



작은도서관 독서지도 프로그램 가이드라인

까칠한 청춘들, 책으로 말 걸기

— 비행청소년 독서치료 지도안 —

고 정 원

은평구립 구산동도서관마을

까칠한 청춘들, 책으로 말 걸기

- 비행청소년 독서치료 지도안 -

1. 프로그램의 필요성 및 목적

- 책을 통한 즐거움과 자신의 이해 및 통찰의 기회 마련
- 나와 타인이 틀림이 아닌 다름을 인정하는 기회 제공

2. 프로그램 구성

- 기 간 : 2015년 4월 20일 ~ 8월 1일 (총 12차시)
- 운영시간 : 매주 월요일 19:00 ~ 20:30
- 참여대상 : 청소년
- 운영장소 : 마을N도서관

3. 자료 선정 기준

- 다양한 독후활동을 할 수 있는 그림책 및 소설책
- 책에 대한 부담감을 줄일 수 있는 다양한 분야의 자료

4. 운영 방법

- 편안한 분위기를 유도한다.
- 12차시, 90분의 수업시간으로 운영한다.
- 책을 이용한 게임을 각 회기에 맞게 번갈아가며 주 활동으로 사용한다.

5. 프로그램 평가 방법

- 매회기 프로그램이 끝나면 참여자들의 소감 모집
- 담당 사서 수업일지로 상호 피드백

6. 프로그램 세부 계획

차시	세부목표	선정 자료	관련 활동
1	사전탐색	도서관에 있는 도서와 이용할 수 있는 도서 확인	학생, 공간에서의 역동 확인
2	프로그램 안내 및 동기부여, 주제공유	도서관에 있는 책 중 학생들의 특징을 알 수 있는 그림책, 〈난 곰인 체로 있고 싶은데〉(비룡소, 1997)	책으로 하는 자기소개, 간식나누기, 나비접기(희망 나누기)
3	틀림과 다름 알기	세계명작 중 폐기도서 모파상 〈목걸이〉(〈세계우수단편〉 삼성출판사, 2003 중에서)	시어맞추기 게임, 삽화를 이용하여 그림책 다시 만들기
4	다르게 보는 나 이해하기	포우 〈검은고양이〉, 〈〈세계우수단편〉 삼성출판사, 2003 중에서〉 〈언제나 만날 수 있어〉(고래가숨쉬는도서관, 2014)	검은고양이 이야기 들려주기, 동물학대 반성문쓰기
5	공감대 형성하기	〈내일도 담임은 울 뿔이다〉(휴머니스트, 2012) 〈국어시간에 시 읽기〉(휴머니스트, 2012)	시어 넣기, 패러디 시쓰기, 시집 만들기
6	나와 네가 다름 알기	짱구는 못말려 ‘양말에 구멍이 났어요’	에니어그램 검사 및 해석
7	책과 친해지기	도서관에 있는 책 〈진정한 일곱 살〉(양철북, 2011)	책으로 하는 게임, 매직북 만들기
8	보편성 속에 있는 폭력성	선인과 악인이 분명하게 나타나는 세계명작과 전래동화 책	세계명작과 전래동화 속의 선인과 악인 찾기 게임
9	내 안의 폭력성의 드러내고 원인 찾기	선인과 악인이 분명하게 나타나는 세계명작과 전래동화 책	세계명작으로 만든 의인과 악인 뱀 주사위판 만들기
10	내 안의 폭력성의 드러내고 원인 찾기	〈선녀와 나무꾼〉, 〈빨간모자〉, 〈인어공주〉, 〈소나기〉, 〈콩쥐팍쥐〉	이야기 이어쓰기
11	적재적소에 대해 이해하기	〈책 먹는 여우〉(주니어김영사, 2001) 〈와작 와작 책 먹는 아이〉(주니어김영사, 2007)	먹을 수 있는 책 만들기
12	평생독자 만들기	도서관에 있는 책	UCC공모전에 응모할 동영상 제작



프로그램 세부 운영 계획안

종합 목표	비행청소년들의 자아탄력성 증진	차시	1	시간	60분
세부 목표	프로그램 안내 및 동기부여				
선정 자료	도서관에 있는 그림책				
준비물	도서관에 있는 그림책, 노란 색종이 8장, 가위, A4용지 8장, 필기도구				
지도 요소	관련 활동				비고
도입 (10')	- 수업안내: 교사가 이 수업을 하게 된 이유 안내하기, 몇몇의 학생에게 이 수업을 오게 된 이유를 물어보기 - 책으로 인사나누기 : 학생들이 최근 읽은 책 알아보기, 교사가 제시한 그림책 중 자신에게 다가오는 그림책 찾기 - 학생들이 고른 책 중 의사소통에 대해 이야기한 책 한 권 함께 보기				
전개 (40')	- 의사소통과 관련해 ‘복도에서 축구한 학생 이야기’ 에피소드 들려주기 - 나눔의 의미 (간식 나누기) : A4 용지로 먼저 상자를 접고 이름을 쓴다. (http://blog.naver.com/haneulite/220074571562) : 학생 수만큼의 간식을 마련하는데 해바리기씨처럼 내용물이 많은 것과 왕꿈들이 같은 학생 수보다 적은 수의 과자를 고른다. 그리고 검사지를 성의 있게 잘한 학생부터 과자를 고를 수 있게 하고 다 골랐으면 친구들의 상자에 자신의 과자를 나누어준다. : 각자의 과자를 나누는 후 먹으면서 느낀 점을 이야기 한다. (진정한 의사소통이란 서로에게 필요한 것을 필요한 방법으로 이야기하는 것) : 마지막으로 자신의 상자에 쓰레기들을 담아 정리한다. (뒷정리가 안되는 학생들이 많기 때문에 교사가 하기보다는 할수 있도록 만들어주어야 한다)				〈공격적인 아동과 청소년을 위한 독서치료〉(2014) 십보라 쌤 /국독서 치료 연구소 참고
정리 (10')	색종이를 나누어주고 입체나비 접는 법 (http://blog.naver.com/ag7kr/220127045147)을 알려준다. 마지막 입체로 만들어 주기 전에 오늘 수업에 대한 평가를 쓰게 한다. 다음 차시 예고를 한 후 도서관에 장식한다.				

1차시 시범적용 활동 보고서

프로그램	주 제 명	프로그램 안내 및 동기부여							
	강 사	고 정 원							
	대 상	비행행동이 있는 중학교 2학년							
	활 동 기 간	2015년 4월 13일 ~7월 27일				총 차시	12		
	장 소	마을N도서관							
일 시	수 업 내 용							참석인원	
4월 13일 (월요일) 19:00~ 20:00	1. 책으로 인사하기 - 어떤 수업일까? 읽고 싶은 책은? - 최근에 읽었던 책 중 가장 재미있게 읽은 책은? * 국어책. (책의 어떤 내용이 가장 재미있었냐는 질문에 '자음동화'라고 답함.) * 제르니모의 모험. (아이들이 모르는 것 같으니 생쥐가 나오는 책이라고 주인공에 대해 덧붙여 설명함.) * 내일은 실험왕. (만화책을 좋아한다고 답함.) * 마당 나온 암탉. (애니메이션을 봤냐는 질문에 봤다고 대답했는데 책과의 다른 점에 대해서 물었을 때 대답하지 못함.) * 나머지는 없다고 대답함 - 나를 표현할 수 있는 그림책을 고르기와 그 이유는?							총 8명	
	-안돼 데이빗	-아, 우리 기차에서 내려	-곰 사냥을 떠나자	-100번 산 고양이	-괴물들이 사는 나라	-난 곰인 체로 있고 싶은데	-뛰어라 메뚜기		-자각대장 존
	그냥	기차에서 내리고 싶어서, 그냥 바다보러 가고 싶어서	집히는 대로	100번 산 것이 기억에 남아서, 어렸을 때 읽은 책이다.	초등학교 때 봤던 기억이 있어서		나도 뛰고 싶어서, 자살로 멘탈도		앞에 있는 미친개라는 책보다 나은거 같아서
- 〈나는 곰인 체로 있고 싶은데〉 그림책 듣기 * 오늘 학교에서 모던타임즈 봤는데 영화에서도 공장에서 곰이 하는 것과 비슷한 반복작업을 했어요. * 헐, 자기가 곰인데 왜 곰인지 몰라요? (아이들이 답답해함) * 또 자고 일어나니 또 공장 만들어서 계속 반복되는거 아니에요? * 그거 그림책 맞아요? 그림책은 어린 아이들만 읽는 것이 아니네요.									

2. 의사소통에 대하여

- 사전검사 및 에피소드 들려주기

00중 운동장 공사 때문에 아이들은 축구를 할 수 없어서 학교 복도에서 축구를 했다. 축구를 하다가 창문이 깨졌고 생활지도부 선생님이 달려오셔서 아이들에게 소리치셨다. “어떤 새끼들이 복도에서 축구를 해. 지금 복도에서 공 만진 새끼들 당장 지도부실로 따라와” 당시 고정원 선생님은 상담실에 있었는데 그때 복도에서 함께 있던 아이중 하나가 선생님을 찾아와 밀도 끝도 없이 주저리 주저리 얘기를 했고, 선생님이 차근차근 천천히 얘기해보라니 자신의 생각을 이야기했다. “저는 골키퍼라서 공은 만지지도 못했어요. 근데 지도부 선생님이 오라고는 하시는데 안가기도 이상한거 같고 가기는 무섭고.”

“월드컵에서 우리나라가 우승을 했어. 근데 우리팀만 상대편 골에 공을 넣었고 상대편은 우리편 골대 근처에도 공을 가져오지 못했어. 그러면 골키퍼는 우승에 아무 도움도 못했으니 우승팀에서 빼야겠네?”

아이는 고정원 선생님의 말을 이해하고 수긍하며 자신이 그림 지도부 선생님께 어떻게 얘기해야하는지 물었다.

“그냥 복도에서 축구해서 죄송하다고 말씀드려봐”

아이는 바로 지도부로 달려갔고 곧 교육복지실로 돌아와서는 큰 소리로 웃으며 정말 이런 일이 있을 수 있냐는 듯 말했다.

“선생님이 알았다고 그냥 가래요. 혼내시지도 않고 그냥 가래요.”

점심시간에 학교 교사식당에서 지도부 선생님을 만났는데 선생님의 반응도 아이의 반응과 비슷했다.

“아니 그 자식이 미쳤나봐요. 나한테 와서는 죄송하다고 얘기하더라고요.”

- 선생님의 이야기를 듣고 아이들은 모두 놀래서 혈을 외쳤다. 그냥 죄송하다고 하니 봐줬나면서 대부분의 아이들이 놀라운 이야기라는 반응이었다. 자기 토래 아이들의 상황을 잘 이해했고, ‘정말 미안하다고만 되는 거야?’라고 이야기했다. 이 때부터 아이들이 분위기가 집중하는 분위기로 바뀌었다.

- 학생M는 유일하게 골키퍼만 한 아이가 참 억울했겠다고 대답했다. 그래도 공을 안만진 것은 맞지 않느냐면서 말이다.

- 상자 접기 및 과자나누기

: 8명의 아이들에게 다양한 형태의 과자를 나누어 주고 각자 접은 상자에 자신의 과자를 넣어주었다. 새콤달콤 3개, 초콜릿 2개, 해바라기 씨, 꿈틀이, 떡볶이과자를 각자 하나씩 나누어 가졌다.

* 상자만들기 종이접기를 하자는 교사의 제안에 아이들의 반응은 부정적이었다. 종이접기는 해본적도 없고 못한다면서 자신 없는 모습을 보였다. 하지만 막상 종이접기를 시작하자 선생님이 너무 말과 행동이 빠르다며 천천히 해달라고 하기도 하고 놓친 부분을 옆친구에게 물어보면서 적극적으로 종이상자접기에 참여했다.

- 각자 하나씩 만든 상자에 이름을 적고 과자를 나누자며 봉지를 들고 오는 선생님을 보면서 아이들은 갑자기 자리에서 일어나 비닐봉투로 마구 달려들었고 비닐봉투가 뜯어졌다. 각자 하나씩 나누어 갖자는 교사의

	제안에 아이들은 다시 진정하였고 자리에 앉아 자신의 차례를 기다렸다. 3. 평가 - 나비 접기 및 수업평가 * 재미있었다. 맛있었다. 시간이 빨리갔다. 재미남, 꿀잼, 간식 먹어서 좋았다. 재밌었다. 행복 4. 마무리 : 〈괴물들이 사는 나라〉 읽어주기 및 나비로 공간꾸미기	
자체평가	이야기 듣는 것을 좋아해서 이야기를 들려줄 때 집중하고 잘 들었다. 학생L이 혼자 여자인데 무리 없이 잘 지냈고, 가장 열심히 보고 들었다. 아이들이 마을도서관에 있는 연필을 썼는데 몇 글자 쓰고 억지로 부러뜨렸다. 연필 8그루 중 2개만 멀쩡했지만 누구 것인지 모르겠다. 다음 주에는 아이들의 이름이 씌인 개인물품을 준비해야겠다. 평소 뒷정리를 심하게 안하는 아이들이라고 해서 간식 나누기를 위해 접은 상자 안에 쓰레기를 넣으라고 하니 잘 넣었다. 다음 주가 중간고사라서 이 수업을 계속 할 수 있는지를 물었더니 전혀 관계가 없다고 했다. 시험에는 학교가 일찍 끝나서 좋다고 하였다. 학생M은 종이상자 접기할 때부터 '망했어요'라는 말을 여러차례 반복했음. 무엇인가 하려면 꼼꼼하고 정확하게 하는 것을 좋아하는데 종이를 접으며 약간의 오차가 생기는 부분에 대해서 망했다고 표현함. 학생J는 선생님께 아이들을 가르키며 이름을 하나씩 물었다. 물어본 아이뿐 아니라 모든 아이들이 선생님의 대답에 집중했다. 선생님이 모두의 이름을 외운 것을 확인하고는 모두들 표정이 더욱 좋아졌다.	
기타 의견	• 그림책이라고 하면 처음에는 거부감을 가질 수 있으므로 〈나는 곰 체로 있고 싶은데〉와 같은 어린이용 그림책이 아닌 청소년용 그림책으로 보여준다. 그냥 읽어주는 것보다는 그림을 보여주며 이야기로 들려주는 것이 효과적이다. • 최근 학교, 상담소, 처벌 기관에서는 비행청소년들에게 검사를 대부분 실시한다. 하지만 비행청소년들을 인터뷰해보면 이러한 검사를 왜 하는지 모르겠고, 검사 결과도 알려주지 않기 때문에 싫다고 한다. 검사를 성의껏 하는 것도 아니고 그냥 이상한 이야기 나오지 않을 정도로 체크하거나 다 중간 정도를 찍는다고 하였다. 그래서 이번 프로그램은 자아탄력성 검사에서 5개 항목을 분리하여 하나씩 학생들에게 실시하고 다음차시에 피드백하며 교육까지 이어지게 한다. • 학생들이 쓸 필기구는 최대한 단순하고 튼튼한 것으로 선택한다. 연필이나 장식이 달린 것은 금방 망가뜨리기 쉽다. 그리고 자신의 것을 마련하여 불특정다수의 것을 망가뜨리는 것을 방지하도록 한다. 이번 프로그램에서 연필을 선택한 이유는 학생들이 필기구를 어떻게 다루는지를 확인하기 위해서였다. • 프로그램은 15분~20분으로 나누어 배치하고 수업을 정리하는 의미로 간단하지만 완성도 있는 만들기를 마련하여 시각화할 수 있도록 한다.	

1차시 활동 사진





프로그램 세부 운영 계획안

종합 목표	비행청소년들의 자아탄력성 증진	차시	2	시간	60분
세부 목표	다름이 틀림이 아니라는 것 이해 시작하기				
선정 자료	도서관에 있는 시집, 소설책 등				
준비물	도서관에 있는 시집, 소설책, 복본 폐기도서 중 세계명작, 가위, A4 색지 120g 8장, 필기도구				
지도 요소	관련 활동		비고		
도입 (10')	- 시어 맞추기 퀴즈 대결 - 책 제목 맞추기		1차시에 수준을 파악하여 한 쪽 팀이 너무 치우치지 않게 조를 배치한다. 도서관에 있는 책으로 미리 준비한다. 퀴즈를 내면서 책 내용도 살짝 이야기 해 준다.		
전개 (40')	- 회복탄력성 검사 중 친구에 대한 문항 검사하기 - 복본 폐기도서의 삽화를 오려서 조에 나누어 주고 이야기를 만들게 한다. : A4 색지 120g을 4등분하여 스텐플러로 중철하여 작은 책을 미리 만들어 온다.		삽화에 그림을 더하거나 새로운 그림을 직접 그려서 이야기를 더욱 풍성하게 한다.		
정리 (10')	아이들이 만든 책을 읽어준다. 아이들이 가장 많이 이용한 삽화가 있는 이야기를 들려주며 원작의 이야기를 각자 어떤 장면에 이용하였는지 짚어주고 틀린 것이 아니라 다르게 해석한 것에 대해 강조한다.		학생들이 잘하고 못한 것이 아니라 같은 그림이 다양하게 사용되어 더 풍부해졌음을 강조한다.		

2차시 시범적용 활동 보고서

프로그램	주 제 명	틀림과 다름 알기		
	강 사	고 정 원		
	대 상	비행행동이 있는 중학교 2학년		
	활 동 기 간	2015년 4월 13일 ~7월 27일	총 차시	12
	장 소	마을N도서관		
일 시	수 업 내 용			참석인원
4월 27일 (월요일) 19:00~ 20:20	1. 퀴즈대결 : 시어맞추기와 도서관에 있는 책 제목 맞추기 - 시 빈칸에 들어가는 시어맞추기를 할 때 ‘젓을 빨아’, ‘하악하악’ 등 성적표현을 답으로 많이 외쳤다. 학생H, 학생M, 학생C가 퀴즈대결할 때 성과 관련된 단어와 이야기를 특히 많이 하였는데, ‘오로나민 씨’ 광고 노래를 ‘오로가즘 씨’라고 가사를 바꿔부르며 굉장히 즐거워했다. - 시어에 ‘고래’라는 단어가 나왔는데 고래 잡는 이야기를 하면서 ‘고추’를 까야한다는 표현을 하였다. - 색시남 팀은 정답을 몰라도 무조건 정답을 외치는 적극성과 함께 극도의 산만함을 보였다.			총 8명
	2. 같은 그림 다른 이야기 만들기: 도서관에서 폐기하는 책의 삽화를 오려 각자 이야기 만들기			
	학 생 B	- 그림책 만들기를 시작하고 빈 페이지의 책을 나눠주자 하기 싫다고 내던지고는 바로 집어서 하겠다고 해서 놀랐습니다. 수업 중에는 집중해서 책을 만들었습니다. - 삽화 속 여자가 이쁜데 가슴은 절벽이라고 함.		
	학 생 C	- 학생C의 최대관심사는 여자, 그림을 찾으면서도 여자, 섹시한 여자, 이쁜 여자. 전체적인 내용의 연결성은 조금 부족했지만 삽화를 오린 모습, 붙이는 면 활용, 삽화에 그림 연결해서 또 다른 이미지를 만드는 등 창의적인 이미지를 많이 만들었다. 책만들기 수업중에도 산만은 끝이 없었지만 그런 산만함 속에서 학생C만의 독특한 창의적인 생각이 나오는 것이 아닐까 생각했습니다. - 수업 중 의자에 드러누워 일부러 우스꽝스러운 모습으로 자기를 보라는 눈빛을 보여서 귀신같다고 하면서 재밌어하니 조금 있다가 또 드러누워서 같은 동작을 반복했습니다. 작업이 끝나고 다른 친구들이 끝나길 기다다가 화장실에만 학생C가 올 시간이 지났는데도 돌아오지 않아서 계속 불러도 대답이 없었습니다. 알고보니 주방에 숨어서 찾아주길 기다리고 있었습니다. 이미경 선생님이 학생C이를 찾아서 어여 들어가라고 하니 장난끼 가득한 표정으로 들켰다면서 마무리 수업에 참여했습니다.		

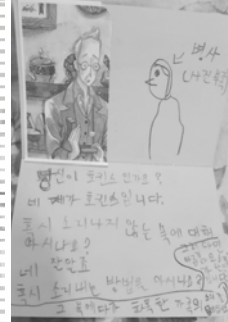
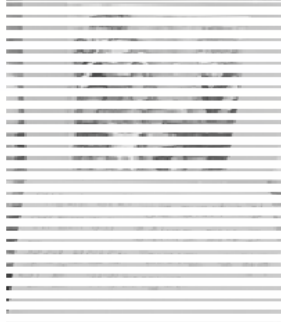
학생 E	- 책을 만들기 시작할 때는 본인은 그림은 안붙이고 글만 쓰고 싶다고 했는데 삽화를 이리저리 보더니 바로 맘에 드는 삽화를 골랐는지 잘라서 붙이고 글을 이어갔다. 글을 많이 쓰고 싶다면서 삽화는 위쪽에 붙이고 반대쪽은 글을 쓰겠다고 스스로 방식을 정하고 작업을 시작하였다. 삽화를 고르고 글을 쓰는데 막힘이 없었다. 글의 완성도 면에서도 굉장히 좋았던 작품이다. 작업 중간쯤 이야기 내용을 궁금해 하니 첫 페이지부터 그림을 보면서 자신이 쓴 글의 내용을 설명해주었다. 본인이 쓴 내용을 그대로 읽어주는 것이 아니고 그림을 보면서 이야기를 간단하게 설명해주었다. 끝페이지를 작업할 때 “여자가 아까 죽었는데 다시 살아났어? 둘이 결혼한 거야?”라고 물으니 자신이 만든 이야기를 막힘없이 설명해주었다. 학생M의 삽화그림의 특징은 모두 사각형으로 잘랐다는 것이다. 처음부터 끝까지 사각형으로 잘라서 본인이 정한 규칙 속에 그림을 붙였습니다.
학생 Y & 학생 J	- 학생J가 던진 풀에 손이 맞아서 상처를 입은 학생Y가 크게 화를 냈고 학생J도 미안하다고 사과하지 않고 같이 화를 내서 학생Y가 더 화가 나서 학생J에게 달려들며 큰 싸움이 벌어지려 할려는 찰나 고정원 선생님이 어떻게 던졌는데 다쳤냐고 물으면서 약간 싸움이 주춤해졌고 학생Y가 학생J가 던진 딱풀 밑부분에 맞았다고 상처를 보여주었고 아이들 모두 학생Y의 상처에 집중하며 관심이 집중되었고 싸움이 흐지부지 마무리 되었다. 학생Y는 지난 시간보다 오늘 더 정신이 없었고 학생C만큼 산만했다. 아이들과도 자주 큰소리로 화를 내는건지 얘기를 하는건지 모를 모습을 수업중에 자주 보였다. - 삽화를 만들 때 중간중간 풀을 발라 페이지를 줄였다.

자체평가

- 아이들이 자신이 만든 책을 친구들에게 읽어보라고 건넸다. 재밌는 내용을 보면서 함께 이야기도 하고 웃기도 하면서 서로가 만든 책을 재밌어했다.
- 프로그램 중에는 집중하던 아이들이 55분이 지나자 초반의 극도의 산만한 모습으로 돌아가서 배고프다고 돌아다니고 숨고 모이라고 해도 모이지 않았다. 늦게 끝나고 싶음 계속 마무리 하지 말자고 하니 하나둘 모여들었다.
- 마무리를 하기 위해 아이들이 모였고 선생님이 아이들이 가장 많은 관심을 보인 책의 삽화를 보면서 이야기를 해주셨고 아이들은 이야기에 집중했다. 이야기 속에 목걸이를 빌려가는 부분을 이야기할 때 그거 잃어버릴꺼 같다고 뒷부분을 예상하기도 하고 이야기가 다 끝나고 진짜 목걸이는 친구가 팔아먹은거냐고 의문을 갖기도 했다.
- 시험기간이라서 일찍 끝나서 도서관에 와 있었다. 공부를 많이 한 것은 아니지만 스트레스는 받고 있는 모양이었다. 수업을 시작하기 전 바로 저녁을 먹은 상황이었고, 7시에 시작하는데 5분 전에 밥을 먹기 시작한 아이도 있었다. 그래서 산만했고, 발톱을 다쳐서 빠질 것 같은 아이가 있었는데 그 때문에 더 어수선했다. 그리고 먹을 것이 옆에 놓여 있어서 아이들이 그 쪽으로 시선이 갔다.
- 수업은 흥미롭게 참여하였다. 팀을 나누어 게임형식으로 진행하였는데 상품을 오늘 준비하지 못한 것이 아쉬웠다. 책을 찢어서 부담 없이 삽화를 보며 이야기를 만들고 그 이야기의 원작과 비교하는 것이 아이들의 호기심을 자극하였다. 그리고 틀린 것이 아니라 달라서 더 흥미롭다는 것을 느낄 수 있는 시간이었다. 쪽수가 너무 많아서 발표할 시간이 없었다. 다행히 서로 돌아가면서 읽어주기도 하고 보여주기도 했다.
- 오늘은 연필에 이름을 써 왔고, 통을 마련하여 각자의 이름을 쓴 후 그 안에 가위와

	풀, 연필을 넣게 하였다. 그래서 그런지 연필을 부러트리는 아이도 없었고, 정리도 잘 되었다. 하지만 시간이 짧아서 가위질 하고 남은 조각들을 정리하기에는 역부족이었다. - 학생L이 참여하지 못하고 학생B가 들어왔다. 걱정을 했지만 학생B가 열심히 하였다. 학생들의 특성 상 들고 나는 학생들에 대한 연계성이 필요하다. - 지난 주에 교사들이 나름 학생들의 힘겨루기에 통과했던 모양이다. 이번 주는 훨씬 부드러운 분위기에서 수업이 진행되었고 산만하기는 했지만 적대적인 눈빛을 보내지 않고 지도에 따라주었다. - 학생S는 교사가 도서관 문을 열며 이름을 부르면서 인사를 하니 갑자기 획 돌아서더니 오늘 “책읽기 수업이야”라고 다른 친구들에게 이야기 했다. 지난 시간에 자신만의 시험에 선생님들이 통과했다고 생각하는지 태도가 굉장히 바뀌어있었다. 아이들에게는 욕하며 얘기하다가 선생님이 부르면 애교섞인 목소리로 “네”라고 대답하며 웃어보였다. 지난 시간 후 태도도 표정도 가장 많이 변한 아이였다. 아이들에게 돼지, 저팔계라는 얘기를 들었을 때 갑자기 폭력적으로 변했다. 아이들이 저팔계라고 놀리니 바로 따귀를 때렸다. 욕하며 화를 내는 반응이 굉장히 빨랐다. 한대만 때리고 바로 수업에 집중했다. 수업 후반쯤 학생M이 돼지라고 놀렸고 또 한 번의 욕을 했다. 따귀는 때리지 않고 가드를 올리고 있는 학생M을 살짝 밀쳤다.
기타 의견	• 책의 삽화를 오려서 새로운 책을 만들기, 시어 맞추기, 책 제목 맞추기 등 책을 다양하게 접할 수 있는 방법이 효과적이었다. 책을 할 수 있는 다양한 게임을 준비할 때는 상품과 게임의 기준 등을 명확하게 제시하여야 한다. 학생들은 승부욕이 있기 때문에 싸움이나 불만으로 남기 쉽다. 때리는 식의 벌칙은 하지 않는다. • 개별 필기도구에는 이름을 붙여두고 정리할 수 있는 정리함도 마련해둔다. 비행청소년들은 필기도구를 가지고 다니는 학생이 무척 적기 때문에 준비해주는 것이 좋다. • 만들기 수업은 1시간 수업이 부족하다. 4면이었으면 좋았을 것이다. (가운데 중철을 하지 않고 일반적인 책접기 방법으로 하는 편이 좋을 듯 하다.) • 간식이나 식사를 제공할 때는 시간을 정해서 수업이 시작되기 10분 전에는 정리를 하거나 수업 진행하는 교사에게 간식을 주어서 교사가 상황을 컨트롤할 수 있도록 한다.

2차시 활동 사진





프로그램 세부 운영 계획안

종합 목표	비행청소년들의 자아탄력성 증진	차시	3	시간	60분
세부 목표	다르게 보는 나 이해하기				
선정 자료	검은고양이, 언제라도 만날 수 있어				
준비물	지난 주에 학생들이 한 작품, 활동지				
지도 요소	관련 활동		비고		
도입 (10')	지난 시간에 학생들이 만든 그림책 읽어주기 : 욕이나 야한 이야기를 국어책을 읽듯이 읽어준다.		심하게 잘못된 성지식이 있는 부분은 정확한 성지식을 알려준다.		
전개 (40')	- 지난 시간에 학생들이 만든 그림책 중 '검은고양이' 삽화를 많이 사용하여 그 삽화를 보며 이야기를 들려줌. - 내가 생명에게 한 나쁜 짓을 이야기해보기 - 활동지①에 써 넣기		불을 끄고 들려줌.		
정리 (10')	〈언제라도 만날 수 있어〉 그림책 읽어주기				

활동지 ①

	 그림	
무슨 일이 있었나요?	 편지	내가 느낀 점

3차시 시범적용 활동 보고서

프로그램	주 제 명	나도 시인!		
	강 사	고 정 원		
	대 상	중학교 2학년		
	활동기간	2015년 4월 13일 ~7월 27일	총 차시	12
	장 소	마을N도서관		
일 시	수 업 내 용			참석인원
5월 11일 (월요일) 19:00~ 20:30	1. 지난 시간 리뷰 : 같은 그림 다른 이야기 - 학생C의 그림책에 모두 빵 터짐. 욕, 은어, 게임캐릭터까지 어른들은 모르는 아이들만의 세계가 특히 많았다. 모른다고 알려달라고 하니 너도나도 소리를 지르면서 뜻을 알려주었다. 가장 반응이 컸던 작품이었다. - 작품을 읽을때 쑥쓰러워하면서도 읽지 말라고 하는 아이들은 없었다. 자기들 이야기를 읽을 때 긴장하던 아이들도 친구들 이야기를 들을때는 굉장히 크게 웃으면서 즐거워했다. 2. 독서활동 1) 검은고양이 그림보면서 이야기 들려주기 고T: 플로토라는 주인공이 굉장히 좋아하는 작은 고양이기가 있어. 김T: 플로토요? 고T: 플로토가 무슨 뜻인지 알아? 그리스로마신화에서 지옥을 지키는 신. 학생G: 염라대왕 아니예요? 고T: 염라대왕인데 그리스로마신화는 염라대왕이라는 말은 없잖아. 학생G: 아 그러네. 고T: 그래서 플로토가 매일 주인을 따라다니는거야. 고양이를 좋아하니깐 밥도 주고 잘 해주는데 술을 먹으면 이 고양이가 너무 싫은거야. 갑자기 자기 안에 이상한게 나타나서 멀쩡히 있다가 변하는거야. 고양이가 와서 앵기고 하면 짜증을 부리며 신경질을 내는거지. 학생H: 나가 이 새끼야(소리 팩 지름) 고T: 어, 그렇게 막 욕하고 때리고 학생H: 나가 이 개새끼야!(다시 한번 소리 지름) 김T: 야, 왜 고양이인데 개새끼라고 해. 고T: 근데 평소에는 술이 깨면 괜찮아. 정말 멀쩡해지는거야. 그러던 어느날 검은고양이가 주인을 할퀴었어. 그리고 막 눈치보면서 째려보고 그러는거야. 그래서 주인이 어떻게했냐면. 학생J: 죽여요?			총 7명

고T: 아니, 한쪽눈을 파버렸어. 칼로 한쪽눈을 도려낸거야. 너무 징그러워.
학생G: 결혼했어요?

고T: 어, 결혼했어. 그래서 부인이 막 말리고 그러잖아. 아침에 일어나보니
깐 자신도 모르게 고양이한테 그렇게 한거야. 너무너무 좋아했던
고양이인데 술만 마시면 그렇게 되는거야. 자기는 술취해서 한
행동이라며 믿을수 없다는거지. 그런데 이 주인공이 이 이야기를
어디서 하나면 내일 사형장으로 들어가기 전에 하는거야. 믿을
수 없는 이야기지만 솔직하게 하고 싶다면서 이 소설에 쓰고 있어.

학생J: 실화예요?

고T: 실화라기보다는 약간 픽션이 들어간 단편소설. 그래서 아침에 보니깐
자신이 한 행동이 너무 끔찍하잖아. 고양이를 보는 것 자체도 너무
고통스럽고 평소에 자신을 쫓아다니던 고양이가 자기를 피해다니고
그러니깐 너무 짜증이나는거지. 그래서 다시 술 먹으면 또 고양이를
때리고 그런거야. 그러다가 어느 낮에 술도 안먹은 멀쩡한 날에
주인은 고양이만 없음 내가 멀쩡해질거라고 생각을 한거야. 그래서
어떻게 했냐면.

학생M: 고양이요?

고T: 어, 고양이를 목을 매달아서 죽여야겠다고 생각한거야. 너만 없으면
내가.

학생H: 왜 그래?

고T: 그러니깐 미친거지.

학생H: 그냥 밖에다 갖다버리거나 매장시켜버리지.

고T: 고양이는 버려도 버려지지 않아. 계속 돌아와 그 집으로.

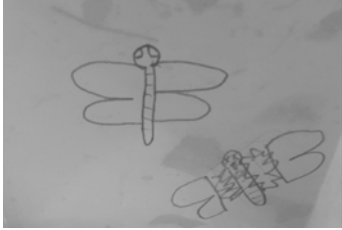
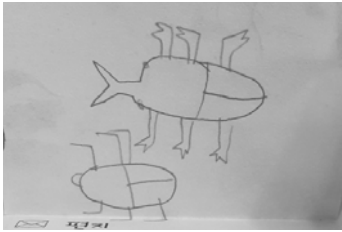
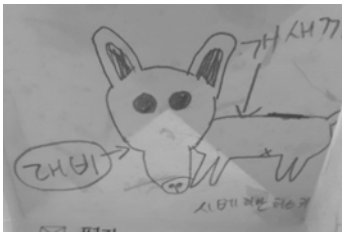
학생G: 고양이 이사같은 것도 못해요.

고T: 어, 이사같은 것도 못해. 다시 그 집으로 돌아와. 그래서 고양이를
목을 매달아가지고 죽였는데 집에 이유를 알 수 없는 불이 났어.
완전히 집이 폭삭 탄거야. 불에 탄 집의 한 벽면만 (삽화를 보여주며)
이런 모양이 나타난거야. 그을린 모양이 고양이가 목을 매단 모양처
럼 된거야. 너무 무서웠지만 모든 것이 끝났다. 집도 다 탔고 부인과
다른 곳에 가서 살겠다며 집을 얻어서 이사한 집으로 갔어. 그리고
또 술을 먹고 있는데 플로토가 죽었는데도 계속 생각이 나는거야.
술집에 고양이가 자꾸 자기 발 밑으로 오는거야. 주인에게 고양이에
대해 물으니 모르겠다고 며칠 전부터 온다며 집에 고양이 키우고
싶음 데리고 가라고 한거야. 그래서 주인공이 플로토한테 미안하고
하니깐 이번에는 정말 잘 키우겠다며 이 고양이를 데리고 간거야.
이 고양이는 굉장히 심하게 앵기는거야. 주인 주위에만 빙빙돌고
발밑을 맴도는 그러다가 고양이에게 걸려서 몇 번 넘어질뻔했어.
그래도 플로토한테 미안하니깐 잘해줘야지 하면서 잘해주는데 어느
순간 보니깐 이 고양이가 한쪽눈이 없네. 너무 기분이 나쁜거야.
또 술을 먹고 이제는 술먹는것이 너무 심해져서 마누라도 때리고
점점 포악해지고 못해지는거지. 어느날 지하로 내려가고 있는데
고양이가 발 밑으로 감기다가 계단으로 넘어질뻔했어. 그래서 고양
이에게 화를 내면서 옆에 있던 도끼를 들고 고양이를 죽이려고
머리를 칠려고 하는데 부인이 와서 플로토도 그렇게 하고 힘들어했

	는데 또 그러냐고 그러지 말라고 말린거야. 그러니깐 주인공은 더 화가나서 어떻게 했게? 학생M: 여자를 죽였어요. 고T: 어, 여자를 죽였어. (그림 보여줌) 학생G: (웃으면서) 아까 그 책면상 죽인거 그림. 고T: 여자를 죽였다. 학생H: 아, 졸려. 고T: 살인범이 되었잖아. 여자를 어떻게 했을까? 학생H: 물어. 고T: 어디에? 아이들: 지하에다가 고T: 지하가 이렇게 공간이 되어 있으면 여자를 벽에다 세워놓고 다시 벽을 막은거야. 학생J: 어떻게 막아요? 김T: 벽에 시체를 세우고 그 앞에 또 벽돌을 쌓아서 벽을 세워서 사이 공간에 시체를 넣어버린거지. 고T: 지하같은 경우는 잘 안 씌어. 지하는 그래서 포도주 보관실로도 많이 쓰거든. 근데 여자가 안보이니깐 동네사람들이 찾고 경찰들이 오고 난리가 난거야. 근데 찾을수가 없잖아. 지하실 벽과 벽사이에 넣고 발라놔오니 찾을수가 없잖아. 그러다 1년이 지났어. 학생G: 플로토 닮은 고양이. 고T: 어, 그 고양이도 아무리 찾아도 아무데도 없어. 학생G: 아내 죽으니깐 고양이도 사라졌어요? 고T: 어, 없어졌어. 경찰이 다시 와서 부인이 어디갔냐고 물으니 주인공은 모른척 하면서 자기가 거짓말을 하고 사람들이 자기에게 속는게 너무 재밌는거지 그래서 지하실까지 내려간거지. 그러면서 “이 집이 정말 튼튼하게 지어졌죠?” 하면서 부인을 매장한 벽을 들고 있던 지팡이로 툭툭 친거야. 그때 그 안에서 고양이의 찢어지는듯한 울음소리가 나는거야. 그래서 경찰들이 그 벽을 뜯어봤어. 그랬더니 (삽화를 보여주면서) 1년이 지났으니깐 반쯤 씌어 문드러진 시체 위에 고양이가 서 있는거야. 그 고양이가 보니깐 목에 하얀 것이 있었는데 그게 단두대 모양이었던거야. 끝이 “나는 이 악마같은 고양이와 아내를 같이 벽장에 넣고 발라버린것이였다.” 이렇게 끝나. 학생H: (통화하다가 끝에 발라버린다는 이야기만 들음) 뭘 발라버려요? 고T: 두번째 고양이와 부인을 같이 넣고 벽을 발라버린거야. 애드가 알려진 포우가 작가인데 이 소재가 되는 집이 자기집인거야. 작가도 정신분열이 있었어. 학생G: 이거 자체는 그냥 소설이죠? 고T: 소설 학생G: 근데 그냥 실화같은거죠? 2) 자신이 괴롭혔던 생명체에 대한 이야기 나누기 고T: 너희들이 고양이를 키우던 개를 키우던 애완동물이 아니더라도 주위에 생물들에게 못되게 군적 있지? 학생G: 네. 잔인했어요. 그때 싸이코였어요. 전.
--	---

	고T: 학생M 혹시 동물들한테 못되게 군 적 있어? 학생M: (가라앉은 목소리로) 없는데요. 학생H: 저 있어요. 초등학교 4학년때 새총으로 길고양이들 잡으려 했어요. 학생M: 애 맨날 고양이 잡으려고 해요. 고T: 고양이 잡은 적 있어요? 학생H: 한번 있었어. 학생M: 진짜? 학생H: 잡아가지고 뭐 하지는 않고 그냥 보다가 버렸어요. 고T: 죽었어? 학생H: 아니, 그냥 버렸어요. 잡아서 봤더니 길고양이가 그냥 가만히 있어요. 그래서 버렸어요 그냥. 김T: 죽었을꺼 같아. 고T: 딱딱해졌어? 학생H: 아니요 학생G: 어제 비비탄총 갖고 놀다가 기분나쁘게 쏴놔서 총 쏘더니 차 밑에 숨었어요? 고T: 기분 나쁘게 고나보면 그렇게 되는거야? 나중에 술먹고 그러면 어쩔려고. 학생J는? 학생J: 쥐 김T: 쥐를 키웠다고? 학생J: 아니 고T: 난 쥐를 본 적이 없는데. 학생J: 은근 많이봤어요. 길 가다가. 옛날에 돌아가지고 가다가 쥐가 있는거예요. 던졌는데 머리 맞았는데 뇌같은게 보이고 죽었어요. 고양이도 죽었어요. 고T: 고양이를 어떻게 죽여? 학생J: 바퀴벌레 진짜 많이 죽였는데. 고T: 학생G는 장수풍뎅이 반으로 갈랐데. 학생G: 장수풍뎅이가 야행성인데 모르고 계속 휘젓고 통 흔들고 해도 안나오는거예요. 밤에자고 낮에 일어나는데 모르고 계속 색연필로 찌르고 그랬어요. 뽕 들어서 날개짓하게하면 재밌고 그랬는데 갑자기 암컷이 죽었어요. 아무짓도 안했는데 반갈라 있었어요. 김T: 아무짓도 안한건 아니잖아. 흔들고 스트레스 줬잖아. 학생G: 싹 자른건 아니잖아요. 그러다 수컷도 죽었어요. 학생M: 잠자리 날개 뜯어봤는데 학생H: 그거 동영상도 있어요. 고T: 보여주지마. 넣어둬. 넣어둬. 3) 그림으로 나타내기 3. <언제라도 만날 수 있어> 그림책 읽어주기 개가 죽은 이야기가 아니라 사람(주인)이 죽은 이야기라서 아이들이 호기심을 가졌다. 사람이 죽으면 개도 죽어야 하는 것 아니냐는 이야기를 했고, 나를 감동적이라고 했고, 애완동물이 사람들에게 주는 정서적 도움에 대한 이야기로 마무리 했다.
--	--

자체평가	전체평가: 학생C와 학생M 사이에 있었던 일을 미리 알고 수업에 들어갔으면 좋았겠다. 어떤 일이 있었는지 모르는 사이에 눈치로 학생M이 이상해보여서 계속 학생M에게 신경 쓰느라 다른 학생들의 반응에 대해 민감하게 대응하지 못했다. 검은 고양이 이야기할 때는 불을 끄고 이야기했는데 집중도가 높았다. 지난 시간 학생들이 만든 작품을 이야기하는 것으로 수업을 시작하였는데 이번 시간에 이야기할 검은 고양이와 자연스럽게 연결될 수 있었다. 학생L이 첫날만 오고 계속 오지 않고 있다. 길잡이교사를 통해 학생L의 참여여부를 확인해보아야겠다. 전반적으로 수업에 참여하는 것이 즐거운 일이고, 월요일 7시에 시작한다는 것을 인식하고 있었다. 학생들은 자신의 필기도구를 찾아 썼으며 망가트리거나 하는 일도 없었고, 끝나고 정리도 잘하였다.
기타 의견	• 수업을 하기 전 학생들의 상태에 대한 이야기를 들으면 수업 진행에 도움을 받을 수 있을 것이다. 3회기 정도가 진행되면 다른 학생들에 의하여 수업에 영향을 많이 받는 학생과 그렇지 않은 학생을 구분하여 적당하게 조절하여 수업을 진행하는 것이 좋다. • 수업은 매 시간 새로운 수업을 하게 되지만 지난주에 했던 수업을 이어가며 정리하는 것이 필요하다. 그렇지 않으면 학생들이 무슨 수업을 하고 있는지, 왜 이런 수업을 해야 하는지 혼동스러울 때가 있다. • 학생들이 좋아하는 무서운 이야기는 불을 끄고 진행하는 등 조명에 도움을 받아 분위기를 조성할 필요가 있다. 그리고 이야기가 끝난 후에 불을 켜면 분위기 전환에 도움을 더 받을 수 있다. • 글을 쓰는 것에 익숙하지 않은 학생들을 위하여 쓸 글에 대해서 미리 이야기를 나누고 경우에 따라서는 교사가 정리해주며, A4 용지를 그냥 나누어주지 않고 적은 칸을 채울 수 있는 용지를 준비한다.

이름	무슨 일이 있었나요?	그림	편지	왜 그랬나요?
학생M	형이랑 잠자리 머리랑 날개를 뜯었다.		미안해 잠자리야	재미로
학생J	장수풍뎅이를 반갈랐다. 이유: 암컷이 알 수 없는 이유로 반갈라져 있어서 수컷도 똑같이 만들었다. 7살 때		미안했어. 너가 야행성인지 모르고 갑자기 해보고 싶었어.	해보고 싶었다. 같이 편안하게 보내주고 싶었기 때문에.
학생B	등에 올라탔다. 5살 때 할머니 집에서		재밌었어. ♥ ♥ 무거웠지	심심해서
학생S	돌 가져다가 정확히 눈을 맞춰서 쥐가 자빠지면서 아파하고 있을 때 돌을 계속 던졌다. 내장이 나오면서 뒤졌다.		내장이 징그러웠다. 죽여서 미안	징그러워서 죽이고 싶었다.
학생G	학교에 잠자리가 많길래 돌이 싸움고 붙이고 날개를 뜯었다.		잠자리야 미안하다.	그냥 심심해서

이름	무슨 일이 있었나요?	그림	편지	왜 그랬나요?
전체 작품				



프로그램 세부 운영 계획안

종합 목표	비행청소년들의 자아탄력성 증진	차시	4	시간	60분
세부 목표	공감대 형성하기				
선정 자료	〈담임은 내일도 울벨이다〉 〈국어시간에 시 읽기1〉				
준비물	지난 주에 학생들이 한 작품, 활동지				
지도 요소	관련 활동		비고		
도입 (10')	지난 시간 수업 보충하기		지난 시간에 충분히 이야기 나누지 못한 부분을 다시 한번 이야기 나누어 정리한다.		
전개 (40')	이제 나도 시인 1. 팔호 속에 시어 채우기 2. 패러디 시 쓰기 3. 시집 꾸미기		아이들이 작성할 수 있게 시집을 만들어 준비한다.		
정리 (10')	이미지 추리 게임 1. 술래가 구성원 중 한명을 머릿속으로 지목한다. 2. 술래가 생각한 사람을 이미지 추리를 통해 찾아나간다. 3. 구체적인 상황들을 술래에게 제시하고 그 상황에서 술래가 지목한 사람이 취했을 태도를 묻는다.		인신공격이 되지 않도록 이미지라는 것을 강조한다.		

4차시 시범적용 활동 보고서

프로그램	주 제 명	나도 시인!		
	강 사	고 정 원		
	대 상	중학교 2학년		
	활동기간	2015년 4월 13일 ~7월 27일	총 차시	12
	장 소	마을N도서관		
일 시	수 업 내 용			참석인원
5월 18일 (월요일) 19:00~ 20:30	1. 지난 시간 리뷰 2. 이제 나도 시인!! - 괄호 속에 시어 채우기 - 내 마음대로 바꿔 쓰기 - 시집 꾸미기			총 9명
	학생 H & 학생 M	- 시어넣기에서 “오이를 가지고”라고 발표하였는데, 아이들이 웃으면서 뭐냐고 물어보니 어물쩍 “오이김치를 만들꺼라고 함. ‘()이 났다’는 구절에는 콧털이 났다고 해서 우리 모두를 웃겨주었다. - 학생M과 함께 떡친다. 오이 등등 모든 이야기들을 성적인 이야기와 연결하여 반응함. 하지만 수업 분위기를 망치는 정도의 이야기를 하지 않는다. - 학생M과 둘이 여러가지 노래를 부르면서 즐거운 수업분위기를 만들어 줬다. - 학생H가 지은 시 내용은 성적이야기의 결정판이었다. 아이들은 낄낄 웃으면서 학생H의 시 이해하는 분위기.		
	학생 Y	- 수업 전 자신의 높지 않은 성적의 성적표를 자신있게 보여주었던 학생Y는 수업시간에도 시험 성적 이야기가 나오자 자신의 점수를 크게 이야기했다. 자신은 수학 29점이라면서 다른 아이들에게 덤벼보라는 듯이 이야기했는데 아무도 덤비지 않음. ㅋㅋ - 시 패러디하기 할 때 자신이 쓰는 글씨를 동시에 읽으면서 써서 학생G에게 핀잔을 들었다. 선생님들이 학생Y는 모자라서 읽으면서 써야지 잘 써져라고 장난으로 이야기하니깐 학생Y는 더이상 학생Y를 핀잔하지 않았고 학생Y는 끝까지 읽으면서 썼다.		
	학생 M	- 지난번 그림책 만들기에서도 눈에 띄는 글솜씨를 발휘했던 학생M이 “시집가야지”라는 센스있는 제목으로 선생님들이 칭찬을 받았다. 새침한척 했지만 선생님들이 칭찬해줘서 좋은지 표정이 더 밝아졌다.		

학생 J	- 수업 중 학생E가 전화를 받으려고 해서 선생님이 못 받게 하니 앞에 앉아 있던 학생G가 “지금 수업중이야. 이 쌤들은 만만한 사람들 아니야. 전화 집어넣어”라고 웃으면서 학생E에게 얘기하였다. 학생E이가 학생J의 얘기를 들은 후에는 휴대폰을 만지지도 않았다. - 학생J의 시를 쓰고 리듬이 느껴진다면 잘했다고 하니깐 굉장히 뿌듯한 표정을 지었다. - 학생J는 선생님들의 이야기에 리액션도 좋고 대답도 “네”라고 이쁘게 한다. 2차시까지 아이들이 놀리거나 화가 나게 하면 갑자기 폭력적으로 변하고는 했는데 2차시부터 많이 변했는데 3차시부터는 아이들의 장난이나 놀림에도 폭력적인 모습을 보이지 않는다. 오히려 수업에 집중하지 못하는 아이들을 다독인다.
학생 G	- 한문선생님에 대한 패러디 시를 썼는데 아이들이 선생님께 얘기한다고 하면서 학생S가 학생G의 시를 사진을 찍었다. 학생G가 큰소리로 하지 말라고 단호하게 얘기했다. 온순한 친구인데 지난 시간들과는 다른 날카로운 반응이었다. 선생님들이 지우라고 하니깐 학생S가 사진을 지웠고 학생G도 더 이상 날카롭게 반응하지 않았다.
학생 E	- 수업시간에 집중하지 않는 것 같았는데 조용히 수업을 따라가고 있었다. - 글씨를 알아 보기 힘들게 써서 알아보게는 써달라고 했는데 발표할 때 본인이 자기 글씨를 못 알아봐서 우리에게 또 다른 웃음을 주었다. - 학생Y에게 귓속말을 하는 등 학생Y에게 의지하는 모습 자주 보임.
학생 S	- 굉장히 조용히 수업에 참여한 친구이다. - 시 패러디의 내용이 엄마와의 이야기였는데 언제적 이야기였는지 기억이 나지 않는다고 했다. 애절하다고 하니깐 수줍게 웃을뿐 다른 이야기는 하지 않았다.
학생 Z	- 시를 발표하기 싫다고 하니깐 아이들이 학생S 이야기속에 등장하는 생각하는 이야기에 앉아야겠다고 했지만 끝까지 읽지 않았다. 아이들도 두번 읽으라고 강요하는 분위기는 아니었다.

3. 이미지 게임 : 스무고개처럼 술래가 생각하고 나머지 사람들은 그 사람의 행동을 유추할 수 있는 문제를 내어 누구인지 알아맞히는 게임(술래=김T)

고T: 이 학생은 아침에 학교에 늦었는데 뛰어가면 지각하지 않을 시간이야. 그러면 뛰어, 안뛰어?

김T: 절대 안 떨어 갈아요.

고T: 이런식으로 질문을 하는거야.

학생J: 이게 뭐예요. 그냥 특징으로 질문하면 되잖아요.

고T: 특징으로 질문하면 되는데, 백프로로 질문하면 안돼. 남자예요, 여자예요? 그런 질문은 안되는거야.

김T: 상황으로 질문하는 거지. 상상을 하면서. 질문으로 성격이나 외모를 추리할수 있는것들로. 근데 상황을 상상하면서 설명하는거지.

(아이들 힘들다고 투덜거리면서 너무 어렵다고 안하겠다고 하는 중)

학생Y: 그냥 해봐. 해보면 재밌어. 그냥 상황을 주고 그 사람이면 어떻게

	할꺼 같냐고 물어보는거야. 아이들: 그래 해보자. 학생G: 아직 잘 이해못했으니깐 다른 사람부터. 김T: 그 사람이 무거운지 알고 싶으면, 선생님이 그 사람을 들 수 있는지 물어보면 되잖아. 아이들: 아----- 학생Y: 그 사람 몸무게 재면 충격먹을꺼 같아요? 김T: 전~혀 충격 안 먹을꺼 같아. 학생G: 그 사람이랑 사귀고 싶어요. 김T: 절대. 하하하 학생J: 그 사람이랑 하루동안 같이 있다면 있을수 있어요? 아이들: 학생H 아니야? 학생H 같은데. 백퍼 학생H인데 학생H: 나 맞네. 학생J: 학교 끝나고 끝뽕을 해요? 김T: 할 꺼 같아. 아이들: 그럼 학생H네. 학생G: 눈높이가 안맞을꺼 같아요? 김T: 어, 안맞을꺼 같아. 아이들: 학생H? 학생M? 김T: 아니 니들이 말한 사람 중에 없어. 아이들: 학생S 아니야? 학생S 김T: 맞아. 학생S.	
자체평가	- 미리 시집을 만들어 가고 처음에는 시어만 쓰게 하고, 뒤에 모방시를 쓰게 했더니 쓰는 것에 거부감 없이 잘 따라왔다. 그리고 난 후 표지 꾸미기를 하였더니 흥미로워하며 꾸몄다. - 이미지 게임을 처음에는 어려워하였으나 시범을 보여주고 학생들 중 한 명이 해보면 재미있을 거라는 말을 해서 이어갔고 그 결과 서로 알고 있는 모습과 모르는 모습을 확인하여 서로에 대한 이해가 높아졌다. - 아이들은 말하지 않아도 자신의 이름이 써 있는 필기구를 찾아 사용하고, 자신 것을 못 찾은 친구는 자기 것은 어디 갔는지 물어보고 찾아서 사용했다. - 수업참여도도 높았으며 4차시 중 아이들과 교사의 호흡이 가장 좋았던 수업이었다. 만든 작품의 완성도도 높았고 하기 싫어하는 친구들을 서로 다독이며 수업에 함께 참여하려는 모습이 인상 깊었던 시간이었다.	
기타 의견	• 일주일에 한 번 짧은 시간에 이루어지는 수업이기 때문에 지난 시간에 대한 수업 정리를 충분히 해주어야 수업의 연속성을 확보할 수 있다. • 시집 만들기의 경우 워크지를 마련하여 학생들이 단계적으로 작성할 수 있도록 한다. • 또래관계가 충분히 형성된 집단인 경우 이미지 게임을 이용하여 서로에 대해서 이해하고 있는 부분과 익숙하지 않은 부분을 찾아볼 수 있도록 한다. 인신공격이 되지 않도록 하기 위해서 교사가 충분히 시범을 보이고 중재한다.	

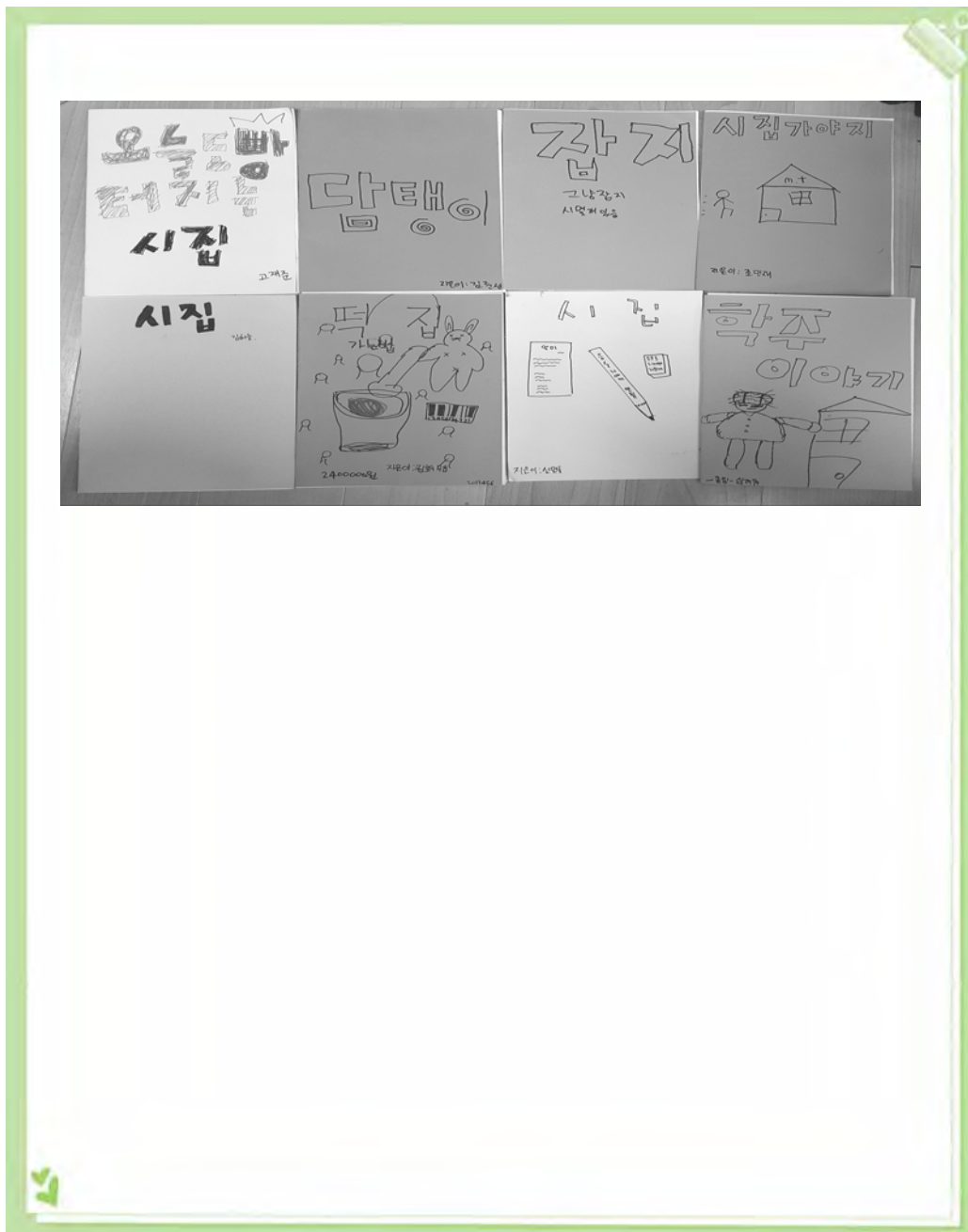
원작시(이태수)	학생A
새에게 새야, 너는 길 없는 길을 가져서 부럽다. 길을 내거나 아스팔트를 깔지 않아도 되고 가다가 서다가 하지 않아도 되기 때문에, 어디든 날아오를 때만 잠시 허공을 빌렸다가 되돌려 주기만 하면 되기 때문에, 길 위에서 길을 잃고, 길이 있어도 갈 수 없는 길이 너무 많은 길 위에서 새야, 나는 철없이 꿈길을 가는 아이처럼 옥빛 허공 깊숙이 날아오르는 네가 부럽다.	학주에게 학주야, 너는 빨리 서 좋겠다. 소리를 치거나 수업을 듣지 않아도 되고, 집가다가 가방도 가지고 가지 않아서 좋겠다. 너는 맨날 나한테 5분만 더 빨리오라 말하지만, 그건 내가 어려워 학주야, 나는 너처럼 모범생이 아니라 너가 부럽다. 학주야!

원작시(정태균)	학생L	학생J	학생M
선생님 선생님이 들어온다. 공부를 한다 갑자기 졸린다. 자다가 걸려서 혼난다. 대든다 그래서 학생부에 끌려간다 가서 벌 선다 반성문을 쓰다가 열이 받고 맘속으로 욕하고 울화통 이 터진다. 그러다 진정돼서 용서를 빈다 선생님이 받아 주신다 마지막엔 다 웃는다.	학주 학주가 복도에서 걸어 온다. 무섭다. 도망간다. 학주가 부른다. 학생부에 끌려간다. 화장했다고 때린다. 치마입었다고 매직으로 무릎에 선을 긋고 주먹으로 또 때린다. 잘못했다고 빈다. 다음에 걸리면 죽는다고 말한다.	한모* 고학생J 한모가 어온다. 진짜 얼굴이 못생겼다 ('진짜 면상이 개병신'을 연필로 긋고 수정함.) 맨날 어만하면 지적한다. 진짜 미운 한문 웃어도 재수없는 구.한모 *한문교사	학주 학주가 들어온다. 학주를 보았을 때 도망갔다. 학주가 우릴 부른다 학주쌤전용 빠따로 두드려 맞는다 피했다. 밝혔다.

학생S	학생Y	학생R	학생N
담탱이 담탱이가 들어온다. 담탱이가 공부를 하라고 한다. 싫다고 한다. 담탱이가 생지부로 꿇고 간다. 생기부에 도착했다. 학주가 나에게 말한다. 손바닥을 내밀라고 한다. 난 맞았다. 아팠다. 짜려봤다. 또 맞았다.	선생님 선생님이 나간다. 쉬는 시간이다. 갑자기 신난다. 뛰어다니다 걸려서 혼난다. 대든다. 그래서 생지부에 끌려간다. 가서 벌점 받는다. 반성문을 쓰다 열이 나고 맘속으로 욕을하고 소리를 지른다. 그러다 진정돼서 용서를 빈다 선생님이 받아주신다. 마지막엔 맞는다.	직캠 직캠이 들어온다. 한다. 갑자기 졸린다. 하다가 걸려서 혼난다. 대든다. 그래서 학생부에 끌려간다. 가서 한다. 반성문을 쓰다 하고 맘속으로 하고 그러다 진정되서 한다. 선생님이 받아주신다. 마지막엔 다 받는다.	엄마 엄마가 들어온다. 설거지를 한다. 오줌이 마렵다. 오줌싸다 옆으로 새서 혼난다. 깹친다. 그래서 안방에 끌려간다. 가서 반성하는 의자에 앉아있는다. 앉아있다. 똥이 마려 화가 나고 맘속으로 욕하고 항문이 터진다. 그러다 진정돼서 지린다. 엄마가 닦아주신다. 마지막엔 다 웃는다.

4차시

활동 사진





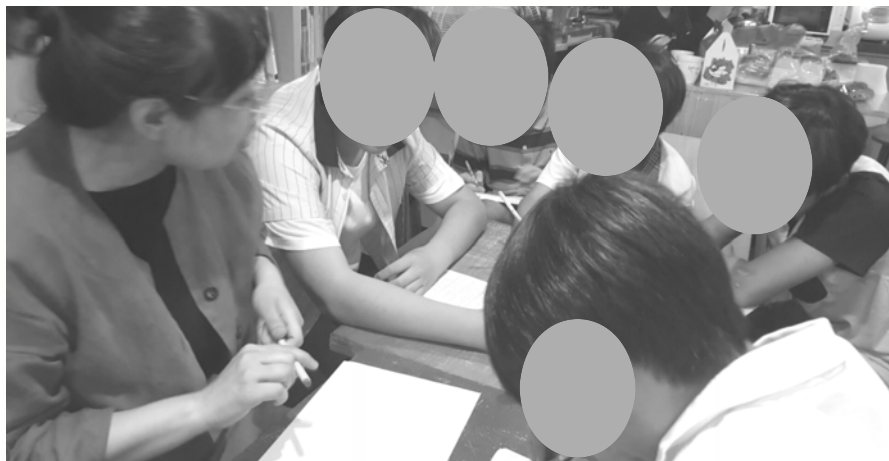
프로그램 세부 운영 계획안

종합 목표	비행청소년들의 자아탄력성 증진	차시	5	시간	60분
세부 목표	나와 네가 다름을 이해하기				
선정 자료	짱구는 못말려 '양말에 구멍이 났어요'				
준비물	에니어그램검사지, 영상. <청소년기의 뇌 이야기>(2008) 지식의날개				
지도 요소	관련 활동		비고		
도입 (10')	혈액형과 성격 이야기로 수업 시작		흔히 알려져 있는 혈액형의 성격과 자신의 성격을 비교해봄		
전개 (40')	에니어그램 검사 (에니어그램 검사지 구입) 짱구는 못말려 영상 시청 짱구는 못말려 캐릭터로 에니어그램 성격 유형 설명		계속 이야기를 하면서 영상을 시청한다.		
정리 (10')	<청소년기의 뇌 이야기>를 보여주며 청소년 과 성인의 차이에 대해 설명: 십대는 편도체 를 사용하여 감성이 민감하고, 성인은 전두엽 을 사용하여 사고에 민감하다. 그러므로 서로 의 사고가 다를 수 있다.				

5차시 시범적용 활동 보고서

프로그램	주 제 명	성격으로 이해하는 나와 너		
	강 사	고 정 원		
	대 상	중학교 2학년		
	활동 기간	2015년 4월 13일 ~ 7월 27일	총 차시	12
	장 소	마을N도서관		
일 시	수 업 내 용			참석인원
5월 1일 (금요일) 07:00~ 08:40	1. 혈액형과 성격 이야기로 수업 시작 2. 에니어그램 검사 3. 짱구를 못말려 ‘양말에 구멍이 났어요’를 시청 4. 에니어그램 해석 5. 청소년과 성인의 뇌의 차이 설명			총 9명
자체평가	- 평소와 다르게 수업 집중도가 좋지 않아서 걱정했지만 아이들은 끝까지 수업을 잘 들어주었음 이 수업 끝난 후 증명되었다. 수업이 끝난 후 동그럽게 모여앉아서 간식을 먹으면서 서로의 첫인상에 대해 이야기를 했다. 첫 시간보다 아이들이 서로에 대한 관심도가 높아졌고 이해하고 배려하려는 마음이 많이 보인다. - 이번 시간에 특히 많은 변화를 보인 학생Y. 학생Y는 수업 참여도는 보통이었고 일부러 심하게 장난을 치거나 욕도 많이 하고 수업 중 딴 얘기도 많이 했었다. 지난 시간 이미지게임 때 불평하는 아이들에게 재미있을거라고 한번 해보자고 다독이던 모습이 이번시간에도 이어졌다. 수업을 진행하는 선생님들에게도 친근함을 먼저 표현하는 모습을 보였다. 특히 고T가 김T를 놀리는 것을 보고 걱정하면서 김T에게 고T가 쌤 놀리는데 어떡하냐며 걱정하는 모습을 보였다. 고T와 김T가 장난이라고 하니깐 놀라면서 안도하는 표정을 지어보였다. 선생님들에게 마음을 확 열었고 진심으로 대하는 모습이 보기 좋았다. - 시간이 절대적으로 부족했다. 검사하는데 많은 시간이 걸리고, 해석하는 시간 역시 마찬가지 이다. 차시를 나누었어야 했던 것 같다. - 마지막으로 <청소년의 뇌 이야기>을 펼쳐 놓고 설명을 들려주니 신기해하며 열심히 들었다. 조금씩 지식욕이 자극된다는 느낌이 들었다.			
기타 의견	• 비행행동이 있는 남학생의 경우 간단한 검사도 되지 않는 경우가 많다. 특히 친한 친구들이 모둠을 이루었을 때가 그렇다. 검사를 하는 이유를 충분히 설명하고 자리를 따로 배치하여 집중하여 검사에 임할 수 있도록 하여야 한다. • 영상을 이용하여 수업을 할 경우에는 수업 시작 전에 음향상태, 화질 등을 확인하여야 한다. 그리고 영상도 15분 이상 영상만 보도록 하지 말고, 15분 내라도 중간 중간에 이야기를 나눌 수 있도록 배치하는 것도 좋다. • 에니어그램에 대해서는 호불호가 갈리는 것 같다. 학생들은 즉각적으로 결과가 나오고 명확하게 결정내려주는 인터넷에서 떠도는 심리검사를 더 좋아했다. 짱구는 못말려의 “양말에 구멍이 났어요” 편을 이용하여 에니어그램을 설명했을 때 집중도가 높았다.			

5차시 활동 사진

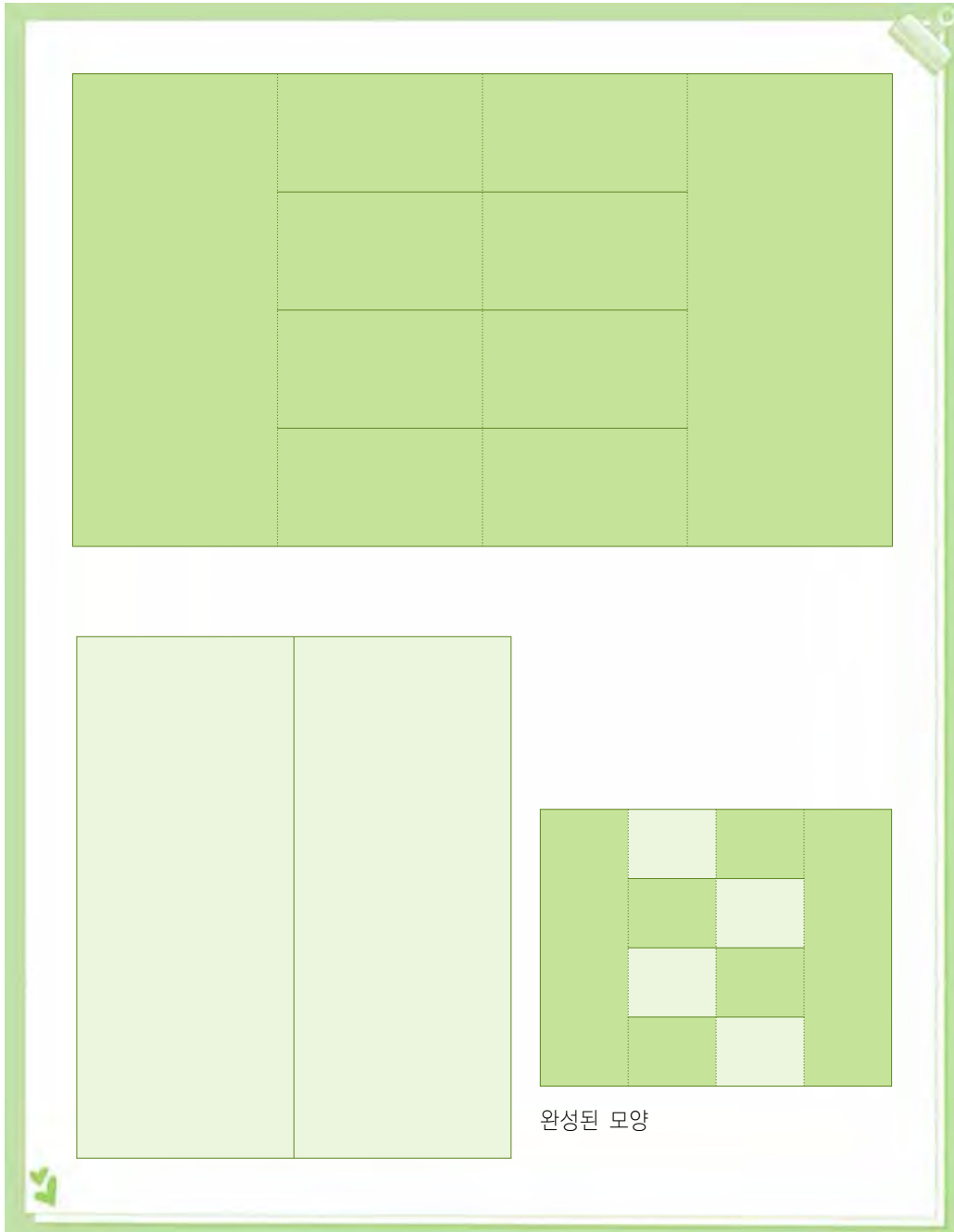




프로그램 세부 운영 계획안

종합 목표	비행청소년들의 자아탄력성 증진	차시	6	시간	60분
세부 목표	책과 친해지기				
선정 자료	도서관에 있는 그림책				
준비물	도서관에 있는 책, <진정한 일곱 살>, 색지(활동지①의 형식으로 접고 잘라서 준비, 색을 다르게 준비), 필기구, 가위				
지도 요소	관련 활동				비고
도입 (10')	일주일 동안 생활 이야기 나누기				
전개 (40')	책으로 하는 게임 (1) 상대방 머리 위의 책, 손 안 쓰고 떨어뜨리기 <게임방법> 1. 책을 고른다. 2. 고른 책을 수비팀 중 한명을 정해 머리 위에 올린다. 3. 공격팀 세명이 손을 쓰지 않고 책을 떨어뜨리면 승리. (2) 사람을 찾아라! <게임방법> 1. 제목을 보고 책을 고른다. 2. 동시에 책의 한 부분을 펼친다. 3. 펼친 페이지에 사람이 많은 팀이 승리. (3) 책을 찾아라. <게임방법> 1. 수비팀이 책장에 있는 책 중 상대팀이 찾기 어려울 책을 말한다. 2. 공격팀이 수비팀이 지명한 책을 찾는다. 3. 시간을 재서 짧은 시간에 찾는 팀이 승리.				
정리 (10')	<진정한 일곱 살> 그림책 읽고 매직북 만들기 － 활동지를 교사가 미리 만들어 오거나 시간이 되면 학생들에게 만드는 방법을 알려주며 함께 한다.				

활동지 ①



완성된 모양

6차시 시범적용 활동 보고서

프로그램	주 제 명	책이랑 놀자! 책으로 놀자!		
	강 사	고 정 원		
	대 상	비행행동이 있는 중학교 2학년 남학생		
	활동기간	2015년 4월 13일 ~ 7월 27일	총 차시	12
	장 소	마을N도서관		
일 시	수 업 내 용			참석인원
6월 8일 (월요일) 19:00~ 20:00	1. 책으로 하는 게임 (1) 상대방 머리 위의 책, 손 안 쓰고 떨어뜨리기 <게임방법> - 책을 고른다. - 고른 책을 수비팀 중 한명을 정하고 수비의 머리 위에 올린다. - 공격팀 세명이 손을 쓰지 않고 책을 떨어뜨리는 팀이 승리. - 아이들은 급 흥분해서 더욱 전투적으로 책을 찾고 책을 떨어뜨리기 위해 갖은 방법 동원. 입냄새 공격, 웃기기, 놀라키기. - 수업 중간 중 책이 아니고 작공 소식지 같은 것을 들고 온 상대팀에게 학생Y가 소리쳤다. 저건 책이 아니잖아요. 책에 대한 G.T의 설명 후 아이들은 책을 찾기 위해 더욱 전투적. 웃는 소리가 너무 커서 교실이 떠나갈 듯했다. 모두모두 즐겁고 신나게 게임을 즐겼다. - 처음에는 생각 없이 책을 고르던 아이들이 서로 상의하고 협력하는 모습 모임. (2) 사람을 찾아라! <게임방법> - 제목을 보고 책을 고른다. - 동시에 책의 한 부분을 펼친다. - 펼친 페이지에 사람이 많은 팀이 승리. - 많은 사람이 있는 페이지를 고르기 위해 굉장히 신중하게 책의 제목을 읽어보고 읽어보는 아이들. - 첫 번째 게임보다 더 많이 상의하고 팀원끼리 푹뽕뽕쳐 책을 골랐다. 더 많이 웃었고 더 많이 즐거웠다. 별 게임이 아닌데도 아이들은 즐겁고 신나게 게임에 최선을 다했다. (3) 책을 찾아라. <게임방법> - 수비팀이 책장에 있는 책 중에 찾기 어려운 책을 말한다.			총 10명

	2. 공격팀이 수비팀이 지명한 책을 찾는다. 3. 시간을 재서 짧은 시간에 찾는 팀이 승리. - 굉장한 팀워크 선보인 게임. 아이들은 자기팀원끼리 어떤 책을 골라야 상대팀이 못 고를것인지 진지하게 상의를 했다. 너무 못찾는 상대팀이 안타까웠는지 3분이 지나고는 어느 구역인지 힌트를 주자는 규칙을 제안했다. - 처음에는 책을 찾는 팀원들이 책을 마구잡이로 그냥 여기저기 찾았지만 두번째 게임을 할 때부터는 서로 구역을 나누고 머리를 쓰는 모습. 서로 자신이 찾는 쪽에는 책이 없다면서 다른 친구가 아직 확인 못한 구역을 함께 협동해서 책을 찾았다. 2. <진정한 일곱 살> 그림책 읽고 매직북 만들기 <진정한 열다섯 살에 대해 이야기해보고 매직북 만들기> - 게임할 때와 달리 집중력이 많이 떨어진 아이들 - 학생G: 자신은 할 줄 모른다고 자신 없는 모습 보임. 다른 친구들이 다 완성한 후에도 어떻게 하는지 모른다고 의기소침해 있었음. 도와준다고 같이 하자고 하니 다시 열심히 참여. - 학생Y: 선생님에게 천천히 진행해달라고 요구함. * 진정한 중학생이란 학생Y: 의리, 날밤, 친구, 가오, 재미있게, 놀러가고, 혼자, 노래방 학생M: 담배피고, 가출하고, 싸우고, 술 먹고, 길동사고, 대들고, 강간하지 않기, 가오부리고 학생G: 담배, pc방, 공부, 사춘기, 술, 빠리기, 가출, 중2병 학생S: 담배피기, 노래방가기, 피시방 가기, 가오, 가출, 반항, 길빵 때리기, 야동보기 학생J: 운동, 겁없고, 정신연령, 키, 정숙, 절제, 집중, 성품 학생C: 담배, 대들기, 술, 가오, 때리기, 훔치기, ses, 가출
자체평가	- 너무 많이 웃고 떠들어서 목이 아플 지경이었다. 간단한 게임인데도 열심히 참여한 아이들이 정말 멋졌다. 아이들 서로의 대한 생각들을 볼 수 있는 시간이었다. 못한 친구를 비난하기보다는 못하는 친구에게 힌트를 주는 아이들의 모습이 참 보기 좋았다. - 아이들이 게임에 집중해서인지 평소보다 욕하는 것도 줄어듦과 성적농담도 전혀 하지 않았다. 다음시간에는 더 즐거운 게임으로 아이들과 신나게 놀아보고 싶다. - 학생Y: 수업이 끝나고 집에 가려고 차에 올라타는데 학생Y가 끝까지 쫓아와서 인사를 하고 갔다. 요즘 가장 많은 긍정적 모습을 보여주는 학생Y. 수업이 끝나도 언제갈까하면서 쫓아다니고 끝까지 쫓아와 인사를 하기도 하고 수업을 하러 오는 선생님들을 보고 멀리서 달려와서 반갑게 인사도 한다. 다른 아이들이 수업에 집중하지 못할 때는 함께 해보자고 하면서 선생님들의 수업을 믿고 함께 아이들을 다독여주었다. 아이들 전체적으로 수업중 굉장히 안정된 모습으로 수업과 서로에 대한 믿음이 느껴졌다.
기타 의견	• 에너지가 많은 학생들에게는 총12차시 중 6차시 정도에는 학생들에게 게임 형식의 수업으로 주의를 환기한다. • 크게 웃고 떠들 수 있기 때문에 방음이 잘 되는 곳에서 진행한다. • 게임을 한 후 정적인 작업을 하기는 쉽지 않으니 게임은 수업의 마지막으로 배치한다. • 승부욕이 큰 아이들이기 때문에 정확하게 승부를 가릴 수 있도록 준비한다.

6차시 활동 사진

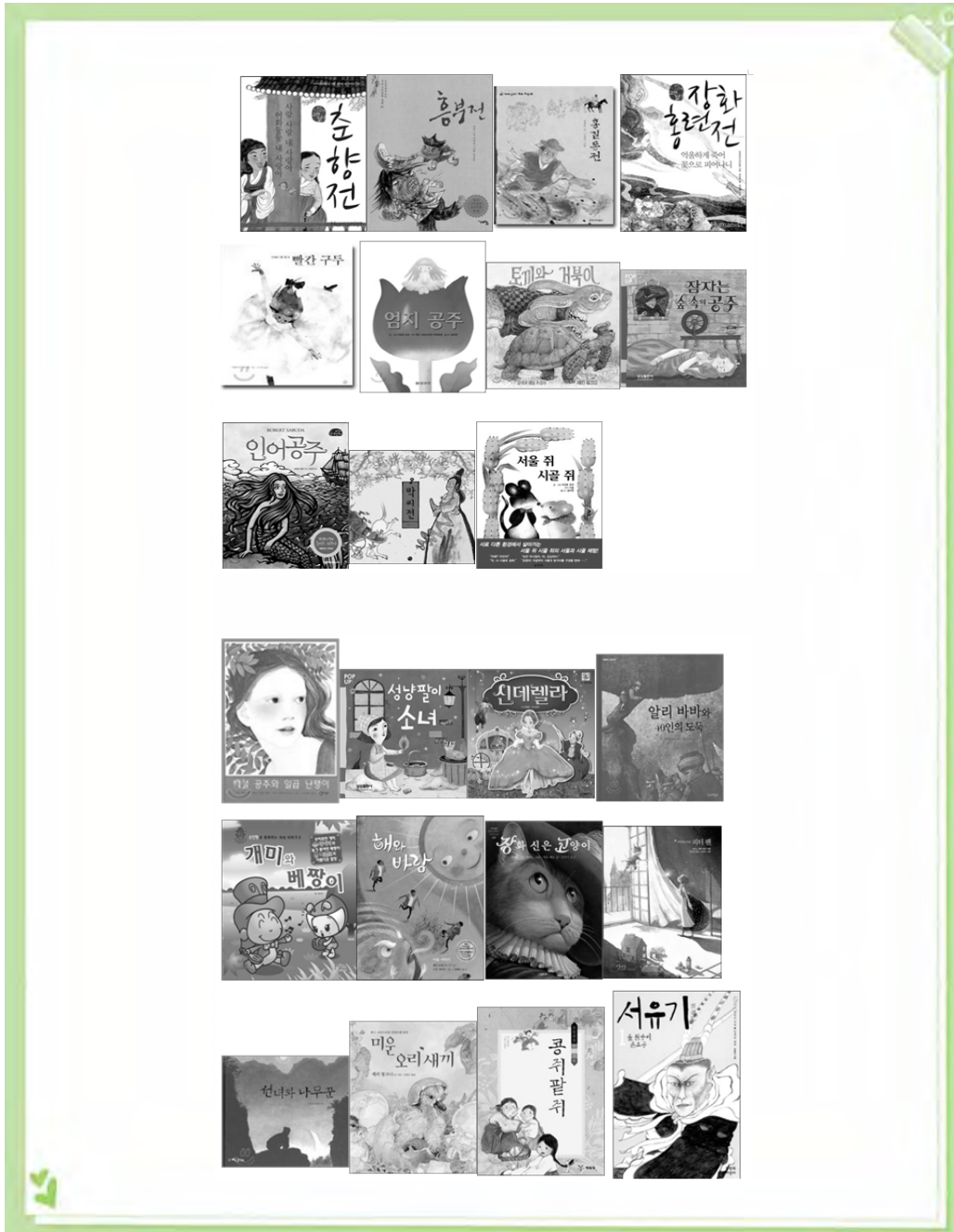




프로그램 세부 운영 계획안

종합 목표	비행청소년들의 자아탄력성 증진	차시	7	시간	60분
세부 목표	보편성 속에 있는 폭력성 열기				
선정 자료	세계명작				
준비물	종합장(세계명작 제목이 쓴 종합장), 책 표지 카드				
지도 요소	관련 활동				비고
도입 (10')	내가 아는 세계명작 주인공 이야기 나누기				
전개 (40')	1. 교사가 설명하는 내용의 제목을 맞춘다. : 미리 종합장에 책 제목을 써서 준비한다. * 조장을 뽑아 조장이 설명하고 조원들이 알아맞히는 식으로 진행하여도 좋다. 2. 맞춘 제목의 종이를 아이템으로 가져간다. <활동지 ①>				
정리 (10')	팀을 나누어 자신들이 가지고 있는 아이템으로 선인과 악인의 점수를 줌. 다음 시간에 오늘 획득한 아이템으로 게임을 하겠다고 예고함				

활동지 ①



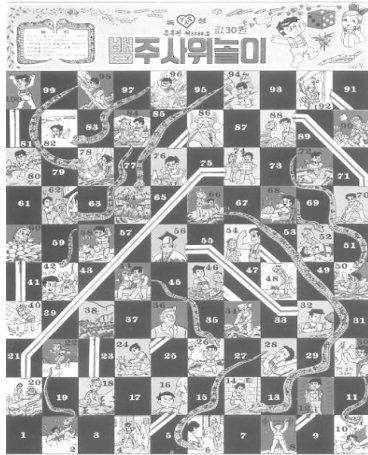
7차시 시범적용 활동 보고서

프로그램	주 제 명	세계명작 속 등장인물 게임판 만들기		
	강 사	고 정 원		
	대 상	비행행동이 있는 중학교 2학년 남학생		
	활동기간	2015년 4월 13일 ~7월 27일	총 차시	12
	장 소	마을N도서관		
일 시	수 업 내 용			참석인원
6월 22일 (월요일) 19:30~ 20:10	1. 내가 아는 세계명작 주인공 이야기하기 2. 세계명작 내용 듣고 책 제목 맞추고 책 표지 가지고 가기 3. 책 표지를 보고 선인과 악인을 고르고 최고 +3, 최하 -3까지 점수를 주게 한다.			총 6명
자체평가	- 수업시작을 30분이나 늦게 했다. 그 이유는 아이들이 흡연을 하다가 경찰에게 걸려서 훈시를 들었기 때문이었다. 그러다보니 간식을 늦게 먹기 시작하였는데 수업을 한 후에 먹었어야 했던 것 같다. (수업 끝나는 시간을 조정하기가 힘드니 말이다) - 똥 싸러간 학생S때문에 시작된 커피 이야기. 학생J는 나름 아는게 많은데 그 깊이가 깊지는 않다. 그래도 여러가지에 관심이 있고 알고자 하는 욕구가 있다. - 학생S: 세계명작이나 전래동화를 모르는 10%였다. 이야기를 거의 알지 못했다. 그래서 정답을 맞추는 것에는 적극 참여하지 못했지만 같은 팀인 학생G가 정답을 맞추면 환호하며 아이템 종이를 꼼꼼히 챙겼다. - 학생J: 많이 알고 있는 듯했지만 알게 알아서 상대팀에 힌트를 제공하는 꼴이 되었다. 눈치가 빠른 학생G가 학생J의 힌트를 주워서 정답으로 이어갔다. 계속 그런 경우가 되풀이되자 화가 났는지 얼굴이 빨개져서는 거의 발악수준의 소리를 지르며 열심히 게임에 참여. 애들이 학생J가 진짜 화났다고 하니깐 본인도 웃긴지 빨개진 얼굴로 웃는다. 그러다 게임을 시작하니 또 흥분해서 빨간 얼굴로 소리를 지르며 정답을 외친다. - 학생G: 눈치가 빠르고 센스가 있는 학생G는 아는 것은 없지만 눈치로 학생J가 흘린 정답을 주워서 자기것으로 만든다. 학생G가 얼굴이 빨개져 흥분을 해서 소리를 지르면서 게임을 하는데도 학생G는 꾸준하게 학생J가 흘린 살짝 빗겨간 정답을 주워서 진짜 정답을 맞췄다. 후반부에 팀별로 획득한 아이템을 등장인물의 캐릭터를 기준으로 +, - 점수를 줄때는 재미가 없는지 참여하지 않았다. 그러다가 왜 참여하지 않냐고 같이 하자고 하니깐 잠자는 숲속의 공중에서는 숲속은 플러스고 공주는 마이너스라고 했다. 왜 그런 생각을 하냐고 물으니 대답은 하지 못한다. 이런 식의 대답은 장화신은 고양이에도 이어져서 장화는 플러스고, 고양이는 마이너스라는 대답을 했다. 게임을 할 때는 누구보다 활기찼던 학생G인데 공부 분위기나 자기 생각을 얘기하는 부분에서는 흥미를 보이지 않는다. - 학생Y: 학생G와 한팀으로 제목을 맞추는 것에도 적극 참여하였고 캐릭터 이야기 할			

	때도 끝까지 열심히 참여하였다. 학생G가 집중하지 못하고 혼자 딴짓하는 중에도 학생Y는 열심히 등장인물에 대해 이야기를 했고 모르는 이야기는 내용을 물어보면서 수업에 적극 참여하였다.
기타 의견	• 선인과 악인을 나누는 것에 대해서는 학생들이 충분하게 이야기할 수 있도록 유도하기 위하여 질문이 중요하다. 그리고 왜 선인으로 선택했는지 악인으로 선택했는지를 기록해 놓는다. 학생들의 기발한 대답을 기록해 놓아야 다음 시간에 연속적인 수업을 할 수 있다. • 흡연을 하는 학생들이 모인 집단의 경우 끊임없는 민원의 위험이 있다. 수업을 하는 공간에서 100m 이내에서는 흡연을 할 수 없음을 정확하게 공지하고 수업 중에도 자주 환기시켜야 한다.



프로그램 세부 운영 계획안

종합 목표	비행청소년들의 자아탄력성 증진	차시	8	시간	60분
세부 목표	익숙한 인물에 대해 다르게 평가하기				
선정 자료	전래동화 및 세계명작, <심청전>, ‘한국전래동화에 나타난 등장인물의 폭력성과 여성관 분석’(1998) 이유라, 이대교육대학원 석사논문/ ‘서사놀이 관점의 옛이야기 향유사례’ (2014) 이지영, 독서연구 33.				
준비물	뱀주사위판, 주사위				
지도 요소	관련 활동				비고
도입 (10')	뱀주사위판 놀이 해보기 (놀이판 평가해보기) 				
전개 (40')	지난 시간에 획득한 아이템들의 캐릭터를 보고 상의하여 착함과 나쁜 정도 레벨 정하기 - 충분히 상의하며 레벨을 정한다. - 논문에 나와있는 이야기들을 중간 중간 들려준다.				
정리 (10')	- <심청전> 들려주기로 마무리				

8차시 시범적용 활동 보고서

프로그램	주 제 명	익숙한 인물에 대한 평가하기		
	강 사	고 정 원		
	대 상	비행행동이 있는 중학교 2학년 남학생		
	활동기간	2015년 4월 13일 ~ 7월 27일	총 차시	12
	장 소	마을N도서관		
일 시	수 업 내 용			참석인원
6월 29일 (월요일) 19:00~ 20:30	1. 뱀주사위 놀이를 하면서 전체적인 게임의 맥락 이해하기 2. 착한 일을 하면 엘리베이터를 타고 상위숫자로 이동가능하다. 10~50칸까지 경우에 따라 이동가능한 칸수가 다르다. 3. 나쁜 일을 하면 뱀에게 물려 하위숫자로 이동한다. 칸 이동은 나쁜 일의 경우에 따라 다르다. 4. 명작동화의 내용과 등장인물들에 대해 충분한 이야기를 나눈다. 5. 이야기 후 아이들이 정한 캐릭터의 착함과 나쁨의 정도에 따라 뱀주사위의 이동칸수를 정한다. 6. <심청전> 그림책 들려주기			총 8명
자체평가	– 학생C: 모든 동화의 등장인물들을 나쁘다고 표현. 1) 미운오리새끼의 엄마, 모르고 키웠어도 자기 자식인데 그렇게 나쁘게 할 수가 있냐? 2) 선녀와 나무꾼의 선녀, 왜 보이는데서 목욕을 하나? 3) 인어공주의 언니, 인어공주 언니가 있어요? 4) 흥길동전의 흥길동, 왜 일해서 다른 사람 도와줘야지 사람을 때려서 뺏어요? 김T: 탐관오리가 부당하게 모은 돈을 뺏은거잖아. 학생C: 거기 무슨 오리가 나와요? 그래도 어쨌든 폭력 썼잖아요? 김T: 아니 탐관오리는 나쁜사람이야? 학생Y: 어떤 상황에서도 폭력은 정당화 될 수 없어요. 5) 개미와 베짚이, 개미 새끼는 엄마 등쳐먹고 살아요. 6) 잠자는 숲속의 공주, 꿀잠 자는데 왕자가 깨웠으니 기분이 좋겠어요? – 학생S: 명작동화의 내용에 대한 이해가 많이 부족함. 읽어본 적이 없는 듯. 학생S이는 옆에 학생C가 앉아서 그런지 평소와 다르게 많이 집중하지 못하고 학생C와 딴짓을 많이 했다. 그러다가도 눈을 마주치고 같이 하자고 하면 알았다고 하면서 집중했다. 1) 신데렐라, 왜 신분도 낮은데 높은 신분의 쳐다볼 수도 없는 사람하고 사귄다고 해요? 아마 학생S는 신분의 차이가 큰데 어떻게 둘이 행복하게 살 수 있는가요 대해 이야기 하고 싶었던 것 같다. 학생S: 왜 올라가지 못할 나무를 쳐다봐요?			

	김T: 신데렐라 신분 높은데 새엄마가 일부러 그렇게 그지같이 일시키고 못살게 군거야. 학생S: 그래여? 학생C: 신데렐라 엄마가 나쁘네. - 학생Y: 캐릭터 분석할 때 많은 이야기를 하지 않았지만 게임판에 캐릭터의 선택에 따라 올라가는 것과 내려가는 것을 정할 때 가장 적극적으로 참여했다. - 학생G: 늘 노는게 짤 좋은 학생G, 오늘따라 더욱 산만했다. 드러눕고, 소리 지르고 그러다 인어공주 부분에서 학생G가 외친 한마디. “인어공주 나빠여, 비린내 나여.” 학생G만의 독특한 생각이 느껴지는 한마디 였다. - 아이들은 명작 속 인물들에 대해 대부분 부정적 인물이라고 표현했다. 권선징악을 기본 베이스로 하는 명작들이라 선인과 악인이 명확한 데도 아이들은 선인, 악인도 모두 아이들의 기준에서 나쁘다고 판단하는 듯. 오늘 수업에서 특히 학생C가 가장 많은 이야기를 했는데 명작 속 인물들에 자신의 이야기를 투영해서 이야기를 했다. 특히 엄마에 대해서는 나쁘다는 표현을 굉장히 많이 했다. 폭력에 대해서는 아이들 전부가 나쁘다고 이야기했다. 명작이야기와 명작속 인물들에 대해 지난시간에 이어서 아이들의 생각을 좀 더 들을 수 있는 시간이었다. 아이들은 명작 속 인물의 빔대어 자신들의 이야기를 했고 이 부분에 대해 좀 더 이야기를 해 볼 필요가 있다고 생각했다. - 논문에 대한 이야기를 중간 중간에 해주었더니 자신들이 그걸 알고 폭력적이고 야하게 썼다며 고덕거렸다. 그럴 줄 알았으면 더 강하게 쓰는 거라며... - 고T가 이야기를 시작할 때 학생Y를 제외한 아이들은 집중하지 못했다. 하지만 이야기가 이어질수록 아이들은 동화 속 이야기를 궁금해 했고 그림의 표현에 대해 재밌다고 이야기했다. 심청이 이야기에 대해서는 많은 얘기를 못했지만 재밌는 그림과 전래 동화 속 표현에 대해 아이들이 반응했다.
기타 의견	• 전래동화는 아이들이 아는 이야기지만 그림책을 통해서 내용을 한 번 더 상기시키기도 하고, 선인과 악인에 대한 근거를 정확하게 찾게 하는 과정이 필요하다. • 게임을 하는 경우 시간을 정확하게 보아야한다. 그렇지 않으면 1시간이 짧은 시간이기 때문에 시간 배분이 필요하다. • 시험기간의 경우 공부를 하지 않는 아이들의 경우 일찍부터 놀기 때문에 오히려 수업시간을 지켜서 시작하기가 쉽지 않다.

8차시 활동 사진





프로그램 세부 운영 계획안

종합 목표	비행청소년들의 자아탄력성 증진	차시	9	시간	60분
세부 목표	이야기 이어쓰기				
선정 자료	선녀와 나무꾼, 빨간모자, 인어공주, 소나기, 콩쥐팥쥐				
준비물	활동지				
지도 요소	관련 활동				비고
도입 (10')	전래동화에 대해 질문하기 1.심청이의 성은? 흥부와 놀부는? 콩쥐와 팥쥐는? 2.심청이가 빠진 바다의 이름은? 지금의 어디일까? 3.콩쥐의 결말은?				
전개 (40')	뒷 이야기 쓰기 - 한 사람이 이야기를 쓰고 옆으로 넘겨서 이야기가 이어지게 한다.				
정리 (10')	학생들이 쓴 내용에 대한 피드백 하기 전래동화에 대한 이야기 들려주기				

9차시 시범적용 활동 보고서

프로그램	주 제 명	이야기 이어쓰기		
	강 사	고 정 원		
	대 상	비행행동이 있는 중학교 2학년 남학생		
	활 동 기 간	2015년 4월 13일 ~ 7월 27일	총 차시	12
	장 소	마을N도서관		
일 시	수 업 내 용			참석인원
7월 6일 (월요일) 19:00~ 20:10	1. 전래동화 상식 퀴즈 2. 뒷 이야기 연결해서 이어쓰기 3. 전래동화 이야기			총 5명
자체평가	1. 전래동화 상식 퀴즈? 고T:심청이의 성은? 학생S:심청이가 성도 있어요? 뭐지? 학생J: 심씨잖아. 고T:그럼 공쥐와 팔쥐는? 학생S: 그걸 어떻게 알아요? 김? 이? 박? 고T:여기 책을 봐봐. 아빠 이름이 ‘최만춘’이라고 나와있잖아. 학생B: 헐.. 정말이네. 애네 살았던 애들이구나. 고T: 그럼 그 이야기를 해보자, 공쥐 팔쥐 결말이 어찌 되었니? 학생J: 공쥐가 신을 벗어놓고 가서... 어라.. 학생S: 그건 신데렐라이고... 고T: 오늘 수업 끝나고 이야기해줄게.			
	2. 뒷 이야기 연결해서 이어쓰기 [이야기 시작] 옛날 금강산 깊은 골짜기에 가난한 나무꾼이 어머니와 단둘이 살았어. 하루는 나무꾼이 나무를 하는데, 풀숲에서 사슴이 뛰쳐나와 살려 달라는 거야. 나무꾼은 사슴을 얼른 나뭇집 속에 숨겨 주었어. 그러자 우락부락한 사냥꾼이 쫓아와 도망치는 사슴을 못 보았냐고 물었어. [김T] “왜?, 왜 묻는데?” “아니, 사슴이 나 겁내 때리고 도망쳤어. 싸가지새끼.” “니가 맞을 짓을 했겠지.” “ππ 아니야. 그냥 지나가다 쳐다봤는데 야린다고 때렸다니께.”			

[학생J]

그럼 나한테도 맞아
왜?!

어딜 좋다고 물어?
나한테도 터져볼터

[학생S]

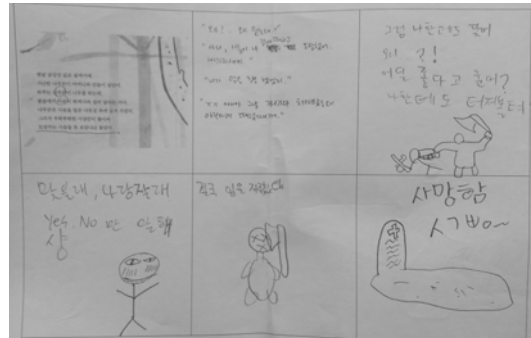
맞을래, 나랑 잘래
Yes, No만 말해
상

[학생B]

결국 일을 저질렀다.

[학생G]

사망함 ㅅㄱㅅㅇ~



[이야기 시작]

옛날 옛적에 귀여운 한 소녀가 살았습니다. 누구든 그 소녀를 한번 보면 사랑하지 않을 수 없었습니다. 하지만 이 세상에서 소녀를 가장 사랑하는 사람은 바로 소녀의 할머니였습니다. 손녀에게 사랑을 아무리 많이 줘도 모자란다고 생각하는 게 할머니의 마음이었었습니다. 한번은 할머니가 손녀에게 빨간색 작은 벨벳 모자를 선물했습니다. 모자가 어찌나 잘 어울리던지, 소녀는 줄곧 그 모자를 쓰고 다녔고 그때부터 ‘빨간 모자’라는 별명을 얻었습니다.

[학생G]

19살 이하는 보지 마라.

야 너 누가 그림모자 쓰고 다니래 당장버려!

[김T]

빨간모자는 당황해서 뒷걸음질
쳐요. 그러다 엄마가 가장 아
끼는 꽃화분을 깨고 말았죠?
“너 일부러 그러는거야?”

[학생J]

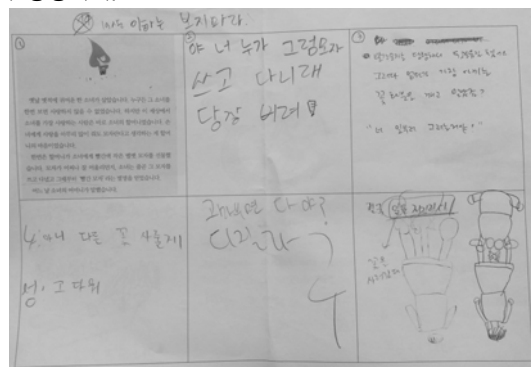
나: 아니 다른 꽃 사줄게
엄: 고마워

[학생S]

고마우면 다야? 디질라구

[학생B]

결국 일을 저질렀다.



[이야기 시작]

깊은 바닷속 인어들의 왕국에 공주들이 살았어요.

예쁜 목소리로 노래하는 막내 인어 공주를 바깥 세상에 대해 호기심이 가득했어요.

[학생S]

인어공주는 아이가 낳고 싶었어요. 8명을 낳고 싶었어요.

[학생B]

결국 일을 저렸습니다.

[학생G]

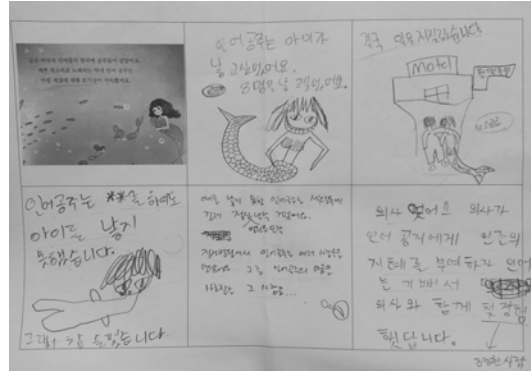
인어공주는 **을 하여도 아이를 낳지 못했습니다. 그래서 참 슬펐습니다.

[김T]

아이를 낳지 못한 인어공주는
섹스중독에 걸려 정신병원을 들
락날락 거렸어요. 정신병원에서
인어공주는 여러 사람들을 만났
어요. 그 중 인어공주의 마음을
사로잡은 그 사람은...

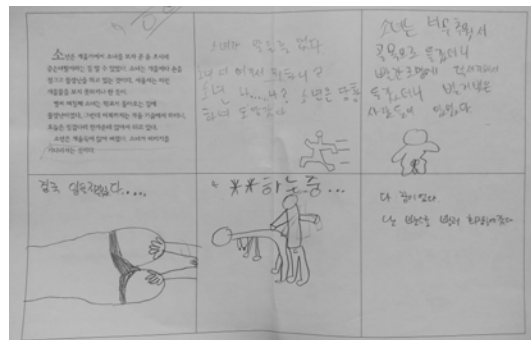
[학생J]

의사였어요. 의사가 인어공주에
게 인간의 지혜를 부여하자 인어
는 기뻐서 의사와 함께 첫경험
(진정한 사랑)을 했습니다.



[이야기 시작]

소년은 개울가에서 소녀를 보자
곧 윤 초시네 증손녀딸이라는
걸 알 수 있었다. 소녀는 개울에
다 손을 담그고 물장난을 하고
있는 것이다. 서울서는 이런 개
울물을 보지 못하기나 한 듯이
벌써 며칠째 소녀는 학교서 돌아
오는 길에 물장난이었다. 그런
데 어제까지는 개울 기슭에서
하더니, 오늘은 징검다리 한가
운데 앉아서 하고 있다.



소년은 개울둑에 앉아 버렸다. 소녀가 비키기를 기다리자는 것이다.

[학생J]

소녀가 말을 걸었다.

소녀: 너 여기서 뭐하니?

소년: 나.... 나? 소년은 당황하여 도망갔다.

[학생S]

소녀는 너무 추워서 골목으로 들갔더니 빨간조명에 력서리해서 들갔더니 벌거벗은 사람들이
있었다.

[학생B]

결국 일을 저질렀다....

[학생G]

**하는 중...

[김T]

다 꿈이었다. 난 뺨스를 빨리 화장실에 갔다.

[이야기 시작]

옛날 조선 시대 전주에 최만춘이라는 양반이 살았다. 부족한 거 하나 없지만 늦도록 자식이 없어 늘 걱정이었거든. 유명한 절을 찾아다니며 빌며, 어려운 사람들을 돕자 학생이 감동했는지 예쁜 딸을 낳게 되었어. 아이 이름을 공쥐라 짓고 보물처럼 귀하게 여겼지만 이런, 엄마는 딸을 낳고 백일 만에 세상을 떠났지 뭐야.

[학생B]

새 와이프가 생겼단다.

[학생G]

둘은 섹스를 하여서 애기를 낳았습니다. 애기 이름은 학생G였습니다.

[김T]

학생G는 추남이었어요. 그래서 학생G는 이쁜 공쥐가 너무 미웠어요. 그래서 공쥐를 괴롭힐 계획을 세웠지요.

[학생J]

건: 야 공쥐!

공: 왜??

건: 너 사실 우리 가족 아니야

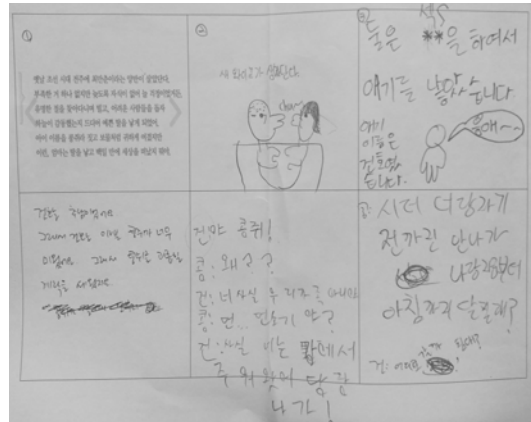
공: 먼.. 먼소리야?

건: 사실 너는 강에서 주워왔어 당장나가!

[학생S]

공: 시러 너랑자기전까진 안나가 나랑 지금부터 아침까지 달릴래?

건: 어디로 갈까? 침대?



2. 아이들이 쓴 이야기에 대한 피드백

‘우리의 이야기는 왜 이렇게 야하고 폭력적이게 흘러갔을까?’에 대한 이야기 충분히 나누기 수업 집중도도 높고 아이들이 글도 열심히 썼는데 내용이 성적인 것이 대부분. 늘 아슬아슬한 것들이 폭발한 날. 맘껏 풀었고, 설명도 열심히 들었음.

공쥐팔쥐 이야기 결말을 들려줌. 팔쥐가 젖갈로 담겨진 이야기. 아이들은 무척 집중하며 들었다.

기타 의견

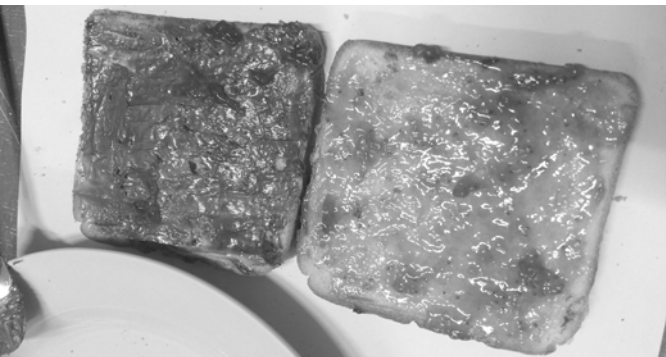
- 알고 있는 이야기들이지만 문자로 읽을 수 있는 시간을 충분히 갖는 것이 좋다.
- 수업시간에 계속 야한 이야기를 한다면 하루 날을 잡아서 충분히 풀어낼 수 있게 하고 그것에 대한 명확한 피드백을 해주어야함. 교사가 자신이 없는 경우 전문가를 초청해와서 충분히 할 수 있으면 더 좋음.



프로그램 세부 운영 계획안

종합 목표	비행청소년들의 자아탄력성 증진	차시	10	시간	60분
세부 목표	적재적소에 대해 이해하기				
선정 자료	〈책 먹는 여우〉				
준비물	〈책 먹는 여우〉, 식빵, 잼, 치즈 등				
지도 요소	관련 활동				비고
도입 (10')	〈책 먹는 여우〉, 〈와작와작 꿀꺽 책 먹는 아이〉를 읽어준다.				
전개 (40')	먹는 책에 대해 설명하고 가지고 있는 재료를 이용하여 책을 만들게 함. - 충분히 책 내용에 대해 먼저 이야기하고 만들 수 있도록 유도해야함.				
정리 (10')	친구들에게 책 내용에 대해 이야기하고 맛있게 먹음.				

10차시 시범적용 활동 보고서

프로그램	주 제 명	프로그램 안내 및 동기부여		
	강 사	고 정 원		
	대 상	비행행동이 있는 중학교 2학년		
	활동기간	2015년 4월 13일 ~ 7월 27일	총 차시	12
	장 소	마을N도서관		
일 시	수 업 내 용			참석인원
7월 13일 (월요일) 19:00~ 20:00	1. <책 먹는 여우> 읽어주기 2. 먹는 책 만들기			8명
	 “원나잇, 이불을 뒤집어보면 고추가 달려있어요.” 			

“제목없음”



“사랑”



“움직이는 예술작품, 니글니글”



- 학생G는 오늘 기분이 좋지 않다며 뭔가 할 말이 있는 눈치였지만
고민하다 어떤 이야기인지 말 할 수는 없지만 굉장히 기분이 좋지

않아서 집에 가서 바로 자면 그냥 아침이었음 좋겠다고 했다. 어떤 생각도 하기 싫을 정도로 기분이 안 좋은 모양이었다. 무슨 일인지 몰라도 힘내라고 빠이팅을 외치니 알았다면서 살짝 웃는다.

- 먹던 음식을 뱉는 등 혐오스러운 엽기행동 많이 함. 아이들이 더럽다고 난리를 부려도 학생G는 계속했다. 기분이 안 좋아서인지 일부러 이상행동을 많이 함.

“남한과 북한이 통일이 되는 거예요. 제가 통일할꺼예요. 처음에는 통일했을 때 나라가 혼란스럽겠지만 곧 좋아질거예요.”



“망쳐진 내 얼굴, 화상을 입은 모습이에요. 내 얼굴이 점점 망가지는 거예요.”



“예술빵, 잼을 뿌리다 걸려서 막 뿌렸더니 썩인거예요. 뿌리는건 예술이라서 예술빵이라 했어요.”



“식빵나라 치즈공주”

자체평가

- 먹을 수 있는 책이고 자기가 만들어서 먹는다고 했는데도 아이들은 그런 생각 없이 무작정 욕심을 내서 잼을 바르고 초코를 발라서 결국 먹지도 못하게 되었다. 분출되지 못한 에너지들이 분출될 수 있는 출구가 필요하다는 생각이 들었다.
- 시험도 끝나고 방학을 앞두고 있어서 아이들의 집중력이 점점 떨어지고 있다. 지난 주에 오지 않은 아이를 제외하고는 성적인 이야기는 없었다. 하지만 엽기행동을 과해졌다. 그래도 즐겁게 웃으며 수업을 할 수 있어서 좋았다.

기타 의견

- 재료를 욕심내거나 망가트리지 않게 1인용씩 나누어주면 좋다.
- 장난으로 흐르지 않도록 아이들이 만들 때 곁에서 이야기를 계속 나누어준다.



프로그램 세부 운영 계획안

종합 목표	비행청소년들의 자아탄력성 증진	차시	11	시간	60분
세부 목표	프로그램 정리				
선정 자료	도서관에 있는 책 중 영상을 만들 수 있는 작품				
준비물	도서관의 책, 사진기(핸드폰 사진기 가능)				
지도 요소	관련 활동				비고
도입 (10')	〈아기돼지 세 마리〉 그림책 읽어주기				
전개 (40')	도서관에 있는 책 중에서 우리 이야기를 담을 수 있는 책을 골라본다. 상황 이야기 나누고 영상으로 촬영한다.				
정리 (10')	오늘 찍은 영상과 다음 시간에 추가해 찍을 분량에 대해 이야기한다.				

11차시 시범적용 활동 보고서

프로그램	주 제 명	수업정리하기		
	강 사	고 정 원		
	대 상	비행행동이 있는 중학교 2학년 남학생		
	활동기간	2015년 4월 13일 ~ 7월 27일	총 차시	12
	장 소	마을N도서관		
일 시	수업내용			참석인원
7월 20일 (월요일) 19:00~ 20:30	1. <아기돼지 세 마리> 읽어주기 - 선생님이 들려주는 이야기에 기계적으로 대답하다가 우리가 이미 알고 있는 아기돼지 이야기가 아닌 것을 알고 흥미를 보이기 시작. - 아기돼지 삼형제가 책 밖으로 나와서 늑대를 물리치고 동화마을로 돌아가는 이야기를 통해 아이들에게 책 속 이야기를 우리의 이야기로 끌어내보자는 취지 설명과 함께 우리들의 이야기 시작. 2. 도서관에 있는 책 중에 우리가 영상을 찍을 수 있는 책 찾기 <미생> <나도 권리가 있어요> <신과 함께> <나는 왜 나를 좋아하지 않을까>를 골라서 내용을 만들어 봄. - <미생>에 아이들이 관심을 보이며 직위에 따라 종이를 던지는 것을 해보자고 함. * 상황만 주었고 아이들이 즉흥적으로 대사를 만들었다. - 사장: 야, 너 똑바로 못해? 다시 해와 이 새끼야? - 과장: 대리새끼 어딴어? - 학생S: 에잇! - 건: 그런데 우리 이거 왜 하는거예요? - 아이들: 맞아요. 우리 이거 왜 해요? 배고파요. 간식 수박 먹어요. - 고T: 아마 너희들이 직업을 갖게 된다면 이런 부당한 경우가 많이 생길 수 있어? 아르바이트 해본 사람 있어? - 아이들: 전단지 - 고T: 대부분 너희들 또래에는 전단지 아르바이트를 많이 하지. 요새 인기 있는 이야기들은 누군가 학대당하는 이야기들이 굉장히 인기가 있어. 너희들 혹시 죽음에 대해 생각해봤어? 미생이니깐 아직 산게 아닌거니깐 죽음이라도 연결된거니깐 한번 이야기해보자. 너희들 죽음 다음에도 세상이 있다고 생각해? - 학생H: 전 인간이 죽으면 “무”라고 생각해요. - 고T: 아무것도 없다고 생각해?			7명

	- 학생H: 네 - **: 전 개로 환생하고 싶어요. - 아이들: 개는 얼마 못살아. - 고T: 어떤 종류 개? - **: 풍산개요. - 고T: 그럼 니들 〈신과함께〉에서처럼 49일 후에 환생한다면 뭘로 환생하고 싶어? - 학생G: 사람으로 태어나고 싶어요, 대통령이 되고 싶어요. - 학생H: 전 사람으로 태어나고 싶지 않아요, 전 아무것도 되고 싶지 않아요, 그냥 “무”이고 싶어요. - 학생J: 새가 되고 싶어요, 비둘기가 되서 학생Z를 자유롭게 날고 싶어요, 비둘기가 되서 생각없이 살고 싶어요. - 학생B: 사람이 되고 싶어요, 잘 사는 사람이 되고 싶어요. 3. 〈나는 왜 나를 좋아하지 않을까〉 다음 시간에 좀 더 진지하게 짚어보자고 함. 그리고 은평 UCC 대회에 내보기로 함.
자체평가	- 미생 장면 연출하기를 하면서 사장에서 인턴으로 종이 던지기가 전달되면서 종이를 던지는 강도가 점점 세졌다. 결국 마지막 인턴 역할인 학생S가 왜 이것을 하는지 모르겠다는 이야기를 했고 그 이야기를 듣고 아이들도 왜 하는지 모르겠다고 한소리를 냈다. 자기가 맞았으니 맞은 이상으로 양갈음을 할려던 아이들도 학생S 말에 뭔가를 깨달은 듯했다. 그리고는 이 상황이 짜증과 비슷하다고 했다. 짜증은 점점 전달이 되면서 커진다고 했다. - 환생 이야기를 할 때 아이들의 속마음을 들여다볼 수 있는 좋은 시간이었다. 수박을 먹으면서 아이들에게 죽음과 환생에 대해 좀 더 이야기를 나눠봤는데 아이들은 굉장히 멋진 대답을 스스로 찾아냈다. - 아이들이 이제 깊이 있는 이야기를 하기 시작했고, 활동 안에서 의미를 찾는 모습도 보였다. 다음 시간이 마지막이라고 하니 무척 아쉬워했다.
기타 의견	



프로그램 세부 운영 계획안

종합 목표	비행청소년들의 자아탄력성 증진	차시	12	시간	60분
세부 목표	프로그램 정리				
선정 자료	도서관에 있는 책				
준비물	사진기, 컴퓨터(무비메이커)				
지도 요소	관련 활동				비고
도입 (10')	지난 주에 찍은 사진으로 만든 영상 함께 보기				
전개 (40')	추가 분량 찍기 무비메이커로 편집하기				
정리 (10')	수업 평가				

12차시 시범적용 활동 보고서

프로그램	주 제 명	익숙한 인물에 대한 평가하기		
	강 사	고 정 원		
	대 상	비행행동이 있는 중학교 2학년 남학생		
	활동기간	2015년 4월 13일 ~ 7월 27일	총 차시	12
	장 소	마을N도서관		
일 시	수 업 내 용			참석인원
7월 27일 (월요일) 19:00~ 20:30	- 지난 주에 찍은 사진으로 만든 동영상 보며 추가 내용에 대해 이야기 나누기 : <미생>으로 찍은 짜증이 전달되는 영상을 재미있게 보았다. 그리고 지난 주에 하기로 한 <나는 왜 나를 좋아하지 않을까> 책으로 아이들이 질문에 대한 답을 써서 사진으로 찍어보기로 했다. 그리고 그것에 대한 대안을 찾아보기로 했다. - 1차시부터 우리가 한 수업을 찍은 사진을 보며 이야기를 만들어 보았다. 그리고 그것으로 영상을 마무리 하였다. - 마지막 수업이라고 하자 아이들이 우리가 만든 게임판으로 게임 한 번 해보자고 했고 마지막 수업을 아쉬워하며 수업을 끝냈다.			9명
자체평가	- 우리가 직접 만든 권선징악 아이템을 가지고 말머리판 게임을 해보았다. 게임을 하면서 처음 전래동화들을 들을 때보다 우리가 더 많은 이야기를 알고 있고 수업시간에 배운 것들은 기억하고 있음에 놀랐다. 게임을 하면서 놀라움과 동시에 참으로 즐거운 시간이었다. - 차 뒷자석 보면 자기들이 타고 있을꺼라고 헤어짐에 대해 아이들이 굉장히 아쉬워했다. - 마지막이라고 아이들이 굉장히 아쉬워하였고 또 놀러올꺼냐고 몇 번을 물어보았다. 수업이 거듭될수록 관계가 좋아졌고 관계가 좋아진 만큼 서로 좀 더 편해짐이 수업을 살짝 방해하는 요인이 되기도 했지만 그런 방해요인마저도 수업에 잘 녹아들었다. - 수상여부와 관계없이 영상을 만들어 보면서 이야기를 나누니 수업 정리도 잘되었고, 아이들 스스로도 만족했다. (UCC 대회 가작에 당선되었고 20만원을 상금으로 받았다.)			
기타 의견	- UCC는 대회가 많이 있으니 확인해서 참가해보는 것도 좋겠다. - 마지막 수업에는 이제까지 수업을 정리해보는 시간을 갖는 편이 유익하다. 영상이나 작품집으로 자신들이 쓴 글과 사진을 다시 볼 수 있는 기회를 갖게 된다.			

12차시 활동 사진

