

GUIDE BOOK



역량기반 청소년활동 가이드

Contents

 들어가며 역량기반 청소년활동, 왜 필요할까?	04
 제1부 청소년활동 핵심역량 이해	05
1. 역량과 핵심역량	06
2. 청소년활동 핵심역량	06
 제2부 역량기반 청소년활동 설계	09
1. 역량기반 청소년활동 의미	10
2. 역량기반 청소년활동 설계의 원리와 방향	10
 제3부 역량기반 청소년활동 운영 사례	19
1. 평촌동 사랑방 1호점(안양시평촌청소년문화의집)	20
2. 청소년 나눔 시민 프로젝트 '라운올림'(광정동청소년문화의집)	26
3. YOUTH, Human. Right. Deserve!(송파청소년수련관)	31
4. 알고하면 바로 잡을 수 있다「알바포착」(수원청소년문화센터)	35
5. 믿고 타는 ABC(Arduino&BeltCushion&Campaign)(함지골청소년수련관)	39
 제4부 청소년활동 핵심역량 측정	45
1. 청소년활동 핵심역량 측정 실시	46
2. 청소년활동 핵심역량 측정 결과 해석	47
3. 청소년활동 핵심역량 측정도구	47
 부록	55

본 가이드는 2019년 역량기반 청소년활동 가이드 개정본으로 역량기반 청소년활동을 설계하고, 운영하는데 참고 및 활용할 수 있는 자료가 담겨있습니다.

역량기반 청소년활동, 왜 필요할까?

- ▶ 21세기 이후 미래사회가 요구하는 인재양성을 위해 전 세계에서 역량중심 교육을 강조하고 있음.
- ▶ 우리나라에서도 경제협력개발기구의 DeSeCo(Definition and Selection of Key Competencies) 프로젝트(OECD, 2005) 이후, 2015 교육과정 개정(교육부) 등 청소년이 변화하는 사회에 적응하는데 필요한 역량 함양에 대한 연구가 다양하게 이뤄지고 있음.
- ▶ 정부부처가 합동하여 수립한 제6차 청소년정책기본계획(2018~2022)은 역량기반 청소년활동의 필요성을 제기하며, '역량기반 청소년활동 지원체계 구축'을 정책과제로 선정하였음.
- ▶ 그동안 현장에서는 다양한 청소년활동을 통해 청소년의 역량이 향상될 수 있도록 노력해왔으나, 사회적 흐름과 변화에 맞는 청소년활동이 필요해짐에 따라 한국청소년활동진흥원은 청소년활동을 통해 함양할 수 있는 핵심역량 6가지를 선정·발표('18. 12. 28.)하였으며, 역량기반 청소년활동 설계 방법 등을 안내하며 현장에서 역량기반 청소년활동이 정착될 수 있도록 지원하고 있음(2019.~).
- ▶ 본 가이드는 청소년활동 핵심역량에 대한 이해와 더불어 역량기반 청소년활동 운영 사례 등을 토대로 역량기반 청소년활동이 현장에 확산될 수 있도록 지원하는데 그 목적이 있음.



제1부

청소년활동 핵심역량 이해



제1부

청소년활동 핵심역량 이해

01 역량과 핵심역량

- 역량은 '지식이나 기술 이상을 의미하는 개념으로 특정한 맥락에서 심리사회적 자원들(기술이나 태도 등)을 동원하여 복잡한 요구를 충족하는 능력(OECD, 2005)'이다.
- 역량은 총체성, 수행성, 맥락성을 가지고 있으며, 속성별 내용은 표의 내용과 같다.

역량의 속성

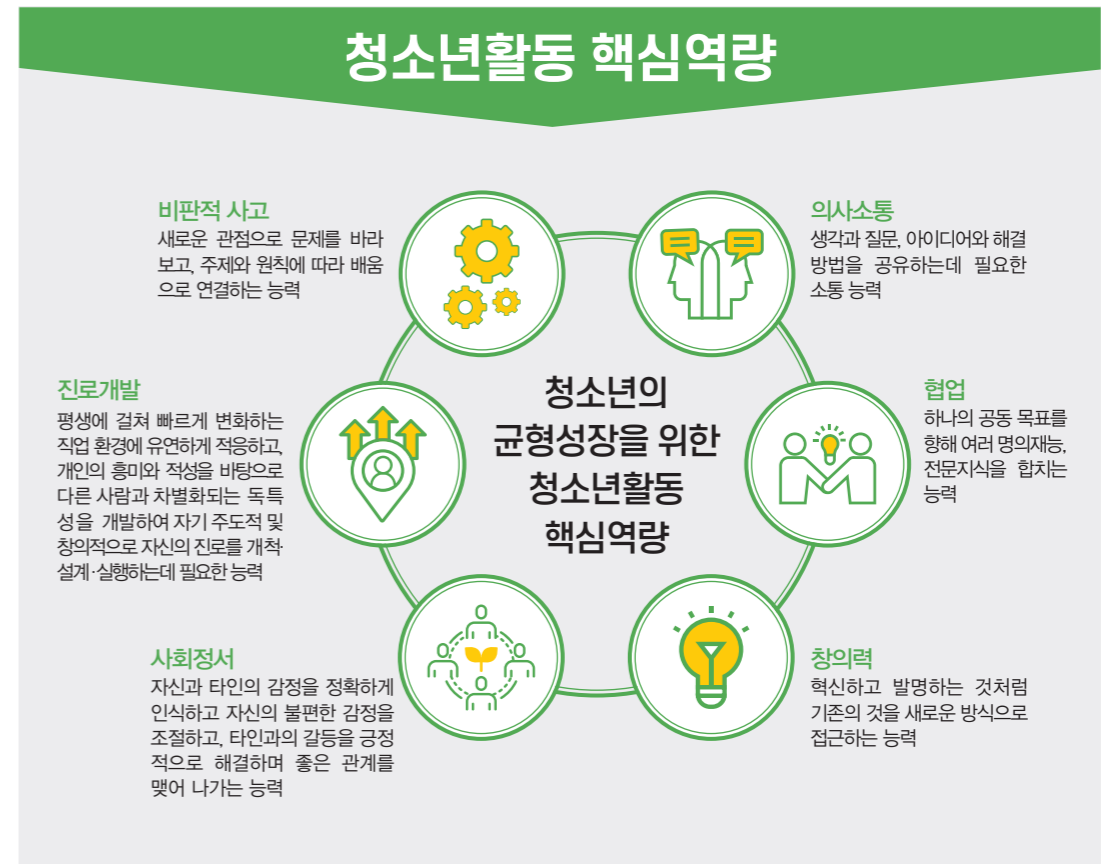
총체성	지식, 기술, 동기, 태도 등의 유기적 연계
수행성	지식, 기술, 전략 등을 새로운 상황에 맞는 형태로 재조정하는 능력
맥락성	맥락적이고 즉각적인 성격

- 역량 중 어떤 역량이 중요하며, 무엇을 위해 중요한가? 에 초점을 두고 다음 세 가지 기준에 부합하는 역량을 핵심역량이라 한다. 첫째, 삶의 다양한 분야의 요구를 충족시키는 수단이 되어야 한다. 둘째, 개인적으로 성공적인 삶과 올바르게 기능하는 사회를 이끄는 데 공헌하여야 한다. 셋째, 모든 개인에게 필요한 것이어야 한다(Rhchen & Salgnik, 2003).

02 청소년활동 핵심역량

- 청소년활동 핵심역량이란, 급변하는 사회에서 직면하는 현실과제 및 진로 문제를 청소년 스스로가 해결해나가며 균형 있는 성장을 할 수 있도록 청소년활동에서 길러져야 할 능력을 말한다.
- 청소년활동 핵심역량은 청소년기본법 제3조에 근거한 청소년활동의 정의를 토대로 청소년의 균형 있는 '성장'을 위해 청소년활동의 특수성 3가지(광범위성, 다양성, 여러 분야와 직·간접적으로 영향을 미치는 다차원성)를 고려하여 정의 및 선정되었다.
- 청소년활동 핵심역량은 비판적 사고, 의사소통, 협업, 창의력, 사회정서 및 진로개발 역량, 6가지이며 역량별 정의는 다음과 같다.

청소년활동 핵심역량 정의¹⁾



- 청소년활동 핵심역량 6가지 중 4가지(비판적사고 · 의사소통 · 협업 · 창의력)는 2015년 세계경제포럼 등에서 제시된 역량으로 포괄적·종합적으로 폭넓게 수용되어 활용될 수 있도록 국제적 적합성을 고려하여 정하였으며, 2가지 역량(사회정서 및 진로개발 역량)은 우리나라 청소년들을 둘러싼 사회적 환경을 고려하여 정한 것이다.

1) 비판적 사고, 의사소통, 협업, 창의력

- World Economic Forum(2015). New Vision for Education : Unlocking the Potential of Technology. Switzerland: - <http://www.p21.org/our-work/resources/for-policy-makers/1007>

사회정서역량

- Zins et al. (2004). Building academic success on social and emotional learning : What does the research say? New York : Teachers College Press.

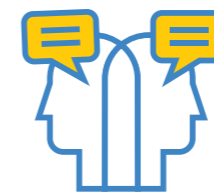
진로개발역량

- 성은모, 최창욱(2014). 청소년역량 지수 개발 연구(13-F50, No. 11-1383000-000486-01). 서울 : 한국청소년정책연구원

- 임효신(2015). 중학생 진로개발역량 검사도구 개발. 서울대학교 대학원 박사학위 논문.

제2부

역량기반 청소년활동 설계



제2부

역량기반 청소년활동 설계

01 역량기반 청소년활동 의미

- 역량기반 청소년활동이란, 청소년활동의 목적 및 목표를 청소년의 역량 증진과 발휘로 설정하여 청소년이 청소년활동을 통해 실질적으로 무엇을 어떻게 할 수 있게 될 것인지, 즉, 어떠한 역량을 갖추고 발휘할 수 있도록 성장할 것인지 고려하여 활동을 설계·진행하는 것을 의미한다.

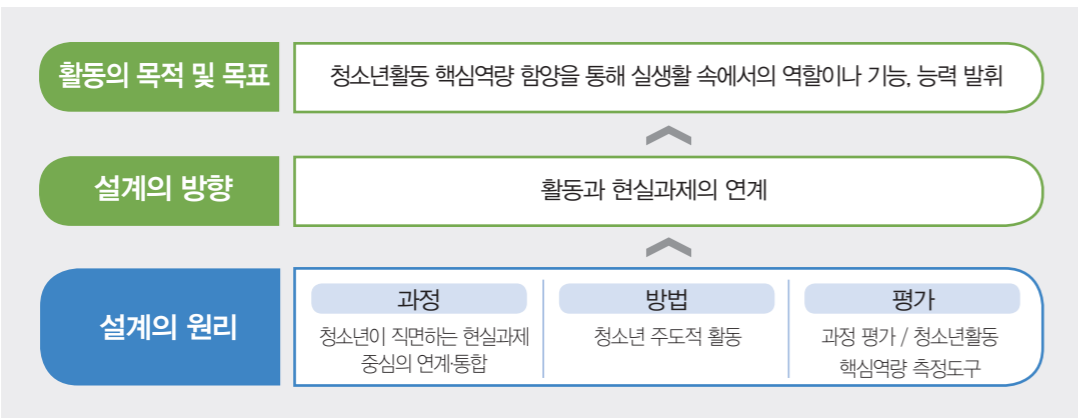
02 역량기반 청소년활동 설계의 원리와 방향

- 역량기반 청소년활동의 목적 및 목표는 청소년활동 핵심역량 함양을 통해 실생활 속에서 어떤 역할이나 기능, 능력을 발휘할 수 있게 하는 것이다.

목적 및 목표 예시

의사소통역량을 증진하여 문제 상황에서 해결방안을 다른 사람에게 명확히 설명할 수 있다.

- 역량기반 청소년활동의 목적 및 목표를 설정하기 위해서는 다음의 활동 설계 원리와 방향을 고려한다.



역량기반 청소년활동의 설계 방향 및 원리

- 청소년활동 설계의 원리는 과정 - 방법 - 평가로 구분하여 볼 수 있다. 활동의 과정은 청소년이 직면하는 현실과제 중심으로 연계·통합하며, 청소년이 주체적으로 주도하여 활동에 참여할 수 있도록 기획한다.

과정 예시

스마트폰을 신체의 일부처럼 사용하는 '포노 사피엔스(Phono Sapience)'가 등장했다. 언제 어디서나 다른사람(서비스)과 연결되어 있는 신인류 포노 사피엔스는 스마트폰을 비롯한 여러 스마트 기기를 조작하는데 능하며, 스마트 기기를 매체로 '연결'되어있다. 연결의 중심에는 '청소년'이 있으며, 연결을 통해 사회에 긍정적인 변화를 만들어 내기도 한다. 그러나 기성세대의 관점에서는 '연결'을 '중독'으로 사회문제 참여는 '하라는 공부는 안하고' 치부되는 게 현실이다. 이러한 인식은 세대 간 갈등으로 이어져 사회문제로 번지고 있으며, **스마트폰 사용으로 인한 갈등 해결을 현실과제로 한다.**

방법 예시

청소년은 각자 자신의 스마트폰 사용량을 측정하고, 측정결과를 공유하며 스마트폰의 사용 목적을 명확히 인지한다. 자신의 스마트폰 사용이 미치는 결과가 어떻게에 대해 생각하는 시간을 가지며 어떻게 하면 스마트폰을 유익하게 사용할지 논의한다. 논의 결과를 토대로 **청소년이 주도적으로 유익하게 스마트 폰을 사용할 수 있는 활동을 기획할 수 있도록 한다.** 나아가 긍정적인 사회변화를 이끌 수 있는 활동도 모색해 볼 수 있도록 활동을 설계한다.

* 과정 및 방법 예시 참고자료: 박현규(2019) KYWA형 PBL운영 매뉴얼 '프로 스마트폰러 되기'

- 활동 평가는 청소년, 지도자로 구분하여 설계한다. 청소년은 활동과정에서 자신의 역할을 인지하고 활동 후 어떻게 달라졌는지 성찰하는 시간을 가지며 활동을 평가한다. 지도자는 활동과정에서의 청소년 행동변화를 관찰하고 성취기준에 달성했는지를 중심으로 활동이 종료된 후에는 활동 전의 역량과 어떤 차이가 있는지를 확인하며 활동을 평가한다.

평가 예시

(청소년) 매회기 활동에 참여하며 어떤 역할을 했는지, 어떤 변화가 있었는지 등 성찰일지를 작성한다.
 (지도자) 매회기 참여 청소년 행동변화 관찰일지를 작성하고, 활동종료 후에는 역량 측정도구를 활용하여 어떤 차이가 있었는지 확인한다.

- 다음의 개요서 양식은 목적 및 목표, 활동 과정, 방법, 평가 등을 고려하며 역량기반 활동을 설계할 수 있다.

역량기반 청소년활동 프로그램 개요서 양식

① 프로그램명	마을공동체 '평촌동 사랑방 1호점'		
② 일정(기간/횟수)	4월 ~ 11월 / 10회기	③ 대상	중학교 1학년~고등학교 3학년
④ 인원	40명	⑤ 지도자 수	2명
⑥ 주 활동장소	평촌동 경로당, 평촌문화의집	<input checked="" type="checkbox"/> 실내	<input type="checkbox"/> 실외 <input type="checkbox"/> 야외 (중복선택가능)
⑦ 준비물	노트북, 빈프로젝트, 카메라, 회의록, 매직, 홍보지 등		
⑧ 운영 형태	<input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input checked="" type="checkbox"/> 체험 <input checked="" type="checkbox"/> 토론 <input checked="" type="checkbox"/> 팀 <input type="checkbox"/> 개별 <input type="checkbox"/> 기타 (중복선택가능)		
⑨ 활동 유형	<input checked="" type="checkbox"/> 기본형 <input type="checkbox"/> 숙박형 <input type="checkbox"/> 이동형		
⑩ 프로그램 목적 및 목표	<ul style="list-style-type: none"> 의사소통 역량 함양을 통해 세대 간 입장의 차이를 이해하며 소통할 수 있다. 사회정서 역량을 증진하여 공동체적 삶을 실천하며, 민주시민으로 성장할 수 있다. 		
⑪ 역량 설정	⑪-1. 핵심역량 (필수)	<input checked="" type="checkbox"/> 협업	<input type="checkbox"/> 창의력 <input checked="" type="checkbox"/> 의사소통
	⑪-2. 자율역량	<input checked="" type="checkbox"/> 감성적사고력	<input checked="" type="checkbox"/> 진로개발 <input checked="" type="checkbox"/> 사회정서 <input checked="" type="checkbox"/> 공동체시민성
⑫ 주요 교과영역	<ul style="list-style-type: none"> 중학교:[사회문화] - 사회화, 사회집단 고등학교:[통합사회] - 삶의 이해와 환경 		
⑬ 회기별/차수별 프로그램 내용 요약 ※ 세부 프로그램 내용은 '프로그램 활동지도안'에 작성	⑭ 회기/차수 (소요시간)	⑮ 주요 프로그램 내용 개요	⑯ 중점(특이) 사항
	주제논의 및 선정 (3회)	<ul style="list-style-type: none"> 지역사회 실천 활동 기획회의 - 지역의 특성 및 문제점 인식 주요시정계획 검토 등 문제: 주민들 간 관심 부족으로 인한 소통단절 해결: 세대 간 소통 공간마련 및 활동 기획 	<ul style="list-style-type: none"> ※ 청소년 자체기획 지역 특성, 문제점 인식 및 분석 기획 및 토론활동
	1회기 (180분)	<ul style="list-style-type: none"> 마을공동체 엮보기(전문교육) - 마을공동체의 필요성 및 효과 이해 - 세대 간 소통과 공동체 중요성 이해 - 경로당을 활용한 세대 간 소통계획 수립 	<ul style="list-style-type: none"> ※ 청소년 자체활동 활동 목적 이해 및 동기부여 전문강의 및 토론
2회기 (240분)	<ul style="list-style-type: none"> 소통의 첫걸음 I - 평촌동 행정복지센터 연계 - 어르신을 대상으로 희망하는 소통방법 조사 - 세대 간 소통장소 조사 및 마을 사랑방 선정 	<ul style="list-style-type: none"> ※ 청소년&어르신연합 마을 실태조사 및 어르신 욕구파악 마을 사랑방 선정 	
⑰ 결과물	(개인) 마을공동체와 세대 간 소통의 중요성에 대해 이해하고 어르신과 소통(인터뷰 등)후 '평촌동 사랑방 이야기' 책자 제작 및 발간 (팀) 청소년과 어르신이 함께 소통하고 나아가 지역 내 세대 간 소통과 화합이 이루어질 수 있는 평촌동 사랑방 마련 및 전시회 진행		
⑱ 평가	사전·사후 효과성 설문조사		
⑲ 기대효과	<ul style="list-style-type: none"> 청소년이 능동적으로 지역사회 문제인식 및 실천 활동을 통해 자기주도력 함양 평촌동 사랑방 마련 및 전시회 등을 통한 청소년의 성취감 및 만족도 제고 지역사회 내 세대 간 소통에 대한 관심 증진 및 화합의 분위기 확산 		
⑳ 인증/신고여부	<input type="checkbox"/> 인증대상 프로그램 <input type="checkbox"/> 신고대상 프로그램 <input checked="" type="checkbox"/> 해당 없음		

역량기반 청소년활동 프로그램 개요서 작성 방법

- ① 프로그램명 : 프로그램 이름
- ② 일정(기간 / 횟수) : 프로그램 총 운영기간 / 총 횟수 * 숙박형일 경우, ○ 박 ○일 형태로 표기
- ③ 대상 : 프로그램에 참여하는 청소년의 연령 (만 나이), 학생일 경우 학년 작성
- ④ 인원 : 참여 인원 수 표기
- ⑤ 지도자 수 : 프로그램에 참여하는 지도자의 최소 인원 및 적정 인원 표기
- 단위 프로그램별 지도자 수의 총합을 표기
- ⑥ 주 활동장소 : 프로그램 전반이 진행되는 장소(예, ○○원 회의실 등) 실내, 실외, 야외 등 선택 표기
- ⑦ 준비물 : 프로그램 진행 시 활용하는 주요 자료 및 사용되는 물품
- ⑧ 운영 형태 : 강의, 체험, 토론, 팀(모둠) 활동, 개별 활동 중 해당사항에 모두 체크하고, 해당사항이 없을 경우 기타에 체크한 후 () 안에 운영 형태(방식) 작성
- ⑨ 활동유형(인증신청 기준에 맞춤)
- (기본형) 전체 프로그램 운영 시간이 3시간 이상으로써, 실시한 날에 끝나거나 1일 1시간 이상의 각 회기로 숙박 없이 수일에 걸쳐 이루어지는 활동
- (숙박형) 숙박에 적합한 장소에서 일정기간 숙박하며 이루어지는 활동
- (이동형) 활동 내용에 따라 선정된 활동장을 이동하여 숙박하며 이루어지는 활동
- ⑩ 프로그램 목적 및 목표 : 청소년활동 핵심역량 함양을 통해 실생활 속에서의 어떤 역할이나 기능, 능력을 발휘할 수 있는지 명시
- ⑪ 역량설정 : 청소년이 성취하거나 발휘하게 될 수 있는 핵심역량
- ⑪-1. (핵심역량) 청소년활동 핵심역량 6가지 중 1~2가지 역량을 프로그램의 목표로 설정

구분	정의 ²⁾
① 비판적 사고	새로운 관점으로 문제를 바라보고, 주제와 원칙에 따라 배움으로 연결하는 능력
② 의사소통	생각과 질문, 아이디어와 해결방법을 공유하는데 필요한 소통 능력
③ 협업	하나의 공동 목표를 향해 여러 명의 재능, 전문지식을 합치는 능력
④ 창의력	혁신하고 발명하는 것처럼 기존의 것을 새로운 방식으로 접근하는 능력
⑤ 사회정서	자신과 타인의 감정을 정확하게 인식하고 자신의 불편한 감정을 조절하고, 타인과의 갈등을 긍정적으로 해결하며 좋은 관계를 맺어나가는 능력
⑥ 진로개발	평생에 걸쳐 빠르게 변화하는 직업 환경에 유연하게 응하고, 개인의 흥미와 적성을 바탕으로 다른 사람과 차별화되는 특성을 개발하여 자기 주도적 및 창의적으로 자신의 진로를 개척·설계·실행하는데 필요한 능력

2) ① 비판적 사고, ② 의사소통, ③ 협업, ④ 창의력
 World Economic Forum(2015). New Vision for Education : Unlocking the Potential of Technology, Switzerland; <http://www.p21.org/our-work/resources-for-policy-makers/1007>
 ⑤ 사회정서역량
 Zins et al.(2004). Building academic success on social and emotional learning : What does the research say? New York : Teachers College Press.
 ⑥ 진로개발역량
 성은모, 최창욱(2014). 청소년역량 지수 개발 연구(13-R50, No. 11-1383000-000486-01), 서울 : 한국청소년정책연구원
 임효신(2015). 중학생 진로개발역량 검사도구 개발. 서울대학교 대학원 박사학위 논문.

⑪-2. (자율역량) 프로그램의 특성을 고려한 자율적인 역량을 목표로 기술

※ 단, 효과성 측정도구가 있는 역량으로 설정

⑫ 주요 교과영역 : 정규교과과정(예, 2015개정교과과정)에서 프로그램과 연관된 영역 표기

정규교과과정 관련 자료 찾는 방법

① ncic 국가교육과정 정보센터 홈페이지 접속
(<http://ncic.go.kr>)

② 화면 우측 하단·2015 개정 교육과정·메뉴 클릭

③ 「교육과정자료실」 클릭

④ 「교육과정원문 및 해설서」-교급선택- 해당과목선택

⑬ 회기별/차시별 프로그램 내용 요약 : 프로그램의 회기별 주요활동 내용 및 중점(특이) 사항을 요약하여 간략히 작성 회기의 경우 1년에 몇 번 등을 표기할 때 사용하고, 차시는 기본형에서 숙박형에 이르기까지 순차적으로 이뤄지는 활동에서 사용을 권장함, 회수가 늘어날 경우 줄긋기(셀 나누기)를 통해 회기/차시 추가 가능

⑭ 회기/차시 (소요시간) : 회기/차시와 소요시간을 표기 (예, ○회기(○)분, ○차시(○)분)

⑮ 주요 프로그램 내용 개요 : 회기/차시별 프로그램명을 표기하고, 주요활동 내용을 개조식으로 기술

⑯ 중점(특이) 사항 : 프로그램별 핵심 사항과 필요한 전달 사항 기술

⑰ 결과물 : 프로그램을 통해 최종적으로 도출할 수 있는 개인/팀 결과물 또는 내용 기술

⑱ 평가 : 프로그램 진행 후 평가방법 기술(예, 만족도 설문조사, 사전·사후 효과성 조사)

⑲ 기대효과 : 프로그램으로 인해 기대할 수 있는 효과

⑳ 인증/신고여부 (신고 및 의무인증 대상)

구 분		신고대상	의무인증대상
영리법인, 단체	숙박형 150명 이상 또는 고위험활동	○	○
	숙박형 150명 미만 또는 저위험활동	○	×
	비숙박형 150명 이상 또는 고위험활동	○	○
	비숙박형 150명 미만 또는 저위험활동	×	×
청소년수련시설	숙박형 150명 이상 또는 고위험활동	○	○
	숙박형 150명 미만 또는 저위험활동	○	×
	비숙박형 150명 이상 또는 고위험활동	○	○
청소년단체	숙박형등 청소년수련활동(회원 대상 실시의 경우)	×	×
	150명 이상 또는 고위험활동(비회원 대상 실시의 경우)	×	○
종교단체	숙박형 150명 이상 또는 고위험활동	×	○
	숙박형 150명 미만 또는 저위험활동	×	×
	비숙박형 150명 이상 또는 고위험활동	×	○
	비숙박형 150명 미만 또는 저위험활동	×	×
보호자*와 함께 하는 활동 * 참가자 개별 보호자 (부모 등 법률보호자)	숙박형 150명 이상 또는 고위험활동	×	○
	숙박형 150명 미만 또는 저위험활동	×	×
	비숙박형 150명 이상 또는 고위험활동	×	○
타 법률의 지도·감독을 받는 비영리 법인, 단체	비숙박형 150명 미만 또는 저위험활동	×	×
	숙박형 150명 이상 또는 고위험활동	×	○
	비숙박형 150명 이상 또는 고위험활동	×	×

청소년수련활동인증제

구 분	내 용
인증신청을 할 수 있는 대상	<ul style="list-style-type: none"> • 국가 및 지방자치단체 • 수련시설을 설치·운영하는 자 및 위탁운영단체 • 청소년이용시설 • 개인법인·단체 등 청소년수련활동에 필요한 프로그램을 개발하여 실시하려는 자
인증을 신청하여야 하는 대상 (위탁·재위탁 포함)	<ul style="list-style-type: none"> • 청소년 참가 인원이 150명 이상인 청소년수련활동 • 위험도가 높은 청소년수련활동*
인증신청 제외 대상	<ul style="list-style-type: none"> • 단순 체험(견학) 활동 • 단순 기능 습득을 위한 훈련 내지 강좌 • 운영시간 최소기준 미 충족 활동 • 불특정 다수를 대상으로 하는 행사나 축제 등
인증 참가 대상 연령	• 만 9세~24세 청소년

*위험도가 높은 활동

유형 구분	프로그램 명
수상활동	래프팅, 모터보트, 동력요트, 수상오토바이, 고무보트, 수중스쿠터, 호버크라프트, 수상스키, 조정, 카약, 카누, 수상자전거, 서프보드, 스킨스쿠버
항공활동	패러글라이딩, 행글라이딩
산악활동	클라이밍(자연암벽, 빙벽), 산악스키, 야간등산(4시간 이상의 경우만 해당한다)
장거리 걷기활동	10Km 이상 도보이동
위험 수반활동	유해성 물질(발화성, 부식성, 독성 또는 환경유해성 등), 집라인(Zip-line), ATV탑승 등 사고위험이 높은 물질, 기구·장비 등을 활용하여 이루어지는 청소년수련활동

숙박형 등 청소년수련활동 계획의 신고

구분	내용
신고 주체	<ul style="list-style-type: none"> 「청소년활동 진흥법」의 지도·감독을 받는 시설·기관 예) 청소년수련시설, 청소년활동진흥원, 청소년활동진흥센터 등 다른 법률에서 지도·감독 등을 받는 비영리 법인 또는 단체가 아닌 경우
신고 대상	<ul style="list-style-type: none"> 이동숙박형, 고정숙박형 등 숙박과 함께 이루어지는 수련활동 청소년 참가인원이 150명 이상이거나 위험도가 높은 청소년수련활동 ※ 단, 직접 기획·주최, 모집하지 않고, 타 기관에서 신고한 수련활동에 단순 참가만 하는 경우는 신고 제외 대상 (직접 프로그램을 기획·주최·모집하는 기관에서 신고하여야 함)
신고제외 대상	<ul style="list-style-type: none"> 다른 법률에서 지도·감독 등을 받는 비영리법인 및 단체 부모 등 보호자와 함께 참여하는 경우 종교단체가 운영하는 경우 고위험활동이 없고, 참가 청소년 150명 이하의 비숙박형 수련활동
신고 대상 참가자 연령	<ul style="list-style-type: none"> 만 19세 미만의 청소년 ※ 19세 미만 청소년과 다른 연령대를 포함하여 청소년수련활동으로 기획하고, 모집 예정인 경우에도 신고 대상

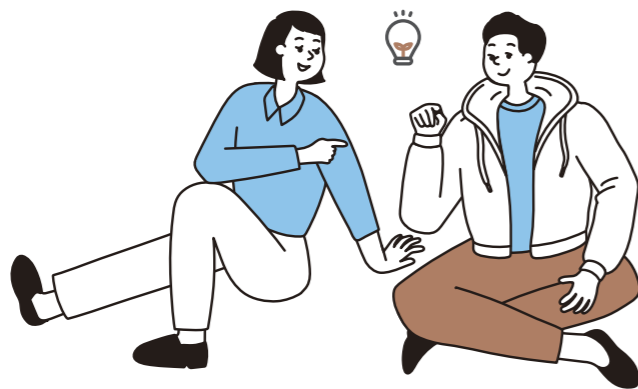
역량기반 청소년활동 단위활동 프로그램 활동지도(안)

단위활동 프로그램명	마을공동체 엿보기 (⑥역량기반 청소년활동 프로그램 개요서(안) 주요 프로그램 내용의 차시별 제목)		
⑦ 일정(시간)	1회기	대상	중학교 1학년~고등학교 3학년
인원	20명	지도자 수	최소 2명, 적정 2명
활동장소	평촌청소년문화의집	<input checked="" type="checkbox"/> 실내	<input type="checkbox"/> 실외 <input type="checkbox"/> 야외 (중복선택가능)
운영형태	<input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> 체험 <input checked="" type="checkbox"/> 토론 <input checked="" type="checkbox"/> 팀 <input type="checkbox"/> 개별 <input type="checkbox"/> 기타() (중복선택가능)		
프로그램 목적 및 목표	<ul style="list-style-type: none"> 관계형성 역량과 사회정서역량을 함양을 통해 마을공동체의 일원으로 인식하고 행동할 수 있다. 		
④ 역량 목표설정	1. 핵심역량 (필수)	<input type="checkbox"/> 협업	<input type="checkbox"/> 창의력
		<input type="checkbox"/> 비판적사고	<input type="checkbox"/> 진로개발
	2. 자율역량	<input checked="" type="checkbox"/> 감성적사고력	<input checked="" type="checkbox"/> 관계형성역량
		<input type="checkbox"/> 의사소통	<input checked="" type="checkbox"/> 사회정서
		<input checked="" type="checkbox"/> 공동체시민성	
교과영역연계	<ul style="list-style-type: none"> 중학교:[사회문화] - 사회화, 사회집단 고등학교:[통합사회] - 삶의 이해와 환경 		
⑤ 안전 및 유의사항	<ul style="list-style-type: none"> 활동 장소에서 뛰어다니지 않는다. 토론 시, 다른 사람의 의견을 경청한다. 		
⑥ 준비물	노트북, 빔프로젝트, PPT, 매직(12색), 전지, 필기도구 등		
⑥ 활동단계	활동내용	시간	중점(특이) 사항
도입	<ul style="list-style-type: none"> 출결 확인 및 사전 설문지 작성(위원장, 담당자) 사전 설문지(효과성 조사 포함) 진행 실내외 안전교육 진행 	10분	활동 안내 및 안전교육
전개	<ul style="list-style-type: none"> 마을공동체와 소통 전문교육 <ul style="list-style-type: none"> 마을공동체의 정의 및 이해 마을공동체의 필요성과 효과 알기 분과별 토의 및 발표 토의 1. 내가 생각하는 우리 마을의 특징 찾기 토의 2. 내가 생각하는 마을 공동체란? 토의 3. 내가 만들고자 하는 우리 마을 그리기 경로당을 활용한 세대 간 소통계획 수립 <ul style="list-style-type: none"> 마을 경로당의 현 상황 점검 세대 간 소통을 위한 방법 고민 경로당의 다양한 변화사례 찾기 분과별 특색을 살린 경로당 상상하기 	60분	프로그램 목적 및 전반적인 활동 내용 숙지, 연간 활동에 대한 기대 강화
정리	<ul style="list-style-type: none"> 팀별 평가회의 및 활동소감 공유 활동일지 및 회의록 작성 2회기 활동 준비(평촌동 행정복지센터 방문연락 등) 활동홍보(페이스북, 블로그 등 게시)(홍보마케팅분과) 	30분	활동내용 정리, 활동홍보
⑥ 결과물	(팀) 2회기 활동 준비 계획, 활동 홍보물		
④ 평가	팀별 평가회의 및 활동 소감 등을 통해 활동 평가		

역량기반 청소년활동 단위활동 프로그램 활동지도안 작성 방법

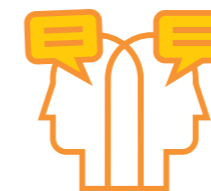
※ 프로그램 개요서 작성 방법에 준하여 작성

- ㉔ 일정(시간)은 숙박형의 경우 일차와 시간을 함께 기재(예, 1일차 오후(130분))로 작성, 기본형과 이동형의 경우 일차 없이 시간(예, 130분)로 작성
- ㉕ 단위활동 프로그램에서의 **역량 목표설정**은 향상시키고 싶은 가장 핵심적 역량만 표기 ; 개요서에서 종합적으로 역량을 설정하고 단위활동 프로그램에서는 꼭 필요로 하는 역량만 표기
- ㉖ **안전 및 유의사항** : 전달 내용을 문구로 작성하거나 유의사항에 대한 상황 표기도 가능
- ㉗ **준비물**은 워크북에서부터 필요 장비·소모품에 이르기까지 세심하게 작성
- ㉘ **활동단계**인 도입, 전개, 마무리는 기존 프로그램 적용 양식에 준하여 작성
- ㉙ **결과물** : 프로그램을 통해 최종적으로 도출할 수 있는 개인/팀 결과물 또는 내용 기술
- ㉚ **평가** : 프로그램 진행 후 평가방법 기술(예, 활동 소감 공유 등)



제3부

역량기반 청소년활동 운영 사례



제3부

역량기반 청소년활동 운영 사례

사례 1 '평촌동 사랑방 1호점' 안양시평촌청소년문화의집

프로그램 강점 및 특징

- 역량기반 청소년활동의 의미를 잘 반영하여 활동의 목적 및 목표 설정
- 청소년활동 핵심역량 측정도구 활용을 통해 역량기반 활동 평가

활동의 주요 내용 및 목적

- 청소년과 어른신이 협업하여 지역사회 내 세대 간 소통과 화합의 중요성을 알리고 '평촌동 사랑방' 조성과 '마을 이야기 책자 발간'을 통해 지역사회에 대한 관심과 소통 분위기를 확산하는 청소년 주도형 기획실천 활동

목적	하위 목표
세대 간 이해와 화합의 중요성 인식	1. 세대 간 이해와 화합의 중요성을 인식하고 흥미를 느낄 수 있다. (청소년활동 핵심역량 측정 : 사회정서역량) 2. 청소년과 어른신이 일상과 생각을 공유하며 세대 간 소통을 이룰 수 있다. (자율역량 측정 : 관계형성 역량 중 세부역량 : 친화성, 의사소통, 공감 및 배려, 자기개방성)
지역사회 관심과 소통분위기 확산	1. 세대 간 원활한 소통을 위해 지역 시민들의 의견을 수렴할 수 있다. (자율역량 측정 : 감성적 사고력) 2. 청소년과 어른신이 협업하여 마을의 소통공간을 조성하고 홍보할 수 있다. (청소년활동 핵심역량 측정 : 협업능력)
공동체적 삶을 실천하는 민주시민으로 성장	1. 사랑방 전시회와 책자발간을 통해 세대 간 소통의 장을 만들 수 있다. (자율역량 측정 : 공동체시민성 역량) 2. 지역사회 소통을 위한 실천 활동을 기반으로 민주시민으로 성장할 수 있다.

활동 개요서

- 대상연령(학년) : 14~19세(중 1학년 ~ 고 3학년)
- 기간 / 횟수 : 4월~11월/ 10회기
- 주요장소 : 평촌동 경로당, 평촌문화의집
- 주요자료(준비물) : 노트북, 빔프로젝트, 카메라, 회의록, 매지, 홍보지 등
- 운영형태(방식) : 강의 체험 팀(모둠) 활동 토론 기타(-)
- 활동유형 : 기본형 숙박형 이동형

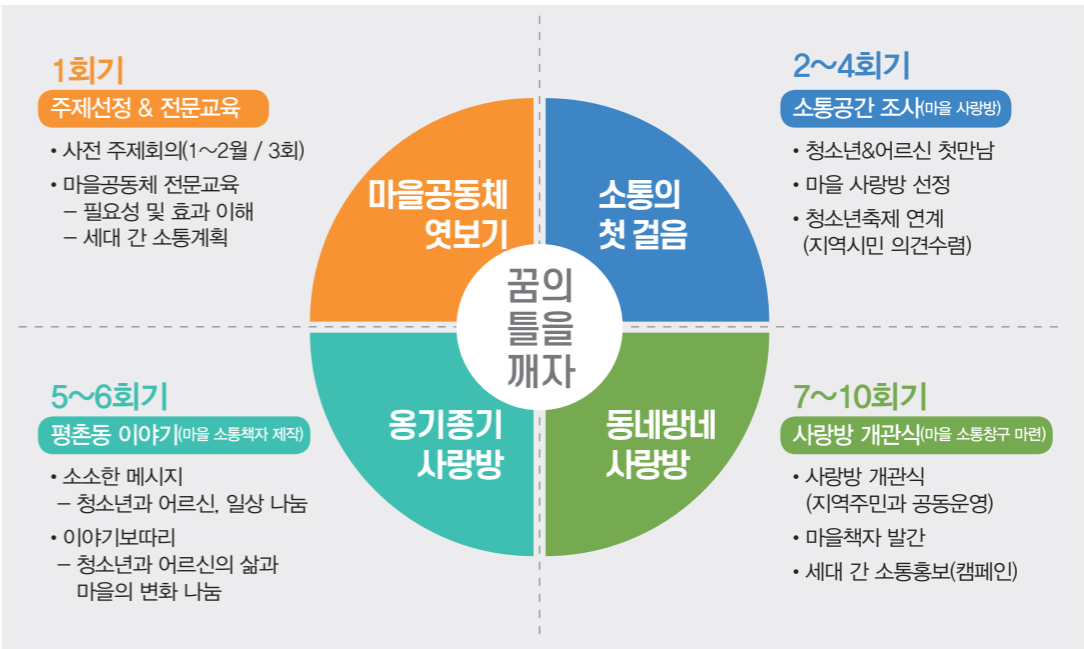
프로그램 목적 및 목표	<ul style="list-style-type: none"> • 의사소통 역량 함양을 통해 세대 간 입장의 차이를 이해하며 소통할 수 있다. • 사회정서 역량을 증진하여 공동체적 삶을 실천하며, 민주시민으로 성장할 수 있다. 			
역량 설정	핵심역량 (필수)	<input checked="" type="checkbox"/> 협업능력 <input type="checkbox"/> 비판적 사고력	<input type="checkbox"/> 창의력 <input type="checkbox"/> 진로개발 역량	<input type="checkbox"/> 의사소통 능력 <input checked="" type="checkbox"/> 사회정서 역량
	자율역량	<input checked="" type="checkbox"/> 감성적 사고력 ³⁾	<input checked="" type="checkbox"/> 관계형성 역량 ⁴⁾	<input checked="" type="checkbox"/> 공동체시민성 ⁵⁾
회기별 프로그램 내용 요약	회기	주요 프로그램 내용 개요		중점(특이) 사항
	주제논의 및 선정 (3회)	▶ 지역사회 실천활동 기획회의 • 지역의 특성 및 문제점 인식 • 주요시정계획 검토 등 문제: 주민들 간 관심 부족으로 인한 소통단절 해결: 세대 간 소통 공간마련 및 활동 기획		※ 청소년 자체기획 • 지역 특성, 문제점 인식 및 분석 • 기획 및 토론활동
	1회기 (180분)	▶ 마을공동체 엿보기 (전문교육) • 마을공동체의 필요성 및 효과 이해 • 세대 간 소통과 공동체 중요성 이해 • 경로당을 활용한 세대 간 소통계획 수립		※ 청소년 자체활동 • 활동 목적 이해 및 동기부여 • 전문강의 및 토론
	2회기 (240분)	▶ 소통의 첫걸음 I • 평촌동 행정복지센터 연계 • 어른신을 대상으로 희망하는 소통방법 조사 • 세대 간 소통장소 조사 및 마을 사랑방 선정		※ 청소년&어르신연합 • 마을 실태조사 및 어른신 욕구파악 • 마을 사랑방 선정
	3회기 (180분)	▶ 소통의 첫걸음 II • 오리엔테이션 및 연간활동 안내, 서로 소개 • 청소년이 준비한 소통활동(관계형성) • 소통의 중심인 '사랑방'의 의미에 대해 논의 - 소통활동 기획 및 사랑방 공간디자인 등		※ 청소년&어르신연합 • 활동 목적이해 • 동기부여 및 소통 • 세대 간 라포형성
4회기 (240분)	▶ 소통의 첫걸음 III • 안양시청소년축제 연계 • 시민들을 대상으로 희망하는 소통방법 조사 • 마을 사랑방 상상활동 및 의견수렴		※ 청소년&마을연계 • 시민들의 의견수렴 • 축제 부스운영	

3) 감성적 사고력이란, 실리를 취하기보다는 가치 있는 일을 선택하기 위해 감성에 기반하여 사고하는 능력
 4) 관계형성역량이란, 타인의 감정 의도를 경청하고 자신의 감정 의사를 타인이 이해할 수 있도록 표현하는 역량
 5) 공동체시민성이란, 참여와 공동체적 조화를 이루는 주체로서의 시민적 덕성

회기별 프로그램 내용 요약	5회기 (180분)	▶ 옹기종기 사랑방 I • 청소년, 어른의 일상을 나누고 그들의 삶의 지혜를 공유하며 가깝게 소통하는 활동 ※ 작품은 사랑방에 전시(캐리커처 등)	※ 청소년&어르신연합 • 소통 및 체험활동 • 책자 제작준비
	6회기 (180분)	▶ 옹기종기 사랑방 II • 청소년, 어른의 삶의 과정과 마을의 변화과정을 공유하는 세대 간 소통활동 ※ 서로의 이야기는 정리하여 책자에 기록	※ 청소년&어르신연합 • 소통 및 공유활동 • 책자 제작준비
	7회기 (180분)	▶ 동네방네 사랑방 I • 마을 주민이 함께 할 수 있도록 사랑방 공간 조성 및 소통창구 마련 - 목공예 등을 활용한 가구 제작활동	※ 청소년&어르신연합 • 사랑방 공간조성 • 소통 및 공예체험
	8회기 (180분)	▶ 동네방네 사랑방 II • 마을 주민이 함께 할 수 있도록 공간 조성 및 소통창구 마련 마무리(목공, 흠패션 등) • 사랑방 개관식 및 책자 발간회 준비	※ 청소년&어르신연합 • 사랑방 공간조성 • 소통 및 공예체험
	9회기 (240분)	▶ 동네방네 사랑방 III • 평촌동 사랑방 홍보캠페인 - 사랑방의 장소와 의미 홍보 • 향후 세대 간 소통을 위한 활동 추천	※ 청소년&마을연계 • 시민들의 의견수렴 • 축제 부스운영
	10회기 (180분)	▶ 동네방네 사랑방 IV • 사랑방 개관식 및 책자 발간회 • 사랑방 전시회를 통한 소통공간 홍보 및 세대 간 소통의 중요성 홍보	※ 청소년&어르신&마을연계 • 활동 최종평가 • 활동결과물 공유
※ 사진촬영: 안양예술고등학교 사진영상전공 연계 / 마을책자 기획: 상시 진행			
결과물	(개인) 마을공동체와 세대 간 소통의 중요성에 대해 이해하고 어르신과 소통(인터뷰 등) 후 '평촌동 사랑방 이야기' 책자 제작 및 발간 (팀) 청소년과 어른이 함께 소통하고 나아가 지역 내 세대 간 소통과 화합이 이루어질 수 있는 평촌동 사랑방 마련 및 전시회 진행		
기대효과	• 청소년이 능동적으로 지역사회 문제를 인식하고 실천활동을 하며 자기주도력 함양 • 평촌동 사랑방 마련 및 전시회 등을 통한 청소년의 성취감 및 만족도 제고 • 지역사회 내 세대 간 소통에 대한 관심 증진 및 화합의 분위기 확산		
인증/신고여부	<input type="checkbox"/> 인증대상 프로그램 <input type="checkbox"/> 신고대상 프로그램 <input checked="" type="checkbox"/> 해당 없음		

활동 세부내용

• 4가지 활동(마을공동체 엮보기, 소통의 첫 걸음, 옹기종기 사랑방, 동네방네 사랑방)으로 구분하여 운영되며, 구분된 활동에 따른 내용은 다음과 같다.



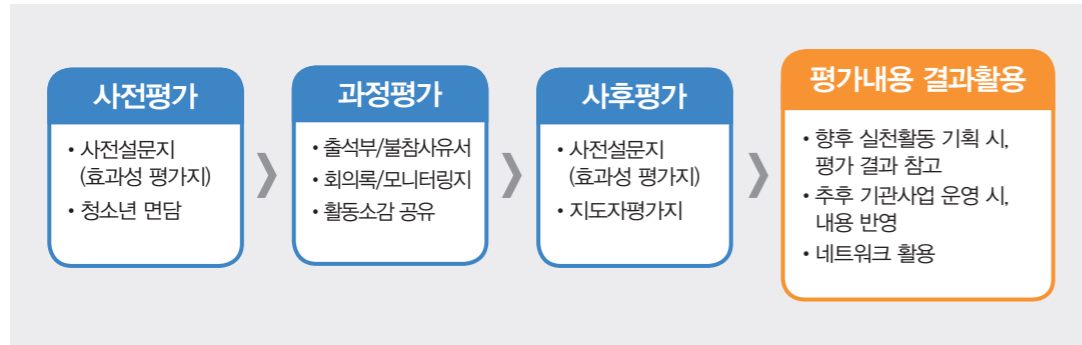
• 활동은 전문교육으로 시작하여 전시회로 마무리가 되며, 2월부터 11월까지 운영한다. 월별 추진 흐름 및 내용은 다음의 표와 같다.

사업 내용	기간	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월
사전 주제회의 및 선정		⊕									
프로그램 운영 준비 및 지역 협력체계 구축		⊕	⊕								
운영	마을공동체 엮보기 - 전문교육 -		⊕								
	소통의 첫 걸음 - 지역사회 욕구조사 등 -			⊕	⊕						
	옹기종기 사랑방 - 평촌동 이야기 -					⊕	⊕				
	동네방네 사랑방 - 사랑방 개관식 및 전시회 등 -							⊕	⊕	⊕	⊕
지출 정산 및 사업결과보고											⊕

활동 평가 체계 및 내용

평가 체계

- 프로그램을 운영하는 시간적 절차에 따른 사전-과정-사후 평가체계 운영



평가 내용

- 프로그램을 통한 청소년의 핵심역량, 자율역량 변화도 파악 (효과성 검증)
- 프로그램의 목표 달성정도 파악 및 향후 청소년운영위원회 실천 활동 기획에 반영

평가대상(청소년)의 요구도 및 만족도 분석

프로그램 지속 및 개선, 발전 및 연계사업의 기획·개발 활용

평가 세부내용

과정별(사전-과정-사후) 평가

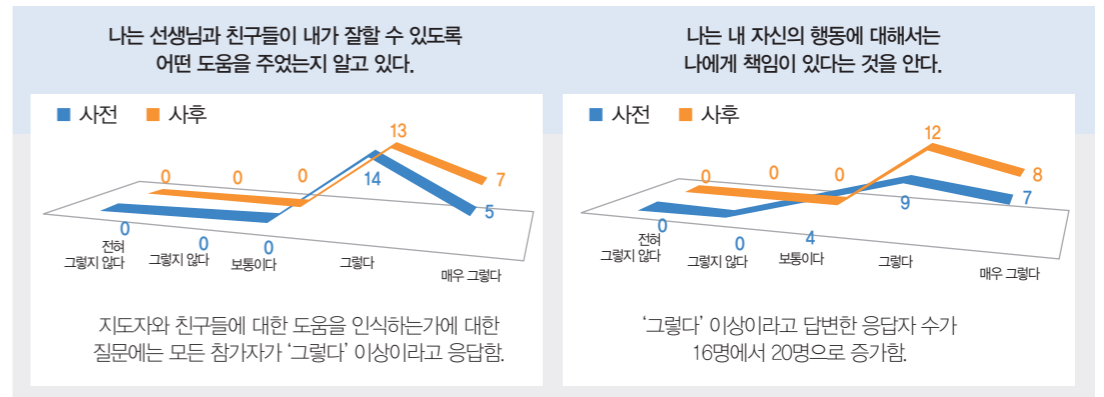
구분	대상	평가내용	평가도구	평가방법	시기
사전	청소년	핵심역량, 자율역량	사전 설문지	청소년 수기 작성	3월
과정	청소년	청소년의 열의(참여도)	출석부	지도자 조사	4~11월
		활동 수행능력	활동일지	청소년 수기 작성	
	청소년 간 소통능력	분과 회의록 임원진 회의록	지도자 조사 임원진(청소년) 회의		
사후	지도자	활동 구조 평가	지도자 평가서 및 활동 모니터링	회기별 활동 종료 후, 지도자 작성, 평가회의	11월
청소년	만족도 조사	구조, 만족도조사지	전체 활동 종료 후, 청소년 수기 작성		
	핵심역량, 자율역량	활동 보고서			
사후	지도자	활동 내용 전체 평가	지도자 평가 확인서	전체 활동 종료 후, 지도자 수기 작성	

목표별 자율역량 평가

목표	자율역량	평가방법
청소년과 어른이 일상과 생각을 공유하며 세대 간 소통을 이룰 수 있다.	1. 관계형성 역량 중 세부역량 : 친화성, 의사소통, 공감 및 배려 등	사전-사후 효과성 설문지 측정 • 사전 효과성 설문 결과로 참가 청소년들의 현 역량수준 파악 • 사후 효과성 설문 결과로 프로그램 전-후 변화도 파악
세대 간 원활한 소통을 위해 지역 시민들의 의견을 수렴할 수 있다.	2. 감성적 사고력	
사랑방 전시회와 책자발간을 통해 세대 간 소통의 장을 만들 수 있다.	3. 공동체시민성 역량	

역량평가 결과

① 사회정서역량 변화



• 참가 청소년들의 사전-사후 사회정서 역량 변화도 측정을 진행한 결과를 보면, 프로그램을 통한 사회정서 역량이 향상되었음을 확인할 수 있음.

② 세대를 뛰어 넘은 소통

10회기 (7/27, 캐리커처 전달) 활동내용 소감 중

김봄이 : 사랑방에서 나는 이야기를 바탕으로 책자에 들어갈 그림을 그리다 보니, 어른들의 생각과 마음을 더 느낄 수 있게 된 것 같아서 가슴이 뭉클했고, 기대했던 것 보다 더 멋진 시가 완성되어 뿌듯했다.

• 꿈틀과 어른이 서로에게 전하고자 하는 생각을 공유하고 그 내용을 마을 책자에 청소년이 직접 지은 시, 그림으로 담아내어 더욱 의미 있는 소통이 되었다고 판단됨. "청소년과 어른이 일상과 생각을 공유하며 세대 간 소통을 이룰 수 있다." 라는 사업목표를 충분히 달성했음을 확인할 수 있었음.

	11회기 (4H) 12회기 (3H)	<ul style="list-style-type: none"> • 캠페인활동 '민주시민이 되는 길 어렵지 않아요!' <ul style="list-style-type: none"> - 환경보호(폐장난감의 재활용) - 직접 만들어 쓰는 장난감 	<ul style="list-style-type: none"> • 민주시민의 자질을 아는 것만으로는 부족하기 때문에 내면화하여 실천할 수 있도록 함
	13회기 (5H)	<ul style="list-style-type: none"> • 외부체험활동(서울새활용플라자 탐방) : 버려지는 폐자원이 새로운 가치를 얻게 되는 자원 순환의 흐름을 배움 	<ul style="list-style-type: none"> • 새로운 아이디어 발굴 • 창의적 생각의 확장
	14회기 (2H)	<ul style="list-style-type: none"> • 기부사전 준비활동(메세지카드 만들기, 기부물품 포장 등을 통해 기부 물품의 완성도를 높이고 받는 사람의 마음을 기쁘게 할 수 있도록 함) 	<ul style="list-style-type: none"> • 참가 청소년들의 따뜻한 마음이 전달되도록 활동 기획
	15회기, 16회기, 17회기 (6H)	<ul style="list-style-type: none"> • 기부활동 '한땀한땀 정성을 기부' <ul style="list-style-type: none"> - 미혼모시설 - 다문화이주아동 가정 지원 - 초등학교(돌봄가정) 	<ul style="list-style-type: none"> • 청소년 민주시민 으로서의 역할과 책임을 실천
	18회기 (2H)	<ul style="list-style-type: none"> • 평가회의(활동영상관람, 소감문발표, 활동평가, 추후계획, 설문조사 등) 	<ul style="list-style-type: none"> • 활동 목표 대비 달성정도 평가 • 프로그램 파급력 평가 • 효과성, 효율성, 형평성 평가 • 추후 활동 계획
결과물	(개인) 청소년들이 일상 생활 속에서 실천 가능한 민주시민역량 강화 활동 (팀) 프로젝트 활동을 통해 협업, 의사소통, 공동체 의식 함양		
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> • 지역형 청소년 민주시민프로그램 개발 및 보급 • 사회적 참여와 책임을 실천 할 수 있는 민주시민 양성 • 청소년들이 즐기고 참여함으로써 행복한 활동 • 청소년들의 공동체 의식 함양 및 핵심역량 강화 		
인증/신고여부	<input type="checkbox"/> 인증대상 프로그램 <input type="checkbox"/> 신고대상 프로그램 <input checked="" type="checkbox"/> 해당 없음		

활동 세부내용

- ✓ 사업추진 기간 : 2019년 4 ~ 11월
- ✓ 사업추진 장소 : 광정동청소년문화의집, 산본로데오거리 등
- ✓ 참가자 선정 방법

	단위사업	사업주체 및 대상	인원
[참가자선정]	장난감 업사이클링	중·고등청소년 10명	10명
	천사이불	중·고등청소년 15명	15명
참가자 선정 방법	- 지역사회 참여 및 나눔환경 등에 관심 있는 청소년 우선 모집 - 저소득 및 취약계층 청소년 20%비율로 모집 - 공개모집을 원칙으로 하여 참가자 모집 - 지역기관을 연계하여 참여 대상을 확보(기관 추천 등) - 소양교육을 모두 이수한 청소년만이 활동참여 가능		

사업내용

장난감 업사이클링	천사이불
<ul style="list-style-type: none"> • 오리엔테이션 • 소양교육 (민주시민, 나눔, 환경교육, 문제해결 중심 집단활동) • 프로젝트활동(폐장난감 수거) • 장난감 수리 or 분해 후 분리수거 • 지역기관(미혼모 시설, 지역아동센터 등) 기부 • 캠페인 활동(환경, 나눔) • 외부견학 활동(새활용플라자) • 사업평가/사후관리 	<ul style="list-style-type: none"> • 오리엔테이션 • 소양교육 (민주시민, 나눔, 환경교육, 문제해결 중심 집단활동) • 프로젝트활동(폐장난감 수거) • 이불디자인 및 제작 • 지역기관(미혼모 시설, 지역아동센터 등) 기부 • 캠페인 활동(환경, 나눔) • 외부견학 활동(새활용플라자) • 사업평가/사후관리

사업의 특성

배운 내용을 다시 사회에 환원하는 선순환 구조 마련

재활용, 재사용, 재생이용, 새활용

전문인력을 활용한 다양한 교육으로 청소년 개인역량 강화

청소년
나눔시민
시민프로젝트
라운올림

다양한 자원들을 활용한 풍부한 사업 추진

청소년들이 주체가 되어 지역사회가 함께 하는 지역공동체 활동

- 전문가들의 멘토를 통한 활동범위의 확장
- 기획-실행-평가에 청소년들의 의견 반영 및 피드백
- 다양한 자원들을 활용한 사업추진
- 정기적인 활동을 위해 프로그램실 2개 공간을 확보
- 활동에 필요한 주요 장비들을 확보하여 지원
- 청소년 주도의 활동을 위한 프로젝트팀별 청소년팀장 체제 운영

활동 평가 체계 및 내용

평가	사전평가	과정평가	결과평가
성과목표	청소년들이 즐기면서 주도적으로 기획한 활동 운영	청소년의 개인역량강화 공동체적 삶의 영역을 체험	사회참여의 기회와 책임을 실천할 수 있는 민주시민 양성
평가도구	<ul style="list-style-type: none"> 참가신청서 (참여자 기대수준 및 동기 확인 가능) 오리엔테이션 모니터링일지 	<ul style="list-style-type: none"> 출석부 활동일지(청소년/지도자) 강사일지 매회기 활동피드백 	<ul style="list-style-type: none"> 참여자모니터링 효과성설문지 만족도설문조사 참여자 활동소감 지도자평가서

기대효과

청소년 나눔시민 프로젝트 '라온올림'

참여청소년

- 청소년의 공동체 의식 함양
- 핵심 역량 강화 (협업능력, 사회정서 역량)
- 지역사회에 대한 관심 고취
- 청소년의 즐기고 참여함으로 행복한 활동

지역사회

- 사회적 참여와 책임을 실천할 수 있는 민주시민 양성
- 지역형 청소년 민주시민프로그램 개발 및 보급

참여청소년

- 청소년 신규 활동프로그램 기획 및 보급함으로써 공익성 및 신뢰성 확보
- 지역자원연계를 통한 활동 활성화

• 다양한 활동을 통해 청소년 개인적으로는 건강한 인격형성, 공동체이식 함양, 주체적인 참여를 통한 역량 강화의 효과를 기대

• 사회적 성장 차원에서는 다른 사람이나 사회에 도움이 되는 영역으로 사회문제를 이해하는 기회, 사회적·도덕적 질서, 사회에서 자신의 역할에 대한 성찰을 촉진하여 친사회적이고 지역사회 중심의 자아를 개발

사례 3

YOUTH, Human. Right. Deserve!

송파청소년수련관

※ Youth H.R.D 란? Human Right Deserve의 약자로, 아동·청소년이 인권을 누릴 자격이 있고,그래야 마땅하다는 의미로 사용하였다.

프로그램 강점 및 특징

역량기반 청소년활동의 방향과 의미를 고려하여 프로그램 설계

활동의 주요 내용 및 목적

- ✓ 'YOUTH, H.R.D!'는 유엔아동권리협약을 주제로 청소년이 주도적으로 기획한 청소년 권익 향상 활동으로 총 12회기(기획회의 4회, 멘토링 6회, 캠페인 2회)로 구성

목적	하위목표
아동·청소년의 인권과 유엔아동권리협약에 대한 이해 및 인식제고	<ul style="list-style-type: none"> • 활동을 통해 청소년이 자신의 권리를 알고, 의견을 효과적으로 피력하며 다수의 사람과 소통하는 능력을 함양한다. (청소년활동 핵심역량 측정 : 의사소통, 사회정서 역량)
일상생활에서 발생하는 인권문제 발견	<ul style="list-style-type: none"> • 인권 멘토링을 통해 멘티로 참가한 아동의 인권감수성을 증진한다. (자율역량 측정 : 인권 감수성)

활동 설계의 원리와 방향

활동의 목적 및 목표 : 의사소통 및 사회정서 역량을 함양하여 사회에서 자신의 권리를 실현할 수 있다.

설계의 방향 : 활동을 통해 청소년은 자신의 권리를 알고, 다수의 사람과 소통

설계의 원리	과정	방법	평가
	아동·청소년의 인권과 유엔아동권리 협약에 대한 이해를 토대로 인권 멘토링을 하며, 자신의 권리와 일상생활에서의 인권 문제 인지	청소년 주도적 활동	과정 평가 / 청소년활동 핵심역량 측정도구

- ✓ 역량 함양을 위해 '청소년 중심의 활동 운영'에 가장 중점을 두었으며, 청소년이 주도하고, 스스로 행사나 프로젝트 등을 주관 및 운영할 수 있도록 해 실질적인 참여를 이루어 낼 수 있도록 지원
- ✓ 활동 속에서 청소년 간 관계를 형성 및 유지해 나가는 과정이 핵심역량을 함양하는데 큰 도움이 될 것이라고 판단하여 인권 멘토링을 활동 과정에 포함

활동 개요

기간/횟수	5월~11월 (총16회기)		대상	청소년봉사지역단 'S.O.P' 및 아동 멘티
인원	실인원 20명, 연인원 246명		지도자 수	총 1명
주요장소	송파청소년수련관, 서울창의마을풍납캠프		<input checked="" type="checkbox"/> 실내 <input type="checkbox"/> 실외 <input type="checkbox"/> 야외	
준비물	빔프로젝터, PPT, 포스트잇, 프로그램 운영 물품, 리플렛 및 스티커 등			
역량설정	핵심역량 (필수)	<input type="checkbox"/> 협업 <input type="checkbox"/> 창의력 <input checked="" type="checkbox"/> 의사소통	<input type="checkbox"/> 비판적 사고력 <input type="checkbox"/> 진로개발 <input checked="" type="checkbox"/> 사회정서	
	자율역량	<input checked="" type="checkbox"/> 인권감수성		
회기별/차수별 프로그램내용 요약	회기/차수	주요 프로그램 내용 개요		중점(특이)사항
	1차시	프로그램 소개 및 활동계획		오리엔테이션
	2차시	아동인권이란?, Wants&Needs 유엔아동권리협약		전문강사 교육(InCRC 연계)
	3차시	게드로의 이야기 생활 속 차별 다루기		전문강사 교육(InCRC 연계)
	4~6차시	아동인권 멘토링 기획회의		
	7~12차시	아동 인권 멘토링	O.T, 생존권 발달권, 보호권 참여권, 퀴즈대회	인권멘토 (참여청소년) 주도 프로그램 진행
	13차시	멘토링 평가회의		
	14차시	아동학대예방캠페인기획회의		
15~16차시	아동학대예방캠페인			
결과물	(개인) 봉사활동을 통한 자기실현 욕구 충족, 권리주체로서 자기 인식 (팀) 봉사활동의 전 과정에 참여해 능력 개발 및 성장 지원			
평가	사전·사후 효과성 설문조사, 만족도 설문조사			
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> • 아동·청소년의 인권감수성 발달 및 사회정서 역량 함양 • 지역사회 내 청소년의 역할 구축과 청소년에 대한 부정적 인식 개선 			

평가 계획

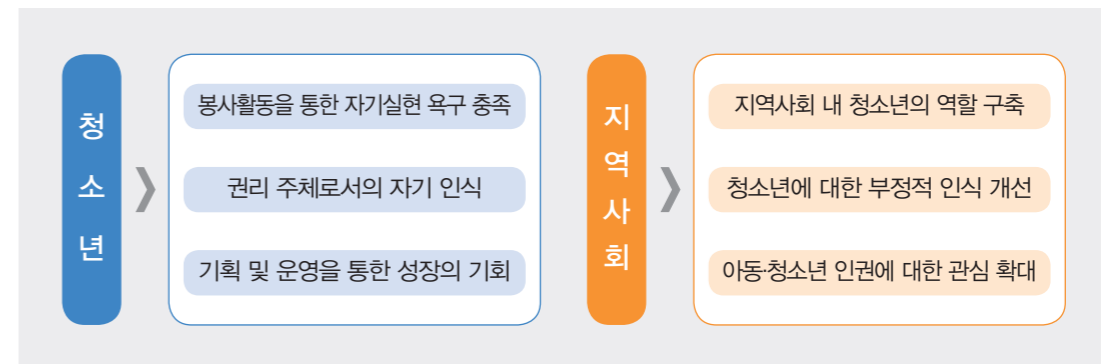
- ✓ 평가목표
 - 평가 대상자의 프로그램에 대한 사전회의를 통해 기대 수준 파악
 - 청소년들에게 과정평가를 실시하여 만족도 및 욕구를 파악해 개선사항 적용
 - 평가 대상자의 사후평가를 통한 향후 프로그램의 개선방향 제시
 - 프로그램을 통해 인권감수성 변화 정도 측정

- ✓ 평가대상
 - 참가 청소년('S.O.P' 동아리원) 및 지도자
 - 아동 멘토링 대상 초등학생

평가내용

단계	평가대상	평가항목	평가방법
사전평가	청소년	프로그램에 대한 기대 수준	사전회의
과정평가	청소년	각 프로그램별 만족도 각 프로그램별 목적 성취도	설문지, 평가회의
	아동 멘토링 대상 초등학생	인권감수성 수준 및 변화 정도	설문지
사후평가	청소년	전체 프로그램 목적 성취도	설문지, 평가회의

기대 효과



- ✓ 관심 있는 영역에서 봉사활동을 실천을 통해 자기실현의 욕구를 충족하며, 다양한 활동을 통해 청소년들의 관심과 참여 확대
- ✓ 지역 네트워크를 활용하여 지역사회 내 청소년의 역할 구축
- ✓ 인권에 대한 교육과 활동을 통해 아동·청소년이 권리 주체로서 자기를 인식하고, 청소년이 미성숙하고 불완전한 존재라는 부정적인 인식 개선
- ✓ 봉사활동의 기획부터 운영까지 전 과정에 청소년이 참여하여 자신의 능력을 개발하며, 성장 할 수 있는 기회 제공
- ✓ 아동·청소년의 인권감수성을 발달시키며, 이를 통해 일상생활 속에서 발생하는 인권 문제에 민감하게 반응하고 대처 가능

운영 결과

- ✓ 본 프로그램은 아동·청소년의 인권에 대한 인식개선, 청소년의 권익 향상에 기여하고자 지도자가 선정한 주제에 따라 청소년이 그와 관련된 전문교육을 받고, 그 내용을 토대로 프로그램을 기획하였음.
- ✓ 기획한 내용을 지도자와 피드백 하는 시간을 가졌으며, 멘토링 및 캠페인 활동은 청소년이 직접 운영하도록 하였음. 전 과정에 청소년이 참여하였고, 지도자는 지원하는 역할을 하며 청소년 주도형 프로그램을 운영할 수 있었음.
- ✓ 핵심역량에 대한 사전-사후 설문조사 결과를 비교해 보았을 때, 참여 청소년이 사전 설문에 비하여 사후 설문에 대체적으로 긍정적인 응답을 한 것을 확인할 수 있었음.
- ✓ 의사소통 능력의 경우 공감, 사회정서 역량의 경우 또래관계 기술에서 가장 큰 긍정변화가 나타났으며, 선택역량에 대한 사전-사후 설문조사 결과를 비교해 보았을 때, 대체로 비슷한 결과를 보였음.
- ✓ 그러나 아동·청소년의 생활과 직접적인 관련(아동의 신체 자유권, 차별받지 않을 권리, 장애인의 교육받을 권리 등)이 있는 문항에서는 긍정변화가 소폭 일어났음을 확인할 수 있었음.

사례 4 | 알고하면 바로잡을 수 있다「알바포착」 수원청소년문화센터

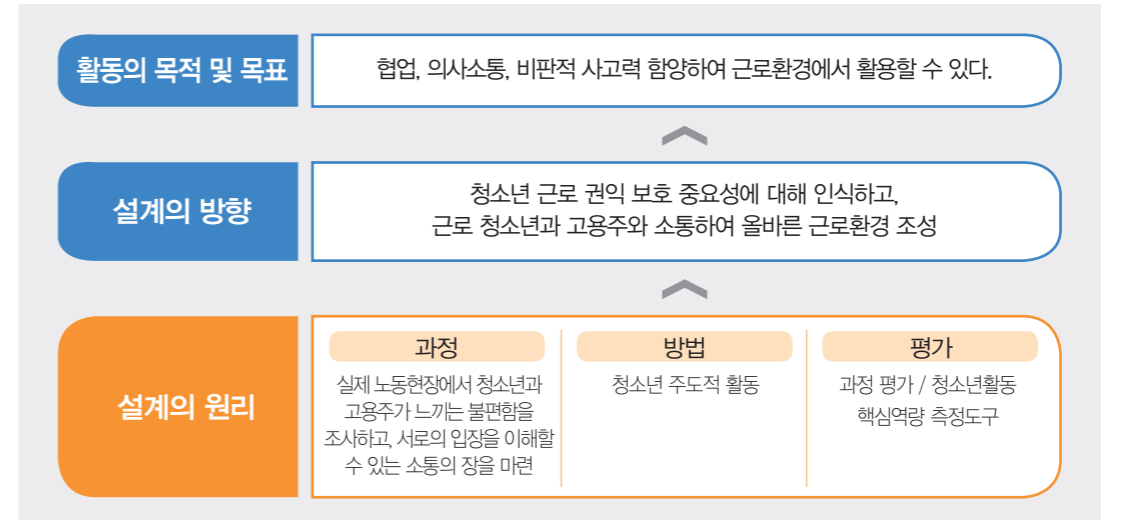
프로그램 강점 및 특징

실생활과 밀접한 관련성이 있는 현실과제를 고려하여 활동 프로그램 운영

활동의 주요 방향

방 향	배 경
청소년 근로 권익 보호 중요성에 대한 사회적 인식 제고	• 근로 청소년의 건강 유지와 건전한 성장, 교육의 기회보장 및 인격수양을 위해 근로현장에서의 보호가 필요하며, 이를 사업장 및 고용주로부터 관련 교육 및 정보를 제공받을 권리가 있음(근로기준법 제64조, 청소년보호법 제2조)
청소년의 안전한 일터를 위한 보호체계 구축	• 생계형 청소년 노동이 급증하고 있기에 근로 청소년에게 쾌적한 근로환경을 제공하기 위한 노력이 필요 *출처: 청소년 근로실태조사 및 제도 개선방안(2015, 고용노동부)
노동현장 실태 파악을 통한 올바른 근로환경 조성	• 청소년(24세 이하) 근로자의 산업재해비율 증가 (2013년 38%→2016년 41.4%, 0.34% ↑) *출처: 산업재해통계(2018, 근로안전보건공단)
전문성과 실효성을 갖춘 맞춤형 교육	• 실제 부당행위 발생 시, 올바르게 처리할 수 있도록 청소년 맞춤형 교육 개발 및 제공

활동 설계의 원리와 방향



- ☑ 청소년이 아르바이트를 하면서 맞이할 수 있는 현실과제(임금, 연장근로 등 부당처우)와 연계하여 활동의 내용을 구성하고, 참여방법 및 청소년 지도사의 역할을 중점적으로 고려하여 활동 프로그램의 목적, 목표를 설정하였음.

세부내용

- ☑ 회기별 세부추진내용

구분	소요시간	단위 프로그램명
1회기	150분	<ul style="list-style-type: none"> • 오리엔테이션 및 청소년근로권익 교육 <ul style="list-style-type: none"> - 아이스브레이킹 및 사업 운영 안내 - 전문가 초청 청소년근로권익 교육 실시 (TIP) 전문교육을 통해 프로그램에 대한 이해도 및 전문성 향상
2~4회기	120분	<ul style="list-style-type: none"> • 쓰리잡Go[지식잡고]-청소년근로권익개선 캠페인 준비 <ul style="list-style-type: none"> - 근로 정책 및 노동현장의 실태 등 자료조사, 정리 - 리플렛, 홍보물, 근로관련 퀴즈 판넬 등 제작 (TIP) 현장조사를 통해 근로청소년이 맞이한 현실과제 파악
5~6회기	240분	<ul style="list-style-type: none"> • 쓰리잡Go[권리잡고]-청소년근로권익개선 캠페인 <ul style="list-style-type: none"> - 청소년 및 성인의 권리 및 의무 안내, 근로관련법 안내 - 부당근로 실태 인식도 조사, 이벤트 등 (TIP) 실태 인식도 조사 등 근로 청소년, 고용주와의 소통을 통해 의사소통 역량 함양
7회기	240분	<ul style="list-style-type: none"> • 중간 평가회의 <ul style="list-style-type: none"> - 상반기 평가 진행 및 활동 결과 공유, 토크콘서트 운영 회의 (TIP) 퍼실리테이터 기법을 활용하여 서로 소통할 수 있는 기회 제공
8회기	240분	<ul style="list-style-type: none"> • '내 일을, 내일을 위한' 토크콘서트 준비 <ul style="list-style-type: none"> - 참가 청소년 및 관계자 섭외, 토크콘서트 주제 회의 - 홍보물 및 책자 제작, 토크콘서트 시나리오 작성 등 (TIP) 청소년 주도적으로 토크콘서트를 준비하며, 청소년 간 협업할 수 있도록 지원
9회기	120분	<ul style="list-style-type: none"> • 쓰리잡Go[현장잡고]-'내 일을, 내일을 위한'토크콘서트 <ul style="list-style-type: none"> - 청소년 노동법 및 근로 실태 강의 - 최저시급 주제 토의, 질의응답 등 (TIP) 강의, 토의 등을 통해 근로 청소년이 맞이한 현실과제를 해결할 수 있는 방안을 논의하며 비판적 사고력 함양
10회기	120분	<ul style="list-style-type: none"> • 최종 평가회의 <ul style="list-style-type: none"> - 2019년 연간 활동 운영 결과 안내 및 공유 - 운영 결과에 따른 평가회의 진행 (TIP) 운영 결과를 공유하며, 개별팀별 평가

- ☑ 단위활동 프로그램 활동지도안

단위(회기) 프로그램명	[10회기] 쓰리잡Go「현장잡고」-'내 일을, 내일을 위한' 토크콘서트		
단위(회기) 프로그램 목적	• 근로환경 개선을 위해 청소년, 고용주, 노무사가 함께 상호 소통할 수 있는 장을 마련함으로써 긍정적 이해관계 형성	대상 및 인원	청소년 및 지역주민 50명
활동장소	수원청소년문화센터 은하수홀	<input checked="" type="checkbox"/> 실내	<input type="checkbox"/> 실외 <input type="checkbox"/> 야외
준비물	컴퓨터, 빔프로젝트, 마이크, 자료집 등		
활동단계	활동내용	비고	
도입	<ul style="list-style-type: none"> • 도입 <ul style="list-style-type: none"> - 토크콘서트 리허설 및 참가자 안내 - 알바포착 사업 및 추진현황, 토크콘서트 운영 일정 안내 		
전개	<p>*'내 일을, 내일을 위한'이란? '청소년들의 근로 환경 개선을 통해 행복하고 안정적인 삶을 제공하자' 라는 의미</p> <ul style="list-style-type: none"> • '내 일을, 내일을 위한' 토크콘서트 진행 <ol style="list-style-type: none"> 1) 청소년 노동인권 강의 <ul style="list-style-type: none"> - 청소년 근로 및 노동법의 이해, 근로실태 강의 2) 토크콘서트 및 질의응답 <ul style="list-style-type: none"> - 청소년 : 최저시급의 적절성 논의 - 고용주 : 최저시급 증가에 따른 고용주들의 부담 논의 - 노무사 : '최저시급' 주제 토의 진행 3) 질의응답 및 이벤트 진행 <ul style="list-style-type: none"> - 청소년 근로 및 노동법 관련 질의응답 실시 - 근로 관련 퀴즈 제출 후 상품 제공 		
정리	<ul style="list-style-type: none"> • 활동정리 <ul style="list-style-type: none"> - 활동장 정리 및 QR코드를 활용한 모바일 설문 실시 - 활동 평가 및 소감 나누기 		
사전 준비과정	<ul style="list-style-type: none"> • 프로그램 운영 준비 <ol style="list-style-type: none"> 1) 역할분담 <ul style="list-style-type: none"> - 준비과정 : 사회자, 토론자, 홍보팀, 자료제작팀 - 당일운영 : 사회자, 토론자, 사진촬영, 안내자, 청중 2) 토크콘서트 준비 <ul style="list-style-type: none"> - 고용주, 노무사, 토크콘서트 참가 청소년 섭외 - 홍보물 제작, 온·오프라인을 활용한 홍보활동 실시 - 주제별 입장 발표 내용 사전 작성 및 검토 - 근로 현장 실태 안내를 위한 사전 결과물 정리 - '알바포착' 활동집 제작 및 사회자 시나리오 작성 - 안내 및 질문 판넬, 이벤트 물품 등 제작 	청소년 주도적 활동을 기획운영 하며, 협업과 의사소통 역량 함양 지원	

평가계획

평가목적 및 목표

- 평가목적 : 참가 청소년들의 평가를 통해 참가자의 요구도 및 만족도를 분석하여 운영 프로그램의 목표달성 정도, 향후 프로그램 개선책 모색 등 프로그램의 전반적인 운영 현황 등을 파악하여 프로그램의 미비점에 대한 개선방향 모색
- 평가목표
 - 청소년들의 근로 인식에 대한 변화정도를 측정, 분석
 - 프로그램의 목표달성 정도를 분석하여 차기 프로그램에 반영
 - 청소년 및 지도자 공동 평가를 통한 상호 간 긍정적 상승효과 유도

평가개요

- 평가기간 : 2019. 4 ~ 10월 (프로그램 운영기간)
- 평가대상 : 참여 청소년 및 지도자
- 평가방법 : 사전·사후 만족도조사 및 평가회의
- 평가도구 : 참가자 사전·사후 만족도 조사, 회의록, 프로그램 제공받은 청소년의 사후 만족도 조사, 프로그램 모니터링지 등

평가(환류) 관리

- 평가결과를 종합하여 향후 프로그램 운영 시 보완·반영
- 참가자 만족도 및 욕구 조사를 통한 맞춤형 프로그램 제공
- 운영 평가를 통한 사업운영의 내실화

기대효과

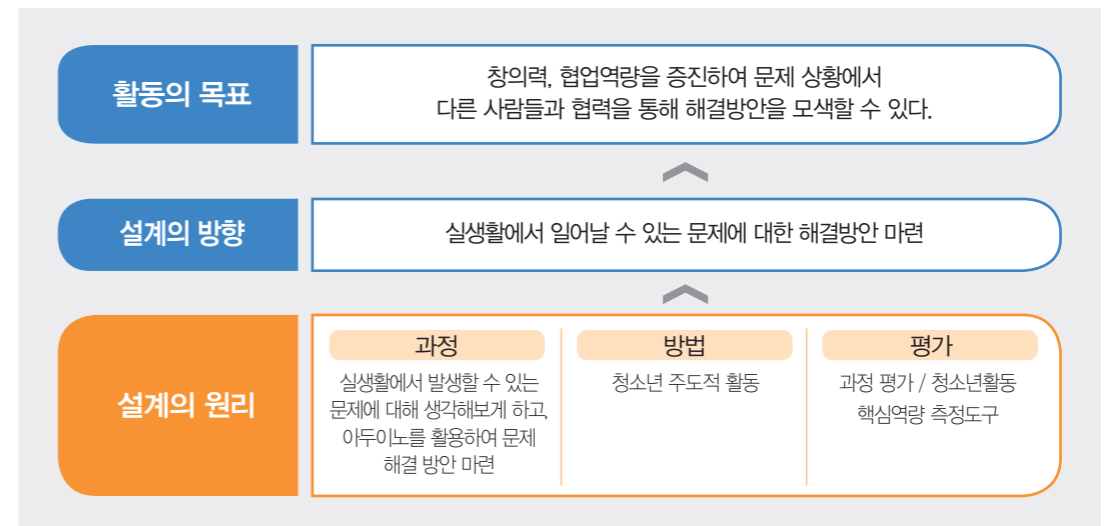
- 일터에서의 권리 구제를 통한 책임의식 강화 및 올바른 직업 가치관 형성
- 고용주와 청소년 간의 이해관계 성립을 통한 안전한 일자리 제공

사례 5 | 믿고 타는 ABC (Arduino&BeltCushion&Campaign)

함지골청소년수련관

프로그램 강점 및 특징

역량기반 청소년활동의 방향과 의미를 고려하여 프로그램 설계



- 믿고 타는 ABC(Arduino&Beltcushion&Campaign)는 청소년 주도적으로 실생활에서 발생할 수 있는 문제를 생각해보고 아두이노를 활용하여 현실과제를 해결할 수 있는 방안을 모둠별 마련함으로써 창의력과 협업역량을 함양할 수 있도록 활동을 설계하였음.
- 매회 과제를 부여하여 활동 프로그램에 참여하기 전에 문제에 대해서 생각해보기 하였으며, 압력센서, 소리센서, 네온사인 등 어떤 것이든 연결할 수 있고, 코드를 작성해낼 수 있다면 새로운 산출물을 만들어 낼 수 있는 아두이노의 장점을 활용하여 활동 프로그램 참여 청소년의 상상력을 이끌어내었음.
- 활동 프로그램 참여 청소년이 상상을 통해 만들어낸 산출물에 대해서는 전문강사가 피드백을 해줄 수 있도록 하였으며, 지역사회 안전벨트 의무화 캠페인을 활동의 마무리로 하여 생활에서 발생할 수 있는 문제를 생각하고, 해결방안을 마련하는 시간을 가졌음을 청소년이 스스로 인식할 수 있게 프로그램의 내용을 구성하였음.

활동 개요서

- 대상연령(학년): 중고등학생
- 기간 / 횟수 : 8~10월/ 5회기
- 주요장소 : 합지골청소년수련관 2층 AV 감상실
- 주요자료(준비물) : 아두이노, 노트북, 빔프로젝트, 방식 만들기 재료, 홍보판넬 재료
- 운영형태(방식) : 강의 체험 팀(모둠) 활동 토론 기타 ()

프로그램 목적 및 목표	<ul style="list-style-type: none"> • 과학기술을 기반으로 융합적 사고력을 증진시켜 실생활에서 마주하는 다양한 문제를 해결할 수 있는 능력을 배양한다. • ABC를 통해 전 좌석 안전벨트 의무화에 대한 지역주민들의 안전의식을 고취시킨다. 		
역량설정	핵심역량 (필수)	<input checked="" type="checkbox"/> 협업능력 <input type="checkbox"/> 비판적 사고력	<input checked="" type="checkbox"/> 창의력 <input type="checkbox"/> 진로개발 역량 <input type="checkbox"/> 의사소통 능력 <input type="checkbox"/> 사회정서 역량
회기별 프로그램 내용 요약	회기(소요시간)	주요 프로그램 내용 개요	중점(특이) 사항
	1회기 (240분)	<ul style="list-style-type: none"> • 아이스브레이킹 • A 아두이노 바로 알기 • 아두이노 실생활 활용 사례 	<ul style="list-style-type: none"> • 청소년과 지도자의 라포형성 • 아두이노 이해하기
	2회기 (240분)	<ul style="list-style-type: none"> • 과제 발표 시간 • 아두이노를 활용한 해결방안 제시 • 제시된 해결방안 산출물 만들어보기 	<ul style="list-style-type: none"> • 창의력을 발휘하여 아두이노 실생활에 적용시키기 • 청소년의 자발적인 참여, 협력 중심
	3회기 (240분)	<ul style="list-style-type: none"> • 과제 발표 시간 • 아두이노를 활용한 해결방안 제시 • 청소년교통안전의 중요성 바로 알기 • B 안전벨트 착용 감지기 만들기 	<ul style="list-style-type: none"> • 아두이노 활용하기 • 청소년의 자발적인 참여, 협력 중심
	4회기 (240분)	<ul style="list-style-type: none"> • B 안전벨트 착용 감지기 만들기 II • B BeltChusion 제작하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 청소년의 자발적인 참여, 협력 중심 • 방식을 직접 디자인하여 예술성 함양
	5회기 (420분)	<ul style="list-style-type: none"> • C 캠페인 판넬 제작하기 • C 캠페인 실시 • 홍보 피켓, ABC 지역사회에 보급하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 청소년의 자발적인 참여를 통한 사회성 발달
결과물	(개인) 안전교육의 중요성과 필요성에 대해 이해하고, 실생활 문제의 해결 이라는 공동과제를 가지고 언어적 상호작용을 통해 협업 능력 향상 (팀) 아두이노를 활용하여 전 좌석 안전벨트 의무화 활성화에 가담할 수 있는 산출물을 만들어 지역사회에 보급		
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> • 매일 접하는 문제들을 다양한 방법을 통해 주도적으로 해결 • 미래사회가 요구하는 핵심역량을 갖춘 창의융합형 인재 양성 • 모둠활동을 통해 청소년들이 공동과제를 가지고 언어적 상호작용 활성화 • 청소년의 자발적인 참여를 통한 사회성 발달 		

기대효과

- 다양한 체험활동 경험으로 청소년의 감성을 개발하고 학문 간의 융합을 이해한다.
- 산출물 제작활동을 통해 창의적으로 문제해결력을 높인다.
- 청소년 스스로 안전에 대한 중요성을 깨닫고 실질적인 예방을 향상시킨다.
- 매일 접하는 문제들을 다양한 창의적인 방법을 통해 주도적으로 해결한다.
- 미래사회가 요구하는 핵심역량을 갖춘 창의융합적 인재를 양성한다.
- 청소년의 자발적인 참여를 통해 사회성을 발달시킨다.

활동사진



아두이노 바로 알기



모둠별 토의 활동



안전벨트 착용 감지기 제작



벨트쿠션 제작



전 좌석 안전벨트 착용 캠페인



전 좌석 안전벨트 착용 캠페인

활동 운영 후기

- ✔ 프로그램 내용에는 아두이노에 관한 이론과 산출물 제작 뿐만 아니라 서로 토의하는 시간이 많았습니다. 처음에는 서로 어색해하고 의견도 잘 내지 않으려는 모습에 걱정이 되어 더욱 다가가고 편하게 의견을 제시할 수 있도록 도왔습니다. 조금만 도와주니 금세 따라왔고 모둠원들끼리 실생활에서 아두이노를 활용하여 해결할 수 있는 문제와 방안을 찾고, 전 좌석 안전벨트 착용 의무화를 아두이노를 활용하여 활성화시킬 수 있는 방안과 안전벨트를 착용할 수 있도록 하는 방안에 대해 함께 고민하고 더 좋은 방안들을 생각해냈습니다.
- ✔ 함께 협업하여 제시된 문제와 해결방안으로는 미세먼지가 많으니 미세먼지 측정기를 만들어 매일 체크하고 대비하기, 길거리에 쓰레기가 너무 많으니 사람이 다가가면 쓰레기통이 열리게 센서를 조작하여 길거리에 쓰레기통 구비하기, 시각장애인들을 위하여 지팡이에 센서를 부착해 장애물이 있을 경우 소리나 진동으로 감지할 수 있도록 하는 물건을 구상하기 등이 나왔습니다.
- ✔ 전 좌석 안전벨트 착용 의무화와 관련된 해결방안으로는 뒷좌석에서도 안전벨트를 하지 않으면 소리가 나서 착용하게끔 하는 것, 어플과 연동하여 뒷좌석 안전벨트를 착용했는지 안 했는지 확인하는 방안을 생각했습니다.
- ✔ 이러한 문제들을 선정하는 과정에서 지역사회에서 일어나는 일들에 관심을 가지고 포스트잇에 적어가면서 모둠원들끼리 개인의 생각을 이야기했습니다. 어떤 일들이 실생활에서 문제가 되는지 이야기를 하며 상대방의 의견을 존중해주고, 주제에 벗어나는 이야기는 하지 않도록 노력하였습니다. 주제를 선정하는 데에 있어 사소한 언쟁이 있었지만 나의 주장을 강요하지 않고 양보하면서 서로 협력하는 모습을 보였습니다. 아두이노에 대해 이론을 배우고 실습하는 시간보다 서로의 생각을 이야기하는 토의하는 시간이 더 즐거워보였고 더 친해질 수 있는 과정이 되었던 것 같습니다.
- ✔ 청소년은 프로그램이 끝났을 때도 따로 과제를 위해 모둠별로 모여 토의를 진행했습니다. 지도자가 함께 없는 자리에서도 스스로 모이는 청소년이 대견했습니다. 토의하는 과정을 통해 나와 다른 사람들의 가치관을 조금씩 알게 되고, 타인의 의견에 주의를 기울이며 최선의 대안을 찾기 위해 함께 정보를 공유하는 활동에 매력과 즐거움을 느낀 것 같습니다. 의견을 내지 않는 친구는 저희가 끌어주지 않아도 다른 모둠원이 끌어주며 토의 활동을 이어나갔습니다.
- ✔ 4회기의 과제는 5회기 때 실시할 캠페인을 어디서 진행할 것인지 정해오는 거였는데 청소년들은 자발적으로 지역축제가 언제, 어디서 하는지 알아보며 언제 캠페인을 실시해야 많은 사람들이 모일지 고민했습니다. 실제로 캠페인을 진행된 날도 영도다리축제, 영도커피축제, 중구청소년 어울림마당이 함께 이루어진 날 영도대교부터 남포동 용두산 거리의 거리를 돌면서 캠페인을 실시했습니다. 캠페인을 통해 참여 청소년의 안전의식을 고취시키는 것이 아니라 지역주민들에게 까지 영향력을 끼치는 활동을 실시하였습니다.

- ✔ 캠페인이 끝난 후 전 좌석 안전벨트 착용 의무화 홍보 피켓을 택시회사에 보급함으로써 지역사회에 환원했다는 사실에 청소년들 스스로 자부심을 느꼈습니다. 캠페인을 나갔을 때 청소년들의 모습은 굉장히 자발적이고 협동적인 모습이었습니다. 너 나 할 것 없이 먼저 주민들에게 다가갔고 주민들이 캠페인을 통해 전 좌석 안전벨트 착용 의무화를 알고 실천할 수 있도록 적극적으로 임했습니다.
- ✔ 마지막 회기에 자신감 넘치던 청소년들도 첫 회기에는 처음 접해본 아두이노에 대해 지레 겁을 먹기도 했습니다. 하지만 아두이노가 상상에 따라 활용도가 달라지는 특성을 가지고 있어 청소년들의 창의력을 이끌어내는 데에 중요한 역할을 해주었습니다. 주입식 교육에 적용되어있는 청소년들은 강의 시간에 질문을 잘 하지 않는데, 아두이노는 처음 접하는 내용이다 보니 청소년들이 보다 많은 질문을 할 수 있는 기회가 되었습니다.
- ✔ 청소년들이 실생활의 문제와 안전벨트 착용 의무화 활성화에 대한 생각을 끊임없이 하게 하기 위해 브레인스토밍을 활용하여 문제와 해결방안을 찾아나가는 활동을 하였습니다. 그 이후에는 PMI(Plus&Minus&Interesting) 기법을 사용하여 최상의 아이디어를 찾게끔 하였습니다. 제안된 아이디어에 장점, 단점, 흥미로운 점 등을 고려하여 여러 가지 아이디어 중에 최선의 아이디어를 선정하는 과정에서 청소년들의 많은 생각을 이끌어냈습니다. 프로그램을 진행하는 내내 이런 식으로 청소년들의 창의력을 이끌어내기 위해 청소년들이 자발적으로 궁금해 하고 생각하게 했습니다.
- ✔ 압력센서가 들어갈 방식을 만들 때도 청소년들이 스스로 자신만의 방식을 디자인하여 구상하고 그대로 만들어보았습니다. 이때도 어떤 색 천을 이용하여 어떤 모양으로 만들지 고민을 하고 그 형태를 구성하여 각기 다른 방식이 완성되었습니다.
- ✔ 5회기 동안의 프로그램을 통해 짧은 시간이었지만 청소년들은 많은 변화를 이끌어냈습니다. 처음에는 의견을 말하는 것에 대해 주저했다면 점점 서로의 도움으로 의견을 당당하게 이야기했습니다. 브레인스토밍을 할 때는 서로 비판하지 않고 끊임없는 격려를 통해 의견을 제시할 수 있도록 하였습니다.
- ✔ 믿고 타는 ABC(Arduino&Beltcushion&Campaign) 프로그램을 통해 아직 부산 지역에서 쉽게 접할 수 없는 아두이노를 먼저 경험해보며 4차 산업혁명시대에 걸맞은 활동을 실시하였고, 아두이노를 활용하여 청소년들이 실생활에서의 문제를 어떻게 해결할 수 있을지 스스로 고민하는 시간을 가지고 그에 걸맞는 산출물들을 만들었습니다. 이 과정을 통해 청소년들이 협업 능력과 창의력을 기를 수 있는 좋은 기회가 된 것 같아서 저도 덩달아 뿌듯해했습니다.

제4부

청소년활동 핵심역량 측정



제4부

청소년활동 핵심역량 측정

01 청소년활동 핵심역량 측정 실시

- 역량기반 청소년활동은 청소년활동 핵심역량 함양을 통해 실질적으로 무엇을 할 수 있는지에 대한 능력 배양을 목적 및 목표로 하고 있으며, 청소년활동 핵심역량은 유전적으로 타고난 기질과는 달리 청소년활동을 통해 성장시킬 수 있는 능력이다.
- 청소년활동 핵심역량 측정도구는 역량기반 청소년활동에 참여한 청소년이 조용하게 집중할 수 있는 환경에서 방해받지 않는 시간에 실시할 것을 권장한다.
- 청소년활동 핵심역량 측정조사는 자기보고식의 검사로, 지도자는 청소년에게 역량기반 활동 프로그램을 운영함에 있어 기초자료로 활용할 뿐이며 개인의 능력을 평가하는 목적이 아님을 분명히 알려야 한다. 청소년이 측정문항에 응답할 때 가장 좋아 보이는 번호를 선택하지 않도록 안내한다.

청소년활동 핵심역량 측정 실시 안내 예시

안녕하세요? 여러분, 오늘은 청소년활동 핵심역량 측정을 실시하는 날입니다.

청소년활동 핵심역량을 측정하는 이유는 여러분이 참여하는 역량기반 청소년활동이 청소년 역량에 실질적으로 영향을 미치는지를 살피고, 향후 역량기반 청소년활동을 기획하고 운영하는데 참고하는 기초데이터를 수집하기 위함입니다.

문항에 대한 응답은 시험에 대한 답을 하는 것이 아니오니, 편안한 마음으로 응답하시면 됩니다. 특별히 시간을 제한하고 있지 않으나 너무 오래 생각하지 말고 현재 자신의 모습에 해당하는 번호에 체크하시기 바랍니다.

응답을 완료하신 후에는 다른 친구들이 모두 마칠 때까지 잠시 자리에 앉아서 기다리도록 합니다.

02 청소년활동 핵심역량 측정 결과 해석

- 청소년활동 핵심역량 측정도구는 역량기반 청소년활동 기획 및 운영 자료로 활용하기 위해 마련되었다. 이에, 통계적 측면에서 측정도구의 표준개발이나 표준화가 이루어지지 않은 상태이므로, 청소년 개인·집단의 청소년활동 핵심역량의 절대적 높고 낮음을 측정하고 상담하는 도구로 활용하는 것은 위험하다. 다만, 청소년 개인·집단의 청소년활동 참여 사전·사후 비교와 같은 상대적인 변화를 파악하는 것에는 의미있게 활용될 수 있다.

03 청소년활동 핵심역량 측정도구

- 청소년활동 핵심역량 측정도구는 선행연구를 통해 이미 개발되어있는 문항을 기초로 하되, 문항의 내용적·논리적 판단에 근거하여 측정문항이 각 역량별 내용을 얼마나 잘 대표하는지를 내용타당도 측면에서 검토하였고 검토결과를 토대로 청소년활동 핵심역량 측정도구의 문항을 체계화하였다.
- 2019년 역량기반 청소년활동 프로그램 참여 청소년 대상 청소년활동 핵심역량 측정도구 적용 데이터를 토대로 양호도(타당성, 신뢰도) 검증하였고, 그 결과 총 62문항 (비판적사고 6문항, 의사소통 9문항, 협업 9문항, 창의력 6문항, 사회정서 20문항, 진로개발 12문항)으로 보완하였다.
- 청소년활동 핵심역량 측정도구의 하위요소 및 지표는 표의 내용과 같으며, 향후 지속적인 검증작업을 통해 보완할 예정이다. 진로개발역량 문항의 경우 원저자의 측정문항을 활용할 수 있도록 참고자료로 제공하였으며, 지표 양호도(타당성, 신뢰도) 검증과 측정도구의 개선은 지속적으로 진행 예정이다.



청소년활동 핵심역량 측정도구 하위요소 및 지표(출처)

구분	하위요소	지표(출처)	원저자
비판적 사고 (6문항)	비판적 사고력	청소년 생애학습역량 측정도구 개발 및 타당화 연구 (성은모 외 2명, 2016)	청소년 역량지수 측정 및 국제비교 연구 I (한국청소년정책연구원, 2014)
의사소통 (9문항)	공감	KEDI 학생역량 조사 연구 (남궁지영 외, 2015)	KEDI 학생역량조사 연구 (한국교육개발원, 2015)
	소통		
협업 (9문항)	공동체성	KEDI 학생역량 조사 연구 (남궁지영 외, 2015)	KEDI 학생역량조사 연구 (한국교육개발원, 2015)
	협동성		
창의력 (6문항)	창의적사고력	한국의 교육지표지수 개발연구Ⅲ : 대학생 역량지수 개발연구 (김창환 외, 2014)	창의역량측정치표 및 도구 개발 연구 (한국교육개발원, 2012)
사회정서 (20문항)	의사결정 자기표현	강강술래 참여 아동의 사회정서 학습, 사회정서 발달 및 스트레스 해소의 관계 (송윤정, 2016)	Development and Evaluation of the Social-Emotional Learning Scale (Coryn, Spybrook, Evergreen, Blinkiewicz, 2009)
	또래관계기술		
	자기인식/관리 조절		
진로개발 (12문항)	생애기반 진로 선택 및 준비	중학생 진로개발역량 검사도구 개발 (임효신, 2015)	중학생진로개발 역량 검사 도구 (임효신, 2015)
	진로관련 창의성 및 적응력 함양		

청소년활동 핵심역량 측정 문항

본 조사는 '핵심역량 중심 청소년활동 프로그램'에 참여한 청소년을 대상으로 청소년활동 핵심역량을 측정하는 조사입니다. 조사결과는 더 나은 프로그램을 만들기 위한 기초자료로 활용될 것이며, 조사를 통해 수집된 자료는 통계 제33조(비밀의 보호)에 따라 비밀이 엄격히 보호됩니다. 그러므로 문항에 대해 충분히 생각하신 후, 모든 문항에 대해 솔직하고 정확하게 빠짐없이 응답하여 주시기 바랍니다. 고맙습니다.

※ [필수]는 응답자 누구나 작성(표기) 해주셔야 하며, [선택]은 개요서 작성 시, 선택해주신 핵심역량만 응답해주시면 됩니다.

※ 본 조사의 설문 문항은 선행연구를 통해 이미 개발되어있는 문항들을 기초로 '한국청소년활동진흥원'에서 재구성한 것으로 향후 타당화 작업을 통해 수정·보완될 수 있습니다.

필수

성별	* 작성예시 여 또는 남	생년월일	()년 ()월 ()일
사는 지역	①서울 ②부산 ③대구 ④인천 ⑤광주 ⑥대전 ⑦울산 ⑧세종 ⑨경기 ⑩강원 ⑪충북 ⑫충남 ⑬전북 ⑭전남 ⑮경북 ⑯경남 ⑰제주		

※ 성별, 생년월일, 사는 지역은 **개인별 사전-사후 조사 값을 매칭**하기 위함입니다. 별도 내역을 통해 매칭이 가능하시다면 개인정보수집의 내역은 변경이 가능하며, 개인정보수집 및 이용 동의(안)는 아래 내용을 참고하셔서 사용바랍니다.

개인정보수집 및 이용 동의(안)

역량기반 청소년 활동 프로그램 전과 후, 본인의 핵심역량 변화정도 측정 등을 위해 아래와 같이 개인정보를 수집 및 이용하고자 합니다.

• 개인정보 수집 및 이용 동의

- 수집목적 : 개인식별 및 역량기반 활동 기획 시, 기초 자료 활용
- 수집항목 : 성명, 성별, 생년월일, 사는 지역
- 개인정보 보유 및 이용기간 : 18년

* 개인정보이용기간은 청소년기본법 제33조 청소년활동에 참여할 수 있는 연령(만9세~24세/15년)과 개인정보보호법 제32조의2(개인정보 보호 인증) 제2항에 따라 인증의 유효기간 3년을 추가하여 18년으로 한다.

• 위와 같이 개인정보 수집 및 이용에 대하여 동의하십니까?

* 개인정보 수집 및 이용에 동의하지 않을 수 있으나, 동의를 거부할 경우 역량기반 청소년활동에 대한 정보를 제공 받으실 수 없습니다.

동의하지 않음 동의함

구분	하위요소	문항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다	
비판적 사고 (6문항)	비판적 사고 (6문항)	나는 어떤 행동이 가져올 전체적인 결과를 예측할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	
		나는 어떤 일을 하고 있을 때 그 일의 부분적인 사항들과 최종 목표와의 관계를 파악할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	
		나는 다른 사람들이 말을 할 때 그 말이 논리적인지 또는 앞뒤가 맞는지를 따져본다.	①	②	③	④	⑤	
		복잡한 글을 읽고 이해하려는 노력은 중요하다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤	
		나는 어떤 사태에 대해 객관적이고 알맞은 근거를 바탕으로 판단하고 평가한다.	①	②	③	④	⑤	
		나는 어떤 주장에 대해서 판단할 때 다양한 방향(관점)에서 생각해본다.	①	②	③	④	⑤	
의사소통 (9문항)	공감 (4문항)	나는 친구의 기분을 이해하려고 노력한다.	①	②	③	④	⑤	
		나는 친구의 마음(생각과 감정)을 잘 알 수 있다.	①	②	③	④	⑤	
		나는 친구들의 고민을 잘 들어 준다.	①	②	③	④	⑤	
		나는 친구가 선생님께 칭찬을 받으면 나도 기분이 좋아진다.	①	②	③	④	⑤	
소통 (5문항)	소통 (5문항)	나는 대화를 할 때 어떻게 말할지 미리 생각하고 말한다.	①	②	③	④	⑤	
		나는 듣는 사람이 이해할 수 있도록 쉽고 정확한 말을 골라 이야기 한다.	①	②	③	④	⑤	
		나는 듣는 사람이 잘 이해할 수 있도록 예를 들어 설명한다.	①	②	③	④	⑤	
		나는 상대방의 표정과 몸짓을 살피면서 속마음을 이해한다.	①	②	③	④	⑤	
협업 (9문항)	공동체성 (4문항)	나는 학교나 지역사회에서 일어나는 일들에 관심을 가진다.	①	②	③	④	⑤	
		나는 학교나 지역사회에서 일어난 일에 대한 내 생각을 말이나 글로 표현한다.	①	②	③	④	⑤	
		나는 학교나 지역사회에서 일어난 일은 무엇이든 나와 관련이 있다고 생각하고 해결하기 위해 노력한다.	①	②	③	④	⑤	
		나는 잘못된 일에 대해서는 다른 사람들이 기만히 있더라도 내 생각을 당당하게 이야기 한다.	①	②	③	④	⑤	
	협동성 (5문항)	협동성 (5문항)	나는 과제를 함께 하면서 내가 맡은 일이 마음에 들지 않더라도 최선을 다한다.	①	②	③	④	⑤
			나는 과제를 함께 하는 친구들이 힘들어 할 때 힘이 나도록 응원한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 과제를 함께 하는 과정에서 친구들과 좀 더 친해지려고 노력한다.	①	②	③	④	⑤	

구분	하위요소	문항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
		나는 여럿이 과제를 하다가 다투더라도 양보하며 끝까지 마무리 한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 과제를 함께 하는 친구들끼리 다투면 서로 화해하도록 나서서 돕는다.	①	②	③	④	⑤
창의력 (6문항)	창의적 사고력 (6문항)	현재에 만족하기보다 힘들어도 새로운 도전을 좋아한다.	①	②	③	④	⑤
		현실과 정반대의 상황에 대한 생각을 지주한다.	①	②	③	④	⑤
		아무 생각 없이 기존의 것을 그대로 반복하는 것을 싫어한다.	①	②	③	④	⑤
		친구들에 비해 질문이 많은 편이다.	①	②	③	④	⑤
		그동안 경험하지 못한 일을 할 기회가 생기면 해보고 싶다.	①	②	③	④	⑤
		궁금한 것은 못 참는 성격이다.	①	②	③	④	⑤
사회정서 (20문항)	의사결정 자기표현 (6문항)	나는 나를 기쁘게 하거나 슬프게 하거나 화나게 하거나 좌절하게 하는 상황을 이해한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 화를 내거나 흥분하거나 소리치지 않고 나의 감정을 표현할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 내가 가진 관심사에 대하여 선생님과 친구들에게 이야기 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 나의 성공을 위해서 가족, 학교, 지역사회의 다른 사람들에게 어떠한 도움을 요청해야 하는지 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 나의 목표를 달성하기 위해 해야 할 일을 설명할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 목표를 향하고 있는 나의 진행 상황을 파악하고 있다.	①	②	③	④	⑤
또래관계 기술 (7문항)	또래관계 기술 (7문항)	나는 다른 사람들이 표현한 감정을 이해한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 다른 문화적 집단 사이의 차이를 구별할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 집단에서 다른 사람들과 함께 긍정적으로 일한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 친구를 사귀고 유지하는 다른 방법들을 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 집단들에서 효과적으로 일할 수 있는 다른 방법들을 찾는다.	①	②	③	④	⑤
		나는 내 친구들 사이에 발생하는 문제들의 원인을 이해한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 친구들 사이의 문제들을 긍정적으로 해결하도록 도울 수 있다.	①	②	③	④	⑤

구분	하위요소	문항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
자기인식/ 관리조절 (7문항)		나는 나의 행동에 책임이 있음을 이해한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 학교에서 규칙을 지킬 필요가 있음을 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 어떠한 상황들이 나에게 문제가 되는지 미리 파악할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 나를 곤경에 빠트릴 수 있는 사람이나 상황을 거절할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 학교의 문제들에 대한 다른 해결방안들을 찾는다.	①	②	③	④	⑤
		나는 나의 개인적 문제들에 대한 다른 해결방안들을 찾는다.	①	②	③	④	⑤
		나는 내가 다니고 있는 학교 등 소속한 집단을 돕는다.	①	②	③	④	⑤
생애기반 진로선택 및 준비 (7문항)		나는 삶의 의미와 목적에 대해 생각한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 행복한 삶을 실현하는 방법에 대해 생각한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 행복한 삶을 실현하는데 있어서 진로와 직업이 갖는 의미에 대해 생각한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 나의 특성(흥미, 적성, 성격, 가치관 등)과 관심 있는 직업의 특성(하는 일, 자격요건, 근무환경 등)을 비교하여 진로선택을 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 진로목표(고교 및 대학진학, 희망직업 진출 등) 달성을 위한 진로계획을 세울 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 진로목표 달성을 위해 나에게 맞는 학습방법을 선택하여 스스로 공부한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 진로목표를 달성하기 위해 좋아하는 과목 뿐 아니라 싫어하는 과목도 열심히 한다.	①	②	③	④	⑤
진로 관련 창의성 및 적응력 함양 (5문항)		나는 직업적으로 새로운 시도와 도전을 하는 사람들을 보면 나도 그렇게 해보고 싶다는 생각이 든다.	①	②	③	④	⑤
		나는 이 세상에 내가 원하는 또는 하고 싶은 일이 없다면 새로운 직업을 만들어 보고 싶다.	①	②	③	④	⑤
		나는 남들이 가지 않은 새로운 진로를 찾아가는 것에 대한 불안 및 두려움을 극복할 자신이 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 내가 좋아하는 일을 하는 것이라면 성공적인 결과가 보장되지 않더라도 견딜 자신이 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 진로계획에 변화가 생기더라도 적응할 자신이 있다.	①	②	③	④	⑤

참고

중학생 진로개발역량 검사도구 최종 문항

영역	하위요소	성취기준	문항
1. 자기 관리	1-1. 긍정적 자아개념 형성	1-1-1. 자신을 긍정적으로 인식한다.	<input type="checkbox"/> 나는 행복한 사람이다. <input type="checkbox"/> 나는 있는 그대로의 나의 모습이 좋다. <input type="checkbox"/> 나는 이 세상에 필요한 사람이다. <input type="checkbox"/> 나는 주변 사람들(가족, 선생님, 친구 등)에게 소중한 존재이다.
		1-1-2. 자신의 성취가능성을 긍정적으로 인식한다.	<input type="checkbox"/> 나는 내가 하고자 하는 일은 잘 할 자신이 있다. <input type="checkbox"/> 나는 나만의 개성과 재능을 가지고 있다. <input type="checkbox"/> 나는 내가 성공할 수 있다고 믿는다.
	1-2. 자기이해	1-2-1. 자신의 특성을 이해한다.	<input type="checkbox"/> 나는 내가 좋아하는 일과 싫어하는 일이 무엇인지 구별할 수 있다. <input type="checkbox"/> 나는 내가 잘 하는 일과 잘 하지 못하는 일이 무엇인지 구별할 수 있다.
		1-2-2. 자신의 특성을 진로에 연결시켜 이해한다.	<input type="checkbox"/> 나는 내가 좋아하는 직업과 싫어하는 직업을 구별할 수 있다. <input type="checkbox"/> 나는 내가 직업과 관련된 다양한 능력(언어능력, 수리논리력, 음악능력, 신체운동능력 등)을 어느 정도 가지고 있는지 알고 있다. <input type="checkbox"/> 나는 나의 특성과 잘 맞는 직업 또는 직업의 특성이 무엇인지 설명할 수 있다.
	1-3. 사회적 기술 함양	1-3-1. 긍정적인 대인관계를 유지한다.	<input type="checkbox"/> 나는 주변 사람들에게 긍정적인 표현(칭찬, 감사, 존중 등)을 잘한다. <input type="checkbox"/> 나는 다른 사람들에게 거짓말하지 않고 정직하게 행동한다. <input type="checkbox"/> 나는 다른 사람의 부탁이 내가 도와줄 수 있는 일이라면 거절하지 않고 기꺼이 들어준다.
		1-3-2. 효과적으로 의사소통한다.	<input type="checkbox"/> 나는 다른 사람의 이야기를 끝까지 귀를 기울여 듣는다. <input type="checkbox"/> 나는 나와 다른 사람의 의견이 서로 다를 때, 상대방의 입장에서 이해하려고 한다.
2. 진로 정보 탐색 및 활용	2-1. 진로정보 탐색 및 수집	2-1-1. 다양한 진로정보원 및 방법을 활용하여 진로 정보를 탐색수집한다.	<input type="checkbox"/> 나는 주변 사람들(가족, 선생님, 친구 등)로부터 진로(직업, 진학 등)에 관한 정보를 구한다. <input type="checkbox"/> 나는 책, 신문, 잡지 등의 자료를 통해 진로정보를 찾아 수집한다. <input type="checkbox"/> 나는 인터넷 검색을 통해 진로정보를 찾아 수집한다. <input type="checkbox"/> 나는 진로상담을 통해 모르거나 궁금한 진로정보를 찾아 수집한다. <input type="checkbox"/> 나는 관심 있는 직업과 관련된 직업체험을 통해 진로정보를 얻는다. <input type="checkbox"/> 나는 관심 있는 직업에서 일하고 있는 사람에 대한 자료를 찾아 수집한다.
		2-1-2. 다양한 측면에서 진로정보를 비교·분석한다.	<input type="checkbox"/> 나는 나의 희망 직업과 관련된 다양한 직업정보(하는 일, 자격요건, 근무환경 등)를 찾아 비교한다. <input type="checkbox"/> 나는 나의 희망 직업과 관련 있는 진학정보(학교 및 전공 등)를 찾아 비교한다.

영역	하위요소	성취기준	문항	
2-2. 직업세계 이해	2-2-1. 미래 직업세계를 이해한다.	2-2-1.1. 미래 직업세계를 이해한다.	<input type="checkbox"/> 나는 10~20년 후에는 어떤 직업이 사라지고 새로 생겨날지에 대해 생각해 본 적이 있다.	
		2-2-1.2. 미래 직업세계를 이해한다.	<input type="checkbox"/> 나는 내가 관심 있는 직업이 10~20년 후에는 어떻게 변화할지 설명할 수 있다.	
	2-2-2. 관심 있는 직업에서 요구하는 자질 및 특성을 이해한다.	2-2-2.1. 관심 있는 직업에서 요구하는 자질 및 특성을 이해한다.	<input type="checkbox"/> 나는 내가 관심 있는 직업을 가진 사람들이 실제로 어떤 일을 하는지 설명할 수 있다.	
		2-2-2.2. 관심 있는 직업에서 요구하는 자질 및 특성을 이해한다.	<input type="checkbox"/> 나는 내가 관심 있는 직업을 갖기 위해 어느 학교에 진학하여 어떤 공부를 해야 하는지 설명할 수 있다.	
		2-2-2.3. 관심 있는 직업에서 요구하는 자질 및 특성을 이해한다.	<input type="checkbox"/> 나는 내가 관심 있는 직업을 가진 사람들이 어떻게 일을 하고 돈을 얼마나 버는지 설명할 수 있다.	
		2-2-2.4. 관심 있는 직업에서 요구하는 자질 및 특성을 이해한다.	<input type="checkbox"/> 나는 내가 관심 있는 직업을 가진 사람들이 어떻게 일을 하고 돈을 얼마나 버는지 설명할 수 있다.	
2-3. 바람직한 직업관 및 직업태도 함양	2-3-1. 직업의 개인적·사회적 기능을 이해한다.	2-3-1.1. 직업의 개인적·사회적 기능을 이해한다.	<input type="checkbox"/> 나는 직업을 통해 내가 가진 능력을 최대한 발휘하여 행복한 삶을 살 수 있다고 생각한다.	
		2-3-1.2. 직업의 개인적·사회적 기능을 이해한다.	<input type="checkbox"/> 나는 직업을 갖게 되면 스스로 돈을 벌어 생활할 수 있다고 생각한다.	
		2-3-1.3. 직업의 개인적·사회적 기능을 이해한다.	<input type="checkbox"/> 나는 직업을 통해 더 좋은 세상을 만드는 데 기여할 수 있다고 생각한다.	
	2-3-2. 바람직한 직업태도를 갖는다.	2-3-2.1. 바람직한 직업태도를 갖는다.	<input type="checkbox"/> 나는 성별, 인종, 문화 등에 상관없이 직업을 선택할 수 있다고 생각한다.	
		2-3-2.2. 바람직한 직업태도를 갖는다.	<input type="checkbox"/> 나는 미래 직업생활에서 직업인으로서 지켜야 할 규범(근무시간, 복장, 도덕적 원칙 등을) 지킬 자신이 있다.	
		2-3-2.3. 바람직한 직업태도를 갖는다.	<input type="checkbox"/> 나는 미래 직업생활에서 책임감을 가지고 성실하게 일할 자신이 있다.	
3. 진로 설계 및 관리	3-1. 생애기반 진로 선택 및 준비	3-1-1. 삶, 진로, 직업의 의미를 인식한다.	3-1-1.1. 삶, 진로, 직업의 의미를 인식한다.	<input type="checkbox"/> 나는 삶의 의미와 목적에 대해 생각한다.
			3-1-1.2. 삶, 진로, 직업의 의미를 인식한다.	<input type="checkbox"/> 나는 행복한 삶을 실현하는 방법에 대해 생각한다.
			3-1-1.3. 삶, 진로, 직업의 의미를 인식한다.	<input type="checkbox"/> 나는 행복한 삶을 실현하는 데 있어서 진로와 직업이 갖는 의미에 대해 생각한다.
		3-1-2. 잠정적으로 진로를 선택하여 진로 계획을 세운다.	3-1-2.1. 잠정적으로 진로를 선택하여 진로 계획을 세운다.	<input type="checkbox"/> 나는 나의 특성(흥미, 적성, 성격, 가치관 등)과 관심 있는 직업의 특성(하는 일, 자격요건, 근무환경 등)을 비교하여 진로선택을 할 수 있다.
			3-1-2.2. 잠정적으로 진로를 선택하여 진로 계획을 세운다.	<input type="checkbox"/> 나는 진로목표(고교 및 대학 진학, 희망직업 진출 등) 달성을 위한 진로계획을 세울 수 있다.
			3-1-2.3. 잠정적으로 진로를 선택하여 진로 계획을 세운다.	<input type="checkbox"/> 나는 진로목표 달성을 위해 나에게 맞는 학습 방법을 선택하여 스스로 공부한다.
	3-2. 진로관련 창의성 및 적응력 함양	3-2-1. 창의적으로 진로를 개척한다.	3-2-1.1. 창의적으로 진로를 개척한다.	<input type="checkbox"/> 나는 직업적으로 새로운 시도와 도전을 하는 사람들을 보면 나도 그렇게 해보고 싶다는 생각이 든다.
			3-2-1.2. 창의적으로 진로를 개척한다.	<input type="checkbox"/> 나는 이 세상에 내가 원하는 또는 하고 싶은 일이 없다면 새로운 직업을 만들어보고 싶다.
			3-2-1.3. 창의적으로 진로를 개척한다.	<input type="checkbox"/> 나는 남들이 가지 않은 새로운 진로를 찾아가는 것에 대한 불안 및 두려움을 극복할 자신이 있다.
		3-2-2. 유연하고 주체적으로 진로를 개발한다.	3-2-2.1. 유연하고 주체적으로 진로를 개발한다.	<input type="checkbox"/> 나는 내가 좋아하는 일을 하는 것이라면 성공적인 결과가 보장되지 않더라도 견딜 자신이 있다.
			3-2-2.2. 유연하고 주체적으로 진로를 개발한다.	<input type="checkbox"/> 나는 진로계획에 변화가 생기더라도 적응할 자신이 있다.
			3-2-2.3. 유연하고 주체적으로 진로를 개발한다.	<input type="checkbox"/> 나는 진로계획에 변화가 생기더라도 적응할 자신이 있다.

출처: 중학생 진로개발역량 검사도구 개발(양호선, 2015)

부록

OECD Education 2030과 청소년 주도성(Student Agency⁶⁾)

지난 2020년 5월 여성가족부가 발표한 「포용국가 청소년정책」은 ‘청소년 주도’를 정책의 주요 목표로 정하고 추진과제를 선정했다. 이와 더불어 OECD에서는 ‘교육 2030’ 프로젝트에서 ‘청소년 주도성⁷⁾’이라는 개념을 제시하는 등 현재 국내외에서 청소년 주도성이 주목받고 있다. 본 부록에서는 ‘OECD 교육 2030’ 프로젝트 내 청소년 주도성에 대한 내용을 살펴보고 역량기반 청소년활동에서의 적용방안에 대해 알아보려고 한다.

01 OECD Education 2030 Project

- OECD 교육 2030 프로젝트는 2030년 미래 역량을 규명하고 미래 역량을 키우기 위한 방법을 탐색하는 것을 목적으로 2005년부터 실시되고 있는 교육사업이다. 미래 역량 규명에 초점을 둔 1주기 사업이 2018년까지 실시되었고, 2019년부터는 역량교육의 실행에 초점을 두는 2주기 사업을 진행 중이다.
- OECD 교육 2030 프로젝트에서는 청소년이 성인이 되어 건강한 사회 구성원으로서의 역할을 수행할 수 있기 위해 학교교육혁신이 필요하다는 인식에서 출발하였고, ‘개인과 사회의 웰빙’, ‘청소년 주도성’을 궁극적 목적으로 설정하고 프로젝트를 진행하고 있다.
- OECD 교육 2030 프로젝트에서는 청소년이 궁극적 목표로 나아가기 위해 필요한 역량과 과정을 개념적으로 제시하였는데 이를 ‘OECD 교육 학습 틀(OECD Learning Framework)’이라 한다.

02 OECD Learning Framework 2030(OECD 교육 학습 틀 2030)

- OECD 교육 학습 틀은 개인이 함양해야 할 기본적 역량과 사회의 변화를 이끌 역량, 그리고 그러한 역량을 기를 수 있는 주변의 역할 등을 설명한다. 학습 틀은 학습나침반(Learning Compass)이라고도 불리는데, 이는 역량개발에 방향성을 나타내는 것이라 할 수 있다.

6) 본 부록은 ‘OECD The Future of Education And Skills Education 2030(2018)’의 내용과 ‘OECD Learning Compass 2030, A Series of Concept Notes(2019)’을 재구성하여 작성하였습니다.

7) 본 부록에서는 ‘OECD 교육 2030’프로젝트의 원문 학생 자기주체성(Student Agency)을 청소년활동에 사용하는 ‘청소년 주도성’이라는 용어로 활용하였으며, 청소년 주도성과 ‘OECD 교육 2030’ 원문의 영문명인 ‘Student Agency’를 함께 표기하였다.

- 학습나침반에서는 기본적 역량으로 지식(Knowledges), 능력(Skills), 태도와 가치(Attitudes and Values)를 제시하고, 각각의 영역에 하위 영역으로 특성을 나누어 설명한다. 지식은 학문적, 간학문적, 인식론적, 절차적 지식으로 구분하고, 능력은 인지적&메타인지적, 사회적&정서적, 신체적&실천적 능력으로 구분한다. 태도와 가치는 개인적, 지역적, 사회적, 국제적 수준에 따라 구분한다.
- OECD는 위에서 언급한 기본적 역량을 토대로 역량의 지향점을 변혁적 역량(Transformative Competencies)이라 소개한다. 변혁적 역량은 새로운 가치 창출하기(Creating new value), 책임감 갖기(Taking Responsibility), 긴장과 딜레마에 대처하기(Reconciling Tensions & Dilemmas)의 세 가지 요소로 구성된다.
- 청소년이 변혁적 역량을 갖추고 궁극적 목표인 개인과 사회의 웰빙으로 나아가기 위해서는 사회 구성원의 역할과 함께 청소년 주도성(Student Agency)이라는 개념을 강조한다.
- 학습나침반에서는 청소년이 주도성을 행사하기 위해 학부모, 교사, 지역사회, 또래 등의 사회구성원의 상호협력적인 역할이 중요하다고 이야기하면서 이를 공동 주도성(Co-Agency)이라 정의한다.

03 청소년 주도성(Student Agency)과 공동 주도성(Co-Agency)

- 앞에서 언급한 것처럼 학습나침반에서 가장 강조하고 있는 개념은 청소년 주도성(Student Agency)이다. 청소년 주도성은 개인적·사회적으로 보다 나은 세상을 만드는데 기여할 수 있도록 책임감 있게 생각하고 행동할 수 있는 능력으로서 목적의식, 성찰적인 태도, 목적 달성을 위한 투자, 책임감을 구성요소로 한다.
- 청소년 주도성은 도덕적, 사회적, 경제적, 창조적인 거의 모든 상황에서 실행될 수 있다. 예를 들어, 학교에 가는 것은 사회적 주도성을 습득하는 하나의 과정이고 예술적, 과학적 목적을 위해 학생의 상상력과 혁신 능력을 발휘하는 것은 창의적 자기주도성을 행사하는 것이다.
- 청소년 주도성을 함양하기 위해서는 청소년 개인의 노력으로는 부족하며, 또래 청소년, 교사, 학부모, 지역사회가 상호지원적인 관계를 형성하는 것이 필요하다고 강조한다. 이처럼 또래청소년, 교사, 학부모, 지역사회가 청소년의 공유 목표를 향한 진전을 도울 수 있도록 상호 지원관계를 형성하는 것을 공동 주도성(Co-Agency)이라 한다.
- 교사는 청소년이 주도성을 개발할 수 있도록 학습 환경을 설계하는데 중요한 역할을 한다. 청소년 주도성을 장려하는 시스템에서 교사와 청소년은 교육 및 학습과정에서 공동 제작자가 된다. 이를 통해 청소년은 자신의 교육 목적을 이해하고 학습의 소유권을 얻음으로서 청소년 주도성을 개발할 수 있게 된다.

- 청소년 주도성 개발을 위한 부모의 역할도 중요하다. 청소년은 부모와 함께 배운다. 책임감 있고 긍정적인 가족 참여는 청소년의 성취도와 자신감을 향상시킨다. 따라서 부모가 자녀의 학업을 도울 수 있는 지식, 언어 능력 또는 자신감이 부족한 지역사회에서는 청소년의 자기주도성 개발을 위한 학습 환경을 조성하기 어려울 수 있다.
- 공동 주도성은 청소년 대 청소년 수준에서도 발생한다. 청소년이 수업을 진행하는 데 적극적인 역할을 할 때, 더 높은 수준의 분석 및 의사소통 기술을 습득할 뿐만 아니라 자신감을 갖게 된다. 이를 통해 청소년의 성취 결과, 태도 및 지속성이 향상되고 권한 부여가 강화되며 분석적 사고 및 문제해결 능력이 향상된다.
- 지역사회의 역할도 공동 주도성의 한 요소로서 청소년의 학습 환경의 일부를 제공한다. 지역사회가 교육에 참여할 때, 청소년은 미래의 기회와 참여하는 방법, 책임감 있는 시민에 대해 배울 수 있고 지역사회는 청소년의 요구, 관심사 및 견해에 대해 배울 수 있다.

04 결론

- ‘OECD 교육 2030’ 프로젝트에서는 ‘청소년 주도성’ 개념을 교육의 궁극적 목표로 제시하였다. ‘청소년 주도성’을 기르기 위한 역량과 ‘학습 틀’을 구체적으로 제시하였는데 역량의 범주를 지식, 능력에 가치와 태도라는 사회적 역량을 새롭게 추가했다는데 기존과 차이점이 있다.
- ‘청소년 주도성’과 ‘학습나침반’에서 제시한 역량을 기반으로 향후 역량기반 청소년활동을 어떻게 적용할 수 있을까. ‘OECD 교육 2030’프로젝트에서 청소년역량은 사회의 변화를 이끌어 낼 수 있는 실천과 실행을 중요하게 제시했다는 점에서 역량기반 청소년활동을 ‘변혁적 역량’에 연계하여 다음과 같이 운영할 수 있다.
- 역량기반 청소년활동은 우리 주변과 사회의 당면한 문제와 갈등을 알아보고 해결방법을 주변의 다양한 사회구성원 즉, ‘공동 주도성’의 협력을 통해 변혁적 역량 중 ‘긴장과 딜레마 조정하기’를 개발할 수 있다. 청소년들은 미래사회에 예측 불가능한 여러 문제를 주도적으로 해결할 수 있고, 가치판단이 필요한 사항에 대해서도 스스로 해결할 수 있게 될 것이다.
- 또, 역량기반 청소년활동을 통해 변혁적 역량인 ‘새로운 가치 창출하기’와 연계할 수 있다. 역량기반 청소년활동은 학교교육에서 접하기 어려운 다양한 미래기술을 체험하고 조작적인 활동을 할 수 있다. 역량기반 청소년활동을 기반으로 생산적인 행위를 통한 성장의 경험을 통해 청소년들은 미래사회에 창조적이고 혁신을 이끌어낼 수 있는 주체가 될 수 있다.
- 역량기반 청소년활동은 함양한 역량을 실생활과 연계하여 적용해볼 수 있다는 장점이 있다. 청소년이 사회의 변화를 주도적으로 이끌어 낼 수 있는 역량을 개발할 수 있는 청소년활동을 미래를 적극적으로 헤쳐 나갈 수 있기를 기대한다.

참고 문헌

관계부처합동(2018) 제6차 청소년정책기본계획(2018~2022).

교육부·한국직업능력개발원(2017) 학생진로개발역량지표 활용안내서(교사용).

김미숙 외(2012) 창의역량측정지표 및 도구 개발 연구. 한국교육개발원 연구보고서.

김창환 외(2014) 한국의 교육지표·지수 개발연구Ⅲ : 대학생 역량지수 개발연구. 한국교육개발원 연구보고서.

남궁지영 외(2015) KEDI 학생역량 조사 연구. 한국교육개발원 연구보고서.

남궁지영 외(2015) KEDI 학생역량조사 연구: 조사도구 개발 및 타당화. 한국교육개발원 연구보고서.

박현규(2019) KYWA형 PBL 운영매뉴얼. 한국청소년활동진흥원.

성은모 외(2016) 청소년 생애학습역량 측정도구 개발 및 타당화 연구. 한국청소년정책연구원 연구보고서.

송윤정(2016) 강강술래 참여 아동의 사회정서 학습, 사회정서 발달 및 스트레스 해소의 관계. 조선대학교 교육대학원 석사학위논문.

이인화 외(2017) 핵심역량 신장을 위한 평가자료 개발 및 적용방안-의사소통 역량과 공동체 역량을 중심으로. 한국교육과정평가원 연구보고서.

임효신(2015) 중학생 진로개발역량 검사도구 개발. 서울대학교 대학원 박사학위논문.

한혜정 외(2017) 핵심역량 함양을 위한 학교 교육과정 설계, 어떻게 할까요?. 한국교육과정평가원 연구보고서.

한혜정 외(2018) 2015 개정 교육과정의 핵심역량 함양을 위한 초·중학교 교육과정 설계 방안. 한국교육과정평가원 연구보고서.

성은모 외(2014) 청소년 역량지수 측정 및 국제비교연구 I. 한국청소년정책연구원 연구보고서.

최수진 외(2019) OECD 교육 2030 참여연구: 미래지향적 역량교육의 실행전략 탐색. 한국교육개발원.

김은영 외(2019) OECD 교육 2030과 한국 교육.

최수진(2020) OECD 교육 2030에 비취 본 국내 역량교육 실행 모습과 과제. 한국교육개발원.

Chris L. S. Coryn, Jessaca K. Spybrook, Stephanie D. H. Evergreen, & Meg Blinkiewicz(2009) Development and Evaluation of the Social-Emotional Learning Scale. Journal of Psychoeducational Assessment, 27(4), 283-295.

OECD(2005) The definition and selection of key competencies-Executive Summary.

Rhchen,D.,& Salgnik, L.(2003) Key Competencies for a successful life and a well-functioning society. Cambridge: Hogrefe & Huber Publishers.

OECD(2018) The Future of Education And Skills Education 2030.

OECD(2019) OECD Learnig Compass 2030, A Serise of Concept Notes.

참고 사이트

국가교육과정정보센터 사이트 <http://ncic.go.kr/>(2020.5.25.기준)

한국교육개발원 <http://www.kedi.re.kr/>

서울특별시교육청교육연구정보원 <http://www.serii.re.kr/>

GUIDE BOOK

역량기반 청소년활동 가이드

함께해주신 분들

- 강새봄** 송파청소년수련관
김다은 광정동청소년문화의집
김하예 함지골청소년수련관
남화성 수원과학대학교
방지해 안양시평촌청소년문화의집
오유경 수원청소년문화센터

- 초 판** 2019년 6월
개정판 2020년 6월
펴낸곳 한국청소년활동진흥원
디자인 정우문화사
-