
「 <대화의식탁> 청소년 with 천안 YMCA」

- 공유보고서 -

I. 개요	2
II. 프로그램 세부	3
III. 참가자 설문	4
<대화의식탁> 참여후기	5
[후기분석 및 코멘트]	6
IV. 질문 DB	7
질문리스트	7
열린 질문과 깊은 질문 분석	7
[청소년 질문 성향 분석 인사이트]	7
V. 회고	8
VI. 자료	12

I. 개요

1. 프로그램 명 : <대화의식탁> 청소년 with 천안 YMCA

2. 주최/주관 : 자유스콜레, (사)함께여는교육연구소

3. 참석인원 : 16명



4. 추진내용 :

- 자유스콜레의 '삶을 위한 교육' 철학을 바탕으로 참가자(청소년) 중심의 상호작용 대화 프로그램
- 참가자들의 대화를 촉진하는 질문을 만들면서 간접적으로 소통에 대한 학습이 이루어지는 숙박형 비형식 교육

- 대화의 힘과 대화의 필요한 요소(경청, 충고, 평가, 판단, 조언) 감각
- 열린질문과 깊은 질문을 통한 대화 촉진
- 청소년들이 직접 만들고, 선별한 질문을 통해서 대화의 힘을 감각

II. 프로그램 세부

1. 프로그램 명: <대화의식탁> 청소년 with 천안 YMCA

2. 운영 일정: 2026. 3. 28 토요일 10:00 ~13:00

3. 프로그램 (안)

프로그램(안) : 180분

시간		내용
09:00		사전준비 - 자리 배치 확인 - 갤러리 워크 활용 벽면 확인 및 부착 - 발표자료 세팅 - 촬영 동의 (+ 스티커)
09:30		관계자 오리엔테이션
10:00	10분	들여가기 프로그램 소개 자유스쿨레 소개
	5분	별명 이름표 만들고 공유하기
	10분	대화의 의미  Heineken #OpenYourWorld.mp4
	20분	열린질문 만들기
	- 5분	열린질문 이란

	- 5분	열린질문 만들기
	- 5분	갤러리 워크
	- 5분	선별 질문 확인
	20분	깊은질문 만들기
	- 5분	깊은 질문이란
	- 5분	깊은 질문 만들기
	- 5분	갤러리 워크
	- 5분	선별 질문 확인하기
11:10	5분	<대화의식탁> 준비

시간		내용
11:10	10분	<대화의식탁> 안내 - IOS 안내
	20분	에피타이저
12:10	40분	메인
	30분	디저트(회고) - IOS 안내 - 설문
	20분	전체 디브리핑

III. 참가자 설문

1. <대화의식탁> 프로그램 만족도 (1~7) : **5.8/7 | 83/100**

2. 친구들에게도 <대화의식탁> 프로그램을 추천하고 싶다.(NPS) (1~7) : **5.8/7 | 83/100**

<대화의식탁> 참여후기

모르는 사람들과 자유롭게 소통할수 있던것이 좋았다!!

팀원 모두 비슷한 느낌의 학교를 다니고 기숙사 생활을 한다는 공통점 때문에 소통이 더 재밌는것 같고 대한
잘 됐던것 같고 재밌었다

대화하는 시간은 너무 즐거웠는데, 처음 만난 사람과 차이점 또는 공통점을 찾고 대화하는게 너무 오랜만이라
반가운 경험이 있다.

질문에 대해서 고민할 시간이 설명들을 시간에 비해 조금 적어서 아쉬웠다. 질문을 만드는 카테고리들리
주어지면 더 좋을 것 같기를 하다!

+ 개인적인 것 외에도 사회적인 주제들에 대한 질문여 만들고 같이 얘기해보는 시도도 있으면 좋겠다.

다른 사람들에 대해 알 수 있어서 좋았다.

처음보는 사람도 있고 낯을 가려서 처음엔 어려웠지만 얘기 나누다 보니 편해져서 너무나 좋은 경험이었다

말을 많이 할 수 있어서 좋았다.

처음에는 어색했지만, 점점 대화를 해가면서 친해진 느낌이 들어,이 자리가 더 있었으면 좋겠다

처음 본 사람들과 대화는 좀 어려울 를 알았는데 생각보다 대화도 잘 돼고 분위기도 좋아 좋은 경험들 한다.

질문을 너무 많아해서 힘들었지만 재미있었다. ★★★★★

★★★★★ 즐거운 커뮤니케이션의 집합

쌤

예상 외의 공통점이 있어 흥미로웠다.

초반에 설명이 많은건 아쉬웠다. 대화할 시간을 조금 더 주면 좋겠다.

생각보다 대화가 수월하게 진행되었고 비슷한 나이에 기숙사리는 공동점이 있어 첫만남 임에도 의외로 많이
공감할 수 있었다.

새로운 분들과 이렇게 적극적으로 대화하니 즐거웠다. 특히 질문이 나와 있으니 더욱 편했다.

대화를 하는법은 알아갈 수 있게 됐다. ★★★★★

잘 모르는 사람들과 대화를 할수 있어서 좋고 재미있었고 즐거웠다 나중에 한번더 오고 싶다.

처음에는 어색하니까 외향적인 내가 풀려고 노력했는데, 마지막엔 좀 즐거웠다 처음 보는 사람들과 이렇게 쉽게 친해지다니, 즐거웠다.

[후기분석 및 코멘트]

모르는 사람들과 자유롭게 소통할수 있던 것이 좋았다!!

팀원 모두 비슷한 느낌의 학교를 다니고 기숙사 생활을 한다는 공통점 때문에 소통이 더 재밌는것 같고 대화가 잘 됐던것 같고 재밌었다

대화하는 시간은 너무 즐거웠는데, 처음 만난 사람과 차이점 또는 공통점을 찾고 대화하는게 너무 오랜만이라 반가운 경험이 있다.

질문에 대해서 고민할 시간이 설명들을 시간에 비해 조금 적어서 아쉬웠다. 질문을 만드는 카테고리들리 주어지면 더 좋을 것 같기를 하다!

+ 개인적인 것 외에도 사회적인 주제들에 대한 질문어 만들고 같이 얘기해보는 시도도 있으면 좋겠다.

다른 사람들에 대해 알 수 있어서 좋았다.

처음보는 사람도 있고 낯을 가려서 처음엔 어려웠지만 얘기 나누다 보니 편해져서 너무나 좋은 경험이었다

말을 많이 할 수 있어서 좋았다.

처음에는 어색했지만, 점점 대화를 해가면서 친해진 느낌이 들어,이 자리가 더 있었으면 좋겠다

처음 본 사람들과 대화는 좀 어려울 줄 알았는데 생각보다 대화도 잘 되고 분위기도 좋아 좋은 경험을 했다.

질문을 너무 많이 해서 힘들었지만 재미있었다. ★★★★★

★★★★★ 즐거운 커뮤니케이션의 집합

쌤따

예상 외의 공통점이 있어 흥미로웠다.

초반에 설명이 많은건 아쉬웠다. 대화할 시간을 조금 더 주면 좋겠다.

생각보다 대화가 수월하게 진행되었고 비슷한 나이에 기숙사리는 공동점이 있어 첫만남 임에도 의외로 많이 공감할 수 있었다.

새로운 분들과 이렇게 적극적으로 대화하니 즐거웠다. 특히 질문이 나와 있으니 더욱 편했다.

대화를 하는법은 알아갈 수 있게 됐다. ★★★★★

잘 모르는 사람들과 대화를 할 수 있어서 좋고 재미있었고 즐거웠다 나중에 한번더 오고 싶다.

처음에는 어색하니까 외향적인 내가 풀려고 노력했는데, 마지막엔 좀 즐거웠다 처음 보는 사람들과 이렇게 쉽게 친해지다니, 즐거웠다.

IV. 질문 DB

+ 질문리스트

열린 질문과 깊은 질문 분석

* 열린 질문(에피타이저)은 주로 '초능력', '무인도', '좋아하는 계절' 등 기발한 상상력과 개인의 취향을 묻는 가벼운 주제(Lv.1~2)가 주로 미래나 가상의 상황을 가정하여 대화의 장벽을 낮추고, 유쾌한 아이스브레이킹과 상호 흥미를 유발하는 데 의도로 작성

* 깊은 질문은 '가장 스트레스를 받았던 일', '자신의 단점', '의견이 갈릴 때' 등 고도의 **내면 탐구**와 깊은 성찰(Lv.3)을 요구합니다.

* 삶의 이유나 불안감, 과거의 상처와 현실의 고민 등 자신의 취약점을 진지하게 공유하게 만들어, 대화 참여자들 간의 **정서적 유대감**과 관계의 밀도를 높이는 질문으로 작성되었습니다.

[청소년 질문 성향 분석 인사이트]

시간적 관점 (Timeline)

- 참가자들은 초반 대화의 장벽을 낮추기 위해 '가상/초월'(초능력, 다시 태어난다면, 빙의 등)의 상상력이나 '가까운 미래'(여름방학)를 적극 활용하여 심리적 안전감을 확보합니다.
- 반면 깊은 질문 단계에서는 '과거의 상처'(트라우마, 5년 전 나에게)를 돌아보고, '현재의 일상'(최근 스트레스, 교우관계)과 '먼 미래'(10년 뒤 성인이 된 나, 진로)를 오가며 당장 직면한 성장의 과도기를 입체적으로 탐색하려는 경향이 뚜렷하게 나타납니다.

관계 및 확장성 (Relational)

- 에피타이저 질문 단계에서는 철저히 '개인의 취향'(최애 노래, 영화, 잘하는 과목)을 탐색하며 자아를 선명하게 인식하는 데 집중합니다.
- 하지만 대화가 깊어질수록 관심사가 '타인과의 관계'(친구와의 다툼, 뒷담화, 의견 충돌, 서먹해진 관계)로 급격히 확장됩니다. 이는 또래 집단 내에서의 소속감과 갈등 해결에 대한 치열한 고민, 그리고 타인과 맺는 관계 속 **자신의 모습**에 대한 예민한 감각을 보여줍니다.

대화의 깊이 (Intimacy Level)

- 초기에는 'Lv.1 가벼운 취향과 호불호'(탕수육 찢먹/부먹 등)를 나누며 유쾌하게 상호작용하지만, 궁극적으로는 'Lv.3 고도의 내면 성찰'을 강하게 지향합니다.
- 표면적으로는 가벼운 상상과 농담을 즐기는 듯 보여도, 마음속 깊은 곳에서는 불안감, 우울, 콤플렉스 등 자신의 **취약점**을 편안하게 꺼내놓고 판단 없이 온전히 수용 받을 수 있는 '안전한 대화의 장'을 간절히 필요로 하고 있습니다.

질문의 성격 (Style/Vibe)

- '유쾌한 엉뚱함'과 '진지한 성찰'이 매우 자연스럽게 공존합니다. 동물이 된다면 무엇이 될지 묻는 발랄함 이면에는, 무너진 목표 앞에서의 태도, 삶의 이유, 나만의 소신을 묻는 **철학자**의 태도가 숨어 있습니다.
- 단순한 불평이나 추상적인 공상에 머물지 않고, 화가 날 때 감정을 다스리는 방법이나 켄고려운 관계를 풀어나가는 현실적인 대처법을 스스로 묻고 답하려는 성숙하고 치열한 분위기가 돋보입니다.

V. 회고

프로그램의 목표와 의의 설명 강화

대화의 문제의식 정확히 설정하기

- 서두에서 "왜 우리가 이 활동을 하는가"를 명확히 짚어줄 필요가 있음. 단순한 '좋은 대화'가 아니라, **내 경험을 내 언어로 표현하는 것**이 핵심이라는 점을 선명하게
 - 예: 하이네켄 광고 같은 구체적 사례를 처음에 제시해서 "이게 '내 얘기'를 하는 거다"는 점을 보여주기
- 전체 프로그램의 흐름을 지도처럼 제시 - 이 워크숍의 도착지점이 뭔지, 이 과정에서 뭘 얻어가는지 눈에 띄게 구조화

설명의 해상도 높이기

- 모든 설명이 두루뭉술하면 청소년들의 이해도 낮아짐. 원칙 하나당 구체적인 사례 1~2개씩만 정확히 제시하기
- 슬라이드 업데이트 (iOS 자료 추가 등) 를 통해 시각적 명확성도 함께

프로그램 설계 및 환경 개선

공간 설계의 중요성

- 좋은 환경이 좋은 대화를 만든다는 발견에서 시작: 사전에 공간을 확인하고 갤러리워크할 벽이 있는지, 자리 배치가 어수선하지 않을지 미리 점검
 - 벽이 부족하면 3M 이젤패드 활용하는 등 유연한 대응 필요

모둠 구성과 그룹 역학

- 이미 친한 친구들끼리 앉으면 안정감은 있지만 대화가 경화됨. **의도적으로 모르는 친구들과 배치** 해서 적당한 '피어 프레셔' 만들기
 - 특히 남초 테이블(남4여1)은 옹고 그룹을 가리는 토론으로 흘러가기 쉬우니 주의

- 에피타이저 단계에서 서로의 질문을 확인하는 시간을 **충분히 확보** 해야 신뢰 형성

참가자 수준 차이와 진행 기술

질문 수준에 따른 세분화

- 중학생과 고등학생을 분리하는 것이 효과적 (질문 수준과 토론 깊이의 차이)
- 중학생은 안내자가 **능동적으로 개입해 이끌어야** 함.
- 질문의 주제는 모둠별로 정해주기 (청소년이 처음부터 자유도를 너무 많이 가지면 방향성을 잃기 쉬움)

남성 청소년 그룹의 안내자 참여

- 남학생들은 안내자가 모둠에 직접 참여하는 것이 효과적
 - 스웨덴 남성 대상 교육 경험: 준비-마무리를 도와달라는 요청에 **코어 그룹** 으로 삼았을 때 몰입도 상승
- 남성 청소년을 '소통 가능한 시민'으로 보기: "우리가 서로를 돌보려면 어떻게 하는 게 좋을까" 같은 질문으로 시민성을 자극

진행의 깊이를 위한 개입 전략

'재밌다'를 넘어 성찰로

- 청소년들의 "재밌다"는 대답을 더 깊게 파고들 필요가 있음. **적극적인 개입** 으로 감정을 성찰적 언어로 전환하기
 - 예: "하이네켄 광고만으로도 더 풀어볼 수 있지 않을까?" 식의 추적 질문

'좋은 대화와 나쁜 대화' 기록하기

- 프로그램 중간에 나온 **실제 사례들을 기록** 하고, 이를 그라운드룰로 삼기
 - 추상적 규칙보다 "우리가 방금 본 이런 대화가 좋았어"라는 구체성이 훨씬 효과적

참여 구조 혁신

청소년에게 역할 부여하기

- 참가자를 단순한 '참여자'에서 '진행자'의 역할로 확대
 - 질문 수집, 정리, 공유 과정에 청소년이 참여
 - 후속 프로그램으로 **청소년이 프로그램 자체를 수정·기획·운영하는 단계** 까지 나아가기
 - 이는 특히 남성 청소년의 몰입도를 높이는 데 효과적

수집 데이터의 투명한 공유

- 수집된 질문들은 모두 정리해서 공유한다는 메시지를 **전체 공유 시간에 명확히 전달** 하기
- 다른 모듈의 질문 내용도 공지해서 전체 프로그램의 결과물이 보이도록

발견과 과제

설계의 힘

- 좋은 환경(공간, 구조, 관계)이 청소년도 좋은 대화를 가능하게 한다는 믿음 확인

로컬화의 지속성

- 좋은 프로그램이 일회성을 넘어 **로컬에 상시적으로 정착하는 데** 의 고민이 남음. 지역 조직과의 협력 구조, 촉진자 양성 등 후속 체계화 필요

VI. 자료

질문 DB:  질문리스트

질문 스캔본:  질문 스캔본

설문 스캔본:  설문_천안.pdf

현장 사진 앨범: