

발 간 등 록 번 호

34-9761045-200059-14



유럽의 청소년 민주시민교육



Contents

Chapter I

유럽 민주시민교육기관의 청소년 민주시민교육 흐름

1. 민주주의 선거를 통한 민주주의의 구현 3
참여, 책임 및 강력한 영향력을 미칠 젊은 유권자를 어떻게 준비시킬 것인가?
2. 이보 전진 일보 후퇴 - 1990년 이후 영국의 시민 교육과 영시티즌(Young Citizens)의 현재 역할 26
3. 청소년의 선거과정 참여를 위한 유럽평의회 활동 45
4. 룩셈부르크 및 시민교육센터의 민주시민교육에 관한 질의응답 66

Chapter II

청소년 민주시민교육 자료 소개

- 5-1 인권 교육의 도구로 나침반(COMPASS) 활용하기 75
- 5-2 두 도시의 이야기 112
- 5-3 투표할 것인가 아니면 투표하지 말 것인가? 125
- 5-4 연결하기 135
6. 정치 활동 참여하기 143
7. Duerchbleck - 정치참여 163
8. Smartwielen 169

Chapter III

교육자료 원문

- Ⅰ USING COMPASS FOR HUMAN RIGHTS EDUCATION 177
- Ⅰ Tale of two cities -Council of Europe 214
- Ⅰ Tale of two cities handouts 218
- Ⅰ To vote or not to vote 224
- Ⅰ To vote or not to vote handouts 228
- Ⅰ MAKING LINKS 231
- Ⅰ Making links handouts 237
- Ⅰ Living Democracy 238
- Ⅰ ZpB Duerchbleck 255
- Ⅰ Smartwielen 260

Chapter I

유럽 민주시민교육기관의 청소년 민주시민교육 흐름



1. 민주주의 선거를 통한 민주주의의 구현
참여, 책임 및 강력한 영향력을 미칠 젊은 유권자를 어떻게 준비시킬 것인가?
2. 이보 전진 일보 후퇴
- 1990년 이후 영국의 시민 교육과 영시티즌(Young Citizens)의 현재 역할
3. 청소년의 선거과정 참여를 위한 유럽평의회 활동
4. 룩셈부르크 및 시민교육센터의 민주시민교육에 관한 질의응답



1

민주주의 선거를 통한 민주주의의 구현

참여, 책임 및 강력한 영향력을 미칠 젊은 유권자를 어떻게 준비시킬 것인가?

롤프 골롭(Rolf Gollob), 스위스¹⁾

롤프 골롭(Rolf Gollob) 박사는 취리히 대학에서 문화 인류학을 공부하기 전에 초등학교 교사였습니다. 학위를 취득한 후 민족학 연구에 집중하고 취리히 국립교대(Zurich University of Teacher Education)의 교수자가 되었습니다. 골롭 박사는 시민 교육과 문화 간 교육에 전념했습니다. 1996년부터 동/남동 유럽 아시아 및 아프리카에서 일반 교육 방법론, 인권 및 시민 교육(유럽 평의회 대상)의 전문가로 일하고 있습니다. 취리히 국립교대(www.phzh.ch/ipe)의 국제교육프로젝트(IPE)부의 공동 창립자로서 민주시민교육과 인권교육 분야의 프로젝트를 담당하고 있습니다.

요 약

본고에서는 전 세계적으로 정당, 의회, 부처 및 당국으로 구축된 정치 체제와 개인의 삶 사이 괴리감을 경험하는 젊은 세대를 다루고 있습니다. 많은 청년들은 정치라는 것을 자신들과는 상관없는 폐쇄된 시스템 내에서 움직이는 정치 행위자의 활동으로 인식하는 것 같습니다. 마치 정치를 일종의 기계처럼 여기면서, 기계로서의 역할은 하지만 그들이 참여할 기회는 그 속에서 찾지 못하는 것입니다. 청년들과 제도권 정치 간 간극이 발생하는 가장 큰 이유는, 자신들은 정치의 주제로 다루이지 않는다는 사실 때문입니다. 그에 반해, 환경 시위, 시민 회의, 또는 포럼과 같이 정당 정치 외부에서 정치적으로 활동하는 청년들도 많습니다. 인터넷은 핵심적인 활동의 장이 될 수 있습니다. 이곳에서 점점 많은 청년들이 정치적 견해를 나누고 있습니다. 이런 이유로 미래의 정치 동향을 주요하게 살필 수 있는 장으로 웹을 들 수 있습니다. 생애 최초 유권자가 전 세계적으로도 정치 참여율이 가장 낮은 연령대에 속하는 것은 새로운 모습은 아닙니다. 조직화된 정치에 거리를 두기 시작하는 현 상황은 민주주의 발전을 위한 세계적인 현상이며 젊은 유권자가 필요한 현실이 그 주요한 이유이기도 합니다. 젊은 세대를 준비시키는 것도 필요하지만 이들에 맞추어 교육 활동을 변화시키는 것도 교육의 중요한 과제 중 하나입니다. 따라서 본고에서는 모든 청년 유권자와 시민이 답해야 하는 핵심 질문으로 시작합니다. 왜 투표를 해야 하는가? 그런 다음 기나긴 근대화 여정을 통해 형성된 시민 의식 문제와 정치, 민주주의 및 인권의 기본적인 이해에 미친 영향을 다루겠습니다. 그리고 청년 유권자들이 미래 세대로서 정치적 책임을 이해할 수 있도록 교육과 교사의 역할 및 훈련 결과, 그리고 내용 및 교육 방식 모든 면에서 교사의 임무에 대해 자세히 살펴보고자 합니다.

»» **자신의 이웃, 국가 그리고 세계를 결정할 세대**

선거는 정치적 통치를 정당화하고 권력자를 통제합니다. 젊은 유권자들은 이 점을 유념

1) chapter II의 Living Democracy 공동 저자

해야 합니다. 즉, 선거를 통해서 정부가 유권자에 대해 정치적 책임을 갖게 된다는 것을 알아야 합니다. 정기 자유 선거는 정치적 책임자가 재선을 원한다면 유권자의 견해와 의지를 살펴야 한다는 것을 의미합니다. 따라서 선거에 참여할 수 있다는 전제 하에, 시민들이 정치에 영향을 미칠 수 있는 기회는 단기간의 선거 참여 활동보다 더욱 포괄적이고 장기적입니다. 정당과 정치인은 여론 동향에 반응하고 유권자의 기대치와 반응을 고려합니다. 이유는 간단합니다. 유권자가 교체할 수 있는 정부는 유권자를 만족시키려는 강력한 유인책을 갖지만 유권자가 정부를 교체하는 것이 어렵다는 것을 정부가 아는 순간 이러한 유인책이 사라지기 때문입니다. 시민들은 일정 기간 동안 정치 권력의 분배를 결정할 뿐만 아니라 이를 합법화하기도 합니다. 거버넌스는 통치자들이 동의할 경우에만 합법적일 수 있습니다. 선거를 통해 정치적 통치를 정당화하고, 권력자를 통제하며, 위정자는 국민의 의견을 경청하게 됩니다. 선거를 통해 정부는 유권자에 대한 정치적 책임을 지게 됩니다. 선거 행위는 생애 최초 유권자들이 정치적 의사 결정 과정에 보다 적극적으로 참여하는 행위입니다. 투표에 참여하지 않더라도 어느 정도 영향력을 행사할 수는 있기 때문입니다. 유권자 참여 수준이 결과에 영향을 미칩니다. 선거 유형에 따라 유권자들은 의회 구성, 정부 구성 및 향후 수년간의 정치 제도를 결정할 수 있습니다. 투표의 효과는 여러 면에서 영향을 미칩니다. 투표는 단순히 미래 정부를 구성할 자를 결정하는 그 이상의 의미를 갖습니다.

»» 선거는 대의 민주주의의 법적인 틀을 제공합니다.

선거와 민주주의는 밀접한 관련이 있습니다. 정치 권력 기관에 대한 선거 없이 민주주의란 불가능합니다. 이것이 의미하는 바는 통치의 인정이기도 하지만, 이는 또한 권력 분리, 인권에의 요구, 야당 세력의 집권 가능성으로 인해 통제되기도 합니다. 이는 대의 민주주의로 표현됩니다. 이러한 형태의 민주주의는 민주적 헌법 국가에 적합한 질서의 형태로 수세기에 걸쳐 발전해 왔습니다. 그 기초는 민주주의의 경쟁 이론입니다. 이는 정치 공동체에서 서로 다른 이해관계의 인정과 정당성을 의미합니다. 정치적 의지와 의견은 이질적인 여러 이해관계의 교류를 통해 형성됩니다. 이를 위한 전제 조건은 최소한의 기본 신념이 사회에 공통적으로 존재해야 한다는 것입니다. 다수결 원칙을 의사 결정의 기본으로 인정하는 것도 그 예입니다. 다수결 원칙은 투표에 참여한 소수가 다수의 결정에 따라야 하는 법적 원칙을 말합니다. 이는 비록 개인의 자유로운 자기 결정은 제한하지만 다수결 원칙 없이는 다원주의 사회에서 결정을 내리기가 쉽지 않습니다. 소수자는 이와 같은 다수의 결정을 존중하고 인정

해야 합니다. 다수결 원칙은 또한 정치적 다수 의견에 대한 인정을 요구하는 투표권의 토대가 됩니다. 그러나 다수결 원칙이 다수의 횡포가 되지 않으려면 소수 의견 보호가 보완되어야 합니다. 다수결 원칙의 타당성은 인권 존중이 기반이 되어야 합니다. 소수 의견 보호 원칙은 소수 의견이 정치적 의사 결정에서 철저히 배제되는 것을 금지합니다. 민주주의에서 다수의 결정은 정치적 소수 의견이 보장되는 경우에만 허용됩니다. 하지만 어떻게 가능할까요? 우선 정치적 경쟁에서 각자의 의견을 주장할 수 있도록 동일한 기회를 보장하는 것입니다. 선거는 한정된 기간에만 통치를 정당화하기 때문에 이러한 목적에 적합합니다.

»» 국민 동의에 따른 통치

어느 정치적 단체도 무제한 권력을 소유하지는 못합니다. 대부분은 추가로 법원과 연방주의의 권력 분립으로 통제됩니다. 또한, 의회의 새로운 다수당이 이전 다수당의 결정을 바꿀 수 있는 근본적인 가능성으로도 소수 의견은 보호될 수 있습니다. 선거는 다수결 원칙과 소수 의견 보호에만 국한되는 것은 아닙니다. 결국 민주주의라는 것은 일시적인 통치이며 국민의 동의를 얻어 이루어지는 것입니다. 이를 국민에 의한 통치와 혼동해서는 안 됩니다. 국민의 동의가 필요한 통치의 이면에는 대의성의 개념이 있습니다. 이 맥락에서 국민 주권이란 헌법에 규정된 바와 같이 국민에 의해 부여되는 한시적인 동의와 선거에 의해 합법화 되는 통치 또는 정부의 한 형태를 의미합니다. 국민 주권은 국민이 직접 통치하는 것이 아니라 선출된 대표가 국민의 동의를 얻어 통치하는 것입니다. 젊은 유권자들이 정치에 참여하기 시작하면 실망하게 되고 자신들의 무력함을 느끼게 되지만 대표자가 그 자신들을 포함해 국민의 대표라는 사실을 알아야 합니다. 이에 대해 젊은 유권자들은 유권자에게 보다 많은 직접 참여권이 있고 이를 통해 직접적인 영향력 행사가 가능하다며 대의 민주주의 개념에 반박할 수 있습니다. 기본법은 대의 민주주의를 따르며, 선거와 투표를 구분합니다. 선거는 국민 의회에 대한 정기 선거를 일컫는 반면, 투표의 개념은 레퍼런덤(referendum)과 플레비시트(plebiscite)를 포함합니다. 예를 들어, 스위스에서는 레퍼런덤(referendum)과 플레비시트(plebiscite)가 삶의 일부입니다. 수십 년 동안 이러한 플레비시트 민주주의(plebiscitary democracy) 방법과 대의적 형태의 한계를 모두 고려할 때 정치, 정당 및 정치 제도에 대한 믿음이 유지될 수 있다는 것을 입증하였습니다. 복잡하고 성가신 대의 민주주의의 구체적 형태에 대한 비판은 쉽게 이해할 수 있으며, 플레비시트 요소에 의한 의회 민주주의의 강화가 무엇보다 중요합니다. 이를 위해서는 젊은 유권자뿐만 아니라 모든

시민들 사이에서 신중한 계획 및 지속적인 구축이 필요합니다. 선거와 투표의 조합이 필요한 이유는 역사적인 이유뿐 아니라 최근의 사회 발전에서도 그 이유를 찾아볼 수 있습니다.

젊은 유권자가 알아야 할 민주 선거의 기본적인 기능 및 그 특징:
 민주주의가 정기적인 선거를 통해 정치적으로 스스로를 조직할 수 있는 자유에 기반을 두고 있다면 다음의 세 가지 기본 기능을 수행해야 합니다.

1. 유권자 대표성: 선출인(예: 선출된 국회의원)은 전 국민을 대표합니다. 집권 가능성이 누구에게나 열려 있는지 확인하기 위해서는 모든 사회 집단이 정치적 경쟁에 참여할 수 있어야 합니다. 대의 민주주의는 다수의 결정을 요구합니다.
2. 정치적 통치의 정당성 및 통제: 선거를 통해 유권자는 특정 개인이 정치적 기능을 수행하는 것에 정당성을 부여합니다. 따라서 이들은 모두를 대신하여 구속력 있는 결정을 내릴 권한이 있습니다. 선거를 정기적으로 실시하면 권력을 통제할 수 있습니다. 야당은 항상 집권 기회에 대한 가능성을 얻을 수 있어야 합니다.
3. 의견 통합: 선거는 각 개별 유권자의 투표로 이루어집니다. 선거 결과로 전반적인 유권자의 뜻을 알 수 있습니다. 선거는 사회적 다원주의의 통합과 정치적 행동을 할 수 있는 공동 의지의 형성으로 이어집니다. 그러나 후자의 경우에는 선거시스템에 따라 유권자의 통합을 촉진하거나 아니면 억제할 수 있습니다. 선거 절차를 통해 언제나 행동할 수 있는 정부가 되는 것도 아닙니다. 정치 및 사회 집단이 서로 배타적일수록 선거를 통해 의견을 통합하기는 더욱 어려워집니다.

» 기존 시민의식 모델에 도전한 현대화

젊은 유권자들은 역사를 참고해야 합니다. 역사적 요구 사항과 접근 방식은 늘 있어 왔습니다. 이는 삶의 모든 영역에 해당됩니다. 청년 시민은 냉전 이후로 현대화 과정이 가속화되고 강화되는 부분을 알아야 합니다. 전 세계적으로 일어나는 변화는 기존의 시민의식 모델에 대한 도전으로 읽힐 수 있습니다.

- 자유 무역의 세계화와 경쟁적인 시장 경제로 인해 많은 국민이 더 높은 수준의 복지를 누릴 수 있었지만 모두가 그 대상이 된 것은 아닙니다. 빈부 격차는 사회 내외부로 증가하여 국민 간 사회적 결속과 연대를 위협하고 있습니다.
- 경쟁으로 인해 기업은 생산성을 증대하여 생산 비용을 떨어뜨리고자 합니다. 이로 인해 직접적으로는 제품, 기술 및 일자리에 영향을 미치고 간접적으로는 우리 삶의 전반적인 방식에 영향을 미치는 혁신이 생겨났습니다.
- 경제 성장으로 복지는 증대되었지만 천연 자원의 소비도 늘었습니다. CO2 배출량 증가로 인해 기후 변화 대응 비용도 높아지고 있습니다.
- 새로운 정보 통신 기술은 생산성을 향상시키고 정보 획득 및 엔터테인먼트 제공에 새로운

방법을 제시했습니다. 예를 들어, 미디어 문화에 살고 있는 지금, 미디어 리터러시(메시지 발신 및 수신 시 뉴미디어 사용)는 문해력과 같은 기본적인 기술이 되고 있습니다.

- 경제 성장과 현대 의학의 발전으로 인해, 일부 국가의 인구는 고령화를 겪고 있고 이는 전 세계적으로 증가 추세에 있습니다. 두 부분의 증가 모두 21세기에 심각한 문제를 제기합니다.
- 국가는 주권과 자결권을 가지고 있습니다. 그러나 국가의 개념은 포괄적이면서도 배타적입니다. 냉전 이후, 이전에 억압되었던 새로운 형태의 집단 정체성이 출현하였습니다.
- 현대 사회는 일반적으로 세속적이고 다원적인 사회입니다. 전 세계 간 이동 역시 그 원인입니다. 다원주의 사회는 더 역동적이고 생산적이지만 다른 신념, 가치, 관심사, 사회민족적 배경을 지닌 이들을 통합하는 것은 까다로운 일입니다.

민주주의는 이러한 도전에 대응할 수 있는 최고의 수단이 될 수 있습니다. 권위주의적 통치로는 이와 같은 사회, 경제, 환경, 갈등 해결 등의 복잡한 현실을 국가적 수준이나 초국가적인 수준에서 고려하지 못하기 때문입니다. 다른 한편으로 민주주의는 평등한 참여 여부에 따라 좌우됩니다. 우리 미래를 규정하는 이런 도전이 복잡해질수록 일반 시민으로서 이에 대해 심도 깊게 이해하고 의사 결정을 내리기는 더욱 어려워지고 있습니다. 전통적인 정치 제도, 거버넌스 형태 및 정치 지도자에 대한 불신은 자신들의 의견이 반영되지 않는다는 소외감에 발생하는 것입니다. 민주주의와 인권은 그 유산을 젊은 세대에게 물려줄 수 있는가 여부에 그 존폐가 달려 있습니다.

현대화는 사회 변화의 다면적 과정을 가리키는 사회학적 범주입니다. 지난 20년 동안 속도, 범주 그리고 복잡도가 높아졌지만 역사적 관점에서는 인쇄기의 발명, 계몽주의 시대, 영국, 미국 및 프랑스 혁명, 산업 혁명에 그 근원을 두고 있습니다. 현대화는 일하는 방식과 업종, 거주 공간, 이동 방식, 복지 수준 및 분배, 인권 신장, 세계화, 기술, 고수하거나 폐기하는 가치와 신념, 사회와 정치에 참여하는 방법 등을 포함하여 인간 생활의 모든 측면을 변화시켰습니다.

현대화는 양면성을 지니지만 이는 외면할 수 있는 것이 아닙니다. 과학자나 철학자는 전체적인 관점에서 현대화가 축복인지 저주인지를 두고 논쟁을 벌입니다. 현대화는 위험과 기회를 모두 지닌 도전으로 인식되고 있습니다. 위험을 통제하기 위해서는 도전이 충족되어야 합니다. 현대화를 통해 많은 이들은 더 높은 수준의 복지와 자유를 누릴 수 있는 잠재력과 기회를 얻습니다. 이는 때때로 세대에 따라 다른 양상을 보입니다. 젊은 유권자들은 현대화를 기회로

보지만, 이들의 할아버지 세대는 이들과 다른 사회 정치 제도를 경험했기에, 시민과 지도자는 현대화 과정에서 수반되는 위험 증가에 대응하려면 더 높은 수준의 어려움에 직면하게 된다고 생각할 수 있습니다. (시민의식) 교육은 사람들이 이익과 요구의 증대되는 상황에서 긍정적인 균형을 이루는 데 필요한 역량을 갖추는 데 핵심적인 역할을 합니다.

도전에 직면하여 새로운 형태의 시민의식이 필요하다는 것이 분명해졌습니다. 즉, 시민은 시민으로서 공적인 책임을 인지해야 할 뿐 아니라 지역 사회, 국가 및 보다 큰 공동체에 적극적으로 기여할 역량과 의지를 갖추어 자신의 개성을 표현하고 문제 해결을 위해 적극 참여해야 합니다. 도전이 증대될수록 유능한 (적절하게 교육받은) 지도자와 시민으로 구성된 강한 사회가 필요합니다. 교육자들은 낙관주의자입니다. 그들은 적절한 교육을 통해 청년들뿐 아니라 평생 학습자가 그들의 지역 사회와 세계 발전에 영향을 미칠 수 있는 이해와 수단을 얻을 수 있다고 생각합니다. 그러나 능동적인 시민의식은 암기나 수동적인 학습을 강조하는 교육보다는 학습자 중심의 교육이 이루어질 때 가장 효과적입니다. 젊은 유권자들이 사회에 실제 참여를 도모하는 교육이 필요합니다. 즉, 이론만큼 실용적이어서 학습자와 지역 사회에 영향을 미치는 실질적인 문제에 뿌리를 두고 공식적인 커리큘럼뿐만 아니라 학교 생활에 참여하여 학습하는 교육 형태입니다.

»» 해결책으로서의 정치에 대한 이해

민주적 시민의식의 목표는 민주주의적 정치적 개념입니다. 청년들이 어떻게 유권자로서 책임 있게 성장하는지 이해하려면 정치와 민주주의, 그리고 이에 대한 근간을 살펴봐야 합니다. 신문이나 TV 또는 인터넷 뉴스 구독자는 정치 관련 언론 보도가 보통 다음의 두 가지 중 하나인 경우를 많이 봅니다.

- 정치인들은 정적을 공격합니다. 그렇게 함으로써 상대방의 청렴성이나 또는 직무 능력에 의문을 제기하거나 특정 문제를 거론할 수 있습니다. 정치는 “추잡한 일”이라는 부정적인 인식으로 인해 일부 사람들은 정치에 대해 혐오감을 느낍니다.
- 정치인들은 국가적 영향을 미치는 문제 해결을 위해 논의합니다.

이 두 가지 경우는 모든 민주 사회에서 정치에 대한 개념과 관련됩니다.

- 정치는 권력을 위한 추구이자 투쟁입니다. 권력이 없으면 어떤 정치인도 목적을 실현할 수 없습니다. 민주주의 체제에서 정치 참여자들은 대중의 승인과 지지를 얻어 다수당이

되고자 서로 경쟁합니다. 따라서 선거 캠페인에서 상대방을 공격하여 유권자 및 새로운 당원을 유치하고자 합니다.

- 정치의 열정과 분별력을 가지고 두꺼운 판자에 꾸준히 구멍을 내는 것과 같습니다. 이와 같은 비유는 정치적 문제를 해결하려는 시도를 보여주는 것입니다. 이러한 문제는 시급하면서도 사회 전체에 영향을 미치므로 다루기가 복잡하고 어렵습니다. 정치의 매우 실용적이고 상관 관계를 가지므로 토론을 통해 결정해야 합니다.

따라서 민주적 환경에서 정치의 정치 행위자들이 다양한 역할을 수행해야 합니다. 권력을 쟁취하기 위한 투쟁에서는 수사학에 능하고 복잡한 문제를 간결한 언어로 표현해낼 수 있는 카리스마를 가진 인물이 필요합니다. 오늘날 산적한 문제와 미래를 해결하기 위해서는 과학적 전문성, 책임감, 청렴성을 갖춘 인물이 필요합니다. 물론 우리는 서로 상반되는 이런 역할 기준을 충족하는 정치 지도자를 모색해야 합니다. 극단적인 지도자의 대표적인 예가 포퓰리스트와 교수입니다. 포퓰리스트는 정치를 쇼 무대로 여기고, 교수는 정치를 강의실로 착각합니다. 포퓰리스트는 선거에서 이길 수는 있지만 사회에는 거의 도움이 되지 않습니다. 교수는 좋은 아이디어는 있을지 모르지만 소수의 사람들만 그 뜻을 헤아릴 수 있습니다. 정치 지도자와 의사 결정권자뿐만 아니라 정치에 참여하고자 하는 시민 입장에서도 이와 같은 딜레마가 있습니다. 공격적인 환경에서는 일반적으로 발언 시간이 한정되어 있으므로 그 요점이 명확하고 이해하기 쉽게 표현하는 발언자가 영향력을 갖기 쉽습니다. 그러므로 사상과 언론의 자유, 선거 참여와 같은 권리를 행사하는 것은 정치 지도자들뿐만 아니라 모든 시민에게 요구되는 과제입니다. 민주 시민 교육에서 청년들은 다양한 역량에 대한 훈련을 받고 공개 토론과 의사 결정에 참여해야 합니다. 예를 들어, 학교 공동체의 일원으로서 학생들은 민주주의와 인권의 원리로 운용되는 사회 참여 방법을 배웁니다. 그들은 서로 다른 관심사와 생각이 서로 겨루는 과정을 통해 해결책을 모색하는 방법을 배웁니다. 서로 다른 생각을 갖고 논쟁을 벌이는 것은 때때로 투쟁으로 인식되므로 ‘민주적이지 않다’고 생각합니다. 하지만 오히려 그 반대입니다. 오랜 투쟁 끝에 소위 정책주기에서 가능한 해결책을 찾는 것이 일반적이고 지속 가능한 방법입니다. 따라서 정치의 논쟁의 여지가 있는 의제 설정 과정에서 정치적 문제를 정의하는 과정으로 이해해야 하며, 정치적 문제를 정의하고 의제와 관계없는 기타 이해관계를 배제하는 과정에서 상당한 권력 요소가 연루됩니다. 이해관계를 갖는 개인과 단체의 여론과 반응을 통해 해결책의 합목적성이나 수용 가능 여부를 알 수 있습니다. 스스로 이해관계를 관철하기에는 힘이 약한 소수파는 항의와 비판을 할 것입니다. 문제 해결 시도가

성공하면 정책 주기가 완료됩니다. 해당 해결책이 작동하지 않으면 새로운 주기가 시작됩니다. 하나의 문제에 대한 해결책이 새로운 문제를 야기하는 경우 이는 새로운 정책주기에서 확인해야 합니다.

정책은 끝없는 순환이라는 이해는 민주적 시스템에서 정치적 의사 결정의 중요한 측면을 보여줍니다.

- 정치적 문제와 공동선에 대한 발견적 개념이 있습니다. 즉, 누구도 공동선이 무엇인지 앞서 정의할 위치에 있지 않다는 것입니다. 프로세스에 참여하는 당사자, 단체 및 개인은 길을 모색해 타협에 동의해야 합니다.
- 의제 설정이 경쟁적으로 이루어집니다. 다원주의 사회에서 정치적 주장은 종종 이해관계와 관련이 있습니다.
- 사회적 현실에서 참여는 불완전하게 이루어져, 특정 개인과 단체는 시스템상 권력 및 의사 결정 과정에 대한 접근성이 낮기 때문에 힘없는 이들의 접근성을 증진하는 데 노력을 기울여야 합니다.
- 정치적 의사 결정은 전지적 참여자가 부재한 집단적 학습 과정입니다(예: 구원 이념을 가진 지도자 또는 정당). 이것은 공동선에 대한 구성주의적 개념을 의미합니다. 공동선은 다수가 주어진 시간에 그것이 존재한다고 믿는 것입니다.
- 시민과 이익 단체가 개입하고 참여하는 여론과 언론 보도의 영향력이 큼니다.

민주주의 체제에서 정치의 두 차원은 연결되어 있습니다. 정치적 의사 결정권자는 어려운 문제 그리고 정치적 반대세력과 싸웁니다. 시민들은 두 요소가 모두 현실적인 민주주의의 일부이며 민주주의 현실을 반영한다는 점을 인식해야 합니다. 에이브러햄 링컨의 유명한 인용문(1863)에 나오는 “국민의, 국민에 의한, 국민을 위한 정부”라는 민주주의의 세 가지 정의는 다음과 같이 이해할 수 있습니다.

- “국민의”: 권력은 국민들로부터 나옵니다. 국민은 권력을 행사하거나 행사할 권한을 부여하는 주권적 권력입니다. 그리고 권한을 부여받은 자라면 누구나 국민을 책임을 질 수 있습니다.
- “국민에 의한”: 권력은 선출된 대표 또는 시민에 의한 직접 통치로 행사됩니다.
- “국민을 위한”: 권력은 국민의 이익, 즉 공동선을 위해 행사됩니다.

이러한 정의는 여러 방식으로 이해되고 연결될 수 있습니다. 일부 정치 사상가는 시민

(피통치자와 정부의 정체성)에 의한 직접 통치를 주장합니다. 국민이 모든 것을 결정하고 어떤 법에도 구속되지 않는 것입니다. 또한 학교는 다원주의 사회에서 서로 다른 이해관계를 가진 이들 간의 경쟁을 강조하지만 헌법 내에서는 공동선을 이루는 결정에 동의해야 한다는 점을 강조합니다.

»» 인권에 기반한 민주주의 이해

한 국가의 민주적 전통이 어떠한 이는 당연하게 받아들여선 안 됩니다. 모든 국가에서 전 세대가 직면한 도전에 대응하기 위해서는 민주주의와 인권에 대한 기본적인 이해가 꾸준히 증진되어야 합니다. 모든 세대가 민주주의와 인권에 대해 교육을 받아야 합니다. 따라서 모든 세대는 민주주의의 정의와 그 핵심요소에 대해 다시금 살펴봐야 합니다. 청년 유권자들은 알아야 하는 현대 헌법 민주주의의 핵심 요소는 다음과 같습니다.

- 일부 국가에서 독립성을 갖는 고등 법원이 보호하는 민주주의의 제도적 틀을 구성하는 헌법(보통 성문법 형식)에서 인권은(전부는 아니더라도 대개) 시민권으로 보호됩니다.
- 인권은 헌법에 규정된 후 헌법으로 보장하는 시민권으로 위임됩니다. 인권 협약에 서명한 정부는 헌법의 구체적 언급 여부에 관계없이 비준한 권리 범위를 유지할 의무가 있습니다.
- 모든 시민의 동등한 법적 지위: 모든 시민은 차별 금지 원칙에 따라 법으로 동등하게 보호되며 법에 규정된 의무를 수행해야 합니다.
- 보통선거권: 성인 시민 남녀에게 의회 선거에서 정당 또는 후보자에게 투표할 권리를 부여합니다. 또한 일부 체제에서는 레퍼런덤(referendum)과 플레비시트(plebiscite) 즉, 시민이 특정 문제에 대해 직접 투표로 결정을 내릴 수 있는 권리가 포함됩니다.
- 시민들은 다양한 참여 방법으로 인권을 향유합니다. 이에겐 검열 및 국가 통제로부터의 언론의 자유, 사상의 자유, 표현의 자유, 평화적 집회 및 결사의 자유, 소수의 권리 보호 및 정치적으로 자유롭게 행동할 권리가 포함됩니다.
- 다원주의, 이해관계와 정치적 목표에 대한 경쟁: 개별 시민과 집단은 이해관계 또는 정치적 목표를 증진하기 위해 정당이나 이해 집단, 비정부 조직 등을 구성하거나 가입할 수 있습니다. 이익 증진을 하기 위해 경쟁 관계에 놓이고 이를 실현하는 데 있어 권력과 기회는 불평등하게 분배됩니다.
- 의회: 선출된 의원으로 구성된 조직은 보통 구속력이 있는 법률을 통과시키는 입법 권한을 갖습니다. 의회의 권한은 대다수 유권자의 의지에 달려 있습니다. 의회 체제 내

다수당이 선거에서 교체되면 새로운 행정부가 수립됩니다. 대통령 체제에서 대통령은 직접 투표에 의해 별도로 선출됩니다.

- 다수결 원칙: 다수가 결정하고 소수가 결정을 받아들여야 합니다. 헌법은 소수의 권리와 이익을 보호해야 하는 다수결 원칙의 한계를 설정합니다. 다수결의 정족수는 사안에 따라 다양합니다.
- 견제와 균형: 권력이 독재로 변질되는 것을 방지하기 위해 모든 민주 제도에는 견제와 균형이 포함됩니다. 고전적 모델은 입법, 행정, 사법의 수평적 권력 분립으로 구성되지만 많은 경우 추가적으로 예방 조치를 취합니다. 입법부는 상원과 하원의 2개 원으로 나뉘며 스위스의 경우에는 매우 강력한 견제와 균형을 위해 수직적 차원에서 연방 또는 주 자치를 실시합니다.

앞서 설명한 것처럼 민주주의에는 명확한 규칙과 핵심 요소가 있습니다. 그 핵심 요소는 바로 민주주의는 인권의 원리 및 원칙에 기초해야 한다는 것입니다. 인권은 개인이 완전한 자유를 누리는 제도로 오인되기도 합니다. 그러나 인권은 그런 의미가 아닙니다. 인권은 인간에게 내재된 개인의 권리와 자유를 인정합니다. 하지만 인권은 절대적인 것은 아닙니다. 다른 이의 권리도 존중되어야 하며 때로는 권리 간 충돌이 발생할 수 있습니다. 민주적 절차는 인간의 자유를 촉진하는 절차를 구성하는 데 도움이 되지만 필요한 한계도 정해야 합니다. 예를 들어, 민주주의 교육 수업에는 토론이 있습니다. 모든 학생들에게 자신의 의견을 표현할 수 있는 기회를 제공하기 위해 발언 기회는 상당히 엄격히 제한될 수 있습니다. 같은 이유로 의회 토론이나 TV 토크쇼에서도 연설 시간이 제한됩니다. 고속도로 규범에서는 많은 경우 이동의 자유에 규제 사항이 있습니다. 즉, 도심 내 속도 제한이나 빨간 신호등에서 정지해야 하는 것처럼 이와 같은 규칙들을 통해 국민의 생명과 건강을 보호합니다. 제도의 틀과 같은 규율에 따라 설정되고 실행된다면 민주주의는 다른 어떤 정부 체제보다 국민과 개인에게 더 많은 자유를 제공합니다. 민주주의가 제대로 기능하기 위해서는 법치주의를 실행하고 허용된 수준의 정의를 추구하는 강력한 국가가 필요합니다. 약한 국가 또는 약한 법치란 정부가 헌법 체제와 법률을 수행할 수 없음을 의미합니다. 젊은 유권자들은 위에서 언급한 바와 같이 다소 직접적인 형태로 존재하는 다양한 유형의 민주주의를 알기 위해 그들이 속한 체제 외부를 살펴봐야 합니다. 모든 유형의 민주주의는 일장일단이 있으므로 젊은 유권자들이 이를 인지하여 어떤 시스템도 완벽하지 않다는 점을 인정하는 것이 중요합니다.

민주주의의 강점:

- 민주주의는 문명적 비폭력적으로 분쟁을 해결하기 위한 체제 및 수단을 제공하며 갈등과 다원주의의 역학을 통해 문제를 해결합니다.
- 민주주의는 사회와 국제 정치 모두에서 “강력한 평화주의자”입니다.
- 민주주의는 정부 체제를 바꾸지 않고 정치적 리더십을 교체할 수 있는 유일한 시스템입니다.
- 민주주의는 인적 오류를 수용할 수 있는 학습 커뮤니티입니다. 공동선은 독재 당국이 부과하는 것이 아니라 협상에 의해 정의됩니다.
- 인권은 인간의 존엄성에 기반한 정치 과정에 대한 규범적 틀을 제공함으로써 민주주의를 강화합니다. 인권 조약의 비준을 통해 정부는 시민과 “약속”하여 개인의 자유와 기타 권리를 유지할 수 있습니다.

민주주의의 문제점 및 약점:

- 정당과 정치인은 선거의 승리를 위해 장기적인 목표를 희생하는 경향이 있습니다. 민주주의가 환경이나 미래 세대를 희생시키는 식의 근시안적인 정책을 결정할 유인이 있습니다.
- 국민을 위한 정부는 국가의 범위 안에 있는 정부입니다. 경제 및 환경 개발과 같이 글로벌 상호 의존성이 증대되면 국민 국가 내 민주적 의사 결정의 범위를 제한할 수 있습니다.

민주주의에서 민주주의의 강점이나 약점이 조정되는 정도는 시민에 달려있습니다. 민주주의는 시민의 적극적인 참여와 지원이 필요한 체제입니다. 이를 통해 충성심의 비판적 태도를 볼 수 있습니다. 윈스턴 처칠(1947)은 이와 같은 균형을 다음과 같이 표현했습니다. “민주주의는 그간 시도되어 온 기타 모든 형태를 제외하고는 최악의 정부 형태이다.” 민주주의 국가에서 민주시민교육(DCE, democratic citizenship education)은 민주주의가 번성하고 생존하기 위해 뿌리를 내려야 하는 정치 문화에 결정적으로 기여하며, 이에 따라 민주주의와 인권을 교육의 핵심 원칙으로 합니다.

»» **한계를 지닌 소규모 사회로서의 학교**

학교는 공식적인 규정과 절차, 의사 결정 과정, 일상적 삶의 질에 영향을 미치는 관계망을 특징으로 하는 소규모 사회입니다. 하지만 오해해서는 안 될 것이, 학교는 선거가 열리거나 교사가 정부의 역할을 하거나 교장 선생님이 대통령의 역할을 하는 국가가 아닙니다. 그럼에도 불구하고 학교는 민주시민교육(DCE)을 위해 무엇을 할 수 있을까요? 학교에는 관리와 거버넌스가 모두 작동합니다. 학교 관리는 학교 행정을 통해 법적, 재정적 및 교육 과정 요구 사항 등을 실행합니다. 교장과 학생의 관계는 지침과 질서에 따라 수직적입니다. 반면에 학교 거버넌스는 현대 사회 내 사회 변화의 역학을 보여줍니다. 학교는 학교 밖에서 다양한 파트너 및 이해관계자와 상호 작용하고 예측할 수 없는 문제를 해결해야 합니다. 여기에서

학생을 포함하여 학교 공동체의 모든 구성원이 중요한 역할을 담당합니다. 커뮤니티 구성원은 상호 작용하고, 협상하고, 협의하고, 압력을 행사하고, 의사 결정을 함께 내립니다. 어떤 파트너도 상대 파트너를 완전히 제어할 수 없습니다. 학교는 또한 18세 미만의 학생들이 함께 배우고 생활하며 이와 관련된 모든 이들이 다음을 학습하는 곳입니다. 학교에서 학생들은 아동의 권리에 '대해' 배우는 것뿐만 아니라 해당 권리를 누릴 수 있습니다. 그렇지 않다고 하면, 아동의 권리에 대해 배우는 것은 모순되는 것이고 이를 성문화할 이유도 없을 것입니다. 젊은 유권자들의 경우에는 헌법의 보호 아래 놓이므로 더 이상 아동 권리의 보호를 받지 않습니다. 이제 이들은 아이들이 어른들에게만 의존하는 것이 아니라 법에 의해 보호받는다는 사실을 인지해야 합니다. 아동의 권리는 인권, 인도주의 및 난민법을 망라하는 광범위한 국제 및 지역 기구에 의해 포괄적으로 보호됩니다. 아동은 일반 조약이 정하는 권리의 수혜자입니다. 또한, 여러 전문 기구가 창설되어 아동의 건강한 발달과 적극적인 참여를 보장하는데 있어 아동의 취약성과 사회 전반의 중요성을 고려하여 특별 보호를 제공합니다.

»» 학교 내 권리 기반 접근

아동 권리의 가장 중요한 프레임워크는 1989년 제정된 유엔 아동권리협약(CRC, Convention on the Rights of the Child)입니다. 이것은 특히 아동의 권리를 다루는 최초의 조약으로, 아동의 필요를 충족하지 못한 법적 책임을 정부에 지우는 “권리 기반 접근”으로의 사고에 변혁을 이루었습니다. CRC는 어린이를 부모의 소유나 무력한 자선의 수혜자로 보는 대신 연령에 따라 권리와 책임을 지닌 보유자로서 인식하는 새로운 시각을 제시했습니다.

아동의 권리는 아동과 청소년 삶의 모든 측면을 다루며 다음과 같이 주요 범주로 나눌 수 있습니다.

- 생존권: 생명권과 기본권을 충족시킬 수 있는 권리(예: 적절한 생활 수준, 주거, 영양 공급, 의료 진료)
- 개발 권리: 아동이 잠재력을 최대한 발휘할 수 있도록 지원받을 권리(예: 교육, 놀이 및 여가, 문화 활동, 정보 접근, 사상, 양심 및 종교의 자유)
- 참여 권리: 아동과 청소년이 지역 사회에서 적극적인 역할을 수행할 수 있는 권리(예: 의견을 표현하고 자신의 삶에 영향을 미치는 문제에 대해 발언권을 갖고 단체에 가입할 수 있는 자유)
- 보호 권리: 모든 형태의 학대, 방치 및 착취로부터 아동 및 청소년을 보호하는 권리

(예: 난민 아동에 대한 특별 보호 및 무력 분쟁, 아동 노동, 아동 성 착취, 고문 및 약물 남용로부터의 보호)

교육은 그 자체로 인권이자 다른 인권을 실현하는 데 없어서는 안 될 수단입니다. 권리 기반 접근법을 포용하는 교육 시스템은 UN 어젠다 2030(UN Agenda 2030)에도 천명되어 있는 바와 같이 모두를 위한 양질의 교육을 제공하는 근본적인 임무를 수행하는 데 있어 중요한 역할을 할 것입니다.

»» 민주주의는 시민을 통해 꽃피웁니다

의회 선거는 승자와 패자를 가릅니다. 다수당은 새로운 정부를 구성하고 소수는 야당을 구성합니다. 이전 정부가 집권하지 못할 수도 있고 정치적 견해가 다른 새로운 정부가 이를 대체할 수도 있습니다.

규칙은 분명하지만 이것만으로는 충분하지 않습니다. 선거 시스템은 패자인 소수가 결과를 수용할 수 있을 때에만 작동합니다. 그렇지 않은 경우 선거는 구성원 간의 결속력을 강화하는 대신 폭력적인 갈등을 유발하여 사회를 분열시킬 수 있습니다.

선거 운동을 통해 정당은 시민에게 그들의 뜻을 전달할 수 있는 기회를 얻습니다. 그러나 참여 정당이 인종주의, 근본주의 또는 반민주주의적 의제를 주장하면 어떻게 될까요?

선거가 시민들이 민주적 의사 결정에 참여하는 중요한 방법 중 하나로 기능하려면 선거 시스템을 치르는 이상의 법적인 프레임워크가 필요합니다. 정치적 절차 및 이러한 절차가 적절하게 수행되고 있다는 사실에 대한 신뢰가 필요합니다.

즉, 민주주의는 일련의 규칙과 민주주의에 대한 시민의 태도가 모두 중요한 것입니다. 시민은 시스템을 이해하고 인지해야 하며 시스템의 안정성에 대한 책임감을 가져야 합니다. 정당은 상대를 경쟁자로 대하지만 적으로 대해서는 안 됩니다. 그럴 때 비로소 민주주의가 정치 체제를 바꾸지 않고 정권 교체가 가능한 유일한 제도라는 저력을 발휘할 수 있습니다.

민주주의는 총선, 의회 대표성 및 견제와 균형을 통한 권력 통제를 포함하는 제도 및 절차적 체계로 구성됩니다. 일부 헌법에는 국민 투표나 헌법 재판소를 통한 직접 참여가 포함됩니다. 민주주의는 무대이고 시민은 배우와 같습니다. 따라서 시민들은 기꺼이 자신의 역할을 수행할 수 있어야 하며 민주주의의 정치 체제를 구성해야 합니다.

민주주의는 정치 문화에 뿌리를 둔 제도적 시스템입니다. 제도적 시스템은 이 문화의 프레임

워크를 구성할 수 있지만 문화 그 자체를 만들거나 안정성을 보장할 수는 없습니다. 독재 정부도 마찬가지입니다. 독재자는 능동적이고 철저한 시스템보다는 정치적으로 순종적인 국민에 기반한 정치 문화에 적절히 의존하는 것입니다.

»» 인권의 문화적 차원

본질적으로 인권은 시민적이고 정치적인 속성이 있어 의견과 표현의 자유, 언론의 자유 (검열 금지), 투표권, 인권에 적용되는 평등권, 비차별주의 원칙 등 민주적 과정이 무엇인지를 보여줍니다. 각국이 인권 조약을 비준하면 국가 법률과 관행이 이러한 국제 표준에 부합하도록 노력합니다. 국가들은 자발적으로 그렇게 합니다. 대부분의 경우, 인권의 향유는 민주적 절차를 통해 헌법적 민주주의로 조직된 정부 내에서 이루어집니다. 이러한 메커니즘에는 법률 개정뿐 아니라 시민 참여도 포함됩니다. 민주주의와 인권은 헌법과 법률 시스템에 확립된 일련의 규칙과 원칙, 그리고 정치 문화라는 두 요소로 구성된 제도적 프레임워크에 의존합니다. 민주주의와 인권은 일련의 원칙, 가치 및 책임에 내재되어 있습니다. 민주주의와 인권은 이의 제기를 허용하지만 이는 자유를 허용하고 보호하면서도 제한하는 틀에 대한 적극적인 동의가 있을 경우에만 허용합니다. 국민이 대부분의 사안에 동의하지 않을 수 있지만 이는 이의를 허용하는 시스템에 관련된 경우에 한해서만 가능한 것입니다.

»» 헌신적인 민주주의자 없이는 민주주의도 없습니다.

각 세대는 민주적 유산을 물려받고 이에 대해 알아가고 민주적 자산을 적극적으로 활용하는 방법을 배울 것입니다. 젊은 세대가 적극적이고 헌신적인 민주주의자가 될 수 있도록 지원하고 장려하는 것이 민주시민교육(DCE)과 전반적인 교육이 깊어지고 있는 임무입니다. 많은 국가의 역사적 사례가 증명하듯 민주주의의 문화 전통은 서서히 발전합니다. 민주주의 기구의 청사진은 사용할 수 있지만 민주주의의 문화적 뿌리는 쉽게 가져올 수 없습니다. 문화적 뿌리는 문자 그대로 사회의 문화 유산에서 비롯되어야 합니다. 따라서 정치 문화는 구성주의적 범주로 생각할 수 있습니다. 그것은 학습과 사회화의 과정을 통해 획득됩니다. 따라서 학생들이 어린 시절에 경험하는 정부 형태에 따라 삶의 방식을 학습할 것이므로 민주적 또는 독재적인 학교 운영의 방식에 따라 차이가 생깁니다. 젊은 유권자들에 대한 지원은 그들이 최초 유권자가 되기 훨씬 이전부터 시작됩니다. 즉, 그들이 학교에 들어가는 순간부터 시작됩니다.

소규모 사회인 학교에서 학생은 민주주의와 인권 문화의 핵심 요소를 습득하고 학습할 수 있습니다. 여기에는 다음이 포함됩니다.

- 학생들은 자신감과 자부심을 가지고 자신의 관심사와 견해를 인식하고 표현할 수 있습니다.
- 학생들은 경청과 공감, 즉 관점을 전환하는 의지와 능력을 포함하여 상호 존중으로 상대를 대합니다.
- 학생들은 비폭력적인 수단, 즉 협상과 타협을 통해 갈등을 해결할 수 있습니다.
- 학생들은 개인의 자유 권리를 보호하고 제한하는 제도적 틀의 역할을 이해하게 됩니다. 학생들은 “딱딱한” 규칙의 공식적인 요소에 정치 문화의 “부드럽고” 비공식적인 요소를 추가합니다.
- 학생들은 관심과 결정이 필요한 문제를 해결하기 위한 실질적인 노력으로 정치를 이해하게 됩니다.
- 학생들은 대표 선출 과정과 공식적인 의사 결정 과정에 참여합니다.
- 학생들은 인식 제고, 행동주의, 로비 활동, 스스로 문제를 처리하는 등 의사 결정에 영향을 미치는 규정되지 않은 방법에 참여합니다.
- 학생들은 자신과 타인에 미치는 영향을 고려하여 자신의 결정과 선택에 대한 책임을 집니다.
- 학생들은 자신에게 영향을 미치는 결정에 참여하지 않으면 다른 사람들이 결정을 내리고 그로 인한 결과가 자신에게 불리하게 작용할 수 있음을 알게 됩니다.

정치 문화는 학교 경험을 포함해 청년 시민들이 사회화 과정을 통해 습득하는 태도 및 가치와 밀접한 관련이 있습니다. 가족, 동료 및 미디어와 같이 청년의 사회화 과정에 강력한 영향을 미치는 기타 요인도 있습니다. 다른 한편으로, 학교 공동체에서 아동과 청소년은 사회와 대중에서 상호 작용을 경험할 수 있는 기회를 먼저 경험하게 됩니다. 즉, 민주적 유산이 젊은 세대에게 어떻게 전달되는가에 있어 학교는 결정적인 영향을 미친다고 볼 수 있습니다. 학교의 학습과 경험을 통해, 청년들은 공적 의사 결정 과정과 일상의 상호 작용을 통해 민주적 과정과 인권 가치에 참여할 수 있는 평생의 습관과 기술을 기를 수 있습니다.

민주주의 교육의 직업윤리: 세 가지 원칙

학생들이 자신의 의견을 갖고 민주주의 수업에 참여해 교사의 의견과 반대되는 경우 문제가 발생합니다. 교사는 교사가 개인적으로 고수하는 특정 견해나 가치를 학생에 강제하지 않도록 주의해야 합니다. 따라서 교사의 직업윤리는 학교 교육과정으로서 민주주의의 성공뿐 아니라 정당화에 있어서도 매우 중요합니다. 이는 독일에서 개발된 보이텔스바흐 협약(Beutelsbach consensus)의 다음 세 가지 원칙으로 요약될 수 있습니다.

1. 비교화(on-indoctrination)의 원리

교사는 정치적 정확성 등에 대해 학생을 교화(indoctrination)해 특정 의견을 강제해서는 안 됩니다. 이에 따라, 교사는 논쟁의 우위를 통해 학생을 침묵시키거나 "압도"해서는 안 됩니다. 오히려 학생들은 어떤 간섭이나 방해 없이 자유롭게 판단해야 합니다. 교사가 학생에 강요하는 교육이 민주주의 교육 및 개방적이고 다원적인 민주주의에 참여할 능력과 의지를 갖춘 시민으로 교육하려는 목적과 양립할 수 없습니다.

2. 논쟁적 토론의 원리

과학이나 정치에서 논쟁점이 그 무엇이든 민주시민교육(DCE) 수업에서 있는 그대로 제시되어야 합니다. 이 원칙은 비강요 원칙과 밀접하게 연결되어 있습니다. 다른 관점을 인정하지 않거나 대안을 무시하면 민주시민교육(DCE)에서 교화(indoctrination)하는 것입니다. 교육 현장에서는 복잡성, 논쟁 및 모순까지 허용해야 합니다. 예를 들어, 인권은 보편적이라 해도 개인의 권리는 실제 서로 충돌할 수 있습니다.

다원주의 사회에서는 불일치, 가치의 차이, 경쟁적인 이해관계가 예외가 아니라 규칙이므로 학생들은 갈등을 다루는 방법을 배워야 합니다. 민주주의에서 토론과 논의는 문제를 해결하고 갈등을 해결하는 매개체입니다. 타협을 통한 합의와 일정 정도의 조화는 협상의 결과입니다. 공개 토론없이 이루어지는 조화는 단순히 억압일 수 있습니다.

3. 학생들이 자신의 관심사를 펼칠 수 있도록 지원

학생들은 정치적 상황을 분석하고 자신의 관심사를 파악하여 자신의 관심사에 호의적인 상황에 영향을 미칠 수 있는 방법과 수단을 찾을 수 있어야 합니다. 이 목표를 위해서 학생은 행동을 취하고 참여하는 능력과 기술에 대해 훈련받아야 합니다. 이는 비교화 및 논쟁의 여지가 있는 토론의 두 원칙을 준수할 때에만 달성될 수 있습니다. 이 원칙이 이기주의를 조장하고 책임을 등한시하는 것으로 오인되어서는 안 됩니다. 모든 커뮤니티는 이와 같은 가치에 의존하지만, 여기서 요점은 교사가 학생의 관심사 표명을 그들의 의무와 책임 준수를 요구하며 막아서는 안 된다는 것입니다.

»» **민주시민교육(DCE)의 세 가지 차원**

민주시민교육(DCE)은 교사의 가르침보다 학생의 역량에 초점을 둡니다. 학생 및 결과 중심 접근 방식을 관리하는 세 가지 기본 원칙을 설명하기 위해 다음의 예를 들어보겠습니다.

- 의견과 표현의 자유는 민주적 참여의 기본 조건이며 시민정치의 기본 권리입니다. 민주시민교육(DCE)에서 학생들은 자유로운 의견 개진과 표현의 권리를 인지하고 헌법이 이를 보호한다는 점을 잘 알고 있습니다. 이것이 학습의 인지적 차원(지식, 개념 및 이해)입니다.

- 학생들은 이와 같이 인권의 기본적인 활용법을 배웁니다. 인권의 적극적인 활용은 민주 공동체 참여에 필수적인 것으로 학생들은 자신의 관점을 돌아보고 공개 논쟁(기술 기반 학습 차원)을 할 수 있는 능력을 포함하여 다양한 방법을 통해 이를 표현할 수 있습니다.
- 표현의 자유를 행사하려면 학생은 자신의 의견에 과반이 반대하는 상황에 직면에서도 자신의 견해를 표현할 수 있는 용기가 필요합니다. 그리고 그들은 관용과 개인 존중의 정신으로 다른 사람들의 의견에 귀를 기울입니다. 의견 차이를 개인화하지 않고 의견 차와 논의를 문제에 국한하면 갈등은 비폭력적 수단(태도 및 가치 기반 이해 차원)으로 해결할 수 있습니다.

이는 학생의 권리 행사뿐만 아니라 일반적인 학습 및 교육에 대해서도 일반화될 수 있습니다. 관련성이 있고 개인의 역량을 높이기 위해 학습은 지식, 개념 및 이해, 기술, 그리고 태도 및 가치의 세 가지 차원에서 이루어져야 합니다. 수십 년 동안 교육자와 교사는 이와 같은 학습 개념에 동의했습니다.

이것을 통해 학생이 학습을 하는 것이라면, 민주시민교육(DCE)의 교사는 적절한 학습 기회를 어떻게 제공해야 할까요? 간단히 대답하면 다음과 같습니다.

민주시민교육(DCE)의 목표는 다음과 같은 청년을 양성하는 것입니다.

- 자신의 권리를 알고 그 권리가 놓인 조건을 이해합니다. (민주주의와 인권에 “대해” 학습)
- 학생들의 자유와 평등을 존중하는 소규모 사회로서 학교를 경험하고, 자신의 권리를 행사하고 타인의 권리를 존중하는 훈련을 받습니다. (민주주의와 인권을 “통해” 학습)
- 따라서 타인과 지역 사회에 대한 성숙한 책임감으로 자신의 인권을 행사할 역량 및 자신감을 갖추고 있습니다. (민주주의와 인권"을 위해" 학습)

»» 인지적 차원에 대하여

민주시민교육(DCE)에서는 특정 연령대의 학생부터 주요 법률 문서를 공부합니다. 다시 말해, 합당한 이유와 제한된 상황을 제외하고는 모든 사람이 자유로운 사고와 표현의 권리를 누리고 검열 받지 않는 매체를 통해 정보에 자유롭게 접근할 수 있다는 것입니다. 주의 헌법 및 법적 환경은 이러한 인권 기준을 반영하고 보호해야 하며 이러한 관점을 두고 공부할 수 있습니다. 그렇게 함으로써 그들은 이 한 권리가 민주주의를 실현하는 데 얼마나 중요하고 필수불가결한 요소인지 이해할 수 있습니다. 헌법, 규칙 및 법률은 차이를 합법화하지

않으면서 강자의 자유를 제한하고 약자를 보호하는 틀을 제공해야 합니다. 그러나 규칙이 모든 문제를 다룰 수는 없으므로 커뮤니티 구성원은 서로에 대한 책임감을 공유해야 합니다. 인권은 법적 틀이지만 규범적 틀이기도 하기 때문입니다. 이를 위해서는 학생들이 학교 공동체와 사회 전반에서 실제로 인권 원칙이 어느 정도 실현되고 있는지 인식해야 합니다.

»» 문화적 차원을 통하여

지식과 기술은 기술적 차원에서 민주주의 참여를 도모하지만, 그렇다고 참여자를 민주주의자로 만드는 것은 아닙니다. 예를 들어 인종 차별주의자들에게 있어 이와 같은 전문 지식은 민주적인 인권 기반 커뮤니티를 공격하는 도구로 남용될 수 있습니다. 인권이 수반되지 않는 지식과 기술은 민주주의에 무익합니다. 민주시민교육(DCE)에서는 이에 따라 문화적 측면이 포함됩니다. 교육 및 학습 문화는 민주시민교육(DCE)의 메시지를 반영해야 합니다. 학생들은 교육(강의 참여, 읽기)을 통해 지식을 습득하고 훈련(시연, 연습 및 코칭)을 통해 역량을 기르면서 가치와 태도를 개발합니다. 예를 들어, 청년들은 부모와 교사의 격려를 통해 자존감을 키웁니다. 교사로부터 존중받은 경험을 받은 학생만이 학우에게도 그와 같이 행동할 수 있습니다. 인권 가치는 문화적 차원을 “통해” 또는 민주주의와 인권 정신에 입각해 학교 교육의 사회화 과정 속에서 습득하는 것입니다.

»» 참여적 차원에 있어서

민주주의에 참여할 수 있으려면, 젊은 유권자(대개 학생)는 정보 또는 사상, 의견 및 표현에 대한 자유로운 접근권이나 자유를 행사하는 방법을 배워야 합니다. 그들은 또한 자신의 관심사를 알리고 타협에 필요한 협상과 같이 다른 이들과 상호 작용하는 적극적인 경험이 있어야 합니다. 규칙의 틀 안에서 행동할 수 있어야 하고 규칙이 부과하는 한계를 수용할 수 있어야 합니다. 또한 타인 및 공동체 복지에 대한 책임감있는 태도를 가져야 합니다. 요컨대, 인권 조항 간 의미와 연관성을 이해할 뿐만 아니라 기저의 가치를 인식하고 그에 따라 행동할 수 있어야 합니다. 그렇게 함으로써 인권을 침해하지 않는 민주적 의사 결정 과정을 통해 자신의 이익과 타인 및 지역 사회 사이의 이해관계에 균형을 도모할 수 있습니다. 이런 식으로 훈련받은 학생들은 투표할 때가 되면 민주주의에 참여하는 방식을 알게 됩니다. 이것이 바로 민주주의와 인권을 “위해” 필요한 학습인 행동 기반 차원의 민주시민교육(DCE)입니다.

» 민주시민교육의 역량: “저는 젊은 유권자들이…”

역량은 개별 정체성의 핵심을 형성하는 세 가지 측면 가운데 개인이 할 수 있는 바를 나타냅니다.

- 개인이 알고 이해한 것
- 개인이 자신의 지식을 사용할 수 있도록 하는 기술
- 개인이 소유하여 자신감과 책임감을 가지고 기꺼이 사용하는 지식과 기술에 대한 인식

마지막 요점이 특히 중요합니다. 교사는 학생의 역량에 대해 알아야 할 뿐만 아니라 학생 자신도 스스로 자신에 대해 알아야 합니다. 학생은 자신의 정신적 역량이 어떠한지, 그리고 이를 적용할 수 있는 작업이나 문제는 무엇인지 파악할 수 있어야 합니다. 무엇보다도 평생 학습 과정에서 실패의 위험을 감수하려면 자신감이 필요합니다. 역량은 우리 "내부"의 능력과 잠재력을 의미합니다. 즉, 보이지 않습니다. 우리는 학생의 성취도를 통해 학생의 능력 개발을 평가합니다. 역량은 보이지 않는 요소로, 학습 목표를 정의하고 학습 성취도를 평가하는 모델을 설계할 수 있을 때에만 역량 평가에 접근할 수 있습니다. 민주시민교육(DCE)에서 학생의 역량은 다음과 같습니다.

- 정치적 분석 및 판단
- 기술
- 행동
- 개인 및 사회적 역량

» 정치적 분석 및 판단

민주적 시민의식을 통해 시민은 사안의 쟁점을 이해할 수 있는데, 이를 위해서는 시민들에게 정보를 제공하여 갈등이 되는 사안을 분석할 수 있어야 합니다. 이것은 역량 개발의 인지적 차원입니다(“정치 문제에 대해” 학습). 이러한 수준의 지식이 없으면 시민은 포퓰리스트의 선동에 휩쓸려 개인 또는 단체의 이해관계를 파악하고 협상할 수 없습니다. 시민은 언론을 통해 정보를 얻고 있지만 이를 비판적으로 이용할 수 있어야 합니다. 삶의 다른 영역에서와 마찬가지로 정치적 행동을 취하는 것은 성취하려는 바를 아는 경우에만 가능한 것입니다. 이해관계와 목표를 정의하고 욕구와 필요, 가치와 책임의 균형을 이루어낼 수 있어야 합니다. 정치는 문제 및 갈등을 해결하기 위한 의사 결정 과정입니다. 결정하지 않는 선택권은

없으며 분별 없이는 결정이 불가능합니다. 현대 사회의 복잡도가 증가하면 일반 시민의 분석 및 판단 능력이 압박을 받을 수가 있습니다.

»» 기술

시민들은 정보를 획득 및 사용하고 독립적이고 체계적으로 의견을 갖기 위해 정신 도구(기술 또는 테크닉)가 필요합니다. 해당 도구를 통해 다음을 할 수 있습니다.

- 미디어 및 직접 경험과 조사, 인쇄 및 전자 미디어 사용 기술, 인터뷰, 연구를 통한 정보 획득
- 정보(구성주의 학습), 계획, 시간 관리, 읽기, 사고, 기록 등의 취사 선택 및 학습
- 의견, 유인물, 포스터, 논문, 파워포인트 발표, 강의, 논의, 토론 기술 등의 결정, 제시, 공유 및 논의
- 학습과 적용의 결과 및 과정 반영

해당 기술의 상당 부분은 민주시민교육(DCE)뿐만 아니라 일반 학습에도 요구되는 자질입니다. 이를 통해 보다 선진적인 학문 연구와 수준 높은 일자리를 준비할 수 있습니다. 따라서 이렇듯 형식적이고 내용에 특화되지 않은 기술에 대한 전반적인 교과 과정이 필요하고 또한 가능합니다.

»» 행동

민주시민교육(DCE)에서 공적 기술 훈련은 민주주의와 인권을 위한 학습에 도움이 되지만 충분하지는 않습니다. 민주시민교육(DCE)에서는 학교를 학생들이 실제 경험을 통해 사회 및 정치 참여 방법을 익히는 소규모 커뮤니티로 여깁니다. 학교 훈련 내용은 다음과 같습니다.

- 학생의 욕구와 필요를 반영하고, 이해관계를 분명히 하여 도모
- 유권자 및 후보자(반 대표)로 투표 및 선거에 참여
- 협상 및 의사 결정
- 인식 제고, 로비 및 집단 행동을 통해 의사 결정 과정에 참여
- 규칙 및 제재 프레임워크의 필요성 이해 및 인식

민주시민교육(DCE)과 학교는 학생들이 지역 사회에 기여할 수 있는 학습 기회 제공에 결정적인 역할을 합니다. 그러나 성취도와 역량 평가에 있어 학교는 한계가 있습니다. 전이

(transfer)는 학교를 넘어 사회 전체에 존재하며 성인의 삶으로도 이어집니다. 그렇게 되면 학습 결과를 학교에서의 학습과 연결하는 것이 불가능하진 않지만 어려워집니다.

» 개인 및 사회적 능력

성과, 학생들의 행동 방식, 행동 경향도 역량으로 파악할 수 있습니다. 이와 같은 역량 개발 차원은 민주주의와 인권을 “통해” 학습하는 것과 상통합니다. 여기에는 다음이 포함됩니다.

- 자기 인식과 자존감
- 감정 이입
- 상호 존중
- 타협의 필요성 인식
- 책임
- 평화, 정의 및 사회적 결속을 지원하기 위해 공동으로 공유되는 일련의 가치로서 인권에 대한 인식

» 다음을 통해 학습: 과업을 통해 유권자 준비를 적극적으로 할 수 있습니다

경험을 통해 학생들은 해당 환경에서 누리는 자유와 교사의 신뢰를 알아갑니다. 학생들은 자유가 주어진 경우에만 책임지는 법을 배울 수 있습니다. 실패의 위험은 항상 존재하지만 위험이 없으면 진전도 없습니다. 또한 학생들은 교사의 기대치에 미치지 못할 수 있지만 교사는 학생들의 역량 개발 수준과 향후 학습 요구 사항에 대해 귀중한 통찰력을 얻습니다. 학습 과정은 결과만큼 중요합니다. 과제 기반 학습에서, 학생들은 내용 및 주제뿐만 아니라 작업 조직화 문제에도 직면합니다. 그들은 스스로 해결책을 찾아야 합니다. 이러한 문제 해결 과제로 인해, 모든 형태의 작업 기반 학습은 시간 관리, 작업 계획, 팀 협력, 자료 획득 및 정보 선택, 도구 찾기 및 사용 등과 같은 기술 훈련에 대한 풍부한 잠재력을 제공합니다. 기반 학습의 유연성으로 인해 학생들이 자신의 능력에 맞게 과제를 조정할 수 있습니다.

작업 기반 학습		
수업 중 현실 시뮬레이션	실제 상황에서 탐색 및 조치	생산
롤플레이잉	전문가 인터뷰	발표
의사 결정 게임	길거리 인터뷰	유인물
조각상 만들기	설문 조사 및 연구	포스터
컨퍼런스	인턴십	전단
토크쇼	직업 체험	대자보
토론	사례 연구	비디오 또는 음악 클립
청문회	학교 참여	인터넷 사이트
재판	정부	발표
	수업 계획에 참여	보고서: 주간 뉴스
		전시회
		포트폴리오

»» 과업 기반 학습에서의 교사 역할

과업 기반 학습은 교사나 코치없이 대처해야 하는 성인 생활에 가깝습니다. 교사는 너무 빨리 또는 너무 많이 개입하여 학습 기회를 방해하지 않도록 주의해야 합니다. 교사는 강사나 평가자의 전통적인 역할보다는 코치나 트레이너의 역할을 합니다.

- 교사는 학생들이 직면한 문제에 어떻게 대처하는지 지켜보고 해결책을 너무 빨리 제시해서는 안 됩니다. 교사의 역할은 힌트를 제공하고 필요한 경우 과업의 난이도를 어느 정도 낮추는 것입니다. 그러나 학생들은 실제 생활에서와 마찬가지로 “어려움도 겪어봐야” 합니다.
- 교사는 학습 과정과 성취도라는 두 가지 평가 관점을 염두에 두고 과업에 임하는 학생들을 관찰합니다. 학생들은 작업을 하면서 학습 평가를 위해 1차 원재료를 제출합니다.
- 교사는 또한 신속한 답변을 요하는 질문에 대해 알려주어 필요한 정보 소스로 “사용”하도록 제안할 수 있습니다. 역할을 바꾸어 학생이 교사에게서 듣고 싶은 주제나 시점을 결정합니다.

»» 결과: 적극적인 학습은 적극적인 시민의식의 기초입니다.

능동적 시민의 역할은 능동적 학습자의 역할에 해당합니다. 구성주의 학습의 개념은 새로운 문제에 직면한 학습자를 지원합니다. 이러한 학습자 중심의 교육 제공은 교사직 수행에 중요한

과제를 제시합니다. 즉, 새로운 형태의 지식을 배우고, 새로운 교수법을 개발하고, 새로운 작업 방식을 찾고, 동료 및 학습자와 함께 새로운 형태의 직업적 관계를 만드는 것을 의미합니다. 역사 체계에 대한 이해, 비판적 사고 및 기술 교육, 지식 전달, 개별적 준비보다는 협력 작업, 중앙집중적인 방식보다는 전문적인 자율성 등 현안과 관련한 교육을 강조합니다. 교사 중심의 학습 개념에서 경험, 참여, 연구 및 공유를 통한 학습으로 학습 방식의 변화가 필요한 것입니다. 민주시민교육(DCE)의 목표는 젊은 시민들이 지역 사회에 참여할 수 있도록 장려하는 것입니다.

2

이보 전진 일보 후퇴

- 1990년 이후 영국의 시민 교육과 영시티즌(Young Citizens)의 현재 역할

톰 프랭클린(영시티즌 CEO)

Tom은 2016년부터 Young Citizens(구, Citizenship Foundation)의 CEO를 맡고 있습니다. 이전에는 글로벌 시민 자선단체인 Think Global의 CEO였습니다. Tom은 20대 시절, 젊은 지역의원이었으며, 당시의 경험을 통해 젊은이들이 지역 사회에서 리더십 가지고 역할을 수행할 수 있도록 권한을 부여하고자 하는 일에 영감을 얻었습니다. 또한 장기 수감자와의 작업 등 여러 자원봉사 활동을 펼치고 있는 전문 정신역학 카운슬러입니다.

» 1부: 지난 삼십 년간의 간략한 영국 시민 교육 발달사

널리 사용되는 영어 문구에 ‘이보 전진 일보 후퇴’라는 말이 있다. 앞으로 한 걸음 나아갈 때마다 두 걸음 뒤로 물러 서는 듯한 느낌의, 어렵고 힘든 프로젝트의 진행을 묘사할 때 사용되는 구절이다. 영국에서 지난 반세기 동안 이뤄진 시민 교육을 잘 아우르는 표현이다.

민주주의 기반이 확고히 자리 잡힌 국가들과 그와 유사한 수준의 EU 국가들과 비교하면 영국의 시민 교육은 상당히 늦게 시작됐다. 2002년에 들어서야 비로소 영국은 시민 교육을 정식 교과목으로 채택했다. 왜 그토록 늦게 시작된 걸까? 아마도 영국이 거의 사백 년 동안 내전을 겪지 않았고 천 년 가까이 외부 침략이나 정복을 당하지 않은데다 극우나 극좌 지배 세력이 없었던 데서 그 원인을 찾을 수도 있을 것이다. 근대적 대학 교육이 도입된 이후에도, 영국 젊은이들을 위한 시민 교육의 필요성에 대해 회의적이었다. 물론, 이를 도입해야 한다는 의견이 대두되기는 했지만 대부분 묵살됐다.

그러나 1980년대 후반 들어, 젊은이를 위한 시민 교육이 필요하다는 쪽으로 의견이 기울기 시작했다. 다양한 요인이 모여 이러한 변화에 힘을 실었다. 첫째, 소비중심주의와 개인주의 - 1980년대 보수 정권이 조장한 측면도 있다 - 가 만연해 젊은이들이 사회적 의무와 권리를 도외시하리라는 우려가 팽배해졌다. 보수당 내부 지도부조차 경제 성장과 강한 사회²⁾ 간의

2) 스킬렌(Skillen, T, 1991), 정치적 의무인 적극적 시민권, <급진 철학 58>

균형의 필요성을 역설했다. 둘째, 정치적 무관심에 대한 경고음이 울려 퍼졌다. 정치적 무관심은 젊은 층³⁾의 저조한 전통 정당 참여율과 투표율에서 여실히 드러났다. 셋째, 영국은 더욱 다양하고 이질적인 사회로 변모했다. 민주사회를 둘러싼 규범은 더 이상 당연시되지 않았고 이는 교육의 필요성으로 이어졌다. 많은 학교에서 자체 주도하에 시민 교육을 도입했다. 하지만 공식적인 지원이나 지침은 없었다.

1988년 당시 하원의장이었던 버나드 웨더릴(Bernard Weatherill)은 이 문제를 검토하고 해결책을 제시하기 위해 ‘시민 위원회’를 설립했다. 2년 후 위원회는 〈시민의식 함양, Encouraging Citizenship〉이라는 신랄한 보고서를 작성했다. 학생들이 적극적인 시민이 되기 위해서는 필요한 지식과 기술을 교육받아야 한다는 그 당시로서는 급진적인 제안이었다. 보고서는 다음과 같이 밝힘으로써 이러한 제안을 정당화했다.

“젊은이들은 우연히 훌륭한 시민이 되지 않는다. 우연히 능력 있는 간호사나 기술자, 버스 운전사, 컴퓨터 과학자가 되지 않는 것과 마찬가지로.”⁴⁾

같은 해인 1990년, 영국 교육부는 이러한 제안에 대한 잠정 조치의 일환으로 ‘시민 교육⁵⁾’이라는 제목의 지침을 발표하면서 학교가 다섯 가지 통합 교과 주제 중 하나로 시민 교육을 채택하도록 요청했다. 그러나 이는 소심하고 불충분한 문서였다. 다른 부분은 차치하고라도 정치적 교화로 비난받을 지도 모른다는 정부의 초조함이 드러난 문서였다. 정부는 또한 시민 교육이 젊은이들을 급진적으로 변모시켜 권리를 요구하도록 부추길 가능성이 있다는 점을 우려했다. (이 문서는 ‘책임과 권리’에 대해 주의 깊게 언급하지만 결코 권리를 전면에 내세우지는 않는다). 사실 지침이라는 명칭을 사용하기에도 부적절했다 - 많은 학교가 정부가 그들에게 무엇을 기대하는지 정확히 알 수 없고, 영국의 학교 평가 기관인 오프스테드(Ofsted, Office for Standards in Education)의 검토 대상이 무엇인지 파악하기 어렵다고 불평했다. 학교의 최선의 노력에도 불구하고, 간단히 말해 시민 교육은 불만족스러웠다.

그 후, 1990년대 후반, 여론이 시민 교육을 지지하는 쪽으로 결정적으로 뒤바뀐 사건이 발생했다. 두 명의 더 나이 많은 소년들에 의해 한 소년이 처참하게 살해된 사건에 세간의

3) 키타노바(Kitanova, M, 2020) EU 청소년 정치 참여: 국가 간 분석 증거, 청소년 연구 저널, 23: 7

4) 시민 위원회(1990), 시민 의식 장려, 시민 위원회 보고서, HMSO

5) 딘 가레트(Dean Garratt, 2000) 민주시민 교육 과정: 일부 문제와 가능성, 교육학, 문화와 사회, 8:3

이목이 집중됐다. 이 뉴스는 수개월 동안 대중의 관심을 지배했다 - 사람들은 어떻게 이런 일이 일어날 수 있는지, 그리고 관련된 아이들이 옳고 그름을 구별할 수 없다는 것이 사회에 던지는 의미가 무엇인지 의문을 제기했다. 이 사건의 여파로 젊은이들의 사회 참여 부족과 용인 가능한 행동 규범을 준수하는 수준에 대한 우려가 점차 확대되어 본격적인 경각심으로 변했다. 젊은이들이 현대 민주주의 사회에서 살아가는 데 필요한 지식과 기술, 가치를 개발하는 데 도움을 줄 수 있는 ‘무언가 확실한 대처’가 필요하다는 인식이 확산됐다. 시기적으로 영국의 정치구조가 급격히 변화하는 시점과 맞물렸다. 1997년 새로운 정부가 다수당으로 출범했다 - 1970년대 이후 집권당의 첫 번째 변화였다. 새 정부는 시민 교육을 도입하는 등 교육 개혁에 전념했다. 변화의 장이 마련되었다.

새 정부는 시민 교육 확립 방안을 제시하기 위해 교육 전문가와 자원 봉사자, 각 주요 정당의 대표로 구성된 자문단을 신속하게 설립했다. 주요 정당 대표의 요점은 중요했다. 시민 교육이 국가 교과 과정의 일부로 자리매김하기 위해서는 정치 영역 전반에 걸친 지원이 필요하다는 것이었다. 당시 시민 재단(The Citizen Foundation)이라 불렸던 영시티즌(Young Citizens)도 자문단의 일원으로 시민 교육이 학교에서 의무 교과가 되도록 오랫동안 로비했다. 회장인 버나드 크릭 교수는 1998년에 제출한 보고서에서 자문단의 목표는 점차 이질화 되어가는 시민이 연대하도록 도우면서, ‘민주적 가치를 지닌 대중 시민’ 체제라는 고결한 이상을 바로 세우는 데 있다는 점을 명확히 했다. 보고서는 다음과 같이 밝혔다.

“자문단이 정치 문화의 국가적, 지역적인 변화 못지 않게 역점을 둔 것은 시민들이 스스로를 공공 생활에 영향을 미칠 수 있고, 말하고 행동하기 전에 증거의 진위를 판단할 수 있는 비판적 능력을 갖춘 적극적인 시민으로 여기도록 돕는 것이다. 지역 사회 참여와 공공 서비스의 최고 형태의 전통을 재구성하고 확대해, 궁극적으로 젊은이들이 새로운 참여와 행동 방식을 찾는 데 개인적 자신감을 갖게 하는 것이다.”⁶⁾

그 보고서는 시민 교육은 시민에 대한 교육이 아닌 시민을 위한 교육이 되어야 한다고 명확히 밝혔다. 즉, 자문단은 젊은이가 적극적인 시민이 되는 데 관심이 있었다. 그러기 위해서는 그들이 사회에 적극적으로 참여할 수 있도록 준비시키고 격려할 필요가 있었다. 단순히 지식을 갖는 것만으로는 충분하지 않았다. 젊은이들에게 필요한 것은 이 지식을 활용

6) 크릭 등의 연구(Crick et al, 1998), 학교의 시민 교육 과 민주주의 교육 및 자격, 교과 과정 권한

하기 위한 기술과 능력이었다.

자문단은 학교가 정치적 소양, 지역 사회 참여, 그리고 사회적, 도덕적 책임이라는 세 가지 시민 교육을 시행하도록 권고했다. 모든 젊은이가 법과 정의의 차이를 이해하기를 원했다. 법치를 준수하고 법을 존중하는 동시에 만약 그러한 법이 불공평하다고 여겨진다면 평화적이고 책임 있는 수단으로 관련 법을 개정할 수 있는 캠페인을 펼칠 수 있는 능력을 갖기를 원했다. 아이들은 시민 교육을 통해 서로와 권위를 향해 사회적, 도덕적으로 책임 있게 행동하는 법을 배워야 했다. 관용과 존경의 개념을 이해하고, 명예롭고 진실하게 행동해야 했다. 지역사회에 대해 배우고, 변화를 일으키기 위한 행동을 포함해 지역사회 봉사에 참여하도록 아이들을 돕고 장려해야 했다.

이 보고서는 시민 교육이 16세 미만의 모든 학생들이 수강해야 하는 법정 의무 교과 과정이 되어야 한다고 권고했다. 세부적인 학습 프로그램을 제시하기 보다는(지역 학교별 계획과 차이를 허용하기 위해) 학생의 발달 단계별로 구체적인 학습 성과를 도출해야 했다. 단, 학습 성과는 학생의 진도를 측정하고 국립 학교 평가 기관인 오프스테드의 검사를 받을 수 있도록 면밀히 작성돼야 했다. 수업 시간은 교과 과정 전체 시간의 5%를 넘지 않고 16세 이상의 모든 학생은 무엇을 공부하든 상관없이 시민 교육을 받도록 권고했다.

이에 따라 영국 시민 교육의 '10년간의 황금기'가 시작되었다. 2001년에는 시민 교육이 청소년에 미치는 영향에 대해 10년에 걸친 종적 연구가 시작되었다. 2002년에는 국가 교육 과정에 명시된 의무적 시민 교육이 학교에서 실시되기 시작했다. 또한 그해에 시민권 연구에 GCSE ('중등 교육 일반 자격증'의 약자로 일반적으로 16세 학생들이 취득하는 자격 수준)가 도입되었다. 2004년에는 16세 이상의 학생을 대상으로 하는 시민 교육을 위한 국가 지침이 발표되었다. 모든 것이 예상만큼 순조롭지는 않았다. 아무런 사전 지식 없이 새로운 교과목을 시작하는 것은 쉬운 일이 아니었다. 자격을 갖춘 교사의 부족은 교육의 질 저하를 의미했고 이는 결국 신생 과목의 평판을 손상시켰다. 또한 중등 학교에 주로 초점이 집중되었고, 권장 사항에도 불구하고 초등학교에서는 필수 과목으로 선정되지 않았다. 그러나 이러한 문제에도 불구하고 짧은 시간 안에 상당한 진전이 이루어졌다. 2008년에는 시민 교육 프로그램⁷⁾에 변화가 일어났고 해당 주제와 관련해 가능한 최선의 과정을 도입한 새로운 프로그램이 다수의 시민 교육 전문가를 위해 마련되었다. 이 프로그램은 학생들이 (i) 민주주의와 정의, (ii) 권리와

7) <https://www.legislation.gov.uk/uksi/2008/1753/contents/made>

책임, (iii) 정체성과 다양성: 영국에서 더불어 살아가기 라는 세 가지 핵심 개념을 배울 수 있도록 설계되었다. 이러한 광범위한 개념은 각각 (i) 비판적 사고와 문제 제기, (ii) 옹호와 대의, (iii) 정보에 근거한 책임 있는 행동이라는 세 가지 핵심 과정의 프리즘을 통해 학습되었다. 프로그램의 개념과 과정 간의 관계는 다음 표에 잘 설명되어 있다.



이로써 교사는 학교 상황과 학생의 관심사에 맞는 특정한 수업을 실시하고 주제별로 문제를 다룰 수 있는 공간을 확보했다. 학교는 시민 교육을 개별적으로, 혹은 다른 과목과 엮은 교차 주제의 일부로 - 적절히 다뤄 지기만 한다면 - 자유롭게 진행할 수 있었다. 종적 연구는 2010년대 말에 보고됐다. 보고서에서 학교 지도자와 교사들의 시민 교육 도입의 이점- 학교와 학생, 지역 사회 각각의 수준에서 - 에 대한 인식이 점차 확산되고 있음이 드러났다.⁸⁾ 학생들의 시민 지식과 태도, 행동(투표 성향 포함)에 가장 큰 영향을 미친 요인은 훈련된 코디네이터와 전문 교사의 기획과 지도하에 시민 교육이 어린 나이부터 18 세까지 정기적이고 일관성 있게 이루어졌다는 점과, GCSE 자격 또는 기타 수단을 이용해 학생 평가가 계획되고 구축되었다는 점이다.

하지만 유감스럽게도, 장밋빛 전망이 이야기의 끝이 아니다. 시민 교육의 역사가 순탄하지 않았다고 서두에서 이미 밝혔듯이, 시민 교육은 2010년부터 현재까지 또 다른 전환기를

8) 키팅, A, 커 D 외 (Keating, A, Kerr D et al, 2010), 영국 시민교육 2001-2010: 젊은이의 관행과 미래 전망: CELS의 여덟 번째이자 최종 보고서, 연구 보고서 DFE-R059, HMSO

거치고 있다. 2010년에 새로운 정부가 출범했다. 1997년의 이전 정부와 마찬가지로, 신임 정부도 교육에 대한 급진적인 계획을 가지고 있었고, 이를 실행에 옮기기 시작했다. 이는 학교에서 시행되는 시민 교육에 광범위하고, 대체로 부정적인 영향을 미쳤다.

첫째, 정부는 시민 교육을 포함하여 국가 교육 과정 전반에 대한 재검토에 착수했다. 결국 시민 교육이 교과과정 내에서 하나의 과목으로 살아남긴 했지만, 2014년부터 새로운 - 훨씬 더 약한 - 학습 프로그램이 도입되었다.⁹⁾ 개편된 시민 교육은 헌법의 역사와 자원봉사에 더 큰 비중을 두었다. 적극적인 시민이 되고 정치 과정에 관여하도록 독려한 개정 이전의 시민 교육에 비하면 훨씬 약화된 것이다. 이전에는 시민을 위한 교육에 중점을 두었다면, 이제는 시민에 대한 교육으로 방향이 전환됐다. 이 학습 프로그램은 네 가지 분야의 목록을 포함하고 다음과 같은 하위 항목으로 세분화된다. (i) 정치: 영국의 의회 민주주의, 의회, 투표, 선거 및 정당, 민주적 절차를 통한 시민의 영향력, 영국 정부 이외의 다른 시스템, 유럽, 영연방 및 더 넓은 세계와 영국의 관계 (ii) 법: 영국 시민들이 누리는 ‘소중한 자유,’ 규칙과 법률의 성격, 형법과 민법, 사법제도, 영국의 다양성 - 상호 존중과 이해의 필요 (iii) 자원 봉사: 시민이 공동체 개선에 기여할 수 있는 방법, 공동체 자원 봉사에 적극적으로 참여할 수 있는 기회 (iv) 재무 기술: 돈의 기능과 사용, 개인 예산, 자금 관리, 임금, 세금, 신용, 부채, 재무 위험, 금융 상품과 서비스. 능숙한 교사에 의해 다양한 학습 프로그램이 개발될 여지가 여전히 남아 있다. 그러나 기술 개발이나 능력/자신감 개발을 희생하면서 지식을 강조하는 것은 크릭이 이전 보고서에서 구상했던 것과는 매우 달랐다. 이 프로그램은 오늘날에도 여전히 시행되고 있다.

그러나 이는 시민 교육이 직면한 문제 중 비교적 사소한 편에 속한다. 둘째로, 여전히 국가 교과 과정의 일부지만 실제로 시민 교육을 시행하는 학교가 거의 없을 수 밖에 없는 조치가 취해졌다. 대부분의 학교에서 시민 교육이 의무 교과 과정에서 제외됐다(중등학교의 25% - 지방자치단체 통제 하에 있는 - 만이 2018년까지 의무적으로 시민 교육을 시행하게 되었다¹⁰⁾). 학교는 시민 교육을 포함하지 않는 한정된 ‘핵심’ 과목에 대해서만 외부 조사를 받게 되었다. 따라서 학교 등급을 향상시킬 수 있는 과목의 수업 시간을 빼앗을 수 있는 시민 교육은 기피 대상이 되었다[학부모를 향한, 그리고 재정 지원을 향한 경쟁이 치열한

9) https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/908347/SECONDARY_national_curriculum_-_Citizenship.pdf

10) ‘오픈 아카데미, 무료 학교, 스튜디오 스쿨 및 UTC’, DfE, 2018년 11월

<https://www.gov.uk/government/publications/open-academies-and-academy-projects-in-development>

영국의 학교들은 평가 등급을 상당히 중요하게 여긴다. 셋째, 정부는 시민 교육을 둘러싼 지원을 상당 부분 철회했다. 시민 교육 관련 국가평가연구가 전무한 상태에서 재정 지원을 늘리는 것은 극히 어려운 일이다. 새로운 시민 교육 교사를 양성하기 위한 보조금은 삭감되었고, 현재 교사 양성에 대한 지원은 거의 없는 상태다. 시민 교육 전담 교사의 수는 계속해서 감소하고 있다. 시민 교육에 대한 자료와 훈련, 조언을 교사들에게 제공하는 영시터즌 같은 단체에 대한 지원은 철회되었고, 이제는 학교가 그 비용을 충당해야 하는 실정이다. 정부 인력 통계에 따르면 2010년과 2017년 사이에 시민 교육 교사 수는 1만 명에서 5천 명으로 줄었고 해당 과목에 주어진 시간 또한 절반으로 떨어졌다.¹¹⁾ 시민 교육 전문 교사의 연수 횟수는 2010년 243건에서 2017년 40건으로 감소했다.¹²⁾ 시민 교육 초점이 기술에서 지식으로 전환됨에 따라 과거 학생들의 ‘적극적인 시민’ 프로젝트가 GCSE 시민 학습 평가 전체 점수에서 차지하는 비율이 60%였는데 비해, 현재는 15%에 불과하다. GCSE 시민 학습을 이수한 학생 수 또한 2017년에 18,500명을 조금 넘어섬으로써 9만6,000명 수준이었던 2009년 수치와 비교하자면 약 80%가 감소했다.

2018년 영국 상원은 시민 상태 조사에 착수했다. ‘결속되는 관계: 21 세기 시민과 시민 참여¹³⁾’ 보고서는 버나드 웨더럴의 시민 위원회 설립 이후 30 년 만에, 시민 교육 실시를 권고 한 크릭 자문단 보고서 이후 20년 만에 나왔다. 이 보고서는 영국 정부가 영국 시민 교육이 ‘위태로운 상태까지 저하’ 되도록 방관하고 있다고 비판하면서 학교의 시민 교육 저하를 해결하기 위한 정부의 긴급 조치를 촉구했다. 구체적으로 초등 교육에서 중등 교육 종료 시점까지 학생들에게 시민 교육을 받을 수 있는 법적 자격을 부여할 것을 요구했으며, 이는 (영어 교육 시스템에서 가장 중요한) 등급을 결정할 때 정부 조사관이 그 결과를 평가해야 한다는 것을 의미한다. 또한 학교에서 현재 시민 교육을 실시하고 있는지와 그 질에 대해 검토할 것을 요청하면서 모범 사례 홍보도 함께 요구했다.

이 지점이 우리가 현재 처해 있는 상황이다. 시민 교육을 위한 캠페인은 계속되고 있으며, 시민 교육이 뿌리 내리도록 추진 중인 운동은 여전히 미완성인 채로 남아 있다. 그러나 시민 교육 캠페인에 참여하고 있는 우리는 여전히 희망과 결의에 차 있다. 최근, 코로나19 상황 하에서 젊은이들이 사회에 미치는 영향을 고려할 수 있는 공간과 기회를 학교가 제공하는

11) <https://www.gov.uk/government/collections/statistics---school---workforce>

12) <http://www.parliament.uk/business/publications/written---questions---answers---statements/written---question/Commons/2017---01---26/61973>

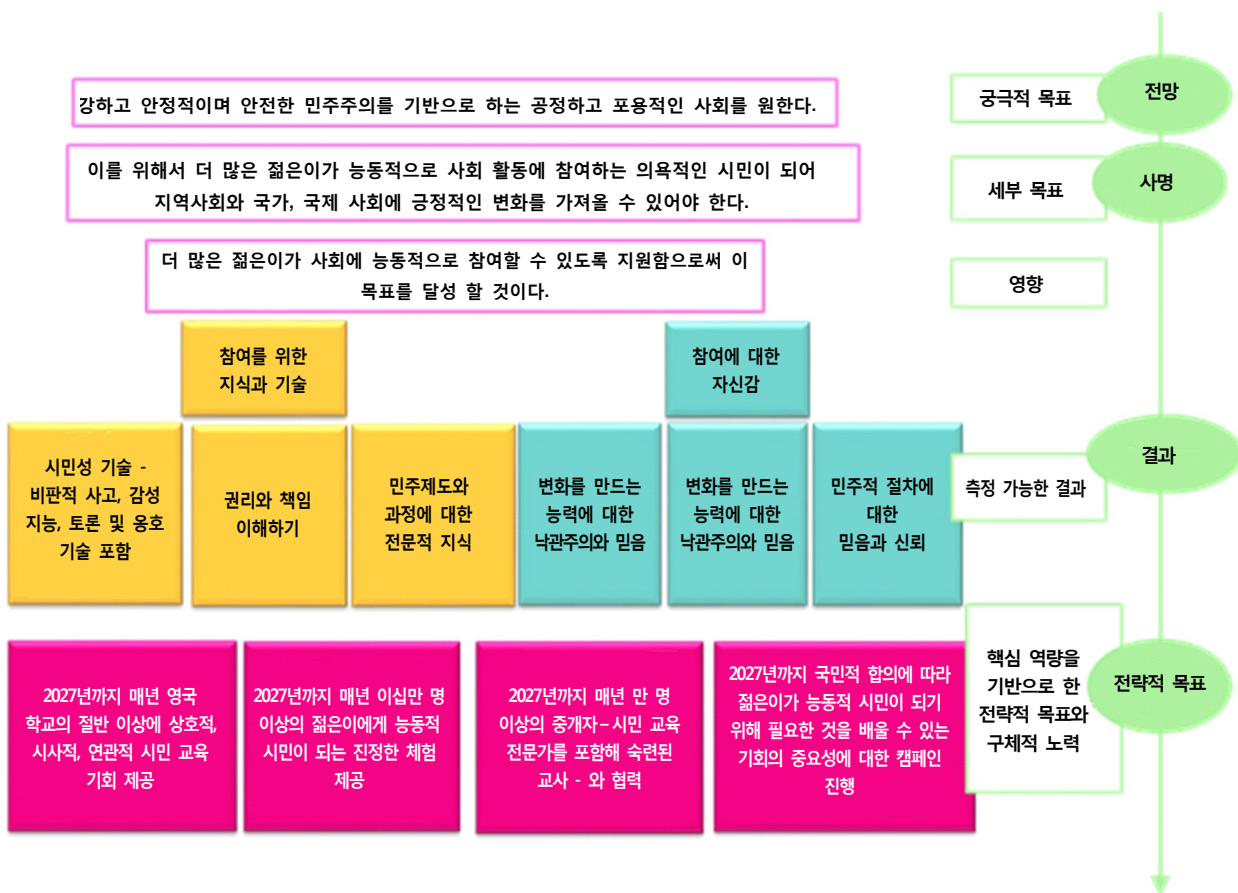
13) 2017-19 보고서-2018 년 4 월 18 일 발행-HL 논문 118

역할을 담당해야 한다고 믿는다. 또한 브렉시트(Brexit) 로 인해 영국 사회의 많은 측면이 유동적인 상태라 젊은이에게 중요한 학습 기회의 장이다. 정치적 스펙트럼 전반에 걸쳐 정치인들에게 시민 교육의 중요성을 설득하려는 우리의 노력은 여전히 지속 중이다.

» 2부: 학교가 양질의 시민 교육을 하도록 돕는 영시티즌의 역할

30년 전에 설립된 영시티즌(전 시민재단)의 설립 취지는 다음과 같다. (i) 모든 학교가 양질의 시민 교육을 수행할 수 있도록 정책 입안자 및 정치인과 연대하여 긍정적인 정책 틀 확립 (ii) 학교에 양질의 시민 교육 자원, 프로그램, 교육 자료를 제공하는 한편 정부와 연계 또는 독립적으로 심화된 시민 교육 실시.

영시티즌은 위에서 서술한 시민 교육 의제를 로비하고 시행하는데 지대한 영향을 미쳤다. 영국과 해외 모두에서 시민 교육 정책 홍보에 적극적인 역할을 담당하고 있다. 그러나, 최근 몇 년간은, 특히 2010년 이후 정책의 변화로 인한 학교 재정의 공백을 메우는 데 초점을 맞추고 있다. 우리의 작업은 다음과 같은 ‘변화의 이론’을 중심으로 전개된다.



이 표를 더 자세히 설명하면:

- 상단부터 시작하여, 우리는 공정하고 포용적인 사회에 대한 전망을 가지고 있다. 우리는 강력하고 안정적이고 안전한 민주주의가 이를 위한 최선의 기반이라고 믿는다.
- 이를 달성하기 위해서는 더 많은 젊은이가 적극적인 시민으로서 의욕적으로 사회 활동에 참여하고 지역사회와 국가, 국제 사회에 긍정적 변화를 이루기 위해 노력해야 한다고 믿는다.
- 시민 교육으로 이를 실현할 수 있는 세 가지 결과를 도출할 수 있다고 믿는다. 젊은이는 다음의 사항을 습득해야 한다:
 - (i) 참여를 위한 지식. 권리와 책임에 대한 이해와 함께 민주 제도와 과정에 대한 전문 지식을 포함한다.
 - (ii) 능동적 시민을 위한 기술. 비판적 사고와 감성 지능, 토론, 권리 옹호 및 갈등 해결을 포함한다.
 - (iii) 참여 자신감. 주체 의식을 포함한다 - 자신이 누구든 어디 출신이든 변화를 만들 수 있고, 역경에 직면하여 회복력과 인내심을 발휘하며, 민주주의 작동에 대한 믿음과 신뢰를 잃지 않는 정신이다.

모든 활동은 젊은이들이 지식과 기술, 자신감을 조화롭게 습득할 수 있도록 고안됐다. 작년 한 해 동안 우리는 8,800개의 학교(영국 전체 공립학교 수의 40%에 달하는)에 시민 교육을 지원했다. 이는 초등 및 중등 학교에 균등하게 분배되었다. 직접 체험이나 학교 시민 교육 개선으로 작년 한 해 동안 370,000 명의 어린이와 청소년에게 프로그램의 혜택이 돌아간 것으로 추정된다. 또한 법, 언론, 정계와 경제계 전문가 등으로 구성된 자원봉사자 2,000명의 도움을 받았다. 자원봉사자들 중 다수는 어린이와 청소년들이 시민 정신의 다양한 측면들을 이해할 수 있도록 직접 봉사한다. 다음은 가장 중요한 몇몇 프로그램의 간략한 개요다.

(i) 전국 모의 재판 대회

우리는 두 개의 전국 모의 재판 대회를 개최하는데, 중등학교 고학년 학생을 대상으로 하는 변호사 모의 재판 대회와 더 어린 학생들을 대상으로 하는 치안 판사 법원 모의 재판 대회다. 두 대회는 더 많은 젊은이에게 능동적 시민이 되는 실감나는 체험 기회를 제공한다는 우리의 전략적 목표에 부합한다.

이 대회로 사법제도를 배우고 삶의 모든 영역에 법이 어떤 영향을 미치는지 이해할 수 있다. 대회에 참여함으로써 젊은이들은 비판적 사고와 대중 연설과 같은 생활 기술 향상과 더불어 사법 제도 작동 방식에 대한 통찰력을 얻을 수 있다. 또한 법률 전문가들과 상호 교류함으로써, 고용 가능 기술을 개발하고 사회적 유동성을 향상시킬 수 있다.



학생들은 법률 전문가가 특별히 작성한 사건에서 검사와 피고 같은 형사 재판의 주요 역할을 맡아 판사와 치안판사, 법률 고문들의 지원을 받으며 다른 학교 팀의 학생과 경쟁한다. 이 두 대회는 유사한 종류의 대회 중 가장 규모가 크고 오랫동안 진행된 대회로 매년 수백 개의 학교와 수천 명의 학생들이

이 참여한다. 이 대회들은 대부분의 학생들에게 법을 처음으로 경험할 수 있는 기회다.

작년에는 다음과 같았다:

71차례 예선

497개 학교 참여

7,695명 학생 참여

1,471명 법률 전문 자원봉사자

대회 자체와 참가 학생이 발산하는 열정을 매우 자랑스럽게 여기지만, 대회 특성상 참가 학생 수를 제한하고 있다 - 하지만 다소 표현력이 떨어지고 기량을 충분히 발휘하지 못하는 학생이 배제되지 않기를 바란다. 이러한 이유로 교내에서 모의재판을 실행할 수 있는 새로운 클래스룸팩(Classroom Pack)을 마련했다. 이 팩은 여러 용도로 사용된다.

- 모의 재판을 처음 접해서 과정상 위축될 수 있는 학교가 대회 참가를 시도하는데 용이하다. 대회에 참가하기 어려운 학생에게 기회를 제공하려는 우리의 목표와 일치한다.



- 국지적인 유행병으로 지역이 봉쇄되는 경우에도 - 심지어 가상으로도 - 모의 재판이 실행 가능하기 때문에 더 많은 학생의 참여가 가능하다.

올해 이미 600개 이상의 학교에서 이 팩을 다운로드 했는데 아마도 코로나19 상황의 영향이 큰 것으로 보인다.

(ii) 빅 리걸 레슨(Big Legal Lesson)

영시티즌은 전국 사법 주간에 맞추어 '빅 리걸 레슨(Big Legal Lesson)'을 운영한다. 이번 주에 최대한 많은 학생에게 법률 수업을 할 수 있도록 가능한 한 많은 학교가 등록할 것을 촉구한다. 영시티즌은 '법률 입문' 강의(각 주요 단계마다 하나씩)의 다른 버전을 학교에 제공하고, 법률 수업에 참여한 것을 홍보하기 위한 아이디어도 제공한다. 또한 국회의원들에게 연락해서 행사에 참여하는 지역구 학교에 대해 알리고 해당 학교 활동에 참여하도록 격려한다. 공동 작업을 함으로써 수만 명의 어린이와 청소년에게 법과 사법 제도에 대한 이해와 지식의 수준을 높일 수 있다. 594개의 학교가 빅 리걸 레슨을 다운로드했고 사법 주간 동안 514개의 학교에서 빅 리걸 레슨이 시행됐다. 4만 명 이상의 학생들이 혜택을 받고 있는 가운데, 우리는 이것이 영국에서 가장 큰 법률 교육 행사라고 믿는다.



(iii) 시사성 있는 시민권 자료

시민권이 삶의 모든 측면과 어떤 관련이 있는지 젊은이들에게 보여주는 것을 목표로 한다. 매년 우리는 시사적이고 종종 논란의 여지가 있는 문제를 기반으로 시민권 자료를 만든다. 다음은 최신 자료 중 일부다.

‘시민권은 권리인가 특권인가?’라는 질문과 관련된 교훈과 가르침


샤미마 베굼(Shamima Begum)은 영국 국적을 박탈당한 젊은 여성이다. 15세 여학생이었던 당시 그녀는 이시스(ISIS)가 지배하는 영토로 여행을 떠났고, 결국 난민 수용소에 갇히게 되었다. 이론상으로는 그녀가 방글라데시에 가 본 적은 없지만 생득권을 통해 방글라데시

시민권을 신청할 권리가 있기 때문에 정부는 그녀의 영국 시민권을 취소했고 무국적자로 난민 수용소에 갇히게 된다. 이 뉴스는 영국에서 계속 헤드라인을 장식하며 논란을 불러 일으키고 있다.

우리는 학교가 이 어려운 주제를 다루는 데 도움이 되는 자료를 제작했다. 3과로 구성된 이 단원의 과정에서 학생들은 법에 규정된 영국 시민의 권리를 조사하고 개인의 시민권을 철회하는 것이 법적 또는 윤리적으로 적절한 상황이 있는지 비판적으로 검토한다.

초·중등학교 총선거 팩

영국은 2019년 12월 총선을 치렀다. 이러한 선거 기회를 활용하여 학생이 민주적 절차의 작동 방식을 이해할 수 있도록 돕는다. 지난해 제작한 민주주의 홍보대사 프로그램을 기반으로 구체적인 총선용 팩을 제작해 천 명의 학생에게 민주주의를 교육하여 동료들과 이 주제에 대해 대화할 수 있게 했다. 초등학교와 중학교를 위한 별도의 버전으로 2,000개 이상의 학교들이 이 팩을 사용했다.



시민권: 특권인가 권리인가?
워크시트 6

법치 준수

Q: 샤미마 베굼이 항소할 권리가 있는가?
양측 주장을 고려한 후 아래 공간을 이용해 생각을 요약하라.

1) 베굼은 내무부 장관의 결정을 뒤집으려고 법원을 이용해서는 안된다. 이 결정은 최종적이어야 한다. 왜냐하면...

2) 베굼은 법원을 통해 판결에 이의를 제기할 수 있어야 한다. 왜냐하면...

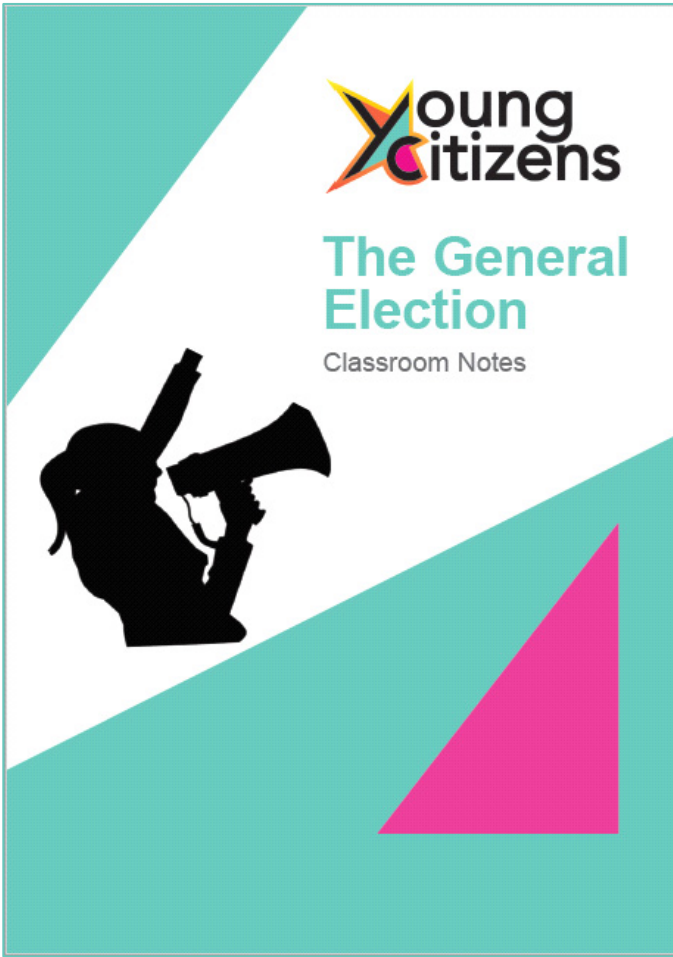
Q: 시민권이 취소된 사람에게 법정에서 소송을 제기할 수 있도록 변호사 접근권을 부여하는 것이 중요하다고 생각하는가?

찬성 주장:

반대 주장:

© Young Citizens is an initiative of the Citizenship Foundation • Charity Reg. No. 801360 **21**

시민: 특권인가 권리인가; 수업 워크시트의 (학생들이 논쟁의 양면을 고려하도록 권장



혁신과 윤리, 법률

영시티즌은 혁신에 대한 주제를 다룬 일련의 새로운 주요 자료를 제작했다. 이 자료를 이용하여 학생들은 기술이 지난 반 세기 동안 어떻게 변화했는지, 책임 있는 방식으로 사용 되도록 누가 보장할지 검토할 수 있다. 탄력적 적용이 가능한 이 교육 자료는 교과 과정과 특별 활동 과정 모두에서 사용될 수 있다.

이 자료를 이용해 학생들은

- 기술이 발전하는 방식과 자신과 사회에 미치는 영향을 탐구할 수 있다.
- 기술 사용을 규제하는 법률과 변화 속도를 따라잡는 문제에 대해 학습한다.
- 기술 사용과 관련된 윤리를 고찰한다.

미국의 자율주행 자동차부터, 페이스북, 케임브리지 애널리티카(Cambridge Analytica)에 이르는 국제 사례 연구를 이용해, 학생들은 첨단 기술의 잠재적인 윤리적 영향과 이러한

기술을 규제하는 법의 역할에 대해 살펴본다. 324개 학교 29,000여 명의 학생들이 이 자료의 도움을 받았다.



직접 의원이 되어보자

강의노트

활동 1: 쇼어체스트 타운 평의회(25분)

슬라이드 7을 보여주고 이 활동 동안 학생들이 쇼어체스트라는 가상의 마을에서 지역 의원 역할을 맡게 될 것이라고 설명한다.

지역 의원으로서 쇼어체스터에서 근무하고 거주하는 사람들에게 책임이 있다. 또한 시의회 예산을 효과적으로 지출할 책임이 있다.

그들은 마을에 영향을 미치고 있는 문제들에 대해 의회에 조치를 취해줄 것을 요청하는 주민들에게 소개될 것이다. 그러나 모든 사람들을 행복하게 만들어 줄 정도로 돈이 충분하지는 않다. 학생들은 지출 우선 순위를 고려해서 제한된 예산을 위원회가 어떻게 사용할지 결정해야 한다.

강의가 끝날 때 학생들은 예산을 수업에서 제시해야 하고 자신의 결정을 정당화할 수 있어야 한다.

1단계: 우려하는 시민 - 슬라이드 8쪽 (5 분)

학급을 5 ~ 6명의 학생으로 이루어진 소규모 그룹으로 나눈다. 각 그룹에 워크시트1 - 쇼어체스트 타운 및 워크시트 2 - 우려하는 시민을 각 한 부씩 나눠준다. 학생들에게 두 워크시트의 정보에 익숙해지도록 한다. 학생들에게 지출 우선 순위를 결정할 때 시민들의 의견을 고려해야 한다고 설명한다.

2 단계: 지역 지출 우선 순위 - 슬라이드 9쪽 (10분)

각 그룹에 워크시트 3 - 지역 지출 우선순위를 나눠준다. 이 선택지들에 대한 비용은 적절한 때 공개될 것이라고 설명한다. 이 단계에서 조들은 각 선택지가 도시에 가져올 수 있는 이익들에 대하여 초점을 두어야 한다.

각 조에게 가장 중요한 지출 선택을 좌측에, 가장 덜 중요한 지출을 우측에 이르는 스펙트럼을 만들도록 하라. 조들은 합의점에 도달할 때까지 카드를 이동시킬 수 있다. 학생들은 토론 중 아래 질문들을 고려해야 한다.

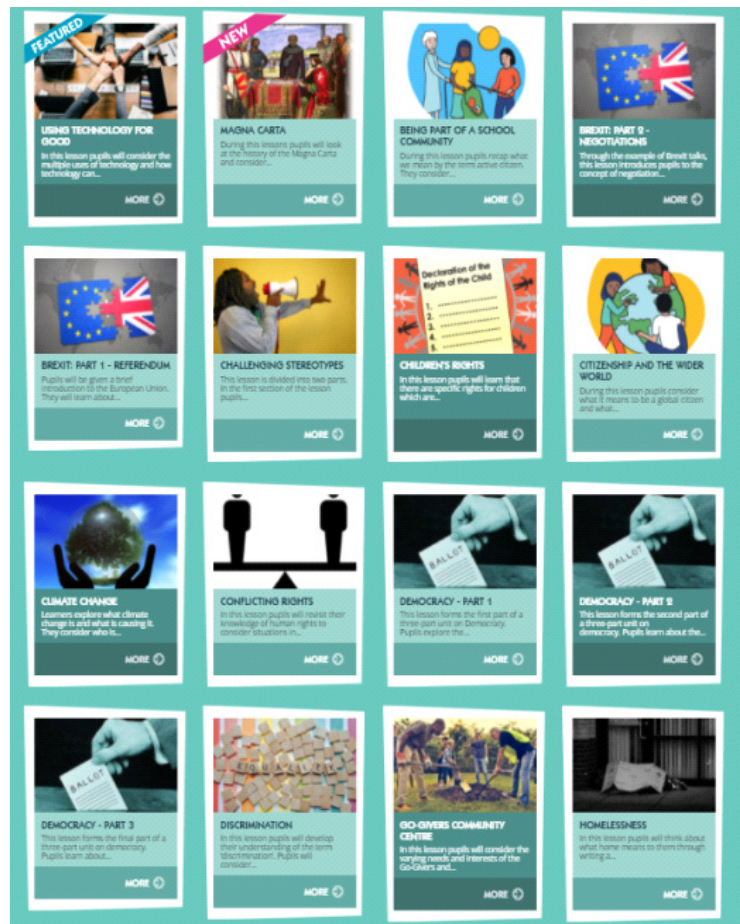
- Q: 누가 이익을 볼 것인가?
- Q: 어떻게 이익을 볼 것인가?
- Q: 현재와 미래에 얼마나 많은 사람들이 이익을 볼 것인가?
- Q: What are the possible consequences of not funding this area?

워크시트 3에 즉석 시트가 포함돼 있다. 이는 결정하기 힘들어하는 그룹에 제공될 수 있다. 또는 교사가 그룹 토론 활동을 살펴 볼 때 보조 도구로 활용할 수 있다.

‘직접 의원이 되어보자’ 자료는 학생이 지역 예산을 책정해보고 그 과정에서 서로 다른 우선 순위 간의 균형을 검토할 수 있다.

(iv) 고-기버스(Go-Givers)

고-기버스(Go-Givers)는 초등학교 연령대의 학생에게 적합한 탄력적이고 폭넓게 적용이가능한 자료 저장고로, 현대 사회가 직면하고 있는 근본적인 문제들을 탐구하는데 유용하다. 교사는 공정한 사회의 기본 원칙에 기초한 구체적 활동과 젊은이 상호간의 권리와 의무를 포함한 수백 여개의 강의 계획에 접근할 수 있다. 다수의 자료에 문화 다양성과 이주, 인권, 환경, 브렉시트, 민주주의, 세계 자선 활동과 같은 국제적 문제가 포함돼 있다. 우리는 학습에 ‘행동으로 옮기기(Take Action)’ 활동을 구축하고 교사가 모든 고-기버스 강의에 사회적 접근 행동 방식을 포함하도록 권장한다.



신규 업데이트된 고-기버스 자료 예시



민주주의: 파트 1 강의노트

정보 유지!(30 분)

슬라이드 16 쪽에 있는 문제를 학생에게 보여준다

Q: 사람들은 어디서 서로 다른 정당들에 대한 견해를 찾아볼 수 있을까

사람들이 정당들에 대한 자료를 어디에서 얻을 수 있는지에 대한 세가지 예시를 포함한다. 혹시 다른 답변을 떠올릴 수 있는가? *답변은 다음을 포함할 수 있다. 지역 의원과의 활동에 참여하기, 친구들과 가족을 통해서, 본인 집 앞에 놓인 전단지들 통해서 등*

학급 전체는 다음 질문을 고려한다:

Q: 다음의 장소 전부 정확히 동일한 정보를 내포하고 있는가?

Q: 왜 한 개 이상의 장소에서 정보를 수집하는 것이 중요한가?

정치와 동시에 세계에서 무슨 일이 일어나고 있는 지에 대한 폭넓은 시야를 제공한다. 신문 및 뉴스 사이트는 본인 관점에 의거하여 이야기를 작성한다. 그들은 특정 정당의 편을 들 수 있고, 이것은 편견을 가진다고 불린다.

Q: 어린이를 대상으로 하는 신문이나 뉴스 사이트들에 대해 알고 있습니까?

Newsround, First News 와 The Day 는 모두 젊은 층을 대상으로 한 뉴스사이트다.

학급을 쌍으로 나눈다. 각 쌍에게 최신 정치 뉴스를 주고, 다양한 출처의 자료를 사용하도록 한다. 만약 가능하다면, 같은 주제에 대하여 4 개의 서로 다른 정보를 얻도록 한다. 어린이를 위한 추천 뉴스 자료는 다음을 포함한다:

- [First News](#)
- [The Week Junior](#)
- [Newsround](#)
- [The Day](#)

차별화 : 더 재능 있는 아이들에게는 대판신문에서 예시를 가져와 제공하도록 한다.

학생들에게 본인들이 이해하지 못하는 단어를 밑줄을 친 후, 사전에서 찾아보게 한다. 그런 다음, 각 쌍에게 내용을 3 에서 5 개의 요점으로 요약하라고 한다. 아이들에게 요약할 때 다음의 질문들을 고려하도록 할 수 있다:

Q: 이 내용이 긍정적인가 부정적인가?

Q: 내용 중 언급된 정당이 있는가? 어떤 정당인가?

Q: 내용 중 언급된 정치인이 있는가? 그들의 이름과 역할은 무엇인가?

Q: 내용이 흥미로웠는가? 왜 흥미로웠는가/ 흥미롭지 않았는가?

각 쌍이 뉴스 내용을 요약한 후, 같은 주제에 다른 내용을 조사한 쌍과 합류하도록 한다. 각 쌍은 본인들의 뉴스 요약본을 보여준다. 그 다음 쌍들은 내용의 유사점 및 차이점에 대해 토론한다. 양쪽 내용 모두 같은 사실관계와 의견을 담았는가? 각 쌍에게 본인의 생각을 학급 모두와 공유할 수 있도록 한다. 학급 전체에게 다음을 질문하며 마무리한다.

Q: 내용이 서로 비슷하거나 달랐는가?

Q: 여러 출처의 뉴스 내용을 읽는 것의 장점은 무엇인가?

확장 토론 질문: 윈스턴 처칠(1874 ~ 1965)은 “민주주의에 대한 최고의 반론은 **평범함 유권자와의 5 분간의 대화이다**” 라고 했다. 그가 의미하는 바는 무엇이라고 생각하는가? 유권자들이 알아야 할 ‘의무를 지는 것의 중요성’에 대해 강조하라.

© Young Citizens is an initiative of the Citizenship Foundation • Charity Reg. No. 801360

4



사람들은 어디서 서로 다른 정당 및 후보에 대한 관점을 찾아볼 수 있을까?



온라인

- 뉴스 웹사이트
- 소셜미디어
- 정당 웹사이트



TV

- 뉴스
- 생방송토론



신문

Go-Giver 자료들은 사회적 행동을 취하기 위한 추가적 지원 및 제안을 제공한다.



민주주의: 파트 1

강의노트

나에게 중요한 것은 무엇인가? (15 분)

학생에게 슬라이드 17 쪽을 보여준다. 학급 전체 토론을 통해, 학생이 중요하게 여기는 주제들의 목록을 작성게 한다. 학교에 관한 주제이거나, 지역 사회 문제, 혹은 국가적 / 전 세계적 주제일 수 있다.

최종 명단 중 가장 중요한 주제를 묻는 학급 투표를 진행한다. 시작하기 전에, 학생들에게 공개 투표를 선호하는지, 혹은 무기명 투표를 선호하는지, 그리고 이유는 무엇인지 질문하라.

만약 고-기버스 구독을 한다면, 대화형 고-기버스 투표함 공구를 이용해 이 활동을 진행할 수 있다. 이 공구에는 최대 6 개의 옵션을 입력할 수 있다. 무기명 투표의 경우, 대화식 전자칠판을 끈 후, 각 학생들에게 독립형 컴퓨터에 본인들의 표를 행사하게 한다. 강의 마지막에 결과를 공개한다.

후속 토론: 이 주제에 대해 조치를 취하기 위해 본인은 무엇을 할 수 있을까? 아이디어와 피드백을 전체 학급과 공유하기 위해 짝지어 그룹으로 행동한다.

'국민'이 민주주의에 참여할 수 있는 방법의 제안은 슬라이드 18 ~ 20 쪽에서 찾을 수 있다. 학급이 참여할 수 있는 다른 방법을 생각해낼 수 있는가?



무엇을 변화시키고 싶은가?



17 © Young Citizens



민주주의는 단순히 투표하는 것 이상이다.

사람들이 참여하고 목소리를 낼 수 있는 방법은 다양하다!

하원의원에게
메일을 보낼 수 있다

정부에 청원을 할 수 있다



18 © Young Citizens



중요하다고 생각하는 대의를 위해
캠페인 활동을 벌일 수 있다.

만약 정부에 동의하지 않는다면,
평화 시위 행진에 동참할 수 있다.



지역 및 국가 문제에 대하여 하원의원에게
로비활동을 할 수 있다.



19 © Young Citizens



최신 정보를 업데이트하라
뉴스를 보고 읽도록 하자

학교위원회선거에서 표를 행사하거나,
후보자로 출마하라



청취 및 대중 연설 기술을
연습하라

권리와 의무에 대해 알아보자



20 © Young Citizens

(v) 변화 만들기 도전 프로그램

우리의 '변화 만들기' 도전 프로그램은 초등학생이 관심이 있고 변화를 만들고 싶은 주제를 선택한 다음, 이를 위한 사회적 활동을 하도록 돕는다. 활동에는 자원봉사나 모금이 포함될 수 있다. 혹은 캠페인이나 편지 쓰기, 심지어 시위 활동이 포함될 수도 있다!

이 프로젝트는 참가 학교에 세 가지 혜택을 제공한다. 아동 주도 교육학에 입각해 교사를 훈련시키고, 학생들에게 양질의 '실생활' 학습 경험을 제공하며, 학생과 교사가 소속된 커뮤니티에서 변화를 이끌어 낼 수 있다. 작년에는 영국 전역의 학교에서 다수의 어린이 그룹이 해양 플라스틱 오염과 관련하여 지구 환경 문제에 변화를 주기로 결정했다. 기후변화, 삼림 파괴 문제가 학생들이 많이 선택한 주제였다.

이 팩의 활동은 상황에 대해 느끼고 대응하는 방식을 학생 스스로 통제할 수 있으며, 다른 사람을 도울 수 있는 방법이 많다는 것을 깨닫도록 고안되었다. 이 팩은 교사가 8~11세 학생과 사용하도록 제작되었다. 그러나 부모가 사용하거나, 나이가 더 많거나 어린 학생의 사용도 가능하다. 다음 사항 중 한가지에 초점을 맞춰 소규모 사회활동 프로젝트를 계획하고 수행하는 과정으로 학생을 안내한다.

- 친구와 가족을 위한 배려
- 커뮤니티에 대한 배려
- 지구에 대한 배려

참가자 본인이 관심 있는 문제를 조사하도록 권장한다. 그 다음, 수행 작업을 평가하기 전에 문제 해결을 위한 계획을 짜고 활동을 수행한다. 팩이 끝날 때쯤, 학생은 스스로에 대해 그리고 그들의 성취에 대해 자부심을 느끼고 긍정적인 느낌을 가질 것이다. 나이나 상황에 관계없이 주변 세상에 변화를 만들 수 있다는 것을 깨닫는다.

(vi) 교내 전문가

우리는 젊은이들이 사회의 능동적 구성원이 되기 위해 법적, 정치적, 경제적 구조를 이해해야 한다고 믿는다. 교내 전문가 프로그램은 이러한 분야의 전문가를 교실에 배치해 학습을 용이하게 하는 것을 목표로 한다.

이러한 기술 기반의 기업 자원 봉사 프로그램은 기업과 지역 학교를 연계하고 직원들이

소규모 학생 그룹과 지속적으로 일할 수 있는 기회를 제공한다. 우리는 참여 학생에게 큰 영향을 미치는 것으로 입증된 흥미로운 상호적 수업을 제공하기 위해 기업과 학교를 중개하고, 자원 봉사자를 교육하고, 자료를 제공한다. 프로그램이 진행되는 동안, 학생들은 이 기본 주제에 대한 이해를 발전시키고 전문가들과 긴밀하게 협력해 핵심 고용 가능 능력을 개발하고 포부를 높일 수 있다.

현재, 교내 전문가 프로그램은 법률, 경제, 브렉시트 세 분야로 나뉜다. 영국 전역의 학생에게 재미 있고 매력적인 수업을 제공하기 위해 다양한 부문의 기업과 협력하여 이러한 주제들을 검토한다.

»» 맺음말

이 에세이에서 지난 30년간의 영국 시민 교육을 빠른 속도로 다뤘다. 우연의 일치로, 그것은 영시티즌의 역사와 정확히 일치한다. 30년 동안 시민 교육은 점진적 상승 기조였지만, 마지막 10년간은 정부의 지원 축소로 약화되었다. 영시티즌은 다른 자발적인 부문 기관들과 함께 그 공백을 메우기 위해 최대한 노력했다. 시민 교육은 정부 내에서 주목받지 못했지만, 그 필요성은 줄어들지 않았다 - 포퓰리즘의 부상과 가짜 뉴스라는 재앙, 소셜 미디어와 인터넷의 힘을 이해할 필요성, 개인과 국가 간의 관계 변화를 포함해 코로나19의 여파로 남겨질 과제들, 지속되는 기후 변화와 테러리즘 위협. 시민 교육의 이면에 있는 생각은 그 어느 때보다 타당하다. 그것은 소멸될 수 없는 필수불가결한 계획이다.

3

청소년의 선거과정 참여를 위한 유럽평의회 활동¹⁴⁾

2020년 9월 29일, 스트라스부르



14) Document prepared by the Division of Elections and Civil Society – DGII, Directorate General of Democracy (September 2020)

목 차

서론	47
유럽평의회와 그 산하조직	47
선거시민사회국(민주이사회)	48
현재 문서:	50
맥락화: 시민의 선거과정 참여	51
유럽의 의회선거 선거 투표율	51
청년층의 선거과정 참여	52
유럽평의회 방법론	53
유럽평의회 삼각 전략	53
선거시민사회국의 구체적인 방법론과 도구	53
첫 투표권자와 청년 유권자를 위한 활동	54
URSO(“유용하고 적절하며 지속 가능하고 승인된” 방법론)	56
틀킷 “새롭게 투표하라”	57
향후 선보일 틀킷	58
청년층의 참여 진작에 초점을 맞춘 유럽평의회 활동 사례:	59
우크라이나 2019년	60
알바니아 2017년	60
아르메니아 2016년	60
ElecData, 선거데이터개론	62
유럽의 통계	62
유럽의 선거권	63
유럽의 피선거권	64
결론	65

» 서론

■ 유럽평의회와 그 산하조직

유럽평의회는 유럽 대륙의 선도적 인권 기구로 유럽연합 전체 회원국을 포함해 47개 국가 회원으로 참여하고 있다. 유럽평의회 전체 회원국은 인권과 민주주의, 법치를 보호하기 위한 조약인 **유럽인권협약(European Convention on Human Rights¹⁾)**에 서명하였다. 유럽인권 재판소는 회원국의 협정 이행 여부를 감독하며, 유럽인권협약 제1의정서 제3항은 **자유로운 선거권**을 보호하고 있다:

“조약 비준국들은 입법부를 선택하는데 있어 사람들의 자유로운 의사 표시를 보장한다는 조건 하에 비밀 투표로 합리적인 기간을 두고 자유선거를 실시한다.”

표준에 근거한 접근 방식을 바탕으로 관련 당사국은 유럽의 선거 전통과 글로벌·유럽 기준에 전적으로 부합하는 높은 수준의 선거 수행 역량 강화를 위해 유럽평의회에 지속적으로 해당 사항을 요구해왔다.

유럽평의회 의회(PACE)는 유럽평의회의 의회 조직으로 각 회원국의 개별 대표자들로 구성되어 있다. 의회는 유럽평의회 사무총장, 의회 사무총장 및 사무차장을 선출한다. 의회가 하는 임무 중 하나는 선거 참관으로 유럽평의회가 지키는 보편적 가치를 널리 알림과 동시에 이에 대한 이해와 수용 및 공유를 진작시키는데 일조하기 위함이다(유럽의 선거 전통). 의회는 선거 참관 임무를 위해 유럽안보협력기구 의회(OSCE PA²⁾), 유럽안보협력기구 민주 제도인권사무소(OSCE/ODIHR³⁾), 유럽의회⁴⁾ 및 북대서양 조약기구 의회(NATO PA⁵⁾)와 협력하고 있다. 선거 참관 임무 이후에, 보고서를 작성하여 본회의에 제출한다.

1) Website of the European Court of Human Rights: <https://echr.coe.int/Pages/home.aspx?p=home>

2) Website of the Parliamentary Assembly of the Organization for Security and Co-operation in Europe: <https://www.oscepa.org/>

3) Website of the Office for Democratic Institutions and Human Rights of the Organization for Security and Co-operation in Europe: <https://www.osce.org/odihhr>

4) Website of the European Parliament: <https://www.europarl.europa.eu/portal/en>

5) Website of the NATO Parliamentary Assembly: <https://www.nato-pa.int/>

현지·지역 당국 의회는 유럽평의회⁶⁾의 기구로 현지 자치정부⁶⁾가 유럽 현장을 적용하는지 여부를 감사하고 47개 회원국의 현지 및 지역 민주주의를 강화하는 역할을 맡고 있다. 유럽의 지방자치당국과 지역을 대변하는 목소리로서 현지·지역 당국 의회는 중앙정부와 현지·지역 당국간의 협의와 정치적 대화를 촉진한다. 의회는 특별히 유럽평의회 회원국 내에서 진행 되는 현지·지역 선거를 주기적으로 참관한다. 투표소와 선거운동을 포괄하는 선거 참관 활동은 정당 대표자, 단체, 선거관리위원회, 미디어 및 NGO들간의 협력이 최고 수준에서 형성될 수 있도록 지원한다. 의회는 유럽평의회 의회, 베니스 위원회와 함께 참관 활동을 실시하지만 유럽안보협력기구 민주제도인권사무소 등 다른 국제 기구들과도 협력하고 있다.

자유롭고 공정한 선거를 보호·보장하기 위한 유럽평의회⁷⁾의 또 다른 필수 기구로 **베니스 위원회**⁷⁾로 더 잘 알려진, 법을 통한 민주주의 유럽위원회(European Commission for Democracy through Law)가 있다. 베니스 위원회는 유럽평의회⁷⁾의 헌법 관련 자문 기구다. 베니스 위원회의 역할은 회원국에게 법률 자문을 제공하는 것이며 특별히 민주주의, 인권, 법치 분야에서 자국의 법률 및 제도 체계를 유럽 기준과 국제적 경험에 맞추길 원하는 국가를 지원한다. 선거법에 확실한 안정성을 주기 위해, 베니스 위원회와 민주선거위원회는 특별히 “바람직한 선거 시행을 위한 법규⁸⁾”와 “바람직한 국민투표 시행을 위한 법규⁹⁾”를 입안, 유럽의 선거 전통 원칙을 공동 개발했다. 이들 원칙은 유럽평의회⁷⁾의 참조 문서로 유럽 평의회⁷⁾의 현지·지역 당국 의회와 유럽평의회 의회가 승인했고 각료 위원회가 지지하였다.

■ 선거시민사회국 (민주이사회)

선거시민사회국은 회원국에게 다양한 선거 관련 이슈에 대해 자문하거나 기술적 도움을 제공한다. 업무는 선거 참관 임무 보고서를 기초로 진행하는데 해당 보고서는 자유롭고 공정한 선거를 보장하는 데 있어 결함을 확인해준다.

6) Webpage of the European Charter of Local Self-Government:

<https://www.coe.int/en/web/congress/the-charter-how-it-works>

7) Website of the Venice Commission:

<https://www.venice.coe.int/webforms/events/default.aspx?lang=en>

8) Link to the Code of good practice in electoral matters:

[https://www.venice.coe.int/webforms/documents/default.aspx?pdffile=CDL-AD\(2002\)023rev2-cor-e](https://www.venice.coe.int/webforms/documents/default.aspx?pdffile=CDL-AD(2002)023rev2-cor-e)

9) Link to the Code of good practice on referendums:

[https://www.venice.coe.int/webforms/documents/?pdf=CDL-AD\(2007\)008-e](https://www.venice.coe.int/webforms/documents/?pdf=CDL-AD(2007)008-e)

역량 강화를 위해 선거시민사회국은 선거관리위원회와 긴밀히 협조하여, 선거관리위원들이 국내 선거 관련 규정들을 숙지하고 유권자의 권리 준수에 관한 본연의 의무를 수행할 수 있도록 한다. 해당 국에서는 언론의 선거운동 취재(예: 몰도바공화국 시청자 조정 위원회)나 선거운동 및 정당의 정치자금 감독을 담당하는 기구들(예: 조지아 국립감사원)처럼 **선거 관련 이해당사자의 역량을 강화시키는 일도 하고 있다.**

이 부분과 관련해선 국내 선거 참관을 맡고 있는 비정부기구들의 역량 강화에 특별히 주목하고 있다. 그 외에도 국내 참관인들의 정보 접근성 보장을 위해 “보고서 작성 기법¹⁰⁾”과 “국제 선거 기준¹¹⁾”에 관한 두 권의 교본을 토대로 인증 받은 **E-러닝 코스¹²⁾**를 자유롭게 이용할 수 있도록 하고 있다.

뿐만 아니라 유권자나 후보자로서 선거 참여가 갖는 중요성에 대한 대중의 인식을 높이기 위한 활동에 적극 임하고 있는데 그 예로 국가의 선거 행정을 지원해 유권자 교육과 정보제공 캠페인을 개발하고 여성이나 첫 투표권자, 장애인, 소수자에 특별히 초점을 맞추고 있다(예: 알바니아의 첫 투표권자를 위한 인식 제고 캠페인).

또한 E-투표를 위한 법과 그 운영 및 기술 표준에 관해 회원국 각료 위원회의 유럽평의회 권고안Rec(2004)11을 업데이트할 목적으로 기술적 지원 업무도 수행해 오고 있다. 2017년 6월 14일 제1289차 차관 회의에서 각료위원회는 e-투표에 관한 신규 표준 권고안을 채택했는데 이전 Rec(2004)11의 후속편인 신규 권고안 CM/Rec(2017)5¹³⁾는 전자 투표를 민주적 선거 원칙에 부합하도록 개발한 것으로 e-투표에 관한 현재까지 유일하게 존재하는 국제 표준이다.

10) Link to the link of the handbook “Reporting on elections” :

<http://rm.coe.int/CoERMPublicCommonSearchServices/DisplayDCTMContent?documentId=0900001680597984>

11) Link to the link of the handbook “Using international elections standards”:

<http://rm.coe.int/CoERMPublicCommonSearchServices/DisplayDCTMContent?documentId=090000168059798a>

12) Webpage of the Elearning course for Domestic Election Observers of the Council of Europe:

<https://elections-elearning.org/>

13) Website of the Committee of Ministers of the Council of Europe:

https://search.coe.int/cm/Pages/result_details.aspx?ObjectId=0900001680726f6f

유럽평의회선거연구소(Eleclab)¹⁴⁾는 첫 투표권자에서부터 여성의 대표성 개선, 현대적 전략 기획에 이르기까지 다양한 영역의 선거 관련 문제에 관해 유용하고 적절한 지침을 쇄신 및 제작하기 위하여 해당 국의 연구 및 특정 주제가 있는 업무에 주력한다. 2019년부터 해당 국은 유용하고 적절하며 지속가능하고 승인된(URSO) 선거 협력을 위한 URSO 방법론에 부합하는 지원 및 조력 활동을 근간으로 진행해왔다. 전략 및 협력 기획을 위한 URSO툴킷은 온라인에서 확인할 수 있고 선거 개혁, 특별히 중앙선거관리위원회에 지속적으로 관계하고 있는 국내 선거 이해당사자들이 주 독자 층이다.

유럽평의회 선거데이터개론(ElecData)¹⁵⁾은 유럽평의회 각국의 선거체계가 가진 특수성을 모아 놓은 도구로서 인터랙티브 맵과 그래픽을 이용해 쉽게 선거 데이터를 참고할 수 있으며 이미 많은 항목들이 상세히 설명되어 있다(여성 의원 수, 투표율, 선거 빈도 등)

■ 현재 문서:

유럽평의회 선거시민사회국은 아래와 같이 4가지 주요 관점에서 본 문서를 작성하였다:

- 시민의 선거 과정 참여가 갖는 일반적인 맥락화;
- 유럽평의회 선거시민사회국에서 사용한 방법론에 관한 설명;
- 유럽에서 실행된 활동 사례;
- 유럽 청년층의 선거 과정 참여에 관한 통계 개관.

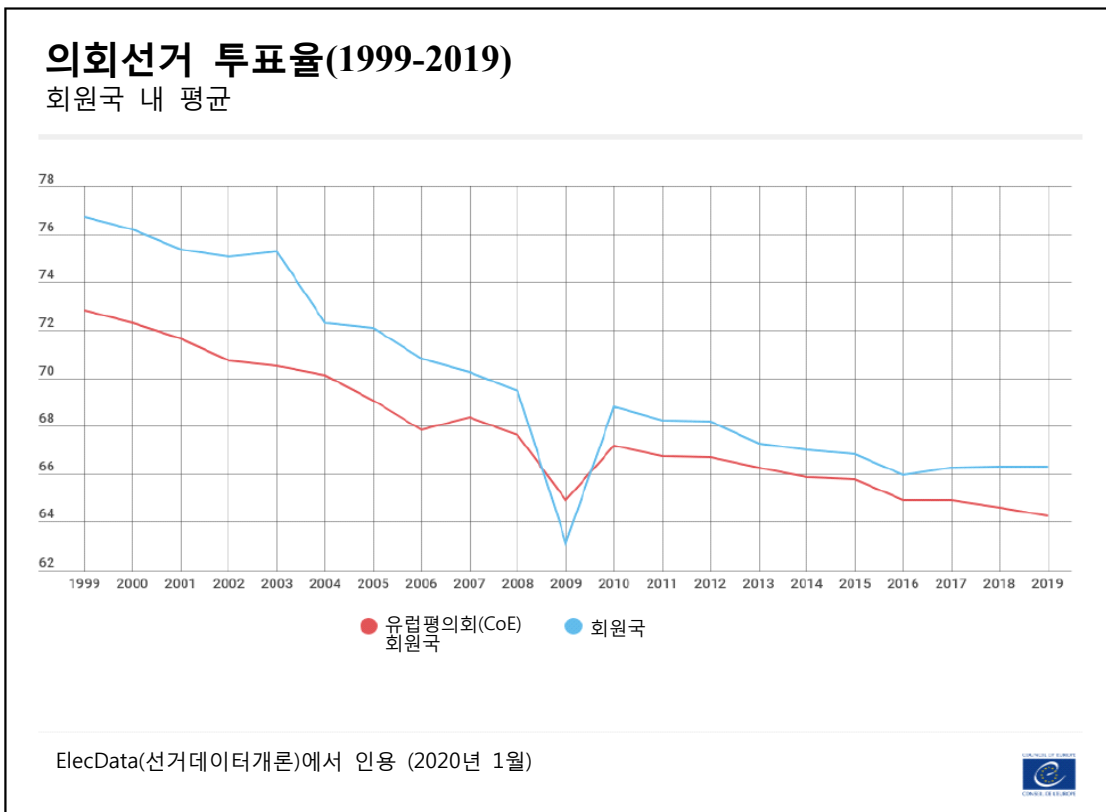
14) Webpage of Eleclab, the Council of Europe Electoral Laboratory:
<https://www.coe.int/en/web/electoral-assistance/eleclab>

15) Webpage of ElecData, the Council of Europe Compendium of Electoral Data:
<https://www.coe.int/elecdata>

»» 맥락화: 시민의 선거 과정 참여

Ⅰ 유럽의 의회 선거 투표율

자유롭고 공정한 선거는 민주 제도의 합법성을 위한 선결조건이자 민주주의의 초석이다. 수 십 년 전부터 시민들은 대의민주주의(代議民主主義)에 의문을 던져왔다. 선거에 관한 유권자들의 무관심은 분명히 확인된다. 유럽평의회 회원국의 평균 투표율은 지난 20년간 지속적으로 감소하고 있다(아래 유럽평의회 선거데이터개론 ElecData¹⁶⁾이 보여주는 그래픽 참조). 1999년 유럽의 평균 투표율은 72.8%였지만 2019년에는 64.2%를 기록했는데 이 결과는 유럽 전역에서 확인할 수 있는 보편적인 경향임을 알 수 있다.



1999년과 2019¹⁷⁾년 사이 의회선거 평균 투표율 그래프

16) Webpage of ElecData, the Council of Europe Compendium of Electoral Data:
<https://www.coe.int/elecdata>

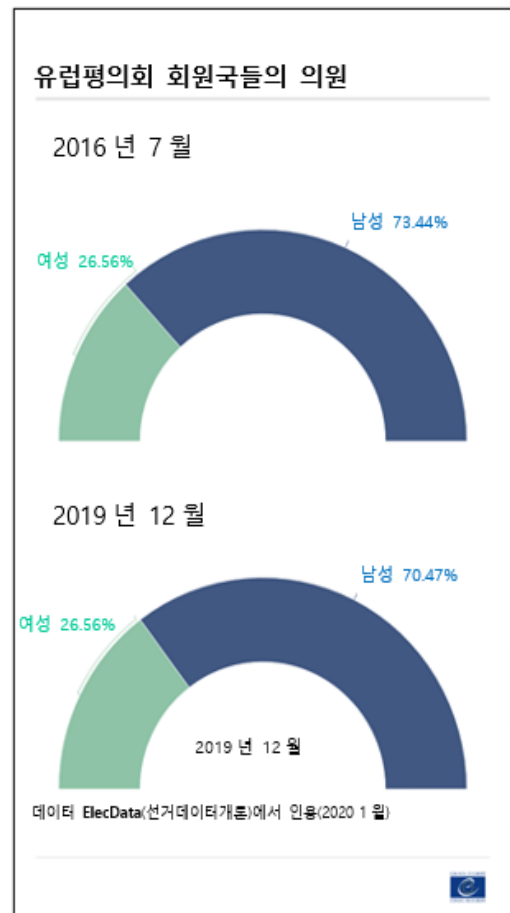
17) The graphic is available on the webpage of ElecData, the Compendium of Electoral Data of the Council of Europe:
<https://www.coe.int/en/web/electoral-assistance/turnout-for-parliamentary-elections>

청년층의 선거과정 참여

최근 수 십 년간 많은 민주주의 국가에서 청년 투표율은 사상 최저치를 기록하고 있다. 이는 젊은 층이 정치에 무관심하기 때문이라는 주장에 설득력을 주는 것 같지만 최근 연구에 의하면 공식적인 대의 민주주의 조직에 대한 신뢰나 믿음이 낮아졌으며 대안적 참여 형식을 통한 정치적 신념 표현을 선호함을 알 수 있다. 오히려 젊은 층은 정치적으로 매우 동기 부여가 되어 있을 뿐 아니라 대안적 형태의 기구들을 통해 자신을 즐겨 표현하고 있는 것이다.

우리가 수행하고 있는 활동에 대한 프레젠테이션에서 전술한 바와 같이, 선거시민사회국은 청년층을 대상으로 활동할 뿐 아니라 인식 제고 프로그램을 실시하여 대표자가 부족한 범주에 속하는 유권자의 대의권과 참여를 강화하려 노력하고 있다.

사례: ElecData는 유럽평의회 회원국 의회 내 성별에 따른 선출직 의원 수의 점진적 발전을 면밀히 추적하고 있다(그래프18) 참조).

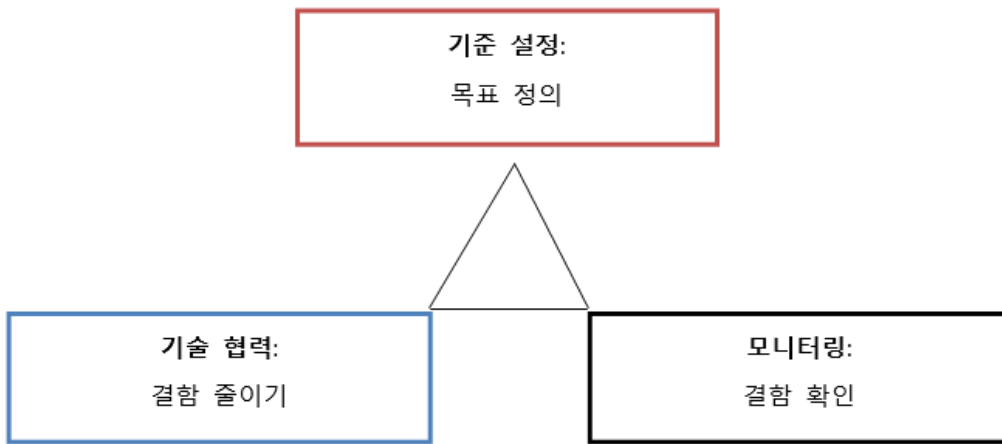


18) The graphic is available on the webpage of ElecData, the Compendium of Electoral Data of the Council of Europe <https://www.coe.int/en/web/electoral-assistance/gender-equality-in-parliaments>

» 유럽평의회 방법론

■ 유럽평의회 삼각 전략

유럽평의회 방법론적 행동은 첫째, 기준 설정, 둘째, 회원국의 기준 이행 책무 모니터링, 셋째, 협력 프로그램 부합의 삼각 전략¹⁹⁾으로 요약할 수 있으며 각각은 상호 보완적 성격의 독특한 프로세스다.

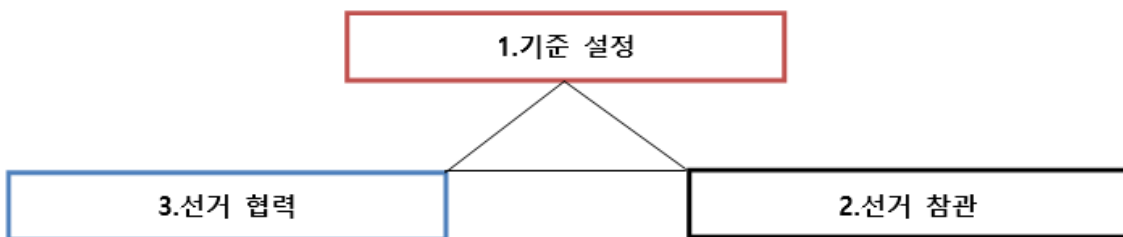


선거의 특정한 주제에 있어, 동일한 표현을 사용하여 효과적이고 지속 가능한 결과를 얻을 수 있다.

■ 선거시민사회국의 구체적 방법론과 도구

선거 분야에서 유럽평의회 협력 프로그램 실행은 현지·지역 당국 의회와 유럽평의회 의회의 국제 참관 권한에 대한 자연적인 보완책으로서 진행되어 왔다.

유럽평의회가 제공하는 선거 협력은 선순환과 적절한 동반 상승효과 원리를 기반으로 한다:



19) Webpage of the Project Management Methodology of the Council of Europe:
<https://www.coe.int/en/web/project-management-methodology>

1. 유럽인권협약에 의거하여, 유럽평의회는 일부 규정을 작성해왔다. 이는 베니스 위원회가 세부사항을 만들고 유럽평의회 의회와 현지·지역 당국 의회가 채택한 바람직한 선거 시행을 위한 법규에 특별히 해당하는 사례다. 이 문서들은 바람직한 선거 과정 운영을 위한 법적 배경을 형성한다(기준 설정).
2. 선거 참관 임무(유럽평의회 의회, 현지·지역 당국 의회 및 기타 국제기구에서 제공)는 선거가 어떻게 운영되었는지에 대하여, 선거 전, 선거 중, 혹은 선거 후이든 관계없이 정확하게 보고하고, 국제 및 유럽 선거 기준을 이용하여 선거 과정 이행에 대하여 권고한다. 이 단계의 목적은 결함을 발견하고 동시에 이행 가능한 개선안을 확인하는 것이다.
3. 선거시민사회국은 선거 참관 임무에서 제출한 보고서를 토대로 부족한 부분을 보완하는 데에 개입한다. 교육연수나 인식 제고 캠페인 등 선거관리위원회나 선거 이해 당사자들의 역량 강화를 위한 행사를 기획할 수도 있다.

민주거버넌스유럽위원회(CDDG)는 회원국 대표들이 모여 유럽 내 민주적 거버넌스 상태와 관련하여 의견을 교환하고 유지·발전시키기 위한 유럽평의회 정부간 포럼으로 이 역시 선거 시민사회국의 업무 처리에 방향성과 지침을 제공한다.

□ 첫 투표권자 및 젊은 유권자를 위한 활동

국제기구뿐 아니라 국내 참관인들이 펴낸 선거 참관 보고서에서도, 유럽 전 지역에서 젊은 층의 선거 참여가 만족스럽지 못한 것으로 나타나고 있다. 선거연령이 될 때까지 젊은 학생들은 선거의 중요성과 역할, 국내의 규정과 절차가 갖는 중요성을 제한적으로만 인식한다. 인식 개선의 필요성은 소수집단들에 더욱 필요한 상황이다.

국가 공용어에 대한 지식수준의 불공평과 더불어 정치 및 공적 생활에서의 참여 정도는 청년들이 자국의 정치 생활에 더 깊이 관여하기 위하여 해결해야 할 추가적인 과제다. 유럽 평의회는 국가 당국(교육부, 중앙선거관리위원회, 교육센터, 정치연구학교) 및 시민사회기구들과의 직접 접촉을 통해 미래의 젊은 유권자들과 일부 첫 투표권자들이 자신들의 삶과 그들이 속한 사회의 복지와 행복을 위해 자유롭고 공정한 선거가 갖는 중요성을 이해할 수 있도록 동기부여를 하고 있다.

이러한 맥락에서 유럽평의회는 아래의 활동 목록에 따라 맞춤형 프로그램이나 개별 활동을 조직할 수 있다:

- 선거 전반과 민주시민의식에 관한 교사 역량 강화 세미나;
- 마투라(Matura, 유럽의 고등학교 졸업시험) 학생을 대상으로 하는 모의 선거;
- 고등학생 에세이 경연대회;
- 마투라 학생을 대상으로 하는 민주주의, 인권, 시민의식, 선거권, 선거 과정을 주제로 하는 세미나;
- 청년 유권자의 투표참여를 독려하는 TV광고;
- 청년층에게 투표의 중요성에 대한 메시지를 전달하는 우편엽서 제작;
- 소셜네트워크를 통한 미디어 캠페인 활용.

□ URSO(“유용하고 적절하며 지속 가능하고 승인된” 방법론)

선거시민사회국은 “선거 협력²⁰⁾의 우선 순위 결정과 전략 기획을 위한 선거 협력 툴킷인 URSO”를 발표했는데 이는 선거 협력을 위한 보편적 기본 체계이다.

URSO패러다임은 회원국이 더 나은 거버넌스 시스템을 달성하는데 도움을 주는 것을 목표로, 필요한 도구와 기본 체계를 설계하고 이행하는데 있어 유럽평의회 활동에 이끄는 근본적 가치와 원칙을 말한다. URSO패러다임은 유용하며 적절하고 지속 가능하며 패러다임을 이행하고자 하는 전문가들과 공공당국에 의해 승인된 전문가 지향의 지침과 실용적인 도구를 제공하여 민주적 환경을 진작시킨다는 의미도 가진다. 이 방법론은 청년층의 참여를 강화하기 위한 “새롭게 투표하라”라는 구체적인 툴킷을 제작하는 데에 사용되었다.

유용하고(U)
적절하며(R)
지속 가능하고(S)
승인된(O)
선거 협력

선거협력 기획과 우선순위 결정을 위한 전략 툴

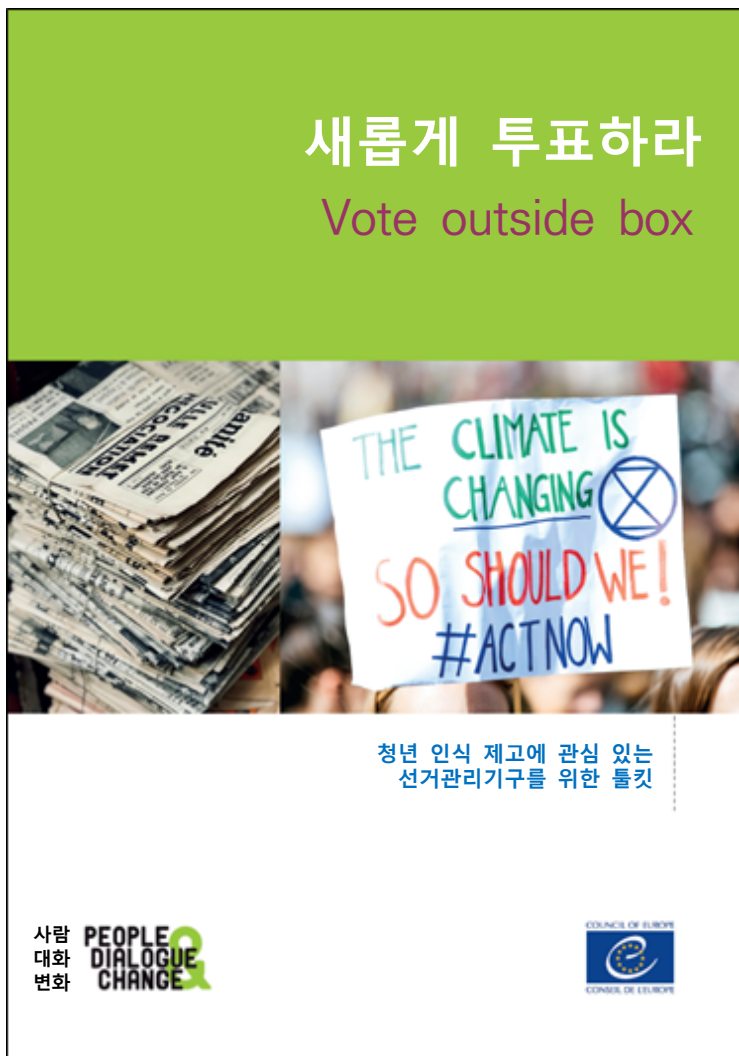
COUNCIL OF EUROPE
CONSEIL DE L'EUROPE

20) The publication is available on the website of the Division of Elections and Civil Society:
<http://rm.coe.int/tollkit-urso-english/16809f158d>

□ 툴킷 “새롭게 투표하라” Vote outside box

유럽평의회와 사람 대화 & 변화가 공동 제작한 툴킷 “새롭게 투표하라²¹⁾”는 선거관리 기구들이 잠재적 첫 투표자인 청년들 사이에 선거 지식을 확산시키고 선거 과정에 대한 그들의 인식을 높이기 위한 전략적 접근방법을 개발할 수 있도록 설계되었으므로 청년 정책을 담당하는 정부 부서와 기관, 기타 국가 및 비 국가 행동 기구와 같이 이에 관심 있는 여타 기구들에게도 적합하다고 할 수 있다.

‘다원적 민주주의 회복’과 ‘청년의 권리 접근 보장’을 약속하고 있는 유럽 평의회의 청년 섹터 전략 2030²²⁾을 통해 보여주었던 인권, 민주주의, 법치와 같이 유럽평의회가 지향하는 핵심 가치들을 유럽 전역은 물론 타 지역 청년들도 적극적으로 공유하고 보호하며 진작하고 이로부터 혜택을 볼 수 있도록 하는 것이 유럽 평의회의 목표임을 다시 한 번 주목할 필요가 있다.



21) Link to the toolkit “Vote outside the box”: <https://rm.coe.int/vote-outside-the-box/16809fa913>

22) Webpage of the Youth Sector Strategy 2030 of the Council of Europe : <https://www.coe.int/en/web/youth/youth-strategy-2030>

□ 향후 선보일 툃킷

선거시민사회국은 지속적으로 툃킷 세트를 확장하고 조만간 새로운 툃킷을 선보일 예정이다:
“현지 차원에서 소외계층 출신 젊은 여성과 소녀들의 정치 및 공적 의사결정 과정 참여”.

이 툃킷에는 소외계층 출신 여성과 소녀들의 공적, 정치적 생활에 있어 바람직한 참여 실행 사례와 더불어 집단 및 개인이 실천할 수 있는 사례가 포함될 것이다. 오늘날 유럽을 비롯해 세계적으로 여성의 정치적 대표성은 매우 불충분하다. 나라별로 기준을 정하고 방안을 마련함에도 불구하고 소외계층 출신 여성과 소녀들에게 필요한 보호나 사회적 통합을 충족하는 경우는 매우 드물다. 본 툃킷은 이들의 역량을 강화시켜 현지 및 지역 차원의 의사결정 과정에 참여하도록 독려하는 일을 목표로 삼고 있다.

이 툃킷은 유럽평의회 선거연구소 웹 페이지²³⁾ (ElecLab)에 곧 게재될 예정이다.

23) Webpage of Eleclab, the Council of Europe Electoral Laboratory:
<https://www.coe.int/en/web/electoral-assistance/eleclab>

» 청년층의 참여 진작에 초점을 맞춘 유럽평의회 활동 사례:

▮ 우크라이나 2019년



“당신의 첫 투표” 워크숍 사진 우크라이나 (2019)

2019년 3월부터 4월 내내, 키예프, 세베로도네츠크, 스타로벨스크, 자포리자 및 리비우 지역에서 온 128명의 첫 투표권자들은 우크라이나 청소년들의 정치 및 선거 과정 참여를 진작하기 위한 “당신의 첫 투표”라는 유럽평의회와 민주 리포팅 인터내셔널이 공동 기획한 워크숍에 참가했다. 기간 중 참가자들은 상이한 선거 및 정당제도들이 갖는 각각의 특성과 함께, 특별히 그 제도가 우크라이나에서 어떻게 작동하고 있는지를 학습했으며, 자국 선거 법과 선거관행에 대한 지식을 쌓았고, 가장 흔한 선거법 위반 사례와 기존의 법적 책임 구조에 대해 배웠으며, 투표소에서 선거법 위반을 목격했을 때 취해야 할 행동을 인지하게 되었다.

워크숍 기간 중, 청년 유권자들은 선거운동기간 동안 일부 언론이나 정치가들이 사용할 수도 있는 여론조작 기술과 영향력에 대한 비판적 사고를 통하여 정상적 판단력과 충분한 정보에 입각하여 선택하고 스스로를 보호할 수 있는 방법을 학습했다. 참가자들은 기존의 저널리즘 기준과 우크라이나 선거법을 배경으로 우크라이나 언론의 선거 보도를 분석하면서 기사형 광고(광고료를 지불한 정치광고임을 숨긴 광고)와 흑색선전을 탐구하고 언론에서

이를 감지하는 방법을 익혔다.

이와는 별도로 선거운동에서 소셜 미디어가 하는 역할에 대해 초점을 맞추었다: 선불 (prepaid) 정치 광고, 정치 후보자를 홍보하는 자동프로그램(bot)의 범람, 미디어 위생 (media hygiene)과 같은 주제는 참가자들이 가장 흥미를 가진 부분으로 다양한 아이디어와 의견을 교환하게 만든 촉매제 역할을 했다.

■ 알바니아 2017년

2017년 알바니아 국회의원 선거를 지원하는 유럽평의회의 행동계획 내에서 선거시민사회국은 알바니아 전국의 고등학교에서 실시한 인식 제고 캠페인을 후원하였다. 프로그램은 35,000명이 넘는 첫 투표권자 학생들을 대상으로 실시됐는데 시민 교육, 선거운동 시뮬레이션, 모의 선거에 관한 일련의 강의를 중심으로 전개되었고 학생들이 해당 과정을 잘 이해하고 동시에 위법행위를 피할 수 있도록 하는데 목적을 두었다. 또 일반인들을 위해 전단지나 배너의 인쇄 및 배포를 포함하여 인식 제고를 위한 추가적인 캠페인을 편성하기도 했다.

■ 아르메니아 2016년

2016년 모의 선거라고 불리는 일련의 선거 시뮬레이션 게임을 출시하였다. 예레반 정치 학교에서 인식 제고 프로젝트를 수행했는데 아르메니아 내 110개 고등학교가 참여했다. 그 계획은 선거 과정을 설정하는 것으로 시작했다: 훈련 받은 교사로부터 예비단계에서 사전 지식을 습득한 학생들은 아르메니아 선거 규정에 따라 투표소와 투표 과정을 설정하는 등 스스로 전체 선거 과정을 준비해야 했다. 선거관리위원장으로 지정된 학생은 다음과 같이 열정적으로 말했다: “선거 과정에 실제로 참여하는 일은 흥미진진 했고 또 많은 것을 배울 수 있었습니다, 앞으로 행사할 저의 권리와 투표의 중요성에 익숙해지는 경험이었습니다”.

아르메니아 50개 고등학교에서 추가적으로 모의 선거가 기획되었다. 10, 11, 12학년생들은 세 번의 수업에서 민주적 가치와 거버넌스 시스템에 대해서, 그리고 선거와 투표 과정은 물론이고 유권자로서 자신들의 권리와 의무에 대해 학습하였다.

고등학교에서의 활동과 더불어 양방향 교육 플랫폼을 설치하여, 청소년, 교사, 그리고 선거 이해당사자들이 함께 하는 대화의 장을 마련해 주었다. 또 이론과 실천 사이의 간극을

줍히고자 연습과 실전 테스트를 통해 청소년들이 스스로 습득한 지식을 활용하고 선거 기간 중 투표장에서 실수하는 일이 없도록 하였다.



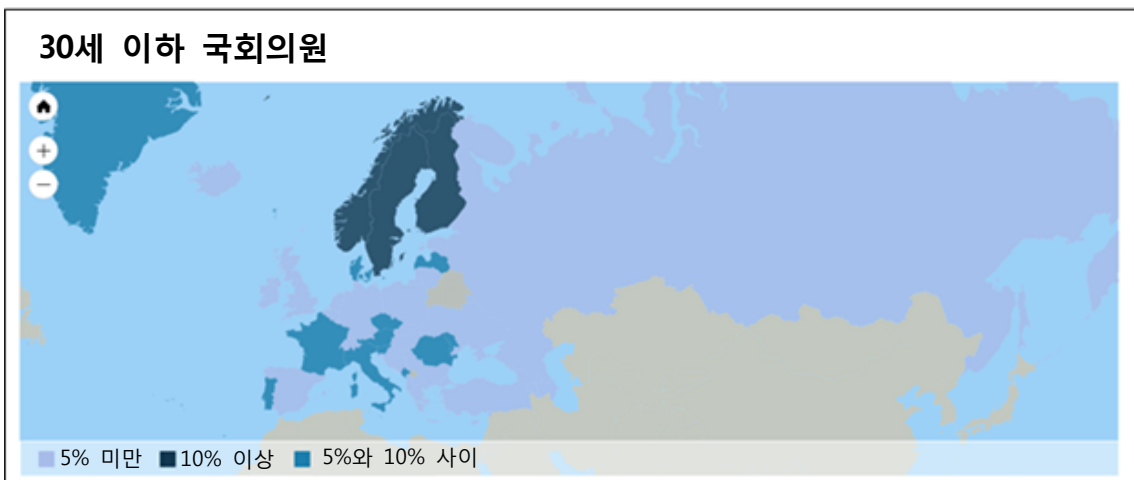
모의 선거 사진 아르메니아 (2016년)

» ElecData, 선거데이터개론

ElecData는 유럽평의회47개 회원국의 선거 데이터를 모아 놓은 도구로 각국의 선거 제도별 특수성이 담겨 있다. 이 모음집을 통해 인터랙티브 맵과 그래픽을 이용해 선거 데이터를 쉽게 참고할 수 있다.

유럽평의회는 유럽의 선거과정에 관한 통계적 발전을 추적하기 위해 본 도구를 만들기로 결정했고 개론에는 국회의원선거 투표율, 의회 내 청년과 여성 대표자 등 다양한 측면에 대한 통계 자료가 나타나 있다.

■ 유럽의 통계



유럽의²⁴⁾ 30세 이하 국회의원 비율 지도

ElecData는 30세 이하 국회의원 대표자를 보여주는 지도를 설명하고 있다. 숫자는 유럽 평의회 회원국 대부분이 자국 국회의 30세 이하 의원이 5% 미만임을 보여준다. 지도에서 보여주는 숫자는 2018²⁵⁾청년 참여에 관한 의회간 연합이 실시한 연구에서 발췌하였다.

24) The map is available on the webpage of ElecData, the Compendium of Electoral Data of the Council of Europe <https://www.coe.int/en/web/electoral-assistance/members-of-parliament-under-age-30>

25) Website of the Inter-Parliamentary Union: <https://www.ipu.org/resources/publications/reports/2018-12/youth-participation-in-national-parliaments-2018>

□ 유럽의 선거권



유럽평의회 회원국 선거연령 지도²⁶⁾

대부분의 유럽 국가들은 18세부터 자국민이 전국단위 선거(국회의원, 대통령 및 유럽단위 선거)에 선거권을 부여하고 있다. 하지만 일부 국가들은 법정 연령을 17세나 16세로 낮추고 있다.

일부 국가의 경우, 지방선거의 선거연령을 18세 미만으로 하고 있다. 독일이나 스위스 같은 곳이 여기에 해당되는데 이들 국가에서는 일부 지역의 경우 16세에도 투표가 가능하다.

26) All the data are available on each country page of ElecData: <https://www.coe.int/elecdata>

□ 유럽의 피선거권

유럽에서 전국단위 선거에 후보자로 출마할 권리는 모두 동일하지는 않으며 선거연령과 비교했을 때 나라별로 편차가 더 크다.

일부 국가에서 시민들은 전국단위 선거의 선거권과 피선거권을 동시에 얻는다. 다른 국가에서는 피선거권은 나중에 허용된다. 유럽에서 전국단위 선거에 후보자로 출마할 수 있는 최소 연령은 18세이며 최대 연령은 25세다.



유럽평의회 회원 국가 피선거권 연령 지도²⁷⁾

27) Idem 27

» 결론

최근 수 십 년간 대의민주주의는 전례 없는 하강 곡선을 그리고 있다. 이런 점에서 청년층의 행동은 불길한 징후를 보이고 있다. 투표소로 향하는 청년들은 갈수록 감소하고 있다. 청년들은 자신들의 현재와 미래의 삶에 영향을 주는 결정에 참여할 필요가 있다.

민주주의를 불신하는 현실에 직면하여 선거시민사회국은 선거 이해당사자들이 민주적 과정에 청년 참여를 이끌어 낼 수 있도록 자문과 조언을 제공하는 방법론을 자체적으로 개발하였다.

유럽평의회 선거시민사회국은 그 활동과 프로그램 모든 면에서(성, 연령 등) 보다 포용적인 사회를 지향한다. 선거 외에도 선거시민사회국은 다른 모든 형태의 참여를 증진시켜 과소 대표된 범주에 속한 유권자들이 의사결정 과정에 영향력을 행사할 수 있도록 하고 있다.

신세대는 이전 세대와 동일한 경험을 공유한 바 없기에 민주주의의 횃불을 앞으로 전달하는 일은 점점 더 어려워지고 있고 여기에 인터넷과 신기술의 출현은 민주적 삶에 대한 이해를 크게 바꿔놓았다. 가능한 기존 현실에서 멀어지지 않으려 부단히 변화를 모색하는 유럽평의회 입장에서, 이는 새로운 도전이다.

오랜 기간의 협력 경험과 방대한 전문지식을 배경으로 선거시민사회국은 유럽과 전세계 선거관리기구들에게 조력과 전문기술을 제공할 준비가 되어 있다.

유럽평의회 선거시민사회국

4

룩셈부르크 및 시민교육센터의 민주시민교육에 관한 질의응답



마크 신티겐 / 로메인 슈뢰더

» 1. 시민교육센터(ZPB)의 소개

시민교육센터(Zentrum fir politesch Bildung)는 2016년에 설립된 독립재단입니다. 그 목적은 능동적인 시민행동을 장려하는 데 있습니다.

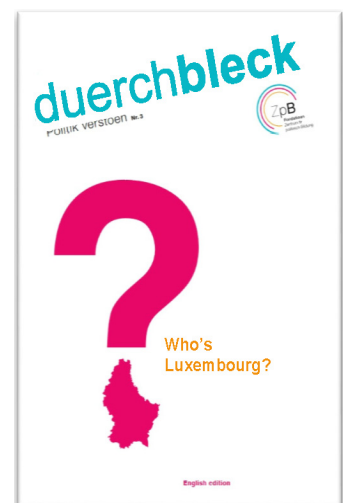
우리의 활동분야는 아래와 같습니다.

- 학습: 우리는 교육교재와 교육활동에 더하여 정치 및 사회문제에 관한 연수를 제공합니다.
- 이해: 우리는 민주적 절차 및 사회적 과제에 대한 이해를 증진합니다. 이 활동은 출판물, 대화, 토론, 전시회 등을 통하여 실시합니다.
- 참여: 우리는 특히 젊은이들 사이에 정치에 대한 관심을 증진시키는 프로젝트를 통하여 참여를 장려합니다. 우리는 각종 기관들이 민주적 구조를 발전시키거나 강화하는 것을 지원합니다.

우리가 제공하는 내용은 아래와 같습니다.

- 알아보기! 정치의 이해(duerchbléck! Politik verstoen) 등 교육용 출판물
- 모의실험 데모크라시티(DemocraCity) 등 연수 및 워크숍
- 연속된 대화 및 토론, 특히 영화와 정치(Film&Politik) 시리즈
- 시민교육 분야에 관한 전문지식

zpb.lu에서 시민교육센터에 관한 자세한 정보를 찾아 보십시오. 그곳에서 여러분은 우리의 소식지를 신청할 수 있습니다.



2. 정규학교 교육과정에 시민교육 교과과정도 포함되니까?

부분적으로 포함되어 있습니다. 중등학교의 특정 학급(15살 이상의 학생들로 구성된 학급)에는 시민교육 교과과정이 있으나, 그 연령의 모든 학급에 있는 것은 아닙니다. 또한, 그 교육과정 중에는 주로 정부공공기관에 관한 지식, 입법과정 또는 민주정치제도의 기능을 이해하는 데 필요한 다른 이론적 지식에 중점을 두는 것도 있습니다. (어느 연령이든) 시민들의 정치 및 사회 참여가 지니는 중요성은 별로 강조되지 않고 있습니다. 학교에서 참여 방법 및 사회의 능동적인 구성원이 되는 방법 역시 관심사가 되는 경우가 드뭅니다.

이것은 우리가 알고 있는 바와 같이 학생들 중 소수만이 시민교육을 받는다는 것을 의미합니다. 대다수의 학생들(그러나 모든 학생들이 그런 것은 아닙니다)은 민주적인 기관에 관하여 이론적인 방법으로 배웁니다.

3. 최근 교육에 주로 사용되는 방법은 무엇입니까? (논쟁, 모의선거, 시청각 교재의 사용 등)

교과서가 주로 사용됩니다. 모의선거, 시민교육센터에서 제공한 교재, 논쟁을 사용하는 교사들도 있습니다. 여러분은 www.zpb.lu에서 우리 교재를 찾아볼 수 있습니다.

우리(시민교육센터)는 교사들이 자유로이 사용할 수 있는 다양한 교습용 자료를 제공합니다. 이러한 제공자료에는 오디오, 비디오, (www.smartwielen.lu 같은) 웹툴(webtools), 교습법 안내서, 워크숍을 위한 아이디어, 국회의원들과의 만남, 정치인들 간의 논쟁 등이 포함됩니다. 일련의 광범위한 교재를 제공하면서, 우리는 교사들에게 교과서를 사용하는 것 이상의 일을 할 동기를 부여합니다.

4. 여러분에게는 학교 정규직 교사들 외에 학교에서 민주시민교육을 담당하는 전문 강사나 교사들이 있습니까? 그 교사나 강사들을 누가, 어떻게 훈련시킵니까?

2018년 이후, 중등학교에는 시민교육 전문교사들이 있습니다. 그 이전에는, 대부분 역사 또는 지리 교사들이 시민교육을 가르쳤습니다. 그 신입교사들은 모든 신입교사들을 훈련시키는 국립센터에서 훈련을 받습니다. 이 신입교사들에게는 특별한 교육과정이 있고 시민교육과정에 적합한 내용과 교수법을 배웁니다. 여러분이 장래의 시민교육 교사들을 위한 이 교육과정에 관하여 더 상세한 내용을 알고 싶으면 부담 없이 질문하십시오. 저는 여러분에게

그 과정을 담당하는 사람들에 관하여 세부적인 내용을 알려 줄 수 있습니다.

초등학교에는 시민교육을 위한 특수교사가 전혀 없습니다. 다른 모든 분야도 함께 가르치는 정규직 교사들이 시민교육을 담당합니다.

» 5. 여러분은 학교교육용 교과서 및 교재를 어떻게 제작합니까?(자금조달, 계획 수립, 참가자 및 절차)

교과서는 교육부에서 제작합니다. 우리의 자체 교재는 시민교육센터의 직원들(이들은 대부분 현직 교사이면서 우리를 위하여 시간제로 근무하는 사람들입니다)이 작성합니다. 이를 통해 우리가 제공하는 교재는 학생들과 정기적인 접촉이 없는 사람들이 제작한 안내책자가 아니라 정말로 교사들이 필요로 하는 것이라는 점을 확인합니다. 우리는 우리 팀 안에서 다룰 주제를 토론하고 우리가 중요한 사회 및 정치 현안이라고 생각하는 바에 따라 주제를 선택합니다. 이 교재를 작성하기 위한 자금은 교육부가 제공하지만, 주제 선택이나 우리가 현안을 제시하는 방법에는 간섭하지 않습니다. 우리는 완전히 독립적이며 우리의 출판물은 일체 교육부의 검인정을 받지 않습니다. 그 작업을 하는 동안, 우리는 우리 교재의 내용이 정확하며 특정 주제에 관한 다른 시각들을 반영한다는 것을 확실히 하기 위하여 선정된 주제에 대하여 전문가들과 상의합니다.

» 6. 학생들의 교육 목적으로 작성된 학교 밖의 프로그램(비정규교육)이 있습니까?

저는 아래의 제안은 시민교육 전반에 관한 것이고 선거만을 특정하여 관련된 것이 아니라는 점을 강조하고 싶습니다. 우리는 선거란 “몇 년에 한 번 있는” 참여기회(물론, 매우 중요한 기회입니다)에 불과하지만 일상적인 정치생활 및 사회생활에 참여할 기회는 훨씬 더 많다고 생각합니다. 정치에 참여하는 것이 항상 중요하다는 인식이 없으면 선거에 관심을 집중하는 것만으로는 효과가 없을 것입니다.

학교 밖에서는, 룩셈부르크 국적 신청자(성인)들을 위한 프로그램이 있습니다. 그 사람들을 위한 필수 교육과정이 있습니다.

청소년센터는 젊은이들에게 참여하고 사회의 능동적인 구성원이 되도록 격려하여야 합니다. 우리는 이것을 시민교육의 일부라고 생각합니다. 그러나 필수 프로그램이나 세부적인 교과과정은 없습니다. 마찬가지로, 우리는 학교 밖에서 젊은이들과 일하는 교육자들이 시민교육을 하고자 하는 경우 교습용 자료를 갖추도록 그들에게 제안합니다.



시민교육센터의 전반적인 철학은 우리가 가능한 한 목표집단에 적합한 제안을 하는 것입니다. 우리는 이 제안을 장려하며 그것을 교사 및 교육자들에게 알리고 그들에게 그 제안을 이용하도록 격려합니다. 교육부는 우리 제안의 이용을 의무화하거나 장려하지 않습니다. 우리는 교육부의 한 집행부서로 간주되지 않는 독립기관으로 인지되기를 매우 바라고 있습니다.

교육부(www.men.lu)는 비정규교육 일부를 담당합니다. 사회운동가들과 비정부기구들도 비정규교육을 실시하는 센터를 많이 보유하고 있습니다. 룩셈부르크에는 청년센터가 많습니다. 그 교재 중에는 우리 웹사이트에 있는 것도 있는데, 불어나 독어로 되어 있습니다.

» 7. 선거에 관한 교육은 민주시민교육을 토대로 하여야 합니다. 특히, 선거에 참여하는 학생들에게 요구되는 가장 중요한 능력을 개발하기 위하여 여러분은 어떤 종류의 훈련 프로그램을 가지고 있습니까?

젊은이들이 이러한 능력을 배양하도록 하기 위하여, 우리는 아래의 자료를 제공합니다,

- 교습법 안내책자
- 다중매체 도구(propaganda.guide, Filter bubble 등)
- 비디오 및 오디오

- 우리는 교사 및 교육자들을 위한 연수를 제공합니다(교사 및 교육자들은 시민교육의 중요성과 그 실시방법을 알고 있는 경우에만 젊은이들과 함께 시민교육에 열성적으로 일할 수 있을 것입니다).
- 우리는 교습용 자료를 설명내용에 끼워맞춘 모바일 설명(exhibition)도 제공합니다. 학교와 청소년센터는 두 가지 모두 무료로 빌릴 수 있습니다.
- 우리는 8~12세 아동들과 국회의원들 또는 어린이 협의회 간의 토론회를 개최합니다.
- 우리는 학생들의 참여를 증진하는 데 열성적인 학교와 청소년 센터를 지원합니다. 우리는 민주주의가 어떻게 운영되는가에 관한 이론적 지식을 가르치는 것뿐만 아니라 젊은이들에게 그들이 사는 지역에서 참여를 통하여 민주주의에 충실한 생활을 할 기회를 주는 것도 역시 중요하다고 생각합니다. 젊은이들이 그들의 행위가 영향력을 미칠 수 있다는 것을 경험하는 것이 중요합니다.
- 우리는 정치 현안에 대한 워크숍은 물론 의회 모의실험(데모크라시티)도 제공합니다.

안타깝게도, 우리의 온라인 자료는 대부분 불어나 독일어로 되어 있고 영어로 된 것은 매우 적습니다. 그러나 우리 웹사이트(www.zpb.lu)는 부담 없이 접속하십시오.



어린이 협의회



propaganda.guide

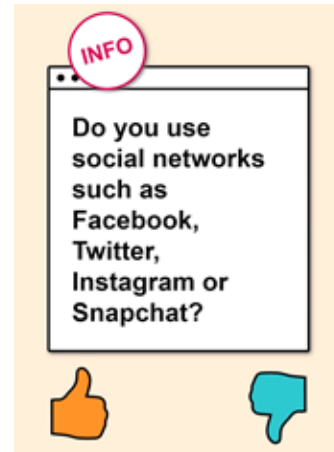
웹사이트는 여러분이 정보를 조작으로부터 구별하는 데 도움을 줍니다. 10가지의 질문을 토대로, 여러분은 메시지의 작성자가 여러분에게 무엇인가를 알리고 싶어 하는지 아니면 여러분을 특정 방향으로 가도록 압력을 가하고 싶어하는지 알 수 있을 것입니다.

<http://propaganda.guide/>

여러분이 인터넷의 사용을 의인화 함으로써 생긴 여러분 자신의 필터버블(정보 거품) 속에 어느 정도로 불잡혀 있는지 그리고 그 거품을 터뜨리기 위해서 무엇을 할 수 있는 지 알 수 있게 해주는 대화형 테스트.

www.fiterbubble.lu

Filter Bubble



»» 8. 여러분은 선거를 위한 민주주의 교육을 성공적으로 준비하고 실시하도록 우리에게 어떤 조언을 주겠습니까?

선거에 관심을 집중하는 것만 중요한 것이 아닙니다!

선거는 몇 년마다 실시됩니다. 그러나 그 사이에 사회생활과 정치생활에 시민들의 참여가 없다면 사회정치적 모델로서의 민주주의는 어려움을 겪을 수밖에 없습니다.

마크 쉐인트겐(Marc Schoentgen)
시민교육센터 이사

로메인 슈뢰더(Romain Schroeder)
커뮤니케이션/자문/훈련/교육 서비스 코디네이터

Chapter II

청소년 민주시민교육 자료 소개



- 5-1 인권 교육의 도구로 나침반(COMPASS) 활용하기
- 5-2 두 도시의 이야기
- 5-3 투표할 것인가 아니면 투표하지 말 것인가?
- 5-4 연결하기
- 6. 정치 활동 참여하기
- 7. Duerchbleck - 정치참여
- 8. Smartwielen



COMPASS

Manual for Human Rights Education with Young People



2nd edition,
updated in 2020



본 자료집에 사용된 나침반(Compass)의 한국어 저작권은 (사)더나은세상과 평화인권교육센터에 있습니다.
(해당기관에서 2021년 한국어판 출간 예정) <https://www.coe.int/en/web/compass>

5-1

인권 교육의 도구로 나침반(COMPASS) 활용하기

인권에 대해 가르치고 배우는 방법에는 여러 가지가 있다. 인권을 다가가는 방법은 정규 교육과정인지 비정규 교육과정인지, 각 국의 정치·사회·경제적 여건, 참여 청소년¹⁾의 나이, 인권 학습에 대한 청소년의 관심과 열의에 따라 달라질 것이다. 뿐만아니라 인권 문제와 인권교육에 관련한 당신 자신의 경험에 따라 달라진다.

여러분은 청소년 지도사이거나, 트레이너, 학교 교사나 성인 교육 지도사, 교회 토론 모임의 회원, 청소년 활동가 일지 모르겠다. 당신이 누구이든 그리고 어디에서 일을 하든, 우리는 이 안내서가 당신에게 도움이 될 거라고 믿는다. 우리는 교수법이나 훈련 기술에 대해서 혹은 인권 관련 사전 지식에 대해서 어떠한 가정도 하지 않는다.

나침반은 하나의 유연한 자료원으로 보길 바란다. 인권 증진은 지속적이고 창의적인 과정이며, 이 책자의 사용자로서의 여러분은 이러한 과정과 연결되어 있다. 우리가 제공하는 아이디어들을 여러분 자신의 필요와 함께하는 청소년들의 필요에 맞게 이용하고 발전시키길 바란다. 또한 배운 바를 검토해보고, 경험에서의 피드백을 우리에게 보내주길 바란다. 피드백 양식은 www.coe.int/compass에 있다.

우리 중 어느 누구도 우리 모두가 함께 알고 있는 것을 알지는 못한다.

- 노자 -

»» 나침반에는 무엇이 있나?

우리는 여러분이 먼저 안내서 전체를 간략하게 훑어봄으로써, 안내서 내용에 대한 전반적인 느낌을 얻기를 강력히 제안한다. 특별히 먼저 읽어야 하는 부분은 없다. 오히려, 우리는 여러분이 관련 있는 부분을 골라서 시작할 수 있도록 구성하였다.

1장: 이 장은 인권과 인권 교육, 그리고 이 안내서를 활용하는 방법을 소개한다.

1) 본 매뉴얼에서 제시하는 청소년은 만25세 이하를 지칭하고 있으며, 본 매뉴얼에서 제시된 활동은 청소년을 포함하여 성인들을 위한 교육활동에도 사용할 수 있다고 밝히고 있다. (역자주)

2장: 이 장은 인권 교육 관련 활동들을 보여준다. 이 장에서 여러분은 선택된 주제와 다른 권리들과 관련되어, 다양한 차원에서 이루어지는 인권 탐구 활동 58개를 발견할 것이다. 58개의 활동들은 여러분이 젊은이들과 작업할 때 사용할 도구이다.

3장: “행동에 옮기기” 파트는 우리가 ‘행동에 옮기기’를 통해 말하고자 하는 바를 설명하고, 지역 공동체 사회와 더 넓은 세계에서 인권을 촉진하는 방법에 대한 아이디어와 조언을 제시한다.

4장: 이 장은 인권과 인권의 역사적 발전에 관한 배경 정보를 국제적인 표준과 문서들과 함께 제공한다.

5장: 이 장에서는 세계적 나침반 주제에 관한 배경 정보를 얻을 수 있다.

부록: 주요 선언문의 요약, 협약과 인권 원문, 그리고 자주 사용되는 용어의 용어집

여러분이 젊은이들과 함께 인권 교육을 시작하려면 충분한 자료가 있어야 한다. 나침반은 이미 훈련 또는 교수 기술이 있든 없든, 인권 교육에 참여하려는 모든 사람을 위해 작성되었다. 시작하는 데 있어, 여러분은 인권에 대해 “전문가”가 될 필요는 없다. 인권과 인권 교육에 관심을 두는 것만으로도 자격이 충분하다.

»» 인권 주제

우리는 이 안내서에서 모든 인권을 다루기를 희망하지는 않는다. 우리는 이 안내서에서 젊은이들의 삶과 가장 관련성이 있다고 여겨지는 문제점을 선택해서, 20개의 주제로 묶었다. 각 주제에 대한 배경 정보 기록은 5장에 나타나고, 활동과 주제 사이의 상호 참조 사항은 활동 요약 부분에 있다.

세계적인 주제 20개는 알파벳 순서로 다음과 같다:

1. 아동
2. 시민권과 참여
3. 문화와 스포츠
4. 민주주의
5. 장애와 장애인 차별주의
6. 차별과 불관용
7. 교육

8. 환경
9. 성(性)
10. 일반 인권
11. 세계화
12. 건강
13. 대중 매체
14. 이주
15. 평화와 폭력
16. 빈곤
17. 종교와 믿음
18. 기억
19. 전쟁과 테러리즘
20. 일

»» 진행

우리는 나침반에서 활동을 준비하고, 소개하고, 조직하는 사람을 지칭하는 말로 “진행자 (facilitators)”를 사용한다. 진행자는 “무엇인가가 일어나게끔 하고”, “돕고”, 그리고 다른 사람들이 그들 자신의 잠재력을 알고 개발하도록 격려하는 사람이다. 진행자의 도움으로, 여러분은 사람들이 실험, 탐색, 주고받기를 통해 학습하는 안전한 환경을 조성한다. 타인에게 지식을 전파하는 것은 “전문가”인 리더, 한 사람만의 문제가 아니다. 참여자와 진행자는 물론이고, 모든 사람이 경험을 공유하며 성장해야 한다.

젊은이들의 진행자가 되고, 평등하고 협력하는 분위기에서 일할 기회는 유럽 전역에서 다르다. 우리는 정규 교육 영역에서 교육의 목표와 철학, 학급 운영의 기법과 교육과정이 다름을 알게 된다. 학생들이 자신이 무엇을 배울지 결정하는 것은 일반적이지 않으며, 교사가 진행자의 역할을 맡는 것도 흔하지 않다. 다른 기관들의 목표와 철학에서뿐만 아니라, 기관들이 제공하는 활동과 기회에서도 똑같이 큰 다양성이 비정규교육 영역에 나타난다. 그리고 리더십 유형도 권위주의적인 형태에서 민주주의적인 형태까지 다양하다. 이러한 차이점은 국가 간은 물론이고 각 나라 안에서도 분명히 나타난다.

우리는 모두 우리 자신의 자민족중심주의의 불가피성을 쉽게 간과하거나 망각하게 하는 우리 사회의 교육적 규범과 사회적 규범 안에서 산다. 그 결과, 우리는 우리가 일을 처리하는 방식을 당연시하고 정상적인 것으로 받아들인다. 여러분은 여러분의 고유한 방식과 관행, 그리고 여러분의 젊은 동료와의 관계를 심사숙고 하는 것이 여러분의 진행 기술을 개발하는 데 도움이 됨을 알 수 있다.

학습자에게 학습 책임을 넘길 준비를 하라.

지도자 위치에 있으면서 통제권의 일부를 “놓는” 것은 어렵지만, 인권 교육 진행자로서 여러분은 학습자에게 학습 책임을 넘겨주고, 학습자들이 현재 상황이나 문제를 분석하고, 그들이 스스로 생각해서 그들만의 결론에 도달하도록 준비해야 한다. 모든 책임을 젊은 사람들에게 넘겨주라는 말은 아니다. 진행자는 젊은 사람들이 그들의 성숙도와 참여 능력에 적합한 환경에서 학습할 수 있는 안전한 공간을 조성하는 까다로운 임무를 맡는다.

그러나 활동의 전후 사정을 이해하려면 더 열심히 적응을 해야 하며, 이로 인해 진행자나 교육자 또는 교사는 더 깊은 딜레마에 빠질 수 있다. 예를 들면, 인권 교육 수업이나 과정이 필수인 경우, 활동의 배경에 대한 적응 여부는 결과에 영향을 미칠 수 있으며, 인권에 대한 학생들의 태도에도 영향을 미칠 수 있다. 특히 평가된 내용만 학교에서 진지하게 인정되는 경우. 또 다른 측면은 많은 정규 교육 시스템을 특징짓는 평가와 관련된다. 이 점을 다루는 방법에 대한 유용한 아이디어는 ‘민주주의를 위한 교육: 민주적 시민권 및 인권 교육에 관한 배경 자료’에서 찾을 수 있다.

학교나 교실 환경에서 이루어지는 진행화의 “기술적” 측면은 비정규 학습 환경과 반드시 크게 다르지는 않으며, 나침반 활동의 지침 사항은 학교나 비정규 학습 환경 둘 다에서 완벽하게 관련성이 있다.

»» 인권 교육의 토대인 문제 해결

다른 사람들은 다른 가치 체계를 가지고, 따라서 다른 방식으로 권리와 책임을 보기 때문에 인권 교육 문제는 종종 논란이 많다. 의견의 차이로 표명되는 이러한 차이점은 우리 교육의 기초 토대이다. 인권 교육의 중요한 목표 두 가지는, 첫째로 젊은 사람들이 하나의

문제에 대해 다른 관점에 반드시 동의하지는 않더라도, 다른 관점을 존중하는 기술을 갖게 하는 것이고, 둘째로는 젊은 사람들이 문제점에 대해 서로 동의하는 해결책을 찾는 기술을 개발하는 데 도움을 주는 것이다.

이 안내서와 제시된 활동들은 상이한 의견이 학습 과정에서 건설적으로 이용될 수 있다는 가정에 기반을 둔다. 많은 비정규 교육 활동에서처럼, 인권 교육의 목적은 모든 사람이 동의하는 것이 아니라, 참여자들이 비판적으로 사고하고, 서로의 말을 경청하고, 자신들의 의견을 표현하고, 다른 의견을 존중하는 것이다.

활동을 진행하고 갈등을 건설적으로 다루는 일은 매우 어려워 보일 수도 있지만, 그럴 필요 없다. 여러분이 하는 일을 지원하기 위해서, 개개 활동에는 “진행자를 위한 조언”과 “추가 정보”가 들어 있다.

»» 사용자를 위한 일반적인 조언

여러분은 ‘나침반’을 활용해서, 여러분의 필요 사항과 젊은 동료들의 필요 사항을 충족해야 한다. 어느 페이지에서 시작할지는 중요하지 않다. 인권에 대한 주요 협약들, 그 협약들이 1948년에 어떻게 처음 공식화되었는지, 그리고 그 이후 협약이 어떻게 발전해 왔는지에 대한 정보원으로 나침반을 사용할 수 있다. 또한, 나침반을 빈곤, 성별 문제 및 기타 주제와 관련한 인권에 대한 정보 개요서로 사용할 수도 있다. 그러나, 나침반의 활동들은 인권 교육을 위한 도구이기 때문에, 대부분의 사람이 관심을 두는 활동이다.

■ 활동을 선택하는 방법

그 밖에 다른 일을 하기 전에, 여러분이 달성하고자 하는 것이 무엇인지에 대해 분명하게 마음을 정해야 한다. 즉, 여러분은 목표를 설정해야 한다. 그런 다음 다루고 싶은 주제와 관련이 있고, 여러분과 젊은이들이 편안하게 느낄 수 있는 방법을 사용하는 활동을 이어서 선택할 수 있다. 선택한 활동은 여러분과 여러분의 집단에 적합한 수준이어야 하며, 여러분이 가능한 시간에 맞아야 한다.

활동을 세심하게 적어도 두 번을 읽고, 집단이 어떻게 반응하고, 그들이 어떤 말을 할지 상상해 본다. 여러분은 활동을 어떤 식으로 변경하고 싶을 것이다. 특히 여러분이 원하는

학습이 가능하도록 “보고(debriefing)와 평가”의 몇몇 질문을 조정하고 싶을 것이다. 여러분이 필요한 모든 자료를 가지고 있는지 확인한다. 특히, 참여자들이 소집단으로 나뉘어 활동하게 될 경우, 충분한 공간을 확보하도록 한다.

개개 활동은 표준 형식으로 제시된다. 아이콘과 표제는 전체 개요 파악을 쉽게 하는데 이용된다.

Ⅰ 활동을 소개하는데 사용되는 핵심 상징과 표제

□ 주제



주제는 나침반에서 제시하기로 선택한 주제로, 예를 들면, 일반 인권, 빈곤 및 건강이 있다. 인권은 서로 연관되어 있고 나눌 수 없으며, 서로 다른 문제와 겹친다. 이 말은 개개 활동이 필연적으로 여러 주제와 관련이 있음을 의미한다. 우리는 활동과 가장 분명하게 관련된 세 가지 주제를 보여준다.

□ 복잡성

복잡성을 통해서, 우리는 이 방법이 얼마나 난해한지를 보여주고, 참여자들이 활동을 즐기는데 필요한 비판적 사고와 분석적 의사소통 기술을 제시한다.

기본적인 기술을 요하는 활동들도 대부분 간단한 방법이 있고, 별로 준비할 게 없으며, 대개 시간이 많이 걸리지 않는다. 반면에, 훌륭한 의사소통과 사고 기술을 요하는 활동들은 종종 일련의 구성 요소로 나뉘며, 더 많은 준비가 필요하고 시간이 더 걸린다.

레벨 1: 활동은 짧고 간단하다. 그럼에도 불구하고, 이 활동은 사람들이 상호작용하고 서로 의사소통하게 하는 방식에서 가치가 있다. 활력을 불어넣는 것과 어색함을 깨는 것, 그리고 검토 활동이 이 범주에 속한다. 레벨 2 활동은 인권 문제에 대한 사전 지식이나 잘 발달된 개인 또는 집단 작업 기술을 요구하지 않는다. 이 수준의 많은 활동은 사람들이 의사소통 및 집단 작업 기술을 개발하는 데 도움이 되고, 동시에 인권에 대한 관심을 고무하도록 설계되었다.

레벨 3 활동은 더 복잡하며, 문제에 대한 더 깊은 이해와 통찰력을 개발하도록 설계되었다. 레벨 3 활동은 토론이나 집단 작업 기술에서 더 높은 수준의 역량을 요구한다.

레벨 4 활동은 더 길고, 이 활동에는 좋은 집단 작업과 토론 기술, 참가자의 집중력 및

협력이 필요하며, 더 긴 시간의 준비도 필요하다. 레벨 4 활동은 또한 문제에 대한 더 넓고 깊은 이해를 제공한다는 점에서 더 포괄적이다.

□ 집단 크기

우리는 활동을 성공적으로 실행하는 데 필요한 사람의 수를 표시한다. 활동의 일부에 소집단 작업이 포함되면, 소집단의 크기가 괄호 안에 표시된다.

□ 시간



우리는 명시된 참가자 수, 보고 및 평가, 그리고 전체 활동을 실행하는 데 필요한 시간을 분으로 계산해서 일반적으로 표시한다. 예상 시간에는 후속 단계와 관련된 논의 또는 조치가 포함되지 않는다.

여러분은 필요한 시간을 직접 추정해야 할 것이다. 만약 여러분이 많은 소집단과 함께 작업한다면, 각 집단이 본회의에서 피드백을 줄 수 있도록 더 많은 시간을 허용해야 한다. 만약 집단 규모가 크다면, 모든 사람이 보고 및 평가에 이바지할 기회를 가질 수 있는 시간을 허용해야 한다.

□ 개요

우리는 활동에 사용된 주제와 기본 방법을 보여준다. 예를 들어, 망명을 원하는 사람들에 관한 활동, 대중 매체의 편견에 관한 활동인지, 소집단 토론이나 역할극을 포함하는지 여부가 있다.

□ 관련 권리

경험과 사건을 구체적인 인권에 연관시키는 능력은 인권 교육의 핵심 목표이다. 그러나, 인권은 서로 연관되어 있고 나눌 수 없기 때문에, 문제가 중복되고, 각 활동은 필연적으로 여러 권리와 관련된다. 따라서, 세계 인권 선언 요약과 관련하여, 우리는 활동에서 예시되고, 보고 및 평가에서 논의되어야 하는 세 가지 권리를 제시한다.

□ 목표

목표는 여기에 설명된 지식, 기술, 태도 및 가치 측면에서 인권 교육의 역량 기반 학습 목표와 관련된다.

□ 준비물

이것은 활동을 실행하는 데 필요한 준비물 목록이다.

□ 준비

이것은 활동을 실행하기 전에 진행자가 해야 할 것들의 확인 목록이다.

우리는 진행자가 문제를 조사하여 이해하고, 필요하다면 5장의 배경 정보를 읽는 것을 당연시한다. 따라서, 이 준비 과정은 모든 활동에서 반복되지는 않는다.



□ 지침 사항

이것은 활동을 실행하는 방법에 대한 지침 사항 목록이다.



□ 보고 및 평가

여기에서 우리는 진행자에게 보고 및 평가를 수행하는 데 도움이 되는 질문을 제안한다. 우리의 질문은 지침 역할을 하고, 우리는 여러분이 여러분의 목표에 따라 학습 포인트를 도출할 수 있도록, 여러분이 질문을 적어도 몇 개 개발할 것으로 기대한다.



□ 진행자를 위한 조언

이것은 방법과 알아야 할 사항들에 대한 지침 기록이자 설명이다. 예를 들어, 여러분이 소수자에 대한 고정관념에 관련된 일을 하고 있다면, 여러분의 집단에 소수자 출신의 사람이 있습니까?



□ 응용

여기에서는 다양한 상황에서 사용하기 위해 활동을 조정하고 개선하는 방법에 대한 몇 가지 아이디어를 제시한다. 그러나, 이 아이디어들은 제안일 뿐이며, 진행자인 여러분이 원하는 방식으로 활동을 자유롭게 수정하여 집단의 필요 사항을 가장 잘 충족시켜야 한다.



□ 후속 활동을 위한 제안

활동을 진행하는 것만으로는 충분하지 않다. 학습을 강화하고 잊지 않도록 후속 단계가 필요하다. 게다가, 우리는 인권 교육의 중요한 목표가 젊은이들이 자신과 관련된 문제에 대해 조치를 취할 수 있도록 하는 것임을 기억해야 한다.

따라서, 우리는 다음에 무엇을 할 것인지에 대해 아이디어를 제시한다. 예를 들어, 지역

도서관이나 인터넷에서 조사할 주제에 대해 제안하고, 전체 집단에 그 제안을 보고할 수 있다. 여러분이 다음에 시도하고 싶은 다른 활동에 대한 아이디어도 제공한다.



□ 실천 아이디어

실천은 인권교육에서 중요한 목표인데 우리는 청소년들이 자신과 관련된 이슈에 대해 행동을 취하기 위한 기술을 가지길 원한다. 우리는 이 점을 강조하고자, 별도로 제3장 실천하기를 구성하였으며, 각 활동에 실천에 대한 아이디어를 다루고 있다.



□ 주요 날짜

국제연합과 다른 많은 단체들은 인권의 다양한 측면에 대중의 관심을 끌기 위해 축하의 날 또는 추모의 날이라는 아이디어를 이용한다. 우리는 그러한 “주요 날짜”를 90개 이상 모았고, 이 날짜들을 여러분이 행동에 옮길 계기로 사용할 것을 제안한다. 예를 들면, 덴마크의 젊은 망명 신청자 집단은 카페를 운영하는 덴마크 적십자 청소년 지부와 팀을 이루어, 6월 20일 세계 난민의 날에 공개 행사를 열었다.



□ 추가 정보

여기에서는 활동과 정확하게 관련된 추가 배경 정보를 제공한다. 우리는 모든 경우에 있어서 여러분이 5장을 참조해서, 활동에서 다루는 특정 주제와 관련된 배경 정보를 찾기를 권고한다.

□ 유인물

유인물은 복사해야 할 역할 카드, 자료표 및 토론 카드이다. 여러분은 집단의 필요 사항을 충족하기 위해 이를 자유로이 변형할 수 있다.

»» 활동 운영에 대한 일반적인 조언

활동이 예상대로 정확히 진행되는 경우는 드물다. 그것은 나침반 활동에 따르는 보상이자 도전이다. 여러분은 벌어지고 있는 일에 반응하고, 신속하게 결정을 내려야 한다. 기억해야 할 주요 사항은 명확한 목표를 설정하고 준비하는 것이다.

Ⅰ 공동으로 진행하기

가능하다면 항상 다른 사람과 함께 진행한다. 교사는 이것을 “팀 교육”으로 인식할 것이다. 두 사람이 소집단 작업을 돕거나 개인의 필요 사항을 처리하며 책임을 공유한다는 점에서 실질적인 이점이 있다. 두 사람이 활동을 진행할 때, 속도와 리듬을 조정하여 관심을 유지하는 것이 더 쉽다. 계획한 대로 진행되지 않을 경우, 두 명의 진행자는 서로 지원할 수 있으며, 혼자서 하는 것보다 다른 사람과 함께 검토하는 것이 또한 더 보람이 있다. 공동 진행을 위해서는 두 진행자가 함께 활동을 준비하고, 각자의 역할을 확실히 알아야 한다. 가급적 젊은 사람들이 참여하는 팀으로 활동을 개발하는 것이 더 좋다.

Ⅰ 세심하게 준비하기

활동에 대한 모든 정보를 가급적이면 두 번 읽었는지 확인한다! 여러분의 머릿속에서 읽은 내용을 되새긴다. 어떻게 진행될지 시각화해 본다. 집단이 어떻게 반응하고 무슨 말을 할지 상상해 본다. 집단은 여러분이 답을 모르는 질문을 불가피하게 할 것이다. 그러나 이것은 당연한 것이다. 여러분도 젊은이들과 함께 배우기 위해 거기에 있다. 그럼에도 불구하고, 여러분은 배경 정보를 읽어서 합리적으로 잘 알고 있는지 확인해야 한다.

공동으로 진행하기 위해서는 두 진행자가 함께 활동을 준비하고, 각자의 역할을 확실히 알아야 한다. 가급적 젊은 사람들이 참여하는 팀으로 활동을 개발하는 것이 더 좋다.

Ⅰ 시간 관리

신중하게 계획하고, 활용 가능한 시간에 한꺼번에 너무 많은 것을 하려고 하지 마라. 활동이 여러분 예상보다 오래 걸리면, 토론 시간을 충분히 가질 수 있도록 활동 시간을 줄여야 한다(학습 주기에 대한 메모 참조). 종종 참여자를 참가시키고, 5분 안에 즉시 중지할지, 혹은 문제를 해결하는 다른 방법에 대해 상담하는 것이 좋다.

반면에, 당장 시간이 많은 경우에는 토론을 질질 끌지 말고, 휴식을 취하거나 재미를 위해 빠르게 활력을 불어넣는 활동을 한다.

Ⅰ 안전한 환경 조성하기

함께 일하는 젊은이들은 자유롭게 탐색하고 발견하고 서로 상호 작용하고 공유해야 한다.

여러분은 진실하고 친절하며 격려하고 유머가 넘쳐야 한다. 참여자가 이해하지 못하는 전문 용어나 언어를 사용하지 마라. 사람들은 무슨 일이 일어나고 있는지 알 때 안전하다고 느끼므로, 여러분이 활동을 어떻게 소개하는지가 중요하다. 그냥 갑자기 시작해서는 안 된다. 활동을 설정해야 한다. 활동 설정을 하는 한 가지 방법은 어색한 분위기를 깨는 뭔가를 하는 것이다.

■ 기본 규칙 정하기

집단 내 모든 사람이 참여하고 경험하는 활동의 기본 규칙을 이해하는 것이 중요하다. 예를 들어, 모든 사람은 활동에 대해 자기 몫의 책임을 가져야 한다. 모든 사람이 경청의 대상이 되고, 말하고, 참여할 기회를 가져야 한다. 어느 누구도 자신이 불편하게 느끼는 말을 해야 한다는 부담감을 느껴선 안 된다. 여러분은 이러한 기본 규칙을 수업이나 집단에서 처음 활동을 시작할 때 논의하고 동의해야 한다. 그리고 특히 새로운 사람들이 집단에 합류할 때, 여러분은 이 기본 규칙을 때때로 검토할 수 있다.

■ 분명한 지침 사항 주기

모든 사람이 지침 사항을 이해하고, 그들이 해야 할 일을 알고 있는지 항상 확인한다. 예를 들어, 활동이 역할극이라고 알려주는 것처럼, 활동이 무엇에 대한 것인지 그리고 활동에 수반되는 사항을 일반적인 용어로 설명함으로써 시작하는 것이 도움이 된다. 사람들에게 주어진 임무를 완수해야 하는 시간을 알리고, 시간이 거의 다 되었을 때 5분 전에 주의를 주어 마무리 지을 수 있도록 한다.

■ 토론 진행하기

토론은 인권 교육 과정에서 핵심이다. 집단 내 모든 사람이 원하는 경우 참여할 수 있도록 특별한 주의를 기울여야 한다. 집단에 공통적인 단어, 표현 및 언어를 사용하고, 익숙하지 않은 단어는 설명하라. 용어집을 활용한다. 참여자들이 자신의 의견을 제시하도록 격려한다. 사람들이 문제를 자신의 삶과 직접적으로 관련 있는 것으로 생각하도록 세계적이고 지역적 측면의 균형을 유지한다.

때때로 토론이 “막히게” 된다. 여러분은 원인을 규명해야 한다. 예를 들어, 더 이상 토론할 주제가 없거나 너무 감정적이어서 그럴 수 있다. 여러분은 질문을 할 것인지, 전술을

바꿀 것인지, 아니면 계속 진행할 것인지 결정해야 한다. 여러분이 참여자의 질문이나 문제에 대해 답변을 제공해야 한다고 생각해서는 안 된다. 집단 자체는 서로의 말을 듣고 공유해서 집단의 답을 찾아야 한다. 물론, 집단은 여러분의 의견이나 조언을 구할 수 있지만, 집단은 스스로 결정을 내려야 한다.

Ⅰ 보고 및 평가

나침반 활동은 보고 및 평가 없이는 마치지 않는다. 이 부분은 참여자들이 서로 학습의 핵심을 제공하고 더 넓은 맥락에서 배우도록 도와준다. 참여자들에게 활동을 완료하고, 필요하면 무슨 일이 일어났는지 그리고 그들이 무엇을 배웠는지 논의하기 전에 역할에서 벗어날 충분한 시간을 주도록 하자. 각 활동이 끝날 무렵에는 사람들이 배운 내용과 그것이 그들의 삶, 지역 사회 및 더 넓은 세상과 어떻게 관련되는지에 대해 이야기하는 시간을 보낸다. 반성이 없으면, 사람들은 경험에서 많은 것을 배우지 못한다.

우리는 여러분이 참여자들에게 다음과 관련된 질문을 하여, 보고 및 평가 과정을 검토할 것을 제안한다:

- 활동 중에 일어난 일과 그들이 느낀 점
- 자신에 대해 배운 내용
- 활동에서 다루어진 문제와 관련 인권에 대해 배운 내용
- 그들이 배운 바의 이용 방법

Ⅰ 검토

반성 없이는, 사람은 경험에서 배우는 것이 많지 않다.

여러분이 하고 있는 일과 학습에 대한 주기적인 평가 또는 점검은 중요하다. 왜냐하면, 일이 어떻게 진행되고 있는지에 대해 전반적인 그림을 그리고, 당신의 실행을 향상시키는 데 도움이 되기 때문이다. 검토 시기는 상황에 따라 다르다. 세미나에서 하루를 마칠 때, 혹은 두세 번의 수업 또는 회의가 끝날 때 검토할 수 있다.

여러분이 검토할 때면, 언제나 긴장을 풀고 휴식을 취하며, 다음 사항을 숙고할 시간을 가져야 한다:

- 여러분의 관점에서 활동이 진행된 방식: 준비, 시기, 기타 등등
- 참여자가 배운 내용과 학습 목표를 충족했는지 여부
- 결과의 내용: 당신이 수행하고 있는 활동의 결과로 집단이 지금 할 일
- 여러분이 문제 및 진행에 대해 직접 배운 내용

집단과 함께 정기적으로 검토하는 것은 중요하며 재미있어야 한다. 그래서 보고 및 평가에 이미 상당한 시간을 투자했다면, 진행에 대한 검토과정을 또 하나의 토론으로 바꾸지는 않아야 한다. 신체언어, 그림 및 조각을 사용하는 기술을 포함하여 여러기술이 “검토 활동”이라는 제목 아래 2장에 나온다.

■ 속도 유지

추진력을 유지하는 것이 너무 어렵지 않도록, 대부분의 활동은 90분 이내에 완료되는 것이 좋다. 그럼에도 불구하고, 활동 자체와 보고 듣기 및 평가 사이에, 혹은 보고 듣기 및 평가와 토론 후속 단계 사이에 짧은 휴식을 취하는 것이 사람들의 참여를 유지하는 데 도움이 될 수 있다. 만약 활력이 정말로 떨어지면, 여러분은 활력을 불어넣는 어떤 것을 활용할 수 있다. 활동을 한 후에는 사람들이 긴장을 풀고 휴식을 취하게 하는 것이 중요하다는 점도 명심한다.

■ 피드백 주기

피드백은 누군가가 내뱉은 말이나 행한 행동에 대한 논평이다. 피드백을 주고받는 것은 기술이며, 여러분은 집단 구성원이 피드백을 주고받는 방법을 배우도록 도와야 한다. 피드백은 화자의 의도가 그러하지 않았음에도, 너무나 자주 파괴적인 비판으로 받아들여진다. 피드백에 관한 핵심 단어는 “존중”, “구체적” 및 “논거”이다.

피드백을 제공할 때, 상대방을 존중하고, 상대방의 말과 행동에 집중하고, 여러분의 관점에 대한 이유를 제시하는 것이 중요하다. 여러분은 “당신이 방금 한 말에 절대 동의하지 않습니다. 왜냐하면 ……”라고 말할 수 있다. 부정적인 피드백을 주면, 많은 사람들이 쉽사리 고통받는다. 진행자로서의 여러분은 사람들이 지지하는 방식으로 서로 피드백을 제공하도록 하는 방법을 찾아야 한다. 예를 들면:

- 사람들이 긍정적인 진솔로 피드백을 제공하게 하기

- 상대방을 존중하고 경멸적인 발언을 하지 않기.
- 사람이 아닌 행동에 집중하기
- 사람들이 말하는 것에 대한 이유를 제시하기
- “나는 - 메시지”를 사용하여 사람들이 말하는 내용에 대해 책임지기

특히, 의견이 일치하지 않을 때는 피드백을 받기가 어렵다. 여러분의 역할은 젊은 사람들이 경험을 통해 배우고, 지지를 받고 있다고 느끼고, 기가 죽지 않도록 돕는 것이다. 사람들이 자신이나 자기 입장을 바로 방어하지 않고, 피드백을 주의 깊게 경청하도록 장려한다. 피드백을 주는 사람이 무엇을 의미하는지 정확히 이해하고, 그 피드백을 수락하거나 거부하기 전에 들은 내용을 평가하는 데 사람들이 시간을 할애하는 것이 특히 중요하다.

Ⅰ 참여자의 저항

참여 활동에 연관되는 것은 매우 부담이 되고 힘들다. 예를 들어, 토론, 그리기, 역할극 또는 음악과 같은 다양한 기술을 여러분은 사용하겠지만, 필연적으로 모든 활동이 항상 모든 참여자에게 적합한 것은 아니다. 참여자가 자신감에 차있고, 특정 활동을 좋아하지 않는 이유를 설명할 수 있다면, 여러분은 대화와 협상을 통해 참여자의 필요 사항을 수용할 수 있을 것이다.

“저항”이란 의도적으로 분열을 일으키는 행동을 의미한다 모든 진행자는 참여자의 저항을 때때로 경험한다. 불안정한 청소년은 의자를 긁거나 흥얼거리거나 옆 사람과 이야기하면서 방해할 수 있다. 관련 없는 질문을 하거나 모든 것에 대해 농담하는 식으로 좀 더 교묘하게 활동을 방해하기도 한다. 저항자가 하는 또 다른 “게임”은 “진행자의 권위를 훼손하는” 것이다. 이 지점에서 저항자는 “당신은 이해를 못 합니다. 당신이 젊었던 시절은 오래 전 이죠.” 혹은 “더 토론할 거리가 없는데, 그냥 활동을 하면 안 될까요?”라고 말할 수 있다. 세 번째 유형의 “게임”은, 예를 들면 사람들이 “네, 그렇지만 ……”이라고 하면서 학습을 피하는 것이다.

분명, 여러분이 저항을 피하는 것이 최선이다. 예를 들면, 여러분은 집단의 개개인을 알고, 특정 활동에 의해 야기되거나 역할극 혹은 모의실험의 특정 부분에 의해 유발될 수 있는 민감한 감정을 인식해야 한다. 모든 사람이 안전하다고 느껴야 하고, 자신과 관련해서 불편하게 느끼는 것을 말하거나 공개하는 압박을 받는 일이 전혀 없어야 한다. 참여자들이 활동

전에 워밍업을 하고, 나중에 긴장을 풀 시간을 가져야 한다. 마지막으로, 모든 사람이 자신의 의견과 참여가 소중하다고 느낄 수 있도록, 잊지 말고 충분한 시간을 갖고 보고 듣기 및 토론을 하라.

여러분은 어려운 상황을 처리하는 최선의 방법을 스스로 결정해야 한다. 그러나 일반적으로 문제를 해결하는 최선의 방법은 문제를 공개하고, 집단 전체가 해결책을 찾도록 하는 것이라는 점을 명심해야 한다. 집단 구성원 한 명과 긴 토론이나 논쟁을 하지 마라. 이로 인해 다른 참여자들 사이에 분노와 좌절이 생겨서 참여자들이 흥미를 잃을 수 있다.

Ⅰ 갈등 관리하기

갈등은 인권 교육에서 피할 수 없고 필수적인 차원이다.

갈등은 적절하게 관리된다면 도움이 되고 창의적일 수 있다. 사실, 갈등은 인권 교육에 있어 피할 수 없는 필수 요소이다! 인권 문제를 다룰 때 의견 불일치와 감정싸움은 피할 수 없다. 왜냐하면, 사람들은 세상을 다르게 보고, 자신의 신념, 가정 및 편견에 의문이 제기 되기 때문이다. 인권 교육의 일환인 갈등은 사람들에게 비판적 사고와 협력, 공감 및 정의감과 같은 기술과 태도를 개발할 기회를 제공한다.

갈등은 예측하기 어렵다. 특히, 참여자가 감정 및 가치와 관련된 질문을 처리하는 데 불안감을 느끼거나, 집단 작업에 대한 능력이 부족하거나, 혹은 문제에 대해 완전히 다른 접근 방식이나 다른 가치를 가지고 있어서 갈등이 발생하는 경우는 해결하기가 어려울 수도 있다. 침착하게 냉정함을 유지하고, 집단 내 개인 간의 갈등에 관여하지 마라.

나침반 활동은 안전한 환경에서 이루어지는 학습 경험을 제공하고자 한다. 나침반 활동을 신중하게 선택하고, 필요에 따라 조정한다. 여러분은 활동들을 이용하여 문제에 대한 참여자의 다양한 의견을 이끌어 내야 한다. 의견 불일치는 지극히 정상적인 것이며, 인권의 보편성이 누구나가 똑같은 방식으로 문제를 보는 것을 의미하지는 않는다는 것을 참여자들이 알게 한다.

몇 가지 조언:

- 보고 듣기와 토론에 충분한 시간을 가져라. 필요한 경우, 시간을 더 확보하라.
- 사람들의 입장, 의견 및 관심사를 밝히는 데 도움을 주자.
- 집단 내 긴장을 완화하라. 예를 들어, 모든 사람에게 앉거나, 작은 집단으로 나뉘어 3분

동안 이야기하거나, 상황을 거리를 두고 볼 수 있게 하는 말을 하도록 요청하라.

- 모든 사람이 서로의 말을 적극적으로 경청하도록 격려하라.
- 사람들을 갈라놓는 것이 아니라 결속시키는 것을 강조하라.
- 의견 일치를 찾아라. 사람들이 타협하고 자신의 명시된 위치에서 벗어나게 하려고 시도하기보다는 공통 관심사를 보게끔 하라.
- 충돌을 “재창출”하지 않고 문제를 해결할 수 있는 해결책을 찾아라.
- 다른 시간에 개인적으로 연관된 사람과의 대화를 제안하라.

더 심각하고 심층적인 갈등이 발생하면, 해결책을 찾는 것은 미루고 문제를 해결할 더 적절한 기회를 찾는 것이 더 나을 수 있다. 그러는 동안 여러분은 다른 각도에서 갈등을 해결하는 방법을 고려할 수 있다. 더욱이, 갈등을 해결하려는 시도를 연기함으로써, 관련자들은 상황을 숙고하고 새로운 접근 방식이나 해결책을 떠올릴 시간을 갖는다.

집단에서 발생하는 갈등과 이를 해결하는 방법은 더 넓은 세상에서 갈등의 원인과 어려움에 대한 이해와 통찰력을 개발하는 데 사용될 수 있다. 그 반대의 경우도 사실이다. 다시 말하면, 국제적 갈등에 대한 논의를 통해 갈등에 대한 통찰력을 훨씬 더 가까이에서 쉽게 얻을 수 있다.

» 여러분의 필요 사항에 맞춰 나침반 활동을 조정하기

나침반 활동은 다양한 정규 및 비정규 교육 환경에서 시도되고 시험되었다. 사용자의 피드백에 따르면, 에이브러햄 링컨의 말처럼 “몇몇 사람들을 항상 기쁘하게 할 수는 있지만, 모든 사람을 항상 즐겁게 할 수는 없다.” 이 말은 완벽하게 합리적이다! 나침반은 여러분의 작업에 도움이 되는 안내서 역할을 하고자 한다. 나침반은 요리책이나 석판에 쓰인 규범이 아니다.

나침반의 저자는 두 가지 주요 과제에 직면했다. 첫 과제는 상술한 문제가 광범위한 청중과 관련이 있도록 충분히 일반적이지만, 동시에 특정 집단이 하나의 문제에 대해 가질 수 있는 우려의 핵심에 청중이 도달할 수 있도록 충분히 세부적인 활동을 만드는 것이다. 두 번째 과제는 그 반대로, 일부 집단에는 중요하지만, 다른 집단에는 관련성이 없거나 너무 민감하여 다른 집단에서 제기할 수 없는 문제를 충분히 심도 있게 검토하는 활동을 제시하는 것이다.

이러한 이유로, 활동은 여러분이 함께 일하는 젊은이들의 필요 사항을 충족할 수 있도록 확실하게 조정되거나 개발되어야 할 것이다. 우리가 나침반에서 사용한 “기본 방법”에 대한 단락이 있다. 여러분이 다양한 기술의 작동 방식을 이해하면 활동을 조정하는 데 도움이 된다.

■ 활동 조정하기

활동은 우리가 사용하는 도구이다. 여러분은 선택한 활동이 다루고자 하는 문제를 모두 처리하는지와 사용하는 방법이 여러분의 집단에 적합한지를 확인해야 한다.

함께 일하는 젊은이들의 필요 사항을 충족시키기 위해 활동을 섬세하게 조율하고 조정해서 익숙하게 하는 것은 진행자의 책임이다.

■ 실용성

방법의 적합성을 고려할 때는 실용성에 대해 생각해야 한다:

복잡성: 수준이 너무 높으면 활동을 더 단순하게 만드는 방법을 고려해야 한다. 예를 들면, 문제의 범위를 좁히고, 진술 카드를 다시 작성하거나 보고 및 토론을 위한 다른 질문을 개발한다. 여러분 생각에, 사람들이 지루하다고 느끼거나 복잡성이 낮은 활동으로 인해 자신의 지능이 모욕 받았다고 느낄 위험이 있다면, 그 활동을 주제에 대한 짧고 재미있는 소개로 활용한다.

집단 크기: 집단의 규모가 클 경우, 진행자를 추가로 더 투입하거나 추가 시간을 허용해야 할 수도 있다. 추가 시간을 허용하는 경우에는 활동 자체 또는 보고 및 평가가 질질 끌지 않도록 주의해야 한다. 보고와 평가를 위해 집단을 두 개로 나누는 것을 고려한 다음, 본 회의에서 두 소집단이 간략히 보고하도록 한다. 여러분이 역할극을 하고 있다면, 두 사람이 함께 각 역할을 수행하거나 공유하게 한다.

참여자 수가 적고 활동에 소집단 작업이 포함되는 경우, 각 소집단의 인원수를 줄이기 보다는 소집단의 수를 줄여라. 이러한 방식으로 여러분은 각 집단 내 구성원의 다양성을 유지할 수 있다.

시간: 두 회기에 걸쳐 활동을 실행하는 것을 고려해야 할 수도 있다. 그렇지 않으면, 학교에서 이중 회기를 시간표에 넣는 것처럼, 더 많은 시간을 할애할 수 있을 때, 활동을 실

행하도록 하라. 만약 여러분이 청소년 클럽에서 일한다면, 주말에 출석을 반드시 하게 하여 활동을 실행한다.

개요: 활동의 일반적인 조언을 포함하여 활동의 기반이 되는 기본 기술에 대한 간단한 설명을 찾을 수 있다.

준비물: 즉흥적으로 하라! 플립 차트 종이가 없으면, 벽지 초배지 두루마리 하나를 사서 세로로 잘라라. 여러분의 방이 작거나 가구로 가득 차 있어 돌아다니거나 소집단으로 나눌 공간이 부족하다면, 충분히 큰 방을 찾거나 날씨가 좋다면 밖으로 나가서 하는 것은 어떨까?

준비: 창의적으로 사고하라! 무언가를 복사하고 싶는데 복사기를 사용할 수 없으나, 컴퓨터와 프린터가 있다면, 디지털 사진을 찍고 컴퓨터로 사본을 인쇄한다.

지침 사항: 일부 활동은 두 부분으로 구성된다. 첫 번째 부분 활동만으로도 목표를 달성할 수 있을 것이다.

응용: 응용에는 원래 활동보다 더 많거나 적은 시간이 필요할 것이다. 이것을 허용한다.

보고 및 평가: 제안된 질문이 여러분의 필요 사항을 충족하지 않으면, 다른 질문을 준비해야 한다. 영감을 얻고자 한다면 배경 정보를 적은 메모를 사용하라. 그러나 항상 인권 문제와의 관계를 명확하게 유지해야 한다.

후속 활동을 위한 제안: 권장되는 제안이 적합하지 않고 관련이 없거나, 실제적인 문제가 있다면, 다른 제안을 찾아라. 활동 목록 요약을 사용하여 후속활동을 찾아라.

실천 아이디어: 권장되는 제안이 적합하지 않고 관련이 없거나, 실제적인 문제가 있다면, 다른 제안을 찾는다. 3장 “행동에 옮기기”를 참조한다.

Ⅰ 활동 개발하기

활동을 개발하는 것이 조정하는 것보다 더 근본적이다. 예를 들어, 활동과 함께 제시되는 진술 카드나 역할 카드와 같은 내용이 여러분의 마음에 들더라도, 여러분은 더 적절한 다른 방법을 찾을 수 있다. 예를 들면, 여러분은 “잠깐만 Just a minute” 활동에 있는 일부 진술 카드를 사용하고, “여러분의 입장은? Where do you stand??” 활동에서 상술된 방법을 사용할 수 있다.

그렇지 않으면, 비호권²⁾ 및 난민에 관한 문제를 해결하고자 하고, “들어가요? Can I come in?” 활동의 아이디어를 좋아할 수 있다. 그러나 어떤 이유로든 설명된 역할 극이 적절하지 않다고 느낄 수도 있다. 이 경우에도 여러분은 설명된 대로 집단을 여러 집단으로 나누고 역할 카드를 배포할 수 있지만, 설명된 “어항” 기술을 사용하여 한 번에 두 명의 난민과 두 명의 이민 담당관이 그들의 사건을 논의하도록 허용할 수도 있다. 특히 대규모 학급을 맡은 교사를 위한 또 다른 선택은 패널 토론을 개최하거나 역할 카드를 읽고 모든 사람에게 문제에 대해 알리고, 예를 들어, “이 학급은 모든 난민이 우리나라에서 환영을 받아야 한다고 믿습니다.”와 같은 주제를 두고 전체 토론을 개최하는 것일 수 있다.

■ 일반적인 충고

젊은이들이 지역적으로 그리고 세계적으로 자기들 주변에서 무슨 일이 일어나고 있는지 인식하도록 장려하고, 그들이 관심을 갖는 문제를 여러분 작업의 시작점으로 삼아라. 젊은이들이 배우고자 하는 방법과 내용을 결정하는 데 그들을 참여시켜라. 젊은이들이 실행에 얼마나 관여하는지는 여러분이 비정규 혹은 정규 교육 환경에서 일하고 있는지, 젊은이들의 연령대, 여러분이 가용한 시간과 자원에 따라 다르다. 그러나, 가능하다면 언제든지 참여자가 어떤 종류의 활동을 하고 싶은지 스스로 결정하도록 한다.

참여자는 자신이나 자신의 신념에 대해 원하는 것보다 더 많은 것을 드러내는데 당혹스러움을 느끼거나 강요당해서는 안된다.

논쟁의 여지가 있거나 도발적인 문제를 미리 생각하고 주의를 기울여 해결한다. 문제가 사회 내에서 금기시되고 권한을 갖고 있는 사람들의 저항을 불러일으킬 가능성이 있다면, 문제를 직설적이지 않고 다른 방향에서 다루거나, 다른 틀에서 설정하는 것을 고려한다. 예를 들면, 역사적인 사례를 이용하여 표현의 자유와 관련된 권리에 대해 사람들이 숙고하도록 한다. 종교, 성 소수자의 권리, 결혼과 가족에 대한 권리에 관한 질문은 “믿는 자 Believers” 또는 “곧 바뀐다 Soon to be outdated” 활동에서 이러한 방식으로 다루어진다.

특정 문제가 논쟁의 여지가 있거나 분열을 일으키는 세상에서 우리가 살고 있다는 현실을 직면하는 것은 인권 교육의 중요한 부분이다. 그러나, 논란의 여지가 있거나 도발적인 문제와 관련된 권리를 다룰 때는, 여러분은 참여자가 안전하다고 느끼고, 자신이나 자신의 신념에

2) 보통 망명할 권리로 말해지는 인권으로, 일정 영역에 들어온 피난이를 보호하는 국제법상의 권리이다.

대해 원하는 것보다 더 많이 드러내는 데 대해 당혹감을 느끼거나 강요를 받지 않도록 해야 한다. 진술 연습이나 사례 연구와 같은 방법은 사람과 주제 사이에 일정한 거리를 만드는 좋은 방법이다. 또 다른 접근 방식은 참여자가 다른 관점으로 조사하도록 장려하는 것이다. 예를 들어, 참여자들은 소수 의견을 가진 사람을 집단과 대화하도록 초대할 수 있다.

예를 들어, 만약 소수자가 어떤 특정한 문제가 자신의 삶과 관련이 없거나 중요하지 않다고 생각하는 것처럼, 집단 내 사람들이 어떤 문제를 두고 분열된다면, 소수자에게 자신의 의견을 직접 설명하고 정당화하도록 요청하라. 여러분은 소수자가 문제를 탐구하는 아이디어에 마음을 열도록 그들의 상상력을 사로잡을 필요가 있다. 영화 상영, 방문하기(난민 센터, 노숙자 센터, 혹은 민속 상점 또는 카페)나 연사 초대는 모두 호기심을 자극하는 좋은 방법이다.

청소년들이 실천하기를 고려할 때, 여러분은 그들이 하기로 제안한 것의 결과에 대해 조언할 준비가 되어있어야 한다. 젊은이들은 자신이 제안한 행동이 불리할 가능하거나 가능할 개인적, 사회적, 정치적 결과를 충분히 알고 있어야 한다. 젊은이들이 스스로 생각하고 책임 지도록 격려하는 것은 인권교육의 중요한 목표이다. 따라서, 여러분이 예상하는 어려움을 설명하고, 여러분의 의견에 대한 이유를 제시하고 조언해야 한다. 어떤 형태의 행동은 바람직하지 않다고 여러분이 젊은이들을 설득해야 한다면, 대안을 제안해야 한다(다른 형태의 행동에 옮기기에 대한 아이디어는 3장 “행동에 옮기기”를 참조하라).

»» 교사를 위한 특별 지침

교사의 피드백에 따르면, 나침반은 유럽 전역의 학교에서 언어 수업, 지리, 역사 및 시민권 수업과 정치 연구에 사용된다. 예를 들어, 언어 수업에서 “모두 평등하다 - 모두 다르다 All equal - all different” 활동의 인용문을 교재로 사용하여 어휘와 이해력을 향상시킬 수 있으며, “잠깐만”을 사용하여 말하기 능력을 개발할 수 있다. 예를 들면, 아동 노동, 성별 격차 및 교육 접근성(5장의 배경 정보를 다루는 다른 영역에서 찾을 수 있음)에 대한 통계는 수학 수업에서 교재 사례를 대체하는 데 사용될 수 있고, 인권 문제에 대한 인식과 관심을 키우는데 이런 식으로 일조할 수 있다. “생명의 그물망 Web of life”은 먹이 그물이나 생물 다양성에 대한 수업을 소개하는 소재로 생물학 수업에서 사용될 수 있다. “두 도시이야기”는 사회학에서 그리고 “믿는 자”는 종교 교육에서 사용될 수 있다. 한편, “애쉬크 이야기 Ashique's story”와 “우리가 지켜보고 있음을 주의하라 Beware, we are watching”는 지리 수업에서

무역에 대한 또 다른 관점을 추가하고, “권리옹호자들 Fighters for rights”의 사례는 세계 문제를 다루는 수업에 관심을 가지게 한다. 가능성은 무한하다.

교실 환경에서 인권 교육의 목표를 충족하는 데 근본적인 도전이 있을 수 있다.

교실 환경에서 인권 교육의 목표를 달성하는 데 몇 가지 근본적인 문제가 있음을 인식해야 한다. 예를 들어, 전형적인 수업 시간이 너무 짧아서 가장 짧은 활동을 모두 완료할 수 없거나, 학생들이 학습 내용에 대한 결정에 영향을 미칠 수 있는 위치에 있지 않을 수도 있다. 게다가, 학생들이 배운 것을 적용하는 선택 사항이 더 제한적일 수 있지만, 이러한 어려움은 극복될 수 있다. 예를 들어, 교사는 두 기간에 걸쳐 활동을 연장하거나, 정규 시간표가 중단되는 “테마 주간” 동안 주어진 기회를 사용하여 시간표 압박과 같은 문제를 극복하는 방법을 찾을 수 있을 것이다.

일부 국가에서는 인권교육이 교실의 관행의 변화를 요구하는데, 이는 “판서 수업”(학생들이 외워야 할 정보를 주는 교사)으로부터 벗어나서 비판적 사고와 보다 독립적인 학습을 장려하는 방향으로 움직이도록 요구한다. 교사들이 일반적으로 코치, 자문이나 진행자로서의 역할을 하지 않는 나라에서, 교사나 학생 둘 다 질의와 표현의 자유가 활발한 민주적 분위기에서 자신감을 가질 수 있기 위해서 변화는 점진적으로 도입될 필요가 있다. 나침반에서 사용되는 방법과 기술에 대한 이해는 교사들이 변화하는데 도움이 될 것이다; 이러한 내용은 61쪽 이후로 설명되는데 대규모 수업에서 토론을 조직하는 방법에 대한 팁도 포함된다. 진행기술을 개발하는 또 다른 방법은 이러한 방법에 경험이 있는 이들과 함께 해보는 것이다. 예를 들어, 지역내 인권조직에서 트레이너를 초대하여 한 과정을 맡기거나 함께 수업을 진행해 보는 것이다.

이상적으로는 모든 과목의 교사가 초기 및 현직 연수 체계 내에서 관련 역량을 체계적으로 갖추어야 한다. 출판물 “모든 교사가 시민권과 인권 교육을 지원할 수 있는 방법: 역량 개발을 위한 체계”는 이것이 어떻게 수행될 수 있는지에 대한 추가 지침을 제공할 수 있다.

덴마크 고등학교 언어 수업에서 나침반 및 “교육 묶음 모두 다르다 모두 평등하다 (Education Pack All Different - All Equal)”에 제시된 경험적 활동을 사용하는 소규모 최근 연구 프로젝트에서 수많은 실용적인 과제가 확인되었다.

이 연구에서 활동 자체가 매우 즐거웠다는 점과 교사들이 학생들을 어떻게 끌어들였는지 기록하였다. 그러나, 보고 및 평가 단계에서 몇 가지 어려움이 드러났다. 학생들이 일반적인 교실에서의 모습을 깨기 어려워하고 반 친구들보다 교사에게 의견을 낸다는 점을 발견하였다. 이는 일반 수업에서 많은 대화, 자유로운 아이디어 교환 또는 또래 학습이 없었다는 점을 의미했다. 학생들은 교사로부터 의견이나 수정을 기대했고, 교사는 학생들이 차례로 발언 하도록 했다. 그 결과 학생들은 서로의 말을 듣고 서로에게 의견을 주고받기보다 자신이 하고 싶은 말을 생각하는 데 시간을 보내는 경향이 있었다. 더욱이, 지배적인 학생이 주도 하고, 재미있는 학생이 바보짓을 하는 일반적인 교실의 역학을 바꾸는 것이 어렵다는 것이 입증되었다.

인권 교육을 강요하거나 명령해선 안된다.

결론에 의하면, 교실에서 활동을 사용하는 것은 학생들이 주제에 참여할 때 가치가 있을 수 있지만, 특히 책임을 가지고 행동에 옮기는 협력과 기술을 개발하는 인권 교육의 모든 목표를 달성하는 데 한계가 있을 수 있다. 그럼에도 불구하고, 학교는 인권 교육의 성과로 여기에 나열된 특정역량, 예를 들면, 적극적인 청취와 의사소통 기술, 비판적 사고와 호기심을 개발하는 데 상당한 기여를 할 수 있다. 마찬가지로, 학교 환경에서는 언뜻 보고 행동에 옮기는 것이 문제가 많은 것처럼 보일 수 있다. 그러나 행동에 옮기는 것은 여러 가지를 의미할 수 있으며, 교실에서는 일반적인 행동의 개선, 또래에 대한 더 많은 배려, 인권 영웅에 대해 더 많은 것을 알아내기 위해 스스로 결정하는 학생, 혹은 역사에 대해 더 의문을 품는 접근 방식을 취하는 것을 의미할 수 있다. 3장에 행동에 옮기는 방법에 대한 더 많은 아이디어가 있다.

교사가 많은 활동을 사용하는 것이 어려운 경우, 인권이 무엇인지, 권리의 역사적 발전, 법적 수단, 그리고 시민 사회의 발전과 세계 평화를 위한 인권의 관련성에 대한 지식과 이해를 개발하는 것 또한 인권 교육임을 교사는 명심해야 한다. 그리고 이 모든 것들은 정규 교육 시스템에서 자신의 자리를 찾을 수 있다. 인권과 글로벌 주제에 대한 배경 정보 (4장, 5장 및 부록)는 그 자체로 귀중한 교수 및 학습 자료가 된다.

만 7세에서 13세 사이의 아이들을 가르치는 교사들은 또한 학교 수업 구조에 더 잘 맞는 활동을 하는, 아이들과 함께하는 인권 교육 안내서인 “콤파지토(Compasito)³⁾”를 좀 더 자세히

3) COMPASS의 스페인어 표기인 COMPASITO이며, 이 자료 또한 한국어판으로 곧 출간될 예정이다.

살펴볼 수 있다.

마지막으로, “쓰레기 인권 교육”이란 인권 교육이라고 주장하지만, 그것이 전달되는 방식 때문에 인권 교육으로 인정받을 자격이 없는 교육을 의미한다. 인권 교육을 시행하는 방법에는 여러 가지가 있다. 그러나, 이 장의 시작 부분에서 자세히 설명했듯이, 인권 교육의 과정이 중요하다. 따라서, 인권과 관련된 모든 가르침이 인권 교육으로 인정되려면, 학습자를 존중하고 학습자가 인권을 존중하고 가치 있게 생각하게끔 하는 방식으로 전달되어야 한다. 인권 교육을 강요하거나 명령해서는 안 된다. 또한, 인권 교육은 교실에서 고립된 상황에서 이루어지는 어떤 것으로 볼 수 없다. 인권 교육은 학교 전체와 더 넓은 지역 사회로 확장되어야 한다.

» 나침반 활동을 뒷받침하는 기본 방법

활동을 성공적으로 활용하려면 나침반의 활동을 뒷받침하는 기본 방법이나 기술을 이해하는 것이 핵심이다.

참여자들이 정신적으로나 신체적으로도 활발한 방법이기 때문에 우리가 사용하는 방법을 “활동”이라고 부른다. 그러나 우리가 사용하는 방법은 단순한 활동 그 이상이다. 다시 말하면, 마치기 위해서 시간이 요구되는 것이며, 명확한 교육 목표를 가지며, 이를 목적을 가지고 사용한다. 때로는 활동을 “게임”이라고 부른다. 이것은 활동도 재미있다는 것을 의미하는데, 실제로 활동은 재미있다! 불행히도, 어떤 사람들은 “게임”이라는 단어를 어린아이들이 하는 놀이와 연관시키고, 게임의 매우 근본적인 교육적 가치를 잃어버린다.

기본적 방법을 이해하면, 여러분이 개별 활동을 청소년들의 요구에 맞춰 조정할 필요가 있을 때나 여러분 자신의 활동을 개발할 때 둘 다 도움이 될 것이다. 또한, 활동 실행 방법에 대한 지침 사항을 구성할 때, 우리는 사람들이 “집단 작업”, “브레인스토밍” 및 “역할 놀이”와 같은 용어를 알고 이해한다고 가정한다. 아래에 이를 정리한다.

■ 집단 작업

집단 작업은 많은 실행의 토대이다. 집단 작업은 사람들이 함께 일하고, 서로 다른 기술과 재능을 결합하고, 서로의 강점을 바탕으로 과제를 완수할 때 이루어진다. 집단 작업은:

- 책임감을 장려한다. 사람들이 자신이 하는 일을 소유하고 있다고 느낄 때, 그들은 보통 구체적 성과에 전념하고 좋은 결과를 보장하기 위해 주의를 기울인다.
- 의사소통 기술을 개발한다. 사람들은 다른 사람들의 말을 들어 이해하고, 자신의 생각에 반응하고, 자신의 생각을 제기할 수 있어야 한다.
- 협력을 개발한다. 사람들은 공동 목표를 향해 일할 때, 서로 경쟁하는 것보다 협력하면 일을 더 잘할 수 있다는 것을 곧 알게 된다.
- 의사 결정 기술을 포함한다. 사람들은 의사 결정을 내리는 최선의 방법이 이용 가능한 모든 정보를 보고, 모두를 만족시키는 해결책을 찾으려고 노력하는 것임을 재빠르게 알게 된다. 의사 결정 과정에서 소외되었다고 느끼는 사람은 집단의 작업을 방해할 수 있으며, 집단의 나머지 구성원이 내린 결정을 존중하지 않을 수 있다.

성공적인 집단 작업은 과제 지향적이어야 한다는 점에 유의하는 것이 중요하다. 답변이 필요한 명확한 질문이 있거나 해결책을 요구하는 문제는 명확하게 언급되어야 한다. 사람들에게 단순히 "문제를 논의하라"고 말하는 것은 생산적이지 않다.

주제가 무엇이든, 작업이 명확하게 정의되고, 참여자가 전체 집단에 대해 피드백을 주도록 요구하는 목표를 향해 작업하는 데 집중하는 것이 필수적이다. 이것은 결과물이 유일하게 중요한 것임을 의미하지는 않는다! 요점은 명확하게 정의된 체계 내에서 함께 작업함으로써, 참여자가 집단 작업을 하는 과정에서 더 잘 배울 수 있다는 것이다.

나침반 활동의 대다수는 “경험” 단계(활동)에서 소집단 작업을 사용하고, 학습 주기의 “숙고” 및 “일반화” 단계(보고 및 평가)에서 전체 집단 작업을 사용한다. 소집단 작업은 모든 사람이 참여하도록 장려하고, 협력하는 팀워크를 개발하는 데 도움이 된다. 작은 집단의 크기는 총 인원수와 여러분이 보유한 공간과 같은 실제적인 사항에 따라 달라질 것이다. 소집단은 2~3명이 될 수 있지만, 6~8명의 소집단이 가장 잘 돌아간다. 소집단 작업은 진행중인 작업에 따라, 15분, 1시간, 또는 하루 동안 지속할 수 있다.

■ 브레인스토밍



브레인스토밍은 새로운 주제를 소개하고, 창의성을 장려하며, 많은 아이디어를 빠르게 생성하는 방법이다. 특정 문제를 해결하거나 질문에 답하는 데 사용할 수 있다.

✓ 브레인스토밍 하는 법:

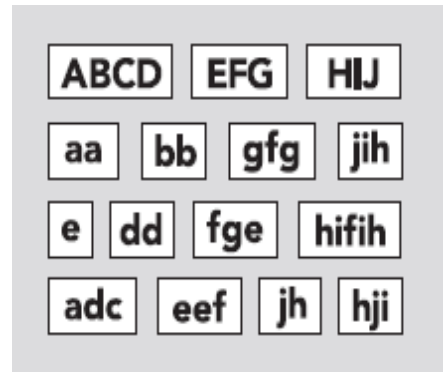
1. 브레인스토밍 할 문제를 결정하고, 그 문제를 간단한 질문이나 진술로 만든다.
2. 모든 사람이 볼 수 있는 큰 종이나 칠판에 질문을 적는다.
3. 사람들에게 아이디어를 내놓도록 요청한다. 질문 또는 진술 아래에 아이디어를 적는다. 한 단어나 짧은 문구를 사용한다.
4. 아이디어가 다 떨어지면 브레인스토밍을 중단한다.
5. 그리고서 제안 사항을 살펴보고, 논평을 요청한다.
6. 그런 다음, 요약하고 새로운 지식을 습득해서 활동이나 토론으로 넘어간다.

✓ 브레인스토밍의 규칙:

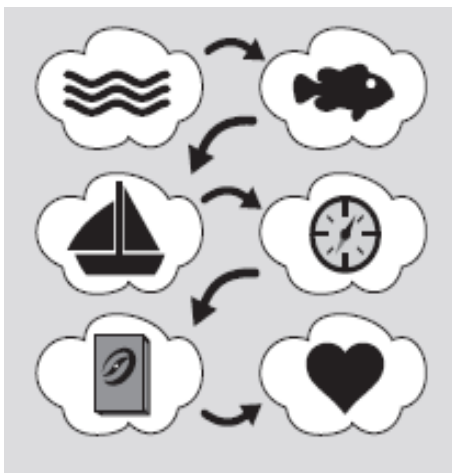
1. 모든 새로운 제안을 기록한다. 종종 가장 창의적이거나 “미친” 제안이 가장 유용하고 흥미롭다!
2. 끝날 때까지 기록된 것에 대해 누구도 논평하거나 판단해서는 안된다.
3. 반복을 막는다. 누군가 이미 칠판에 적혀 있는 아이디어를 제안한다면, 제안자에게 감사하고, 여러분이 쓴 곳을 친절하게 가리킨다.
4. 모든 사람이 기여하도록 장려한다.
5. 집단을 격려하는 것이 절대적으로 필요하다면, 여러분 자신의 아이디어를 제시하기만 한다.
6. 제안이 명확하지 않다면, 설명을 요청한다.

■ 벽에 쓰기

이것은 브레인스토밍의 한 형태이다. 진행자는 브레인스토밍 할 진술이나 질문을 가급적 넓은 빈 벽에 적는다. 그러나 진행자가 제안 사항을 적는 대신에, 참여자는 작은 종이(예를 들면, “포스트잇”)에 자신의 아이디어를 적고, 그것을 스스로 붙인다. 이 방법의 장점은 사람들이 다른 사람의 아이디어에 영향을 받기 전에, 앉아서 스스로 조용히 생각할 수 있으며, 토론 중에 관련 아이디어를 함께 묶는 데 도움이 되도록 종이 조각의 위치를 변경할 수 있다는 것이다.



■ 연상 게임



이것은 어색한 분위기를 깨거나 토론이나 활동을 소개하는 소재로 활용할 수 있는 또 다른 형태의 브레인스토밍이다. 참여자들은 동그랗게 앉고, 진행자는 핵심 단어(진행자가 선택한, 진행자가 소개하고자 하는 주제의 중심에 있는 단어)를 말하면서 시작한다. 원을 돌면서, 각자 순서대로 먼저 핵심 단어를 반복한 다음, 핵심 단어에 연상되어 머리에 떠오르는 첫 번째 단어를 반복한다. 연상 게임의 바뀐 형태는 각자가 마지막 사람이 말한 단어에 응답하는 것이다.

» 토론 활동

토론을 통해 사람들이 정보를 분석하고, 비판적으로 생각하고, 의사소통 기술을 개발하고, 의견을 공유하고, 경험에서 배우는 방법을 배우기 때문에, 토론은 인권 교육의 필수불가결한 부분이다. 이것 때문에 바로 “보고 및 평가”가 모든 활동의 핵심 부분이다.

많은 다양한 방법으로 토론을 할 수 있다. 특히, 일정 정도의 협력과 참여를 수반하는 몇몇 방법은 의당 활동으로 정당하게 고려될 수 있다. 예를 들면, 199페이지에 나오는 “잠깐만 Just a minute”과 211페이지의 “성에 대해 대화를 나누자 Let’s talk about sex!”처럼, 사람들이 문제를 해결해야 하는 소집단 토론을 “활동”



으로 간주할 수 있다. “토론 활동”이 끝난 후에도 사람들은 여전히 배운 내용에 대해 보고를 하고 평가해야 함을 따로 다시 굳이 언급하지 않아도 될 것이다!

■ 큰 규모의 집단 토론

□ 소집단

이것은 전체 집단 토론에서 아이디어가 준비되어 있지 않는 경우에 유용한 방법이다. 사람들에게 몇 분 동안 짝을 짓거나 소집단으로 주제에 대해 토론한 다음, 집단의 나머지 참여자와 아이디어를 공유하도록 요청한다. 여러분은 곧 대화로 “윙윙 거리는” 분위기와 아이디어로 “윙윙 거리는” 사람들을 발견하게 될 것이다!!



□ 진술 연습

이 기술을 통해 참여자는 반드시 정당화할 필요 없이 의견을 표현할 수 있다. 이 기술은 사람들이 자신의 의견을 공유하는 데 자신감을 느끼도록 격려하기에 적당한 방법이다.



집단과 함께 탐구하고 싶은 주제에 대한 몇 가지 진술(4~6개이면 충분해야 함)을 준비한다. “동의한다”와

“동의하지 않는다”라는 두 개의 표지판을 만들고, 약 6~8m 간격으로 바닥에 놓는다. 여러분이 원한다면, 두 표지판 사이의 바닥에 두 극단의 의견 사이의 연속체를 상징하는 줄이나 테이프를 놓을 수 있다.

여러분이 준비한 진술 중 하나를 소리 내 읽고, 참여자들에게 그들의 의견에 따라 두 극단 사이에 위치하도록 요청한다. 결정을 내리지 못한 사람들이 중심에 선다. 참여자들이 원하면, 참여자에게 그들이 서 있는 곳에 서 있는 이유를 설명하도록 유도한다. 사람들이 들은 논쟁의 결과로 자신의 의견을 바꾼다면, 진행하는 도중에 자신의 입장을 바꾸도록 격려한다.

변형을 “관점”이라고 부른다. 방의 네 벽에 붙일 표지판 네 개, “동의한다”, “동의하지 않는다”, “모른다”, 그리고 “말하고 싶다”를 만든다. 이전과 마찬가지로, 사람들은 자신의 대답에 따라 자신을 배치하고, 언제든지 위치를 변경할 수 있다.

□ 어항

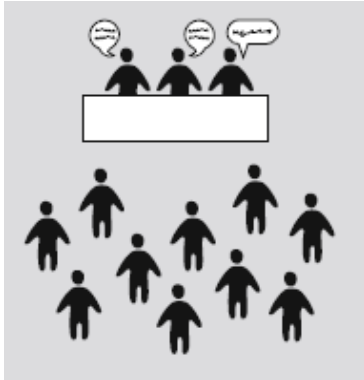


이 방법은 참여자가 진행자나 교사가 아닌 서로에게 자신의 의견을 말할 수 있도록 하는 유용한 방법이다. 참여자 몇 명 (이상적으로는 4명에서 6명 사이)을 방 한가운데에 작은 원으로 함께 앉게 하여 주제를 토론하게 하고, 한편 그 밖의 다른 사람들은 원 바깥 주변에 앉아 “어항 속 물고기들”을 듣는다. 관찰자 중 한 명이 토론에 참여하기를 원할 때, 그 참가자는 앞으로 나와 “물고기들” 중 하나 뒤에 자리를 잡는다. 그러면 이 “물고기”는 뒤에 와서 앉은 참여자와 자리를 바꾸고 청취자 무리에 합류한다.

이 방법을 사용하면 몇 가지 이점이 있다. 주요 이점은 참여자가 발언하기로 스스로 결정하면 발언하기 위해 앞으로 나올 수 있는 만큼 참여자가 토론을 통제할 수 있다는 것이다. 그러나 집단의 다른 구성원들도 누군가 장황하게 길게 발언을 하거나 같은 말을 반복하면, 강제로 그 발언자를 교체해서 발언을 차단할 수 있다.

□ 논쟁

전통적인 하원 논쟁(house debates)은 다른 토론 방법을 사용할 가능성이 희박한 교실에서 특히 유용하다. 예를 들면, 전체 학급이 “우리 하원은 인권이 보편적인 것이 아니라 서구의 발명품이라고 믿는다”를 토론해야 한다면, 교사가 아닌 학생 중 한 명이 의장이 되도록 한다.



또 다른 형태의 논쟁은 청중이 “전문가” 패널을 초대하여 질문에 답하도록 하는 패널 논쟁이다. 이 논쟁은 정보를 제공하고, 질문을 장려하고, 사람들이 서로 다른 관점을 탐색하게 하고, 인권이 복잡한 사항임을 보여줄 수 있는 좋은 방법이다. 예를 들면, “마카족의 고래잡이” 활동의 역할 카드를 8명의 지원자(4개의 논쟁 조직을 각각 대표하는 2명)에게 제공한다. 이 8 명은 카드를 사용하여 자신의 입장을 준비한 다음, 패널에

앉아 질문에 답하고, 나머지 반원들에게 자신의 관점을 주장한다. 논쟁 마지막에 학급은 고래잡이의 금지 여부에 대해 투표할 수 있다.

□ 소집단 토론

토론 활동은 종종 소집단에서 행하는 것이 가장 좋다. 그렇게 하면 모든 사람이 더 많은 기여를 할 수 있기 때문이다. 사람들은 더 규모가 작은 집단에서 자신을 표현하는 데 더 자신감을 느낄 뿐만 아니라, 개개인이 말할 수 있는 자기 몫의 시간을 더 많이 갖는다.



토론 활동은 일반적으로 카드에 표시되는 일부 자극 자료를 활용하여 이루어진다. 자극 자료의 예로는 TV 뉴스, 포스터, 진술 카드, 사례 연구 및 그림 등이 있다. 자극 자료를 준비할 때, 표적 집단에 대해 생각하고 불쾌감을 줄 수 있거나 너무 개인적인 정보를 포함하지 않는 것이 중요하다. 또한, 더 젊은 집단의 읽기 능력 수준과 여러분이 다문화 집단에서 작업하는 경우에는 언어 능력도 염두에 두어야 한다. 그런데 이 경우에는 단순한 언어를 사용한다. 카드에 있는 정보는 가급적이면 최대 2~8줄과 A4용지의 절반으로 반드시 가능한 한 짧게 유지해야 한다.

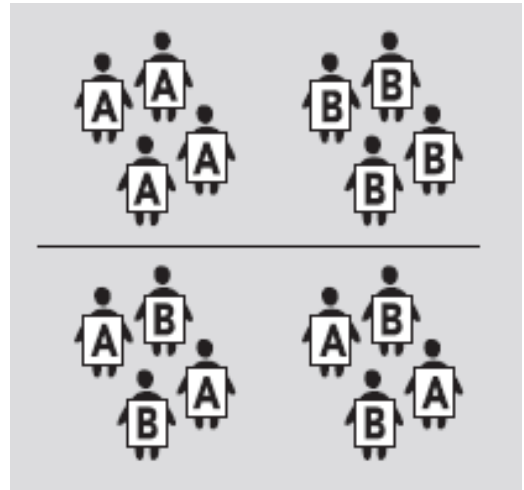
□ AAA BBB CCC

이것은 여러분이 “가르치지” 않으면서, 사람들이 자신의 지식과 이해를 발전시키기를 원할 때 매우 유용한 기술이다. 사람들은 주제의 한 측면에 대한 전문 지식을 개발하기 위해 소집단으로 활동한다. 그런 다음 집단은 다시 집단을 만들어 자신의 지식을 공유한다.

작업하고자 하는 문제에 대해 각 집단에 줄 진술 또는 질문 카드를 준비한다. 각 집단은 동일한 문제의 다른 측면을 다루어야 한다.

참여자들 세 개의 소집단을 구성하게 한다. 첫 번째 집단은 A집단, 두 번째 집단은 B집단, 그리고 세 번째 집단은 C집단이다. 각 집단에 질문이나 문제를 논의할 수 있는 합의된 시간을 제공한다. 그런 다음 새로이 집단을 만들어 새 집단 각각에 원래 집단의 구성원이 한 명씩 포함되도록 한다. 즉, 새 집단은 ABC, ABC 및 ABC로 구성된다. ABC

그룹에 문제를 해결하거나 각 구성원의 의견이 필요한 의견 일치에 도달하는 과제를 제공하라.







□ 모자 속의 진술

이 기술은 주제를 소개하고 사람들이 말하게 하거나 아이디어를 생성하게 하는 데 쓰이는 민감한 방법이다. 진술이나 질문 카드를 만들어 모자에 넣는다. 모자를 돌리거나 원의 중앙에 놓는다. 사람들에게 차례로 카드 한 장을 꺼내 논평을 하도록 요청한다.

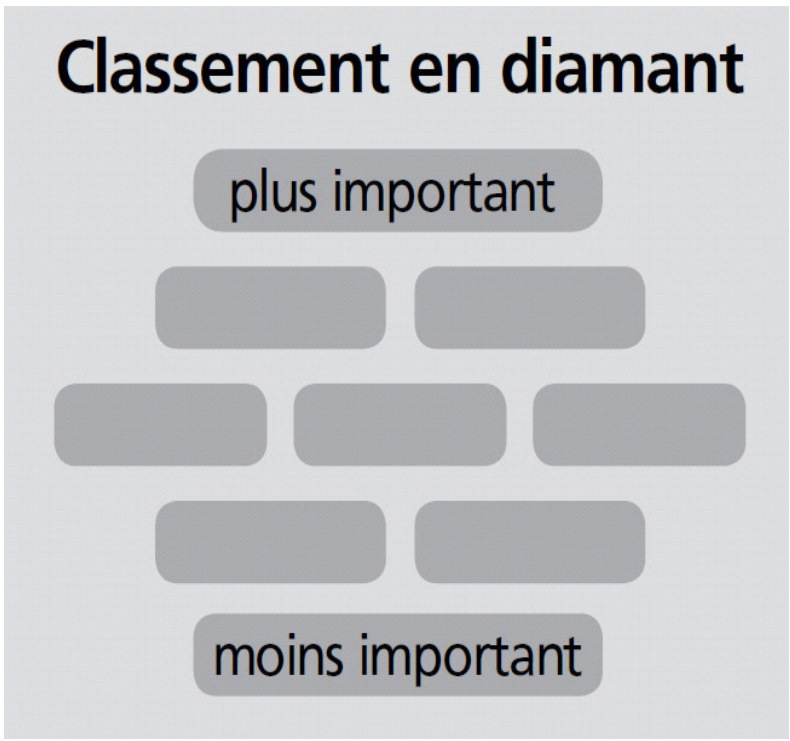
진행자가 카드를 만드는 대신, 참여자에게 자신의 진술이나 질문 카드를 만들도록 요청할 수 있다. 이러한 방식으로 익명으로 집단에 질문할 수 있으며, 이 기술은 민감한 문제를 논의할 때 유용하다.



□ 순위 매김

- 1.  Questions de genre
- 2.  Travail
- 3.  Education
- 4.  Santé

이것은 소집단에서 집중 토론을 고무하고자 할 때 유용한 형태의 토론 활동이다. 여러분은 각 소그룹에 나눠 줄 한 세트의 진술 카드가 필요하다. 9~12개의 진술이 적절하다. 사람들이 토론해 주기를 원하는 주제와 관련된 간단한 진술을 선택하고, 각 카드에 하나의 진술을 적는다. 집단은 진술에 관해 토론하고, 중요도의 순서에 대해 합의하려고 노력한다. 이 중요도의 순서는 사다리나 다이아몬드로 나타낼 수 있다. 사다리 순위 매김에서 가장 중요한 진술은 맨 위에, 그 다음으로 중요한 문장은 그 아래에 놓는 식으로 해서, 중요도가 제일 낮은 진술이 맨 아래에 위치한다.



다이아몬드 순위 매김에서는 진술 카드 9개가 필요하다. 도표에 표시된 것처럼, 사람들은 가장 중요한 진술, 두 번째로 중요한 진술, 그리고 중간 정도의 중요성을 지닌 진술 3개 등을 협상한다.

문제가 아주 명확한 경우는 드물어서 다이아몬드 순위 매김이 단순한 순위 매김보다 더 적절한 방법이다. 다이아몬드 순위 매김은 덜 인위적이므로, 참여자가 더 잘 받아들인다.

또한, 합의를 만들어 내는 데 더 나은 기회를 제공한다. 순위 매김 방식의 한 가지 변형은 8개의 진술을 작성하고, 참여자가 직접 작성할 수 있도록 하나의 카드를 여백으로 비워 두는 것이다.

□ 사례 연구

사례 연구는 문제를 설명하는 사람과 사건에 대한 짧은 “이야기”이다. 진술 카드와 마찬가지로, 사례 연구는 설교하지 않는 방식으로 정보를 표시하는 데 유용한 도구이다. 참여자와 문제 사이에 거리를 만들어 주제에 대한 토론이 덜 위협적으로 느껴지게 하므로, 사례 연구는 또한 가치가 있다. 예를 들어, 집단 내 괴롭힘이 있고 여러분이 그 문제를 해결하고 싶다면, 여러분은 실제 상황과 유사한 괴롭힘 상황에 대한 이야기를 제시할 수 있다. 참여자는 사례 이야기를 읽고, 문제를 분석하고, 그리고 문제 해결을 위한 제안을 하려고 애쓴다.



» 드라마

드라마를 통해 아이디어와 문제를 탐구함으로써, 사람들은 다른 방법으로는 표현할 수 없을 감정, 생각, 꿈, 그리고 창의력을 밖으로 표출할 수 있다. 드라마는 사람 전체, 즉, 머리, 마음, 손을 포함한다. 따라서 드라마는 지성뿐만 아니라 감각과 감정도 포함하기에 강력한 도구가 된다. 게다가, 드라마는 모든 학습 스타일, 즉, 청각, 시각 및 운동 감각 혹은 촉각 학습자의 마음에 들기 때문에 가장 효율적인 기술이기도 하다.

요약보고(debriefing)는 역할극과 모의실험을 포함해서 어떤 형태의 드라마를 기반으로 한 활동 후에 특히 중요하다. 드라마에 참여한 사람들은 자신의 감정과 자신이 취한 행동을 선택한 이유를 논의하기 전에 자신이 맡은 역할에서 벗어날 시간이 필요할 수 있다.

Ⅰ 역할극 하기

역할극은 참여자들이 연기하는 짧은 드라마이다. 참여자는 자기 삶의 경험을 바탕으로 상황에 대해 연극을 하지만, 역할극은 대부분 즉흥적으로 진행된다. 역할극은 상황에 대한 이해를 향상하고, 묘사된 사람들에 대한 공감을 고취할 수



있다. 역할극을 통해 사람들은 어려운 상황을 안전한 분위기에서 경험할 수 있다.

역할극은 세심하게 사용해야 한다. 첫째, 사람들은 자신이 맡은 역할에서 마지막에 빠져 나올 시간을 반드시 가져야 한다. 둘째, 모든 사람은 개인의 감정과 집단의 사회적 구조를 존중해야 한다. 예를 들어, 장애인에 대한 역할극은 일부 참여자 본인이 장애를 앓고 있거나 (눈에 보이지 않을 수도 있음), 장애가 있는 친척이나 가까운 친구가 있을 수 있다는 사실을 고려해야 한다. 장애를 가진 사람들이 마음의 상처를 입거나, 노출되거나, 소외되어서는 안 된다. 만약 그런 일이 발생하면, 여러분은 진지하게 받아들이고 사과하고 설명해야 한다.

또한, 고정 관념에 유의한다. 역할극은 참여자가 다른 사람을 연기하거나 모방하는 “능력”을 통해 다른 사람에 대해 생각하도록 유도한다. 이 점 때문에 이러한 활동이 매우 재미있기도 한 것이다! “당신이 연기한 사람들이 실제로 그런 모습일 것으로 생각합니까?” 라고 보고시간(debriefing)에 질문하는 것은 유용하다. 사람들이 끊임없이 정보를 비판적으로 검토할 필요성을 인식하도록 하는 것은 언제나 교육적이다. 참여자들에게 캐릭터 개발을 할 때 기반으로 취한 정보를 어디서 얻었는지 물어보라.

Ⅰ 모의실험

모의실험은 참여자를 낯선 상황과 역할로 데려가는 확장되고 구조화된 역할극(동일한 수준의 즉흥성을 포함하지 않음)으로 생각할 수 있다. 예를 들어, “의약품에 대한 접근성” 활동에서 법정이 정의되고 설계되며, 참여자에게는 그들이 연기해야 할 역할에 대한 자세한 정보가 제공된다. 모의실험은 특히 개인적으로 동의하지 않는 관점에서 논쟁해야 하는 모의 실험 참여자에게서 높은 수준의 정서적 참여와 지적 능력을 요구한다.

Ⅰ 포럼 연극⁴⁾

포럼 연극은 상호작용식 연극인데, 관객을 참여를 장려하고 문제나 주제를 다루는 방식에 다양한 선택사항을 돌아보게 하는 형태이다. 포럼 연극은 1970년대 초에 아우구스토 보알이 관객들의 역량강화를 바라고 만들었다.

4) 브라질의 아우구스토 보알은 상파울로 극장장으로 1960~70년대 다양한 민중극을 실험하게 되며, 반체제인사로 아르헨티나 프랑스등지에 망명생활하면서, 다양한 참여기반 연극을 구성하였다.

유명한 저서 중 국내에 번역된 자료는 1) 민중연극론, 1985, 창작과비평사, 2) 배우와 일반인을 위한 연기훈련, 2003, 울력, 3) 억압받는 자들의 연극(보알, 헨리토러) 1989, 열화당. (역자주)

포럼연극은 역할극의 한 형태이다. 관객들은 주인공이 극복할 수 없는 압박감이나 장애물과 마주하게 되는 짧은 연극을 본다; 주제는 관객들의 삶과 관련되어 있는 방식으로 제시된다. 연극이 공연되고 나면, 관객들이 무대에 놀라와 주인공의 연기에 대해 몇가지 대안을 제시하고 반복되어 진행하게 된다. 배우들은 관객들과 이러한 선택의 결과를 탐구하면서, 경험과 아이디어가 시연되고 나누게 되는데, 이는 연대와 성장하는 느낌 둘 다를 만들어낸다.

포럼연극은 인권교육을 전달하는 매우 유용한 도구인데, 예를 들면, 문제를 해결하거나 갈등을 해결하는 방법을 모색할 수 있다. 사람들이 무대에 올라 여러 가지 가능성을 탐색하도록 한다. 이러한 방식으로, 압박한 상황에 대한 시연으로 사용될 수 있거나, 과거, 현재 또는 미래의 어떤 상황에서 대안을 찾아 분석하는데 사용할 수 있다.

» 시청각 방법

■ 그림 활용하기: 사진, 만화, 드로잉, 콜라주

“그림은 천 개의 단어를 말한다.” 시각적 이미지는 정보를 제공하고 흥미를 자극하는 강력한 도구이다. 드로잉은 선호하는 사교 스타일이 시각적인 사람들뿐만 아니라, 자신을 구두로 표현하는 데 능숙하지 않은 사람들에게도 자기표현과 의사소통의 중요한 수단이라는 점을 기억하라. 그림과 드로잉을 사용한 활동에 대한 아이디어는 2장에서 “그림 가지고 놀기”라는 공통 제목 아래에 함께 제시된다.

■ 그림 수집을 위한 조언

그림은 다재다능한 도구이므로, 진행자가 자신만의 컬렉션을 만드는 것이 좋다. 예를 들면, 신문, 잡지, 포스터, 여행안내 책자, 엽서 및 인사장에서 이미지를 수집할 수 있다.

그림을 잘 다듬어 정리하여 판지에 붙인 다음 코팅하면, 내구성이 있고 기분 좋게 쉽게 다룰 수 있다. 모두 하나의 크기로 만들어지면 컬렉션이 더욱 하나의 세트처럼 보일 것이다. A4 크기가 이상적이지만, A5도 훌륭하고 실용적인 대안이다. 각 그림의 뒷면에 참조 번호를 쓰고, 출처와 원본 제목 혹은 기타 유용한 정보는 다른 곳에 기록하는 것이 좋다. 참여자들이 해당 그림만 보게 되고 다른 정보에 주의를 빼앗기지 않을 것이다.

그림을 선택할 때, 다양한 자연과 사회 환경에서뿐만 아니라, 북쪽, 남쪽, 동쪽 및 서쪽

에서도 엄선된 다양한 이미지를 고르게 얻으려고 노력한다. 인물 그림을 선택할 때는 다양성을 찾고, 성별, 인종, 능력과 장애, 연령, 국적과 문화를 알아야 한다. 뿐만 아니라 크기와 색상의 영향력의 차이도 명심하라. 이 영향력은 그림에 대한 참여자들의 인식을 왜곡할 수 있다. 그래서 수집한 사진들의 균형을 맞추기 위해 노력하고 균질한 세트를 가질 수 있도록 해야 한다.

사용하려는 그림과 사진에 저작권이 있는지 확인해야 함을 명심하라.

■ 영화, 동영상, 그리고 라디오 연극 활용하기

영화, 동영상 및 라디오 연극은 인권 교육을 위한 강력한 도구이며, 젊은이들에게 인기가 있다. 영화를 본 후 이루어지는 토론은 추후 작업을 위한 좋은 출발점이 되어야 한다. 토론할 사항은 영화에 대한 사람들의 초기 반응, 영화가 “실제 삶”에 얼마나 충실했는지, 등장인물이 사실적으로 묘사되었는지, 혹은 등장인물이 특정 정치적 또는 도덕적 관점을 홍보하려고 했는지 잊지 말고 어떤 인권이 영화에서 다뤄졌는지도 토론해야 한다!



여러분이 사용하려는 동영상의 공개 상영에 저작권이나 규제가 있는지 확인해야 함을 명심한다. 학급이나 청소년 집단에 대한 상영은 공개 상영의 성격을 띠 수 있다.

■ 사진 촬영, 영화 및 동영상 제작

이제 캠코더, 디지털 카메라 및 휴대폰의 기술을 통해 누구나 영화를 만들고 사진을 찍을 수 있다. 젊은이들의 사진과 영화는 그들의 관점과 태도를 생생하게 보여주고 우수한 전시 자료가 된다.

□ 영상 편지

영상 편지는 장벽과 편견을 무너뜨릴 수 있는 입증된 방법이다. 영상 편지를 쓰면, 그렇지 않으면 직접 만나지 않으려는 사람들이 “대화”하고, 자신의 생활 방식과 자신에게 중요한 것들에 대한 통찰력을 공유할 수 있다. 한 가지 사례를 들면, 한 영국 TV 프로젝트에서 로마 여성과 제안된 로마 캠프장 근처의 주민이 서로 대화하는 걸 거부한 사례이다. 그러나, 중재자는 서로에게 일련의 영상 편지를 보내도록 설득하는 데 성공했다. 각자 자신의 집을

보여주고 가족을 소개하는 영상 편지로 시작했다. 차츰차츰 그들은 후속 편지에서 그들의 삶의 모습을 더 많이 노출했고, 그에 따라 편견은 줄어들어 이해와 공감으로 대체되었다. 두 사람은 이제껏 상상했던 것보다 서로 훨씬 더 많은 공통점을 가지고 있다는 것을 각자 알게 되었고, 마침내 직접 만나기로 동의했다.

■ 대중 매체: 신문, 잡지, 라디오, 텔레비전, 인터넷

대중 매체는 좋은 토론 자료를 얻을 수 있는 확실한 출처이다. 뉴스나 정보가 제시되는 방식을 논의하고, 편견과 고정관념을 분석하는 것은 항상 흥미롭다. 추가 토론에는 대중 매체 소유권, 정치적 왜곡, 검열 및 표현의 자유와 같은 문제가 포함될 수 있다. “1면 기사” 활동은 이러한 문제를 구체적으로 살펴본다. 여러분은 5장에 나오는 미디어에 대한 배경정보에서 더 많은 아이디어를 찾을 수 있다. 다시 한번 말하는데, 여러분이 사용하려는 자료의 저작권을 반드시 확인해야 한다.

5-2 두 도시의 이야기

코라존 아키노(Corazón Aquino)

Civilization is a method of living and an attitude of equal respect for all people.

문명이란 살아가는 방법이며 모든 사람들을 동등하게 존경하는 태도이다.

- 테마  시민권과 참여
- 테마  환경
- 테마  일
- 난이도  Level 4
- 집단 규모  4~10명
- 시간  90 분

□ 개요

게임 참가자들이 살고 싶은 도시의 종류와 누리고 싶은 편의시설에 투표하는 보드게임이다. 다음의 핵심내용이 포함된다.

- 사회적 연대
- 세금 납부의 함의
- 지역민주주의의 가치

□ 관련 권리

- 사회적 연대권
- 사유 재산권
- 적합한 생활수준을 누릴 권리

□ 목표

- 공동생활에서 사회복지의 중요성을 이해
- 의사소통 및 팀워크의 개발
- 공동체의 연대 및 책임의 가치 증진

□ 준비물

- 보드게임 1 부
- A3 크기의 판지 또는 종이(선택사항이지만, 준비하는 것이 바람직함)
- 주사위 1개
- 2가지 컬러(예를 들어, 빨간색과 파란색)의 클립. 컬러별 동일 수량, 각 참가자에게 1개씩 돌아가도록 넉넉하게 준비
- 가위
- 쉽게 제거할 수 있는 접착제 또는 "블루택(Blu-tac)"
- 대안카드(replacement card)세트 4장
- 봉투 2장
- 돈(참가자당 6 000Ems)
- 시 은행원용 업무 점검표(task sheet) 2매
- 게임 은행원용 업무 점검표1매
- 종이, 펜
- 스톱워치(Timer)
- 규칙을 보여주기 위한 프로젝터(option)

□ 준비

- 사용법을 읽고 보드, 대안카드 및 규칙을 숙지한다.
- 준비된 대안카드세트 4장 중 2장을 자른다. 잘려진 대안카드들이 뒤섞이지 않도록 각 카드를 A와 B가 뚜렷하게 표시된 별도의 봉투에 넣는다(나머지 2장은 시의회 회의에서 참고용으로 사용할 예정이다).
- 보드(board)의 복사본을 판지 또는 뽀뽀한 종이에 풀로 붙여 튼튼하고 오래 견딜 수 있도록 만든다.
- 3명을 선택하여 은행원의 역할을 맡도록 한다. 각각의 도시에서 은행원 1명씩이 필요

하고 진행자는 게임 은행원 1명을 필요로 한다. 도시의 은행원 2 명에게 각각 도시 은행원용 업무점검표 1장을 주고 게임 은행원에게는 게임 은행원용 업무점검표를 준다. 도시 은행원과 게임 은행원에게 게임을 하는 동안 쉽게 식별될 수 있도록 명찰을 붙이도록 한다.

- 그 집단의 나머지 인원을 동수의 두 집단으로 나눈다. 그 중 한 집단에게 빨간색 종이클립을 주고 다른 집단에게는 파란색 종이클립을 준다.
- 각 플레이어에게 작은 종이조각에 이름을 쓴 다음 지정된 색깔의 종이클립으로 고정시켜 자신의 카운터(counter)를 만들도록 지시한다.
- 돈을 인쇄한다! 돈을 복사하여 잘라서 지폐를 만든다. 참가자(시민) 일인당 6,000Ems가 필요할 것이다.

□ 지침 사항



1. 이 활동은 보드게임임을 설명하고 그들에게 보드를 보여준다. 도시 A를 나타내는 길을 따라가보고, 다음에는 도시 B를 나타내는 길을 따라가본다. 두 길이 교차하는 곳에 위치한 사람들이 월급을 받고 세금을 납부하며, “변경의 기회”(다른 도시로 이동하여 그곳에서 게임을 할 기회를 의미한다)를 얻는 칸(광장)에 특별히 주의를 기울인다.
2. 게임방법(아래의 유인물 참조)을 설명한다. 모든 사람이 규칙을 이해할 수 있도록 한다. 게임을 언제 끝낼 것인지 결정한다.
3. 참가자들이 세금을 누구에게 납부해야 하는지 알 수 있도록 은행원에게 간단한 명찰을 만들도록 한다!
4. 게임을 시작한다! 게임이 끝나면 보고 및 평가의 순서로 옮겨간다.

□ 보고 및 평가



그 게임이 어떻게 진행되었는지 검토하는 것으로 시작하고 이어서 사람들이 알게 된 것에 관하여 토론한다.

1. 참가자들은 게임을 즐겼는가? 그들이 그 게임에 관하여 좋아한 점과 싫어한 점은 무엇인가?

2. 처음에, 사람들은 일부 사람들이 다른 사람들보다 세금을 더 많이 납부해야 했던 것이 불공평하다고 생각하였는가? 게임을 진행 한 후에도 여전히 그렇게 생각하였는가?
3. 시의회 회의는 어떻게 진행되었는가? 결정은 어떤 방식으로 내려졌는가? 민주적인 방법으로?
4. 시의회의 결정에 동의하지 않은 사람들은 그것에 대하여 어떻게 생각하였는가?
5. 누가 한 도시에서 다른 도시로 이주하였는가? 그들은 왜 그랬는가?
6. 시의회의 회의에서 공동체의 사회복지에 기여하기 위하여 자기 주머니에서 돈을 기부 사람이 있었는가? 그들은 왜 그랬는가?
7. 게임을 시작할 때 도시 A와 B의 사회 상황은 동일했다. 두 도시의 상황은 결과적으로 어떻게 되었는가? 어떤 차이가 생겼는가? 그 차이는 무엇이었는가?
8. 어느 도시에서 살고 싶은가? 그 이유는?
9. 모든 사람들이 보다 나은 공동체 생활을 영위하도록 하기 위해 더 많은 세금을 납부할 가치가 있는가? 그렇지 않으면 자신의 월급을 전부 가지고 있다가 필요하거나 원하는 것을 사겠는가?
10. 게임이 끝날 때 그 두 도시의 상황은 어떠하였는가? 사회편의시설을 위하여 돈을 낼 준비가 되어 있는 공공심 있는 주민들이 사는 “평등한 마을 Equaltown”에 있었는가? 아니면 주민들이 개인주의적 가치체계를 가지고 사회편의시설을 위하여 세금을 납부하기를 원치 않는 “자기중심 마을 Egotown”에 있었는가?
11. 1부터 10의 등급표 (1은 극도의 자기중심 마을이고 10은 극도로 평등한 마을)에서, 자신이 살고 있는 사회를 어떻게 평가하겠는가?
12. 보드의 각각의 칸들을 교대로 살펴본다. 어떤 인권이 침해되고 있는가?
13. 여러분의 국가에는 건강과 복지에 적합한 생활수준을 누릴 권리(세계인권 선언문 제25조)를 침해당하고 있는 공동체나 집단이 있는가? 어느 공동체 또는 집단이고 그 이유는 무엇인가?

□ 진행자를 위한 조언



설명해야 한다. 진행자가 그 규칙을 플립차트에 쓰거나 오버헤드 프로젝터(OHP) 슬라이드를 사용하거나 또는 게임규칙의 복사본을 나누어주면 참가자들에게 도움이 될 수 있다.


게임은 시민으로 경기에 참가하는 인원을 10 명 이내로 하는 것이 진행하기에 가장 좋 으며, 게임을 시작할 때에 각 도시에 동수(同數)의 시민들이 있어야 한다. 참가자의 인원수 가 예컨대 16 명인 경우, 여러분은 은행원들로 하여금 짝을 이루어 일하도록 할 수 있다. 더 큰 규모의 집단과 이 게임을 하는 경우에는, 게임을 2개로 나누어 진행하는 것이 가장 좋다. 이 경우에는, 모든 준비물을 2배로 준비하고 공동 진행자는 반드시 두 번째 게임을 진행하도록 하여야 한다!

조언 한 마디: 진행자는 그룹과 게임을 진행하기 전에 친구나 주변인들과 게임을 진행해 본다! 게임을 지시하고 원활하게 진행하는 것이 훨씬 편안해질 것이다.

주)
 세금의 징수 및 도시 자금의 관리를 담당하는 사람들을 "은행원"이라 하였다. 실제로는 은행원은 이러한 역할을 하지 않는다. 그 용어를 사용하는 이유는 인기 있는 많은 보드게임(예를 들면, 모노폴리 Monopoly)에서 사용되는 말이기 때문이다. 만약 "은행원"이라는 용어가 가장 적합한 용어가 아니라고 생각한다면 다른 용어(예를 들면, "자금관리자")를 대신 선택한다.

□ 다음 교육활동 제안 

COMPASS의 “평등의 땅으로 가는 길 Path to Equality-land”이라는 주제의 활동에서, 보다 공평한 사회 개발에 도움을 주거나 지장을 주는 요인을 상세히 탐구할 수 있다. “우리의 미래 Our futures”는 사람들이 변화를 일으키는 힘을 둘러싼 이슈들을 살펴볼 수 있게 돕고 젊은이들이 추구하는 미래를 그들이 건설할 수 있다고 믿도록 용기를 주는 활동 이다.

□ 실천을 위한 아이디어 

살고 있는 지역의 개발계획의 사본을 입수하여 그룹 내에서 토론한다. 우리와 관련된 문제, 예를 들면, 우리가 사는 지역의 젊은이들에게 미래를 위한 필요를 조사하고 그 개발계획에 서 필요들이 어떻게 충족되는지 살펴본다. 아니면, 장애인들의 접근성 또는 길거리에서의 안전을 염려하여, 안전한 자전거타기 장려 계획에 관심을 가질 수도 있다. 공청회에 참가하여 여러분의 의견을 당국에 전달하거나, 블로그 만들기, 신문에 투고, 공청회 또는 인식을 제고를

위한 행사 개최 등을 통하여 그 지역의 다른 사람들을 참여시킨다.

‘시민참여예산제도’에 관해 더 알아보고자 하며, 전 세계의 공동체들이 주도하는 정책에 영감을 얻을 수도 있다. 또한 전환마을(생태적으로 지속가능하고 에너지 자립적인 도시)에 관하여 더 깊이 알아보고 기후변화에 지속가능한 대안과 이산화탄소 배출 감축을 위한 지역차원의 주도를 다른 사람들과 함께 시작할 수 있을 것이다.

□ 추가 정보



‘시민참여예산제도’는 공공예산의 지출 우선순위(예컨대, 지역의 환경관련 프로젝트, 공동체 시설, 도로안전 조치 또는 지역 범죄대책 등)에 대한 결정을 내리는 데 지역 주민들을 직접 참여시키는 민주적 방식의 참여과정이다. 좀 더 도움이 되는 정보를 위해 검색 엔진에 ‘참여예산participatory budgeting’ 을 검색을 해본다.

전환마을(www.transitiontowns.org)은 ‘공동체가 석유생산 정점과 기후변화라는 도전과 기회에 어떻게 대응할 수 있을까?’ 라고 묻는 전 세계 사람들의 네트워크이다. 그들은 에너지의 사용을 감축하는 것은 물론 자립도를 높이는 방법을 찾기 위하여 공동체 차원에서 일하고 있다. 지금까지 실시된 방법에는 먹거리를 재배하기 위한 공동체 텃밭, 한 산업의 폐기물을 해당 폐기물을 사용하는 다른 산업과 연결시키려는 산업폐기물의 교환, 오래된 물건을 버리기보다 수리하기, 지역화폐제도(LETS - <http://www.gmlets.u-net.com>)의 개발 등이 포함된다.

유럽사회보장법전

유럽평의회는 유럽사회보장법전은 1968년에 발효되었다. 2010년 3월 현재, 그 법전은 21 회원국에서 비준하였다. 그 법전은 아래 사항의 보장을 포함하여 광범위한 사회적 보호를 규정하고 있다.

- 진료 (일반의의 진료, 전문의의 진료 및 응급 진료를 포함한다)
- 실업급여
- 노령급여
- 장애급여.

» 유인물 - 두 도시의 이야기



● 플레이어의 인원수

7명 ~ 13명. 3 명은 은행원의 역할을 한다. 게임을 시작할 때에, 각 도시에 동수(同數)의 플레이어가 있어야 한다.

● 게임의 목표

게임 종료 시 가장 많은 돈을 가진 플레이어가 승자가 된다

● 경기 방법

1. 세 사람에게 은행원 (도시 A의 은행원 1 명, 도시B의 은행원 1명 그리고 게임 은행원 1명)의 역할을 맡도록 한다.
2. 플레이어의 반은 빨간색 카운터를 갖고 나머지 반은 파란색 카운터를 가진다.
3. 시작할 때에, 플레이어들을 동수의 2 집단으로 나눈다. 각 집단은 동수의 “빨간색” 및 “파란색” 플레이어로 구성한다. 한 집단은 도시A에 있는 길을 따라 돌아오고 다른 집단은 도시 B의 길을 따라 돌아오기로 한다.
4. 모든 플레이어는 “출발/월급” 칸에서 출발한다.
5. 플레이어가 “변경기회” 칸에서 멈춰서는 경우에만 도시를 변경할 수 있다.
6. 각 플레이어는 그 색깔에 따라 월급을 받고 출발한다.
 - 파란색 플레이어: 500
 - 빨간색 플레이어: 100
7. 주사위를 던져서 누가 먼저 출발할 것인지를 정한다. 가장 높은 숫자가 나온 사람이 출발한 다음, 각 플레이어는 차례로 시계 반대방향으로 게임을 시작한다.
8. 자기 차례가 되면, 각 플레이어는 주사위를 던져서 나온 수만큼 자신의 도시에 있는 길을 따라 전진한다. 칸에 도착하면 플레이어는 지시사항을 큰 소리로 읽고나서 지시에 따른다.
9. 주의: 뒤로 이동하라는 지시를 받은 플레이어는 뒤로 이동을 마친 후 차례가 끝난다. 이동한 칸의 지시는 따르지 않는다.
10. 지급기일이 도래하였는데 플레이어가 지급할 돈이 충분하지 않은 경우, 플레이어는 그 칸에 계속 머물며 거지가 된다.
11. 2 명 이상의 플레이어들이 동시에 같은 칸을 차지할 수도 있다.

● 특별지시칸

세금 부과액

플레이어는 “세금납부” 칸을 지나갈 때마다 세금을 납부하여야 한다. (플레이어들은 그 칸에 멈춰 서지 않더라도 그 위로 지나갈 때에 세금을 납부한다). 납부할 세액은 그 플레이어의 월급과 그 도시에 따라 다르다.

도시 A: 월급이 500 이상인 경우 40%

 월급이 100 이하인 경우 10%

도시 B: 월급에 관계없이 10%

주의: 실업급여를 받지 않는 실업자는 세금을 내지 아니한다. 실업급여를 받는 실업자는 도시에 관계없이 실업급여의 10%를 납부한다. 세금은 각 도시의 도시 은행원에게 납부한다(도시 A의 플레이어들은 도시 A의 은행원에게, 그리고 도시 B의 플레이어들은 도시 B의 은행원에게).

월급

플레이어가 “출발/월급” 칸을 지나갈 때마다 (반드시 그 칸에 멈춰 설 필요는 없고 지나가기만 하면 된다) 게임 은행원으로부터 각자의 월급을 받는다. 플레이어가 실업 상태이고 그 도시에 사회보장제도가 있는 경우에는 도시 은행원으로부터 실업급여를 받는다.

변경기회

“변경기회” 칸에 멈춰서는 플레이어는 도시를 변경 (도시 A로부터 도시 B로 또는 도시 B로부터 도시 A로 변경) 할 것인지 선택할 수 있다. 변경하려면, 모든 참가자들에게 결정을 알리기만 하면 된다. 다음 차례가 되면 그 플레이어는 다른 도시에 있는 길을 따라 이동한다.

도시를 변경하는 플레이어는 전과 같은 월급을 계속 받는다. 그러나 세금은 새 도시의 세제(稅制)에 따라 납부한다.

● 시의회 회의

도시에 있는 모든 플레이어들은 시의회 회의에 참석한다. 그 회의는 그 도시의 정책을 (변경할 정책이 있는 경우) 변경할 기회이다.

회의는 세금이 다섯 번째 납부될 때마다 열 수 있다. 도시 은행원들은 그들의 도시에 있는 세금납부 칸을 지나간 사람들의 인원수를 기록한다. 다섯 번째 사람이 세금납부 칸을 지나갈 때마다, 도시 은행원들은 회의를 소집한다.

그 도시에 있는 플레이어들은 회의 개최 여부를 결정할 수 있다.

시의회 회의가 열리는 동안 게임은 중단되며 다른 도시의 플레이어들은 회의가 끝나 게임이 다시 시작될 때까지 기다려야 한다.

플레이어들은 5분 이내에 그 도시의 필요사항과 정책의 변경을 결정하여야 한다. 정책적 선택방안은 대안카드 상에 표시되며 시민들은 어떤 정책이 “의제에 올라있는지” (즉, 그들이 선택할 수 있는 방안)를 참고하기 위하여 대안카드 세트의 사본을 참고할 수 있다.

정책을 변경하려면, 플레이어들은 그 도시의 세금으로 대안카드를 구입하여야 한다. 그 비용은 각 카드에 명시되어 있다. 시의회는 변경할 재정적 여유가 있는 대안으로만 변경할 수 있다. 도시 은행원은 게임 은행원에게 대안카드 비용을 지불한다. 시민들은 원하는 만큼의 정책을 바꾸기로 결정할 수 있으나, 변경할 수 있는 재정적 여유가 있어야 한다.

재정상으로 곤경에 처한 시의회는 게임 은행원에게 대안카드를 한 장 이상 “되팔기”로 결정할 수 있다. “환매” 가격은 원래 가격의 50%이다.

부유한 개인들은 원할 경우 대안카드를 구입하기 위하여 시의 자금에 기부할 수 있다.

은행원은 아주 적은 양의 “접착제나 블루택(Blu-tac)”을 사용하여, 보드판 위에 있는 진행칸에 대안카드를 부착한다.

● 대안카드

시의회가 채택할 수 있는 정책을 나타내는 대안카드는 17장이 있다. 대안카드는 그 카드에 적혀 있는 가격을 지불하고 게임 은행원으로부터 구입한다. 일단 대안카드를 구입하면, 도시 은행원은 보드에서 시민들이 변경을 결정한 칸 위에 대안카드를 부착한다.

어느 칸이라도 “대안으로 변경”될 수 있다. 변경하는 시점에 해당 칸에 플레이어가 있는 경우, 새로운 지시사항을 따르지 않는다. 새 정책은 다음 플레이어가 그 칸에 멈춰서는 때에 비로소 발효한다.

시의회 회의에서 시민인 플레이어들은 그 도시의 정책을 결정하고 대안카드를 구입할 수 있다. 모든 카드는 그 가격을 지불해야 한다.

● 거지

세금을 납부하거나 다른 지급액을 변제할 돈이 없는 플레이어는 도착한 칸에 계속 머물며 “거지”가 된다. 도시에 노숙자들을 위한 보호시설이 있는 경우, 거지들은 원하는 경우 현재 위치 대신 보호시설에서 자는 쪽을 선택할 수 있다. 그곳으로 옮기더라도 거지가 진 빚을 면제받지는 못한다.

거지는 머물러 있는 칸에 멈춰서 모든 플레이어에게 돈을 구걸할 수 있다. 거지에게 돈을 주거나 주지 않는 것은 각 플레이어에게 달려있다. 거지는 빚을 갚을 만큼 충분한 돈을 수중에 가진 경우, 다음 차례를 기다려서 빚을 갚고 주사위를 던져 다음 목적지로 이동한다.

거지들은 자기 차례가 돌아올 때마다 주사위를 던진다. 그것은 그들이 잡을 수 있는 기회이다.

주사위를 던져서

- 6이 나오면 거지는 쓰레기통에서 50 Em을 발견한다.
- 5가 나오면 거지는 빈 맥주병 20개를 모아 보증금으로 50 Em을 받는다(그 도시에 재활용센터가 있는 경우!)
- 4가 나오면 거지 옆으로 지나가는 다음 사람이 그들에게 10 Em을 준다.
- 3이 나오면 거지는 술에 취해서 다음 차례가 끝날 때까지 졸곤 잠을 잔다.
- 2가 나오면 거지는 공원에서 잠을 자다가 벤치 밑에서 10 Em짜리 지폐를 발견한다. 그 도시에서 공원을 개조한 경우, 20 Em을 발견한다.
- 1이 나오면 거지는 강도를 당하고 다음에 받는 기부금을 도시 은행원에게 넘긴다. (또는 그들이 다음 번에 주사위를 던질 때에 우연히 발견하는 돈)을 넘겨준다.

거지가 획득한 금액은 그 거지가 사는 도시의 도시 은행원이 지급한다.

● 게임은 언제 끝나는가?

경기자들은 게임을 시작하기 전에 끝내는 방법을 정한다. 경기자들은 아래의 방법 중 하나를 선택할 수 있다.

- 첫 경기자가 20 바퀴를 마칠 때
- 합의된 시간 (예를 들면, 45분) 후.

주의) 두 도시 중에서 한 도시가 파산하면 게임은 자동적으로 끝난다.

게임 종료 시 가장 많은 돈을 가진 플레이어가 승자가 된다.

» 대체카드

수영장과 어린이 놀이터가 있는 공원으로 개조 비용: 200 Em	공원 청소 비용: 100 Em	도로 상태가 좋다. 완전히 복구되었다. 3칸 전진 비용: 400 Em	도로는 이상 없다. 갈라진 틈은 임시로 수리되었다. 다음 시의회 회의 까지만 양호하다 비용: 200 Em.	실직한다! 실업기금 월급의 30%를 지급한다. 시(市)가 보유해야 하는 예비비 1,000 Em
병에 걸린다. 전액 보조가 되는 공립병원 치료비로 10 Em만 납부한다. 비용: 600 Em.	병에 걸린다. 일부 보조금을 지원받는 공립병원 치료비로 30 Em을 납부한다. 비용: 400 Em.	해수욕장 입장 무료! 즐기만 하십시오! 무료 입장을 위한 보조금 소요 비용: 100 Em.	자전거 전용도로 덕분에 교통문제가 완화되었다. 자전거 도로 비용: 150 Em.	학교파업 종료. 주사위를 한번 더 던진다! 월급 인상액: 400 Em.
새 극장과 영화관 개관 비용: 400 Em.	아버지가 은퇴하셨는데 연금이 없다. 연금계획수립비용: 400 Em.	독서를 하고 싶은데 도서관이 생겼다! 주사위를 한번 더 던진다. 도서관 비용: 200Em.	집 없는 아이들은 더 이상 없다. 고아원이 건립되었다. 고아원 건립 비용: 200 Em	재활용 시스템 덕분에 쓰레기가 줄어들고 있다. 3칸 전진 재활용 시스템 시행비용: 150Em.
법적인 문제가 있다. 공공 변호사를 구한다. 2칸 전진 비용: 200 Em.	험한 환경에서 잠드는 노숙자들은 없다. 보호시설이 문을 열었다. 비용: 200 Em.			

도시 은행원들의 업무 점검표 (task sheet)

어느 도시도 돈을 가지고 (게임을) 시작하지 않는다. 모든 수입은 플레이어들이 납부한 세금을 원천으로 한다.

1. 도시 은행원들은 “세금납부” 칸을 지나가는 사람들의 인원수를 기록하기 위하여 집계표를 사용하고 다섯 번째 플레이어가 지나갈 때마다 시의회 회의를 소집한다.
2. 도시 은행원들은 그들의 도시에 있는 각 플레이어가 세금납부 칸을 지나갈 때 그 플레이어로부터 세금을 징수한다. (주의): 도시를 바꾼 플레이어들은 새로운 세제에 따라 세금을 납부한다.

세금체계는 다음과 같다.

도시 A 월급이 500 이상인 경우 40%
 월급이 100 이하인 경우 10%

도시 B 월급에 관계없이 10%

실업급여를 받지 않는 실직한 시민들은 세금을 납부하지 않는다. 실업급여를 받는 실직한 시민들은 그 급여의 10%를 납부한다.

3. 도시 은행원들의 다른 업무:

- 그 도시의 자금을 관리한다
- 대안카드를 구입한 대가로 지불해야 할 비용을 게임 은행원에게 지불한다.
- 의회 회의에서 시민들이 합의한 칸 위에 있는 판에 대안카드를 부착한다.
- 그 도시에서 실업기금을 설치하기로 결정하면 실업기금을 관리한다.
- 그 도시가 사회보장제도를 수립하기로 합의한 경우 실업급여를 받을 자격이 있는 플레이어들에게 실업급여를 지급한다. 그 제도를 수립하는 시점에 은행에 적어도 1000 Em이 있어야 한다.
- 도시에 있는 거지들을 감시하고 그들이 주사위를 던질 때에 정확하게 게임을 하도록 한다.

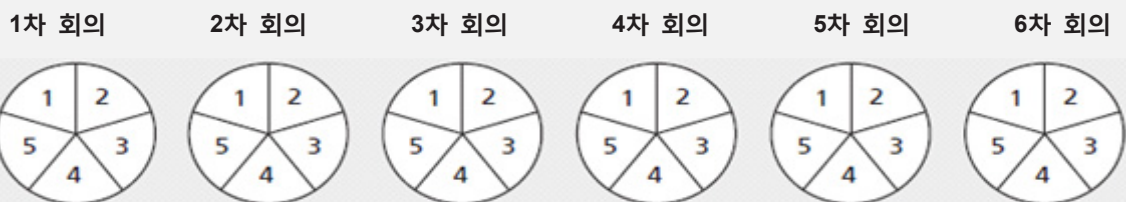
주사위를 던져서

- 6이 나오면 거지는 쓰레기통에서 50 Em을 발견한다.
- 5가 나오면 거지는 빈 맥주병 20개를 모아 보증금으로 50 Em을 받는다(그 도시에 재활용센터가 있는 경우!)
- 4가 나오면 거지 옆으로 지나가는 다음 사람이 그들에게 10 Em을 준다.
- 3이 나오면 거지는 술에 취해서 다음 차례가 끝날 때까지 졸곤 잠을 잔다.
- 2가 나오면 거지는 공원에서 잠을 자다가 벤치 밑에서 10 Em짜리 지폐를 발견한다. 그 도시에서 공원을 개조한 경우, 20 Em을 발견한다.
- 1이 나오면 거지는 강도를 당하고 다음에 받는 기부금(또는 그들이 다음 번에 주사위를 던질 때에 우연히 발견하는 돈)을 넘겨준다.

Note: 거지들이 공원이나 쓰레기통에서 우연히 발견하는 돈을 지불해주고, 그들이 강도를 당하는 경우에는 돈을 회수한다.

세금납부 기록

도시에 있는 플레이어가 “세금납부” 칸을 지나갈 때마다, 세금을 징수하고 첫 번째 원의 한 부분에 표시한다. 5명의 세금 납부가 표시되면 1차 시의회를 소집한다. 게임이 다시 시작되면, 두 번째 원의 각 부분에 표시를 시작하며 이런 방법으로 계속해 나간다.




게임 은행원의 역할카드(role card)

게임을 시작할 때, 게임 은행원은 모든 돈을 가지고 있다. 게임 은행원은 아래의 역할을 수행하여야 한다.

1. 게임이 원활하게 진행되도록 한다.
 - 게임을 시작한다
 - 규칙이 지켜지도록 한다
 - 시의회 회의의 시간이 지켜지도록 한다. 회의시간은 5분 이내
 - 결정된 게임시간이 지난 후 또는 첫 플레이어가 결정된 횟수의 왕복을 마쳤을 때 중에서 합의된 방법에 따라 게임을 중단한다.
2. 기록한다.
 - 게임을 시작할 때, 각 플레이어의 이름, 색깔 및 도시를 기록한다
 - 각 플레이어가 “출발/월급” 칸을 지나가는 회수를 기록한다.
3. 게임을 시작하고 나면 플레이어들이 “출발/월급” 칸을 지나갈 때마다 월급을 지급한다. 월급은 플레이어들이 어느 도시에 있는지에 관계없이 그들의 색깔에 따라 지급한다.
 - 파란색 플레이어: 500 Em
 - 빨간색 플레이어: 100 Em
4. 대체카드의 비용을 도시 은행원으로부터 수금한다.

집계표

플레이어들의 색깔에 따라 빨간색 또는 파란색 펜으로 이름을 기록한다. 5-바 게이트 집계법을 사용할 것을 권장한다. 첫 4 바퀴는 각각 직선()으로 기록하고 다섯 번째에는 그것을 선을 그어서 지운다. 여섯 번째에는 또 한 세트의 5개를 기록하기 시작한다. 이런 방법으로 왕복 회수를 쉽게 집계할 수 있다. 따라서 합계 12는 이런 모습이 될 것이다: 

게임을 시작할 때 도시 A에 있는 플레이어	
이름	“출발” 칸을 지나간 회수 (20회까지)

게임을 시작할 때 도시 B에 있는 플레이어	
이름	“출발” 칸을 지나간 회수 (20회까지)

두 도시의 이야기

도로에 걸린 것이 많다. 이동시간이 너무 많이 걸린다. 한 차례 신다	집 없는 아이들에게 강도를 당한다. 10 Em을 낸다.	자유 공간	병에 걸린다. 병원은 없다. 3칸 뒤로	이 복권에 당첨된다! 50 Em을 받는다.
공원이 지저분하여 개조가 필요하다. 청소를 돕느라고 한 차례 신다	공원이 지저분하여 개조가 필요하다. 청소를 돕느라고 한 차례 신다	자유 공간	병에 걸린다. 병원은 없다. 3칸 뒤로	이 복권에 당첨된다! 50 Em을 받는다.
아버지께서 연금 없이 은퇴하신다. 아버지를 도와드리려고 20 Em을 지급한다.	집 없는 아이들에게 강도를 당한다. 10 Em을 낸다.	자유 공간	도로에 걸린 것이 많다. 이동시간이 너무 많이 걸린다. 한 차례 신다.	저녁에 할 일이 없어 지겹다. 3칸 뒤로
자유 공간.	출발 + 월급	자유 공간	변경기회	변경기회
법적인 문제가 있다. 개인 변호사와 계약한다. 50 Em을 지급한다.	자유 공간	자유 공간	해수욕장에 기기에 좋은 날이다. 해수욕장 입장료로 10 Em을 납부한다.	해수욕장에 기기에 좋은 날이다. 해수욕장 입장료로 10 Em을 납부한다.
읽을 것이 하나도 없다. 책값으로 10 Em을 지급한다.	자유 공간	자유 공간	실직한다! 인터뷰다!	실직한다! 인터뷰다!
읽을 것이 하나도 없다. 책값으로 10 Em을 지급한다.	복제! 월급은 전과 같다.	복제! 월급은 전과 같다.	자유 공간	이 복권에 당첨된다! 50 Em을 받는다.
복제! 월급은 전과 같다.	변경기회	공원이 지저분하여 개조가 필요하다. 청소를 돕느라고 한 차례 신다.	버스은행 중단. 택시를 탄다. 10Em을 지급한다.	교사들이 월급인상을 요구하며 파업 중 자녀들을 돌보기 위해 한 차례 신다
아버지께서 연금 없이 은퇴하신다. 아버지를 도와드리려고 20 Em을 지급한다	아버지께서 연금 없이 은퇴하신다. 아버지를 도와드리려고 20 Em을 지급한다	청소부 파업. 쓰레기를 쓰레기장으로 가져 가느라고 한 차례 신다.	자유 공간	이 복권에 당첨된다! 50 Em을 받는다.
노숙자 취객이 시비를 건다. 해결을 위해 한 차례 신다.	노숙자 취객이 시비를 건다. 해결을 위해 한 차례 신다.	자유 공간	법적인 문제가 있다. 개인 변호사와 계약한다. 50 Em을 지급한다.	교사들이 월급인상을 요구하며 파업 중 자녀들을 돌보기 위해 한 차례 신다
청소부 파업. 쓰레기를 쓰레기장으로 가져 가느라고 한 차례 신다.	청소부 파업. 쓰레기를 쓰레기장으로 가져 가느라고 한 차례 신다.	자유 공간	실직한다!	실직한다!

시의회 회의
다섯 번째 세금납부 부과역



젊은이들을 위한 인권교육 안내책자

도시 A ->

5-3 투표할 것인가 아니면 투표하지 말 것인가?

시어도어 헤스버그(Theodore Hesburgh)

투표는 시민의 신성한 의식이다.

• 테마		민주주의
• 테마		시민권과 참여
• 테마		보편적 인권
• 난이도		Level 4
• 집단 규모		제한 없음
• 시간		270 분

□ 개요

선거 투표와 및 시민참여의 문제를 연구하기 위하여 지역 사회 사람들을 대상으로 한 설문조사를 한다.

□ 관련 권리

- 정부와 자유 선거에 참여할 권리
- 의사 및 표현의 자유
- 평화적 집회 및 결사의 권리

□ 목표

- 선거에서 투표권을 행사하는 이유를 이해한다.
- 정보를 찾고 비판적으로 분석하는 기술의 개발한다.
- 민주주의에서 모든 시민의 개별 기여에 중요성을 부여한다.

□ 준비물

- 설문지(survey sheet) 1과2 -2인 1조에 1세트씩

- 조사 실시방법에 대한 유인물(Notes on how to conduct the survey)사본-각 조에 1부씩
- 각자에게 펜 또는 연필
- 큰 종이(A3 용지) 또는 플립차트지와 마커펜
- 접착 테이프

□ 준비

- 설문지 견본을 교육용 보조자료로 큰 종이에 복사한다.
- 설문조사의 결과의 취합하기 위하여 플립차트 종이에 조사표 1과 2를 복사한다.
- 활동을 위한 시간표를 짠다. 진행자는 제1부(설문조사 소개)에 60 분, 제2부(설문 조사)에 최소 120분, 제3부 (결과 분석, 보고 및 평가)에 90분을 주어야 할 것이다.

□ 지침 사항



제1부: 설문조사내용 소개

1. 1부의 목적이 그룹으로 하여금 지역 사회로 나가 사람들이 투표를 하거나, 하지 않는 이유를 조사할 준비를 시키는데 있음을 설명한다.
2. 참가자들에게 다음번에 (처음으로?) 그들이 투표할 기회가 있는 전국 선거 또는 지방 선거에서 투표를 할 의사가 있는지 묻는다. 거수(擧手)로 의사를 표시하도록 한 다음, 투표하려고 하는 사람들(A)과 투표하지 않으려고 하는 사람(B)에 따라 그 집단을 나눈다. 가능한 한 인원수의 균형을 유지하기 위하여 "모른다"고 대답한 사람들은 무작위로 어느 한 쪽 집단에 배분할 수 있다.
3. 각 그룹으로 하여금 투표를 하거나, 하지 않으려고 하는 이유의 목록을 작성하여 그것을 큰 종이에 적도록 한다. 그 목록을 작성하는 데 약 15분을 준다.
4. 두 집단을 다시 한 자리에 모이게 한 다음, A집단과 B집단의 대표자에게 그들의 목록을 살펴보도록 한다. 그 말미에 간단히 토론할 시간을 주고 그 목록에 더 제안할 사항이 있으면 추가하도록 한다.
5. 설문지 1과 2의 사본을 나누어 준다. 진행자가 준비한 큰 사본을 참조한다. 설문지 1은 투표를 하지 않겠다는 사람들의 응답을 기록하기 위한 것이고 설문지 2는 투표를 하려하는 사람들의 응답을 기록하기 위한 것이라는 점을 확실히 한다. 두 설문지가

2번 질문(두 설문지에서 다름)을 제외하고는 유사하다는 점을 언급한다. 질문을 살펴 보고 모든 사람이 그 내용을 이해하도록 확실히 한다.

6. 이제 응답을 기록하는 방법을 설명한다. 그 집단에게 그 사례를 보여주고 “5-바 게이트(5-bar gate)” 집계법의 사용방법을 설명한다.
7. 조사 실시방법에 대한 유인물 사본을 각 2인조에 1부씩 나누어 준다. 그 내용을 검토하고 아래 사항에 관하여 이야기한다.
 - 면담 대상자들이 무작위로 선택된다는 것을 그들이 어떻게 보장할 수 있는가
 - 각 조가 얼마나 많은 사람을 면담할 예정인가? (많을수록 더 좋음!)
 - 조사는 언제 어디에서 실시될 예정인가
 - 조사는 언제 완료될 예정인가
 - 돌아와서 그 결과를 토론할 시간.

제2부: 설문조사

1. 모두가 자신의 과제를 확실히 이해하는지 확인하고, 설문조사를 진행한다.
2. 돌아올 시간을 합의한다.

제3부: 결과 분석

그룹은 모여서 조사결과를 비교, 분석하고 토론한다. 진행자는 이 작업에 60분을 주어야 한다.

1. 각 조에게 각 박스에 있는 총계를 계산하고 이것을 2개의 큰 차트에 통합시키도록 한다. 이러한 방식으로 각 집단으로부터 얻은 정보가 대조되고 전체 집단의 총계를 산출할 수 있다. 각 집단은 조사 대상자들이 제시한 “이유”도 기록해야 한다. 같은 이유가 여러 번 제시된 경우에는, 다시 “5-바 게이트” 방법을 사용하여 그 빈도를 기록한다.
2. 모든 정보가 편집되면, 사람들에게 아래의 통계를 산출하도록 한다.
 - 면담한 사람들의 총 인원수
 - 전체 표본에서 투표자들의 비율과 비 투표자들의 비율
 - 남녀 응답자의 비율
 - 조사 대상의 각 연령층 별 비율
 - 투표자 수가 가장 적은 연령층
 - 투표자 수가 가장 많은 연령층

- 가장 흔하게 제시된 투표하지 않는 이유
- 가장 흔하게 제시된 투표하는 이유
- 인물 또는 정당 중 어느 쪽과 관련된 이유가 더 많았는가

3. 이제 조사를 얼마나 즐겼으며, 경험담과 배운 점 등을 토론하는 순서로 넘어간다.

□ 보고 및 평가



결과에 대한 전체 토론에서, 진행자는 다음과 같이 다양한 문제에 접근해 볼 수 있을 것이다.

- 조사를 할 때 그룹의 감정은 어떠했는가? 사람들은 대체로 설문조사에 답변할 준비가 되어 있었는가?
- 조사를 하는 것이 어려웠는가? 즐거웠는가?
- 그룹이 전체인구 모집단(母集團)의 “대표” 표본을 얻었는가? 이 과정에서 어려운 점은 무엇이었나?
- 조사결과로부터 결론을 도출할 때 문제점은 무엇인가? 이러한 문제점을 어떻게 피할 수 있는가?
- 특별히 놀라운 통계가 있었는가?
- 설문 조사 결과가 예상치 못한 결과였는가?
- 사람들이 제공한 답변은 여러분이 속한 집단 내의 분위기와 일치하는 경향이 있었는가? 활동 그룹이 전체 인구를 대표한다고 생각하는가?
- 다시 조사를 실행한다면 처음과 다르게 진행할 점이 있는가? 실수가 있었는가?
- 조사결과가 그룹이 속한 지역사회의 투표 경향의 현실적인 모습을 나타내는가? 그렇다면 그 이유는? 아니라면 그 이유는?
- 결론을 신뢰할 수 있는가? 그렇지 않으면, 결과를 잠정적으로 받아들여야 하는가?
- 통계는 종종 어떤 주장을 뒷받침하는 사실로 제시된다. 사람들은 통계에 대하여 얼마나 조심해야 하는가?
- 투표권을 행사할 필요성 또는 불필요성에 관한 그룹 내의 인식이 지금은 어떠한가? 의견이(어느 방향으로든지!) 바뀐 사람이 있는가? 만약 있다면, 가장 설득력 있는 주장은 어느 것인가?

- 우리는 투표할 기본권이 있는가? 민주주의는 인권에 관한 문서들에 어떻게 기록되어 있는가?

□ 진행자를 위한 조언



제1부 (조사계획 수립)은 실제 조사, 즉 제2부를 위한 토대를 마련하는 것을 목적으로 한다. 처음 시작하면서, 민주절차에 기여하는 것의 자신의 가치에 대한 감각을 부여하는 것이 이번 시간(제1부)의 목표임을 명확히 한다. 투표권을 행사하도록 “설득”하는 것보다 그것의 이러한 측면을 강조하는 것이 바람직하다. 진행자는 제1부가 끝날 때 스스로 결정을 내리기를 바란다는 점과, 그렇게 하기 위해서는 투표에 대한 다양한 이유가 존재함을 인식하는 것이 중요하다고 설명해야 한다.

“투표자”들에게 “비 투표자”들의 행동을 바꾸는 시도를 권장하기 보다는, 가능한 “객관적으로 사람들이 투표를 했는지 여부에 관하여 토론한다(요점4). 이 토론에 시간을 너무 많이 사용하지 말아야 한다. 그 토론은 설문조사를 준비하기 위한 것이기 때문이다. 조사 실시방법 (요점 7)을 토론할 때, 조사를 실시하는 동안 직면할 수 있는 어려움을 고려해야 한다. 일부 지역사회에서는 사람들이 모르는 사람으로부터 길거리에서 질문을 받는 것을 불안해할 수도 있다. 이 경우에는 조사자들로 하여금 그들의 친구 및 친지에게 질문하도록 하는 것이 더 좋을 것이다.

이 분석에서 그 집단이 얼마나 많은 정보를 처리할 수 있을지 진행자가 예상하는 것이 매우 중요하다. 사람들이 계산하는 데에 온 정신이 빠져들도록 (정보를) 너무 많이 수집하지 말아야 한다. 규모가 큰 집단인 경우에는, 작은 규모의 집단보다 더 적은 수의 사람들을 조사하여야 한다.

설문지 기입방법의 예

설문지 1: 비 투표자

질문 1. 당신은 어느 연령층에 속합니까? (선택형)

	25살 미만	25 - 40	40 - 60	60살 이상	말하고 싶지 않음
남자					
여자					

질문 2. 지난번 선거에서 투표에 참여하지 않은 주된 이유는 무엇이었습니까?

투표를 하지 않아도 결과에 별 영향이 없을 거라고 생각했다	내가 투표하고 싶은 사람이 전혀 없었다.	나는 제시된 정책 중 어느 것에도 동의 하지 않았다	귀찮게 투표하고 싶은 생각이 없었다	다른 이유 (구체적으로 설명한다):
		 		나는 그 당시 그 지역에 있지 않았다. 나는 정치인들을 믿지 않는다. 누군가가 나에게 투표하지 말라고 했다.

□ 후속 교육활동 제안



COMPASS 458쪽에 나와 있는 민주주의에 대한 배경자료를 조사하고 국가에서 여성들이 처음으로 투표한 연도를 알아본다. 현재 소속된 사회 내에서 어느 계층 (예컨대, 아동, 이민자 또는 수감자들)에게 투표권이 없는지도 알아볼 수 있을 것이다. 그 이면의 이유와 그것이 공정하다고 생각하는지 논의한다.

청소년들이 투표할 수 있는 연령이 변경되어야 하는지에 관하여 다른 집단이나 학교들과 논쟁을 주선할 수도 있을 것이다.

민주사회에서는 사람들이 그들과 관련된 문제에 관하여 행동을 취할 기회가 많이 있다. 251쪽에 나와 있는 “발전소Power station” 활동은 참가자들에게 사회의 변화를 진행할 방법에 관하여 생각할 기회를 제공한다.

□ 실천을 위한 아이디어



국가에서 최초로 여성들에게 투표권이 부여된 날의 축하행사를 개최한다.

소속된 사회 내에 투표권이 없는 집단을 발견하고 이것이 부당하다고 생각하였다면, 지역회의의원들에게 염려를 표현하는 편지를 쓴다. 다른 사람들의 서명을 얻도록 한다.

□ 추가 정보



투표를 통해 참여를 진행하기 위한 도구로서 도트모크라시Dotmocracy에 관하여 배우는 데 관심을 가질 수도 있다. 동등한 기회 및 참여를 통한 집단의 의사결정 과정인 도트모크라시는 수많은 사람들 사이에서 아이디어를 모으고 우선순위를 정하기 위한 확립된 촉진 수단이다. 참가자들은 아이디어를 적어 두고 그들이 어느 것을 선호하는지를 나타내기 위하여 각 아이디어 아래에 점을 찍는다. 최종 결과는 그 집단의 집단적 선호(collective preference)를 그래프와 같이 시각적으로 표현한 것이다. <http://www.dotmocracy.org/>

» 유인물

● 설문조사 조사 실시방법에 대한 메모

면담 대상자 찾기

예비 설문조사 대상자들에게 무작위로 접근한다. 즉, 젊거나, 늙었거나, 잘 생겼거나 또는 여자이기 때문에 등의 이유로 조사에 포함하거나 제외하는 “선별”을 하지 말아야 한다. 편견을 피하도록 한다.

설문조사를 하고자 하는 대상에게 조사를 위하여 한 두 가지 질문에 답변해 줄 수 있는지 묻는다. 조사자 본인을 소개하고 설문조사는 익명으로 진행될 것이고 조사결과는 공개되지 않을 것이며 오로지 이 특정 그룹이 사용하기 위한 것이라고 말한다.

설문조사 내용 기록하기

대상자가 조사에 참여하기로 동의하면, 지난 선거에서 투표권을 행사하였는지 묻는다. 그 대답이 “아니오”이면, 조사표 1 (“비 투표자”용 조사표)을 작성한다. 그 답변이 “예”이면, 조사표 2(“투표자”용 조사표)를 작성한다.

질문 1: 참여자들이 괜찮다고 생각하는 경우에만 자신의 나이를 알려주도록 해야 한다. 그렇지 않으면, 마지막 열에 체크를 표시하여야 한다.

질문 2: 조사 대상자들에게 선택지를 보여주고 한 가지를 선택하도록 한다. 만약 그들에게 다른 이유가 있으면 E열에 기록한다. (주의) B와 C 간의 차이점은 B는 특정 사람과 관련된 이유이고 C는 어느 정당과 관련된 이유라는 점이다.

체크한 표시는 나중에 셀 수 있도록 명확해야 한다. 한 조사표에 가능한 한 많은 사람들이 기재되어야 한다.

한 사람, 한 질문 당 하나의 표시만 하여야 한다.

● 조사표 1: 비 투표자용

질문 1. 당신은 어느 연령층에 속합니까? (선택형)

	25살 미만	25~40	40~60	60살 이상	말하고 싶지 않다
남자					
여자					

질문2. 당신이 지난 번 선거에 투표에 참여하지 않은 주된 이유는 무엇입니까?

- A. 투표를 하지 않아도 결과에 별 영향이 없을 거라고 생각했다
- B. 내가 투표하고 싶은 사람이 전혀 없었다.
- C. 나는 제시된 정책 중 어느 것에도 동의하지 않았다.
- D. 귀찮게 투표하고 싶은 생각이 없었다.
- E. 다른 이유 (구체적으로 설명)

A	B	C	D	E

● 조사표 2: 투표자용

질문 1. 당신은 어느 연령층에 속합니까? (선택형)

	25살 미만	25~40	40~60	60살 이상	말하고 싶지 않다
남자					
여자					

질문2. 당신이 지난 선거에 투표에 참여한 주된 이유는 무엇입니까?



- A. 민주사회의 구성원으로서 나의 책임이라고 생각했다.
- B. [사람]에게 투표하고 싶었다.
- C. [정당]에 투표하고 싶었다.
- D. 나는 [다른 사람/정당]이 이기는 것을 바라지 않았다.
- E. 다른 이유 (구체적으로 설명)

A	B	C	D	E

5-4 연결하기

애비 호프만(Abbie Hoffman)

민주주의는 여러분이 믿는 그런 중요한 것도 아니고 여러분이 의지할 수 있는 것도 아니다. 중요한 것은 여러분이 무언가를 한다는 점이다. 여러분은 참가하라. 여러분이 그것을 중단하면 민주주의는 무너진다.

• 테마		시민권과 참여
• 테마		민주주의
• 테마		보편적 인권
• 난이도		Level 4
• 집단 규모		8~20명
• 시간		120 분

□ 개요

이 활동은 민주국가에서 시민, 정부, 비정부 기구 및 매스 미디어의 권리와 책임에 관한 협상을 필요로 한다.

□ 관련 권리

- 정부와 자유 선거에 참여할 권리
- 정보 및 표현의 자유
- 모든 사람은 공동체에 대한 의무가 있다.

□ 목표

- 권리와 책임 간의 연관성에 대한 이해의 증진
- 토론과 협력기술의 개발
- 시민 책임의 증진

□ 준비물

- 메모를 하도록 각 집단에 A4용지 1장과 연필
- 큰 종이(A3 또는 플립차트 용지) 4장(각 집단에 “기록서”용으로 1장씩)
- 각 집단에 마커펜 3개(빨강색 1, 초록색 1 및 파란색 1)
- 실 또는 털실 뭉치 4개(각 집단 별로 실의 색깔을 달리 할 것)
- 각 집단에 접착테이프(스카치 테이프) 1개
- 가위
- 경기규칙 유인물: 각 집단에 1장

□ 준비

- 각 뭉치에서 실 또는 털실을 6개(길이 1.5미터) 잘라낸다(각 집단마다 한 가지 색깔을 배분하고, 각 색깔마다 6가닥씩 모두 24가닥).

□ 지침 사항



1. 활동의 목적은 (이상적인)민주사회 안에 있는 4 “행위주체” 사이의 관계에 관한 “도표”를 그리는 데 있음을 설명한다.
2. 참가자들을 동일한 크기의 4집단으로 나누어 민주사회 안에 있는 4 “행위주체”(정부, 비정부 기구, 매스 미디어 및 시민)의 역할을 맡게 한다.
3. 각 집단에 메모하는 데 사용할 A4용지1장과 연필 1자루를 주고 그들의 “행위주체”가 민주사회에서 하는 역할, 즉 그 “행위주체”가 수행하는 주된 역할이 무엇인가에 관하여 10분간 브레인스토밍을 하도록 한다. 그 시간의 말미에 그들은 가장 중요한 역할 5가지에 합의하여야 한다.
4. 그런 다음, 각 집단은 “기록서”를 작성한다. 각 집단에 큰 종이(A3 또는 플립차트 용지) 1장과 빨강색 마커펜을 나누어 주고, 상단에는 그들이 그 역할을 맡는 “행위주체”를 기재하고 그 밑에 가장 중요한 역할 5가지를 적도록 한다.
5. 모든 집단을 한 자리에 모이게 하고 “기록서”를 제출하게 한다. 모든 집단이 그들의 의견을 공유하게 한다. 그들에게 이 4 “행위주체”의 주된 역할에 관하여 동의하는지 묻는다. 모든 집단은 원할 경우 그 의견을 고려하여 그들의 목록을 수정할 수 있다.
6. 이제 4개의 집단을 다시 분리한 다음 초록색 마커펜을 나누어 준다. 그들이 그 역할을

수행하기 위하여 서로에게 바라는 바에 관하여 브레인스토밍을 하도록 15분을 준다. 그 시간이 거의 다 되었을 때, 모든 집단에게 그들이 다른 “행위주체” 각각에게 바라는 가장 중요한 요구사항 2가지의 우선 순위를 정하고 초록색 마커펜으로 그 내용을 별도의 제목으로 기재하도록 한다.

7. “경기규칙”의 사본을 나누어 주고 그것을 자세히 검토한 다음 각자가 해야 할 일을 확실히 이해하도록 하여야 한다.

그런 다음, 모든 집단에게 “기록서”를 방 가운데로 가지고 와서 약 1미터 간격을 두고 사각형(그림 참조) 안에 놓도록 한다. 각 집단의 구성원들에게는 해당 집단의 “구역(corner)” 가까이에 자리를 잡도록 한다.

8. 각 집단에 해당 집단의 털실 6가닥, 테이프 1개 및 파란색 펜을 나누어 준다.
9. 이제 협상이 시작된다. 진행자는 매회 10분을 허용하여야 한다. 사람들에게 그 목표는 다른 “행위주체”들 간의 관계를 명확히 하는 데 있으며 또한 요구가 받아들여질 때에는 그 책임을 수락한다는 뜻을 표시하기 위하여 그 종이 2장 사이에 털실 한 올을 접착 테이프로 붙여야 한다는 것을 알려 준다.
10. 참가자들이 도표 주위에 앉아 있도록 하고, 보고 및 평가 순서로 진행한다.

□ 보고 및 평가



참가자들에게 그들이 작성한 도표를 살펴보고 그 활동을 되돌아보도록 한다.

- 정부, 비정부 기구, 매스 미디어 및 시민들이 민주국가에서 수행하는 역할에 대해 생각하는 것이 어려웠는가?
- 어떤 요구를 받아들이거나 받아들이지 말아야 하는지에 의견의 불일치가 있었는가?
- 그들은 다른 집단들에 대한 요구 중 어느 것을 책임으로 받아들이지 않았는가? 왜 이런 일이 일어났는가? 현실적으로는 그런 사건으로 인하여 무슨 문제가 생길 것으로 생각하는가?
- 각 집단이 받아들였지만 전에는 인식하지 못했던 책임이 있었는가? 지금은 이에 대하여 어떻게 생각하는가?
- 그 활동은 사람들에게 민주사회에 관하여 전에는 알지 못했던 새로운 것을 보여주

있는가? 놀랄 만한 일이 있었는가?

- 이 활동에서는 어떤 권리가 위태로운 상태인가?
- 세계인권 선언문(UDHR) 제29조에는 ‘모든 사람은 그 안에서만 자신의 인격이 자유롭고 완전히 발전될 수 있는 공동체에 대하여 의무를 진다’고 명시되어 있다. 삶에서 현재 가장 중요하다고 생각하는 의무는 무엇인가?
- 어느 사람의 권리도 침해받지 않도록 보장하는 데 있어서 여러 행위주체들이 하는 역할은 무엇인가?
- 모든 사람이 인권교육을 받을 수 있도록 보장하는 데 있어 여러 행위주체들이 하는 역할은 무엇인가?

□ 진행자를 위한 조언



서로 다른 4 가지 색깔의 실을(한 가지 색깔이 각 “행위주체”를 나타내도록) 사용하면 그 도표가 더 아름다워 보이고 연결관계를 추적하기가 더 용이하다. 예를 들면, 시민들의 모든 요구사항은 노랑색 그리고 매스미디어의 모든 요구사항은 검정색으로 할 수 있다.

교육의 5단계에서, 모든 집단이 그 역할목록을 작성한 후에는 그 문제를 집단 전체적으로 토의하는 데 너무 오랜 시간을 사용하지 말아야 한다. 진행자는 이것을 그들이 앞으로 실시할 예정인 다음의 소집단 작업을 촉진하는 수단으로 더 많이 활용하여야 한다. 모든 집단은 다른 집단의 역할을 메모하는 것이 좋을 것이다.

모든 집단이 역할을 생각해내려고 애쓰는 경우에는, 그들의 “행위주체”가 하는 일의 종류와 만약 그러한 일이 존재하지 않는다면 무엇이 부족하게 될 것인지 생각해보도록 한다! 진행자는 모든 집단이 발상을 시작하는 데 도움을 주기 위하여 몇 가지 예를 드는 것이 좋을 것이다.

- 정부는 법률을 입안하고 전반적인 정책을 결정하며 국가가 그 예산을 반드시 맞추도록 한다.
- 비정부 기구들은 소수자의 권익을 위하여 의원들에게 압력을 가하고 정부(또는 야당)가 해결하지 못하는 문제를 제기하며 법령개정을 위한 운동에 참가한다.
- 매스 미디어는 정부의 정책을 보도하고 쟁점을 조사하며 분석결과와 논평을 제공한다.

- 시민들의 “역할”에는 민주사회에서 중요한 모든 것이 포함된다. 예를 들면 의원 입후보, 인권활동 참여, 특정 집단을 보호하기 위한 단체의 설립, 정치적 문제에 대한 연구(questioning) 및 관여 등이 있다.

요구목록을 작성(5단계)할 때, 다른 “행위주체”들에게 비현실적인 요구를 하지 말도록 지시한다! 그들이 부당하거나 비현실적인 요구를 하지 않도록, 이러한 책임은 받아들일 수 있는 것이어야 할 것이다.

9단계에서, 협상은 “경쟁”으로 보아서는 안 되며 너무 많은 시간을 차지해서도 안 된다. 모든 집단에게 그들이 서로 협력하는 역할을 해야 한다는 점을 강조한다. 그 목적은 모든 사람들이 만족하도록 모든 “행위주체”들이 협력하는 사회를 건설하는 데 있다. 그러므로, 그 협상은 비교적 신속하게 진행하여야 한다. 모든 집단에게 요구가 합리적인 것으로 보일 경우에는 받아들이고 그렇지 않으면 받아들이지 말고 거절하며 논란의 여지가 있는 요구는 나중에 논의하도록 지시한다. 모든 집단이 요구와 책임에 관하여 생각하는 데 도움이 필요할 경우, 진행자는 매스 미디어와 시민들을 한 예로 들 수 있을 것이다. 기자들은 어디에서 사건이 일어나고 있는 지에 관한 제보를 필요로 하고 시민들은 매스 미디어의 주의를 환기시키고 목격자 진술을 제공할 책임이 있다.

□ 응용

그 활동은 사회 내에 있는 “행위주체”의 수를 달리함으로써 더 또는 덜 복잡하게 만들 수 있다. 예를 들면, 진행자는 “기업”, “소수자”, 또는 “소외계층”을 추가해야 할 수도 있다. 그러나 이와 같이 할 경우에는 협상 과정이 훨씬 더 복잡해질 것이고, 따라서 진행자는 모든 집단이 다른 각 집단과 요구 사항을 주고받는 것을 원치 않을 수도 있다. 진행자는 젊은이들의 현실과 더 직접적인 관련이 있는 다른 범주(예를 들면, “시민들” 대신 “젊은이들” 그리고 “정부” 대신 “학교”)를 사용할 수도 있을 것이다.

그 활동은 그 집단 중 한 개 이상을 생략(예를 들면, “시민”들과 “정부”만으로 진행)하면 단순해질 수 있을 것이다. 이것은 작은 집단일 경우에 바람직할 수 있다.

진행자는 “기록서”를 사용하지 않고 그 활동을 해보는 것이 좋을 수도 있다. 협상과정 동안, 첫 번째 집단의 어느 한 사람이 털실의 한쪽 끝을 잡고 두 번째 집단에 속한 한 사람에게

다른 쪽 끝을 잡으라고 권하여야 한다. 사람들이 그 끝을 계속 잡고 있으면, 그 전체 “사회”는 그 협상과정이 끝날 무렵에는 완전히 연결될 것이다!

□ 후속 교육활동 제안



그 집단은 사회 내의 다른 집단("응용"이라는 제목으로 된 부분 참조)을 포함시킴으로써 그 도표에 더 많은 내용을 계속 추가할 수 있을 것이다. 그들은 명확성을 보다 높이기 위하여 그 도표를 다른 종이에 옮기는 것이 좋을 것이다. 우리가 속한 사회에서 어떠한 관계가 잘 발달되어 있지 않은지 그리고 이것을 해결하기 위하여 어떤 조치를 할 수 있을지에 관하여 생각한다.

그 집단이 사회가 움직이는 방향, 그리고 더욱 특히, 어떻게 발전시키고 싶은지에 관하여 생각하고자 한다면, 그들은 "우리의 미래"라는 주제로 활동을 해볼 수 있을 것이다.

□ 실천을 위한 아이디어



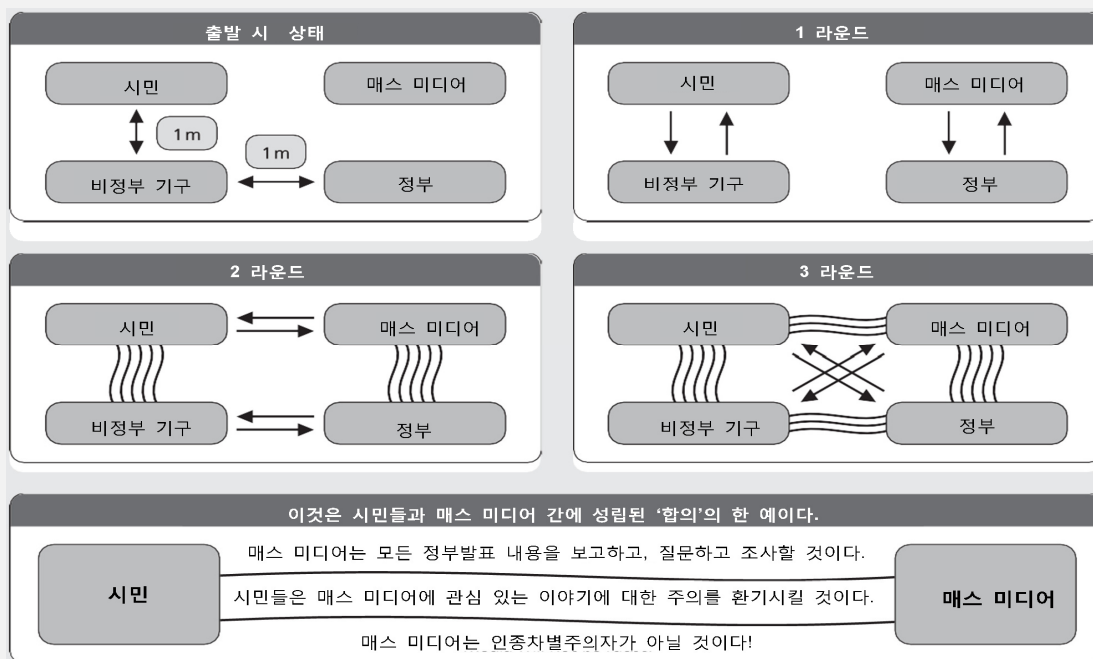
그 활동을 다시 반복하되, 이번에는 소속 지역의 지방자치단체, 지역 매스 미디어, 지역 비정부 기구들 및 시민들이 어떻게 서로 작용하는지를 분석하기 위한 방법으로 활용한다. 어디에서 이 연결로(link)들이 잘 활용될지, 또한 편지쓰기, 블로그 또는 지역 매스 미디어에 기고(article)를 통하여 “행위주체”들의 주의를 환기시킬 수 있는지 확인한다. 소속 단체, 학교, 대학교 또는 클럽에서 다른 “행위주체”들 간의 연결로를 개선하는 일에 실제로 활용할 수 있을 것이다.

유인물 - 연결로 만들기



경기규칙

1. 활동의 목적은 각 “행위주체”가 그들의 요구를 다른 “행위주체”들 각자가 수용하도록 하는 데 있다.
2. 협상은 아래와 같이 각 쌍의 “행위주체”들 사이에 3 라운드로 진행된다.
 - 1 라운드: 시민들과 비정부 기구들이 협상하고, 매스 미디어와 정부가 협상한다.
 - 2 라운드: 시민들과 매스 미디어가 협상하고, 비정부 기구들과 정부가 협상한다.
 - 3 라운드: 시민들과 정부가 협상하고, 매스 미디어와 비정부 기구들이 협상한다.
3. 각 라운드에서, 각 쌍의 행위주체들은 누가 먼저 시작할 것인지 스스로 정한 다음 교대로 서로에게 요구하기로 한다.
4. 요구를 할 때, 사람들은 그 요구를 명확하고 간명하게 말하여야 한다. 그들은 또한 그 요구에 필요한 것과 왜 이 특정 요구를 하는지, 즉 그들로 하여금 그 역할을 수행할 수 있도록 하는 것이 왜 중요한지 설명하여야 한다.
5. 어느 요구의 수용 여부를 결정할 때, 사람들은 요구 받고 있는 것이 공정한지, 그리고 그들이 그것을 수행할 수 있을지 판단하여야 한다.
6. 그 요구가 받아들여지는 경우, 그 쌍의 행위주체들은 성립된 합의를 나타내기 위하여 “요구자”의 실 한 가닥을 두 “기록서” 양쪽에 접착 테이프로 붙여야 한다. 받아들이는 집단은 그들의 책임과 그들이 실행하기로 합의한 내용을 상기하기 위하여 파란색 펜으로 그들의 “기록서”에 간략히 기록하여야 한다.
7. 그 두 번째 집단이 그 요구를 거절하는 경우, 그 탈실은 한 쪽에 제쳐둔다.
8. 모든 요구사항이 논의될 때까지 협상을 반복한다.
9. 각 라운드에서, 4명의 모든 “행위주체”들 사이에 연결이 될 때까지 그 절차는 반복된다.
10. 그 절차가 끝나면, 민주사회 내 여러 행위주체들 간의 관계를 나타내기 위한 도표가 완성될 것이다. 그 행위주체들은 각기 빨간 색 펜으로 쓰인 그 역할 목록과 초록색으로 쓰인 다른 “행위주체”들에 대한 요구사항 목록, 그리고 파란색으로 쓰인 다른 “행위주체”들의 요구사항을 이행하기 위하여 합의한 조치의 목록이 첨부된 “기록서”를 가지게 될 것이다. 그 요구사항과 조치사항은 색깔이 있는 실로 표시한다.



EDC/HRE Volume VI



Rolf Gollob and Peter Krapf (editors)

Teaching democracy

A collection of models for democratic citizenship
and human rights education



Council of Europe Publishing
Editions du Conseil de l'Europe

취리히교육대학교의 국제 교육 프로젝트(IPE)가 유럽 평의회와 협력하여 제작한 Living Democracy 시리즈 중 제6권 Teaching Democracy 의 일부를 발췌하였습니다. <https://www.living-democracy.com>

6

정치 활동 참여하기

코라존 아키노(Corazón Aquino)



»» 개요

위 그림은 한 사회에서 공개적으로 자신의 의견을 주장하는 남자와 여자의 모습을 담고 있다. 남자는 세계를 의미하는 지구가 그려진 포스터를 들고 있고, 여자 옆에는 커다란 별이 그려진 포스터를 들고 그녀를 응원하는 남자아이가 서 있다. 포스터들은 그들이 사는 사회를 표현한다. 이들의 시위는 평화롭고 전혀 위협적이지 않다. 어른과 아이도 정치 활동에 참여할 수 있다. 대중에게 평화적으로 그들의 의견을 표명할 권리는 누구에게나 있다. 양쪽 모두 남, 여가 함께 참여하고 있기 때문에, 성별 차이에 관한 시위가 아니라는 것을 알 수 있다. 두 그룹은 다수의 지지를 얻기 위해 경쟁하고 있다. 이들은 시위에 직접 참여하고 있기 때문에, 미디어 매체나 정당 혹은 이익단체가 연계되지 않았다.

그림 속 인물들은 별처럼 뾰족뾰족한 심볼 위에 서있다. 이 심볼의 해석은 저마다 다를 것이다. 시민에게 소속감을 주고 또한 권리와 책임, 의무의 체계를 제공하는 사회(communitiy)를 의미할 수도 있고, 시민이 대중에 의견을 표출할 수 있는 ‘무대’로 해석될 수도 있다. 이 무대 밖에 서있는 사람들은 의견을 주장할 수 없으며, 결정을 그저 받아 들여야 한다. 시민이 정치 활동에 참여할 수 있는 방법은 다양하다. EDC/HRE(Education for Democratic Citizenship and Human Rights)는 직접적이고 적극적인 참여 방법을 위주로 살펴본다. 정치에 참여하는 것은 어른 뿐 아니라 어린이들의 권리이며, 이해력과 주의 깊은 결정 능력을

필요로 한다. 민주적 정치 참여 교육은 학교에서부터 시작될 수 있을 것이다. 학교는 학생이 학교 운영 활동에 참여할 수 있는 기회를 부여함으로써 작은 사회 집단(micro-societies)의 역할을 수행해야 할 것이다.

민주적인 학교와 사회에서도 논쟁과 갈등 심지어 다툼이 있을 수 있지만, 걱정하지 않아도 되는 부분이다. 이는 당연한 것이며, 오히려 민주주의 결정을 하는 과정에서 효과적일 수 있다. 생각과 이해의 충돌을 해결하는 것이 문제를 해결하고 의사를 결정하는 기본적인 방법이다. 이해와 반대 의견이 명확히 구분되지 않으면 고려사항이 되지 않는다. 열린 사회에서 조화(공익, common goods)란 강요될 수는 없지만 협상할 수 있다. 논쟁과 갈등은 타협하는 문화와 협상하려는 자세가 뒷받침되어 준다면 해롭지 않다.

다음 과제는 정치 참여의 기본 조건과 참여 방식에 초점을 두었다. 사회 구성원의 일원으로서 학생들이 더 즐겁게 정치 활동에 참여할 수 있도록 디자인되었다.

» 1. 침묵의 벽

교육 목표	민주사회의 개념을 이해한다.
준비물	벽에 고정된 플립차트지와 마커펜 (5인으로 구성된 그룹마다 제공)

I 과정

1. 학생은 5명씩 한 팀을 이루고 벽에 고정되어 있는 플립 차트를 바라보며 동글게 둘러 앉는다. 그리고 학생들은 “민주주의는…” 으로 시작하는 문장을 작성한다. 주어진 시간 동안 조용히 차트를 기입한다.
2. 학생들은 이미 적혀진 문장이나 단어에 답변을 작성한다.
3. 주어진 차트 작성 시간이 끝나면 자신이 적지 않은 문구를 선택하여 읽는다. 반 친구들과 결과를 공유한다.
4. 학생들과 의견을 나누는 시간
 - “나는 오늘…배웠다.”
 - “나는 오늘…발견했다.”
 - “나는 오늘…에 관하여 논의하고 싶다.”

I 응용

플립 차트를 고정하지 않고, 큰 사이즈의 종이를 주고 학생들에게 필기하도록 지시할 수 있다.

I 정보

“침묵의 벽”은 브레인스토밍의 방법으로 민주주의, 독재, 정의, 평화, 교육, 평등, 자유 등에 관한 수업의 초반부에 사용할 수 있다.

말하기 전 한번 더 생각하는, 조금은 내성적인 성향의 아이들에게 적합한 방법일 수 있다. 그런 아이들은 일반적으로 발표를 하고 앞에 나서야 하는 형식의 수업에서는 불리하다.

» 2. 내가 생각하는 독재 정권

교육 목표	독재 정권의 기본 요소를 정의할 수 있다. 신중하게 가치를 선택하고 그것에 관해 논쟁할 수 있다
준비물	포스터, 마커펜, 칠판과 분필

I 과정

1. 학생들에게 독재 정권의 특징이 무엇인지 물어본다.

다음과 같은 특징이 언급될 수 있다:

- 반 유대주의	- 번식자(reproducer)로 보여지는 여성상
- 민족 청소(Ethnic cleansing)	- 성적 소수자 탄압
- 고문	- 권위에 복종
- 조건화, 훈련(Conditioning)	- 동질 집단의 수용에 대한 압력
- 권력, 사람 또는 군대에 관한 숭배	- 복종
- 비판이 해로운 문제를 야기한다고 보는 시각	- 소수의견 무시

2. 학생들은 리스트에 있는 내용을 참조하여 “이 상황에 나에게 어느 정도 영향을 미치는가”에 관해 답한다.

3. 학생들은 자신에게 가장 큰 영향을 미치는 것부터 등급을 나열한다.

I 확장 및 응용

독재 정권에 관한 예시는 뉴스, 영화, 교과서에서 찾을 수 있습니다.

같은 교육과정을 민주 정권을 주제로 진행할 수 있습니다.

» 3. 변화에 대한 태도(성향)에 관한 설문

교육 목표	학생들은 개인적인 의견을 자유롭게 생각하고 표현할 수 있다. 학생들은 자신과 같은 의견이 아닌 학생들의 이야기도 경청할 수 있다.
준비물	유인물 세트 “변화에 대한 태도에 관한 설문지”

선생님을 위한 Note

■ 기본적인 정치적 태도에 관한 정보

태도는 특정 의견을 표출하거나 행동을 취하는 것을 의미한다. 태도란 자라온 사회적 환경이나 개인의 과거에 의해 만들어지는 것으로 이데올로기보다 의식적이지 않다. 태도는 우리의 인식과 판단, 행동을 주도한다.

이 연습은 표현된 의견을 바탕으로 어느 정도까지 사회적 변화를 수용하는지에 관한 것을 알아보는 것이 목적이다. 변화 그 자체는 좋은 것도 나쁜 것도 아니며, 학생들을 판단하거나 평가하려는 목적은 전혀 아니다. 또한 “정치적 리트머스 테스트”의 결과를 너무 심각하게 받아들여서는 안 된다는 점을 염두에 두어야 한다. 학생들이 질문의 내용을 완벽하게 이해하지 못했을 경우는 더욱더 그렇다.

실질적인 질문은 ‘왜, 무엇을, 언제, 그리고 어떻게 변화시킬 것인가’ 라는 것이다. 정치 태도를 구분할 때 가이드라인으로 활용할 수 있는 정치적 사고의 유형은 프랑스와 미국 혁명 시기에 처음으로 소개되었다. 다음의 요약은 대략적인 가이드라인으로 활용할 수는 있지만 실제 자료를 읽어보는 것이 훨씬 나올 것이다.

진보적인 태도progressive attitude는 변화는 바람직한 것이라는 믿음으로 이어진다. 인식하고 있는 절박함과 사용하는 수단에 따라 혁명주의revolutionary 또는 개량주의 reformist일 수 있다. 혁명주의자는 필요한 경우 폭력도 배제하지 않는다. 개량주의자에게 개선은 필요한 것이지만 과거와의 급진적인 분열은 배제한다.

보수적인 태도conservative attitude는, 반면에, 전통을 중요하게 생각하고 이론보다는 경험을 선호한다. 보수주의란 현상유지status quo를 선호하거나 반동주의자reactionary일 수 있다. 현상유지를 선호하는 것이란 현실이 완벽하지 않더라도 용인할 수 있는 정도라면 유지하는 것을 의미한다. 자연스러운 성장이 변화의 한 방법이 될 수 있다(에드먼드 버크,

Edmund Burke). 근본적으로 과도한 참여와 개별 이익에 의하여 국가가 과부화되는 것을 예방하여, 강하고 민첩한 국가를 유지하는 것을 중요하게 생각한다. 반면에, 반동주의자는 현재의 상황을 거부한다. 그들은 애초에 변화를 시행한 것이 실수라고 판단하고 시행 전 과거로 돌아가고자 한다.

혁명주의자와 반동주의자는 교조적인, 근본주의자가 많다. 현실을 고려하지 않고 이데올로기에 기초하여 그들의 입장을 수호하는 것이다.

다른 유형들은 좀더 실용적이며, 직면한 결과를 분석함으로써 그들의 입장을 정의한다.

이 교육과정은 학생들이 다양한 정치적 사고 유형을 배우고, 본인의 선호도와 성향을 깨우치는데 도움이 될 대략적인 지침을 제공할 수 있을 것이다. 정치에서, 정치적 태도는 신자유주의, 생태주의자, 기술관료주의에 따른 논쟁에서 볼 수 있듯이 서로 다른 정치적 사고 유형 간의 정책 혼합과 유사한 형태로 나타나기도 할 것이다.

Ⅰ 과정

1. 학생들은 아래 질문에 답한다. 질문 앞에 자신의 태도를 의미하는 번호를 적는다. 번호가 의미하는 바는 다음과 같다.
 - 5 - 그들은 의견을 전적으로 지지한다.
 - 4 - 그들은 의견에 동의하는 편이다.
 - 3 - 그들은 의견에 찬성하지도 반대하지도 않는다.
 - 2 - 그들은 의견에 반대하는 편이다.
 - 1 - 그들은 의견에 전적으로 반대한다.
2. 학생들은 자신의 정치적 태도를 나타낼 총합을 계산한다.
 - 100-80: 혁명주의자
 - 80-60: 개량주의자
 - 60-40: 보수주의자
 - 40-20: 반동주의자

학생들간, 혹은 남학생, 여학생 사이에 명백한 차이가 있는가?

Ⅰ 확장

학습용 텍스트: 이 학습과정을 어떻게 활용하느냐(과정의 시작 또는 전환)에 따라 수업의

시작 또는 마무리에 텍스트자료를 살펴볼 것을 권장한다. 수준이 높은 학급의 경우, 로크(Locke), 버그(Burke), 막스(Marx)와 같은 작가의 발췌문을 활용할 수 있으며, 더 어린 학생들은 특정 이슈에 관한 정치인 혹은 정당 대표의 성명서를 대안으로 사용할 수 있다.

연이어 수행할 교육과정이 있는지 살펴본다.

응용

지역사회 이슈를 바탕으로 질문들이 작성될 수도 있을 것이다. 어떤 질문이든 토론의 시발점이 될 수 있다.

준비물

학생 유인물

변화가 필요한 태도에 관한 설문지

1. 부인은 신랑의 허락없이 불임 수술을 할 수 있다.
2. 14세 혹은 그 이상의 여성은 원할 경우 피임에 관한 정보를 얻을 수 있다.
3. 중독성이 없는 약한 마약은 합법화 되어야 한다.
4. 민주 사회에서는 국민의 요청에 의해 국민 투표가 가능해야 한다.
5. 범죄자는 처벌보다 의료적 치료가 필요하다.
6. 사형은 사라져야 한다.
7. 대기업은 국영화 되어야 한다.
8. 동성결혼은 합법화 되어야한다.
9. 채용공고에 성별에 대한 명시가 없어야 한다.
10. 자선단체는 금지되어야 한다. 사회적 약자를 돕는 것은 국가의 의무이다.
11. 평범한 일반인을 관리하거나 통제하지 않는다.
12. 학생들은 학교 운영에 참여해야 한다.
13. 성적 및 증명서는 사라져야 한다.
14. 모든 사람은 성별과 나이, 직업과 상관없이, 어떠한 일을 하지 않더라도 최저 임금을 보장 받아야 한다.
15. 어린이는 다양한 종교를 접하며 성장하고, 성인이 되어서 원하는 종교를 선택할 수 있어야 한다.
16. 정치 지도자들은 과학적 발견을 사용하는 것에 대해 과학자의 조언을 따라야 한다.
17. 모든 인간은 똑같은 잠재력을 가지고 태어난다.
18. 사유 재산은 금지되고 국가의 자산으로 반입되어야 한다.
19. 누구도 자신의 의견을 타인에게 강요할 권리는 없다
20. 환경을 오염시키는 모든 제품은 나타날 경제적 영향과 상관없이 생산이 금지되어야 한다..

»» 4. 프로젝트 계획하기¹⁾

교육 목표	<p>학생들은 변화를 추구하는 동안 지역사회의 상호 의존 구조를 이해한다.</p> <p>모든 결정은 지역사회의 모든 구성원과 관련이 있음을 이해한다. 따라서 결정이 받아들여지고 지지되기 위해서는 사회 구성원 모두가 그것을 이해하고 의사결정 과정에 참여할 기회가 있어야 한다.</p>
준비물	<p>도시를 배경으로 실제 혹은 가상 개발 프로젝트 설명서- 사회, 경제, 인구 통계, 교통에 관한 문제가 고려되어야 한다.</p> <p>교사는 역할극의 배우들을 위한 역할카드들을 준비한다. 다음 예시는 실제 도시개발 프로젝트가 역할극에서 어떻게 재연될 수 있는지 아이디어를 제공할 것이다.</p>

선생님을 위한 Note

다음 교육과정을 통해 다양한 교육 성과를 달성할 수 있다. 어떤 부분을 강조해서 다루느냐는 전적으로 교사에게 달려있다. 잠재적인 학습 결과 및 이해도 역시 교사의 선택에 따라 달라질 수 있다.

1. 학생들은 동의하는지 여부와 상관없이 모든 사람의 의견과 관심사를 더 경청하고 이해하려는 자세를 갖는다.
2. 학생들은 의사 결정 단계에서 주어진 옵션의 결과와 의미를 예상하는 법을 배운다.
3. 학생들은 민주적 틀 안에서 의사 결정을 경험하며 참여와 효율성 사이의 균형을 찾아야 한다. (예: 모든 이들은 발언권을 가져야 하지만 개개인과 전체과정에 시간제한은 있어야 한다)
4. 기본 통찰력: 개방된 학습 공동체에서는 공공의 이익(일반의지, the *volonté générale*)이 어떤 권위에 의해 정의되는 것이 아니라, 새로운 문제가 발생할 경우 다시 검토될 수 있는 임시적인 결정이다.

Ⅰ 과정

1. 학생은 두 명씩 짝을 이룬다. 프로젝트 설명서와 역할카드 하나씩을 팀마다 나눠준다. 한 쌍의 학생들이 의장이 되어 토론을 주재한다.

1) S. 파운틴 (Fountain), "Education pour le développement humain," De Boeck, 1996년 발췌

2. 한쌍의 그룹이 된 학생들은 프로젝트의 이점과 문제점에 대한 목록을 작성한다.
3. 작성 시 역할극에서 본인에게 주어진 배역의 관점에서 생각한다.
4. 프로젝트에 관한 찬성 또는 반대의 공동 결정을 내린다 (15분)
5. 그룹들은 자신들이 내린 결정과 그 이유를 발표한다.
6. 각 그룹들은 프로젝트가 어떻게 수행되기 바라는지 말해야 한다. 각 그룹별 발언시간과 전체 토론에 대한 시간제한을 설정해야 한다.
7. 학생들은 프로젝트를 실행할 것인가에 관한 투표를 한다.

■ 추후 과제

1. 의견을 협의해야 하는 다른 그룹이 있는가?
2. 다른 사람의 의견에 내가 얼마나 영향을 받았는가?
3. 한 그룹이 지키고자 하는 특별한 이해관계가 다른 그룹에 영향을 미치는가?
4. 그들의 의견과 이익에 좀 더 가중치를 두어야 할 그룹이 있었는가?
5. 그들의 의견을 거의 내세우지 않거나 의견이 전혀 없었던 그룹이 있었는가?
6. 다수가 지지한 해결안이 전체 사회에 최선의 결정이었는가?

■ 확장

1. 학생은 각각 파트너 없이 역할극을 진행한다.
2. 역할극은 프로젝트의 구체적인 방향을 참고할 수 있는 전문가의 청문회를 포함한다.
3. 학생들 중 일부는 특정 이익집단의 지지자 없이 최종 결정을 내리는 배심원이나 지방의회의 역할을 한다. (대의민주주의)
4. 2~3명의 학생은 기자 또는 참관인으로 참여한다. 그들은 의사 결정 단계 혹은 학생들의 역할에 대해 피드백을 해준다.
5. 만약 현실의 실제 의사 결정 과정을 역할극을 통해 재연한다면, 지역 정치인 또는 기자들을 초청하여 학생들과 함께 후속 토론을 할 수도 있을 것이다.
6. 이 모델은 학교 의사 결정 과정에 이용할 수도 있다.

선생님을 위한 수업 자료

역할극 카드 제작을 위한 질문

1. 당신은 교사입니다.
 - 이 프로젝트가 왜 좋은 아이디어일까요? 그 이유를 말해보세요.
 - 예상되는 문제점은 무엇인가요?
2. 당신은 중소기업 사장입니다.
 - 이 프로젝트가 왜 좋은 아이디어일까요? 그 이유를 말해보세요.
 - 예상되는 문제점은 무엇인가요?
3. 당신은 의료진입니다.
4. 당신은 쓰레기 수거인입니다.
5. 당신은 버스 운전사입니다.
6. 당신은 최근에 타지역 혹은 타국가에서 도착하여 일자리를 찾고 있습니다.
7. 당신은 지역에서 일하는 청년입니다.
8. 당신은 중소기업의 관리자입니다.
9. 당신은 정치인입니다.
10. 기타 등.

»» 5. 우리 그리고 세계

교육 목표	<p>학생들은 타 국가와 타 지역의 행사가 내 지역 커뮤니티에 어떤 영향을 미칠 수 있는지 관찰한다.</p> <p>학생들은 세계의 상호 의존 구조에 대해 이해한다.</p> <p>불평등한 권력 분배와 발달 과정은 인권에 입각한 세계적 이해와 협력을 필요로 한다.</p>
준비물	최신 지역 신문, 세계 지도, 마커펜, 테이프, 실, 핀

Ⅰ 과정

1. 학생들은 네 명이 한 조를 이룬다. 학생들은 다른 나라에서 일어나고 있는 사건이 그들의 지역 사회에 영향을 미치거나 혹은 우리나라와 다른 나라가 서로 영향을 주고 받는 것에 관한 신문 기사들을 오려낸다.
2. 이슈:
 - 경제적 문제
 - 정치적 문제
 - 이민 문제
 - 환경 오염
 - 문화 교류
 - 여행
 - 군사 행동, 기타
3. 학생들은 키워드 별로 기사들을 정리하되 특정하고 싶은 영향에 따라 키워드에 색을 부여한다.
4. 학생들은 가장 중요한 신문 기사를 선택하여 벽에 부착한 세계 지도 위에 붙인다. 연관된 기사들을 실과 핀을 사용하여 우리나라와 연결한다.
5. 최종토론
 - 나의 지역사회와 가장 깊이 연관된 국가는 어디인가?
 - 어떤 연결고리가 가장 흔한가? 그 이유는 무엇인가?
 - 나의 지역사회와 전혀 관계없는 나라도 있었는가? 그 이유는 무엇인가?

Ⅰ 확장

학생들은 연결된 국가에서 시행중인 정치 또는 경제 시스템에 관한 정보를 탐색한다.

그 외, 과거에 어떤 연결고리가 있었는지 탐색한다.

외국어로 진행되는 수업에서는 외국어 신문 혹은 인터넷 자료를 사용할 수 있다.

이 연습은 세계 곳곳에서 일어나는 불평등한 발전 혹은 권력 분배에 관한 이슈 논의에서 사용될 수 있다.

우리가 세상을 바라보는 시각은 미디어를 비롯한 간접적인 정보로부터 많은 영향을 받는다. 내 주변에서 일어나는 일들만 알고 있다면 우리 시야는 매우 한정적 수 있다. 우리는 미디어를 통해서 어떤 소식을 접하고 또 접할 수 없는 것일까? 미디어를 통제하는 사람 혹은 검열이 필요할까? 미디어 매체 간의 경쟁으로 충분할까?

미디어는 얼마나 강력한 것일까? 우리는 미디어 없이 살 수 있을까? 등등 비슷한 질문을 교사가 아닌 학생들이 하도록 유도해야 한다. 학생들의 시각이 한정적일 수 있다는 것을 깨닫는다면 스스로 미디어의 역할에 관한 질문을 할 것이다.

» 6. 정치 활동에 참여해야 할까?

교육 목표	<p>학생들은 정치 활동에 참여하는 것이 중요한가에 관한 의견을 가질 수 있다.</p> <p>다양한 방법의 참여가 가능하다. 지역사회와 공공생활에 참여하는 것을 정책 참여라고 정의할 수 있다. 이러한 참여가 중요하다고 생각하는 사람도 있는가 하면 그렇지 않다고 생각하는 이들도 있다. 학생들은 의사 결정 과정에 참여하든 참여하지 않든, 정치적 결정은 우리에게 영향을 끼친다는 것을 알아야 한다.</p>
준비물	역할극에 필요한 카드

I 과정

1. 네 명의 학생은 새롭게 생겨난 국가에 처음 도착한 네 명의 시민 역할을 한다.
2. 학생들은 필요한 경우 선생님의 지도에 따라 아래 질문과 비슷한 맥락으로 역할극을 이어간다.
 - 정책 참여에 관해 네 명의 시민이 내놓은 네 가지 주요 의견은 무엇인가? 동의하는가? 반대하는가? 그 이유를 설명한다.
 - 정책에 참여하지 않으면 네 명의 시민이 잃게 되는 것은 무엇인가? 반대로 참여할 경우 얻는 것은 무엇인가?
 - 새로운 국가는 시민들이 정책 활동에 참여함으로써 무엇을 얻을 수 있다고 생각하는가?
 - 정책 참여를 통해서 잃을 수 있는 것 혹은 위험은 무엇인가?
 - 장점과 단점을 비교해 보았을 때 정책 참여는 가치 있는 일이라고 생각하는가?
3. 토론 혹은 강의를 통해 학생들은 다음과 같은 결과에 다다를 수 있다.

정부는 시민들의 삶에 지대한 영향을 미칠 수 있다. 시민들은 정책 활동에 참여함으로써 그들의 의견을 주장할 수 있다. 모든 사회에는 결정권을 가진 사람이 있다. 참여하지 않는다면 주장할 기회조차 없게 될 것이다. 여기서 결정은 다음과 같은 것들로 들 수 있다.

 - 세금을 얼마나 내야 하는 것인가?
 - 전쟁에 참여해야 하는 것인가?
 - 국가의 자원은 누구의 것이며 누가 통제하는 것인가?

정부의 형태에 따라 결정할 수 있는 범위는 국가, 지역, 마을 등 다양하다. 군사적 권한을 비롯한 몇 가지 결정은 국가적 수준에서 이루어지고 교통 등은 지역 수준에서 결정된다. 쓰레기 수거 등은 일반적으로 마을 수준에서 결정된다.

■ 준비물

역할극: 새로운 국가에 도착한 네 명의 시민

당신은 새롭게 생겨난 국가에 도착했다고 가정하자. 좋은 정부를 만들기 위한 가능성이 많아 보이는 곳이다. 당신은 새로운 사회를 한시라도 빨리 만들고 싶지만, 당신과 함께 이곳에 새롭게 도착한 네 명의 시민의 대화를 엿듣게 된다.

시민 1:

“제 고향에서는 아무도 정치나 정부에 관해서 신경을 쓰지 않았습시다. 모두 생계를 이어가기에 바빴으니까요. 여기서도 정책에 대해서는 신경 쓰고 싶지 않습니다.”

시민 2:

“우리나라에서 항상 그렇듯 정치 지도자들이 뭘 하는지 잘 모르겠습니다. 워낙 복잡해서 이해하기도 어렵고, 일부러 이해하지 못하도록 어렵게 만든 것 같기도 하고요.”

시민 3:

“우리나라는 다릅니다. 시민들이 정책에 참여하려고 했지만 정부가 결국 못하게 했습니다. 그래서 시민들도 정치 활동에 참여하는 것을 포기했고요.”

시민 4:

“우리나라에서는 정치 지도자들을 시민이 뽑습니다. 지도자들은 좋은 정부를 만들 것이라고 약속하죠. 하지만 그런 적은 없는 것 같습니다. 정부에서 일하는 사람들만 부자가 되죠. 모든 지도자들은 부패했습니다.”

» 7. 정부가 우리의 삶에 미치는 영향

교육 목표	<p>학생들은 우리가 상상할 수 있는 거의 모든 측면에서 정부가 우리 삶에 영향을 미치고 있다는 것을 이해한다 (“너와 관계되는 일이다”, tua res agitur) 우리는 인간이 만든 삶을 살고 있고, 무엇을 하는지는 우리에게 달려있다.</p> <p>지역부터 세계적인 수준까지 상호 의존성이 증가함에 따라, 깊이 생각하여 정치적 의사 결정을 하는 것이 더욱 필요하다.</p> <p>모든 집단에게 발언권이 있다는 것을 전제할 때, 민주주의는 경쟁적인 이해관계를 고려하여 그들이 만족할만한 타협안을 제시함으로써 통합할 수 있다.</p>
준비물	없음

Ⅰ 과정

1. 학생들은 정부가 우리 삶에 어느 부분까지 영향을 미치는지 깨달아야 한다. 학교에서나 소규모 그룹에서 아래 질문지에 대한 답을 작성하게 하고 그 결과를 최종 토론을 진행할 때 활용할 수 있다.
2. - 나의 최근 하루 일과를 이야기한다.
 - 어디를 갔으며, 무엇을 입었고, 봤고, 먹었고, 말했고, 배웠는지, 무엇을 했는지에 관한 이야기다. 이 중 정부가 영향을 끼친 부분은 무엇인지 리스트로 적는다. 여기서 정부란 국가, 지역 혹은 마을을 포함한다.
 - 모든 시민에게 인권에 대한 침해 없이 똑같이 참여할 기회가 주어지는 민주적인 정부를 가정해 보자. 정부가 영향을 끼친 부분이라고 적은 리스트 중에 어떤 것이 변화되어야 한다고 생각하는지 그리고 왜 변화가 필요한지 설명해 본다.
3. 학생들은 사람들이 어떤 방법으로 민주적인 정부에 참여할 수 있는지에 관한 질문을 할 것이다. 교사는 수업 혹은 교재, 유인물을 통해 필요한 정보를 전달할 수 있다. 많은 사람들은 정부의 활동에 참여할 수 있는 가장 훌륭한 기회는 자유롭고 개방적인 민주 정치에서 시작된다고 믿는다. 이런 종류의 정부는 일반적으로 국민 스스로 권력을 얻어, 다수의 의견을 따라 통치하는 정부를 의미한다. 반면 일부 국가는 민주 정치라고 하지만 실제로 시민이 참여할 수 없는 경우가 있다. 민주적인 시스템에서는 시민들이 다양한 방법 중 원하는 방법으로 정치 활동에 참여할 수 있고 혹은 전혀 참여하지 않기로 결정할 수도 있다.

모든 이들이 자신의 의견을 정확하게 표현했다는 전제하에, 민주주의는 경쟁적인 이해관계를 고려하여 만족스러운 해결방안을 제시할 수 있다. 의견을 주장하는데 어려움을 겪어 의견이 종종 무시되는(소외 문제) 힘이 없는 집단에는 특별한 관심이 필요하다.

» 8. 민주사회에 참여할 수 있는 다양한 방법

교육 목표	학생들은 다양한 형태의 정치 참여를 인권과 관련지을 수 있다.
준비물	정치 참여가 가능한 다양한 활동을 적은 리스트

Ⅰ 과정

1. 학생 개개인은 민주사회의 의사 결정 과정에서 시민이 참여할 수 있는 다양한 방법을 리스트로 나열해서 적는다.
2. 네 명의 학생이 한 조를 이뤄 모두가 동의하는 하나의 리스트를 만든다.
3. 학생들은 유인물에 적힌 리스트와 자신이 속한 그룹의 리스트를 비교한다.

Ⅰ 확장

학생들은 다음 질문을 탐구할 수 있다.

1. 당신은 위에서 언급한 방법 중 하나 혹은 모두가 인권에 포함되는 정치적 참여라고 생각하나요? 위의 방법이 모두 법적으로 보호되어야 한다고 생각하나요? 그렇다, 그렇지 않다고 답했을 경우 그 이유를 설명해 보세요.
2. 당신은 당신의 나라에서 어떤 방법으로 민주 활동에 참여할 수 있나요? 당신이 참여할 수 없는 방법도 있나요? 그 이유를 설명해 보세요.
3. 정치적 참여를 거부하는 것도 법적으로 보호받아야 할까요? 그 이유를 설명해 보세요.

Ⅰ 준비물(학생 유인물)

다음과 같은 방법으로 참여할 수도 있다.

- 사회적 이슈와 지도자에 관한 글을 읽는다.
- 사회적 이슈와 지도자에 관하여 글을 쓴다.
- 이슈에 관하여 토론한다.
- 특정 이슈를 지지할 목적으로 또는 정부 정책에 반대하기 위해 지역사회에서 활동한다.
- 정당 혹은 지역 모임, 자치단체를 만들거나 참여한다.
- 정치적 모임 혹은 지역 모임에 참여한다.
- 정당, 노동 조합 혹은 지역 모임의 지도자가 된다.
- 선거에서 투표를 한다.
- 공직선거 후보자를 위해 선거운동을 한다.
- 공직선거에 출마 하거나 당선되어 활동한다.
- 세금을 낸다.
- 로비를 한다.
- 군 복무를 한다.
- 정부 관계자에게 연락을 하거나 특정 케이스를 법원으로 가져가는 등 법으로 대응한다
- 시위, 불매운동, 파업 등에 참여한다.

» 9. 정책 사이클

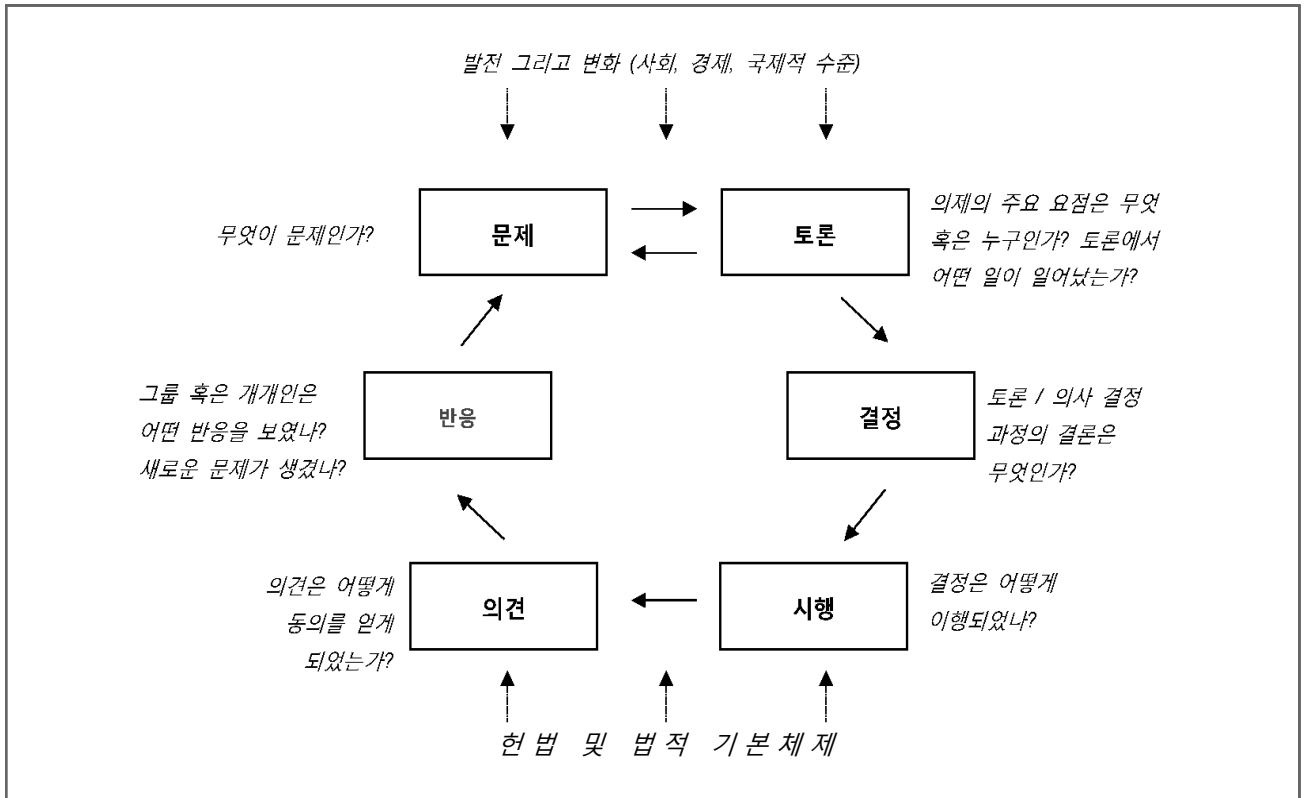
교육 목표	정책 사이클 모형의 예시를 의사 결정 과정에 적용할 수 있다. 의사 결정 과정에 개입하고 참여할 수 있는 기회를 인식할 수 있다.
준비물	“정책 사이클” 유인물, 플립 차트, 마커펜, 가위, 풀

Ⅰ 과정

1. 교사는 다음의 접근 방법 중 하나로 정책 사이클 모형을 소개한다.
 - 추론적이고 분류법의 접근방법을 사용할 경우: 교사는 강의를 진행하고(교사를 위한 참고자료 참고) 학생들은 주어진 방법을 적용한다.
 - 귀납적인 방법을 사용할 경우: 교사는 학생들이 이미 알고 있는 지식과 경험을 언급하거나 예시를 활용하여 시작한다. 현재 논란이 되고 있는 이슈, 찬성하거나 반대하는 결정 또는 염려하고 있는 문제 등이 될 수 있다. 학교에 관한 의사 결정으로부터 시작할 수도 있다. 강사는 학생들이 제공한 맥락을 주의 깊게 참고하며 강의를 이끌어간다.
 - 어떠한 방식을 사용하든 학생들은 모두 정책 사이클 모형 강의에 관한 유인물을 1부씩 받는다.
2. 학생들이 모형을 적용할 때, 다음과 같은 과제를 제시할 수도 있다:
 - 신문 기사를 읽을 때, 학생은 정책 모형을 적극적으로 활용해 더 전략적으로 내용을 이해할 수 있다. 4명 ~ 6명이 한 조를 이루고 학생들은 지난 며칠간의 신문 기사를 읽고 6가지 단계의 예시를 발견한다. 신문 기사를 포스터에 부착하고 내용을 회의 과정에서 발표한다.
 - 학생들은 특정 이슈에 관한 의사 결정 과정을 따른다. 상황에 따라 폭넓은 조사를 필요로 할 수 있기 때문에 오래된 신문도 유용할 수 있다. 책과 인터넷은 중요한 도구다. 이 활동은 리서치 프로젝트로 발전시킬 수 있다.
3. 모형은 토론의 출발점으로 응용될 수 있다. 의사 결정 과정에 있어, 우리가 의견을 개입할 수 있는 시점은 언제일까? 교사는 “결정”과 “이행”, 이 두 단계는 정치제도에 제한되어 있다는 것을 설명해야 한다(국민 투표로 결정이 되었을 경우는 예외다). 시민은 다른 단계에서 언제든지 개입할 수 있다.

■ 자료

정책 사이클 모형: 교사를 위한 참고자료



■ 정책 사이클 모형: 교사를 위한 참고자료

정책 사이클은 모형이다. 현실의 특정 측면만을 반영하고 다른 방향을 무시하는 지도와 같은 역할을 한다. 이렇게 함으로써 모형은 더 명확해질 수 있지만 사용자는 이를 현실과 혼동해서는 안된다. 위의 정책 사이클 모형은 의사 결정과 문제 해결의 과정으로서, 정치에 집중한다. 하지만 권력을 위한 투쟁(비록 그러한 측면이 나타날지라도)의 정치에 중점을 두지는 않는다. 여섯 가지의 카테고리는 정치적 의사 결정 분석에 도움이 되는 주요 질문으로 이어진다. 학생들이 맥락을 더 구체화시키는 질문을 구성할 수 있도록 유도해 준다.

이 모형은 정책 의사 결정 과정에 관한 이상적인 형태의 설명을 제공한다. 우선, 정치적 문제는 반드시 공공 의제로 다루어져야 한다. 의제 설정은 정치적 권력과 밀접한 관계가 있다. 그 자체로 문제가 되는 것은 아니다. 제한되어야 하며, 일반적으로 인정되어야 한다. 문제에 관한 정의가 의사 결정의 결론에 크게 영향을 미치기 때문에, 이익과 가치의 갈등은 중요하게 작용한다. 예를 들어, 가난은 인권에 대한 공격이라고 해석될 수도 있고, 본인의

운명을 스스로 개척하게 하는 인센티브라고 해석될 수도 있다. 첫번째 견해는 가난한 사람에게 도움이 필요함을 함축하고, 후자는 가난한 사람을 게으른 사람으로 만들 수도 있으니 도움을 주지 않기를 묵시적으로 권고하고 있다. 의제 설정에서 가장 중요한 부분은 ‘문제’와 ‘토론’을 잇는 이중의 화살표라고 할 수 있다.

토론은 특정 조건에서 진행된다. 모형의 프레임은 매우 중요하다. 사회, 경제, 국제적 수준에서의 발전 정도가 데이터를 구성한다. 헌법 및 법적 기본 체제는 규칙을 정의하는데 중요한 역할을 한다. 토론에 누가 참석하고, 누가 무엇을 결정하는가? 이런 질문을 통해 최종결정인 토론의 결과를 이해할 수 있다. 누가 토론에 참석했으며, 어떤 위험이 있었고 어떤 것이 협상되어야 했는지, 타협할 수 있는 부분은 있었는가를 질문해야 한다.

시행: 결정은 어떻게 시행되었거나 이행되고 있는가? 어려움이나 갈등이 발생하지 않았는가? 의사 결정자들의 의도가 실현되었는가?

의견: 결정은 어떻게 내려졌는가? 누구의 이익이 유리하거나 불리하게 영향을 받았는지? 어떠한 가치가 연관되어 있었는가?

반응: 개인별 혹은 그룹별로 조직화된 반응이 있었나? 결정을 지지하거나 반대했는가? 예를 들어 시위, 데모, 신문 편집장에게 투고, 법원의 결정, 파업, 이민, 투자 철수, 불법 행위 등이 있다.

문제: 결론적으로 원인이 되었던 문제는 해결되었는가? 원하지 않거나 예측하지 못한 효과가 발생하였는가? 최종 결정 혹은 이행에 관한 반응으로 새로운 문제가 생기지는 않았는지? 문제가 해결되면 정책 사이클은 끝이 난다. 하지만 매우 자주 새로운 사이클이 뒤따라오는 예상하지 못한 새로운 문제로 시작된다.

학생들은 정책 사이클이 정책 활동에 시민이 어떻게, 언제 참여할 수 있는지를 보여준다는 것을 이해해야 한다. 문제를 해결하기 위해 정치적 관심과 공공 자원이 필요한 문제에 대한 우리만의 정의를 내릴 수도 있다. 토론에 참여하고 결정에 대한 의견을 형성하고 결론의 이행방식을 지지하거나 반대할 수 있다. 그렇게 함으로써 우리는 우리의 인권과 시민권을 활용하는 것이다. 민주주의는 적극적인 민주주의 참여자들에게 달려있다.

duerchbléck!

Politik verstehen Nr. 1



Mit Kopiervorlagen
deutsch & französisch





룩셈부르크시민교육센터(ZPB)의 간행물 duerchbléck! 시리즈 중 “Von Gemeinden und Wahlen”의 일부를 발췌하였습니다. https://zpb.lu/pedagogical_cpt/duerchbleck-1/

7

Duerchbleck – 정치참여

»» 주제에 대한 제언





우리 지역사회에서 바꾸고 싶은 것은 무엇인가?

-  50분
-  12세 이상
-  종이(플립 차트 크기), 싸인펜, 접착 테이프 또는 핀 보드
-  그룹별 주제(문제) 선정 및 해결책 토론과 발표

조직: 학생들을 4~5명의 그룹으로 나눕니다. 그룹별로 지역사회 정책과 관련된 문제를 정하도록 합니다(예: 공원에 쓰레기통이 부족함). 그룹별 문제를 각각 한 장의 플립 차트에 적습니다. 여러 그룹의 플립 차트를 나란히 걸어 둡니다(핀 보드).

학생들에게 문제에 관해 생각할 시간을 1~2분 정도 줍니다. 모든 학생에게 자신이 속한 그룹의 플립 차트에 자신이 생각한 해결책을 간단히 적도록 합니다. 그런 다음 제안된 해결책의 실현 가능성에 대해 그룹별로 토론합니다. 그룹별로 발표자를 정해 전체 학생 앞에서 토론 결과를 발표합니다.

스마트폰이나 카메라를 들고 지역사회를 돌아보기





-  50분
-  8세 이상
-  종이(A4, A3), 싸인펜, 프린터, 접착 테이프 또는 핀 보드
-  지역사회에 대한 관심 제고 및 관심사를 지역사회 담당자에게 전달

조직: 시간을 아끼기 위해 학생들에게 자유 시간이나 등교길에 사진을 찍어 오도록 합니다.

학생들에게 지역사회에서 마음에 드는 것과 마음에 들지 않는 것을 최소 한 개씩 사진을 찍어 오라고 과제를 줍니다. 학생들은 출력한 사진을 주제별로 분류해 포스터에 붙이고 설명을 적습니다. 이때 긍정적인 점과 부정적인 점도 표시합니다. 포스터를 지역사회 담당자에게 전달합니다. 이때 지역사회 기관(구청, 주민센터, 지역 재활용센터 등)을 방문해 전달하는 것이 가장 좋습니다.

참고: 사전에 지역사회 담당자와 약속을 잡으십시오.

내게 가장 알맞은 선거공약은 무엇인가?

-  2 x 50분
-  14세 이상
-  선거공보, 포스터, 필기도구
-  자신의 소망에 가장 부합하는 선거 공약을 찾아 자신의 입장을 논리적으로 옹호하기

조직: 학생들은 3~4명의 그룹별로 자신이 가장 마음에 드는 지역사회 정책 세 가지를 선정합니다. 선정된 주제의 관점에서 선거철에 미리 수집해두었던 선거 홍보물을 살펴보고, 어느 정당 또는 후보가 자신의 바람과 가장 부합하는지 또는 부합하지 않는지를 찾아 냅니다.

그룹별로 선호 정당 또는 후보를 발표하고 그 이유를 제시합니다.

»» 구의회 회의 시뮬레이션

교과 과정	지역사회 주제 분야: 업무, 자원, 선거, 기관, 정치 참여
역량	소통 및 판단 능력
소요 시간	2 x 50분
방법	시뮬레이션 게임, 찬반 토론, 토론
자료	복사용 자료 j+k, 종이, 필기도구
교사 참고 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 이 시뮬레이션은 『시민 교육(Éducation à la citoyenneté)』 책의 “하르트(Haardt)는 어떻게 되는가?” 프로젝트를 확장한 것입니다. • 구의회 회의장처럼 좌석을 배치합니다(복사용 자료 ①의 좌석 배치 참조).
진행	<ul style="list-style-type: none"> • 학생들에게 복사용 자료 ① (시뮬레이션 - 노이도르프(Neudorf) 구의회 회의 토론)과 복사용 자료 ② (시뮬레이션 - 의안 작성)를 배포합니다. • 먼저 복사용 자료 ① 을 사용해 주제를 소개합니다. • 학생들을 대략 같은 크기의 5개 팀으로 나눕니다. 4개 팀은 4개 정당(환경보호당(USP, Umweltschutzpartei), 시민당(BP, Bürgerpartei), 진보당(PFF, Partei für Fortschritt), 번영당(WP, Wohlstandspartei))의 역할을 맡습니다. 나머지 한 팀은 청소년사무국(Jugendbüro)의 역할을 맡습니다. • 그룹별로 구의회 대표를 다음과 같이 정합니다. 2 x USP, 4 x BP, 5 x PFF, 2 x WP. 청소년사무국은 한 명의 대변인을 지정합니다. • 그룹별로 정당 또는 청소년사무국의 입장에 관해 토론합니다. 그리고 다른 정당과 연합해 구의회에서 과반수를 차지하기 위한 타협안도 마련합니다. 의안을 복사용 자료 ②에 그려 넣고 핵심어를 적습니다. • 구의원은 구의회에 모입니다. 구청장이기도 한 제1당 대변인이 의장을 맡습니다. • 정당별로 입장을 발표합니다. 청소년사무국에도 입장을 발표할 기회를 줍니다. • 발언권을 부여하는 구청장의 사회에 따라 부지 사용에 관한 토론을 진행합니다. 실행 가능한 의안에 관해 의원 합의가 이루어지지 않을 경우 그룹별로 다시 협의를 하면서 다른 정당과의 타협 가능성도 모색합니다. • 구청장의 사회로 다시 구의회 회의를 엽니다. 다시 입장 발표를 한 다음 표결에 회부합니다. • 공개 표결에서 의원 과반수가 찬성하는 의안을 채택합니다.

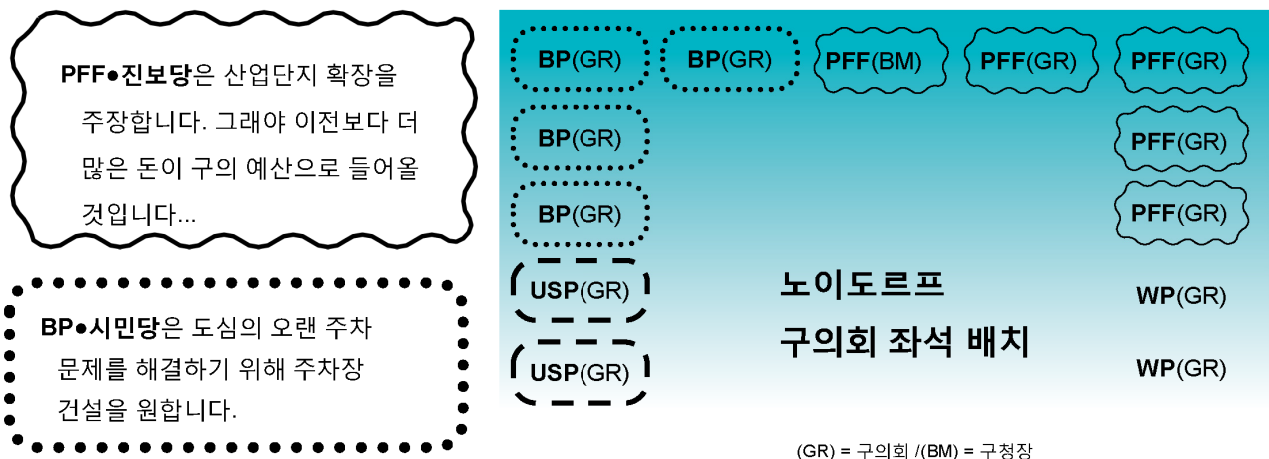
» 시뮬레이션 - 노이도르프 구의회 토론 ①

노이도르프(Neudorf) 구의회는 루에 아인슈타인(Rue Einstein)의 “움 크납(Um Knapp)” 부지 개발안을 결정해야 합니다. 입장이 크게 달라 모두가 동의할 수 있는 해결책을 찾기가 어려워 보입니다. 게다가 부지 사용에 대한 토론에 앞서 지역의 청소년사무국은 청소년과 아동의 여가 활동 기회를 넓히기 위해 부지에 놀이터, 축구장 및 스케이트장을 지어 달라는 많은 학생들의 요청을 구의회(GR, Gemeinderat)에 전달했습니다.

구의회에서 최종 토론과 표결을 하기 전에 모든 의원은 소속 정당에서 다음 사항에 관한 협의를 진행합니다.

- 구의회에서 제시할 논리
- 다른 정당과 동맹을 맺어야 할 경우의 표결 전략

그런 다음 구의회 의원은 다시 회의장에 모여 관심 있는 시민들이 지켜보는 가운데 구청장(BM, Bürgermeister)의 사회로 결정을 내립니다.



PFF•진보당은 산업단지 확장을 주장합니다. 그래야 이전보다 더 많은 돈이 구의 예산으로 들어올 것입니다...

BP•시민당은 도심의 오랜 주차 문제를 해결하기 위해 주차장 건설을 원합니다.

WP•번영당은 다수의 고급 아파트, 법률사무소 및 업무용 사무실을 건설해 매력적인 신규 주거·업무 단지를 조성하려 합니다.

USP•환경보호당은 부지를 잔디와 나무가 있는 공원으로 조성해 가족과 노인을 위한 도심 휴식처로 이용하고자 합니다.

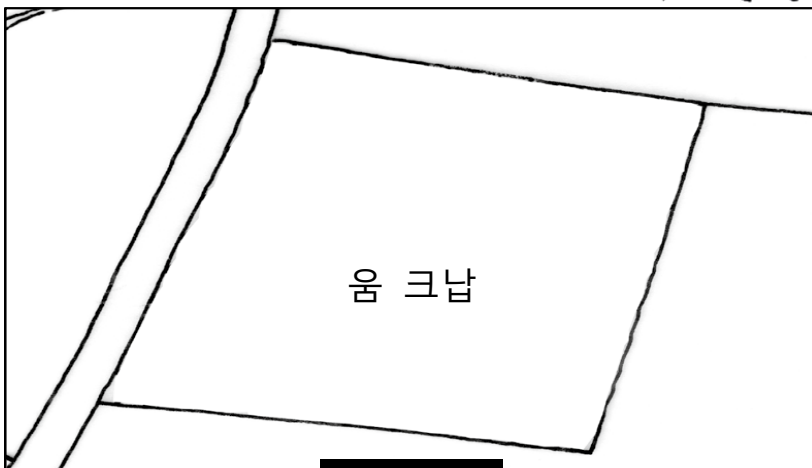
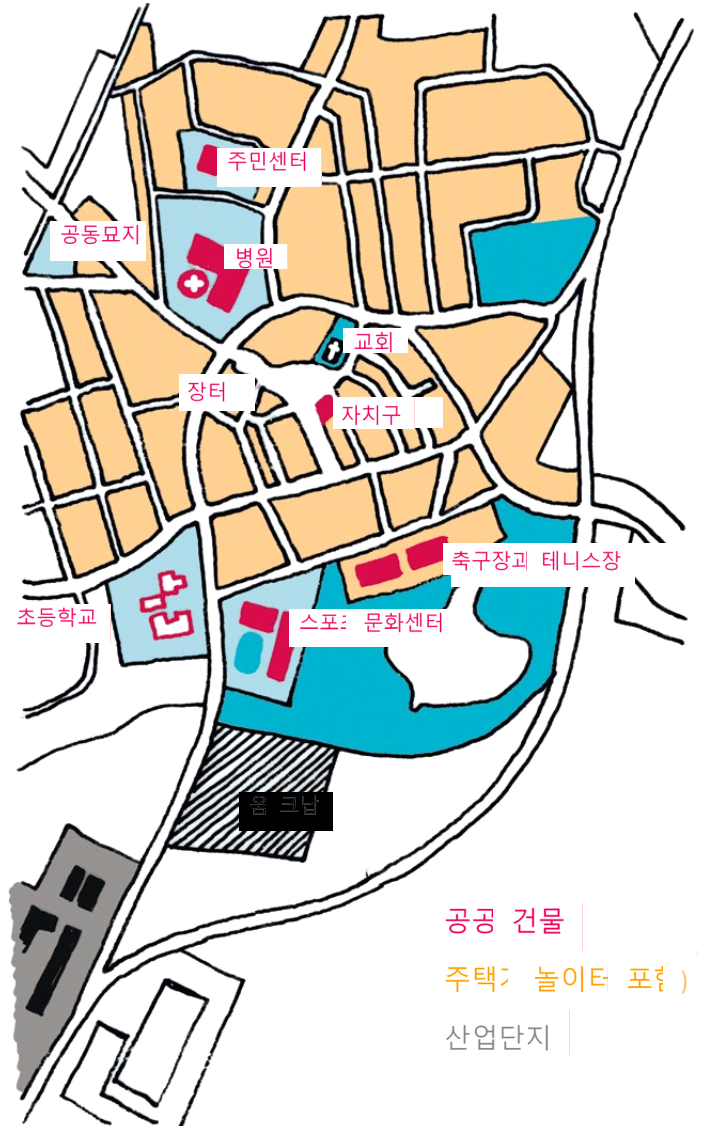
→ 구의회 표결
 구의회는 의원 과반수가 출석해야만 표결을 할 수 있습니다. 과반수가 찬성한 프로젝트는 가결된 것으로 간주합니다. 가부 동수인 경우, 즉 예를 들어 찬반이 6:6이고 기권이 1표인 경우에는 다음 구의회 회의로 표결을 연기합니다. 또 다시 가부 동수이면 구청장 또는 그 직무대행의 표에 따라 결정합니다.

» 시뮬레이션 - 의안 작성 ②

노이도르프 자치구 지도를 보면 도심 주변에 스포츠센터를 포함한 휴식처가 있는 것을 알 수 있습니다. 바로 그 옆에 신축 부지를 개발할 계획입니다. “움 크납” 부지의 크기는 약 15,000m²입니다.

확대된 부분 지도에 정당별 의안을 그려 넣으십시오. 이때 필요하면 다른 구의회 의원들의 희망 사항도 고려하십시오.

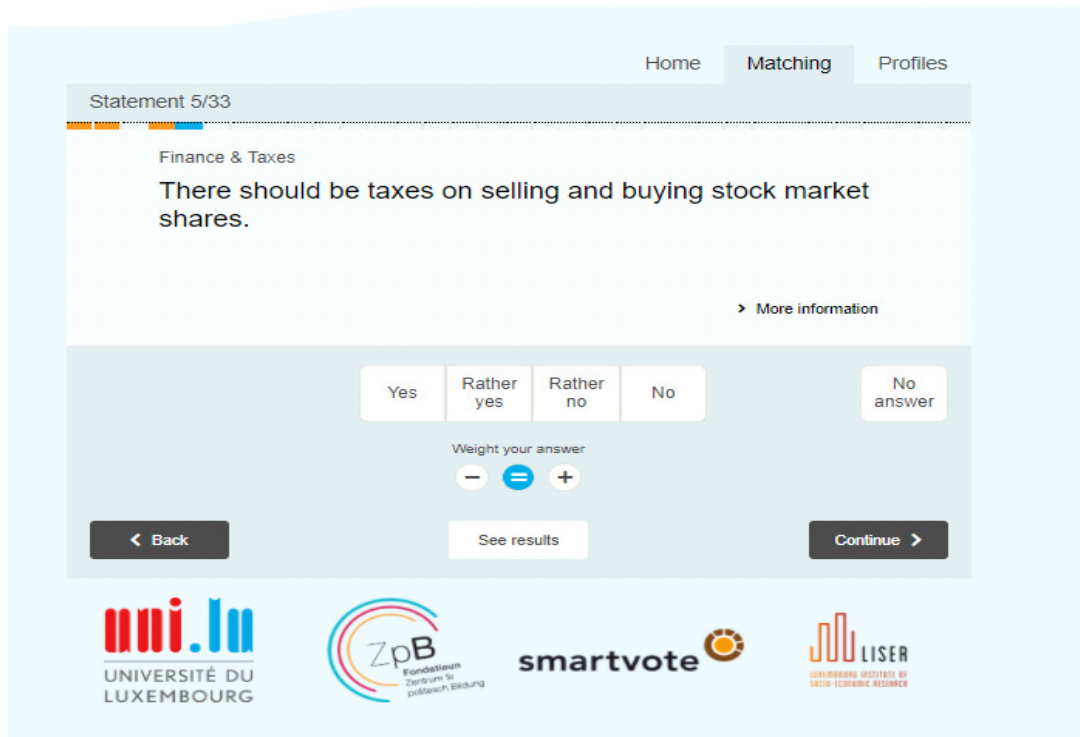
구의회에서 과반수를 얻는 의안만 채택된다는 점을 명심하십시오.



8

Smartwielen

<https://smartwielen.lu/>



»» 스마트빌렌이란 무엇입니까? 스마트빌렌은 어떻게 운영됩니까?

스마트빌렌은 이용자들에게 자신의 정치적 견해를 룩셈부르크에서 실시된 2019년 유럽 의회 선거에 출마한 후보자/정당들의 그것과 비교할 수 있게 해주는 설문지 기반 도구입니다. 스마트빌렌은 그 후보자/정당들에 관하여 직접 수집한 정보를 이용자들에게 제공합니다.

그것은 이용자들에게 자신의 정치적 입장을 심사숙고 할 수 있게 할 뿐만 아니라 후보자/정당의 정치 강령에 관하여 더 알 수 있게 해줍니다. 또한, 어떠한 후보자와 정당들이 이용자와 가장 가까운지 계산합니다. 설문지는 광범위한 정치적 쟁점이 포함된 33개의 주장(statement)의 질문으로 구성되고 후보자와 정당에 의해 답변이 작성되었으며, 이용자들도 답변합니다. 33개 질문에 대한 결과는 후보자/정당들과 이용자들 간에 유사점과 차이 점도 보여줍니다. 스마트빌렌의 목표는 이용자들에게 특정 방향으로 투표하도록 유도하는 것이

아니라 이용자들에게 더 많은 정보를 찾아보도록 권장하는 것에 있음을 유의해야 합니다.

»» 설문지는 어떻게 작성되었습니까?

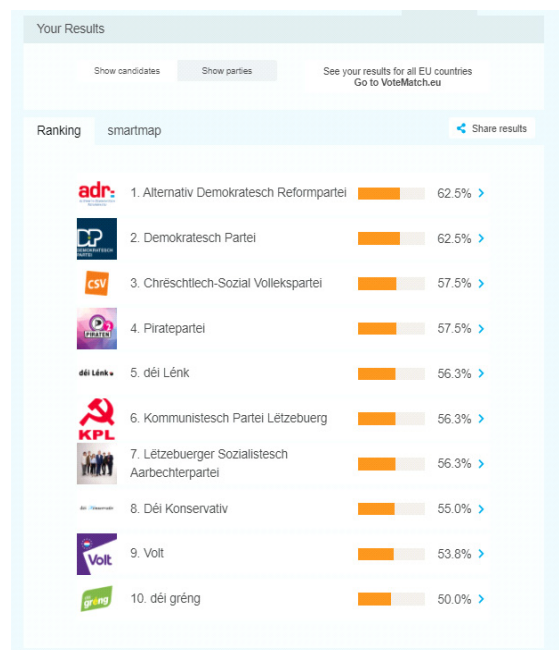
스마트빌렌 설문지는 룩셈부르크대학교, 시민교육센터(ZPB) 및 룩셈부르크 사회경제연구소(LISER)의 합동 프로젝트팀에서 작성하였습니다. 종합적이고 유의하며 정당한 근거가 있고 정치적으로 중립적인 설문지임을 보증하기 위하여, 그 팀은 많은 이익단체와 시민사회단체들은 물론 여러 언론단체의 언론인들과 협의하였습니다. 또한, 젊은이들이 질문에 대하여 제안을 하도록 워크숍도 개최하였습니다. 2019년1월말, 맞춤형 웹사이트가 온라인으로 설치되어 관심 있는 모든 사람이 질문에 대한 제안을 할 수 있도록 하였습니다.

주장을 선정하는 주요 기준은 다음과 같습니다.

- 국내의 정치 현안과 관련이 있을 것
- 정당들의 강령으로부터 또는 언론인, 시민사회 및 이해관계자들과의 협의를 통하여 나온 것일 것
- 특정 정당을 지지하는 내용이 아닐 것
- 여러 가지로 해석이 가능하지 않을 것
- 보편적이거나 구체적인 성격을 가질 것(두 성격이 혼합된 주장이 바람직함).
- 한 가지 주제만을 다루는 내용 일 것. 스마트스파이더(smartspider)의 의도와 부합될 것

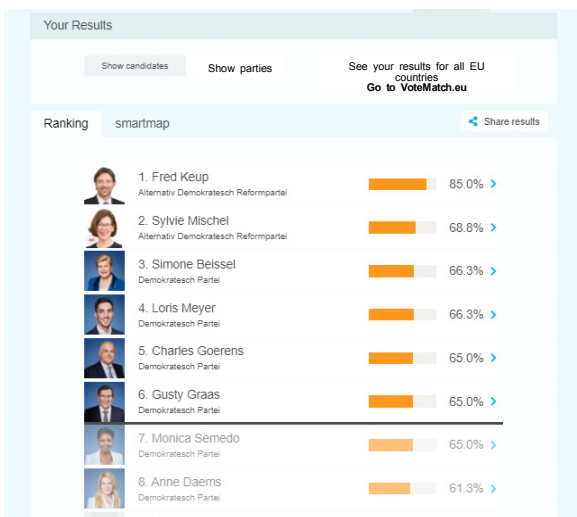
»» 후보자/정당들의 입장은 어떻게 정해집니까?

후보자/정당들은 선거 몇 주 전에 다양한 정치 현안에 대한 33개의 주장이 포함된 스마트빌렌 설문지에 답변합니다. 설문을 통해 smartwielen.lu 에 정치적 프로필을 형성합니다



» 점수는 어떻게 산출되니까?

스마트빌렌 웹사이트에서 이용자들은 후보자/정당들이 이미 답변한 것과 똑같은 설문지에 답변합니다. 스마트빌렌은 유클리드 거리(다차원 공간에서 두 지점 간의 직선거리)를 산출하여 이용자들의 답변을 후보자/정당들의 의견과 비교합니다. 그 결과, 스마트빌렌은 각 이용자들에게 참여한 모든 후보자들/정당들의 상세한 순위를 제시하고 가장 잘 일치하는 후보자/정당들을 그 상위에 보여줍니다. 이용자가 답변하는 질문이 많을수록 일치 정도는 더 정확할 것입니다.



» 점수를 어떻게 해석하여야 합니까?

점수는 기하학적 정합을 토대로 합니다. 그러므로, 결과값이 이용자와 후보자의 답변이 전적으로 동일한 질문의 비율을 나타내는 것으로 생각해서는 안 됩니다. 즉, 70% 일치라는 결과가 한 후보자/정당이 질문의 70%에 대하여 그 투표자와 정확히 똑같은 답변을 하였다는 것을 의미하는 것은 아닙니다.

» 답변에 가중치를 주면 점수에 어떻게 영향을 줍니까?

이용자들은 그 답변에 가중치를 줄 기회가 있으며, 그것은 그들의 점수를 산출할 때 고려됩니다. 질문에 가중치를 줌으로써 투표자들의 점수는 그들이 어느 문제에 가장 많이 또는 적게 관심을 가지는지를 반영할 수 있습니다. 어느 이용자가 한 주장에 덧셈 기호(+)를 주면, 그 대답은 일치점수의 산출에서 2배로 계산 됩니다 (+ = 2). 어느 이용자가 한 주장에 뺄셈 기호(-)를 주면, 그것은 그 대답의 중요성이 절반 정도인 것으로 계산합니다 (- = 0.5).

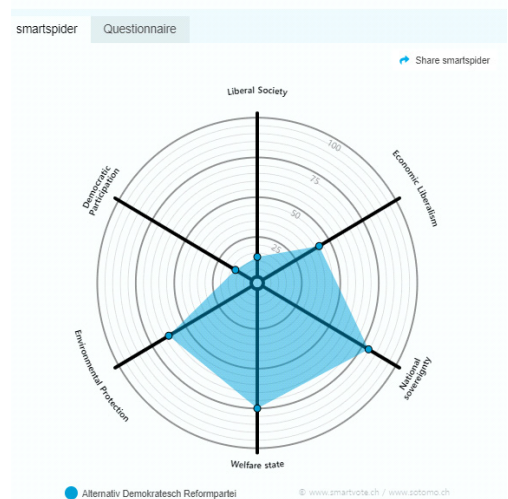
» 점수는 얼마 동안 저장되니까? 점수를 다시 볼 수 있습니까?

이용자가 주는 답변은 컴퓨터의 세션 저장소에 저장됩니다. 이용자가 그 탭/브라우저를

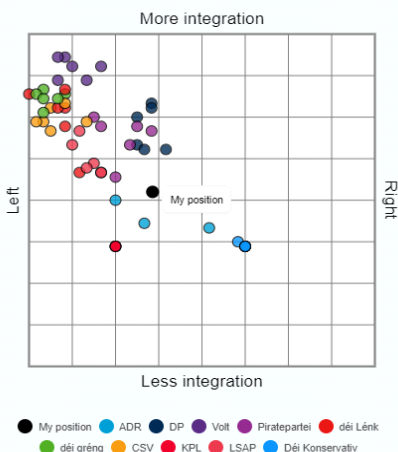
닫거나 그 컴퓨터를 끄는 즉시, 그 세션은 종료되고 모든 답변은 삭제됩니다. 우리가 이와 같이 하는 이유는 동일한 장치를 사용하는 다른 이용자들이 타인의 자료에 접근하는 것을 확실히 차단하기 위해서입니다. 만약 참고를 위하여 점수를 저장하고 싶다면, 점수 페이지에서 이메일로 결과를 보낼 수 있는 방법이 있습니다.

» 어떻게 하면 스마트스파이더를 해석할 수 있습니까?

스마트스파이더는 후보자/정당들과 이용자가 설문지에 답변한 내용을 토대로 하여 그들의 정치적 성향을 그래픽으로 시각화한 것입니다. 6개의 축은 각각 설문지에서 뽑은 2~4개의 질문을 토대로 정책분야에서 설정된 목표 (예컨대, 환경보호)를 나타냅니다. 어떤 질문은 여러 개의 축에 배정되었는가 하면, 어느 축에도 배정되지 않은 질문도 있습니다. 각 축의 경우, 100과 0 사이의 한 값에 도달할 수 있습니다. 스파이더의 바깥 모서리에 있는 값 100은 해당 축의 설정된 목표에 적극적으로 동의함을 나타내고, 중앙에 있는 값 0은 전혀 동의하지 않음을 의미합니다. 후보자/정당과 이용자의 정치적 성향이 유사할수록, 스마트스파이더는 더 많이 중복될 것입니다.



» 어떻게 하면 스마트맵을 해석할 수 있습니까?



스마트맵은 후보자/정당들과 이용자가 설문지에 답변한 내용을 토대로 하여 그들의 정치적 성향을 그래픽으로 시각화한 것입니다. 각각의 축은 설문지에서 뽑은 약 20개의 질문을 나타냅니다. 어떤 질문은 양쪽 축에 배정되었는가 하면, 어느 축에도 배정되지 않은 질문도 있습니다. 후보자/정당과 이용자의 정치적 성향이 유사할수록, 그들의 입장을 표시하는 점은 더 가까울 것입니다. 수평축은 전통적인 경제의 좌-우 차원을 나타내는

것으로서, 경제활동에 있어서 정부개입의 역할에 초점을 맞춥니다. 수직축은 유럽통합의 범위를 나타내는 것으로서, 유럽연합의 경제 및 정치적 화합 정도에 초점을 맞춥니다.

»» 왜 어떤 후보자/정당들은 플랫폼에 포함되어 있지 않습니까?

우리는 프로젝트를 시작하기에 앞서 모든 정당 및 후보자들에게 연락하여 프로젝트에 참여하는 것에 관심이 있는지 물었습니다. 동의한 후보자/정당들은 모두 웹사이트에 포함되어 있지만, 모든 후보자/정당들이 질문에 답변하고 설문을 완성한 것은 아닙니다.

스마트빌렌의 제작방법과 질문구성에 대한 더 자세한 정보는 여기에서 찾아볼 수 있습니다.
<https://smartwielen.lu/en/methodology#smartmap>

Chapter III

교육자료 원문



- | USING COMPASS FOR HUMAN RIGHTS EDUCATION
- | Tale of two cities –Council of Europe
- | Tale of two cities handouts
- | To vote or not to vote
- | To vote or not to vote handouts
- | MAKING LINKS
- | Making links handouts
- | Living Democracy
- | ZpB Duerchbleck
- | Smartwielen



USING COMPASS FOR HUMAN RIGHTS EDUCATION

There are many different ways of teaching and learning about human rights. How you approach the topic will depend on whether you are working in the formal or non-formal sector, the political, social and economic conditions of your country, the ages of the young people, and also their interests and motivation to learn about human rights. It will also certainly depend on your own experience with human rights issues and human rights education.

You may be a youth worker, a trainer, school teacher or adult education tutor, a member of a church discussion group or a young activist. Whoever you are and wherever you are working, we trust there will be something for you in this manual. We make no assumptions about teaching or training skills or about prior knowledge of human rights.

Compass should be seen as a flexible resource. Promoting human rights is an ongoing and creative process, of which you – as a user of this book – are an integral part. We hope you will take the ideas that we have presented and use and develop them to meet your own needs and those of the young people you work with. We hope you will also review what you have learned and give us feedback on your experiences. There is a [feedback form](http://www.coe.int/compass) at www.coe.int/compass.

No-one of us knows what we all know together.

Lao Tse

What's in Compass

We strongly suggest you begin by looking briefly through the whole manual to gain an overall impression of the contents. There is no special starting point; we intend that you should pick and choose the parts that are relevant for you.

Chapter 1: This is an introduction to human rights and HRE and how to use the manual.

Chapter 2: The chapter contains the activities. Here you will find 58 activities at different levels for exploring human rights as they relate to the selected themes and different rights. These activities are the tools for your work with young people.

Chapter 3: “Taking action” explains what we mean by “taking action”, and contains ideas and tips for ways to promote human rights in the

community and the wider world.

Chapter 4: This chapter provides background information about human rights and their historical development together with international standards and documents.

Chapter 5: Here you will find background information to the global Compass themes.

Appendices: Summaries of the main declarations, conventions and human rights texts, and a glossary of frequently used terms.

There should be enough material to enable you to begin work on HRE with young people. Compass has been written for everyone who wishes to engage in HRE whether they already have training or teaching skills or not. You do not have to be an “expert” in human rights to start; having an interest in human rights and human rights education are sufficient qualifications.

The human rights themes

We cannot hope to address all human rights issues in this book. What we have done is to take the issues considered most relevant to young people’s lives and to gather them together under 20 themes. Background notes about each theme are presented in [Chapter 5](#) and there are cross references between the activities and the themes in the [summary of activities](#).

The 20 global themes (in alphabetical order) are:

1. Children
2. Citizenship and Participation
3. Culture and Sport
4. Democracy
5. Disability and Disablism
6. Discrimination and Intolerance
7. Education
8. Environment
9. Gender
10. General Human Rights
11. Globalisation
12. Health
13. Media
14. Migration
15. Peace and Violence

16. Poverty
17. Religion and Belief
18. Remembrance
19. War and Terrorism
20. Work

Facilitation

In Compass we use the word “facilitators” for the people who prepare, present and co-ordinate the activities. A facilitator is someone who “makes something happen”, who “helps”, and who encourages others to learn and develop their own potential. By facilitating you create a safe environment in which people learn through experimentation, exploration, giving and taking. It is not a question of one person, a leader, who is an “expert”, giving knowledge to others. Everyone should grow through the sharing of experience, participants and facilitators alike.

Opportunities to be a facilitator for young people and to work in an atmosphere of equality and co-operation differ across Europe. In the formal education sector we find differences in the aims and philosophy of education, techniques of classroom management and curricula. It is not usual for pupils and students to decide what they want to learn, nor is it common for teachers to be able to take the role of facilitator. In the non-formal sector there are equally large variations, not only in the aims and philosophies of different organisations but also in the activities and opportunities they offer, and styles of leadership vary from authoritarian to democratic. These differences are evident both between countries and also within countries.

We all live and work within the educational and social norms of our own societies which makes it easy to overlook or forget the inevitability of our own ethnocentrism. As a result we take the way we do things for granted and as normal. You may find it helpful to reflect on your own style and practice and relationship with the young people you are working with in order to develop your facilitation skills¹¹.

Be prepared to hand over the responsibility for their learning to the learners.

It is hard being in a leadership position and “letting go” of some of the control, but as an HRE facilitator you have to be prepared to hand over the responsibility for their learning to the learners and to let them

analyse the situation or problem in hand, to think for themselves and to come to their own conclusions. This does not imply that all responsibility is handed over to the young people. Facilitators have the tricky task of creating safe spaces in which the young people can learn in an environment which is appropriate for their level of maturity and ability to participate.

The context of the activities, however, may require more adaptation and may place the facilitator, educator or teacher with deeper dilemmas. For instance, where HRE classes or courses are mandatory this may have implications for the outcomes and possibly also for the attitudes the students have towards human rights. Another aspect is related to assessment which characterises many formal education systems especially if only what is assessed is taken seriously in school. Useful ideas on how to address this can be found in *Educating for democracy: Background materials on democratic citizenship and human rights education*¹².

The “technical” side of facilitation in the school or classroom environment is not necessarily very different from non-formal learning contexts and the instructions for the Compass activities are fully relevant in both.

Problem solving as a basis for HRE

Human rights issues are often controversial because different people have different value systems and therefore see rights and responsibilities in different ways. These differences, which manifest themselves as differences of opinion, are the basis of our educational work. Two important aims of HRE are firstly, to equip young people with the skills of appreciating – but not necessarily agreeing with – different points of view about an issue, and secondly, to help them develop skills of finding mutually agreeable solutions to problems.

This manual and its activities are based on the presumption that differences of opinion can be used constructively in the learning process. As in many non-formal educational activities, the purpose is not so much that everyone comes to an agreement but rather that the participants develop skills to think critically, listen to each other, express their opinions and respect differences of opinion.

Facilitating activities and dealing constructively with conflict may seem

daunting, but they need not be. Each activity has “Tips for facilitators” and “Further information” to support you in your work.

General tips for users

You should use *Compass* so that it meets your needs and the needs of the young people you work with. It does not matter which pages you turn to first. You can use *Compass* as a source of information on human rights – the main conventions, how they first came to be formulated in 1948 and how they have developed since. You can also use *Compass* as a compendium of information about human rights in relation to poverty, gender issues and other topics. However, it is the activities that interest most people because they are the tools for delivering HRE.

How to choose an activity

Before you do anything else, you need to be very clear in your own mind about what it is you want to achieve; you need to set your aims. Then you can go on to choose an activity that is relevant to the topic you wish to address and which uses a method that you and the young people will feel comfortable with. It should be at the right level for you and your group and fit into the time you have available.

Read the activity through carefully at least twice and try to imagine how the group may react and some of the things they will say. It is very likely that you will want to change the activity in some way, not least adjust some of the questions under the “Debriefing and evaluation” to enable the learning you want to happen to emerge. Make sure you have all the materials you will need. Check that there will be enough space, especially if the participants will be breaking up for small-group work.

Each activity is presented in a standard format. Icons and headings are used to make it easy to get an overview of the whole.

Key to symbols and headings used to present the activities



Themes

The themes are those that we have chosen to present in Compass, for example general human rights, poverty and health. Human rights are interrelated and indivisible and different issues overlap, which means that each activity inevitably relates to several themes. We indicate three themes that the activity most obviously relates to.

Complexity

By complexity we wish to indicate both how intricate the method is and the critical thinking, analytical and communication skills participants need to enjoy the activity.

Most of the activities that require basic skills also have a simple method, take little preparation and often do not take much time. On the other hand, those activities that require good communication and thinking skills are often divided into a succession of components, need more preparation and take longer.

Activities at level 1 are short and simple. Nonetheless, these activities are of value in the way that they make people interact and communicate with each other. Energisers and icebreakers and activities for reviewing fall into this category. Activities at level 2 do not require prior knowledge of human rights issues or well-developed personal or group work skills. Many of the activities at this level are designed to help people develop communication and group work skills, while at the same time stimulating an interest in human rights.

Activities at level 3 are more complex and designed to develop deeper understanding and insights into an issue. They demand higher levels of competence in discussion or group work skills.

Activities at level 4 are longer, require good group work and discussion skills, concentration and co-operation from the participants and also take longer preparation. They are also more embracing in that they provide a wider and deeper understanding of the issues.

Group size

We indicate the number of people needed to run the activity successfully. If part of the activity involves work in small groups, then the size of the small groups is indicated in brackets.



Time

We give a general indication of the time, estimated in minutes, needed to run the whole activity, including the debriefing and discussion, with the stated number of participants. The estimated time does not include discussion or action related to the follow-up stage.

You will need to make your own estimate of how much time you will need. If you are working with many small groups then you will have to allow more time for each to feedback in plenary. If the group is large, then you will need to allow time for everyone to have an opportunity to contribute to the debriefing and evaluation.

Overview

We give an indication of the subject matter and the basic method used in the activity. For instance, whether the activity is about people seeking asylum, or about bias in the media and whether it involves discussion in small groups or a role play.

Related rights

The ability to relate experiences and events to specific human rights is a key aim of human rights education. However, since human rights are interrelated and indivisible, issues overlap and each activity inevitably relates to several rights. Thus, with reference to the summary of the [UDHR](#), we indicate three rights which are exemplified in the activity and which should be discussed in the debriefing and evaluation.

Objectives

The objectives relate to the competence-based learning objectives of HRE in terms of knowledge, skills, attitudes and values that are described [here](#).

Materials

This is a list of the equipment needed to run the activity.

Preparation

This is a check list for the facilitator of what he or she needs to do before running the activity.

We take it for granted that facilitators will inform themselves of the issues and read the background information in [Chapter 5](#) if necessary. Thus, this is not repeated under every activity.



Instructions

This is a list of instructions for how to run the activity.



Debriefing and Evaluation

Here we suggest questions to help the facilitator conduct the debriefing and evaluation. They are intended to be a guide and we anticipate that you will develop at least some of your own questions to ensure that you draw out the learning points according to your aims.



Tips for facilitators

These are guidance notes and explanations about the method and things to be aware of. For instance, if you are working on stereotypes about minorities, is there someone from that minority in your group?



Variations

Here we present some ideas for how you might adapt the activity for use in different situations and how to develop it. However, these are only suggestions and you, the facilitator, must feel free to modify the activity in whatever way you wish so that it best meets the needs of the group.



Suggestions for follow-up

Running an activity is not enough; it needs a follow-up stage so that the learning is reinforced and not forgotten. In addition we need to remember that an important aim of HRE is to enable young people to take action on issues that concern them.

Thus, we present some ideas for what to do next, for example, suggestions for topics to research in the local library or on the Internet that can then be reported back to the whole group. We also give ideas for other activities that you might like to try next.



Ideas for action

Taking action is an important aim of HRE; we wish to give young people the skills to take action on issues that concern them. We emphasise this, which is why we have a separate chapter about taking action, [Chapter 3](#), and why we include ideas for action with each activity.



Key dates

The UN and many other organisations use the idea of a day of celebration or remembrance day to draw the public's attention to different aspects of human rights. We have gathered over ninety such "key dates" and suggest that you use them as pegs on which to hang your own actions. For example, a group of young asylum seekers in Denmark teamed up with the local branch of Danish Red Cross Youth who have a café, and held a public event on Refugee Day, 20 June.



Further information

Here we give extra background information strictly relevant to the activity. You are in every case also advised to refer to [Chapter 5](#) where you will find the background information relevant to the particular themes addressed in the activity.

Handouts

These are the role cards, fact sheets and discussion cards that you will need to copy. You should feel free to alter them to meet the needs of your group.

General tips on running activities

Activities rarely go exactly the way you expect them to. That is both the reward and the challenge of working with Compass activities. You have to be responsive to what is happening and to think on your feet. The main things to remember are: set clear goals and be prepared.

Co-facilitating

If at all possible, always facilitate together with someone else. Teachers will recognise this as “team teaching”. There are practical advantages in that there will then be two people to share the responsibility of helping with small-group work or dealing with individual needs. When two people run a session, it is easier to alter the pace and rhythm to maintain interest. Two facilitators can support each other if things do not go as planned and it is also more rewarding to review together with someone else rather than to do it alone. Co-facilitating requires both facilitators to prepare the activity together and for each to be sure of their role. It is better still to develop activities in a team, preferably involving the young people.

Preparing carefully

Make sure that you have read through all the information about the activity, preferably twice! Run through it in your head; try to visualise how it will go. Try to imagine how the group will react and what they will say. They will inevitably ask questions to which you don't know the answers. However, this is as it should be; you are also there to learn together with the young people. Nonetheless, you should make sure that you are reasonably well informed by reading the background information.

Co-facilitating requires both facilitators to prepare the activity together and for each to be sure of their role. It is better still to develop activities in a team, preferably involving the young people.

Managing time

Plan carefully and not try to cram too much into the time available. If the activity is taking longer than you anticipated, you will have to try to shorten it so that you still have plenty of time for the discussion (see notes on the [learning cycle](#)). It is often a good idea to involve the participants and to consult them on whether to stop immediately, in five minutes or how else to resolve the problem.

On the other hand, if you have lots of time in hand, do not try to drag the discussion out, have a break or do a quick energiser activity for fun.

Creating a safe environment

The young people you are working with must feel free to explore and discover, and to interact and share with each other. Be genuine, friendly, encouraging and humorous.

Do not use jargon or language that participants do not understand. People feel safe when they know what is going on, so how you introduce an activity is important. You can't just start out of the blue; you need to put the activity into a setting. One way to do this is to use an icebreaker.

Setting ground rules

It is important that everyone in the group understands the ground rules for participatory, experiential activities. For example, everyone should take their share of the responsibility for the session; everyone should have a chance to be listened to, to speak and to participate. No one should feel under pressure to say anything they do not feel comfortable with. These ground rules should be discussed and agreed on when you first start working with a class or group and you may like to review them from time to time, especially when new people join the group.

Giving clear instructions

Always make sure everyone has understood the instructions and knows what they have to do. It helps to start by explaining in general terms what the activity is about and what it involves, for instance that the activity is a role play. Let people know how long they have to complete a given task and give them a five minute warning when the time is nearly up so that they can round off.

Facilitating discussions

Discussion is central to the HRE process. Pay special attention to ensure everyone in the group can participate if they wish to. Use words, expressions and language common to the group and explain words with which they are unfamiliar; there is a [glossary](#). Invite participants to offer their opinions. Ensure that there is a balance of global and local aspects so that people see the issue as directly relevant to their own lives.

Sometimes discussions “get stuck”. You will have to identify the cause. It could, for example, be because the topic has been exhausted or that it is too emotional. You will have to decide whether to prompt with a question, change tack or move on. You should never feel that you have to provide the answers to participants’ questions or problems; the group itself must find its own answers through listening to each other and sharing. They may, of course, ask your opinion or advice, but the group must make their own decisions.

Debriefing and evaluation

No *Compass* activity is ever complete without the debriefing and evaluation; this part of the activity provides the keys for learning and helps the participants put what they have learned into a wider context. Give the participants plenty of time to complete the activity and if necessary come out of role before discussing what happened and what they learned. Spend time at the end of each activity talking over what people learnt and how it relates to their lives, their community and the wider world. Without reflection, people do not learn much from their experiences.

We suggest that you try to go through the debriefing and evaluation process in sequence by asking the participants questions that relate to:

- what happened during the activity and how they felt
- what they learned about themselves
- what they learned about the issues addressed in the activity and the related human rights
- how they can move forward and use what they have learned.

Reviewing

Without reflection, people do not learn much from their experiences.

Periodic appraisal or examination of what you are doing and learning is important because it helps you to get an overall picture of how things are going and enables you to improve your practice. When you review depends on the circumstances: it may be at the end of the day at a seminar or at the end of a series of two or three lessons or meetings.

Whenever you review, you should find time to relax and wind down and reflect on:

- How the activity (activities) went from your point of view: preparation, timing, and so on
- What the participants learnt and if they met the learning objectives
- What the outcomes are: what the group will do now as a result of the activities you have been doing
- What you yourself learnt about the issues and about facilitating

Periodic reviewing with the group is also important and should be fun, so avoid turning your review into another discussion, especially if you have already spent a considerable amount of time on debriefing and evaluation. You will find several techniques, including ones that use body language, drawings and sculpting in [Chapter 2](#) under the heading “[Activities for reviewing](#)”.

Pacing

Most of the activities can be completed within 90 minutes so it should not be too hard to keep up the momentum. Nonetheless, taking short breaks, for instance between the activity itself and the debriefing and evaluation, or between the debriefing and evaluation and discussion the follow-up stage can be helpful to keep people engaged. If energy is really flagging you can use an energiser. Remember also that it is important to let people wind down and relax after doing an activity.

Giving feedback

Feedback is a comment on something someone has said or done. Giving and receiving feedback is a skill and you will need to help the group members learn how to do it. Too often, feedback is received as destructive criticism even though this was not the intention of the speaker. The key words with regard to feedback are “respect”, “concrete” and “arguments”.

When giving feedback, it is important to respect the other person, to focus on what they said or did and to give reasons for your point of view. You can say, “I disagree strongly with what you have just said because....” Giving negative feedback comes readily to many people, which can be painful. It is your role as facilitator to find ways of ensuring that people give feedback in a supportive way. For example by:

- ensuring that people start giving the feedback with a positive statement,
- respecting the other person and not making any derogatory remarks ,

- focusing on the behaviour, not on the person,
- giving a reason for what they are saying and by
- taking responsibility for what they say by using “I - messages”

Receiving feedback is hard, especially when there is disagreement. Your role is to help young people learn from their experiences and to help them feel supported and not put down. Encourage people to listen carefully to the feedback without immediately defending themselves or their position. It is especially important that people understand exactly what the person giving the feedback means and that they take time to evaluate what has been said before accepting or rejecting it.

Resistance from the participants

Being involved in participatory activities is very demanding and while you will be using a variety of techniques, for instance, discussion, drawing, role-play or music, it is inevitable that not all activities will suit all participants all of the time. If a participant is confident and able to explain why they do not like a particular activity then you will be able to accommodate his or her needs through dialogue and negotiation.

By “resistance”, we mean behaviour that is purposefully disruptive. All facilitators experience resistance from participants at one time or another. Resistance can take several forms. An insecure young person may disturb by scraping his or her chair, humming or talking with their neighbour. More subtle ways of disrupting the session are by asking irrelevant questions or making a joke out of everything. Another “game” resisters play is “undermine the facilitator”. Here they may say, “You don’t understand, it’s a long time since you were young”, or “anything but more discussions, why can’t we just do activities?” A third type of “game” is to try to avoid the learning, for example when people play, “yes but....”.

Obviously, it is best if you can avoid resistance. For example, be aware of each person in the group and any sensitive emotions which might be triggered by a particular activity or by a particular part in a role-play or simulation. Make sure everyone feels safe and knows that they are at no time under any pressure to say or reveal anything about themselves that they do not feel comfortable with. Allow participants time to warm up before any activity and to wind down afterwards. Finally, remember to allow enough time for debriefing and discussion so that everyone feels that their opinion and participation is valued.

You will have to decide for yourself on the best way to handle a difficult situation but bear in mind that usually the best way to solve the problem is to bring it out into the open and to get the group as a whole to find a solution. Do not get into long discussions or arguments with a single group member. This can cause resentment and frustration among the other participants and cause them to lose interest.

Managing conflict

Conflict is an unavoidable and necessary dimension in HRE.

Conflict can be helpful and creative if managed properly; in fact it is an unavoidable and necessary ingredient of HRE! Disagreement and emotion are unavoidable when addressing human rights issues because people see the world differently and their beliefs, assumptions and prejudices will be called into question. Conflict as a part of human rights education gives people opportunities to develop skills and attitudes such as critical thinking and co-operation, empathy and a sense of justice.

Conflicts are difficult to anticipate and may be hard to resolve especially if they arise because participants feel insecure dealing with questions related to emotions and values, if they have insufficient competences for group work or if they have totally different approaches to the issue or different values. Try to stay calm and cool and do not become involved in conflicts between individuals in the group.

The Compass activities are intended to provide learning experiences in a safe environment. Choose them carefully and adapt them as necessary. Use them to draw out the participants' different opinions about issues; let them know that disagreement is perfectly normal and that the universality of human rights does not mean that everyone views them in the same way.

Some tips:

- • Take enough time for the debriefing and discussion. If necessary make more time.
- Help to clarify people's positions, opinions and interests.
- Ease tensions in the group. For example, ask everyone to sit down or to talk for three minutes in small subgroups or say something to put the situation into perspective.

- Encourage everybody to listen actively to each other.
- Stress what unites people rather than what separates them.
- Search for consensus. Get people to look at their common interests rather than trying to compromise and move from their stated positions.
- Look for solutions which may resolve the problem without “recreating” the conflict.
- Offer to talk to those involved privately at another time.

If more serious and deeper conflicts arise, it may be better to postpone seeking a solution and look for another more appropriate opportunity to tackle the problem. In the meantime, you could consider how to address the conflict from another angle. Furthermore, by postponing an attempt to resolve the conflict you leave time for those involved to reflect on the situation and to come up with new approaches or solutions.

Conflicts that arise in the group and ways of resolving them can be used to develop understanding and insights into the causes and difficulties of conflicts in the wider world. The reverse is also true; discussion of international conflicts can give insights into conflicts much closer to hand.

Tailoring the *Compass* activities to your needs

The activities in *Compass* have been tried and tested in a range of formal and nonformal education settings and feedback from users tells us that, as Abraham Lincoln is claimed to have said, “you can please some of the people all of the time and all of the people some of the time but you can’t please all of the people all of the time”, which is perfectly reasonable! *Compass* is intended to be a guide to help you with your work; it is not a recipe book or a canon written in tablets of stone.

The authors of *Compass* were faced with two main challenges. The first is to make the activities general enough so that the issues elaborated are relevant to a wide audience but at the same time detailed enough that they reach to the heart of the concerns that some specific groups may have about an issue. The second challenge is the converse: to present activities that go deeply enough into issues that are important for some groups but which are either not relevant or too sensitive to be raised in others.

For these reasons, the activities will almost certainly have to be adapted or developed to meet the needs of the young people you are working

with. There is a section about the “basic methods” we have used in Compass. Understanding how the different techniques work will help you tailor the activities.

Adapting activities

The activities are the tools we work with: you will have to be sure that the one you have chosen deals both with the issues you wish to address and that the method will suit your group.

It is the responsibility of the facilitator to fine-tune, make adjustments and adapt the activity so that it meets the needs of the young people he or she is working with.

Practicalities

When considering the suitability of the method think about the practicalities:

Complexity : If the level is too high, consider ways to make the activity simpler. For instance, narrow down the issues, rewrite statement cards or develop other questions for the debriefing and discussion. If you think that there is a risk that people may be bored or feel that their intelligence is insulted by an activity with a low level of complexity, then treat it as a short and fun introduction to a topic.

Group size: If you have a large group you may need to have extra facilitators and to allow extra time. If you allow extra time, be careful that the activity itself or the debriefing and evaluation does not drag on. Consider dividing the group into two for the debriefing and evaluation and then let them briefly report back in plenary. If you are doing a role play, then let two people together play or share each role.

If you have a small number of participants and the activity involves small group work, reduce the number of small groups rather than reduce the numbers of people in each small group. In this way you maintain the diversity of input within each group.

Time: You may need to consider running the activity over two sessions. Alternatively, try to arrange to run the activity when you can take more time, for instance, in a school arrange for a double session on the timetable. If you work in a youth club, do the activity at a residential weekend.

Overview: Here you will find a short description of the basic technique on which the activity is based, including general tips on using the method.

Materials: Improvise! If you don't have any flip chart paper, then buy a roll of wallpaper lining paper and cut it into lengths. If the room you have is small or filled with furniture so that there is little space to move around in, or to break into small groups, then try to find another that is large enough, or if the weather is good, why not go outside?

Preparation: Think creatively! If you want to copy something and do not have access to a photocopier but you do have a computer and a printer, then take a digital photograph and print copies off through the computer.

Instructions: Some activities are in two parts. It may be that just the first part will enable you to meet your aims.

Variations: The variations will need either more or less time than the original activity. Allow for this.

Debriefing and evaluation: If the suggested questions do not meet your needs, then prepare others. Use the background notes for inspiration. However, be sure always to keep the relation to the human rights issues explicit.

Suggestions for follow-up activities: If the recommended suggestions are not suitable, irrelevant or they present practical problems, then find others. Use the [summary of activities](#) to find an activity to follow on with.

Ideas for action: If the recommended suggestions are not suitable, irrelevant or they present practical problems, then find others. Refer to [Chapter 3](#) on "Taking action".

Developing activities

Developing an activity is more radical than adapting it. You may like the content, for instance, the statement cards or role cards that are presented with an activity, but you may find another method that is more appropriate. For example, you could use some of the statement cards from the activity "[Just a minute](#)" and use the method elaborated in the activity "[Where do you stand](#)".

Alternatively, you might want to work on issues about asylum and refugees and like the ideas in the activity “Can I come in?” but feel, for one reason or another, that a role play as described is not appropriate. In this case you could still divide the group into the groups as described and distribute the role cards, but then use the “Fish bowl” technique described and allow two refugees and two immigration officers at a time to argue their cases. Another option, especially for teachers working with a large class, could be to hold a panel debate or let everyone be informed about the issues by reading the role cards and then hold a full debate on, for example, “This class believes that all refugees should be welcome in our country”.

General advice

Encourage the young people to be aware of what is going on in the world around them, locally and globally, and take the issues that interest them as the starting point for your work – your work together. Always try to involve the young people in deciding how and what they want to learn. How involved they are in practice will depend on whether you are working in an informal or formal educational setting, the ages of the young people, the time you have available and the resources. However, whenever possible involve the participants in deciding what sort of activities they would like to do.

Participants should not feel embarrassed or forced to reveal more than they wish to about themselves or their beliefs.

Tackle controversial or provocative issues with forethought and care. If an issue is taboo within your society and is likely to provoke resistance from people in authority, consider addressing the issue from another direction rather than straight on, or set it in a different framework. For instance, get people to reflect on rights related to freedom of expression by using an historical example. Questions about religion, rights of LGBT people and the rights to marriage and family are dealt with in this way in the activity “Believers” or “Soon to be outdated”.

Facing the reality that we live in a world where certain issues are controversial or divisive is an important part of HRE. However, when addressing rights related to controversial or provocative issues you need to ensure that participants feel secure and that they do not feel embarrassed or forced to reveal more than they wish to about themselves or their beliefs. Methods such as the statement exercise or

case studies are good methods that create a certain distance between the person and the topic. Another approach can be to encourage participants to research into different points of view. They could, for instance, invite someone with a minority perspective to talk to the group. If the people in your group are divided about an issue, for example if a minority thinks that a certain issue is not important or relevant to their lives, then ask them directly to explain and justify their opinions. You will need to capture their imaginations so that they are open to the idea of exploring the issue. Showing a film, making a visit (to a refugee centre, to a centre for homeless people or to an ethnic shop or café) or inviting a speaker are all good ways to excite curiosity.

When the young people are considering taking action you will need to be ready to advise them about the consequences of what they propose to do. They should be fully aware of the possible or probable personal, social and political outcomes of their proposed action. Encouraging young people to think for themselves and to take responsibility is an important aim of HRE; thus, you should describe any difficulties you foresee, give reasons for your opinions, and advise. If you need to persuade them that some forms of action are inadvisable you should suggest alternatives (refer to [Chapter 3](#) on “Taking Action” for ideas on different forms of taking action).

Special notes for teachers

Feedback from teachers tells us that Compass is used in schools all over Europe in language lessons, geography, history and citizenship lessons and in political studies. For example, in language lessons the quotes in the activity [“All equal – all different”](#) can be used as texts to develop vocabulary and comprehension and [“Just a minute”](#) can be used to develop speaking skills. Statistics, for instance, about child labour, the gender gap and access to education (which can be found in the different sections of background information in [Chapter 5](#)) can be used in maths lessons to replace textbook examples and in this way contribute to a raised awareness of, and interest in, human rights issues. [“Web of life”](#) can be used in biology lessons as an introduction to lessons about food webs or biodiversity; [“A tale of two cities”](#) in social studies; [“Believers”](#) in religious education; [“Ashique’s story”](#) and [“Beware we are watching”](#) add another perspective on trade in Geography lessons and examples of the [“Fighters for rights”](#) add interest to lessons on world affairs. The possibilities are endless.

There may be fundamental challenges to meeting the aims of HRE in a classroom setting.

It must be recognised that there are some fundamental challenges to meeting the aims of HRE in a classroom setting. For example, a typical lesson period may be too short to complete all but the shortest activities or the pupils may not be in a position to influence decisions about what they learn. In addition, the options for applying what they have learned may be more limited, but these difficulties are not insurmountable. For instance, teachers are finding ways to overcome problems such as timetabling pressures by extending an activity over two periods or by using the opportunities during “theme weeks”, when the normal timetable is suspended.

In some countries HRE requires a change in classroom practice in order to move away from “chalk and talk” (the teacher giving the pupils information that has to be learned by heart) and moving towards encouraging critical thinking and more independent learning. In countries where teachers do not normally have the role of a coach, advisor or facilitator, changes need to be introduced gradually so that both teachers and pupils feel confident working in a democratic atmosphere where questioning and freedom of expression thrive. An understanding of the methods and techniques used in Compass will help teachers make changes; these are described below and include tips on how to organise discussions in large classes. Another way to develop facilitation skills is through working together with someone experienced in this way of working. For instance, invite a trainer from a local human rights organisation to run a session or to team teach together with you.

Ideally, teachers of all subjects need to be equipped systematically with relevant competences within the framework of the initial and in-service training. The publication *How all teachers can support citizenship and human rights education: a framework for the development of competences* can provide further guidance on how this could be done.¹³

A number of practical challenges have been identified in a recent, small research project into using experiential activities from Compass and the Education Pack All Different – All Equal in language lessons in Danish high schools.

The research revealed that the activities themselves were very much enjoyed and the teachers noted how involved the students were.

However, some difficulties were encountered in the debriefing and evaluation stages. The students found it hard to break out of their normal way of being in the classroom and addressed their comments to the teacher rather than to each other, which meant there was not so much dialogue, free exchange of ideas or peer-to-peer learning. The students expected a comment or correction from the teacher and for the teacher to invite them to speak in turn. The result was that the students tended to spend their time thinking of what they wanted to say rather than listening to what was being said and responding to each other. Furthermore, it proved hard to change the usual classroom dynamic so that the dominating student dominated and the funny one played the fool.

HRE cannot be imposed or dictated.

The conclusions were that using activities in the classroom can be valuable as they engage students in the topic, but there are likely to be limitations to the extent that all the aims of HRE, especially those of developing co-operation and skills to take responsibility and take action, can be reached. Nonetheless, schools can make significant contributions to developing certain of the competences that are listed [here](#) as outcomes of HRE, for instance active listening and communication skills, critical thinking and curiosity. Similarly, at first sight taking action might appear to be problematical in a school setting. However, taking action can mean many different things and in the classroom it might mean an improvement in general behaviour, more consideration for peers, pupils deciding for themselves to find out more about human rights heroes, or taking a more questioning approach to history. There are more ideas about how to take action in [Chapter 3](#).

If it is difficult for teachers to use many of the activities they should bear in mind that HRE is also about developing knowledge and understanding, for instance, knowledge about what human rights are, the historical development of rights, the legal instruments, and the relevance of human rights for the development of civil society and world peace, all of which can find their place in the formal education system. The background information about human rights and the global themes ([Chapters 4, 5](#) and the [appendices](#)) makes valuable teaching and learning material in its own right.

Teachers working with children aged from 7 to 13 may also want to take a closer look at *Compassito*, the manual for human rights education with children, whose activities may fit the structure of school classes better.

Finally, a comment about “junk HRE”, by which we mean teaching that purports to be HRE, but which, because of the way it is delivered, does not qualify to be recognised as human rights education. There are many ways of delivering human rights

education, but, as elaborated at the beginning of this chapter, the process is important. Thus, for any teaching related to human rights to be recognised as HRE it must be delivered in a way that respects the learners and enables them to respect and value human rights. HRE cannot be imposed or dictated. Furthermore, HRE cannot be viewed as something that takes place isolated in the classroom; it must extend into the whole school and wider community.

Basic methods that underpin the *Compass* activities

An understanding of the basic methods or techniques that underpin the activities in *Compass* is essential in order to use the activities successfully.

We call the methods we use “activities” because the participants are mentally active and usually physically active as well. However, they are more than just activities – something to do to fill the time: they have clear educational goals and we use them with a purpose. Sometimes activities are called “games”. This implies that the activities are also fun, which they are! Unfortunately, some people associate the word “game” with what little children play and they forget the serious underlying educational value of games.

An understanding of the basic methodology will help you both when you need to adapt individual activities to meet the needs of the young people you work with and when you develop your own activities. Furthermore, when writing the instructions for how to run activities, we have assumed that people know and understand terms such as “group work”, “brainstorm” and “role play”. They are clarified here.

Group work

Group work is the foundation of many of the exercises; it happens when people work together, combine their different skills and talents and build on each other's strengths to complete a task. It:

- Encourages responsibility. When people feel they own what they are doing, they are usually committed to the outcome and take care to ensure a good result.
- Develops communication skills. People need to listen, to understand what others say, to be responsive to their ideas and to be able to put their own thoughts forward.
- Develops co-operation. People soon learn that when they are working towards a common goal they do better if they co-operate than if they compete with each other.
- Involves decision-making skills. People quickly learn that the best way to make decisions is to look at all the information available and to try to find a solution that satisfies everybody. Someone who feels left out of the decision-making process may disrupt the group's work and not honour decisions which are made by the rest of the group.

It is important to note that successful group work must be task-orientated; there needs to be a clear question that needs answering or a problem clearly stated that requires solutions. It is not productive to tell people simply to "discuss the issue".

Whatever the topic, it is essential that the work is clearly defined and that participants are focused on working towards a goal that requires them to feedback to the whole group. This is not to imply that the product is the only thing that matters! The point is that by working together within a clearly defined framework the participants are better able to learn through the process.

The majority of the activities in Compass use small-group work in the "experience" phase (the activity) and whole-group work in the "reflecting" and "generalising" phases of the learning cycle (the debriefing and evaluation). Small-group work encourages everyone to participate and helps develop co-operative teamwork. The size of a small group will depend on practical things such as how many people there are in total and how much space you have. A small group may be 2 or 3 people, but small groups work best with six to eight. Small-group work can last for 15 minutes, an hour or a day, depending on the task in hand.

Brainstorming



Brainstorming is a way to introduce a new subject, encourage creativity and to generate a lot of ideas quickly. It can be used for solving a specific problem or answering a question.

How to brainstorm:

1. Decide on the issue that you want to brainstorm and formulate it into a simple question or statement.

2. Write the question on a large piece of paper or a board placed where everyone can see it.
3. Ask people to contribute their ideas. You write down the ideas under the question or statement. Use single words or short phrases.
4. Stop the brainstorming when ideas are running out and then
5. Go through the suggestions, asking for comments.
6. Then sum up and, taking the new knowledge, move on to an activity or discussion.

The rules of brainstorming:

1. Write down EVERY new suggestion. Often the most creative or “crazy” suggestions are the most useful and interesting!
2. No-one may make any comments or judge what is written down until the end.
3. Discourage repetition. If someone suggests an idea that is already on the board, thank them and gently point out where you wrote it.
4. Encourage everyone to contribute.
5. Only give your own ideas if it is absolutely necessary to encourage the group.
6. If a suggestion is unclear, ask for clarification.
- 7.

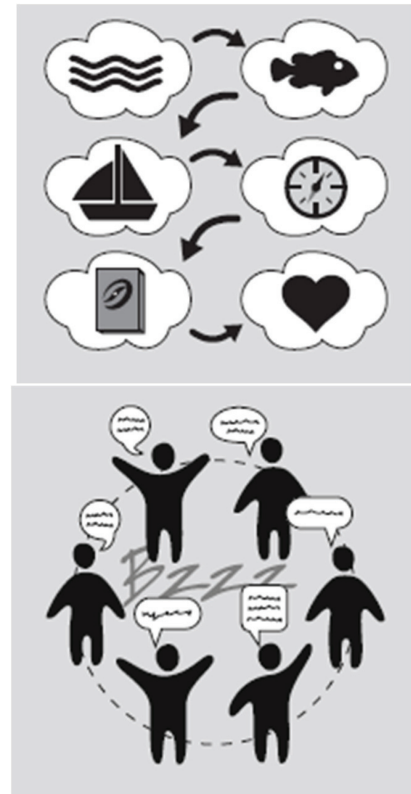
Wall writing

This is a form of brainstorming. The facilitator writes up the statement or question to be brainstormed, preferably on a wide, blank wall. However, instead of the facilitator then writing the suggestions down, participants write their ideas on small pieces of paper (for example, “Post-its”) and stick them up themselves. The advantages of this method are that people can sit and think quietly for themselves before they are influenced by the other people’s ideas, and the pieces of paper can be repositioned to aid grouping related ideas together during discussion.



The association game

This is another form of brainstorming that can be used as an icebreaker or as an introduction to a discussion or activity. Participants sit in a circle and the facilitator starts off by saying a key word (a word they have chosen that is at the heart of the topic they wish to introduce). Go round the circle, each person in turn first repeating the key word and then the first word that comes into their head associated with the key word. A variation is for each person to respond to the word the last person said.



Discussion activities

Discussions are an integral part of HRE because through discussion people learn to analyse information, think critically, develop communication skills, share opinions and learn from experience, which is why “debriefing and evaluation” is a core part of every activity.

Il existe de multiples façons de tenir une discussion, certaines – et en particulier celles qui demandent un certain degré de coopération et de participation – pouvant être considérées à juste titre comme des activités à part entière. Tel est le cas des discussions en petits groupes où les participants doivent résoudre un problème – voir, par exemple, les activités « Juste une minute » et « Parlons sexe ». Il va sans dire qu’après l’activité de « discussion », les participants doivent encore passer à la phase de débriefing et d’évaluation de ce qu’ils ont appris !



Discussions in large groups

Buzz groups

This is a useful method if no ideas are forthcoming in a whole-group discussion. Ask people to discuss the topic in pairs or small groups for some minutes and then to share their ideas with the rest of the group. You will soon find the atmosphere “buzzing” with conversations and people “buzzing” with ideas!!



The statement exercise

This technique enables participants to express an opinion without necessarily having to justify it. It is a gentle way to encourage people to be self confident to share their opinions.

Prepare some statements (4–6 should be sufficient) about a topic or topics you want to explore with the group. Make two signs, “I agree” and “I disagree”, and place them on the

floor about 6–8 metres apart. If you wish to, you can place a rope or tape on the floor between the two signs to symbolise the continuum between the two extremes of opinion.

Read out one of your prepared statements and ask participants to position themselves between the two extremes according to their opinion; those who are undecided stand at the centre point. Invite participants, if they wish, to explain why they are standing where they are. Encourage people to change their position along the line if they change their opinion as a result of the arguments they hear.



A variation is called “Points of view”. Make four signs to stick on the four walls of the room: “I agree”, “I disagree”, “I don’t know” and “I want to say something”. As before, people place themselves according to their response and they can change position at any time.

Fish bowl

This method is a helpful way of getting participants to address their comments to each other rather than to the facilitator or teacher. Invite a

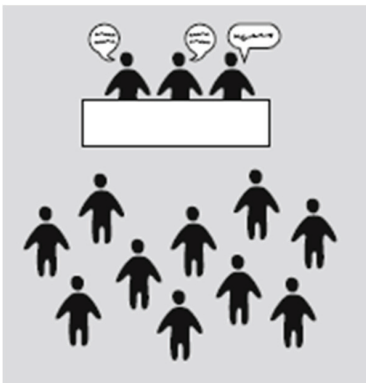
few – ideally between four to six – participants to sit together in a small circle in the middle of the room to discuss a topic while everyone else sits around the outside and listens to “the fish in the bowl”. When one of the observers wishes to contribute to the discussion, they come forward and position themselves behind one of the “fish”. This “fish” then has to swap out and join the listeners.

There are several benefits to using this method, the main one being that the participants have control over the discussion in as much as a person may come forward to speak when they themselves decide to, but also other members of the group can shut someone up who is making long speeches or repeating themselves by forcing them to swap out.

Debates

Traditional house debates are useful, especially in a classroom where there are fewer possibilities for using other discussion methods. If the whole class is to discuss, for instance, “This house believes that human rights are a Western invention and not universal”, then let one of the pupils, rather than the teacher, be the chairperson.

Another form of debate is a panel debate where a panel of “experts” is invited by the audience to answer questions. This is a good way of providing information, encouraging enquiry, enabling people to explore differing points of view and demonstrating that human rights are complex. For instance, give the role cards from the activity [“Makah whaling”](#) to eight volunteers (two people to represent each of the four disputing organisations). These eight people use the cards to prepare their positions and then sit on the panel to answer questions and argue their points of view to the rest of the class. At the end the class can take a vote on whether or not whaling should be banned.



Discussions in small groups

Discussion activities are often best carried out in small groups because then everyone has a better chance of contributing. Not only do people feel more confident expressing themselves in smaller groups but each person gets a greater share of the available time in which to talk.



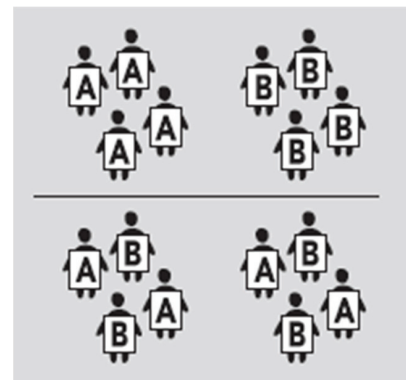
Discussion activities rely on some stimulus material, usually presented on cards. Examples of stimulus material include items on the TV news, posters, statement cards, case studies and pictures. When preparing stimulus materials it is important to think about your target group and avoid including information that may cause offence or be too personal. You also need to bear in mind the level of reading skills of younger groups, and the language skills if you are working in a multicultural group; in these cases keep the language simple. The information on the cards should be kept as short as possible, preferably 2–8 lines and half an A4 sheet as the absolute maximum.

AAA BBB CCC

This is a very useful technique when you want people to develop their knowledge and understanding without you “teaching”. People work in small groups to develop their expertise about an aspect of a topic. The groups then re-group and share their knowledge.

Prepare a statement or question card for each group about an issue you wish to work on. Each group is to work on a different aspect of the same issue.

Get the participants to form three small groups; one group is group A, the second is group B and the third group C. Give each group an agreed length of time in which to discuss the question or problem. Then re-group them so that each of the new groups contains one member from each of the original groups; in other words the new groups are constituted as ABC, ABC and



ABC. Give the ABC groups the task of solving a problem or coming to a consensus that requires input from each member.



Statements in a hat

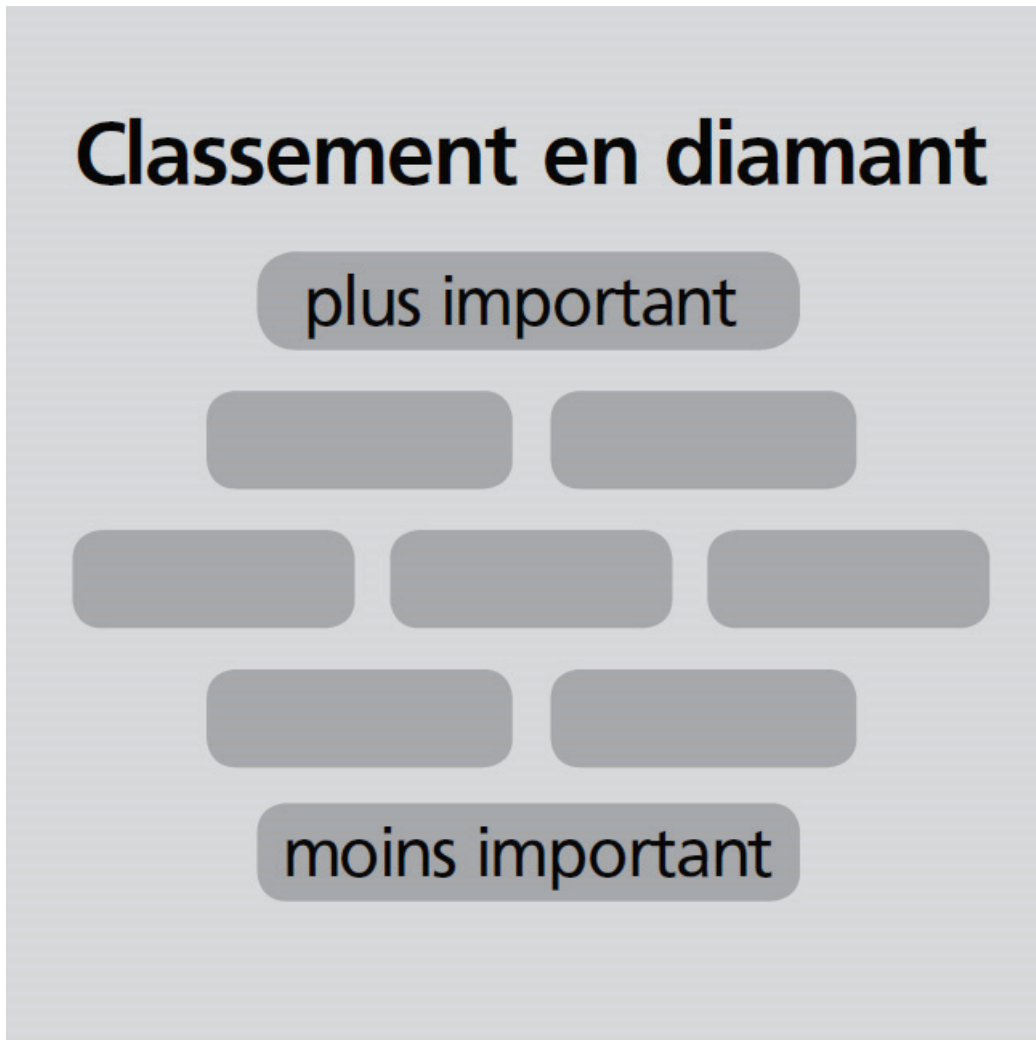
This technique is a sensitive way to introduce a topic, to get people talking or to generate ideas. Make some statement or question cards and put them in a hat. Either pass the hat round or place it in the middle of the circle. Ask people in turn to take out one card and to comment.

Instead of the facilitator making the cards, he/she can ask the participants to make their own statement or question cards. In this way questions can be put to the group anonymously, which is useful if discussing issues that may be sensitive.

Ranking

This is a useful form of discussion activity when you want to stimulate a focused discussion in small groups. You need one set of statement cards for each small group; nine to twelve statements are adequate. You select simple statements related to the topic you wish people to discuss and write one statement on each card. The groups discuss the statements and try to come to agreement about the order of importance. This can either be done as a ladder or as a diamond. In ladder ranking the most important statement is placed at the top, the next most important underneath it, and so on, down to the least important statement at the bottom.





For diamond ranking you need nine statement cards. People negotiate on which is the most important statement, then on which are the two second-most important, then the 3 statements of moderate importance and so on as shown in the diagram.

Because issues are rarely clear cut, diamond ranking is often a more appropriate method than simple ranking. It is less contrived and therefore more acceptable to participants. It also gives better opportunities for consensus building. A variation of the ranking method is to write eight statements and to leave one card blank for the participants themselves to write one.

Case studies

Case studies are short “stories” about people and events that illustrate a problem. Like statement cards, they are useful tools for presenting information in a non-didactic way. They are also valuable because they create a distance between the participants and the problem, which makes discussion of the topic less threatening. For instance, if there are bullies in the group and you want to tackle the problem, you can present a story about bullying that contains parallels to the real situation. Participants read the case story, analyse the problem and try to make suggestions for resolving the problem.



Drama

Exploring ideas and issues through drama can provide people with an outlet for emotions, thoughts, dreams and creativity that they might not otherwise be able to express. Drama involves the whole person, their heads, hearts and hands and thus involves not only the intellect, but also the senses and emotions, making it a powerful tool. Furthermore, it is a most efficient technique because it appeals to people of all learning styles, that is, to auditory, visual and kinæsthetic, or tactile, learners.

Debriefing is especially important after activities based on some form of drama, including role plays and simulations. Players may need time to come out of role before they go on to discuss their feelings and why they chose to take the actions that they did.

Role-playing

A role play is a short drama acted out by the participants. Although participants draw on their own life experiences to role play a situation, role plays are mostly improvised. Role plays can improve understanding of a situation and encourage empathy towards the people who are



portrayed. They enable people to experience challenging situations but in a safe atmosphere.

Role plays need to be used sensitively. Firstly, it is essential that people have time at the end to come out of role. Secondly, everyone needs to respect the feelings of individuals and the social structure of the group. For example, a role play about disabled people should take into account the fact that some participants may suffer from disabilities themselves (maybe not visible) or may have relatives or close friends who are disabled. They should not feel hurt, be forced to be exposed or marginalised. If that happens, take it seriously and apologise and explain.

Also, be very aware of stereotyping. Role plays draw out what participants think about other people through their “ability” to play or imitate them. This is also what makes these activities great fun! It is useful in the debriefing to ask, “Do you think that the people you played are really like that?” It is always educational to make people aware of the need to constantly review information critically; ask participants where they got the information on which they based the development of the character.

Simulations

Simulations can be thought of as extended, structured role plays (they do not involve the same degree of improvisation) that take the participants into unfamiliar situations and roles. For example, the court room in the activity “[Access to medicaments](#)” is defined and mapped out, and participants are given detailed information about the roles they are to play. Simulations demand a high level of emotional involvement and intellectual ability, especially for those players who have to argue from a point of view with which they personally disagree.

Forum Theatre

Forum theatre is an interactive form of theatre that encourages audience interaction and explores different options for how to deal with a problem or issue. Forum Theatre (also known as Boal’s Theatre, “Theatre of the Oppressed” or “Theatre for Development”) was created in the early 1970s by Augusto Boal, who wanted to empower his audiences.

Forum theatre is a form of role play. The audience watches a short play in which a central character encounters an oppression or obstacle which he or she is unable to overcome; the subject-matter is presented in a way that it relates to the lives of the audience. When the play has been performed it is repeated and members of the audience can take to the stage and suggest alternative options for how the protagonist could have acted. The actors explore the results of these choices with the audience, creating a kind of theatrical debate in which experiences and ideas are rehearsed and shared, generating both solidarity and a sense of empowerment.

Forum theatre is a very useful tool for delivering HRE, for example, when exploring ways of solving problems or resolving conflicts. It allows people to take the stage and explore different possibilities. In this way, the event can be used to rehearse for an imminent event, or to uncover and analyse alternatives in any situation, past, present or future.

Audiovisual methods

Using pictures: photographs, cartoons, drawing, collage

“A picture says a thousand words”. Visual images are powerful tools both for providing information and for stimulating interest. Remember also that drawing is an important means of self-expression and communication, not only for those whose preferred thinking style is visual but also for those who are not strong in expressing themselves verbally. Ideas for activities using pictures and drawings are presented together in chapter 2 under the collective heading of “Playing with pictures”.

Tips for building up a picture collection

Pictures are such a versatile tool that it is a good idea for facilitators to build up their own stock. Images can be collected from, for instance, newspapers, magazines, posters, travel brochures, postcards and greetings cards.

Trim the pictures, mount them on card and cover them with transparent, stickybacked plastic (sold for covering books) to make them durable and easy and pleasant to handle. The collection will look more like a set if the cards are all made to one size. A4 is ideal, but A5 is a good,

practical compromise. It can be a good idea to write a reference number on the back of each picture and to record the source, original title or other useful information elsewhere. Thus, people will have only the image to respond to and will not be distracted by other clues.

When choosing pictures, try to get a selection of images from north, south, east and west, as well as from different natural and social environments. When choosing pictures of people look for variety and be aware of gender, race, ability and disability, age, nationality and culture. Also bear in mind the impact that individual pictures have because of their size and colour. This effect can distort people's perception of a picture, so try to harmonise your collection so you have a reasonably homogeneous set.

Bear in mind to check if there is any copyright on the pictures and photos that you wish to use.

Using films, videos and radio plays

Films, videos and radio plays are powerful tools for HRE and popular with young people. A discussion after watching a film should make a good starting point for further work. Things to talk about are people's initial reaction to the film, how true to "real life" it was, whether the characters were portrayed realistically, or whether they were trying to promote one particular political or moral point of view, and not to forget which human rights are involved!



Bear in mind to check if there is any copyright or any restriction on public screenings of the videos that you wish to use. A screening to a class or youth group may constitute a public showing.

Taking photographs, making films and videos

The technology of camcorders, digital cameras and mobile phones now makes making films and taking pictures much more accessible for everyone. Young people's pictures and films vividly show their points of view and attitudes and make excellent display material.

Video letters

Video letters are a proven way to break down barriers and prejudices. They enable people who would not otherwise meet face-to-face to “talk” and to share insights into how they live and what is important to them. One example is a British TV project where a Roma woman and a resident near a proposed Roma camp site refused to talk to each other. However, a mediator succeeded in persuading them to send a series of video letters to each other. Each began by showing their homes and introducing their families. Gradually, in subsequent letters, as they revealed more of their lives, the prejudices diminished and were replaced by understanding and empathy. Each found that they had much more in common than they ever imagined and finally they agreed to meet in person.

The media: newspapers, magazines, radio, television, Internet

The media is an infallible source of good discussion material. It is always interesting to discuss the way news or information is presented and to analyse bias and stereotypes. Further discussions can include issues such as ownership of the media, political distortion, censorship and freedom of expression. The activity “Front page” looks specifically at these issues and you will find more ideas in the background information about the media in chapter 5. Once again, be sure to check for copyright on any materials you want to use.

¹¹ The Training Kits “Training Essentials” and “Organisational Management” provide useful starting points about learning styles and attitudes of trainers and facilitators. T-Kit “Training Essentials”, Council of Europe Publishing, 2002. T-Kit “Organisational Management”, Council of Europe Publishing, 2000. Downloadable from www.youth-partnership-eu.coe.int







¹² Gollob, R., Krapf, P., Ólafsdóttir, Ó., and Weidinger, W. (2010) Educating for democracy: Background materials on democratic citizenship and human rights education. Strasbourg: Council of Europe

¹³ Brett, P., Mompoin-Gaillard, P. and Salema M.H. (2009) How all teachers can support citizenship and human rights education: a framework for the development of competences. Strasbourg: Council of Europe

TALE OF TWO CITIES

Civilization is a method of living and an attitude of equal respect for all people.

Corazón Aquino

THEME	THEME	THEME	COMPLEXITY	GROUP SIZE	TIME
					
Citizenship and Participation	Environment	Work	Level 4	4-10	90 minutes
Overview	<p>This is a board game in which players vote for the kind of city they wish to live in and the amenities they wish to enjoy. The issues addressed include:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Social solidarity • The implications of paying taxes • The value of local democracy 				
Related rights	<ul style="list-style-type: none"> • The right to social security • The right to own property • The right to an adequate standard of living 				
Objectives	<ul style="list-style-type: none"> • To understand the importance of social welfare to community life • To develop communication and teamwork skills • To promote values of solidarity and responsibility to the community 				
Materials	<ul style="list-style-type: none"> • 1 copy of the board game • A3 size card or paper (optional but preferable) • 1 dice • Paper clips of two colours (e.g. red and blue). Equal numbers of each colour. Enough clips for one per player. • Scissors • Removable sticky gum or "Blu-tac" • 4 sets of the replacement cards • 2 envelopes • Money (6 000 Ems per player) • 2 copies of the City Banker's task sheet • 1 copy of the Game Banker's task sheet • Paper and pens • Timer • Projector to display the rules (optional) 				
Preparation	<ul style="list-style-type: none"> • Read the instructions to familiarise yourself with the board, the replacement cards and the rules. • Take two of the sheets of replacement cards and cut them out. So the sets don't get muddled up, put each set in a different envelope clearly marked A or B! (The remaining 2 copies of the sheets will be used for reference at the city council meetings) 				

2020. 11. 18.

Tale of two cities - Council of Europe

- Glue the photocopy of the board onto the card or stiff paper to make it strong and durable.
- Choose three people to take the special roles of bankers. Each city needs a banker and you need one Game Banker. Give the two City Bankers a copy each of the City Banker's task sheet and give the Game Banker their task sheet. Get the bankers to make labels so that they can be identified easily during the game.
- Divide the rest of the group equally into two groups. Give one group red paperclips and the other group blue ones.
- Tell each player to make their own counter by writing their name on a small piece of paper and clipping it in a paperclip of their designated colour.
- Print the money! Copy and cut it up to make the bank notes. You will need 6000 Ems for each player/citizen.

**KEY DATE****Instructions**

1 October World Habitat Day

1. Explain that this activity is a board game and show them the board. Trace out the path representing city A, and then the path representing city B. Note where the two paths cross and the squares where people collect their salary, pay their taxes and get a "chance to change", meaning a chance to move into and to play in the other city.
2. Explain how to play (see the handout below). Make sure everyone understands the rules. Decide when the game is going to end.
3. Get the bankers to make themselves simple identification labels so the players know to whom to pay their taxes!
4. Play the game! When finished, move on to the debriefing and evaluation.

**Debriefing and evaluation**

Start by reviewing how the game itself went and then go on to discuss what people learnt.

1. Did the participants enjoy the game? What did they like and what did they dislike about it?
2. In the beginning, did people think it unfair that some players had to pay more taxes than the others? Did they still feel this way after playing for a while?
3. How did the City Council meetings go? How were decisions made? Democratically?
4. How did people who disagreed with the city council decisions feel about it?
5. Who moved from one city to the other? Why did they do it?
6. Did anyone at a council meeting give money out of their own pocket to contribute to the social well-being of the community? Why did they do it?
7. At the beginning of the game the social conditions in cities A and B were the same. How did they end up? Were there any differences? What were they?
8. Which city would you prefer to live in? Why?
9. Is it worth paying higher taxes in order to have a better community life for all? Or would you prefer to keep all your salary and buy things you need and want?
10. What was the situation with respect to the two cities at the end of the game? Were they in "Equaltown" with its public-spirited inhabitants who are prepared to pay for social amenities, or in "Egotown" where the inhabitants have an individualistic ethic and do not want to pay taxes for social amenities?
11. On a scale of 1 to 10 (1 being extreme Egotown and 10 being an extreme Equaltown), how would you rate your own society?
12. Look at each square of the board in turn. Which human rights are being violated?

2020. 11. 18.

Tale of two cities - Council of Europe

13. Are there any communities or groups in your country whose right to a standard of living adequate for their health and well-being (Article 25 of the UDHR) is being violated? Which and why?



Tips for facilitators

The game is fairly easy for anyone familiar with playing board games, but take care to explain the rules of the game and how to play. It may help the players if you write the rules on a flip chart or use an overhead transparency or hand out copies of the rules of the game.

The game works best with a maximum of 10 people playing as citizens, and there should be an equal number of citizens in each city at the start of the game. If you have say 16 participants, you could get the bankers to work in pairs. If you work with a larger group it is best to run two games. In this case, don't forget to multiply all the materials by two, and be sure to have a co-facilitator to be responsible for the second game!

A good piece of advice: before you try the game with your group, play it with friends and neighbours! You will then feel more secure about giving the instructions and getting it to run smoothly.



Suggestions for follow-up

In the activity "[Path to Equality-land](#)" you can further explore the factors that help and hinder the development of a more equitable society. "[Our futures](#)" is another activity that helps people explore issues around the forces that make change happen and encourages young people to believe that they can build the future they would like to see.



Ideas for action

Get a copy of the local development plan for where you live and discuss it within the group. Investigate issues that concern you, for instance, what the future needs of young people in your area will be, and see how these are met in the plan. Alternatively you may be concerned about access for disabled people or safety on the streets and plans to encourage safe cycling. Give your feedback to the authorities by participating in public meetings or get others in the locality involved by creating a blog, writing to a newspaper or organising a public meeting or awareness-raising event.

The group may like to find out more about 'participatory budgeting' and be inspired by initiatives taken by communities the world over. They could also find out more about Transition Towns and get together with others to start a local initiative to make sustainable adaptations to climate change and the need to reduce CO² emissions.

Note

The people responsible for collecting the taxes and managing the cities' funds have been called "bankers". In reality a banker does not perform these functions. The term is used because it is the word used in many popular board games, for instance, Monopoly. If you feel that the term "banker" is not the most appropriate, choose another instead, for instance, "finance administrator".

2020. 11. 18.

Tale of two cities - Council of Europe



Further information

'Participatory budgeting' is a process of democratic participation that directly involves local people in making decisions on the spending priorities for a public budget, for example for local environmental projects, community facilities, road safety measures or local crime initiatives. Put "participatory budgeting" into your search engine to find useful links.

Transition Towns, www.transitiontowns.org is a network of people all over the world who are asking: How can our community respond to the challenges, and opportunities, of peak oil and climate change? They work at community level to find ways of reducing energy usage as well as increasing self-reliance. Initiatives so far have included creating community gardens to grow food; business waste exchange, which seeks to match the waste of one industry with another industry that uses this waste; repairing old items rather than throwing them away; developing local exchange trading systems (LETS - <http://www.gmlets.u-net.com>).

European Code of Social Security

The Council of Europe's European Code of Social Security came into force in 1968. As of March 2010 it had been ratified by 21 member states. It provides a wide range of social protection, including guarantees of:

- Medical care, which includes general practitioner care, specialist care and emergency care
- Unemployment benefit
- Old-age benefit
- Disability benefit.

<https://www.coe.int/en/web/compass/tale-of-two-cities>

Handouts

Number of Players

Between 7 and 13. Three people take the roles of bankers. At the start of the game there should be an equal number of players in each city.

Objective of the game

The winner is the player who has the most money at the end of the game.

How to play

1. Ask three people to take the roles of bankers: one banker for city A, one for city B and one Game Banker.
2. Half of the players have red counters and half have blue counters.
3. At the start, players are divided into two equal groups. Each group has equal numbers of "red" and "blue" players. One group will travel round the path in city A, the other group will travel round the path in city B.
4. All players start from the "start and salary" square.
5. During the game a player can only change city if he/she stops in the "chance to change" square.
6. Every player starts with a salary according to their colour:
 - Blue players: 500
 - Red players: 100
7. Throw the dice to decide who starts. Highest throw starts, then each player in turn, anticlockwise round the circle.
8. On their turn, each player throws the dice and moves forward the indicated number of squares along the path in their own city. When a player lands on a square, s/he reads the instruction out aloud, and complies with the instruction.
9. Note: A player who follows an instruction to move backwards stops when they have reached the target square. They do not comply with the instruction on this second square.
10. If a payment is due and the player does not have enough money to pay, s/he stays on the square and becomes a beggar.
11. Two or more players may occupy the same square at the same time.

Special Squares

Tax Contribution

Each time a player passes the "tax payment" square, s/he has to pay tax. (Players pay as they pass over the square, even if they do not land on it). The amount of tax to be paid depends on the player's salary and on the city.

City A	40% if salary of 500 or more 10% if salary is 100 or less
City B	10% irrespective of salary

Note: An unemployed person with no unemployment benefit pays no taxes. An unemployed person who receives benefit pays 10% of the unemployment benefit, irrespective of the city. The tax payment is paid to the City Banker of the respective city. (Players in City A to City A's banker, and players in City B to City B's banker).

Salary

Each time a player passes the "start and salary" square (you do not have to stop on the square, only pass it), s/he receives their respective salary from the Game Banker. If the player is unemployed, and if the city has a social security system, they receive unemployment benefit from the City Banker.



Tale of two cities

Chance for Change

Any player who lands on the “chance for change” square may choose whether to change city or not (change from City A to City B, or from City B to City A). In order to change, a player needs only to announce his/her decision to the rest of the players and the bankers. On their next turn, they move on round the path in the other city.

A player who changes city continues to receive the same salary as before, but they pay taxes according to the new city’s tax scheme.

City Council Meetings

All players who are in the city attend city council meetings. The meeting is an opportunity to make changes (if any) to the city’s policy.

The meeting can take place at every 5th payment of taxes. The City Bankers keep a record of how many people have passed the tax payment square in their city. When every fifth person has passed the square, s/he calls a meeting.

Players in the city can decide whether they want to hold a meeting or not.

The game stops during a city council meeting and the players of the other city have to wait until the meeting is finished before resuming the game.

Players have 5 minutes to decide the needs of the city and any changes in policy. Policy options are given on the replacement cards and the citizens can refer to a copy of the replacement cards sheet to know which policies are “on the agenda” (that is, the options they can choose).

To change a policy, players have to buy a replacement card out of the city’s taxes. The cost is stated on each card. The City Council can only make changes that it can afford. The City Banker pays the amount due to the Game Banker. Citizens can decide to change as many policies as they wish, but they have to be able to afford them.

A city council that is in financial trouble can decide to “sell back” one or more replacement cards to the Game Banker. The “buy-back” price is 50% of the original cost.

Rich individuals may, if they wish, contribute to the city funds in order to buy replacement cards.

The banker uses a very small amount of the “Blu-tac” to stick the replacement card onto the board over the agreed square.

Replacement Cards

There are 17 replacement cards that represent policies that the city council can adopt at a council meeting. Replacement cards are purchased from the Game Banker at the cost printed on the card. Once purchased, the City Banker sticks the card(s) onto the board, over an existing square as decided by the citizens.

Any square may be “replaced”. If, at the time of replacement, there is a player on that square, s/he does not comply with the new instructions. The new policy only comes in force when the next player lands on that square.

At a City Council meeting citizens/players decide the city policy and may purchase one or more replacement cards. All cards must be paid for.

Beggars

A player who has no money to pay their taxes or other payments stays on the square where they have just landed and becomes a “beggar”. However, if there is a home for the homeless in the city, beggars may choose to sleep there, if they wish to, instead of on the square where they landed. Moving does not release a beggar from his/her debts.

S/he can beg for money from every player who lands on the square where s/he is sitting. It is up to each player whether or not they give money to the beggar. When the “beggar” has enough money to pay their dues they wait for their next turn, pay their dues, throw the dice and move on.

Beggars throw the dice every alternate time their turn comes round. It is a chance they take.

Throw a 6 Find 50 Ems in a rubbish bin.
 Throw a 5 Collect 20 empty beer bottles and get 50 Ems for the deposits - if the city has a recycling centre!
 Throw a 4 The next person who passes you gives you 10 Ems.
 Throw a 3 You are cold and have no energy and sleep through your next turn.
 Throw a 2 You sleep in the park and find a 10 Em note under the bench. If the city has renovated the park, you find 20 Ems.
 Throw a 1 You get robbed. Hand the next donation you receive over to the City Banker

A beggar's winnings are paid by the City Banker of the city in which the beggar lives.

When does the game end?

Players decide how to end the game before they start. They can choose one of the following options:

- when the first player completes 20 rounds
- after an agreed length of time, for example, 45 minutes.

Note: the game will automatically end if one city goes bankrupt

The winner is the person with the most money at the end of the game.

Replacement cards

Renovation of the park, with swimming pool and children's play area. Cost: 200 Ems	Clean up the park. Cost: 100 Ems	Roads are good now. Totally reconstructed. Move on 3 squares. Cost: 400 Ems	Roads are OK, holes are patched. Good only until next City Council meeting. Cost: 200 Ems.	You lose your job! Unemployment fund pays 30% of your salary. City must have a reserve of 1000 Ems.
You get ill. Public hospital is fully subsidised. Pay only 10 Ems. Cost: 600 Ems.	You get ill. Public hospital partly subsidised. Pay 30 Ems for treatment. Cost: 400 Ems.	Beach access free! Just enjoy! Cost for subsidising access: 100 Ems.	Transport problems eased with cycle path. Cost of cycle path: 150 Ems.	School strike over. Have an extra throw! Cost of increased salaries: 400 Ems.
A new theatre and cinema opened. Cost: 400 Ems.	Your father is retired but has no pension. Establish pension scheme. Cost: 400 Ems.	You want to read and now there is a library! Have an extra throw. Cost of library: 200 Ems.	No more street kids. An orphanage has been constructed. Cost of orphanage: 200 Ems.	Recycling system reduces garbage. Move on 3 squares. Cost of recycling system: 150 Ems.
You have a legal problem. Get a publicly-funded lawyer. Go 2 squares forward. Cost: 200 Ems.	No more homeless people sleeping rough. A shelter has been opened. Cost: 200 Ems.			

"Money" for the game can be found on page 354.



Tale of two cities

City Bankers' task sheet

Neither city starts with any money. All revenue will come from taxes paid as players pass the "tax payment" square.

1. City Bankers use the tally sheet to keep a record of how many players pass the "tax payment" square and call a city council meeting as every 5th player passes.
2. City Bankers collect taxes from each player in their city as the player passes the tax payment square. Note: Players who have changed city pay the new taxes.

The tax scheme is as follows:

City A 40% if salary of 500 or more
 10% if salary is 100 or less

City B 10% irrespective of salary

Unemployed citizens who receive no benefit pay no taxes

Unemployed citizens receiving benefit pay 10% of their benefit.

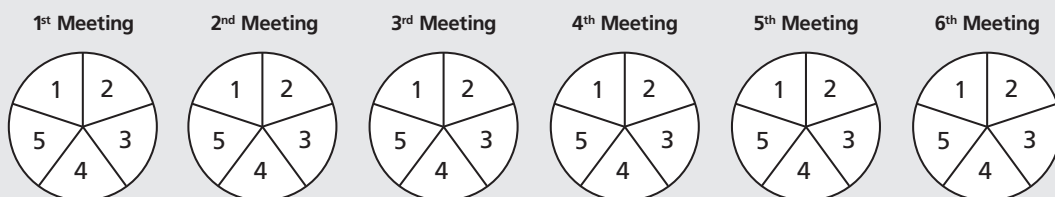
3. City Bankers' other tasks:

- look after the city's money
- pay to the Game Banker any payments due for the purchase of replacement cards
- stick replacement cards on the board over the square agreed by the citizens at a council meeting
- administer the unemployment fund as and when the city decides to establish one
- pay unemployment benefit to players who are entitled to receive it if the city has agreed to set up a social security system. There must be at least 1000 Ems in the bank at the time of setting up the system.
- Keep an eye on the beggars in your city and ensure correct play when they chance a throw with the dice:
 - Throw a 6 They find 50 Ems in a rubbish bin
 - Throw a 5 They collect 20 empty beer bottles and get 50 Ems for the deposits - if the city has a recycling centre!
 - Throw a 4 The next person who passes them gives them 10 Ems
 - Throw a 3 They get drunk and sleep through their next turn
 - Throw a 2 They sleep in the park and find a 10 Em note under the bench. If the city has renovated the park, they find 20 Ems.
 - Throw a 1 They get robbed and hand over the next donation - or any money they chance to find next throw.

Note: you hand over the money if they chance to find any in the park or in a rubbish bin, and you take money from them if they get robbed.

Record of tax payments

Each time a player in your city passes the "tax payment" square, collect their taxes and check off one segment in the first circle. When 5 players have been checked off, call the first city council. When play resumes start checking off segments in the second circle, and so on.



Game Banker's role card

At the start of the game the Game Banker has all the money. S/he is to:

1. Ensure the game runs smoothly
 - start the game
 - ensure the rules are followed
 - time all city council meetings. They should last a maximum of 5 minutes and
 - stop the game after the agreed playing time or when the first player completes the agreed number of rounds, whichever was agreed.
2. Keep records
 - at the start of the game record the name, colour and city of each player
 - record how many times each player passes "start and salary"
3. Pay a salary to each player at the start of the game, and every subsequent time they pass the "start and salary" square. Salaries are paid according to the players' colour regardless of which city they are in:
 - Blue players: 500 Ems
 - Red players: 100 Ems
4. Collect all payments for replacement cards from the City Bankers.

Tally sheet

Record players' names with a red or blue pen according to their colour. It is recommended that you use the five-bar gate method of keeping the tally. Each of the first four rounds is recorded with a line |||| and on the fifth round you strike them through. The sixth round you start another set of five. In this way you can easily sum the rounds. Thus a count of twelve would look like this: |||| |||| ||

Players in city A at the start of the game	
Name of player	Number of times passed "start" (up to 20)

Players in city B at the start of the game	
Name of player	Number of times passed "start" (up to 20)

A tale of two cities

CITY B ↓

Your father retires with no pension. Pay 20 Ems to help him.	Nothing to do in the evening. You are bored. Go back 3 squares.
Free Space.	
You are having a legal problem. Contract a private lawyer. Pay 50 Ems.	
Nothing to read. Pay 10 Ems for a book.	
Job back! Same salary.	Garbage collectors on strike. Miss 1 turn to take your rubbish to the tip.

Gameboard

The roads are full of holes. Journeys take too long. Miss one turn.	Street kids rob you. Give 10 Ems away.	Free Space.	You get ill. No hospitals. Go back 3 squares.	You win the lottery! Receive 50 Ems
The park is dirty and needs renovating. Miss one turn to help with the cleaning.				Nothing to do in the evening. You are bored. Go back 3 squares.
Start + salary	Street kids rob you. Give 10 Ems away	Free Space.	The roads are full of holes. Journeys take too long. Miss one turn	Chance to Change!
Free Space.				Nice day to go to the beach. Pay 10 Ems for beach access.
Nothing to read. Pay 10 for a book.				You lose your job! Sorry!
Job Back! Same salary.				Nice day to go to the beach. Pay 10 Ems for beach access.
Chance to Change!				You win the lottery! Receive 50 Ems.
Your father retires with no pension. Pay 20 Ems to help him.				Teachers are on strike for better salaries. Miss 1 turn to take care of your children.
A homeless drunk is disturbing you. Miss 1 turn to sort it out.	Free Space.	Garbage collectors on strike. Miss 1 turn to take your rubbish to the tip.		Free space.
				Bus service not working. Take a taxi. Pay 10 Ems.
				Teachers are on strike for better salaries. Miss 1 turn to take care of your children.

CITY A →








Manual for human rights education for young people

City Council Meeting
Every 5th tax payment contribution

TO VOTE, OR NOT TO VOTE?

Voting is a civic sacrament.

Theodore Hesburgh

- THEME  Democracy
- THEME  Citizenship and Participation
- THEME  General Human Rights
- COMPLEXITY  **Level 4**
- GROUP SIZE  **Any**
- TIME  **270 minutes**

Overview

This activity involves a survey of people in the community to explore issues about voting in elections and civic participation.

Related rights

- The right to take part in the government and free elections
- Freedom of opinion and expression
- The right to peaceful assembly and association

Objectives

- To appreciate the reasons for using your vote in elections
- To develop skills to find out and analyse information critically

- To value the personal contribution of every citizen in a democracy

Materials

- Survey sheets 1 and 2, one set per pair
 - Copies of box 1, notes on how to conduct the survey, one per pair
 - Pens or pencils for everyone
 - Large sheets of paper (A3) or flipchart paper and markers
 - Sticky tape
-

Preparation

- Copy Box 2, the sample survey sheet, onto a large sheet of paper as an aid for giving the instructions.
- On flipchart paper, make copies of survey sheets 1 and 2 for compiling the results.
- Plan a timetable for the activity. You will need to allow 60 minutes for part 1 (introducing the survey), a minimum of 120 minutes for part 2 –(the survey) and 90 minutes for part 3 –(analysing the results and the debriefing and evaluation).



Instructions

Part 1: Introducing the survey

1. Explain that the main purpose of this first session is to prepare the group to go out into the community to survey people's reasons for voting or not voting.
2. Ask participants whether or not they are intending to vote in national or local elections, the next (first?) time they have the opportunity to do so. Take a show of hands, and then divide the group according to those who are intending to vote (A), and those who are not (B). "Don't knows" can be allocated randomly to either group, in order to balance the numbers as far as possible.
3. Ask each group to draw up a list of reasons why they do, or do not, intend to vote and to write them up on a large sheet of paper. Give them about 15 minutes to prepare their lists.
4. Bring the groups back together, and ask a representative from A and B to go through their lists. Allow time for a short discussion at the end, and add any further suggestions to the lists.
5. Hand out copies of survey sheets 1 and 2. Refer to the large copy you made. Make sure people see that sheet 1 is for recording the non-voters' responses and sheet 2 for recording the voters' responses. Point out that the sheets are similar except for question 2, which is different on the two sheets. Go through the questions, making sure that everyone understands.
6. Now explain the method of recording responses. Show the group the example and explain how to use the "5-bar gate" method of keeping a tally.
7. Hand out copies of the notes on how to conduct an interview, one copy to each pair. Go through it and talk about:
 - How they can ensure that interviewees are selected at random

- How many people will each pair question? (The more the better!)
- When and where the survey will be carried out
- When the survey will be done
- The time to come back and discuss the results.

Part 2: The survey

1. Ensure that everyone is clear about their tasks, and then go ahead with the survey.
2. Agree the time to return.

Part 3: Analysing the results

The groups meet to collate, analyse and discuss the results. You should allow 60 minutes for this.

1. Ask the pairs to add up their totals in each box and to incorporate these onto the two large charts. In this way, the information from each group is collated and the totals for the whole group can be calculated. They should also record the "reasons" that interviewees gave. If the same reason was given several times, record how often, again using the "five-bar gate" method.
2. When all the information is compiled, ask people to calculate the following statistics:
 - The total number of people questioned
 - The proportion of voters in the total sample and the proportion of non-voters in the total sample
 - The proportion of male and female respondents
 - The proportion of the people questioned in each age group
 - The age group with the smallest number of voters
 - The age group with the greatest number of voters
 - The most commonly given reasons for not-voting
 - The most commonly given reasons for voting
 - Whether more people gave reasons (of either sort) connected with people, or parties.
3. Now move on to discuss how people enjoyed doing the survey, their experiences and what they learnt.



Debriefing and evaluation

In the general discussion of results you may want to touch on a number of different issues, for example:

- What were the groups' feelings when carrying out the survey? Were people generally prepared to answer the survey questions?
- Was it difficult to do the survey? Did they enjoy it?
- Did the group manage to get a "representative" sample of the population as a whole? What were the difficulties in doing this?
- What are the problems in drawing conclusions from the groups' results? How could these be avoided?
- Were there any statistics that particularly surprised the group?
- Were the results of the survey in any way unexpected?
- Did the answers given by people tend to correspond with the feelings within your group? Do you think your group is "representative" of the population as a whole?
- Would they do anything differently if they were to do the survey again? Were any mistakes made?
- Do the results of your survey give a realistic picture of voting patterns in your community? Why? Why not?
- Can you rely on the conclusions? Or should you accept the results tentatively?
- Statistics are often presented as facts to support an argument. How wary should people be of statistics?
- What is the perception now in the group about the need, or otherwise, to use your vote? Has anyone's opinion changed (in either direction!)? If so, which were the most compelling arguments?
- Do we have a human right to vote? How is democracy enshrined in human rights documents?



Tips for facilitators

Part 1, planning the survey, is intended to lay the ground for the actual survey, part 2. At the very start, you may want to say explicitly that the purpose of the activity is to give young people a sense of their own value in contributing to the democratic process. It is advisable to emphasise this aspect of it, rather than speaking about "persuading" them to use their vote. Explain that you want each member of the group to reach their own decision at the end of the sessions, but that in order to do so it will be important for them to appreciate the many different reasons for voting that exist.

Try to make the discussion about whether or not people voted (point 4) as "objective" as possible, rather than encouraging the "voters" to try to sway the "non-voters". Do not spend too long on this discussion; it is intended to set the scene for the survey. When discussing how to conduct an interview (point 7), you will need to take into account the difficulties that the group may face in conducting such a survey. In some communities, people may be uneasy about being questioned on the street by people they do not know. In this case, it may then be better to get group members to question their friends and acquaintances.

It is extremely important that you estimate how much information the group can handle in the analysis. Don't collect so much that people get bogged down in the calculations. If it is a large group, then each pair should interview fewer people than if you have a small group.

Example of how to fill in a sheet

Survey sheet 1: Non-voters

Question 1. In which age group are you? (Optional)

	Under 25	25 – 40	40 – 60	Over 60	Would rather not say
Male	/	/	/	/	/
Female	/		/		

Question 2. What was your main reason for not voting the last time there were elections?

I thought it wouldn't make any difference to the result	There wasn't anyone I wanted to vote for	I didn't agree with any of the policies being proposed	I couldn't be bothered	Other reason (give details):
/	/	/		I wasn't in the area at the time I don't trust politicians Someone asked me not to

To vote, or not to vote?



Suggestions for follow up

Look at the information in the background material on democracy on page 458 and also find out in which year women first got the vote in your country. You could also find out which groups in your society do not have the vote today (for example – children, immigrants or prisoners). Discuss the reasons behind this, and whether you think it is fair.

You could also arrange a debate with other groups or schools about whether the age at which young people can vote should be altered.

In a democratic society, there are many opportunities for people to take action about issues that concern them. The activity, "Power Station", on page 251 gives participants a chance to think about ways to promote social change.

Ideas for action

Organise a celebration of the day on which women were granted the right to vote in your country.

If you found groups in your society without the right to vote and you felt that this was unjust, write a letter to your Members of Parliament expressing the concern of your group. Try to get other signatures as well.

Further information

You may be interested to learn about Dotmocracy as a tool for promoting participation by voting. Dotmocracy, an equal opportunity and participatory group decision-making process, is an established facilitation method for collecting and prioritising ideas among a large number of people. Participants write down ideas and apply dots under each idea to show which ones they prefer. The final result is a graph-like visual representation of the group's collective preferences. <http://www.dotmocracy.org/>

Handouts

Notes on how to conduct the survey

Finding interviewees

Approach prospective interviewees at random: in other words, you should not "select" people to be included or excluded from the survey because they are young, old, nice-looking, or female, and so on. Try to avoid bias.

Ask the person you want to interview whether they would mind answering a couple of questions for a survey. Explain who you are, say that answers will be anonymous, and that the results of the survey will not be made public; they are only for the use of this particular group.

Recording the interview

If the person being approached agrees to take part in the survey, then ask them whether they used their vote in the last elections. If the answer is "no", then fill out sheet 1, the "non-voter" sheet. If the answer is "yes" then fill out sheet 2, the "voter" sheet.

Question 1: Participants should only give their age if they are happy about doing so. Otherwise, a tick should be put in the last column.

Question 2: Show the interviewees the options and ask them to choose one. If they have a different reason, write it down in column E. Note: The difference between B and C is that B is a reason involving a particular person and C is a reason involving a party.

The marks should be clear, so that they can be counted later on. As many people as possible should be registered on one sheet. Only one mark should be made against each question for each person.





To vote, or not to vote?

Survey sheet 1: non-voters

Question 1. In which age group are you? (Optional)

	Under 25	25 – 40	40 – 60	Over 60	Would rather not say
MALE					
FEMALE					

Question 2. What was your main reason for not voting the last time there were elections?

- A. I thought it wouldn't make any difference to the result
- B. There wasn't anyone I wanted to vote for
- C. I didn't agree with any of the policies being proposed
- D. I couldn't be bothered
- E. Other reason (give details):

A	B	C	D	E

To vote, or not to vote?



Survey sheet 2: voters

Question 1. In which age group are you? (Optional)

	Under 25	25 – 40	40 – 60	Over 60	Would rather not say
MALE					
FEMALE					

Question 2. What was your main reason for voting the last time you did so?

- A. I felt it was my democratic responsibility
- B. I wanted to vote for [a person]
- C. I wanted to vote for [a party]
- D. I didn't want [a different person / party] to win
- E. Other reason (give details):

A	B	C	D	E

MAKING LINKS

Democracy is not something you believe in or a place to hang your hat, but it's something you do. You participate. If you stop doing it, democracy crumbles.

Abbie Hoffman

- THEME  Citizenship and Participation

- THEME  Democracy

- THEME  General Human Rights

- COMPLEXITY  Level 4

- GROUP SIZE  8 - 20

- TIME  120 minutes

Overview

This activity involves negotiation about the rights and responsibilities of citizens, the government, NGOs and the media in a democracy.

Related rights

- The right to participate in government and in free elections
- Freedom of information and expression
- Everyone has duties to the community

Objectives

- To develop an understanding of the link between rights and responsibilities

- To develop discussion and co-operation skills
- To promote civic responsibility

Materials

- A sheet of A4 paper and pencil for each group for making notes
- 4 large sheets of paper (A3) or flipchart paper (one for each group's "record sheet")
- 3 markers, (one red, one green and one blue) for each group
- 4 balls of string or wool (a different colour yarn for each group)
- A roll of sticky tape (Scotch tape) for each group
- Scissors
- Rules of play handout sheet, one per group

Preparation

- Cut 6 lengths (1.5m long) of string or wool from each ball. (24 strands in all; 6 of each colour, one colour per group).



Instructions

1. Explain that the purpose of the activity is to draw a "map" of the relationships between four "actors" within (an ideal) democratic society.
2. Divide the participants into four equal-sized groups to represent four "actors" in a democracy: the government, the NGO sector, the media and citizens.
3. Give each group a sheet of A4 paper and a pencil to use for making notes and ask them to spend ten minutes brainstorming the role that their "actor" plays in a democratic society, that is, what the main functions that it performs are. At the end of the time, they should agree on the five most important functions.
4. Next they are going to prepare their "record sheets". Hand each group a large sheet of paper (A3 or flip chart paper) and a red marker pen, and ask them to write down the "actor" they represent at the top and underneath, their five most important functions.
5. Bring the groups together to present their "record sheets". Let the groups share their reactions. Ask them if they agree about the main functions of these four "actors". If they wish to, the groups may amend

their lists in the light of the feedback.

6. Now separate the four groups again and hand out the green pens. Give them fifteen minutes to brainstorm what they require from each other, in order to carry out their own functions. When the time is almost up, ask the groups to prioritise the two most important demands they make of each of the other "actors" and to list these under separate headings using the green marker pen.

7. Hand out the copies of the "Rules of play", go through them and make sure everyone understands what they have to do. Then ask the groups to bring their "record sheets" into the middle of the room and to lay them in a square about 1m apart (see diagram). Ask members of each group to position themselves near their "corner".

8. Hand each group their 6 strands of wool, a roll of tape and a blue pen.

9. The rounds of negotiation now begin. You should allow 10 minutes for each round. Remind people that the aim is to map out relationships between the different "actors" and that when a demand is accepted one piece of wool should be taped between the two papers to signify acceptance of responsibility.

10. Move on to the debriefing and evaluation while participants are still sitting around the map.



Debriefing and evaluation

Ask the participants to look at the map they have created and to reflect on the activity:

- Was it hard to think of the functions that the government, NGOs, media and citizens perform in a democracy?
- Were there any disagreements within the groups about which claims should be accepted or rejected?
- Which of the claims made on other groups did they not accept as responsibilities? Why was this? Do you think that such cases would cause any problems in reality?
- Were there responsibilities that each group accepted but which they had not recognised before? How do they feel about this now?
- Did the activity show people anything new about democratic society that they did not know before? Were there any surprises?
- Which rights are at stake in this activity?
- Article 29 of the UDHR states: 'Everyone has duties to the community in which alone the free and full development of his personality is

possible'. Which are the most important duties you have at present in your life?

- What are the roles of the different actors in ensuring that nobody's rights are violated?
- What are the different actors' roles in ensuring that everyone has access to human rights education?



Using four different colours of yarn (one colour associated with each "actor") makes the map look more attractive and it is easier to trace the links, for example, all the citizens' demands might be yellow and all those of the media, black.

In step 5 of the instructions, after the groups have drawn up their list of functions, don't spend too long discussing the issues as a whole group. You should use this more as a prompt for the next small group work they will be doing. Groups may want to make a note of the other groups' functions.

If groups struggle to come up with functions, try asking them to think about the kind of thing their "actor" does, and what would be missing if it did not exist! You may want to provide some examples to help groups to get started:

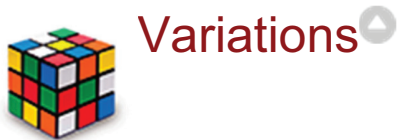
- Governments draft legislation, decide on general policy, and ensure that the country meets its budget.
- NGOs lobby for minority interests, take up issues which the government (or opposition) fails to address, and campaign for changes in legislation.
- The media reports on government policy, investigates issues, and provides analysis and commentary.
- The "functions" of citizens include everything that is important in a democratic society: ideas may range from standing for parliament, engaging in human rights activism, setting up organisations to protect particular groups, questioning and becoming involved in political life, and so on.

When they draw up their lists of demands (step 5), tell them not to be unrealistic in their demands of the other "actors"! These responsibilities

will need to be acceptable, so they should not make unfair or unreasonable claims.

At step 9, the negotiations should not be presented as a "competition", nor should they occupy too much time. Emphasise to the groups that they should see themselves as co-operating with each other: the purpose is to establish a society in which all "actors" work together for everyone's satisfaction. Therefore, the transactions should be relatively quick: tell groups to accept claims if they seem to be reasonable, and otherwise to reject them, with any controversial ones to be discussed at a later stage.

If the groups need help with thinking about demands and responsibilities, then you could use as an example the media and citizens: journalists need tip offs about where events are happening and citizens have a responsibility to alert the media and provide witness statements.



The activity may be made more or less complicated by using different numbers of "actors" within society: for example, you may want to add "businesses", "minorities", or "disadvantaged groups". However, this will make the negotiation process a lot more complicated, and you may not want all of the groups to exchange demands with each of the others. You could also use different categories with more direct relevance to young people's reality – for example, replace "citizens" by "young people" and "the government" by "school".

The activity could be simplified by removing one or more of the groups: for example, by working with only "citizens" and "the government". This may be preferable if you have a small group.

You may want to try the activity without the use of the "record sheets": during the negotiation process, someone from the first group should hold one end of the piece of wool, and offer the other end to someone in the second group. If people keep hold of their ends, the whole "society" should be physically linked up by the end of the process!



Suggestions for follow-up

The group could continue to add to the map, by including different groups within society (see under the heading "Variations"). They may want to transfer the map to another sheet of paper for greater clarity. Think about which connections in your own society are not well developed, and what could be done to overcome this.

If the group would like to think about the direction society is moving – and more especially – how they would like it to develop, then they may enjoy the activity "[Our futures](#)".



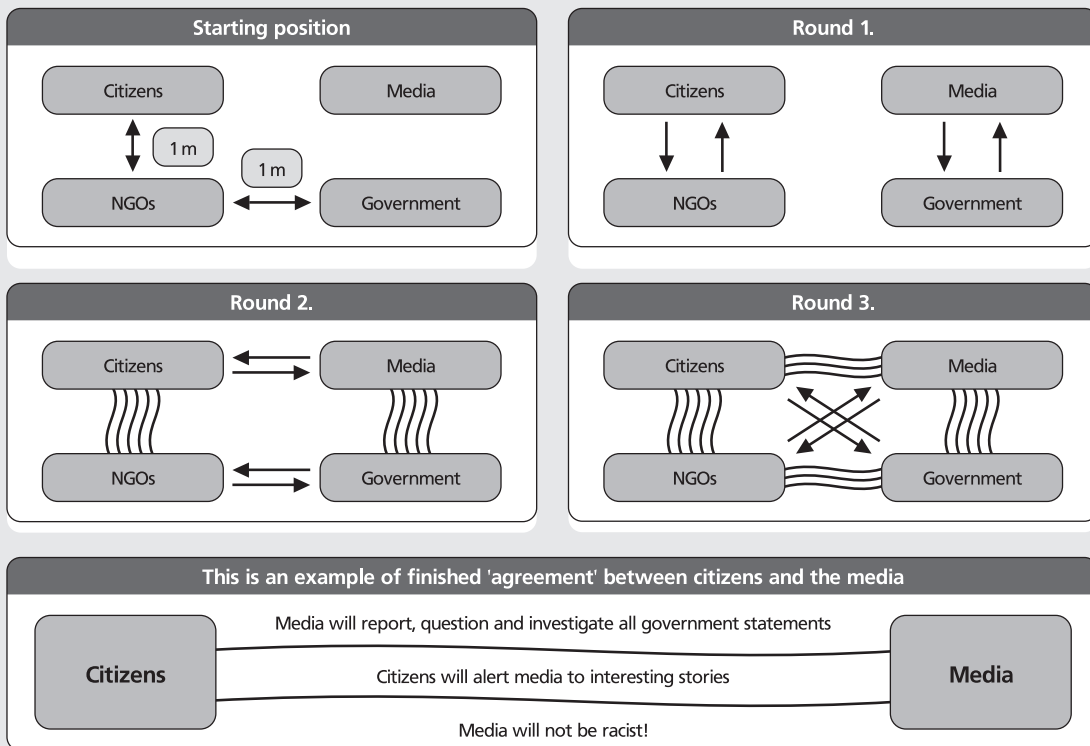
Ideas for action

Do the activity again but this time use it as a method to analyse how your local government, the local media, local NGOs and citizens interact with each other. Identify where the links could be better and bring this to the attention of the "actors", either through writing letters, a blog or an article in the local media. You could make a practical start to improve the links between your own organisation, school, college or club with the other "actors".

Handouts

Rules of Play

1. The aim of the exercise is for each "actor" to get their demands accepted by each of the other "actors".
2. The negotiations are made between pairs of "actors" in three rounds as follows:
 - Round 1: citizens and NGOs negotiate, and the media and the government negotiate.
 - Round 2: citizens and the media negotiate, and NGOs and the government negotiate.
 - Round 3: citizens and the government negotiate, and the media and NGOs negotiate.
3. In each round, the pairs themselves decide who is to start and they take it in turns to make demands of each other.
4. When making a demand, people should state the demand clearly and concisely. They should also explain what it involves and why they are making this particular demand, that is, why it is important to enable them to fulfil their own functions.
5. When deciding whether or not to accept a demand, people should decide whether what is being asked is fair, and whether they would be able to carry it out.
6. If the demand is accepted, then the pairs use one of the "demander's" strands of yarn and tape it between the two "record sheets" to signify the agreement that has been made. The accepting group should make a brief note on their "record sheet" in a blue pen to remind them of their responsibilities and what they agreed to do.
7. If the second group rejects the demand, the piece of wool is put aside.
8. Repeat the negotiations, until all demands have been discussed.
9. In each round the process is repeated until there are connections between all four "actors".
10. At the end of the process there will be a map to represent the relationships between the different actors in a democracy. Each of the actors will have a "record sheet" with a list of their functions in red pen, a list of demands of the other "actors" in green and a list of actions they have agreed to take in order to meet the demands of the other "actors" written in blue. The demands and actions are represented by coloured yarn.



Chapter 7 – Taking part in politics



Introduction

The picture shows a man and a woman, supported by a girl and a boy, advocating their causes in public. The man's poster shows the globe as a symbol of the world, while the woman is drawing attention to the five-pointed star on her poster, held by the boy supporting her. Perhaps this symbol corresponds to the surface they are standing on. Their expressions are friendly, there is no sign of hostility. Adults and children are taking part in politics. They are making use of their right to demonstrate peacefully in public. Both sides are mixed in gender, therefore no gender issue is at stake. The two groups are competing – for attention and support by the majority. They are in direct confrontation, so no media, political parties or interest groups are involved.

The four people are standing on a surface resembling an irregularly pointed star. This symbol may be read in different ways. It may stand for the community that gives its citizens a sense of belonging together and that also provides a framework for rights, responsibilities and duties. The star could also resemble “the floor” that a citizen takes when speaking in public. Whoever chooses to stay off this floor will not be heard and must accept the decisions that are finally made. Citizens can take part in politics in many ways. EDC/HRE focuses on ways of active, direct participation. Taking part in politics is a right of children, not only of adults. To do so requires an understanding of the issue and careful judgment. Political participation in democracy needs to be taught in schools, which in turn requires schools to function as micro-societies that give students the opportunity to participate in managing their school affairs.

Both in democratic schools and democratic society, argument and controversy, even quarrel and conflict, are nothing to be feared but should be seen as something normal, even useful in democratic decision making. Settling clashes of ideas and interests are the basic method of solving problems and making decisions. If interests and objections are not articulated, they cannot be taken into account. In an open society, harmony – the “common good” – cannot be imposed, but needs to be negotiated. Controversy and conflict are not harmful if set in and supported by a culture of argument, conflict resolution and compromise.

The exercises focus on framework conditions and modes of political participation. This helps the students to appreciate their opportunities to participate in their community.

Exercise 7.1. – The wall of silence

Educational objective	The students become aware of their concepts of democracy.
Resources	Pieces of flipchart paper fixed to the wall and markers (for groups of five).

Procedure

1. The students form groups of five. Each group is seated in a semi-circle facing a flipchart fixed to the wall. They are asked to write, in silence and within a time limit, a sentence of the type: “Democracy is ...”
2. The students respond to sentences or words already written down.
3. After the time limit for writing on the poster has been reached, each student chooses and reads out a sentence he/she has not written him/herself. The students share their results in class.
4. Thoughts are shared:
 - “I have learnt ...”
 - “I have discovered ...”
 - “I would like to discuss ...”

Variation

Instead of using posters on the wall, the students sit round a table writing on a large sheet of paper.

General information

“The wall of silence” is a brainstorming method that may be used at the beginning of a lesson sequence on key concepts such as democracy, dictatorship, justice, peace, education, equality, liberty, etc.

The method supports students who are less extrovert or wish to take some time to think carefully before saying something. Often these students are at a disadvantage in standard, that is oral and frontal class settings.

Exercise 7.2. – My feelings about dictatorship

Educational objectives	<p>The students can define and judge elements of democracy and dictatorship.</p> <p>The students can make a deliberate choice of values and argue for them.</p>
Resources	Poster and markers or blackboard and chalk.

Procedure

- The students are asked to define the characteristic traits of dictatorship.
The list might contain points such as the following:

– anti-Semitism	– the role of women as reproducers
– ethnic cleansing	– repression of sexual minorities
– torture	– submission to authority
– conditioning	– pressure from peers to conform
– the cult of power, individuals or the military	– the demand to be led
– view of criticism as destructive	– rejection of minorities

- Referring to the list, the students try to answer the question, “To what extent does this situation affect me?”
- The students are asked to place these items on a scale, starting with the trait they feel strongest about.

Extension and variation

The features of dictatorship can be related to examples from news reports, films or textbooks.
The same exercise could be done on democracy.

Exercise 7.3. – Questionnaire on attitudes to change

Educational objectives	<p>The students can reflect their personal attitudes and express them freely.</p> <p>The students can listen to other students, regardless of whether they agree with each other or not.</p>
Resources	Set of student handouts: “Questionnaire on attitudes to change”.

Note for the teacher

Information on basic political attitudes

An *attitude* is a tendency to express an opinion or adopt a certain form of behaviour. It results from social integration and personal history and is therefore less conscious than ideology. Attitudes guide our perceptions, our judgments and our actions.

The purpose of the exercise is to see, on the basis of the expression of opinions, to what extent a person is, or is not, in favour of social change. Change in itself is neither a good nor a bad thing, and the purpose is not to pass judgment on the students, much less to evaluate them. It should also be borne in mind that the results of such a “political litmus test” should not be taken too seriously, particularly if the students are not fully aware of the implications involved in a statement in the questionnaire.

The real question is: why, what, when and how to change. The models of political thought serving as guidelines for political attitudes have developed since the era of the French and American revolutions. The following sketch can serve as a rough guideline but cannot replace the reading of the original sources.

A *progressive* attitude leads to a belief that changes are desirable. It may be revolutionary or *reformist*, depending on the perceived urgency and on the means employed. For the *revolutionary*, if necessary, even violence is not ruled out. For a reformist too, change is desirable, but without radical rupture with the past.

A *conservative* attitude, on the other hand, values tradition and prefers experience to theory. It may favour the status quo or be reactionary. To favour the status quo means to hold that although it is imperfect, the present state is acceptable. Organic growth may be advocated as the mode of change (Edmund Burke). A fundamental concern is to keep the state strong and agile lest it be overburdened by partial interests and excessive participation. The reactionary, however, refuses the present state of things: he/she holds that it was a mistake to carry out changes in the first place and wishes to return to an earlier state.

The *revolutionary* and the *reactionary* tend to be doctrinaire, that is, fundamentalist, which means that they defend a position on an ideological basis, without taking present reality into account.

The others are more pragmatic and define their positions by an analysis of immediate consequences.

This exercise may serve as a rough guideline to make students realise the existence of different models of political thinking and to become aware of their personal preferences and leanings. In political life, political attitudes will often be found to resemble a policy mix between different basic models of political thinking, for example when arguing along neo-liberal, ecologist, or technocrat lines.

Procedure

1. The students answer the questions. Before each statement they write a number to indicate their attitude. The code they use is as follows:
 - 5 - They are fully in favour of the statement.
 - 4 - They are more or less in favour of the opinion stated.
 - 3 - They are more or less neutral regarding the opinion stated.
 - 2 - They are more or less against the opinion.
 - 1 - They are fully against the statement.
2. Students draw up their total, which indicates their political attitude.
 - 100-80: revolutionary
 - 80-60: reformist
 - 60-40: in favour of the status quo
 - 40-20: reactionary.

Are there any revealing divergences between students, notably between boys and girls?

Extension

Working with texts: depending on how this exercise is used – as an introduction or a transfer exercise – text work is recommended to precede or follow this exercise. For advanced classes, excerpts from writers such as Locke, Burke or Marx might be selected. In addition, or as an alternative for younger students, statements by politicians or party representatives on a specific issue may be appropriate.

Also see the following exercise.

Variation

These questions may be formulated on the basis of more local concerns.

Any of the questions may serve as a starting point for debate.

Materials

(see next page)

Student handout

Questionnaire on attitudes to change

1. A woman should be able to get sterilisation without the permission of her husband.
2. Information on birth control should be available on request to all young girls of fourteen or over.
3. Soft drugs should be legalised.
4. In democracies referenda should be possible on popular demand.
5. Criminals need medical care rather than punishment.
6. The death sentence should be completely abolished.
7. Big companies should be nationalised.
8. Marriages between people of the same sex should be legal.
9. There should be no specification of sex in job offers.
10. Charitable institutions should be banned. It is the duty of the state to help the underprivileged.
11. The average individual does not need to be managed or controlled.
12. Students should take part in the running of their school.
13. Grades and certificates should be abolished.
14. Everyone should be guaranteed a minimum income, regardless of sex, age and profession, and even if they decide to do nothing.
15. Children should be brought up in several faiths simultaneously; they can make their choice when they are adults.
16. Political leaders should follow the advice of scientists on the use of scientific discoveries.
17. Human beings are all born with the same potential.
18. Private property should be banned and state property brought in.
19. Nobody has the right to impose their opinions on others.
20. All production of polluting products has to be prevented, whatever the immediate economic impact.

Exercise 7.4. – The planning project⁶

Educational objectives	<p>The students understand the structures of mutual dependence in a community during a period of change.</p> <p>The students understand that every decision concerns all members in the community. If a decision is therefore to be accepted and supported, all members of a community must understand it and have the chance to participate in the decision-making process.</p>
Resources	<p>A description of a real or fictional planning project of an urban neighbourhood. It has to take into account social, economic, demographic, transportation and other problems.</p> <p>The teacher needs to prepare a set of cards for the actors in the role-play. The following examples may serve to give the reader an idea of how a real planning project could be simulated in a role-play.</p>

Note for the teacher

There are many goals hidden inside this exercise. It is up to the teacher to decide which of these elements should be explicitly discussed and which should just help the teacher to understand and explain to others what the potential learning effect could be.

1. The students develop the willingness to listen to, and understand, different points of view and interests, whether they agree with them or not.
2. The students learn to anticipate the consequences and implications of options in the decision-making process.
3. The students experience decision making in a democratic framework. This needs to find a balance between participation and efficiency (e.g. everyone should have a say, but there needs to be a time limit for each contribution and the process as a whole).
4. Basic insight: in an open, i.e. learning community, the common good (the *volonté générale*) is not defined by any authority but is agreed on in a temporary decision which is open for revision if new problems occur.

Procedure

1. The students divide into pairs. Each pair receives a copy of the project and one of the cards. One pair of students presides over the debate to follow.
2. The pairs establish a list of all the benefits and problems relating to the project.
3. They do so from the point of view of the person whose role they are playing.
4. They take a common decision for or against the project (15 minutes).
5. In turn, each pair presents its position to the group and explains its reasons.
6. In a debate, each pair has to say what it would like to see carried out. A time limit should be set for each student and the whole debate.
7. The students vote so as to decide whether the project will be implemented or not.

Follow-up work

8. Are there other groups whose opinions should be consulted?
9. To what extent was your opinion influenced by that of others?

⁶ Adapted from S. Fountain, *Education pour le développement humain*, De Boeck, 1996.

Teaching democracy

10. Do the particular interests defended by one of the groups have an effect on the other groups?
11. Are there groups whose opinions and interests deserve more weight?
12. Are there groups whose opinions are rarely or never heard?
13. Does the solution which the majority has voted for represent the best solution for the whole of the society?

Extension

1. Individual students act a certain role without the support of a partner.
2. The role-play includes the hearing of experts who can refer to specific aspects of the project.
3. Part of the class acts as a jury or local parliament who make the final decision, without the advocates for certain interest groups participating (representative democracy).
4. Two or three students act as reporters and observers. They feed back on the process of decision making and the roles played by the students.
5. If a real decision-making process is simulated in a role-play, local politicians or journalists can be invited to a follow-up discussion with the students.
6. This model may be used to organise a real decision-making process in school.

Material for the teachers**Questions for designing role-play cards**

1. You are a teacher:
 - Do you see reasons why the project would be a good idea?
 - Do you think it could present any problems?
2. You are the owner of a small business:
 - Do you see reasons why the project would be a good idea?
 - Do you think it could present any problems?
3. You work in a medical centre.
4. You work as a refuse collector.
5. You are a bus driver.
6. You are a recent arrival from another region or another country and are seeking work.
7. You are young people working in the neighbourhood.
8. You are the manager of a small company.
9. You are a political representative.
10. Etc.

Exercise 7.5. – We and the world

Educational objectives	<p>The students examine how other countries and remote events affect their community.</p> <p>The students understand better the structure of interdependence in the world.</p> <p>The unequal distribution of power and the unequal process of development call for worldwide understanding and co-operation in the spirit of human rights.</p>
Resources	<p>Current local newspapers, a map of the world, tape and coloured markers, thread, needles.</p>

Procedure

1. The students form groups of four. They cut out articles which show that another part of the world has an effect on their local community and that their country and other countries mutually affect one another.
2. The issues:
 - economic problems
 - political problems
 - problems of migration
 - pollution
 - cultural exchange
 - tourism
 - military action, etc.
3. The students classify articles according to keywords which they choose to indicate certain types of influence and attribute colours to the keywords.
4. The students choose the most significant articles and tape them onto the map of the world on the wall. They trace lines linking each article with thread and needles to their country.
5. Plenary session.
 - What part of the world have you established most links with?
 - What kinds of links are most common? Why?
 - Is there a part of the world with which you find no links? Why?

Extension

The students find information about the political and/or economic systems in force in the countries with which there are links.

They can see whether other links existed in the past.

In foreign language teaching, materials from foreign newspapers or the Internet can be used.

This exercise may serve as an introduction to the problem of unequal development and power distribution in the world.

Our perception of the world we live in is fed by information we receive second-hand – from the media. Just think how far you would get if you only knew those parts of the world around you that you've seen yourself. So what do the media tell us and what information don't they pass on to us? Should anyone control the media? A censor? Or is competition between different newspapers

Teaching democracy

enough? How powerful are the media? Could we live without them? Other similar questions can also be raised but the students should raise them, not the teacher. If the students realise how limited their scope of direct perception is, they may begin to ask questions on the role of the media by themselves.

Exercise 7.6. – Should we take part in politics?

Educational objectives	<p>The students form their opinions as to whether it is important to participate in government.</p> <p>Participation can take place in many ways. We define participation as taking part in the public life of your community and society. Some people think it is important to participate, while others do not. The students should understand that political decisions affect them, regardless of whether they participate in decision making or not.</p>
Resources	<p>Role cards for the role-play.</p>

Procedure

1. Four students role-play the conversation between some newly arrived citizens in a nation in the process of creation.
2. The students discuss, guided by the teacher if necessary, questions raised by the role-play such as the following:
 - What are the four main views expressed by the citizens about participation? Do you agree? Why or why not?
 - What will the four citizens lose by not participating? What benefits do you think individuals will gain from participating?
 - What benefits do you think the new country would gain from individuals participating?
 - What are the possible risks or losses involved if one chooses to participate?
 - Weighing benefits and risks, do you think it is worthwhile participating?
3. By discussion or lecture, the students could arrive at the following conclusion:

Government affects people's lives in lot of ways. By participating in government people can have a voice in decisions made by the government. In every society someone is going to make the decisions. If people choose not to participate, they will not have a say in those decisions. These decisions can include such things as:

 - how much people will have to pay in taxes;
 - whether the society will get involved in a war;
 - who is going to own and control the country's natural resources.

Depending on how the government is structured, decisions can be made at different levels, including national, regional and local. Some decisions, such as those about military power, are often made nationally, while others, such as those concerning transport and roads, are often made regionally. Still others, such as those about rubbish collection, are frequently made locally.

Materials

(see next page)

Role-play: four citizens arrive in a newly formed country

Assume you have just arrived in a newly formed country. You are eager to get started, to get to work building a new society. You have heard that there are all kinds of possibilities to create good government. Then you overhear the following conversation among a group of your fellow new arrivals:

Citizen 1:

“Where I came from, no one cared much about politics and government. We were always too busy with our daily lives. So here I probably won’t want to bother about politics either.”

Citizen 2:

“That’s the way it is in our country ... and I never really understood what was going on among the leaders. They made it seem so complicated and made it very easy for us not to bother trying to understand.”

Citizen 3:

“Well, it was different in our country. We tried but people who had power wouldn’t let us get involved and we were threatened if we did try. So finally we gave up trying to participate.”

Citizen 4:

“In my country we had elections and our leaders promised us good government. But it never turned out that way. The leaders used government to get rich. All leaders are corrupt.”

Exercise 7.7. – How does government affect your life?

Educational objectives	<p>The students understand that government affects our lives in almost every aspect imaginable (<i>tua res agitur</i>). The world we live in is man-made and it is up to us what we do with it.</p> <p>Deliberate political decision making is necessary because of our ever-increasing dependence on one another, from local to global level.</p> <p>Democracy can best take into account competing interests and integrate them into a satisfactory compromise – provided all groups have been given a hearing.</p>
Resources	None.

Procedure

1. The students should realise to what extent their lives are affected by government. The following questions are suggested to help them; they could be answered in class or in small groups which would then present their results in the plenary setting.
2.
 - Tell the story of a recent day in your life – where you went, what you wore, saw, ate, said, learned and did. List whether each thing that you mentioned was affected by government, including national, regional and/or local government.
 - Assume that your government is a democracy where all citizens are given an equal opportunity to participate without their human rights being violated. Which of the items in your daily life that you listed as being affected by government do you think would have to change? Explain why you think they should change.
3. The students will probably raise the question as to how people can participate in democratic government. The teacher should offer some information, either through a lecture or based on a textbook or worksheets.

The result could be as follows: many people believe that the greatest opportunity to participate in government is offered in a free and open democracy. This type of government means that the people themselves gain power and govern usually through the rule of the majority. Some countries are democracies in name only and people are not really allowed to participate. In a democratic system, citizens can choose between different ways of participating and some may even decide not to participate at all.

Democracy can best take into account differing and competing interests and search for satisfactory solutions – provided all sides have articulated their points of view. Special attention must be paid to weaker groups, who are not in a position to exercise pressure and whose interests therefore tend to be ignored (problem of exclusion).

Exercise 7.8. – Ways of participating in democracy

Educational objective	The students relate different forms of political participation to human rights.
Resources	List of possible forms of political participation.

Procedure

1. Each student writes a list of all the ways and activities by which he or she thinks people can participate in democratic decision-making processes.
2. The students form groups of four. They compare their lists, discuss them and try to agree on one list of ways of participating.
3. The groups compare their list of ways of participation with the one on the handout.

Extension

The students could explore the following questions:

1. Do you believe that any or all of the above forms of political participation are human rights? Should all of them be protected by the law? Explain why or why not.
2. In what way can you participate in democracy in your country? Are there any ways of taking part that are not open to you? Explain.
3. Should laws also protect the right not to participate? Explain.

Materials

Student handout

Participation may take many forms including:

- reading about issues and leaders
- writing about issues and leaders
- debating issues
- working in the community in support of a particular cause or in protest against government action
- forming or joining political parties or other community or grass-roots organisations
- attending political or community meetings
- becoming a leader of a political party, a labour organisation or community organisation
- voting in elections
- campaigning for those standing for office
- standing for office and serving if elected
- paying taxes
- lobbying
- serving in the military
- using existing legal channels such as contacting government officials, taking cases to court, etc.
- protesting through demonstrations, boycotts, strikes, etc.

Exercise 7.9. – The policy cycle

Educational objectives	<p>The students are able to apply the model of the policy cycle to examples of decision-making processes.</p> <p>The students become aware of their opportunities in intervening and participating in processes of decision making.</p>
Resources	<p>Set of student handouts: “The policy cycle model”.</p> <p>Flipchart paper, markers, scissors, glue.</p>

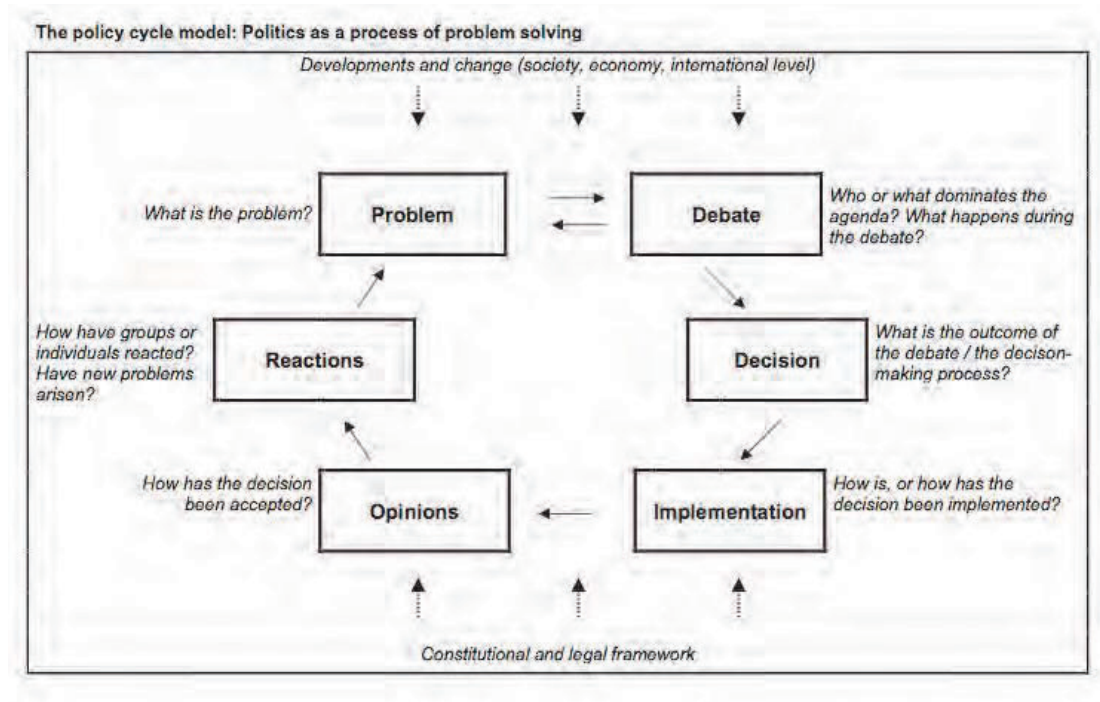
Procedure

1. The teacher introduces the model of the policy cycle, using one of the following approaches:
 - The teacher employs the deductive, systematic approach: he/she gives a lecture⁷ and the students apply the tool that they have been given.
 - The teacher follows the inductive approach: the teacher begins with an example or refers to knowledge and experience that the students already have. This could be a current issue, a decision that they support or disagree with or a problem that they are worried about. A decision in school can also serve as a starting point. The teacher follows with a lecture, carefully referring to the context provided by the students.

Whatever approach is used, the students receive a copy of the handout “The policy cycle model”.
2. The students apply the model. Different tasks can be given:
 - The students use the model as a tool for active and structured reading of the newspaper. Working in groups of four to six, the students study the newspapers of the past few days and identify examples for each of the six stages. They paste the articles on their posters and present them in the plenary round.
 - The students follow a decision-making process on a particular issue. This may require material covering a longer period of time and therefore older newspapers can be useful too. Books and the Internet can become important sources. This exercise can be developed into a research project.
3. The model can serve as a starting point for discussion: in what stages of a decision-making process can we intervene? The teacher should explain that the two stages “decision” and “implementation” are confined to the political system (unless a decision is made by plebiscite). But citizens may intervene in any other stage.

7. See “background information for teachers” (in the material section of this exercise).

Materials



The policy cycle model: background information for teachers

The policy cycle is a model. It works like a map, which means it selects certain aspects from reality and ignores others. In this way the picture becomes clearer but the user should never confuse the model with reality. In this case, the policy cycle model focuses on politics as a process of decision making and solving of problems. Its focus is not on politics as a struggle for power, even though this aspect does appear. The six categories lead to key questions that help to analyse political decision making; the students are encouraged to develop further questions that are more context-specific.

The model gives an ideal type description of political decision-making processes. First, a political *problem* must reach the public agenda. The issue of agenda-setting has a lot to do with political power. Problems do not exist as such; they must be defined and accepted. Competing interests and values play an important part, as the definition of a problem strongly influences the outcome of decision making. For example, poverty can be defined as an attack on human rights or as an incentive to take one's fate into one's own hands. The first view implies that poor people need support, while the second view tacitly recommends not helping poor people too much, as this might make them lazy. The key issue of agenda-setting is indicated by the double arrows between the categories *problem* and *debate*.

The *debate* takes place under certain conditions. The frame of the model is important here: social, economic and international developments set the data. And the constitutional and legal framework defines the rules. Who may take part in the debate? Who decides what? These questions help to understand the outcome of the debate, the final decision. Who took part in the debate? What interests were at stake? What had to be negotiated? Was it possible to find a compromise?

Implementation: How is, or how has the decision been implemented? Did any difficulties or conflicts occur? Does the implementation meet the intentions of the decision makers?

Opinions: How did the decision “go down”? Whose interests are affected – favourably or unfavourably? What values are involved?

Reactions: Are there reactions by individuals and/or collective, organised reactions by groups? Do they support or oppose the decision? Examples could be protests, demonstrations, letters to the editor of a newspaper, decisions by a court, strikes, emigration, withdrawal of investors, breaking the law, etc.

Problem: At the end of the day, has the original problem been solved? Have any undesired or unforeseen effects been produced? Has a new problem arisen through the reactions to the decision and its implementation? The policy cycle is terminated if the problem has been solved. Very often, a new cycle begins with a new subsequent or unforeseen problem.

The students should understand that the policy cycle shows where and how citizens can take part in politics. We can give our definition of problems that need political attention and require public resources to solve them. We can take part in the debate, form our opinion on the decision and support or oppose the way in which it has been implemented. In doing so, we are making use of our human and civil rights. Democracy depends on active democrats.

Impulse zum Thema

Was will ich in meiner Gemeinde verändern?



50 Min.



Ab 12 Jahren



Papier (Flipchart-Größe), Filzstifte, Klebeband oder Pinnwand



Sich in der Gruppe auf Themen (Probleme) einigen und Lösungen erarbeiten und präsentieren

Organisatorisches: Unterteilen Sie die Jugendlichen in Gruppen von 4-5 TeilnehmerInnen und Teilnehmern. Sie sollen sich auf ein Problem mit Bezug zur Gemeindepolitik einigen (z. B. formulieren sie, dass nicht genug Mülltonnen im Park stehen). Jede Gruppe notiert ihr Problem jeweils auf ein Flipchart-Blatt. Diese sollten nebeneinander aufgehängt werden (Pinnwand).

Geben Sie den Jugendlichen 1-2 Minuten Zeit, sich die Probleme anzusehen. Alle Teilnehmer/-innen werden dann aufgefordert, spontan und in Kurzform mögliche Lösungen auf den jeweiligen Flipcharts zu formulieren. Die Jugendlichen kehren dann wieder in die jeweilige Gruppe zurück, diskutieren die Lösungsvorschläge hinsichtlich ihrer Machbarkeit. Anschließend präsentiert ein Gruppensprecher das Diskussionsergebnis vor der gesamten Lerngruppe.

Mit dem Smartphone oder Fotoapparat durch die Gemeinde



50 Min.



Ab 8 Jahren



Papier (DIN A4, DIN A3), Filzstifte, Drucker, Klebeband oder Pinnwand



Aufmerksamkeit für die eigene Gemeinde entwickeln und sich mit seinem Anliegen an die Gemeindeverantwortlichen wenden

Organisatorisches: Um Zeit zu gewinnen, sollen die Teilnehmer/-innen schon in ihrer Freizeit oder auf dem Schulweg Fotos machen.

Erteilen Sie den Kindern oder Jugendlichen den Auftrag, mindestens eine Sache zu fotografieren, die ihnen in der Gemeinde gefällt und eine, die ihnen missfällt. Die Teilnehmer/-innen ordnen die ausgedruckten Fotos thematisch, kleben diese auf ein Plakat und beschriften sie. Positives und Negatives wird dadurch benannt. Die Plakate werden einem Gemeindeverantwortlichen übergeben, idealerweise in Verbindung mit einem Besuch einer Gemeindeinstitution (Gemeindehaus, Gemeindeatelier, Recycling-Stelle der Gemeinde, ...).

Tipp: Fixieren Sie schon im Vorfeld der Aktivität einen Termin mit einem Gemeindeverantwortlichen.

Welche Wahlversprechen passen am besten zu Dir?



2 x 50 Min.



Ab 14 Jahren



Wahlbroschüren, Plakate, Stifte



Herausfinden, welche Wahlversprechen am besten zu den eigenen Wünschen passen und das Verteidigen einer Position anhand von Argumenten üben

Organisatorisches: Jugendliche finden sich in Gruppen von 3-4 Personen ein und legen sich auf drei wichtige Themen fest, die ihnen in der Gemeindepolitik am Herzen liegen. Anschließend untersuchen sie die Wahlprogramme, die im Vorfeld der Wahlen gesammelt wurden, hinsichtlich der von den Jugendlichen festgelegten Themen. Sie finden heraus, wer ihren Vorstellungen am nächsten kommt und welche(r) Partei / Kandidat/-in am wenigsten ihren Vorstellungen entspricht. Jede Gruppe präsentiert ihre „Präferenzen“ und begründet diese.

Simulation einer Gemeinderatssitzung

Lehrplanbezug	Themenfeld Gemeinde: Aufgaben, Finanzierung, Wahlen, Institutionen, politische Partizipation
Kompetenzen	Kommunikations- und Urteilskompetenz
Dauer	2 x 50 Min.
Methoden	Simulationsspiel, Pro- und Kontradebatte, Diskussion
Materialien	Kopiervorlagen ①+②, Papier, Stifte
Didaktische Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> • Die Simulation stellt eine Erweiterung des Projektes „Was wird aus der Haardt?“ aus dem Buch <i>Éducation à la citoyenneté</i> dar. • Die Tischordnung soll derjenigen des Gemeinderates entsprechen (siehe Sitzordnung auf Kopiervorlage ①)
Verlauf	<ul style="list-style-type: none"> • Die Jugendlichen erhalten die Kopiervorlage ① (Simulation-Diskussionen im Gemeinderat von Neudorf) und Kopiervorlage ② (Simulation - Wir erarbeiten einen Vorschlag). • Führen Sie zunächst in das Thema mithilfe der Kopiervorlage ① ein. • Teilen Sie die Lerngruppe in fünf etwa gleich große Teams. Jeweils ein Team entspricht einer der vier Parteien (USP, BP, PFF, WP). Ein Team übernimmt die Rolle des Jugendbüros. • Die Gruppen einigen sich darauf, wer sie anschließend im Gemeinderat vertritt: 2 x USP, 4 x BP, 5 x PFF, 2 x WP. Das Jugendbüro bestimmt eine Sprecherin oder einen Sprecher. • Die Gruppenmitglieder diskutieren die Position ihrer Partei bzw. des Jugendbüros. Die Gruppen überlegen sich schon mögliche Kompromisse, um zusammen mit anderen Parteien zu einer Mehrheit im Gemeinderat zu kommen. Der Vorschlag wird in Kopiervorlage ② eingezeichnet und in Stichworten festgehalten. • Die Gemeinderätinnen und Gemeinderäte finden sich im Gemeinderat zusammen. Den Vorsitz übernimmt die Sprecherin/der Sprecher der größten Partei, die/der gleichzeitig auch Bürgermeister/-in ist. • Jede Partei präsentiert ihre Vorstellung. Das Jugendbüro erhält auch die Möglichkeit, seine Ideen vorzustellen. • Unter Leitung der Bürgermeisterin/des Bürgermeisters, die/der das Wort erteilt, wird eine Diskussion über die Verwendung des Grundstücks geführt. Kommen die Ratsmitglieder nicht zu einem tragfähigen Vorschlag, ziehen sich die Gruppen gegebenenfalls nochmals zu Beratungen zurück, bei denen auch über Parteigrenzen hinweg an Kompromissen gearbeitet werden kann. • Der Gemeinderat tritt erneut unter Leitung der Bürgermeisterin/des Bürgermeisters zusammen. Erneut werden die Positionen vorgestellt und dann einer Abstimmung unterbreitet. • In öffentlicher Abstimmung wird der Vorschlag angenommen, der die Mehrheit der Ratsmitglieder findet.

Simulation – Diskussionen im Gemeinderat von Neudorf ①

Im Neudorfer Gemeinderat soll entschieden werden, wie das Grundstück „Um Knapp“ in der Rue Einstein bebaut werden soll. Es wird schwierig eine Lösung zu finden, der alle zustimmen können. Die Positionen liegen weit auseinander. Außerdem hat sich das Jugendbüro der Gemeinde im Vorfeld der Diskussionen über die Verwendung des Grundstücks an den Gemeinderat (GR) gewandt mit der Forderung vieler Jugendlicher und Kinder, für mehr Freizeitaktivitäten zu sorgen und auf dem Grundstück einen Spielplatz, einen Fußballplatz und eine Skaterpiste anzulegen. Bevor es zu einer abschließenden Diskussion und Abstimmung im Gemeinderat kommt, ziehen sich alle Gemeinderätinnen und Ge-

meinderäte zurück und beraten jeweils mit Parteifreunden:

- über mögliche Argumente, die sie im Gemeinderat vorbringen können und
- über eine mögliche Strategie bei der Abstimmung, wenn es darum geht, Allianzen mit andern Parteien zu schmieden.

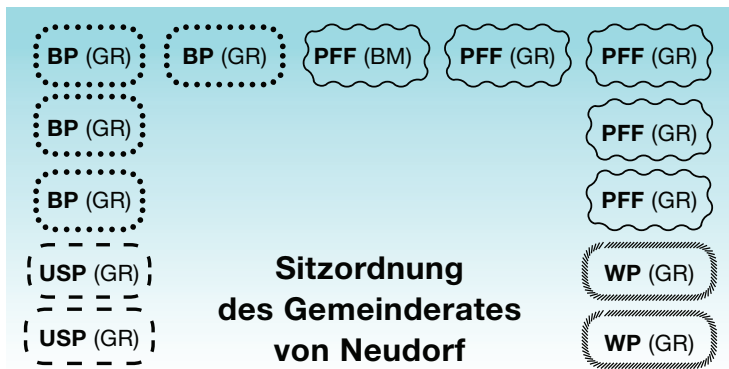
Erst dann finden sich die Gemeinderatsmitglieder wieder im Sitzungssaal ein, um unter der Leitung der Bürgermeisterin / des Bürgermeisters (BM) und im Beisein interessierter Bürger/-innen zu einer Entscheidung zu kommen.

PFF • Die Partei für Fortschritt setzt sich für die Erweiterung der Industriezone ein. Damit soll mehr Geld als bisher in die Gemeindekasse kommen ...

BP • Die Bürgerpartei will einen Parkplatz anlegen, damit endlich alle Parkplatzprobleme in der Innenstadt gelöst werden ...

WP • Die Wohlstandspartei beabsichtigt, mehrere luxuriöse Apartmenthäuser sowie Büros für Anwälte und Geschäfte zu bauen, um ein neues attraktives Wohn- und Arbeitsumfeld zu schaffen ...

USP • Die Umweltschutzpartei möchte die Fläche zur Anlage eines Parks mit natürlich belassenen Wiesen und Bäumen als Naherholungsgebiet für Familien und Ältere nutzen ...



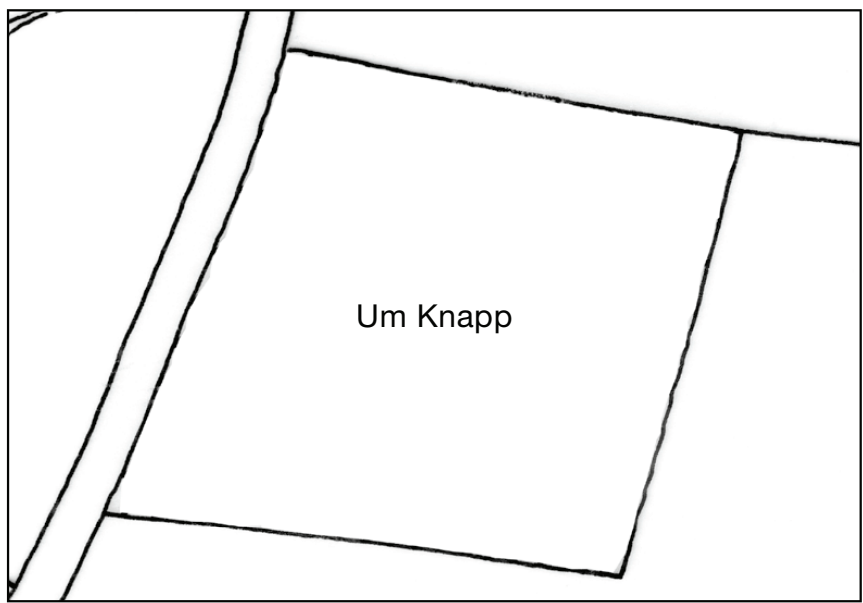
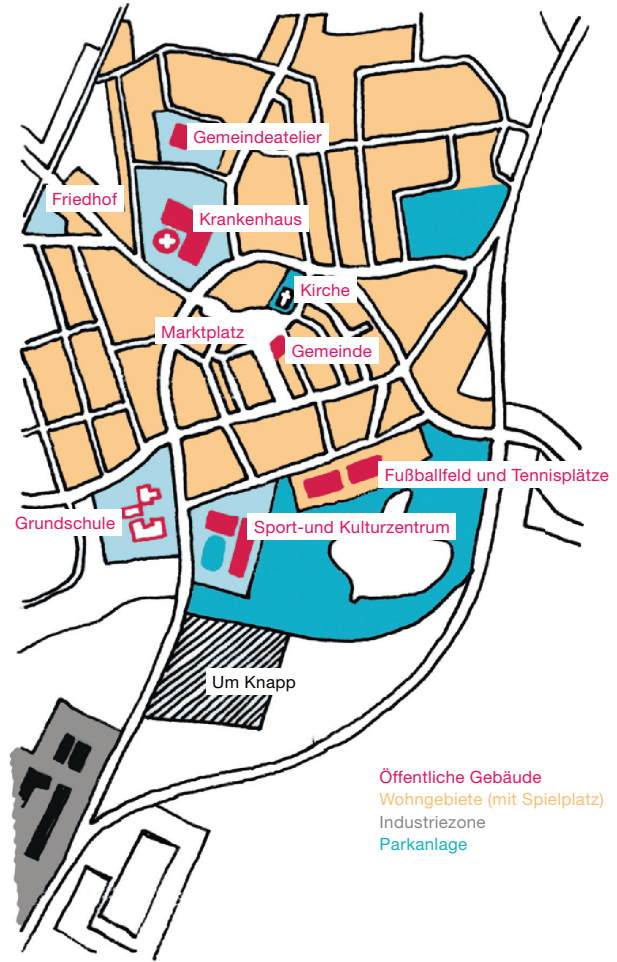
Abstimmung im Gemeinderat
 Der Gemeinderat kann nur abstimmen, wenn die Mehrheit seiner Mitglieder anwesend ist. Ein Projekt gilt als angenommen, wenn die Mehrheit der abgegebenen Stimmen dafür ist. Kommt es zu einer Pattsituation, also z. B. 6 gegen 6 Stimmen bei einer Enthaltung, dann wird die Abstimmung auf die nächste Gemeinderatssitzung vertagt. Kommt es erneut zu einer Pattsituation, so ist die Stimme des Bürgermeisters oder derjenigen Person, die ihn vertritt, ausschlaggebend.

Simulation – Wir erarbeiten einen Vorschlag ②

Der Stadtplan der Gemeinde Neudorf lässt erkennen, dass am Rand des Ortszentrums eine Naherholungsfläche liegt, einschließlich eines Sportzentrums. Daran angrenzend soll eine neue Bebauungsfläche erschlossen werden. Die Größe des Grundstücks „Um Knapp“ macht etwa 15.000 m² aus.

Zeichnet in den vergrößerten Kartenabschnitt den in eurer Partei erarbeiteten Vorschlag ein. Berücksichtigt dabei schon eventuelle Wünsche anderer Gemeinderatsmitglieder.

→ Denkt dran: angenommen wird nur der Vorschlag, der die Mehrheit im Gemeinderat findet.



Kommunalpolitik – Was ist das? ②

- Unterstreiche alle Wörter, die auf Zuständigkeiten der Gemeinde hinweisen.
- Formuliere einen eigenen kurzen Text über deinen Alltag.
Was hat der mit der Gemeinde zu tun?

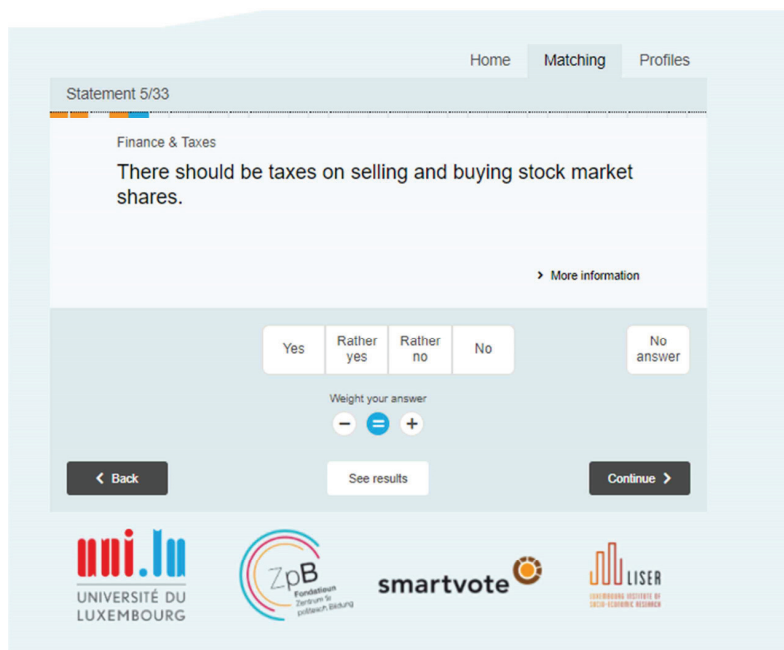
Ein Schultag in Emmas Leben...

- 6:30 Emma steht auf. Sie schaltet das Licht an und geht ins Badezimmer. Dort hält sie erst einmal ihren Kopf unter das kalte Wasser.
- 7:15 Nach dem Frühstück bittet ihre Mutter sie, den Abfall noch in die Mülltonne zu bringen.
- 7:25 Emma verlässt das Haus und macht sich auf den Schulweg. An der gefährlichen Kreuzung steht ein Schülerlotse, der Emma und ihre Freundin über die Straße geleitet. Dann geht's weiter auf dem Fahrradweg Richtung Schule.
- 7:30 Die beiden Freundinnen kommen an der Turnhalle vorbei, in der sie am Abend Volleyball-Training haben, wenn die Heizung denn nicht schon wieder ausgefallen ist.
- 7:40 Plötzlich ertönt ein Riesenlärm. Ein Feuerwehrauto braust an ihnen vorbei. Wenig später beginnt die Schule.
- 12:00 Nach getaner Arbeit geht Emma mit ihren besten Freundinnen zusammen in die Maison relais, wo sie heute hoffentlich wieder ihr Lieblingsessen bekommt.
- 16:15 Nachmittags wird sie von ihrem Vater abgeholt, um im Bürgeramt noch schnell ihren neuen Personalausweis (carte d'identité) abzuholen. Dann kann sie endlich zum Volleyball ...

Mein Alltag in ...



Smartwielen is a project of the University of Luxembourg in collaboration with the Zentrum für politisch Bildung. The tool is based on a questionnaire that allows users to compare their political views with those of candidates and political parties.



The questionnaire contains 25-40 questions which cover a large number of political themes to which the candidates / parties and users answer. The results are based on the questions and show the similarities and differences between the parties / candidates and the users of the site.

It is important to note that the aim of smartwielen is not to encourage voters to vote in a certain way, but to seek more information about candidates and political parties.

What is smartwielen? How does smartwielen work?

smartwielen is a questionnaire-based tool that allows users to compare their own political views with those of candidates and parties running in the European elections 2019 in Luxembourg. smartwielen provides users with first-hand information about the candidates and parties. It enables users not only to reflect on their own political positions, but also to learn more about the political programmes of political parties and candidates. Furthermore, it calculates which candidates and parties are the closest matches to the user. The questionnaire consists of 33 statements that cover a broad spectrum of political issues. The statements are answered by the candidates/parties, as well as the users. The matching result is

based on the 33 statements and shows the similarities and differences between the candidates/parties and the users. It is important to note, that the goal of smartwielen is not to encourage users to vote in a certain way, but rather to invite them to seek out more information.

How was the questionnaire developed?

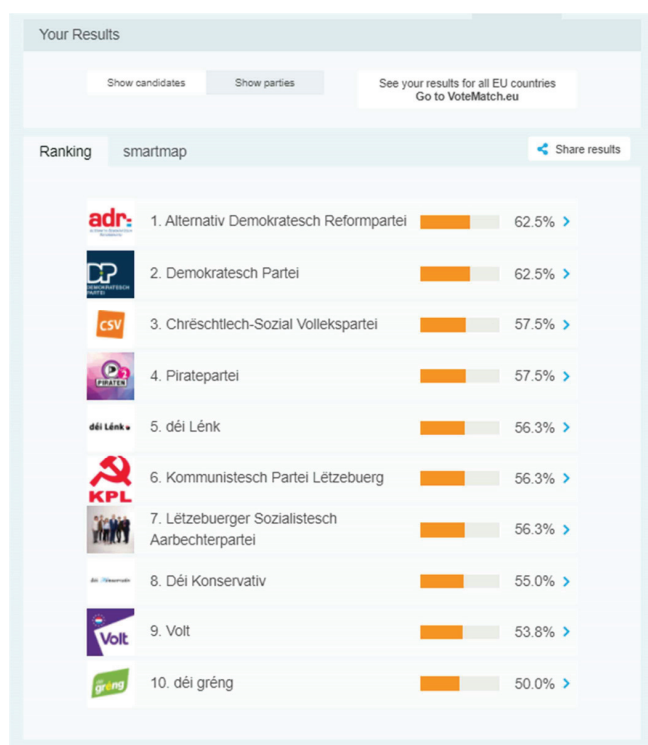
The smartwielen questionnaire has been designed by a combined project team of the University of Luxemburg, the Zentrum fir politesch Bildung and the LISER. In order to guarantee for a comprehensive, significant, valid and politically neutral questionnaire, the team consulted with a large number of interest groups and civil society organizations, as well as journalists from multiple media organizations. Additionally, a workshop was organised for young people to make suggestions for questions. At the end of January 2019, a customized website was put online, allowing everyone interested to submit question suggestions.

The main criteria for the selection of statements are:

- they are concerned with the current political issues in Luxembourg;
- they originate from the programs of political parties and/or from consultations with journalists, civil society and interests;
- they do not favor one or more political party(s);
- they do not allow for multiple interpretations;
- they have a general or specific character (a mixture of both types of statements is desired);
- they deal with only one subject;
- they fit the design of the smartspider. For more information, see the methodology.

How are the candidates' and parties' positions determined?

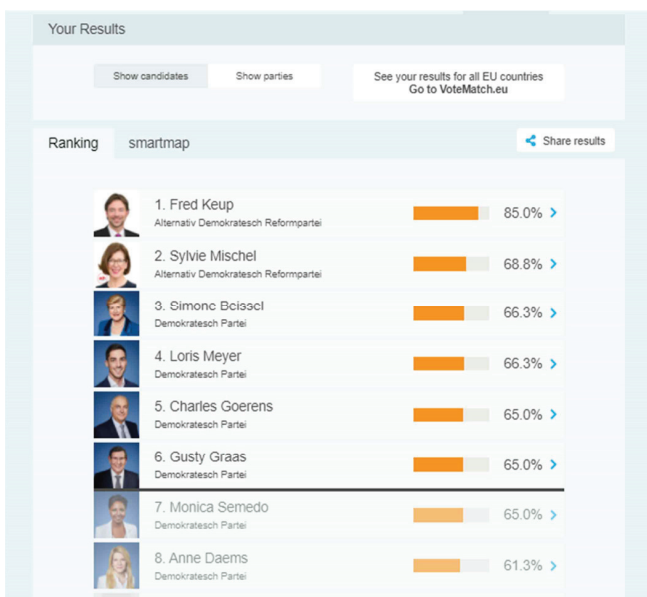
The candidates and parties answer the smartwielen questionnaire, which includes 33 statements on a wide range of current policy issues, some weeks before the election. By doing so they generate their political profile at smartwielen.lu.



How are the results calculated?

On the smartwielen website users answer the exact same questionnaire that candidates and parties have already answered. smartwielen compares their answers with those of the candidates/parties by calculating the euclidean distance (the straight-line distance between two-points in a multidimensional space). As a result, smartwielen presents to each voter a specific ranking of all participating candidates/parties, ranking those candidates/parties with the best matching at the top of the list. The more statements a user answers, the more precise their matching will be.

How should I interpret the matching score?



The results are based on a geometric matching. Therefore, the value cannot be considered directly as a proportion of the statements in which a voter is absolutely in agreement with the answers of a candidate. Therefore, a match of 70% does not mean that a candidate/party has given exactly the same answer as the voter for exactly 70% of the statements.

How does weighting answers effect my results?

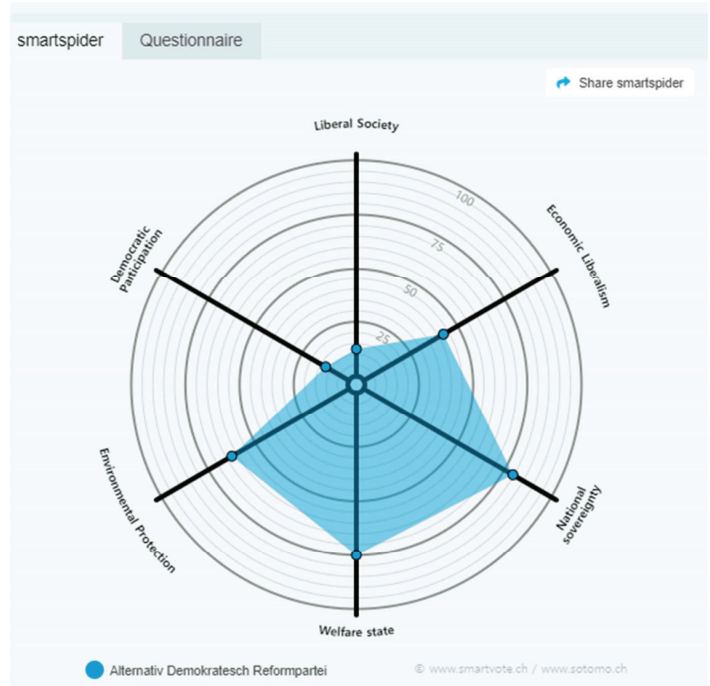
Users have the opportunity to weight their answers, which will be considered when calculating their results. Weighting statements enable their results to reflect which issues they care about most or least. If a user gives a statement a plus sign, then it the answer counts twice in the calculation of the matching results (+ = 2). If a user gives a statement a minus sign, it counts as if the answer were half as important (- = 0.5).

How long will my results be save? How can I access them again in the future?

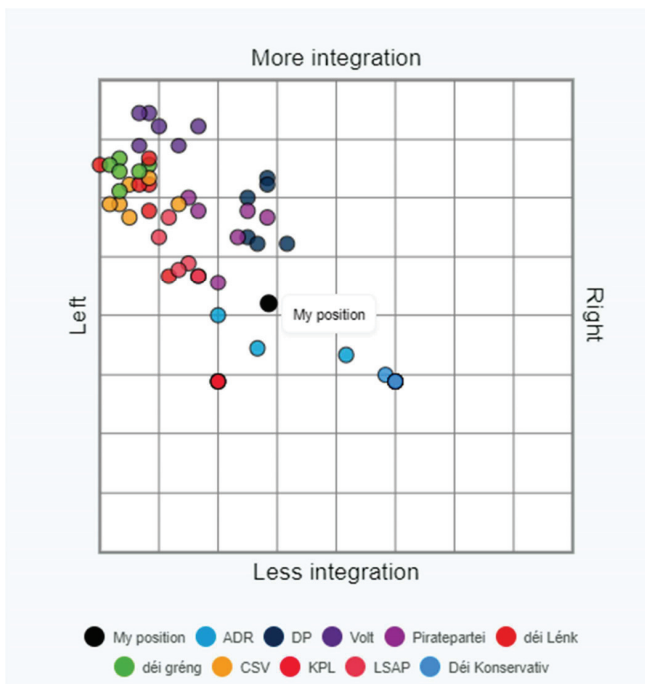
The answers that a user gives are saved on the computer's session storage. As soon as a user closes the tab/browser window or turns off their computer the session ends and all answers will be deleted. We do this to ensure that your data is not accessed by other users of the same device. If you would like to save your results for later reference, there is the option to send your results via email on the results page.

How can I interpret the smartspider? How is the smartspider calculated?

The smartspider is a graphical visualisation of the political profiles of the candidates/parties and user based on their answers to the questionnaire. Each of the six axes represents a formulated goal in a policy area (e.g. Environmental Protection) based on 2-4 statements from the questionnaire. Some statements have been assigned to multiple axes and some statements have not been assigned to any axes. For each axis a value of between 100 and 0 points can be reached. A value of 100, at the outside edge of the spider, represents strong agreement with the formulated goal of the corresponding axis. A value of 0, at the middle of the spider, means that there is no agreement with the formulated goal. The more similar the political profiles of a candidate/party and user are, the more their smartspiders will overlap.



How can I interpret the smartmap? How is the smartmap calculated?



The smartmap is a graphical visualisation of the political profiles of the candidates/parties and user based on their answers to the questionnaire. Each of the two axes represents ca. 20 statements from the questionnaire. Some statements have been assigned to both axes and some statements have not been assigned to either. The more similar the political profiles of a candidate/party and user are, the closer the points marking their positions on the smartmap will be. The horizontal axis represents the classic economic left–right dimension, which focuses on the role of government intervention in the economy. The vertical axis represents the European integration dimension, which focuses on the level of economic and political

harmonization of the European Union.

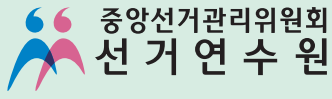
Why are some candidates and parties not included in the platform? Why are there no answers for some parties and candidates?

We contacted all parties and candidates (via the parties) ahead of the launching of the tool and asked if they were interested in participating. All parties and candidates that agreed are included in the website. However, not all parties and candidates have completed and confirmed the questionnaire.

What happens to my answers in the user survey?

The answers given in the user survey are anonymous and will not affect the results. They will be used by the University of Luxembourg for research purposes.

SmartWielen 의 제작방법과 질문구성에 대한 더 자세한 정보: <https://smartwielen.lu/en/methodology#smartmap>



중앙선거관리위원회
선거연수원

