

# 지역아동센터 아동들을 위한 자연 감성 프로그램의 의의

(사)녹색교육센터 이사  
정미경

## 1. 자연에서 떨어진 아이들

불과 20~30년 전만 하더라도 우리의 아이들은 또래들과 함께 자연 속에 뛰놀면서 자랐다. 어려서부터 산에서, 들판에서, 개울에서, 바닷가에서 햇빛과 바람과 물과 흙과 밤하늘의 별과 함께 어우러져 자랐다. 메뚜기, 개미, 참새, 게, 가재, 송사리, 올챙이가 친구였고 나무, 들, 풀잎사귀, 풀꽃도 친구였다. 동네의 큰 아이와 작은 아이, 남자 아이와 여자 아이가 모두 친구였다. 어릴 적 꿈과 희망이 없었던 어른들의 삶을 상상해보자.

아이들의 놀이는 인생의 삶을 풍요롭게 해주는 청량제이기도 하다. 산, 들, 개울, 하늘, 별, 메뚜기, 개미 등 자연과 함께하는 놀이는 아이들에게 꿈과 희망을 길러주고 자연의 순리를 깨닫게 한다. 또래와 형, 누나, 동생들과 함께 어우러져 놀던 놀이는 꿈과 희망은 물론 사람의 도리를 익히게 한다. 자연과 또래들이 모두 아이들의 선생님이었다. 자연은 우주만물의 섭리를 깨우쳐주는 큰 선생님이었고, 또래 친구들은 사람의 도리를 가르쳐주는 작은 선생님이었다.

산업문명과 경제성장은 아이들에게 어떤 영향을 주었을까? 산업화 과정에서 아이들은 얻은 것보다 잃은 것이 훨씬 많다. 아이들은 어른들이 그토록 갖고 싶었던 TV와 장난감과 컴퓨터, 게임기를 얻었지만 사람과 이웃, 공동체, 파란 하늘과 맑은 공기와 초록 숲과 흙을 잃었다. 최근 들어 어린아이들이 산업문명의 심각한 피해자로 등장하고 있으며, 우리 아이들의 몸과 마음과 영혼이 심각할 정도로 병들어가고 있다.

우리 아이들은 왜 몸과 마음이 아플까? 여러 이유가 있겠지만 가장 근본적인 원인은 우리가 점점 자연을 멀리하고 자연의 순리에서 벗어난 반자연적인 도시문명 속에 살기 때문이다. 바로 자연을 거스르며 자연을 떠난 인간중심 물질문명의 탓이다. 『자연에서 떨어진 아이들』이란 책을 쓴 리차드루브 교수는 이러한 현상을 자연결핍장애라고 하였다. 자연결핍장애란 인간이 자연에서 멀어지면서 생기는 여러 지 문제점으로 감각의 둔화, 주의집중력 결핍, 육체적 정신적 질병의 발병률 증가 등을 포함한다고 한다. 자연결핍 장애는 개인, 가정, 사회, 지역단위로 나타날 수가 있는데 도시에서 자연이 부족해지면서 사람들의 행동양식이 바뀌면 결국 도시의 유형에도 영향이 나타날 수가 있다고 한다, 연구결과 공원이나 공터가 있더라도 잘 갈 수 없는 경우에는 범죄율이 높아지고 우울증이 자주 발생하여 기타 도시의 병폐들이 생기는 것으로 나타나고 있다. 아이들에게 자연을 멀리하게 된 가장 큰 주범은 텔레비전시청이다. 텔레비전은 과도한 자극매체이며 아이들의 창의성과 감성을 텔레비전 화면크기를 제한해버린다고 한다.

## 2. 기계와 소통아이들

저소득층 아이들은 부모나 보호자로부터 제대로 돌봄을 받지 못하는 아이들은 혼자 있는 시간이 많다. 주로 그 시간에는 기계와 소통을 한다. 정부가 교육정보화 사업의 일환으로 저소득층 가정에 컴퓨터를 지급하면서부터 집에 홀로 남겨진 아이들은 밤새 컴퓨터 게임에 매달렸고 학교를 빠지는 일도 찾아져 인터넷 중독에 쉽게 빠져든다.

미디어가 아이들에게 위협이 된다는 주장은 어제오늘의 이야기가 아니다. 1990년대 초반에는 TV 중독이, 1990년대 말에는 인터넷 중독이 화두였다. 현재는 더 강력한 영향력을 가진 미디어가 지금 우리 아이들의 손에 쥐여 있다. 바로 스마트폰이다. 스마트폰은 TV와 인터넷 미디어를 합쳐놓은 것보다 더 큰 영향력을 갖는 이유는 간단하다. 스마트폰은 휴대가 가능하다. 항상 아이들 손에 쥐여 있는 것이다. 스마트폰을 갖고 있는 아이들은 언제 어디서든 마음만 먹으면 자신의 눈과 손, 마음과 생각을 스마트폰에 건넬 수 있다.

‘팝콘브레인’이란 신종 단어가 있다. 팝콘브레인이란 팝콘과 브레인이 합쳐서 생긴 말이다. 실제 인터넷을 장시간 사용자의 뇌를 촬영한 MRI 영상 분석한 결과 인간의 뇌에서 생각 중추를 담당하는 회백질의 크기가 줄어든 것으로 조사 보고되었다.. 팝콘브레인의 의미는 팝콘처럼 튀어 오르는 것에는 빠르게 반응하지만 느리게 변화하는 실제 현실에는 뇌가 무감각해지고 주의력을 급감시킨다는 것이다.

신문보도에 의하면 요즘 초등학교 입학 전 많은 아이들이 아이패드의 유아용 교육 애플리케이션(앱)을 이용해 한글을 익히고 있다. 토끼, 개구리 등 동물이나 사물의 그림을 만지면 그림이 커지면서 한글과 영어 이름이 뜨는 방식으로 아이는 화면을 누르면 음악 소리와 함께 그림과 글자가 튀어나오는 것에 흥미를 느껴 혼자서도 아이패드를 가지고 놀면서 자연스럽게 한글을 익히게 된다고 한다. 이런 앱을 이용해서 아이들의 교육에 이용하고 있는 것은 스마트폰 사용자가 이미 1000만 명을 돌파하였고, 스마트 기기 사용이 확산되면서 이런 것들을 아이들 교육에 활용하는 사람도 늘고 있다. 무료 앱인 ‘뽀로로 첫 낱말놀이’나 ‘한글 익히기’는 안드로이드 마켓에서 10만 건 넘게 다운로드된 것만 봐도 알 수 있다고 한다. 이렇게 아이패드로 한글을 익힌 아이는 그림책에는 통 손을 대지 않는다는 것. ‘터치’에 즉각 반응하는 화면에 익숙해진 아이는 아무리 그림이 많아도 반응이 없는 책을 읽는 것은 지루해하고 책을 아예 읽으려 하지 않는다.

상황이 이런데도 교육과학기술부는 2015년까지 모든 초·중·고등학교 학생들이 학교에서 교과서나 종이책 대신에 스마트폰이나 태블릿 PC로 공부하게 만들겠다는 계획을 발표했는데 서글픈 현실이 아닐 수 없다.

이처럼 어렸을 때부터 스마트폰과 태블릿PC 등 각종 최첨단 전자기기를 활용한 멀티태스킹에 익숙해지면 팝콘브레인으로 쉽게 변하게 되는데 이런 아이들이 어른으로 성장했을 때 어떤 인간, 어떤 사회가 될지 상상만 해도 끔찍하다.

오죽했으면 컴퓨터 개발자 빌 게이츠도 ‘내 아이에게 컴퓨터를 사 줄 것이지만 그보

다 먼저 책을 사줄 것'이라고 했을까. 자극은 더 큰 자극을 낳는다. 이성이 발달하지 못하여 자제력이 부족한 아이들의 뇌가 팝콘브레인으로 변하여 빠르게 더 빠르게 움직이지 않으면 조금도 참지 못하고 별다른 반응도 하지 않을 것이다. 팝콘브레인 속에는 기억력이나 사고력, 창의력이 부족하다. 생명이 갖는 정서적 유대감이나 느낌, 감정도 희미하게 된다.

### 3. 지역아동센터들에게 자연감성 프로그램 왜 필요한가?

이처럼 산업문명의 지배이데올로기인 기계론적 세계관은 정치, 경제, 사회, 문화, 교육 등 전 분야에서 온갖 폐해를 낳고 있다. 요소주의, 환원주의, 인간중심주의 등에 바탕을 둔 기계론적 세계관은 자연과의 친연성을 잃어버리고, 심지어는 자연과 대립관계에 자신의 위치를 설정하는 것을 마치 교양이 있는 것처럼 인식하는데 까지 이르렀다.

이제 문명수정과 인간의 본래자리를 찾기 위한 자연감성프로그램은 전일적(全一的)이며, 역동적인 생명 중심 세계관 또는 생태적 세계관으로의 패러다임 전환이 필요하다. 생태적 세계관에 의하면 모든 생명은 고립된 존재가 아니라 우주적인 관계의 그물 속에서 상호작용하며, 서로 연결되어 있고 자연과 조화를 이루면서 진화하고 우주의 궁극적 생명과 합일되는 것이다. 생태적 세계관에서의 생명은 정지되어 있는 것이 아니라 진화하는 것이고, 그 진화과정도 수동적·강제적으로 동참하는 것이 아니라, 능동적·자주적으로 동참하는 것이다. 또한 생명은 부분이면서 전체이고 전체이면서 부분이고, 융통성과 유연성 있는 것으로 만들어져 있는 부품의 획일적 집합인 경직되고 수동적인 기계와는 전적으로 다른 것이다. 이제, 생태적 세계관으로 패러다임을 전환하지 않으면 안 된다. 자연과의 공동체적 관계를 회복하는 것은 자연감성 감성프로그램을 위한 전제조건이라 할 수 있다. 이 관계가 회복되면 우리는 머리로 하는 자연교육이 아니라 머리 뿐 아니라 가슴 손발이 모두 사용하는 교육을 해야만 한다.

또한 자연감성 프로그램의 기본은 자연과 인간이 너와 나로 구분되는 것이 아니라, 우리라는 전체적으로 연결되어 있는 생태계로 바라보아야 하며 생명에 대한 경외심과 '생태 감수성'을 출발점으로 하여야 한다. 자연생태에 대한 직접적인 체험을 통해 우리가 자연의 일부라는 것을 몸으로 인식하고 가슴으로 이해하게 하는 것이다. 이렇게 했을 때 자연을 개척의 대상으로 인식하기보다는 인간과 조화롭게 상존하는 공동체로 알아차릴 수 있다. 또한 자연에 대한 감성적인 체험이 없는 이론이나 지식은 겉치레로 될 수 있다. 이것이야말로 인간 본연의 모습을 되찾는 첫 걸음이다. 따라서 자연감성 프로그램은 이론과 지식의 전달과 자연환경에 대한 감성적이고 직접적인 체험이 동시에 어우러져 이루어져야 한다. 자연 감성프로그램은 아이들에게 잃어버린 자연, 잃어버린 오감과 놀이와 아이디어를 되찾아 주는 데서 길을 모색해야만 한다.

지역아동센터는 빈곤지역에서 보호를 필요로 하는 아동과 청소년에게 지역사회 안에서 사회복지통합서비스를 제공하여 건강하고 안전한 보호, 양육을 목적으로 무료 시설이다.

지역아동센터를 이용하는 대부분의 아동들은 기초생활수급자, 한부모가정, 실직가정 및 맞벌이

가정의 아동으로 자녀 양육 및 교육에 어려움을 겪고 있으며, 이들은 가정과 학교 사회적으로 방임되어 불안한 심리로 우울감과 열등감을 낳게 한다. 지역아동센터는 초등1학년부터 중학생까지 이용하는 시설로 특히 초등 고학년부터 중학생들은 자아를 형성해 가는 과도기에 있는 아동들이라 정서적으로 흔들리는 시기라고 할 수 있다.

2010년 서울시 ○○구의 실태조사에 의하면 아동을 대상으로 ADHD(주의력결핍 과잉행동장애) 선별검사를 실시하였는데, 해 학교 선별검사에서는 12%, 지역아동센터에서는 51%의 아동이 고위험군으로 나타났다고 한다. 「저소득층 아동의 정서행동 특성 연구보고서」에 따르면 경제적으로 위축된 아동은 그렇지 않은 아동보다 공격성과 우울감이 높을 뿐 아니라, 학교 적응도도 낮은 것으로 나타났다고 한다. 이와 같이

빈곤가정 아동들은 학교 부적응, 낮은 자존감, 과잉 공격성, 과잉 행동 장애, 정서불안, 낮은 신뢰감, 대인관계 기피, 낮은 학업성취도, 목표상실 등이 극복해야할 과제라고 한다. 이 문제를 극복하기 위한 하나의 대안으로써 자연감성 프로그램이 필요한 것이다.

어려서부터 자연과 함께 놀던 아이들은 환경을 생각하는 아이가 된다. 그리고 변화무쌍하게 대자연을 직접 세밀하게 관찰을 하면 호기심을 길러준다. 이 호기심과 탐구는 아이들의 집중력을 높여주고 스스로 문제를 해결할 줄 아는 힘을 기를 수 있으며 성취감도 드높아지게 된다.

다른 사람들과 잘 어울리지 않고 혼자 노는 아이들이 점점 많아지고 있다. 과잉행동장애가 있는 아이들이 자연과 함께 호호하고 마음껏 뛰어 놀며 자연스럽게 다른 사람과 어울릴 줄 아는 아이로 변하는 것을 목격하였다. 혼자가 아니라 서로 협동해 가며 살아가는 숲과 자연을 체험함으로써 공동체와 협동에 대해서 배울 수 있다. 자연과의 접촉이 많은 아이들은 몸과 마음이 활기차고 건강하다. 자연과 함께 하면 정서적으로 안정감을 가지고 심성이 바른 아이로 성장할 수 있다. 자연과의 교감을 통해 지역과 소통하며 이웃 나눔을 실천할 수 있는 아이로 성장할 수 있는 씨앗이 될 것이 분명하다.

#### 4. 자연감성 놀이프로그램의 왜 중요한가?

문명수정과 인간의 본래자리를 찾기 위한 자연감성 프로그램은 자연 속에서 자연과 더불어 자연을 느끼게 함으로써 자연의 일부로서의 인간을 알아차릴 때 비로소 신적 존재, 자기 안의 불성을 찾을 수 있는, 작은 발걸음이 될 수 있다는 것은 의심할 바 없는 진실이다. 비로소 막혀버린 감각은 열리기 시작하며, 그 기회는 삶 전체를 성찰적으로 바라보게 할 것이며 생활로부터 변화를 추동하게 한다. 이러한 자연감성 프로그램의 핵심적인 방법론은 그 무슨 사상이나 이론교육에서 보다는 놀이와 체험에 있다. 사유와 실천의 분리가 아니라 몸으로 체현하는 그것이 의식을 변화시키며 실천을 매개하기 때문이다.

파편화된 심신을 통합하며 무시되고 기억에서 조차 밀어내버린 영성을 되살리는 그런 놀이문화가 필요하다. 무엇보다도 생태복원이라는 시대가 요구하는 세기적 과제와 부합하는 놀이문화가 더욱 절실한 것이다. 사회적 분열과 정신적 질병을 치유

하고 유기적 자연과 어울리는 놀이문화, 특별한 사람들의 전유물이 아닌, 누구나 즐기면서 누구하고도 어울릴 수 있는 그런 자연놀이문화 말이다.

그런 점에서 제대로 된 자연감성 놀이문화를 만들어 내기 위해서는 다음과 같은 내용을 갖는 것이어야 한다.

(1) 자연체험을 위주로 하여야 한다.

자연생태계에 안겨들어 그 세계와 호흡하는 자연체험이야말로 본성 속에 각인된 유전적이고 환경적인 내적 친화성을 갖는 놀이문화이기 때문이다. 유기적 자연으로서의 사람과 내밀하게 연결되어 있는 자연생태계는 가장 좋은 놀이마당이다. 숲도 좋고, 강도 좋고 바다도 좋다. 비와 바람, 어둠과 별이 될 수만 있으면 그 어떤 간섭도 없이 자연을 온 몸과 마음으로 느낄 수 있도록 해야 한다.

(2) 몸을 움직이는 자연체험이어야 한다.

이것은 지나치게 관념화된 놀이를 지양하고 정신과 육체의 통일로서의 몸을 움직여 이성화된 놀이를 지향하는 것이기 때문이다. 지나치게 흑사당하고 있는 이성을 쉬게 하고 감성과 영성을 되살리기 위해서도 이것은 꼭 필요하다. 몸을 움직임으로써 오감을 열고 잃어버린 영성에 자극을 줄 수 있기 때문이기도 하다. 자연과의 몸맞춤, 그것은 유기적 자연의 일부인 자신을 자각하는 지름길이다.

(3) 가급적 인공물을 배제하고 자연 속에서 소재를 찾아 감각을 살리는 방향으로의 자연 체험이어야 한다.

산업인간의 연장으로서가 아닌 유기적 자연으로서의 인간성을 추구하자면 이것은 필수적이다. 누구나 쉽게 구할 수 있고 아무에게도 거부감이 없는 소재는 원초적인 야성을 되찾는데 참으로 안성맞춤이다.

(4) 자연체험은 환상체험을 중심으로 하여야 한다.

꿈꾸는 자연으로서의 인간은 자연생태계와 합체될 때 그 본성을 고스란히 되살릴 수 있기 때문이다, 자신 안에 자적해 들어가 자연생태계와 함께 일렁거리던 기억의 편린들을 건져내고 퍼즐들을 맞추어 보는 것은 야성으로 돌아가는 첩경이다. 영성은 본래의 자리를 찾아가는 회귀본능. 그것은 궁극을 현재화시키는 미래지향성의 본래 자리 찾기다. 어렴풋한 기억의 조각들을 맞추면서 현재의 자신을 성찰하고 미래를 불러올 수 있는 환상체험은 지금의 자리를 돌아보게 하는 최고의 놀이다.

(5) 구성원의 공통된 사회적 질병을 치유하는 프로그램을 마련하여야 한다.

현대를 살아가는 모든 이들이 안고 있는 사회적 질병을 연구하고 구성원들이 가지는 공통성에 기초하여 진행하는 열림과 소통의 계기로서의 자연체험이 되어야 한다.

막힘과 굴곡을 털어내고 움켜쥔 것을 비워내는 것은 때 묻은 본성을 드러내는 자연스런 과정의 하나다.

(6) 산업문명의 해독과 생태문화의 건강성을 직관적으로 보여줌으로써 시대적 과제에 예민할 수 있도록 편성하여야 하며 될 수 있는 대로 지속화된 프로그램이 될 수 있어야 한다. 후속 프로그램을 보장하는 것은 더 없이 좋은 일이다.

자연과의 원용무애, 사람들 사이의 벽을 허물고 자신을 비추어볼 수 있는 자연감성 프로그램은 자연의 신비로움에 주파수를 맞추는 것으로 인간을 드높은 곳으로 고양시켜줄 것이며 나아가 자연감성 프로그램은 생활의 자연화를 촉진시킬 것이다.

## 6. 자연감성 프로그램의 실제

### (1) 흙을 통한 체험놀이

도시에서 흙을 만나는 것이 쉽지 않게 되었다. 이것은 회색빛의 콘크리트와 검은 아스팔트에 익숙해져 가는 어린이들의 그림에서 쉽게 느낄 수 있는 부분이기도 하다. 점점 땅을 만나 볼 수 없게 된 것이다. 그러나 흙은 모든 생명체가 의거하는 절대적인 토대다. 생명체를 자라게 하는 못자리이며 동시에 모든 생명체가 죽은 후에 돌아가 후대 생명체의 태반으로 되는 없어서는 안 될 순환의 결정적인 고리이다. 어린이들이 이러한 흙의 중요성을 이해하기 위해서는 그것과 친해지는 것이 필수적이다. 흙을 파거나, 흙의 냄새를 맡거나, 색깔을 보거나, 경사면에서 미끄럼을 타거나, 맨발로 흙 위를 걸어 흙의 따뜻함과 차가움을 느끼거나, 흙에 누워봄으로 토양의 소중함과 깨달음을 얻을 수 있는 체험을 하는 놀이와 같은 것으로 체득 할 수 있도록 하여야 한다. 인간을 포함한 모든 생명체는 지구의 표면 그것도 지극히 얇은 토양 위에서만 생존이 가능하다. 특히 산림토양은 그 중에서도 결정적이다. 도시의 토양이 숨 쉬지 못하는 것으로 하여 산림토양의 가치는 더더욱 높아질 수밖에 없다. 여기에는 다음과 같은 놀이들이 있다.

- 1) 흙 위를 맨발로 걸어보기 - 흙의 따뜻함과 차가움 느끼기/흙의 부드러움과 거침
- 2) 흙 위에 누워보기 - 흙의 입장이 되어보기
- 3) 흙의 감촉 느끼기
- 4) 흙냄새 맡기
- 5) 흙 비교해보기 - 모래/점토/부엽토/숲 속 흙 비교
- 6) 땅속 생물 관찰
- 7) 땅따먹기 등

### (2) 물을 통한 체험놀이

물 또한 지구환경에서는 빼놓을 수 없는 부분이다. 모든 생명체는 물을 매개로 하여 탄생하고 자신을 유지하며 또한 자신을 재생산하기 때문이다. 수생 생태계는 숲과 바다를 이어주는 연속교이다. 수생생태계가 있으므로 해서 비로소 생명체는 대륙 위에

존재할 수 있게 된 것이다. 대기생태계에 조응하는 수생 생태계는 생태계 순환고리에서 짝을 이루고 있는 중요한 구성요소다. 수생 생태계의 발원지는 숲이다. 그러므로 숲 생태계에 대한 이해는 필수적으로 수생 생태계의 이해와 체험을 필수적으로 요구한다. 이 또한 생태 놀이를 통한 체험으로부터 시작하여야한다. 여기에는 다음과 같은 체험놀이들이 있다.

- 1) 냇물의 냄새 맡기 2) 계곡에서 물소리 들으며 명상하기 3) 조릿대로 배 만들어 띄우기 4) 비 체험 - 소리듣기/비 맞기/빗물 모으기 5) 숲의 녹색 댐 체험하기 6) 수서 식물, 수서 곤충, 어류, 양서류 등 다양한 생물 관찰 7) 탁족하기 8)계곡물에 손담그기

### (3) 동물을 통한 체험놀이

숲생태계에서 동물생태계를 빼놓는다는 것은 애초부터 불가능하다. 동물은 숲으로부터 보금자리와 먹이를 구함과 동시에 숲을 조성하고 보존하며 풍성하게 하는 동반자이다. 동물이 없는 숲은 존재 할 수도 없으며 동물은 숲을 키우는 숲지기이다. 지중 미생물로부터 시작하여, 하늘을 나는 맹금류에 이르기까지 하나도 예외 없이 모든 동물은 제 나름대로 숲과 자연 생태계로부터 생명을 얻으며 숲에 기여하는 자기의 몫을 게을리 하는 법이 없다. 동물은 결코 숲에서 손님일 수 없다. 이것을 올바르게 인식하는 것은 인간을 제대로 이해하는 지름길이다. 여기에는 다음과 같은 체험놀이들이 있다.

- 1) 벌레 흙 찾기 2) 썩은 나무에서 곤충 찾아 관찰하기 3) 곤충의 무늬 그리기 4) 곤충 관찰하기 5) 야생동물 흔적 찾기 6) 동물 흉내 내고 생태 알기 7) 동물의 입장이 되어 인간에게 편지쓰기 8) 새소리 듣기, 새 관찰하기 9) 내가 곤충이 된다면

### (4) 기타... 오감감성 프로그램

- 1) 숲속 도서관 2) 생태동요부르기 3) 풀 냄새 맡기 4) 민들레, 박주가리 등 씨앗 날리기 5) 향기 나는 식물 찾기 6) 풀피리 붙여보기 7) 풀로 염색해보기 8) 눈감고 내 나무 찾기 9) 나무 냄새 맡기 10) 나무 소리 듣기 11) 나뭇잎 구별하기 12) 나무의 자기방어 13) 나무의 모습 흉내 내기 14) 나무 안아주기 15) 나무 수피, 나뭇잎 탁본 뜨기 16) 자연물로 모빌, 액자 만들기 17) 눈감고 바람소리 느끼기 18) 진달래 화전 만들어 먹기 19) 숲 속 보물찾기 20) 먹이사슬 게임 21) 자연빙고 22) 자연물 아닌 것 찾기 23) 애벌레 되어보기 24) 세밀화 그리기 25) 열매 관찰하기 26) 열매 맛보기(싱아 쫄레, 팽이밥, 뽕비, 산딸기, 주목열매, 오디...)

무엇보다도 체험을 통해 어린이들은 다양한 생태계의 생존방식을 알 수 있으며, 하나같이 빛나는 개성을 가진 생명체들에 대한 체험으로 친구들의 개성을 존중하며 이

해할 수 있도록 자연감성 프로그램을 마련하는 것이 중요하다.

[참고자료]

경향신문 12.07.30 기사

신원섭, 『숲으로 떠나는 건강 여행』

유종반, 인천녹색연합 자연안내자 양성과정 교육자료집

임재택, 『생태유아교육 프로그램』

리차드 루브, 『자연에서 떨어진 아이들』

조셉코넬, 『자연체험』

모상현 외, 경제위기에서 빈곤아동청소년의 생활실태

이태수, 김성경, 이경림, 지역아동센터의 현주소