

Messengers of Peace

평화의 메신저
지도자용 운영메뉴얼

Messengers of Peace Leaders' Manual

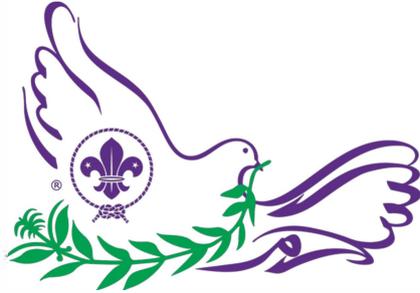


한국스카우트연맹
Korea Scout Association

집필 | **장현숙, 김근태, 박무성, 임재연**
진행 | **이종근, 서아름, 엄정섭**
편집·디자인 | **KSA 평화의 메신저 팀**

2020년 7월 30일 **편집발행**
2025년 2월 24일 **개정발행**

© 한국스카우트연맹, 2025



Messengers of Peace

평화의 메신저
지도자용 운영메뉴얼
Messengers of Peace Leaders' Manual



한국스카우트연맹
Korea Scout Association

차례

서문	5
1. 평화의 메신저 소개	7
평화의 메신저란?	7
평화의 메신저가 되기 위한 4 단계	8
2. [1단계] 동기부여 Inspire	10
갈등과 평화	10
나와 다른 관점 이해하기	10
갈등은 누가 해결하는가	13
평화의 정의	13
스카우트와 평화	14
스카우트와 지속가능한발전목표 (Scouts for SDGs)	15
‘평화의 정의’ 활동 모듈	18
I. 내가 생각하는 평화란	18
II. 이해의 폭 넓히기	18
III. 그림 및 슬로건으로 표현하기	19
IV. 다른나라 스카우트의 평화 활동 이해하기	19
V. 평화에 대한 격언	20
APR ‘평화의 정의’ 활동 모듈	21
I. 평화의 메신저 노래	21
II. 알렐레송	22
III. 팀빌딩 게임	22

문제인식	24
I. 브레인스토밍 (Brainstoming)	24
II. 씹킹 다이얼로그 (Thinking Dialog)	26
3. [2단계] 배움과 결정 Learn & Decide	28
문제분석	28
I. 문제나무분석 (Problem Tree Analysis)	28
II. 5-Whys	30
III. 피쉬본 다이어그램 (Fishbone Diagram)	32
프로젝트 기획	34
워크시트 활용법	34
4. [3단계] 행동 Do	36
모니터링	36
I. 대원용 (Daily Report)	36
II. 지도자용 (Checklist)	37
5. [4단계] 공유 Share	38
스카우트 지도자가 할 수 있는 일은 무엇입니까?	38
회원국 팀 또는 평화의 메신저 코디네이터가 할 수 있는 일	38
프로젝트 관리의 관점에서	38
더 많은 활동을 유도하기 위한 이야기 공유 방법	38
가장 일반적인 질문	39
www.scout.org 홈페이지	40



서문

2011년 9월, 세계스카우트연맹은 전 세계 청소년들이 평화를 실천할 수 있도록 평화의 메신저 프로그램을 도입하였습니다. 지금까지 전 세계 5,000만명 이상의 스카우트 대원 및 지도자가 그들의 지역사회 안에서 평화의 메신저로서 18억 시간 이상의 봉사활동을 전개해 오고 있습니다. 마을 내 소외받는 이웃을 찾아가 손을 내밀고, 전쟁의 상흔 가운데 배움의 싹을 틔우며, 멸종위기에 빠진 바다거북이를 살리기 위해 노력 등 지구촌 곳곳에서 다양한 방식의 프로젝트가 지금 이 순간에도 진행되고 있습니다.

한국스카우트연맹에서는 스카우트 지도자 여러분들이 평화의 메신저 프로그램을 어떻게 실행할 수 있을지 이해를 돕고, 더욱 많은 스카우트 대원 및 지도자가 참여할 수 있도록 "평화의 메신저 - 지도자용 운영메뉴얼"을 개발하게 되었습니다.

본 지침서는 평화가 무엇인지 먼저 생각해보고, 지구촌 곳곳에서 일어나고 있는 다양한 이슈에 대해 이해하며, 이를 실천하기 위해 스카우트가 무엇을 할 수 있을지 고민할 수 있는 도구를 제공합니다. 특히 2030년까지 전세계의 빈곤 문제를 해결하고 지속가능발전을 실현하기 위해 채택된 지속가능 발전목표 (Sustainable Development Goals) 의 달성에 적극적인 세계 시민으로서 스카우트가 기여할 수 있는 방법을 제시합니다.

이를 통해 더욱 더 많은 스카우트 대원과 지도자가들이 본인과 지역사회, 그리고 전세계 및 자연 환경과 함께 더불어 조화롭게 살아가는 방식을 고민하고, 스스로 봉사 프로젝트를 기획, 실천하며 이를 주변에 나누고 전파하는 평화의 메신저로 활동하게 되기를 기대합니다.

감사합니다.

1. 평화의 메신저 소개

평화의 메신저란?

1922년 당시 전쟁영웅이었던 베이든 포우웰 경은 전투 경험을 바탕으로 'Aids of Scouting(스카우팅을 위한 지원)'와 'Scouting for Boys(소년을 위한 스카우팅)' 두 가지 책을 집필한다. 이를 통해 베이든 포우웰 경은 청소년들을 위한 자기개발교육의 영향력을 깨닫게 되었고, 훌륭한 시민을 육성하는데 초점을 맞춘 그의 글이 청소년과 사회 전반적, 그리고 전 세계적으로 더 큰 영향을 준다는 것을 실감하게 되었다.

1922년 여름, 베이든 포우웰 경은 "모든 나라에서 남녀를 불문하고 이웃을 형제자매로 바라보며 봉사하고 서로에 대한 동정을 베푸는 공동목표를 가질 때, 그들은 더 이상 기존처럼 경쟁자에게 대항하는 전쟁을 생각하지 않을 것이며 평화와 선의를 중요하게 여기게 될 것이다."라는 스카우트운동에 대한 그의 비전을 밝혔다. 더해서 이 운동을 "함께 봉사하는 보편적인 형제애로 요약"할 것을 약속했다.

세계스카우트총회는 스카우트의 임무와 비전이 '스카우트 선서와 규율을 바탕으로 청소년들의 교육에 기여하여, 그들이 개인으로서 자기만족감을 느끼고 사회에서 건설적인 역할을 할 수 있는 더 나은 세상을 만들 수 있도록 하는 것', '1억명의 청소년들이 각자의 지역사회에 긍정적인 변화를 가져오는 적극적 시민이 되도록 하는 것'등 임을 밝혀왔다.

스카우트의 임무, 비전, 목표에 맞춘 평화의 메신저(MoP)는 스카우트 운동 100주년이라는 틀 안에서 지역문제 해결을 위한 지역사회 내 봉사활동의 일환으로 스카우트들이 참여할 수 있도록 2007년에 시행되었던 'Gift for Peace'의 연장선상에서 2011년 시작되었다. 평화의 메신저는 상호이해를 위한 평화와 대화 문화 증진의 스카우트가 주도하는 사회적 기업의 참여 유도, 분쟁 상황의 영향을 받는 청소년들에 대한 개발지원, 전 세계 2000만명의 평화를 위한 국제 네트워크에서 스카우트를 연결 하는 것을 목표로 한다. 과거에서 현재에 이르기까지의 지속되는 연결고리들은 스카우팅이 평화로운 세계를 추구해 온 시간들을 연결해 주고 있다.

전쟁의 참상을 목격한 베이든 포우웰은 청소년들이 아주 어릴 때부터 평화로운 미래의 가능성을 발견할 수 있는 세상을 바랐고, 첫 번째 실험캠프에서 우리가 오늘날 알고 있는 스카우트 선서와 규율을 소개했다. 스카우트 운동의 원칙인 '자신에 대한 의무, 타인에 대한 의무, 신에 대한 의무'는 스카우트의 삶의 방식이라는 틀을 명확하게 확립하게 된다.

이 단순하지만 의미 있는 성명은 개인이 스스로 그리고 집단적으로 공동선을 위해 최선을 다하는 공동의 유대를 정의하고 있다. 또한 우정, 자아존중과 타인에 대한 존중, 신뢰와 충성, 어려움에 처한 사람들을 돕는 등의 가치를 강조하며 개인간 상호 이해와 협력을 추구한다.

이를 통해 스카우트는 선행과 지역사회 발전 행동을 통해 평화의 가치를 전달하는 메신저가 된다. 평화의 메시지는 스카우트가 도움을 필요로 하는 사람들을 돕기 위해 손을 내밀 때마다 전달된다. 스카우트가 다른 기원, 배경, 종교를 가진 이들과 친구가 되면서 문화적 평화는 더욱 현실에 가까워 지게 된다.

오늘날 150개 이상의 회원국이 지역사회의 평화와 긍정적인 변화문화를 조성하기 위한 스카우트의 역할을 강화하기 위한 하나의 도구로 '평화의 메신저' 프로그램을 채택하고 있다.

평화의 메신저가 되기 위한 4단계

스카우트는 NSO와 지도자의 도움을 받아 개별적으로, 지역사회 내에서, 지역사회의 다른 구성원과의 협업을 통해, 혹은 타 회원국 스카우트와의 협업을 통해 다음의 4가지 단계(과정)를 수행함으로써 '평화의 메신저'가 될 수 있다.

지역 문제, 현역 활동가 및 모범 사례를 탐구하고 조사해 봅니다.

자신의 동기와 재능을 확인해 봅니다. 그 뒤에 활동 영역을 선택하고 활동에 적용할 수 있는 유용한 지식, 기술 및 아이디어도 선택합니다.



실천했던 일과 경험, 결과, 그리고 습득한 교훈을 공유합니다.

활동을 계획 및 실행하며, 활동에 관해 모니터링과 평가를 한 후 이를 보고합니다.

4가지의 단계(과정)은 프로그램 기획부터 수준높은 지역사회 개발 프로젝트까지 모든 지역사회를 위한 봉사활동에 적용 할 수 있는 프로젝트 계획의 기본 원칙들을 갖추고 있다. 모든 지역사회 봉사활동에 적용할 수 있는 프로젝트 계획의 기본원칙들을 갖추고 있다.



● ● ● ● ● ● ● ●
평화의 메신저와
평화 문화에 관한 정보 얻기



● ● ● ● ● ● ● ●
지도자에게
지원 요청하기



● ● ● ● ● ● ● ●
평화의 메신저가 되기 위한
4가지 과정 경험해 보기



● ● ● ● ● ● ● ●
지도자와 함께 4가지 과정
경험에 대한 이야기 나누기



당신은 평화의 메신저가 되었습니다.
이제 배지를 착용하고 다른 사람들을
격려할 수 있습니다.



2. [1단계] 동기부여 | Inspire

갈등과 평화

평화의 문화는 전세계 시민들이 지구촌 문제를 인식하고, 갈등을 건설적인 방식으로 해결하는 기술을 익히고, 국제사회의 보편적인 이념(인권존중, 성평등)을 지키며 살아가고 문화적 다양성을 받아들이고, 지구와의 하나됨을 존중할 때 이루어진다. 이러한 가르침은 의도적이고 지속적이며 체계화된 평화 교육 없이는 달성할 수 없다.

- Hague Appeal for Peace Global Campaign for Peace Education, 1999

인간은 매순간 다양한 갈등을 경험하며 살아간다. 학교에서, 가정에서, 직장에서, 사회에서 뿐만 아니라 스카우트 조직 안에서도 갈등을 겪는다. 스카우트 대원이라면 가정에서 부모님의 학업 성적에 대한 잔소리로 갈등을 빚기도 하고, 친구들과 약속을 하면서도 혹은 야영을 준비하며 점심 메뉴를 정하면서도 갈등을 맞닥뜨린다. 이러한 갈등을 우리 대부분은 부정적으로 여기고 갈등을 만들지 않거나 혹은 갈등을 회피하는 것을 해결의 방법, 더 나아가 미덕으로 여긴다.

그러나 이것은 갈등의 올바른 해결 방식이 아니다. 갈등을 회피하는 것은 이후 더 큰 갈등을 유발하며, 뜻하지 않은 결과를 가지고 오기도 한다. 따라서 갈등 자체를 부정적이기 보다는 타인과 더불어 사는 세상에 존재하는 당연한 것으로 받아들이고, 이를 회피하거나 외면하는 것이 아닌 적극적이고 건설적인 방식으로 해결을 도모하는 자세가 필요하다.

본 교육을 통해 갈등이란 무엇이며, 또한 그 것을 어떻게 해결 또는 관리할 수 있는지에 대해 이해한다. 스카우트는 이러한 갈등을 우리 삶의 일부이자 필연적 요소로 받아들이고, 그 갈등을 평화적인 방식으로 해결하는 방법을 학습함으로써 우리 사회에 만연한 다양한 형태의 폭력을 줄이고, 안전한 학교 및 사회 분위기를 조성하며 평화적인 사회문화를 이끄는 책임있는 세계 시민으로 더 나은 세상을 만드는데 기여한다.

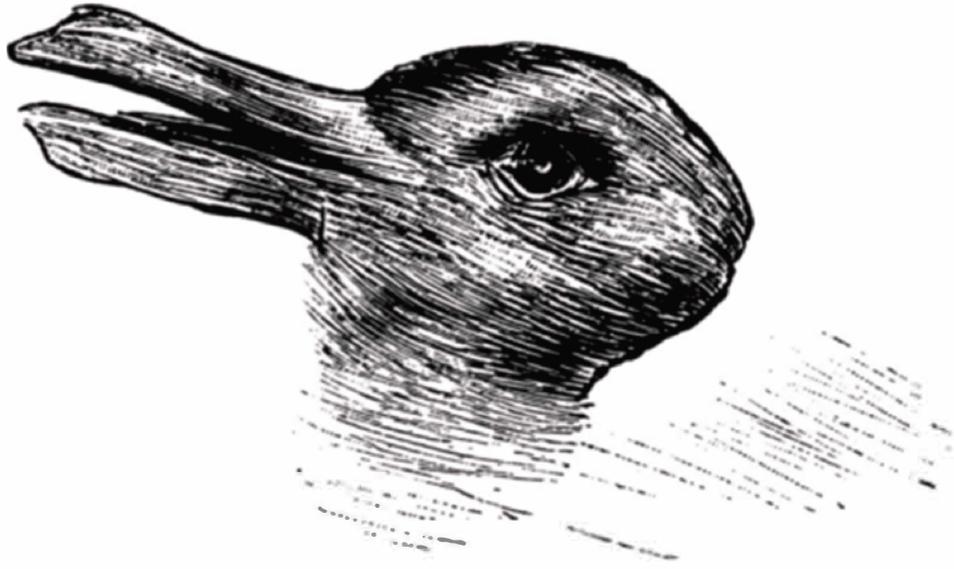
나와 다른 관점 이해하기

갈등이 발생하는 것은 옳고 그름의 문제에 기인하지 않는다. 진리의 영역에 있어서는 옳고 그름이 존재할 수 있으나 우리 사회에서 타인과 더불어 사는 가운데 발생하는 갈등은 각자가 각기 다른 이해와 지식의 배경, 관점으로 어떠한 사물 또는 사안을 바라보며 생기는 차이에 기인한다.

아래의 그림을 보고 무엇으로 보이는지 한 단어로 말해보자.



누군가는 나이든 할머니의 옆 모습으로, 또 다른 누군가에게는 뒤를 바라보는 젊은 여성의 모습으로 보일 수 있다. (이 그림은 너무 유명한 그림이어서 우리 모두가 두 개의 관점으로 볼 수 있다.) 그 중 어느 하나의 주장이 옳다고 할 수 있을까? 나에게 할머니의 옆 모습으로 보인다고 하여, 나와 다른 해석은 틀렸다고 할 수 있나? 아래 몇 가지 다른 예를 통해 스카우트 대원들과 함께 이야기를 나누어 본다.



오리 인가? 토끼인가?



고양이 인가? 생쥐인가?

그림을 보고 다르게 인식하는 두 스카우트 대원에게 상대방을 설득하여 하나의 결론을 내릴 수 있도록 한다. 본인의 관점으로 나와 관점이 다른 상대방을 이해시키고 하나의 동일한 답을 내리는 것이 얼마나 어렵고, 소모적이며, 불가능한 일인지 이해하고 그러한 상대방의 설득을 듣는 것이 얼마나 갈등을 유발하는 일이었는지 느낌을 말해본다.

위의 활동을 통하여, 나만이 옳다고 주장하는 것은 얼마나 소모적이고 건설적이지 못한지 느꼈을 것이다. 이와 마찬가지로 갈등의 상황에서 나와 상대방의 차이를 인정하고 그 차이 가운데서 서로를 이해하며 보다 건설적인 방향으로의 해결을 도모하는 것이 평화의 메신저로서 스카우트가 가져야 할 자세이다.

갈등은 누가 해결하는가

뉴스를 보면 다양한 우리가 살아가는 세상의 다양한 갈등이 연일 보도된다. 그 갈등을 자세히 들여다 보면, 다양한 범죄, 정당 간의 싸움, 지역간의 갈등, 국가간의 충돌, 먼 나라에서의 종교 전쟁 등 다양한 계층의 갈등이 보여지며, 갈등을 해결하는 것은 그 분야의 직업을 갖는 사람들 – 법조인, 정치인, 외교관, 군인, 종교인, 혹은 UN 과 같은 국제기구 등 – 의 역할로 보여진다.

그러나 갈등의 해결은 그들만의 역할이 아니다. 우리가 살아가는 사회의 다양한 갈등 역시, 우리 주변에서 보여지는 사소한 차이의 인식 차이에서 그 불씨가 시작되어 갈등의 골이 깊어지고 그 영향이 증폭된 경우가 많다. 따라서 그 갈등의 해결 역시 이 사회를 살아가는 우리 모두의 몫이며, 스카우트가 그 작은 불씨를 해결하는데 그 역할을 해야 할 것이다.

평화의 정의

누구나 추상적으로 평화를 알고 생각하고 있지만 그 것을 구체적으로 정의 내리거나, 내 주변에서 평화가 무엇인지 생각해본 적은 드물다. 스카우트 대원들에게 평화가 무엇인지 물어보면 한반도와 북한, 전쟁, 학교 폭력, 형제간의 다툼, 부모님과과의 갈등 등을 다양한 키워드를 떠올릴 것이다.

평화의 사전적 의미를 찾아보면 "평온하고 화목함", 또는 "전쟁, 분쟁 또는 일체의 갈등이 없이 평온함, 또는 그러한 상태" 로 정의되어 있다. 사전적 의미를 바탕으로 평화를 정의하는 하나의 방법은 "폭력, 전쟁, 또는 불화가 없는 상태" 로 보는 것이다. 이는 고대 헬라어에서의 "Irene(평화)"에서 기원한 것으로 현대 평화학 국제관계학 분야에서 폭넓게 사용되고 있다. 이와 같이 물리적 힘으로 사람의 생명과 안전을 해치는 '직접적 폭력'이 해소된 상태는 '소극적 평화'다.

반면 평화를 바라보는 또 다른 관점은 "화합과 조화, 평안" 으로 바라보는 것 이다. 이는 내면의 평화와 고요 함, 정의와 선의가 살아있는 지역사회, 그리고 힘의 균형을 이루는 국제사회를 평화로 인식하는 것이다. 위 에서 언급한 소극적 평화의 확장된 개념으로 법이나 제도처럼 사회 시스템에 내재된 억압인 '구조적 폭력' 과 우리 사회에 보이지 않는 형태로 가해지는 '문화적 폭력'까지 모두 제거된 상태가 '적극적 평화'다. '적극 적 평화'에서는 갈등 해결뿐 아니라 빈곤이나 자연재해, 기후변화까지도 평화의 대상이 될 수 있다.

스카우트와 평화

"When the young citizens, male and female, in all countries are brought up to look upon their neighbours as brothers and sisters in the human family allied together with the common aim of service and sympathetic helpfulness towards each other, they will no longer think as heretofore in terms of war as against rivals, but in terms of peace and goodwill towards one another."

"전세계 청소년, 남녀 모두가 그들의 이웃을 서로 돕는 마음으로 연대한 한 가족의 형제자매로 바라보며 성장할 때, 그들은 더 이상 타인을 적이 아닌 서로를 향한 평화와 선의로 바라보게 될 것이다."

- Robert Baden-Powell, 1922: Education in Love in Place of Fear

스카우트 운동의 목적은 청소년들이 신체적, 지적, 정서적, 사회적 그리고 영적 잠재력을 개인적으로 그리고 지역, 국가 및 국제사회의 구성원이자 책임있는 시민으로서 충분히 성취할 수 있도록 그들의 발전에 기여하는데 있다.

스카우트에게 있어서 두 측면-개인으로서, 그리고 사회적 존재로서의 성장-은 따로 떼어서 생각할 수 없다. 교육은 개인의 잠재력을 충분히 발휘하기 위한 자기 계발의 탐색 없이는 완성될 수 없으며 지역, 국가, 국제사회의 구성원으로서 타인 및 자연과 함께 자유롭고 책임감 있게 살아가는 법을 학습하지 않는 교육은 존재하지 않기 때문이다. 따라서 스카우트는 개인의 성장 함께, 더불어 살아가는 시민의식의 고양을 그 목표로 한다.

이는 위에서 언급한 적극적 평화와의 개연성을 의미한다. 다시 말하면 스카우트 운동의 목적인 지역, 국가, 국제사회의 책임있는 시민으로의 발전은 우리 사회에서 나타나는 다양한 형태의 폭력-직접적, 구조적, 문화적 폭력-으로 부터 그 책임을 다 하는 것, 즉 평화에 기여하는 것으로 구체화 될 수 있다.

따라서 전쟁, 무력분쟁과 같은 직접적 폭력 뿐 아니라 내가 사는 지역 사회와 전세계에서 일어나고 있는 다양한 갈등, 사회 문제 및 현상에 대해 이해하고, 이 것을 해결하기 위해 무엇을 할 수 있을지 고민하며 실천 하는 것, 그것이 스카우트가 책임있는 세계시민으로서 가져야 할 자세이며 평화의 메신저 프로그램이 지향 하는 바다.

SCOUTS for SDGs

지속가능한 발전목표(SDGs)는 세계의 빈곤을 줄이기 위해 2000년부터 2015년까지 시행된 밀레니엄개발목표(MDGs)에 이어 그 후속목표로 채택되어 2016년부터 2030년까지 새로 시행되고 있는 UN과 국제사회의 최대 공동목표이다. 다원화되는 국제사회에 발맞춰 개발도상국 뿐만 아니라 인류 모두를 위한 보편적 문제와 지구환경문제, 경제 사회문제 등을 의제로 삼고 17가지 주요 목표와 169개의 세부목표로 해결 및 이행하고자 한다.



스카우트와 UN, 그리고 SDGs

스카우트는 청소년들이 세계시민으로서 국내외적으로 잠재력을 발휘하는 데에 기여하는 것을 목표로 하는 운동(Movement)이다. 그렇기에 더 나은 사회, 평화로운 세계를 만들어가기 위해 청소년들이 세계가 직면한 문제들을 인지할 수 있는 능력을 양성하는 것을 강조하는데, 이러한 스카우트의 정신과 UN의 지향점이 유사하고 역사적으로도 관련이 있다.

이러한 일련의 이유들로 스카우트(WOSM)는 1947년부터 UN과 공식적으로 관계를 맺고 국제적(global), 지역적(regional and national) 수준에서 프로젝트 협업, 협약 등을 비롯한 다양한 협력을 하고 있다. (현재 스카우트가 UN의 ECOSOC에서 general consultative status(보편적 협의지위)를 인정받고 있다.)

스카우트는 UN과 더 나은 세상을 만드는(creating a better world) 목표뿐만이 아니라 연대, 세계시민, 누구도 홀로 남겨두지 않는다는 원칙(Leaving no one behind)등의 가치에 있어서도 많은 공통점을 갖고 있다. 그렇기에 세계에 대한 UN의 마스터플랜인 SDGs도 스카우트와 자연스럽게 연결고리가 생기는 것이다. SDGs는 스카우팅에 파트너십과 프로그램적인 부분에, 스카우트는 Vision 2023과 맞닿아 SDGs의 2030 Agenda를 실현하는 데에 서로 상호 협력하는 모습을 보이고 있다.

MoP와 SDGs

MoP(Messengers of Peace) 프로젝트는 스카우트 대원들이 그들의 커뮤니티와 더 나은 세상을 위한 노력들을 지속적으로 하고 평화를 전파할 수 있도록 고취시키는 데에 강조점을 두고 있다. 이러한 목표를 위해서는 청소년들과 스카우트 대원들에게 세계와 커뮤니티가 현재 직면하고 있는 다양하고 복잡한 문제들을 인식시키고, 현재 직면하고있는 국제적인 문제들을 SDGs의 관점으로 바라본다면 보다 효율적으로 MoP 프로젝트 진행을 하는 것에 도움이 될 수 있다.

SCOUTS for SDGs 사이트 활용법

SCOUTS for SDGs(<https://sdgs.scout.org>) 홈페이지에 들어가면 SDGs의 17가지 목표 각각에 대한 설명과 목표 달성을 위한 수행과제들을 목록으로 제공하며 스스로 체크리스트를 활용하여 SDGs를 실현해 볼 수 있다. 또한 전세계 스카우트들의 SDGs 활동 관련 게시물들 또한 볼 수 있으니 참고하여 대원들의 일상생활과 스카우팅에서의 SDGs에 대한 이해도를 높이는데 도움을 줄 수 있을 것이다.



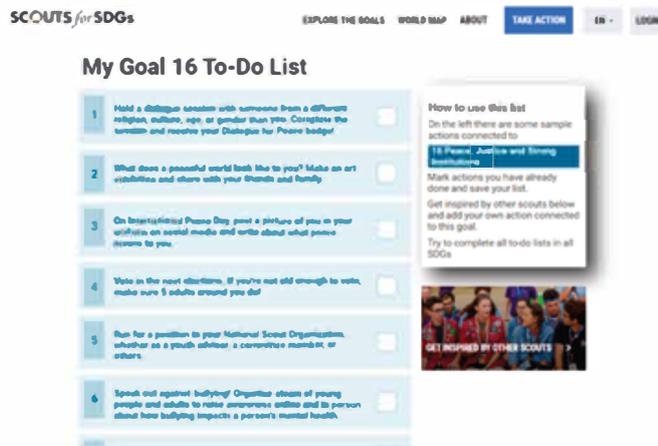
홈페이지에 들어가서 아래로 조금 내리면 왼쪽과 같은 화면을 볼 수 있다.

각각의 목표 그림에는 링크가 있으니 원하는 목표를 클릭한다.



목표를 클릭해서 들어가면 위쪽에는 각 목표에 대한 설명이 자세하게 나와 있는 것을 볼 수 있다.

(SDGs 목표 설명에 대해서는 한국어 자료나 Youtube 영상도 많이 있다)



이어서 아래로 내리면 그 목표와 관련한 To-do List를 확인할 수 있다.

로그인을 해서 직접 체크도 해볼 수 있게 되어 있다.



'평화의 정의' 활동 모듈

I. 내가 생각하는 평화란

대원에게 평화란 무엇인지 생각하게 하고, 스스로 생각하는 평화에 대해서 포스트-잇에 작성하여 칠판에 붙이도록 한다. 본인이 작성한 내용을 반원들과 함께 나누고 나와 다른 생각을 이해하는 시간을 갖는다.

II. 이해의 폭 넓히기

대원들이 소극적 의미의 평화 뿐 아니라 적극적 의미의 평화에 대해 이해할 수 있도록 한다. 아래의 동영상 을 보고 다양한 사회 이슈에 대해서 생각하는 시간을 갖는다.

다양성 : <https://youtu.be/m2F8SdeFKtI>

전쟁과 난민 : <https://youtu.be/axEWa8TPwSM>

지구와 환경 : <https://youtu.be/bm-FaiKG3L4>

해양오염 : <https://youtu.be/Q06G5DqYdNI>

아프리카 식량 위기 : <https://youtu.be/X0GhkJuuFD4>

학교폭력 : <https://youtu.be/gP4G-t4dvR0>

다문화 : <https://youtu.be/-Sp8M0uTgJw>

III. 그림 및 슬로건으로 표현하기

대원들이 보다 넓은 개념의 평화에 대해서 이해하고 내가 사는 지역, 우리나라, 그리고 국제사회의 문제에 대해서 고민할 수 있는 시간을 갖고 본인이 생각하는 평화에 대해서 엽서에 그림과 슬로건으로 표현할 수 있도록 한다.

이후 반원들과 함께 본인의 작품에 대해서 공유하고 그 의미를 설명한다.

IV. 다른나라 스카우트의 평화 활동 이해하기

내가 생각하는 평화는 무엇인지 아래의 동영상을 통해 다른 나라의 스카우트 대원들은 어떻게 평화에 기여하고 있는지 확인하고, 우리는 무엇을 할 수 있을지 생각해본다.

AIDS 아동 돕기 (남아공) : <https://youtu.be/u4WH4NWppj4>

난민캠프에서 학교/스카우트 (부룬디) : <https://youtu.be/EKgGKtR52M8>

전후 복구 지원 (시에라리온) : <https://youtu.be/CGU8oJqmKp4>

아동노동 (엘살바도르) : <https://youtu.be/vAumAP1oAN4>

이 외의 www.scout.org 내 다양한 프로젝트를 통하여 전세계 스카우트들의 활동을 참고할 수 있다.
(www.scout.org > EXPLORE > SERVICE PROJECTS)

V. 평화에 대한 격언

동서고금을 막론하고 평화는 인류에게 항상 최고의 가치로 꼽혀왔다. 아래의 평화에 관한 격언을 살펴보고 평화란 무엇인지 생각해보자.

어떠한 값을 치르더라도 지켜야 할 절대적인 것

- 알폰소드 마라르틴, 프랑스의 시인

최악의 평화가 최선의 전쟁보다 낫다.

- 데시데리우스 에라스무스, 네덜란드 사상가

평화로 가는 길은 없다. 우리안의 평화가 세계의 평화다.

- 틱낫한, 베트남 대승

평화는 전쟁이 없는 상태가 아닌, 정의가 살아있는 상태이다.

- 해리슨 포드

평화는 내면에서부터 나온다.

- 석가모니

세상에 좋은 전쟁도 나쁜 평화도 없다.

- 벤자민 프랭클린

평화로운 마음에서 평화로운 말과 행동이 나오고, 마음이 평화로우면, 온 세계가 평화롭다.

- 석가모니

평화는 무력을 통해서 유지될 수 없다. 다만 이해를 통해서 유지될 수 있다.

- 알버트 아인슈타인

우리에게 평화가 없다면, 그 것은 우리가 서로에게 속해있다는 것을 잊었 기 때문이다.

- 마더 테레사

“눈에는 눈”으로 세상을 대하면 결국 온 세상을 눈이 멀게 된다.

- 마하트 마 간디

APR '평화의 정의' 활동 모듈

I. 평화의 메신저 노래

스카우트 평화의 메신저 노래이다. 전세계 스카우트가 힘을 모아 다함께 세계 평화를 위해서 노력하자는 가사를 생각하며 동영상의 안무를 함께 따라해본다.

영어	한국어
Scouting Friends all over the world Create a bridge in the world to live in peace This is the time to spread out the word Love Peace Tolerance Respect Bring the love and live in harmony Whisper it deep into your heart	전세계 스카우트 친구들 평화로운 세상의 다리를 만들자 이제 함께 구호를 외칠때야 사랑! 평화! 인내! 존중! 사랑으로 함께하는 세상 너의 마음 속 깊은 곳에 속삭여봐
Start to change the world today It's never too late, no matter where you are This is the time to spread out the word Love Peace Tolerance Respect	오늘 세상을 바꾸기 시작하는 거야 네가 어디에 있든 결코 늦지 않았어 이제 함께 구호를 외칠때야 사랑! 평화! 인내! 존중!
We are scout, the messengers of peace Hand in hand let's build a better world We are scout, the messengers of peace Respecting the difference and diversity	우리는 스카우트, 평화의 메신저 손의 손을 잡고 더 멋진 세상을 만들자 우리는 스카우트, 평화의 메신저 다름과 다양성을 존중하면서 말이야
Bring the love and live in harmony Whisper it deep into your heart We are scout, the messengers of peace Hand in hand let's build a better world We are scout, the messengers of peace Respecting the difference and diversity	사랑으로 함께하는 세상 너의 마음 속 깊은 곳에 속삭여봐 우리는 스카우트, 평화의 메신저 손의 손을 잡고 더 멋진 세상을 만들자 우리는 스카우트, 평화의 메신저 다름과 다양성을 존중하면서 말이야
We are scout, the messengers of peace Hand in hand let's build a better world We are scout, the messengers of peace Respecting the difference and diversity	우리는 스카우트, 평화의 메신저 손의 손을 잡고 더 멋진 세상을 만들자 우리는 스카우트, 평화의 메신저 다름과 다양성을 존중하면서 말이야

가사 : <https://youtu.be/25Gn0E9y7Fw> 안무 : <https://youtu.be/Cr7mAfBsxxk>

II. 알렐레송 (Aleleh Song)

전세계 스카우트 평화의 메신저들이 함께 모여 외치는 구호이다. 스카우트의 재능과 열정을 담아 평화의 정신을 표현하고 있으며, 동일한 구호를 통하여 스카우트는 단위대를 넘어 전세계 스카우트들과 동지애를 느끼고 연대와 화합, 그리고 모두가 함께하는 즐거움을 느낄 수 있다.

1. 대장 또는 반장을 중심으로 원형으로 모이고, 대장 또는 반장이 선창하면 나머지 반원 들은 그 내용과 동작을 따라한다.
2. **“I have an idea”**
(좋은 생각이 떠올랐어!)
3. **“An Idea about Peace”**
(평화에 대한 좋은 생각!)
4. **“In order to for this idea grow, we have to put some scout spirit”**
(그 생각을 잘 키우기 위해서, 스카우트 정신을 한 줌 더 넣고)
5. **“Oh, Allele! Allele Quita tonga! Amasa masa masa~ Oh alowe alowe alowa!”**
6. **“Oh alowe, alowe, alowa!”**

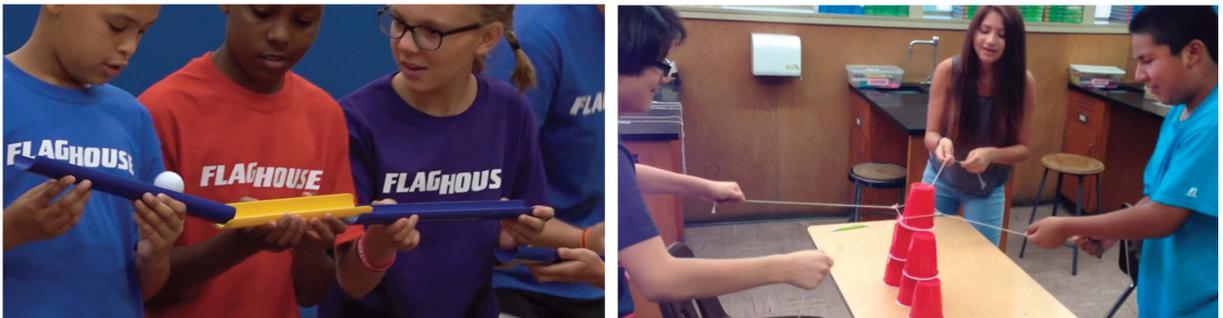
참고영상 1 : <https://youtu.be/iMkQmVFIR6c>

참고영상 2 : <https://youtu.be/XVc-H44i97w>

참고영상 3 : <https://youtu.be/LRuacN1-k2E>

III. 팀빌딩 게임

우리가 사는 세상에서 평화를 이루기 위해서는 혼자 힘으로 할 수 없으며 힘을 합쳐야 더 큰 평화를 이룰 수 있다. 본 게임의 목적은 조별로 합심하여 공동의 목적을 달성하는데 있다. 조원이 서로 협력하여 정해진 물건을 옮기거나 쌓는 등의 활동을 통해 대원들은 서로의 화합과 조화, 그리고 의사소통 방법을 학습하고 협동심을 기를 수 있다.



파이프라인

준비물 : 공(탁구공이 무난함, 팀별 6-10개, 팀별로 색상이 다르면 좋다), 파이프라인(인원수 만큼, 준비된 게임도구가 없을 시에는 교제나 두꺼운 종이 등으로 활용이 가능하다), 탁구공 통(한 번에 게임에 참여하는 팀의 수 X 2)

진행방법 :

1. 출발선과 도착선을 정하고 출발선에는 공을 담은 통을 준비하고, 도착선에는 공이 담길 통을 준비한다.
2. 각 팀별로 참여인원을 동등하게 맞춘다.
3. 각자 파이프라인을 하나씩 들고 게임을 준비한다.
4. 게임이 시작되면 첫번째 사람은 공을 파이프라인에 올려 다음 사람에게서 굴러 갈 수 있도록 한다.
5. 파이프라인을 서로 연결하여 도착선에 있는 통에 담길 수 있도록 한다.
6. 거리에 따라 앞에 사람이 뒤로가서 파이프라인을 계속 이을 수 있도록 한다.
7. 중간에 공을 떨어뜨리면 출발선으로 돌아가 다시 시작한다.
8. 먼저 출발선의 통에 담긴 모든 공을 도착선에 있는 통에 모두 이동시킨 팀이 이긴다.

컵스테킹

준비물 : 컵(가벼운 플라스틱 컵이 무난함, 팀별 6개, 팀별로 색상이 다르면 좋다), 고무줄(준비된 컵의 둘레 보다 작은 것으로 준비한다, 팀별 1개, 예비용으로 수량을 더 준비한다), 끈(게임의 참여하는 인원수 만큼 고무줄에 묶는 용도로 쓰인다, 적당한 굵기의 끈을 참여 인원수 만큼 준비한다)

진행방법 :

1. 출발선과 도착선을 정하고 출발선에는 컵이 놓인 테이블을 준비하고, 도착선에는 컵을 쌓을 테이블을 준비한다.
2. 각 팀별로 참여하는 인원을 동등하게 맞춘다.
3. 게임이 시작되면 팀원들은 고무줄에 묶인 끈의 끝을 잡고 고무줄을 늘려 뒤집어진 컵에 끼워넣고 들어서 도착선의 테이블로 이동한다.
4. 도착선에 있는 테이블에 정해진 모양대로 쌓는다.(전해진 모양은 피라미드 모양 또는 높이 쌓기 등 게임 진행자가 정하도록 한다)
5. 중간에 컵을 떨어뜨리면 출발선으로 돌아가 다시 시작한다.
6. 정해진 모양을 먼저 완성하는 팀이 이긴다.

문제인식

I. 브레인스토밍(Brainstoming)

브레인스토밍은 창의적 발상 기법으로 집단에 소속된 인원들이 자발적으로 제시된 아이디어에 대한 자유로운 생각과 토론으로 문제에 대한 해답을 찾아내는 활동이다. 이 용어는 알렉스 오스본(Alex F. Osborn)의 저서를 통해 알려졌으며, 그는 광고 캠페인을 위해 직원들로부터 질적이고 풍부한 아이디어를 끌어낼 방안을 찾아내는 과정에서 방법을 고안하게 되었다.

브레인스토밍을 효과적으로 하기 위해서는 판단을 하지 않고(Deferring Judgement), 가능한 많은 수의 아이디어를 찾아내는(Reaching for Quantity) 두가지 원리를 반드시 지켜야 한다.

세부 규칙으로는

1. 비판은 잠시 멈춘다.

다른 사람의 아이디어에 대해 판단하거나 다시 생각하지 않고 모두 써 내려간다. 본인의 아이디어 뿐 아니라 그 누구의 아이디어에도 의견을 내거나 눈치를 주지 않는다.

2. 수량에 집중한다.

다른 방법과 달리 브레인스토밍은 질보다 양에 집중하는 것이 중요하다. 전혀 관련이 없어보이는 아이디어라도 지우지 말고 오로지 더 많은 아이디어를 내놓는 것에 집중한다.

3. 아이디어를 결합한다.

하나의 아이디어가 완전히 새롭고 특별한 경우는 거의 없다. 하지만 다양한 아이디어를 결합하면 뜻밖의 좋은 솔루션을 찾을 수 있다.

4. 특별한 아이디어를 놓치지 않는다.

예상치 못한 아이디어를 떠올리기 위해 노력해야 한다. 주제에 대해 여러가지 다른 방법으로 접근을 하고 다양한 가정을 생각하다보면 특별한 아이디어가 떠오를 수 있다.

포스트잇 활용법

여러번 붙였다 떼었다 할 수 있는 포스트잇의 특성을 활용해 잘 사용한다면 강력한 전략적 사고의 도구로 활용할 수 있다. 거기에 많은 아이디어들이 더해 진다면 문제를 해결해 나갈 실마리를 찾을 수 있다. 막연하게 접근했던 지금까지와는 달리, 포스트잇의 효율성에 새삼 감탄하게 될 것이다.

사용팁

1. 하나의 포스트잇에 하나의 아이디어만

하나의 포스트잇에 여러 아이디어를 넣으려 욕심을 내서는 안된다. 아이디어의 잘 알아 볼 수 있도록 적당한 크기의 포스트잇에 굵은 펜으로 크게 적어야 한다.

2. 과감해져라.

포스트잇을 아까워하지 마라. 틀렸다면 지우고 다시 쓰지 말고 과감히 버리고 잘 알아볼 수 있도록 다시 적는다.

3. 색상을 활용하라.

시중에 나와있는 여러가지 색의 포스트잇을 활용해 직관적으로 아이디어를 분류할 수 있다. 이는 주제, 참가자, 속성에 따라 다양하게 구분 가능하다.

사용법

1. 문제를 정해보자.

문제는 반드시 부정적일 필요는 없다. 사소한 목표, 해결하고 싶은 무언가로부터 시작하라. 위대한 발견의 시작은 사소한 문제의식이었다는 것을 기억하자.

2. 아이디어를 중심으로 관련된 생각을 적어 붙여라.

떠오르는 모든 요소들은 멈추지 말고 적어서 붙인다.

3. 더이상 생각이 나지 않는다면 스스로에게 질문을 해보자.

한쪽에 질문 리스트를 만들어보자. 육하원칙, 나라면, 내 친구라면, 내 멘토라면 어떨지 등의 질문을 스스로에게 던지며 아이디어를 적어보자.

4. 축을 만들어 분류하거나, 유사한 것들끼리 묶어보자.

반대되는 개념을 각각 나눠서 배치하고 아이디어들을 분류해 보자. 유사한 개념들이 있다면 묶고 공통점을 찾아보자. 갑자기 떠오르는 아이디어가 있다면 언제든지 추가하자.

5. 여전히 빈약하다면, 한 포스트잇을 붙잡고 늘어져 보자.

빈약한 아이디어에 살을 붙여 나가다보면 어느새 생각못했던 아이디어가 떠오를 수도 있다.

6. 모든 포스트잇에 관련된 아이디어를 하나씩만 떠올려 보자.

포스트잇 하나가 아이디어의 시발점이 될 수 있다. 더 깊게, 더 잘게, 더 크게 보자. 한계까지 파헤쳐 보자.

7. 수많은 아이디어들을 패턴화해보자.

클러스터링(관련된 포스트잇을 군집화) 하거나, 라벨링(색상별로 모으기)을 하라. 여러 기준에 따라 나누고, 필요하다면 스티커를 써서 강조하라.

8. 패턴화 한 아이디어들을 멀리서 보자.

멀리서 보면 다르게 보일 수 있다. 나무가 아닌 숲을 보면 또 다른 아이디어가 떠오를 수 있다.

II. 씹킹 다이얼로그(Thinking Dialog)

씹킹다이얼로그는 일종의 Thinking Tool로 다양한 목적을 위해 활용될 수 있는 활동이다. 사람마다 가지고 있는 서로 다른 생각들을 공유하고 '대화'하는 과정을 통해 다양성을 이해하고 다르지만 같을 수 있음을 이해하는 데 방점을 두고 있다. 더해서 '대화'라는 과정 혹은 수단을 통해 일상에서도 어렵지 않게 '평화'에 다가갈 수 있는 활동이기도 하다.

MoP종별과정에서는 프로젝트의 주제를 선정하는 데 있어서 대화를 통한 의사결정을 위한 활동으로 이 씹킹다이얼로그를 사용하고자 한다. 한 가지의 주제를 선정하는 데에 있어 다양한 방법을 활용하여 더 간단하고 빠르게 진행할 수 있지만, 프로젝트를 진행하는 데에 있어 그 시작점에서 대원들 개개인이 모두 생각해 보고 의견을 낼 수 있는 과정을 포함한다는 점에 있어서 이 활동은 큰 의미를 갖는다.

씹킹다이얼로그는 이외에도 대집회 활동에 있어서 대원들이 관심있어 하는 것을 주제로 Ice-breaking 활동 등에서도 활용 가능하다.



Dialogue for Peace facilitator's Training in Myanmar, 2018

준비물

육각형 포스트잇(4가지 색), 사인펜(마커), 전지 등

진행방법

(조별인원구성) - 아래의 방법은 한 개의 조에 8명씩 구성되어 있음을 전제로 한다.

- 실제 인원에 따라 각 단계의 포스트잇 숫자 혹은 소그룹 인원수를 조정하여 활동을 진행한다.

(1단계) '내가 인식하고 있는 우리 사회의 문제' 3가지를 한 포스트잇에 한 개씩 적는다.

- 인당 3개씩 적는 것으로, 이때 사용하는 포스트잇은 모두 같은 색깔로 진행한다.

(2단계) 두 명씩 짝을 지어 '우리 사회의 문제' 3가지를 정하고 한 포스트잇에 한 개씩 적는다.

- 이 단계에서는 먼저 1단계에서 적었던 각자의 주제를 공유한다.

① 서로 겹치는 주제가 있다면 그 주제는 그대로 포스트잇에 적는다.

② 겹치지 않는 주제에 대해서는 각자 왜 해결이 필요한 문제인지 설명하고 설득한다.

③ 대화를 통해 겹치지 않았던 주제 중에서 선정해도 되고, 혹은 또 다른 새로운 주제를 선정하는 것도 가능하다.

- 두 명에서 3개의 주제를 선정하는 것으로, 이때 사용하는 포스트잇은 1단계에서 사용하지 않은 3가지 색 중에서 한 가지 색깔로 진행한다.

(3단계) 2단계에서 만들어진 소그룹 중 2개의 팀(총4명)이 짝을 지어 '우리 사회의 문제' 3가지를 정하고 한 포스트잇에 한 개씩 적는다.

- 이때 방법은 2단계와 동일하게 진행한다.

- 4명에서 3개의 주제를 선정하는 것으로, 이때 사용하는 포스트잇은 1,2단계에서 사용한 포스트잇과 겹치지 않는 색으로 진행한다.

(4단계) 3단계에서 만들어진 소그룹 중 2개의 팀(총8명)이 짝을 지어 '우리 사회의 문제' 3가지를 정하고 한 포스트잇에 한 개씩 적는다.

- 이때 방법은 2단계, 3단계와 동일하게 진행한다.

- 8명에서 3개의 주제를 선정하는 것으로, 이때 사용하는 포스트잇은 1,2,3단계에서 사용한 포스트잇과 겹치지 않는 색으로 진행한다.

(5단계) 1~4단계를 통해 추려진 3개의 '우리 사회의 문제' 중에서 프로젝트로 진행할 한 가지의 문제를 선정한다.

(6단계) 1~4단계를 거치면서 작성한 포스트잇을 전지에 붙인다.

(7단계) 각 조별로 만들어진 결과물을 모아 대 단위로 함께 공유하는 시간을 갖는다.

- 이때 한 번 더 모든 사람들은 각자 다른 생각을 가지고 있지만 '대화'를 통해서 서로 같이 공감하고 이해할 수 있는 부분이 있음을 활동을 통해 알 수 있다는 것을 강조한다.

(참고사항)

- 만약 씽킹다이얼로그 활동을 한 가지 주제 선정이 아닌 ice-breaking을 목적으로 하거나 '대화(Dialogue)'의 중요성을 강조하는 활동을 진행할 때에는 5단계를 건너뛰고 6단계로 바로 진행할 수 있다.

3. [2단계] 배움과 결정 | Learn & Decide

[1단계]에서 대원들이 동기부여를 받으면서 각자의 지역사회에 어떤 문제가 있는지 혹은 어떤 도움이 필요한지를 인식했다면, 이 문제를 대원들의 수준에서 어떻게 해결할 수 있는지에 대해서 생각하고 계획을 세우는 단계가 바로 [2단계] 배움과 결정(Learn&Decide)이다.

문제 분석

어떠한 문제에는 다양한 이유와 원인이 있다. 그 중 표면적인 것들도 있고 근원적인 것들도 있다. 문제분석이라고 하면 이 문제에는 어떤 이유들이 있고, 그 중에서 근본적인 원인은 무엇인지에 대해서 생각해 보는 것이다. 근본 원인을 알고 문제를 해결하기 위해서 어떤 것을 바꾸거나 개선해야 하는지에 대해서 알아가는 것이 이번 단계의 목표이다.

대원들이 스스로 문제분석을 하는 것이 가장 바람직하고 이상적이지만, 그 과정에서 겪을 수 있는 어려움을 조금 더 효율적이고 효과적으로 분석할 수 있도록 하기 위해 도구(Tool)를 사용한다. 지도자는 도구를 활용하여 대원들이 생각을 도출할 수 있도록 도와주는 역할을 한다. 대원들 스스로 하는 것이 중요한 만큼 [2단계]에서 지도자는 퍼실리테이터(facilitator)의 역할을 하는 것을 권장한다.

퍼실리테이터(Facilitator)

퍼실리테이터의 역할은 무슨 일이든 잘 진행 될 수 있도록 돕는 것이다.
뛰어난 퍼실리테이터는 사회자이며 방 안의 에너지와 열기를 유지해나가는 사람이다.
팀의 성과가 효율적으로 그리고 효과적으로 달성되었는지는 퍼실리테이터에게 달려있다.

- 엔마누엘 부틴, 비엔피파리바 CFO

실제 경영이나 교육분야에서 문제분석(Problem analysis) 혹은 RCA(Root Cause Analysis)라고 하는 다양한 도구들(Tool)이 사용된다. 그 중 '평화의 메신저'에서 활용하기 좋은 몇 가지 대표적인 방법들을 소개하고자 한다.

I. 문제나무분석(Problem Tree Analysis)

문제나무분석이란 문제나무활동을 통해 문제의 원인, 결과 등을 시각화하여 구체적으로 파악하기 위한 것을 목표로 하는 분석도구이다. 다양하고 복잡한 원인들이 문제를 어떻게 초래하는지, 원인들 간의 관계는 무엇인지, 파생될 수 있는 결과들은 무엇인지 등에 활동을 통해 생각해볼 수 있다.

준비물

전지, 사인펜, 색연필, 포스트잇(두 가지 색) 등

진행방법

(도입)

1단계에서 대원들이 지역사회 문제 혹은 그곳에 필요한 도움이라고 생각한 것이 무엇이었는지에 대해서 이야기하면서, 이 문제를 해결하기 위해서 어떤 것을 아는 것이 필요할 지에 대해서 질문을 던진다. 제의 원인을 알아야 한다는 의견이 나올 때까지 충분히 대원들의 의견을 들은 후 그 원인을 알아보기 위해서 문제 나무분석이라는 활동을 할 것임을 예고한다.

(전개)

1. 대원들이 전지에 나무를 그리도록 한다.

나무의 뿌리와 줄기 앞까지 모두 그린다. 뿌리와 잎은 넓게 넓게 그리는 것이 좋다.

2. 나무의 줄기(몸통)에 1단계에서 인식한 문제 즉, 프로젝트 주제로 선정된 문제를 적는다.

3. 문제의 원인에 대해 자유롭게 이야기를 나누고 포스트잇에 적는다.

한 개의 포스트잇에 한 개의 원인을 적는다.

대원들이 의견을 나눌 때 원인이라고 생각하는 이유에 대해서도 말할 수 있도록 한다.

4. 원인을 적은 포스트잇들을 나무의 뿌리에 붙인다.

5. 문제의 결과에 대해 자유롭게 이야기를 나누고 이 또한 포스트잇에 적는다.

한 개의 포스트잇에 한 개의 원인을 적는다.

대원들이 의견을 나눌 때 결과라고 생각하는 이유에 대해서도 말할 수 있도록 한다.

6. 완성된 문제나무를 보면서 토론의 시간을 갖는다. 이때 지도자는 여러 질문을 던진다.

어떤 원인을 다루는 것이 더 쉬울까? 더 다루기 어려운 이유는 무엇인가?

원인들 중 가장 근본적인 원인은 무엇일까?

문제가 야기한 가장 문제가 야기한 가장 심각한 결과는 무엇이라고 생각하는가?

이 문제가 지속된다면 어떻게 될까? (문제를 해결해야 하는 이유)

문제를 해결하기 위해 사람들은 무엇을 할 수 있을까? (여러 단위에서)

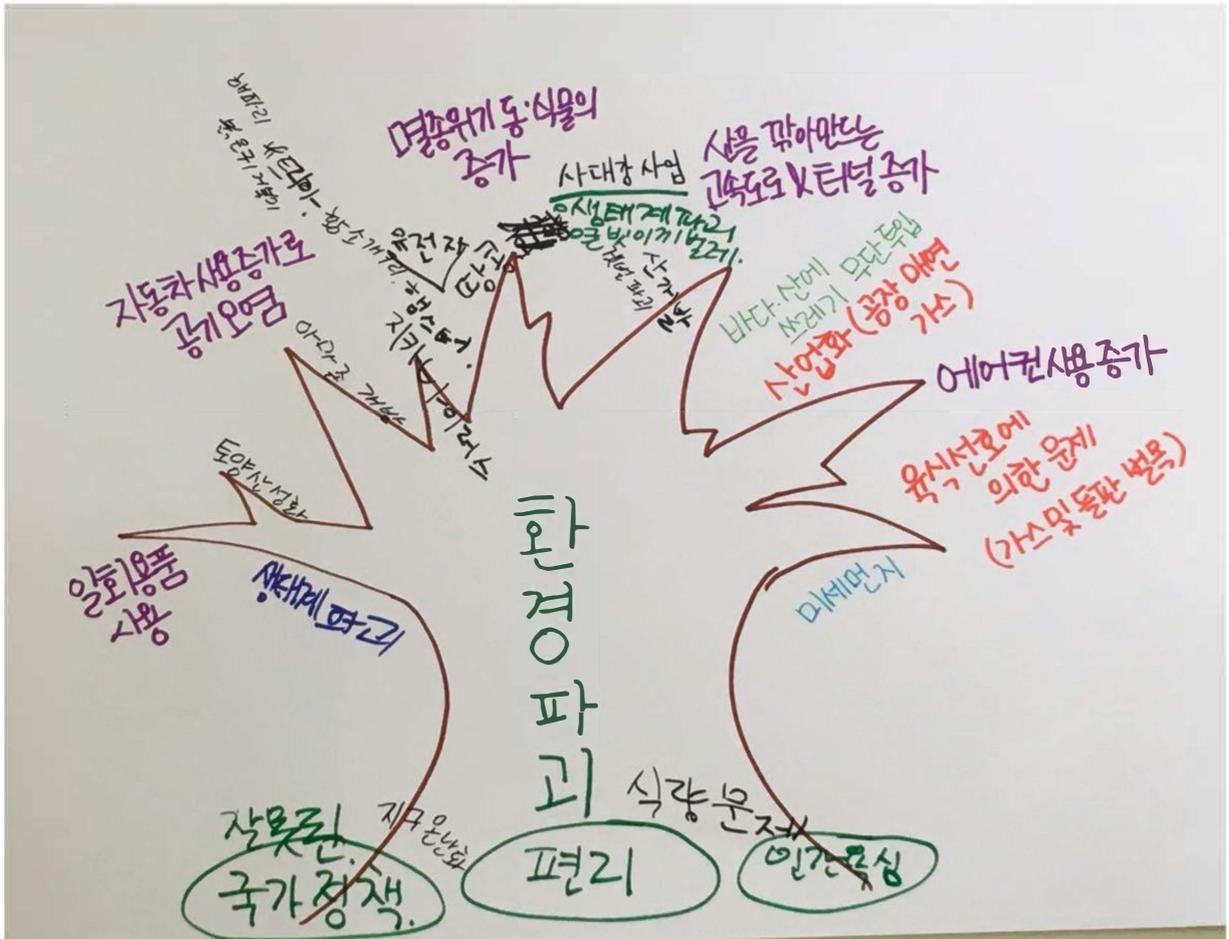
(그리고 자연스럽게 대원들(우리들)은 어떤 것을 할 수 있을까에 대한 생각으로 이어진다.)

(정리 및 평가)

대원들이 논했던 문제와 근본적인 원인, 그리고 해결해야 하는 무엇인지 다시 한번 짚어주면서 이제 프로젝트 진행을 위한 기획을 할 수 있도록 한다.

주의사항

1. 대원들이 자유롭게 생각하고 의견을 말할 수 있도록 한다. 특정 생각을 판단하지 않는다.
2. 대원들이 생각을 하고 이야기를 나눌 때에 지도자는 최대한 간섭하지 않고 있다가 토론이 원활하게 진행되지 않거나 특정 분야/요인에 대해서만 이야기가 나올 때 여러 요인을 포함한(사회/경제/정치적 원인 등) 것들에 대해 생각해볼 수 있도록 권장한다.



문제나무분석 예시

II. 5-Whys

5-Whys는 문제의 근본 원인을 알아내기 위해 사용되는 반복 질문 기법으로 '왜?'라는 질문을 반복하면서 문제나 현상의 근본 원인을 찾아가는 문제분석 도구이다. 여기서 5번이라는 횟수가 중요한 것이 아니라 '왜?'라는 질문을 반복적으로 수행하면서 문제의 근본 원인에 조금더 가까워 지는 것이 목적이다.

'왜?'의 반복 횟수는 줄어들 수도 있지만 필요하다면 6번, 7번 또는 그 이상이 될 수도 있다. 근본적인 문제의 원인을 찾고 해결 방안을 찾아 나가는 이러한 사고 기법은 문제를 매우 효율적으로 해결하는데 많은 도움이 된다.



대표적인 5-Whys 사례 | 제퍼슨 기념관 이야기

미국 워싱턴 D.C.에 위치한 제퍼슨 기념관은 미국 독립의 영웅이자 제3대 대통령인 토마스 제퍼슨(Thomas Jefferson, 1743-1826)을 기념하기 위해 세워졌다.

이오니아식 돔(Dome)구조의 원형 대리석 건물로 주야 불을 밝히고 있어 그 풍경 또한 매우 아름다웠다. 그런데 이 제퍼슨 기념관의 대리석이 언제부터인지 매우 빠른 속도로 부식되어 색이 검게 변해가자 관리소장은 고민에 빠지게 되었다. 청소관리를 담당하는 직원들과 관리소장은 이 문제에 대하여 아래와 같이 서로 질의응답을 해 보았다.

Why 1. 왜 대리석이 빨리 부식될까?	대리석을 비눗물로 자주 씻기 때문이다.
Why 2. 왜 비눗물로 자주 씻는가?	근처 비둘기들이 자주 날아들어 배설물을 많이 뿌리고 다니기 때문이다.
Why 3. 왜 비둘기가 자주 날아드는가?	비둘기 먹이인 거미가 많이 살기 때문이다.
Why 4. 왜 비둘기 먹이인 거미가 많이 사는가?	거미의 먹이인 나방들이 많이 날아다니기 때문이다.
Why 5. 왜 거미의 먹이인 나방이 많이 날아다니는가?	해질 무렵 기념관 주위의 건물중에 등이 가장 먼저 켜져 나방들이 등의 불빛을 쫓아 날아다니기 때문이다.

관리소장과 직원들은 질의응답을 통해 대리석이 빨리 부식되는 근본적인 원인이 많은 나방에 있다고 결론 짓고 점등 시간을 2시간 늦추면서 이 문제를 해결했다고 한다.

III. 피쉬본 다이어그램 (Fishbone Diagram)

이시카와(Kaoru Ishikawa)가 제안해서 Ishikawa Diagram이라고도 불리고 Cause and Effect Diagram이라고도 불리는 피쉬본 다이어그램은 문제의 원인(root cause)를 다양한 측면에서 생각해 볼 수 있도록 시각화 한 문제분석도구이다. 문제의 원인을 체계적이고 구조적으로 생각해볼 수 있다는 장점이 있다.

피쉬본 다이어그램을 사용하면

1. 다양한 관점에서 문제의 원인이 될 수 있는 아이디어를 도출하고 파악할 수 있는 시발점이 된다.
2. 문제와 그에 영향을 미치는 근본적인 원인들을 시각적 그리고 체계적으로 파악할 수 있다.
3. 특정 이슈에 대해 집중하여 분석을 할 수 있고 문제에 얼마나 많은 원인들이 복잡하게 얽혀 있는지를 알 수 있다.
4. 문제해결을 위한 핵심원인들을 입체적으로 파악함으로써 해결을 위한 구체적인 대안을 비교적 쉽게 찾을 수 있다.

준비물

전지, 사인펜, 색연필, A4용지 혹은 스케치북 등

진행방법

(도입) 1단계에서 대원들이 커뮤니티의 문제 혹은 그곳에 필요한 도움이라고 생각한 것이 무엇이었는지에 대해서 이야기하면서, 이 문제가 왜 해결되어야 하는지 대원들이 생각해 볼 수 있도록 시간을 주고 자유롭게 의견을 말할 수 있도록 한다.

다음으로는 이 문제를 해결하기 위해서 어떤 것을 아는 것이 필요할지에 대해서 질문을 던진다.

문제의 원인을 알아야 한다는 의견이 나올 때까지 충분히 대원들의 의견을 들은 후 그 원인을 알아보기 위해서 피쉬본 다이어그램 활동을 할 것임을 예고한다.

(전개)

1. 대원들이 인식/선정한 문제의 원인을 어떤 카테고리(1차 원인)로 분석해 볼 것인지 정한다.

보통 6가지로 Equipment(장비/시설), Process or method(과정과 방법), People(사람), Materials(재료-물리적인 것들), Environment(환경), Management(운영)을 활용한다.

물론, 변형해서 사용 가능하며, 8가지를 사용하는 경우가 있다.

- ※ Equipment (장비/시설)
- ※ Process or method (과정과 방법)
- ※ People (사람)
- ※ Materials (재료-물리적인 것들)
- ※ Environment (환경)
- ※ Management (운영)

2. 피쉬본(Fishbone) 모양을 그리고, 카테고리 개수대로 큰 뼈를 그린다.(주어진 시트를 활용한다)

3. 머리 뼈 부분에 문제를 적는다.

4. 각 카테고리에 해당하는 원인에 대해서 생각해보고 A4용지나 스케치북에 쪽 적는다.

대원들이 의견을 나눌 때 원인이라고 생각하는 이유에 대해서도 말할 수 있도록 한다.

5. 카테고리마다 생각한 원인들 중에서 보다 근본원인이라고 생각하는 것들을 선정해서 몇 가지를 적는다.

그리고 이 원인들에 대해서 필요하면 더 조사를 이어 나간다.

6. 각 카테고리의 원인 별로 해결할 수 있는 방법에 대한 토론을 진행한다.

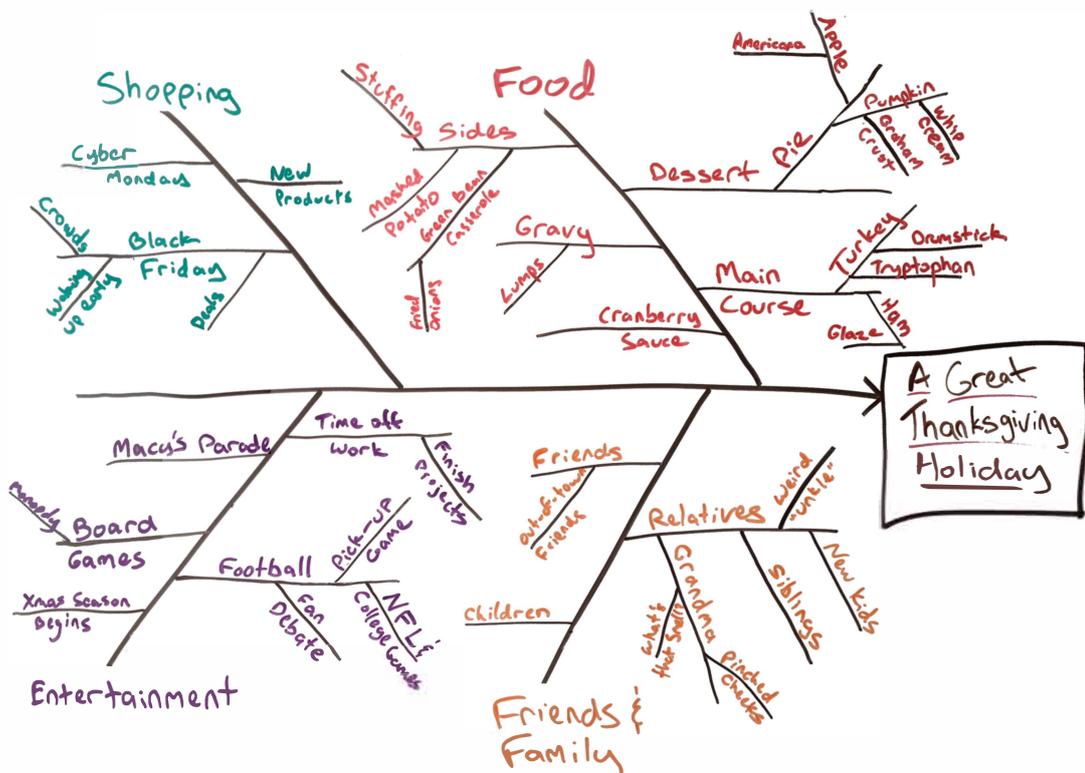
(정리 및 평가) 대원들이 논했던 문제와 근본적인 원인, 그리고 해결해야 하는 무엇인지 다시 한번 짚어주면서 이제 프로젝트 진행을 위한 기획을 할 수 있도록 한다.

주의사항

1. 대원들이 자유롭게 생각하고 의견을 말할 수 있도록 한다. 특정 생각을 판단하지 않는다.

2. 가능한 많은 원인 요소에 대해서 생각해볼 수 있도록 한다.

3. 대원들이 생각을 하고 이야기를 나눌 때에 지도자는 최대한 간섭하지 않고 있다가 토론이 원활하게 진행되지 않을 때 조금 도와주는 정도의 역할을 할 것을 권장한다.

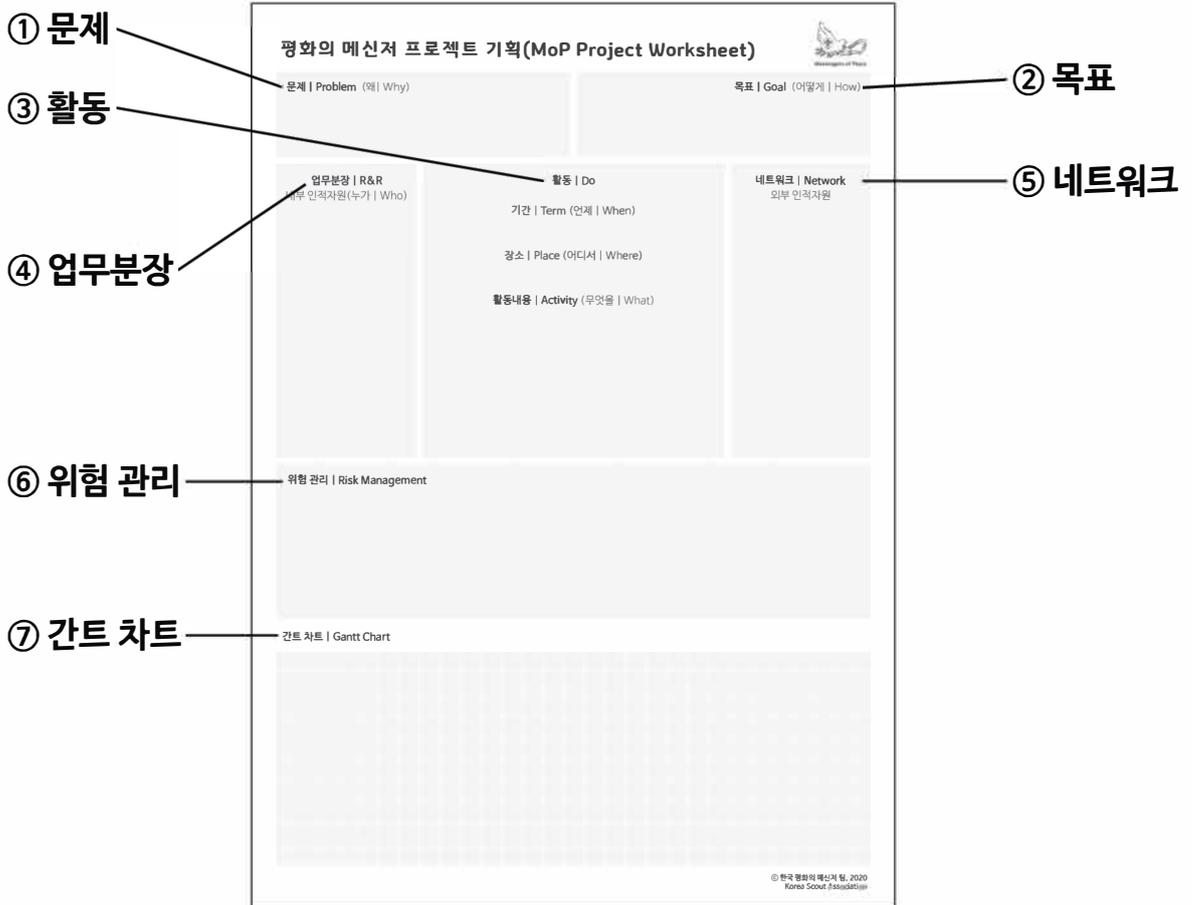


피쉬본 다이어그램 예시

프로젝트 기획

문제분석을 통해 구체화된 문제를 해결하거나 개선하기 위하여, 기간과 목표를 설정하고 필요한 인력, 예산, 조건 등을 기반으로 수행 가능한 행동을 계획하는 일련의 과정이다.

워크시트 활용법



1 '문제' 란에 문제분석을 통해 구체화된 문제를 적는다.

2 '목표' 란에 구체화된 문제를 해결하여 달성하고자하는 목표를 적는다.

목표를 작성할 때에는 “**SMART**” 원칙에 따라

S (Specific) : 구체적이고

M (Measurable) : 측정가능한 방식으로

A (Achievable) : 달성가능한

R (Realistic) : 현실적인

T (Time-bound) : 시간을 고려하여

작성되어야 한다.

3 '활동' 란에 토론을 통해 정해진 기간, 장소, 활동내용을 적는다.

활동은 시간의 흐름에 따라 사전 기획 및 준비 단계부터 실행, 그리고 보고 및 평가의 단계까지 세분하여 작성한다.

4 '업무분장' 란에 참여하는 사람의 이름과 역할(업무)을 적는다.

프로젝트에 참여하는 모든 스카우트 대원들이 빠짐없이 공평하게 업무가 나뉘어질 수 있도록 업무를 나누어야 한다.

5 '네트워크' 란에 활동에 도움이 되는 외부 인적자원을 적는다.

프로젝트의 성격에 따라 프로젝트의 수혜자 그룹이 존재할 수 있으나 본 칸에는 수혜자는 포함하지 않고, 프로젝트 진행과 관련한 외부 이해당사자들을 모두 서술하고 이들에게 어떠한 조력을 받을 수 있는지, 어떻게 접근하고 도움을 요청할 수 있을지 서술한다. (단위대 대장님도 네트워크로 포함될 수 있다.)

6 '위험관리' 란에 프로젝트를 진행을 위협할 수 있는 위험요소를 적어보고 이를 예방 또는 발생 시 영향을 최소화 할 수 있는 방안을 적는다.

위험요소는 프로젝트 인력 내재적일 수도, 외부에 존재할 수도 있으며, 자연환경 또는 인위적인 영향이 될 수도 있다. (야외에서 진행되는 프로젝트의 경우에는 날씨가 가장 큰 위험요소일 수 있다.) 프로젝트가 진행되는 상황을 상상해보고, 어떠한 장애물들이 있을지, 목록을 작성하고 어떻게 대응할 수 있을지 고민해본다.

7 '간트차트'란에 프로젝트의 활동 별 예상 타임라인을 정리한다.

간트 차트란 아래와 같이 프로젝트의 활동을 시간대별로 기입할 수 있는 표를 이야기한다.

시기	8월					9월				10월				
	1주	2주	3주	4주	5주	1주	2주	3주	4주	1주	2주	3주	4주	5주
활동 1	■	■	■											
활동 2				■	■	■	■							
활동 3								■	■	■	■	■		

활동 란에 작성된 활동을 시간의 순서에 따라 모두 기입하고 그 활동이 이루어지는 시기를 표시하여 언제 어떤 활동이 이루어져야 하는지 한 눈에 파악할 수 있도록 한다. 이를 바탕으로 단위대 대장은 활동이 계획대로 진행되고 있는지 파악하고 지체되고 있다면 어떠한 이유로 지체되고 있는지, 그 이유가 위에 언급한 위험관리에 포함된 내용이라면 계획대로 대응하고 있는지 이해할 수 있다.

4. [3단계] 행동 | Do

모니터링

모니터링은 프로젝트의 실행에 있어 변화하는 환경에서 문제 발생 시 계획의 수정 등 적절한 결정을 내릴 수 있도록 도와주며 프로젝트의 목표를 달성하는데 필요한 전략수립을 지원하기 위해 사용된다. 또한 각 단계별로 필요한 정보를 주기적으로 수집하여 보다 효과적인 프로젝트 관리를 통한 지속적인 학습체계 (Learning Environment)를 구축하여 프로젝트를 효율적인 방향으로 개선한다.

많은 프로젝트에 있어 평가는 일반적으로 종료 후에 이루어지나, 모니터링은 프로젝트 시작 단계부터 이루어진다. 프로젝트 선정을 위한 정보수집과 달성 가능하며 합리적인 목표 설정, 그리고 이후 진행 상황에 따른 지속적인 모니터링을 통해 프로젝트가 성공적으로 마무리 될 수 있도록 돕는다.

대원용 데일리 리포트 (Daily Report)

대원용 데일리 리포트는 프로젝트를 기획하고 진행함에 있어 스스로 작성하는 항목으로, 진행과정을 지속적으로 업데이트하고 프로젝트의 방향과 성과를 추적, 기록하는데 있다.

프로젝트 명										
책임자	0									
일자/시간	0000년 00월 00일 0요일 / 2일차 / 00:00 ~ 00:00 / 2시간									
장소	0									
활동시간	00 시간	누적시간			00 시간	목표시간		00 시간		
활동내용	활동내용을 기록									
진행률	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	100%
만족도	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	100%
특이사항										
장애요인										
기타										

지도자용 체크리스트 (Checklist)

지도자용 체크리스트의 목적은 대원들이 실행하는 프로젝트의 시작부터 끝까지 전반적인 사항을 확인하고 조언을 통해 대원들 스스로가 프로젝트의 목표를 달성하도록 도와준다.

지표는 프로젝트 기획 워크시트의 각 항목에 해당하며 프로젝트의 진행에 따른 필요에 따라 지표와 세부사항을 적고 점수와 그에 따른 평가의견을 적는다.

프로젝트 명		
작성일자	0000년 00월 00일 0요일	
지표	세부내용	점수
		미흡 — 보통 — 우수 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
평가의견		
		미흡 — 보통 — 우수 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
평가의견		
		미흡 — 보통 — 우수 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
평가의견		
		미흡 — 보통 — 우수 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
평가의견		
		미흡 — 보통 — 우수 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
평가의견		
종합평가		

5. [4단계] 공유 | Share

여러분의 이야기를 공유하고 영감을 얻을 때이다. 활동을 마치면 결과, 산출물, 습득한 경험 및 수혜자의 감상 등을 다양한 방법으로 전달할 수 있다.

스카우트 지도자가 할 수 있는 일은 무엇입니까?

- ※ 스카우트가 다른 방식으로 자신의 이야기를 커뮤니티와 공유하도록 장려한다.
- ※ 매력적이고 설득력 있는 이야기를 작성하도록 지원하고, Scout.org를 모니터링한다.
- ※ 지역 미디어 및 소셜 미디어를 통해 영향과 결과가 공유하는 다른 방법들을 지원한다.
- ※ 스카우트가 다른 사람들에게 영감을 주도록 격려한다.

회원국 팀 또는 평화의 메신저 코디네이터가 할 수 있는 일

- ※ 국내외 스카우트 네트워크와 이야기를 공유한다.
- ※ 모범 사례를 다른 지도자 및 국가와 교환한다.
- ※ 대원 및 지도자를 위한 '이야기 공유' 워크숍을 마련한다.

프로젝트 관리의 관점에서

이 시간은 보고의 시간이다. 이 시점에서 활동을 완료하고 계획했던 결과를 기반으로 영향력을 가늠할 수 있다. 프로젝트 실행 중에 수행된 활동, 자원 사용 방법, 확인된 모범 사례 및 과정에서 배운 교훈을 문서화 하기 위해 가능한 한 많은 정보를 사용한다.

더 많은 활동을 유도하기 위한 이야기 공유 방법

스카우트활동에서 우리는 보상이나 인정을 기대하지 않고 다른 사람을 돕는 것을 배운다. 이것은 스카우트가 활동하는 방식이다. 그럼에도 불구하고, 다른 사람들을 돕기 위해 우리가 했던 모든 일은 타인과 공유하고 그들에게 알려 줄 새로운 이야기임을 인식해야 한다. 우리 이야기를 다른 이들과 함께 나누는 것은 다음과 같은 이유로 중요하다.

1. 다른 사람이 찾고 있는 답변과 아이디어를 제공할 수 있기 때문이다. 여러분과 마찬가지로 누군가는 봉사 프로젝트를 기획할 것이다. 여러분이 한 일에 대해 읽어봄으로써 다른 사람들은 그들만의 프로젝트에 대한 몇 가지 조언을 얻을 수 있다.
2. 다른 사람들에게 믿음을 주기 때문이다. 어떤 사람들은 긍정적인 변화를 만드는 데 관심이 있지만 어디에서부터 시작해야 할지 모른다. 여러분의 사진을 보고 여러분이 한 일에 대해 읽는 것은 그들에게 무엇을 해야 할지 힌트를 줄 수 있다.

3. 참여한 사람들의 노력을 축하하는 것이기 때문이다. 더불어 다른 사람들도 당신의 지역 사회의 성과를 축하할 수 있도록 한다.
4. 영향력을 크게 증가시키기 때문이다. 여러분이 실행했던 프로젝트는 지역 사회와 수혜자들에게도 영향을 끼쳤다. 여러분의 이야기를 나누는 것은 다른 사람들에게 도움을 주고 그들 자신의 지역 사회에서 변화를 만들 수 있는 기회가 될 것이다.
5. 영감을 주기 때문이다. 좋은 이야기들은 사람들을 끌어모으는 힘이 있으며 사람들이 그 일부가 되고 싶어 만든다. 때때로 사람들은 새로운 일을 시도하는 걸 두려워하지만, 여러분의 경험에 대해 읽어 보으로써 그들도 같은 일을 할 수 있다는 영감을 얻을 수 있다.

어떻게 공유할 것인가?

1. 입소문 - 친구들과 프로젝트에 대해 이야기하기
2. scout.org 홈페이지
3. SNS(소셜 미디어)
4. 지역 대중 매체(TV, 라디오, 신문)

무엇을 공유할 것인가?

1. 가이드라인, 설명서 및 사용지침서
2. 프로젝트 계획 및 복제 방법
3. 사진, 동영상, 예술품, 디자인
4. 봉사 시간, 영향력
5. 학습한 교훈, 모범 사례
6. 결과 및 평가

가장 일반적인 질문

아직 완료되지 않은 프로젝트라도 공유할 수 있나요?

질문 네, 처음부터 함께 나누는 것이 좋습니다. 피드백은 프로젝트 실행을 개선하는 데 항상 유용합니다. 예를 들어 기사가 Scout.org에 있다면 언제든지 웹사이트에서 프로젝트 정보를 업데이트 할 수 있습니다.

둘 이상의 사람이 scout.org에서 프로젝트에 대한 정보를 업로드하면 어떻게 되나요?

둘 이상의 참가자 또는 수혜자가 온라인 또는 scout.org에서 프로젝트를 공유하는 것은 괜찮습니다. 각자 자신만의 경험이 있고 서로 관점이 다르기 때문입니다. 그러나 봉사시간은 이중으로 기록되지 않도록 해야 합니다.

www.scout.org 홈페이지

프로젝트를 마무리하면 세계스카우트연맹 홈페이지 (www.scout.org) 에 수행한 프로젝트의 내용을 업로드하여 해당 프로젝트를 전세계 스카우트에게 알리는 것으로 프로젝트를 마무리 한다.

세계스카우트연맹 홈페이지 front page 중반부에 있는 “Every action counts!” 에 있는 Register 버튼을 통하여 등록 페이지로 접근할 수 있다. 프로젝트 등록 시에는 작성하는 언어, 프로젝트 제목, 프로젝트 기간, 내용, 주제, 그리고 봉사 시간 및 참가 인원 수를 기입하도록 되어 있으며, 국문으로 작성하여도 무방하다. 특히 UN 지속가능개발목표 (SDGs) 와의 연계성을 감안하여 SDG 의 어떠한 목표와 관련한 프로젝트인지 선택할 수 있도록 되어 있으며, 최종보고서로 제작한 프로젝트의 동영상도 함께 업로드 하여 다른나라 대원들이 본 프로젝트를 보다 생생하게 이해할 수 있도록 돕는다.

이를 통해 전세계 스카우트들이 그들의 지역사회 내에서 새로운 평화를 위한 프로젝트를 기획할 수 있는 새로운 동기부여로 다시 환원될 수 있다.

세계스카우트연맹 홈페이지에 등록하는 방법은 다음과 같다.

① 클릭

Change the World
SCOUTS for SDGs

Supported by  ALWALEED PHILANTHROPIES
الوليد للأعمال الخيرية

I'm a Scout
13-26 years

I'm a Scout
Leader

I'm a Scout Organization
or partner

Inspire Scouts for SDG Action

By engaging with their communities and the broader world, young people can develop a deeper understanding and appreciation of society. Scout Leaders like you play a key role in making this happen!



The involvement of adults like yourself is key to successfully integrating Scouting into communities and ensuring youth-led projects thrive. The quality of the Youth Programme and the impact that Scouting has depends

Take action & inspire others!

Whether you're ready for a challenge or ready to share about your experience, we're here for it! What would you like to do today?



Submit a service project

Tell us about a community service project you've done that has benefitting your community.



Take a WOSM Challenge

Check out our challenges for your chance to earn digital badges while learning and creating a better world.



Work on an activity

This is a post on scouting or other general information.



Submit a blog post

Tell us about your Scouting experience or activities.

Your content language

English

Draft data

You started filling out this form earlier.
Do you want to continue or start from scratch?

← 중간 저장한 프로젝트를 작성할 때 클릭

↑ 새로운 프로젝트를 작성할 때 클릭

Let's start adding new content.

How would you best describe the content you would like to add?



Submit a service project

Tell us about a community service project you've done that has benefitting your community.



Take a WOSM Challenge

Check out our challenges for your chance to earn digital badges while learning and creating a better world.



Work on an activity

This is a post on scouting or other general information.



Submit a blog post

Tell us about your Scouting experience or activities.

Your content language

Korean

① 한국어로 언어변경

Continue

② 클릭

New Project

Close

Topics 1

Title 2

Service hours 3

Motivation 4

Impact 5

Photos 6

Summary 7

What is your project about?

Let us know which categories are the best fit your project?

Select the topics (3 max) that best apply to your project

① 프로젝트 주제 선택(최대 3개)

Select all SDGs that apply to your project

② 프로젝트에 적용된 SDGs 선택

Back

Continue

Topics 1 Title 2 Service hours 3 Motivation 4 Impact 5 Photos 6 Summary 7

Choose a title

Write a short attention-grabbing title that highlights what's special about your project

Project title

Write your own title here

① 프로젝트명

Project location

Let us know where your project took place.

Country

② Korea 선택

State (optional)

ZIP code (optional)

City (optional)

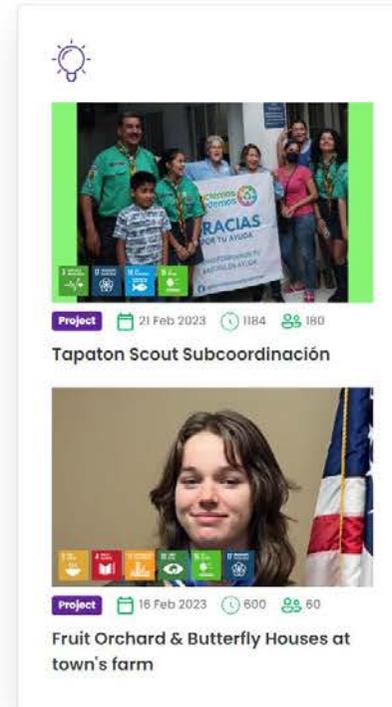
Funding

How was this project funded?

Founders

Back Continue

④ 클릭



③ 펀딩 여부 및 방법 선택

Calculate your service hours

② 프로젝트 종료일

Start date

End date

Who are "participants"?
Participants are the Scout volunteers who made this project possible.

① 프로젝트 시작일

Total working days
Number of days you worked on the project between start and end date.

Hours per day
On average, how many hours would one person work on this project per day?

Number of participants
Share how many volunteers took part in this project.

= Total service hours

③ 활동일수 입력

⑤ 활동인원 입력

④ 일평균 활동 시간 입력

$$0 \times 0 \times 0 = 0$$

Number of project beneficiaries
If you're not sure, please provide an estimate.

⑥ 수혜자수 입력

Who are beneficiaries?
For beneficiaries, count the approximate number of people who benefitted from your project.

Are there others from your team submitting the same project?
 Yes No

⑦ 같은 프로젝트를 제출하는 다른사람이 있는 경우 Yes

없는 경우 No

⑧ 클릭

입력 후 보여지는 페이지(예시)

Topics 1 Title 2 **Service hours** 3 Motivation 4 Impact 5 Photos 6 Summary 7

Calculate your service hours

Start date
2024-01-01

End date
2024-03-08

Who are "participants"?
Participants are the Scout volunteers who made this project possible.

Total working days
20
Number of days you worked on the project between start and end date.

Hours per day
4
On average, how many hours would one person work on this project per day?

Number of participants
20
Share how many volunteers took part in this project.

= Total service hours

20 X 4 X 20 = 1600

Number of project beneficiaries
500
If you're not sure, please provide an estimate.

Who are beneficiaries?
For beneficiaries, count the approximate number of people who benefitted from your project.

Are there others from your team submitting the same project?
 Yes No

Back Continue

What inspired you to start this project?

Your motivation

Write few sentences about your motivation...

① 프로젝트 시작 동기



How to tell your story

Start with an intro - tell your audience what convinced you to undertake the project, what motivated you and what was your goal.

[Read our tips on how to tell a good story](#)

[Get inspired by other stories added by scouts](#)

How did you execute your project?

Project execution

Write few sentences about your project execution...

② 프로젝트 실행내용

Back

Continue

③ 클릭

- Topics 1
- Title 2
- Service hours 3
- Motivation 4
- Impact 5
- Photos 6
- Summary 7

Measurable impacts

How many people benefited from this project and what impact did your project have on the community and its people?

Impact	Measure	Quantity
① 영향을 미친 곳	② 측정 단위	③ 수량



Want to convert your measurements?

Need help converting measurements? Use this tool to convert from metric to imperial and vice versa.

[Access the tool](#)

Learnings

What lessons did you learn throughout this project?

Project learnings

Write few sentences about project learnings...

④ 프로젝트 이야기

- Back
- Continue

⑤ 클릭

Share pictures from your project

Please be sure to include pictures that shows the project, its impact, and scouts participating in it.

Cover photo

① 대표사진 삽입

Upload image
or drag and drop here

Your cover photo will appear as the main photo on top of your project page.

Gallery

② 활동사진 삽입

Add Photos
or drag and drop here

I have consent from the people in the photos to upload and share them on the website

③ 사진 등장인물 초상권 동의 확인

Back **Continue**

④ 클릭



5 tips on how to choose great photos

People in action

As much as possible, make sure your photos feature young people taking part in the activity. Spontaneous action shots tend to be more engaging than posed photos. Make sure you have consent before sharing photos of others.

Scout identity

Choose photos that show Scouts wearing wearing Scout scarves, hats, emblems or uniforms.

Quality over quantity

Try to choose spontaneous and "live action" moments.

Exciting

Scouting is exciting, youthful and empowering! Make sure this comes out in the photos you choose.

Diversity

Showcase the diversity within your project - participants and beneficiaries of different backgrounds, cultures, genders, abilities and ages.

[Learn more about great Scouts photos](#)

Your content is ready for review!

Take one more look over the details below and make any final amendments necessary before hitting "submit". Once submitted our team of moderators will review your project and approve it as long as it meets our guidelines.

콘텐츠 검토 준비 완료
아래 세부사항을 더 살펴보고 "제출" 을 누르기 전 필요한 최종 수정사항을 작성
제출되면 프로젝트를 검토하고 가이드라인을 충족하는 한 승인됩니다.



a reum seo

나무심기

- 프로젝트 동기
- 프로젝트 실행내용
- 프로젝트 이야기

Gallery



Started Monday, January 1, 2024

Ended Friday, March 8, 2024

Number of participants 20

Service hours 80

Beneficiaries 500

Location Republic of Korea

TOPICS Clean Energy

SDGS 15 Life on Land

Initiatives Environment and Sustainability



Back Submit

① 클릭

평화의 메신저 프로젝트 기획(MoP Project Worksheet)



Messengers of Peace

문제 | Problem (왜 | Why)

목표 | Goal (어떻게 | How)

업무분장 | R&R

내부 인적자원(누가 | Who)

활동 | Do

기간 | Term (언제 | When)

장소 | Place (어디서 | Where)

활동내용 | Activity (무엇을 | What)

네트워크 | Network

외부 인적자원

위험 관리 | Risk Management

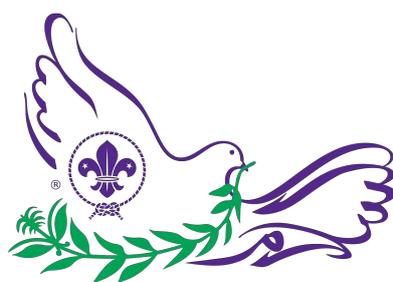
간트 차트 | Gantt Chart



책임자										
일자/시간										
장소										
활동시간		누적시간					목표시간			
활동 내용										
진행률	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	100%
만족도	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	100%
특이사항										
장애요인										
기타										

작성일자	

지표	세부내용	점수
		미흡 — 보통 — 우수 □ □ □ □ □
평가의견		
		미흡 — 보통 — 우수 □ □ □ □ □
평가의견		
		미흡 — 보통 — 우수 □ □ □ □ □
평가의견		
		미흡 — 보통 — 우수 □ □ □ □ □
평가의견		
		미흡 — 보통 — 우수 □ □ □ □ □
평가의견		
		미흡 — 보통 — 우수 □ □ □ □ □
평가의견		
종합평가		



Messengers of Peace