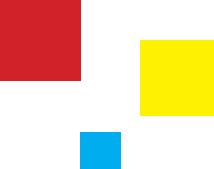




CHILD PARTICIPATION GUIDELINES FOR ONLINE DISCUSSIONS WITH CHILDREN

아동과 함께하는 온라인 활동을 위한
아동참여 가이드라인



내용

I. 들어가기	1
가이드라인을 통해 무엇을 달성하고자 하나요?	
가이드라인은 누가 사용할 수 있나요?	
가이드라인을 어떻게 개발했나요?	
II. 시작하기	3
아동권리원칙	
목표와 기대성과	
방법론 : 온라인, 오프라인, 또는 온·오프라인 병행	
아동의 상황과 환경에 대한 고려사항	
아동보호정책과 행동강령	
III. 진행하기	9
프로그램 기획	
온라인 상에서의 퍼실리테이션과 조정	
준비 활동	
성인의 역할	
디지털 환경에서의 기본 규칙	
아동에게 알리기	
IV. 마치기	19
후속 활동과 평가	

I. 들어가기

“당사국은 자신의 견해를 형성할 능력이 있는 아동에 대하여 본인에게 영향을 미치는 모든 문제에 있어서 자신의 견해를 자유롭게 표현할 권리를 보장하며, 아동의 견해에 대해 아동의 연령과 성숙도에 따라 정당한 비중을 부여해야 한다.”

- 유엔아동권리협약 제12조

청취 받을 권리(right to be heard)는 유엔아동권리협약의 주요한 원칙 중 하나입니다. 아동 참여는 아동이 적극적 시민임을 인정하는 것입니다. 아동은 자신에게 영향을 미치는 모든 문제에 대해 자유롭게 자신의 의견을 표현할 권리를 가지고 있으며, 이러한 의견은 충분히 청취되어야 합니다. 따라서 아동 참여란 아동이 자신의 삶에 영향을 미치는 다양한 상황에서 자신의 의견을 형성하고, 자신의 목소리가 청취 받을 권리를 갖는 것(empowering)을 의미합니다. 아동에게 영향을 미치는 사안에 대해서는 아동들의 생각, 의견, 제안이 반드시 고려되어야 합니다. 아동은 자신들에게 최선의 상황과 필요가 무엇인지 가장 잘 알고 있으며, 이에 의해 가장 직접적으로 영향을 받는 주체입니다.

코로나19 팬데믹 대응과 이후 영향을 다루기 위해 다양한 정책을 수립하고 실행하며 전 세계가 고군분투하고 있는 지금 이 상황에서도, 아동이 참여할 수 있는 공간과 기회를 마련하는 것은 여전히 매우 중요한 과제로 남아 있습니다. 코로나19 팬데믹 기간 동안 아동들이 경험하는 세상은 성인이 경험하는 세상과 다를 수밖에 없습니다. 역설적이게도, 이 전례 없는 위기는 지역·국가·대륙·국제 수준에서의 시민 참여에 있어 아동들이 자신의 기량과 리더십을 기를 수 있는 기회를 제공하기도 했습니다.

그러나 코로나19 팬데믹이 대부분의 사회적 상호작용과 서비스를 온라인 플랫폼으로 이동하는 데 영향을 미치면서, 팬데믹 기간 동안 아동의 참여를 위한 공간은 더 디지털화되었습니다. 아동권리옹호·개발 기관에서는 아동들의 청취 받을 권리를 옹호하기 위해 안전하고, 포괄적이며, 아동 친화적인 온라인 환경을 조성할 필요가 있었습니다. 이에 지난 수년간 개발하고 개선해온 아동 참여를 위한 도구, 방법, 과정 등을 조정해야 하는 과제를 안게 된 것입니다. 디지털 기기 접근과 인터넷 접속과 관련된 정보격차뿐만 아니라 성별·장애·연령/세대에 따라 발생하는 정보격차 문제를 해결할 방법을 찾아야 합니다. 또한 디지털 환경에 내재되어 있는 유해 콘텐츠 노출, 사이버폭력, 개인정보 침해, 그 외 다른 형태의 피해 위험을 다루어야 합니다.

이에 아시아 아동권리 연대(Child Rights Coalition Asia)와 초록우산 어린이재단(ChildFund Korea)은 플랜 아시아 지역사무소(Plan International Asia Regional Hub) 및 세이브칠드런 필리핀사무소(Save the Children Philippines)와 협력하여 온라인 상황에서 안전한 아동 참여를 증진하기 위한 본 가이드라인을 개발했습니다.

가이드라인을 통해 무엇을 달성하고자 하나요?

본 가이드라인은 다수의 기관에서 조직 내 자체적으로 아동 참여 절차와 아동보호정책을 보유하고 있다는 점을 전제로, 기존 수립된 정책과 절차에 따라 적용할 수 있도록 개발했습니다.

본 가이드라인의 주요 목적은 “아동의 온라인 참여를 위한 아동 친화적이고 포괄적이며 안전한 플랫폼을 구축하는데 기여”하는 것입니다.

더 구체적으로는 아동과 성인이 온라인 회의, 상담, 토론, 조사 및 기타 유사한 활동에 적절하게 준비되어, 서로 다른 환경과 상황에 있는 아동들이 온라인 활동에 참여할 수 있도록 하고, 온라인 활동에 참여하는 아동들이 항상 보호받을 수 있도록 하는 것입니다.

가이드라인은 누가 사용할 수 있나요?

본 가이드라인은 아동과 함께 온라인 상담, 토론, 조사 및 기타 온라인 활동을 수행하는 아동권리옹호·개발 기관을 주요 대상으로 개발되었으나, 가이드라인의 일부 내용은 온라인 학습 플랫폼을 사용하는 학교에서도 유용하게 활용될 수 있습니다.

가이드라인을 어떻게 개발했나요?

유엔아동권리협약의 원칙을 기반으로 지역사회·국가·지역 및 국제 차원에서 진행했던 아동과의 온라인 활동 경험을 담아 개발하였습니다.

또한, 아래와 같이 타 기관에서 발간된 기존 가이드라인을 참고하였습니다.

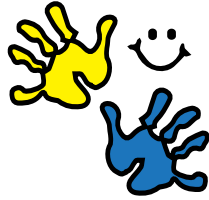
- [성인과의 온라인 회의에서 아동 발표자 보호 방안^{1\)}](#)
- [코로나19 상황에서 윤리적이고 의미있는 아동참여를 위한 9가지 기본 요건 적용 방안^{2\)}](#)

아동 참여를 촉진하기 위한 온라인 공간을 활용하는 데 있어 지속적으로 더 많은 경험과 좋은 사례, 교훈 등이 축적됨에 따라, 본 가이드라인은 디지털 환경에서의 아동권리에 관한 유엔아동권리협약 일반논평 발간 이후 더 보완될 수 있습니다.

1) Safeguarding Child Speakers During Online Meetings with Adults, The Global Partnership to End Violence against Children, 2020

2) Applying the 9 basic requirements for meaningful and ethical child participation during COVID-19, Save the Children International, 2020

II. 시작하기



1. 아동 권리 원칙

온라인/오프라인과 관계없이 아동과 진행하는 모든 활동은 유엔아동권리협약의 4가지 기본 원칙을 준수해야 합니다.

유엔아동권리협약의 기본 원칙

- 비차별
- 아동 최선의 이익
- 생명, 생존과 발달
- 아동 의견 존중



또한 모든 아동 참여 활동은 유엔아동권리협약의 일반논평 제12호에 명시된 9가지 기본 요건을 충족해야 합니다. 효과적이고 윤리적이며 의미있는 아동의 참여를 위해, 유엔아동권리협약 일반논평 제12호는 아동이 참여하는 모든 과정이 다음의 내용을 반영해야 한다고 명시합니다.

1. 투명성과 충분한 정보(Transparent and informative)
2. 자발적인 참여(Voluntary)
3. 서로에 대한 존중(Respectful)
4. 적절성(Relevant)
5. 아동친화적인 접근(Child-friendly)
6. 균등한 기회와 포용성(Inclusive)
7. 역량 강화를 위한 지원(Supported by training)
8. 안전 유지와 위험에 대한 민감성(Safe and sensitive to risk)
9. 결과에 대한 책임(Accountable)



유엔아동권리협약 일반논평 제12호는 '아동 참여'가 시민적 권리와 정치적 권리를 포함한 아동의 모든 권리를 해석하고 이행하기 위한 지침이 되어야 한다고 명시하고 있습니다.

2. 목표와 기대성과

활동 목표는 반드시 아동과 관련이 있고, 아동에게 중요한 것이어야 합니다. 달성하려는 목표와 기대성과는 가능하면 기존 활동에 대한 아동의 제안을 반영하여 안내해야 합니다. 명확한 목표와 기대성과를 설정하면 활동 참여에 적절한 아동 그룹과 활동 안에서 아동의 역할을 확인하는데 도움이 될 수 있습니다.

온라인 활동에서 아동이 참여할 수 있는 역할

- 발표자
- 참여자
- 퍼실리테이터³⁾
- 진행자
- 공동기획자
- 관찰자
- 또는 두 개 이상의 복합적인 역할

먼저 참여할 아동 그룹과 아동의 역할을 정하고 나면 그에 따라 활동 기획, 방법론, 세이프가딩 및 기타 준비에 필요한 지침을 구체적으로 고려해볼 수 있습니다

3. 방법론 : 온라인, 오프라인, 또는 온·오프라인 병행

코로나19 팬데믹은 대면 활동을 온라인 공간으로 옮겼습니다. 하지만 디지털 격차로 일부 아동 그룹은 온라인 활동 참여가 제한되었으며, 결과적으로 그들의 사회적 소외를 더욱 악화시켰습니다.

따라서 가능하다면 활동 수행에 있어 온·오프라인을 혼합해서 사용하는 방식을 고려해야 합니다. 특히 아동이 주 참여자인 활동에서 권장됩니다.

3) 회의나 교육 따위의 진행이 원활하게 이루어지게 돕는 역할 (우리말샘)

아동 면담 온/오프라인 병행 예시

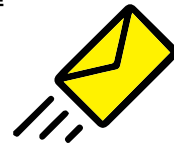
아동을 위한 온라인 설문을 개발하고, 온라인 접근이 불가능한 아동을 위해 아동 응답자들과 모임을 마련하여 인쇄된 설문지에 답할 수 있도록 합니다. 오프라인에서 수렴한 아동 응답은 추후 온라인 양식에 옮겨 기록합니다. 익명 조사의 경우 아동 응답자를 식별할 수 있는 정보가 포함되지 않도록 합니다. 종이 문서는 추후 파쇄합니다.

온라인 접근이 가능한 도시지역 아동은 온라인 상담에 참여하고 온라인 접근이 어려운 지역의 아동들은 대면 상담에 참여할 수 있도록 하는 활동을 구성합니다.



활동을 온·오프라인으로 병행할지 결정하기 위해 아래 사항을 고려해 볼 수 있습니다.

- 온라인으로만 진행할 경우 특정 집단의 아동이 배제되는가?
- 코로나19로 인한 이동 제한 등 정부의 의무 지침을 위반하지 않고 아동과의 대면 모임을 실시할 수 있는가?
- 코로나19 팬데믹 기간 동안 아동과 대면 모임을 실시할 때 지켜야 할 보건 및 안전 정책이 있는가?
- 전화 통화 또는 우편 등 활용할 수 있는 오프라인 수단이 있는가?
- 온·오프라인 방법 모두 활용할 시간이 충분한가?
- 온·오프라인 방법으로 참여하는 아동에게 준비, 수행, 취합 및 후속조치를 실시할 기술을 보유하고 있는가?



디지털 격차 좁히기



온라인 활동을 진행할 때는 아래 관점에서 정보격차를 해소하는 데 기여할 수 있는 방법을 고려해야 합니다.

디지털 기기에 대한 접근

- 개인 컴퓨터를 가지고 있는 아동도 있지만, 일부 아동들은 휴대전화에만 의존하고 있습니다. 또한 일부 아동들은 개인 소유의 디지털 기기를 가지고 있지만, 다른 사람에게서 기기를 빌려 쓰거나 다른 사람과 기기를 공유해야 하는 아동들도 있습니다. 또한 디지털 기기에 전혀 접근할 수 없는 아동들도 있으며, 소수의 아동들은 디지털 기기를 충전할 전기조차 부족한 곳에 살고 있습니다.

연결성

- 일부 아동들은 인터넷 속도가 빠른 국가에 살고 있지만, 일부 아동들은 안정적인 인터넷 연결 문제부터 해결해야 합니다. 일부 아동들은 랜선 케이블을 통해 인터넷 서비스를 이용할 수 있는 가정에서 살고 있지만, 휴대전화망을 통해서만 인터넷을 사용할 수 있는 형편에 놓인 아동들도 있습니다.

기술

- 오늘날 아동들은 디지털 시대에서 성장하고 있지만, 모든 아동이 온라인에서 필요한 기술을 갖추고 있는 것은 아닙니다. 또한 온라인 상 모든 콘텐츠가 아동이 말하고 이해하는 언어로 제공되는 것은 아닙니다.



성인의 도움

- 디지털 환경에서 상호작용을 할 때 지원이 필요한 경우, 도움을 제공할 수 있는 디지털 역량을 가진 부모나 보호자가 모든 아동에게 있는 것은 아닙니다.

장애 포괄

- 디지털 환경에서 이용 가능한 기회를 누리기 위해서는 장애 아동의 특수한 상황에 맞는 지원과 적절한 장치가 필요합니다.



젠더

- 일부 국가에서 여아들은 단지 성별 때문에 디지털 기기와 인터넷 접속에 대한 기회가 제한되기도 합니다.

4. 아동의 상황과 환경에 대한 고려사항

아동과의 활동을 꾸릴 때 서로 다른 배경과 상황에 속한 아동들을 포함할 수 있도록 해야 합니다.

참여자 수에 제한이 있다면, 아동들이 각자의 집단을 가장 잘 대표할 수 있는 참여자를 스스로 결정할 수 있도록 선발 과정을 촉진해줍니다. 참가 기준을 제공하여 아동의 의사결정을 돕거나, 가능하면 아동과 함께 기준을 세웁니다.

기준을 마련할 때는 다양성을 존중해야 합니다. 사회적으로 소외된 그룹 아동의 참여를 장려하고, 누군가를 배제할 수 있는 요구나 조건을 두지 않아야 합니다. 예를 들어 지역 및 국제 회의 참가 조건으로 영어 회화 능력을 포함하지 않고, 그 대신 통역과 번역을 준비합니다. 비슷하게, 아동과의 온라인 활동에서 **디지털 기기나 인터넷에 안정적으로 접속 가능한 것을 선정/참가 기준으로 삼지 않습니다.** 활동 계획 과정에서 이러한 장벽을 예상해야 하며, 아동이 컴퓨터를 대여할 방법을 준비하거나 인터넷 연결을 위한 예산을 배정하는 등, 세심한 프로그램 설계를 통해 가능한 해결책을 찾아야 합니다.

활동의 기획자이자 조력자로서 **아동이 온라인 활동에 참여할 수 있도록 필요한 자원과 지원을 보장**해야 합니다. 이를 위해서는 활동에 참여하게 될 아동에 대해 잘 알고 있어야 하며, 아래 질문에 답하는 것은 활동 계획에 도움이 될 수 있습니다.

- 번역이나 통역이 필요한가?
- 디지털 기기가 없는 아동들을 위해 무엇을 준비할 수 있는가?
- 아동들이 인터넷 연결을 할 수 있도록 보장하기 위해 어떤 예산을 조정해야 하는가?
- 우리의 활동에 장애아동이 참여할 수 있도록 하기 위해 어떤 준비와 지원이 필요한가?
- 디지털 기기에 접근이 어렵거나 디지털 기술 역량 개발이 필요한 아동들의 참여를 돕기 위해 준비해야 할 것은 무엇인가?
- 고려해야 할 문화적 민감성이 있는가?



5. 아동 세이프가딩 정책과 행동 강령

아동 권리에 기반하여 일하는 기관은 위기 예방 조치와 보고 체계를 포함한 행동강령 및 아동보호정책이 마련되어 있습니다. 하지만 온라인 환경에 내재된 위험을 고려하기 위해 이를 개정할 필요가 있습니다.

아래는 온라인 활동을 위한 아동보호정책 및 절차에서 추가적으로 포함되어야 할 사항입니다:

- 위기 상황 조사 및 관리
 - 활동 시작 전, 위기 요소를 확인하고 어떻게 해결할지 조치 사항을 마련해야 합니다. 가능하다면 아동과의 협의를 통해 위기 조사와 위기관리 계획이 수립되어야 합니다.

- 온라인 활동 플랫폼 비공개 유지
 - 누가 활동에 참여할지 알고 통제할 수 있어야 합니다. 비디오 화상 회의 플랫폼을 이용할 때 사전 등록 절차를 만들고, 접속 링크를 비공개로 유지하거나 입장 비밀번호를 설정하고, 회의에 접속하는 참가자들을 모니터링 해야 합니다.
- 온라인 플랫폼 기능 제어
 - 온라인 활동 플랫폼이나 참여 도구는 참가자들 간 상호작용이 가능하도록 특정 기능을 포함하고 있습니다. 활동 시작 전 화면 공유와 자료 공유 및 그 외 유사한 특정 기능 사용을 제한하여 아동보호 위험을 줄일 수 있습니다. 만약 참가자들에게 자료를 공유해야 한다면, 사전에 자료를 취합하여 참가자들에게 미리 공유하도록 합니다.
- 사적인 의사소통 제한
 - 특히 화상 회의 플랫폼을 사용할 때, 사적인 채팅이나 문자 메시지 기능을 사용할 수 없도록 하여 불필요한 위험을 줄일 수 있습니다.
- 동의와 사생활 존중
 - 온라인 공간을 이용할 때 무엇을 하든지 평생 남을 수 있다는 것을 기억해야 합니다. 아동과의 온라인 활동에서 제한을 둘 수는 있지만, 진행 중 촬영된 사진, 녹화된 영상, 저장된 메시지 등에 대해서는 완전한 통제를 보장할 수 없습니다. 따라서 아동과 부모에게 사진 촬영, 영상 녹화, 음성 녹음, 저장된 메시지 등이 있을 수 있다는 것을 알리고 동의를 구해야 합니다. 이에 더해 온라인 활동을 녹화하거나 온라인으로 생중계를 진행할 때 아동에게 어떤 위험을 줄 수 있을지 면밀히 평가되어야 합니다. 또한 참가자들을 위한 사진 촬영 또는 비디오 녹화에 대한 기본 원칙이 안내되어야 합니다
- 보고 체계 수립
 - 온라인 활동 시작에 앞서 모든 아동에게 아동보호정책 담당자나 아동안전보호팀에 대한 정보를 제공해야 합니다. 문제 상황 발생 시 아동이 온라인 활동 플랫폼과 기타 연락망을 통해 아동보호정책 담당자나 아동안전보호팀에 연락하고 문제를 신고할 수 있도록 미리 안내해야 합니다. 또한 화상 회의 플랫폼에서 아동보호 정책을 위반하는 사람을 차단하거나 퇴장시킬 수 있도록 아동보호정책 담당자 또는 아동안전보호팀이 제어권을 가져야 합니다.

- 참가자 확인
 - 화상 회의 플랫폼을 이용하면서 이름/접속ID를 입력할 때 아동 참가자들에게 성을 지우거나 별명을 사용하도록 요청합니다. 또한 모든 참가자들에게 자신이 누구이고 자신의 역할이 무엇인지 ID에 표시할 수 있도록 해야합니다.
예를 들어 모든 퍼실리테이터들은 “퍼실리테이터” 또는 “faci” 등의 역할명을 접속ID 앞에 기재하도록 하고, 아동 대표들은 “아동” 또는 “CD”, 아동보호 전문가나 팀은 “세이프가딩”을 접속ID 앞에 기입하도록 합니다. 온라인 활동에서 모든 유형의 참가자들에게 접속ID 양식을 부여해야 합니다.



III. 진행하기

6. 프로그램 기획



온라인 활동은 목표에 따라 웨비나⁴⁾, 원격 회의, 화상 회의, 온라인 상담 또는 비슷한 다른 형식이 될 수 있습니다. 아동과 대면 모임에서 수행했던 방식과 마찬가지로 아동과의 온라인 활동은 항상 아동 친화적이어야 합니다. 아동들의 진화하는 능력(evolutionary capacity)에 따른 방식을 채택하고, 아동들이 자신의 견해를 공유할 수 있도록 자신감을 쌓을 수 있는 환경을 조성함으로써 온라인 활동에서의 아동친화성을 보장할 수 있습니다. 또한 아동들에게 필요한 지원과 자원을 제공함으로써 아동의 참여를 보장하고, 자신들의 의견을 준비하고 구성할 수 있도록 충분한 시간을 주어야 합니다.

4) 웹 사이트에서 진행되는 세미나 (우리말샘)

온라인 활동 시간을 결정할 때 온라인 활동 기획 단계에서 고려해야 할 몇 가지 요소들이 있습니다.

- 온라인 활동의 목적과 아동의 역할
 - 활동의 목적과 아동의 역할은 적절한 온라인 활동 시간을 설정하는 데 중요합니다. 예를 들어 아동과 함께 하는 학습 시간은 1~2시간 정도 필요하지만, 자문이나 토론은 더 오래 걸리거나 며칠 동안 여러 회차에 걸쳐 진행될 수 있습니다.
- 아동의 상황과 환경
 - 활동에 참여해주었으면 하는 아동의 상황을 고려하여 온라인 활동 시간을 설정해야 합니다. 예를 들어 10대의 경우 충분한 휴식시간을 포함한 전일 프로그램에 참여할 수 있지만, 더 어린 아동의 경우 활동 기간을 더 짧게 해야 할 수 있습니다. 한편 다른 문화적 배경에 있는 아동이나 장애 아동이 참여하고 있을 때, 번역이나 통역 같이 필요한 사항을 적용하는데 걸리는 시간을 고려해야 합니다.
- 아동의 수
 - 활동 기획 시 모든 아동이 온라인 활동에 참여할 기회를 갖도록 반영할 수 있습니다. 프로그램에서 모든 아동이 자신의 경험을 공유하거나, 질문하거나, 제안할 수 있는 시간을 충분히 보장해야 합니다. 예를 들어 30명의 아동으로 구성된 집단은 10명의 아동으로 구성된 집단보다 더 많은 시간이 필요합니다. 더 깊이 있는 논의를 위해서는 워크숍 또는 개별 그룹으로 진행해야 하기 때문에, 규모가 큰 그룹은 보통 더 많은 시간이 소요됩니다.



워크숍과 소그룹 진행하기

아동을 워크숍 활동 또는 개별 그룹으로 나누기로 했다면, 아동에게 어떤 집단에 속하고 싶은지 물어보는 것을 통해 자발적 참여의 원칙을 보장할 수 있습니다. 이 과정은 실제 온라인 활동에 앞서 진행될 수 있으며, 사전 정보를 통해 아동들이 정보에 기반한 선택을 할 수 있도록 도울 수 있습니다.

- 아동의 선호
 - 아동은 활동에 참여하기 가장 좋은 시간을 말할 수 있어야 합니다. 아동의 참여를 보장하려면 아동이 선호하는 일정을 우선적으로 묻고 고려해야 합니다. 온라인 활동은 아동의 학교 일정이나 가정 내 역할과 책임을 고려하여 진행해야 합니다.
- 다른 참가자와 아동의 친밀도
 - 아동과 관계를 형성하고 신뢰를 쌓는 시간이 필요합니다. 예를 들어 같은 공동체 구성원인 아동의 경우 서로 이미 알기 있기 때문에 화상 회의를 빠르게 진행할 수 있지만, 서로 한 번도 만나보지 못한 아동들의 경우 자신감을 갖고 편안하게 참여할 수 있도록 소개 또는 “서로 알아가는” 시간을 포함해야 합니다.
- 아동의 디지털 접근성
 - 디지털 격차로 인한 아동 참여가 제한되는 경우에 사용할 수 있는 해결책 중 하나로, 아동들의 디지털 기기와 인터넷 연결 접근성에 따라 온라인 활동 시간을 결정할 수 있습니다. 예를 들어 아동 참여자가 화상 회의 시작 2시간 이후 인터넷 접속이 불가피하게 느려지거나 주기적으로 전기와 전력 공급이 중단되는 지역에 살고 있다면, 온라인 활동을 더 짧게 진행하거나 여러 일자로 회차를 나누어 진행할 필요가 있습니다.

아동 발표자로 참여하기

성인과 아동 모두 참석하는 온라인 활동의 경우, 아동을 마지막 발표자로 배정하지 않도록 해야 합니다. 그렇게 함으로써 아동 발표자 순서에서 인터넷 연결 문제가 발생한 경우 이를 해결하고 준비가 되었을 때 다시 돌아올 수 있도록 프로그램에서 충분한 시간을 확보해줄 수 있습니다. 또한 모든 발표자가 제한 시간을 준수한다는 보장이 없는 상황에서 정해진 시간이 초과될 우려가 있는 경우, 보통 마지막 발표자는 프로그램을 정시에 종료할 수 있도록 발표를 조정해야 하는 부담을 지게 됩니다.



온라인 활동 시간 결정에 있어 **휴식 시간**을 보장해야 합니다. 잘 알려져 있듯이 오랫동안 앉아있거나 화면을 지나치게 바라보고 있는 것은 신체 건강에 악영향을 끼칠 수 있습니다. 또한 온라인 플랫폼에서 다른 참가자들과 상호작용하는 것이 제한되어 아동의 활기나 집중을 떨어트릴 수 있습니다. 따라서 대면 회의에서 건강을 위한 휴식과 활기를 위한 시간을 할당하듯이 온라인 활동에서도 휴식 시간을 지정해야 합니다.

아동을 위한 온라인 활동에서 다음과 같은 유형의 휴식을 포함하여 아동의 휴식, 놀이 및 여가의 권리를 보장할 수 있습니다:

- 건강을 위한 휴식
 - 대면 회의 중 커피 브레이크(coffee break) 또는 티 타임(tea break)을 가지는 것처럼, 온라인 활동에서도 아동들과 다른 참가자들이 간식을 먹거나 물을 마시는 등 개인적인 일들을 할 수 있도록 건강을 위한 휴식을 포함해야 합니다.
- 운동 휴식
 - 운동 휴식은 아이스 브레이킹 같이 아동이 몸을 움직이거나 기지개를 켜는 등 운동을 할 수 있도록 돕는 신체적인 활동으로, 오래 앉아있어서 발생하는 불편함을 줄여줄 뿐만 아니라 아동의 활기를 북돋아 줄 수 있습니다. 아동들이 원하는 대로 움직이는 “자유로운 형태”의 휴식을 취할 수도 있고, 아동들이 따라 할 수 있는 짜여진 동작을 준비할 수도 있습니다. 단 짜여진 동작을 할 때에는 장애 아동을 포함한 모든 아동이 따라 할 수 있도록 구성해야 합니다.
- 감각 휴식
 - 온라인 활동 중에는 아동이 받아들이는데 충분한 시간이 필요한 내용들이 제공되는 경우가 있습니다. 이때 아동들은 잠시 멈추어 눈을 쉬게 하는 시간이 필요할 수 있습니다. 감각 휴식은 눈을 감고 하는 심호흡 운동이나 차분한 음악과 함께 편안한 사진을 보는 것을 포함할 수 있습니다.

사회적 상호작용에 대한 필요 예측하기

이전에 서로 만난 적 없는 아동들이 참여한다면, 아동들이 “공식적인” 온라인 활동 시간 외에 상호작용을 원할 수 있으므로 이에 대비해야 합니다. 그동안 대면 모임에서는 아동들이 휴식시간에 서로의 문화, 국가, 취미 등 친분을 쌓는 데 도움을 주는 정보들을 서로 물으며 다가가는 사회적 상호작용이 자연스럽게 이루어졌습니다. 하지만 온라인 공간에서는 이러한 기회가 주어지지 않아 쉬는 시간이나 공식적인 활동 종료 이후 다른 참가자들이 이미 화상 회의를 떠난 공간에서 사회적 상호작용을 위한 노력을 하는 것을 볼 수 있습니다.



온라인 활동 프로그램을 기획할 때 어떤 **온라인 참여 도구**를 선택할지도 결정해야 합니다. 슬라이드 프레젠테이션은 가장 간단하고 사용하기에 접근성이 좋은 도구이지만, 활동 중 참여를 높이기 위한 새로운 온라인 도구를 찾아볼 수 있습니다. 이미 화상 회의 플랫폼에 포함되어 있거나 (예: 줌(Zoom)의 투표와 주석 기능), 별도 웹 브라우저 사용이 필요할 수 있습니다(예: 멘티미터 (Mentimeter), 구글 잼보드(Jamboard)). 사용할 도구를 결정할 때 접근성 측면에서 아래 사항을 고려할 수 있습니다.

- 필요한 기기의 종류와 수
 - 일부 아동은 화상 회의 플랫폼에 접속하기 위해 컴퓨터 또는 휴대전화 중 한 가지만 사용 가능할 수 있습니다. 따라서 온라인 활동에 두 개 이상의 기기를 필요로 한다면 한 가지 기기만 가지고 있는 아동들은 활동 참여가 어려울 수 있습니다. 따라서 한 가지 기기만으로 참여 가능한 도구를 사용하는 등 참여 방법을 조정해볼 수 있습니다. 예를 들어 특정 온라인 도구를 활용해 바로 내용을 기록해야하는 상황이라면, 아동이 말로 내용을 공유하고 지원하는 사람이 대신 작성해줄 수 있습니다.
- 그림과 글자
 - 아동친화적 콘텐츠를 제작할 때는 그림을 많이 사용하고 글자를 적게 사용하는 것이 중요합니다. 온라인 접속환경과 발표에서도 마찬가지입니다. 휴대전화를 사용하는 아동들도 내용을 잘 읽을 수 있도록 글자의 크기를 충분히 크게 해야 합니다.

- 시간 제한 설정
 - 일부 온라인 도구에는 참가자가 의견 내는 시간을 제한할 수 있는 기능이 있습니다. 시간제한이 활동에 재미를 더해줄 수도 있지만, 특정 집단의 아동을 불리하게 만들기도 합니다. 특정 집단에는 장애 아동, 해당 언어를 사용할 수 없는 아동, 인터넷 연결이 느린 아동이 포함될 수 있습니다.

온라인 활동을 진행할 때 결정해야 할 것 중 하나는 **온라인 활동 플랫폼**입니다. 온라인 설문조사 양식이나 영상 회의 앱을 사용할 때, 아래 사항을 고려할 수 있습니다.

- 접근성
 - 참가자들이 해당 플랫폼/앱을 무료로 이용할 수 있는가?
 - 컴퓨터 이용자와 휴대폰 이용자 모두 해당 플랫폼/앱을 이용할 수 있는가?
 - 아동이 해당 플랫폼 사용에 익숙한가?
(아동이 해당 플랫폼 사용하기를 좋아하고 자신 있어 하는가?)
- 사용 가능한 기능
 - 플랫폼/앱 내 번역, 수어 통역, 폐쇄자막 등의 포괄적인 기능이 있는가?
 - 온라인 참여 도구를 해당 플랫폼에서 사용할 수 있는가?
- 아동보호(세이프가딩) 기능
 - 해당 플랫폼/앱 내 사용할 수 있는 아동보호 기능이 있는가?
 - 대화 기능을 제한할 수 있는가?
 - 플랫폼 비밀번호를 참가자들만 알도록 할 수 있는가?





7. 온라인 상에서의 퍼실리테이션⁵⁾과 조정

퍼실리테이션과 조정이 필요한 온라인 활동을 진행할 때, 대면 회의와 동일하게 효과적이고 아동 친화적이며 포괄적인 과정, 조건 및 고려사항을 적용할 수 있습니다. 그럼에도 불구하고 아동의 온라인 활동을 촉진할 때 염두에 두어야 할 온라인 공간의 고유한 특징이 있습니다.

- 온라인 활동 중 아동은 비교적 통제할 수 있는 온라인 공간과, 약간 또는 전혀 영향을 미칠 수 없는 현실 공간인 두 공간에 존재하게 됩니다. 퍼실리테이터나 진행자는 일부 아동이 소란스러운 장소나 참여를 저조하게 할 수 있는 상황에 있을 수 있다는 것을 인지해야 합니다.
- 온라인 플랫폼을 사용할 때는 몸짓이나 표정 같은 비언어적 단서들을 교류하고 발견하는 데 어려움이 있습니다.
- 채팅과 메시지를 통한 문자 의사소통은 비언어적 단서의 부재로 잘못 해석될 수 있습니다. 이모티콘이나 스티커는 정확한 메시지를 전달하는 데 도움을 줄 수 있습니다.
- 화상 회의 시 의견과 질문은 말이나 글을 통해 전달될 수 있습니다. 아동이 소외감을 느끼지 않도록 모든 참여를 인정하려는 노력이 필요합니다.
- 디지털 격차를 고려하면서 가능한 정해진 시간을 준수하도록 합니다. 정해진 시간보다 연장될 경우 아동의 참여를 확보하기 어려울 수 있습니다.

8. 준비 활동

온라인 활동은 대면 회의보다 상대적으로 짧게 진행됩니다. 예를 들어 3일 전일로 진행되는 대면 활동을 2일 반나절 활동으로 압축시킬 수도 있습니다.

기존 대면 활동을 진행할 때도 활동 준비 과정이 있지만, 아동과 함께하는 온라인 활동에는 더 많은 준비가 필요합니다. 일부 활동은 활동 수행 전 며칠 전부터 준비를 완료해야 하고, 일부는 활동 시작한 시간 전에 준비할 수도 있습니다.

사전 준비 활동 예시

- 진행할 온라인 활동에 대해 아동친화적인 방식으로 정보를 제공합니다.
- 아동에게 디지털 기초 활용 능력뿐만 아니라 온라인 활동 플랫폼과 온라인 참여 프로그램 사용법을 가르칩니다.
- 아동의 성인 멘토와 조정자 및 진행자 간 사전 모임을 진행하여, 예상 참가자, 활동 기대사항, 온라인 참여 프로그램, 성인 멘토의 역할과 책임, 아동 보호 정책 등, 온라인 활동에 대한 정보를 제공합니다. 사전 모임에서 아동의 배경, 언어 실력, 그 외 아동을 지원하는 데 필요한 내용을 확인할 수 있습니다.

5) 그룹의 구성원들이 효과적인 기법과 절차에 따라 적극적으로 참여하고, 상호 작용을 촉진하여 목적을 달성하도록 돕는 활동(한국퍼실리테이션협회)

- 아동과 사전 모임을 진행할 성인 멘토들에게 온라인 활동 세부 내용 공유, 아동의 디지털 기기(노트북/휴대전화, 스피커, 마이크 등) 및 연결 확인, 온라인 활동 플랫폼 및 온라인 참여 프로그램 연습, 해당 활동의 아동 보호 정책 설명, 아동의 우려사항 수렴 등을 진행 요청합니다.
- 온라인 활동이 진행되는 동안 아동과 같은 물리적 공간에 있을 부모, 양육자 또는 다른 가족 구성원을 위한 오리엔테이션을 진행합니다.
- 워크숍이나 그룹활동을 진행할 예정이라면, 아동의 선호를 미리 확인하고 활동 그룹 명단을 준비합니다.
- 비디오/오디오 확인 등, 아동과 예행 연습을 합니다.
- 활동 중 서로 소개하고 편안한 분위기를 조성할 수 있는 아이스브레이킹 활동을 아동들이 제안하도록 합니다.



아동 발표자 준비

‘아동에 대한 폭력 근절을 위한 글로벌 파트너십 (The Global Partnership to End Violence against Children)’은 성인과 함께하는 온라인 회의에서 아동 발표자 보호방안 (Safeguarding Child Speakers During Online Meetings with Adults) 에서 아동이 발표자로 준비하는 것에 대한 일부 지침을 제공합니다. 아동 발표자와 진행자 간 사전 모임을 갖고 발표를 미리 연습해보는 시간을 포함합니다.

9. 성인의 역할

아동과 함께하는 온라인 활동에는 반드시 훈련된 성인이 있어야 합니다. 대면 모임에서와 마찬가지로 온라인 활동에서는 운영팀(또는 사무국), 촉진팀, 아동보호팀, 서기, 번역/통역가, 발표자, 진행자, 아동 참여자의 활동 지원을 위한 성인 멘토가 있어야 합니다.

대면 활동에서도 디지털 기술 지원을 위해 성인을 배정하는 경우가 있지만, 대부분 운영상 필요에 의해 선택적으로 배정합니다. 한편, **온라인 활동에서는 기술 지원팀이 필수적입니다.** 온라인 활동 플랫폼을 관리하고, 참가자들에게 원격 문제해결을 지원하는 담당자가 있어야 합니다. 특히 온라인 논의에서 워크숍이나 그룹토의가 진행되는 경우, 기술 지원 담당자가 한 명 이상 필요할 수 있습니다. 기술적 문제가 동시다발적으로 일어날 수 있는 규모가 큰 그룹에도 해당합니다.

또한 온라인 플랫폼에서 구두나 문자를 통해 의견을 공유하도록 허용할 예정이라면, 모든 의견이 인식되고 주목받거나 답변을 얻을 수 있도록 메시지 모니터링 담당자를 지정해야 할 수 있습니다.

온라인 활동의 경우, **아동을 위한 성인 멘토**의 지원 역할 범위는 대면 회의 때 보다 훨씬 더 넓을 수 있습니다. 아동이 디지털 기기를 구하고 사용할 수 있도록 지원하고, 특히 원격으로 지원하는 경우라면 온라인 활동 플랫폼 밖에 있는 아동과의 연락망을 미리 구축하는 것이 중요합니다.



성인 발표자 준비

아동 참여 활동에 초대된 성인 발표자 또는 활동 책임자에게 몇 가지 고려사항을 안내할 수 있습니다. 예를 들어 아동 친화적 언어를 사용하고, 발표 내용은 짧게, 의사소통은 그림을 활용해서, 아동의 배경정보를 고려하여 진행하도록 안내합니다. 또한 온라인 참여 도구를 선택하는데 고려해야 할 사항을 사전에 공유합니다.



10. 디지털 기본 규칙

아동과 대면 활동을 진행할 때 활동 시작 단계에서 아동 참가자들과 함께 “기본 규칙”을 정하듯이, 온라인 활동에서도 준비 단계에서 디지털 기본 규칙을 수립해야 합니다. 기본 규칙에는 온라인 활동 중 언제 비디오/마이크 기능을 켜고 끌지, 어떻게 질문을 할지, 어떻게 행동할지에 대한 내용을 포함할 수 있습니다.

11. 아동에게 알리기

대면 모임과 마찬가지로, 아동 참가자들에게 온라인 활동의 범위와 잠재적 영향을 안내할 수 있습니다. 아동들에게 접근하기 쉬운 방식과 충분한 내용을 바탕으로, 다양성에 민감하고 연령대에 적합한 정보를 제공할 수 있습니다. 아동 참가자가 알아야 할 정보는 아래 내용 외에도 더 다양한 내용을 포함할 수 있습니다.

- 활동의 목적이 무엇인가?
- 무엇을 하게 될 것인가?
- 얼마나 오랫동안 진행될 것인가?
- 누가 참여할 것인가?
- 사용할 온라인 플랫폼과 참여 도구는 무엇이며, 어떻게 사용할 수 있게 할 것인가?
- 아동들은 어떤 지원을 받게 될 것인가?
- 모든 참가자에게 기대하는 행동은 무엇인가?
- 어떤 아동보호정책과 절차가 준비되어 있는가?

이 외에도 온라인 안전 또는 기초적인 디지털 기술 활용 능력에 대한 정보를 아동에게 제공할 수 있습니다.



#아동을 위한 안전한 웹 (#SafeWeb4Kids)

[‘아동 온라인 안전 가이드’](#)는 아동이 온라인 공간에서 스스로를 보호할 수 있는 방법에 대한 정보가 수록되어 있습니다. 한국어 포함 여러 아시아 국가의 언어로 볼 수 있는 이 소책자는 아동을 위해 아동이 제작한 온라인 아동보호 지역 캠페인의 중 하나입니다.

IV. 마치기

12. 후속 활동과 평가



활동 기관(기획자 및 조력자)은 활동을 마친 후 아동의 참여를 지속하기 위해 후속조치와 평가를 할 책임이 있습니다. 아동들이 온라인 활동에 대한 소감을 나눌 기회를 마련해야 하며, 활동 내 일부로 포함하거나 “자가 활동” 과제로 제시할 수 있습니다.

또한 아동들에게 참여 결과를 안내할 필요가 있습니다. 만약 활동에 대한 결과 보고서가 있다면, 가능한 아동친화적인 버전으로 아동들에게 공유될 수 있도록 해야합니다. 또한 아동들이 제시한 의견이 어떻게 활용될 것인지, 또는 어떻게 사용되고 있는지 안내해야 합니다.

이후 후속 과정이 필요하다면, 이 과정에도 아동이 참여할 기회를 가능한 충분히 제공해야 합니다.



본 발간물은 아시아 아동권리 연대(Child Rights Coalition Asia)와
초록우산 어린이재단(ChildFund Korea)이 협력하여 발간하였습니다.

2021년 3월