

# 2025 역량기반 청소년활동 가이드북



[www.kywa.or.kr](http://www.kywa.or.kr)

## 2025 역량기반 청소년활동 가이드북

2025 역량기반 청소년활동 가이드북

GUIDE BOOK

성평등가족부  
K/Y/W/A 한국청소년활동진흥원

# 2025 역량기반 청소년활동 가이드북



[www.kywa.or.kr](http://www.kywa.or.kr)

본 가이드는 2023년 제작된 '역량기반 청소년활동 가이드북'을 개정한 책자로  
역량기반 청소년활동의 현장 적용 및 확산을 위하여 제작되었습니다.

# CONTENTS

들어가며 역량기반 청소년활동, 왜 필요할까?

<b>PART I</b>	<b>청소년활동 핵심역량 이해하기</b>	<b>05</b>
	1. 역량과 핵심역량	06
	2. 청소년활동 핵심역량	07
<b>PART II</b>	<b>역량기반 청소년활동 자세히 보기</b>	<b>09</b>
	1. 역량기반 청소년활동 이해하기	10
	2. 역량기반 청소년활동 설계하기	11
	3. 역량기반 청소년활동 운영하기	19
	4. 역량기반 청소년활동 평가하기	21
<b>PART III</b>	<b>청소년활동 핵심역량 측정하기</b>	<b>25</b>
	1. 핵심역량 측정방법 및 절차	26
	2. 청소년활동 핵심역량 측정도구	27
	3. 측정 결과 활용 및 분석	35
<b>PART IV</b>	<b>역량기반 청소년활동 운영사례(KYWA형 PBL)</b>	<b>41</b>
<b>PART V</b>	<b>자주하는 질문</b>	<b>61</b>
<b>부록</b>		<b>65</b>
	1. 청소년활동 핵심역량 측정도구 온라인 시스템 사용 매뉴얼	66
	2. 청소년활동사업 표준운영 안내(2025년 성평등가족부 청소년사업 안내)	82
	3. 진로 및 디지털 활동 가이드북(2025년 성평등가족부 청소년사업 안내)	128
	4. 한국청소년활동진흥원 및 시도청소년활동진흥센터 연락처	153

들어가며

## 역량기반 청소년활동, 왜 필요할까?

- 21세기 이후 사회는 디지털 전환, 4차 산업혁명, 글로벌화 등으로 빠르게 변화하고 있다. 이에 따라 청소년이 미래사회에서 주체적으로 살아가기 위해서는 단순한 지식 습득을 넘어, 실제 상황에서 문제를 해결하고 소통하며, 자기 주도적으로 진로를 설계할 수 있는 다양한 역량이 필수적으로 요구되고 있다.
- 이러한 시대적 변화에 대응하기 위해 우리나라는 OECD의 DeSeCo 프로젝트 이후 2015년 개정 교육과정부터 핵심역량 기반 교육과정을 표방하고 있으며 이와 함께 청소년활동에서도 청소년정책 기본계획을 통해 역량기반 청소년활동을 강조하고 있다.
- 제6차 청소년정책 기본계획(2018~2022)에서는 청소년이 비판적으로 사고하며 자신의 경험으로부터 더 나은 사회를 구성하기 위해 습득해야 하는 역량을 핵심역량으로 선정(비판적 사고, 의사소통, 협업, 창의력, 사회정서, 진로개발 등)하였으며, 제7차 청소년정책 기본계획(2023~2027)에서는 디지털 문해력 등 미래사회가 요구하는 역량을 추가하여, 청소년활동의 목표와 내용을 시대 변화에 맞게 발전시켰다.
- 2025년 성평등가족부는 지역 중심의 역량기반 청소년활동 확산을 위하여 청소년사업 운영지침 내 청소년활동사업 운영모형을 제시하는 한편 모든 사업 내 역량기반 청소년활동 운영을 권고하고 있다.
- 역량기반 청소년활동 운영을 통해 청소년활동시설은 청소년의 역량에 어떤 변화가 있는지를 확인할 수 있으며, 이를 토대로 청소년활동을 평가할 수 있을 뿐 아니라 청소년의 역량을 효과적으로 함양할 수 있는 새로운 청소년활동을 기획할 수 있다.

**실질적 성장:** 청소년이 실제 생활에서 필요로 하는 역량을 체계적으로 개발

**자기주도적 변화:** 청소년 스스로 자신의 성장과 변화를 인식하고, 자기주도적으로 진로와 삶을 설계

**미래사회 적응력 강화:** 급변하는 사회환경에 유연하게 대응하며, 미래 인재로 성장할 수 있는 기반 마련

**활동의 효과성 제고:** 활동 전후의 역량 변화를 측정하고, 활동의 효과성을 객관적으로 평가

- 역량기반 청소년활동은 청소년이 빠르게 변화하는 사회에서 주체적으로 미래를 준비하고, 건강하게 성장할 수 있도록 돕는 필수적인 변화이다. 청소년활동시설이 역량기반 청소년활동을 원활하게 운영할 수 있도록 본 가이드는 청소년활동 핵심역량에 대한 이해를 돕고 어떻게 실현할 수 있는지를 안내하고자 한다.

2025  
역량기반 청소년활동  
가이드북



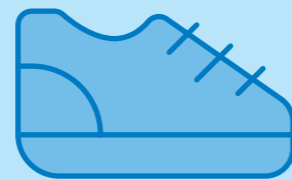
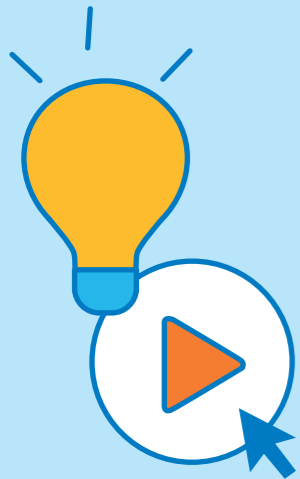
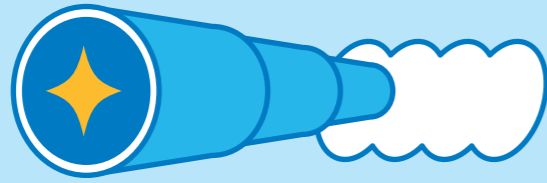
PART

I

## 청소년활동 핵심역량 이해하기

1. 역량과 핵심역량
2. 청소년활동 핵심역량

GUIDE  
BOOK



PART  
**I**

# 청소년활동 핵심역량 이해하기

## 이 역량과 핵심역량

### 역량이란

- 역량은 단순히 지식이나 기술에 국한되지 않고, 특정 상황에서 복잡한 요구를 효과적으로 해결하기 위해 동원되는 지식, 기술, 태도, 감정, 가치, 동기 등 다양한 심리사회적 요소가 통합된 행동 특성을 말한다.
- OECD(경제협력개발기구)는 역량을 직업이나 직무뿐만 아니라 일상생활 전반에 적용되는 개념으로 보고, 복잡한 상황에서 효과적으로 행동할 수 있는 통합적이고 실제적인 능력으로 정의\*하고 있다.  
\* (역량의 정의/OECD, 2005) 역량은 지식이나 기술 이상의 개념으로, 특정한 맥락에서 심리사회적 자원을 활용해 복잡한 요구를 충족하는 능력
- 지식은 시대가 바뀌면서 계속 바뀌는 데 반해 역량은 변화하는 세상 속에서도 잘 적응하며 주도할 수 있는 힘을 강조한다. 역량은 습득한 지식, 기술, 전략 등을 새로운 상황에 맞게 재조정하며 상황에 따라 유연하게 발휘하고 실제 상황에서 즉시 활용될 수 있는 특성을 보인다.

### 핵심역량이란

- 1997년부터 2003년까지 OECD는 '성공적인 삶과 잘 기능하는 사회를 실현하기 위해서는 어떤 역량이 필요할까?'라는 질문으로 7년간 DeSeCo(Definition and Selection of Competencies)프로젝트 운영하였으며 이를 통해 특정 지식이나 기능보다는 여러 지식이나 기능을 지속적으로 습득하고 사회 공동체를 위해 활용 할 수 있는 핵심역량을 발굴했다.
- OECD DeSeCo프로젝트는 사회에서 요구되는 핵심역량을 다음과 같이 세 가지 범주로 제시하고 있다.

### OECD DeSeCo프로젝트 핵심역량 범주

- **도구를 상호작용적으로 사용하는 역량:** 언어, 상징, 정보, 기술 등 다양한 도구를 상황에 맞게 활용할 수 있는 능력
- **이질적 집단에서 상호작용하는 역량:** 다양한 배경을 가진 사람들과 효과적으로 소통·협력하고, 갈등을 해결할 수 있는 사회적 역량
- **자율적으로 행동하는 역량:** 자기 주도적으로 삶의 계획을 세우고, 자신의 권리와 요구를 주장하며, 전체 맥락 속에서 행동할 수 있는 능력

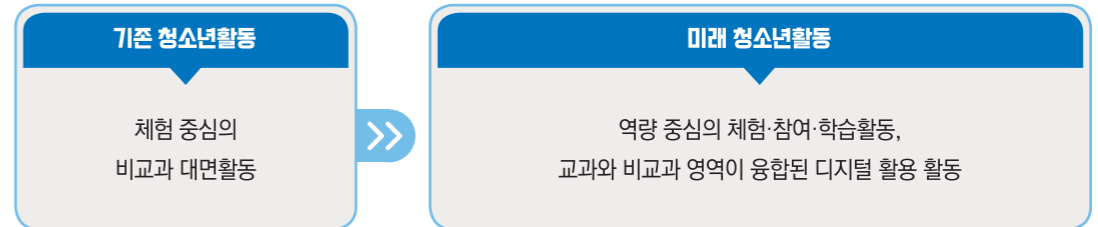
<b>I</b>	<b>II</b>	<b>III</b>	<b>IV</b>	<b>V</b>	★
청소년활동 핵심역량 이해하기	역량기반 청소년활동 자세히 보기	청소년활동 핵심역량 측정하기	역량기반 청소년활동 운영사례	자주하는 질문	부록

## 02 청소년활동 핵심역량

### 청소년활동의 핵심역량이란

- 제6차 청소년정책 기본계획(2018~2022)에서는 청소년이 급변하는 사회에서 직면하는 현실과제와 진로 문제를 스스로 해결하고, 미래세대로서 필요한 소양을 함양할 수 있도록 청소년활동에서 길러져야 할 능력을 '청소년활동의 핵심역량'으로 규정하였다.
- 제7차 청소년정책 기본계획(2023~2027)에서는 제6차 기본계획의 '역량기반 청소년활동 지원체계 구축'을 계승하여, 청소년활동 역량지표 개선과 커리큘럼 개발 등을 정책과제로 선정하고 정부 차원에서 지원하고 있다.
- 이에 한국청소년활동진흥원은 2018년 12월 28일, 청소년정책 기본계획의 확산과 현장 정착을 지원하고 청소년이 미래 인재로 성장할 수 있도록, 청소년기본법 제3조와 청소년활동의 특수성(광범위성, 다양성, 다차원성)을 반영한 청소년활동 핵심역량을 선정·발표하였다.

### 미래 청소년활동 특성



- 청소년활동 핵심역량은 총 7가지로 ① 비판적 사고, ② 의사소통, ③ 협업, ④ 창의력, ⑤ 사회정서, ⑥ 진로개발, ⑦ 디지털 문해력으로 구성되어 있다.
- 청소년활동 핵심역량 선정 시 다음의 사항을 고려하였다.
  - 비판적 사고, 의사소통, 협업, 창의력 역량은 국제적 적합성을 반영하여 2015년 세계경제포럼에서 제시한 역량을 참고하였다.
  - 사회정서 및 진로개발 역량은 교육부 2015 개정 교육과정의 핵심역량과 청소년활동을 통해 키울 수 있는 역량 간의 호환성을 고려하여 선정하였다.
  - 디지털 문해력 역량은 디지털과 자연이 공존하는 삶의 필요성과 청소년들의 보편적 수요를 반영하여 선정하였다.

▶ 청소년활동 핵심역량 역량별 정의<sup>1)</sup>

구분	정의	
비판적 사고	새로운 관점으로 문제를 바라보고, 주제와 원칙에 따라 배움으로 연결하는 능력	
의사소통	생각과 질문, 아이디어와 해결방법을 공유하는데 필요한 소통 능력	
협업	하나의 공동 목표를 향해 여러 명의 재능, 전문지식을 합치는 능력	
창의력	혁신하고 발명하는 것처럼 기존의 것을 새로운 방식으로 접근하는 능력	
사회정서	자신과 타인의 감정을 정확하게 인식하고 자신의 불편한 감정을 조절하고, 타인과의 갈등을 긍정적으로 해결하며 좋은 관계를 맺어나가는 능력	
진로개발	평생에 걸쳐 빠르게 변화하는 직업 환경에 유연하게 적응하고, 개인의 흥미와 적성을 바탕으로 다른 사람과 차별화되는 독특성을 개발하여 자기 주도적 및 창의적으로 자신의 진로를 개척·설계·실행하는데 필요한 능력	
디지털 문해력	디지털 도구활용	필요와 목적에 맞게 디지털 도구를 선택하여 원활하게 활용할 수 있는 능력
	정보의 조직 및 창출	문제해결을 위해 필요한 정보만을 골라 재조직하거나 새로운형태의 정보를 창의적으로 구상하여 창출할 수 있는 능력
	정보·데이터 분석 및 평가	디지털 정보·데이터의 신뢰성과 적합성을 바탕으로 비판적으로 분석·비교·평가할 수 있는 능력
	디지털 안전	디지털 환경에서 자신과 타인을 보호하며, 디지털 기기와 서비스를 안전하고 책임감 있게 활용할 수 있는 능력

1) 청소년활동 핵심역량 역량별 정의

- 비판적 사고, 의사소통, 협업, 창의력
  - World Economic Forum.(2015).NewVisionforEducation:Unlocking the Potential of Technology. Switzerland:
  - <http://www.p21.org/our-work/resources/for-policy-makers/1007>
- 사회정서역량
  - Zinsetal.(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-R50.No.11-1383000-000486-01). 한국청소년정책연구원.
  - 임효신(2015).중학생 진로개발역량 검사도구 개발. 서울대학교 대학원 박사학위 논문.

2025  
역량기반 청소년활동  
가이드북

PART

II

역량기반 청소년활동  
자세히 보기

1. 역량기반 청소년활동 이해하기
2. 역량기반 청소년활동 설계하기
3. 역량기반 청소년활동 운영하기
4. 역량기반 청소년활동 평가하기

GUIDE  
BOOK

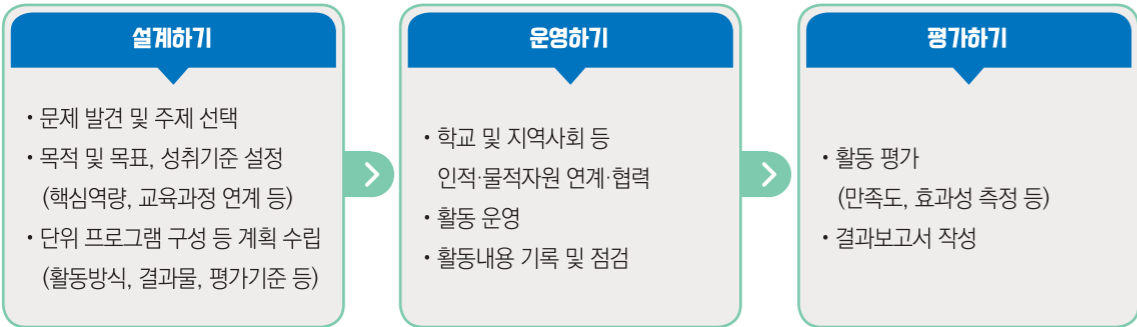
PART  
**II**

## 역량기반 청소년활동 자세히 보기

### 이 역량기반 청소년활동 이해하기

- 역량기반 청소년활동이란, 청소년의 핵심역량(비판적 사고, 의사소통, 협업, 창의력, 사회정서, 진로개발, 디지털 문해력 등) 증진으로 실생활에서 청소년이 다양한 역할과 기능, 능력을 발휘하는 것에 목적과 목표를 두고 있다.
- 「2025년 청소년사업 안내(성평등가족부)」에 따라 청소년활동시설은 특별한 사정이 없는 한, 청소년활동사업(고유업무, 특수목적업무영역) 중 수련거리(프로그램)를 운영할 때 역량기반 청소년활동을 고려하여 기획·운영하여야 한다.<sup>1)</sup>
- 역량기반 청소년활동은 설계(PLAN), 운영(DO), 평가(SEE)의 3단계로 이루어진다.

#### 역량기반 청소년활동 추진단계



- 설계 단계는 청소년의 생활, 교육과정, 현실과제 등을 바탕으로 연령별 특성과 핵심역량을 고려하여 활동을 구체적으로 기획하고 계획하는 단계이다.
- 운영 단계는 인적·물적 자원을 활용하여 계획한 활동을 운영하고, 그 과정을 기록하는 단계이다.
- 평가 단계는 프로그램의 성취기준(청소년활동 핵심역량, 자율역량 등) 달성 여부를 확인하고, 활동 내용을 평가·점검하여 결과보고서를 작성하는 단계이다.

1) 참고: 'III. 청소년활동사업 표준 운영'의 '3. 역량기반 청소년활동사업 실천'

### 02 역량기반 청소년활동 설계하기

#### 설계단계 왜 중요할까?

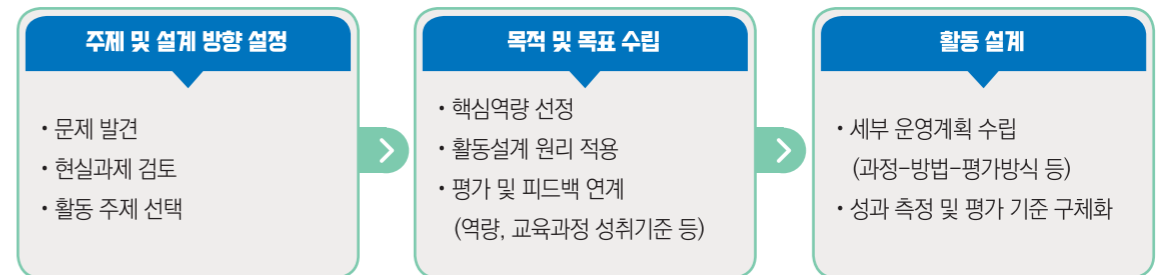
역량기반 청소년활동의 설계단계는 활동의 목적과 방향을 분명히 하고, 실질적인 역량 함양과 성과 측정, 활동의 질적 향상까지 이끌어내는 핵심적인 출발점이다. 그렇기 때문에 청소년이 미래사회에서 요구되는 핵심역량을 갖추고, 이를 실제 생활에서 발휘할 수 있도록 활동을 설계하는 것이 중요하다.

#### 설계 원리와 방향

- 청소년이 어떤 핵심역량(비판적 사고, 의사소통, 협업, 창의력, 사회정서, 진로개발, 디지털 문해력 등)을 갖추고 활용할 수 있도록 할 것인지 목표를 명확히 설정한다. 이를 통해 활동의 방향성과 효과를 분명히 할 수 있다.
- 청소년의 역량 함양을 위해서는 청소년이 실제로 직면하는 현실과제와 활동의 주제가 연계되어야 활동의 실효성을 높일 수 있다.
- 활동의 과정, 방법, 평가를 체계적으로 설계하여 운영 일관성이 유지될 때 활동의 질적 향상과 효과성 등을 확인할 수 있다.
- 청소년의 성장 단계 및 특성, 지역사회 상황, 사회변화 등을 반영해 활동을 개발할 때, 청소년의 참여 동기와 몰입도를 높일 수 있다.
- 청소년의 성장과 변화를 객관적으로 확인할 수 있도록 역량별 변화 측정 기준과 적절한 측정도구를 함께 설계하여야 한다.

#### 운영절차

#### 역량기반 청소년활동 설계절차



- 주제 및 설계 방향 설정 시 다음의 사항을 검토한다.
  - 청소년의 성장과 발달 특성과 요구, 필요 사항 등을 고려해 청소년이 직면한 문제를 해결할 수 있는 과제로 선정하며 운영기관의 설립이념, 중점 추진사업, 사회적 변화와 동향, 교육적 배경 등도 함께 분석한다.
    - \* 성평등가족부 청소년통계, 청소년종합실태조사, 빅인드(www.biginds.or.kr) 등 참고
- 목적 및 목표는 '핵심역량 함양'에 초점을 두고, 구체적이고 측정 가능한 형태로 진술해야 하며 세부 운영계획과 평가 기준이 연계되도록 수립한다.
  - 목적은 활동을 통해 청소년이 실생활에서 발휘하거나 기를 수 있는 7대 핵심역량(비판적 사고, 의사소통, 협업, 창의력, 사회정서, 진로개발, 디지털 문해력) 중 1개 이상을 선정하여 설정하되, '상황, 대상, 내용, 의도' 등의 요소를 포함하여 기술한다.

**참고 목적 기술 예시**

"개인주의 현상이 심화하여 타인과의 소통이 어려워짐에 따라 중기 청소년을 대상으로 의사소통역량을 증진하여 문제 상황에서 해결방안을 다른 사람에게 명확히 설명할 수 있도록 갈등해결 프로그램을 운영하고자 함."

- 목표 수립 시 목적을 달성하기 위한 구체적인 수단과 달성 정도를 측정할 수 있는 기준이 포함되어야 한다. 달성 기준을 설정할 때 참여 대상의 인지적·정서적·신체운동적 특성과 교급별 교육과정 및 성취기준을 반영할 수 있다.
  - \* 교육과정 및 성취기준, 평가도구는 학생평가지원포털(stas.moe.go.kr) 참고
- 목적과 목표 설정을 위한 진술의 원칙 및 방법은 다음과 같다.

**목적과 목표 설정의 원칙 및 방법**

구분	주요 내용
진술 원칙	<ul style="list-style-type: none"> <li>논리성: 논리적이고 체계적인 구조를 갖추어야 함</li> <li>실천가능성: 현실적으로 달성할 수 있는 목표로 설정해야 함</li> <li>다원성: 다양한 결과와 변화를 반영해야 함</li> <li>위계성: 상위 목표와 하위 목표가 계층적으로 연결되어야 함</li> <li>차별성: 각 목표의 구분이 명확해야 함</li> <li>변화가능성: 사회변화와 청소년의 성장에 따라 목표를 조정할 수 있어야 함</li> </ul>
진술 방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>상황: 청소년이 처한 구체적인 상황이나 환경을 명시</li> <li>대상: 프로그램에 참여하는 청소년(또는 집단)을 명시</li> <li>내용: 제공될 활동의 구체적인 내용을 제시</li> <li>의도: 활동 종료 후 기대되는 변화와 효과를 명확히 제시</li> </ul>

- 활동의 세부 운영계획 수립 시 다음의 사항을 반영하여 내용을 구체화한다.
  - '무엇을, 언제, 어떤 순서로 할 것인가'에 대한 활동의 운영과정을 포함한다.



- '어떤 방식, 어떤 도구, 어떤 참여 형태로 할 것인가'를 세부 프로그램별 계획한다.
- '활동이 잘 운영되었는지와 청소년이 무엇을 배웠고 활동으로 인해 핵심역량이 함양되었는지'를 확인하기 위한 측정 방법 및 기준, 결과 활용 절차를 계획 내 반영한다.
- 역량기반 청소년활동의 활동 유형과 영역의 구분은 다음과 같다.
  - 활동 유형의 기준은 '청소년수련활동인증제(청소년활동진흥법 제35조)'를 준용한다.

**활동 유형(청소년수련활동인증제)**

구분	주요 내용
기본형	• 2시간 이상 진행되며, 숙박 없이 하루에 끝나거나, 2일 이상에 걸쳐 여러 회기로 구성되는 비숙박 활동
숙박형	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 숙박에 적합한 장소에서 일정 기간 숙박하며 이루어지는 활동</li> <li>• (학교단체 숙박형) 학교장이 참가를 승인한 단체 숙박 활동</li> </ul>
이동형	• 활동 내용에 따라 선정된 활동장을 이동하며 숙박이 포함된 활동

- 활동 영역의 기준은 '청소년종합실태조사(청소년기본법 제15조의2)'에 따라 문화·예술, 과학·정보 등 9개 영역으로 구분한다.

**활동 영역(청소년종합실태조사)<sup>2)</sup>**

구분	주요 내용
문화/예술	• 청소년이 다양한 예술과 문화를 직접 경험하고 창작 감상함으로써, 문화적 감수성과 창의성을 기르는 활동
과학/정보	• 청소년이 과학과 정보기술에 대한 지식과 흥미를 키우고, 탐구력과 창의성을 기르는 활동
모험/개척	• 청소년이 자연환경(시설) 속에서 새로운 도전과 탐험을 경험하며, 용기와 인내심, 진취성, 자기주도성, 협동심을 기르는 활동
자원봉사	• 청소년이 자발적으로 지역사회나 타인을 돕는 다양한 활동에 참여함으로써, 이타심과 공동체 의식, 사회적 책임감을 기르는 활동
직업/진로	• 청소년이 자신의 적성과 흥미, 강점을 이해하고, 다양한 직업과 진로 세계를 직접 탐색·체험하며, 미래를 스스로 설계할 수 있도록 돕는 활동
교류활동	• 청소년이 지역 간, 남북 간, 국가 간의 다양한 만남과 교류를 통해 공동체 의식과 세계 시민의식을 기르는 활동
건강/보건	• 청소년이 신체적·정신적 건강을 지키고 증진하기 위해 필요한 지식, 생활 습관, 태도, 책임의식을 배우고 실천하는 활동
자기(인성)개발	• 청소년이 자신을 이해하고 받아들이며, 긍정적인 태도와 올바른 가치관을 기르고, 타인과의 관계 속에서 사회성을 키우는 활동
환경 보존	• 청소년이 환경에 대한 올바른 인식과 태도를 기르고, 지속가능한 미래를 위해 다양한 환경문제 해결에 직접 참여하는 활동

2) 「2025년 청소년사업 안내 I (성평등가족부)」 III. 청소년활동사업 표준 운영의 2. 청소년활동사업 범위 및 실천

**참고** 역량기반 청소년활동 개요서 양식(예시)

① 활동명	청소년 진로 캠프 'Job Dream'				
② 일정(기간/횟수)	0월-0월/ 00회	③ 대상	중학생 1~3학년(14~16세)		
④ 참여 인원	00명(연인원 00명)	⑤ 지도자 인원	0명		
⑥ 활동장소	한국청소년활동진흥원, 이루미 중학교		<input checked="" type="checkbox"/> 실내	<input type="checkbox"/> 실외	<input type="checkbox"/> 야외
⑦ 활동유형	<input checked="" type="checkbox"/> 기본형 <input type="checkbox"/> 숙박형 <input type="checkbox"/> 이동형				
⑧ 활동 영역	<input type="checkbox"/> 문화/예술	<input type="checkbox"/> 과학/정보	<input type="checkbox"/> 모험/개척	<input type="checkbox"/> 자원봉사	<input checked="" type="checkbox"/> 직업/진로
	<input type="checkbox"/> 교류(국내외)	<input type="checkbox"/> 건강/보건	<input type="checkbox"/> 자기(인성)개발	<input type="checkbox"/> 환경 보존	
⑨ 운영형태 ※ 중복 선택 가능	<input checked="" type="checkbox"/> 강의	<input checked="" type="checkbox"/> 체험	<input type="checkbox"/> 토론	<input type="checkbox"/> 프로젝트(PBL)	<input type="checkbox"/> 기타( )
	<input checked="" type="checkbox"/> 팀(모둠)	<input checked="" type="checkbox"/> 개별		<input checked="" type="checkbox"/> 대면	<input type="checkbox"/> 비대면
⑩ 목적 및 목표	· 다양한 진로 정보를 접하기 어려운 청소년들에게 진로를 탐색하고 경험할 수 있는 진로-직업 체험을 제공함으로써 진로 선택과정에서 대한 동기를 부여하고 스스로 건강한 미래를 설계할 수 있도록 한다.				
⑪ 역량 설정 ※ 중복 선택 가능	⑪-1. 핵심역량(필수)	<input type="checkbox"/> 협업	<input type="checkbox"/> 창의력	<input type="checkbox"/> 의사소통	<input type="checkbox"/> 비판적사고
	⑪-2. 자율역량	<input checked="" type="checkbox"/> 진로개발	<input checked="" type="checkbox"/> 사회경사	<input type="checkbox"/> 디지털 문해력	
⑫ 교육과정 연계	학교급	학년(군)	과목	영역(단원)	성취기준 코드
	중학교	1-3 학년	진로와 직업	진로디자인과 준비	[9진04-01]
				진로 탐색	[9진03-03]
				자아 이해와 사회적 역량 개발	[9진01-01], [9진01-02]
성취기준	· 진로 의사 결정의 과정과 절차를 이해할 수 있다. · 다양한 체험활동을 통해 직업 정보를 탐색할 수 있다. · 자신의 능력이나 특성, 강-약점 등을 존중할 수 있다. · 다양한 방법으로 자신의 직업 흥미와 적성을 탐색할 수 있다.				
⑬ 주요 내용(요약) ※ 세부내용은 '활동지도안'에 작성	회기/차시 (소요시간)	활동 내용		중점(특이) 사항	
	0.T(120분)	〈오리엔테이션〉 활동 소개, 줌 사용법 교육		현지 협력기관 지원	
	1회기 (120분)	〈강점 알려 DREAM〉 미래 진로역량 이해 및 행동유형 진단을 통한 강점 탐색		나에 대한 이해를 바탕으로 진로설계를 구체화	
	2회기 (120분)	〈진로 알려 DREAM〉 빅데이터를 활용한 직업 탐색 및 관심사와 강점을 활용한 창작		진로와 직업을 구분	
⑭ 결과물	· (개인) 스스로 활동을 통해 달성하거나 얻은 점 등을 포트폴리오로 제작 · (팀) 협업 활동을 통해 도출된 결과물(올바른 진로 설계에 위한 체험활동 경험) · (멘토) 성장보고서 및 활동영상 제작(멘토링 결과보고서, 활동 영상 제작)				
⑮ 평가	· 사전-사후 효과성 설문 및 만족도 설문조사, 인터뷰				
⑯ 기대효과	· 진로정보 소외지역 대상 체험 기회 제공으로 진로활동에 대한 도농 간 격차 해소 · 활동 참여를 통해 청소년들의 주도적인 진로 결정 능력 함양 · 자기 이해를 바탕으로 진로결정 자기효능감 향상을 통한 건강한 성장 지원				
⑰ 인증/신고 대상	<input type="checkbox"/> 인증 대상 <input type="checkbox"/> 신고 대상 <input checked="" type="checkbox"/> 해당 없음				

역량기반 청소년활동 개요서 작성 방법 안내

- ① 활동명 : 활동의 주제와 의미를 함축한 명칭 설정
- ② 일정(기간/횟수) : 활동의 총 운영기간 / 총 횟수 \* 숙박형일 경우, ○박○일 형태로 표기
- ③ 대상 : 활동에 참여하는 청소년의 연령(만나이), 학생일 경우 학년 작성
- ④ 참여 인원 : 같은 시간대에 해당 활동에 참여하는 인원 작성
- ⑤ 지도자 인원 : 활동인원에 따라 배치되는 전문 지도자와 보조 지도자 인원수 작성
- ⑥ 활동 장소 : 활동을 진행하는 주 장소(예, 센터 체육관 등)로 실내, 실외, 야외 등 선택(중복 선택 가능)
  - 실내 : 집 또는 건물의 안, 지붕 혹은 벽이 있는 장소
  - 실외 : 활동을 운영하는 건물 주변이거나 주 활동장소에 포함된 장소(수련시설 야외음악당, 운동장 등)
  - 야외 : 주 활동장소의 보충목적물에서 제외되어 별도 청소년활동보험이 필요한 활동 공간(공원 등)
- ⑦ 활동 유형 ※ 청소년수련활동인증제 인증수련활동 유형 참고
  - (기본형) 2시간 이상 진행되며, 숙박 없이 하루에 끝나거나, 2일 이상에 걸쳐 여러 회기로 구성되는 비숙박 활동(학교 연계 활동의 경우 교급별 수업시수 기준으로 함)
  - (숙박형) 숙박에 적합한 장소에서 일정 기간 숙박하며 이루어지는 활동
  - (이동형) 활동 내용에 따라 선정된 활동장을 이동하며 숙박이 포함된 활동
- ⑧ 활동 영역 ※ 청소년종합실태조사 활동 영역 참고

구분	주요 내용
문화/예술	· 청소년이 다양한 예술과 문화를 직접 경험하고 창작·감상함으로써, 문화적 감수성과 창의성을 기르는 활동
과학/정보	· 청소년이 과학과 정보기술에 대한 지식과 흥미를 키우고, 탐구력과 창의성을 기르는 활동
모험/개척	· 청소년이 자연환경(시설) 속에서 새로운 도전과 탐험을 경험하며, 용기와 인내심, 진취성, 자기주도성, 협동심을 기르는 활동
자원봉사	· 청소년이 자발적으로 지역사회나 타인을 돕는 다양한 활동에 참여함으로써, 이타심과 공동체 의식, 사회적 책임감을 기르는 활동
직업/진로	· 청소년이 자신의 적성과 흥미, 강점을 이해하고, 다양한 직업과 진로 세계를 직접 탐색·체험하며, 미래를 스스로 설계할 수 있도록 돕는 활동
교류활동	· 청소년이 지역 간, 남북 간, 국가 간의 다양한 만남과 교류를 통해 공동체 의식과 세계 시민의식을 기르는 활동
건강/보건	· 청소년이 신체적·정신적 건강을 지키고 증진하기 위해 필요한 지식, 생활 습관, 태도, 책임의식을 배우고 실천하는 활동
자기(인성)개발	· 청소년이 자신을 이해하고 받아들이며, 긍정적인 태도와 올바른 가치관을 기르고, 타인과의 관계 속에서 사회성을 키우는 활동
환경 보존	· 청소년이 환경에 대한 올바른 인식과 태도를 기르고, 지속가능한 미래를 위해 다양한 환경문제 해결에 직접 참여하는 활동

- ⑨ 운영 형태 : 해당 사항에 모두 표시하고 해당 사항이 없으면 기타에 표시한 후 운영형태(방식) 작성
- ⑩ 목적 및 목표 : 청소년활동 핵심역량 및 자율역량을 기반으로 활동 목적과 목표를 설정
  - 목적은 활동을 통해 청소년이 실생활에서 발휘하거나 기를 수 있는 핵심역량을 선정하여, '상황, 대상, 내용, 의도' 등의 요소를 포함하여 기술
  - 목표는 목적을 달성하기 위한 구체적인 수단과 달성 정도를 측정할 수 있는 기준을 포함하여 수립(참여 대상의 인지적·정서적·신체운동적 특성과 교급별 교육과정 및 성취기준을 반영 고려)

⑪ 역량 설정

- ⑪-1.(핵심역량) 청소년활동 핵심역량 7가지\* 중 1개 이상의 역량을 활동 목표로 설정
- ⑪-2.(자율역량) 핵심역량 7가지 외 목표가 되는 역량을 자율적으로 설정

● 청소년활동 핵심역량 정의

구분	정의	
비판적 사고	새로운 관점으로 문제를 바라보고, 주제와 원칙에 따라 배움으로 연결하는 능력	
의사소통	생각과 질문, 아이디어와 해결방법을 공유하는데 필요한 소통 능력	
협업	하나의 공동 목표를 향해 여러 명의 재능, 전문지식을 합치는 능력	
창의력	혁신하고 발명하는 것처럼 기존의 것을 새로운 방식으로 접근하는 능력	
사회정서	자신과 타인의 감정을 정확하게 인식하고 자신의 불편한 감정을 조절하고, 타인과의 갈등을 긍정적으로 해결하며 좋은 관계를 맺어나가는 능력	
진로개발	평생에 걸쳐 빠르게 변화하는 직업 환경에 유연하게 적응하고, 개인의 흥미와 적성을 바탕으로 다른 사람과 차별화되는 독특성을 개발하여 자기 주도적 및 창의적으로 자신의 진로를 개척·설계·실행하는데 필요한 능력	
디지털 문해력	디지털 도구활용	필요와 목적에 맞게 디지털 도구를 선택하여 원활하게 활용할 수 있는 능력
	정보의 조직 및 창출	문제해결을 위해 필요한 정보만을 골라 재조직하거나 새로운형태의 정보를 창의적으로 구상하여 창출할 수 있는 능력
	정보·데이터 분석 및 평가	디지털 정보·데이터의 신뢰성과 적합성을 바탕으로 비판적으로 분석·비교·평가할 수 있는 능력
	디지털 안전	디지털 환경에서 자신과 타인을 보호하며, 디지털 기기와 서비스를 안전하고 책임감 있게 활용할 수 있는 능력

- ⑫ 교육과정 연계 : 활동과 연관된 고급별 교육과정이 있다면 과정 내용과 성취기준 작성  
※ 교육부 학생평가지원포털 (<https://stas.moe.go.kr>) 참고
- ⑬ 주요 내용 : 단위 프로그램별 활동 내용 및 중점(특이) 사항을 요약하여 간략히 작성하고 세부 내용은 활동지도안을 작성  
- (회기/차시) 활동의 유형에 따라 시간, 일자 등으로 구분해서 작성 가능  
- (활동내용) 세부 프로그램의 내용을 확인할 수 있도록 개조식으로 기술하되 과정(무엇을, 언제, 어떤 순서로 할 것인가), 방법(어떤 방식, 어떤 도구, 어떤 참여 형태로 할 것인가) 등을 포함  
- (중점(특이)사항) 프로그램별 핵심사항과 필요한 전달 사항 기술
- ⑭ 결과물 : 활동을 통해 최종적으로 도출할 수 있는 개인/팀 결과물 또는 내용 기술
- ⑮ 평가 : 활동이 잘 되었는지, 청소년이 무엇을 배우고 성장했는지를 확인하는 것으로 활동 평가방법 기술(예시 : 만족도 설문조사, 청소년활동 사전·사후 핵심역량 측정 등)
- ⑯ 기대효과 : 활동을 통해 청소년이 어떤 역량을 키우고, 어떤 긍정적인 변화를 경험하게 될지 구체적으로 예측하여 서술
- ⑰ 인증/신고 대상 여부  
- (인증 대상) 청소년 참가 인원이 150명 이상인 활동이나, 수상·항공·산악·장거리 걷기 등과 같이 위험도가 높은 활동(수상활동, 항공활동, 산악활동, 장거리(10km) 이상 도보이동 등)  
- (신고 대상) 19세 미만 청소년을 대상으로 하는 숙박형 활동 전체와, 비숙박형 중 참가 인원이 150명 이상이거나 위험도가 높은 활동(수상활동, 항공활동, 산악활동, 장거리(10km) 이상 도보이동 등)

참고 역량기반 청소년활동과 교육과정 연계 절차

● 연계 절차

구분	절차	주요 내용
1단계	활동 주제 선정 및 교육적 의미 도출	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 청소년의 현실과제 및 사회적 이슈를 반영한 활동 주제 선정</li> <li>• 해당 주제가 어떤 교과 영역과 관련되는지 파악</li> </ul>
2단계	고급별 교육과정 편제 확인	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 초등(3~6학년), 중등(1~3학년), 고등(공통과정/선택과정)으로 구분</li> <li>• 교과(군)별 성격과 교육 목표를 분석하여 활동과 연결할 수 있는 영역 선택(활동과 접목이 가능한 교과, 단원 선정 필요)</li> </ul>
3단계	성취기준 선택 및 연계	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교육부 학생평가지원포털(<a href="https://stas.moe.go.kr">stas.moe.go.kr</a>)에서 교과별 성취기준 검색</li> <li>• 활동이 구현하고자 하는 목적과 가장 밀접한 성취기준을 선택</li> <li>• 활동 목표나 세부활동에서 해당 성취기준과의 관련성을 기술</li> </ul>

※ 고급별 교육과정 편제 및 성취기준 선택 절차(학생평가지원포털)



① 교육부 학생평가지원포털 접속 (<https://stas.moe.go.kr>)



② 참여 청소년 연령을 참고하여 성취기준 검색 - '학교급', '학년(군)', '교과', '영역(단원)검색'



③ 과목별 성취기준 검색 결과 확인 - '과목별 영역(단원)', '검색어'로 추가 검색



④ 검색 결과에 따른 성취기준 코드 및 성취기준 선정

● 성취기준 연계 체크리스트

항목	질문
활동 목표	성취기준에서 제시하는 학습 목표와 일치하는가?
관련 교과	성취기준이 어떤 교과의 내용체계에 속해 있는가?
실행 가능성	활동의 흐름과 자연스럽게 연결되는가?
평가 연계	사전·사후 핵심역량 측정이나 루브릭 평가에 활용 가능한가?

**참고** 역량기반 청소년활동과 교육과정 연계 절차

● (예시) 역량기반 청소년활동과 교육과정 연계(안)

- 활동명 : “기후를 지키는 플라스틱 재활용 캠페인”
- 핵심역량 : 창의력, 협업
- 활동유형 : 환경 보존
- 관련교과 : [사회], [과학], [기술가정], [환경]
- 적용학년군 : 중학교 2학년
- 교육과정 연계

항목	내용
성취기준	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 성취기준 코드 : 중과10-02</li> <li>• 성취기준 : 인간과 환경의 관계를 이해하고, 지속 가능한 환경을 위한 실천 방안을 탐색한다.</li> </ul>
활동 연계 방식	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 청소년은 지역 내 플라스틱 문제를 조사하고, 재활용 방안과 시민참여 캠페인을 기획함으로써 환경보호 행동역량을 체득</li> </ul>
기대 성과	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 청소년이 생태시민으로서 책임의식을 함양하고 지역사회 변화에 기여</li> </ul>

※ (참고) 동일 활동의 타 교급 교육과정 연계(안)

학년군	성취기준 코드	성취기준	활동연계 방식
초등학교 5~6학년	5사01-03	환경 문제를 파악하고 해결 방안을 탐색하여 실천 의지를 기른다.	우리집 재활용 배출량을 조사하고 재활용을 활용한 정크아트로 일회용 줄이기 캠페인
	5과02-01	생물과 환경과의 관계를 탐구하고 생물 다양성의 중요성을 설명한다.	우리나라(또는 지역)의 환경 탐색 및 기후 이상에 의한 위기 동물 조사, 재활용품 제작으로 보존 캠페인
	6실01-04	생활 속 자원 절약 실천 방안을 탐색하고 실천 계획을 수립한다.	재활용 플라스틱으로 플라스틱 미사용 및 재활용 챌린지 포스터 제작, 실천 계획 세우기
	5국01-05	자신의 생각을 조리 있게 말하거나 글로 표현한다.	환경보호에 관한 글쓰기 및 뉴스(기사) 만들기

**03** 역량기반 청소년활동 운영하기

... 역량 기반 활동, 어떻게 운영할까?

좋은 활동은 완성도 높은 ‘운영’에서 탄생한다.  
 청소년의 역량은 활동의 ‘내용’보다 ‘경험의 질’에 따라 크게 달라질 수 있다.  
 청소년활동의 진정한 가치는 단순한 참여 경험이 아니라, 청소년이 직접 생각하고 움직이며 스스로 변화하는 과정에 있다.  
 이를 위해서는 단순히 일정을 진행하는 것을 넘어서, 활동의 역량 목표에 맞게 체계적으로 구조화된 운영 전략이 필요하다.  
 지도자는 활동이 청소년의 역량 성장을 효과적으로 유도할 수 있도록, 활동 유형별 특성과 대상 청소년의 발달 수준을 고려하여 맞춤형 실행 전략을 설계하고 운영해야 한다.

✔ **활동 운영의 핵심 원칙**

- 활동 일정, 팀(모둠) 구성, 과제 수행 방식 등 주요 결정에 청소년이 직접 참여하도록 하여, 청소년의 주도성을 보장한다.
- 단순한 정보 전달을 넘어, 활동 목표와 7대 핵심역량을 명확히 연계하고, 청소년 참여 중심으로 활동을 설계하여 실천 중심의 경험을 제공한다.
- 짧고 구체적인 피드백 루틴을 마련해, 과정 중심의 피드백과 성찰이 지속적으로 이루어지도록 한다.
- 모든 활동이 안전하게 이루어질 수 있는 환경을 조성한다.

✔ **운영 전략 및 방법**

- 청소년활동은 활동 유형에 따라 수행방식과 중점이 달라질 수 있으므로, 효과적인 운영을 위해 활동 특성을 정확히 파악하고 형태별 전략을 달리 적용해야 한다.

▶ (예시) 수행방식별 운영 전략

수행방식	운영 전략 및 포인트	지도자의 역할	(예시) 핵심역량*
체험형	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 실물·현장 중심 체험 제공, 사전 맥락 설명 및 사후 성찰 강조</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 안내자·맥락 해설자</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 협업, 사회정서, 의사소통</li> </ul>

수행방식	운영 전략 및 포인트	지도자의 역할	(예시) 핵심역량*
캠프형	• 장시간 몰입활동, 관계 형성과 리더십 경험 중심 운영	분위기 조성자 의사소통 촉진자	협업, 사회정서, 자기관리, 공동체역시
워크숍형	• 짧은 시간 내 집중적 주제 탐색, 자기표현 기회와 토론·협업 제공	주제 안내자 질문 유도자	협업, 의사소통, 창의력, 비판적사고
참여/토론형	• 지역사회 이슈 연결, 실제 변화 유도, 성찰과 사회적 맥락 강조	의미 연결자 책임감 강화자	사회정서, 진로개발, 의사소통, 비판적사고
프로젝트형	• 문제 인식 → 아이디어 도출 → 실행까지 전 과정 진행	촉진자 과정 조율자	협업, 디지털문해력, 창의력, 비판적사고

\* 핵심역량측정시스템에 등록된 활동을 기반으로 주로 연계되는 핵심역량 기재한 것이며 설계하는 활동의 주제 및 내용에 따라 핵심역량은 다양하게 설정할 수 있음.

### ✔ 청소년 역량개발 지원

- 청소년이 활동 과정에서 어떤 역량을 어떻게 발휘하고 있는지 명확하게 관찰할 수 있도록, 역량별로 구체적인 관찰 포인트를 제시한다. 예를 들어, 협업 역량의 경우 ‘팀원과의 소통 빈도’, ‘의견 조율과정 참여도’ 등 실제 행동으로 관찰 가능한 지표를 설정할 수 있다.
- 청소년의 행동과 태도 변화에 대해 즉각적이고 구체적인 피드백을 제공한다. 긍정적인 변화는 즉시 칭찬하고, 개선이 필요한 부분은 구체적인 조언과 함께 성장 방향을 제시하여 청소년의 역량 개발을 효과적으로 지원한다.
- 활동 전·후 또는 과정 중에 자기평가 체크리스트, 감정일기, 역량 자가진단표 등 다양한 자기 인식 도구를 활용한다. 이를 통해 청소년 스스로 자신의 강점과 보완점을 인식하고, 목표 설정과 자기주도적 성장을 도모할 수 있도록 돕는다.

### ✔ 활동 점검 및 조정

- 체크리스트 등을 작성하여 활동 진행 중 청소년들의 반응과 참여도를 지속적으로 관찰하고, 활동이 계획대로 잘 운영되고 있는지 점검한다. 점검 시 활동에 대한 청소년의 흥미와 이해 정도, 팀 내 상호작용 등 다양한 측면을 모니터링하며 문제점이나 개선점을 신속하게 파악한다.
- 중간 점검 결과를 바탕으로 활동의 흐름이나 난이도를 적절히 조절하고, 예상치 못한 돌발 상황이 발생하면 신속하게 대처한다. 필요에 따라 활동 방법 변경 등을 통해 청소년 모두가 효과적으로 참여하고 성장할 수 있도록 지원한다.

## 04 역량기반 청소년활동 평가하기

### ... 역량 기반 활동을 왜 평가해야 할까?

핵심역량이란 청소년이 타고난 기질이 아니라 다양한 활동 경험을 통해 개발되고 성장할 수 있는 능력이다. 따라서 역량기반 청소년활동에서는 청소년이 활동에 참여한 후, 실제로 어떤 역량이 얼마나 향상되었는지 확인하는 과정이 매우 중요하다.

이를 위해 지도자는 핵심역량별로 정성적(질적) 평가와 정량적(수치적) 평가 요소를 구분하여, 청소년의 행동과 변화를 다각적으로 관찰하고 기록한다.

평가과정을 통해 청소년의 성장 과정을 구체적으로 파악하고, 맞춤형 지원과 활동 개선에 활용할 수 있다.

### 1 평가의 목적 및 운영 방향

- 평가의 목적은 청소년이 활동을 통해 실제로 어떤 역량, 태도, 행동의 변화를 경험했는지 확인하는 데 있다. 평가를 통해 ‘청소년활동이 청소년의 역량향상에 실질적으로 기여했는가?’와 ‘해당 활동이 성취기준을 달성했는가?’를 확인한다.
- 평가는 정성적 기준과 정량적 기준으로 나눌 수 있다. 활동 전·후에는 핵심역량 효과성 측정도구를 활용해 정량적 변화를 측정하고, 활동 중에는 루브릭과 지도자의 관찰일지, 청소년의 성찰일지 등을 통해 정성적 변화를 기록한다.
- 활동별 핵심역량에 대한 정성적·정량적 평가 결과를 종합하여, 청소년의 역량 성장과 활동의 효과성을 입체적으로 파악할 수 있으며, 청소년의 성장 과정을 다각도로 지원할 수 있다.

### 2 평가 방법

- 지도자는 정성적 및 정량적 평가를 위해 활동기간 동안 평가해야 할 핵심역량별 성취기준을 구체적으로 명시하고 측정 도구(예: 루브릭 평가 문항, 핵심역량 측정, 관찰기록 등)를 활용하여 청소년을 평가한다.
- 청소년은 자기평가를 통해 단순히 지도자가 설계한 과정을 따라가는 데 그치지 않고, 활동으로 자신의 역량이 어떻게 향상되었는지 스스로 인지할 수 있다.
- 청소년은 활동 전에는 역량 측정(자가진단 등), 활동 중에는 자기평가와 성찰, 활동 후에는 역량 측정(자가진단 등)과 지도자·동료 평가 등에 참여한다.

### 3 청소년활동 핵심역량 평가

#### 정성평가

- 역량기반 청소년활동에서 대표적인 정성평가 방법은 루브릭이다. 교육에서의 루브릭이란, “특정 수행 과제에서 교사가 평가하고자 하는 요소와 학습자의 수행 수준을 기술한 피드백 도구”를 의미한다.
- 지도자는 청소년활동을 통해 달성하고자 하는 과제를 기준으로 평가 요소를 설정해 루브릭을 만들 수 있으며, 활동 설계 단계에서 청소년들과 함께 루브릭을 제작할 수도 있다. 이 경우, 청소년은 활동에 어떻게 참여해야 하는지를 스스로 인식하게 된다.
- 청소년활동 핵심역량(4C)의 루브릭 평가 예시는 다음과 같다.  
※ 비판적 사고력, 의사소통, 창의력, 협업 능력에 대한 3단계 평가 기준 제시 (상/중/하)

#### 예시) 청소년활동 핵심역량(4C) 루브릭 평가 항목

구분	상(우수)	중(보통)	하(미흡)
비판적 사고력	다수의 타당한 근거를 들어 문제해결의 필요성을 제시함	타당한 근거를 일부 들어 문제해결의 필요성을 제시함	타당한 근거 제시 없이 문제해결의 필요성만 제시함
	새로운 관점에서 실현가능한 해결책을 제시함	새로운 관점이나 실현 가능성 중 하나만 충족된 해결책을 제시함	기존 관점에 기반한 비현실적 해결책 제시함
	설득력 있는 해결책을 명확히 제시함	설득력은 다소 부족하나 해결책을 명확하게 제시함	해결책이 불분명하고 설득력 없음
의사소통	모든 사안에 대해 팀원의 의견을 경청하며 프로젝트를 진행함	주요 사안만 팀원의 의견을 경청하며 프로젝트 진행함	대부분 팀원 의견을 무시하고 프로젝트 진행함
	갈등 발생 시 적극적으로 의사소통하여 해결	갈등 해소에 기여는 하나 소극적임	갈등을 유발하거나 방치함
	협력 방향 설정에 적극적으로 참여하며 합의 이끌어냄	참여는 하나 합의 도출까지는 미흡함	소극적 참여로 합의 도출에 기여하지 못함
	타인의 의견을 인정하고 존중함	타인의 의견을 인정하고 존중할 때가 있음	타인의 의견을 인정하거나 존중하지 않음
창의력	새롭고 독창적인 아이디어 제시함	일반적인 아이디어를 제시함	기존 아이디어를 반복함
	흥미롭고 재밌는 아이디어를 제시함	흥미롭고 재밌는 아이디어를 제시하기 위해 노력함	아이디어가 평이함
	실용적이면서 실현가능한 문제해결 아이디어를 제시함	흥미롭지만 실현가능성이 불분명한 아이디어를 제시함	비실용적이며 비현실적인 아이디어를 제시함

구분	상(우수)	중(보통)	하(미흡)
협업 능력	팀원과 적극적으로 협력하며 프로젝트 수행함	대체로 협력하지만 소극적으로 참여함	협력에 소극적이거나 불참함
	팀의 문제를 해결하고 갈등을 관리하는데 도움이 됨	문제 해결 시도는 있으나 영향력은 낮음. 갈등을 발생시키지 않음.	갈등 유발 또는 무관심함
	팀 협력 방향에 대해 적극적으로 논의하고 주도적으로 참여함	팀이 어떻게 협력할 것인지에 대한 논의에 참여하나 합의 과정에 소극적임	팀이 함께 일하는 방식을 논의하지 않고 불참 또는 방해함.
	타인의 관점을 인정하고 존중함	타인의 관점을 대체로 인정하고 존중함	타인의 관점을 인정하거나 존중하지 않음

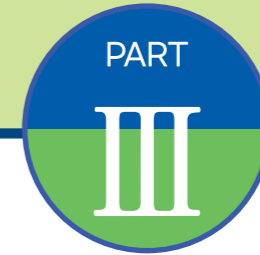
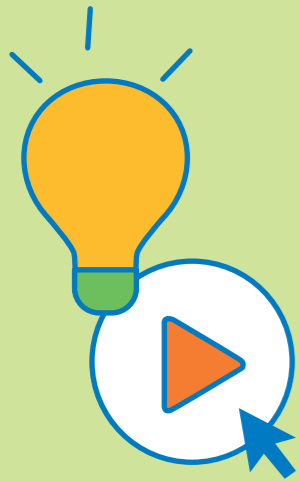
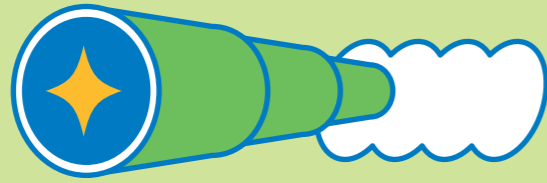
#### 정량평가

- 대표적인 정량평가 방법은 한국청소년활동진흥원에서 개발한 「청소년활동 핵심역량 측정도구」이며 활동 특성에 따라 자율역량을 개발·적용할 수 있다.
- 청소년활동 핵심역량 측정도구는 역량기반 청소년활동의 기획 및 운영을 위한 기초자료로 활용하기 위해 개발된 도구이다. 따라서 통계적 규준개발이나 표준화가 완료된 상태는 아니므로, 이를 근거로 청소년 개인이나 집단의 역량 수준을 절대적으로 판단하거나 상담에 활용하는 것은 부적절하다.
- 다만, 청소년활동 참여 전·후의 상대적인 변화를 파악하는 데는 유의미하게 사용할 수 있으며, 활동의 효과성 분석 자료로 활용하기 적합하다.
- 핵심역량 측정도구는 자기보고식 검사 방식으로 운영되며, 지도자는 이를 개인의 능력을 평가하기 위한 목적이 아님을 명확히 안내해야 한다. 또한, 청소년이 응답 시 가장 ‘좋아 보이는’ 선택지를 고르는 방식이 아니라 자신의 실제 경험과 생각을 바탕으로 솔직하게 응답하도록 유도해야 한다.
- 측정은 조용하고 방해받지 않는 환경에서 실시하는 것이 바람직하며, 청소년이 집중할 수 있는 시간을 확보해 설문 진행되어야 한다.

#### 예시) 청소년활동 핵심역량 측정 실시 안내

안녕하세요, 여러분!  
오늘은 여러분이 참여하고 있는 청소년활동 프로그램의 핵심역량 측정을 실시하는 날입니다. 이 조사는 여러분 한 사람, 한 사람의 능력을 평가하기 위한 것이 아니라, 이 활동이 여러분의 역량 향상에 어떤 영향을 주었는지를 알아보기 위해 진행됩니다. 이 결과는 앞으로 더 좋은 활동을 만들기 위한 소중한 기초자료로 활용됩니다. 조사지를 작성할 때는 시험처럼 정답을 고르는 것이 아니라, 지금의 나 자신을 있는 그대로 돌아보며 솔직하게 선택해주면 됩니다. 시간 제한은 없지만, 너무 오래 고민하지 말고 자신의 현재 모습과 가장 잘 맞는 번호에 체크해 주세요. 응답을 마친 친구들은, 다른 친구들이 모두 마칠 때까지 조용히 자리에 앉아 기다려주세요. 감사합니다!

2025  
역량기반 청소년활동  
가이드북



## 청소년활동 핵심역량 측정하기

1. 핵심역량 측정방법 및 절차
2. 측정결과 활용 및 분석



GUIDE  
BOOK

PART  
**III**

## 청소년활동 핵심역량 측정하기

### 이 핵심역량 측정 방법 및 절차

- 청소년활동 핵심역량 측정의 편의성을 높이고 정량적 근거 기반 평가를 위해 한국청소년활동진흥원은 온라인 측정시스템(survey.kywa.or.kr)을 운영하고 있다.
- 핵심역량 측정시스템은 설문 응답이 완료되면 데이터를 자동으로 분석 및 출력하여 빈도분석, 교차분석, 효과성 분석 등의 통계 리포트를 제공한다. 이를 통해 활동 시작 전과 종료 후 청소년의 역량 변화를 명확하게 비교·분석할 수 있다.
- 지도자는 핵심역량 측정시스템에 활동별로 핵심역량을 설정하여 등록할 수 있으며, 청소년은 QR코드 또는 웹페이지 접속을 통해 개별적으로 측정에 참여한다. 청소년의 개별 측정이 어려운 경우 지도자가 청소년의 응답 결과를 핵심역량 측정시스템에 일괄 업로드 할 수 있다.

#### ▶ 역량기반 청소년활동 운영 및 핵심역량 측정 절차

단계	대상	내용
1단계	지도자	활동 기획 및 핵심역량 설정
2단계	지도자	청소년활동 핵심역량 측정시스템 접속(survey.kywa.or.kr)
3단계	지도자	회원가입 및 로그인(기관별 1개 ID 제공)
4단계	지도자	사전 측정 설문 생성 및 배포(QR코드 등)
5단계	청소년	사전 핵심역량 측정
6단계	지도자·청소년	역량기반 청소년활동 운영
7단계	지도자	사후 측정 설문 생성 및 배포(QR코드 등)
8단계	청소년	사후 핵심역량 측정
9단계	지도자	사전·사후 결과 분석
10단계	지도자	보고서 작성 및 향후 계획 반영



### 02 청소년활동 핵심역량 측정도구

#### ✓ 측정도구 구성

- 핵심역량 측정도구는 청소년의 발달 특성을 고려하여 '초기 청소년용'(만9~13세)과 '중·후기 청소년용'(만14~24세)'으로 구분되어 있으며, 각 도구는 문항 수, 문장 구성, 난이도, 사례 제시 방식 등에 있어 차별화되어 설계되어 있다.

\* 중·후기 청소년용 기준 7개 역량, 16개 하위요소, 79개 문항으로 구성

#### ▶ 핵심역량 측정도구 문항 구성

구분	하위요소	중·후기 청소년(만14~24세)	초기 청소년(만9~13세)
비판적사고	비판적사고	6문항	6문항
	공감	6문항	6문항
의사소통	소통	3문항	3문항
	공동체성	3문항	3문항
협업	협동성	5문항	5문항
	창의력	6문항	6문항
사회정서	창의적 사고력	6문항	6문항
	의사결정/자기표현	4문항	4문항
	또래관계 기술	5문항	5문항
진로개발	자기인식/관리조절	4문항	4문항
	진로인식	5문항	4문항
	진로탐색	6문항	5문항
디지털 문해력	진로설계	5문항	4문항
	디지털 도구의 활용	7문항	7문항
	정보의 조직 및 창출	4문항	4문항
	정보·데이터 분석 및 평가	5문항	5문항
	디지털 안전	5문항	5문항
합 계		79문항	76문항

- 핵심역량 측정도구는 선행연구를 통해 도출된 문항을 바탕으로 내용적·논리적 타당성을 검토하여 체계화하였으며, 현장 검토와 신뢰도 및 타당도 검증 등으로 측정의 정확성과 실효성을 높이고 있다.

▶ 청소년활동 핵심역량 측정도구 하위요소 및 출처

구분	하위요소	지표(출처)	원저자
비판적사고 (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 학생역량조사연구 (한국교육개발원, 2015)
	소통		
협업 (8문항)	공동체성	KEDI 학생역량 조사 연구 (남궁지영 외, 2015)	KEDI 학생역량조사연구 (한국교육개발원, 2015)
	협동성		
창의력 (6문항)	창의적사고력	한국의 교육지표·지수 개발연구 III :대학생 역량지수 개발연구 (김창환 외, 2014)	창의역량 측정지표 및 도구 개발 연구 (한국교육개발원, 2012)
사회정서 (16문항)	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)
	도래관계기술		
	자기인식/관리 조절		
진로개발 (18문항)	진로이해	2017 학생진로개발 역량지표 (한국직업능력개발원, 2017)	2017 학생진로개발 역량지표 (한국직업능력개발원, 2017)
	진로탐색		
	진로계획		
디지털 문해력 (21문항)	디지털 도구의 활용	수행형 기반 디지털리터러시 평가도구 개발연구 (2022, KERIS)	수행형 기반 디지털리터러시 평가도구 개발연구 (2022, KERIS)
	정보·데이터 분석 및 평가		
	디지털 안전		
	정보의 조직 및 창출	2021년 국가수준 초·중학생 디지털리터러시 수준 측정 연구 (2022, KERIS)	2021년 국가수준 초·중학생 디지털리터러시 수준 측정 연구 (2022, KERIS)

✓ 핵심역량 측정 세부내용

• 중·후기 청소년용(만14~24세)

구분	하위요소	문항
비판적 사고 (6문항)	비판적 사고 (6문항)	나는 어떤 행동이 가져올 전체적인 결과를 예측할 수 있다.
		나는 어떤 일을 하고 있을 때 그 일의 부분적인 사항들과 최종 목표와의 관계를 파악할 수 있다.
		나는 다른 사람들이 말을 할 때 그 말이 논리적인지 또는 앞뒤가 맞는지를 따져본다.
		복잡한 글을 읽고 이해하려는 노력은 중요하다고 생각한다.
		나는 어떤 사태에 대해 객관적이고 알맞은 근거를 바탕으로 판단하고 평가한다.
의사소통 (9문항)	공감 (6문항)	나는 친구의 기분을 이해하려고 노력한다.
		나는 친구의 마음(생각과 감정)을 잘 알 수 있다.
		나는 친구들의 고민을 잘 들어 준다.
		나는 친구가 선생님께 칭찬을 받으면 나도 기분이 좋아진다.
		나는 상대방의 표정과 몸짓을 살피면서 속마음을 이해한다.
	나는 대화할 때 이야기를 잘 듣고 있다는 것을 말이나 몸짓으로 보여준다.	
	소통 (3문항)	나는 대화를 할 때 어떻게 말할지 미리 생각하고 말한다.
		나는 듣는 사람이 이해할 수 있도록 쉽고 정확한 말을 골라 이야기 한다.
		나는 듣는 사람이 잘 이해할 수 있도록 예를 들어 설명한다.
		협업 (8문항)
나는 학교나 지역사회에서 일어난 일에 대한 내 생각을 말이나 글로 표현한다.		
나는 학교나 지역사회에서 일어난 일은 무엇이든 나와 관련이 있다고 생각하고 해결하기 위해 노력한다.		
협동성 (5문항)	나는 과제를 함께 하면서 내가 맡은 일이 마음에 들지 않더라도 최선을 다한다.	
	나는 과제를 함께 하는 친구들이 힘들어 할 때 힘이 나도록 응원한다.	
	나는 과제를 함께 하는 과정에서 친구들과 좀 더 친해지려고 노력한다.	
	나는 여럿이 과제를 하다가 다투더라도 양보하며 끝까지 마무리 한다.	
창의력 (6문항)	나는 과제를 함께 하는 친구들끼리 다투면 서로 화해하도록 나서서 돕는다.	
	창의적 사고력 (6문항)	현재에 만족하기보다 힘들어도 새로운 도전을 좋아한다.
		현실과 정반대의 상황에 대한 생각을 자주한다.
		아무 생각 없이 기존의 것을 그대로 반복하는 것을 싫어한다.
		친구들에 비해 질문이 많은 편이다.
그동안 경험하지 못한 일을 할 기회가 생기면 해보고 싶다.		
궁금한 것은 못 참는 성격이다.		

구분	하위요소	문항
사회정서 (13문항)	의사결정 자기표현 (4문항)	나는 차분하게 나의 감정을 표현할 수 있다.
		나는 나의 성공을 위해서 가족, 학교, 지역사회의 다른 사람들에게 어떠한 도움을 요청해야 하는지 알고 있다.
		나는 나의 목표를 달성하기 위해 해야 할 일을 설명할 수 있다.
		나는 목표를 향하고 있는 나의 진행 상황을 파악하고 있다.
	또래 관계기술 (5문항)	나는 다른 사람들이 표현한 감정을 이해한다.
		나는 다른 문화적 집단 사이의 차이를 구별할 수 있다.
		나는 집단에서 다른 사람들과 함께 긍정적으로 일한다.
		나는 친구를 사귀고 유지하는 다른 방법들을 알고 있다.
	자기인식/ 관리조절 (4문항)	나는 나의 행동에 책임이 있음을 이해한다.
		나는 학교에서 규칙을 지킬 필요가 있음을 알고 있다.
		나는 어떠한 상황들이 나에게 문제가 되는지 미리 파악할 수 있다.
		나는 나를 곤경에 빠트릴 수 있는 사람이나 상황을 거절할 수 있다.
	진로개발 (16문항)	진로인식 (5문항)
나는 내가 무엇을 잘하는지 알고 있다.		
나는 미래에 새로운 직업이 생겨날 수 있음을 안다.		
나는 직업인에게 도덕성이 중요하다고 생각한다.		
진로탐색 (6문항)		나는 여러 가지 직업에 대해 많이 알고 있다.
		나는 내가 원하는 직업에 대한 정보를 어떻게 찾아야 하는지 알고 있다.
		나는 내가 관심 있는 진로와 관련 있는 정보를 알고 있다.
		나는 미래에 전망이 밝은 직업에 대해서 알고 있다.
		나는 나에게 맞는 직업을 찾기 위해 다양한 진로체험을 하고 있다.
		나는 진로나 직업에 대해 궁금한 점이 생기면 선생님 또는 전문가에게 진로상담을 받는다.
진로설계 (5문항)		나는 하나의 진로만 생각하지 않고 다양한 진로를 찾고 싶다.
		나는 직업세계가 변할 수 있음을 고려하면서 진로를 탐색한다.
		나는 내 꿈을 이루기 위해 무엇을 해야 할지를 알고 있다.
		나는 부모님이나 선생님의 뜻보다 나의 뜻으로 진로를 선택할 것이다.
		나는 내가 원하는 진로와 관련된 학교에 진학하려고 준비하고 있다.

구분	하위요소	문항
디지털 문해력 (21문항)	디지털 도구의 활용 (7문항)	이용목적에 따라 디지털 도구(기기, 정보, 서비스, 앱 등)를 효율적으로 선택한다.
		일상생활에서 자신이 원하는 목적에 따라 디지털 도구를 적합하게 활용한다.
		자신이 활용하는 디지털 도구를 효율적으로 관리하고 운영한다.
		소프트웨어 및 앱 등 자주 등장하는 사용자 인터페이스 규칙을 이해하고 디지털 도구를 활용하는데 필요한 아이콘 및 컨트롤을 적절하게 사용한다.
		디지털 도구를 활용하는 동안 문제가 발생했을 때 이를 해결하기 위한 전략을 제안한다.
		컴퓨터 네트워크에 문제가 발생 했을 때 이를 해결하기 위해 무엇을 해야 할지를 제안한다.
		자신이 사용하는 디지털 도구의 기본기능을 원활하게 사용한다.
	정보의 조직 및 창출 (4문항)	수집된 정보의 내용 중에서 문제해결에 필요한 내용을 골라 조직할 수 있다.
		수집된 정보의 내용을 문제해결에 적합하거나 이해하기 쉬운 형태로 표현할 수 있다.
		수집 또는 창출된 정보를 공유할 수 있도록 다양한 형태로 변환시킬 수 있다.
		수집된 정보를 바탕으로 새로운 정보를 창출 할 수 있다.
정보· 데이터 분석 및 평가 (5문항)	검색한 정보와 데이터의 유용성을 평가한다.	
	정보의 진실성 및 오류, 편향성, 상업성 등을 파악한다.	
	다양한 정보와 데이터에 대해 평가기준에 따라 우선순위를 정한다.	
	표, 다이어그램 등 다양한 디지털 형태의 정보·데이터를 분석한다.	
디지털 안전 (5문항)	바이러스 및 악성코드에 주의하여 정보를 수집·저장·활용한다.	
	저작권 표시 및 저작권 개념을 이해하고 타인의 저작물을 보호하는 방법을 실천한다.	
	개인정보 보호의 중요성을 인식하여 자신과 타인을 온라인상의 위험으로부터 보호하는 방법을 실천한다.	
	디지털 범죄(신분 도용, 무단 정보 침해 및 사칭, 신원 은폐, 피싱, 악성 소프트웨어 배포 등)를 인식하고 대처하는 방법을 실천한다.	
	소셜 미디어 상에서 자신의 디지털 평판을 고려하여 온라인상에서 적절히 행동한다.	

• 초기 청소년용(만9~13세)

구분	하위요소	문항
비판적 사고 (6문항)	비판적사고 (6문항)	내가 한 행동이 나중에 어떤 결과를 가져올지 예상할 수 있다.
		나는 어떤 일을 하고 있을 때 그 일의 부분들이 마지막 목표에 어떤 영향을 주는지 알 수 있다.
		나는 다른 사람들이 말을 할 때 앞뒤가 맞는지를 따져본다.
		나는 복잡하고 어려운 글을 읽고 이해하려고 애쓰는 것이 중요하다고 생각한다.
		나는 어떤 사건에 대해 알맞은 근거를 찾아 객관적으로 판단하고 평가한다.
		나는 어떤 의견에 대해서 결정할 때 다양한 방법을 생각하고, 판단한다.
의사소통 (9문항)	공감 (6문항)	나는 친구의 기분을 이해하려고 노력한다.
		나는 친구의 마음(생각과 감정)을 잘 알 수 있다.
		나는 친구들의 고민을 잘 들어 준다.
		나는 친구가 선생님께 칭찬을 받으면 나도 기분이 좋아진다.
		나는 상대방의 표정과 몸짓을 살피면서 속마음을 이해한다.
		나는 대화할 때 이야기를 잘 듣고 있다는 것을 말이나 몸짓으로 보여준다.
	소통 (3문항)	나는 대화를 할 때 어떻게 말할지 미리 생각하고 말한다.
		나는 듣는 사람이 이해할 수 있도록 쉽고 정확한 말을 골라 이야기 한다.
		나는 듣는 사람이 잘 이해할 수 있도록 예를 들어 설명한다.
협업 (8문항)	공동체성 (3문항)	나는 학교나 동네에서 일어나는 일들에 관심을 가진다.
		나는 학교나 동네에서 일어난 일에 대한 내 생각을 말이나 글로 표현한다.
		나는 학교나 동네에서 일어난 문제들이 나와 관련이 있다고 생각하기 때문에 그 문제를 해결하기 위해 노력한다.
	협동성 (5문항)	나는 어떤 일을 친구들과 함께 하면서 내가 맡은 일이 마음에 들지 않더라도 열심히 한다.
		나는 어떤 일을 함께하는 친구들이 힘들어 할 때 힘이 되는 말을 해준다.
		나는 어떤 일을 함께하는 과정에서 친구들과 좀 더 친해지려고 노력한다.
		나는 여럿이 어떤 일을 하다가 다투더라도 양보하며 마지막까지 잘 끝낸다.
		나는 어떤 일을 함께하는 친구들끼리 다툼이 생기면 서로 화해하도록 나서서 돕는다.
창의력 (6문항)	창의적 사고력 (6문항)	나는 현재에 만족하지 않고, 새로운 일에 도전하는 것을 좋아한다.
		나는 현실에서 일어날 수 없는 일을 자주 상상한다.
		나는 아무생각 없이 같은 일을 계속 반복하는 것을 싫어한다.
		나는 친구들에 비해 질문이 많은 편이다.
		나는 그동안 경험하지 못한 일을 할 기회가 생기면 해보고 싶다.
		나는 궁금한 것을 못 참는다.



구분	하위요소	문항
사회정서 (13문항)	의사결정 자기표현 (4문항)	나는 차분하게 나의 감정을 표현할 수 있다.
		나는 나의 성공을 위해서 가족, 학교, 지역사회의 다른 사람들에게 어떠한 도움을 요청해야 하는지 알고 있다.
		나는 나의 목표를 달성하기 위해 해야 할 일을 설명할 수 있다.
		나는 목표를 향하고 있는 나의 진행 상황을 파악하고 있다.
	도래 관계기술 (5문항)	나는 다른 사람들이 표현한 감정을 이해한다.
		나는 다른 문화적 집단 사이의 차이를 구별할 수 있다.
		나는 집단에서 다른 사람들과 함께 긍정적으로 일한다.
		나는 친구를 사귀고 유지하는 다른 방법들을 알고 있다.
	자기인식/ 관리조절 (4문항)	나는 나의 행동에 책임이 있음을 이해한다.
		나는 학교에서 규칙을 지킬 필요가 있음을 알고 있다.
		나는 어떠한 상황들이 나에게 문제가 되는지 미리 파악할 수 있다.
		나는 나를 곤경에 빠트릴 수 있는 사람이나 상황을 거절할 수 있다.
진로개발 (13문항)	진로인식 (4문항)	나는 내가 무엇을 좋아하는지 알고 있다.
		나는 내가 무엇을 잘 하는지 알고 있다.
		나는 미래에 새로운 직업이 생겨날 수 있음을 알고 있다.
		나는 직업인에게 도덕성이 중요하다고 생각한다.
	진로탐색 (5문항)	나는 여러 가지 직업에 대해 많이 알고 있다.
		나는 내가 원하는 직업에 대한 정보를 어떻게 찾아야 하는지 알고 있다.
		나는 미래에 전망이 밝은 직업에 대해서 알고 있다.
		나는 나에게 맞는 직업을 찾기 위해 다양한 체험활동을 하고 있다.
		나는 내가 관심 있는 진로에 대해 궁금한 점이 생기면 선생님과 이야기 나눈다.
	진로설계 (4문항)	나는 나의 꿈을 이루기 위해 여러 가지(흥미, 적성, 가치관 등)를 생각할 수 있다.
		나는 나의 진로를 계획할 때 먼 미래까지 고려한다.
		나는 내 꿈을 이루기 위해 무엇을 해야 할지를 알고 있다.
		나는 부모님이나 선생님의 뜻보다 나의 뜻에 따라 진로를 선택할 것이다.

구분	하위요소	문항
디지털 문해력 (21문항)	디지털 도구의 활용 (7문항)	이용목적에 따라 디지털 도구(기기, 정보, 서비스, 앱 등)를 효율적으로 선택한다.
		일상생활에서 자신이 원하는 목적에 따라 디지털 도구를 적합하게 활용한다.
		자신이 활용하는 디지털 도구를 효율적으로 관리하고 운영한다.
		소프트웨어 및 앱 등 자주 등장하는 사용자 인터페이스 규칙을 이해하고 디지털 도구를 활용하는데 필요한 아이콘 및 컨트롤을 적절하게 사용한다.
		디지털 도구를 활용하는 동안 문제가 발생했을 때 이를 해결하기 위한 전략을 제안한다.
		컴퓨터 네트워크에 문제가 발생 했을 때 이를 해결하기 위해 무엇을 해야 할지를 제안한다.
		자신이 사용하는 디지털 도구의 기본기능을 원활하게 사용한다.
	정보의 조직 및 창출 (4문항)	수집된 정보의 내용 중에서 문제해결에 필요한 내용을 골라 조직할 수 있다.
		수집된 정보의 내용을 문제해결에 적합하거나 이해하기 쉬운 형태로 표현할 수 있다.
		수집 또는 창출된 정보를 공유할 수 있도록 다양한 형태로 변환시킬 수 있다.
		수집된 정보를 바탕으로 새로운 정보를 창출 할 수 있다.
	정보·데이터 분석 및 평가 (5문항)	검색한 정보와 데이터의 유용성을 평가한다.
		정보의 진실성 및 오류, 편향성, 상업성 등을 파악한다.
		다양한 정보와 데이터에 대해 평가기준에 따라 우선순위를 정한다.
		표, 다이어그램 등 다양한 디지털 형태의 정보·데이터를 분석한다.
		인터넷, 응용 소프트웨어 등 적절한 디지털 도구를 활용하여 정보와 데이터를 분석한다.
	디지털 안전 (5문항)	바이러스 및 악성코드에 주의하여 정보를 수집·저장·활용한다.
		저작권 표시 및 저작권 개념을 이해하고 타인의 저작물을 보호하는 방법을 실천한다.
		개인정보 보호의 중요성을 인식하여 자신과 타인을 온라인상의 위험으로부터 보호하는 방법을 실천한다.
		디지털 범죄(신분 도용, 무단 정보 침해 및 사칭, 신원 은폐, 피싱, 악성 소프트웨어 배포 등)를 인식하고 대처하는 방법을 실천한다.
		소셜 미디어 상에서 자신의 디지털 평판을 고려하여 온라인상에서 적절히 행동한다.

### 03 측정 결과 활용 및 분석

- 핵심역량 결과는 표본 규모와 활동의 운영 상황 등에 따라 달라질 수 있다.
- 핵심역량 결과는 활동의 효과성을 살펴보기 위함이며, 지도자가 역량기반 청소년활동의 기획과 운영의 성과를 파악하기 위한 기초자료로 활용할 뿐 청소년 개인의 능력을 평가하는 목적으로 사용할 수 없다.

#### ✓ 측정 결과 분석 방법

##### ▶ 예시) 핵심역량별 측정 결과 확인

**의사소통 역량**

(단위: 명, 점)

구분	사례수	사전		사후		t	p	
		평균	표준편차	평균	표준편차			
전체	95	3.95	0.73	4.27	0.69	-5.580	0.000***	
성별	남성	59	3.92	0.71	4.27	0.63	-5.311	0.000***
	여성	36	3.99	0.78	4.27	0.78	-2.547	0.015*
교급	초등학교	0						
	중학교	94	3.94	0.74	4.26	0.69	-5.484	0.000***
	고등학교	1	4.44		5.00			
	대학교	0						

\*\*\* : p<0.001, \*\* : p<0.01, \* : p<0.05

- 핵심역량 결과를 확인하는 이유는 해당 활동의 기획 및 운영에 대한 성과를 파악하기 위함이며, 활동 사전-사후의 핵심역량 차이를 비교하여 활동이 청소년의 핵심역량 함양에 실제로 영향을 미쳤는지를 확인할 수 있다.
- 설정된 핵심역량이 두 개 이상인 경우, 설정된 핵심역량의 60% 이상에서 통계적으로 유의미한 효과가 도출되어야 활동의 목표를 달성했다고 판단할 수 있다.

▶ (예시) 핵심역량 측정 결과(시스템 화면)

등록한 활동별 확인

구분	사전		사후		사례수 (N)	t	유의확률	사전·사후 평균의 차이	사전 신뢰 구간		사후 신뢰 구간		효과성
	평균	표준편차	평균	표준편차					하한	상한	하한	상한	
디지털 문해력	74.561	18.371	86.554	7.859	19	-4.376	0.000	-11.993	66.301	82.822	83.020	90.088	Y
진로개발	80.567	11.853	92.375	5.645	19	-6.470	0.000	-11.808	75.238	85.897	89.837	94.914	Y

참고 1 핵심역량 결과 해석을 위한 참고자료

통계량 t (t-value)

- t값은 t 검정에 이용되는 검정통계량으로, 전달드린 결과상에서는 사전-사후 일대일 대응 검증을 통해서 도출된다. t값이 0에 가까울수록 사전 점수 대비 사후 점수의 유의미한 차이가 없을 가능성이 높다. t값의 절대값이 큰 경우, 두 집단(사전-사후) 간 평균 차이가 있다고 결론을 내릴 수 있는 근거가 되며, 해석할 때 p값과 함께 사용하여 활동이 사전 대비 사후의 효과성이 있었는지를 판단할 수 있다.
  - t의 절대값이 1 초과일 경우 사전 대비 사후 측정 값에 큰 차이가 있고, 이 차이는 우연이 아니므로 활동에게 효과가 있었음을 유의미하게 결론지을 수 있다.
  - t의 절대값이 0~1 사이일 경우 사전 대비 사후 측정 값에 차이가 작거나 없으며, 이 차이가 우연일 가능성이 크기 때문에 유의미하지 않다고 결론을 내릴 수 있다.
- \* 절대값: 부호(+, -)를 제외한 숫자 크기만을 나타내는 값(-2의 절대값은 2입니다)

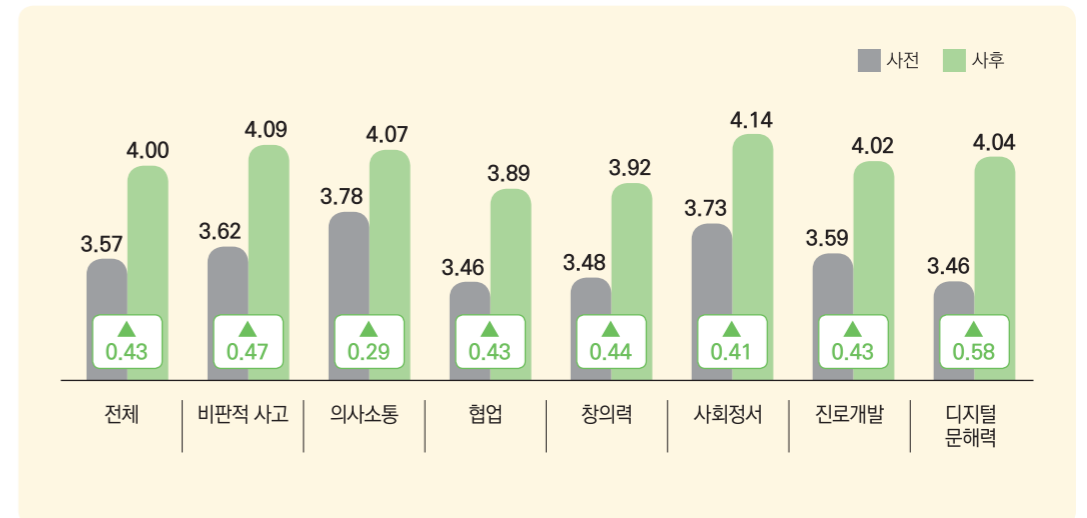
유의확률 p (p-value)

- p(유의확률)를 통해 활동이 사전 대비 사후 결과가 유의미한 차이를 보이는지, 아니면 우연히 발생한 것인지를 확인할 수 있다. 보통 p값이 0.05보다 작으면 "핵심역량 효과성 측정에 의한 사전 대비 사후 결과가 우연이 아니라 유의미한 차이가 있음을 보여준다"고 판단한다. p값이 작을수록 활동의 효과를 더 신뢰할 수 있다는 뜻이며, 핵심역량 측정시스템 분석리포트 중 p값에 기재된 \*는 다음을 의미한다.
- \*\*\* 99% 수준에서 유의하다.(신뢰수준 99%)
- \*\* 95% 수준에서 유의하다.(신뢰수준 95%)
- \* 90% 수준에서 유의하다.(신뢰수준 90%)
- (예) 신뢰수준 95%: 실험을 100번 하면 95번은 같은 결과가 나온다고 볼 수 있습니다.
- 따라서 P(유의확률)값과 \*(신뢰수준)으로 결과의 신뢰성을 판단할 수 있다.

참고 2 효과성 측정 결과

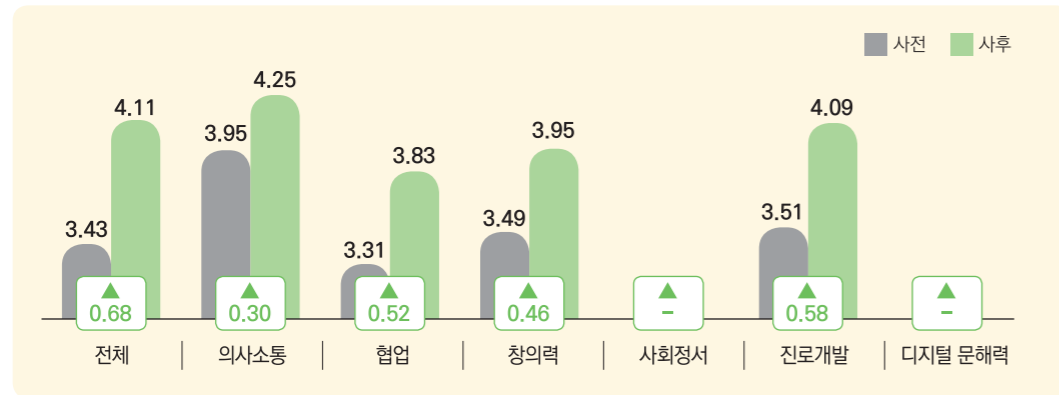
2024년 우수 청소년활동 지원사업 역량별 효과성

- 우수 청소년활동 지원사업의 7개 역량별 사전·사후 효과성 점수를 살펴보면 전 영역에서 사후 효과성 결과가 높게 나타났으며, 전 영역에서 그 차이가 통계적으로 유의(p<0.001)한 것으로 나타남.
- '전체'의 사전조사 평균점수는 3.57점, 사후조사 평균점수는 4.00점으로 사후조사가 0.43점 증가함.
- '비판적사고'의 사전조사 점수는 3.62점, 사후조사 점수는 4.09점으로 사후조사가 0.47점 증가함.
- '의사소통'의 사전조사 점수는 3.78점, 사후조사 점수는 4.07점으로 사후조사가 0.29점 증가함.
- '협업'의 사전조사 점수는 3.46점, 사후조사 점수는 3.89점으로 사후조사가 0.43점 증가함.
- '창의력'의 사전조사 점수는 3.48점, 사후조사 점수는 3.92점으로 사후조사가 0.44점 증가함.
- '사회정서'의 사전조사 점수는 3.73점, 사후조사 점수는 4.14점으로 사후조사가 0.41점 증가함.
- '진로개발'의 사전조사 점수는 3.59점, 사후조사 점수는 4.02점으로 사후조사가 0.43점 증가함.
- '디지털 문해력'의 사전조사 점수는 3.46점, 사후조사 점수는 4.04점으로 사후조사가 0.58점 증가함.

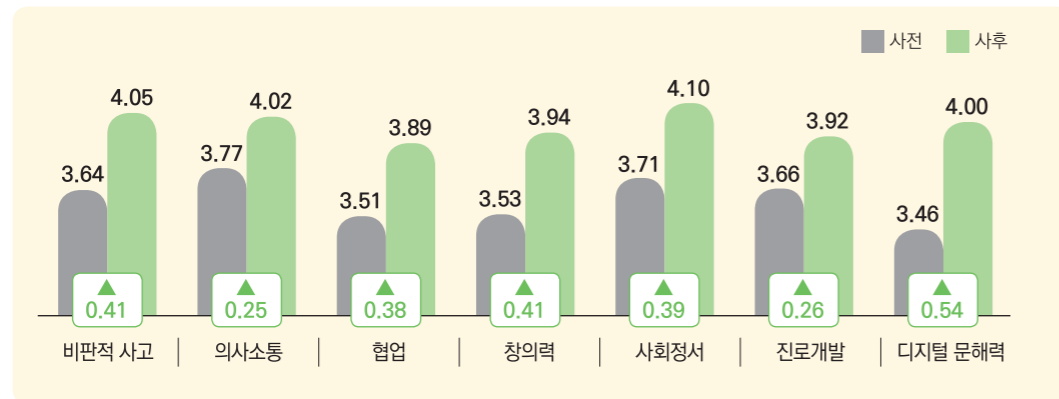


### 우수 청소년활동 지원사업의 활동 영역별 효과성

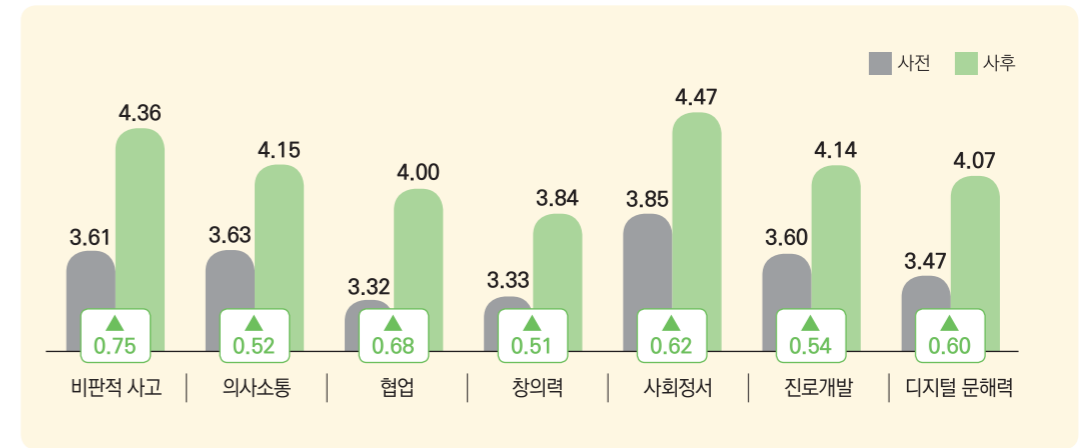
- (청소년 진로활동) 청소년 진로활동의 역량별 효과성 결과는 '비판적사고' 0.68점 증가(사전 3.43점 → 사후 4.11점), '의사소통' 0.30점 증가(사전 3.95점 → 사후 4.25점), '협업' 0.52점 증가(사전 3.31점 → 사후 3.83점), '창의력' 0.46점 증가(사전 3.49점 → 사후 3.95점), '사회정서' 0점 증가(사전 3.51점 → 사후 3.51점), '진로개발' 0.58점 증가(사전 3.51점 → 사후 4.09점)한 것으로 조사됨.
- 청소년 진로활동의 경우 모든 역량에서 그 차이가 통계적으로 유의한 것으로 나타남( $p < 0.001$ ).



- (학교 연계 청소년활동) 학교 연계 청소년활동의 역량별 효과성 결과는 '비판적사고' 0.41점 증가(사전 3.64점 → 사후 4.05점), '의사소통' 0.25점 증가(사전 3.77점 → 사후 4.02점), '협업' 0.38점 증가(사전 3.51점 → 사후 3.89점), '창의력' 0.41점 증가(사전 3.53점 → 사후 3.94점), '사회정서' 0.39점 증가(사전 3.71점 → 사후 4.10점), '진로개발' 0.26점 증가(사전 3.66점 → 사후 3.92점), '디지털 문해력' 0.54점 증가(사전 3.46점 → 사후 4.00점)한 것으로 조사됨.
- 학교 연계 청소년활동의 경우 모든 역량에서 그 차이가 통계적으로 유의한 것으로 나타남( $p < 0.001$ ).

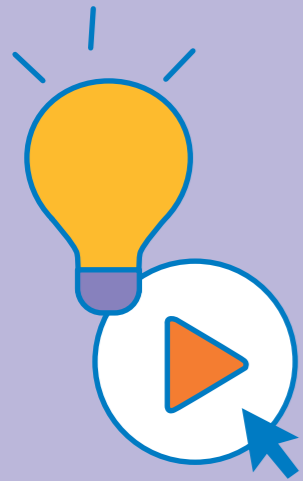
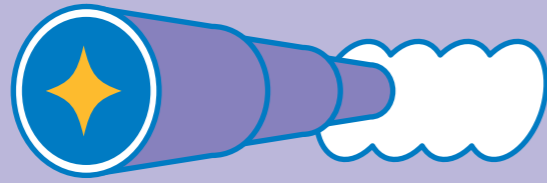


- (청소년 디지털활동) 청소년 디지털활동의 역량별 효과성 결과는 '비판적사고' 0.75점 증가(사전 3.61점 → 사후 4.36점), '의사소통' 0.52점 증가(사전 3.63점 → 사후 4.15점), '협업' 0.68점 증가(사전 3.32점 → 사후 4.00점), '창의력' 0.51점 증가(사전 3.33점 → 사후 3.84점), '사회정서' 0.62점 증가(사전 3.85점 → 사후 4.47점), '진로개발' 0.54점 증가(사전 3.60점 → 사후 4.14점), '디지털 문해력' 0.60점 증가(사전 3.47점 → 사후 4.07점)한 것으로 조사됨.
- 청소년 디지털활동의 경우 모든 역량에서 그 차이가 통계적으로 유의한 것으로 나타남( $p < 0.001$ ).



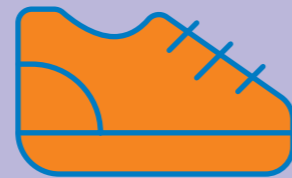
※ 2024년 우수 청소년활동 프로그램 지원사업 핵심역량 효과성 분석 결과보고서(한국청소년활동진흥원, 2024) 일부 발췌

2025  
역량기반 청소년활동  
가이드북



PART  
IV

역량기반 청소년활동  
**운영사례**  
(KYWA형 PBL 프로젝트)



GUIDE  
BOOK

PART  
**IV**

## 역량기반 청소년활동 운영사례

(KYWA형 PBL 프로젝트)

\* KYWA형 PBL은 프로젝트 중심 활동으로 청소년이 주도적으로 도전 질문을 해결하고, 결과물을 공유하는 활동 과정을 통해 창의력과 협업 그리고 디지털 문해력을 키워나갈 수 있도록 설계한 역량기반 청소년활동입니다.

### 에코 크리에이터 되기 프로젝트 활동

**도전질문** “정크아트로 사람들이 환경보호에 동참하게 하는 방법은?”

미술   도덕   환경   경제   창의력   협업   디지털 문해력

#### 01 프로젝트 대상

본 프로젝트는 중학교 2학년 이상 청소년을 참여 대상으로 선정하여 디자인하였다. 지도자는 활동에 참여하는 청소년의 나이를 고려하여 프로젝트를 운영해야 한다\*.

\* 예를 들어, 프로젝트에 참여한 청소년 중에 초등학생이 있다면 초등 교과의 도덕과 미술 과목이 요구하는 성취기준과 수준(참여 청소년이 배워서 알고 있는 정도)을 고려하여 프로젝트를 운영해야 한다.

#### 02 핵심역량

본 프로젝트는 청소년활동 7대 핵심역량(창의력, 협업, 의사소통, 비판적 사고력, 사회정서, 진로개발, 디지털 문해력) 중 창의력, 협업, 디지털 문해력을 핵심역량 향상을 목표로 디자인했다. 청소년은 본 활동이 청소년의 핵심역량을 향상하는 데 도움이 되는지 확인할 수 있도록, 활동 전과 활동 후 해당 핵심역량의 수준을 묻는 설문에 응답해야 한다. 한국청소년활동진흥원은 그 두 데이터를 분석하여 프로젝트 활동과 청소년의 핵심역량 변화 간의 유의도를 t검정을 통해 검증하고, 그 결과를 KYWA형 PBL 운영기관에 제공한다.



#### ▶ 핵심역량

<b>창의력</b>	· 지폐품을 활용하여 지속가능한 발전 및 환경보호 메시지를 담은 독창적인 작품을 만들 수 있다.
<b>디지털 문해력</b>	· 지도전지문을 해결하기 위해 생성형 AI 등 다양한 디지털 도구와 기술을 능숙하고 안전하게 활용할 수 있다.
<b>협업</b>	· 지주변 문제에 관심을 가지고, 문제를 해결하는 데 힘을 보탬 수 있다. · 지내가 잘할 수 있는 일이더라도 다른 팀원에게 기회를 양보하고, 기회를 얻은 팀원이 그 일을 잘 해낼 수 있도록 흔쾌히 도울 수 있다.

#### 03 성취기준

본 프로젝트는 '2015 개정 교육과정'의 중학교 성취기준 중에서 도덕 교과와 미술 교과의 성취기준을 토대로 중학교 2학년 이상 청소년을 프로젝트 참여 대상으로 선정하여 설계하였다.

여기서 말하는 성취기준은 프로젝트를 통해 배워야 하는 학습 목표(Learning Objective)가 아니라, 활동을 하기 전에 알고 있으면 도전질문을 해결하는 데 도움이 되는 지식 중 하나로, 활동을 통해 교실에서 배웠던 교과과정 속 지식을 실생활에서도 활용할 수 있는 수준으로 끌어올릴 대상이지, 활동을 통해 학습해야 하는 것은 아니다. 즉, 지도자가 해당 지식을 가르칠 필요는 없다.

교과목의 성취기준을 청소년활동에 반영한 이유는 학교에서 배운 지식을 바탕으로 활동을 했을 때의 성과가 그렇지 않은 활동의 성과에 비해 높기 때문이다.

#### ▶ 성취기준

<b>9도04-01</b>	인간과 자연의 조화를 통한 삶의 중요성과 환경 보호의 필요성을 다각적으로 이해하고, 지속가능성의 관점에서 소비생활과 환경에 대한 가치관을 평가해보며, 환경친화적인 실천 기술을 익힐 수 있다.
<b>9미01-03</b>	미술과 다양한 분야가 서로 영향을 준 사례를 찾을 수 있다.
<b>9미03-03</b>	미술 용어와 지식을 활용하여 작품의 내용과 의미를 배경과 관련지어 해석할 수 있다.
<b>9미03-04</b>	미술 작품, 관람자, 전시 장소 등의 특징을 고려하여 전시를 기획할 수 있다.

- ① 생태계 파괴가 곧 인간 삶의 파괴로 직결됨을 인식하고, 자신의 소비 생활과 환경에 대한 가치관을 평가할 수 있다.  
**9도04-01**
- ② 또한 환경문제 해결을 위한 구체적인 실천 방안을 살펴봄으로써 환경친화적인 삶 또는 녹색 생활 실천 역량을 함양한다. **9도04-01**

③ 공동체의 회복에 기여하고 사회를 변화시키고자 노력하는 예술가의 사례를 찾아 팀원들에게 설명할 수 있다.

9미01-03

④ 폐품으로 만든 작품의 예술적 가치를 찾아 설명할 수 있다. 9미03-03

⑤ 폐품으로 만든 작품의 특성, 전시 장소 등 전시 기획의 주요 요소를 고려하여 효과적으로 전시를 기획할 수 있다.

9미03-04

성취기준 설정 Tip

교과목의 성취기준은 한국교육과정평가원이 운영하는 학생평가지원포털 (<https://stas.moe.go.kr/>)에서 확인할 수 있다.

## 04 프로젝트 개발 배경

### 1 범지구적 환경문제 해결의 필요성 증대

현대 사회의 소비주의적 경향은 대량 생산과 대량 소비를 촉진해왔으며, 이는 곧 폐품 급증으로 이어지고 있다. 특히 페플라스틱, 의류, 비닐, 일회용품 등 다양한 생활 폐기물이 환경에 미치는 부정적 영향은 심각한 수준에 이르렀다. 이러한 생활 폐기물들은 생산과정에서 온실가스를 배출할 뿐만 아니라, 폐기와 재활용 과정에서도 많은 환경문제를 일으킨다.

이러한 문제들은 우리 사회의 지속가능성에 심각한 도전을 제기하고 있으며, 이에 대한 인식을 제고하고 적극적인 대응을 촉구하는 범지구적 노력이 필요하다. 본 프로젝트는 생활 폐기물을 활용하여 예술 작품을 창조함으로써, 지역사회 구성원들이 환경보호에 동참하도록 하는 구체적인 행동 변화를 유도하는 것이 목표이다.

### 2 청소년 주도(youth-driven) 봉사활동 활성화 필요

청소년이 건강하게 성장하는 데 중요한 역할을 하는 봉사활동은 대표적인 비교과 활동이다. 그런데 2019년 11월 28일, 교육부가 발표한 대입제도 공정성 강화 방안에 따라 2024년 대입부터 정규 교육 과정이 아닌 비교과 활동, 자기소개서는 폐지된다. 청소년은 물론이고 우리 사회가 건강하게 성장하는 데 중요한 역할을 하는 봉사활동의 위축으로 이어질 수 있는 상황이다.

이에 한국청소년활동진흥원은 청소년의 행위주체성(youth agency)과 활동의 지속성을 담보한 독일의 PBL 방식 수업 사례를 벤치마킹<sup>1)</sup>하여 도전질문을 해결하는 과정에서 청소년이 주도적으로 지역사회 기반 봉사활동을 기획하고 실천하는 PBL 방식 청소년활동 모델을 개발하였다.

1) 벤치마킹한 사례는 에머리히 시립 종합학교(Städt. Gesamtschule Emmerich)의 학생회사 프로젝트 중 하나인 학생회사 Rheinhalting 프로젝트 사례이다. 학생회사 Rheinhalting 프로젝트는 지역 명소인 라인강의 오염 문제를 해결하는 프로젝트다. 프로젝트에 참여한 청소년은 라인강 오염 문제를 해결하기 위해 라인강에서 폐품을 수거하여 예술 작품 또는 기념품을 만들어, 지역 서점과 협력하여 기념품을 판매하고, 수익금으로 문제 해결을 시도한 프로젝트다. 해당 프로젝트는 현재까지도 지속 중이다(활동 포트폴리오 링크: <https://www.ge-emmerich.de/rheinhalting/>).

## 05 공개할 결과물

PBL(Project Based Learning; 프로젝트 기반 학습) 방식 청소년활동을 개발하고, 운영하는 이유는 PBL 방식 청소년활동이 청소년의 행위주체성을 강화하고 핵심역량을 향상하는 데 효과적인 방식이기 때문이다. PBL 방식 청소년활동의 여러 요소(어려운 문제 또는 질문, 지속적 탐구, 실제성, 청소년의 의사와 선택권, 성찰, 엄격한 비평가 개선, 공개할 결과물) 중 공개할 결과물도 청소년의 행위주체성 강화에 도움을 주는 요소 중 하나다. 따라서 공개할 결과물 제작 활동을 디지털 프로그램처럼 단순히 무엇을 만들지 정해진 다음 재료를 주고 만들게 하는 활동으로 운영해서는 안 된다. 무엇을 만들 것인지도 청소년이 정해야 하고, 결과물에 대한 책임도 청소년이 져야 한다.

또한, 공개할 결과물은 반드시 청중에게 공개해야 하고, 도전질문 해결에 유용한 것인지 '엄격한 비평'을 받고 청중의 비평을 반영한 '개선' 계획을 고민해야 한다. 그래서 PBL 방식 청소년활동에서 공개할 결과물 제작 활동은 단순히 상상한 것을 만드는 활동이 아니라 실제로 문제 해결에 활용할 수 있는 실용적인 것을 만드는 활동으로 운영해야 한다.

KYWA형 PBL 모델의 공개할 결과물은 출판물, 온라인 게시물, 연극 등 다양한 형태로 제작할 수 있으나, 어떤 형태이건 청중에게 공개했을 때 '엄격한 평가'와 '평가를 통한 개선'을 할 수 있는 것이어야 하며, 도전질문을 해결하는 데 도움이 되는 것이어야 한다.

따라서 에코 크리에이터 되기 프로젝트의 공개할 결과물은 "폐기물로 만든 작품으로 사람들이 환경보호에 동참하게 하는 방법은?"이라는 도전질문의 답으로 적합해야 하고, 청중이 폐품으로 만든 작품을 접했을 때 환경보호 활동에 동참해야겠다는 생각을 할 수 있는 것이어야 한다.

**주의1** 공개할 결과물은 반드시 청소년이 결정해야 한다. 지도자는 청소년이 어떤 결과물을 만들 것인지 스스로 결정할 수 있도록 코칭(지원)해야 한다.

**주의1** 캠페인은 환경 주제 프로젝트 활동의 단골이다. 그런데 캠페인은 참여 청소년에게 제공하는 디지털 프로그램이지 공개할 결과물은 아니다. 오히려 1) 캠페인에 많은 사람이 참여할 수 있도록 유인하는 '혁신적 아이디어가 담긴 포스터', 2) 캠페인에 참여한 지역 주민에게 제공하기 위해 폐품으로 만든 기념품 등이 공개할 결과물이다<sup>2)</sup>.

**주의1** 공개할 결과물은 청중에게 공개했을 때 도전질문을 해결하는 데 효과가 있었거나, 있을 것임을 증명해야 한다. 예를 들어, 혁신적 아이디어가 담긴 포스터를 만들었더니 포스터로 홍보한 행사에 많은 사람이 참석했다거나, 폐품으로 기념품을 만들었더니 많은 사람이 해당 기념품을 받기 위해 캠페인에 참여했다는 등 공개할 결과물이 사람들의 행동을 유발했다는 증거를 수집 및 제시해야 한다. 지도자는 이러한 공개할 결과물의 요건을 청소년에게 미리 이야기 해줘야 한다.

2) 해당 아이디어가 좋은 아이디어라는 것은 아니다. 캠페인보다는 '차라리' 그러한 것을 만드는 게 좋다는 의미다.

06 프로젝트 활동 평가

• 지도자의 평가

평가는 지도자가 수행해야 하는 역할 중 매우 큰 비중을 차지한다. KYWA형 PBL은 핵심역량 평가와 교과목 내용 지식의 성취수준을 평가해야 한다. 모든 청소년을 동시에 평가하거나 매회기 성취기준과 역량을 평가해야 하는 것은 아니다. 지도자가 한 번에 평가할 수 있는 요소와 대상은 한정적일 수밖에 없어, 지도자는 ①누구의 ②어떤 요소를 ③언제 평가할지 평가 계획을 잘 세워야 한다.

대집단 평가 시 주의사항

청소년의 활동 모습을 여러모로 면밀하게 관찰할 수 있는 소집단 활동과 달리 대집단 활동은 청소년을 관찰하고 평가하는 게 보통 어려운 일이 아니다. 그래서 지도자는 더욱 특정 핵심역량과 성취기준을 평가하기 좋은 시기를 정해둬야 하며, 그때를 이용해 미리 특정해둔 청소년을 관찰하여 핵심역량 또는 성취기준을 평가해야 한다. 이를 위해 프로젝트 전개도에 평가시기와 대상을 표시해두면 평가를 놓치지 않는데 도움이 된다.

평가는 청소년의 성장에 도움을 주는 자료로써, 청소년에게 등급이나 순위를 부여하기 위함이 아니라 활동을 마무리한 청소년이 다음 활동을 선택하는 데 도움을 주기 위해 하는 것이다. 지도자는 이러한 사실을 잊어서는 안 되며, 활동 종료 후 평가 결과를 청소년과 공유해야 한다.

• 청소년의 평가

청소년은 탐구활동을 통해 도전질문을 해결하는 것뿐만 아니라 활동 과정에서 자신에게 어떤 변화가 일어나고 있는지 성찰도 해야 한다.

청소년의 자기 평가는 프로젝트 활동이 KYWA형 PBL의 7가지 요소 중 하나인 비평과 개선으로 이어질 수 있게 하는 도구이기에 매우 중요하다. 또한, 청소년은 자기 평가를 통해 자신의 학습 수준을 점검하고 개선할 기회를 얻게 되고, 나아가 프로젝트 활동을 발전시키고 결과물을 개선하는 데에도 도움을 주게 된다.

에코 크리에이터 되기 평가 자료

평가 1 교과 성취기준 평가 문항(변경 불가)

• 도덕과 성취기준 평가 양식

9도04-01	상	환경에 대한 관점을 명확하게 이해하고, 주어진 상황 속 환경문제의 원인 분석이 적절하며, 제시한 해결방안이 실현가능성이 높다.
인간과 자연의 조화로운 삶의 중요성과 환경 윤리적 관점에서 환경 보호 필요성을 이해하고, 생태계 보존을 위한 도덕적 민감성을 함양한다.	중	환경에 대한 관점을 명확하게 이해하고, 주어진 상황 속 환경문제의 원인 분석은 적절하나, 제시한 해결방안의 실현가능성이 낮다.
	하	환경에 대한 관점을 명확하게 이해하고, 주어진 상황 속 환경문제의 원인 분석이 적절하지 못하며, 제시한 해결방안의 실현가능성이 낮다.

• 미술과 성취기준 평가 양식

9미01-03	상	미술과 다양한 분야가 서로 영향을 주고받은 여러 가지 사례를 찾아 상호 관련성을 구체적으로 설명할 수 있다.
	중	미술과 다양한 분야가 서로 영향을 주고받은 사례를 찾아 상호 관련성을 설명할 수 있다.
	하	미술과 다양한 분야가 서로 관련되어 있음을 안다.
9미03-03	상	미술 용어와 지식을 활용하여 자신의 느낌과 생각, 작품의 내용과 의미를 배경과 관련지어 종합적으로 설명할 수 있다.
	중	미술 용어와 지식을 활용하여 작품의 내용과 의미를 배경과 관련지어 설명할 수 있다.
	하	미술 용어와 지식을 활용하여 작품의 내용과 의미를 설명할 수 있다.
9미03-04	상	미술 작품, 관람자, 전시 장소 등 전시 기획의 요소를 고려하여 효과적으로 전시를 기획할 수 있다.
	중	미술 작품, 관람자, 전시 장소 등 전시 기획의 요소를 고려하여 전시를 기획할 수 있다.
	하	미술 작품, 관람자, 전시 장소 등 전시 기획의 요소를 안다.

평가 2 루브릭 평가 문항

이름	상(우수)	중(보통)	하(미흡)
디지털 문해력	디지털 장비를 능숙하게 다루고, 문제 해결에 응용할 수 있음	디지털 장비를 능숙하게 다룰 수 있음	디지털 장비를 불편해함
	디지털 협업 도구를 능숙하게 다루고, 기능을 자유자재로 응용할 수 있음	디지털 협업 도구를 활용할 수 있음	디지털 협업 도구 활용을 어려워함
	다양한 디지털 서비스를 활용하여 필요한 정보를 수집하고, 정보의 정확성을 검증할 수 있음	필요한 정보를 수집할 수 있음	정보 수집을 어려워함
	개인정보에 대한 이해가 충분하고 정보 수집 과정에서 개인정보 보호 가이드에 따라 자신과 팀원의 개인정보를 보호함	개인정보와 보호 방법을 이해하고 있음	개인정보에 대한 이해가 부족함
창의력 루브릭 평가 (지도자만 평가)	새롭고 독특한 아이디어를 제시함	일반적인 아이디어를 제시함	기존의 아이디어를 활용함
	흥미롭고 재밌는 아이디어를 제시함	흥미롭고 재밌는 아이디어를 제시하기 위해 노력함	아이디어가 평이함
	실용적이며 실현 가능한 문제해결 아이디어를 제시함	흥미롭지만 실현 가능성 불분명한 아이디어 제시	비실용적이며 비현실적인 아이디어 제시
협업 능력 루브릭 평가 (지도자만 평가)	팀의 문제를 해결하고 갈등을 관리하는 데 도움이 됨	문제를 해결하거나 갈등을 관리하는 데는 크게 기여하지는 못하지만, 문제를 일으키거나 갈등을 유발하지는 않음	문제해결과 갈등관리에 기여하지 못하고 문제를 일으키고, 팀원 간 갈등을 유발함
	팀 협력 방향에 대해 적극적으로 논의하고 합의함	팀이 어떻게 협력 할 것인지에 대한 논의에 참여하나 소극적이며, 마지못해 합의함	팀이 함께 일하는 방식을 논의하지 않고 따르지 않음
	다른 사람의 관점을 인정하고 존중함	다른 사람의 관점을 대체로 인정하고 존중함	다른 사람의 관점을 인정하거나 존중하지 않음
	내가 잘하고 좋아하는 활동을 할 기회를 팀원에게 양보하고, 팀원이 그 일을 잘 할 수 있도록 도움을 주거나, 도움을 주기 위해 노력함	내가 잘하고 좋아하는 활동을 할 기회를 팀원과 나눌 수 있음	내가 잘하고 좋아하는 활동을 팀원에게 양보하는 것을 꺼려함

평가 3 자기 평가 및 최종 성찰 양식(예시)

• 자기 평가 양식 1

질문	상(우수)	중(보통)	하(미흡)
도전질문을 이해하고 대답할 수 있었다.			
다양한 자료와 정보를 활용하여 도전질문을 해결했다.			
폐기물을 줄여나가야 하는 이유를 설명할 수 있다.			
지속 가능한 발전을 위해 우리가 할 수 있는 일이 무엇인지 안다.			
팀원과 함께 문제를 해결하는 게 혼자서 해결하는 게 더 좋았다.			
문제를 해결하기 위해 여러 가지 방법을 제시할 수 있었다.			
디지털 도구를 능숙하게 다루고 활용할 수 있었다.			

• 성찰 일지 양식 2

이름	오늘의 탐구질문	자기평가
탐구질문을 명확하게 이해하고 대답할 수 있었나요? 그렇지 않다면 이유는 무엇인가요?		상 중 하
이유		
내가 제시한 아이디어는 우리 팀이 문제를 해결하는 데 도움이 되었나요? 아니라면 이유는 무엇인가요?		
탐구질문을 명확하게 이해하고 대답할 수 있었나요? 그렇지 않다면 이유는 무엇인가요?		상 중 하
이유		
나는 오늘 팀원의 의견을 경청했나요? 그렇지 못했다면 이유는 무엇인가요?		
탐구질문을 명확하게 이해하고 대답할 수 있었나요? 그렇지 않다면 이유는 무엇인가요?		상 중 하
이유		
나는 오늘 팀원의 의견을 경청했나요? 그렇지 못했다면 이유는 무엇인가요?		

• 최종 성찰 양식

프로젝트명	이름
1	프로젝트 활동의 도전질문을 해결하기 위해 나는 무엇을 했는가?
2	프로젝트 활동에서 새롭게 배운 지식과 역량은 무엇인가?
3	프로젝트 활동에서 어떤 부분에 최선을 다했는가?
4	프로젝트 활동에서 가장 즐거웠던 점은?
5	프로젝트 활동에서 가장 어려웠던 점은?
선생님 생각	



## 에코 마케터 되기 프로젝트 활동

**도전질문** “사용하지 않는 물건으로 인한 환경파괴를 막으려면 어떻게 해야 할까?”

미술 사회 SDGs 기업가정신 재활용 봉사 창의력 협업 디지털 문해력

### 01 프로젝트 대상

에코 마케터 되기 프로젝트는 초등학교 6학년 2학기 이상 연령대 청소년을 대상으로 산정하여 디자인하였다. 지도자는 활동에 참여하는 청소년의 나이를 고려하여 프로젝트를 운영해야 한다\*.

\* 예를 들어, 프로젝트에 참여한 청소년 중에 초등학교 5학년 이하 청소년이 있다면 5학년 사회와 미술 과목이 요구하는 성취기준 범위 내에서 프로젝트를 운영해야 한다.

### 02 핵심역량

본 프로젝트는 청소년활동 7대 핵심역량(창의력, 협업, 의사소통, 비판적 사고력, 사회정서, 진로개발, 디지털 문해력) 중 창의력, 협업, 디지털 문해력을 핵심역량으로 설정하여 디자인했다.

청소년은 본 활동이 청소년의 핵심역량을 향상하는 데 도움이 되는지 확인할 수 있도록, 활동 전과 활동 후 해당 핵심역량의 수준을 묻는 설문에 응답해야 한다. 한국청소년활동진흥원은 그 두 데이터를 분석하여 프로젝트 활동과 청소년의 핵심역량 변화 간의 유의도를 t검정을 통해 검증하고, 그 결과를 KYWA형 PBL 운영기관에 제공한다\*.

\* 효과유의성 검증 그룹은 효과유의성 검증이 의무이며, 일반 운영기관은 희망(신청) 시 검증 서비스를 제공함.

▶ 핵심역량

창의력	• 사용하지 않거나 버려진 물건의 사용 가치를 높일 수 있다.
디지털 문해력	• 도전질문을 해결하기 위해 생성형 AI 등 다양한 디지털 도구와 기술을 능숙하고 안전하게 활용할 수 있다.
협업	• 환경문제를 우리 모두의 문제라고 생각하고 해결하기 위해 노력한다. • 내가 잘할 수 있는 일이더라도 다른 팀원에게 기회를 양보할 수 있다. • 기회를 얻은 팀원이 그 일을 잘 해낼 수 있도록 흔쾌히 도울 수 있다.

- ① 사용하지 않는 물건을 활용하여 가치를 창출하는 방법을 모색할 수 있다. **창의력**
- ② 사용하지 않는 물건에 아이디어와 디자인을 가미해 새로운 물건을 만들 수 있다. **창의력**
- ③ 디지털 도구와 소프트웨어를 활용하여 발표 자료, 홍보물 등을 만들 수 있다. **디지털 문해력**
- ④ 문제를 해결하기 위해 생성형 AI, 소프트웨어 등 디지털 기술을 활용할 수 있다. **디지털 문해력**
- ⑤ 문제를 해결하기 위해 자기 아이디어·노하우·기술 등을 팀원에게 이야기하고, 팀원이 자기 아이디어를 개선하거나 활용하여 문제를 해결하고자 할 때 흔쾌히 도울 수 있다. **협업**

### 03 성취기준

본 프로젝트는 초등학교 6학년 사회와 미술 성취기준을 토대로 설계하였다. 여기서 말하는 성취기준은 프로젝트를 통해 배워야 하는 학습목표(Learning Objective)가 아니라, 활동을 하기 전에 알고 있으면 도전직문을 해결하는 데 도움이 되는 핵심 내용 지식 중 하나로, 이 활동을 통해 교실에서 배웠던 교과과정 속 내용 지식을 실생활에서도 활용할 수 있는 수준으로 끌어올릴 대상이지, 이 활동을 통해 학습해야 하는 것은 아니다. 교과목의 성취기준을 청소년활동에 반영한 이유는 학교에서 배운 내용지식을 바탕으로 활동을 했을 때의 성과가 그렇지 않은 활동의 성과에 비해 높기 때문이다.

● 성취기준

6사08-06	지속가능한 미래를 건설하기 위한 과제(친환경적 생산과 소비방식 확산)를 조사하고, 세계시민으로서 이에 적극 참여하는 방안을 모색한다.
6사06-01	다양한 경제활동 사례를 통해 가계와 기업의 경제적 역할을 파악하고, 가계와 기업의 합리적 선택 방법을 탐색한다.
6미02-03	다양한 자료를 활용하여 아이디어와 관련된 표현 내용을 구체화할 수 있다.
6미01-05	미술 활동에 타 교과와 내용, 방법 등을 활용할 수 있다.

- ① 친환경적 생산과 소비방식 확산의 필요성을 인식하고, 자신의 소비 생활과 환경에 대한 가치관을 평가한다. 또한 친환경적 생산과 소비방식 확산을 위한 구체적인 실천 방안을 고민하여 환경친화적인 삶 또는 녹색 생활 실천 역량을 함양한다. **6사08-06**
- ② 합리적 소비(선택)방식을 익히고, 경제에서 가계와 기업의 역할을 이해한다. **6사06-01**
- ③ 사용하지 않는 물건으로 예술적 가치를 담은 작품을 만들 수 있다. **6미02-03**
- ④ 과소비, 과생산, 과폐기로 인한 환경문제를 미술로 표현할 수 있다. **6미01-05**

성취기준 설정 Tip

프로젝트 활동의 성취기준은 교육부 산하 한국교육과정평가원이 운영하는 학생평가지원포털(<https://stas.moe.go.kr/>)에서 확인할 수 있다.

### 04 프로젝트 개발 배경

급속한 경제성장으로 우리의 생활은 과거와는 비교할 수 없을 정도로 풍요로워졌다. 그런데 풍요의 뒤를 유심히 들여다보면 생태계를 위협하는 검은 그림자가 드리우고 있다. 우리네 가계의 과소비와 기업의 과생산이 만들어낸 악순환(과생산→과소비→과폐기)이 바로 그것이다. 그런데, 과생산·과소비·과폐기 사회의 치명적인 문제점은 환경에 부정적인 영향을 끼친다는 것이다.

유럽에서는 과생산과 과소비의 상징인 블랙프라이데이가 환경을 파괴하고 있다는 환경단체의 목소리가 커지고 있다. 블랙프라이데이에서 사이버먼데일로 이어지는 ‘범지구적 쇼핑 행사’가 과생산과 과소비를 부추기고, 결과적으로 환경을 파괴한다는 게 환경단체의 주장이다.

불필요한 물건을 줄이고, 생활에 꼭 필요한 최소한의 물건들만으로 살아가려는 단순한 생활방식(minimal life)을 추구하는 미니멀리스트(minimalist)가 등장했지만, 사회 전반으로 팽배해있는 과소비와 과생산의 악순환을 끊기엔 역부족이다. 이러한 악순환을 끊기 위해서는 블랙프라이데이와 같은 거대한 마케팅 파도가 몰려와도 불필요한 소비를 하지 않는 힘, 즉 합리적인 소비습관을 청소년기부터 키워야 한다.

이에, 한국청소년활동진흥원은 청소년이 스스로 합리적인 소비 습관을 익히고, 환경을 보호하는 데 힘을 보태고, 지속 가능한 발전을 이끌 수 있도록 ‘에코 마케터 되기 프로젝트’를 개발하였다.

### 05 프로젝트 요약

에코 마케터 되기 프로젝트는 우리가 사용하고 버린 생활폐기물이 환경을 파괴한다는 사실을 인식한 1)청소년이 생활 속에서 사용하지 않는 물건(장난감, 옷, 게임기, 책, 학용품 등)의 가치를 책정하고, 2)당근마켓과 같은 온라인 중고 거래 플랫폼 등을 활용해판매하거나, 재활용(업사이클링)하여, i)사용하지 않는 물건을 친환경적인 방법으로 줄여나가는 과정에서, ii)합리적 소비 습관을 익히도록 디자인하였다.

청소년은 본 프로젝트를 통해 환경 보호와 지속 가능한 발전의 중요성을 인식하고, 경제의 중요한 요소인 가계와 기업의 역할을 이해하게 될 것이다. 여기서 주의할 점은 에코 마케터 되기 프로젝트의 목적은 물건을 팔아 수익을 많이 내는 것이 아니라, 합리적인 경제(소비·생산)활동을 하는 것이 환경을 보호하는 가장 친환경적이고 쉬운 방법이라는 사실을 인식한 청소년이 활동 종료 후에도 합리적인 경제활동을 실천하도록 하는 것이다.

## 06 공개할 결과물

PBL(Project Based Learning; 프로젝트 기반 학습) 방식 청소년활동을 개발하고, 운영하는 이유는 PBL 방식 청소년활동이 청소년의 행위주체성(youth agency)을 강화하는 데 효과적인 방식이기 때문이다. PBL 방식 청소년활동의 여러 요소(어려운 문제 또는 질문, 지속적 탐구, 실재성, 청소년의 의사와 선택권, 성찰, 엄격한 비평가 개선, 공개할 결과물) 중 공개할 결과물도 청소년의 행위주체성 강화에 도움을 주는 요소 중 하나다. 따라서 공개할 결과물 제작 활동을 디저트 프로그램처럼 단순히 무엇을 만들지 정해준 다음 재료를 주고 만들게 하는 활동으로 운영해서는 안 된다. 무엇을 만들 것인지도 청소년이 정해야 하고, 결과물에 대한 책임도 청소년이 져야 한다.

에코 마케터 되기 프로젝트의 공개할 결과물은 사용하지 않는 물건을 활용한 새활용 제품(작품), 여러 가지 물품을 결합하여 새로운 기능을 하는 아이디어 시제품, 입지 않는 의류로 만든 생활용품 등 물건이 될 수도 있다. 이처럼 공개할 결과물의 형태는 도전질문에 대한 해답을 청중과 공유할 수 있는 것이라면 어떤 형태든 상관없지만, 반드시 도전질문을 해결하는 데 도움이 되는 것이어야 한다.

또한, 공개할 결과물은 반드시 청중에게 공개해야 하고, 도전질문 해결에 유용한 것인지 '엄격한 비평'을 받아야 한다. 청중의 비평을 반영한 '개선'도 PBL 방식 청소년활동의 요소 중 하나이기 때문이다. 그래서 PBL 방식 청소년활동에서 공개할 결과물 제작 활동은 단순히 상상한 것을 만드는 활동이 아니라 실제로 문제해결에 활용할 수 있는 실용적인 것을 만드는 활동으로 운영해야 한다.

**주의1** 공개할 결과물은 반드시 청소년이 결정해야 한다. 지도자는 청소년이 어떤 결과물을 만들 것인지 스스로 결정할 수 있도록 코칭(지원)해야 한다.

**주의1** 캠페인은 환경 주제 프로젝트 활동의 단골 결과물이다. 그런데 캠페인은 참여 청소년에게 제공하는 보상성 프로그램이지 공개할 결과물은 아니다. 오히려 ① 캠페인에 많은 사람이 참여할 수 있도록 유인하는 '혁신적 아이디어가 담긴 포스터', ② 페플라스틱으로 만든 캠페인 기념품 등이 공개할 결과물이다.

**주의1** 공개할 결과물은 청중에게 공개했을 때 도전질문을 해결하는 데 효과가 있었거나, 있을 것임을 증명해야 한다. 예를 들어, 혁신적 아이디어가 담긴 포스터를 만들었더니 포스터로 홍보한 행사에 많은 사람이 참석했다거나, 페플라스틱으로 만든 캠페인 기념품을 만들었더니 많은 사람이 해당 물건을 구입했다는 등, 공개할 결과물이 사람들의 행동을 유발했다는 증거를 제시해야 한다. 지도자는 이러한 공개할 결과물의 요건을 청소년에게 미리 이야기 해줘야 한다.

## 07 프로젝트 활동 평가

### • 지도자의 평가

평가는 지도자가 수행해야 하는 역할 중 매우 큰 비중을 차지한다. KYWA형 PBL은 핵심역량 평가와 교과목 내용 지식의 성취수준을 평가해야 한다. 모든 청소년을 동시에 평가하거나 매회기 성취기준과 역량을 평가해야 하는 것은 아니다. 지도자가 한 번에 평가할 수 있는 요소와 대상은 한정적일 수밖에 없어, 지도자는 ①누구의 ②어떤 요소를 ③언제 평가할지 평가 계획을 잘 세워야 한다.

#### 대집단 평가 시 주의사항

청소년의 활동 모습을 여러모로 면밀하게 관찰할 수 있는 소집단 활동과 달리 대집단 활동은 청소년을 관찰하고 평가하는 게 보통 어려운 일이 아니다. 그래서 지도자는 더욱 특정 핵심역량과 성취기준을 평가하기 좋은 시기를 정해둬야 하며, 그때를 이용해 미리 특정해둔 청소년을 관찰하여 핵심역량 또는 성취기준을 평가해야 한다. 이를 위해 프로젝트 전개도에 평가시기와 대상을 표시해두면 평가를 놓치지 않는 데 도움이 된다.

평가는 청소년의 성찰에 도움을 주는 자료로써, 청소년에게 등급이나 순위를 부여하기 위함이 아니라 활동을 마무리한 청소년이 다음 활동을 선택하는 데 도움을 주기 위해 하는 것이다. 지도자는 이러한 사실을 잊어서는 안 되며, 활동 종료 후 평가 결과를 청소년과 공유해야 한다.

### • 청소년의 평가

청소년은 탐구활동을 통해 도전질문을 해결하는 것뿐만 아니라 활동 과정에서 자신에게 어떤 변화가 일어나고 있는지 성찰도 해야 한다.

청소년의 자기 평가는 프로젝트 활동이 KYWA형 PBL의 7가지 요소 중 하나인 비평가 개선으로 이어질 수 있게 하는 도구이기도 매우 중요하다. 또한, 청소년은 자기 평가를 통해 자신의 학습 수준을 점검하고 개선할 기회를 얻게 되고, 나아가 프로젝트 활동을 발전시키고 결과물을 개선하는 데에도 도움을 주게 된다.

## 에코 마케터 되기 평가 자료(예시)

### 평가 1 교과 성취기준 평가 문항(변경 불가)

#### • 사회 성취기준 평가 양식

이름		상	다양한 경제활동 사례를 분석하여 가계와 기업의 경제적 역할을 설명하고, 가계와 기업의 합리적 선택 방법을 제시할 수 있다.
6사06-01 다양한 경제활동 사례를 통해 가계와 기업의 경제적 역할을 파악하고, 가계와 기업의 합리적 선택 방법을 탐색한다.	상	다양한 경제활동 사례를 바탕으로 가계와 기업의 경제적 역할을 설명하고, 합리적 선택을 위해 가계와 기업이 해야 할 일을 찾을 수 있다.	
	중	경제활동 사례를 바탕으로 가계와 기업의 경제적 역할을 구분할 수 있다.	
	하	다양한 경제활동 사례를 분석하여 가계와 기업의 경제적 역할을 설명하고, 가계와 기업의 합리적 선택 방법을 제시할 수 있다.	
6사08-06 지속가능한 미래를 건설하기 위한 과제를 조사하고, 세계시민으로서 이에 적극적으로 참여하는 방안을 모색한다.	상	지속가능한 미래를 건설하기 위한 과제를 조사하고, 세계시민으로서 이에 적극 참여하는 과제별 실천 방안을 설명할 수 있다.	
	중	지속가능한 미래를 건설하기 위한 과제를 조사하고, 세계시민으로서 참여할 수 있는 방안을 제시할 수 있다.	
	하	지속가능한 미래를 건설하기 위한 과제가 있음을 알고, 세계시민으로서 참여해야 함을 인식할 수 있다.	

#### • 미술 성취기준 평가 양식

이름		상	아이디어와 관련된 정보와 자료를 폭넓게 수집하고 적합한 것을 선택하여 표현할 내용을 구체화할 수 있다.
6미02-03 다양한 자료를 활용하여 아이디어와 관련된 표현 내용을 구체화할 수 있다.	상	아이디어와 관련된 정보와 자료를 수집하고 선택하여 표현할 내용을 구체화할 수 있다.	
	중	아이디어와 관련된 정보와 자료를 수집하여 표현할 내용에 활용할 수 있다.	
	하	아이디어와 관련된 정보와 자료를 폭넓게 수집하고 적합한 것을 선택하여 표현할 내용을 구체화할 수 있다.	
6미01-05 미술 활동에 타 교과와 내용, 방법 등을 활용할 수 있다.	상	미술 활동과 연계된 타 교과와 내용, 방법 등을 선택하여 자신의 미술 활동에 적절하게 활용할 수 있다.	
	중	미술 활동과 연계된 타 교과와 내용, 방법 등을 선택하여 자신의 미술 활동에 활용할 수 있다.	
	하	미술 활동에 타 교과와 내용, 방법 등을 활용할 수 있음을 안다.	

### 평가 2 루브릭 평가 문항

이름	상(우수)	중(보통)	하(미흡)
디지털 문해력	디지털 장비를 능숙하게 다루고, 문제 해결에 응용할 수 있음	디지털 장비를 능숙하게 다룰 수 있음	디지털 장비를 불편해함
	디지털 협업 도구를 능숙하게 다루고, 기능을 자유자재로 응용할 수 있음	디지털 협업 도구를 활용할 수 있음	디지털 협업 도구 활용을 어려워함
	다양한 디지털 서비스를 활용하여 필요한 정보를 수집하고, 정보의 정확성을 검증할 수 있음	필요한 정보를 수집할 수 있음	정보 수집을 어려워함
	개인정보에 대한 이해가 충분하고 정보 수집 과정에서 개인정보 보호 가이드에 따라 자신과 팀원의 개인정보를 보호함	개인정보와 보호 방법을 이해하고 있음	개인정보에 대한 이해가 부족함
창의력 루브릭 평가 (지도자만 평가) 창의력	새롭고 독특한 아이디어를 제시함	일반적인 아이디어를 제시함	기존의 아이디어를 활용함
	흥미롭고 재밌는 아이디어를 제시함	흥미롭고 재밌는 아이디어를 제시하기 위해 노력함	아이디어가 평이함
	실용적이며 실현 가능한 문제해결 아이디어를 제시함	흥미롭지만 실현 가능성 불분명한 아이디어 제시	비실용적이며 비현실적인 아이디어 제시
협업 능력 루브릭 평가 (지도자만 평가)	팀의 문제를 해결하고 갈등을 관리하는 데 도움이 됨	문제를 해결하거나 갈등을 관리하는 데는 크게 기여하지는 못하지만, 문제를 일으키거나 갈등을 유발하지는 않음	문제해결과 갈등관리에 기여하지 못하고 문제를 일으키고, 팀원 간 갈등을 유발함
	팀 협력 방향에 대해 적극적으로 논의하고 합의함	팀이 어떻게 협력 할 것인지에 대한 논의에 참여하나 소극적이며, 마지못해 합의함	팀이 함께 일하는 방식을 논의하지 않고 따르지 않음
	다른 사람의 관점을 인정하고 존중함	다른 사람의 관점을 대체로 인정하고 존중함	다른 사람의 관점을 인정하거나 존중하지 않음
	내가 잘하고 좋아하는 활동을 할 기회를 팀원에게 양보하고, 팀원이 그 일을 잘 할 수 있도록 도움을 주거나, 도움을 주기 위해 노력함	내가 잘하고 좋아하는 활동을 할 기회를 팀원과 나눌 수 있음	내가 잘하고 좋아하는 활동을 팀원에게 양보하는 것을 꺼려함

**평가 3 회차별 성찰 양식(예시)**

• 오늘 활동을 스스로 평가해보세요.

이름	오늘의 탐구질문	자가평가
탐구질문을 명확하게 이해하고 대답할 수 있었나요? 그렇지 않다면 이유는 무엇인가요?		
이유		상
		중
		하
내가 제시한 아이디어는 우리 팀이 문제를 해결하는 데 도움이 되었나요? 아니라면 이유는 무엇인가요?		자가평가
이유		상
		중
		하
나는 오늘 팀원의 의견을 경청했나요? 그렇지 못했다면 이유는 무엇인가요?		자가평가
이유		상
		중
		하

• 선생님의 생각을 들어보세요.

선생님 생각

**평가 4 자기 평가 양식(예시)**

**활동 안내**

- 여러분은 디지털 에코 마케터 되기 프로젝트에서 어떤 역할을 했나요? 도전질문을 해결하기 위해 앞장서서 자료를 찾고, 아이디어를 제시했나요?
- 그동안 여러분의 활동을 스스로 돌아보고 평가해보세요.

• 디지털 에코 마케터 되기 프로젝트가 끝났습니다. 그동안 여러분은 이번 프로젝트에서 어떤 팀원이었나요? 지난 시간을 돌아보며, 스스로를 평가해보세요.

질문	상(우수)	중(보통)	하(미흡)
나는 도전질문에 답할 수 있었다.			
나는 새로운 아이디어를 많이 제시하기 위해 노력했다.			
나는 도전질문을 해결하기 위해 다양한 자료와 정보를 찾는 데 앞장섰다.			
나는 프로젝트 활동을 하면서 나와 생각이 다른 팀원의 의견에 귀 기울였고, 팀원의 의견을 반영하기 위해 노력했다.			
나는 환경 운동가 외에 환경을 보호하는 데 기여할 수 있는 여러 직업을 알게 됐다.			
나는 앞으로 합리적인 소비생활을 할 자신이 있다.			

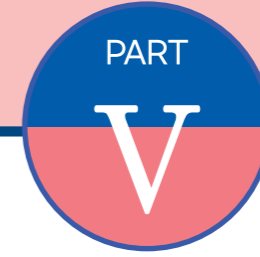
• 자기 평가를 마쳤다면 선생님과 팀원(1~2명)에게 코멘트를 부탁드립니다.

선생님 생각	팀원 생각

평가 5 최종 성찰 양식(예시)

프로젝트명	이름
1	프로젝트 활동의 도전질문을 해결하기 위해 나는 무엇을 했는가?
2	프로젝트 활동에서 새롭게 배운 지식과 역량은 무엇인가?
3	프로젝트 활동에서 어떤 부분에 최선을 다했는가?
4	프로젝트 활동에서 가장 즐거웠던 점은?
5	프로젝트 활동에서 가장 어려웠던 점은?
선생님 생각	

2025  
역량기반 청소년활동  
가이드북



자주하는 질문



GUIDE  
BOOK

PART  
**V**

**자주하는 질문**

**Q 역량기반 청소년활동이란 무엇인가요?**

- 역량기반 청소년활동은 활동의 목표를 청소년의 핵심역량 함양에 두고, 설계-운영-평가 전 과정에서 역량 중심 사고로 접근하는 활동 방식입니다.
- 단순 체험이나 여가활동이 아니라, 청소년이 실제 삶에서 필요한 역량(비판적 사고, 창의력, 협업 등)을 기를 수 있도록 지원하는 것이 핵심입니다.

**Q 역량기반 활동을 설계할 때 교급별 교육과정과 성취기준을 왜 고려해야 하나요?**

- 청소년은 연령별 발달 단계에 따라 인지·정서·신체적 특성이 다릅니다. 초등-중등-고등 각 교육과정은 해당 단계에서 도달해야 할 지식, 기술, 태도(성취기준)가 다르므로 교급별 교육과정 성취기준을 함께 검토하여야 효과적인 역량기반 청소년활동으로 설계·운영 할 수 있습니다.

- 1) 연령에 적합한 목표 설정
- 2) 현실과 연결된 주제 선택
- 3) 정량적 평가 가능성 확보

※ 환경보존 활동(초등)일 경우 교급별 교육과정 성취기준 예시: 초6 사회과 성취기준(6사08-06): '지속가능한 미래를 위한 친환경 소비 실천 방안을 탐색.'

**Q 핵심역량은 몇 가지이며, 어떤 기준으로 구성되었나요?**

- 총 7가지로 비판적 사고, 의사소통, 협업, 창의력, 사회정서, 진로개발, 디지털 문해력입니다. OECD, 세계경제포럼, 교육과정 핵심역량, 청소년정책 기본계획 등을 기반으로 국제적 보편성과 국내 맥락을 고려하여 구성되었습니다.

**Q 핵심역량은 활동마다 몇 개를 설정해야 하나요?**

- 1개 이상의 핵심역량을 설정해야 하며, 활동 내용에 따라 2~3개도 가능합니다. 다만, 명확한 목표와 평가를 위해 과도한 다중 설정은 지양해야 합니다.
- ※ 예시: '미디어 공익광고 만들기' → 협업 + 디지털 문해력 중심 설정

**Q 청소년 주도형 역량기반 활동은 어떻게 설계하나요?**

- 청소년이 주제를 탐색하고, 기획하고, 실행하는 구조로 문제 기반 학습(PBL) 방식과 유사하게 설계합니다.

※ 문제 인식 → 주제 탐색 → 핵심역량 설정 → 활동 실행 → 결과 발표 → 성찰 및 평가

**Q 핵심역량은 어떻게 측정하나요?**

- 청소년활동 핵심역량 측정도구를 사용하여 사전-사후 설문을 실시합니다. 도구는 5점 척도로 자기평가 방식이며, 핵심역량별 하위역량을 반영한 문항으로 구성됩니다. / 핵심역량 측정시스템(<https://survey.kywa.or.kr>)

**Q 효과성 측정 결과는 어떻게 해석하나요?**

- 다음 세 가지 지표를 종합적으로 고려합니다.
  - 평균 차이: 0.3 이상 = 변화 있음, 0.5 이상 = 매우 효과적
  - t값: 통계적 검정 수치
  - p값: p<0.05 유의 / p<0.01 매우 유의 / p<0.001 최고 유의

**Q 효과성 측정 결과를 활동 보고서에 어떻게 답아야 하나요?**

- 활동 사전-사후의 핵심역량 차이를 비교하며 활동이 유의미한지와 청소년의 핵심역량 함양에 어떠한 영향을 미쳤는지를 작성합니다.

※ 예시 문장: 활동 참여 전후 청소년의 협업 역량은 평균 3.45점에서 3.97점으로 향상되었으며, 통계적으로 유의미한 결과(t=5.76, p<0.001)를 보였다. 이는 역할 분담, 의사소통 중심 구조가 효과적으로 작용했음을 시사한다.

**Q 핵심역량별 루브릭이나 관찰 평가도 가능한가요?**

- 가능합니다. 루브릭은 역량별 행동지표를 기준으로 구성되며, 청소년의 참여도, 팀워크, 표현력, 문제해결 과정을 질적으로 평가할 수 있습니다.
- ※ 협업 역량일 경우 루브릭 요소 예시: 공동 목표 설정, 역할 분담, 갈등 조율, 공동 결과물 생성 등

**Q 핵심역량 측정결과를 어떻게 활용해야 하나요?**

- 측정 결과는 향후 활동 개선, 청소년 성장 지원(포트폴리오, 공모전 제출), 기관 성과관리 등 다양한 방식으로 활용 가능합니다. 청소년활동의 효과를 근거 기반으로 설명하고 청소년활동 확대 및 강화를 위한 설득자료로도 활용할 수 있습니다.

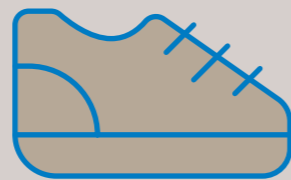
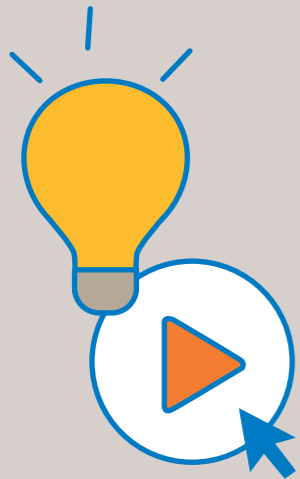
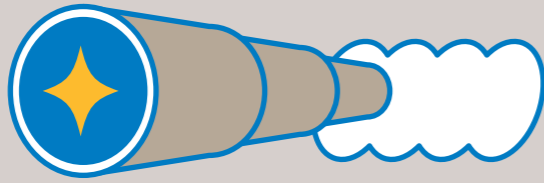
2025  
역량기반 청소년활동  
가이드북



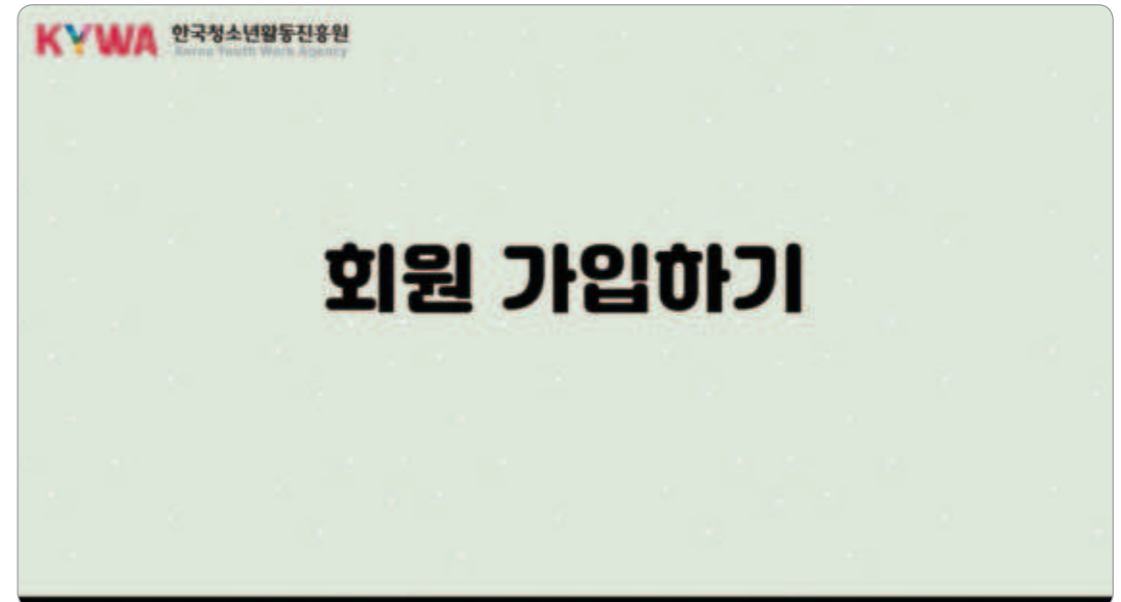
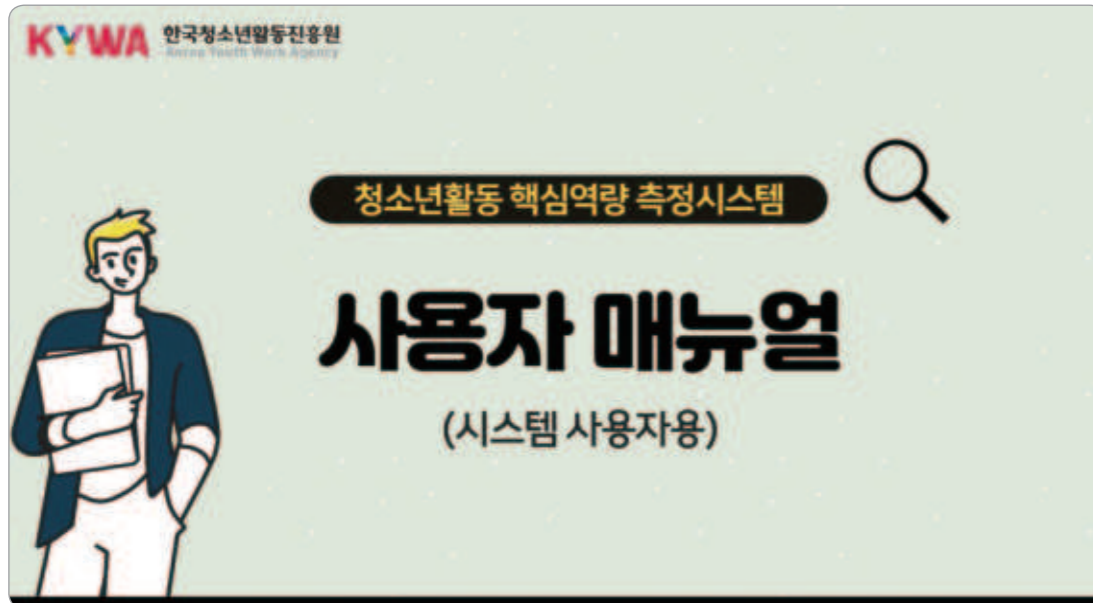
부록

1. 청소년활동 핵심역량 측정도구 온라인 시스템 사용 매뉴얼
2. 청소년활동사업 표준운영 안내(2025년 성평등가족부 청소년사업 안내 일부 발췌)
3. 진로 및 디지털 활동 가이드북(2025년 성평등가족부 청소년사업 안내 일부 발췌)
4. 한국청소년활동진흥원 및 시도청소년활동진흥센터 연락처

GUIDE  
BOOK



**이** 청소년활동 핵심역량 측정도구 온라인 시스템 사용 매뉴얼



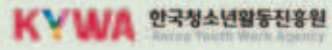
## 회원가입하기-사이트 접속 및 가입신청



### 회원가입

1. 신규사용신청 클릭 후 관련 팝업 확인
2. 팝업에 신청기관 관련 정보 기입 후 신청 클릭 > 신청완료

\* 신청이 완료되면 해당 정보가 관리자에게 발송되며, 관리자가 확인 후, 앞서 신청자가 기입한 이메일로 아이디 및 비밀번호를 발송함.




# 사전설문 생성하기

## 설문 생성하기-설문조사지 선택

### 2. 사전 설문 조사지 생성


- 청소년의 연령을 고려하여 초기 청소년 또는 중·후기 청소년 선택



### 설문 선택

1. 관리자로부터 부여받은 아이디 및 비밀번호로 청소년활동 핵심역량 온라인 측정 시스템 로그인 후 조사대상에 맞는 설문 클릭 (초기, 중후기)

## 설문 생성하기-설문조사지 작성



### 기본정보 작성

- 1~4. 설문지 이름, 조사기간, 설명 입력 및 공유여부 선택
- \* 후후 설문지 검색을 쉽게 하기 위해서는 특정 프로그램명 혹은 기관명, 담당자 명을 이름에 포함하는 것이 좋음
- (ex.) [PBL] 매주 크리에이티브 워크(0000분회회의), 사전
- (ex.) [봉사] 모닥재 모닥는 무는 봉사단(0000+한글), 사후
- 5~6. 진행률 표시방법 및 순차적 보기여부 선택

### 설문 생성하기-설문조사지 작성

**기본정보 작성**

1-2. 안내문구 및 응답 완료 문구 수정 \*필요시

3-4. PC 및 모바일 스킨(디자인) 수정 \*필요시

5. 정보기입 완료 후 저장 클릭

**설문조사 항목 선택**

1. 비판적 사고, 의사소통 등 각 역량별 항목 중 측정에 필요한 역량의 항목만 남기고 이외 역량관련 항목은 삭제

\* 각 항목의 경우 역량명 옆의 '휴지통' 모양 아이콘을 클릭하여 삭제 가능하나, 삭제 후 다시 복구할 수 없어 설문지를 다시 생성해야 함.

### 설문 생성하기-설문조사지 작성

역량명	항목	필수	선택	삭제
비판적 사고	나는 어떤 행동이 가치를 언제 확인 할 수 있는지를 파악할 수 있다.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	나는 어떤 일을 하고 있을 때 그 일의 부분적인 사실들과 최종 목표와의 관계를 파악할 수 있다.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
의사소통	나는 다른 사람들이 말을 할 때 말하고 싶은 것을 파악한다.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	복잡한 것을 읽고 이해하려는 노력은 중요하다고 생각한다.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
문제해결	나는 어떤 사건에 대해 다양한 관점을 찾아 객관적으로 판단할 수 있다.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	나는 어떤 문제에 대해서 명확한 해결 방안을 생각해 낼 수 있다.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**설문조사 항목 선택**

1. 비판적 사고, 의사소통 등 각 역량별 항목 중 측정에 필요한 역량의 항목만 남기고 이외 역량관련 항목은 삭제

\* 각 항목의 경우 역량명 옆의 '휴지통' 모양 아이콘을 클릭하여 삭제 가능하나, 삭제 후 다시 복구할 수 없어 설문지를 다시 생성해야 함.

### 설문 생성하기-설문조사지 작성

**설문조사 항목 선택**

1. 필수항목

- 개인정보수집 동의여부 및 성별, 생년월일의 경우 필수항목으로 둘 것

**설문조사 항목 선택완료**

1. 설문조사 항목 선택 완료 후 상단 우측의 [작성완료] 클릭

\* 각 항목의 경우 역량명 옆의 '휴지통' 모양 아이콘을 클릭하여 삭제 가능하나, 삭제 후 다시 복구할 수는 없음.

### 설문 생성하기-설문조사지 작성

**설문조사 항목 선택완료**

1. 설문조사 항목 선택 완료 후 상단 우측의 [작성완료] 클릭

\* 각 항목의 경우 역량명 옆의 '휴지통' 모양 아이콘을 클릭하여 삭제 가능하나, 삭제 후 다시 복구할 수는 없음.

### 설문 생성하기-설문조사지 작성

**작성 확인 및 설문수정**

- 화면의 설문지 관련 정보 확인
  - \* 잘못된 항목이 있을 경우 아래 [수정] 버튼을 통해 작성정보 변경
- 설문지 수정하기
  - [수정] 버튼 클릭을 통해 설문 수정메뉴 활성화

### 설문 생성하기-설문조사지 작성

**작성 확인 및 상태변경**

- 화면의 설문지 관련 정보 확인
  - \* 잘못된 항목이 있을 경우 아래 [수정] 버튼을 통해 작성정보 변경
- 설문 시작을 위한 상태 변경
  - [설문 진행] 상태로 변경해야 정식설문이 가능
  - \* 각 항목별 설명은 다음페이지 참조
  - \* 더이상 설문지 수정이 필요없이 설문진행을 시작할 경우 [설문진행] 으로 상태를 변경

### 설문 생성하기-설문조사지 작성

**작성 확인 및 설문수정**

- 설문지 수정
  - 설문이름, 안내문구, 조사기간 등 기본정보 수정
- 목표응답수 기입(필요시)
- 수정사항 반영 후 저장 클릭

### 설문 생성하기-설문조사지 작성

**설문진행** 상태로 변경 후 설문 링크 공유!  
(설문테스트 상태인 경우 설문응답 볼 수 없음)

진행단계	단계설명	설문응답	상태변경	수정
설문등록	설문지 작성 완료	X	O	O
설문테스트	정식설문 전 테스트 가능상태	O	O	O
<b>설문진행</b>	정식설문 조사 중	O	O	X
일시중지	설문 진행 중 응답 정지상태	X	O	X
설문완료	설문조사 종료	X	△	△

\* (설문완료) 조사기간 중 변경이 필요한 경우 설문진행 단계로 변경 가능

### 설문 생성하기-설문 발송정보 확인

#### 설문 발송정보 확인

1. 설문관련 링크 및 QR코드 확인 후 원하는 수단을 통해 참석자 대상 설문조사 참여수단 전달

### 진행 중 설문확인-진행 중 설문 확인하기

#### 진행 중 설문 확인하기

1. 시스템 로그인 후 상단에서 [설문] > [설문진행] 클릭하여 설문진행관리 메뉴로 접속

한국청소년활동진흥원  
Korea Youth Welfare Agency

# 진행 중 설문 확인

### 진행 중 설문확인-진행 중 설문 확인하기

#### 진행 중 설문 확인하기

1. 설문진행관리 메뉴에서 본인이 작성 후 진행중인 설문 검색

\* 등록자, 혹은 설문이름으로 검색 가능

2. 검색결과에서 설문 이름을 클릭하여 설문 진행상태 및 등록정보 확인, 수정

\* 설문등록/설문진행/설문완료 등

KYWA 한국청소년활동진흥원  
Korea Youth Work Agency

# 사후설문 생성 및 설문 진행

## 사후설문 생성 및 설문 진행-사후설문 생성

**사후설문 생성**

1. [돋보기 아이콘] 클릭 > '효과성 조사 입력'
2. 리스트 보기 클릭 > 사전설문 불러오기  
> '설문 이름' 설정 (\* 사전설문 이름이랑 동일할 경우 오류)
3. 기타 관련정보 기입 및 저장

\* 저장 후 사전 설문과 동일하게 설문진행

## 사후설문 생성 및 설문 진행-사후설문 생성

**사후설문 생성**

1. 청소년활동 핵심역량 온라인 측정 시스템 로그인 후 사후설문 클릭

KYWA 한국청소년활동진흥원  
Korea Youth Work Agency

# 설문결과 확인·분석

### 설문결과 확인·분석-사후설문 불러오기




**1**

**사후설문 불러오기**

1. 시스템 로그인 후 상단에서 [설문] > [설문분석] 클릭하여 설문 분석메뉴로 접속

초기 청소년 (만 9~14세) 중 후기 청소년 (만 15~24세) 사후설문

### 설문결과 확인·분석-데이터 저장 및 분석실행



**3. 데이터 분석**

**1** **데이터 저장 및 분석**


1. 해당 메뉴에서 설문분석 결과 및 RAW데이터 다운로드 가능

2. 분석실행 클릭 시 페이지 아래쪽으로 '빈도분석' 결과 확인 가능

3. 빈도분석, 교차분석, 효과성 분석 등 희망하는 방식의 분석 메뉴로 이동하여 분석 진행 및 결과 확인 가능

\* 각 분석기능별 결과보고서를 엑셀형태로 저장 및 다운로드 가능

### 설문결과 확인·분석-사후설문 불러오기



**1**

**설문 검색 및 진행현황 확인**

1. 설문 분석메뉴에서 본인이 작성 후 진행중인 '사후설문' 검색

\* 사정설문명이 붉은색으로 설문이름 아래에 함께 있음

2. 검색결과에서 설문 이름을 클릭하여 설문 지표 및 집계표 등 응답현황 확인

### 설문결과 확인·분석-설문 기본분석

**설문 세부결과 확인**

[설문] > [설문분석] > 생성한 설문 검색 및 클릭 > [분석실행] : 기본정보 및 응답현황 그래프로 확인 가능





**02** 청소년활동사업 표준운영 안내 (2025년 성평등가족부 청소년사업 안내 일부 발췌)

**III** 청소년활동사업 표준 운영

**1** 청소년활동사업의 목표와 기본원칙

1-1 청소년활동시설 및 사업 정의

○ 청소년활동시설 : 청소년수련시설 + 청소년이용시설

■ 청소년시설의 유형구분 ■

종류	주요 기능
청소년 수련시설	가. 청소년수련관 다양한 청소년수련거리를 실시할 수 있는 각종 시설 및 설비를 갖춘 종합수련시설
	나. 청소년수련원 숙박기능을 갖춘 생활관과 다양한 청소년수련거리를 실시할 수 있는 각종 시설과 설비를 갖춘 종합수련시설
	다. 청소년문화의 집 간단한 청소년수련활동을 실시할 수 있는 시설 및 설비를 갖춘 정보·문화·예술 중심의 수련시설
	라. 청소년특화시설 청소년의 직업체험, 문화예술, 과학정보, 환경 등 특정 목적의 청소년활동을 전문적으로 실시할 수 있는 시설과 설비를 갖춘 수련시설
	마. 청소년야영장 야영에 적합한 시설 및 설비를 갖추고, 청소년수련거리 또는 야영편의를 제공하는 수련시설
	바. 유스호스텔 청소년의 숙박 및 체류에 적합한 시설·설비와 부대·편의시설을 갖추고, 숙식편의 제공, 여행청소년의 활동 지원(청소년수련활동 지원금 제11조에 따라 허가된 시설·설비의 범위에 한정한다)을 기능으로 하는 시설
청소년 이용시설	수련시설이 아닌 시설로서 그 설치 목적의 범위에서 청소년활동의 실시와 청소년의 건전한 이용 등에 제공할 수 있는 시설

제1편 2025년도 청소년사업 안내 및 운영  
제2편 청소년 정책총괄 조망  
제3편 청소년 참여 증진 및 주도 사업  
제4편 청소년 활동 및 안전사업

○ 이 안내에서 말하는 청소년활동사업이란 좁은 의미의 청소년수련활동으로 '청소년이 청소년활동에 자발적으로 참여하여 청소년시기에 필요한 기량과 품성을 함양하는 교육적 활동으로서 청소년기본법 제3조제7호에 따른 청소년지도자와 함께 청소년수련거리에 참여하여 배움을 실천하는 체험활동을 말한다(청소년활동진흥법)

○ 또한 이 안내에서 권고하는 절차와 방법 등은 청소년수련관, 청소년문화의집, 청소년특화시설 등 생활권 시설에서 우선 적용가능하며, 자연권 수련시설, 청소년 이용시설 및 단계에서 프로그램 공모사업 등 참여시 참고하는 방안으로서 여건에 따라 단계적으로 변경 가능

2-2 청소년활동사업 운영의 기본원칙

○ 청소년수련시설이 행사하는 청소년활동사업은 '청소년은 다양한 청소년활동에 주체적이고 자발적으로 참여하여 자신의 꿈과 희망을 실현할 충분한 기회와 지원을 받아야 한다'는 것을 전제로 다음 각호의 기본원칙에 따라 수행되어야 한다  
\* 청소년헌장(98.10.25.개정) 참조

가. 청소년중심성의 원칙

- 대상 및 고적중심의 시설 운영 및 사업 실천이어야 한다
- 청소년은 한 권리와 책임의 주체로서 신체적, 심리적 및 사회적 다양한 요구를 갖고 있고 청소년에 사업 운영 및 서비스 제공에서 적어도 이러한 모든 측면을 전체적으로 균형있게 고려할 필요가 있다
- 당사자주의(self-determinism)는 당사자들이 안고 있는 문제를 공개적으로 드러내고 논의하는 과정을 통해서 문제의 발생원인, 유형, 구조를 찾아내어 해결하는 방식을 의미하며 대상중심정책을 다루는 법률(청소년기본법)에서 당사자의 참여보장을 담고 있음
- 청소년 당사자들이 안고 있는 문제를 공개적으로 드러내고 논의하는 과정을 통해서 문제의 발생원인, 유형, 구조를 찾아내어 해결하도록 노력해야 한다.

3) 청소년기본법, 청소년활동이란 청소년의 균형있는 성장을 위하여 필요한 활동과 이러한 활동을 소재로 하는 수련활동, 교류활동, 문화활동 등 다양한 형태의 활동을 말한다.

4) 프로그램(수련거리)과 사업에 대해서도 일괄히 구별하여 사용하기보다 현장중심적으로 관련내용에 따라 유연하게 사용할수 있음을 참고

나. 공공성의 원칙

- 지역사회 모든 청소년을 대상으로 균형적 성장을 목적으로 하며, 보편적인 공공 복리적 서비스를, 국가나 지자체의 재정지원으로 투명하고 합리적 운영방식을 통해 그 성과와 가치를 사회적으로 공유할수 있어야 한다
  - \* 공공성을 확보하기 위해 필요한 요건 : 편익성, 타당성, 지속가능성, 형평성, 포용성.
  - \* 헌법 제34조제3항 '국가가 청소년 ... 복지향상을 위한 정책을 실시한 의무를 진다'고 규정

다. 통합성의 원칙

- 청소년활동사업의 실천에서 다양한 문제를 다루기 위해 청소년에 대한 다양한 부분(생애주기, 가정, 학교, 지역사회, 공공-민간 등)을 아우르는 지식, 접근방법과 기술을 종합적으로 활용하여야 한다
  - \* 협업, 의사소통, 조정 및 통합

라. 전문성의 원칙

- 청소년활동시설은 다양한 청소년의 수요와 문제에 대처하기 위해 지식과 기술을 보유한 전문인력이 사업을 수행하도록 하고 이들 인력에 대한 지속적인 재교육 등을 통해 전문성을 증진토록 하여야 한다

마. 지역성의 원칙

- 청소년활동시설은 지역사회의 특성과 지역 청소년(학부모, 교사 등 포함)의 문제나 욕구를 신속하게 파악하여 지역 청소년문제를 해결하기 위한 사업계획을 수립하고 이에 따른 서비스를 제공하여야 하며 지역 청소년의 적극적 참여를 유도하여 능동적 역할과 책임의식을 조성하여야 한다.

2025년도 청소년사업 현황 및 전망 제1편 청소년 정책 총론 2부 청소년 참여 증진 및 우리 사회 청소년 활동 및 민간사업

III 표준 운영모형의 의의

- 제7차 청소년정책 기본계획에 기초한 역량기반 청소년활동의 운영모형은 '청소년 활동 공통 기본 프레임워크'와 관련하여 다음과 같은 내용을 담고자 함
  - 청소년활동의 목적, 가치, 주제(내용), 모니터링과 평가 등을 담은 일종의 지침이자 안내하는 내용을 담음
  - 5년마다 청소년활동에서 국가적으로 중점 추진할 활동 주제를 선정하여 현장에서 추진하고 성과를 내자는 취지이며 청소년과 국민들에게 알리고 참여하게 함으로써 청소년활동의 존재감과 정체성을 확보하기 위함임
    - \* 청소년활동이 무엇이고 투자할만한 가치가 있도록 만져지며 보이고 느낄 수 있도록 하기 위한 노력의 일환으로 전개
  - 그리고 그 결과와 성과를 모니터링하고 평가(청소년사업 영향 평가)로 환류하고자 함
- 청소년활동 활성화를 위해 청소년활동사업을 중앙 단위의 법령 제정 취지 및 정책사업과 지역단위 지자체 시행계획 및 시설까지 한 방향으로 활용할 수 있는 활동 운영 모형 가이드 마련 배포
  - 지방이양된 지자체별 활동사업 운영 관리에 활용하고 이를 위하여 중앙단위 정책 사업 개발중심의 가이드라인을 제시하여 사업의 견고한 운영과 지역별 자율기획의 활성화 도모
- 표준운영모형은 청소년정책 담당자(지자체 포함)를 위한 청소년시설기능과 업무 이해도 제고와 청소년시설 운영자의 안정적 청소년시설 운영방향 및 방안을 제시하는 데 있으며 지역특성 및 기타 필요성에 따라 지자체는 별도의 계획에 따라 적용여부 및 수정보완하여 활용할 수 있음(현장성 및 제량성 우선주의)
  - 청소년시설의 기본운영지원과 활성화 추구를 위한 정책적 기초기능 수행
  - 청소년시설 운영에 대한 법적, 사회적 책무성 이해
  - 청소년시설을 통한 청소년건강육성의 방향성 제시

5) 청소년활동 공통 기본 프레임워크: 청소년활동이 무엇을 하는지 설명하는 체계로서 준거 및 기준을 담으며 이를 이유로 다양한 방법의 새로운 시도를 제약하는 것은 아님(유의).  
 - 청소년(주도성)을 중심으로 놓고, 청소년활동의 목적, 가치 및 과정과 주제 프레임워크  
 - 일반 국민에게는 청소년활동이 무엇인지 알리고, 현장에는 청소년활동 공통 추진 틀 안내  
 - 청소년활동이 무엇인지 알 수 있고, 투자할만하고, 투명하고 효율적이고 효과적이어야 한다는 외부 압력+전문적 체계와 공통 기반을 강화하고 청소년활동 실현 공동체 발전 필요 내부 압력 수용

- 향후 전면 재구축될 청소년활동정보서비스 e청소년의 새로운 모델로 '청소년활동 디지털 플랫폼'의 사전 준비로서 청소년활동 데이터 표준화 추진
  - (정보화) 청소년활동디지털플랫폼 구축 증장기('26~'28년) 추진과제별 이행
    - \* ('23년~) 청소년활동정보서비스 e청소년 기준 1차 청소년활동 데이터 표준화
    - \* ('24년~) 청소년활동정보서비스 e청소년 기반 청소년활동디지털 플랫폼 ISP 추진
    - \* ('25년~) 예산 확보 추진
    - \* ('26년) 플랫폼 통합 모델 및 모바일 앱 구축, 2차 청소년활동 데이터 표준화를 통한 데이터 품질 및 신뢰성 확보를 위한 기반 마련

## 2 청소년활동사업 범위 및 실천

### 1 청소년활동사업의 범위

- 청소년활동시설의 청소년 활동영역은 다음과 같이 9개 영역으로 나눈다.
  - ① 문화/예술 관련 활동 : 문화적 감성을 개발하고 정서를 순화하며 문화에 대한 이해를 증진시키는 활동으로 영화, 연극, 오페라, 발레, 뮤지컬 등의 문화예술 공연 감상 및 야구·축구 등의 스포츠관람을 포함
    - \* 예시 : 지역문화, 세계문화, 대중문화, 연극활동, 머물림마당, 전통예술활동, 문화체험활동 등
  - ② 과학/정보 관련 활동 : 각종 정보경진대회 및 과학실험 등을 의미하며, 각종 컴퓨터 관련 활동, 과학실습, 관찰, 천체관측, 요리실습, 어류사육 등을 포함
    - \* 예시 : 디지털활동(AI 기술 활용 등), 로봇·코딩 활동, 우주과학활동, 정보활용활동, 영상활동 등
  - ③ 모험/개척 관련 활동 : 신체의 강건함, 용기, 인내심, 탐험정신, 도전의식, 진취성 등을 키우기 위한 탐험, 수상·해양·항공 훈련, 산악자전거, 암벽등반, 개척을 위한 시설이 설치된 각종 캠프를 포함
    - \* 예시 : 탐사·등반활동, 아영활동, 해양활동, 오지탐사활동, 극기훈련활동, 호연시기활동, 수상훈련 활동, 트레킹 활동, 탐험활동, 안전지킴이활동 등
- 6) 청소년성장지원 디지털 플랫폼 구축운영
  - e청소년의 7개 컴핀사이트를 일원화하여 청소년과 학부모가 모든 정보를 활용하고 출입수 있는 웹사이트 모델 서비스 제공
  - e청소년의 4개 지원시스템도 통합하여 청소년 관련 기초 데이터를 시스템화하고 공공 디지털 정보를 공유할 수 있는 기반을 구축
- 7) 별첨 '청소년종합실태조사'의 기준을 우선 따름.
  - 청소년기본법제15조의2: ①여성가족부장관은 기본계획 효율적인 청소년정책을 수립하기 위하여 3년마다 청소년의 의식·태도·생활 등에 관한 실태조사를 실시하고 그 결과를 공표하여야 한다.

- ④ 자원봉사활동 : 인간존중의 정신·심성을 개발하고 정의감·상부상조정신 등을 배양하기 위해 경제적 도움이나 대가없이 청소년의 능력과 도움을 필요로 하는 사회활동에 참여하는 것을 의미. 각종 시설(청소년수련시설, 사회복지시설 등)에서의 자원봉사활동을 포함
  - \* 예시 : 재능기부활동, 밑손돌기활동, 한중체험봉사활동, 캠페인활동, 자선·구호활동, 지역사회개발 및 참여 활동, 글로벌 봉사활동 등
- ⑤ 직업/진로 관련 활동 : 직업의 전문성, 현실적응능력 등을 배양하고 직업관을 확립하기 위한 활동으로 직업체험관, 취업정보센터, 직업준비를 위한 상담 및 교육시설 참여를 의미하며, 아르바이트 경험은 제외함
  - \* 예시 : 청소년모의창업, 경제캠프, 사회생활기술, 진로설계·탐색 활동, 직업현장체험 등
- ⑥ 국내외 교류활동 : 개인적인 해외여행 등을 제외한, 세계문화의 이해, 외국 교류활동, 국제회의 및 친선교류 참가 등을 의미
  - \* 예시 : 청소년국제교류활동, 도·중간 청소년교류활동, 국제이해활동, 다문화이해활동, 세계문화 비교활동, 한민족청소년캠프, 세대별 교류활동, 지역간 교류활동 등
- ⑦ 건강/보건 관련 활동 : 신체단련, 안전·응급처치 등과 같이 건강과 보건지식의 증진활동을 포함
  - \* 예시 : 건강관련 지식이해 활동, 생활습관 개선활동, 신체단련활동, 흡연음주악물비만 예방활동, 안전응급처치활동, 성교육 활동, 중대재해 예방활동 등
- ⑧ 자기(인성)개발 관련 활동 : 자기표현, 마음 수련 등과 같이 자신의 인성개발을 위한 활동을 포함
  - \* 예시 : 표현능력개발 수련활동, 자기탐구활동, 자기존중감양성 프로그램, 자기표현활동, 심성 수련활동 등
- ⑨ 환경 보전 관련 활동 : 생태, 숲, 체험, 환경 살리기 등과 같은 환경 보호 활동을 포함
  - \* 예시 : 생태활동, 환경탐사활동, 자연지도 만들기, 숲체험, 환경음식 만들기, 환경살리기활동, 환경보존활동 등

### 2 청소년활동사업 운영의 구분

- 청소년활동시설은 역량기반 청소년활동사업을 활성화하기 위하여 부업제정 및 사업비의 종류에 따라 ①고유업무, ②특수목적업무, ③기타업무 등의 영역으로 나눌 수 있음.
  - 이에 대한 세부내용은 다음과 같이 제시할 수 있음



■ 청소년활동영역의 구분 ■

- ① **고유업무영역**은 청소년기본법, 청소년활동진흥법에 의하여 청소년의 건전육성을 목표로 국가와 지방자치단체가 해야 할 의무적 업무와 사업을 의미함
- \* 청소년활동시설 운영 및 사업비는 현재 지방이양된 상황임. 지자체 책임하에 하여야 한다는 점과 함께 중앙정부의 국가정책과제로 동일하게 사업을 하는 것에 유의하여야 한다는 점임
- 고유업무영역은 따로 규정된 것이 없는 한, 청소년활동진흥법령 및 청소년정책 기본계획(7차, 2023~2027)의 추진방향과 세부내용을 따라야 함
- 청소년활동 실천을 정책적으로 구체화한 사항이 바로 청소년활동진흥정책이자 사업이며 청소년관련법에서는 청소년기본법을 근거로 청소년활동진흥법을 제정하여 운용하고 있음
  - 청소년활동을 진흥함은 청소년의 자율성을 제고하고 적극적이고 능동적인 태도를 함양하여 건강한 삶을 살 수 있도록 지원하는 것으로 다양한 경험과 체험을 증진하는데 목적을 두는 과업임

○ 고유업무의 영역별 세부 추진사업에 대한 내용은 아래 (표)와 같음

■ 고유업무영역별 세부지원내용 예시 ■

세부과제	세부과제별 내용	근거
1-1. 청소년참여 지원사업	1-1-1. 청소년참여활동지원사업 : 청소년이 사회참여를 경험하도록 참여위, 운영위, 동아리연합회 등의 자치기구를 구성하고 참여기구를 통해서 자신의 의견을 표현하며 사회구성원으로 정당한 대우를 받아 건강한 리더십을 추구하도록 도움을 주는 사업	기본법 2조, 5조, 5-2조, 활동진흥법 4조,
1-2. 청소년수련활동 지원사업	1-2-1. 청소년수련활동지원사업 : 청소년이 수련활동을 수행하는 과정에서 안전하고 신뢰성있는 다양한 체험활동을 하도록 지원하는 인증제, 신고제 등과 같은 사업	활동진흥법 9-2조, 35조,
1-3. 청소년교류활동 지원사업	1-3-1. 청소년교류활동지원 : 도시와 농산어촌, 도시간, 지역간, 국가간 청소년교류활동을 통해 새로운 경험과 글로벌 역량을 얻도록 지원하는 사업	활동진흥법 53조, 54조
1-4. 청소년문화활동 지원사업	1-4-1. 청소년문화활동지원 : 청소년의 문화적 감성증진을 위해 예술, 스포츠, 동아리, 봉사활동 등 문화사각지대 해소하고 축제참여를 통해 다양한 문화예술적 체험기회를 보장하는 사업	활동진흥법 2조, 60조 활동진흥법 63조
1-5. 청소년근로보호 및 지원사업	1-5-1. 청소년 근로보호 및 지원사업 : 근로청소년의 노동인권 및 부당처우해결 등 근로권익보호지원, 근로인식 개선사업	기본법 3조, 8조, 8-2조, 기본법 52-3
1-6. 청소년시설 지원사업	1-6-1. 청소년시설설치지원사업 : 청소년이 다양한 청소년 활동을 할 수 있도록 관련시설을 설치 및 지원받은 물론 안전한 활동을 위한 안전교육, 안전관리감독, 보험, 시설개보수 등을 지원하는 사업	기본법 18조 활동진흥법 18-2조, 18-3조, 18-4조
	1-6-2. 청소년시설운영지원사업 : 청소년을 위한 수련관, 문화의집, 기타 청소년시설의 사업운영에 필요한 예산지원 및 시설개보수 등 청소년시설 고유사업 추진에 필요한 지원	활동진흥법 11조 ②④, 16조 ③, 32조 ③
	1-6-3. 예비청소년지도사 실습지원 : 청소년지도사 실습 의무화에 따른 현장 실습지원역량 강화	-
1-7. 기타 법령근거 지원사업	1-7-1. 청소년정책 연간 시행계획수립에 따른 시책사업 : 국가가 수립한 청소년육성 기본계획에 따른 청소년정책 사업을 이행하기 위한 연간사업계획수립지원	기본법 14조

- ② **특수목적업무영역**은 청소년육성과 직접적으로 관련된 업무영역이지만 고유업무 외 중앙정부 또는 지방자치단체가 적극적인 예산지원과 정책적 관심을 높여 적극 수행하도록 유도하는 사업영역을 의미함
  - \* (예시) 방과후 아카데미, 교육청(교육지원청) 진로체험지원센터 등
  - \* 고유업무 외, 특히 청소년정책기본계획 등에 의해 국가정책과제로 발굴된 이슈에 대하여 따로 국가 재정을 투입할 수도 있음
- 고유업무영역 외에는 관련법령의 위배된 바 없는 범위내에서 그 대상사업의 지침 및 운영계획에 따라 추진 가능
  - 업무영역을 구분하는 것은 다양한 사업방식으로 지역사회의 수요와 기관의 역량에 따라 사업추진이 가능하다는 것이며 이는 고유업무영역과 그 외의 균형적 확대, 발전을 의도하는 것임
  - 다양한 사업방식의 추진이 가능하도록 지자체는 적극 참여토록 유도 관리
- 특수목적사업은 법적 청소년육성사업을 수행하는데 필수적으로 수반되는 파생 정책지원, 사회환경변화에 따라서 시급히 수행할 필요가 있는 청소년문제대응책 등이 여기에 포함
- 특수목적사업의 영역별 세부 추진사업에 대한 내용은 아래 <표>와 같음

■ 특수업무영역에 포함되는 영역의 예시 ■

1. 국도비 지원사업	1-1. 매칭사업지 지원	1-1-1. 국도·시 매칭지원사업 : 청소년동아리활동, 어울림 마당, 청소년지도사 배치지원, 청소년방과후아카데미 등 정책수요의 변화와 흐름에 따라 매칭사업으로 지방자치단체가 반드시 수행해야 하는 사업
	2-1. 국내외 자기도전지원사업	1-2-2. 국제 및 자기도전포상제지원사업 : 국제적으로 공인된 자기도전 목표를 성취하는 정책지원사업
2. 청소년 자기주도성장 지원사업	2-2. 청소년 진로지원활동	1-3-1. 청소년진로정보제공사업 : 청소년맞춤형 진로정보 제공지원사업
		1-3-2. 청소년진로체험활동 및 교육지원사업 : 청소년진로 및 직업탐색을 위한 활동 및 교육지원사업
		1-3-3. 청소년진로체험센터운영지원사업 : 청소년진로 지원을 위한 센터, 시설, 기관운영지원사업

3. 청소년활동 활성화 지원사업	3-1. 청소년지도사 교육·훈련 및 복지지원사업	3-2-1. 5대법정의무교육지원사업 : 청소년시설의 국가 5대 법정의무교육(산업안전보건교육, 피직연금교육, 직장내 성희롱 예방교육, 직장내 장애인 인식개선교육, 개인정보 보호교육) 및 여성가족부 의무지정교육 지원사업 3-2-1. 청소년지도사 복지증진지원사업 : 청소년지도사자격 수당, 각종 복지포인트 등 복지증진에 해당하는 지원사업
	3-2. 청소년육성 전담기구 운영지원사업	3-3-1. 청소년육성전담기구지원사업 : 지방자치단체의 특성에 따라 청소년정책담당부서를 전담부서로 독립시켜 지원을 하는 사업 3-3-2. 청소년육성전담공무원 지원사업 : 청소년육성에 관한 업무를 효율적으로 운영하도록 전담기구나 전담공무원을 두도록 지원하는 사업
	3-3. 학교연계활동 지원사업	3-4-1. 교육과정 연계지원사업 : 2022개정교육과정에 따른 교과연계(고교학점제, 창의적체험활동 등)에 필요한 지원사업 3-4-2. 청소년방과후활동 지원사업 : 방과후 청소년시설을 활용한 학습, 활동, 보호 등 종합적 돌봄이 가능하도록 지원하는 사업으로 최근 교육부의 늘봄을 지원하는 사업
	3-4. 지역사회 협력지원사업	3-5-1. 청소년단체운영지원 : 청소년단체가 청소년활동, 보호, 복지 등 청소년기량과 삶의 질을 제고하고 생활환경에서 적극적 보호를 하도록 지원하는 사업 3-5-2. 청소년시설협회 지원 : 청소년시설의 친목도모 및 다양한 협력으로 청소년지도자의 역량강화를 이루고 궁극적으로 청소년을 위한 활동다각화를 위한 정보교류, 소통이 이루어지는 시설간 협의체 구성 및 지원 3-5-3. 지역사회의 자원연계협력지원사업 : 마을자원, 민간 전문가 등을 활용하여 청소년의 다양한 활동수요를 충족하도록 연계하는 지원사업
4. 기타 특수목적지원사업	4-1. 지자체의 특수상황에 따라서 상황에 따라 추진하는 특수목적 사업으로 특성화지원사업, 마을속 청소년코디네이터, 청소년동행캠프(예:서울시), 청소년예술제(경기) 등 지자체의 환경이나 여건에 맞춘 사업	

- ③ 기타업무영역은 청소년시설은 청소년을 위한 활동과 각종 체험기회를 제공하는데 주 목적이 있지만, 청소년부채시 시설공간의 활용성을 높이고자 지역사회 주민을 대상으로 평생교육 또는 각종 수익사업 등을 수행하여 기관운영의 안정성 추구는 물론 청소년대상 목적사업을 활성화하는데 도움을 얻고자 부수적으로 추진하는 활동내용을 의미함
- 청소년시설은 본래 목적으로는 청소년에게 전용공간의 의미를 제공하여 청소년의 습과 여가, 창의성과 진로탐색 등 다양한 활동기회를 보장하도록 되어 있으나 청소년은 학령기 학생이 대다수여서 일 정시간동안 유휴공간으로 남는 상황이 발생함
    - 청소년이 시설을 활용하지 못할 경우 지역사회주민을 대상으로 하는 각종 교양 강좌, 문화활동, 지역사회 소통공간 등의 기능을 수행할 수 있으므로 이러한 기능을 자연스럽게 할 수 있도록 할 수 있음
    - 이에 청소년시설이 청소년이 없는 시간대와 공간을 활용하여 시설을 이용한 평생교육 또는 각종 수익사업 등을 통해서 기관의 재정적 유익성을 확보하도록 하는 것은 청소년대상의 각종 사업의 확장을 위해서도 의미 있음
  - 청소년시설의 활동지원의 목적사업(고유, 특수, 기타 등)을 바탕으로 청소년활동 시설의 주요 기능과 역할을 정리하면 아래 <표>와 같음

■ 청소년활동시설의 추진사업영역(안) ■

핵심기능	사업영역	세부 사업범주 및 내용설명
고유사업 영역	청소년 활동지원	청소년참여 지원 1. 청소년참여위원회지원사업 2. 청소년운영위원회지원사업 3. 청소년정책참여(참여예산제 등)지원사업
		청소년활동 지원 1. 청소년수련활동지원사업 2. 청소년문화활동지원사업 3. 청소년교류활동지원사업 4. 청소년성취포상제운영지원사업
		청소년진로 지원 1. 청소년근로지원사업 2. 청소년진로체험지원사업
	청소년 활동시설	청소년시설설치 및 운영지원사업 2. 청소년시설 프로그램운영지원사업 3. 청소년시설안전관리지원사업

핵심기능	사업영역	세부 사업범주 및 내용설명
특수목적 지원사업	관리 및 운영지원	청소년지도사 인력양성지원 1. 청소년지도사 배치지원사업 2. 청소년지도사 실습지원사업 3. 청소년지도사 교육지원사업
	청소년 활동지원 관리 및 연계	국도비 배정지원사업 중앙부처에서 정책적으로 결정하고 예산을 교부하는 사업으로 청소년동아리 및 어울림마당, 매지지도사 지원, 방과후아카데미지원사업 등과 같은 사업이 포함됨
		학교연계협력 지원 1. 학교내 청소년활동지원 : 교육과정과 연계하여 수련 활동, 수학여행 등 자발적, 자기주도적 청소년활동 지원사업 2. 찾아가는 청소년활동지원 : 학교가 원할 때 각종 수련 활동, 문화체험, 성교육, 학교폭력예방교육, 진로지원 활동 등 필요한 활동체임을 청소년시설이 직접 학교를 방문하여 청소년활동 지원하는 기능 3. 학교연계사업은 교육청, 학교와 청소년시설이 유기적인 연계협력력을 통해 청소년의 균형적 성장지원을 이룰 수 있도록 각종 행정지원, 교육과정 연계, 지방자치단체와 교육청, 학교 관계자와의 협의체 구성 등 이루어지도록 지원
		청소년활동 지역사회 자원발굴 및 연계협력지원 지역내 청소년시설 단체 및 기관, 민간자원들과 네트워크를 구축하고 청소년활동과 관련한 서비스자원공급의 효율성을 제고하고자 관련자원을 발굴하고 청소년시설에 연계하여 원활한 청소년활동을 수행할 수 있는 자원관리 통합운영
수익사업	지방자치 단체원경 수반사업 지방자치단체는 청소년관련 재정, 환경, 생태 및 주요 정책 방향이 중앙정부와 달라서 지역수원사업, 환경특화사업, 정책지원사업 등을 차별적으로 유지 발전시키기 위해 지방자치단체장이 특별히 개발하고 지원하는 사업	
	평생교육 문화지원 청소년시설은 청소년의 특성상 이용시간대가 정해진 관계로 학교이외의 시간대에 지역주민을 위한 평생교육 지원사업을 추진함으로써 청소년시설이 주민편익시설의 기능을 할 수 있음	
	수익 및 대관지원 청소년시설의 운영을 자립 및 지원시설의 형태로 운영 하면서 청소년관련사업추진에 필요한 부족한 예산을 교육 사업, 대관사업 등 각종 수익사업을 추진할 수 있으며 수익금으로 청소년목적사업을 지원하는데 활용할 수 있음	

Ⅲ 청소년활동시설 공공성

- 청소년활동시설은 모든 청소년을 대상으로 청소년의 균형 있는 성장과 발달을 지원하는 것을 목적으로 하며 보편적인 공공복리적 서비스를 국가나 지방자치단체의 재정지원으로 투명하고 합리적 운영방식을 통해 성과와 가치를 사회적으로 공유하여야 함
- 청소년시설의 공공성이 부여되는 중요 의미는 국가와 지방자치단체를 통해 청소년 활동을 시행할 기구로서 청소년시설을 설립하고 운영해야 할 프로그램과 해당 프로그램을 실행할 청소년지도자의 지원을 구체화하고자 행정적, 재정적 지원을 명기하고 있음
- 청소년활동정책을 실현하기 위해서는 청소년수련시설, 청소년지도사, 청소년수련거리 등 3요소가 필수적이며 청소년활동정책을 능동적으로 실시하고자 국가 및 지방자치단체는 청소년활동을 활성화하는 데 필요한 청소년활동시설, 청소년활동 프로그램, 청소년지도자 등을 위한 시책을 수립·시행하는 노력을 하여야 함
  - 조례에 근거한 지자체별 청소년활동진흥계획을 매년 수립하여 필요한 세부사항을 정하여 운영할 수 있음

〈 청소년활동진흥법 〉

**제5조(청소년활동의 지원)** ① 청소년은 다양한 청소년활동에 주체적이고 자발적으로 참여하여 자신의 꿈과 희망을 실현할 충분한 기회와 지원을 받아야 한다.  
 ② 국가 및 지방자치단체는 청소년활동을 활성화하는 데 필요한 청소년활동시설, 청소년활동 프로그램, 청소년지도자 등을 위한 시책을 수립·시행하여야 한다.  
 ③ 국가 및 지방자치단체는 개인·법인 또는 단체가 청소년활동을 지원하려는 경우에는 그에 필요한 행정적·재정적 지원을 할 수 있다.

**제34조(청소년수련거리의 개발·보급)** ① 국가 및 지방자치단체는 청소년수련활동에 필요한 청소년수련거리를 그 이용대상·나이·이용장소 등을 종합적으로 고려하여 유형별로 균형 있게 개발·보급하여야 한다.  
 ② 국가 및 지방자치단체는 청소년의 발달원리와 선호도에 근거하여 청소년수련거리를 전문적으로 개발하여야 한다.

- 청소년수련시설이 지역사회 곳곳에서 공공시설로서 자리매김하고 그 책무를 다하기 위해서는 수련시설 자체의 인지 향상과 지역밀착적인 시설 운영 등의 노력을 하여야 함

Ⅳ 플랫폼 기반 청소년활동 활성화

- 청소년은 다양한 청소년활동에 주체적이고 자발적으로 참여하여 자신의 꿈과 희망을 실현할 충분한 기회와 지원을 받아야 함(청소년활동진흥법 제5조)
- 또한 성별 특성을 고려한 청소년의 건강 증진 및 체력 향상을 위한 질병, 건강, 교육 등의 필요한 성장지원을 받아야 함.(청소년복지 지원법 제5조)
- 제7차 청소년정책기본계획에 근거한 청소년 관련 시설·기관·단체 및 지자체 등이 보유한 청소년 관련 종합 정보의 집적·활용을 위해 디지털 전환 및 협력체계가 구축 되어져야함
- 청소년활동정보서비스 e청소년(www.youth.go.kr)은 전국 청소년활동 정보와 성장에 필요한 정보를 제공하기 위해 운영되고 있는 시스템으로 디지털 문화에 익숙한 청소년들이 한곳에서 쉽게 정보를 이용할 수 있도록 함
- 따라서 청소년과 최접점에 있는 청소년활동시설은 청소년을 대상으로 균형있는 성장과 발달을 지원하기 위해서 청소년활동정보서비스 e청소년을 통해 청소년 활동정보 등을 제공할 수 있도록 노력해야 함
- 특히 청소년활동정보 및 청소년자원봉사 정보는 청소년들이 가장 많이 이용하는 정보로 청소년활동시설은 청소년활동정보시스템 e청소년에 모든 프로그램들을 등록하여 청소년들이 이용할 수 있도록 노력해야 함

e청소년 플랫폼	
청소년활동서비스	업무지원서비스
청소년활동정보	수련활동신고시스템
청소년자원봉사포털	수련시설 안전성량 측정시스템(YAS)
국제청소년센터포털	청소년활동진흥정보시스템(NISE)
청소년국제교류지원포털	청소년지도사명령정보시스템
청소년캠퍼포털	청소년성과평가관리시스템

■ 청소년활동정보서비스 e청소년(www.youth.go.kr) ■

**3 역량기반 청소년활동사업 실천**

○ 지방 청소년활동시설은 특별한 사정이 없는 한 ①고유업무영역, ②취수목적업무영역의 청소년활동사업중 수련거리(프로그램)를 운영할 때에는 '역량기반 청소년활동프로그램'으로 기획·실행 및 평가 등의 과정으로 실행·실천(기술)을 우선 고려하여야 함

**1. 의의**

**1) 추진배경**

○ 제7차 청소년정책기본계획(2023~2027)에서 제6차 기본계획의 '역량기반 청소년 활동 지원체계 구축'에 이어 청소년활동 역량지표 개선 및 커리큘럼 개발 등을 정책과제로 선정

**1-2. 청소년 미래역량 제고**

- ◆ 신산업, 환경, 경제 교육 등 미래세대로서 필요한 소양 함양 지원
- ◆ 청소년 수요를 반영한 진로 교육 및 분야별 진로 활동 확대

**1) 미래역량 제고 활동 확대**

**□ 청소년활동 역량지표 개선 및 커리큘럼 개발(예거위)**

- 교육과정 개정 등 반영하여 청소년활동 전반에 활용되는 활동 역량지표를 개편(다지컬 분야 추가 등)하고, 지표를 보급하여 프로그램 개발 시 활용
  - 한국청소년활동진흥원 6대 청소년활동 역량지표(18) : 비관적 사고, 의사소통, 협업, 창의력, 사회경선, 진로개발역량
  - 2022 개정 교육과정 핵심역량: 자기관리, 자원관리, 창의력, 사고, 협력, 감성, 협력, 소통, 공동체
- 청소년 성장단계별로 청소년 활동 프로그램의 주제 설정 등 청소년 활동 커리큘럼 개발을 위한 연구 추진
  - 9-12세(초기), 13-15세(중초기), 16-18세(중후기), 19-24세(후기)

\* 6차 기본계획(18~22)에서도 청소년이 활동, 비형식 교육을 통해 4차 산업혁명 시대에 대응하는 역량을 갖추어야 하지만 그 기회가 부족함을 언급하며 역량기반 청소년활동의 필요성을 제기, '역량기반 청소년활동 지원체계 구축'을 정책과제로 선정

- 청소년활동을 운영하는 현장에서 청소년활동의 목표를 핵심역량으로 설정하는 역량기반 청소년활동 운영을 통해 청소년의 역량 변화 확인 가능, 이를 토대로 청소년활동을 평가 및 효과적으로 함양할 수 있는 새로운 청소년활동 기획 가능
  - 한국청소년활동진흥원은 청소년활동을 통해 함양할 수 있는 핵심역량을 선정·발표('18.12.28.)하고, 역량기반 청소년활동 설계 방법 등을 안내하며 이를 활용할 수 있는 시스템을 개발, 현장에서 역량기반 청소년활동 정착을 지원중
- 한국청소년활동진흥원의 '역량기반청소년활동 가이드북'은 청소년활동 핵심역량에 대한 이해와 더불어 역량기반 청소년활동 운영 사례, 청소년활동 핵심역량 측정 도구 온라인 시스템 사용 방법 안내 등을 통해 역량기반 청소년활동의 현장 적용 및 확산을 지원하는 목적을 가짐

**2) 청소년활동 핵심역량**

**○ 역량의 정의**

- 지식이나 기술 이상을 의미하는 개념으로 특정한 맥락에서 심리사회적 자원(기술이나 태도 등)을 동원하여 복잡한 요구를 충족하는 능력(OECD,2005)'이며 총체성, 수행성, 맥락성을 가지고 있음

**! 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

**○ 핵심역량의 기준**

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

- 급변하는 사회에서 직면하는 현실과제 및 진로 문제를 청소년 스스로가 해결해 나가며 균형 있는 성장을 할 수 있도록 청소년활동에서 길러져야 할 능력
- 청소년기본법 제3조에 근거한 청소년활동의 정의를 토대로 청소년의 균형 있는 성장을 위해 청소년활동의 특수성 3가지(광범위성, 다양성, 여러 분야와 직·간접적으로 영향을 미치는 다차원성)를 고려하여 정의 및 선정
- ① 비판적 사고, ② 의사소통, ③ 협업, ④ 창의력, ⑤ 사회정서, ⑥ 진로개발, ⑦ 디지털 문해력 등 총 7가지 역량으로 구성

■ 청소년활동 핵심역량 역량별 정의 ■

구분	정의	
비판적 사고	새로운 관점으로 문제를 바라보고, 주제와 원칙에 따라 배움으로 연결하는 능력	
의사소통	생각과 질문, 아이디어와 해결방법을 공유하는데 필요한 소통 능력	
협업	하나의 공동 목표를 향해 여러 명의 재능, 전문지식을 합치는 능력	
창의력	혁신하고 발명하는 것처럼 기존의 것을 새로운 방식으로 접근하는 능력	
사회정서	자신과 타인의 감정을 정확하게 인식하고 자신의 불편한 감정을 조절하고, 타인과의 감동을 긍정적으로 배편하며 좋은 관계를 맺어나가는 능력	
진로개발	평생에 걸쳐 빠르게 변화하는 직업 환경에 유연하게 적응하고, 개인의 흥미와 적성을 바탕으로 다른 사람과 차별화되는 특색성을 개발하여 자기 주도적 및 창의적으로 자신의 진로를 계획·설계·실행하는데 필요한 능력	
디지털 문해력	디지털 도구활용	필요와 목적에 맞게 디지털 도구를 선택하여 원활하게 활용할 수 있는 능력
	정보의 조직 및 창출	문제해결을 위해 필요한 정보만을 골라 재조직하거나 새로운 형태의 정보를 창의적으로 구상하여 창출할 수 있는 능력
	정보·데이터 분석 및 평가	디지털 정보·데이터의 신뢰성과 적합성을 바탕으로 비판적으로 분석·비교·평가할 수 있는 능력
	디지털 안전	디지털 환경에서 자신과 타인을 보호하며, 디지털 기기와 서비스를 안전하고 책임감 있게 활용할 수 있는 능력

- 청소년활동 핵심역량 선정 배경
  - 제7차 청소년정책기본계획(23~27)에 근거하여 설정하며 앞으로 기본계획의 추이에 따라 제검토 예정(교육부 교육과정 개정과도 연계 계획)
  - 4가지 역량(비판적 사고, 의사소통, 협업, 창의력) : 2015년 세계경제포럼 등에서 제시된 역량으로, 국제적 적합성을 고려하여 포괄적·종합적으로 수용 및 활용 가능하도록 선정
  - 2가지 역량(사회정서, 진로개발) : 우리나라 청소년들을 둘러싼 사회적 환경을 고려하여 선정
  - 디지털 문해력 : 2022년에 개발된 역량으로 디지털·자연과 공존하며 살 수 있는 삶의 필요성과 청소년들의 보편적 수요를 맞추기 위한 미래 청소년활동의 특성을 고려하여 선정

■ 미래 청소년활동의 특성 ■



- 역량기반 청소년활동사업의 실천기술 추진절차는 PDS<sup>8)</sup> 기반 ① 설계 → ② 운영 → ③ 평가의 3단계로 아래와 같이 제시할 수 있음
  - ① 설계 : 프로그램 개요서 작성, 단위활동 프로그램 활동지도안 작성 등
  - ② 운영 : 역량기반 청소년활동과 교육과정 연계, 프로젝트기반 청소년활동 확대, 진로 및 디지털 프로그램 모형 활용, 우수사례 참조 등
  - ③ 평가 : 청소년활동 핵심역량 측정의 세부방법과 절차 등

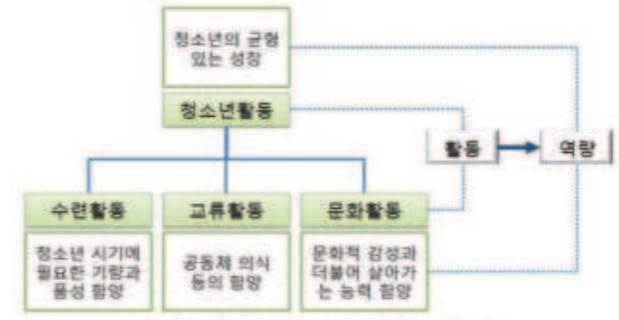
8) PLAN(설계) - DO(운영) - SEE(평가)

## 2. 역량기반 청소년활동 설계

### 1) 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 것인지를 고려하여 활동을 설계·진행하는 것을 의미
  - 역량기반 청소년활동을 설계할 경우 활동을 통해 달성하고자 하는 목적 및 목표가 명확해지고, 효과적인 운영 및 평가 가능
- 설계대상의 역량기반 청소년활동프로그램은 인증신청 기준에 맞춰 실시하되 그 대상 적용범위는 다음과 같이 권고함
  - (기본형) 전체 프로그램 운영 시간이 2시간 이상으로써, 실시한 날에 끝나거나 2일 이상의 각 회기로 숙박 없이 수일에 걸쳐 이루어지는 활동
  - (숙박형) 숙박에 적합한 장소에서 일정기간 숙박하며 이루어지는 활동
  - (이동형) 활동내용에 따라 선정된 활동장을 이동하여 숙박하며 이루어지는 활동
- 역량기반 청소년활동프로그램은 수요자의 요구 및 기관의 상황 등에 따라 여러 유형에 초점을 두어 운영할 수도 있음
  - (1유형) 프로그램 모델 중심
  - (2유형) 사람중심
- 또한 이 안내에서 권고하는 절차와 방법은 청소년수련관, 청소년문화의집, 청소년 특화시설 등 생활권 시설을 우선 적용하며, 대상 사업도 프로그램(수련거리) 운영에서 우선 자율 적용을 원칙으로 하며 단계적으로 권고기준 및 방법을 따르도록 확대함
- 다만, 여가부 또는 한국청소년활동진흥원 공모사업 등과 청소년수련시설협회(수탁사업) 등에서 수련거리 또는 프로그램분야의 공모 및 우수 선정에 대해서는 위 표준모형의 운영 적용 대상에 우선 추천 예정('25년부터~)
  - ※ 개별 시행계획서 위 내용 포함, 확정 홍보 예정

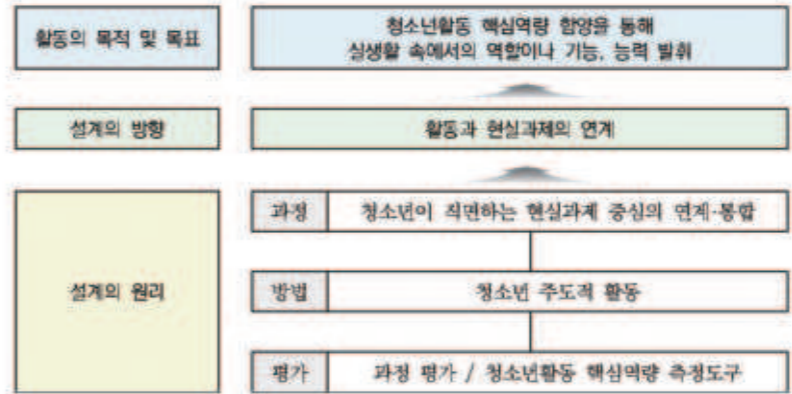
2025년도 청소년사업 인내  
제1편  
청소년 정책 총론 포함  
제2편  
청소년 참여 증진 및 확대 사업  
제3편  
청소년 활동 및 안전사업  
제4편  
청소년 활동 및 안전사업



■ 청소년역량과 청소년 활동과의 관계 ■

### 2) 역량기반 청소년활동 설계의 원리와 방향

- 역량기반 청소년활동의 목적 및 목표는 청소년활동 핵심역량 함양을 통해 실생활 속에서의 어떤 역할이나 기능, 능력을 발휘할 수 있는지를 명시함
- 역량기반 청소년활동의 목적 및 목표를 설정하기 위해서는 다음의 활동 설계 원리와 방향을 고려하여야 함



■ 청소년활동 핵심역량 함양을 위한 청소년활동의 설계 방향 및 원리 ■

- 역량기반 청소년활동은 주제설정, 목적·목표 설정, 교육과정 연계 3요소를 통해 설계. 역량기반 청소년활동의 주제는 청소년통계, 빅카인즈 등 사이트 등을 통해 청소년의 생활과 밀접한 현실과제를 검토하여 설정
- 역량기반 청소년활동의 주제를 설정한 이후, ① 활동의 내용과 방법, ③ 활동에 참여하는 청소년은 활동을 통해 어떤 능력을 갖추 수 있을지를 고려하여 목적과 목표를 설정
- 역량기반 청소년활동의 목적과 목표는 7가지 청소년활동 핵심역량(의사소통, 협업, 비판적사고, 창의력, 사회정서, 진로, 디지털 문해력) 중 선택하고, 활동의 성격에 따라 정의 가능

설계 절차	고려사항	참고 (자료 및 사이트)
1. 주제 설정	청소년의 생활과 밀접한 현실과제 검토	청소년통계, 빅카인즈 ( <a href="https://www.bigkinds.or.kr/">https://www.bigkinds.or.kr/</a> ) 등
	참여 청소년의 연령별 특성	피아제 인지 발달 단계 등
2. 목적·목표 설정	활동의 내용 및 방법	목적 및 목표 설정 예시(p.8)
	실생활 속에서 어떤 기능, 능력을 발휘 할 수 있는지 정도	
3. 교육과정 연계	청소년의 연령에 따른 교급별 교과목 선택	에듀넷티클리어 ( <a href="https://www.edunet.net">https://www.edunet.net</a> )
	교급별 교과목 성취기준 검색	학생평가지원포털 ( <a href="https://stas.moe.go.kr">https://stas.moe.go.kr</a> )

- 청소년의 생활과 밀접한 현실과제를 토대로 연령별 특성을 고려하여 역량기반 청소년활동 참여 대상과 주제 및 설계방향 설정
- 주제 및 설계방향을 토대로 활동을 통해 함양할 수 있는 청소년활동 핵심역량, 즉 실생활 속에서 어떤 역할이나 기능, 능력을 발휘할 수 있을지 역량기반 청소년 활동의 목적 및 목표를 설정

- 청소년활동 설계의 원리는 과정-방법-평가로 구분하여 볼 수 있음
  - 활동의 과정은 청소년이 직면하는 현실과제 중심으로 연계·통합하며, 청소년이 주제적으로 주도하여 활동에 참여할 수 있도록 기획하여야 함
  - 활동 평가는 청소년, 지도자로 구분하여 설계
  - 청소년은 활동과정에서 자신의 역할을 인지하고 활동 후 어떻게 달라졌는지 성찰하는 시간을 가지며 활동을 평가
  - 지도자는 활동과정에서의 청소년 행동변화를 관찰하고 성취기준에 달성했는지를 중심으로 활동이 종료된 후에는 활동 전의 역량과 어떤 차이가 있는지를 확인하며 활동을 평가

III 역량기반 청소년활동 설계의 예시

- 다음의 개요서 양식은 목적 및 목표, 활동 과정, 방법, 평가 등을 고려하여 역량기반 활동을 설계할 수 있음

① 프로그램명	농산어촌 청소년 진로디자인 프로젝트 D(Dream)-DAYC(데이)			
② 일정(기간/횟수)	5월 - 11월 / 27회	④ 대상	14세, 15세	
③ 인원	208명 (연 1,853명)	⑤ 지도자 수	4명	
⑥ 주 활동장소	사립미포청소년센터, 강희중학교, 동성중학교, 경서중학교, 은리반	<input checked="" type="checkbox"/> 실내	<input checked="" type="checkbox"/> 실외	<input type="checkbox"/> 야외 (중복선택가능)
⑦ 운영 형태	<input type="checkbox"/> 강의 <input checked="" type="checkbox"/> 체험 <input type="checkbox"/> 토론 <input type="checkbox"/> 팀 <input type="checkbox"/> 개별 <input type="checkbox"/> 기타 (중복선택가능)			
⑧ 활동 유형	<input checked="" type="checkbox"/> 기본형 <input checked="" type="checkbox"/> 숙박형 <input type="checkbox"/> 이동형			
⑨ 목적 및 목표	* 진로교육 사각지대에 놓인 농산어촌 청소년들에게 진로를 탐색하고 경험할 수 있는 다양한 진로활동을 제공함으로써 진로 선택과정에 대한 동기를 부여하고 스스로 건강한 미래를 설계할 수 있도록 한다.			
⑩ 역량 설정	⑩-1. 핵심역량 (필수)	<input type="checkbox"/> 협업 <input type="checkbox"/> 창의력 <input checked="" type="checkbox"/> 의사소통		
	⑩-2. 자율역량	<input type="checkbox"/> 비판적사고 <input checked="" type="checkbox"/> 진로개발 <input type="checkbox"/> 사회정서		
⑪ 교육과정 연계	학교급	학년(군)	과목	양해(단원)
	중학교	1-3학년	진로의 직업	진로디자인과 준비 [9년04-01] 진로 탐색 [9년03-03] 자아이해와 사회적 역할 개발 [9년01-01], [9년01-02]
	상위기준	* 진로 의사 결정의 과정과 절차를 이해할 수 있다. * 다양한 체험활동을 통해 직업 정보를 탐색할 수 있다. * 자신의 능력이나 특성, 강 약점 등을 존중할 수 있다. * 다양한 방법으로 자신의 직업 흥미와 직업을 탐색할 수 있다.		
	⑫ 회기/차수별 요약	⑬ 주요 프로그램 내용 개요	⑭ 중점(특이) 사항	
* 세부내용은 활동지도안에 작성	0.기(2019년)	(오리엔테이션) 프로그램 소개, 윤 사생활 교육	현직 참여기관 지원	
	1.회기(120분)	(강령 일러 DREAM) 미래 진로역량 이해 및 활동유형 진도를 통한 강령 탐색	LJ에 대한 이해를 바탕으로 진로설계를 구체화	
	2.회기(120분)	(꿈직 일러 DREAM) 빅데이터를 활용한 직업 탐색 및 관심사의 강령을 활용한 창작	진로의 직업들 구분	
⑮ 결과물	* (개인) 스스로 활동을 통해 달성하거나 얻은 것 등 * (팀) 협업 활동을 통해 도출된 결과물(올바른 진로 설정을 위한 다양한 체험활동 경험) * (멘트) 멘토링 활동을 통한 청소년과의 동반성장(멘토링 경험, 후쿠바임피(체험) 운영, 활동영상 제작)			
⑯ 평가	* 사전·사후 효과성 설문 및 만족도 설문조사 * 진로사전면, 자기진로성찰노트, 인터뷰 영상, 활동자료(활동물 등)			
⑰ 기대효과	* 진로정보소외지역 대상 진로체험 기회 제공으로 진로탐색에 대한 동등한 기회 확보 * 프로그램 참여를 통해 청소년들의 주도적인 진로 결정 능력 향상 * 자기 이해를 바탕으로 진로결정 자기효능감 향상을 통한 건강한 성장 지원			
⑱ 인증/신고여부	<input type="checkbox"/> 인증대상 프로그램 <input type="checkbox"/> 신고대상 프로그램 <input 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 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
- ⑧ 활동유형(인증신청 기준에 맞춤)  
- (기본형) 전체 프로그램 운영 시간이 2시간 이상으로써, 실시한 날에 끝나거나 2일 이상의 각 회기로 숙박 없이 수일에 걸쳐 이루어지는 활동  
- (숙박형) 숙박에 적합한 장소에서 일정기간 숙박하며 이루어지는 활동  
- (이동형) 활동내용에 따라 선정된 활동장을 이동하여 숙박하며 이루어지는 활동
- ⑨ 프로그램 목적 및 목표 : 청소년활동 핵심역량 함양을 통해 실생활 속에서의 어떤 역할이나 기능, 능력을 발휘할 수 있는지 명시
- ⑩ 역량설정 : 청소년이 성취하거나 발휘하게 될 수 있는 핵심역량  
⑩-1. (핵심역량) 청소년활동 핵심역량 7가지 중 1~2가지 역량을 프로그램의 목표로 설정  
\* <청소년활동 핵심역량>

구분	정의	
① 비판적사고	새로운 관점으로 문제를 바라보고, 주제와 원칙에 따라 배움으로 연결하는 능력	
② 의사소통	생각과 질문, 미디어와 해결방법을 공유하는데 필요한 소통 능력	
③ 협업	하나의 공동 목표를 향해 여러 명의 재능, 전문지식을 합치는 능력	
④ 창의력	혁신하고 별명하는 것처럼 기존의 것을 새로운 방식으로 접근하는 능력	
⑤ 사회정서	자신과 타인의 감정을 정확하게 인식하고 자신의 불만한 감정을 조절하고, 타인과의 갈등을 긍정적으로 해결하며 좋은 관계를 맺어나가는 능력	
⑥ 진로개발	행성에 걸쳐 빠르게 변화하는 직업 환경에 유연하게 응하고, 개인의 흥미와 직성을 바탕으로 다른 사람과 차별화되는 독특성을 개발하여 자기 주도적 및 창의적으로 자신의 진로를 개척·설계·실현하는데 필요한 능력	
⑦ 디지털 문해력	디지털 도구 활용	필요와 목적에 맞게 디지털 도구를 선택하여 원활하게 활용할 수 있는 능력
	정보의 조직 및 창출	문제해결을 위해 필요한 정보만을 골라 재조직하거나 새로운 형태의 정보를 창의적으로 구성하여 창출할 수 있는 능력
	정보·데이터 분석 및 평가	디지털 정보·데이터의 신뢰성과 직합성을 바탕으로 비판적으로 분석·비교·평가할 수 있는 능력
	디지털 안전	디지털 환경에서 자신과 타인을 보호하여, 디지털 기기와 서비스를 안전하고 책임감 있게 활용할 수 있는 능력

㉔-2. (자유역량) 프로그램의 특성을 고려한 자율적인 역량을 목표로 기술  
※ 단, 효과성 측정도구가 있는 역량으로 설정

㉕ 교육과정 연계 : 프로그램과 연관된 교육과정 성취기준 코드 및 성취기준 작성  
\* 교육과정 성취기준 코드 및 성취기준 찾는 방법

1 학생평가 지원 포털 접속 ( <a href="https://stas.moe.go.kr/cmri/main">https://stas.moe.go.kr/cmri/main</a> )	2 참여 청소년의 연령을 참고하여 고급 선택 ⇒ '성취기준(평가기준) 검색' 클릭
3 '교육과정 시기'는 2015개정 선택 ⇒ '학교급', '학년(군)', '교과', '영역(단원)' 검색	4 검색결과에 따른 성취기준 코드 및 성취 기준 작성

㉕ 회기/차시별 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 권장. 횟수가 늘어날 경우 줄긋기(셀 나누기)를 통해 회기/차시 추가 가능

9) 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-policymakers/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, 최장욱(2014). 청소년역량 지수 개발 연구(13-R50, No. 11-1383000-000486-01). 서울 : 한국청소년정책연구원.  
임효신(2015). 중학생 진로개발역량 편사도구 개발, 서울대학교 대학원 박사학위 논문.

- ㉕ 회기/차시 (소요시간) : 회기/차시와 소요시간을 표기 (예, ○회기 ○)분, ○차시 ○)분)
- ㉕ 주요 프로그램 내용 개요 : 회기/차시별 프로그램명을 표기하고, 주요활동 내용을 개조식으로 기술
- ㉕ 중점(특이) 사항 : 프로그램별 핵심 사항과 필요한 전달 사항 기술
- ㉕ 결과물 : 프로그램을 통해 최종적으로 도출할 수 있는 개인/팀 결과물 또는 내용 기술
- ㉕ 평가 : 프로그램 진행 후 평가방법 기술(예, 만족도 설문조사, 사전·사후 효과성 조사)  
\* 청소년활동 핵심역량 측정 온라인 시스템(<http://survey.kywa.or.kr/>) 활용 가능
- ㉕ 기대효과 : 프로그램으로 인해 기대할 수 있는 효과
- ㉕ 인증/신고여부

단위활동 프로그램명	비밀유지여부: ○ (※역량기반 청소년활동 프로그램 개요서(안) 주요 프로그램 내용의 치사별 제목)		
① 일정(시간)	1회기	대상	중학교 1학년~고등학교 3학년
인원	20명	지도자 수	최소 2명 이상 2명
활동장소	평소청소년운영지원	<input checked="" type="checkbox"/> 실내 <input type="checkbox"/> 야외 <input type="checkbox"/> 야외 (중복선택 가능)	
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( ) (중복선택 가능)		
프로그램 목적 및 목표	관계형성 역량의 사회적역량을 함양을 통해 마음건강에의 접근으로 인식하고 행동할 수 있다.		
② 역량 목표설정	1. 핵심역량 (필수)	<input type="checkbox"/> 협업 <input type="checkbox"/> 창의력 <input type="checkbox"/> 의사소통	
	2. 자율역량	<input type="checkbox"/> 비판적사고 <input type="checkbox"/> 진로개발 <input checked="" type="checkbox"/> 사회정서	
교과영역연계	중학교 : (사회) 문화 - 사회화, 사회인간 고등학교 : (통합사회) - 삶의 의미와 진공		
③ 안전 및 유의사항	활동 장소에서 확인하여야 한다. 특수 시, 다른 사람의 의견을 존중한다.		
④ 준비물	사제, 보조도구, 책, 종이, 가위, 연필, 색종이 등		
⑤ 활동단계	활동내용	시간	중점(핵심) 사항
도입	중요 확인 및 사전 상담지 학생이름, 담당자, 사전 설문지요청과 동자 역할 선정, 상호의 안전교육 진행	10분	활동 안내 및 안전교육
전개	1. 마음건강에의 소중함 이해 2. 마음건강에의 중요성 및 이해 3. 마음건강에의 필요성과 중요성 알기 4. 마음을 위한 팀 활동 5. 마음 1. 내가 생각하는 나의 마음을 표현하기 6. 마음 2. 내가 생각하는 마음 건강이란? 7. 마음 3. 내가 만들어야 하는 마음 건강이란? 8. 마음건강을 위한 세가지 소용돌이 수업 9. 마음 건강의 한 실험 진행 10. 세가지 수업을 위한 팀업 과정 11. 마음건강의 다양한 변화사례 알기 12. 마음을 위한 나의 결정을 설명하기	60분	프로그램 목적 및 핵심역량 달성 내용 연계 활동에 대한 기대 사항
정리	마음 건강에의 중요성 이해, 마음건강의 중요성 알기 및 팀업 진행 3회기 활동 준비사항을 점검하여(연계) 팀업 활동준비(제이카드, 플러그 등) 제시(준비사항확인)	30분	활동내용 정리, 활동준비
⑥ 결과물	1회 3회기 활동 준비 계획, 활동 준비서		
⑦ 평가	1회 평가하기 및 3회기 3회기 최종 평가		

※ 역량기반 청소년활동 단위활동 프로그램 활동지도안 작성 방법: 프로그램 개요서 작성 방법에 준하여 작성

- ③ 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
- ④ 단위활동 프로그램에서의 역량 목표설정은 항상시키고 싶은 가장 핵심적 역량만 표기 ; 개요서에서 종합적으로 역량을 설정하고 단위활동 프로그램에서는 꼭 필요로 하는 역량만 표기
- ⑤ 안전 및 유의사항 : 전달 내용을 문구로 작성하거나 유의사항에 대한 상황 표기도 가능
- ⑥ 준비물은 워크북에서부터 필요 장비·소모품에 이르기까지 세심하게 작성
- ⑦ 활동단계인 도입, 전개, 마무리는 기존 프로그램 적용 방식에 준하여 작성
- ⑧ 결과물 : 프로그램을 통해 최종적으로 도출할 수 있는 개인/팀 결과물 또는 내용 기술
- ⑨ 평가 : 프로그램 진행 후 평가방법 기술(예, 활동 소감 공유 등)

**3. 역량기반 청소년활동 운영**

□ 역량기반 청소년활동과 교육과정 연계

- 역량기반 청소년활동의 참여 대상, 주제 및 설계방향, 목적 및 목표가 정해졌다면 이를 근거로 교육과정과 연계하여 성취기준 선정. 성취기준을 정하기 전, 어떤 교과과정과 연계할 것인지에 대한 고민이 우선되어야 함
  - (예시. 합리적인 소비습관 형성하기) 시장의 흐름을 파악하는 활동은 사회과목, 물리에 가격을 매기는 등의 활동은 수학과목과 연계 가능
  - 연령, 교과 선정 후 '학생평가 지원포털'(https://stas.moe.go.kr)에서 활동에 맞는 성취코드 및 기준 찾기
  - 성취코드 및 기준에 의한 작성방법은 한국청소년활동진흥원의 '역량기반청소년 활동 가이드북' 참조
- 학교 교과과정 연계 청소년활동 활성화 및 연계 증진을 위한 프레임10을 다음과 같이 제안
  - 이 프레임은 ① 학교와 청소년기관 간 상호이해를 위한 「이해단계」, ② 상호 간의 이해를 바탕으로 한 학교와 청소년기관간 「연결단계」, ③ 학교의 교과과정과 청소년기관의 상호교류 및 「실행단계」, ④ 학교 교과과정과 청소년활동 연계의 「확산·보완단계」로 구성
  - ①이해단계는 학교-청소년기관 간 상호이해를 위한 과정으로 청소년기관종사자 대상 제도 오리엔테이션 온·오프라인 정보제공 및 보수교육 활용), 표준화와

10) 학교 교과과정 연계 청소년활동 프로그램 모델 개발 및 운영방안(23.12. 한국청소년정책연구원)

- 다양화(커리큘럼 운영Chapter 4. 제언: 학교 교과과정과 청소년활동의 연계 방안형식 충족 및 프로그램 다양화), 학교에서의 교과과정 인정 및 연계를 위한 근거법 및 지침 정비(학교 프로그램 인정 및 인력 자격 등) 등으로 구성
- ②연결단계는 상호이해를 거쳐 서로 필요한 기관 간 연결되어 상호 기획하는 단계로 부처-지자체-교육청 간 MOU 및 교사연수, 보수교육을 통한 정보 연결, 학교 교육과정 맞춤형 홍보 및 연계 노력, 지역연계교육과정 참여 인센티브 활용 연결 증진 등으로 구성
  - ③실행단계는 학교 교과과정프로그램과 청소년활동 간 연계가 이루어져 실제 프로그램이 운영되는 것으로 공식 정보망을 통한 연계 및 정보 플랫폼을 통한 지역 내 학교-기관 간 연결, 공간지원 및 참여 인력에 대한 보상, 교육청 예산 지원 방안 모색 등으로 구성
  - ④확산·보완단계는 선도적으로 진행되는 우수사례 포상 및 확산, 지역사례 컨설팅, 중앙 제도개선 노력 등으로 구성



학교 교과과정 연계 청소년활동 연계 및 활성화를 위한 정책 프레임(전체)

**〈 청소년기본법 〉**  
**제48조(학교교육 통과의 연계)** ① 국가 및 지방자치단체는 청소년활동과 학교교육·평생교육을 연계하여 교육적 효과를 높일 수 있도록 하는 시책을 수립·시행하여야 한다.  
 ② 여성가족부장관이 제1항에 따른 시책을 수립할 때에는 미리 관계 기관과 협의하여야 하며, 전문가의 의견을 들어야 한다.  
 ③ 제2항에 따른 협의를 요청받은 관계 기관은 특별한 사유가 없으면 이에 따라야 한다.

**〈 청소년활동진흥법 〉**  
**제9조(학교와의 협력 등)** ① 활동진흥원과 지방청소년활동진흥센터는 「청소년기본법」 제48조에 따라 학교 및 평생교육시설과의 협력체제를 구축하여야 한다.  
 ② 활동진흥원과 지방청소년활동진흥센터는 해당 지역 각급학교 및 평생교육시설에서 필요로 하는 청소년활동 관련 사항을 지원할 수 있다.  
 ③ 활동진흥원과 지방청소년활동진흥센터는 제2항에 따라 매년 1회 이상 상호 협의하여 청소년수련거리를 개발하고, 해당 지역의 수련시설에 이를 보급하여야 한다.  
 ④ 활동진흥원과 지방청소년활동진흥센터는 학생인 청소년을 위한 청소년수련거리를 개발할 때 필요하면 교육청 및 각급학교에 관련 자료를 요청할 수 있다. 이 경우 관계 기관은 특별한 사유가 없으면 그 요청에 적극 협조하여야 한다.

2. 프로젝트 기반 청소년활동 확대

- 청소년이 창의 융합 인재로 성장할 수 있는 지원 필요(제7차 청소년정책기본계획) 하고 역량 중심 교육혁신 등 교육패러다임 변화(2022 개정 교육과정)에 대응 필요
- 청소년이 미래사회가 요구하는 인재로 성장할 수 있도록 진로역량 강화 지원 필요
- 청소년이 주도하는 청소년활동으로 청소년활동 패러다임 전환 필요

**1-3. 다양한 체험활동 확대**

2. 자기주도적 활동프로그램 확대

- 프로젝트 기반 학습활동 강화(여가부, 교육부, 지자체)
- 학교와 청소년활동시설에서 상호 활용할 수 있는 교육과정과 연계 가능한 PBL방식 청소년활동 모델로 개발 보급
  - \* Project Based Learning(PBL) : 제시된 문제를 학습자 해결해 나가는 과정에서 학습하는 '주도형 학습방식'으로 문제해결능력, 공동체 협력, 의사소통 능력 등 향상
- 지역사회 특성을 반영한 지역형 PBL방식 활동 모델 등을 활용하여 지역 청소년 유관 기관 간 협업을 통한 특화 프로그램 운영
  - \* (경남PBL) 중학교 도덕 사회과목 내용과 연계하여 지역특성을 반영한 청소년 주도 청소년활동모델 개발 운영('22년 경남청소년지원재단, 진해청소년수련관, 함안군청소년수련관 협업)

- 청소년 주도성을 담보한 역량 중심 프로젝트 활동(PBL) 모델을 개발·보급하여 청소년이 창의·융합 인재로 성장할 수 있도록 지원하고자 함
    - 따로 운영모형이 없는 경우 PBL 모델은 '청소년 행위주체성(youth agency)'과 '청소년활동 7대 핵심역량'을 키워나갈 수 있도록 한국청소년활동진흥원이 설계한 PBL 방식 청소년활동 모델을 활용할 수 있음
    - 청소년활동진흥원은 매년 새로운 PBL 방식 청소년활동 모델(KYWA형 PBL 모델)을 개발하여 청소년수련시설에 보급 및 운영을 지원하고 있음
- \* [주요 지원 내용] 지도자 교육, KYWA형 PBL 모델 운영 매뉴얼 제공, 컨설팅, 간담회, 효과유익성 측정, 우수사례 발굴 및 확산 등

③ 진로 및 디지털 프로그램 모형 활용

- 7차 청소년정책기본계획에서는 청소년활동 부문 및 청소년사업 실천의 '진로' 및 '디지털'에 중점을 둠

1-1. 청소년디지털역량 활동 강화

- ① 디지털 활동 및 교육 지원
  - 디지털 기반 활동 기회 확대(여가부, 과기정통부)
  - 청소년 디지털 역량 향상을 위해 디지털 청소년활동 모형을 개발하고 관련 활동 콘텐츠 개발 제공

1-2. 청소년미래역량제고

- ② 진로체험 및 교육 지원
  - 진로체험기관 간 협업을 통한 체험기회 확대(여가부, 교육부, 지자체)
  - 청소년수련시설에서 운영중인 다양한 진로탐색 프로그램을 학교 및 진로체험지원센터와 연계 운영

- 국내외 청소년 진로 및 디지털 프로그램과 청소년시설에서의 청소년 진로 및 디지털 프로그램 내용을 바탕으로 청소년 진로 및 디지털 프로그램 모형(안)<sup>11)</sup>을 제시하면 다음과 같다.

11) 청소년 진로 및 디지털 활동 활성화 방안연구(24.12. 한국청소년정책연구원) 참조

1) 청소년 진로 활동 프로그램 모형

- 목적 : 청소년의 건강하고 균형 있는 성장을 위하여 진로 개발 능력을 함양
- 대상 : '9세 이상 24세 이하'에 해당하는 청소년
- 목표 : 평생에 걸쳐 빠르게 변화하는 직업세계 및 사회환경에 유연하게 적응하고, 개인의 흥미와 적성을 바탕으로 자기 주도적 및 창의적으로 진로를 개발해 나갈 수 있는 역량을 함양
- 프로그램의 영역과 목표 및 대상<sup>12)</sup>

영역	목표	초급	중급	고급
진로 이해	나와 직업의 세계를 이해하고 인식함			
진로 탐색	다양한 진로 체험과 전문가와의 소통을 통하여 진로를 탐색함			
진로 계획	진로를 준비하고 진로 활동을 구체적으로 계획하고 관리함			

- 진로 이해 : 나와 직업의 세계를 이해하고 인식하는 단계(초급)
- 진로 탐색 : 다양한 진로 체험과 전문가와의 소통의 통하여 진로를 탐색하는 단계(중급)
- 진로 계획 : 진로를 준비하고 진로 활동을 구체적으로 기획하는 단계(고급)
- 영역별 활동 내용
  - 진로 이해 : 자아 인식, 직업의 세계 및 환경 이해
  - 진로 탐색 : 진로 체험, 진로 상담
  - 진로 계획 : 진로 준비 및 기획, 진로 실행 및 관리
- 활동 방법 및 전략
  - 학교 안과 밖의 연계 : 학교의 교육과정 및 인적·물적 자원 간의 협력을 통한 활동 운영
  - 자기주도적 맞춤형 진로프로젝트 : 청소년의 흥미와 목표에 따라 기획 및 운영
  - 진로 체험 중심 활동
  - 지역사회 인적·물적자원과의 연계를 통한 진로 체험 : 대학, 소상공인, 기관 및 기업, 박물관 등

12) 진로 영역의 내용은 모든 대상에 필요한 내용임. 다만, 대상에 따라 중점적으로 활동해야 할 영역을 제시할 필요가 있음. 진로 이해 영역은 진로 영역의 '초급' 수준에서 중점적으로 다루어야 하고, 진로 탐색 영역은 진로 영역의 '중급' 수준에서 중점적으로 다루어야 하며, 진로 계획 영역은 진로 영역의 '고급' 수준에서 중점적으로 활동하는 것이 필요함.

- 진로 특강 : 청소년과 학부모 대상 학교 생활 및 진로 특강
  - 진로 캠프 : 청소년수련시설 및 프로그램, 지역사회 청소년 진로 관련 기관 등
  - 다양한 활동 방식(대면활동, 비대면활동, 혼합활동(대면, 비대면))
- 평가
- 주체 : 운영자, 전문가, 청소년 등
  - 대상 : 청소년시설 및 운영기관, 청소년, 프로그램 운영자, 강사 등
  - 방법 및 내용 : 양적/질적 만족도 및 효과성 등

영역	내용 및 요소		
목적	청소년의 건강하고 균형 있는 성장을 위하여 진로 개발 능력을 함양		
대상	9세 이상 24세 이하에 해당하는 청소년		
목표	평생에 걸쳐 빠르게 변화하는 직업세계 및 사회환경에 유연하게 적응하고, 개인의 흥미와 적성을 바탕으로 자기 주도적 및 창의적으로 진로를 개발해 나갈 수 있는 역량을 함양		
영역 및 대상	영역	목표	초급   중급   고급
	진로 이해	나와 직업의 세계를 이해하고 인식함	■ ■ ■
	진로 탐색 진로 계획	다양한 진로 체험과 전문가와의 소통을 통하여 진로를 탐색함 진로를 준비하고 진로 활동을 구체적으로 계획하고 관리함	■ ■ ■
영역 별 대상	진로 이해	진로 탐색	진로 계획
	• 자아 인식 • 직업의 세계 및 환경 이해	• 진로 체험 • 진로 상담	• 진로 준비 및 기획 • 진로 실행 및 관리
	방법 및 전략 • 학교 연계를 통한 진로 활동 - 학교 교육과정과 연계(고교, 창의적 체험활동과 연계한 활동 프로그램) - 학교 내 유족 공간 등을 활용하는 활동 - 수련시설 및 진로체험지원센터 간 연계 협력 사업 - 학교로 찾아가는 활동 프로그램 운영 • 자기주도적 맞춤형 진로 프로젝트 • 진로 체험 중심 활동 • 지역사회 인적·물적자원과의 연계를 통한 진로 체험(대학, 소상공인, 기관 및 기업, 박물관 등) • 진로 특강(청소년과 학부모 대상 학교 생활 및 진로 특강) • 진로 캠프(청소년수련시설 및 프로그램, 지역사회 청소년 진로 관련 기관 등) • 다양한 활동 방식(대면활동, 비대면활동, 혼합활동(대면, 비대면))		
평가	• 주체 : 운영 기관의 운영자, 전문가, 청소년 등 • 대상 : 청소년시설 및 운영기관, 청소년, 프로그램 운영자, 강사 등 • 방법 및 내용 : 양적/질적 만족도 및 효과성 등		

▶ 청소년 진로 활동 프로그램 모형 ▶

2) 청소년 디지털 활동 프로그램 모형

- 목적 : 디지털 환경에서 청소년의 건강하고 균형 있는 성장을 위해 디지털 문해력을 함양
- 대상 : '9세 이상 24세 이하'에 해당하는 청소년
- 목표 : 디지털 환경에서 디지털 기기와 서비스를 안전하고 책임감 있게 활용하여 창의적이고 비판적으로 문제를 해결하고, 서로 소통·협력하며 능동적이고, 심숙한 시민으로 성장할 수 있는 역량을 함양
- 프로그램의 영역과 목표 및 대상(13)

영역	목표	초급	중급	고급
디지털 도구 활용	디지털 도구를 이해하고 목적에 맞게 선택하여 활용할 수 있는 능력	■	■	■
정보·데이터 분석 및 평가	디지털 정보를 비판적으로 분석하고 해석하며, 서로 소통과 협력을 통해 문제를 해결하고, 평가할 수 있는 능력	■	■	■
정보 조직 및 창출	디지털 정보를 수집하여 재조직하거나 창의적이고 효율적으로 구상하여 새로운 정보 및 콘텐츠를 창출할 수 있는 능력	■	■	■
디지털 안전	디지털 환경에서 나와 타인의 권리를 보호하고, 디지털 기기와 서비스를 윤리적이고 책임감 있게 활용할 수 있는 능력	■	■	■

- 디지털 도구 활용 : 디지털 도구를 이해하고 목적에 맞게 선택하여 활용할 수 있는 능력
- 정보·데이터 분석 및 평가 : 디지털 정보를 비판적으로 분석하고 해석하며, 서로 소통과 협력을 통해 문제를 해결하고, 평가할 수 있는 능력
- 정보 조직 및 창출 : 디지털 정보를 수집하여 재조직하거나 창의적이고 효율적으로 구상하여 새로운 정보 및 콘텐츠를 창출할 수 있는 능력

13) 디지털 영역의 내용은 모든 대상에 필요한 내용일, 다만, 대상에 따라 증점적으로 활동해야 할 영역을 제시할 필요가 있음. 디지털 안전 영역은 초급, 중급, 고급 영역에서 꼭고루 다루어야 할 영역임. 디지털 도구 활용 영역은 디지털 영역의 '초급' 수준에서 증점적으로 다루어야 하고, 정보·데이터 분석 및 평가 영역은 디지털 영역의 '중급' 수준에서 증점적으로 다루어야 하며, 정보 조직 및 창출 영역은 디지털 영역의 '고급' 수준에서 증점적으로 활동하는 것이 필요함

- 디지털 안전 : 디지털 환경에서 나와 타인의 권리를 보호하고, 디지털 기기와 서비스를 윤리적이고 책임감 있게 활용할 수 있는 능력
- 영역별 활동 내용
  - 디지털 도구 활용 : 디지털 도구 이해, 디지털 도구의 선택과 사용
  - 정보-데이터 분석 및 평가 : 디지털 정보 분석, 디지털 정보 평가
  - 정보 조직 및 창출 : 디지털 정보 생성, 디지털 콘텐츠 제작
  - 디지털 안전 : 개인정보보호, 디지털 윤리, 저작권 보호
- 활동 방법 및 전략
  - 학교 안과 밖의 연계 : 학교의 교육과정 및 인적·물적 자원 간의 협력을 통한 활동 운영
  - 자기주도적 맞춤형 디지털 프로젝트 : 청소년의 흥미와 목표에 따라 기획 및 운영
  - 디지털 체험 중심 활동
  - 진로와 연계한 디지털 활동
  - 지역사회 인적·물적자원과의 연계를 통한 디지털 활동(디지털 및 미디어 교육센터 등)
  - 다양한 활동 방식(대면활동, 비대면활동, 혼합활동(대면, 비대면))
- 평가
  - 주체 : 운영자, 전문가, 청소년 등
  - 대상 : 청소년시설 및 운영기관, 청소년, 프로그램 운영자, 강사 등
  - 방법 및 내용 : 양적/질적 만족도 및 효과성 등

2025년도 청소년사업 연차별 운영

제1편

청소년 영역별 운영 프로그램

제2편

청소년 참여 증진 및 확대 사업

제3편

청소년 활동 및 안전사업

제4편

영역	내용 및 요소				
목적	디지털 환경에서 청소년의 건강하고 균형 있는 성장을 위해 디지털 문해력을 함양				
대상	9세 이상 24세 이하에 해당하는 청소년				
목표	디지털 환경에서 디지털 기기와 서비스를 안전하고 책임감 있게 활용하여 창의적이고 비판적으로 문제를 해결하고, 서로 소통 협력하며 능동적이고 성숙한 시민으로 성장할 수 있는 역량을 함양				
영역 및 대상	영역	목적	초급	중급	고급
	디지털 도구 활용	디지털 도구를 이해하고 목적에 맞게 선택하여 활용할 수 있는 능력			
	정보-데이터 분석 및 평가	디지털 정보를 비판적으로 분석하고 해석하며, 서로 소통과 협력을 통해 문제를 해결하고, 평가할 수 있는 능력			
	정보 조직 및 창출	디지털 정보를 수집하여 재조직하거나 창의적이고 효율적으로 구성하여 새로운 정보 및 콘텐츠를 창출할 수 있는 능력			
디지털 안전	디지털 환경에서 나와 타인의 권리를 보호하고, 디지털 기기와 서비스를 윤리적이고 책임감 있게 활용할 수 있는 능력				
영역 별 대상	디지털 도구 활용	정보-데이터 분석 및 평가	정보 조직 및 창출	디지털 안전	
	• 디지털 도구 이해 • 디지털 도구의 선택과 사용	• 디지털 정보 분석 • 디지털 정보 평가	• 디지털 정보 생성 • 디지털 콘텐츠 제작	• 디지털 윤리 • 개인정보보호 • 저작권 보호	
	• 학교 연계를 통한 디지털 활동 - 학교 교육과정과 연계교과, 창의적 체험활동과 연계한 활동 프로그램) - 학교 내 유휴 공간 등을 활용하는 활동 - 수련시설 및 진로체험센터 간 연계 협력 사업 - 학교로 찾아가는 활동 프로그램 운영 • 자기주도적 맞춤형 디지털 프로젝트 • 디지털 체험 중심 활동 • 진로와 연계한 디지털 활동 • 지역사회 인적·물적자원과의 연계를 통한 디지털 활동(디지털 및 미디어 교육센터 등) • 다양한 활동 방식(대면활동, 비대면활동, 혼합활동(대면, 비대면))				
	• 주체: 운영 기관의 운영자, 전문가, 청소년 등 • 대상: 청소년시설 및 운영기관, 청소년, 프로그램 운영자, 강사 등 • 방법 및 내용: 양적/질적 만족도 및 효과성 등				

III. 청소년 디지털 활동 프로그램 모형

#### 4. 청소년활동 역량 평가

##### 1) 절차

- 평가 계획 수립
  - 지도자가 수행해야 하는 역할 중 큰 비중 차지
  - 핵심역량과 교과 성취기준을 고려하여 평가해야 하기 때문에 언제, 어떻게 평가할 것인지 평가계획 수립
- 지도자의 역할
  - 활동기간 동안 평가해야 할 핵심역량과 성취기준을 구체적으로 명시한 기준(예: 루브리크 평가 문항 등) 작성 및 평가
  - 평가 결과를 개별적으로 피드백하여 청소년이 활동을 통해 성찰이 일어날 수 있도록 조력
- 최종평가
  - 객관성을 담보하기 위해 지도자가 작성한 관찰 기록과 청소년이 작성한 성찰일지 등을 종합
  - 청소년활동 핵심역량 측정도구 등을 활용하여 역량기반 청소년활동 전후의 핵심역량 변화를 파악

##### 2) 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 청소년을 대상으로 청소년이 조용하게 집중할 수 있는 환경에서 방해받지 않는 시간에 실시할 것을 권장한다.

14) 루브리크(Rubric) : 교육에서 루브리크는 "수행 과제에서 교사가 평가하고자 하는 요소와 학습자의 수행 수준을 기술한 피드백"으로 정의, 지도자는 청소년활동에서 수행하려는 과제가 달성되었는지 확인할 수 있는 요소를 정하여 루브리크 작성 가능

- 청소년활동 핵심역량 측정조사는 자기보고식의 검사로, 지도자는 청소년에게 역량기반 활동 프로그램을 운영함에 있어 기초자료로 활용할 뿐이지 개인의 능력을 평가하는 목적이 아님을 분명히 알려야 한다. 청소년이 측정문항에 응답할 때 가장 좋아 보이는 번호를 선택하지 않도록 안내한다.
- 청소년활동 핵심역량 측정도구는 역량기반 청소년활동 기획 및 운영 자료로 활용하기 위해 마련되었다. 이에, 통계적 측면에서 측정도구의 구분개발이나 표준화가 이루어지지 않는 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.

##### III) 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 제공하고 있으며, 지표 양호도(타당성, 신뢰도) 검증과 측정도구의 개선은 지속적으로 진행 예정이다
- 역량기반 청소년활동 설계 단계에서 청소년들과 함께 루브리크 작성 가능하며, 청소년은 활동을 어떻게 참여해야 하는지를 스스로 인식 가능
  - 청소년활동핵심역량 7가지 중 4가지 역량(비판적사고, 의사소통, 창의력, 협업 능력) 루브리크 평가문항 예시 가능

■ 청소년활동핵심역량 평가문항 예시 ■

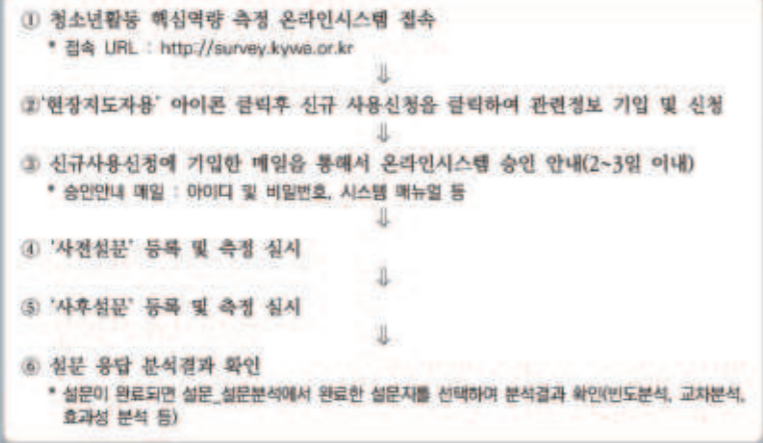
구분	상(우수)	중(보통)	하(미흡)
비판적 사고력	다수의 타당한 근거를 들어 문제해결의 필요성을 제시함	타당한 근거를 일부 들어 문제해결의 필요성을 제시함	타당한 근거 제시 없이 문제해결의 필요성만 제시함
	새로운 관점에서 실현가능한 해결책을 제시함	관점은 새롭지만 실현 가능성은 불분명한 해결책을 제시함	기존의 관점에서 비현실적인 해결책을 제시함
	설득력 있는 해결책을 명확히 제시함	설득력은 다소 부족하나 해결책을 명확하게 제시함	설득력이 부족한 해결책을 불명확하게 제시함
의사소통	모든 사안에 대해 팀원의 의견을 경청하며 프로젝트를 진행함	중요한 사안에 한해 팀원의 의견을 경청하며 프로젝트를 진행함	거의 모든 사안에 대해 팀원의 의견을 경청하지 않고 프로젝트를 진행함
	팀원 간 의견 대립 등 갈등이 있을 때 의사소통을 통해 적극적으로 갈등을 해결함	팀원 간 의견 대립 등 갈등을 의사소통을 통해 해결하고자 하지만 크게 기여하지 못함	의사소통을 하지 않음으로 인해 팀원 간 갈등을 유발함
	팀 협력 방향을 설정하기 위해 적극적으로 소통하고 합의점을 도출함	팀 협력 방향을 설정하기 위해 소통하나 합의점 도출까지는 이르지 못함	팀 협력 방향 설정을 위한 회의에 소극적으로 임하고 합의점 도출에 기여하지 못함
참여력	다른 사람의 의견을 인정하고 존중함	다른 사람의 의견을 인정하고 존중할 때가 있음	다른 사람의 의견을 인정하거나 존중하지 않음
	새롭고 독특한 아이디어를 제시함	일반적인 아이디어를 제시함	기존의 아이디어를 활용함
	흥미롭고 재밌는 아이디어를 제시함	흥미롭고 재밌는 아이디어를 제시하기 위해 노력함	아이디어가 평이함
참의력	실용적이면서 실현가능한 문제해결 아이디어를 제시함	흥미롭지만 실현 가능성 불분명한 아이디어를 제시함	비실용적이며 비현실적인 아이디어를 제시함

구분	상(우수)	중(보통)	하(미흡)
협업 능력	팀원과 함께 프로젝트를 진행함	전반적으로 팀원과 함께 프로젝트를 진행함	팀원과 함께 일할 준비가 되어 있지 않음
	팀의 문제를 해결하고 갈등을 관리하는데 도움이 됨	문제를 해결하거나 갈등을 관리하는 데는 크게 기여하지는 못하지만, 문제를 일으키거나 갈등을 유발하지는 않음	문제해결과 갈등관리에 기여하지 못하고 문제를 일으키고, 팀원 간 갈등을 유발함
	팀 협력 방향에 대해 적극적으로 논의하고 합의함	팀이 어떻게 협력 할 것인지에 대한 논의에 참여하나 소극적이며, 마자못에 합의함	팀이 함께 일하는 방식을 논의하지 않고 따르지 않음
	다른 사람의 관점을 인정하고 존중함	다른 사람의 관점을 대체로 인정하고 존중함	다른 사람의 관점을 인정하거나 존중하지 않음

4) 청소년활동 핵심역량 측정의 세부방법과 절차

- 역량기반 청소년활동의 목적 및 목표는 청소년활동 핵심역량 함양을 통해 실질적으로 무엇을 할 수 있는지에 대한 능력을 배양하는 것
- 청소년활동 핵심역량은 유전적으로 타고난 기질과는 달리 청소년활동을 통해 성장시킬 수 있는 능력
  - 역량기반 청소년활동을 통해 청소년활동 핵심역량에 어느 정도 변화가 있었는지 확인하기 위해 청소년활동 핵심역량 측정도구 마련함
- 청소년활동 핵심역량 측정도구 사용 시 권장사항
  - 역량기반 청소년활동에 참여한 청소년을 대상으로 청소년이 조용하게 집중할 수 있는 환경에서 방해받지 않는 시간에 실시할 것을 권장
- 청소년활동 핵심역량 측정도구 조사 방식
  - 청소년활동 핵심역량 측정도구를 통한 조사는 자기보고식 검사로, 지도자는 청소년에게 역량기반 활동 프로그램을 운영함에 있어 기초자료로 활용할 뿐, 개인의 능력을 평가하는 목적이 아님을 분명히 알려야 함
  - 청소년이 측정문항에 응답할 때 가장 좋아 보이는 번호를 선택하지 않도록 안내

- 청소년활동 핵심역량 측정은 지자체 자체 별도 시스템을 운영하는 경우 우선 사용 가능
  - 현재 없는 경우에는 신규개발하기보다는 한국청소년활동진흥원에서 운영중인 온라인시스템 활용 권고
  - 한국청소년활동진흥원에서는 청소년핵심역량 측정도구의 편의성 제고를 위한 온라인시스템을 구축하여 공개 운영중(<http://survey.kywa.or.kr>)
  - 역량기반 청소년활동 운영기관등에서 청소년활동 핵심역량 측정문항을 등록하면 청소년은 QR코드, 웹페이지 접속 등을 통해서 청소년활동 핵심역량을 측정할수 있으며 온라인 시스템의 신청 및 사용절차는 다음과 같음



- ※ 세부 내용은 부록 1 참조
- 청소년활동 핵심역량 측정도구 개발 및 구성
  - 선행연구를 통해 이미 개발된 문항을 기초로 구성. 2022년 역량기반 청소년활동 프로그램 참여 청소년 대상 데이터를 토대로 측정도구의 양호도(타당성, 신뢰도) 검증
  - 문항의 내용적·논리적 판단을 통해 각 역량별 내용을 얼마나 잘 대표하는지 내용타당도 측면에서 검토함

- 검증 결과에 따라 2023년 청소년활동 핵심역량 측정도구는 총 84문항(비판적 사고: 6문항, 의사소통: 9문항, 협업: 8문항, 창의력: 6문항, 사회정서: 16문항, 진로개발: 18문항, 디지털 문해력: 21문항) 으로 구성되며 자세한 내용은 아래 표 참조
- 청소년활동 핵심역량 측정도구는 역량기반 청소년활동 기획 및 운영 자료로 활용하기 위해 마련
  - 통계적 측면에서 측정도구의 기준개발이나 표준화가 이루어지지 않는 상태이므로, 청소년 개인·집단의 청소년활동 핵심역량의 절대적 높고 낮음을 측정하고 상담하는 도구로 활용하는 것은 위험
  - 다만, 청소년 개인·집단의 청소년활동 참여 사전-사후 비교와 같은 상대적인 변화를 파악하는 것에는 의미 있게 활용 가능

■ 청소년활동 핵심역량 측정도구 하위요소 및 지표(출처)

구분	하위요소	지표(출처)	연지치
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 소통	KEDI 학생역량 조사 연구 (남궁지영 외, 2015)	KEDI 학생역량조사 연구 (한국교육개발원, 2015)
협업 (8문항)	공동체성 협동성	KEDI 학생역량 조사 연구 (남궁지영 외, 2015)	KEDI 학생역량조사 연구 (한국교육개발원, 2015)
창의력 (6문항)	창의적사고력	한국의 교육지표·지수 개발연구III: 대학생 역량지수 개발연구 (김창환 외, 2014)	창의역량측정치표 및 도구 개발 연구 (한국교육개발원, 2012)
사회정서 (16문항)	의사결정 자기표현 도래관계기술 자기인식/관리 조절	강강슬래 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)

구분	하위요소	지표(측치)	원지자
진로개발 (18분항)	진로이해	2017 학생진로개발 역량지표 (한국직업능력개발원, 2017)	2017 학생진로개발 역량지표 (한국직업능력개발원, 2017)
	진로탐색		
	진로계획		
디지털 문해력 (21분항)	디지털도구의 활용	수행형 기반 디지털 리터러시 평가도구 개발연구 (2022, KERIS)	수행형 기반 디지털 리터러시 평가도구 개발연구 (2022, KERIS)
	정보의 조직 및 창출	2021년 국가수준 초·중학생 디지털리터러시 수준 측정 연구 (2022, KERIS)	2021년 국가수준 초·중학생 디지털리터러시 수준 측정 연구 (2022, KERIS)
	정보-데이터 분석 및 평가	수행형 기반 디지털 리터러시 평가도구 개발연구 (2022, KERIS)	수행형 기반 디지털 리터러시 평가도구 개발연구 (2022, KERIS)
	디지털 안전	수행형 기반 디지털 리터러시 평가도구 개발연구 (2022, KERIS)	수행형 기반 디지털 리터러시 평가도구 개발연구 (2022, KERIS)

※ 자세한 내용은 부록 2 참조하되 청소년활동 핵심역량 측정도구의 하위요소 및 지표는 앞으로 지속적인 검증작업을 통해 보완 예정

- 동일한 취지를 실현하기 위한 것이라면 따로 별도의 측정도구 및 체계를 활용하는 것은 적극 권장 수용(향후 우수사례로 발굴 적극 검토)

5. 청소년활동 성과관리로서 청소년영향평가(유스임팩트) 지원

- 청소년활동 내지는 청소년사업 실천의 성과와 영향에 대한 증거를 찾고 제공하는 것이 점점 중요해지고 있음
  - 청소년활동이 청소년과 지역사회에 어떤 성과를 내고 영향을 미쳤는지 아는 것은 매우 중요하다는 재정투자 및 외부 지원기관에 성과와 영향을 알릴 수 있는 기초자료로 제공 준비
- 이렇게 청소년영향평가는 '청소년 서비스 제공(youth provision)'의 측정 차원에서 사업(활동) 실무자들의 활동이 청소년의 사회정서적 기술에 미치는 차이를 측정하기 위한 적절하고 효과적이고 강력한 도구를 개발할 수 있도록 지원함

- 현재 지원하는 측정에 대한 접근방식과 참여 방법은 크게 청소년 성과, 적용된 측정<sup>15)</sup> 및 적절한 도구 개발<sup>16)</sup> 등 3가지로 요약할 수 있음
- 시도 및 시군구는 지방청소년활동진흥센터를 통해 청소년활동 촉진을 위한 지역 거점역할을 강화하기 위해 청소년활동 프로그램 개발 및 보급과 지역청소년활동 정보제공, 지역관련기관 연계협력 등을 통해 청소년활동 성과관리로서 청소년 영향평가를 실시할 수 있도록 지원할 수 있음

4 행정사항

- 이 안내는 원칙적으로 제7차 청소년정책기본계획('22~'26) 시행기간중 운영
  - '25년 시범사업으로 운영하고 평가를 통해 적정성 및 적용범위 등에 대하여 수정 보완
    - 여가부 또는 청소년활동진흥원, 청소년수련시설협회 등에서 수련거리 또는 프로그램분야의 공모 및 우수 선정에 대해 우선 적용하되 필요시 지속 보완
  - 지자체 자체 추진 사업 및 프로그램 운영시, 관련 내용 및 절차를 준거로 참고 활용(지도) 요청
    - 반기별 운영 현황 파악 및 제출 협조(관련 서식 등 별도 통보 예정)
  - 다음 기본계획 수립시 전면 재검토 하되, 개선사항은 매년 지속 보완 예정
    - 7차 중점 과제 : 진로 및 디지털 프로그램을 학교연계방식으로 활성화

2. 매뉴얼 제작·보급 및 교육

- 한국청소년활동진흥원 및 한국청소년수련시설협회 등을 통해 관련 매뉴얼, 교육 자료 등 개정보완판 제작·보급

15) ㉠ 사회정서적 기술의 변화, ㉡ 행동의 변화 : ㉢ 청소년 참여도  
 16) 4가지 공개 측정 도구  
 • 청소년 참여 설문조사(YES, Youth Engagement Survey)  
 • 사회정서적 기술의 청소년 평가(YRSS, The Youth Rating of Socio-emotional Skills)  
 • 청소년 행동의 성인 평가(ARYB, The Adult Rating of Youth Behaviour)  
 • 프로그램 품질 평가(PQA, The Programme Quality Assessment) : 프로그램의 사회정서적 학습 효과 측정

- (청소년활동진흥원) 역량기반 청소년활동가이드북
  - (한수협) 활동시설별 운영매뉴얼(개정판, 예정)
- 교육
- (방법) 워크숍, 청소년지도사 보수교육 활용 등 다양한 방법으로 실시
  - (교육내용) 역량기반 청소년활동가이드, PBI 프로그램, 우수운영 사례 소개
  - ※ 세부 시행계획은 한국청소년활동진흥원을 통해 별도 확정 홍보 예정

3. 역량기반 청소년활동사업 컨설팅

- 컨설팅 목적
- 신규 청소년활동시설 사업 안정화 및 운영기관 발전방안 모색
- 컨설팅 개요
- (대상) 신규 및 희망하는 기관
  - (수행기관) 여성가족부 / 한국청소년활동진흥원 / 시도청소년활동진흥센터
  - (운영일정) 2~10월
  - ※ 세부 시행계획은 별도 확정 홍보 예정

4. 시범사업 운영에 대한 모상

- 여가부 또는 청소년활동진흥원, 청소년수련시설협회 등에서 수련거리 또는 프로그램분야의 공모 및 우수작 시상 선정 등에서는 관련 내용 및 절차 등 우선 적용
- ※ 개별 시행계획시 위 내용 포함, 확정 홍보 예정
- 17개 시도청소년활동진흥센터를 통해서도 우수 사례 발굴 노력
- 시도별 시설1, 담당(지도사) 1 등 총 34점 추천 중
  - 동 지침을 준거로 한 지역별 자체 프로그램 개발 보급 적극 추진 가능

※ 청소년활동 진흥법 제7조, 제8조, 제9조

제7조(지방청소년활동진흥센터의 설치 등)

- ① 특별시·광역시·특별자치시·도·특별자치도(이하 "시·도"라 한다) 및 시·군·구(자치구를 말한다. 이하 같다)는 해당 지역의 청소년활동을 진흥하기 위하여 지방청소년활동진흥센터를 설치·운영할 수 있다.
- ② 제1항에 따른 지방청소년활동진흥센터(이하 "지방청소년활동진흥센터"라 한다)는 다음 각 호의 사업을 수행한다.
  1. 지역 청소년활동의 요구에 관한 조사
  2. 지역 청소년 자원봉사활동의 활성화
  3. 청소년수련활동 인증제도의 지원
  4. 인증받은 청소년수련활동의 홍보와 지원
  5. 청소년활동 프로그램의 개발과 보급
  6. 청소년활동에 대한 교육과 홍보
  7. 제9조의2에 따른 숙박형 등 청소년수련활동 계획의 신고에 대한 지원
  8. 제9조의4에 따른 정보공개에 대한 지원
  9. 그 밖에 청소년활동을 위하여 필요한 사업
- ③ 지방청소년활동진흥센터는 제2항에 따른 사업을 수행하는 경우 활동진흥원과 연계·협력한다.
- ④ 국가 및 지방자치단체는 예산의 범위에서 지방청소년활동진흥센터의 운영에 필요한 경비의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다.

제8조(청소년활동 정보의 제공 등)

- ① 활동진흥원과 지방청소년활동진흥센터는 청소년의 요구를 수용하여 청소년의 발달 단계와 여건에 맞는 프로그램과 정보를 상시 안내하고 제공하여야 한다.
- ② 활동진흥원과 지방청소년활동진흥센터는 제1항에 따른 사업을 시행하기 위하여 해당 지역 청소년의 활동 요구를 정기적으로 조사하고, 그 결과를 그 지역의 청소년활동시설과 「청소년기본법」 제3조제8호에 따른 청소년단체(이하 "청소년단체"라 한다)에 제공하여야 한다.

제9조(학교와의 협력 등)

- ① 활동진흥원과 지방청소년활동진흥센터는 「청소년기본법」 제48조에 따라 학교 및 평생교육시설과의 협력체제를 구축하여야 한다.
- ② 활동진흥원과 지방청소년활동진흥센터는 해당 지역 각급학교 및 평생교육시설에서 필요로 하는 청소년활동 관련 사업을 지원할 수 있다.
- ③ 활동진흥원과 지방청소년활동진흥센터는 제2항에 따라 매년 1회 이상 상호 협의하여 청소년수련거리를 개발하고, 해당 지역의 수련시설에 이를 보급하여야 한다.
- ④ 활동진흥원과 지방청소년활동진흥센터는 학생인 청소년을 위한 청소년수련거리를 개발할 때 필요하면 교육청 및 각급학교에 관련 자료를 요청할 수 있다. 이 경우 관계 기관은 특별한 사유가 없으면 그 요청에 적극 협조하여야 한다.

**03** **진로 및 디지털 활동 가이드북** (2025년 성평등가족부 청소년사업 안내 일부 발췌)

**청소년 진로 및 디지털 활동 프로그램 가이드북**

**1. 청소년활동 프로그램 운영 절차 및 체크리스트**

**1) 운영 절차 개요**

청소년 진로 및 디지털 활동 프로그램은 청소년의 건강하고 균형 있는 성장을 위해 도움을 주기 위해 개발되었으며, 미래를 준비하는 청소년에게 진로개발 역량과 디지털 문해력은 매우 중요한 요소임. 청소년 진로 및 디지털 활동 프로그램을 효과적으로 개발하고 운영하기 위해 ADDIE 모형을 활용할 수 있음. ADDIE 모형은 분석(Analysis), 설계(Design), 개발(Development), 실행(Implementation), 평가(Evaluation)의 5단계로 구성되어 있으며, 청소년 대상 교육 프로그램 개발에 널리 사용되는 체계적인 접근 방식임. 청소년 진로 및 디지털 활동 프로그램 모형을 기초로 현장에서 진로 활동 프로그램/ 디지털 활동 프로그램을 개발하고 운영하기 위한 일련의 절차와 내용에 대해서 제시하면 다음과 같음.



■ 청소년 진로 및 디지털 활동 프로그램 설계 모형 ■

청소년 활동 프로그램을 개발할 때는 여러 요소를 고려해야 함. 먼저, 프로그램이 청소년에게 미칠 영향을 파악하고, 청소년의 변화를 예측하여 준비해야 함. 또한 청소년의 수요를 정확히 파악하고, 적절한 수준의 공급 가능성도 고려하여 자원 및 예산을 효율적으로 활용하고 관리하여야 하며, 실제적인 체험 활동 경험을 제공하여 청소년들의 요구와 사회적 필요성을 균형 있게 반영한 효과적인 프로그램을 개발하고 운영할 수 있음

**2) 청소년활동 프로그램의 기획과 평가의 이해**

청소년 진로 및 디지털 활동 프로그램 모형(안)에서 제시한, 청소년 진로 및 디지털 활동 프로그램 목표는 청소년들의 건강하고 균형있는 성장을 위하여 청소년진로개발역량, 디지털 환경에서의 디지털 문해력을 포함한 다양한 역량의 변화를 포함하고 있음. 이러한 목표가 이뤄지도록 청소년활동에 필요한 프로그램 내용을 구성하고 수행에 필요한 모든 기준을 세우는 단계가 기획 단계이다.

구분	목표
청소년 진로 활동	평생에 걸쳐 빠르게 변화하는 직업 환경에 유연하게 적응하고, 개인의 흥미와 적성을 바탕으로 자기 주도적 및 창의적으로 진로를 개발해 나갈 수 있는 역량을 함양
청소년 디지털 활동	디지털 환경에서 디지털 기기와 서비스를 안전하고 책임감 있게 활용하여 창의적으로 문제를 해결하고, 능동적이고 윤리적인 시민으로 성장할 수 있는 역량을 함양

청소년활동 프로그램의 기획 단계에서 제시한 활동 목표는 청소년의 역량을 함양하는 것으로 평가와도 연관 되어 있음. 프로그램의 성과는 교육을 통해 학생들이 결과적으로 갖출 능력을 목표로 하여, '가르치는 것'에서 '할 수 있는 것'에 초점을 둔 패러다임 전환을 반영함. 이러한 수행평가<sup>17)</sup>와 루브릭의 활용은 청소년활동 프로그램에 적용할 수 있음. 청소년활동의 목표에 따라 루브릭으로 참여자의 역량을 다각적으로 평가함으로써 청소년들의 특징 변화를 관찰해 파악할 수 있게 되므로 그동안 프로그램 만족도 조사에서 더 나아가 다양한 활동 자료를 바탕으로 역량에 기반한 평가가 요구됨(한국청소년활동진흥원 등을 중심으로 역량기반 청소년활동이 추진하면서 역량별 측정 문항을 활용해 성취 수준을 확인하여 참고 활용하는 것도 가능함).

평가를 위한 루브릭은 프로그램 구성에 따라 청소년지도자(또는 강사)가 관찰할 수 있는 부분과 청소년 스스로 판단할 수 있는 부분을 통해 기대 수준을 찾고, 이를 활동 지도안의 세부활동목표로 세우고 이를 기준으로 평가 루브릭을 구성함. 이를 바탕으로 기획 단계에서 활동 개요를 구성하고, 연계해 고려해볼 수 있는 루브릭의 예시는 다음과 같음

17) '수행평가'는 1996년 국립교육평가원에서 도입된 이후 기존의 암기 중심 평가가 가진 한계를 보완하는 방식으로 연구자들의 관심을 받으며 발전해 왔다(배호순, 2000; 이재희, 2006; 한지영, 2004; Andrade & Du, 2005; Arter, 2000; Arter & McTighe, 2001). 특히, 수행평가는 지식 기반 사회에서 요구되는 고차적 인지 능력과 다양한 수행 능력을 평가할 수 있는 방법으로 중요하다. 타당한 루브릭을 기준으로 평가할 경우, 참여자의 역량 수준을 다각도로 파악할 수 있다(배호순, 2000).

○ (예시) 청소년 진로 활동 루브릭 예시

하위 역량	A	B	C	D	E
진로 이해	자기 이해를 통해 장기적 진로 계획을 세우고 구체적인 목표와 실천 방안을 발표할 수 있다.	자신의 흥미와 강점을 기반으로 진로 계획을 세우고 목표를 설정할 수 있다.	자신의 흥미와 강점을 파악하고 이에 맞는 진로를 탐색할 수 있다.	자신의 적성과 강점을 인식할 수 있다.	자신의 흥미를 간단히 설명할 수 있다.
진로 탐색	다양한 직업 정보를 조사하고 이를 바탕으로 자신의 진로를 구체적으로 설계할 수 있다.	직업 정보를 탐색하여 적성에 맞는 직업을 선택할 수 있다.	직업 정보를 탐색하여 흥미를 느끼는 직업을 찾을 수 있다.	직업 정보를 일반적이고 필요한 자료를 수집할 수 있다.	기본적인 직업 정보를 알고 나열할 수 있다.
진로 계획	장기적 진로 목표를 설정하고 단계별 실천 계획을 수립하여 발표할 수 있다.	진로 목표를 설정하고 이를 위한 중 단기 계획을 수립할 수 있다.	진로 목표를 설정하고 간단한 실천 계획을 세울 수 있다.	기본적인 진로 목표를 설정할 수 있다.	진로 목표 설정의 필요성을 이해하고 간단히 설명할 수 있다.

○ (예시) 청소년 디지털 활동 루브릭 예시

하위 역량	A	B	C	D	E
디지털 안전 및 윤리 의식	디지털 윤리와 안전 규칙을 깊이 이해하고, 이를 실천하여 다른 사람에게 지도할 수 있다.	디지털 윤리와 안전 규칙을 이해하고 이를 실천할 수 있다.	디지털 안전 수칙을 이해하고 개인적으로 실천할 수 있다.	기본적인 디지털 안전 수칙을 알고 지킬 수 있다.	디지털 안전의 기본 개념을 이해하고 간단히 설명할 수 있다.
디지털 도구 활용 능력	다양한 디지털 도구를 목적에 맞게 선택하고 효과적으로 사용해 프로젝트를 완성하고, 활용 과정을 설명할 수 있다.	디지털 도구를 목적에 맞게 선택하고 기본 기능을 활용하여 프로젝트를 수행할 수 있다.	기본적인 디지털 도구를 활용하여 필요한 작업을 수행할 수 있다.	기본 디지털 도구의 기능을 이해하고 간단한 작업을 수행할 수 있다.	디지털 도구의 기본 사용법을 이해하고 간단한 작업을 시도할 수 있다.
정보·데이터 분석 및 평가 능력	다양한 데이터를 수집, 분석하여 종합적인 평가와 개선 방안을 발표할 수 있다.	수집된 데이터를 분석하여 주제에 맞는 결론을 도출할 수 있다.	데이터를 분석하여 간단한 결론을 제시할 수 있다.	데이터를 수집하여 주어진 질문에 따라 해석할 수 있다.	기본적인 데이터를 정리하고 간단히 설명할 수 있다.
정보 조직 및 창출 능력	정보를 수집, 조직, 체계화하여 창의적인 결과물로 발표할 수 있다.	정보를 수집하고 목적에 맞게 재조직하여 간단한 형태로 표현할 수 있다.	정보를 수집하고 필요에 맞게 정리할 수 있다.	정보를 수집하고 주어진 형식에 맞게 나열할 수 있다.	간단한 정보를 찾아 기본적인 방식으로 기록할 수 있다.

3) 단계별 운영 절차 및 내용

청소년 진로 및 디지털 활동 프로그램 설계 모형을 바탕으로 단계별 세부 운영 절차를 제시하면 다음과 같다.



① 분석 단계

분석 단계에서는 청소년활동 프로그램 개발을 위한 기초자료를 수집하여 분석하는 단계이다. 이 단계에서는 구체적으로 수요조사와 기획 및 자원확보 단계가 적용된다.

- 수요조사 : 프로그램 수요를 의도한 수집과정 또는 여러 경로에서 확보하게 되는 단계
  - 청소년활동 프로그램에 대한 사회적 요구 및 환경 분석
  - 청소년활동 프로그램에 참여하는 청소년들의 특성 분석 : 인지적, 심리적, 신체적, 사회적 특성, 청소년활동역량 수준, 청소년활동 프로그램에 대한 인식과 요구 등
  - 청소년활동 프로그램에 포함되어야 할 활동 내용과 방법 등
- 기획 및 자원확보 : 활동의 목표를 설계하고, 필요한 자원을 확보하게 되는 단계
  - 기획단계와 자원확보 단계는 동시에 이뤄지거나, 순서 이동이 발생하기도 함
  - 청소년활동 프로그램운영을 위한 기획서 작성 : 수요조사 근거를 기반으로 작성
  - 청소년활동 프로그램운영을 위한 예산확보
  - 청소년활동 프로그램운영에 대한 교육감소 및 장비 확보
  - 청소년활동 프로그램운영을 위한 전문인력 확보 등

② 설계 및 개발 단계

- 활동지도안 작성 : 활동을 직접 진행하기 위해 사전 시나리오를 구성하는 단계
  - 청소년활동 프로그램의 구체적인 활동목표, 활동내용 및 자료개발
  - 청소년활동 프로그램의 목표달성을 위한 구체적인 활동방법 및 전략 개발 : 프로젝트활동, 문제해결활동, 탐구 및 탐색활동, 사례조사활동 등
- 홍보 및 모집 : 활동에 참여할 청소년 또는 (학교)단체를 모집하는 단계
  - 앞 단계에서 대상이 결정된 상황이 발생하기도 함
  - 청소년 관련 기관에 참여 공문 발송
  - 온라인 홍보물 개발 및 배포(인스타, 페이스북 등 SNS)
  - 홍보 현수막 및 포스터 등 개발 및 부착 등

③ 실행 단계

- 운영/진행 : 프로그램을 청소년시설에서 직접 진행 및 운영하거나 전문 기관을 연계하여 활동을 진행하고 운영하는 단계. 그리고 기획 단계에서 결정된 평가 방법에 따라 성과측정을 위한 자료 수집이 함께 이루어 짐.
  - 청소년들의 활동을 제공하고, 지도하고, 촉진하고, 지원하는 과정
  - 청소년활동 프로그램 실행에 따른 시설 및 장비, 지도자 및 운영요원, 안전 등을 점검하고 상황변화에 즉각적으로 대처하는 단계
  - 청소년활동 프로그램의 실행에 따른 효과성 측정을 위한 자료 수집 등

④ 평가 단계

- 평가 및 성과분석 : 측정된 자료 및 의견들을 토대로 성과를 정리하는 단계
  - 참여/관계자에게 측정결과에 대한 평가 결과를 전달하고, 피드백 및 개선방안을 도출함
  - 청소년활동 프로그램이 달성하고자 했던 목표로서의 가치와 성과를 측정하는 단계 : 프로그램의 가치와 장점, 프로그램의 목적달성 정도, 프로그램의 효과와 영향 등
  - 청소년활동 프로그램의 평가결과를 분석하여 다른 프로그램 개발 및 운영 개선에 환류

제1편 2025년도 청소년사업 현황 및 방향  
제2편 청소년 정책 총론  
제3편 청소년 참여 증진 및 우리 사업  
제4편 청소년 활동 및 안전사업

4) 단계별 세부 운영 내용

(1) 분석 단계

① 프로그램 수요조사

- 사회적 요구 조사
  - 청소년의 균형있는 성장과 발달을 위해 시대적 요구사항 조사
  - 예시 : 제7차 청소년기본계획, 4차 산업혁명시대/미래사회/지역사회 인제상 등 조사
- 대상자 조사
  - 청소년의 관심사, 흥미, 필요성, 활동역량 등을 조사하는 설문 및 인터뷰 실시
  - 예시 : 방과 후 프로젝트와 주말 활동의 참여 의향 조사, 청소년활동역량 조사, 진로/디지털 특강에 대한 학부모와 청소년의 요구 파악 등
- 학교 수요조사 : 학교 측과 협의하여 학생과 교사의 프로그램 요구를 파악
  - 예시 : 학교/학년별 교육 수요 조사, 교사 등 의견 수렴한 맞춤형 활동 등 설정
- 유휴 공간 조사 : 학교 내 유휴 교실, 특별실(예 : 컴퓨터실, 과학실) 등에서 프로그램을 운영할 수 있는 가능성 조사
- 교과 연계 조사 : 학교 교과 과정에서의 연계 가능성을 분석하고, 고교학점제, 창의적 체험활동, 자유학년제 등 연계 활용 가능성 조사
  - 예시 : 진로탐색 활동을 창의적 체험활동 시간에 진행할 수 있는지, 국어 과목과 연계하여 자기소개서 작성 활동을 포함할 수 있는지 확인
- 실행 가능성 검토 : 활동별 내/외부 예산 반영 수준 검토 및 안전관리 항목 검토
  - 예시 : 청소년센터/학교가 각각 집행 가능한 예산 수준 공유, 활동 장소/이동 동선 등 사전 안전점검 및 안전사고/응급상황 대응 필요자원 확보
- 요구 분석 및 기존 프로그램 피드백 결과 환류
  - 청소년활동 프로그램에 포함되어야 할 내용 및 방법 등 분석
  - 취약계층, 소외지역 청소년의 특성을 고려해 연령별 요구 분석
  - 사회적 배경을 검토해 특별지원(참가비 지원 등) 사항 고려
  - 예시 : 청소년포상제와 연계 가능한 활동 설계, 소외지역 청소년을 위한 온라인 /비대면 콘텐츠 수요 조사

② 프로그램 기획

- 수요조사 근거 기반 목표 설정 : 연령대별로 활동의 목표를 반영하여 설정하고, 프로그램 개요서 등 기본 계획관련 문서 작성
  - 예시 : 자기주도적 탐색을 위한 방과 후 진로 프로젝트 목표 설정, 디지털 미디어 교육 및 안전 교육 목표 반영
- 활동 방식 설정 : 프로그램의 특성과 지역사회의 요구에 맞는 활동 방식을 설정
  - 예시 : 특강과 캠프 활동의 경우, 비대면 강의와 대면 캠프 활동을 혼합하여 설정
- 정책 연계 요소 반영 : 청소년수련활동인증제와 청소년포상제 기준에 맞춰 인증 및 포상 요건을 충족할 수 있도록 활동 내용 반영
  - 예시 : 제7차 청소년정책기본계획을 반영한 활동내용 기획, 수련시설 및 체험센터 연계 활동 구성, 학교와 협력하여 현장 체험이 가능한 프로그램을 구성, 지역 수련시설에서 직업체험 활동을 포함한 진로캠프 기획
- 교과 및 창의적 체험활동 연계 목표 설정 : 각 성취 기준에 맞춰 목표 설정
  - 예시 : 초등학교 5~6학년 사회과목과 연계하여 진로 탐구 주제를 설정, 중학교 정보 과목과 연계해 디지털 윤리 교육 포함
- 학교 방문 프로그램 설계 : 학교에서 진행할 수 있는 진로 특강 및 체험 활동을 설계
  - 예시 : 중학생 진로특강 교실에서 진행, 고등학생 직업 멘토링 프로그램 강담 진행
- 안전사고/응급상황 대응체계 구축 : 활동에 필요한 안전사고/응급상황에 맞는 대응체계 구축
  - 예시 : 활동 공간 및 이동동선에 맞는 구급/이송, 응급처치 상황별 시나리오 작성, 사전 안전교육 및 위험요소 관리계획 수립 등

③ 자원 확보

- 예산 확보 : 청소년활동 프로그램의 원활한 운영과 지원을 위한 예산 확보
  - 예시 : 각 청소년활동센터의 예산 확보, 지역사회의 지원 예산 확보 등
- 인적 자원 확보 : 방과 후 및 주말 활동, 진로 특강 및 캠프를 위한 전문가 섭외
  - 예시 : 학부모 대상 특강 강사, 소외지역 청소년을 위한 멘토, 디지털 기기 사용법 강사 섭외

- 물적 자원 준비 : 활동에 필요한 장비 자원 확보(예 : 디지털 기기, 소프트웨어 등)
  - 예시 : 디지털 캠프를 위한 태블릿, 비대면 활동을 위한 온라인 플랫폼 준비
- 지역사회 연계 자원 확보 : 지역 내 대학, 소상공인, 박물관 등의 협력으로 자원 마련
  - 예시 : 소상공인과의 협업을 통한 창업 교육 진행 등
- 학교 시설 자원 확보 : 학교 내 유휴 공간(교실, 컴퓨터실 등)에서 활동이 가능하도록 학교 시설 사용 허가 확보
  - 예시 : 컴퓨터실에서 디지털 편집 실습을 진행할 수 있도록 허가 요청
- 수련시설 및 체험센터 인적 자원 확보 : 학교와 협력해 외부 전문가 섭외
  - 예시 : 국립청소년수련원 강사, 체험센터의 디지털 전문가를 초청하여 실습 진행
- 체크리스트

구분	항목	Check
프로그램 수요조사 단계	청소년활동 프로그램에 대한 사회적 수요 조사	<input type="checkbox"/>
	학교와의 협의 통한 프로그램 수요 조사	<input type="checkbox"/>
	청소년 특성 분석 : 청소년활동 역량수준, 청소년시설 인식, 정보취득경로 조사	<input type="checkbox"/>
	청소년 요구 분석 : 활동 방식(대면/비대면), 활동내용, 활동방법, 시기 등 선호도 조사	<input type="checkbox"/>
	청소년수련활동인증제 및 청소년포상제 연계 요소 분석	<input type="checkbox"/>
	기존 피드백 자료 검토	<input type="checkbox"/>
프로그램 기획 단계	프로그램 수요조사 자료 근거와 연동	<input type="checkbox"/>
	기본 계획서 작성 및 개요서-루브릭 검토	<input type="checkbox"/>
	프로그램 기획 단계 연동	<input type="checkbox"/>
	교과 및 창의적 체험활동 연계 목표 설정	<input type="checkbox"/>
자원확보 단계	학교연계시 활동공간(학교에서 이동시 이동수단 포함) 협의	<input type="checkbox"/>
	프로그램 기획단계 연동	<input type="checkbox"/>
	프로그램 개발 및 운영 예산 확보 및 승인	<input type="checkbox"/>
	인적 / 물적 / 지역사회 자원 리스트 구성	<input type="checkbox"/>
	학교 내 공간 및 장비 사용 승인	<input type="checkbox"/>
	연계할 시설의 인적/물적자원 사용 승인	<input type="checkbox"/>

(2) 설계 및 개발 단계

① 활동 개요서 및 지도안 작성

○ 프로그램 개요

- 프로그램 명 : 청소년이 활동을 통해 목표를 구체화할 수 있도록 프로그램 이름을 간단하게 작성함(예시 : "진로 탐색 및 설계 프로젝트")
- 일정(기간/횟수) : 프로그램의 총 운영 기간과 횟수를 구체적으로 기재함. (예시 : 3개월 동안 주 1회, 총 12회 운영)
- 대상 및 인원 : 각 연령대별 청소년 대상과 예상 인원을 기재 (예시 : 고등학생 2학년, 총 30명)
- 지도자 수 : 프로그램 운영에 필요한 지도자의 최소 및 적정 인원을 표기함. (예시 : 진로 상담 전문가 1명, 디지털활동 멘토 1명)

○ 주 활동장소와 운영형태

- 주 활동장소 : 프로그램이 진행될 주요 장소를 명시(예시 : ○○청소년센터 강당)
- 운영형태 : 강의, 체험, 토론, 팀 활동, 프로젝트활동, 문제해결활동, 탐구 및 탐색활동, 사례조사활동 등 다양한 프로그램의 운영 방식을 선택, 구체적 기술 (예시 : 강의, 팀 활동(직업 체험 워크숍), 토론)

○ 활동유형 및 활동목적

- 활동유형 : 기본형, 숙박형, 이동형 중 선택하며, 프로그램의 운영 시간을 고려해 작성 (예시 : 기본형, 총 3시간 내외)
- 프로그램 목적/목표
  - '목적'은 청소년활동을 통해 해결하고자 하는 문제나 청소년이 변화하게 될 상태를 말하는 것이므로 활동의 핵심가치를 포함하되 간결하게 작성 (예시 : "청소년들이 진로 탐색을 통해 자신의 가능성을 발견하고, 미래 설계 역량을 강화한다.", "디지털 리터러시를 향상시켜 디지털 환경에서의 안전하고 창의적인 활용 능력을 기른다.")
  - 또는 이를 간결히 "청소년의 미래 역량 강화", "디지털 시대에 청소년에게 필요한 기초 소양 함양" 형식으로 작성)

2025년도 청소년사업 원형 및 운영 제1편 청소년 정책 총론 프로그램 청소년 참여 운영 및 우리 사회 청소년 활동 및 인식개선 제4편

- '목표'는 위 목적을 달성하기 위한 구체적인 실행 방법을 작성하고, 그 방법을 통해 달성하고자 할 성취기준을 작성하는 것임. 특히, 지도자/교사의 관점에서 작성하는 것이 아니라 청소년의 행동 중심으로 관찰 가능한 목표를 작성하는 것 필요 (예시 : "청소년이 프레젠테이션 도구를 사용해 자기 진로 로드맵을 발표한다." (진로) "디지털 윤리 사례를 탐구하고 자신의 의견을 글로 작성한다." (디지털))
- 관찰 가능한 목표를 구체화하여 '발표 자료의 완성 수준', '전달력/표현력' 등으로 평가 기준을 구성해 루브릭으로 활용

○ 역량 설정

- 핵심역량 : 청소년이 성취해야 할 주요 역량을 설정(예시 : 진로 개발, 문제 해결)
- 자율역량 : 프로그램 특성에 맞는 자율적인 역량을 목표로 설정 (예시 : 자기 주도성, 대인 관계 및 의사소통)

○ 교육과정 연계

- 교육과정 성취기준 코드와 성취기준 : 관련 교육과정과 연계해 성취기준을 기재 (예시 : 한국교육과정평가원 학생평가지원포털에서 디지털의 경우 '정보'과목 선택 / 진로의 경우 중학교 선택과목에서 '진로와 직업'을 선택 후 해당 활동에 적합한 성취기준 코드 및 성취기준 확인 가능. 고등학생의 경우 국가교육과정 정보센터 교육과정 자료실의 성취기준 자료에서 과목별 기준 확인 가능)

○ 회기/차시별 요약 및 소요시간

- 회기/차시별 요약 : 각 회기의 주요 활동 내용과 증점을 간략히 작성 (예시 : 1회기 - 진로 탐색과 흥미 분석 활동)
- 소요시간 : 각 회기의 예상 소요 시간을 작성함(예시 : 1회기 90분)

○ 주요 프로그램 내용 개요 및 증점 사항

- 프로그램 내용 개요 : 회기/차시별 주요 활동을 개조식으로 작성함 (예시, 1회기 : 진로 탐색 설문 조사 및 흥미 분석 활동, 2회기 : 직업군 탐색 워크숍 / 3회기 : 진로 목표 설정과 계획 수립 활동)
- 증점 사항 : 프로그램별 핵심 사항과 필요한 전달 사항을 기술함 (예시 : 다양한 직업군을 탐색할 수 있도록 자료와 예시를 풍부하게 제공)

○ 결과물과 평가

- 결과물 : 프로그램을 통해 청소년이 도출할 수 있는 최종 결과물이나 성과물 기술  
(예시, 참가자가 작성한 진로 포트폴리오 및 목표 계획서)
- 평가 : 프로그램 진행시 측정도구를 활용한 사전/사후 효과성 조사를 수행하거나, 루브릭을 활용해 진행(예시 : 첨부된 루브릭 활용)
- 기대효과 : 프로그램을 통해 청소년이 얻게 될 긍정적 효과나 성장을 명시함  
(예시 : 청소년들이 진로 목표를 구체화하고 미래 직업 선택에 필요한 자신감을 키움)

② 홍보 및 모집

- 홍보 자료 작성 : 방과 후 활동, 진로 특강, 취약계층 대상 활동 등 목적에 맞는 홍보 자료 제작  
- 예시 : 청소년 관련기관 홍보자료 및 협조 공문 발송, SNS 및 지역 내 포스터 배포, 소외지역 청소년에게 디지털 접근 지원 홍보, 홍보 현수막 및 포스터 등 개발 및 부착 등
- 모집 및 등록 절차 : 각 활동에 대한 모집 공고 작성 및 등록 절차 관리  
- 예시 : 진로 캠프 및 디지털 활동 참가자 모집 안내
- 학교 내부망 활용 : 학교 게시판, 웹사이트, 학부모 가정통신문을 통해 프로그램 홍보  
- 예시 : 학급별 홍보 포스터 게시, 프로그램의 목적과 주요 활동에 대해 학부모에게 설명 자료 제공 후 배포
- 교사와 협력한 모집 활동 : 교사와 협력하여 학급별 안내를 통해 모집 진행  
- 예시 : 진로담당 교사가 프로그램 내용을 소개하고 신청서 배포
- 직접 연계된 보호자(학부모) 안내 : 프로그램의 목적과 주요 활동 설명 자료 제공

2025년도 청소년사업 연합 및 협력 제1편  
청소년 경력개발 프로그램 제2편  
청소년 참여 증진 및 확대 사업 제3편  
청소년 활동 및 안전사업 제4편

○ 체크리스트

구분	항목	Check
활동개요서 및 지도안 작성 단계	수요조사 결과 반영 정도: 사회적 요구, 학교의 요구, 청소년의 요구 등	<input type="checkbox"/>
	프로그램 활동지도안 작성: 목표-역량-내용-방법-평가의 일관성	<input type="checkbox"/>
	루브릭 평가 기준 및 기대효과 작성	<input type="checkbox"/>
	외부 강사 연계시 측정 및 피드백방식 협의	<input type="checkbox"/>
홍보 및 모집 단계	청소년 관련 기관 참여공문 및 홍보자료 발송	<input type="checkbox"/>
	학교 홍보 : 교사함용자료, 학교 게시판, 교내 웹사이트, 가정통신문 활용	<input type="checkbox"/>
	다양한 루트(SNS, 포스터 등)의 청소년 및 보호자 등 지역사회 홍보 자료 마련	<input type="checkbox"/>
	신청자 정보 수집과 등록 관리 시스템 준비	<input type="checkbox"/>

(3) 실행 단계 : 프로그램 운영 및 진행

- 단계별 활동 진행 : 대면 및 비대면 활동 실행: 혼합 활동 시 활동 방식에 맞춰 대면/비대면으로 구분하여 운영  
- 예시 : 특강은 비대면 강의로, 캠프는 대면 체험으로 진행
- 지역사회 자원 활용 활동 : 소상공인, 대학, 박물관 등과 협력하여 다양한 체험 활동 제공  
- 예시 : 소상공인과의 창업 프로젝트, 박물관에서의 문화 체험 활동
- 외부시설 연계 활동 : 타 수련시설 및 체험센터와 협력해 다양한 체험 운영  
- 예시 : 직업 체험이 가능한 지역 수련시설에서 진로캠프 운영
- 학교 방문 프로그램 운영 : 교내 활동 가능 여부에 따라 학교 방문 프로그램으로 진행  
- 예시 : 학교 강당에서 전문가 멘토링, 진로 및 디지털 특강 등 진행, 학교 공간만 단순활용 또는 교과 및 창의적 체험활동과 연계된 내용 진행
- 청소년활동 프로그램 실행에 따른 안전사고 및 돌발상황 대처 방안 마련  
- 예시 : 시설간 이동시 안전교육, 시설 및 장비, 지도자 및 운영요원, 안전 등을 수시 점검, 돌발상황에 대처하기 위한 매뉴얼 개발(운영진의 역할분담)

- 루브릭 평가 및 피드백 제공
  - 각 회기마다 루브릭에 따른 평가를 진행하고, 청소년들이 자가 평가하도록 지원

○ 체크리스트

구분	항목	Check
프로그램 운영 및 진행 단계	안전사고 관리 ①: '학교 → 시설' 활동시 이동 / 관리항목 검토	<input type="checkbox"/>
	안전사고 관리 ②: '시설 → 학교/협력자원' 활동시 연계 / 관리항목 검토	<input type="checkbox"/>
	외부 강사 연계시 안정된 운영에 요구되는 관리항목 검토 및 즉각 대응	<input type="checkbox"/>
	프로그램 실행 과정에서 발생할 수 있는 돌발상황 요인 검토 및 즉각 대응	<input type="checkbox"/>
	루브릭 평가 기준을 적용해 피드백 제공 방안	<input type="checkbox"/>

(4) 평가 단계 : 평가 및 성과 분석

- 평가 계획 및 평가도구 개발
  - 사전 평가(기초 이해), 활동 중 평가(중간 피드백), 활동 후 평가(최종 성과물)로 구분하여 계획 및 평가도구 개발
  - 예시 : 청소년활동역량 사전-사후 평가, 청소년활동 포트폴리오 평가, 청소년 활동 관련 효과성 평가(만족도, 지식, 기술, 태도의 변화 등) 등의 평가도구 개발 및 준비
- 성과물 평가 : 프로그램 활동 종료 후, 청소년들이 제출한 성과물(예 : 포트폴리오, 프로젝트 계획서)을 통해 프로그램 성과를 평가하고 개별 피드백을 제공
  - 예시 : 디지털 활동의 경우, 참여자들이 제작한 디지털 콘텐츠에 대해 창의성, 기술 활용 능력, 윤리 인식을 평가하여 피드백 제공
- 활동 성과 분석 : 프로그램이 청소년 활동 정책과의 연계를 통해 미친 효과, 지역사회 자원 활용으로 인한 긍정적 영향을 평가하고 이를 분석
  - 예시 : 진로 특강 및 캠프 활동 후, 만족도 조사와 함께 청소년수련활동인증제나 청소년포상제 연계를 통해 얼마나 많은 인증서나 포상 요건을 충족했는지 분석

- 성과 공유 및 향후 개선점 도출: 평가 결과 수요자 및 지역사회와 공유하고 피드백을 바탕으로 프로그램의 개선 방향 설정
  - 예시 : 학부모에게 활동 보고서 제공, 지역사회와의 협력 성과를 지역사회 뉴스레터나 보고서를 통해 공유하며 향후 개선 방향 논의

○ 체크리스트

구분	항목	Check
평가 및 성과 분석 단계	각 활동별 목표 달성도와 루브릭 평가 기준에 따라 평가 완료	<input type="checkbox"/>
	각 활동별 효과성 측정을 위한 평가도구를 활용한 평가 완료	<input type="checkbox"/>
	청소년 활동 정책 연계 효과 분석 및 지역사회 자원 활용 성과 분석	<input type="checkbox"/>
	성찰 일지와 관찰 기록을 통한 성과 분석 및 향후 개선점 기록 완료	<input type="checkbox"/>
	학교 및 학부모에게 평가 결과 공유 및 개선점 논의	<input type="checkbox"/>

2. 청소년 진로 및 디지털 활동 프로그램 운영 활성화 전략 및 방법

1) 학교 연계를 통한 청소년 진로 및 디지털 활동 프로그램 운영

- 학교별 맞춤형 프로그램 구성 : 교육과정의 자율성 확대에 따라 각 학교의 요구와 특성에 맞는 프로그램을 구성하여 청소년활동이 학교 맞춤형 교육 자원으로 인식되도록 함
  - 예시 : 학교의 자율적 교육과정 운영에 따라 진로 프로그램에서 다양한 직업 경험 제공, 디지털 활동 프로그램에서는 학생별 관심 분야에 맞춘 콘텐츠 제작을 지원
- 자유학기제, 고교학점제의 연계 강화: 자유학기제와 고교학점제를 적극 활용하여, 학교 수업 외 시간에 청소년 활동 프로그램이 심화 학습 기회를 제공하도록 연계함
  - 예시 : 자유학기제에 맞춰 지역사회 연계 직업 체험이나 디지털 안전 캠프를 제공하여 학교 교육과정과 연계할 수 있는 기회를 제공

- 학교 구성원과의 정기적인 협의 : 학교와의 협력 과정에서 학교의 교원이 프로그램을 더 깊이 이해할 수 있도록 정기적으로 학교와의 소통을 유지하여, 청소년 활동 프로그램의 가치를 인식시키고, 교육과정 변화에 따라 유연하게 프로그램을 조정할 수 있도록 함
  - 예시1) 교육(지원)청과 지자체(청소년활동진흥센터 연계)의 협력을 통해 더욱 긴밀하게 연계할 수 있음. 특히, 교육청에서 청소년활동과 청소년(활동진흥)센터와 협력가능 범위를 각 학교로 정기적으로 전해 교사들이 정보를 인지할 수 있도록 협의
  - 예시2) 매 학기마다 학교와의 성과공유 미팅을 통해 프로그램 경과-주요성과를 공유함. 프로그램 내용 및 활동에 따라 교과/비교과 연계, 활동 방식 및 활동 장소 등을 협의함
  - 예시3) 교육(지원)청 관할 지역의 교급별 교장단협의체와 청소년(활동진흥)센터의 정례적인 협의기구를 통해 학교-청소년현장 연간(교육)계획이 연동될 수 있도록 하고, 특히 교육계획 집중수립기간인 2~3월초를 고려해 추진되는 것이 중요함
  - 예시4) 교과별/기능별 교사협의회와 연계해 실제 실무단위에서 필요한 부분이 논의되고 실행될 수 있도록 교장단협의체와 동시-병렬적으로 운영되는 것이 필요함
- 청소년활동 (프로그램) 설명회 개최 : 지역 내 교사와 교육담당자를 대상으로 청소년 활동 프로그램의 목적과 차별화된 강점을 설명하는 설명회를 정기적으로 개최함. 학기 초에 학교 교사 및 교육 관계자 대상 프로그램 설명회를 통해 프로그램 목표와 성공 사례를 발표하고, 공공 청소년활동의 차별화된 장점 홍보
- 성과 공유 및 후속 조치 체계 구축 : 청소년활동 프로그램이 학교와 협력한 사례와 프로그램 효과를 객관적으로 측정하여 학교와 공유함으로써, 청소년 활동이 학교와의 협력에서 지속적이고 긍정적인 영향을 미칠 수 있도록 함
  - 예시 : 청소년의 활동 전후 효과성의 및 만족도 등을 분석하고(디지털 안전 인식 개선 데이터를 공유하여, 학교 교사와 함께 학생별 피드백을 반영한 후속 프로그램 계획을 수립함. 학생들이 참여 후 남긴 피드백을 바탕으로 후속 프로그램에 필요한 개선 사항을 학교와 공유하여, 추후 프로그램을 점진적으로 개선하고 학교에 실질적인 가치를 제공함

2025년도 청소년사업 현황 및 전망 제1편 제2편 제3편 제4편  
청소년 정책 총론 프로그램 청소년 참여 증진 및 우리 사회 청소년 활동 및 안전사업

2) 청소년 체험 중심의 자기주도적 맞춤형 프로젝트 운영

- 맞춤형 활동 목표 설정 : 청소년활동이 학생의 개별 관심과 목표에 맞춰 유연하게 구성될 수 있도록 프로그램 목표를 세분화하여 설계함
  - 예시 : 진로 프로그램에서는 학생의 흥미에 맞는 직업 체험을 선택할 수 있도록 구성, 디지털 활동 프로그램에서는 기초부터 심화까지 단계별 활동을 통해 각자 수준에 맞는 성취를 추구함
- 자기주도적 체험 중심 프로그램 운영 : 2022 개정 교육과정에서는 학생의 자기주도적 학습이 중요해지고, 청소년활동 프로그램에서도 청소년 주도성이 중요해짐. 이를 강화하여 학교 수업과 차별화된 탐색 기회를 제공하고 프로젝트 중심의 운영이 요구됨
  - 예시 : 진로 프로그램에서는 학생들이 스스로 직업군을 탐색하고 진로 목표를 설정할 수 있도록 자기 탐색 중심 활동을 마련, 디지털 활동에서는 콘텐츠 제작 프로젝트를 통해 창의적으로 표현하고 자기 주도성을 개발할 수 있는 기회를 제공
- 다양한 교과와 주제 융합 프로젝트 개발 : 교육과정 개편에 따라 융합형 학습이 강조되고, 청소년활동에서도 진로와 디지털을 포함한 다양한 분야의 융합형 학습 기회를 제공하여 학교와의 연계를 강화하고 청소년 체험 중심의 프로젝트 운영을 할 수 있음
  - 예시 : 진로 프로그램에서 진로와 환경, 디지털 활동 프로그램에서 디지털과 예술을 결합한 프로젝트를 통해 청소년들이 다학제간 융합 역량을 함양할 수 있는 활동을 운영함
- 지역 사회협업형 프로젝트 제공 : 청소년 활동 프로그램에서 학교의 틀 안에서는 진행하기 어려운 실제 문제 해결 프로젝트를 제공함. 지역사회와 연결된 공동 프로젝트를 통해 청소년 활동의 가치를 학교에 보여줌
  - 예시 : 진로 프로그램에서는 지역 내 직업군과의 협력 프로젝트를 운영하고, 디지털 활동 프로그램에서는 지역 홍보 콘텐츠 제작을 통해 청소년들이 실질적 협업과 소통 능력을 배양할 수 있도록 운영, 환경 문제나 지역 복지와 관련된 주제로 청소년 활동 프로그램을 기획하여 학생들이 사회 문제 해결에 기여할 수 있는 경험을 제공

3) 지역사회의 인적·물적자원과의 연계성을 통한 체험 활동 강화

- ① 지역사회의 인적·물적 자원과 연계한 청소년 진로 활동
  - 자원 협력 네트워크 구축 : 대학, 지역 기관, 소상공인 등과 협력하여 다양한 진로 체험 자원을 확보함
    - 예시 : 지역 박물관과 협력하여 역사 직업체험 활동을 진행할 수 있도록 프로그램 설계
  - 현장 체험 학습 운영 : 지역사회 자원과 연계된 직업 체험 활동을 통해 실질적인 직업 이해를 제공함
    - 예시 : 소상공인과 연계해 창업가와의 대화 시간을 통해 창업에 대한 이해를 심화
  - 성과 공유 : 체험 결과와 성과를 지역사회와 공유하여 지속적인 네트워크를 유지함
    - 예시 : 현장자 초청 행사 결과와 피드백을 모아 지역사회와 공유하고 협력 강화
- ② 지역사회 인적·물적 자원과 연계한 청소년 디지털 활동
  - 자원 협력 네트워크 구축 : 지역사회 대학, 기업, 기관과 협력하여 디지털 활동을 위한 다양한 자원을 확보하고 활용할 수 있도록 연계함
    - 예시 : 지역 대학의 컴퓨터 및 디지털 미디어 관련 교수 초청, 또는 지역 도서관과 협력하여 디지털 기기 실습 장소를 제공함
  - 현장 체험 학습 운영 : 지역사회 인프라와 연계해 디지털 활동을 통해 실질적인 기술 습득을 제공하며, 직접 체험할 수 있는 학습 환경을 조성함
    - 예시 : 지역 기업과 협력해 IT 장비 사용 교육을 진행하고, 온라인 플랫폼 활용 교육을 통해 디지털 기술을 배울 기회를 제공
  - 성과 공유 : 체험 학습 결과를 지역사회에 공유하고, 지속적인 협력을 통해 네트워크를 강화하여 지역사회와 상호 협력하는 체계를 구축함
    - 예시 : 지역사회에 결과물을 발표하는 자리를 마련하여 청소년들의 성과를 공유하고, 피드백을 통해 협력 관계를 강화함

2025년도 청소년사업 연합 및 협력 제1편  
청소년 정책 총괄 프로그램 제2편  
청소년 참여 증진 및 확대 사업 제3편  
청소년 활동 및 인력사업 제4편

3. 청소년 진로 및 디지털 활동 개요서

1) 청소년 진로 활동 프로그램 개요서

○ (예시) 청소년 진로 활동 프로그램 개요서 - 초급(9~13세)

청소년 진로 / 디지털 활동 '0000 프로젝트' 개요서(안)				
활동 구분	<input checked="" type="checkbox"/> 진로	<input type="checkbox"/> 디지털		
교급 구분	<input checked="" type="checkbox"/> 9~13세 또는 초등학교	<input type="checkbox"/> 14~16세 또는 중학교	<input type="checkbox"/> 17~19세 또는 고등학교	
프로그램명	가칭) 나의 꿈 찾기			
일정(기간/횟수)	6주간 주 1회, 총 6회(12차수)	대상/인원	초등학교 4~6학년 / 총 20명	
주 활동장소	00청소년센터 활동장 또는 00학교 교실 <input checked="" type="checkbox"/> 실내 <input type="checkbox"/> 실외 <input type="checkbox"/> 야외			
운영형태	<input checked="" type="checkbox"/> 강의	<input checked="" type="checkbox"/> 체험	<input type="checkbox"/> 토론	<input checked="" type="checkbox"/> 팀 <input type="checkbox"/> 개별 <input type="checkbox"/> 기타
목적 및 목표	- 청소년들이 다양한 직업 세계를 탐구하고, 자신만의 흥미와 강점을 발견할 수 있다.			
교육과정 연계	학교급	학년(군)	과목	영역(단원)
	초등학교	6학년	사회	-
	성취기준		다양한 직업의 역할과 의미를 이해하고 자신의 흥미와 관련된 직업을 탐구할 수 있다.	
회기/차수별 요약	회기/차수 (소요시간)	주요 프로그램 내용 개요		비고
	1회기 (80분)	다양한 직업 소개 및 역할 이해		강의 및 체험
	2회기 (80분)	나의 흥미와 강점 발견하기		자아 탐구
	3회기 (80분)	흥미와 강점에 관련된 직업 조사 및 발표		발표 및 토론
	4회기 (80분)	다양한 직업 체험(간단한 역할 놀이)		체험
	5회기 (80분)	직업 포트폴리오 만들기		개별 활동
6회기 (80분)	활동 결과 발표 및 피드백		발표	
결과물	- 직업 포트폴리오 및 활동 보고서			
평가	- 직업 이해도 평가 - 자신만의 흥미와 강점 발견 정도 평가			
기대효과	- 청소년들이 다양한 직업 세계를 이해하고, 자신의 흥미와 관련된 직업을 탐구할 수 있다. - 자아 탐구를 통해 자신의 강점을 발견하고 미래에 대한 긍정적인 기대감을 가질 수 있다.			

○ (예시) 청소년 진로 활동 프로그램 개요서 - 중급(14~16세)

청소년 진로 / 디지털 활동 "0000 프로젝트" 개요서(안)				
활동 구분	<input checked="" type="checkbox"/> 진로 <input type="checkbox"/> 디지털			
교급 구분	<input type="checkbox"/> 9~13세 또는 초등학교 <input checked="" type="checkbox"/> 14~16세 또는 중학교 <input type="checkbox"/> 17~19세 또는 고등학교			
프로그램명	가칭) 진로 탐색가			
일정(기간/횟수)	6주 동안 주 1회, 총 6회(12차수)	대상/인원	중학생 1~3학년, 15명	
주 활동장소	00청소년센터 활동장 또는 00학교 교실 <input checked="" type="checkbox"/> 실내 <input type="checkbox"/> 실외 <input type="checkbox"/> 야외			
운영형태	<input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input checked="" type="checkbox"/> 체험 <input checked="" type="checkbox"/> 토론 <input type="checkbox"/> 팀 <input checked="" type="checkbox"/> 개별 <input type="checkbox"/> 기타			
목적 및 목표	- 청소년들이 다양한 진로를 체험하고 전문가와의 소통을 통해 진로 목표를 구체화함			
교육과정 연계	학교급	학년(군)	과목	영역(단원)
	중학교	1학년	-	-
	성취기준	다양한 진로와 직업을 탐구하고, 자신의 진로 목표를 설정할 수 있다.		
회기/차수별 요약	회기/차수 (소요시간)	주요 프로그램 내용 개요		비고
	1회기 (90분)	진로와 직업 탐구의 필요성 이해		강의
	2회기 (90분)	진로 탐색 및 흥미 탐구		자아 탐구
	3회기 (90분)	다양한 직업군 체험		체험
	4회기 (90분)	직업 전문가와의 상담		토론
	5회기 (90분)	진로 목표 설정 및 포트폴리오 작성		개별 활동
6회기 (90분)	활동 결과 발표 및 피드백		발표	
결과물	- 진로 포트폴리오 및 활동 결과 발표 자료			
평가	- 진로 목표 설정 능력 평가 - 직업 탐색과 흥미 이해도 평가			
기대효과	- 청소년들이 진로와 직업을 탐구하고, 자신의 진로 목표를 구체적으로 설정할 수 있다. - 전문가와의 상담을 통해 진로에 대한 현실적인 이해와 목표를 가질 수 있다.			

제1편 2025년도 청소년사업 현황 및 방향  
제2편 청소년 정책 수립 과정  
제3편 청소년 참여 증진 및 확대 사업  
제4편 청소년 활동 및 안전사업

○ (예시) 청소년 진로 활동 프로그램 개요서 - 고급(17~19세)

청소년 진로 / 디지털 활동 "0000 프로젝트" 개요서(안)				
활동 구분	<input checked="" type="checkbox"/> 진로 <input type="checkbox"/> 디지털			
교급 구분	<input type="checkbox"/> 9~13세 또는 초등학교 <input type="checkbox"/> 14~16세 또는 중학교 <input checked="" type="checkbox"/> 17~19세 또는 고등학교			
프로그램명	가칭) 나의 미래 설계			
일정(기간/횟수)	6주 동안 주 1회, 총 6회(12차수)	대상/인원	고등학생 1~3학년, 10명	
주 활동장소	00청소년센터 활동장 또는 00학교 교실 <input checked="" type="checkbox"/> 실내 <input type="checkbox"/> 실외 <input type="checkbox"/> 야외			
운영형태	<input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> 체험 <input type="checkbox"/> 토론 <input type="checkbox"/> 팀 <input checked="" type="checkbox"/> 개별 <input type="checkbox"/> 기타			
목적 및 목표	- 청소년들이 자신의 진로 계획을 구체적으로 세우고, 진로 및 진학 컨설팅을 통해 목표를 성취할 수 있도록 함			
교육과정 연계	학교급	학년(군)	과목	영역(단원)
	고등학교	1~3학년	진로와 직업	-
	성취기준	자신의 진로와 직업을 구체적으로 계획하고 목표를 설정할 수 있다.		
회기/차수별 요약	회기/차수 (소요시간)	주요 프로그램 내용 개요		비고
	1회기 (100분)	진로 목표 설정 및 진로 계획 수립 기초		강의
	2회기 (100분)	직업 탐색과 트렌드 분석		조사 및 분석
	3회기 (100분)	진로 컨설팅을 통한 목표 설정 구체화		개별 활동
	4회기 (100분)	진로 포트폴리오 작성 및 미래 계획		포트폴리오
	5회기 (100분)	진로 준비 계획과 진학 정보 조사		조사
6회기 (100분)	활동 결과 발표 및 진로 계획 피드백		발표	
결과물	- 진로 포트폴리오 및 미래 설계 보고서			
평가	- 진로 목표 설정 및 구체성 평가 - 진학과 직업 준비 정도 평가			
기대효과	- 청소년들이 진로와 진학 목표를 명확히 설정하고, 이를 성취할 수 있는 계획을 수립할 수 있다. - 자신의 미래에 대해 구체적인 준비와 목표를 가질 수 있도록 돕는다.			

2) 청소년 디지털 활동 프로그램 개요서

○ (예시) 청소년 디지털 활동 프로그램 개요서 - 초급(9~13세)

청소년 진로 / 디지털 활동 "0000 프로젝트" 개요서(안)				
활동 구분	<input type="checkbox"/> 진로 <input checked="" type="checkbox"/> 디지털			
교급 구분	<input checked="" type="checkbox"/> 9~13세 또는 초등학교 <input type="checkbox"/> 14~16세 또는 중학교 <input type="checkbox"/> 17~19세 또는 고등학교			
프로그램명	가칭) 디지털 세상 탐험			
일정(기간/횟수)	6주 동안 주 1회, 총 6회(12차수)	대상/인원	초등학교생 4~6학년, 20명	
주 활동장소	00청소년센터 미디어실 <input checked="" type="checkbox"/> 실내 <input type="checkbox"/> 실외 <input type="checkbox"/> 야외			
운영형태	<input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input checked="" type="checkbox"/> 체험 <input type="checkbox"/> 토론 <input checked="" type="checkbox"/> 팀 <input type="checkbox"/> 개별 <input type="checkbox"/> 기타			
목적 및 목표	- 청소년들이 디지털 기기와 도구 사용법을 배우고 안전한 디지털 생활 습관을 형성함			
교육과정 연계	학교급	학년(군)	과목	영역(단원)
	초등학교	5~6학년	-	-
	성취기준	- 기본적인 디지털 기기와 소프트웨어의 기능을 이해하고 활용할 수 있다.		
회기/차수별 요약	회기/차수 (소요시간)	주요 프로그램 내용 개요		비고
	1회기 (80분)	디지털 기기 기본 사용법 배우기		강의 및 체험
	2회기 (80분)	비밀번호 설정과 정보 보호 기본 교육		체험
	3회기 (80분)	디지털 기기를 안전하게 사용하는 방법		토론
	4회기 (80분)	올바른 온라인 행동 이해와 실습		강의 및 실습
	5회기 (80분)	안전한 디지털 커뮤니케이션 방법		체험
	6회기 (80분)	활동 결과를 공유 및 피드백		발표 및 토론
결과물	- 안전한 디지털 사용에 대한 발표 자료 및 실습 보고서			
평가	- 디지털 기기 사용법 습득도 평가 - 정보 보호 인식 변화 평가			
기대효과	- 청소년들이 디지털 기기를 안전하게 사용할 수 있는 능력을 키운다. - 정보 보호의 중요성을 인식하고 실생활에 적용할 수 있다.			

○ (예시) 청소년 디지털 활동 프로그램 개요서 - 중급(14~16세)

청소년 진로 / 디지털 활동 "0000 프로젝트" 개요서(안)				
활동 구분	<input type="checkbox"/> 진로 <input checked="" type="checkbox"/> 디지털			
교급 구분	<input type="checkbox"/> 9~13세 또는 초등학교 <input checked="" type="checkbox"/> 14~16세 또는 중학교 <input type="checkbox"/> 17~19세 또는 고등학교			
프로그램명	가칭) 데이터와 정보의 세계			
일정(기간/횟수)	6주 동안 주 1회, 총 6회(12차수)	대상/인원	중학생 1~3학년, 10명	
주 활동장소	00청소년센터 컴퓨터실 <input checked="" type="checkbox"/> 실내 <input type="checkbox"/> 실외 <input type="checkbox"/> 야외			
운영형태	<input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> 체험 <input type="checkbox"/> 토론 <input type="checkbox"/> 팀 <input checked="" type="checkbox"/> 개별 <input type="checkbox"/> 기타			
목적 및 목표	- 디지털 정보를 이해하고 비판적으로 분석 및 해석하며, 협력과 소통을 통해 문제를 해결하고 평가하는 능력을 기른다.			
교육과정 연계	학교급	학년(군)	과목	영역(단원)
	중학교	1학년	-	-
	성취기준	데이터의 특성을 이해하고 데이터를 분석하여 문제를 해결할 수 있다.		
회기/차수별 요약	회기/차수 (소요시간)	주요 프로그램 내용 개요		비고
	1회기 (90분)	디지털 정보의 이해와 중요성		강의
	2회기 (90분)	간단한 데이터 수집 및 정리		실습
	3회기 (90분)	데이터를 활용한 문제 상황 분석 및 논의		개별 활동
	4회기 (90분)	팀별 협력을 통한 문제 해결 방안 도출		팀 활동
	5회기 (90분)	디지털 정보 활용 사례 발표 준비		실습
	6회기 (90분)	활동 결과 발표 및 피드백		발표 및 토론
결과물	- 팀별로 분석한 데이터 자료 및 문제 해결 계획서			
평가	- 디지털 정보 이해 및 분석 능력 평가 - 문제 해결 과정에서의 협력 및 소통 능력 평가			
기대효과	- 디지털 정보를 효과적으로 이해하고 분석하며, 협력적 사고와 문제 해결 능력을 함양할 수 있음 - 팀 활동을 통해 디지털 정보 활용 능력과 소통 능력을 강화함			

○ (예시) 청소년 디지털 활동 프로그램 개요서 - 고급(17~19세)

청소년 진로 / 디지털 활동 "0000 프로젝트" 개요서(안)				
활동 구분	<input type="checkbox"/> 진로 <input checked="" type="checkbox"/> 디지털			
교급 구분	<input type="checkbox"/> 9~13세 또는 초등학교 <input type="checkbox"/> 14~16세 또는 중학교 <input checked="" type="checkbox"/> 17~19세 또는 고등학교			
프로그램명	가칭) 콘텐츠 제작의 즐거움			
일정(기간/횟수)	6주 동안 주 1회, 총 6회(12차수)	대상/인원	고등학교생 1~3학년, 15명	
주 활동장소	00청소년센터 미디어실 <input checked="" type="checkbox"/> 실내 <input type="checkbox"/> 실외 <input type="checkbox"/> 야외			
운영형태	<input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input checked="" type="checkbox"/> 체험 <input type="checkbox"/> 토론 <input checked="" type="checkbox"/> 팀 <input type="checkbox"/> 개별 <input type="checkbox"/> 기타			
목적 및 목표	- 청소년들이 콘텐츠 제작 기술을 익히고, 디지털 윤리를 인식하며 올바르게 표현할 수 있는 방법을 배운다.			
교육과정 연계	학교급	학년(군)	과목	영역(단원)
	고등학교	1~3학년	-	-
회기/차수별 요약	회기/차수 (소요시간)	주요 프로그램 내용 개요		비고
	1회기 (100분)	콘텐츠 기획과 스토리보드 작성		강의 및 토론
	2회기 (100분)	영상 편집 기초 배우기		체험
	3회기 (100분)	올바른 디지털 윤리 의식 이해하기		강의
	4회기 (100분)	콘텐츠 제작 실습 : 영상 촬영과 편집		실습
	5회기 (100분)	디지털 윤리를 고려한 최종 콘텐츠 완성		팀 활동
	6회기 (100분)	완성된 콘텐츠 발표 및 피드백		발표 및 토론
결과물	- 제작된 영상 콘텐츠 및 스토리보드			
평가	- 콘텐츠 제작 기술 습득도 평가 - 디지털 윤리 인식 변화 평가			
기대효과	- 청소년들이 콘텐츠 제작 과정을 이해하고, 자신만의 콘텐츠를 창의적으로 표현할 수 있다. - 디지털 윤리에 대한 올바른 이해를 바탕으로 책임감 있는 디지털 사용 습관을 형성함			

3) 청소년 진로/디지털 활동 지도안

① 청소년 진로 활동 지도안

청소년 진로활동 "0000 프로젝트"				
과정명	진로 탐색과 목표 설정 프로그램	강의 시간	-	대상
주제	청소년과 직업전문가 소통을 통한 진로 경험과 목표 구상	차시	단회기 / 90분	장소
최종활동목표	- 청소년들이 진로 탐색을 통해 자신의 흥미와 목표를 설정함			
세부활동목표	- 주어진 정보를 통해 다양한 직업군을 탐색함 - 직업 전문가와 소통을 통해 자신의 진로 목표를 설정함			
준비물	지도자/교사		참여자	
	교육 PPT, 직업 카드, 진로 목표 작성 템플릿, 루브릭 평가표		필기구, 진로 탐색 설문지, 포트폴리오 작성지 등	
운영방식	<input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input checked="" type="checkbox"/> 팀(모둠) 활동 <input checked="" type="checkbox"/> 토론 <input checked="" type="checkbox"/> 발표 <input checked="" type="checkbox"/> 기타(자기평가)			
단계	학습과제	활동-교육 과정	참여자 활동	참고
도입	주제집중	- 아이스브레이킹 : 직업 카드를 활용하여 자신이 가장 흥미로운 직업군을 선택하고 이유 발표	- 흥미로운 직업군 선택 후 발표	직업 카드 활용
	학습목표 제시	- 활동 목표와 최종 목표를 PPT로 안내, 목표 달성 어렵지 않음을 독려	- 목표 확인 및 활동 참여 준비	교육 PPT
전개	진로탐색 활동	- 진로 탐색 설문지 작성 후, 흥미가 있는 직업군을 중심으로 직업 특성 조사	- 설문지 작성 및 직업군 탐색	진로 탐색 설문지
	전문가 소통	- (예시)직업상담사와의 대화 통해 직업군에 대한 이해도 향상	- 전문가 소통 및 진로 정보 수집	직업상담사, 질의응답 시트
	진로목표 설정	- 포트폴리오 작성지에 진로 목표를 구체적으로 설정	- 진로 목표 설정 후 발표	포트폴리오 작성지
정리	정리 및 피드백	- 루브릭 평가표를 활용한 자기 평가와 지도자의 피드백 제공	- 자기 평가 및 활동 성찰	루브릭 평가표, 진로 목표 성찰지

청소년 진로활동 "0000 프로젝트" 평가 루브릭

평가항목	평가요소			
	A	B	C	
활동	직업 탐색 능력	다양한 직업군을 정확히 이해하고 탐색함	일부 직업군에 대한 탐색 수행	직업 탐색에 어려움이 있음
	소통 능력	직업 전문가와의 대화에서 필요한 정보 습득	일부 질문과 답변으로 정보 이해	소통에 어려움이 있음
	목표 설정 능력	자신의 강점을 바탕으로 구체적인 목표 설정	목표 설정이 불분명함	목표 설정에 어려움이 있음

② 청소년 디지털 활동지도안

청소년 디지털활동 "0000 프로젝트"					
과정명	디지털 정보 분석과 협력 탐험	강의 시간	-	대상	중 2 / 15명
주제	디지털 정보를 비판적으로 분석하고 협력과 소통을 통해 문제를 해결하는 능력 향상	차시	단회기 / 2시간 (90분)	장소	000센터 IT 교육실
최종활동목표	- 디지털 정보를 이해하고, 분석하며, 협력을 통해 문제를 해결하는 과정을 체험한다.				
세부활동목표	- 디지털 정보를 수집하고 정리하는 기초를 이해한다. - 분석한 정보를 바탕으로 문제를 해결하는 방안을 도출한다.				
준비물	지도자/교사		참여자		
	교육 PPT, 데이터 샘플, 시각화도구, 루브리 평가표		활기구, 기획 노트, 개인 스마트기기		
운영방식	☑ 강의 ☑ 팀(모둠) 활동 ☑ 토론 ☑ 발표 ☑ 기타(자기평가)				
단계	학습과제	활동-교육 과정	참여자 활동	참고	
도입	주의집중	- 아이스크레이징 : 디지털 기술이 일상에 미친 긍정적/부정적 영향 사례 공유	- 각각 사례 공유 및 의견 나누기	개인 스마트기기	
	학습목표 제시	- 디지털 정보 분석과 협력의 중요성 설명 - 프로그램 목표와 기대효과 안내	- 목표 이해 및 활동 준비	교육 PPT	
전개	정보수집 정리	- 사례 데이터 제공 - 데이터를 정리하고 간단히 시각화하는 방법 안내	- 제공된 데이터를 정리/시각화 실습	데이터 샘플, 시각화 도구	
	정보분석 토론	- 팀별 데이터 분석 및 문제 상황 도출 - 도출한 문제를 중심으로 해결 방안 논의	- 팀원들과 협력해 문제 분석/토론	팀별 협력 시도	
	해결방안 도출	- 협력 결과를 정리하고 해결 방안을 발표 준비	- 팀별로 발표 자료 작성	발표 준비 자료	
정리	발표 및 피드백	- 팀별 발표 및 질의응답 - 루브리 평가표 활용하여 피드백 제공	- 발표 후 자가평가 팀별 피드백 공유	루브리 평가표, 자가 평가 일지	

청소년 디지털활동 "0000 프로젝트"평가 루브리				
평가항목	평가요소			
	A	B	C	
활동	정보 분석 능력	데이터를 정확히 정리하고 분석함	일부 데이터를 정리하고 분석함	분석 과정에서 어려움이 있음
	협력 능력	적극적으로 협력하고 소통함	협력이 다소 부족함	협력과 소통에 어려움이 있음
	문제 해결 능력	적절하고 창의적인 해결 방안을 제안함	일부 해결 방안이 있음	해결 방안 도출이 어려움

III 청소년활동사업 표준 운영 369

**04** 한국청소년활동진흥원 및 시도청소년활동진흥센터 연락처

연번	구분	연락처	팩스	홈페이지	주소
시도청소년활동진흥센터					
1	서울	02-849-0404	02-849-0406	www.sy0404.or.kr	(07062) 서울특별시 동작구 여의대방로 20길 33
2	부산	051-852-3461~2	051-852-3463	www.busan youth.net	(48792) 부산광역시 동구 중앙대로 311
3	대구	053-659-6210	053-659-6219	www.daegu youth.net	(41934) 대구광역시 중구 중앙대로81길 66-5
4	인천	032-833-8057-9	032-833-8056	www.in youthvol.net	(21556) 인천광역시 남동구 남동대로 769 3층
5	광주	062-234-0755-6	062-443-0758	www.gjcenter.net	(61477) 광주광역시 동구 독립로 226번길 광주흥사단 2층
6	대전	042-488-0924-5	042-488-0734	www.tjyvc.net	(35204) 대전광역시 서구 둔산대로 201 평송청소년문화센터 2층
7	울산	052-227-0606-7	052-227-0608	www.yesulsan.kr	(44660) 울산광역시 남구 대공원로 84 가족문화센터 A동 3층
8	세종	044-864-7935	044-868-7933	www.sjyouth.or.kr	(30027) 세종특별자치시 조치원읍 새내8길 22-13 풍산A상가 101-111
9	경기	031-232-9383-5	031-232-9388	gg youth.or.kr	(16305) 경기도 수원시 장안구 송원로 55 2층
10	강원	033-731-3704	033-731-5704	www.gwysc.or.kr	(26428) 강원도 원주시 중앙로89 원주시민복지센터 4층
	강릉분소	033-641-3990	033-641-3991	-	(25474) 강원도 강릉시 종합운동장길 72-21 강릉시청소년수련관 2층
11	충북	043-220-6821-2	043-220-6823	www.cbyouth.net	(28516) 충청북도 청주시 상당구 대성로 103 제3별관
12	충남	041-562-9003	041-552-1984	cn.pass.or.kr	(31100) 충청남도 천안시 서북구 서부대로 766 진암빌딩 4층
13	전북	063-232-0479	063-287-0479	www.jb0479.or.kr	(55043) 전라북도 전주시 완산구 풍남문4길 31 3층
14	전남	061-280-9002	061-892-7105	www.jnyouth.or.kr	(58564) 전라남도 무안군 삼함읍 어진누리길 30 전남여성플라자 4층
15	경북	054-850-1004	054-857-4447	gbywa.or.kr	(36708) 경상북도 안동시 축제장길 20
16	경남	055-711-1355	055-711-1356	gnyouth.net	(51138) 경상남도 창원시 의창구 사림로 45번길 59 경남대표도서관 청소년관 3,4층
17	제주	064-751-5041-3	064-751-5046	www.jeju youth.net	(63222) 제주특별자치도 제주시 구남로7길 4 1022-13
한국청소년활동진흥원					
1	미래활동부	02-330-2878 02-330-2874	02-6430-0914	www.kywa.or.kr	(03752) 서울특별시 서대문구 경기대로 47 진양빌딩 2층

## 참고 문헌

- 관계부처합동(2018). 제6차 청소년정책기본계획(2018~2022).
- 관계부처합동(2023). 제7차 청소년정책기본계획(2023~2027).
- 교육부·한국직업능력개발원(2017). 학생진로개발역량지표 활용안내서(교사용).
- 김미숙 외(2012). 창의역량측정치표 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.
- 한국청소년활동진흥원(2024).KYWA형PBL : 에코 크리에이터 되기 프로젝트 활동.
- 한국청소년활동진흥원(2024).KYWA형PBL : 에코 마케터 되기 프로젝트 활동.
- 한국청소년활동진흥원(2024). 2024년 우수 청소년활동 프로그램 지원사업 핵심역량 효과성 분석 결과보고서.
- 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 검사도구개발. 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 비춰 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.

## 참고 사이트

- 학생평가지원포털 (<https://stas.moe.go.kr>)
- 한국교육개발원 <http://www.kedi.re.kr>
- 서울특별시교육청교육연구정보원 <http://www.serii.re.kr>

# 2025 역량기반 청소년활동 가이드북

초판	2019년 6월
개정	2025년 6월
발행처	한국청소년활동진흥원
발행인	손연기
관리번호	KYWA-2025-069-01
연락처	TEL: 02-330-2878 FAX: 02-6430-0914 E-MAIL: jina@kywa.or.kr
주소	서울시 서대문구 경기대로 47 한국청소년활동진흥원
편집/디자인	디자인 인 TEL: 02-783-8582 ( <a href="http://in8582.com">http://in8582.com</a> )

이 책의 저작권은 한국청소년활동진흥원에 있습니다.

이 책은 모든 자료의 무단 전재와 복제를 금지합니다.

이 책의 내용을 가공인용 시에는 반드시 '한국청소년활동진흥원'이라고 출처를 밝혀주시기 바랍니다.

한국청소년활동진흥원 누리집(<https://www.kywa.or.kr>)에서 이용하실 수 있습니다.