

고양시청소년재단 코로나19 대응 비대면 활동 사례집

# 스크린 너머 청소년을 만나다!



고양시청소년재단 코로나19 대응 비대면 활동 사례집

# 스크린 너머 청소년을 만나다!

## 비대면 방식은 이제부터 시작이다

고양시청소년재단의 지도자들은 코로나covid 19 상황 속의 지난 1년간 대다수의 국민들과 마찬가지로 어려움을 겪어왔다. 이 책은 그 과정 속에서 지도자들이 어떻게 치열하게 고민하고 결과물들을 만들어왔는지 보여준다.

2019년 말 중국 우한에서 전염 바이러스가 발생하고 그것이 어떤 것인지도 모르는 채 우리에게 소문으로 전해졌다. 2020년 1월25일 고양시에서 3번 확진자가 발생했다. 1,2번 확진자는 공항에서 발견되었으니 공항에서 격리되지 않고 지역사회로 온 첫 번째 환자이다. 정부의 지침에 따라 2월5일~2월11일 고양시청소년재단 소속 시설들은 휴관에 들어갔다. 이어서 2월25일~3월8일 재차 휴관에 들어갔으며, 우리는 정부와 학교의 지침만을 바라볼 수 밖에 없었다.

3월 말, 더 이상 정부의 지침만을 기다리고 있을 수만은 없었다. 돌파구를 찾아야 한다. 일부 프로그램은 이미 줌이나 구글클래스, 카카오톡으로 진행이 되고 있었다. 우리는 독자적으로 비대면 사업으로의 전환 전략을 세웠다. 처음 가보는 길이 두려웠고 어떤 결과가 나올지 예측하지 못한 상황에서도 살아남기 위해서 사업의 방향을 전환해야 했다.

긴급 고양시청소년 실태 조사 결과, 청소년들은 식사를 집에서 혼자 해결하는 경우가 많았으며, 우울감 등 부정적 정서가 증가하고 특별한 활동거리를 갖지 못했다. 또한 온라인 학교 교육을 따라가지 못하는 청소년들이 있는데 특히 초등학생들이 많았다.

우리는 활동 키트 및 식사 뿐만 아니라 상담 조사지까지도 딜리버리delivery, 테이크아웃take-out 했고, 계획된 프로그램을 비대면으로 전환했으며, 또한 코로나 상황에 맞는 일시적 프로그램도 개발했다.

시설 유휴공간을 가정에서 온라인 학습이 어려운 청소년에게 할애했으며, 긴급 초등 돌봄교실을 열었다. '마음방역'을 확대하고, 1인 10회기의 온라인 학습멘토링을 도입했다.

피보팅pivoting이란 외부 환경에 따라 사업 방향을 다른 쪽으로 전환하는 것을 말한다. 우리는 환경에 따라 다양한 방향으로 빨리 사업을 전환했다. 이는 청소년 사업 영역에 국한되는 것만은 아니다. 부부만이 운영하는 크지 않은 삼겹살집이 있다. 저녁 5시에 문을 열어 저녁 장사를 한다. 코로나 시기에 저녁 9시까지 제한이 있다보니 4시간만 영업을 하게 되었다. 어떤 날은 손님이 좀 있지만 어떤 날은 한 테이블도 손님이 없는 경우가 있다. 다른 식당들은 삼겹살 정식 등 배달로 전환해서 돌파구를 찾고 있지만 이 식당은 빠른 전환을 못했다. 이처럼 상황에 맞는 빠른 대처는 어느 영역에서나 필요하다.

상반기를 마무리 하는 6월 말, 우리 재단은 “포스트 코로나, 청소년활동 패러다임의 변화와 전망”이라는 주제로 우리 재단의 경험을 타 시설들과 공유했다. 그리고 비대면 활동도 청소년 활동이며 이는 ‘패러다임의 전환’이라고 분명히 했다. 그리고 이어서 7월 4가지 비대면 운영모델을 포함하여 하반기 운영 전략을 공개했고, 거침없이 새로운 전환을 하며 1년을 달려왔다.

그 과정 속에서 재단의 지도자들은 처음 접하는 일이 쉬웠을 리가 없다. 스트레스도 엄청났고 불만도 있었다. 그러나 배운 것도 많다. 그리고 상황에 주저앉지 않고 이겨냈다. 우리는 새로운 시도를 두려워하면 안된다.

속도 경제라고 한다. 스테디셀러steady seller도 있지만, 출시해서 소비자의 반응에 따라 움직이는 상품도 있다. 청소년 사업도 마찬가지이다. 앉아서 물건을 진열해놓고 청소년들이 오기를 기다리는 것은 이미 지난 일이다.

상황과 청소년의 니즈needs에 맞게 움직여가야 한다. 반드시 다회기 프로그램만을 고집할 필요도 없다. 단회기를 해보고 정착해갈 수도 있다.

2020년 터널을 지나온 지금, 코로나는 계속되고 있어도 우리는 지난해와 같은 어려움없이 안정적으로 대면과 비대면을 혼용하여 재단을 운영하고 있다. 코로나가 사라진다고 해도 온라인으로 사전 정보 교류를 충분히 한다거나 한 시설에서 광범위한 지역의 청소년을 대상으로 사업을 하거나, 학원에서 늦게 끝나 시설에 오기 어려운 청소년들, 특히 고등학생들에게 필요한 온라인 서비스를 지원하는 등의 비대면 방법의 결합을 창의적으로 모색해볼 수 있다. 비대면 방식은 이제부터 시작이다.

고양시청소년재단 대표 박윤희

고양시청소년재단  
코로나19 대응 비대면 활동 사례집



# Contents

프롤로그 “고양시청소년재단의 코로나19 대응과 변화”	08
비대면 활동 주요 고려사항	14
비대면 활동 사례	22
50일 생활 습관 만들기 프로젝트	24
고양시청소년어울림마당 “Find Your Color”	27
공원에서 함께한 비대면 활동	30
드라이브 in 입시설명회	32
마음방역 키트	34
비대면 학교연계 사업 “별빛학당”	36
온라인 댄스커버 페스티벌 “춤신춤왕”	39
온라인 청소년 역사프로그램 “보리단”	41
온라인 청소년밴드 페스티벌	44
조언자판기 “마음선물”	47
청소년 권리인식 확산 비대면 활동	49
청소년 멘토동아리 “범블리 온라인 멘토링”	51
청소년 온라인 봉사활동 “씨밀레”	53
청소년 온라인 소셜 마켓 “별볼일 마켓”	55
청소년 온라인 홈트레이닝	58
청소년 e-스포츠 대회 “SS(성사) 리그”	60
청소년운영위원회 온라인 시설 모니터링	63
청소년평화학교 온라인 활동	66
코로나19 극복 문화행사	69
에필로그 “고양시청소년재단 지도자들에게 묻다”	72

모르는 걸 어떻게 다 한 번의  
노력으로 전부 알 수 있겠어요.



# Prologue

고양시청소년재단의  
코로나19 대응과 변화

신종 코로나바이러스 발생은 우리의 일상과 생활방식을 모두 바꿔 놓았다. 지난 2020년부터 우리는 코로나 19 상황에 직면해 전파력 높은 감염병에서 벗어나고자 고군분투하고 있으며, 청소년활동 현장에서도 이 위기를 극복하기 위한 많은 노력을 기울이고 있다.

고양시청소년재단에서는 2020년 온라인 개관, 비대면 활동 전면 전환 등을 통해 나름의 성과를 얻었다. 위기에 안주하지 않고 열심히 앞만 보고 달렸고, 그렇게 1년의 경험과 노하우가 쌓여 비대면 활동이 어느 정도 정착 되었다.

시간을 되돌려 2020년을 돌아보면, 청소년지도자 누구나 막막한 감정을 갖고 활동을 했을 것이다. 아무도 “비대면 활동을 이렇게 하면 된다.”라고 답해주는 사람은 없었다. 내부적인 연구와 아이디어 접수, 비대면 활동에 대한 동기부여, 운영체계 전환에 따른 공동의 목적과 목표의 공유 등 노력을 기울이면서, 그렇게 서툴고 낯선 비대면 활동을 시작하고, 조금씩 시간이 지나 사례가 쌓이면서 비대면 활동에 대한 나름의 개념들이 정리 되기 시작했다.

## ■ 경험 속에서 희망을 찾다.

2020년 4월부터 6월까지 3개월간 청소년재단에서는 129개의 비대면 활동을 진행하였다. 시도해보니 비대면 활동을 통해 운영할 수 있는 방법이 매우 다양했다. 활동을 통한 소통, 교감, 피드백의 방식에 따라 체험활동의 질적 수준이 달라지기도 하고, 반드시 지도자가 개입하지 않아도 의미 있는 결과를 얻어낼 수 있었다.

과정과 방식에 따라 예상하지 못한 실수도 했지만, 성과도 다양하게 공존하고 있음을 배웠다. 또한 몇 가지 비대면 활동의 유사한 진행 패턴을 찾으면서 개인적으로는 비대면 활동의 이해를 높이는 데 큰 도움이 되었다.

고양시청소년재단은 청소년들이 활동할 수 있는 체험 거리들을 집으로 배송하는 방식의 “딜리버리” 방식을 권장했고, 5월부터는 제한된 인원 범위 내에서 청소년과의 대면 활동이 가능한 방식을 접목해 사회적 거리두기 등 상황에 따라 대면과 비대면 활동을 유연성 있게 추진했다.

이런 경험을 토대로 8월 이후 본격적으로 시행된 “비대면 활동 내실화”를 통해 단순히 체험 거리를 집에서 보내는 방식에서 부모님들이 지도자의 역할을 대행하게 하거나, 결과물을 의미 있게 공유하는 방식으로 발전 하면서 체험 거리 “배송”방식의 문제를 해결해 나갔다. 또한, 다양한 온라인 톨을 활용하면서 청소년들의 집중력과 창의력을 향상하는 여러 형태의 프로그램들이 확장성 있게 발전하는 계기가 되었다.

이런 현장의 노력을 통해 하반기에는 132개의 프로그램이 진행되었으며, 비대면 활동에 참여한 청소년의 수는 135,782명이라는 성과도 얻게 되었다. 또한, 위와 같은 구조에서 벗어나 기발한 활동방식으로 운영되는 프로그램도 많아졌다.

재단의 비대면 활동을 유형화했는데, 이것이 바로 “고양시청소년재단 비대면 활동 모델”이다. 비대면 활동 모델은 크게 4가지로 구분되는데, 딜리버리(Delivery), 랜선(lan線), 스말로그(Smart+Analogue), 블렌디드(Blended) 모델이다. 해당 모델의 설명은 다음과 같다.

구 분	운 영 방 식
<p>딜리버리 (Delivery) 모델</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 활동에 필요한 체험 키트(교육 자료, 재료 등)와 결과를 상호 배송하여 이루어지는 비대면 활동</li> <li>- 활동에 필요한 안내와 교육은 최소화하고, 주문자가 체험 키트를 활용해 개인 또는 가족이 스스로 즐기고 체험할 수 있는 활동방식</li> <li>- 예: 방역 키트 지원, 공예활동 지원, 보드게임 지원, 학습교재 지원, 감사편지쓰기, 가족티셔츠 만들기 등</li> </ul>
<p>랜선 (lan線) 모델</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 인터넷 환경이 중심이 되어 별도로 개설된 온라인 플랫폼, SNS, 유튜브 등의 온라인 공간을 활용하여 진행되는 비대면 활동</li> <li>- 청소년 스스로 활동주제에 맞는 활동 내용과 결과물을 공유, 제공하거나, 인터넷 플랫폼을 활용해 모든 활동이 진행되는 비접촉 활동</li> <li>- 예: 사회 이슈 관련 온라인 릴레이 캠페인, 특정 주제의 영상물 제작 및 공유, 홈트레이닝, e-sports 대회, 온라인 회의 및 상담 등</li> </ul>
<p>스말로그 (Smalogue) 모델</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 인터넷 환경에 중점을 두고, 인터넷 환경에서 적용하기 어려운 활동을 대면 활동으로 풀어가는 비대면+대면 혼합 활동</li> <li>- 대면 활동을 최소화하고(인원, 횟수 등), 인터넷 환경을 이용해 파급력을 전파하는 활동</li> <li>- 활동 안내, 교육, 결과공유 등은 모두 인터넷 환경을 이용해 진행하고, 활동은 타인과 접촉하지 않고 개인 또는 소그룹(가족)단위로 활동하는 방식 등</li> <li>- 예: 온라인 포럼, 원격수업, 원격 심리상담, 온라인 진로 교육</li> </ul>
<p>블렌디드 (Blended) 모델</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 기존 대면 활동의 개념과 운영방식을 최대한 유지하면서, 불특정 다수 참가의 접촉을 최소화하는 비대면+대면 혼합 활동</li> <li>- 비대면 활동에서 어려웠던 비언어적 메시지 전달, 참가자 관계 형성, 활동평가의 과정을 비대면+대면 활동을 통해 운영</li> <li>- 예: 청소년정책제안대회(기존방식-본선대회+유튜브 라이브방송)</li> </ul>

비대면 활동 모델은 비대면 방식과 비대면+대면 혼합방식으로 구분되는데, 딜리버리, 랜선 방식, 딜리버리+랜선 혼합방식은 이미 보편화 된 비대면 방식으로 자리 잡았다. 위 모델을 공개하면서 가장 많이 받았던 질문은 “비대면+대면 혼합방식에 있어, 스말로그와 블렌디드의 차이는 무엇이나?”라는 내용이다. 두 방식의 차이를 “인터넷 환경을 중심에 두고 인터넷 환경에서 적용하기 어려운 방식을 대면 방식으로 풀어나가면 스말로그 방식”, “대면 활동과 비대면 활동의 장점만을 결합하면 블렌디드 방식”이라고 설명하고는 있지만, 이론적으로 스말로그와 블렌디드 활동을 구분하는 것은 어려운 문제이다.

하지만 비대면+대면 혼합방식을 2가지로 유형화시킨 것은 “포스트 코로나”를 준비하기 위한 초석이다. 앞으로는 비대면+대면 혼합방식이 현장의 일상화 된 청소년활동 방식이 될 것이다. 비대면+대면 혼합방식이 일상화되면, 현장의 지도자들에게 필요한 역량은 대면과 비대면 방식을 구분해서 프로그램을 설계하는 능력, 디지털 환경에 필요한 스킬과 시나리오를 준비하는 능력, 균형적인 감각을 통해 청소년들과의 집단적 창의성을 향상할 수 있는 능력, 디지털 협업 및 대인관계 능력 등이 더욱 요구될 것이다. 따라서 혼합 방식으로 구분한 이유는 체계적인 비대면+대면 혼합방식을 준비하기 위한 실험적인 모델 구분이라고 이해하면 좋을 것이다.

## 비대면 활동은 구조화가 가능할까?

활동의 구조를 프로그램 지도안 작성 시 가장 기본이 되는 P(Preparation)-A(Action)-

R(Reflection)구조로 활동사례를 분석해보니, 비슷한 유형의 구조에서 활동이 진행되었다. 상반기 대구, 경북 일부 지역을 중심으로 코로나가 확산하고, 사회적 거리두기가 시행되면서 청소년들은 집 밖으로 나올 수 없는 상황이었기에, 활동체험 거리를 집으로 보내주는 방식이 많은 비중을 차지했다. 이 경우 집에서 청소년은 혼자 또는 가족들과 함께 활동을 체험하는 방식으로 진행되는데 결과물만 존재할 뿐 활동에 대한 평가와 피드백은 다소 부족한 것으로 나타났다.

이후 4월부터는 시설에서도 본격적인 디지털 장비들이 구축되면서 인터넷환경과 툴을 통해 활동을 진행하는 방식이 진행되었는데, 상호소통이 가능하다 보니, 결과물과 함께 다양한 평가와 피드백이 이루어질 수 있었다. 5월부터는 비대면과 대면 활동을 병행하였는데 이 과정에서 오히려 비대면 방식이 갖는 장점을 인식하게 되었다.

대 면	비대면	주요방식	해당 운영사례
P (preparation)	D (delivery)	<ul style="list-style-type: none"> <li>온라인 중심</li> <li>- 모집형: 선착순 등</li> <li>- 개방형: 누구나</li> <li>배송(delivery)</li> <li>- 체험 거리, 안내문 등</li> </ul>	①방역키트 지원 ②공예활동 지원 - 비누, 립밤, 식물 키우기 등 ③학습 지원 -돌봄, 학교 밖 학습 지원 등 ④기타활동 -설문 조사, 댓글 이벤트 등
	C (connection)	<ul style="list-style-type: none"> <li>인터넷 환경 접속</li> </ul>	
A (action)	A (alone)	<ul style="list-style-type: none"> <li>개인 활동</li> </ul>	①릴레이 챌린지 -코로나극복 응원 -18세 선거 관련 -세월호 추모, 감사편지 쓰기 등 ②영상물(사진, 동영상) 제작 -노래, 밴드, 악기연주 -가족 활동(요리, 티셔츠 등) -홈 트레이닝 ③노작 활동 지원 -목공, 공예, 원예 등 ④ 인터넷 게임 -e스포츠 대회
	T (together)	<ul style="list-style-type: none"> <li>온라인 활동</li> <li>- 활동 결과 게시 및 릴레이</li> <li>- 활동 결과를 공유</li> </ul>	
	I (interactive)	<ul style="list-style-type: none"> <li>온라인 실시간 접속</li> <li>- 양방향, 상호적 활동</li> </ul>	①비대면 소통 -진로 교육, 프로젝트 활동 -온라인 토론, 포럼 -온라인 상담, 심리검사 등 ②멘토링 -초·중 온라인 학습지원
	V (variety)	<ul style="list-style-type: none"> <li>온라인 활동+대면 활동</li> <li>- 비대면+대면 활동 병행</li> </ul>	①비대면 소통+대면 활동 -상권 활성화 프로젝트 -모여봐 동물의 숲 등
R (reflection)	R (result)	<ul style="list-style-type: none"> <li>활동 결과물 배송 및 활용</li> <li>후속활동 연계</li> </ul>	참가자에 대한 소감, 효과성, 발전방안에 대한 체계 보완 필요

재단의 비대면 활동을 P-A-R구조 내에서 요약하면 위와 같은 형태로 나타난다. 일정한 비대면 활동의 패턴이 형성된다고 볼 수는 있지만, ‘비대면 활동을 구조화시켰다.’라고 말하기에는 무리가 있다. ‘비대면 활동의 구조화는 가능할까?’라는 물음은 여전히 고민 중인 현재 진행형이다.

비대면 활동의 장점인 물리적 거리와 공간, 시간에 제약을 받지 않고, 청소년을 만날 수 있는 점, 줌(zoom) 등의 온라인 툴을 사용해 회의, 토론, 협의 등의 과정을 영상화하여 데이터화하고, 이미 익숙한 디지털 환경에서 청소년과의 소통이 가능하다는 점 등을 적극적으로 활용할 필요가 있다. 더불어 비대면 활동 속에서 청소년들의 주도성을 향상할 수 있는 방법과 디지털 시대에 필요한 현장 지도자들의 역량이 결합된다면 대면, 비대면 활동의 개념적 혼돈에서 벗어나 ‘창의적이고 독창적인, 우리만의 전문성’이 이론화, 현장화, 체계화 될 것이라고 믿어 의심치 않는다.

## ■ 한눈에 보는 청소년재단의 코로나19 대응과정

구 분	코로나 19 상황	청소년재단의 대응
1월	- 중국인 입국자 중 첫 번째 환자 발생 (2020.1.27.) - 감염병 위기경보 ‘관심’ → ‘경계’ 조정	- 정상적 사업계획 수립 및 시설운영
2월	- 감염병 위기경보 ‘경계’ → ‘심각’ 조정 - 첫 사망자 발생	- 재단 산하시설 휴관시행(2.25.) - 방역중심의 시설 운영
3월	- 인천지 중심으로 확진자 확산 - 대구, 경북 일부지역 특별재난지역 선포 - 사회적 거리두기 시행(3.23.)	- 코로나 대응 전략수립 - 일부 비대면 활동 실시
4월	- 사회적 거리두기 시행	- 코로나 대응 온라인 개관(3단계 운영) - 비대면 활동 시행 - 제한적 시설개방(청소년 중심)
5월	- 생활 속 거리두기 시행 - 초·중·고 단계적 개학 - 이태원, 물류클러스터 등 수도권 중심 확산 - 누계 확진자 11,468명(5.31.)	- 코로나 대응 비대면 전환 사례발표 (5.29. 전남 포럼) - 청소년방과후아카데미 운영 사례 (5.29. 여성가족부 차관 방문) - 화창·주교 청소년자유공간 리모델링
6월	- 수도권 지역 방역 강화	- 청소년 마음선물 자판기 설치(6.3.) - 포스트 코로나, 청소년활동의 패러다임 변화와 전망(6.30.)
7월	- 누계 확진자 11,909명(7.31.)	- 코로나 대응 비대면 전환 사례발표 (7.24. 제주 포럼) - 코로나19 청소년생활실태조사 발표(7.13.) - 하반기 비대면 활동 내실화 전략수립 - 비대면 활동 4개 모델 개발·적용
8월	- 광화문 시위로 인한 확진자 확산 - 서울·경기 사회적 거리두기 2단계 - 전국 사회적 거리두기 2단계(8.23.) - 누계 확진자 17,124명(8.31.)	- 청소년이동상담버스 시범운영 - 드라이브 인 입시설명회 개최(8.15.) - 2021년 비대면 사업계획 수립
9월	- 누계 확진자 20,584명(9.30.)	- 고양시청소년재단 경영평가 S등급 - 비대면 청소년축제 운영 등
10월	- 누계 확진자 22,756명(10.31.)	- 고양시장님과의 청소년토론(10.10.)
11월	- 세분화 된 새로운 거리두기 발표 - 사회적 거리두기 1.5단계 - 누계 확진자 29,237명(11.29.)	- 고양형 청소년종합지원대책 발표(11.1.) - 코로나 대응 비대면 활동 사례공유회(11.24.) - 청소년정책제안대회(11.21.)
12월	- 누계 확진자 40,098명(12.10.) - 사회적 거리두기 2.5단계(수도권)	- 2020년 사업 마무리 및 2021년 준비

비대면은 청소년지도사의 역량을  
업그레이드 할 수 있는 기회였어요.



# 1 비대면 활동 주요 고려사항

- 비대면 청소년활동 기획의 맥락
- 비대면 청소년활동 개발 목적
- 비대면 청소년활동의 기본 요소 및 모형
- 비대면 청소년활동 주요 운영 절차
- 비대면 청소년활동 프로그램 진행 절차
- 비대면 청소년활동 도구
- 비대면 청소년활동의 법률적 고려사항

## ■ 한눈에 보는 청소년재단의 코로나19 대응과정

코로나19 상황은 청소년의 일상에 예견하지 못한 변화를 가져왔다. 청소년지도사들이 관찰한 청소년 일상의 주요한 변화를 요약하자면 아래와 같다.

- 1 집에 혼자 있는 청소년들이 많이 늘고 있고, 밥도 못 먹는 청소년들이 상당하다.
- 2 청소년들이 집에만 있으니 건강도 우려가 된다.
- 3 온라인으로 학습을 하다 보니, 집중력도 떨어지고 교육격차는 더욱 심해지고 있다.
- 4 집에 머무는 시간이 많아지면서 일부 청소년들은 부모와의 갈등이 심해지고 있다.
- 5 혼자 있는 시간이 늘면서 우울, 불안이 증가하고 있다.
- 6 학교폭력은 통계상 줄었지만, 청소년 범죄율은 증가하고 있다.
- 7 외모와 성, 그리고 자신의 성격에 대해서 고민이 증가하고 있다.

변화된 청소년의 일상과 맞물려 청소년활동 영역에도 다음과 같은 변화가 예견되었다.

첫째, 청소년활동 도구가 변하고 있다. 코로나 시대 이전 활동에 필요한 준비물로는 마이크, 빔프로젝터, 포스트잇과 같은 활동 물품이 있었다면 코로나19 시대에는 디지털 도구(ZOOM, 패들렛, 노션, 구글독스 등)의 준비사항이 필수이다.

둘째, 교육 방법이 변화하고 있다. 축제, 대규모 집합 교육 등을 대면으로 진행하는 것은 불가능에 가까워졌다. 온라인 도구를 활용한 비대면 활동, e-스포츠 활동이 활동의 주류로 등장하고 있다. 대면 활동의 경우 사회적 거리를 유지한 소규모 활동이나, 야외활동이 주를 이룬다.

셋째, 청소년활동 공간의 개념이 바뀌고 있다. 청소년수련시설 건축물 자체보다, 디지털 공간, 가상 공간이 주 활동의 장으로 변화하고 있다.

넷째, 청소년지도사의 역할이 변하고 있다. 이제 청소년지도사들은 온라인 장비와 플랫폼 활용에 더 능숙해질 필요가 있으며, 지도사와 청소년이 전달자와 청중으로 만나는 일방형 프로그램이 아닌, 지도사가 청소년과 평등한 관계에서 상호 협동하고 소통하는 쌍방향 디지털 활동이 주를 이룰 것이며 지도사는 이런 활동의 기획자이자 퍼실리테이터로 거듭나야 할 것이다.

## ■ 비대면 청소년활동 개발 목적

위와 같은 청소년의 일상 및 청소년활동 환경의 변화에 발맞춰 고양시청소년재단은 2020년 전격적으로 비대면 청소년활동 개발 및 보급에 들어갔다. 활동 개발에 앞서 정리한 비대면 청소년활동 개발의 목적은 아래와 같이 정리되었다.

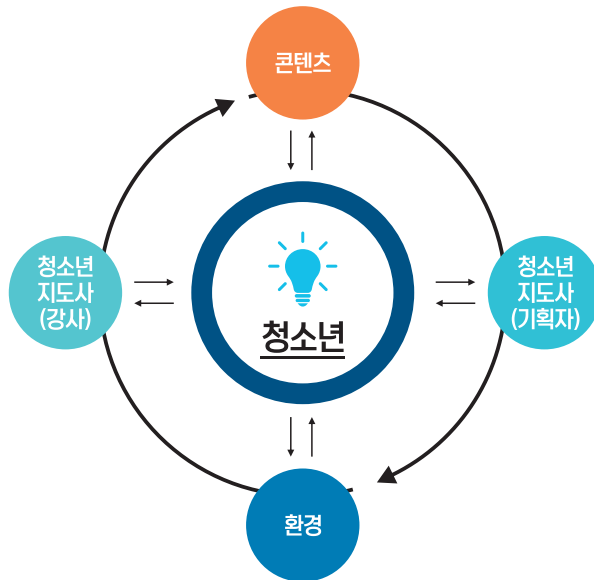
- 1 코로나19 확산에 따라 면대면 청소년 활동이 불가능한 상황에서 스마트기기를 활용하여 비대면(온라인)으로 안전한 청소년 활동 운영한다.
- 2 비대면 청소년 활동 지속을 통해 청소년들의 놀 권리와 청소년 활동 공백을 최소화한다.
- 3 비대면(온라인) 청소년활동의 강점을 활용하여 새롭고 혁신적인 청소년 활동 방향을 제시한다.

## 비대면 청소년활동 기본 요소 및 모형

비대면 활동, 특히 쌍방향 온라인 비대면 활동의 진행 양상의 공통 요소를 도출해보면 활동의 주체로서의 청소년, 청소년과 상호작용하는 두 가지 역할의 청소년지도사(강사, 기획자), 활동의 실질적 내용을 구성하는 콘텐츠, 활동 운영의 맥락으로 작용하는 환경으로 구분해 볼 수 있다. 각 요소의 내용과 의미를 정리해보면 다음과 같다.

구 분	내 용
청 소 년	청소년은 비대면 청소년활동의 대상이 아닌 주체다. 따라서 활동 기획 시 청소년의 능동적 참여가 충분히 보장되어야 한다. 상호작용이 어려운 비대면 활동의 특성상 참여자가 주체적으로 지식을 확인하고 대안을 창출하는 주도적 과정 보장 여부에 비대면 청소년활동의 성패가 달려 있기 때문이다.
청소년지도사 (기획자)	<p>청소년지도사는 활동 주제를 선제적으로 고민하고 적절한 비대면 도구를 채택한다. 참여 청소년의 주도성을 보장하고, 활동 과정 전반을 모니터링하고 관리한다. 기획자로서의 청소년지도사의 역할을 정리하면 아래와 같다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 청소년참여자와 지도자 환경 시설 체크</li> <li>● 활동을 진행할 수 있는 커뮤니티 공간 마련</li> <li>● 교육 활동 중 상호작용 활성화 지원</li> <li>● 비대면 활동 운영 원칙과 참여 방법 안내</li> <li>● 강사 모니터링 및 지원</li> <li>● 기타 이슈 점검(저작권과 초상권 및 보안 관리)</li> </ul>
청소년지도사 (강사)	<p>청소년지도사는 필요에 따라 활동내용을 직접 전달해야 한다. 일방적 지식 전달이나, 지침 숙지가 필요한 경우, 청소년지도사는 강사 기능을 수행해야 한다. 이 경우 지도사의 역할을 정리하면 아래와 같다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 비대면 강의 환경 사전 체크</li> <li>● 플랫폼(도구) 사용법 숙지와 강의 시연</li> <li>● 참여 중심의 활동 및 교육 진행</li> <li>● 추가적인 질문 제시</li> <li>● 모듈 토의 프로젝트 진행</li> <li>● 적극적인 피드백 및 랩업 제공</li> </ul>
콘 텐 츠	콘텐츠는 서적, 온라인 게시물, 영상 및 미디어 자료, 지형지물, 자연 등 활동의 목적과 관련된 내용을 포괄한다. 청소년지도사는 활동 목적과 콘텐츠와의 연관성을 충분히 고려해야 하며, 콘텐츠가 참여 청소년의 인권 감수성에 저촉되지 않는지, 시대적 상황을 적절하게 반영하는지를 꼼꼼하게 사전 분석해야 한다.
환 경	과거에 활동 ‘환경’을 콘텐츠보다 덜 중요 했으나, 온라인 도구의 중요성이 활동 목적의 성패와 직결 되는 비대면 시대에는 환경과 콘텐츠의 중요성의 우열을 가리기가 어렵다. 이에 활동 장소, 설치된 기기의 구동 상태, 영상, 음향의 감도, 인터넷전송 속도 등 환경적 요소에 대한 충분한 사전 검토가 중요하다.

이상 정리한 기본 요소 간 상호작용을 바탕으로 비대면 청소년활동의 기본 운영모델을 정리하면 아래와 같다.



## ■ 비대면 청소년활동 주요 운영 절차

비대면 청소년활동 운영 절차를 일률적으로 표준화할 수는 없지만, 기존 운영 사례에 공통적 요소를 정리하자면 개략적으로 아래와 같은 절차로 정리해 볼 수 있겠다.

사전준비	비대면 활동 실행	사후 관리
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 활동 계획 수립</li> <li>- 비대면 활동 사전 안내</li> <li>- 기반 조성</li> <li>- 직원 연수</li> <li>- 시스템 환경조성</li> <li>- 플랫폼 선정</li> <li>- 운영 테스트</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 비대면 활동 환경조성</li> <li>- 비대면 활동 실행</li> <li>- 출석 확인</li> <li>- 비대면 활동 운영</li> <li>- 피드백 확인 점검</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 활동 성찰(평가)</li> <li>- 결과보고서 작성</li> <li>- 기기 정리</li> </ul>

## ■ 비대면 청소년활동 프로그램 진행 절차

비대면 청소년활동의 단위 프로그램 진행 절차의 공통 요소를 정리하면 아래와 같다. 우선, 참여 대상자 및 관계자를 대상으로 활동 관련 정보를 미리 안내하고, 온라인 플랫폼 활용에서 요구되는 기본 사항을 확인한다. 미디어를 활용한 비대면 활동의 특성을 고려하여 개인정보 및 초상권 관련 기본 동의를 사전에 득하는 것이 중요하다. 더불어 스마트기기 보유 및 준비 가능성, 참여자의 숙련도를 미리 확인해야 한다. 활동 전에는 활용 장비 및 인터넷 연결 상태, 시스템 구동에 관한 전반적인 사전 점검이 꼼꼼하게 이뤄져야 한다.

활동 운영 시에는 사전 계획의 충실한 이행 여부가 수시로 점검되어야 한다. 더불어 참여자의 집중도를 항상 하고, 활동 시 상호작용이 원활하게 진행되어 활동 본래 목적이 충실하게 구현되는지를 점검하면서 진행하는 것이 좋다. 활동 관련 점검 사항 및 집중도 향상을 위한 점검 사항은 아래 표의 점검표를 참조하면 도움이 된다. 계획에 따라 활동이 진행되고, 필요한 점검 항목을 체크하면서 활동을 진행했다면, 피드백, 성찰, 평가, 다음 회기 안내 등을 진행해 활동의 연속성을 확보한다.

단 계	세부 내용
1. 비대면 활동 알림	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 청소년, 학부모 대상 활동내용 사전 안내</li> <li>○ 참여 신청 접수(온라인 설문 플랫폼 이용)</li> <li>○ 개인정보 및 초상권 활용 관련 동의 취득</li> <li>○ 사용 스마트기기 사전 안내</li> </ul>
2. 비대면 시스템 확인	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 인터넷 접속 여부 및 강도 확인</li> <li>○ 노트북, 영상 장비 등 스마트기기 상태 점검</li> <li>○ 음성, 영상 전송 상태 점검</li> </ul>
3. 비대면 활동 운영	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 사전에 수립된 비대면 활동 계획에 따라 활동 진행</li> <li>○ 활동 시작 단계 확인 사항 <ul style="list-style-type: none"> <li>● 신청한 청소년 대상자가 참가했는가?</li> <li>● 활동 참여 규칙 안내했는가?</li> <li>● 참여자는 독립적인 장소에서 온라인 활동에 참여하고 있는가?</li> <li>● 화상회의 시 비디오와 음 소거 및 해제 기능을 충분히 숙지했는가?</li> <li>● 새로운 온라인 비대면 활동에 대한 도전적인 경험에 대한 자부심을 심어주었는가?</li> <li>● 부정적 발언과 상호비방 금지 원칙을 숙지시켰는가?</li> <li>● 지도자 소개 및 활동 계획 설명했는가?</li> <li>● 참가자 상호 소개 등으로 친밀감을 형성했는가?</li> </ul> </li> <li>○ 활동 진행 시 확인 사항 점검 <ul style="list-style-type: none"> <li>● 모든 청소년이 공평하게 말할 기회를 얻는가?</li> <li>● 주제 관련 토론의 맥이 잘 유지되고 있는가?</li> <li>● 감정적 다툼이 중재되고 있는가?</li> <li>● 적극 참여 청소년의 공헌을 확인하고 칭찬하고 있는가?</li> <li>● 활동이 사전 계획대로 진행되고 있는가?</li> <li>● 개방적인 질문으로 참여를 유도하고 있는가?</li> <li>● 청소년의 질문을 빠뜨리지 않고 대답해주고 있는가?</li> <li>● 논의사항을 요약하여 중간 정리를 해주고 있는가?</li> </ul> </li> <li>○ 상호작용 원칙에 입각한 활동 진행 기법 활용 <ul style="list-style-type: none"> <li>● 강의 방식보다는 대화방식으로 진행하고 있는가?</li> <li>● 발표 청소년에게 충분히 집중하고 있는가?</li> <li>● 비디오카메라를 보고 진행하는 것에 익숙한가?</li> <li>● 목소리, 발음, 발언 속도는 적절한가?</li> </ul> </li> </ul>

단 계	세부 내용
3. 비대면 활동 운영	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 주의를 환기할 게임, 만담 등이 준비되어 있는가?</li> <li>● 지도자의 몸동작이 화면을 벗어나지 않는가?</li> <li>● 지도자의 화상 구도는 적절한가?(머리끝에서 명치까지)</li> <li>● 화면의 배경이 어수선하지 않은가?</li> <li>● 시선과 눈동자는 안정적인가?</li> <li>● 지도자의 표정과 의상은 적절한가?</li> <li>● 활동 중 시간은 잘 지켜지고 있는가?</li> </ul>
4. 피드백 및 성찰	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 활동 후 참여자 피드백 취합(구술 및 소감 설문 등)</li> <li>○ 만족도 조사</li> </ul>
5. 다음 회기 안내	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 활동 마무리 시점에서 다음 회기 활동 안내</li> <li>○ 활동 후 메시지 등을 통한 다음 활동 안내 시행</li> </ul>

## 비대면 청소년활동 도구

온라인 플랫폼 도구를 선택할 때는 참여 청소년과 논의를 통해서 기관, 지도자, 청소년의 여건과 환경에 적합한 플랫폼을 선택해야 한다. 플랫폼은 이용 목적에 따라 여러 개를 사용할 수 있으나, 참여 청소년의 전자기기 활용 여건, 접근성, 능숙도 등을 고려하여 과도하고 많은 플랫폼 사용은 지양하는 것이 좋다.

툴 명칭	구 분	장·단점 분석	
Notion	<div> <input type="checkbox"/> 유료         <input checked="" type="checkbox"/> 영상/사진         <input checked="" type="checkbox"/> 온라인 문서         <input type="checkbox"/> 조사 도구         <input type="checkbox"/> 로그       </div> <div> <input type="checkbox"/> 무료         <input type="checkbox"/> 비대면 회의         <input type="checkbox"/> 프레젠테이션         <input checked="" type="checkbox"/> 교환 플랫폼         <input type="checkbox"/> 데이터       </div> <div> <input checked="" type="checkbox"/> 유무료         <input type="checkbox"/> 커뮤니티 운영         <input type="checkbox"/> 메신저         <input type="checkbox"/> 학습/강좌         <input type="checkbox"/> 기타       </div>	장점	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 무궁무진한 툴(엑셀, 동영상, 과제 등)로 함께 작업하기가 가능함.</li> <li>- 용량에 구애받지 않고 작업이 가능한 메모 툴임.</li> </ul>
		단점	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 한글과는 연동이 안되는 단점</li> <li>- 그리고 공부에 어느 정도 필요한 툴임.</li> </ul>
Padlet	<div> <input type="checkbox"/> 유료         <input checked="" type="checkbox"/> 영상/사진         <input checked="" type="checkbox"/> 온라인 문서         <input type="checkbox"/> 조사 도구         <input type="checkbox"/> 로그       </div> <div> <input checked="" type="checkbox"/> 무료         <input checked="" type="checkbox"/> 비대면 회의         <input type="checkbox"/> 프레젠테이션         <input checked="" type="checkbox"/> 교환 플랫폼         <input type="checkbox"/> 데이터       </div> <div> <input type="checkbox"/> 유무료         <input type="checkbox"/> 커뮤니티 운영         <input type="checkbox"/> 메신저         <input type="checkbox"/> 학습/강좌         <input type="checkbox"/> 기타       </div>	장점	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 손쉽게 사용이 가능하며, zoom을 이용하다가 토론 거리가 나오면 연결해서 스티커 작업하기 편함</li> <li>- 스티커뿐만 아니라 영상 공유, 파일 공유 시스템도 잘 되어있음.</li> </ul>
		단점	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 툴이 정해져있어, 엄청 자유성이 높은 프로그램은 아님. 스티커 작업 외에는 생각하기가 어려운 점이 있음.</li> </ul>

툴 명칭	구 분			장·단점 분석	
슬랙	<input type="checkbox"/> 유료 <input type="checkbox"/> 영상/사진 <input type="checkbox"/> 온라인 문서 <input type="checkbox"/> 조사 도구 <input type="checkbox"/> 로그	<input checked="" type="checkbox"/> 무료 <input type="checkbox"/> 비대면 회의 <input type="checkbox"/> 프레젠테이션 <input checked="" type="checkbox"/> 교환 플랫폼 <input type="checkbox"/> 데이터	<input type="checkbox"/> 유무료 <input checked="" type="checkbox"/> 커뮤니티 운영 <input checked="" type="checkbox"/> 메신저 <input type="checkbox"/> 학습/강좌 <input type="checkbox"/> 기타	장점	- 요즘 외국기업, 대기업들이 메신저 대신 많이 쓰는 프로그램. - 효율적이고 집중할 수 있는 대화에 집중이 잘 됨.
				단점	- 익숙해질 때까지 시간이 필요함. 생각보다 적응하기 어려움.
goosechase	<input type="checkbox"/> 유료 <input checked="" type="checkbox"/> 영상/사진 <input type="checkbox"/> 온라인 문서 <input type="checkbox"/> 조사 도구 <input type="checkbox"/> 로그	<input checked="" type="checkbox"/> 무료 <input type="checkbox"/> 비대면 회의 <input type="checkbox"/> 프레젠테이션 <input type="checkbox"/> 교환 플랫폼 <input type="checkbox"/> 데이터	<input type="checkbox"/> 유무료 <input type="checkbox"/> 커뮤니티 운영 <input type="checkbox"/> 메신저 <input type="checkbox"/> 학습/강좌 <input checked="" type="checkbox"/> 기타	장점	- 미션 수행하는 게임을 만들 수 있으며, 미션을 직접 만들기도 만들어져 있는 미션 사용 가능
				단점	- 모든 페이지가 영어로 되어있어서 사용하기가 까다롭고 어려움.
채티	<input type="checkbox"/> 유료 <input type="checkbox"/> 영상/사진 <input checked="" type="checkbox"/> 온라인 문서 <input type="checkbox"/> 조사 도구 <input type="checkbox"/> 로그	<input type="checkbox"/> 무료 <input type="checkbox"/> 비대면 회의 <input type="checkbox"/> 프레젠테이션 <input checked="" type="checkbox"/> 교환 플랫폼 <input type="checkbox"/> 데이터	<input checked="" type="checkbox"/> 유무료 <input checked="" type="checkbox"/> 커뮤니티 운영 <input type="checkbox"/> 메신저 <input type="checkbox"/> 학습/강좌 <input type="checkbox"/> 기타	장점	- 요즘 10대들에게 인기 있는 소셜 만들기 어플, 휴대성과 편리성 ↑ - 댓글문화 및 누구나 손쉽게 콘텐츠를 제작할 수 있음 - 청소년들의 온라인 상담소 등 운영 가능함.
				단점	- 청소년 소셜로 유행을 타고 있음. - 종이책 줄글을 읽는데 익숙하지 않을 수 있음. - (청소년 의견) 방탄소년단 병의 글이 너무 많아서 짜증 난다고 함.
소모임 어플	<input type="checkbox"/> 유료 <input type="checkbox"/> 영상/사진 <input type="checkbox"/> 온라인 문서 <input type="checkbox"/> 조사 도구 <input type="checkbox"/> 로그	<input type="checkbox"/> 무료 <input type="checkbox"/> 비대면 회의 <input type="checkbox"/> 프레젠테이션 <input checked="" type="checkbox"/> 교환 플랫폼 <input type="checkbox"/> 데이터	<input checked="" type="checkbox"/> 유무료 <input checked="" type="checkbox"/> 커뮤니티 운영 <input checked="" type="checkbox"/> 메신저 <input type="checkbox"/> 학습/강좌 <input type="checkbox"/> 기타	장점	- 다양한 계층을 유입할 수 있는 소모임 어플로 유입하는데 도움이 될 수 있음.
				단점	- 청소년들 보다는 청·장년층이 주요 타겟임.
카카오 프로젝트 100	<input type="checkbox"/> 유료 <input type="checkbox"/> 영상/사진 <input type="checkbox"/> 온라인 문서 <input type="checkbox"/> 조사 도구 <input type="checkbox"/> 로그	<input type="checkbox"/> 무료 <input checked="" type="checkbox"/> 비대면 회의 <input type="checkbox"/> 프레젠테이션 <input checked="" type="checkbox"/> 교환 플랫폼 <input type="checkbox"/> 데이터	<input checked="" type="checkbox"/> 유무료 <input checked="" type="checkbox"/> 커뮤니티 운영 <input checked="" type="checkbox"/> 메신저 <input checked="" type="checkbox"/> 학습/강좌 <input type="checkbox"/> 기타	장점	- 100일 동안 프로젝트를 비대면으로 할 수 있는 장치로 카카오톡으로 접근성이 좋음
				단점	- 청소년활동에 접목 가능한지 테스트가 필요함. 아직 사례가 없으며 100일 제한이 있음.
Mentimeter	<input type="checkbox"/> 유료 <input type="checkbox"/> 영상/사진 <input type="checkbox"/> 온라인 문서 <input checked="" type="checkbox"/> 조사 도구 <input type="checkbox"/> 로그	<input type="checkbox"/> 무료 <input checked="" type="checkbox"/> 비대면 회의 <input checked="" type="checkbox"/> 프레젠테이션 <input type="checkbox"/> 교환 플랫폼 <input checked="" type="checkbox"/> 데이터	<input checked="" type="checkbox"/> 유무료 <input type="checkbox"/> 커뮤니티 운영 <input type="checkbox"/> 메신저 <input checked="" type="checkbox"/> 학습/강좌 <input type="checkbox"/> 기타	장점	- 즉석 온라인 설문에 참여하고 그 결과를 실시간으로 시각화하여 볼 수 있음.
				단점	- 대면 강좌 시에도 유용한데, 스마트폰 미소지자는 참여할 수 없음.
VR CHAT	<input type="checkbox"/> 유료 <input type="checkbox"/> 영상/사진 <input type="checkbox"/> 온라인 문서 <input type="checkbox"/> 조사 도구 <input type="checkbox"/> 로그	<input checked="" type="checkbox"/> 무료 <input type="checkbox"/> 비대면 회의 <input type="checkbox"/> 프레젠테이션 <input type="checkbox"/> 교환 플랫폼 <input type="checkbox"/> 데이터	<input type="checkbox"/> 유무료 <input checked="" type="checkbox"/> 커뮤니티 운영 <input checked="" type="checkbox"/> 메신저 <input type="checkbox"/> 학습/강좌 <input type="checkbox"/> 기타	장점	- 무료 프로그램 - 아바타를 이용한 실시간 채팅 - 가상 공간 제작 및 체험 가능
				단점	- 접근성이 매우 불편. 중상위의 성능의 데스크톱 필요. VR기기 유무에 대한 차이가 큼. - 담당자의 프로그래밍 능력 필요

툴 명칭	구 분			장·단점 분석	
열치	<input type="checkbox"/> 유료 <input checked="" type="checkbox"/> 영상/사진 <input type="checkbox"/> 온라인 문서 <input type="checkbox"/> 조사 도구 <input type="checkbox"/> 로그	<input checked="" type="checkbox"/> 무료 <input type="checkbox"/> 비대면 회의 <input type="checkbox"/> 프레젠테이션 <input type="checkbox"/> 교환 플랫폼 <input type="checkbox"/> 데이터	<input type="checkbox"/> 유무료 <input type="checkbox"/> 커뮤니티 운영 <input type="checkbox"/> 메신저 <input type="checkbox"/> 학습/강좌 <input type="checkbox"/> 기타	장점	- 오프닝 / 클로징 영상 간단 제작
				단점	- 정해진 툴을 사용하는 시스템으로 선택하여 없애거나 첨부하지 못함. (예 - 기관 로고 첨부 불가)
VLLO	<input type="checkbox"/> 유료 <input checked="" type="checkbox"/> 영상/사진 <input type="checkbox"/> 온라인 문서 <input type="checkbox"/> 조사 도구 <input type="checkbox"/> 로그	<input checked="" type="checkbox"/> 무료 <input type="checkbox"/> 비대면 회의 <input type="checkbox"/> 프레젠테이션 <input type="checkbox"/> 교환 플랫폼 <input type="checkbox"/> 데이터	<input type="checkbox"/> 유무료 <input type="checkbox"/> 커뮤니티 운영 <input type="checkbox"/> 메신저 <input type="checkbox"/> 학습/강좌 <input type="checkbox"/> 기타	장점	- 간편한 핸드폰 동영상 편집 가능
				단점	- PC 프로그램과 비교해 세분된 효과 부족
Class101	<input type="checkbox"/> 유료 <input type="checkbox"/> 영상/사진 <input type="checkbox"/> 온라인 문서 <input type="checkbox"/> 조사 도구 <input type="checkbox"/> 로그	<input type="checkbox"/> 무료 <input type="checkbox"/> 비대면 회의 <input type="checkbox"/> 프레젠테이션 <input type="checkbox"/> 교환 플랫폼 <input type="checkbox"/> 데이터	<input checked="" type="checkbox"/> 유무료 <input type="checkbox"/> 커뮤니티 운영 <input type="checkbox"/> 메신저 <input checked="" type="checkbox"/> 학습/강좌 <input type="checkbox"/> 기타	장점	- 다양한 취미활동 강좌 영상 학습 가능
				단점	- 강좌 신청 시 유료

## 비대면 청소년활동의 법률적 고려사항

비대면 청소년활동은 전에 없던 법률적 이슈를 몰고 왔다. 확산성이 큰 매체를 활용하는 비대면 활동의 특성상, 저작권, 초상권, 개인정보 관련 이슈가 민감하게 제기될 수 있다. 이에 대한 개략적인 내용을 정리하면 아래와 같다.

### 1. 개인정보 및 초상권


- 실시간 쌍방향 활동(회의) 동영상 녹화 시, 청소년을 촬영하는 경우 사전에 강의 영상으로 촬영 사실을 고지하고, 동의를 받아야 한다.
- '영상' 역시 '개인정보'에 해당하므로, 수강생들의 동의 없이 녹화영상을 통신망에 공개하는 것은 '개인정보 보호법' 제15조에 위반될 수 있으면 이러한 행위에 대해서는 5,000만 원 이하의 과태료가 부과될 수 있다.

### 2. 저작권 및 정보보안 조치

- 강의 콘텐츠 및 학습자료를 내려받아 블로그나 소셜미디어 등에 올리거나 타인과 공유하는 행위는 저작권을 침해하는 행위다.
- 분위기 환기를 위해 틀어주는 음악이나 동영상 등은 저작권법에 위반될 수 있다.
- 특히 유튜브 영상을 틀었을 때 저작권 침해가 많이 생기는데, 약관상 유튜브나 유튜브 영상 게시자가 직접적으로 접속 링크(URL)를 걸지 않는 한 금지된다. 단, 동영상의 접속 링크를 공유하는 것은 직접적으로 동영상을 복제하거나 전송하는 방식이 아닌, 동영상으로 찾아가는 주소를 알려주는 것이기 때문에 저작권 침해에는 해당하지 않는다. 그렇다고 하더라도 강의안에 동영상의 썸네일을 표시하고, 강의안에 접속 링크를 걸어 학습자들에게 직접 보여주는 것은 불가하다.

# 2 비대면 활동 진행 사례

- 50일 생활 습관 만들기 프로젝트
- 고양시청소년어울림마당 [Find Your Color]
- 공원에서 함께한 비대면 활동
- 드라이브인 입시설명회
- 마음 방역 키트
- 비대면 학교연계 사업 [별빛학당]
- 온라인 댄스 커버 페스티벌 [춤신춤왕]
- 온라인 청소년 역사 프로그램 [보리단]
- 온라인 청소년밴드 페스티벌
- 조연 자판기 [마음 선물]
- 청소년 권리 인식 확산 비대면 활동
- 청소년멘토링동아리 범블비 온라인멘토링
- 청소년 온라인 봉사활동 [씨밀레]
- 청소년 온라인 소셜 마켓 [별볼일마켓]
- 청소년 온라인 홈트레이닝
- 청소년 E-스포츠대회 SS(성사) 리그
- 청소년운영위원회 온라인 시설 모니터링
- 청소년평화학교 온라인 활동
- 코로나19 극복 응원 문화행사




아래 나열한 비대면 청소년활동 사례는  
2020년 고양시청소년재단에서 시행한  
비대면 청소년활동 중 일부를 소개한 것이다.

전체적인 구성은 활동 기획 배경,  
활동 진행 방식, 활동의 결실로 이뤄졌다.  
구체적 실행 방식에 대한 설명이 필요한 경우  
활동지도안을 첨부하였다.

일반적 비대면 활동방식을 사용했으나,  
내용적인 면에서 의미와 성과가 큰 사업의 경우  
활동지도안을 생략하고 과정과 결실에 관한 기술에 충실했다.

각 사례 말미에 활동사진을 첨부하여  
과정과 내용 확인을 돕고자 했다.



# 50일 생활 습관 만들기 프로젝트

## 일산서구청소년수련관

### 활동 기획 배경

일산서구청소년수련관 1층에는 “TRAVEL 카페”가 있다. 청소년 및 지역주민들이 여행지 카페에서 다양한 일상과 정보를 교환하듯 청소년과 관련된 정보와 일상을 교환하는 장소이기도 하다. 그러나 코로나19로 인해 카페의 목적인 “지역사회 커뮤니티”의 구실을 못 하게 되었다. 코로나 이전, 카페는 후기청소년의 아지트이기도 했다. 하지만 공간이 사라지니 많은 후기청소년이 갈 곳을 잃었다. 기존 오프라인 자기 계발 활동을 온라인 자기 계발 습관을 만들기 활동을 시도하면 좋겠다는 생각이 들었다. 담당자로서 만난 후기 청소년들은 미안할 정도로 그들이 살았던 세상은 아름답지 않았다. 책에서 본 “자본주의 키즈”, “영리한 청년”, “스마트기기를 잘 다루는 디지털 원시인”, “MZ세대”와는 거리가 먼 친구들이었다. 이 친구들의 특징을 몇 가지로 요약해보면 “다소 슬픈” 상황들이 존재한다.

- 세월호를 겪은 세대로, 제대로 된 수학여행을 가본 적이 없다.
- 학업 입시에 자유롭지 않은 세대이다. 부모님의 성공 공식에 압박을 받는 경향이 있다.
- 창업 등 기회가 열려있다고 하지만 어떻게 해야 하는지 가르쳐주는 사람은 없다.
- 코로나19로 취업이 어려워졌으며, 실습, 인턴 등의 기회는 꿈도 꾸기 어렵다.
- 대학교에 입학했지만, 동기나 교수님을 학교에서 직접 만나본 적은 없다.
- 스마트기기는 익숙하지만, 타인과의 관계보다는 개인의 정당성, 가치가 더 중요하다.
- 개인적인 경험으로 동기부여가 안 되면, 무엇이든 하려 하지 않는다.

이런 친구들의 일상에 활력을 주고 새로운 동기와 성취감을 불어넣는 데 조금이나마 도움을 주고자 ‘50일 생활 습관 만들기 프로젝트’를 계획하게 되었다.

### 활동 진행 방식

후기 청소년들이 참여 할 수 있는 “50일 습관 만들기” 활동은 말 그대로 50일 동안 청소년들이 독서와 운동, 명상활동을 매일 오픈 채팅방에 “인증”하는 방식으로 진행되었으며, 대상은 16세 ~ 24세로 청소년 나이도 매우 다양했다. 이 활동이 장점은 연령별 수준에 따른 난이도가 필요 없고, 대상을 한정하기보다는 후기 청소년들이 중심을 잡아 자기 계발을 하면 후배 청소년들도 자극을 받고 함께 했으면 좋겠다는 생각도 있었다. 참여자들과의 소통은 카카오톡 오픈 채팅방을 활용했다. 채팅방을 만들었는데 생각보다 많은 청소년 참여해서 너무 놀랐다. 32명의 청소년과 시작했으며, 담당자 지도사도 함께 참여했다. 활동내용은 매일 10페이지 이상 읽고 문장 쓰기, 매일 20분씩 운동하고 인증하기, 매일 5분 명상하고 명상록 남기기 등의 활동들이 있었다. 참여자 32명 중 25명이 50일 동안 10회 이상의 활동을 인증받았고, 10명의 청소년은 40일 이상으로 꾸준하게 활동하는 청소년들도 있었다.

## ■ 활동의 결실

생각보다 참여자들의 반응은 긍정적이었다. 처음 사업을 시작할 때 청소년들이 비대면 활동에 관심이 많을지 걱정했는데, 오히려 청소년은 자신을 변화시키는 활동에 관심이 많았다. 활동을 통해 비대면 활동의 장점도 발견했다. 온라인 환경이다 보니 지역 간의 경계가 허물어졌으며, 고양시가 아닌 충주, 경남, 서울 등에 거주하는 청소년도 참여할 수 있었다. 활동 후 효과성 조사 결과, 자기주도성은 4.64점, 자아효능감 3.57점으로 대부분 청소년이 활동을 통해 자기주도성과 자아효능감을 찾는 데 의미 있는 활동이었다. 비대면으로 청소년들의 자발적인 참여를 끌어낼 수 있다는 점에서 청소년 현장의 활동 변화의 필요성을 확인할 수 있었다. 참여 청소년은 “기대 이상으로 효과적인 프로그램이었다.”, “오랜 시간 꾸준히 의도해서 했던 유일한 활동이었다.”고 평가했다. 이런 청소년의 피드백으로 이 활동의 성과를 가늠해 볼 수 있다.

## ■ 활동지도안

활동명	50일 생활 습관 만들기 프로젝트		활동인원	32명
대상	<input type="checkbox"/> 초등학생 연령 <input checked="" type="checkbox"/> 중학생 연령 <input checked="" type="checkbox"/> 고등학생 연령 <input checked="" type="checkbox"/> 대학생 연령 <input type="checkbox"/> 기타 연령			
활동기간	2020. 10. 7.(수) ~ 11. 25.(수)		운영횟수	50회
목적	- 후기 청소년 온라인 커뮤니티 구성 및 건강한 습관 프로젝트를 통해 구성원들과의 연대를 만들고 자기 주도성을 제고하고자 함.			
목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 50일 습관 만들기 프로젝트를 통한 청소년들의 자기 주도성을 향상</li> <li>- 지속적인 프로젝트의 성공 경험을 통해 자아효능감을 향상</li> <li>- 후기 청소년 온라인 커뮤니티 구성을 통해 사회적 연대감 형성</li> </ul>			
운영방식	<input type="checkbox"/> 딜리버리 <input checked="" type="checkbox"/> 랜선 <input type="checkbox"/> 스말로그 <input type="checkbox"/> 블렌디드 <input type="checkbox"/> 기타			
활용 툴	카카오톡 오픈채팅방			
활동장비(기자재)	품목	수량	품목	수량
	스마트폰	32대/인	개인 스마트폰	32
활동단계	활동내용			
사전	<input type="checkbox"/> 계획안 수립 및 홍보(2020. 9. 25. ~ 10. 6.) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 홍보 포스터 게시 및 구글 설문지를 활용(영상, 운동, 독서) 중복으로 2개 신청 가능</li> <li>- 카카오톡 채널, 페이스북, 홈페이지, 고양시청소년재단 앱에 지속 홍보</li> </ul>			
도입	<input type="checkbox"/> 모집 완료 및 대상자 안내 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 오픈 채팅방 초대 전, 32명 전원에게 도전과제와 참여에 대한 동의를 위한 개인별 통화 실시(강제성을 띄지 않고, 자발적으로 할 수 있도록 격려)</li> <li>- 구글 엑셀스프레드시트로 50일 동안 청소년들이 행동했던 목표 칸을 채워서 눈으로 볼 수 있도록 가시화 작업 완료</li> </ul>			
전개	<input type="checkbox"/> 오픈 채팅방 초대 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 각각의 미션 방(독서, 운동, 마음챙김)을 만들어서, 대상자들에게 오픈채팅방 주소를 공유함.</li> </ul>			

활동단계	활 동 내 용
전개	<input type="checkbox"/> 미션 내용 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 오픈 카카오택팅방을 이용하여, 매일 50일 동안 인증</li> <li>- (독서) 매일 10페이지 읽고 인상 깊었던 문장쓰고 내 생각 덧붙이기</li> <li>- (운동) 매일 20분씩 운동하고, 어플 캡처, 스톱워치 사진 등 올리기</li> <li>- (마음챙김) 매일 5분씩 명상하고, 느꼈던 생각 1 ~ 2줄 짧게 써서 인증</li> </ul> <input type="checkbox"/> 인증 시간: 매일 00:00 ~ 다음 날 00:00(자유롭게 인증) <input type="checkbox"/> 인증 사항: 10일 이상 미인증 시 프로젝트에 참여할 수 없다는 안내 완료 <input type="checkbox"/> 참가 혜택: 동기부여 물품 증정(100일 챌린지 플래너, 배지 등) <input type="checkbox"/> 기타 활동: Zoom(비대면)을 이용하여, 함께 독서 토론(1회) 운영하였음.
마무리	<input type="checkbox"/> 만족도 조사 설문 양식을 구글 폼으로 제작, 활동이 끝난 청소년에게 링크 전송 <input type="checkbox"/> 관내 청소년들은 혜택 물품을 수령하고, 관외 청소년들에게 택배 발송
평가방법	<input type="checkbox"/> 정량 평가 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 구글 스프레드시트로 청소년들이 참가한 횟수를 기록함.</li> <li>- 만족도 설문 및 자기 주도성, 자아효능감 지표를 측정하여 기록함.</li> </ul> <input type="checkbox"/> 정성 평가 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 만족도 설문 중 개선사항 및 본인의 변화된 내용을 기록함.</li> <li>- 청소년들 10명에게 담당자가 개별로 인터뷰를 하여 내용을 기록함.</li> <li>- 사업 중 시기, 기간, 인원, 역할, 자원, 연계 항목, 환류 등을 평가함.</li> <li>- 청소년운영위원회가 채팅방에 참가하여 청소년들의 대화 내용을 모니터링함.</li> </ul>
비대면 활동 장단점	<input type="checkbox"/> 장점 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 비용을 발생시키지 않고 운영하여 경제적인 사업이면서, 기존의 대면 활동 방식이 아닌</li> <li>- 새로운 패러다임 창출 시공간을 뛰어넘어 서울, 경남, 충남 등 일산에서 학교생활을 하다가 지방으로 간 청소년들도 참여가 가능함. 각자가 미션을 수행하고, 결과물을 인증함으로써 함께하는 효과를 얻음.</li> </ul> <input type="checkbox"/> 단점 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 대면 활동을 하지 않아 관계 맺기 등의 사회정서 역량을 키우기 어려움.</li> <li>- 출석을 인증하는 과정에서 지도자의 효율적인 업무 개선이 필요함. 청소년들의 인증하는 방식을 지도자가 매일 체크 해야 함. 담당자가 퇴근 이후에도 업무를 해야 하는 상황이 발생함.</li> </ul>



# 고양시청소년어울림마당 [Find Your Color]

## 마두청소년수련관

### 활동 기획 배경

청소년어울림마당은 청소년활동진흥법을 근거로 ‘여성가족부’에서 사업의 기본계획을 총괄 관리한다. 각 ‘지자체’에서는 세부 추진 계획을 수립하고, 예산을 확보하며 어울림마당 운영 주체를 선정한다. 마두청소년수련관은 고양시로부터 운영기관으로 지정 공모에 선정되어, 「고양시청소년어울림마당」의 운영 계획을 수립하고, 매회 특색있는 청소년 문화의 장을 운영한다. 그리고 더불어 지자체에 상시 이행 실적을 작성·제출하는 행정 절차도 책임지고 있다. 청소년어울림마당은 여성가족부에서 기본계획을 수립하는 전국적인 청소년활동이기 때문에 운영지침이 명확하다. 이 지침에 따르면 어울림마당은 청소년 주도로 다양한 문화를 연계·융합하여 각 지역 특성에 맞는 상설 청소년 문화·예술·놀이 체험의 장으로 운영되어야 한다. 청소년문화와 기성세대 문화의 만남의 장을 마련하여, 세대의 문화적 차이를 극복하도록 돕고, 4차 산업혁명 시대에 필수적인 창의적이고, 융합적인 문제해결 능력을 갖춘 청소년을 양성하는 어울림마당 지침에 담긴 기본 운영 방침이다. 운영지침은 어울림마당의 이런 큰 방향과 더불어, 구체적인 운영 횟수, 청소년기획단의 구성, 모니터링단 운영 세부 운영사항까지 규정하고 있다.

다행히 마두청소년수련관에는 이미 축제 기획에 관심 있는 청소년동아리가 오랜 시간 활동을 해오고 있었다. 그래서 청소년어울림마당 ‘청소년기획단’을 구성하는 것이 어렵지는 않았다. 스스로 관심이 있어서 지원하고, 활동하는 청소년기획단 ‘비상구’를 중심으로 ‘올해는 어떤 재밌는 청소년 축제를 만들어볼까?’ 고민하며 특색 있는 축제를 만들어 보고자 Find Your Color라는 사업명으로 회차마다 ‘Your’를 대신하는 대표적인 단어를 넣어서 축제를 이름 지었다. 물론 이런 준비 단계 시에는 코로나19라는 불청객을 상정하지는 않았었다. 청소년과 담당 지도사는 그저 매해 즐거웠던 어울림마당이 올해 더 다채롭게 진행될 생각에 설레는 마음만 지니고 있었다.

그러나 이런 설렘도 잠시... 코로나19라는 바이러스가 생각보다 오랜 시간 우리가 기다렸던 축제를 막아섰다. 처음 맞는 이 상황이 대한민국, 아니 전 세계를 들썩이게 했고, 청소년어울림마당 활동을 총체적으로 책임지는 여성가족부도 예외는 아니었다. 수정된 운영지침이 각 운영기관에 전달되기까지는 생각보다 오래 걸렸다. 6월이 되어서야 비대면 활동 운영이 가능하다는 변경된 지침을 전달받을 수 있었고, 우리가 계획했던 활동은 모두 비대면 활동으로 수정되었어야 했다. 축제를 비대면으로 한다는 상상은 해본 적도 없어서 막막했지만 고양시청소년어울림마당을 기다리는 활동 무대를 기다리는 많은 고양시의 청소년들을 위해서 우리는 비대면, 온라인 축제라는 것을 시작하게 되었다.

### 활동 진행 방식

고양시청소년어울림마당은 운영지침에 따라 연간 5회 이상의 활동을 진행해야 한다. 하지만 활동 기획 배경에서 언급했듯이 새로운 운영지침을 기다리기까지 오랜 시간이 걸렸고, 다시 활동을 기획하여 시작하기에도 시기가 많이 늦춰졌었다. 사실 활동 공백을 없애기 위해서 운영지침을 받기 이전인 4~5월에 고양시청소년어울림마당 SNS 페이지(고양시청소년어울림마당)를 통해 과거에 영상으로 남겨놓은 청소년동아리 활동 영상을

업로드 하여 '랜선 미리보기'라는 활동을 진행했다. 영상으로라도 활동 모습을 선보이고 싶어 하는 청소년 동아리의 신청을 받아 영상을 지원받았고, 일주일 동안 활동 영상이 업로드되었다.

비대면 활동이 가능하다는 운영지침을 반영한 5번의 활동이 8월부터 12월까지, 다양한 운영방식으로 진행됐다. 짧은 기간에 여러 횟수의 축제를 온라인이라는 환경에서 진행해야 한다고 생각하니 보는 사람이 지루함을 느낄 수도 있겠다는 걱정이 앞섰다. 비대면 축제를 시도한다는 것이 지도자에게도 청소년기획단에게도 너무 어려운 숙제였고, 많이 고민하게 했다. 매번 다른 모습을 보여주기 위해서 자료 조사도 많이 하고, 여러 번의 기획 회의를 통해서 뼈와 살을 붙이며 힘들었지만 즐겁게 2020년의 활동을 마무리할 수 있었다.

각기 다르게 기획되고 운영된 6번의 활동은 아래 표로 보기 쉽게 설명을 보낸다.

회기	활동기간(일시)	활동내용	운영방식	활용 툴
1	4. 27.(월)~ 5. 3.(일)/ 매일	<랜선 미리보기> 코로나 블로 극복을 위한 '언택트 콘텐츠' 방식으로 청소년동아리 공연 영상 업로드를 통해 미리 고양시청소년어울림마당을 온라인으로 체험하는 활동	<input checked="" type="checkbox"/> 랜선	SNS (페이스북 페이지)
2	8. 8.(토) 18:00 ~ 20:00	<Find Summer Color> 2020년 고양시청소년어울림마당 공식 개막 행사(고양시장 축하, 청소년 인터뷰, 축하 공연)과 청소년 공연, 온라인 체험 부스 등 랜선으로 가족이 집에서 즐기는 홈캉스 여름 축제	<input checked="" type="checkbox"/> 블렌디드 <input checked="" type="checkbox"/> 딜리버리	유튜브 채널 (고양시청소년재단)
3	8. 15.(토) 15:00 ~ 17:00	<Find Memorable Color> 8·15 광복과 청소년들이 기억해야 할 것들에 대한 캠페인 활동과 청소년 공연 활동	<input checked="" type="checkbox"/> 랜선 <input checked="" type="checkbox"/> 딜리버리	유튜브 채널 (고양시청소년재단)
4	10. 10.(토) ~10. 24.(토) / 매주 토요일	<Find Creative Color> 고양시 청소년동아리 활동 지원사업에 참여하고 있는 37개의 청소년동아리 활동 연합 발표회 각 동아리 활동 영상 공유	<input checked="" type="checkbox"/> 랜선 <input checked="" type="checkbox"/> 스말로그	유튜브 채널 (고온노리)
5	12. 6.(일) 16:00 ~ 18:00	<Find Performance Color> 실시간으로 즐기는 레크리에이션과 청소년 공연으로 즐기는 연말 방구석 콘서트 활동	<input checked="" type="checkbox"/> 블렌디드	유튜브 채널 (고양시청소년재단)
6	12. 19.(토) 16:00 ~ 18:00	<Find Dream Color> 직업인 멘토의 진로 탐색 4인 4색 (아나운서, 셰프, 여행작가, 간호사) 특강과 청소년지원단 아피'가 들려주는 청소년의 꿈과 진로 이야기	<input checked="" type="checkbox"/> 랜선	유튜브 채널 (youth madoo)

## 활동의 결실

고양시청소년어울림마당의 비대면 활동이 시작되기까지 많은 고민과 어려움에 부딪혔지만, 1년 동안 6번의 온라인 축제를 진행하며 담당 지도사와 청소년기획단 비상구 청소년들도 함께 성장하는 기회였다.

구글 클래스라는 익숙지 않은 인터넷 환경의 비대면 회의에 참여하고 끊임없이 아이디어를 주고받았던 것, 활동 예시가 많지 않았던 비대면 축제를 기획해야 한다는 부담감이 있었지만 시도했던 다양한 방식들이 코로나19로 극복하기 위해 고양시 지역주민들에게 긍정적인 영향을 미쳤을 것으로 생각한다. 또한, 문화 활동의 생산자이면서 소비자인 청소년의 활동 모습을 온라인 매체를 통해 다양하게 보여줄 수 있었다는 점, 수요자 중심의 활동으로 체험 KIT와 딜리버리 활동 및 SNS 댓글 이벤트, 실시간 참여 댓글 활동 등을 운영하며 온라인 시청자의 적극적인 참여를 유도한 점, 진로에 대해서 고민이 많은 청소년을 위해 이전에는 시도하지 않았던 온라인 진로 특강까지 회차별 특색있는 테마로 활동을 기획하고 운영했던 점들이 좋았다. 활동마다 참가했던 청소년과 주민들의 피드백과 청소년기획단의 모니터링, 경기도활동진흥센터 모니터링단의 의견까지 더해서 수시로 수정·보완하는 작업을 통해 기획과 운영에서 더 발전할 수 있었다.



# 공원에서 함께한 비대면 활동

## 토당청소년수련관

### 활동 기획 배경

코로나19로 인해 청소년시설도 문을 닫고, 사회적 거리두기 제한으로 각종 모임이 제한되면서 토당청소년수련관은 다양한 비대면 청소년 활동 프로그램을 개발, 운영하였다. 특히 수련관이 자리 잡은 지도공원을 활용한 프로그램이 많았다는 점이 특징이다. 고양시에는 80개, 그중 토당청소년수련관이 자리 잡은 덕양구에는 무려 34개의 공원이 있다. 토당청소년수련관은 고양시 공원 중 다섯 번째로 면적이 큰 지도공원 안에 있다. 코로나19로 인해 실내 활동에 많은 제약이 따르는 시기적 상황을 고려해 토당청소년수련관의 장점인 공원을 활용한 비대면 야외활동을 기획했다. 코로나19 상황으로 위축된 청소년과 지역주민의 몸과 마음에 비교적 안전한 야외 비대면 활동으로 활력을 불어넣는 것이 이 활동의 목적이었다.

### 활동 진행 방식

토당청소년수련관에서 진행한 대표적인 공원 관련 프로젝트는 2020년 여성가족부 청소년프로그램 공모사업으로 선정된 ‘공존 공원 프로젝트’다. 청소년이 주도하여 공원을 매개로 지역주민을 연결하고, 지역사회 변화의 주체로서 청소년의 시민성을 강화하기 위해 이 활동을 기획했다. 기대하지 않은 코로나 상황에서 대부분의 활동이 비대면으로 진행되었다. ZOOM 화상회의를 통해 기획 회의가 진행되었고, 관련 자료는 구글 드라이브에 제작, 축적되었다. 스크린 너머 온라인 만남이었지만, 청소년들의 번뜩이는 아이디어가 모여면서 공원은 다채로운 모습으로 변모했다.

활동 청소년은 모두 네 팀으로 구성되어 지역 내 공원을 가꾸기 위해 각기 다른 활동을 펼쳤다. 한 팀은 시청 공원관리과와 협의하여 공원에 야외 책장을 설치하고, 시민들로부터 도서를 기증받아 비치했다. 공원을 산책하는 주민 중 희망하는 사람들이 책을 대여했다. 공원에 설치한 이 작은 도서관을 통해 주민들은 책을 매개로 서로 교류하게 되었다. 책을 공유하는 방식도 비대면이라 코로나19 시대에 부합하는 아이디어로 지역주민의 좋은 호응을 얻었다. 또 다른 팀은 공원 나무에 수목 표찰을 설치하는 프로젝트를 진행했다. 이는 사전에 온라인으로 시행된 지역주민 욕구 조사 결과를 적극적으로 반영한 것으로, 공원을 산책하는 주민들은 이 표찰 덕분에 나무의 이름에 관심을 두고 산책을 즐길 수 있었다. 세 번째 팀은 반려동물을 데리고 산책하는 주민들을 대상으로 일명 ‘페티켓’, 즉 반려동물 동반 예절 관련 캠페인을 시행하여 지역주민, 반려동물이 서로 평온하게 공존할 수 있는 계기를 마련했다. 이 모든 프로젝트의 기획은 대체로 비대면으로 진행되었으나, 작은 도서관 설치, 수목 표찰 설치, 반려동물 동반 예절 홍보물 설치의 어쩔 수 없이 대면으로 진행되었다. 대면 활동은 코로나19 상황이 호전되어 사회적 거리두기 단계가 하락한 기간을 활용해 진행되었다.

청소년이 주도하는 공존 공원 프로젝트 활동 외에 지역주민을 위한 깜짝 이벤트도 진행되었다. “모여봐요. 동물의 공원.” 프로그램이 그중 하나였는데, 이 이벤트는 2020년 크게 인기를 끌었던 “닌텐도 모여봐요. 동물의 숲”을 패러디한 활동이다. 지도공원 곳곳에 동물 이미지를 숨겨 두고 공원 산책 중 그 이미지를 찾아 소셜미디어에 태그를 달아 게시하면 소박한 간식을 제공하는 활동이다.

이 프로그램은 외국의 TEDDY BEAR HUNT 놀이에서도 그 아이디어를 얻었다. 기획 당시에는 주민들 호응 여부에 의구심이 있었으나, 무려 545명의 청소년과 지역주민이 참여해 좋은 반응을 얻었다. 또한, 지도공원 관련 퀴즈 문제를 온라인에 게시하고, 해당 링크를 QR코드로 제작하여 공원 곳곳에 비치한 후 QR코드를 찾아내 퀴즈를 맞힌 주민들에게 가족과 함께 즐길 간식을 제공하는 이벤트도 선풍적인 인기를 끌었다.

## ■ 활동의 결실

코로나19는 사람들 사이의 왕래와 교류를 단절시켰다. 사람이 모이는 활동 중 실내 활동의 위험성은 더 컸다. 그나마 사람들과 마주치고 눈빛으로나마 교류할 수 있는 공간은 공원이었다. 감사하게도 지역 내 대표적인 공원 안에 자리 잡은 토당청소년수련관의 이점을 청소년지도사들은 빠르게 간파했다. 비대면 활동방식을 채택하여 공존이 어려운 코로나19 시대에 청소년과 지역주민이 공원을 매개로 공존, 상생할 수 있는 문화를 만든 것이 이 활동들의 가장 대표적인 결실이라고 할 수 있다.



### 활동 기획 배경

코로나19로 인한 대면 활동의 제약은 대학 청소년이 자신의 진로를 개척하는 데 필요한 정보 습득의 기회를 축소하는 결과를 가져왔다. 이에 드라이브인 선별진료소 설치로 창의적 방역의 모범 사례를 전 세계에 알린 고양시의 선례를 본받아 드라이브인 대학 입시설명회를 개최, 코로나19 상황에서도 청소년과 학부모에게 적합한 진로 진학 정보를 제공하고자 이 사업을 기획하게 되었다.

### 활동 진행 방식

고양시 소재 킨텍스 제3부지를 활용하여 자동차 극장식 입시설명회를 진행했다. 참가자는 모바일 링크와 QR 코드를 활용하여 모집했다. 설명회 구역을 A, B, C 구역으로 나눠 진행했는데, 구역별로 각 2개 대학의 입시 설명을 진행했다. 설명회의 구성은 1부 공통 특강, 2부 학교별 입시설명으로 나누어 진행하였으며, 학교당 설명 시간은 30분이었다. 참가자는 자신의 차량에서 라디오 주파수를 맞추고 무대 위 입학사정관의 설명과 전면엔 설치된 대형 LED 화면을 통해 관심 있는 대학의 정보를 수강했다. 신청 차량의 차종, 신청 구간, 행사 후 차량 해산 등의 과정을 관리하기 위해 본부와 입차, 출차 버스 사인의 긴밀한 연락과 협력이 필요했다.

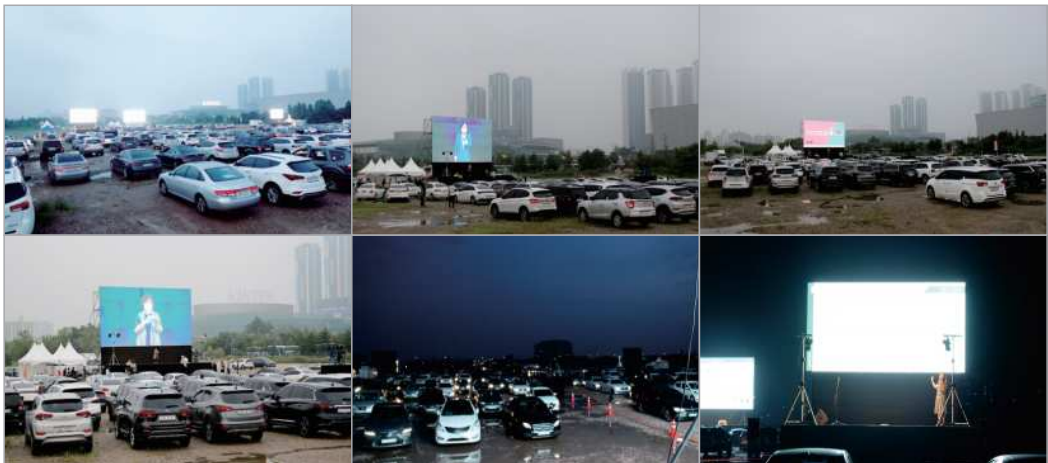
### 활동의 결실

대학 입시라는 중요한 진로 전환점에 놓인 고3 수험생과 그 가족에게 닥친 전대미문의 위기를 맞아 안전과 입시 정보제공을 모두 담보하는 드라이브인 설명회를 개최함으로써, 대학 선택과 수시 준비에 필요한 정보를 제공한 것이 본 행사의 가장 본질적인 성과다. 더불어 팬데믹 상황에서도 창의적인 방식으로 중단 없는 진로 지원 프로그램을 제공하여 청소년 진로 지원 프로그램의 하나의 선례를 남겼다는 것 역시 본 행사 진행에 수반된 중요한 결실이라 할 수 있다.

### 활동지도안

활동명	드라이브인 입시설명회		활동인원	1,400명
대상	<input type="checkbox"/> 초등학생 연령 <input type="checkbox"/> 중학생 연령 <input checked="" type="checkbox"/> 고등학생 연령 <input type="checkbox"/> 대학생 연령 <input checked="" type="checkbox"/> 기타 연령			
활동기간	2020. 8. 15. 19:00 ~ 21:00		운영횟수	
목적	- 적합한 입시 정보제공을 통해 고3 수험생의 진로 선택 및 기획 역량 강화			
목표	- 코로나19 중에도 중단 없이 수험생 및 학부모에게 수시 맞춤형 콘텐츠 제공			
운영방식	<input type="checkbox"/> 딜리버리 <input type="checkbox"/> 랜선 <input checked="" type="checkbox"/> 스말로그 <input type="checkbox"/> 블렌디드 <input type="checkbox"/> 기타			
활용틀	라디오 전송 장치 및 LED 대형 전광판			
활동장비(기자재)	품목	수량	품목	수량
	대형 LED	3	카메라 및 콘솔	3세트
	라디오 송출 장치	3세트	발전차	1대
	대형 음향 장치	3세트	무선마이크	6개

활동단계	활 동 내 용
도입	<input type="checkbox"/> 사전 참가 신청 접수(구역 선택 및 모바일 티켓 발송) - 행사 당일 차량 입장(접수 확인, 방역, 배차 진행)
전개	<input type="checkbox"/> 개회식 - 설명회 개회식 - 시장님 인사 말씀  <input type="checkbox"/> 공통 특강 - 수시 입시전략 공통 특강  <input type="checkbox"/> 대학별 설명회 - 구역별 대학 입시설명회 운영 - 1개 대학 30분씩 운영(구역별 2개 대학, 총 6개 대학) - 구역별 주파수 이용 및 카메라 중계
마무리	- 퇴장 및 행사장 철거
평가방법	- 사후 만족도 설문 조사
비대면 활동 장단점	<input type="checkbox"/> 장점 - 가족별 분리 공간에서 행사를 진행했기 때문에, 대규모 행사 진행에도 방역과 안전을 확보할 수 있었음. - 새로운 방식의 입시설명회에 참여하는 수험생과 가족들의 만족도가 높았음.  <input type="checkbox"/> 단점 - 제한적 공간 안에서 비대면으로 진행하다 보니, 박람회 식으로 진행하는 대면 입시설명회와 비교해 참여 대학의 수가 적었음. - 참가자의 개별 질의응답을 통한 상호 역동을 발휘할 수 없었음.



### 활동 기획 배경

코로나19는 우리가 당연하다고 생각했던 것들을 금지했다. 신체활동이나 친구와의 만남, 여가 시설 이용은 이전처럼 자유롭게 사용하지 못하게 되었다. 청소년들 사이에도 심리적 고립감과 우울감을 느끼는 “코로나 블루”가 다가왔다. 이런 상황에서는 사람의 온기를 느낄 수 있는 서비스가 필요하다. 청소년이 키트를 받고 ‘누군가 너를 신경 쓰고 있다.’는 느낌을 받길 원했다.

### 활동 진행 방식

이에 고양시청소년상담복지센터 직원이 모두 모여 직접 만든 마스크, 청소년들이 좋아할 간식, 문화 활동을 위한 아이돌 앨범 그리고 직접 작성한 손글씨 편지를 모아 마음 방역 키트를 구성했다. 키트에는 심리적 지원을 위해 상담 신청 QR코드, 색칠하기를 통해 심리적 안정을 얻을 수 있는 컬러링북 도안을 넣었다. 마음 방역 키트는 3가지 방법으로 전달하였다. 택배, 직접 배송, 유관기관 전달 방법이다. 이전에 센터를 이용했던 청소년 에겐 주소지로 키트를 택배 발송했다. 마음 방역 키트를 받은 청소년은 사진과 함께 감사의 마음을 전했다. 사진 너머로 즐거움이 물씬 전해졌다. 상담을 진행하는 청소년의 경우 직접 배송 방법을 취했는데, 집 문 앞에 키트를 두고 전화로 수령 여부와 안부를 확인했다. 창문으로 잠깐 눈을 마주쳤는데 받는 친구의 얼굴이 환했다.

### 활동의 결실

마음 방역 키트를 배송하던 상담사에게 청소년은 자신의 상황을 더 상세히 이야기했다. 가출, 폭력의 피해, 자해 경험 등 많은 이야기가 나왔다. 한 청소년은 밥을 굶고 있었다는 이야기를 털어놓았다. 코로나19가 심해지기 전에는 학교에 갈 수 있었기에 점심으로 주중 식사를 해결하고, 복지카드로 주말 식사를 해결했다. 그런데 코로나19가 심해져 학교에 갈 수 없게 되자 상담사에게 이 사실을 이야기했다. 상담사가 가져온 마음 방역 키트에는 간식이 전부였다. 상담사는 이 사실을 센터에 알리고, 청소년이 복지카드로 평일에 밥을 먹을 수 있도록 도왔다. 청소년이 도움을 요청할 때 지역사회가 진지한 태도로 도움을 해결하는 과정이 청소년 사회 안전망의 중요한 존재 이유다. 코로나19 상황에도 불구하고 마음 방역 키트를 매개로 중단 없이 청소년의 마음과 몸의 안정을 지원할 수 있었던 것이 이 활동의 가장 큰 성과다.

### 활동지도안

활동명	찾아가는 동반자 운영지원사업 ‘마음 방역 키트’	활동인원	30명
대상	<input checked="" type="checkbox"/> 초등학생 연령 <input checked="" type="checkbox"/> 중학생 연령 <input checked="" type="checkbox"/> 고등학생 연령 <input checked="" type="checkbox"/> 대학생 연령 <input type="checkbox"/> 기타 연령		
활동기간	2020. 2. 18. ~ 12. 31.	운영횟수	700회
목적	- 중·고위험군 청소년에 대한 1:1 찾아가는 상담 지원 서비스 제공을 통해 문제해결 및 위기 요인 개선		
목표	- 위기(가능)청소년의 비자발적 특성을 고려, 찾아가는 동반자 개인 상담 사업을 통해 청소년에게 찾아가 선제적 상담 및 심리·정서적 지지체계 지원		
운영방식	<input checked="" type="checkbox"/> 딜리버리 <input checked="" type="checkbox"/> 랜선 <input type="checkbox"/> 스말로그 <input type="checkbox"/> 블렌디드 <input type="checkbox"/> 기타		
활용 툴	라디오 전송 장치 및 LED 대형 전광판		

활동장비(기자재)	품 목	수 량	품 목	수 량
	PC, 스마트폰 등	1대/인		
활동단계	활 동 내 용			
도입	<input type="checkbox"/> 마음 방역 키트 수요 조사 - 상담복지센터 이용 청소년 명단 확보 후 배송지 정보 취합.			
전개	<input type="checkbox"/> 마음 방역 키트 제작 - 방역 마스크, 간식, 아이돌 앨범, 손편지, QR코드, 컬러링북 도안 등 동봉 <input type="checkbox"/> 마음 방역 키트 발송 - 택배 서비스를 활용한 배송. - 청소년동반자를 활용한 직접 배송. - 청소년 상담, 보호 관계기관 전달. - 직접 배송 시 동반자를 통한 청소년 안전 확인 및 위기 스크리닝 진행. - 관계기관 전달 시 상담복지센터 홍보 병행.			
마무리	- 사후 평가 진행.			
평가방법	- CYS-Net 청소년 만족도 평가(사전·사후 검사)			
비대면 활동 장단점	<input type="checkbox"/> 장점 - 청소년 생활환경을 확인하고 위기 상황에 즉시 개입이 가능했음. <input type="checkbox"/> 단점 - 활동 자체에 별다른 단점은 발견되지 않음.			



# 비대면 학교연계 사업 [별빛학당]

탄현청소년문화의집

## 활동 기획 배경

코로나19 상황은 청소년의 학사 일정을 불투명하게 했다. 대부분 학교가 무기한 휴교를 단행했으며, 어렵사리 시작된 수업은 대부분 온라인 수업으로 대체되었다. 청소년수련시설의 주요한 지역 협력 파트너인 학교 운영에 차질이 발생하면서 학교와 기관 사이의 네트워크도 유실되기 시작했다. 이에 비대면 활동을 활용한 자유학기제와 자율동아리 연계 사업을 구성하여 학교와 연계한 청소년활동을 지속하고, 수련시설과 학교 사이의 협력 관계를 이어가고자 이 사업을 진행했다.

## 활동 진행 방식

자유학기제와 연동한 진로체험 프로그램은 기본적으로 구글 클래스 시스템을 활용한 화상회의 방식으로 진행되었다. 강사가 해당 과목의 이론을 강의 방식으로 전달하거나, 시범을 보이는 방식으로 수업이 진행되었다. 만화가, 크리에이터, 공연예술 수업에서는 작품 제작과정이 예시로 주어졌다. 이론 설명과 예시가 있고 난 뒤 참여 청소년에게 과제가 부여되었다. 다음 회기에서는 과제물 결과를 공유하고 그에 대한 피드백이 주어졌다. 청소년지도사들이 직접 진행한 대안학습 프로그램은 별도 과제 없이 퀴즈대회, 모의기업 운영, 온라인 명함 만들기 등의 비대면 프로그램으로 구성되어 진행되었다.

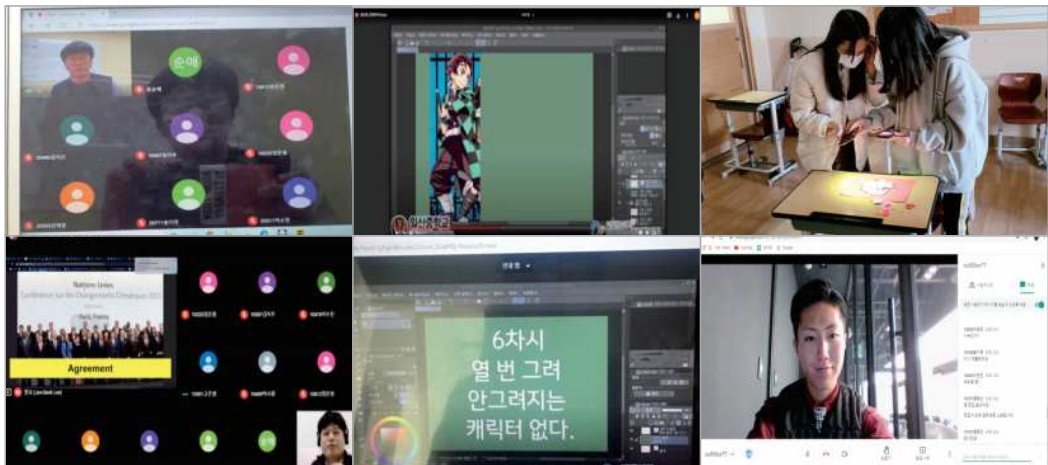
## 활동의 결실

비대면으로 진행된 학교연계 프로그램은 총 8개 프로그램에 1,684명의 청소년이 참여했다. 코로나19로 어려운 가운데 온라인 도구로 수련시설과 학교 사이의 협력 관계를 이어갔다는 데 이 활동의 결실이 있다. 더불어, 단순 강사 연계를 넘어 기관의 지도사들이 직접 온라인 수업을 기획하고 진행하여 비대면 수련 활동 지도 역량을 강화했다는 점도 이 활동의 결실이다. 물론, 참여 청소년의 다양한 진로 역량 개발과 인성 함양에 이 비대면 활동이 이바지했다는 사실은 가장 우선하여 손꼽아야 할 성과다.

## 활동지도안

활동명	비대면 학교연계 사업	활동인원	1,684명
대상	<input type="checkbox"/> 초등학생 연령 <input checked="" type="checkbox"/> 중학생 연령 <input checked="" type="checkbox"/> 고등학생 연령 <input type="checkbox"/> 대학생 연령 <input type="checkbox"/> 기타 연령		
활동기간	2020. 8. 28. ~ 12. 15.	운영횟수	40회
목적	- 가치 중심의 체험 교육을 제공하여 청소년의 통합적 성장을 촉진		
목표	- 대안 학습을 통한 비판적 사고, 시민성, 의사소통, 자신감 함양 - 관내 2개 이상 학교와 연계하여 관련 활동 진행.		
운영방식	<input checked="" type="checkbox"/> 딜리버리 <input checked="" type="checkbox"/> 랜선 <input checked="" type="checkbox"/> 스말로그 <input type="checkbox"/> 블렌디드 <input type="checkbox"/> 기타		
활용 툴	구글 클래스룸, ZOOM 화상회의 서비스, 구글 설문, 줌보드, 구글 프레젠테이션		

활동장비(기자재)	품 목	수 량	품 목	수 량
	카메라	1	노트북	1
활동단계	활 동 내 용			
도입	<input type="checkbox"/> 홍보와 모집 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 소셜미디어와 보도자료를 활용한 비대면 활동 모집 홍보 진행</li> <li>- 관내 학교 공문발송 및 관내 포스터 부착</li> <li>- 비대면 수업지도안 홍보 책자 제작 활용</li> </ul> <input type="checkbox"/> 참가 신청 방법 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 구글 설문 폼을 사용하여 접수 진행</li> <li>- 유선상으로 진로 교사들과 커리큘럼 조정 후 접수 진행</li> </ul>			
전개	<input type="checkbox"/> 자유학기제 활동 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 구글 클래스룸을 활용하여 학과목 강사가 비대면으로 수업 진행.</li> <li>1) 크리에이터 수업: 동영상 촬영 실습, 상영, 분석 피드백.</li> <li>2) 만화가 수업: 만화 기법 수업, 실습, 피드백.</li> <li>3) 공연예술 수업: 대본 교육, 대본 제작 실습, 피드백.</li> </ul> <input type="checkbox"/> 대안학습 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> <li>1) 노작 활동 ‘작은작업실’: 노작 활동에 필요한 물품 키트(비누 만들기 재료)를 학교로 배송하고 온라인으로 제작 방식을 지도.</li> <li>2) 참여권 교육 ‘내 친구 그레타’: 구글 프레젠테이션을 활용한 퀴즈 형태로 청소년 기구 활동가 그레타 튜베리의 일생을 학습.</li> <li>3) 온라인 명함 제작 프로그램: 자기 이미지와 기초 정보를 활용하여 온라인 명함 제작. QR코드를 실은 실사 명함판 제작 배포.</li> </ul>			
마무리	<input type="checkbox"/> 결과물 발표 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 크리에이터(제작 영상발표), 만화가(작품발표), 공연예술(연기 활동 영상발표), 연출예술(기획안 발표), 사진영상(사진 작품 소개)</li> <li>- 최종 결과물 발표를 통해 수업 이행도를 체크하고 청소년들의 직업 관심도를 높이기 위해 강사 피드백 진행</li> </ul> <input type="checkbox"/> 만족도 조사 및 사후 관리 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 구글 설문을 활용하여 핵심역량 지표 조사 및 만족도 조사 시행</li> </ul>			
평가방법	<input type="checkbox"/> 정량 평가 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 사전 사후 핵심역량 평가 설문을 진행하여 역량별 상승 분석</li> </ul> <input type="checkbox"/> 정성 평가 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 설문 참여자의 주관식 피드백을 참고하여 향후 개선점을 모색</li> <li>- 담당 교사, 강사 만족도 조사를 통한 활동 만족도 분석</li> </ul>			
비대면 활동 장단점	<input type="checkbox"/> 장점 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 과제물의 보존 및 수업 회차별 결과물의 보관이 용이</li> <li>- 개별 공간에서 진행되는 수업으로 청소년들의 적극성, 수업 집중도 향상</li> </ul> <input type="checkbox"/> 단점 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 온라인 응답 창구의 피드백으로 청소년들의 질의 해소 부족</li> </ul>			



# 온라인 댄스 커버 페스티벌 [춤신춤왕]

성사청소년문화의집

## 활동 기획 배경

청소년수련시설 동아리 공간 이용 청소년동아리의 대다수는 댄스동아리다. 청소년은 취미, 진로, 또래 관계 형성, 신체 건강 등을 위해 댄스동아리 활동에 열정적으로 참여해 왔다. 코로나19 이전 청소년수련시설을 이용하는 압도적 다수의 층성 고객은 댄스동아리 청소년들이었다. 코로나19 상황은 댄스동아리 활동에 중대한 위기를 초래했다. 자신의 기량을 뽐낼 무대를 잃은 청소년은 건강한 에너지를 분출할 기회를 찾기 못했다. 이는 청소년수련시설 이용자의 절대다수를 차지하는 청소년 조직의 붕괴로 이어질 수 있었고, 청소년수련시설 자체에도 위기가 아닐 수 없었다.

## 활동 진행 방식

온라인 댄스 커버 페스티벌은 무대를 잃은 청소년에게 무대를 마련해 주기 위해 기획되었다. 수련시설에 기반을 두고 공연 활동을 하던 댄스동아리로부터 신청을 받아 높은 질의 댄스 커버 영상을 제작해 주는 것이 이 사업의 기본 진행 방식이었다. 기본 콘셉트 자체가 청소년에게 근사한 무대를 만들어주는 것이었기 때문에, 시설 지도사의 역량으로 영상을 제작하기보다 전문 업체에 의뢰하여 영상의 질을 향상하도록 노력했다. 영상 제작 시 참여 청소년의 의견을 적극적으로 반영하기 위해 노력했으며, 촬영 과정에서는 혹시 모를 상황을 대비해 사전 방역에 특별한 주의를 기울였다.

## 활동의 결실

이 활동의 결실은 코로나19로 무대를 잃은 청소년들이 새로운 무대를 얻었다는 데 있다. 청중을 앞에 두고 상호교감하면서 벌인 공연은 아니었지만, 온라인 무대는 더 큰 확산력을 발휘했다. 유튜브 순 시청자 수는 2천을 넘어섰고, 조회 수는 합계 7천을 넘었다. 참여 청소년은 차곡차곡 쌓이는 조회 수와 반응을 보면서 스크린 속 무대에서 자신이 펼친 기량에 대한 대중의 반응을 관찰하며, 자신감을 더욱 키워갈 수 있었다.

## 활동지도안

활동명	온라인 댄스 커버 페스티벌		활동인원	30명
대상	<input type="checkbox"/> 초등학생 연령 <input checked="" type="checkbox"/> 중학생 연령 <input checked="" type="checkbox"/> 고등학생 연령 <input checked="" type="checkbox"/> 대학생 연령 <input type="checkbox"/> 기타 연령			
활동기간	2020. 9. 5. ~ 11. 28.		운영횟수	8회
목적	- 청소년의 재능 향상 기회 제공을 통해 자기 주도성과 자아 존중감 제고			
목표	- 청소년 댄스동아리 활동 지원을 통한 청소년 공연문화 활성화. - 전문 댄스강사 연계 및 활동 지원을 통해 진로 탐색 기회 제공. - 고양시 내 유명 장소 내 영상 제작을 통해 지역사회 홍보.			
운영방식	<input type="checkbox"/> 딜리버리 <input type="checkbox"/> 랜선 <input checked="" type="checkbox"/> 스말로그 <input type="checkbox"/> 블렌디드 <input type="checkbox"/> 기타			
활동물	ZOOM 화상회의 서비스, 유튜브 채널			
활동장비(기자재)	품목	수량	품목	수량
	동아리 소품	30	영상 편집 장비	1
	손소독제 및 방역물품	30	영상 촬영 장비	1

활동단계	활동내용
도입	<input type="checkbox"/> 참가 청소년 출석 체크 <input type="checkbox"/> 참여 청소년 인원 및 건강 상태 파악 <input type="checkbox"/> 프로그램 담당 지도자 소개
전개	<input type="checkbox"/> 오리엔테이션 - 댄스 커버 페스티벌 활동목표 안내, 촬영 일정 및 내용 사전 조율 <input type="checkbox"/> 안전교육 - 촬영 도중 일어날 수 있는 안전사고 제시 및 예방할 방법 전달 - 사전 방역 시행 <input type="checkbox"/> 댄스 커버 영상 촬영 - 사전 협의가 이뤄진 일정에 맞춰서 댄스 커버 영상 촬영 <input type="checkbox"/> 온라인댄스커버페스티벌 - 제작 영상 시설 유튜브 채널 계정 게시 조회 수, '좋아요'를 기준으로 상위 2팀 선정 <input type="checkbox"/> 댄스 전문 강사 연계 - 상위 2팀을 대상으로 댄스전문가 연계 및 역량 강화 교육 지원
마무리	<input type="checkbox"/> 상위 2팀 선정 후 보상 진행 <input type="checkbox"/> 질의응답 및 활동 마무리
평가방법	<input type="checkbox"/> 프로그램 설문지
유의사항	<input type="checkbox"/> 사전 초상권 동의서를 작성하여, 영상 업로드에 대한 사전 숙지
비대면 활동 장단점	<input type="checkbox"/> 대면으로 운영되는 페스티벌 대비 파급력이 큼 <input type="checkbox"/> 청소년이 미디어에 장기간 노출되는 활동이므로 세심한 주의가 필요함



# 온라인 청소년 역사 프로그램 [보리단]

토당청소년수련관

## 활동 기획 배경

코로나19는 공동체에 닥친 위기다. 어려운 시기일수록 공동체에 헌신하는 선각자들의 존재는 더 빛을 발하고, 그런 선각자들의 희생에 감사한 마음을 갖게 된다. 코로나19 극복을 위해 헌신하는 의료진과 관계 공무원, 그 외 영웅적인 희생으로 공동체를 지키는 사람들에게 감사함이 커지는 시기를 맞아, 국가 위기 시에 개인적 희생을 감수하며 공동체를 지킨 유공자들을 기리는 보훈 프로그램 진행은 그 나름의 의미가 있을 수 있다. 이에 청소년의 비대면 도구를 활용하여 호국보훈의 관점에서 역사를 바라보고 지역 내 보훈 유적지를 탐방해 보조가 이 활동을 기획하게 되었다.

## 활동 진행 방식

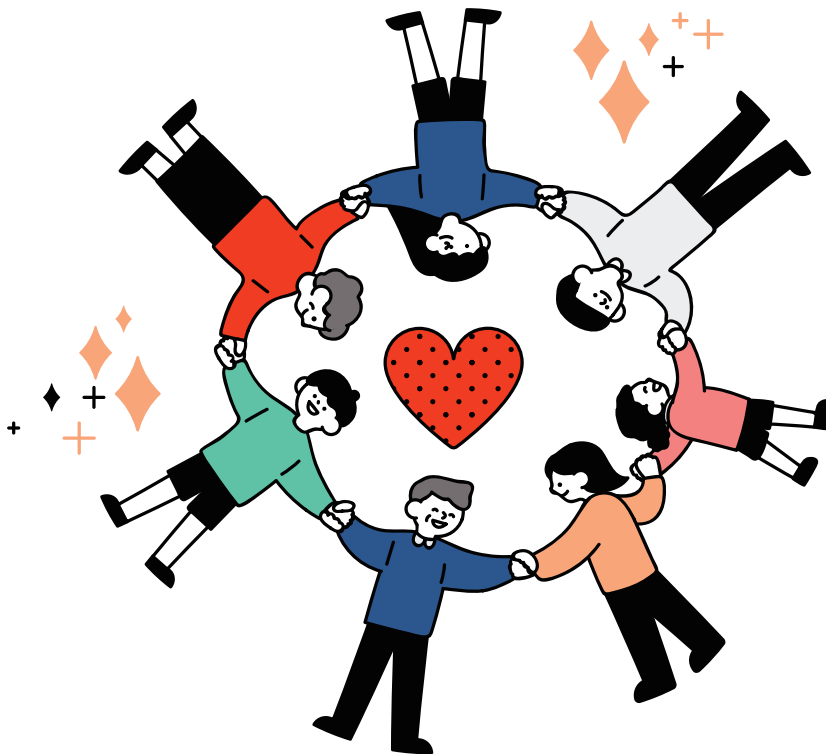
활동방식은 대부분 ZOOM 화상회의 서비스를 활용하여 진행되었다. 특별히 화려한 기술적 요소가 프로그램 진행에 개입되지는 않았다고 볼 수 있다. 그래서 도구 활용 자체보다는 내용의 충실성에 더 관심을 기울였다. 호국보훈 및 유적지 관련된 지식을 습득해야 하는 순간에는 영상자료를 적극적으로 활용했다. 단순한 영상 시청이나 지식 교육은 흥미를 감소시킬 위험이 있어, 역사 퀴즈, 개인 발표, 긴급 여론 조사 등 흥미를 유발하는 요소를 프로그램 구성에 삽입했다. 총 8회기로 구성된 프로그램 중에는 노작 활동도 빠지지 않았다. ‘호국영웅 명함만들기’, ‘스칸디아 모스 태극기 만들기’, ‘티셔츠 만들기’, ‘호국 지사 자서전 만들기’ 등의 활동을 통해 활동의 결과물을 남길 수 있도록 했다. 노작 활동에 필요한 재료는 키트를 제작해 참여자의 가정으로 배송했다. 이처럼 체험활동을 동반한 호국보훈 활동은 단편적인 지식 교육보다 관련 지식 습득에 더 효과를 발휘했다.

## 활동의 결실

비대면 활동의 특성상 관계 형성에 어려움이 있었다. 참여 대상이 초등학생이었다는 측면에서 대면을 통한 꼼꼼한 안내와 보살핌이 필요했는데, 그 점에서는 아쉬움이 컸다. 그러나 코로나19라는 중차대한 시기에 공동체의 위기를 헌신적으로 극복한 호국보훈 지사에 대한 학습 및 체험활동은 그 자체만으로도 큰 의미를 지닌다고 할 수 있겠다. 프로그램 사후 시행한 프로그램 만족도 조사에서도 긍정적인 답변이 많았는데, 특히 오일 파스텔이나 보석십자수를 활용한 노작 활동을 통해 지역 내 현충 시설 및 호국 지사에 대한 인식을 높이는 활동에 대한 만족도가 매우 컸다.

## 활동지도안

활동명	온라인 청소년 역사 프로그램 보리단		활동인원	13명
대상	<input checked="" type="checkbox"/> 초등학생 연령 <input type="checkbox"/> 중학생 연령 <input type="checkbox"/> 고등학생 연령 <input type="checkbox"/> 대학생 연령 <input type="checkbox"/> 기타 연령			
활동기간	2020. 8. 29. ~ 12. 5.		운영횟수	11회
목적	- 역사 체험 기회를 초등학생에게 제공하여 바른 역사인식을 함양.			
목표	- 영상자료와 활동을 통해 우국지사에 대한 지식과 보훈 의지 함양. - 경기 북부지역 현충 역사 유적에 대한 지식과 애착심 함양.			
운영방식	<input checked="" type="checkbox"/> 달리버리 <input type="checkbox"/> 랜선 <input checked="" type="checkbox"/> 스말로그 <input type="checkbox"/> 블렌디드 <input type="checkbox"/> 기타			
활용 툴	ZOOM 화상회의, 카카오톡, 구글 설문지			
활동장비(기자재)	품목	수량	품목	수량
	노트북	1		
활동단계	활동내용			
도입	<input type="checkbox"/> 참가자모집 <input type="checkbox"/> 온라인 활동 일정 및 규칙 공지 <input type="checkbox"/> 오리엔테이션 - 아이스브레이킹 - 사전 효과성 설문 조사(구글 설문지) - 호국영웅 기념 캘리그라피 부채 및 명함 만들기			
전개	<input type="checkbox"/> 우리나라의 상징 알아보기 (국새, 애국가, 무궁화, 태극기) - 나만의 태극기 만들기 (스칸디아모스 태극기 만들기)  <input type="checkbox"/> 보훈 영웅을 알리는 보리단 - 파주통일공원에 대해 알아보기, 보훈의 의미 알기 및 보리단 티셔츠 만들기  <input type="checkbox"/> 고양시 관내 현충 시설 알아보기 및 보훈 영웅 책 만들기 <input type="checkbox"/> 파주통일공원의 현충 시설 알아보기 및 오일 파스텔로 파주통일공원 표현하기 <input type="checkbox"/> 임진각 현충 시설 알기 및 방패연 만들기 (통일 문구를 적은 방패연 만들기) <input type="checkbox"/> 고양시 현충 시설 온라인 탐방 및 고양시 현충공원 사진을 도안으로 제작한 보석십자수 만들기 <input type="checkbox"/> 두산 통일전망대 알아보기 및 블록으로 오두산 통일전망대 표현하기			
마무리	<input type="checkbox"/> 성찰 및 소감문 작성			
평가방법	<input type="checkbox"/> 사전·사후 효과성 및 만족도 설문			
유의사항	<input type="checkbox"/> 온라인 예절을 충분히 숙지하고 지킬 수 있는 규칙을 만든다. <input type="checkbox"/> 집중도 향상을 위한 미디어를 적절히 활용한다.			
비대면 활동 장단점	<input type="checkbox"/> 장점 - 제공된 자료 외 개인 자료를 활용할 수 있음 (도서, 인터넷 등) - 참가 청소년의 활동에 대한 보호자의 관심이 높아짐 (활동내용을 지켜보고 해당 현충 시설에 다녀오는 청소년이 있었음)  <input type="checkbox"/> 단점 - 활동하는 환경의 편차가 커서 Zoom 접속 등이 어려운 경우가 많음 - 집중력을 유지하기가 어려움 (금방 산만해짐) - 키트 활동 시 완료 시간, 완성도의 편차가 큼			



# 온라인 청소년밴드 페스티벌

## 탄현청소년문화의집

### 활동 기획 배경

코로나19 상황은 청소년의 문화예술 활동을 크게 위축시켰다. 청소년활동의 주요 참여 조직인 청소년 문화 예술 동아리 활동의 위축으로 청소년수련시설의 청소년 네트워크가 크게 손상될 위기에 놓였다. 문화예술을 매개로 또래와 소통하던 청소년의 사회적 관계망도 큰 위기를 맞았다. 이에 온라인 도구를 활용하여, 비대면 상황에서도 협업을 통한 문화예술 활동을 지속할 방안을 구하던 끝에 온라인 청소년밴드 페스티벌을 기획, 진행하게 되었다.

### 활동 진행 방식

활동의 기본 개념은 청소년밴드 동아리를 모집하여 온라인 동영상 플랫폼에서 경연대회를 진행하는 방식이었다. 밴드 구성원은 각자 차단된 공간에서 연주를 진행하고, 그 연주 장면을 영상으로 촬영했다. 추후 그 영상을 모아 하나의 영상 안에 모자이크식으로 편집했다. 연주와 영상 편집 모두 참여 청소년이 직접 진행했다. 모집 홍보 시 예시 영상과 함께 동영상 편집 툴을 제시해 참여 청소년의 이해를 도왔다. 출품된 동영상은 기관 계정의 동영상 플랫폼에 게시했다. 일정 게시 기간이 만료된 후 음악 및 영상 편집 전문가 등을 섭외해 심사를 진행했다. 심사위원들의 심사평은 모두 영상으로 촬영하여 참여자들에게 회람했다. 사회적 거리두기 단계가 일시 하락한 틈을 이용하여, 오프라인 시상식을 거행했고, 시상식 자리를 활용하여 축하 공연을 진행했다.

### 활동의 결실

이 활동으로 서로 대면하지 못하는 상황에서도 협업할 방식을 터득하고, 문화예술 동아리 활동을 지속하게 되어 참여 청소년의 만족도가 높았다. 청소년이 자신의 퍼포먼스를 온라인에 게시해 불특정 다수의 긍정적 반응을 받는 기회를 얻음으로써, 자존감을 향상할 기회를 얻었으며, 전문가 피드백을 통해 성장의 계기를 마련했다.

### 활동지도안

활동명	온라인 청소년밴드 페스티벌 '방구석 樂스타'		활동인원	800명
대상	<input checked="" type="checkbox"/> 초등학생 연령 <input checked="" type="checkbox"/> 중학생 연령 <input checked="" type="checkbox"/> 고등학생 연령 <input checked="" type="checkbox"/> 대학생 연령 <input checked="" type="checkbox"/> 기타 연령			
활동기간	2020. 6. 3. ~ 6.		운영횟수	1회
목적	- 코로나19 시대로 위축된 청소년 문화예술 동아리 활동 활성화			
목표	- 비대면 온라인 밴드 활동을 통해 비대면 시대 문화예술 활동 지속 기회 마련 - 온라인 도구를 이용한 협업으로 비대면 시대 관계망 유지 방안 탐색			
운영방식	<input type="checkbox"/> 딜리버리 <input checked="" type="checkbox"/> 랜선 <input type="checkbox"/> 스말로그 <input type="checkbox"/> 블렌드 <input type="checkbox"/> 기타			
활용 툴	구글 설문, 유튜브, 영상 편집 어플리케이션(자유 선택)			
활동장비(기자재)	품목	수량	품목	수량
	PC	1	온라인 동영상 송출 시스템	1세트
	카메라	2대 이상	음향 장비 및 악기 일체	1세트

활동단계	활 동 내 용
도입	<input type="checkbox"/> 홍보와 모집 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 소셜미디어와 보도자료를 활용한 모집 홍보 진행</li> <li>- 기존 청소년 밴드대회 참가팀 리스트를 중심으로 타겟 중심 개별 홍보</li> <li>- 구글 설문지를 통한 신청 접수 후 제출한 기본 정보를 바탕으로 참가 방식 안내</li> </ul>
전개	<input type="checkbox"/> 영상 접수 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 제출 기한을 명시하고 기한 내 영상 제출 안내</li> <li>- 영상 내 밴드 구성원이 모두 등장할 수 있도록 안내</li> <li>- 편집 도구 및 보컬과 악기 간, 음량 조절 등에 대한 주의사항 안내</li> </ul> <input type="checkbox"/> 영상 게시 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 시설 유튜브 채널을 통해 영상 게시</li> <li>- 참가팀별로 개별 영상을 시리즈로 게시 후 클릭 수 및 댓글 관찰</li> <li>- 영상 게시 전후로 영상 시청 및 피드백 참여를 위한 별도 홍보 진행</li> </ul>
마무리	<input type="checkbox"/> 영상 심사 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 보컬 전문가, 연주 전문가, 영상 편집 전문가를 초빙하여 심사 진행</li> <li>- 영상별로 시청하고 전문가의 피드백을 영상으로 녹화하여 유튜브에 게시</li> </ul> <input type="checkbox"/> 시상식 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 심사 결과를 토대로 별도의 시상식 및 기념 공연 진행</li> <li>- 참가팀만 참여하는 시상식을 진행하고 시상식 과정을 온라인 송출</li> </ul>
평가방법	<input type="checkbox"/> 정량 평가 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 유튜브 분석 도구 중, 순 시청자 수를 기준으로 참여 실적을 분석</li> <li>- 활동 후 참여자를 대상으로 설문 조사를 시행하여 만족도를 분석</li> </ul> <input type="checkbox"/> 정성 평가 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 심사에 참여한 전문가를 대상으로 행사의 운영 적정성을 평가</li> <li>- 설문 참여자의 주관식 피드백을 참고하여 향후 개선점을 모색</li> <li>- 행사를 진행한 시설 담당자 및 직원과 함께 운영 평가회 진행</li> </ul>
유의사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 영상을 본 대회 이외의 다른 대회에 제출할 시 심사 대상에서 제외됨을 명시</li> <li>- 제출한 영상의 저작권 및 초상권 사용에 대한 안내</li> <li>- 함께 모여 연주함을 금하며 반드시 개별 연주를 조합하여 제출할 것을 명시</li> <li>- 시상식 참여 전후 방역지침을 철저히 준수하고 관련 내용을 지속하여 안내</li> </ul>
비대면 활동 장단점	<input type="checkbox"/> 장점 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 온라인 플랫폼을 통한 시청자 규모 확장으로 사업의 영향력 증대</li> <li>- 온라인 도구를 통한 창의적 협업 체험 제공</li> </ul> <input type="checkbox"/> 단점 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 문화예술 활동의 현장감이 주는 공감 효과 감소</li> </ul>



## 조언 자판기 [마음 선물]

마두청소년수련관

### 활동 기획 배경

이 사업은 청소년을 위한 정책을 개발하고 청소년 관련 서비스 개선을 위해 매해 고양시가 주관하고, 고양시 청소년재단이 주최하는 ‘고양시 청소년 정책 제안 대회’의 제안사항 이행을 위해 마련되었다.

“누르면 나옵니다. 선배들의 조언 자판기”라는 제목으로 한 청소년이 제안한 이 안건은 2019년 대회 중 선정 수상한 아이템인데, 공교롭게도 코로나19로 비대면 활동이 더욱 중요해진 시기와 맞물리면서 그 사업의 필요성과 의미가 크게 두드러졌다.

### 활동 진행 방식

2020년 6월 고양시 관내에서 청소년 이동량이 많은 3호선 화정역 광장에 자리 잡은 화정청소년자유공간 입구에 자판기를 설치함으로써, 조언 자판기 사업이 시작되었다. 자판기의 메뉴 버튼은 청소년이 가장 자주 마주하는 진로, 외모, 자존감, 관계 등 9개의 고민으로 구성되었다. 자판기를 이용하는 청소년이 500원을 넣고, 자신이 최근 가장 크게 고민하는 메뉴 버튼을 누르면, 상품 수취구에서 기프트 박스가 나온다. 기프트 박스 안에는 해당 고민에 관한 조언 카드와 함께, 고양시 지도, 비타민, 사탕, 펜, 거울 등 청소년의 심신을 위로할 다양한 선물이 포함되었다. 선물 구성에는 고양시청소년재단 사회공헌활동으로 연결된 고양시 사회적기업 봉사회회의 도움을 얻었다. 청소년을 위한 마음 선물 사업에 청소년, 지도사, 지역사회가 함께 연결된 선례라고 할 수 있겠다. 자판기 사용이 비대면 성격을 띠기 때문에 기본적으로는 안전하지만, 혹시 모를 감염 사태를 대비하여 수시로 버튼을 소독하고, 매일 방역을 관리하는 등 안전에 특별한 신경을 기울이며 진행되었다.

### 활동의 결실

2020년 6월 사업을 개시한 이래 2020년 12월 현재 이 자판기를 이용한 청소년은 모두 1,890명에 달한다. 자판기 특성상 유료로 진행할 수밖에 없어서, ‘청소년 이용이 저조하면 어쩌나?’ 하는 걱정이 있었으나, 기대 이상으로 많은 청소년이 조언 자판기를 이용했다. 학업, 관계, 신체, 진로 등의 문제로 고민이 많은 청소년기의 특성에 더해 코로나19 상황이 가져온 우울감, 스트레스, 불안 등으로 어려움을 겪는 청소년에게 비대면 방식으로 위로와 즐거움은 물론 상담 서비스 등을 연결할 수 있는 정보까지 담긴 자판기의 기프트 박스가 이용 청소년의 욕구를 적절하게 반영하여, 큰 도움을 주었다고 볼 수 있겠다.



# 청소년 권리 인식 확산 비대면 활동

일산서구청청소년수련관

## 활동 기획 배경

인권 관련 프로젝트 활동 특성상 대면을 통한 토론과 공감에 매우 중요하다. 그런데 비대면으로 활동을 풀어야 하는 상황이 도래했을 때 무척 당혹스러웠다. 솔직히 처음에는 “고양시청소년재단의 온라인 개관과 비대면 활동 전면 전환”이라는 방침에 따라 이 사업을 풀어갈 자신이 없었다. 그러나 이내 새로운 경험에 대한 도전의 마음으로 더 공부하고 더 준비해서 비대면 활동을 진행했다. 대면 활동만 고집했다면 전전긍긍하며 기다리다가 청소년을 만날 기회를 모두 놓쳤을 것이다.

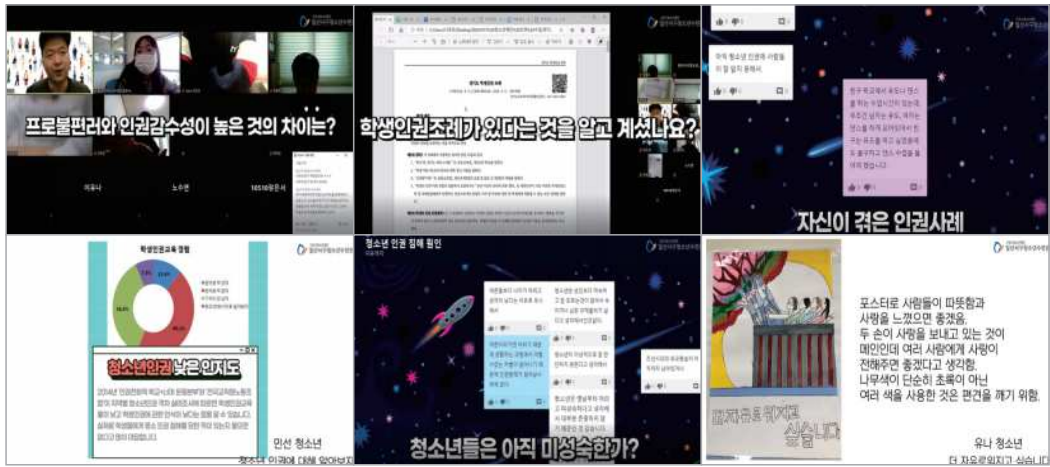
## 활동 진행 방식

이 프로젝트에는 ZOOM 화상회의 서비스가 주요한 비대면 도구로 활용되었다. 비대면 활동의 가장 난관은 관계 형성이었다. 처음에는 청소년에게 질문을 던져도, “없어요.”, “모르겠어요.”, “생각해보지 않았어요.”라는 통명스러운 답변만 돌아왔다. 인권 활동에는 자기 생각을 표현하고 토론하는 과정이 중요했기에 방법을 찾아야 했다. 재미있고, 효율적인 소통 도구가 필요했다. 그러다가 패들렛이라는 온라인 도구를 알게 되었다. 처음에는 그다지 신통해 보이지 않은 도구였으나, 프로그램 중 “타닥타닥” 소리를 내며 자기 생각을 거침없이 표현하는 청소년들을 보며 패들렛의 진가를 확인할 수 있었다. 이내 청소년들은 자기의 깊은 이야기까지 나누고 있었다. ZOOM에서는 다른 사람의 의견에 공감하더라도 반응하기가 조심스러웠지만, 패들렛에서는 대면하지 않아, 부담 없이 민감한 이야기를 나눌 수 있었다고 했다.

이후 인권 기본 교육을 온라인으로 진행하고, 경기도학생인권조례를 공동으로 학습했다. 교육을 통해 습득한 내용, 청소년 인권 침해 사례, 토론을 통해 도출한 인권 향상 방안 등의 내용을 만화, 그림, 카드 뉴스 등으로 제작하여 온라인에 게시함으로써, 프로젝트 내용의 확산성을 키웠다. 활동 결과물을 온라인 플랫폼에서 확인한 지인이나 불특정 청중들은 게시 내용에 피드백을 남겼는데, 이 피드백 과정도 프로젝트 참여 청소년에게 큰 울림을 주었다.

## 활동의 결실

활동을 시작하면서, 청소년에게 각자 경험한 인권 침해 사례에 관한 질문을 던졌다. 놀랍게도 많은 청소년이 “인권 침해를 당한 적이 없다.”라고 답했다. 그러나 미리 준비한 다양한 인권 침해 사례를 소개하니 조금 전까지 인권 침해를 당한 적이 없다고 대답한 청소년들은 놀라기 시작했다. 입시 공부에만 몰두하느라, 정작 자신의 소중한 권리에 관한 교육을 받아본 적이 없었다. 이 프로젝트의 가장 중요한 결실을 꼽으라면, 청소년이 자신의 권리에 대한 인식을 키웠고, 나와 타인의 인권을 향상하는 방안을 모색했다는 것이다. 또 하나의 결실은 코로나 19가 가로챌 수 있었던 소중한 인권 프로젝트의 기회가 비대면 도구를 통해 중단없이 진행되었다는 것이다. 장애를 극복하고, 청소년을 만난 덕분에 지역 청소년과의 약속을 지킬 수 있었다.



# 청소년 멘토링 동아리 범블비 온라인 멘토링

성사청소년문화의집

## 활동 기획 배경

청소년멘토링동아리 범블비는 멘토링을 통해 소외계층 청소년들에게 폭넓은 교육 기회를 제공해왔다. 범블비 멘토와 성사청소년문화의집 방과후아카데미 노을학교 청소년을 1:1로 매칭하여 학교 교과과목 보충수업 및 추가 과제 첨삭 등을 진행한다. 학습 이외에도 멘토-멘티 간 라포를 형성하여 청소년 시기에 겪게 되는 고민을 함께 털어놓고 이야기하는 시간을 갖기도 한다. 코로나19로 대면 접촉이 어려워져 지속적인 대면 학습이 불가능해졌다. 이에 지속적인 교육환경 제공을 위해 온라인 멘토링을 기획하여 활동하였다.

## 활동 진행 방식

본 온라인 멘토링은 멘토와 멘티 1:1 매칭 활동으로, 온라인 플랫폼 네이버 밴드 오픈 채팅방을 활용해 진행했다. 오픈 채팅방에는 멘토와 멘티뿐만 아니라 멘티를 담당하는 지도자와 멘토를 담당하는 지도자가 함께 참여해 온라인 멘토링이 각자의 교육 수준과 속도에 맞추어 최적화된 교수 학습이 되도록 노력하였다.

온라인 멘토링은 멘티가 월요일부터 목요일까지 주어진 과제와 궁금한 점을 오픈 채팅방에 업로드하고, 멘토는 주말에 과제를 체험하고 풀이 과정 및 주요 내용을 영상으로 업로드하는 방식으로 진행되었다.

## 활동의 결실

이 활동에는 2020년 하반기 9월 ~ 12월에 집중적으로 진행되었으며 멘토 청소년 17명과 멘티 청소년 17명이 참여했다. ‘코로나블루’로 자칫 무기력해질 수 있는 상황에서 멘티 청소년들에게 더 큰 관심을 쏟을 수 있었으며 더불어 멘토 범블비 청소년들과 지역사회에 큰 활력을 불어넣었다고 생각한다.

## 활동지도안

활동명	청소년멘토링동아리 범블비 : 온라인 멘토링		활동인원	287명
대상	<input checked="" type="checkbox"/> 초등학생 연령 <input type="checkbox"/> 중학생 연령 <input checked="" type="checkbox"/> 고등학생 연령 <input checked="" type="checkbox"/> 대학생 연령 <input type="checkbox"/> 기타 연령			
활동기간	2020. 9. ~ 12.		운영횟수	24회
목적	- 코로나19 상황 속 한계를 극복할 수 있는 온라인 멘토링 운영			
목표	- 온라인 멘토링 운영으로 제한된 대면 멘토링 극복 - 멘토링을 통한 멘토 멘티의 학습적 정서적 상호지지체계 마련			
운영방식	<input type="checkbox"/> 달리버리 <input checked="" type="checkbox"/> 랜선 <input type="checkbox"/> 스말로그 <input type="checkbox"/> 블렌드 <input type="checkbox"/> 기타			
활용 툴	네이버 밴드 오픈 채팅방			
활동장비(기자재)	품목	수량	품목	수량
	PC, 스마트폰 등	1대/인		

활동단계	활동내용
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 온라인 멘토링 모집 및 사전 교육 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 온라인 멘토링 희망 청소년 모집</li> <li>- 온라인 멘토링 진행 방법 및 온라인 활동 내 안전 및 윤리교육 진행</li> <li>- 온라인 멘토링 채팅방 내용 및 온라인 학습 영상 별도 저장 및 제출 공지</li> </ul> </li> <li>□ 오리엔테이션 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 청소년멘토링동아리 OT활동지 활동 진행</li> <li>- 멘토 및 멘티 개인소개지, 멘토링 규칙, 나의 관심사 등 작성 후 교류 활동</li> </ul> </li> <li>□ 네이버 밴드 오픈 채팅방 개설 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 출석 체크, 수시 소통, 과제 안내 등 온라인 활동에 용이한 네이버 밴드 활용</li> <li>- 총 17개의 채팅방 개설 후 멘토, 멘티, 담당자 등 총 4명 참여</li> </ul> </li> </ul>
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 온라인 멘토링 운영 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 멘티 : (월요일 ~ 목요일) 주어진 과제와 궁금한 점을 오픈 채팅방에 업로드</li> <li>- 멘토 : (금요일 ~ 일요일) 과제 채점 및 풀이, 교과목 학습 영상 업로드</li> <li>- 질의 등 학습에 어려움이 발생하면 수시 채팅방 운영</li> </ul> </li> </ul>
마무리	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 활동 만족도 조사 및 평가회의 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 제한된 온라인 영역에서의 멘토링에 대한 만족도 및 애로사항 조사</li> <li>- 임원 및 동아리원 평가 및 개선 회의 진행</li> </ul> </li> </ul>
평가방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 정량 평가 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 멘토링 운영횟수 실적 조사</li> <li>- 참여자 설문을 통한 정량 만족도 조사</li> </ul> </li> <li>□ 정성 평가 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 온라인 멘토링 활동의 장단점 파악 및 향후 개선방안 도출</li> </ul> </li> </ul>
비대면 활동 장단점	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 장점 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 코로나19로 방임이 될 수 있는 청소년을 발굴해 지역사회와의 안전망 확보</li> <li>- 시공을 초월 할 수 있는 멘토링의 새로운 방안 제시</li> </ul> </li> <li>□ 단점 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 실시간 온라인 활동의 제한으로 멘토링의 집중력 부족</li> <li>- 온라인 플랫폼 연구 및 활용 방법 등 교육 필요</li> </ul> </li> </ul>



# 청소년 온라인 봉사활동 [씨밀레]

성사청소년문화의집

## 활동 기획 배경

2020년 한 해 동안 진행한 봉사활동은 기후변화 프로젝트 “나의 기후 행동”이다. 세계적으로 중요한 이슈인 “기후변화”에 관심을 가지고, 지역사회에 중요성을 알리고자 시작하게 되었다. 기후변화는 매우 심각하고 대응이 시급한 상태로, 세계, 국가, 지역사회 차원의 다양한 대응 방법이 제시되고 있다. 고양시에도 다양한 형태의 친환경 정책이 있다. 또한, 청소년이 생활 속에서 실천할 수 있는 대응 행동도 많다. 그러나 청소년을 포함한 고양시민이 이를 잘 알지 못하는 경우가 많아 효과적인 홍보와 독려가 필요하다고 생각했다. 그래서 씨밀레는 스웨덴 출신 청소년 환경운동가 그레타 툰베리(Greta Thunberg)가 되어 기후 위기 홍보대사가 되기로 했다.

## 활동 진행 방식

2020년에는 코로나-19로 인해 비대면 활동을 중심으로 진행되었다. 가장 처음 기획한 비대면 활동은 기후 변화의 심각성을 알리는 온라인 캠페인(3월)으로, 비대면 활동의 시작을 알렸다. 이후에는 구성원들이 각자 집에서 마스크를 만든 뒤, 후배 청소년들에게 다화용 마스크와 함께 기후변화 대응 안내문을 전달하는 봉사 활동을 운영(4월)했다. 5월 이후로는 본격적으로 온라인을 활용한 비대면 봉사활동을 진행했다. 기후변화의 개념과 중요성, 대응 방법, 기업들의 친환경 사례, 고양시의 환경 정책, 기후변화 도서 추천 등 기후변화와 관련한 내용을 꼼꼼하게 조사했고, 나름대로 실천해본 기후변화 대응 행동을 온라인상에서 동아리원과 공유 했다. 하반기에는 이러한 모든 내용을 모두 정리하여 한 권의 웹진 <씨밀레의 기후변화 이야기>로 제작해 지역사회와 공유하는 일도 빼놓지 않았다. 연말에는 웹진을 통해 연간활동을 돌아보고, 산업폐기물을 활용한 공예 활동을 해보며 유종의 미를 거두기도 했다.

## 활동의 결실

동아리 임원진을 중심으로 온라인 대책 회의를 진행했고, 온라인으로 할 수 있는 활동부터 차근차근 논의해 보기 시작했다. 회의 끝에 처음 기획한 온라인 기후변화 캠페인을 시작으로, 재택 봉사활동, 온라인 조사 및 실천 공유활동, 웹진 제작 등 해보지 않은 새로운 형태의 봉사활동을 시도해 볼 수 있었다. 이런 과정을 통해 지도자, 청소년 모두 한 걸음 성장할 기회가 되었다. 코로나19로 인해 갑작스러운 활동 중단과 계속되는 계획 수정이 반복되어 어려움이 있었지만, 오히려 이러한 시간을 통해 비대면 봉사활동의 무한한 가능성을 느낄 수 있는 소중한 경험을 얻었다. 직접 만나지 않고도 얼마든지 원활하게 소통하고, 의미 있는 봉사활동을 실천할 수 있다는 사실에 감사하고 앞으로도 온라인의 장점을 충분히 활용하여 더욱 창의적인 봉사활동을 만들어갈 생각이다.



## 랜선으로 만나요 ONTACT



# 청소년 온라인 소셜 마켓 [별볼일마켓]

탄현청소년문화의집

## 활동 기획 배경

코로나19 위기가 몰고 온 주요한 위기는 사회적 관계망의 파괴였다. 청소년은 학교에 가지 못해 또래와의 관계 형성에 어려움을 겪었을 뿐 아니라, 지역사회와의 관계성을 증진할 기회도 얻지 못했다. 코로나19의 또 다른 주요한 위기는 지역 상권의 어려움이었다. 이에 어떻게 하면 청소년과 지역사회의 관계망을 조금이나마 강화하고 미약하나마 지역 상권 활성화에도 이바지할 수 있을지 고민하던 차에 청소년 온라인 소셜 마켓 프로젝트를 진행하게 되었다.

## 활동 진행 방식

이 활동의 기본 개념은 청소년이 자신이 보유한 중고물품을 온라인 플랫폼을 이용해 판매하고 그 수익을 지역 상점 상품권으로 돌려받는 방식이다. 거래는 실질 금전이 아닌 포인트로 진행하고, 판매 활동을 통해 누적된 포인트에 따라 지역 상점 상품권을 지급했다. 거래가 성사되기 위해서는 중고물품을 구매할 청소년이 사전에 포인트를 소유하고 있어야 했다. 그래서 초기 구매자의 포인트를 지급할 필요가 있었는데, 이 작업은 지역사회 공헌 봉사활동에 참여한 청소년에게 포인트를 선지급하는 방식으로 진행했다. 연말에 봉사 수요처를 찾는 청소년과 함께 봉사활동을 하고 그 시간에 따라 포인트를 지급하고 온라인 마켓에서 필요한 물품을 사는 형식이었다. 중고물품 매매는 당사자 간 직거래 방식이 아닌, 기관을 매개로 진행했다. 판매자는 물품을 기관으로 보내고, 구매자도 물품을 수령 하기 위해 기관을 직접 방문해야 했는데, 이는 혹시 모를 거래상 분쟁의 소지를 낮추고, 참여 청소년의 기관 인지도를 높이고자 한 것이다.

## 활동의 결실

이 활동에는 지역 청소년 55명이 플랫폼 거래 활동에 참여했고, 총 174개의 물품이 등재되었다. 이 활동을 통해 청소년은 경제활동이 단순히 개인적 이윤 추구가 아니라 지역사회의 공익과 연결될 수 있음을 체득했다. 더불어, 파트너 상점과 협업을 진행하면서 지역사회와 기관 간 건전한 네트워크가 형성되었다.

## 활동지도안

활동명	청소년 온라인 소셜 마켓 '별볼일마켓'		활동인원	400명
대상	<input checked="" type="checkbox"/> 초등학생 연령 <input checked="" type="checkbox"/> 중학생 연령 <input checked="" type="checkbox"/> 고등학생 연령 <input checked="" type="checkbox"/> 대학생 연령 <input type="checkbox"/> 기타 연령			
활동기간	2020. 10. 7 ~ 11. 16.		운영횟수	43회
목적	- 코로나19 시대에 약화된 청소년과 지역사회 연결망 강화			
목표	- 봉사 및 온라인 거래 활동으로 청소년과 시설 간 관계 형성 - 지역 상점 상품권 유통으로 청소년, 시설, 지역 상점 간 관계 형성			
운영방식	<input type="checkbox"/> 딜리버리 <input checked="" type="checkbox"/> 랜선 <input type="checkbox"/> 스말로그 <input type="checkbox"/> 블렌디드 <input type="checkbox"/> 기타			
활용 툴	자체 구축 홈페이지( <a href="http://www.byeolmarket.com">www.byeolmarket.com</a> )			
활동장비(기자재)	품목	수량	품목	수량
	PC, 스마트폰 등	1대/인		

활동단계	활 동 내 용
도입	<input type="checkbox"/> 지역개선 봉사활동 시행 - 청소년을 대상으로 지역환경 개선 봉사 거리 제공 - 봉사 시간 단위에 따라 포인트 제공 후 향후 마켓에서 사용 가능함을 공지  <input type="checkbox"/> 지역 내 파트너 상점과의 연계 협력 - 지역 내 사업 목적에 부합하는 상점과 협약 체결 - 마켓 운영방식을 소개하고, 세칙을 공지  <input type="checkbox"/> 온라인 중고웹사이트 개설 및 홍보 - 예산 상황에 따라 PC와 스마트폰 접근 가능한 반응형 앱으로 제작 - 예산 상황이 허용하는 경우 자체 앱 개발 추천 - 웹사이트 개설 후 소셜미디어, 포스트, 인적 연계망을 통한 홍보 시행
전개	<input type="checkbox"/> 온라인 중고거래 시작 - 청소년 회원가입 후 거래 시작 - 활동 진행 단계 1) 판매 물품등록 2) 담당자 등록 내용 점검 및 판매자에게 물품 배송 통보 3) 판매자가 물품을 당 시설로 착불 배송 4) 배송 물품 확인 후 사업 담당자가 홈페이지에 진열하고 판매자에게 통보 5) 구매자의 구매 후 시설 방문하여 물품 수령 6) 물품 지급 후 포인트 정산, 판매자에게 지역 상점 상품권 지급
마무리	<input type="checkbox"/> 상점 연계 인증 - 연계 협력 상점에 지역 청소년활동 협력 상점으로 인증패 제작 증정 - 참여 청소년 대상 만족도 및 개선사항 조사
평가방법	<input type="checkbox"/> 정량 평가 - 웹사이트 접속 기록, 판매량 분석을 통한 정량 실적 조사 - 참여자 설문을 통한 정량 만족도 조사  <input type="checkbox"/> 정성 평가 - 연계 상점 대상 만족도 피드백 수집 - 사업 수행 단위의 운영 적정성 및 효율성 평가 시행 - 운영에 필요한 상세 약관 필요(사이트 참조)
비대면 활동 장단점	<input type="checkbox"/> 장점 - 코로나19 시대 유행하는 온라인 중고거래 물품 유통을 통한 지역사회 공헌 - 봉사와 거래를 통한 지역 공헌의 새로운 활동 모델 마련  <input type="checkbox"/> 단점 - 웹사이트 및 앱 구축에 필요한 상당한 비용 필요 - 온라인 거래에 필요한 세부 약관 마련 관련 업무 부담이 큼



# 청소년 온라인 홈트레이닝

토당청소년수련관

## 활동 기획 배경

코로나19로 인해 청소년의 신체활동 기회가 위축되어 몸과 마음의 균형 잡힌 성장이 저해되는 상황에서 팬데믹 시대 건강 유지의 주요한 대체 수단으로 부각한 홈트레이닝 서비스를 제공하고자 이 활동을 기획하게 되었다.

## 활동 진행 방식

이 활동은 바른 자세 운동, 키 크기 체조 및 뱃살타파 운동, 필라테스 등 생활체육 프로그램 중심으로 진행되었다. 프로그램별로 각 6회기 씩 진행되었는데, 사전 온라인 신청을 받아 프로그램당 5~10명의 소수 인원 으로 진행하였다. 과목별 전문 강사 수련관 강당에서 트레이닝 수업을 진행하고, 수업 영상을 ZOOM 화상회의 서비스로 송출하는 방식으로 진행되었다. 수강생들도 ZOOM을 통해 트레이닝 과정을 따라 하고, 전문 강사는 화면을 통해 자세와 운동 방식을 교정했다. 동영상 플랫폼을 이용한 스트리밍 서비스로 불특정 다수에게 트레이닝 영상을 송출해 더 크게 확산하는 효과를 기대할 수도 있으나, 그렇게 되면 강사가 일방적으로 내용을 전달하는 방식만이 가능하다. 쌍방향 소통을 통해 수강자의 실질적 기량에 도움이 되고 만족도를 높이고자 확산성보다는 서비스의 질에 더 초점을 맞추어 이 프로그램을 진행하게 되었다.

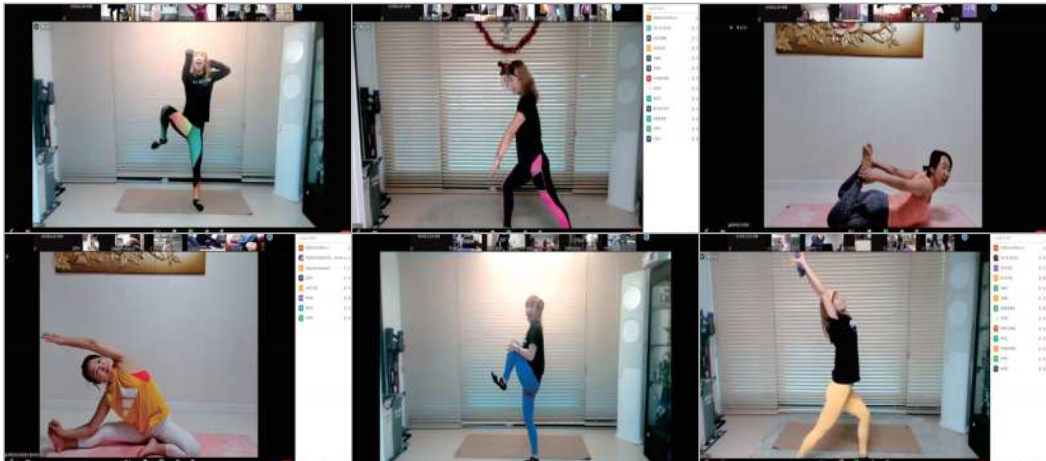
## 활동의 결실

대부분 홈트레이닝 프로그램은 전문 강사의 교육 내용을 영상으로 제작하여 배포하는 일방적인 전달 방식을 채택하고 있지만, 온라인 화상회의 시스템을 이용한 시범, 실습, 피드백의 과정을 채택함으로써, 수업 참가자의 만족도를 높이고 수강자의 실질적인 기량 증가에 도움을 줄 수 있었다. 더불어 코로나19로 인해 위축된 청소년의 신체활동을 촉진하여 집에 머물면서도 몸과 마음의 건강을 챙기는 습관을 형성하도록 도움을 주었다는 사실도 이 프로그램의 또 다른 결실이라 할 수 있다.

## 활동지도안

활동명	청소년 온라인 홈트레이닝		활동인원	60명
대상	<input checked="" type="checkbox"/> 초등학교생 연령 <input checked="" type="checkbox"/> 중학생 연령 <input checked="" type="checkbox"/> 고등학교생 연령 <input checked="" type="checkbox"/> 대학생 연령 <input type="checkbox"/> 기타 연령			
활동기간	2020. 11. 30. ~ 12. 18.		운영횟수	27회
목적	- 청소년을 대상으로 한 온라인 수업을 통해 생활체육 프로그램을 제공하여 여가생활의 만족도를 향상하고, 청소년의 심신 건강을 증진함.			
목표	- 비대면 온라인강습을 통한 안전한 교육환경 제공 - 쌍방향 온라인강습을 통한 원활한 교육 내용 전달 - 온라인 소통을 통해 강습자의 수준에 적합한 교육 내용 제공			
운영방식	<input type="checkbox"/> 딜리버리 <input type="checkbox"/> 랜선 <input checked="" type="checkbox"/> 스말로그 <input type="checkbox"/> 블렌디드 <input type="checkbox"/> 기타			
활용 툴	ZOOM 화상회의 서비스			
활동장비(기자재)	품목	수량	품목	수량
	카메라	1	노트북	1

활동단계	활 동 내 용
도입	<input type="checkbox"/> 교육장에 카메라와 노트북 등 ZOOM 화상회의 시스템 설치 <input type="checkbox"/> 개략적인 기본 사항 안내 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 온라인 플랫폼 이용 방법 안내</li> <li>- 일정 및 안전교육</li> </ul>
전개	<input type="checkbox"/> 바른 자세 운동 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 수건을 활용한 스트레칭 진행</li> <li>- 신체 균형 잡기 및 바른 자세를 위한 코어 운동 진행</li> <li>- 골반교정 운동 및 SNPE 동작</li> </ul> <input type="checkbox"/> 키 크기 체조 & 뱃살타파 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 음악에 맞춘 유산소 및 근력 운동</li> <li>- 키 크기 체조 스트레칭</li> <li>- 밸런스 체조를 통한 숨어있는 키 늘려주기</li> </ul> <input type="checkbox"/> 필라테스 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 필라테스 자세를 통한 교정 동작 및 몸의 균형 맞추기</li> <li>- 유연성과 근력 강화 운동</li> <li>- 휴식 명상</li> </ul>
마무리	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 수업 내용에 대한 질의응답</li> <li>- 구글폼 설문지 문자발송 후 평가 취합</li> </ul>
평가방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 구글폼 설문지를 통한 만족도 조사</li> <li>- 참가자 의견취합</li> </ul>
비대면 활동 장단점	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 쌍방향 온라인 활동을 통해 참가자와 소통하며 수업할 수 있음.</li> <li>- 정해진 인원과만 진행할 수 있어, 프로그램의 확산력에는 한계가 있음.</li> </ul>



# 청소년 E-스포츠대회 SS(성사) 리그

성사청소년문화의집

## ■ 활동 기획 배경

성사청소년문화의집은 매해 성사(SS)리그라는 이름으로 오프라인 풋살대회를 운영해 지역에서 좋은 호응을 얻고 있었다. 하지만 2020년 코로나19 바이러스 확산으로 모든 스포츠대회가 잠정 중단되었다. 나름의 전통을 지녔고, 지역 내에서 좋은 호응을 얻던 풋살대회를 이어가기 위해 여러 구상을 했다. 해법은 의외로 가까운 곳에 있었다. ‘최근 FIFA 온라인 4 게임을 즐긴다.’라는 어느 한 청소년의 제보가 큰 도움이 되었다. 기관은 e스포츠 대회를 통해 성사리그의 명맥을 이어갈 계획을 세웠다.

## ■ 활동 진행 방식

코로나 상황으로 대면 활동이 어려워지자 청소년시설에서 e스포츠 대회를 운영하는 사례들이 생각보다 많았다. 하지만 대부분 업체와 연계를 통해 넓은 장소에서 컴퓨터를 대여해 운영하는 대면 방식의 대회였기에 코로나19 상황과는 맞지 않았다. 이에 온라인망 확보와 장소적 한계를 극복하고자 사단법인 한국e스포츠협회 등 대회 운영 경험이 있는 기관에 다양한 자문을 구했다.

대회 홍보는 청소년들에게 가장 많이 노출되는 온라인 커뮤니티를 집중적으로 공략했다. 또한, 재단 시설 페이스북과 카카오톡 플러스 친구, 학교 학생회에서 운영하는 페이스북 페이지를 활용해 생각보다 수월하게 청소년을 모집할 수 있었다. 대회 운영에 필요한 청소년들의 관리는 카카오톡 오픈 채팅방을 활용했으나, 익명성을 악용하는 사례를 방지하기 위해 게임 소통 플랫폼인 DISCORD를 활용해 소통 창구를 일원화했다. 해당 소통 채널은 대회 진행 전·후 모든 과정에 사용되었다.

대회 진행은 다양한 청소년들이 실시간으로 소통할 수 있도록 8강 결선 토너먼트부터 유튜브 채널을 통해 생중계를 진행했다. 청소년들은 각자 집에서 DISCORD 채널에서 지도자의 안내를 받았다. 경기 중계는 단독 스튜디오에서 전문 게임 해설위원과 캐스터를 초빙해 온라인 스트리밍으로 진행되었다. 4시간에 가까운 온라인 스트리밍 영상은 청소년문화의집 청소년 미디어 동아리 활동과 연계해 10분 내·외의 하이라이트 영상으로 제작해 유튜브에 게시하였다.

## ■ 활동의 결실

청소년수련시설에서 개최하는 e스포츠 대회의 장점은 진입 장벽이 낮다는 것이다. 게임 업체나 협회 등에서 개최하는 대회는 일정한 실력과 자원이 필요해 단순히 게임을 즐기는 일반 유저는 쉽게 참여하기가 어렵다. 소박한 실력이라도 e스포츠 자체를 즐기는 청소년이 쉽게 참여하고, 나름의 성과를 확인하는 기회를 제공했다는 것이 이번 대회의 성과라고 할 수 있다. 더불어 성사리그라는 이름으로 이어온 스포츠대회의 명맥을 코로나19 상황에서도 이어갈 수 있었다는 것, 청소년활동 서비스를 중단 없이 제공할 수 있었다는 것 역시, 주요한 성과라고 할 수 있다.

## 활동지도안

활동명	청소년 E-스포츠대회 SS(성사) 온라인 리그		활동인원	64명
대상	<input type="checkbox"/> 초등학생 연령 <input checked="" type="checkbox"/> 중학생 연령 <input checked="" type="checkbox"/> 고등학생 연령 <input type="checkbox"/> 대학생 연령 <input type="checkbox"/> 기타 연령			
활동기간	2020. 10. 24. ~ 31.		운영횟수	3회
목적	- e스포츠 활동에 관심이 높은 고양시 청소년을 대상으로 교류 활동의 기회를 제공하여 사회성 증대 및 건강한 여가 문화 확산			
목표	- 청소년들의 건강한 취미 개발 도모 - e스포츠 대회 주최·운영으로 청소년수련시설 인지도 제고			
운영방식	<input type="checkbox"/> 딜리버리 <input checked="" type="checkbox"/> 랜선 <input type="checkbox"/> 스말로그 <input type="checkbox"/> 블렌디드 <input type="checkbox"/> 기타			
활용 툴	DISCORD, 유튜브			
활동장비(기자재)	품 목	수 량	품 목	수 량
	참가 컴퓨터(참가자)	64	라이브 송출 장비	1
활동단계	활동내용			
도입	<input type="checkbox"/> 참가 청소년 출석 체크 <input type="checkbox"/> 프로그램 담당 지도자 소개 <input type="checkbox"/> 개회식 진행(개회사 영상 상영)			
전개	<input type="checkbox"/> 온라인 축구대회 예선전 - 32개 팀(8그룹) 경기 동시 진행 후 경기 종료 시 각 그룹 담당자에게 DISCORD 그룹 채팅으로 결과표 제출. <input type="checkbox"/> 온라인 축구대회 결선 토너먼트 - 전문 캐스트 및 해설위원 진행 유튜브 스트리밍 라이브 송출. - 결선 경기 3판 2선승 결승전 5판 3선승 경기 운영(단독 라이브 송출). <input type="checkbox"/> 오프라인 시상식 - 1~3위 팀 오프라인 수상.			
마무리	<input type="checkbox"/> 설문 조사 안내 및 활동 마무리 <input type="checkbox"/> 폐회식 진행(폐회사 영상 상영)			
평가방법	<input type="checkbox"/> 프로그램 설문지 작성 (네이버 폼 설문지) - DISCORD 채팅방에 네이버 폼 설문 참여 안내.			
유의사항	<input type="checkbox"/> 사전 초상권 동의서를 작성하여, 영상 업로드에 대한 사전 숙지.			
비대면 활동 장단점	<input type="checkbox"/> 온라인 플랫폼을 활용하여 상대적으로 대회 노출 및 파급력이 큼. <input type="checkbox"/> 비대면으로 진행하다 보니 운영 전 참가 청소년 관리가 상대적으로 어려움.			



# 청소년운영위원회 온라인 시설 모니터링

탄현청소년문화의집

## 활동 기획 배경

청소년운영위원회는 시설 운영에 청소년의 참여를 보장하고, 기관 및 지역 내 청소년의 의견을 반영하기 위해 구성된 대표적 참여기구다. 이런 차원에서 시설 모니터링과 시설장 간담회는 청소년운영위원회 모든 활동의 핵심이라고 할 수 있다. 코로나19 상황으로 청소년들의 시설 방문의 길이 막히면서, 청소년 사업 및 시설물에 대한 모니터링 활동이 어려워졌다. 이에 온라인 비대면 도구를 활용하여 시설 모니터링을 진행하고, 코로나19 상황에서도 중단 없이 청소년의 참여를 보장하고자 온라인 시설 모니터링을 시행했다.

## 활동 진행 방식

온라인 시설 모니터링을 위한 기본 도구는 ZOOM 화상회의 서비스를 활용했다. 사업 분야 모니터링은 이미 진행된 사업과 향후 진행될 사업의 내용을 담당 지도사가 구글 프레젠테이션으로 설명하는 방식으로 진행되었다. 모니터링 당일 정보를 접하게 되면 심도 있는 질문이나 비판이 어려우므로 해당 프레젠테이션은 청소년운영위원들에게 사전에 공유되었다. 위원들이 담당자의 설명을 듣고, 질의하거나, 의견을 덧붙이는 방식으로 모니터링이 진행되었다. 시설 분야 모니터링은 시설 방문이 어려운 환경을 고려하여, 사전에 시설물을 구석구석 소개하는 영상을 촬영하여 모니터링 시간에 공유했다. 청소년운영위원들이 본래 시설을 자주 이용하던 청소년이었으므로, 개략적인 시설물 소개 영상을 통해서도 적절한 시설 관련 건의사항을 도출할 수 있었다. 사업 및 시설 분야 모니터링을 마무리하고 참여 청소년들은 당일 모니터링 소감에 대해 돌아가며 발표해 참여의 의미를 되새겼다. 모니터링을 위해 취합된 의견을 체계적으로 정리하기 위해 구글 설문을 활용해 참여 청소년의 의견을 모아, 향후 시설장 간담회에 발표할 구체적 제안사항을 도출했다.

## 활동의 결실

코로나19 상황에서도 중단 없이 청소년 참여 기회를 확보했다는 것이 이 활동의 가장 큰 결실이다. 기존 모니터링은 청소년운영위원들만의 활동으로 진행되는 경우가 많았는데, 온라인 시설 모니터링을 준비하면서 시설 내 모든 지도사가 참여함으로써, 청소년운영위원회의 역할과 청소년 참여의 실질적 중요성을 지도사가 다시 한번 느끼는 계기가 되었다. 모니터링 내용을 청소년지도사들이 준비하는 것을 접하면서 참여 청소년은 '존중받는다.'라고 느낌을 받았고, 시설 운영의 주역으로서의 자신의 역할을 더 잘 인지하게 되었다.

## 활동지도안

활동명	청소년운영위원회 온라인 시설 모니터링		활동인원	10명
대상	<input type="checkbox"/> 초등학생 연령 <input checked="" type="checkbox"/> 중학생 연령 <input checked="" type="checkbox"/> 고등학생 연령 <input type="checkbox"/> 대학생 연령 <input type="checkbox"/> 기타 연령			
활동기간	2020. 9. 12.		운영횟수	1회
목적	- 코로나19에 따른 비대면 시대에 적합한 청소년의 시설 운영 참여 보장			
목표	- 온라인 도구를 활용한 모니터링 진행으로 청소년의 참여 효율성 증대 - 청소년의 의견이 시설 지도자 및 전 구성원에게 전달되는 기회 마련			

운영방식	<input type="checkbox"/> 딜리버리 <input checked="" type="checkbox"/> 랜선 <input type="checkbox"/> 스말로그 <input type="checkbox"/> 블렌디드 <input type="checkbox"/> 기타			
활용 툴	ZOOM 화상회의 어플리케이션, 구글 설문, 줌보드, 구글 프레젠테이션, 유튜브			
활동장비(기자재)	품 목	수 량	품 목	수 량
	PC, 스마트폰 등	1대/인		
활동단계	활 동 내 용			
도입	<input type="checkbox"/> 소개 및 취지 설명 - 담당자가 모니터링에 참여하는 지도사를 소개하고 당일의 취지 설명 - 청운위 위원장이 모니터링에 참여한 청운위원을 소개 - 청소년운영위원회에서 시설 모니터링이 갖는 중요도를 설명하여 분위기를 환기			
전개	<input type="checkbox"/> 사업 영역 모니터링 - 당해 주요 사업을 각 담당자가 구글 프레젠테이션을 이용하여 소개 - 사업명, 일시, 장소, 주요내용, 사업의 목적 및 의도 등을 상세히 설명 - 담당자의 설명이 마무리된 후 청운위원의 자유로운 피드백 진행  <input type="checkbox"/> 시설 영역 모니터링 - 비대면 상황에서 시설 출입이 자유롭지 않으므로 담당자가 시설 현황을 구석구석 설명하는 동영상 사전 제작 - 해당 영상을 시설 계정 유튜브에 게시하고 모니터링 시 함께 시청			
마무리	<input type="checkbox"/> 후속 작업 안내 및 소감 나누기 - 구글 설문을 통한 결과지 작성법 안내 - 프레젠테이션 댓글과 줌보드를 활용한 의견 개선 방식 안내 - 당일 모니터링 소감에 대한 윤회 발표  <input type="checkbox"/> 모니터링 결과지 작성 - 구글 설문을 활용하여 각 사업과 시설 상황에 대한 의견을 조사 - 사업 설명 시 사용한 구글 프레젠테이션에 청소년이 직접 접근하여 댓글 작성 - 줌보드를 활용하여 당일 모니터링에 대한 총평을 자유롭게 창의적으로 기술			
평가방법	<input type="checkbox"/> 정량 평가 - 활동 후 참여자를 대상으로 설문 조사를 시행하여 만족도를 분석  <input type="checkbox"/> 정성 평가 - 설문 참여자의 주관식 피드백을 참고하여 향후 개선점을 모색 - 행사를 진행한 시설 담당자 및 직원과 함께 운영 평가회 진행			
비대면 활동 장단점	- 사업 및 시설 모니터링을 위한 담당자별 사전 작업 필요			



## 언택트

:비대면 · 비접촉으로 업무 및 생활을 유지하는 현상



#### 활동 기획 배경

이 활동은 경기도 우수청소년프로그램으로 선정된 '고양형평화통일사업 PEACE! PEACE!'의 세부 활동 중 하나로 기획되었다. 사업을 기획할 당시에는 코로나19를 예견할 수 없었기에 모두 대면 활동으로 구성했으나, 이후 전면 비대면 활동으로 전환하였다. 해당 활동내용은 통일 이후를 대비하는 청소년들이 통일 한반도에 필요한 상품이나 서비스를 제공하는 사회적기업을 기획해 보는 프로젝트로 구성되었다. 통일의 역사적 당위성 보다는 통일 이후의 사회를 직접 기획해 봄으로써, 통일과 평화 시대를 실질적으로 기대하게끔 하는 것이 이 활동의 기본 취지였다.

#### 활동 진행 방식

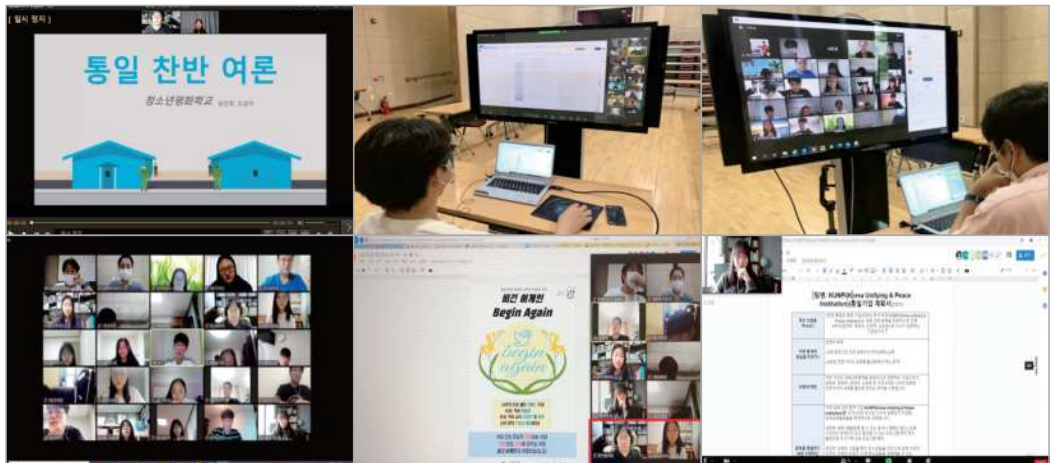
우선 통일시대에 대한 기본 평화교육을 온라인으로 진행했다. 교육 영상을 구글 클래스룸에 업로드하고, 구글 설문지를 통해 각 영상을 시청해야만 풀 수 있는 퀴즈 문제를 제시하여 청소년의 교육 수료 여부를 확인했다. 토론 활동은 ZOOM 화상회의 서비스를 활용해 진행했다. 4개 팀의 소그룹을 구성하여 활동 계획서와 사회적 기업 사업계획서를 팀별로 작성했다. 계획서 작성은 구글독스로 진행했다. 현재 평화통일 추진 과정의 문제점과 이에 대한 대안이 사업계획서 세부 내용으로 포함되었다. 각 팀이 계획 추진하고자 하는 사업은 평화통일 추진 현황의 문제점을 해결하는 아이টে으로 구성하도록 안내했다. 그 결과, 한반도를 관통하는 유라시아 관광 철도 여행 상품 기획, 북한의 광물자원 정보제공 플랫폼 등등 다양한 사업 아이템이 도출되었다. 팀별 사업 계획서에 관한 홍보는 구글 드로잉을 통한 홍보물을 제작하여 진행했다.

#### 활동의 결실

이 활동은 통일의 문제를 당위성의 차원으로만 접근하지 않고, 기회의 차원으로 접근하여, 청소년이 평화와 통일의 문제에 대한 체감도를 높였다는 데 그 의미를 지닌다. 구글 클래스룸 계열의 다양한 플랫폼은 코로나 19 위기 상황에서도 당초 기획했던 사업의 목적을 달성하는 데 요긴한 도구가 되었다. 온라인을 활용한 프로젝트 방식은 자료 조사와 협업 과정에서 대면 활동과 비교해 더 큰 효율성을 지녔다. 다만, 모든 비대면 활동이 그렇듯이 대면을 통한 프로젝트 참여 청소년 간의 인간적 관계 형성은 여전한 약점으로 작용했다. 이러한 약점을 보완할 획기적인 방안이 있다면, 코로나19 상황이 종식된 후라도 온라인 비대면 방식을 주요한 활동 방식으로 채택하는 것은 매우 긍정적으로 검토해볼 만한 일이다.

## 활동지도안

활동명	고양형평화통일사업[피스피스] 평화학교		활동인원	20명
대상	<input type="checkbox"/> 초등학생 연령 <input checked="" type="checkbox"/> 중학생 연령 <input checked="" type="checkbox"/> 고등학생 연령 <input type="checkbox"/> 대학생 연령 <input type="checkbox"/> 기타 연령			
활동기간	2020. 9. 5. ~ 6.		운영횟수	2회
목적	- 평화와 통일의 당위성이 아닌 기회의 관점으로 바라봄으로써 평화통일의 필요성에 대한 참여 청소년의 체감도를 증진함.			
목표	- 통일 문제를 새로운 각도에서 이해하는 비판적 사고력 함양. - 통일 이후 시대를 대비하는 창의력 함양.			
운영방식	<input type="checkbox"/> 딜리버리 <input checked="" type="checkbox"/> 랜선 <input type="checkbox"/> 스말로그 <input type="checkbox"/> 블렌디드 <input type="checkbox"/> 기타			
활용 툴	ZOOM 화상회의 시스템, 구글 설문, 구글독스, 구글 드로잉			
활동장비(기자재)	품 목	수 량	품 목	수 량
	PC 및 스마트폰	1대/인		
활동단계	활동 내용			
사전	<input type="checkbox"/> 온라인 화상교육 - 평화 감수성, 한반도 역사, 평화통일 찬반 교육 진행 - 영상 교육을 구글 클래스룸에 업로드 - 교육 과제 구글 설문지로 제출			
도입	<input type="checkbox"/> 소개 및 안전교육 - 코로나19 상황 속 마스크 쓰기, 손 씻기 생활 안전, 눈 건강 스트레칭 진행 - 담당자 및 사업 내용, 일정 소개			
전개	<input type="checkbox"/> 팀 나누기 및 역할 분담 - 평화통일에 관한 생각 공유 후 팀별 나눔 진행 - 현재 평화통일 교육 및 추진 시스템 관련 문제점과 대안 발견하기 - 사전 조사 내용을 토대로 4개의 팀을 구성한 후 팀 내 역할 선정  <input type="checkbox"/> 평화통일 기업 만들기 - 현재 평화통일 추진 체계 및 통일 교육 문제점을 해결할 사회적기업 구상하기 - 평화 사업계획서 및 홍보물 제작하기 - 통일 사회적기업 아이템 발표 준비하기			
마무리	<input type="checkbox"/> 평화통일 기업 아이템 발표 및 소감 나누기 <input type="checkbox"/> 평화통일 기업 공유 - 평화통일 기업 포스터 및 내용 온라인 공유			
평가방법	<input type="checkbox"/> 정량 평가 - 활동 후 참여자를 대상으로 설문 조사를 시행하여 만족도를 분석  <input type="checkbox"/> 정성 평가 - 설문 참여자의 주관식 피드백을 참고하여 향후 개선점을 모색 행사를 진행 담당자 및 평화외교단 청소년 운영 평가회 진행			
비대면 활동 장단점	- 기기 성능과 인터넷 환경에 따라 참여의 차이가 생김			



# 코로나19 극복 응원 문화행사

탄현청소년문화의집

## 활동 기획 배경

이 활동은 코로나19로 침체한 지역사회 구성원들에게 온라인 비대면 문화예술 활동을 통해 활기를 불어넣고자 제작되었다. 사회적 거리두기 상황이지만, 놀 거리, 먹거리, 볼거리, 참여 거리 등 지역사회에서 진행하는 소규모 문화축제의 일반적 요소를 비대면 방식으로 살리고자 노력했다.

## 활동 진행 방식

모집 홍보는 온라인으로 진행했다. 코로나19를 감내하고 있는 지역사회 대상 프로그램이었기 때문에, 개별 모집이 아닌 가족 단위의 모집으로 진행했고, 이런 모집 홍보 방식은 제법 큰 호응을 얻었다. 활동은 총 2회기로 진행되었는데, 첫 번째 활동은 전국의 가족들에게 전하는 코로나19 극복 기원 응원 문구를 게시하는 사진 퍼즐 제작이었다. 이 활동은 참여자에게 특정한 글자를 주고 그 글자를 들고 찍은 사진을 취합하여 온라인에 게시하는 간단한 활동이었다. 두 번째 활동은 VR 안경 제작 활동이었다. 신청 가족에게 간단한 VR 고글을 만들 키트를 배송하고 각 참여자는 키트를 활용해 VR 고글을 제작했다. 기관은 토크를 접목한 댄스 공연을 액션 카메라로 제작하여 링크를 참여자들에게 공유하고, 참여자들은 자신들이 제작한 고글로 문화예술 공연을 관람했다. 사진 퍼즐, VR 고글 제작, 문화공연 관람 등을 마친 참여자들은 영상으로 후기를 보내고, 후기 영상은 별도 편집을 거쳐 온라인 동영상 플랫폼에 게시했다. 문화행사 참여자들을 대상으로는 사전에 기관과 협약을 마친 지역 내 상점에서 사용할 수 있는 쿠폰이 지급되었는데, 주로 요식업을 하는 지역 내 자영업체가 그 대상이었다. 온라인 문화행사로 마음의 활력을 조금이나마 얻게 된 지역 참여자들이 쿠폰을 활용해 지역에서 소비함으로써, 코로나19로 어려움을 겪는 지역 상권에도 미약하나마 작은 온기를 전달할 수 있었다.

## 활동의 결실

지역과의 밀착 관계가 중요한 소규모 기관의 특성에 맞게 코로나19 상황에서도 중단 없이 지역주민과의 연결하는 사업을 기획 진행하여 사회적 거리두기 이후에도 지속할 긍정적 관계를 이어갈 수 있었다는 것이 이 활동의 가장 큰 성과다. 이렇게 구축된 청소년수련시설에 대한 호감도와 신뢰는 향후 청소년활동 활성화에 적지 않은 도움이 될 것으로 기대한다.

## 활동지도안

활동명	코로나19 극복 응원 문화행사	활동인원	150명
대상	☑ 초등학생 연령 ☑ 중학생 연령 ☑ 고등학생 연령 ☑ 대학생 연령 ☑ 기타 연령		
활동기간	2020. 10. 15. ~ 11. 5.	운영횟수	5회
목적	- 코로나19를 건디는 청소년과 지역사회에 체험과 문화 활동을 통한 활력 제공		
목표	- 코로나19 극복 응원 메시지 제작을 통한 지역사회 활력 제공 - VR 키트 제작 및 공연 관람을 통한 정서 함양 - 지역 상점 쿠폰 제공을 통한 지역사회 상점 활력 제공		

운영방식	<input checked="" type="checkbox"/> 딜리버리 <input type="checkbox"/> 랜선 <input checked="" type="checkbox"/> 스말로그 <input type="checkbox"/> 블렌디드 <input type="checkbox"/> 기타			
활용 툴	구글 설문, 유튜브, 영상 편집 어플리케이션(자유 선택)			
활동장비(기자재)	품 목	수 량	품 목	수 량
	PC	1	액션 카메라	1대
	음향 장비 및 악기 일체	1세트		
활동단계	활 동 내 용			
도입	<input type="checkbox"/> 홍보와 모집 - 소셜미디어와 보도자료를 활용한 모집 홍보 진행			
전개	<input type="checkbox"/> 코로나19 극복 사진 퍼즐 만들기 - 참여자가 코로나19를 극복 메시지를 담은 사진 퍼즐을 제작하고 제출 - 사진 퍼즐 제작 동영상 증빙 제출 - 취합된 사진 퍼즐을 시설 인근 인구 이동이 활발한 곳에 부착, 게시  <input type="checkbox"/> VR 키트 제작 및 문화공연 관람 - VR 안경을 제작할 수 있는 키트를 참여자에게 배송 - 사전에 제작된 문화예술 공연을 자체 제작한 VR 키트를 이용해 관람  <input type="checkbox"/> 노작 활동 진행 - 비누 만들기, 립밤 만들기 키트를 배송하고 제작 방식을 VR 영상으로 설명 - 완성 작품을 사진이나 영상으로 증빙하여 제출			
마무리	<input type="checkbox"/> 활동 영상 제작 게시 - 활동 과정을 영상을 제작, 편집하여 시설 계정 유튜브에 게시  <input type="checkbox"/> 우수활동자 시상 - 우수활동자를 선정하여 지역에서 사용하는 지역 상점 쿠폰 지급			
평가방법	<input type="checkbox"/> 정량 평가 - 활동 참석자 및 유튜브 순 시청자를 통한 정량 실적 취합, 분석 - 활동 후 참여자를 대상으로 설문 조사를 시행하여 만족도를 분석  <input type="checkbox"/> 정성 평가 - 설문 참여자의 주관식 피드백을 참고하여 향후 개선점을 모색 - 행사를 진행한 시설 담당자 및 직원과 함께 운영 평가회 진행			
비대면 활동 장단점	<input type="checkbox"/> 장점 - 가족 단위의 참여 활성화로 지역사회 내 시설 인지도를 높일 수 있음  <input type="checkbox"/> 단점 - 청소년의 기획 과정을 생략하고 미리 구성된 서비스를 제공하는 형태로 진행하는 한계점이 있음.			



아직 끝나지 않은 코로나 19 바이러스  
**우리 함께 이겨내요!**



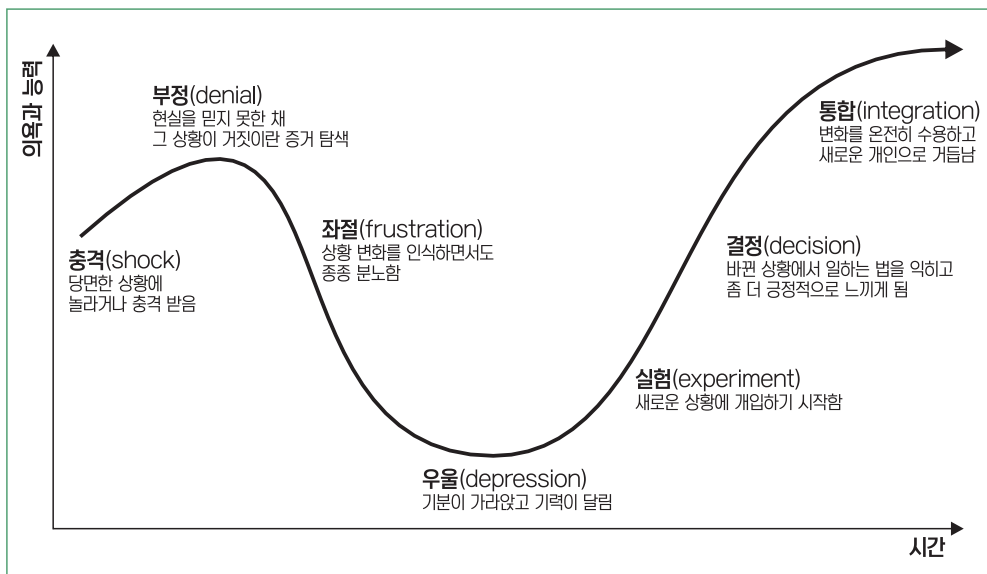
# 에필로그: 고양시 청소년재단 지도자들에게 묻다.

- 코로나19가 갑자기 찾아와 계획했던 모든 일이 틀어졌을 때  
느낌은 어떠셨나요?
- 막막한 상황에서도 “한번 해봐야겠다. 할 수 있겠다.”라고  
생각하게 해준 계기가 있었나요?
- 절망의 터널을 지나, 심기일전하신 후에는 어떻게 비대면  
활동을 진행하셨나요? 반응과 성과는 어떠했나요?
- 코로나19로 인해 격동의 한 해를 살았습니다. 소회는 어떠신가요?
- 청소년의 주도적 성장이라는 큰 비전을 향해 함께 걸어가는  
동료 청소년지도사들에게 어떤 말씀을 전달하고 싶은가요?

# 고양시청소년재단 지도자들에게 묻다.

2020년 봄은 고양시청소년재단의 청소년지도자들에게는 매우 낮설었다. 평소 같았으면 연초에 한 해 사업계획을 정비하고, 각자 준비한 사업에 참여할 청소년을 대상으로 모집 홍보에 열을 올렸을 테지만, 갑작스레 닥친 코로나19 팬데믹 상황은 지도자들을 매우 당혹스럽게 했다. 익숙하지 않은 상황에 대처 지도자들이 처음 느낀 감정은 ‘막막함’과 ‘걱정’이었다.

스위스계 미국 정신의학자 엘리자베스 퀴블러-로스(Elisabeth Kübler-Ross)가 고안한 퀴블러-로스 변화 곡선은 슬픔을 맞이한 인간 정서 변화의 단계를 정리하고 있다. 이 이론이 죽음에 직면한 인간의 슬픔을 분석한 내용이지만, 코로나19 같은 부정적 상황 변화를 체험하는 인간의 심리 상태에 적용해도 큰 무리는 없을 것이다.



퀴블러-로스 변화 곡선의 단계별 변화를 살펴보면, 코로나19를 맞이한 청소년지도사들에게도 좌절과 우울을 극복하고, 통합의 단계로 나아가는 데는 일정한 시간이 필요했을 것으로 짐작된다. 코로나19를 처음 대면했을 때 충격(Shock), 현실 부정(Denial), 좌절(Frustration)과 우울(Depression)의 과정을 겪었던 것은 청소년수련시설에서 청소년을 만나는 대부분 지도사가 경험한 심리 상태였을 것이다. 그러나 이내 반드시 극복해야만 하는 현실적 필요에 마주해서는 온라인 비대면 활동을 필두로 한 다양한 실험(Experiment)이 시행되고, 변화된 상황에 적응하기로 결정(Decision)하는 단계를 맞이하고 변화를 온전히 수용하고 새롭게 거듭나는 통합(Integration)의 단계를 맞이하게 된다.

2020년 한 해를 보낸 고양시청소년재단의 청소년지도사들도 같은 정서의 변화를 경험했다. 충격, 부정, 좌절, 우울의 강을 건너 실험하고, 결정하고 통합의 단계로 나아가는 중이다. 자책하기보다 스스로 다독 거리고, 동료들을 격려하고, 영감을 나누며 절망에 머물기보다, ‘할 수 있는 것들’을 찾은 결과다.

그 ‘할 수 있는 것들’의 핵심에 비대면 활동이 있다. 갑작스러운 위기에 닥쳐 변화를 요구받는 시기에 고양시청소년재단 청소년지도자들은 어떻게 내적, 외적 갈등과 망설임을 극복하고 청소년을 위한 활동을 준비했을까? 생생한 현장의 목소리를 직접 들어봤다.



## Q1: 코로나19가 갑자기 찾아와 계획했던 모든 일이 들어졌을 때 느낌은 어떠셨나요?

“저는 자치동아리 담당이었어요. 동아리는 얼굴 보고 소통하는 것이 중요하잖아요. 그런데 서로 만날 수 없으니까 걱정이 많이 앞서는 거예요. ‘면접은 어떻게 하지?’, ‘청소년은 많이 신청할까?’ 답도 없는 걱정을 하다가도 ‘괜찮아 곧 끝날 거야!’라는 근거 없는 희망을 쌓아가기도 했습니다.

(원새미. 토당청소년수련관. 청소년동아리 활동 담당)

“처음엔 갑갑했어요. 당황스럽기도 하고요. 이 상황은 어떠한 그 누구도 겪어봤던 상황이 아니었으니까요. 짜증 나고, 분노하기도 하고, 처음 한 달은 그랬던 것 같아요.”

(남윤아. 일산서구청청소년수련관. 창작연극 활동 담당)

“막막했죠. 저는 학교연계 사업 담당인데, 스트레스를 많이 받았어요. 원래 3월 초 학교 개학과 함께 시작하는 프로젝트였는데, 코로나19 때문에 활동 시기를 계속 연기했거든요. 결국엔 하반기로 미루게 되었는데, 이런 식으로 일정이 연기되다 보니 학교에도 죄송스럽고 한편, 학교에서 안 하겠다고 할까 봐 걱정도 많이 됐어요. 당시에 학교 선생님과 통화한 횟수가 아마 제 절친과 통화한 횟수보다 몇 배는 될 거예요.”

(장소희. 일산서구청청소년수련관. 학교연계 담당)

“방과후아카데미 활동에서 ‘돌봄’은 매우 중요한 요소인데, 비대면 상황이 되면 ‘돌봄’이 사실상 어려워서 사업의 의미가 사라질 것 같았어요. 당시를 생각하면 이렇다 할 비대면 교육에 대한 경험도 없었고, 자료도 없어 마치 아무것도 없는 사막에 똑 떨어진 것 같았어요. 오아시스를 찾기도 어렵고, 마치 제 손으로 오아시스를 파야만 하는 막막한 느낌이었습니다.”

(박수빈. 토당청소년수련관. 방과후아카데미 담당)

“음... 좀 많이 막막한 느낌이 가장 컸습니다. 저는 축제 담당이었거든요. 축제하면 기본적으로 떠오르는 대규모 청소년이 모여서 다양한 체험활동을 하면서 참가자들이 웃고 떠들고, 운영하는 사람들이 바쁘게 움직이는 모습이 바로 머릿속에 그려지잖아요. 그런데 그런 그림을 배제하고 축제를 진행해야 한다고 생각하니 어떻게 운영하면 ‘축제의 느낌을 살리고 많은 청소년이 참여할 수 있을까?’ 하는 고민이 가장 컸습니다.”

(안선영. 토당청소년수련관. 축제 담당)

“선생님들과 함께 야심 차게 준비한 올해 활동으로 기대를 하고 있었는데 갑자기 벌어진 상황에 부푼 기대감으로 일찍 시작한 홍보가 소용이 없어진 것 같아 당황스러웠어요. 2월까지만 해도 학교연계 진행 계획을 짜면서 강사도 모집하고 활동 시간을 조율하며 학교와 협의하는 과정이 행복하게 바쁜 일상이었었는데 상황은 계속 나빠지며 학교 교사들과 통화에서는 언제부터인가 서로 죄송하다는 말만 오갔습니다. 그 후로 기약 없는 기다림이 너무 힘들었습니다.”

(노민지. 탄현청소년문화의집. 학교연계 담당)

“사실 초반에는 메르스나 돼지 열병처럼 ‘금방 지나가겠지.’라고 생각했어요. 한, 두 달만 지나면 모든 게 원상복구 될 줄 알았어요. 그런데 기간이 길어지고 코로나19 종식에 대한 기대가 줄어들면서 ‘코로나블루’가 왔었던 기억이 나요. 예고 없는 큰 변화가 온 거죠. 이 변화를 받아들이는데 시간이 걸렸고, 고민이 많았습니다.”

(이설아. 마두청소년수련관. 사회참여 활동 담당)

“3년째 고양시에서 ‘청소년어울림마당’ 사업을 담당하고 있습니다. 계획한 연간 일정대로라면 4, 5월에는 첫 번째 어울림마당을 운영해야 하는데, 어울림마당 운영 지침이 따로 마련되어 있다 보니, 지자체나 시설 입장에서 개별적으로 판단하고 계획을 세울 수 있는 상황이 아니었어요. 기다림만 길어지니, 어떻게 상황을 헤쳐나가야 할까 하는 오랜 기다림과 함께 막연한 마음만 커갔었던 것 같아요.”

(김문정. 마두청소년수련관. 청소년어울림마당 담당)

“우선 걱정이 많이 되었어요. 특히 제가 계획하던 봉사활동은 조별로 캠페인을 준비하고 진행하는 것이었는데 대면 활동 자체가 불가능하니 매우 당황스러웠죠. 그리고 가장 걱정된 건 프로그램 효과성이었어요. ‘비대면으로 진행했을 때 과연 사업 목적을 달성할 수 있을까? 참여 청소년이 봉사활동에 대한 동기부여나 인식변화가 일어날까?’ 하는 걱정이 제일 컸죠. 직접 청소년을 만나서 진행하는 게 아니라 화면상으로 만나고 그 안에서 활동이 진행되어야 하니까 어디부터 어떻게 준비해야 할지 너무 막막했어요.”

(이진솔. 마두청소년수련관. 청소년 봉사활동 담당)

## Q2: 막막한 상황에서도 “한번 해봐야겠다. 할 수 있겠다.”라고 생각하게 해준 계기가 있었나요?

“가장 큰 계기는 관장님의 말씀이었어요. ‘우리는 지역사회에서 해야 하는 역할이 있다!’라는 내용이었는데, 그 말씀을 듣고 학교도 문을 닫고 막막한 상황이지만, 어떻게든 청소년들이 하고 싶어 하는 것을 하게 하자는 의지가 마구마구 생겼어요.”

(남윤아. 일산서구청청소년수련관. 창작연극 활동 담당)

“비대면 사업을 해야 한다는 말을 듣고는 비대면 도구를 전혀 모르던 저는 ‘이렇게 되면 나는 50분 활동 내내 혼자 말을 해야 하는 건가? 나는 말을 많이 하지 못하는 사람인데 이걸 좀 오버 인데?’라고 생각했어요. 우연히 교육을 찾아보다가 비대면에서 활용할만한 구글 에듀테크 교육을 듣게 됐는데 교육을 들으면서 좀 자신감, 실행력을 얻을 수 있던 거 같아요. 제가 혼자말만 하는 재미없는 활동이 아니고 청소년 참여형으로 충분히 비대면 수업을 꾸릴 수 있겠다고 생각하게 되었어요. 그래서 용기를 가지게 되었죠.”

(박수빈. 토당청소년수련관. 방과후아카데미 담당)

“저에게 계기가 되어준 것은 청소년의 열망이었어요. 3년 정도 어울림마당을 담당하며 친분을 쌓았던 동아리 친구들도 꽤 있었는데, 연락이 정말 많이 왔었어요. ‘선생님 수련관은 언제 문 열어요?’, ‘연습할 곳이 없어요.’, ‘공연 활동은 언제 시작하나요?’ 하는 질문들이 개인적으로 많이 왔었어요. 무대가 필요한 청소년의 연락이 많았고, 어찌 됐든 청소년이 무대에 설 기회를 제공하며 지역 사람들과 문화적으로 소통할 수 있도록 하는 것이 어울림마당의 역할이라고 생각했거든요. 그러다 반갑게도 지침이 내려왔어요. 바로 청소년들과 ‘해봐야겠다! 재밌게 만들어 보자!’라는 마음으로 시작했습니다.”

(김문정. 마두청소년수련관. 청소년어울림마당 담당)

“청소년들과 즐겁게 활동했던 기억은 희미해지고, 멍하니 컴퓨터만 바라보는 날이 많아졌어요. 사업은 해야겠고, 예산도 집행해야했는데, 압박감 속에서 딱히 출구를 못 찾고 있었죠. 저는 주로 행사나 축제 같은 사람이 많이 모이는 활동을 담당하고 있었습니다. 코로나19 상황에서는 최악의 보직이었죠. ‘어떤 프로그램을 진행해야 할까?’ 고민에 빠져있던 제게 센터장님께서 다가오셔서 영상을 하나 보여주셨어요. 한 밴드의 연주 영상이었었는데, 조그마한 화면 안에서 서로 자신만의 공간에서 연주한 영상을 편집해 하나의 음악으로 만드는 모자이크식 연주 영상이었어요. ‘그래! 이거 한번 해보자!’ 그렇게 해서 청소년 온라인 밴드 페스티벌을 기획하게 되었어요. 처음 사업을 기획할 때는 많은 것이 불확실했어요. 밴드 멤버가 각각 연주를 촬영하고 이를 한데 모아 누군가가 편집하는 과정이 만만한 일은 아니니까요. 걱정과 기대의 혼재 속에 시작된 홍보. 결과는 성공적이었어요. 코로나19로 억눌렸던 청소년밴드가 자신들의 에너지를 분출할 곳을 찾은 거죠. 기뻛습니다.”

(고경민. 탄현청소년문화의집. 청소년문화행사 담당)

“당연히 청소년 때문이었어요. 저는 청소년 봉사활동을 담당하고 있었어요. 참여하는 청소년에게 비대면 상황에서도 이런저런 제안을 해야만 했죠. 분명 포기하고 싶거나 담당자의 권유에 귀찮을 수도 있는데, 의외로 청소년이 더 적극적으로 참여하는 거예요. 그 모습을 보면서 ‘담당자가 손 놓고 있으면 안 되지.’라는 생각이 들었어요. 개인적으로는 ‘기회다.’ 싶기도 했는데, 이런저런 시도를 하다 잘 안되어도 ‘2020년에는 코로나 때문에 성공하지 못했다.’라는 핑계(?)를 댈 수도 있을 것 같았어요. 실패가 용인되는 느낌이랄까? 그래서 용기를 낼 수 있었어요.”

(김수아. 일산서구청청소년수련관. 청소년 봉사활동 담당)

“코로나19 초기에는 다들 불안하고 이러지도 저러지도 못하는 상황에서 무기력했던 것 같습니다. 그러다가 대면 활동으로 계획한 활동을 비대면이라는 생소한 활동으로 전면 전환해야 한다는 이야기를 접하고는 아무 데이터도 없는 저는 ‘그게 가능한가?’라고 의심했어요. 그러던 중에 우연히 동료 선생님들과 이런 이야기를 나눴어요. ‘제가 초등학교 때 나중에는 학교 안 가고 화상으로 수업하는 시대 오는 거 아니야? 했었는데 그게 지금인가요?’ 그러다 문득 ‘이것도 적응해야 하는 일상이라면 우리가 최초로 시작하면 더 좋지 않을까?’라는 생각이 들었어요. 그래서 시도할 수 있었던 것 같습니다.”

(노민지. 탄현청소년문화의집. 학교연계 담당)

“사실, 정신없이 뉘 놓고 있을 틈이 없었어요. 일산서구청청소년수련관은 복을 많이 받은 것 같아요! 소속 동아리가 스스로 찾아오고 비대면 방식을 연구하고 저희에게 제안했어요. 그런 주도적 문화에 청소년이 익숙하다 보니, 우리는 움직이지 않을 수 없었고, 그런 청소년에게 많은 것을 배웠어요.”

(김현민. 일산서구청청소년수련관. 청소년동아리 활동 담당)

“수련관에서 카페 운영을 담당하고 있어요. 코로나19로 카페의 커뮤니티 기능이 상실되면서, 카페 공간 담당자로 어떻게 하면 청소년들의 유입을 활성화할 수 있을까를 고민했습니다. 코로나19 상황에서는 공간이 무의미했고, 무엇보다 청소년 사이에서 함께하고자 하는 ‘어떤 의지’를 발견했습니다. ‘멀리 떨어져 있으면서도 함께할 수 있고, 그 함께함을 통해서 나도 발전할 수 있는 것이 무엇이 있을까?’ 이렇게 생각했습니다. 그래서 ‘50일 습관 만들기 프로젝트’라는 활동을 개발해 봤어요. 또한, 국내 유명 온라인 플랫폼 회사(카오)에서 진행하는 ‘프로젝트100’이라는 사업도 참조했습니다.”

(송병준. 일산서구청청소년수련관. 청소년 습관 개선 활동 담당.)

### Q3: 절망의 터널을 지나, 심기일전하신 후에는 어떻게 비대면 활동을 진행하셨나요? 반응과 성과는 어떠했나요?

“가족관계 증진 사업을 진행했습니다. 코로나19를 극복하기 위해서 자료 조사를 정말 많이 했어요. 아무리 봐도 별다른 생각이 떠오르지 않더라고요. 그래서 사례 중심으로 리서치를 더 했는데, 대기업 사회공헌 프로그램 자료가 눈에 들어오더라고요. 거기서 제작 물품을 집으로 보내주는 이른바 ‘달리버리’ 식 활동을 생각해 내게 되었어요. 그때만 해도 아직 코로나19의 대안으로 무엇을 배송해서 봉사활동을 하고 이런 것이 사회적으로 이슈화되지 않던 때였어요. 걱정도 되었지만, 일단 해보자 하는 마음으로 접근했습니다.

저의 주된 관심사는 코로나19로 새롭게 형성되는 가족관계였어요. 모든 관계의 기본은 가족관계니까요. 가족이 함께 무엇을 함께하면 공유할 수 있을까 생각하다가 레시피를 생각했어요. 그래서 ‘우리 가족 레시피’라는 이름으로 참여 신청을 받았어요. ‘특별레시피’, ‘마음레시피’, ‘건강레시피’ 총목으로 나눠 신청한 가족에게 식자재를 배송하고 활동을 증빙하는 내용이에요. 결과물은 요리책으로 제작해 지역사회와 공유했고요. 과정 관리와 소통은 모두 온라인 도구를 활용했습니다. 참여한 가족을 물론, 지역사회에서도 큰 호응을 얻을 수 있어서 기뻐요.”

(이지영. 성사청소년문화의집. 가족관계 프로그램 담당)

“청소년들과 함께 창작연극을 제작하는 사업을 했어요. 온라인 플랫폼을 활용해서 사전에 만들어 갈 연극의 주제들을 충분히 생각하고 오게 했습니다. 온라인 플랫폼에서 할 수 있는 건 한계가 있고, 시간이 충분하지 않았기에 사전 작업이 중요했어요. 그리고 비대면이지만 자리에 앉ாம만 있지 않고, 실제로 몸도 풀면서 항상 워밍업을 했습니다. 서로 직접 닿지 못할 뿐 실제로 하던 활동들은 다 시도했던 것 같아요. 비대면의 편견을 깨고 단순하게 생각했던 게 진행하는 데 있어서 큰 도움이 되었어요.

지나 보니, 비대면 환경은 오히려 청소년 한 명, 한 명에게 집중하는 데 도움을 주었어요. 덕분에 높은 집중도와 적극적인 참여로 활동을 재밌게 이어갔어요. 물론, 대면이 주는 장점을 다 갖추지는 못했지만, 그래도 ‘할 수 있구나.’ 하는 희망을 함께 품으면서, 활동을 추진력 있게 진행했어요.”

(남윤아. 일산서구청청소년수련관. 창작연극 활동 담당)

“청소년운영위원회를 진행했습니다. 처음에는 막막했어요. ‘할 수 없을 거야.’라는 생각이었어요. 저는 청소년운영위원회 담당이었는데, 사업을 온라인으로 진행하는 것에 대한 부담이 컸어요. 그래도 해야 하니까, 눈 딱 감고 시도는 했어요. 그런데 진행하다 보니가 비대면 활동이라서 더 좋은 점도 있더라고요. 구글독스로 청소년들과 공동 기획서 작성 작업을 하거나, 시공간 제약 없이 만나는 부분이 효율성 면에서는 더 좋았어요.

의미 있는 활동도 많았던 것 같아요. 코로나19 상황에 헌신적으로 대응하는 지역 내 의료진에게 위문 물품도 화상으로 제작해서 전달하고, 불가능할 것 같았던 시설 모니터링이나, 간담회도 온라인으로 진행하고요. 그 와중에 온라인으로 소통하며 운영 규정도 만들었어요. 비대면이 활동에 결정적인 장애는 안 되는 것 같더라고요.

그래도 중요한 것은 ‘관계’인데요. 아무래도 얼굴 직접 보고, 마음을 나누지 못하니 효율성은 있지만, 관계를 형성하는 데는 장애가 있는 것 같아요.”

(김성은. 탄현청소년문화의집. 청소년 자치기구 담당)

“방과후아카데미를 비대면으로 운영했습니다. 청소년의 돌봄이 중요하니까 처음에는 간편식, 도시락을 배달하면서, 학습물 콘텐츠를 제공했어요. 배달하면서 제공한 학습물을 풀었는지 확인 하고 직접 얼굴 보면서 관계도 형성하려고 노력했어요. 그런데, 코로나19가 더욱 확산하면서 더는 청소년들의 얼굴을 볼 수 없었어요. 그래서 쌍방향 화상 강의를 제공하기로 했어요. 초반엔 강의 형식으로 많은 것을 지원했고, 연말에는 가정에서 활동을 진행할 수 있는 키트를 보내며 활동에 참여하도록 독려하였어요.

처음 쌍방향 강의를 제공할 때 정말 강의 중심의 활동만 제공했는데도 90% 정도의 대상 청소년 들이 참여했어요. 매일 EBS만 보다가 강사와 실무자들의 얼굴을 보며 활동하니 청소년들 모두가 반겼어요. 급식 배달에 대한 만족도는 말할 것도 없었죠. 몇몇 가정의 학부모님들은 ‘자녀의 식사가 제일 염려되었는데 그 부분을 해소해줘서 감사하다.’라는 인사를 받기도 했어요. 12월에는 강의 외 에 청소년들이 참여할 수 있는 체험형 키트를 제공했는데, 그 부분도 참여율과 만족도가 높았어요.”

(장성미. 일산서구청청소년수련관. 방과후아카데미 담당)

“비대면으로 청소년 토론회를 운영했어요. 좌장만 수련관에 있고 패널과 청중단은 모두 온라인으로 참여했죠. 처음에는 패널은 수련관에서 대면으로 참가하도록 안내를 했다가, 갑자기 코로나19 확산이 심각해져서 패널들은 ZOOM으로, 청중단은 유튜브 라이브 실시간 댓글로 참여하도록 계획이 변경되었어요. 하루 전에야 겨우 모두에게 안내했어요.

사업 직전에 운영방식이 갑작스럽게 바뀌어서 담당자로서 정말 많이 불안했는데 생각보다 참여도가 높고 많은 의견이 나와서 놀랐어요. 주제가 ‘코로나19 이후, 청소년들이 원하는 청소년시설’이었는데, 청소년들도 1년 동안 코로나19를 겪으며 많은 생각이 들었던 것 같아요. 토론회를 통해 이 시기에 청소년시설의 역할은 무엇인지, 청소년들이 어떤 서비스를 원하는지 구체적으로 들을 수 있어서 저에게도 많은 도움이 되었습니다.”

(이설아. 마두청소년수련관. 청소년 토론회 담당)

“청소년 50일 습관 개선 프로젝트를 진행했습니다. 언제 어디서든 50일 동안 본인이 원하는 독서, 운동, 명상이라는 주제를 놓고 꾸준히 카카오톡에 인증하는 방식으로 습관 개선 활동을 진행해 봤어요. 매번 얼굴 보고 대화하지 않기 때문에, 유선으로 연결하여 현황을 들어보기도 하고 욕구 조사를 통해서 대면 활동도 기획하고 독서 토론도 진행했습니다.

반응은 꽤 긍정적이었습니다. 대면하지 않고도 비대면으로 청소년들의 자발적인 참여를 끌어낼 수 있다는 점에서 기존방식의 활동이 아닌 활동의 새로운 패러다임을 제시하였다고 생각도 들고요. ‘기대 이상으로 효과적인 프로그램이었다.’라는 청소년의 피드백도 받을 수 있었습니다.

어떤 청소년은 ‘오랜 시간 꾸준히 의도해서 했던 유일한 활동이었다.’라고 말해주기도 했어요.”

(송병준. 일산서구청소년수련관. 청소년 습관 개선 활동 담당.)

“청소년 온라인 밴드 페스티벌을 진행했어요. 진행 방식은 의외로 간단했어요. 모자이크식 밴드 연주 영상을 예시로 보여주고, 몇 가지 주의사항을 전달한 후 청소년이 창의적으로 만드는 영상을 기다리면 되었죠. 마감일이 가까워지니 청소년이 만든 영상이 속속 도착하는데, 그것들을 보고는 흡족함에 웃지 않을 수 없었습니다. ‘역시 청소년은 대단하다.’ 감탄하고야 말았죠. 영상들을 한 편씩 유튜브에 올리고 반응을 보았어요. 온라인의 반응도 뜨거웠습니다.

그리고는 시상식을 거행했습니다. 보컬, 밴드, 영상 편집 분야의 전문가를 모셔서 영상을 시청하고 감상평을 영상으로 녹화했어요. 청소년은 자신이 발휘한 재능에 대해 그 분야의 권위자로부터 피드백을 받고자 하는 욕구가 있거든요. 피드백 영상은 청소년밴드 참가자들에게 전달되었습니다. 심사에 참석한 전문가들도 흡족했던 것 같아요. 연주 실력에 놀라고, 청소년의 창의력에 놀라고... 시간이 흘러 코로나19 상황이 잠시 소강상태로 접어들었을 때 오프라인 시상식을 거행했습니다. 시상 밴드 청소년을 초대해 상을 주고, 기념 공연을 했죠. 역시 공연 영상은 소셜미디어로 송출했습니다. 코로나19가 아무리 덤벼들어도 음악을 향한 청소년의 열정을 꺾을 수 없다! 뭐. 이런 결기가 보이는 시간이었습시다.”

(고경민. 탄현청소년문화의집. 청소년 문화행사 담당.)

"청소년운영위원회를 담당했어요. 만남과 관계가 중요한 자치기구는 연초에 연임 위원과 신규 위원 간의 관계 형성이 중요한데요. 코로나19로 이 부분이 어려웠어요. 그래서 고민하다가 전체 활동 전에 분과 활동을 활성화하기로 했어요. 소그룹 간에는 아무래도 역동이 더 활발할 수 있으니까요. 소그룹 리더를 정하고 역할을 주니 생각 외로 비대면 상황에서도 상호 역동이 활발했던 것 같아요. 만남이 어려운 시기였지만, 4개 청소년시설 청소년운영위원회와 교류 활동을 한 것이 기억에 남네요. 네 개 시설 청운위원들이 '마음 방역 키트'를 나누는 공유활동 진행했는데요, 각 지역 청소년들에게 코로나19 시기를 극복하는 데 필요한 물품을 준비 공동 포장하여 배포하는 활동이었어요. 준비는 ZOOM을 이용해 화상회의로 진행했고, 활동 결과는 유튜브로 송출했어요. 청운위원들은 물품 선정, 시장 조사, 제품 구매, 손편지 제작, 청운위원 1명당 2세트씩 주변에 배포하는 작업을 진행했고, 교류 활동의 전체 틀은 지도자가 설정했어요."

(민준희. 성사청소년문화의집. 청소년운영위원회 담당)

"제과제빵 능력을 활용한 청소년 봉사활동을 진행했어요. 수련관 내부 카페에서 일일 카페를 운영하여 수익으로 기부하는 활동을 하려 했는데, 수련관 카페를 이용할 수 없게 되었어요. 그래서 지역 아동센터 청소년들을 대상으로 소규모 원데이 클래스를 운영하려 했지만, 이마저도 쉽지 않았죠. 그렇다고 활동을 아예 비대면으로 전환하는 것은 청소년들이 원하지 않았고, ZOOM으로 회의를 통해 서로의 의견 차이를 좁혀나갔어요. 비대면 활동은 주로 온라인 화상회의 시스템을 이용한 것이 다였어요."

봉사활동 속성 자체가 대면성이 강해서 청소년과 함께 방역단계 조정 시기를 기다렸습니다. 그리고는 기회가 되었을 때 대면으로 활동을 진행했어요. 지역아동센터 네 곳을 연결해서 아이들에게 간식을 만들어 제공하는 방식으로 봉사활동을 진행했어요. 참여 청소년들이 고등학교 3학년이라 입시 준비도 바빴했을 텐데 소규모 모임이 가능해지자마자 10시부터 나와서 5시까지 열심히 간식을 만들었어요."

코로나 상황이라 연계기관으로부터 많이 거절당하기도 했어요. 그때마다 저는 청소년들이 거절당했을 때 활동 동력이 떨어지지 않도록 격려와 지지, 2차 대안을 제시했어요. 일차적으로는 활동 청소년이 스스로 관계기관을 연결하고 2차로 담당자가 해당 기관의 담당자와 통화해 활동내용과 일정을 조정하는 방식으로 진행했어요. 아무래도 비대면으로 활동을 진행해야 해서 소규모로 연계와 배달 서비스가 주가 되었어요."

(김수아. 일산서구청청소년수련관. 청소년 봉사활동 담당)

"저는 청소년 봉사활동을 담당했어요. 처음에는 다른 시설 선생님들과 비슷하게 '달리버리&픽업' 방식의 활동 일회성 체험활동으로 진행했죠. 그러다가 나중에는 '여차피 비대면으로 할 거라면 불특정 다수에게 영향을 미치는 방향까지도 해보자!' 해서 '아름다운커피'와 손잡고 동화구연 유튜브 영상도 만들어 봤어요. 1만 명 이상이 시청했답니다. 마지막에는 연간활동 데이터를 기반으로 비대면 봉사활동을 기획해서 함께 캠페인을 진행했는데, 아주 호응이 뜨거웠어요."

(정하연. 마두청소년수련관. 청소년동아리 활동 담당)

“저는 학교연계 사업을 담당했어요. 그중 하나가 학생들이 수련관을 탐방하는 사업이었는데, 코로나로 인해서 수련관을 방문할 수가 없게 된 거예요. 그래서 ‘어떻게 할까?’ 고민하다가, 모델 이나 배우 등 연예계 쪽으로 진로 욕구가 있는 청소년들과 함께 수련관 소개 영상을 제작해서 유튜브에 업로드하고 영상 링크와 구글 설문지(미션 수행, 만족도) 링크를 함께 학교에 제공하는 방식으로 ‘온라인 수련관 탐방’ 활동을 진행했어요. 다른 하나는 PBL 사업이었는데, ‘안전한 도시 프로젝트’라는 주제로 진행하는 프로젝트 사업이었어요. 온라인 도구를 많이 사용했는데, 주로 쌍방향 화상 채널 ZOOM과 패들렛을 많이 활용했습니다. ZOOM이 실시간 대화가 가능한 공간의 역할을 했다면, 패들렛은 청소년들의 활동내용, 과정, 결과를 기록·소통·피드백·확인하는 용도로 활용했어요. 솔직히 처음에는 학교에서 반응이 없어 망할 수도 있다는 마음을 먹고 홍보를 시작했어요. 이런 형태의 활동은 처음이라서 아무것도 예측할 수 없었죠. 그런데 생각보다 여러 학교에서 관심을 보였고, 활동에 참여한 청소년들의 만족도도 나쁘지 않았습니다.”

(장소희. 일산서구청청소년수련관. 학교연계 담당)

“청소년 댄스 커버 ‘춤신춤왕’을 기획해서 진행했어요. 본래 기획되어 있던 미디어 캠프 사업이 코로나로 좌절되면서 마련된 대체 사업이었지요. 저는 개인적으로 미디어 제작 부분에 특화되어 있어서, 관련 사업을 진행하고자 했는데, 전혀 예상하지 못한 상황에서는 기개를 발휘할 수밖에 없더군요. 기존 계획한 사업을 못 해 아쉬웠지만, 대체 사업인 댄스 커버 활동도 나름의 성과가 있었습니다. 청소년이 자신이 가진 재능과 끼를 영상을 통해 선보이는 것도 미디어 제작만큼 의미가 있다고 생각했어요. 그래서 댄스 활동을 하는 청소년들을 모집해 고퀄의 영상을 찍고 공개했어요. 다른 무엇보다 이 활동의 성과는 청소년들이 자신이 가진 재능을 선보이고, 그 재능에 대한 반응을 온라인 수치로 확인할 수 있다는 것이었어요. 수천, 수만의 조회 수와 댓글을 보며 ‘반응과 호응을 받는’ 경험을 하는 것이죠. 이 과정이 청소년에게 큰 자신감을 주었다고 생각해요.”

(김태형. 성사청소년문화의집. 미디어 사업 담당자)

“진로센터에서 진로 지원사업을 운영하고 있습니다. 진로 상담과 자기소개서 컨설팅 같이 대면으로 진행했을 때 효과를 볼 수 있는 내용의 사업들이 많았는데요. 그래서 처음에는 걱정도 많았습니다. 대면과 비교해 효과성을 장담할 수가 없었어요. 그래도 어떻게든 해야 하니 비대면 도구, 특히 ZOOM을 활용해 상담과 컨설팅을 진행했습니다. 지나고 보니, 하기를 잘했다는 생각이 듭니다. ‘중단하지 않았다.’라는 것이 무엇보다 큰 성과인 것 같고, 생각보다 효과성도 적지 않았습니다. 연말에 저희가 진행한 진로 상담, 자기소개서 컨설팅, 대입 모의 면접 활동에 참여한 청소년들이 도움을 받아 진로를 정하고, 원하는 대학에 합격했다는 이야기를 들어서 기뻐했습니다. 그렇게 고등학교를 졸업한 친구들이 올해 대학생 멘토단에 지원하여 우리 센터와 관계를 이어가는 모습을 보면서 ‘멈추지 않고 비대면으로 활동을 이어간 것’이 정말 잘한 일이었다는 생각이 듭니다. 비대면 활동은 아무래도 기술적으로나 여러모로 신경 써야 할 일이 많아 힘들었지만, 저의 역량을 업그레이드 할 기회가 되기도 했다는 생각이 듭니다.”

(이나경. 고양시청소년진로센터. 진로지원사업 담당)

“정말 다양한 시도가 있었어요. 4월쯤 무엇이든 해보자는 마음으로 ‘번외편’처럼 과거 찍어둔 청소년의 공연 영상들을 고양시 청소년어울림마당 SNS에 공유했어요. ‘코로나블루’를 극복하기 위한 ‘랜선 미리보기’를 시도했죠. 제 기억에는 1차 대유행에 맞서 대한민국 전체가 아무것도 할 수 없었던 상황이었던 것 같아요. 모두에게 처음인 상황이었기 때문에 지금처럼 단계별 방역 지침도 마련되어 있지 않았고, 공공시설을 포함하여 학교도 문을 닫고 원격수업에 대한 뉴스도 많이 나왔던 시기였거든요. 밖에서 역동적으로 현장감을 느끼지는 못하지만, SNS를 이용한 초반 시도가 좋았다고 봐요.

그리고 어울림마당을 진행하게 되어서는 ‘온라인 개막식’을 비롯하여 ‘온라인 버스 운영과 체험 키트 딜리버리’, ‘실시간 스트리밍 LIVE 방송’, ‘동아리별 활동 영상 제작’, ‘실시간 댓글을 이용한 레크리에이션’, ‘청소년동아리 온라인 콘서트’, ‘진로 특강’ 등 연간 일정으로 진행되는 어울림마당을 다채롭게 구성해봤어요. 같은 이름으로 반복되는 행사이기 때문에 보는 이로부터 하염금 지루함을 주고 싶지 않아서 다양한 방식들을 시도해봤어요. 고맙게도 반응은 무척 뜨거웠습니다.”

(김문정. 마두청소년수련관. 청소년어울림마당 담당)

“다양한 청소년동아리 활동을 기획하고 진행했어요. 기본적으로 고려했던 부분은 ‘청소년이 단순히 참여할 수 있고, 흥미를 느끼고, 목적에 부합하는 활동’을 찾는 일이었습니다.

정기모임은 ZOOM과 카카오톡, 패들렛을 활용했어요. 다들 그렇게 하셨죠? 패들렛은 정기모임 시작 전, 고민해야 하는 지점들을 사전에 생각해보고 의견을 나눠보는 용도로 활용하였습니다. 기획 활동 준비가 필요한 경우에는 카카오톡으로 자료를 전달하며 활동을 진행했어요. 기획 활동은 영상 제작, 카드 뉴스 제작 등 콘텐츠를 중심으로 진행했고요. 지역주민과 함께 나눌 수 있는 활동 달력 제작도 온라인으로 함께 진행했습니다.

제가 진행하는 사업 중에 우리 도시를 유네스코 창의 도시에 등재하기 위한 프로젝트 활동이 있었어요. 원래 해외 워크숍을 진행하고 싶었는데 그렇게 못하니까, 워크숍은 유네스코 창의 도시 선정국가를 랜선 여행으로 다녀왔습니다! 브이로그 형식의 영상 촬영과 편집을 통해 활동 과정을 온라인으로 공유하기도 했죠.

평가 회의는 ZOOM, 비캔버스, 멘티미터를 활용하고, 참가 청소년들이 직접 꾸미고 작성하고 생각을 정리할 수 있는 방식으로 활동을 진행했습니다.”

(원새미. 토당청소년수련관. 청소년동아리 활동 담당)

## Q4: 코로나19로 인해 격동의 한 해를 살았습니다. 소회는 어떠신가요?

“2020년이 어떻게 지나가는지 느끼지 못할 정도로 정신이 없었어요. ‘한해가 이렇게 빠르게 지나갈 수도 있구나.’라는 생각도 들어요. 올 한해는 비대면으로 활동도 진행해보고, 활동을 잘했다고 인터뷰도 하고, 여성가족부 차관님도 만나고, 바쁘고 신기하고 보람찬 한 해였어요.”

(장성미. 일산서구청소녀수련관. 방과후아카데미 담당)

“그 어느 때보다 혼돈의 카오스였던 한해였어요. 우여곡절이 많았지만, 돌아켜보니 이러한 과정들이 제가 조금 더 유연하게 사고하고 행동할 수 있는 계기가 된 것 같습니다. 작년에는 코로나19 상황에 바쁘게 대응하는 한 해였다면, 올해는 동아리의 특성과 목적을 고려하여 내실을 다지고 싶은 욕심도 생겼어요! 전 가끔 힘겨움에 눈물을 흘리는데... 개인적으로는 동아리 청소년들을 만나면 다시 일어설 힘이 나요! 청소년들에게 에너지를 얻는 것 그 이상으로 많은 것들을 배우고 성찰하며, 제 에너지를 다시금 환기하게 됩니다. 정기 활동뿐만 아니라 일상적인 대화 중에도 청소년들과 이야기를 나누다 보면 '더 잘해야지, 내가 이러면 안 되지.'하며 반성하고 더 정신을 차리게 됩니다.”

(원새미. 토당청소년수련관. 청소년동아리 활동 담당)

“힘들었지만, 잘 싸웠다. 힘들었지만, 뿌듯하다. 힘들었지만, 감사하다! 당연했던 것들이 당연해지지 않았던 올해 2020년. 더욱더 청소년들과 만들어낸 이 결과물들이 더 소중해지는 한해였어요.”

(남윤아. 일산서구청소녀수련관. 창작연극 활동 담당)

“저는 학교와 연계하여 다양한 진로 체험활동과 가치관 향상 수업을 진행하는 사업을 담당했습니다. 전에는 비대면 수업이 학생들의 대면 수업을 대체할 수 있을지에 대한 의문이 있었습니다. 그런데 대회 진행했던 수업과 제출된 과제물을 보면서 청소년들의 역량이 실질적으로 향상하는 것을 보았어요. 덕분에 비대면 교육 효과의 의심이 줄어들었습니다. 오히려 청소년지도사로서 비대면 도구를 통한 학교연계 활동을 더 발전시키고 싶고, 결과물을 더 내고 싶다고 생각했습니다. 변화하는 상황에 빠르게 적응하는 청소년들을 보며 저는 더 노력해야겠다고 느꼈고 비대면 활동의 어려움을 적극적으로 이겨내지 못한 것 같아 지도사로서 부끄럽기도 했습니다. 제게 참 많은 깨우침을 준 한 해였습니다.”

(노민지. 탄현청소년문화의집. 학교연계 담당)

“2020년도는 도전의 한 해라고 생각될 정도로 바쁘게 달려온 것 같아 부듯하면서도 적극적으로 참여해 준 청소년, 학부모, 강사, 동료들이 없었더라면 이런 긍정적인 결과를 만들지 못했을 것으로 생각합니다. 청소년이 건강하게 한 해를 마무리할 수 있어 무엇보다 감사하고 비대면 활동 경험을 바탕으로 앞으로 더 다양한 활동을 계획하고 진행할 수 있을 것 같아요.”

(유경연. 성사청소년문화의집. 방과후아카데미 담당)

“개인적으로는 어려모로 처음 겪어보는 활동이라 실수도 잦았고, 놓친 부분과 아쉬운 부분이 많았습니다. 2021년에는 놓쳤던 부분들을 챙기며 더 질적으로 좋은 프로그램을 제공하리라는 생각으로 2020년을 마무리했던 것 같습니다.”

(이호암. 토당청소년수련관. 청소년 봉사활동 담당)

“활동방식과 내용이 아무래도 대면보다 제약이 있어 막막하기도 하고 키트를 준비하고 포장하면서 ‘공장인가, 물류센터인가?’ 하는 혼란도 있었지만, 활동 후 청소년들 반응이 좋았을 때, ‘재밌었다.’ ‘또 해달라.’라고 말해 줄 때 걱정과 힘듦이 눈 녹듯 사라졌던 것 같아요. 비대면도 좋지만, 어서 대면으로 만나서 쉬는 시간에 청소년들이랑 시시콜콜한 이야기도 나누고 하면서 활동하고 싶어요!”

(박수빈. 토당청소년수련관. 방과후아카데미 담당)

## Q5: 청소년의 주도적 성장이라는 큰 비전을 향해 함께 걸어가는 동료 청소년지도사들에게 어떤 말씀을 전달하고 싶은가요?

“2020년 정말 모두가 힘들었습니다. 그래도 청소년들과 만남을 다양한 방식으로 고심하며 이뤄낸 모두와 함께 위로, 위안, 지지의 말을 나누고 싶습니다.”

(장소희. 일산서구청청소년수련관. 학교연계 담당)

“처음 비대면 활동을 시작할 때는 ‘왜 우리가 먼저 해서 시행착오를 겪어야 하나?’ 생각했어요. 하지만 돌아해보면 먼저 했기 때문에 그 성과가 더 두드러지게 나타난 거 같아요. 처음으로 시도 하기에 불안했지만, 첫 시작이라 더 빛나 보였던 것 같습니다. 2020년 비대면 활동에 힘들고 어려운 한 해를 보냈을 모든 지도자 여러분 고생 많으셨습니다. 다들 너무 멋지셨어요 ~!”

(장성미. 일산서구청청소년수련관. 방과후아카데미 담당)

“2020년 한해 고생 많으셨습니다. 토닥토닥! 새로운 상황을 이해하고 극복하기 위해 수많은 노력을 아끼지 않은 청소년지도자들이 있기에 청소년이 존중받고, 행복한 성장을 할 수 있다고 생각합니다. 감사합니다.

청 - 청소년은 인생의 보석입니다.

소 - 소중함을 알리기 위해

년 - ‘年’ 노력하고

지 - 지금도 생각하며

도 - 도전하는

사 - 사람입니다.”

(정길수. 토당청소년수련관. 위기청소년 담당)

“코로나19라는 혼돈의 상황 속에서 다들 적응하고 이겨내느라 힘드셨을 것 같아요. 그래도 잘해 나가고 있고, 앞으로도 잘 할 수 있을 것이라고 굳게 믿습니다. 새로운 도전을 하게 될 때 걱정하면서 시도를 안 하는 것보다는 잘 안되더라도 동료들끼리 서로 도전하고, 응원하는 문화를 만든다면 청소년들에게 더 재밌고 유익한 활동들이 다양하게 나올 수 있다고 생각합니다.

모두 파이팅입니다!”

(안선영. 토당청소년수련관. 축제 담당)

“모두가 처음 경험하는 일에 대응하기 위해 노력하고 고민한 선생님들께 감사한 마음을 전하고 싶습니다. 선생님들의 큰 노력과 고민이 2020년을 있게 한 것 같습니다.”

(김민지. 일산서구청청소년수련관. 청소년 습관 개선 활동 담당)

“저희, 진로센터는 직접 청소년을 만나는 일보다 지원 조직과 자원을 관리하는 일이 더 많습니다. 그런데도 코로나19로 인한 비대면 상황이 힘겨웠는데, 직접 청소년을 만나는 선생님들께서는 더욱더 힘드셨을 것 같다는 생각이 듭니다. 코로나19 상황이 나아져서 대면으로 사업이 진행된다면 정말 좋겠지만, 올해도 비대면으로 사업을 진행해야 한다면 작년의 경험을 밑거름 삼아 올해는 비대면으로도 청소년 사업이 더욱 잘 이루어질 수 있다는 걸 함께 보여줄 수 있다면 좋겠습니다. 고양시청소년재단 파이팅!^^”

(이나경. 고양시청소년진로센터. 진로지원사업 담당)

“비대면 활동에 한계는 있지만, 이 또한 청소년지도사가 극복해야 할 영역이라고 생각합니다. 시대가 변하면 청소년지도사도 사회 변화에 발맞춰 변해야 한다고 생각합니다. 이를 위해서는 IT 기기, 장비 등등 다양한 플랫폼 활용에 대한 사전 지식과 충분한 경험이 필요하다고 생각합니다. 우리 함께 노력해 보아요.”

(최형광. 성사청소년문화의집. 청소년 습관 개선 활동 담당)

“활동에 있어서 어떤 ‘한계’를 두지 않는 것이 중요한 것 같아요. 도전하면 결국 청소년을 위한 일은 흐르는 방향으로 흐르더라고요. ‘한계’를 미리 상정하지 않고, 자신감 있게 2021년을 힘차게 살았으면 좋겠습니다.”

(김성은. 탄현청소년문화의집. 청소년 자치기구 담당)

“청소년을 만나는 우리는, 청소년을 만나는 매 순간 끊임없이 공부하고 생각하고…. 변화하려고 노력해야만 하는 숙명인 것 같아요. 2020년 자의가 아닌 타의였지만, 그 어느 때보다 힘들었지만, 그 어느 때보다 스스로 성장할 수 있는 한해였길 바랍니다.”

(남윤아. 일산서구청소년수련관. 창작연극 활동 담당)

“코로나19가 참 많은 사람을 힘들게 했지만, 그래도 우리 청소년지도사들이 잘 이겨낸 한해가 아니었나 생각해봅니다. 세상 변화에 맞춰 늘 혁신해야 한다는 생각은 있었지만, 막상 변화의 순간을 맞아서는 두렵기도 하고 걱정도 많이 했어요.

코로나19를 극복해야 했던 이 기회(?)가 청소년지도사 역량의 폭을 좀 더 빨리 넓혀준 것 같다는 생각도 듭니다. 누구보다도 비대면 활동에 거부감이 컸던 저이지만, 주위에 열심히 노력하시는 동료 선생님들을 보며 많은 힘을 얻었던 한 해였어요. 어려운 시기를 함께 고민하고, 격려하고, 힘이 되어준 같은 팀원 선생님들께도 감사하다는 말씀을 전하고 싶고, 전국의 청소년들을 위해 노력하시는 모든 청소년지도자들 고생 많으셨습니다.”

(김문정. 마두청소년수련관. 청소년어울림마당 담당)



코로나19 이전 상황은 다시 돌아오진 않을 것 같다.

지난 시절에 ‘잘 가라.’는 인사도 못 하고,

우리는 되돌릴 수 없는 새로운 시대를 맞았다.

길이라는 것이 처음부터 있지 않고, 한 사람, 두 사람 걷다 보면

생기듯이 코로나19로 시도한 비대면 활동의 길도

용기를 가지고 걷다가 보면, 크고 넓게 닦여진 길이

만들어질 것이다. 그 길을 조금 먼저 걸어 본

고양시청소년재단 청소년지도자들의 경험을 나누며,

청소년 존중, 행복, 성장을 위해 노력하는 모든 재단

직원들에게 응원의 마음을 전한다.



# 함께한 비대면 활동 TF팀

---

장맹배 | 고양시청소년재단 사무국장  
박차용 | 고양시청소년재단 정책기획부장  
이준석 | 탄현청소년문화의집 센터장  
안선영 | 토당청소년수련관  
김승섭 | 마두청소년수련관  
송병준 | 일산서구청소년수련관  
김태형 | 성사청소년문화의집  
임준성 | 고양시청소년진로센터  
고원주 | 고양시청소년상담복지센터



고양시청소년재단 코로나19 대응 비대면 활동 사례집

# 스크린 너머 청소년을 만나다!