

역량기반 인증수련활동 효과유의성 평가도구 개선 연구

송원일, 김정숙



한국청소년정책연구원
National Youth Policy Institute

연구보고 25-R00

역량기반 인증수련활동 효과유의성 평가도구 개선 연구

저 자 송원일, 김정숙

연 구 진 연구책임자_송원일(한국청소년정책연구원 부연구위원)
공동연구원_김정숙(한국청소년정책연구원 선임연구위원)
연구보조원_최수정(한국청소년정책연구원 연구원)

연구요약

■ 연구목적

- 본 연구의 목적은 한국청소년활동진흥원(이하 'KYWA') 청소년활동 핵심역량 측정도구 고도화를 위한 개선 방향과 청소년수련활동 인증 절차 활용방안을 제시하는 것임. 그간 수행된 선행연구들은 청소년수련활동인증제의 현황과 청소년활동 핵심역량 측정도구를 체계적으로 분석하고 개선 방향을 제시하는 성과를 거두었으나, 이제는 그 성과를 바탕으로 실제 활용 가능한 측정도구 문항과 인증수련활동 영역별 핵심역량 등을 구체적으로 제시할 필요가 있음.
- 다만, 본 연구에서는 청소년활동 핵심역량 측정도구의 구체적 개선안을 제시하기보다는 개선 방향과 인증 절차 활용방안, 영역별 대표 핵심역량 목표 샘플안 제시에 초점을 두었음.

■ 연구내용

- 본 연구의 주요 내용은 7대 측정도구의 개선 방향을 제시하고, 인증수련활동 기획시 역량 연계를 돕는 활동 연결맵(가칭) 목표 샘플을 제시하며, 나아가 이 역량 측정도구를 실제 인증 절차에 적용하여 청소년수련활동 인증기준을 청소년활동 핵심역량 중심으로 개선하는 방안을 모색하는 것임.

■ 연구방법

- 문헌 연구를 통해 청소년활동 핵심역량 측정도구의 개선 방향과 역량기반 청소년활동, 청소년수련활동인증제 프로세스를 분석하였음.
- 전문가 서면조사로 측정도구 문항의 중요도와 적절성을 평가하여 개선 방향을 도출하였음.
- 두 차례에 걸친 전문가 델파이조사로 인증수련활동 영역별 우선순위 핵심역량과

활동 연결맵(가칭) 목표 샘플안의 타당성을 검토하였음.

- 전문가 FGI(초점집단인터뷰)를 통해 청소년활동 핵심역량 측정도구의 청소년수련 활동 인증 절차 활용방안을 모색하였음.

■ 연구결과

- 전문가 조사 결과, 현행 청소년활동 핵심역량 측정도구는 개선의 필요성이 제기되었고, 일부 문항은 중요도나 적절성이 상대적으로 낮게 평가되었음. 특히 의사소통, 사회정서 등 일부 역량의 하위요인을 보다 명확히 재설정할 필요가 있음. 이 외에도 '디지털 문해력' 역량의 연령 구분, '사회정서', '진로개발' 문항의 연령별 난이도 조정, 유사 문항 통합 등이 주요 개선 방향으로 도출되었음.
- 전문가 델파이조사를 통해 청소년활동 영역별 우선순위 핵심역량을 도출한 결과, '사회정서', '의사소통', '협업' 역량이 다수 영역에서 공통적으로 선택되는 범용적 역량으로 확인된 반면, '진로개발', '디지털 문해력' 등은 상대적으로 특화된 역량으로 분석되었음.
- 두 차례에 걸쳐 타당성을 검토한 '활동 연결맵(가칭)' 목표 샘플안은 전반적으로 긍정적인 평가를 받았음. 본 결과물은 향후 활동 연결맵(가칭)이나 인증기준에서 활용할 수 있을 것으로 예상되며, 이를 학교급별 적절한 언어적 표현과 내용이 되도록 재진술하였음.
- 현재의 '안전 중심' 인증 틀을 유지하되(일반 트랙), 역량기반 인증제도는 활동의 효과성을 담보하는 심화 트랙으로 운영하고, '장기·정기형(5회기 이상 또는 3개월 이상)' 및 '숙박형(2박 3일 이상)' 프로그램을 위주로 실시해야 하며, 선(先) 안전 인증 후(後) 역량 인증을 부여하는 단계적 심사 제도를 도입해야 함.
- 프로그램 목표의 실현 가능성과 측정의 신뢰도를 확보하기 위해 선택 가능한 최대 역량 수는 3개로 제한(단회기 1개 권장)하고, 하위요인별 측정 문항의 최소 비율을 50% 이상으로 설정하는 등의 구체적인 정량적 가이드라인을 제시할 필요가 있음. 특히 복수 역량 선택 시에는 역량별 가중치를 설정하여 효과성을 측정하는 방안을 도입해야 함.
- 이러한 정량적 기준과 측정 방식이 시스템적으로 구축되어, 필수 요건 충족 여부를

즉각적으로 안내하고 역량 선택 및 가중치 설정을 지원하는 직관적인 UI/UX가 제공되어야 함. 아울러 지도자가 참여 청소년의 변화 데이터를 조회하고 관리할 수 있는 권한을 시스템상에 부여하여, 현장에서 성과 분석 등에 데이터를 2차 활용할 수 있도록 지원해야 함.

- 또한 현장 지도자의 자발적 참여를 유도하기 위해 역량기반 인증제도 참여 시 기존 행정 절차를 대체하거나 경감시켜주는 실질적인 편익(benefit)이 제공되어야 하며, 특히 교육행정정보시스템(나이스)와의 연계를 통해 청소년 모집과 학교 협력을 이끌어낼 수 있는 강력한 유인책을 마련해야 함.

■ 핵심 정책제언

- 현재의 7개 역량 및 16개 하위요인을 선행연구(유성렬, 김진호, 2024)에 기반한 신규 하위요인의 편입 가능성을 제고하여 재구성해야 함. 이에 따라 문항의 재배치를 검토하고, 중요도가 낮은 문항(4점 미만)은 삭제를 고려하되, 남은 문항은 연령별 발달 단계를 반영하여 수정해야 함. 아울러 신규 문항 개발 및 타당성 검토를 병행하여, 최종적으로 하위요인별 문항 수가 균형을 이루도록 구성해야 함.
- 청소년수련활동인증제 매뉴얼을 통해 청소년활동 영역별 우선순위 핵심역량의 성격을 '범용적 역량'과 '특화적 역량'으로 구분하여 제시해야 함. 그리고 인증수련활동 신청시 작성 편의성을 높이기 위해, 인증 신청 시스템(통합양식 공통1-C)에서 신청자가 대상과 활동 영역, 핵심역량을 선택하면, 앞서 매뉴얼에 제시된 우선순위 핵심역량 목표 샘플이 자동으로 추천·연동되도록 구현해야 함. 이렇게 선택된 목표는 후속 단계인 단위프로그램 계획서(1-F) 작성 시에도 즉시 활용될 수 있어야 함. 나아가 이러한 시스템 변화를 반영한 매뉴얼을 보급하고, 정성평가 도구인 '루브릭'과의 연계성을 안내해야 함.
- 제도의 성공적 안착을 위해 첫째, 인증제도 운영 모델을 '일반 트랙'과 '심화 트랙'으로 이원화하여 제도의 연속성과 질적 도약을 동시에 추구해야 함. 특히 심화 트랙은 장기·속박형 프로그램에 집중하여 역량 변화를 정밀하게 측정하되, 단회기 및 단기 프로그램은 측정을 간소화하거나 일반 트랙으로 유도해야 함. 둘째, '선(先) 안전 인증 후 시범 운영을 통해 축적된 데이터를 바탕으로 '후(後) 역량 인증'을 부여하는

단계적 심사 제도를 도입하여 심화 트랙의 질적 우위를 확보해야 함. 셋째, 역량기반 인증수련활동 목표 실현 가능성을 높이고 측정도구의 신뢰도를 확보하기 위해서 명확한 정량적 가이드라인 수립과 이를 뒷받침하는 시스템적 통제 및 지원, 그리고 데이터 활용의 권한의 확대가 필수적임. 프로그램당 역량 수 제한(최대 3개)이나 문항 비율 준수 여부를 시스템이 자동 점검하여 진행을 통제하고, 지도자에게는 참여 청소년의 역량 변화를 확인할 수 있는 데이터 대시보드를 제공해야 함. 넷째, 지도자 전용 데이터 대시보드를 제공하여 지도자가 소속 프로그램 참여 청소년의 데이터를 조회 및 관리할 수 있도록 하고, 축적된 데이터를 연말 성과 보고나 발표회 등에 활용할 수 있도록 해야 함. 다섯째, 현장의 업무 부담 해소를 위해 행정 절차 간소화라는 실질적인 편익을 제공하고, 교육부·교육청과 협의하여 역량기반 인증 수련활동의 결과를 교육행정정보시스템(나이스)에 등재하도록 추진해야 함.

역량기반 인증수련활동 효과유의성 평가도구 개선 연구

1. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구 내용	3
1) KYWA 7대 핵심역량 기반 인증수련활동 측정도구 개선 방향 제시	3
2) 활동 연결맵(가칭) 목표 샘플안 제시	3
3) 역량기반 청소년활동 측정도구의 청소년수련활동 인증 절차 활용방안 모색	3
3. 연구 방법	3
1) 문헌 연구	3
2) 전문가 서면조사	4
3) 델파이조사	4
4) 전문가 대상 초점집단인터뷰(FGI)	4
4. 연구 추진체계	4

2. 논의의 배경

1. 청소년활동 핵심역량 개념 및 측정도구	9
1) 청소년활동 핵심역량의 개념	9
2) 청소년활동 핵심역량 측정도구의 구성	10

3) 선행연구에서 분석한 청소년활동 핵심역량 측정도구의 개선 방향	15
2. 역량기반 청소년활동의 개념과 영역	18
1) 역량기반 청소년활동의 개념	18
2) 역량기반 청소년활동 영역	19
3. 청소년수련활동 인증제도의 개요	21
1) 청소년수련활동인증제의 개념 및 유형	21
2) 청소년수련활동인증제의 인증기준별 확인요소	21
3) 청소년수련활동 인증 절차 및 운영 체계	22

3. 분석 결과

1. 청소년활동 핵심역량 측정도구 개선을 위한 전문가 대상 조사	25
1) 조사 개요	25
2) 분석 결과	26
3) 소결	29
2. 역량기반 청소년활동 연결맵(가칭) 목표 샘플안 제시를 위한 델파이조사	31
1) 조사 개요	31
2) 분석 결과	31
3) 소결	65
3. 청소년활동 핵심역량 측정도구의 청소년수련활동 인증 절차 활용을 위한 전문가 FGI	67
1) 조사 개요	67
2) 분석 결과	68
3) 소결	79

4. 결론

1. 측정도구 개선 방향	83
1) 역량별 하위요인 재구성	83
2) 문항의 개선 방향	83
2. 목표 샘플 활용안	83
1) 청소년활동 영역별 핵심역량 제시	83
2) 청소년활동 영역별 핵심역량의 우선순위에 따른 학교급별 목표 샘플안 제시	84

3. 인증제도 활용안	84
1) 인증제도 운영 모델의 이원화 전략	84
2) 역량 측정 적용 기준 구체화	85
3) 단계적 심사 도입	85
4) 측정도구의 신뢰도 확보 및 시스템 구축	86
5) 현장 업무 부담 해소 및 참여 유도	87

참고문헌	91
-------------------	-----------

부록	95
-----------------	-----------

1. 전문가 서면조사 결과	95
----------------------	----

표 목차

표 II-1. 청소년활동 핵심역량 및 하위요인 정의	9
표 II-2. 청소년활동 핵심역량 측정도구 문항	11
표 II-3. 선행연구에서 분석한 청소년활동 핵심역량 측정도구의 개선 방향	15
표 II-4. 목표 설정의 원칙 및 방법	19
표 II-5. 청소년활동인증제의 청소년활동 영역의 개념 및 활동예시 ..	20
표 II-6. 국내/국제 청소년활동별 인증항목 및 확인요소	22
표 III-1. 서면조사 참여 전문가의 인구학적 특징	25
표 III-2. 전문가 서면조사 개요	26
표 III-3. 델파이조사 개요	31
표 III-4. 활동 영역별 핵심역량 순위	33
표 III-5. 건강보건활동의 역량별 목표로 제시된 예시	35
표 III-6. 과학정보활동의 역량별 목표로 제시된 예시	38
표 III-7. 교류활동의 역량별 목표로 제시된 예시	41
표 III-8. 모험개척활동의 역량별 목표로 제시된 예시	44
표 III-9. 문화예술활동의 역량별 목표로 제시된 예시	46
표 III-10. 봉사활동의 역량별 목표로 제시된 예시	48
표 III-11. 진로직업활동의 역량별 목표로 제시된 예시	51
표 III-12. 환경보존활동의 역량별 목표로 제시된 예시	53
표 III-13. 자기(인성)계발활동의 역량별 목표로 제시된 예시	55
표 III-14. 청소년활동 영역별 우선순위 핵심역량 목표 샘플안	56
표 III-15. 자문 교사의 인구학적 특징	59
표 III-16. 핵심역량 학교급별 목표 샘플안	59
표 III-17. 목표 샘플안 적용 예시	65
표 III-18. FGI 참여 전문가	67
표 III-19. 전문가 FGI 개요	67

그림 목차

그림 Ⅰ-1. 연구 추진체계	5
그림 Ⅱ-1. 청소년활동 핵심역량 함양을 위한 청소년활동의 설계 방향 및 원리	18
그림 Ⅱ-1. 청소년수련활동 인증 절차 및 운영 체계	22
그림 Ⅲ-1. 목표 샘플안 적용 예시	66
그림 Ⅲ-2. 목표 샘플안 단위프로그램 계획서 연동 화면 예시	66

○ — 제1장 서론

- 1. 연구의 필요성 및 목적
- 2. 연구 내용
- 3. 연구 방법
- 4. 연구 추진체계

1. 연구의 필요성 및 목적

청소년활동 진흥법 제35조에 의거하여 2006년부터 청소년수련활동인증제가 도입된 후, 23년 기준, 누계 12,599건의 수련활동이 인증되었고, 3,274,266명의 청소년이 참여하였다(유성렬, 김진호, 2024, p.2). 청소년수련활동인증제는 국가 및 지방자치단체 또는 개인·법인·단체 등이 실시하고자 하는 청소년수련활동을 인증하고, 인증 수련활동에 참여한 청소년의 활동 기록을 유지·관리·제공하는 국가인증제도로, 국가가 청소년수련활동의 공공성과 신뢰성을 인증함으로써 청소년활동 정책의 실효성을 제고하고 청소년의 교육적·사회적 환경 변화에 따른 양질의 청소년활동 정책과 참여 기회를 제공한다. 또한 다양한 청소년활동 정보 제공 및 청소년활동 참여 활성화 기능을 하며 자기계발 및 진로 모색 등에 활용 가능한 활동 기록을 관리·제공한다(여성가족부, 2025a, p.582). 이처럼 인증제 도입 이후 청소년활동의 체계적인 운영이 가능해졌고, 안전에 대한 선제적 대응 뿐만 아니라 유사시에도 충분한 사전계획을 통한 대처가 가능하게 되었다. 그러나 인증제의 필요성과 실효성에 대한 비판도 적지 않았다. 형식적 요건을 얼마나 갖추었는지를 기준으로 인증이 이루어지는 운영방식은 변화가 필요해 보인다. 이제는 새로운 시대를 살아갈 청소년들에게 미래 역량을 개발할 기회를 제공하고 학교 교육과정과의 연계성을 높일 뿐만 아니라 청소년의 개별화된 성장을 지원할 수 있도록 해야 한다(김정숙, 조남익, 2024, pp.29-31).

우리나라는 OECD의 EeSeCo 프로젝트 이후 2015년 개정 교육과정부터 핵심역량 기반 교육과정을 표방하고 있으며(한국청소년활동진흥원, 2025, p.3), 초·중등학교 교육과정 총론에서는 추구하는 인간상을 구현하기 위해 학교 교육의 전 과정을 통해 자기관리 역량, 지식정보처리 역량, 창의적 사고 역량, 심미적 감성 역량, 협력적 소통 역량, 공동체

역량 등 핵심역량을 증점적으로 기르고자 하였다(교육부, 2022, pp.3-6). 청소년활동에서도 청소년정책 기본계획을 통해 역량기반 청소년활동을 강조하는데, 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 추가하였다(한국청소년활동진흥원, 2025, p.3). 구체적으로 제7차 청소년정책 기본계획의 1-2. 청소년미래역량 제고에 의하면 청소년활동 전반에 활용되는 활동 역량지표를 개편하고, 지표를 보급하여 프로그램 개발 시 활용하겠다고 하였다(여성가족부, 2023, p.28). 이에 따라 한국청소년활동진흥원(이하 'KYWA'로 표기함)에서는 청소년활동 핵심역량에 대한 이해와 더불어 역량기반 청소년활동 운영 사례, 청소년활동 핵심역량 측정도구 온라인 시스템 사용 방법 안내 등 역량기반 청소년활동이 현장에서 적용·확산될 수 있도록 지원하고 있다(한국청소년활동진흥원, 2023, p.4).

그러나 청소년활동 핵심역량의 정량평가를 위해 개발된 측정도구는 통계적 규준개발이나 표준화가 완료된 상태는 아니라는 한계를 갖고 있다(한국청소년정책연구원, 2025, p.23). 또한 현재 우수 청소년활동 지원사업의 효과성 분석 등에는 활용되고 있으나, 청소년수련활동인증제에서 활용되지 못하고 있다는 점도 한계로 볼 수 있다(한국청소년활동진흥원, 2025, pp.35-37).

이러한 정책흐름, 성과, 한계에 따라 2024년에는 인증수련활동 체계성 및 활동기록 관리 개선 연구(유성렬, 김진호, 2024)와 프로그램의 질적 측면을 제고하기 위한 개선 방안 연구(김정숙, 조남익, 2024) 등이 수행되었다. 상기의 연구들은 청소년수련활동인증제의 현황과 청소년활동 핵심역량 측정도구를 체계적으로 분석하고 개선 방향을 제시했다. 그러나 실질적으로 사용할 수 있는 측정도구 문항의 타당성과 적절성, 인증 절차 활용 방안, 인증수련활동 영역별 대표 핵심역량 등을 제시하지 못했다는 한계를 가진다.

본 연구에서는 문헌분석과 전문가 서면조사, 델파이조사, FGI 등을 통해 KYWA 7대 핵심역량 측정도구 고도화를 위한 개선 방향과 청소년수련활동 인증 절차 활용방안을 제시하고자 한다. 그리고 전문가 델파이조사를 통해 수련활동 인증신청자가 활용할 수 있도록 활동 연결맵 목표 샘플안을 제시하고자 한다.

2. 연구 내용

1) KYWA 7대 핵심역량 기반 인증수련활동 측정도구 개선 방향 제시

문헌분석을 통해 청소년활동 핵심역량 측정도구와 선행연구에서 다룬 개선 방향, 역량 기반 청소년활동, 청소년수련활동 인증 절차 등에 대해서 살펴보았다. 이후 전문가 서면조사를 실시하여, KYWA 7대 청소년활동 핵심역량 기반 인증수련활동 측정도구 고도화를 위한 개선 방향을 제시하였다.

2) 활동 연결맵(가칭) 목표 샘플안 제시

인증수련활동의 기획단계에서 청소년 특정 역량 개발에 초점을 맞출 수 있도록 전문가 토크이조사를 통한 활동 영역별 핵심역량을 선정하고, 이에 따른 활동 연결맵(가칭) 목표 샘플을 제시하였다.

3) 청소년활동 핵심역량 측정도구의 청소년수련활동 인증 절차 활용방안 모색

시기별로 다변화해 온 영역 및 유형 중심의 인증수련활동 인증기준을 역량 중심으로 개선하기 위해, 현재 KYWA에서 배포하고 있는 ‘역량기반 청소년활동 가이드북’ 내 제시된 ‘청소년활동 핵심역량 측정도구’의 청소년수련활동 인증 절차 활용방안을 모색하였다. 이를 위해 전문가 FGI를 실시하였다.

3. 연구 방법

1) 문헌 연구

KYWA 7대 청소년활동 핵심역량 기반 인증수련활동 측정도구 개선 방향을 제시하기 위해, 역량기반 청소년활동 가이드북, 그간 수행되었던 관련 선행연구 및 학술지 논문을 검색하여 참고하였다. 또한 KYWA에서 운영하고 있는 인증수련활동 인증제 시스템에 향후 활동 연결맵(가칭)에 핵심역량 기반 목표 샘플안이 제시될 수 있도록 구체적인 프로세스를 살펴보았다.

2) 전문가 서면조사

청소년 현장 및 학계 전문가, 교사, 인증심사원 등 전문가 12명에게 문헌 연구를 통해 추출한 KYWA 7대 청소년활동 핵심역량과 측정도구의 개념과 선행연구의 시사점을 바탕으로 한 참고자료를 제시한 후, 각 문항별 중요도 및 적절성을 선택하게 하였다. 중요도는 5점 리커트 척도를 활용하였고, 적절성은 유지/수정·삭제 중 선택하며 수정의견을 별도 칸에 입력하도록 하여 개선 방향을 도출하였다.

3) 델파이조사

전문가 서면조사 그룹(12명)에게 두 차례에 걸친 델파이조사를 실시하였다. 1차 델파이 조사에서는 KYWA 청소년활동 핵심역량 7개의 개념과 활동예시, 청소년활동 영역 9개에 대한 개념과 하위역량을 참고자료로 제시하였다. 이후 우선순위 3개 핵심역량을 고르고, 달성할 수 있는 목표를 작성하게 하였다. 2차에서는 1차 결과를 참고자료로 제시하고 타당도를 검토하였다.

4) 전문가 대상 초점집단인터뷰(FGI)

역량기반 청소년활동 측정도구의 청소년수련활동 인증 절차 활용방안을 모색하기 위해 청소년 현장 및 학계 전문가 7명으로 구성된 2차 전문가 그룹을 구성하고, 청소년수련활동 인증제의 내용 및 절차, 역량기반 청소년활동 가이드북을 제공하였다. 이후 FGI를 개최하여, 구체적인 활용방안을 도출하였다.

4. 연구 추진체계

본 연구를 수행하기 위해 설정한 연구 추진체계는 [그림 I-1]과 같다.

연구추진과정	주요 내용 요약
문헌 및 인터넷 자료 검토	<p>문헌 및 인터넷 자료 검토를 바탕으로 청소년활동 핵심역량 측정도구와 선행연구에서 다룬 개선 방향, 역량기반 청소년활동, 청소년수련활동 인증 절차 등에 관한 사항 등 파악</p>
전문가 서면조사	<ul style="list-style-type: none"> ○ 전문가 서면조사 - 기간: 2025년 8월 19일(화)~31일(일) - 조사목적: KYWA 청소년활동 핵심역량 기반 인증수련활동 측정도구 고도화 - 조사대상: 전문가 총 12명 - 조사방법: 온라인 서면조사 - 조사내용: 청소년활동 핵심역량 측정도구 문항 중요도 및 적절성 선택
1차 델파이조사	<ul style="list-style-type: none"> ○ 1차 전문가 델파이조사 - 기간: 2025년 8월 19일(화)~31일(일) - 조사목적: 활동 영역별 핵심역량 선정 및 활동 연결맵(가칭) 목표 샘플안 제시 - 조사대상: 전문가 총 12명 - 조사방법: 온라인 델파이조사 - 조사내용: 활동 영역별 핵심역량 우선순위 선택 및 달성할 수 있는 목표 작성
2차 델파이조사	<ul style="list-style-type: none"> ○ 2차 전문가 델파이조사 - 기간: 2025년 9월 15일(월)~28일(일) - 조사목적: 타당도 높은 활동 연결맵(가칭) 목표 샘플안 제시 - 조사대상: 전문가 총 12명 - 조사방법: 온라인 델파이조사 - 조사내용: 활동 영역별 핵심역량 우선순위에 따른 목표 타당도 확인
전문가FGI	<ul style="list-style-type: none"> ○ 전문가 자문회의 - 기간: 2025년 11월 10일(월), 13일(목) - 조사목적: 인증수련활동 인증기준을 역량 중심으로 개선 - 조사대상: 전문가 총 7명 - 조사방법: 대면 인터뷰 - 조사내용: 청소년활동 핵심역량 측정도구의 청소년수련활동 인증 절차 활용방안 모색
결과 도출 및 제안	<ul style="list-style-type: none"> ○ 역량기반 인증수련활동 효과의성 평가도구 활용 시 문항 개선 방향 제시 ○ 활동 연결맵(가칭) 목표 샘플안 제시 ○ 청소년활동 핵심역량 측정도구를 활용한 청소년수련활동 인증 절차 활용방안 제시

그림 1-1. 연구 추진체계

○ ————— 제2장 논의의 배경

- 1. 청소년활동 핵심역량 개념
및 측정도구
- 2. 역량기반 청소년활동의
개념과 영역
- 3. 청소년수련활동 인증제도의
개요

1. 청소년활동 핵심역량 개념 및 측정도구

1) 청소년활동 핵심역량의 개념

청소년활동 핵심역량이란, 급변하는 사회에서 직면하는 현실과제 및 진로 문제를 청소년 스스로가 해결해 나가며 균형 있는 성장을 할 수 있도록 청소년활동에서 길러져야 할 능력을 말한다(한국청소년활동진흥원, 2023, p.7).

청소년활동 핵심역량은 비판적 사고, 의사소통, 협업, 창의력, 사회정서, 진로개발, 디지털 문해력 등 총 7가지 역량, 16개 하위요인으로 구성되어 있다.

표 II - 1. 청소년활동 핵심역량 및 하위요인 정의

구분	정의	하위요인	하위요인 정의
비판적 사고	새로운 관점으로 문제를 바라보고, 주제와 원칙에 따라 배움으로 연결하는 능력	비판적 사고	사태를 객관적으로 분석하고, 그 타당성과 신뢰성을 평가하여 합리적인 결론을 도출하는 능력
의사소통	생각과 질문, 아이디어와 해결방법을 공유하는데 필요한 소통 능력	공감	타인의 감정이나 입장을 이해하고, 상대의 정서와 관점을 존중하며 수용적으로 반응하는 능력
		소통	자신의 생각과 감정을 명확히 표현하고, 언어적·비언어적 방법으로 타인과 효과적으로 의견을 주고받는 능력
협업	하나의 공동 목표를 향해 여러 명의 재능, 전문지식을 합치는 능력	공동체성	집단의 공동 목표를 인식하고, 개인의 역할을 수행하며 목표 달성을 위해 함께 노력하는 능력
		협동성	동료와의 상호존중을 바탕으로 의견을 조율하고, 과업을 함께 수행하며 관계를 유지·강화하는 능력
창의력	혁신하고 발명하는 것처럼 기존의 것을 새로운 방식으로 접근하는 능력	창의적 사고력	기존의 틀에 얽매이지 않고 다양하고 참신한 아이디어를 자유롭게 떠올리는 능력

구분	정의	하위요인	하위요인 정의
사회정서	자신과 타인의 감정을 정확하게 인식하고 자신의 불편한 감정을 조절하고, 타인과의 갈등을 긍정적으로 해결하며 좋은 관계를 맺어가는 능력	의사결정 자기표현 또래관계 기술 자기인식/ 관리 조절	자신의 감정과 행동을 인식 통제하며, 상황에 맞게 사고하고 선택하는 능력 사회의 규범과 공동체적 가치를 이해하고, 타인에 대한 배려와 책임감을 바탕으로 행동하는 태도 자신의 감정·장단점을 인식하고, 목표 달성을 위해 계획적으로 노력하며 스트레스 상황에서도 긍정적으로 대처하는 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	진로인식 진로탐색 진로설계	자아이해(흥미와 적성 등 자신의 특징과 내면을 잘 이해하는 상태), 직업세계 이해(다양한 직업을 알고, 직업세계가 변화하고 있음을 이해하는 능력) 진로정보(직업과 진학에 대한 다양한 정보를 알 수 있는 능력), 진로탐색(진로에 대해 다양한 방법을 통해 적극적으로 탐색하는 능력) 진로의사 결정능력(진로를 결정하는데 다양한 정보를 수집하고 비교하여 결정하는 능력), 진로계획(진로목표를 이루기 위한 실천 계획을 가지고 있는 상태), 진로선택(진로를 부모나 선생님 등 타인에 의존하지 않고 자신의 자주적인 기준으로 선택하려는 태도), 진로준비(진로를 이루는데 필요한 실제적인 준비, 노력을 하고 있는 상태)
디지털 문해력	디지털 사회 구성원으로서 자기주도적 삶을 살아가기 위해 필요한 기본 소양으로, 책임감 있고 건강하게 디지털 기술을 사용하여 디지털 자원을 탐색·평가·관리·생산하고 다른 사람들과 소통·협력함으로써 일상생활의 문제를 해결하는 역량	디지털 도구의 활용 정보의 조직 및 창출 정보·데이터 분석 및 평가 디지털 안전	필요와 목적에 맞게 디지털 도구를 선택하여 원활하게 활용할 수 있는 능력 문제해결을 위해 필요한 정보만을 골라 재조작하거나 새로운 형태의 정보를 창의적으로 구성하여 창출할 수 있는 능력 디지털 정보·데이터의 신뢰성과 적합성을 바탕으로 비판적으로 분석·비교·평가할 수 있는 능력 디지털 환경에서 자신과 타인을 보호하며, 디지털 기기와 서비스를 안전하고 책임감 있게 활용할 수 있는 능력

* 출처: 한국청소년활동진흥원 내부자료

2) 청소년활동 핵심역량 측정도구의 구성

청소년활동 핵심역량은 유전적으로 타고난 기질과는 달리 청소년활동을 통해 성장시킬 수 있는 능력으로, KYWA에서는 역량기반 청소년활동을 통해 청소년활동 핵심역량에 어느 정도 변화가 있었는지 확인하기 위한 수단으로 측정도구를 마련하였다. 조사는 자기보고식 검사로, 청소년 개인·집단의 청소년활동 핵심역량의 절대적 높고 낮음을 측정하고 상담하는 도구로 활용하는 것이 아닌, 활동 참여 사전·사후 비교와 같은 상대적인 변화를 파악하기 위해 개발되어 총 84문항으로 구성되어 있다.

표 II-2. 청소년활동 핵심역량 측정도구 문항

역량	학교급 (문항수)	문항
비판적 사고	9~13세 (6)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 내가 한 행동이 나중에 어떤 결과를 가져올지 예상할 수 있다. 2. 나는 어떤 일을 하고 있을 때 그 일의 부분들이 마지막 목표에 어떤 영향을 주는지 알 수 있다. 3. 나는 다른 사람들이 말을 할 때 앞뒤가 맞는지를 따져본다. 4. 나는 복잡하고 어려운 글을 읽고 이해하려고 애쓰는 것이 중요하다고 생각한다. 5. 나는 어떤 사건에 대해 알맞은 근거를 찾아 객관적으로 판단하고 평가한다. 6. 나는 어떤 의견에 대해서 결정할 때 다양한 방법을 생각하고 판단한다.
	14~24세 (6)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 나는 어떤 행동이 가져올 전체적인 결과를 예측할 수 있다. 2. 나는 어떤 일을 하고 있을 때 그 일의 부분적인 사항들과 최종 목표와의 관계를 파악할 수 있다. 3. 나는 다른 사람들이 말을 할 때 그 말이 논리적인지 도는 앞뒤가 맞는지를 따져 본다. 4. 복잡한 글을 읽고 이해하려는 노력은 중요하다고 생각한다. 5. 나는 어떤 사태에 대해 객관적이고 알맞은 근거를 바탕으로 판단하고 평가한다. 6. 나는 어떤 주장에 대해서 판단할 때 다양한 방향(관점)에서 생각해 본다.
의사소통	9~13세 (9)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 나는 친구의 기분을 이해하려고 노력한다. 2. 나는 친구의 마음(생각과 감정)을 잘 알 수 있다. 3. 나는 친구들의 고민을 잘 들어 준다. 4. 친구가 선생님께 칭찬을 받으면 나도 기분이 좋아진다.
	소통 (5)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 나는 어떻게 말할지 미리 생각하고 말한다. 2. 나는 듣는 사람이 이해할 수 있도록 쉽고 정확한 말을 골라 이야기 한다. 3. 나는 듣는 사람이 잘 이해할 수 있도록 예를 들어 설명한다. 4. 나는 상대방의 표정과 몸짓을 살피면서 속마음을 이해한다. 5. 나는 표정이나 몸짓으로 상대방의 이야기를 잘 듣고 있다는 것을 보여준다.
협력	14~24세 (9)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 나는 친구의 기분을 이해하려고 노력한다. 2. 나는 친구의 마음(생각과 감정)을 잘 알 수 있다. 3. 나는 친구들의 고민을 잘 들어 준다. 4. 나는 친구가 선생님께 칭찬을 받으면 나도 기분이 좋아진다.
	소통 (5)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 나는 대화할 때 어떻게 말할지 미리 생각하고 말한다. 2. 나는 듣는 사람이 이해할 수 있도록 쉽고 정확한 말을 골라 이야기 한다. 3. 나는 듣는 사람이 잘 이해할 수 있도록 예를 들어 설명한다. 4. 나는 상대방의 표정과 몸짓을 살피면서 속마음을 이해한다. 5. 나는 대화할 때 이야기를 잘 듣고 있다는 것을 말이나 몸짓으로 보여준다.
협력	9~13세 (8)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 나는 학교나 동네에서 일어나는 일들에 관심을 가진다. 2. 나는 학교나 동네에서 일어난 일에 대한 내 생각을 말이나 글로 표현한다. 3. 나는 학교나 동네에서 일어난 문제들이 나와 관련이 있다고 생각하기 때문에, 그 문제를 해결하기 위해 노력한다.
		<ol style="list-style-type: none"> 1. 나는 어떤 일을 친구들과 함께 하면서 내가 맡은 일이 마음에 들지 않더라도 열심히 한다. 2. 나는 어떤 일을 함께하는 친구들이 힘들어 할 때 힘이 되는 말을 해준다. 3. 나는 어떤 일을 함께하는 과정에서 친구들과 좀 더 친해지려고 노력한다. 4. 나는 여럿이 어떤 일을 하다가 다투더라도 양보하여 마지막까지 잘 끝낸다. 5. 나는 어떤 일을 함께 하는 친구들끼리 다툼이 생기면 서로 화해하도록 나서서

역량	학교급 (문항수)	문항	
창의성	14~24세 (8)	공동 체성 (3)	<p>1. 나는 학교나 지역사회에서 일어나는 일들에 관심을 가진다.</p> <p>2. 나는 학교나 지역사회에서 일어난 일에 대한 내 생각을 말이나 글로 표현한다.</p> <p>3. 나는 학교나 지역사회에서 일어난 일은 무엇이든 나와 관련이 있다고 생각하고 해결하기 위해 노력한다.</p>
		협동 성 (5)	<p>1. 나는 과제를 함께 하면서 내가 맡은 일이 마음에 들지 않더라도 최선을 다한다.</p> <p>2. 나는 과제를 함께 하는 친구들이 힘들어 할 때 힘이 나도록 응원한다.</p> <p>3. 나는 과제를 함께 하는 과정에서 친구들과 좀 더 친해지려고 노력한다.</p> <p>4. 나는 여럿이 과제를 하다가 다투더라도 양보하여 끝까지 마무리한다.</p> <p>5. 나는 과제를 함께 하는 친구들과끼리 다투면 서로 화해하도록 나서서 돕는다.</p>
	9~13세 (6)		<p>1. 나는 현재에 만족하지 않고, 새로운 일에 도전하는 것을 좋아한다.</p> <p>2. 나는 현실에서 일어날 수 없는 일을 자주 상상한다.</p> <p>3. 나는 아무생각 없이 같은 일을 계속 반복하는 것을 싫어한다.</p> <p>4. 나는 친구들에 비해 질문이 많은 편이다.</p> <p>5. 나는 그동안 경험하지 못한 일을 할 기회가 생기면 해보고 싶다.</p> <p>6. 나는 궁금한 것을 못잡는다.</p>
		14~24세 (6)	<p>1. 현재에 만족하기보다 힘들어도 새로운 도전을 좋아한다.</p> <p>2. 현실과 정반대의 상황에 대한 생각을 자주한다.</p> <p>3. 아무 생각 없이 기존의 것을 그대로 반복하는 것을 싫어한다.</p> <p>4. 친구들에 비해 질문을 많은 편이다.</p> <p>5. 그동안 경험하지 못한 일을 할 기회가 생기면 해보고 싶다.</p> <p>6. 궁금한 것은 못잡는 성격이다.</p>
사회 정서	9~13세 (16)	의사 결정 자기 표현 (5)	<p>1. 나는 어떠한 상황에서도 차분하게 나의 감정을 표현할 수 있다.</p> <p>2. 나는 내가 좋아하는 것에 대하여 선생님과 친구들에게 이야기할 수 있다.</p> <p>3. 나는 내가 바라는 일을 이루기 위해서 가족, 학교, 주변의 다른 사람들에게 어떤 도움을 요청해야 하는지 알고 있다.</p> <p>4. 나는 목표를 이루기 위해 앞으로 내가 할 일을 이야기할 수 있다.</p> <p>5. 나는 목표를 향해 내가 지금 하고 있는 일을 설명할 수 있다.</p>
		또래 관계 기술 (7)	<p>1. 나는 다른 사람의 표정과 행동을 보고 그 사람의 마음을 이해할 수 있다.</p> <p>2. 나는 사람마다 생각이 다를 수 구별할 수 있다.</p> <p>3. 나는 학교에서 친구들과 함께 긍정적으로 생활한다.</p> <p>4. 나는 친구를 사귀고 유지하는 여러 방법들을 알고 있다.</p> <p>5. 나는 친구들과 더 쉽게 문제를 해결할 수 있는 다양한 방법들을 찾는다.</p> <p>6. 나는 내 친구들 사이에 생기는 문제들의 원인이 무엇인지 알 수 있다.</p> <p>7. 나는 친구들 사이의 문제들을 올바른 방법으로 해결하도록 도울 수 있다.</p>
	14~24세 (17)	자기 인식 관리 조절 (4)	<p>1. 나는 나의 행동에 스스로 책임을 져야 한다고 생각한다.</p> <p>2. 나는 학교에서 규칙을 지킬 필요가 있음을 알고 있다.</p> <p>3. 나는 나에게 문제가 되는 상황들을 무엇인지 미리 예상할 수 있다.</p> <p>4. 나는 나를 위험에 빠트릴 수 있는 사람이나 상황을 거절할 수 있다.</p>
		의사 결정 자기 표현	<p>1. 나는 어떠한 상황에서도 차분하게 나의 감정을 표현할 수 있다.</p> <p>2. 나는 내가 가진 관심사에 대하여 선생님과 친구들에게 이야기할 수 있다.</p> <p>3. 나는 나의 성공을 위해서 가족, 학교, 지역사회의 다른 사람들에게 어떠한 도움을 요청해야 하는지 알고 있다.</p>

역량	학교급 (문항수)	문항		
진로 개발	(6)		4. 나는 나의 목표를 달성하기 위해 해야 할 일을 설명할 수 있다. 5. 나는 나의 목표를 달성하기 위해 해야 할 일을 설명할 수 있다. 6. 나는 목표를 향하고 있는 나의 진행 상황을 파악하고 있다.	
		또래 관계 기술 (7)	1. 나는 다른 사람이 표현한 감정을 이해한다. 2. 나는 다른 문화적 집단 사이의 차이를 구별할 수 있다. 3. 나는 집단에서 다른 사람들과 함께 긍정적으로 일한다. 4. 나는 친구를 사귀고 유지하는 다른 방법들을 알고 있다. 5. 나는 집단들에서 효과적으로 일할 수 있는 다른 방법들을 찾는다. 6. 나는 내 친구들 사이에 발생하는 문제들의 원인을 이해한다. 7. 나는 친구들 사이의 문제들을 긍정적으로 해결하도록 도울 수 있다.	
		자기 인식 관리 조절 (4)	1. 나는 나의 행동에 책임이 있음을 이해한다. 2. 나는 학교에서 규칙을 지킬 필요가 있음을 알고 있다. 3. 나는 어떠한 상황들이 나에게 문제가 되는지 미리 파악할 수 있다. 4. 나는 나를 곤경에 빠뜨릴 수 있는 사람이나 상황을 거절할 수 있다.	
	9~13세 (13)	진로 인식 (4)		1. 나는 내가 무엇을 좋아하는지 알고 있다. 2. 나는 내가 무엇을 잘 하는지 알고 있다. 3. 나는 미래에 새로운 직업이 생겨날 수 있음을 안다. 4. 나는 직업인에게 도덕성이 중요하다고 생각한다.
		진로 탐색 (5)		1. 나는 여러 가지 직업에 대해 많이 알고 있다. 2. 나는 내가 원하는 직업에 대한 정보를 어떻게 찾아야 하는지 알고 있다. 3. 나는 미래에 전망이 밝은 직업에 대해서 알고 있다. 4. 나는 나에게 맞는 직업을 찾기 위해 다양한 체험활동을 하고 있다. 5. 나는 내가 관심있는 진로에 대해 궁금한 점이 생기면 선생님과 이야기 나누는다.
		진로 설계 (4)		1. 나는 나의 꿈을 이루기 위해 여러 가지(흥미, 적성, 가치관 등)를 생각할 수 있다. 2. 나는 나의 진로를 계획할 때 먼 미래까지 고려한다. 3. 나는 내 꿈을 이루기 위해 무엇을 해야 할지를 알고 있다. 4. 나는 부모님이나 선생님의 뜻보다 나의 뜻에 따라 진로를 선택할 것이다.
	14~24세 (18)	진로 인식 (5)		1. 나는 내가 무엇을 좋아하는지 알고 있다. 2. 나는 내가 무엇을 잘 하는지 알고 있다. 3. 나는 미래에 새로운 직업이 생겨날 수 있음을 안다. 4. 나는 직업인에게 도덕성이 중요하다고 생각한다. 5. 나는 개별직업에 대한 우리 사회의 고정관념을 극복해야 한다고 생각한다.
		진로 탐색 (6)		1. 나는 여러 가지 직업에 대해 많이 알고 있다. 2. 나는 내가 원하는 직업에 대한 정보를 어떻게 찾아야 하는지 알고 있다. 3. 나는 내가 관심있는 진로와 관련있는 정보를 알고 있다. 4. 나는 미래에 전망이 밝은 직업에 대해서 알고 있다. 5. 나는 나에게 맞는 직업을 찾기 위해 다양한 진로체험을 하고 있다. 6. 나는 진로나 직업에 대해 궁금한 점이 생기면 선생님 또는 전문가에게 진로상담을 받는다.
		진로 설계 (7)		1. 나는 나의 꿈을 이루기 위해 여러 가지(주변환경, 흥미, 적성, 가치관 등)를 생각할 수 있다. 2. 나는 하나의 진로만 생각하지 않고 다양한 진로를 찾고싶다.

역량	학교급 (문항수)	문항	
디지털 리터러시	9~24세 (21)	3. 나는 직업세계가 변할 수 있음을 고려하면서 진로를 탐색한다. 4. 나는 내 꿈을 이루기 위해 무엇을 해야 할지를 알고 있다. 5. 나는 부모님이나 선생님의 뜻보다 나의 뜻으로 진로를 선택할 것이다. 6. 나는 나의 꿈을 다른 사람들에게 이야기할 수 있다. 7. 나는 내가 원하는 진로와 관련된 학교에 진학하려고 준비하고 있다.	
		디지털 도구의 활용 (7)	1. 이용목적에 따라 디지털 도구(기기, 정보, 서비스, 앱 등)를 효율적으로 선택한다. 2. 일상생활에서 자신이 원하는 목적에 따라 디지털 도구를 적합하게 활용한다. 3. 자신이 활용하는 디지털 도구를 효율적으로 관리하고 운영한다. 4. 소프트웨어 및 앱 등 자주 등장하는 사용자 인터페이스 규칙을 이해하고 디지털 도구를 활용하는데 필요한 아이콘 및 콘텐츠를 적절하게 사용한다. 5. 디지털 도구를 활용하는 동안 문제가 발생했을 때 이를 해결하기 위한 전략을 제안한다. 6. 컴퓨터 네트워크에 문제가 발생했을 때, 이를 해결하기 위해 무엇을 해야 할지를 제안한다. 7. 자신이 사용하는 디지털 도구의 기본기능을 원활하게 사용한다.
		정보의 조직 및 창출 (4)	1. 수집된 정보의 내용 중에서 문제해결에 필요한 내용을 골라 조직할 수 있다. 2. 수집된 정보의 내용을 문제해결에 적합하거나 이해하기 쉬운 형태로 표현할 수 있다. 3. 수집 또는 창출된 정보를 공유할 수 있도록 다양한 형태로 변환시킬 수 있다. 4. 수집된 정보를 바탕으로 새로운 정보를 창출할 수 있다.
		정보·데이터 분석 및 평가 (5)	1. 검색한 정보와 데이터의 유용성을 평가한다. 2. 정보의 진실성 및 오류, 편향성, 상업성 등을 파악한다. 3. 다양한 정보와 데이터에 대해 평가기준에 따라 우선순위를 정한다. 4. 표, 다이어그램 등 다양한 디지털 형태의 정보·데이터를 분석한다. 5. 인터넷, 응용 소프트웨어 등 적절한 디지털 도구를 활용하여 정보와 데이터를 분석한다.
		디지털 안전 (5)	1. 바이러스 및 악성코드에 주의하여 정보를 수집·저장·활용한다. 2. 저작권 표시 및 저작권 개념을 이해하고 타인의 저작물을 보호하는 방법을 실천한다. 3. 개인정보 보호의 중요성을 인식하여 자신과 타인을 온라인상의 위험으로부터 보호하는 방법을 실천한다. 4. 디지털 범위(신분 도용, 무단 정보 침해 및 사칭, 신원 은폐 피싱, 악성 소프트웨어 배포 등)를 인식하고 대처하는 방법을 실천한다. 5. 소셜 미디어 상에서 자신의 디지털 평판을 고려하여 온라인상에서 적절히 행동한다.

* 출처: 한국청소년활동진흥원(2023). 2023년 역량기반 청소년활동 가이드북, pp.51-58.

3) 선행연구에서 분석한 청소년활동 핵심역량 측정도구의 개선 방향

한국청소년정책연구원에서는 2024년 연구용역을 통해 청소년수련활동인증제 인증수련활동 체계성 및 활동기록 관리 개선 연구를 수행한 바 있다. 해당 연구의 3장에서는 청소년수련활동인증제 효과성 측정 지표체계 분석이라는 제목으로 청소년활동 핵심역량의 개념과 측정도구에 대해 분석을 하고, 개선 방향을 제시해 두었다. 아래 <표 II-3>는 역량별 개선 방향에 대한 시사점을 정리한 것이다.

표 II-3. 선행연구에서 분석한 청소년활동 핵심역량 측정도구의 개선 방향

핵심역량	시사점																				
비판적 사고	<ul style="list-style-type: none"> 비판적 사고력은 기술과 능력, 그리고 성향적 측면을 모두 포함하는 개념임. 그러나 기존 문항은 비판적 사고 성향(진실추구성, 개방성, 탐구성, 객관성, 체계성, 자기신뢰성)에 과도하게 치중되어 있는 반면 비판적 사고 기술(해석, 추론, 분석, 평가, 설명)에 대한 문항에 대해서는 전혀 고려하지 않고 있다는 문제점이 있음 																				
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>하위 요인</th> <th>정의</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>진실 추구성</td> <td>사실을 왜곡하지 않고, 자신이 실제로 알고 있는 것 이상으로 주장하지 않으며, 비록 자신의 가정과 신념에 반대되는 결과일지라도 진실하고 정직한 과정을 통해 진실을 추구하려는 태도</td> </tr> <tr> <td>개방성</td> <td>기꺼이 재고하며 특정한 신념의 지배를 받는 고정성, 독단적 태도, 경직성을 배격하고, 다른 관점에 대해 유연성이 있으며 존중하는 태도</td> </tr> <tr> <td>탐구성</td> <td>배움에 열망이 있으며 여러 가지 다양한 질문이나 문제에 대한 해답을 탐색하고, 사건의 원인과 설명을 구하기 위해 왜, 언제, 누가, 어디서, 어떻게 무엇을 등에 관한 질문을 제기하는 자세</td> </tr> <tr> <td>객관성</td> <td>타당한 근거를 토대로 결론을 추출하려고 하며, 증거와 이유가 충분할 때 입장을 정하는 성향</td> </tr> <tr> <td>체계성</td> <td>논의하고 있는 문제의 핵심에서 벗어나지 않으며, 조직적이고 순서 바르게 탐구 하고, 결론에 이르기까지 논리적 일관성을 유지하려고 하는 성향</td> </tr> <tr> <td>자기 신뢰성</td> <td>자신의 추론과정을 믿으며, 비판적 사고를 통해 타당한 결론을 이끌어 내는 자세</td> </tr> <tr> <td>해석</td> <td>자료의 의미와중요성을 이해하는 것으로, 자료를 범주화하거나 숨은 뜻을 찾거나 의미를 명료하게 하는 것 등이 포함됨</td> </tr> <tr> <td>추론</td> <td>자료의 구성요소를 확인하고 이에 입각해서 가정이나 가설 혹은 결과를 끌어내는 것으로, 증거를 의문시하거나 대안을 생각하거나 결론을 내리는 것 등이 포함됨</td> </tr> <tr> <td>분석</td> <td>자료를 그 속성이나 구성요소로 분해하고, 그 속성이나 구성요소 간의 관계를 찾아내거나 전체적인 구성이나 목적과의 관계를 찾아내는 것으로, 아이디어를 조사하거나 논증을 발견하거나 논증을 분석하는 것 등이 포함됨</td> </tr> </tbody> </table>	하위 요인	정의	진실 추구성	사실을 왜곡하지 않고, 자신이 실제로 알고 있는 것 이상으로 주장하지 않으며, 비록 자신의 가정과 신념에 반대되는 결과일지라도 진실하고 정직한 과정을 통해 진실을 추구하려는 태도	개방성	기꺼이 재고하며 특정한 신념의 지배를 받는 고정성, 독단적 태도, 경직성을 배격하고, 다른 관점에 대해 유연성이 있으며 존중하는 태도	탐구성	배움에 열망이 있으며 여러 가지 다양한 질문이나 문제에 대한 해답을 탐색하고, 사건의 원인과 설명을 구하기 위해 왜, 언제, 누가, 어디서, 어떻게 무엇을 등에 관한 질문을 제기하는 자세	객관성	타당한 근거를 토대로 결론을 추출하려고 하며, 증거와 이유가 충분할 때 입장을 정하는 성향	체계성	논의하고 있는 문제의 핵심에서 벗어나지 않으며, 조직적이고 순서 바르게 탐구 하고, 결론에 이르기까지 논리적 일관성을 유지하려고 하는 성향	자기 신뢰성	자신의 추론과정을 믿으며, 비판적 사고를 통해 타당한 결론을 이끌어 내는 자세	해석	자료의 의미와중요성을 이해하는 것으로, 자료를 범주화하거나 숨은 뜻을 찾거나 의미를 명료하게 하는 것 등이 포함됨	추론	자료의 구성요소를 확인하고 이에 입각해서 가정이나 가설 혹은 결과를 끌어내는 것으로, 증거를 의문시하거나 대안을 생각하거나 결론을 내리는 것 등이 포함됨	분석	자료를 그 속성이나 구성요소로 분해하고, 그 속성이나 구성요소 간의 관계를 찾아내거나 전체적인 구성이나 목적과의 관계를 찾아내는 것으로, 아이디어를 조사하거나 논증을 발견하거나 논증을 분석하는 것 등이 포함됨
	하위 요인	정의																			
	진실 추구성	사실을 왜곡하지 않고, 자신이 실제로 알고 있는 것 이상으로 주장하지 않으며, 비록 자신의 가정과 신념에 반대되는 결과일지라도 진실하고 정직한 과정을 통해 진실을 추구하려는 태도																			
	개방성	기꺼이 재고하며 특정한 신념의 지배를 받는 고정성, 독단적 태도, 경직성을 배격하고, 다른 관점에 대해 유연성이 있으며 존중하는 태도																			
	탐구성	배움에 열망이 있으며 여러 가지 다양한 질문이나 문제에 대한 해답을 탐색하고, 사건의 원인과 설명을 구하기 위해 왜, 언제, 누가, 어디서, 어떻게 무엇을 등에 관한 질문을 제기하는 자세																			
	객관성	타당한 근거를 토대로 결론을 추출하려고 하며, 증거와 이유가 충분할 때 입장을 정하는 성향																			
	체계성	논의하고 있는 문제의 핵심에서 벗어나지 않으며, 조직적이고 순서 바르게 탐구 하고, 결론에 이르기까지 논리적 일관성을 유지하려고 하는 성향																			
	자기 신뢰성	자신의 추론과정을 믿으며, 비판적 사고를 통해 타당한 결론을 이끌어 내는 자세																			
	해석	자료의 의미와중요성을 이해하는 것으로, 자료를 범주화하거나 숨은 뜻을 찾거나 의미를 명료하게 하는 것 등이 포함됨																			
추론	자료의 구성요소를 확인하고 이에 입각해서 가정이나 가설 혹은 결과를 끌어내는 것으로, 증거를 의문시하거나 대안을 생각하거나 결론을 내리는 것 등이 포함됨																				
분석	자료를 그 속성이나 구성요소로 분해하고, 그 속성이나 구성요소 간의 관계를 찾아내거나 전체적인 구성이나 목적과의 관계를 찾아내는 것으로, 아이디어를 조사하거나 논증을 발견하거나 논증을 분석하는 것 등이 포함됨																				

핵심역량	시사점																				
	평가	신뢰성이나 논리성 혹은 어떤 가치를 근거로 해서 검토와 비판을 함으로써 판단이나 사정을 하는 것으로, 주장의 출처나 맥락성이나 진정성을 평가하거나 논증의 전제와 가정의 정당성이나 증명의 강도를 판단하는 것이 포함됨																			
	설명	자료에 대한 자신의 추리과정과 결과를 알기 쉽게 표현하는 것으로, 추리 결과를 진술하고 그 절차를 정당화하고 논증을 제시하는 것이 포함됨																			
	<ul style="list-style-type: none"> 비판적 사고의 영역이 분석적 사고(개념적 분석, 텍스트 분석), 추론적 사고(분석적 연역 추론, 종합적 귀납 추론), 종합적 사고(귀추, 논리 퍼즐, 의사결정, 상황 추리, 민감성), 대안적 사고(관점/발상전환, 대안 창안, 시야/시계확장, 시각/지평전환, 재정의) 등 4개의 영역을 모두 포괄하고 있음에도 불구하고, 통합적 사고(종합적 사고)만 포함하고 있음 																				
	<ul style="list-style-type: none"> 학자들마다 의사소통 역량의 하위영역을 다양하게 설정하고 있는데, 공감과 소통으로만 설정하는 것이 타당한지에 대한 검토가 필요함 																				
의사소통	<table border="1"> <thead> <tr> <th>세부능력</th> <th>의미</th> <th>하위요인</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>해석능력</td> <td>의사소통과 관련된 환경에 의미를 부여하는 능력</td> <td>정보수집, 경청</td> </tr> <tr> <td>역할수행 능력</td> <td>사회적 역할을 적절히 수행하는 능력</td> <td>고정관념적 사고 극복, 창의적·개방적 의사소통</td> </tr> <tr> <td>자기제시 능력</td> <td>자신의 가치있는 모습을 드러내는 능력</td> <td>자기 드러내기</td> </tr> <tr> <td>목표설정 능력</td> <td>의사소통 목표를 전략적으로 수립하는 능력</td> <td>주도적 의사소통</td> </tr> <tr> <td>메시지 전환능력</td> <td>언어적, 비언어적 의사소통을 하고, 바람직한 관계성을 추구하는 지적인 메시지를 만들어내는 능력</td> <td>타인관점 이해</td> </tr> </tbody> </table>	세부능력	의미	하위요인	해석능력	의사소통과 관련된 환경에 의미를 부여하는 능력	정보수집, 경청	역할수행 능력	사회적 역할을 적절히 수행하는 능력	고정관념적 사고 극복, 창의적·개방적 의사소통	자기제시 능력	자신의 가치있는 모습을 드러내는 능력	자기 드러내기	목표설정 능력	의사소통 목표를 전략적으로 수립하는 능력	주도적 의사소통	메시지 전환능력	언어적, 비언어적 의사소통을 하고, 바람직한 관계성을 추구하는 지적인 메시지를 만들어내는 능력	타인관점 이해		
세부능력	의미	하위요인																			
해석능력	의사소통과 관련된 환경에 의미를 부여하는 능력	정보수집, 경청																			
역할수행 능력	사회적 역할을 적절히 수행하는 능력	고정관념적 사고 극복, 창의적·개방적 의사소통																			
자기제시 능력	자신의 가치있는 모습을 드러내는 능력	자기 드러내기																			
목표설정 능력	의사소통 목표를 전략적으로 수립하는 능력	주도적 의사소통																			
메시지 전환능력	언어적, 비언어적 의사소통을 하고, 바람직한 관계성을 추구하는 지적인 메시지를 만들어내는 능력	타인관점 이해																			
	<ul style="list-style-type: none"> 기존의 측정도구는 남궁지영 외(2015)가 개발한 학생역량 조사도구 중에서 의사소통과 관련된 하위영역 중 공감에서 4개 문항을, 소통에서 5개 문항을 선택적으로 활용하여 제작한 것이고, 이는 학교교육상황에 맞게 개발된 것이기 때문에, 청소년활동 상황에서도 사용하기에 적합한지 검토가 필요함 																				
협력	<ul style="list-style-type: none"> 학자들마다 협력 역량의 하위영역을 다양하게 설정하고 있는데, 이를 공동체성과 협동성으로 설정하는 것이 타당한지에 대한 검토가 필요함 기존의 측정도구는 남궁지영 외(2015)가 개발한 학생역량 조사도구 중에서 사회성, 민주시민성, 세계시민성 중에서 사회성과 관련하여 공동체성, 협동성으로 구분하여 개발된 것이고, 이는 학교교육상황에 맞게 개발된 것이기 때문에, 청소년활동 상황에서도 사용하기에 적합한지 검토가 필요함 																				
창의성	<ul style="list-style-type: none"> 기존 문항은 김미숙(2012)이 '창의력 측정지표 및 도구개발 연구'에서 개발한 창의적 성향과 관련된 12개 문항을 토대로 김창환 외(2014)가 대학생 역량지수 개발연구를 위해 6개 문항으로 축소하여 개발한 문항을 그대로 활용하고 있음 창의력의 구성요인 중에서 창의적 성향에만 초점을 맞춘 것이며, 측정도구 역시 대학생용으로 개발된 문항을 사용하고 있다는 특징이 있음. 하지만 창의력은 인지적 측면(유창성, 융통성, 독창성, 정교성) 뿐만 아니라 비인지적 측면(인내와 내적 동기, 새로운 것에 대한 호기심과 시도해보는 모험심, 일에 몰입하는 열정과 과제집착, 스스로 해낼 수 있다는 자기 확인, 독립성과 탈규범성, 감성과 심미성, 상상력과 유머)도 모두 포함하는 개념이라는 점에 기초해 볼 때 창의적 성향에만 초점을 																				

핵심역량	시사점										
	<p>맞춰서 개발된 문항이 청소년활동 현장에서 청소년의 창의력을 정확하게 측정하고 있는지에 대해서는 확신할 수 없음</p>										
	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="283 305 409 336">하위요인</th> <th data-bbox="409 305 1082 336">의미</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="283 336 409 400">유창성</td> <td data-bbox="409 336 1082 400">특정한 문제 상황에서 가능한 한 많은 양의 아이디어를 산출해 내는 양적인 사고능력</td> </tr> <tr> <td data-bbox="283 400 409 431">융통성</td> <td data-bbox="409 400 1082 431">고정적인 사고방식이나 시각 자체를 변화시켜 다양한 해결책을 찾아내는 능력</td> </tr> <tr> <td data-bbox="283 431 409 462">독창성</td> <td data-bbox="409 431 1082 462">기존의 것에서 탈피하여 참신하고 독특한 아이디어를 산출해 내는 사고 기능</td> </tr> <tr> <td data-bbox="283 462 409 500">정교성</td> <td data-bbox="409 462 1082 500">다듬어지지 않은 기존의 아이디어를 보다 치밀한 것으로 발전시키려는 사고능력</td> </tr> </tbody> </table>	하위요인	의미	유창성	특정한 문제 상황에서 가능한 한 많은 양의 아이디어를 산출해 내는 양적인 사고능력	융통성	고정적인 사고방식이나 시각 자체를 변화시켜 다양한 해결책을 찾아내는 능력	독창성	기존의 것에서 탈피하여 참신하고 독특한 아이디어를 산출해 내는 사고 기능	정교성	다듬어지지 않은 기존의 아이디어를 보다 치밀한 것으로 발전시키려는 사고능력
하위요인	의미										
유창성	특정한 문제 상황에서 가능한 한 많은 양의 아이디어를 산출해 내는 양적인 사고능력										
융통성	고정적인 사고방식이나 시각 자체를 변화시켜 다양한 해결책을 찾아내는 능력										
독창성	기존의 것에서 탈피하여 참신하고 독특한 아이디어를 산출해 내는 사고 기능										
정교성	다듬어지지 않은 기존의 아이디어를 보다 치밀한 것으로 발전시키려는 사고능력										
사회정서	<ul style="list-style-type: none"> • 대학생의 역량지수를 개발하기 위해 만들어진 측정문항이 청소년의 창의력 역량을 측정하는 도구로 적절하지 검토가 필요함 • 기존 문항이 사회정서학습이론에 이론적 기반을 두고 CASEL이 개념화한 5개의 하위요인(자기인식, 사회인식, 자기관리, 관계기술, 책임있는 의사결정)을 근거로 하고 있다는 점을 감안할 때, 현재 청소년수련활동인증제에서 활용되고 있는 사회정서역량 측정도구의 개념 및 구성요인 추출작업이 제대로 되었는지에 대한 심도있는 내용타당도 검증이 필요함 										
진로개발	<ul style="list-style-type: none"> • 학교급별 특성에 맞게 진로개발역량의 측정문항을 다르게 구성하고 있다는 점을 고려할 때 과연 중학교용으로 개발된 조사도구를 중·후기 청소년용으로 활용하는 것이 적절한지에 대한 재검토 과정이 필요함 										
디지털 문해력	<ul style="list-style-type: none"> • 기존 문항은 한국교육학술정보원에서 개발한 측정도구에 하위영역과 측정문항을 취사선택하여 사용한 것임. 현재 청소년수련활동인증제에서 활용되고 있는 디지털 문해력 역량 측정도구의 개념 및 구성요인 추출작업이 제대로 되었는지에 대한 심도있는 내용타당도 검증이 필요함 • 측정문항이 초등학생과 중학생의 디지털 문해력 수준을 측정하기 위해서 개발된 문항이라는 것을 감안할 때 동일한 문항을 초기청소년과 중·후기청소년들에게 적용하는 것이 적절한지에 대해서도 재검토하는 과정이 필요함 										

* 출처: 유성렬, 김진호(2024). 청소년수련활동인증제 인증수련활동 체계성 및 활동기록 관리 개선 연구, pp.17-95.

2. 역량기반 청소년활동의 개념과 영역

1) 역량기반 청소년활동의 개념

「2025년 청소년사업 안내」에 의하면 청소년활동시설은 특별한 사정이 없는 한, 청소년 활동사업중 수련거리(프로그램)를 운영할 때에는 ‘역량기반 청소년활동’으로 프로그램을 기획·실행 및 평가 등의 과정으로 실행·실천(기술)을 우선 고려하여야 한다고 명시되어 있다. 역량기반 청소년활동이란, 청소년활동의 목적 및 목표를 청소년의 역량 증진과 발휘로 설정하여 청소년활동을 통해 실질적으로 무엇을 어떻게 할 수 있게 될 것인지, 즉, 어떠한 역량을 갖추고 발휘할 수 있도록 성장할 것인지를 고려하여 활동을 설계·진행하는 것을 의미한다. 그리고 역량기반 청소년활동으로 프로그램 설계 시 인증신청 기준에 맞춰 실시하게끔 권고하고 있다. 역량기반 청소년활동은 주제설정, 목적·목표 설정, 교육과정 연계 3요소를 통해 설계해야 하는데, 실생활 속에서 어떤 역할이나 기능, 능력을 발휘할 수 있을지 역량기반 청소년활동의 목적 및 목표를 설정해야 한다(여성가족부, 2025b, pp.291-297).



* 출처: 여성가족부(2025b), 2025년 청소년사업 안내, p.296.

그림 II- 1. 청소년활동 핵심역량 함양을 위한 청소년활동의 설계 방향 및 원리

역량기반 청소년활동의 목표는 '핵심역량 함양'에 초점을 두고, 구체적이고 측정 가능한 형태로 진술해야 하며, 세부 운영계획이 평가 기준이 연계되도록 수립해야 한다. 구체적인 진술 원칙 및 방법은 다음 <표 II-4>와 같다.

표 II-4. 목표 설정의 원칙 및 방법

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

* 출처: 한국청소년활동진흥원(2025). 2025년 역량기반 청소년활동 가이드북, p.12.

2) 역량기반 청소년활동 영역

청소년활동인증제에서 구분하고 있는 청소년활동 영역은 건강보건활동, 과학정보활동, 교류활동, 모험개척활동, 문화예술활동, 봉사활동, 직업체험활동, 환경보존활동, 자기(인성)계발활동 등 모두 9개 영역으로 구성되어 있다. 각 영역에 대한 개념 및 활동예시는 다음 <표 II-5>와 같다.

표 II-5. 청소년활동인증제의 청소년활동 영역의 개념 및 활동예시

활동 영역	개념	활동예시
건강보존 활동	청소년들이 신체적·정신적으로 건강한 생활습관을 형성하고 건강을 해칠 수 있는 위험 요소를 회피하며, 건강에 대한 올바른 지식과 태도를 습득할 수 있는 제반 활동	신체단련, 흡연·음주예방, 약물예방, 비만예방, 정신건강증진, 안전·응급처치, 성교육 등
과학정보 활동	청소년들이 디지털 환경에서 정보활용 능력을 함양하고 효율적으로 정보를 검색·처리하는 방법을 익히며, 정보기술에 대한 이해를 높이기 위해 다양한 디지털 정보와 자료를 수집·분석·활용하는 활동	인터넷 정보수집 및 분석, 디지털 도구 활용, 디지털 리터러시 함양, 디지털 윤리 습득 등
교류활동	청소년들이 다양한 지역, 문화적 배경을 가진 청소년들과의 소통과 교류를 통하여 사회적·문화적 다양성에 대한 이해를 넓히고 타인과의 협력 및 관계형성 능력을 기움으로써 글로벌 시민으로의 자질을 갖추는 활동	청소년국제교류, 남북교류, 도농교류, 국제이해, 다문화이해, 세계문화 비교 등
모험개척 활동	청소년들이 새로운 환경에서 도전적이고 탐험적인 경험을 통해 자신감을 높이고 문제해결 능력과 협업 능력을 배양하는 활동	탐사등반, 야영, 해양, 오지탐사, 극기훈련, 호연지기, 수상훈련, 산수탐사, 안전지킴이 등
문화예술 활동	청소년들이 다양한 예술적 표현과 문화적 경험을 통해 자신을 표현하고, 타인과 소통하며, 공동체 의식을 함양함으로써 창의성, 감수성, 자기 인식 및 사회적 상호작용 등을 발전시키는 제반 활동	예술체험, 전통문화, 축제문화 체험 등
봉사활동	청소년들이 지역사회와 다양한 공동체의 문제를 해결하거나 발전을 위해 자발적으로 참여하여 다양한 도움을 지속적으로 제공하는 활동	일손돕기, 위문, 지도, 캠페인, 자선·구호, 지역사회 개발 등
진로직업 활동	청소년들이 다양한 직업을 직접 체험하거나 간접적으로 탐구함으로써 자신의 적성과 흥미를 발견하고 미래 진로를 설계하는데 도움을 주는 활동	자기이해, 진로직업탐색, 직업 체험, 창업
환경보존 활동	청소년들이 자연환경의 중요성을 인식하고, 환경오염 문제해결과 생태계 보호 등 지속가능한 삶을 위한 환경 여건을 마련하기 위해 참여하는 제반 활동	생태, 환경탐사, 자연지도 만들기, 숲체험, 환경음식 만들기, 환경살리기, 환경·시설 보존 등
자기(인성) 계발	청소년들이 자신의 감정·태도·행동을 조절하고 상호 존중과 배려를 바탕으로 타인과의 관계를 형성하는 등 긍정적인 사회적 행동을 실천하는 능력을 배양하는 제반 활동	자기이해 및 성찰, 자아존중감, 자기관리능력 등

* 출처: 유성렬, 김진호(2024). 청소년수련활동인증제 인증수련활동 체계성 및 활동기록 관리 개선 연구, pp.7-16.

3. 청소년수련활동 인증제도의 개요

1) 청소년수련활동인증제의 개념 및 유형

청소년수련활동인증제는 청소년활동진흥법 제35조에 의거하여 시행되는 제도로, 다양한 청소년활동에 '수련활동이 갖는 일정기준 이상의 형식적 요건과 질적 특성을 갖춘 청소년활동이 정당한 절차로 성립되었음을 공적기관에 의해 증명하는 제도'이다(여성가족부, 한국청소년활동진흥원, 17개 광역 시도 청소년활동진흥센터, 2022, p.11).

청소년수련활동인증제는 세 가지 유형으로 구분되는데, 기본형, 숙박형, 이동형이다. 기본형은 2시간 이상 진행되며, 숙박 없이 하루에 끝나거나, 2일 이상에 걸쳐 여러 회기로 구성되는 비숙박 활동을 의미하고, 숙박형은 숙박에 적합한 장소에서 일정 기간 숙박하면서 이루어지는 활동과 학교장이 참가를 승인한 단체 숙박 활동(학교단체 숙박형)으로 나누어진다. 이동형은 활동 내용에 따라 선정된 활동장을 이동하며 숙박이 포함된 활동이다(한국청소년활동진흥원, 2025, p.13).

2) 청소년수련활동인증제의 인증기준별 확인요소

청소년수련활동인증제의 인증기준은 공통기준, 개별기준, 특별기준으로 구성되어 있다. 공통기준에는 활동 프로그램, 지도자, 활동 환경이 포함되고, 개별기준에는 숙박형, 이동형으로 구분하여 인증항목과 확인요소를 구분한다. 특별기준은 국내와 국외 청소년활동에 따라 차이가 있는데, 국내의 경우 위험도가 높은 활동, 학교단체 숙박형, 비대면방식 활동(실시간 쌍방향, 콘텐츠 활용 중심, 과제 수행 중심) 항목이 포함되고, 국외는 비대면방식 활동이 불포함되어 있다(김정숙, 조남익, 2024, p.19).

표 II - 6. 국내/국제 청소년활동별 인증항목 및 확인요소

국내 청소년활동				국제 청소년활동				
구분	영역	항목	확인요소	구분	영역	항목 (국내/해외)	확인요소 (국내/해외)	
공통 기준	활동 프로그램	2	9	공통 기준	활동 프로그램	2/2	11/11	
	지도자	2	8		지도자	2/2	9/9	
	활동 환경	2	7		활동 환경	2/2	7/8	
개별 기준	숙박형	3	5		숙박형	3/2	5/3	
	이동형	5	7		이동형	5/4	7/5	
특별 기준	위험도가 높은 활동	2	4	특별 기준	위험도가 높은 활동	2	4	
	학교단체 숙박형	1	3		학교단체 숙박형	1	3	
	비 대 면	실시간 쌍방향	1	5				
		콘텐츠 활용 중심	1	6				
		과제 수행 중심	1	5				

* 출처: 여성가족부, 한국청소년활동진흥원, 17개 광역시도 청소년활동진흥센터 (2022). 청소년수련활동인증제 매뉴얼, p.35.

* 주: 국제청소년활동에서, '국내'라 함은 외국의 청소년들이 입국하여 대한민국 청소년들과 함께 교류하는 활동을 말하며, '해외'라 함은 대한민국의 청소년들이 해외에서 독자적으로 행하는 활동 또는 현지 청소년과 함께 교류하는 활동을 말한다.

3) 청소년수련활동 인증 절차 및 운영 체계

수련활동의 인증을 받으려는 자는 참가자 모집 또는 활동실시 시작 45일 이전에 인증위원회에 인증을 요청하고 필요한 자료를 제출하여야 한다. 인증심사원 배정 및 심사 분석 이후 인증위원회 인증 여부를 심의하고, 인증 가부 통보를 한다. 인증이 되면, 실시일자를 통보하고 인증수련활동을 실시한다. 이후 결과보고 및 활동기록을 등재하는 과정을 거친다(여성가족부, 한국청소년활동진흥원, 17개 광역시도 청소년활동진흥센터, 2022, pp.18-22).



그림 II - 1. 청소년수련활동 인증 절차 및 운영 체계



제3장 분석 결과

- 1. 청소년활동 핵심역량 측정 도구 개선을 위한 전문가 대상 조사
- 2. 역량기반 청소년활동 연결 맵(가칭) 목표 샘플안 제시를 위한 델파이조사
- 3. 청소년활동 핵심역량 측정 도구의 청소년수련활동 인증 절차 활용을 위한 전문가 FGI

1. 청소년활동 핵심역량 측정도구 개선을 위한 전문가 대상 조사

1) 조사 개요

본 조사에서는 전문가 대상 그룹을 형성하고 전문가 서면조사를 실시하였다. 청소년활동 핵심역량 측정도구의 각 문항에 대한 중요도와 적절성을 질문하여 역량기반 인증수련 활동 평가도구로서의 타당성 확보 및 수정방향 의견을 수렴하였다.

본 조사에서는 전문성의 범주를 청소년프로그램을 개발하는 청소년 현장 전문가, 이론적 접근 차원의 학계 전문가, 참여학생의 지도자인 학교급별 교사, 인증을 담당하는 인증심사원으로 설정하고, 전문가 풀을 구성하기 위해 동료 집단으로부터 추천과 전년도 연구 참여자 등을 섭외하였다. 그 결과, 현장 전문가 2명, 학계 전문가 2명, 초·중·고등학교 교사 6명, 인증심사원 2명 등 총 12명으로 구성된 전문가 그룹을 구성하였다.

표 III-1. 서면조사 참여 전문가의 인구학적 특징

구분	성별	연령(만)	경력(년)	업무		
현장 전문가	A	여	37	8	청소년센터 청소년지도자	
	B	남	42	18	청소년센터 청소년지도자	
학계 전문가	C	남	62	26	대학 교수	
	D	남	55	27	대학 교수	
교사	초	E	여	35	14	초등학교 교사
		F	여	50	26	초등학교 교사
	중	G	여	50	25	중학교 교사
		H	여	50	25	중학교 교사
	고	I	여	50	25	고등학교 교사
		J	남	38	14	고등학교 교사
인증심사원	K	남	46	23	인증심사원	
	L	남	46	18	인증심사원	

연구진은 전문가 그룹에게 인증수련활동 영역의 개념과 활동예시, KYWA에서 제시하고 있는 청소년 7대 핵심역량 측정도구(2023년 기준), 선행연구(유성렬, 김진호, 2024)에서 제시하고 있는 청소년활동 핵심역량 측정도구에 대한 시사점 등을 참고자료로 제시하였다. 그리고 청소년활동 핵심역량 측정도구 문항의 중요도와 적절성을 질문하는 서면자료를 8월 19일에 전달하여 2주간 응답하도록 하였다. 중요도는 5점 리커트 척도를 활용하여 질문하였고, 적절성은 유지/수정·삭제 중 선택하며 수정의견은 별도 칸에 입력하도록 요청하였다.

표 III-2. 전문가 서면조사 개요

구분	내용
실시 기간	• 2025년 8월 19일(화) ~ 8월 31일(일)
운영 방법	• 서면으로 구성된 참고자료 및 질문지를 이메일로 전달 및 회신
참고자료	• 청소년활동 영역의 개념과 활동예시 • KYWA 청소년활동 핵심역량 • 청소년활동 핵심역량 측정도구에 대한 선행연구 시사점
질문 내용	• 청소년활동 핵심역량 측정도구 각 문항에 대한 중요도: 5점 리커트 척도 • 청소년활동 핵심역량 측정도구 각 문항에 대한 적절성: 유지/수정·삭제

2) 분석 결과

전문가의 서면조사 결과를 분석하여 각 문항의 중요도와 적절성을 산출하였다. 중요도는 평점으로, 적절성은 유지, 수정, 삭제, 기타 의견으로 정리하여 부록에 상세히 정리해 두었다. 해당 내용을 요약하면 다음과 같다.

(1) 비판적 사고

9~13세의 비판적 사고 역량을 측정하는 문항의 중요도는 전반적으로 높게 평가되었다. 그러나 문항 4번(3.625점)은 다른 문항에 비해 상대적으로 낮은 점수를 받았다. 문항 적절성 측면에서 전문가들은 2번과 4번 문항의 삭제를 제안했으며, 6번 문항은 창의성 역량으로 옮기는 것이 적절하다고 하였다. 또한 '나는 내가 틀렸을 수도 있다고 생각하고 내 의견을 바꿀 수 있는 열린 마음을 가지고 있다.'라는 내용의 신규 문항을 제안했다.

14~19세의 경우도 4번 문항(3.8점)을 제외한 나머지 문항의 중요도를 높게 평가했으며, 해당 4번 문항은 삭제하거나 의사소통 역량으로 옮겨야 한다는 의견이 있었다.

(2) 의사소통

9~13세를 대상으로 한 의사소통 역량 문항에서는 일부 중요도가 낮게 평가된 항목이 있었다. 공감 4번 문항(3.625점), 소통 1번 문항(3.875점), 소통 3점 문항(3.875점)의 평균 점수가 4점 미만으로 나타났으며, 삭제해야 한다는 의견도 있었다. 기타 의견으로 소통 4번 문항을 공감 문항으로 옮겨야 하고, '나는 선생님, 친구들과 이야기를 나눌 때, 잘 모르는 것이나 궁금한 것을 질문하며 대화한다.', '나는 친구와 의견이 다를 때 친구 입장에서라도 생각해본다.'라는 문항을 추가해야 한다는 제언이 있었다.

14~19세의 문항에 대해서는 전체적으로 연령에 맞는 내용으로 수정되어야 한다는 의견이 많았으며, 영역 구분을 재정리할 필요성이 있다고 하였다. 그럼에도 전반적인 중요도는 높게 평가되었다. 그러나 공감 2번과 소통 4번이 유사하기에 통합해야 한다고 하였다. 특히 중요도가 낮게 나타난 공감 4번 문항(3.5점)은 적절성 측면에서도 수정 또는 삭제해야 한다는 의견이 많았다.

(3) 협력

9~13세 문항에 대해서 분석해 본 결과, 공동체성 1번 문항(3.875점), 2번 문항(3.875점)을 제외한 나머지 문항의 평균 점수가 4점 이상으로 나타나 전반적으로 중요하다고 평가되었다. 공동체성 1번 문항의 경우 삭제하거나 수정해야 한다는 의견이었고, 2번 문항은 수정만 하면 된다는 의견이었다. 공동체성 3번 문항의 경우 '나는 학교나 동네에서 일어난 문제들이 나와 관련이 있다고 생각한다'와 '나는 학교나 동네에서 일어난 문제를 해결하기 위해 노력한다.'로 나누어서 제시해야 한다는 의견도 있었다. 협동성 2번 문항은 의사소통 역량 중 공감에 해당하는 문항으로 옮겨야 하며, 이 외에도 '나는 학교나 공공장소에서 정해진 규칙과 약속을 잘 지킨다.', '나는 도움이 필요한 친구를 잘 도와주며 배려한다.'라는 문항이 추가되어야 한다는 의견이 있었다.

반면에 14~19세 문항은 모두 평균 점수가 4점 이상으로 나타났다. 그럼에도 공동체성 2번 문항은 비판적 사고 역량으로 옮겨야 하며, 공동체성 3번 문항의 경우 '나는 학교나

지역사회에서 일어난 문제들이 나와 관련이 있다고 생각한다'와 '나는 학교나 지역사회에서 일어난 문제를 해결하기 위해 노력한다.'로 나누어서 제시해야 한다는 의견도 있었다. 소수지 공동체성 1번 문항과 협동성 1번 문항은 삭제해야 한다는 의견도 있었다. 더불어, 단순한 '관심을 갖고, 생각하는 것'보다는 '태도와 실천 의지'를 측정하는 방향으로 문항이 개선되어야 한다는 의견도 있었다.

(4) 창의력

9~13세 창의력 역량에서는 전체 문항의 절반에 해당하는 2번 문항(3.125점), 3번 문항(3.375점), 6번 문항(3.27점)의 평균 점수가 4점 미만으로 나타났다. 특히 2번 문항과 3번 문항의 경우 삭제해야 한다는 의견이 많았으며, 4번 문항과 6번 문항은 문항을 수정해야 한다는 의견이 있었다.

14~19세의 문항 중에서는 2번 문항(3.6점), 3번 문항(3.7점)의 평균 점수가 낮게 나타났다. 전문가들은 동일 문항에 대해 적절성 측면에서도 삭제하거나 수정되어야 한다고 응답하였다. 또한 4번 문항과 6번 문항은 제안한 내용으로 수정해서 사용해야 한다는 의견이 있었다.

(5) 사회정서

9~13세 사회정서 역량은 다수 문항의 중요도가 낮게 나타났다. 의사결정 자기표현 2번 문항(3.625점), 3번 문항(3.75점), 5번 문항(3.875점), 또래관계기술 2번 문항(3.75점), 자기인식/자기조절 2번 문항(3.875점), 3번 문항(3.625점)의 평균 점수가 4점 미만으로 나타났다. 적절성에 대해서는 의사결정 자기표현 3번, 5번, 또래관계기술 2번, 3번, 자기인식/관리조절 2번, 3번, 4번 문항에 대해 삭제해야 한다는 의견들이 많이 제기되었다. 이 외에도 사회정서의 정의와 하위영역을 명확히 설정하고, 전체 문항을 줄이고, 연령에 따른 문장으로 재구성할 필요가 있다는 의견이 제시되었다.

반면에 14~19세 문항은 모두 중요도의 평균 점수가 모두 4점 이상으로 나타나 9~13세와 대조되었다. 다만 자기인식/자기조절 2번과 3번 문항에 대해서 삭제 또는 수정 의견이 많았다. 기타의견으로는 사회정서의 정의와 하위영역을 명확히 설정하고, 전체 문항을 줄여야 한다고 하였다.

(6) 진로개발

9~13세 문항을 분석한 결과, 진로의식 4번 문항(3.5점), 진로탐색 3번 문항(3.75점), 5번 문항(3.875점), 진로설계 2번 문항(3.625점)의 평균 점수가 4점 미만으로 평가되었다. 그중에서도 진로의식 4번 문항과 진로설계 2번 문항은 삭제 또는 수정해야 된다는 의견이 많았다. 기타 의견으로 진로개발 역량에 대한 정의와 하위영역을 명확히 설정하고, 문항 전체적으로 9~13세에게 어려울 수 있으므로 추상적인 개념 보다 구체적·실생활적인 표현으로 바꾸어야 한다고 하였다.

14~19세 문항에서는 진로의식 5번 문항(3.8점)을 제외한 나머지 문항의 평균 점수가 4점 이상으로 나타나 전반적으로 중요하다고 평가되었다. 그러나 중요도와 별개로 진로의식 4번과 5번 문항, 진로설계 5번과 6번 문항은 삭제 또는 수정되어야 한다는 의견이 많았다. 기타 의견으로 진로와 직업을 구분되어야 하므로 진로개발 역량에 대한 정의와 하위영역을 명확히 설정해야 한다는 내용도 있었다.

(7) 디지털 문해력

디지털 문해력 역량은 연령에 따라 구분되지 않았는데, 다른 역량과 마찬가지로 9~13세, 14~19세로 구분해 문항의 표현을 변경해야 한다고 하였다. 또한 문항을 통합하여 수를 줄여야 한다는 의견도 있었다. 중요도 측면에서 살펴보면, 디지털도구의 활용 6번 문항(3.5점), 정보·데이터 분석 및 평가 5번 문항(3.916점)을 제외한 나머지 문항의 평균 점수가 4점 이상으로 나타났다. 문항 개별적으로 적절성을 검토한 결과로는 디지털도구의 활용 1번과 2번 문항, 4번과 7번 문항을 통합해야 한다는 의견, 디지털도구의 활용 5번과 6번 문항, 정보의 조직 및 창출 2번 문항, 정보·데이터 분석 및 평가 4번, 5번 문항, 디지털 안전 5번 문항이 삭제 또는 수정해야 한다는 의견이 있었다. 또한 청소년에게 '데이터'란 정보가 아닌, '인터넷 사용 가능량'으로 정의된다는 점을 고려해야 한다는 의견도 제시되었다.

3) 소결

본 조사에서는 선행연구에서 다룬 '청소년활동 핵심역량 측정도구'의 시사점을 바탕으로 전문가 집단을 통해 타당성을 확인하고, 향후 개선 방향을 모색하고자 하였다. 이를

위해 현장 전문가, 학계 전문가, 학교급별 교사, 인증심사원 등 총 12명으로 구성된 전문가 그룹을 대상으로 7대 핵심역량(비판적 사고, 의사소통, 협력, 창의력, 사회정서, 진로개발, 디지털 문해력) 84개 문항 전체에 대한 중요도와 적절성을 서면으로 조사하였다.

전문가 조사 결과, 현행 청소년활동 핵심역량 측정도구는 개선의 필요성이 제기되었으며, 일부 문항은 중요도나 적절성 측면에서 보완이 필요하다는 의견이 지배적이었다. 청소년활동 핵심역량 측정도구 개선과 관련한 주요 조사 결과를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 일부 문항의 중요도 및 적절성이 상대적으로 낮게 평가되었다. 중요도 측면에서 4점 미만(5점 만점)으로 나타나는 문항이 일부 확인되었으며, 적절성 측면에서도 수정 또는 삭제 의견이 제시되었다. 이에 따라 중요도와 적절성 평가 결과를 반영하여 문항을 보완하고 개선하는 작업이 필요할 것이다.

둘째, 역량별 하위요인 구성의 타당성을 재검토할 필요성이 제기되었다. 이는 선행연구(유성렬, 김진호, 2024)에서 논의된 부분과 일치하는 부분이다. 전문가들은 특히 의사소통, 사회정서, 진로개발 역량의 하위영역을 보다 명확히 재설정할 필요가 있다고 보았다. 또한 일부 문항의 경우 타 역량으로 이동해야 한다는 의견도 있었다. 이에 따라 현행 7대 역량의 하위 구성요인을 청소년활동의 맥락에 맞게 재정립하는 작업이 필요하다.

셋째, 다수의 문항에 대해 연령별 발달 단계를 고려하여 수정이 요구되었다. 현재 연령 구분이 없는 디지털 문해력 역량은 9~13세와 14~19세로 분리해야 한다는 의견이 공통적으로 제시되었다. 또한 9~13세용 사회정서, 진로개발 문항이 연령대에 비해 추상적이거나 어렵게 느껴질 수 있다는 의견이 많았으며, 실제 중요도 평가에서도 9~13세 문항이 14~19세 문항보다 상대적으로 낮게 평가되는 경향을 보였다.

넷째, 총 84문항은 청소년활동 현장에서 사전-사후 검사로 활용하기에 다소 많다는 지적이 있긴 했으나, 역량기반 청소년활동을 설계할 때 지정하는 일부 핵심역량에 대해서만 사전-사후 검사를 실시하므로 크게 문제는 없으리라고 생각된다. 다만, 유사 문항은 통합할 필요가 있다.

2. 역량기반 청소년활동 연결맵(가칭) 목표 샘플안 제시를 위한 델파이조사

1) 조사 개요

본 조사에서는 전문가 서면조사를 위해 구성된 전문가 그룹을 대상으로 두 차례에 걸친 전문가 델파이조사를 실시하였다. 1차 델파이조사에서 연구진은 전문가 그룹에게 인증수련활동 영역의 개념과 활동예시, KYWA에서 제시하고 있는 청소년 7대 핵심역량을 참고 자료로 제시하였다. 그리고 청소년활동인증제의 청소년활동 영역별 핵심역량 중 우선순위를 3개를 고르고, 달성할 수 있는 목표를 작성하게 하였다. 2차에서는 1차 결과를 참고자료로 제시하고 타당도를 검토하였다.

표 III-3. 델파이조사 개요

구분	내용
실시 기간	<ul style="list-style-type: none"> • 1차: 2025년 8월 19일(화) ~ 8월 31일(일) • 2차: 2025년 9월 15일(월) ~ 9월 28일(일)
운영 방법	<ul style="list-style-type: none"> • 조사지 파일을 온라인으로 전달하여 회신
참고자료	<ul style="list-style-type: none"> • 인증수련활동 영역의 개념과 활동예시 • KYWA 청소년활동 핵심역량
질문 내용	<ul style="list-style-type: none"> • 1차: 활동 영역별 핵심역량 우선순위 선택 및 달성할 수 있는 목표 작성 • 2차: 활동 영역별 핵심역량 우선순위에 따른 목표 타당도 확인

2) 분석 결과

(1) 1차 델파이조사 분석 결과

1차 델파이조사를 통해 9개 청소년활동 영역별 핵심역량을 도출한 결과는 다음과 같다.

첫째, 건강보건활동의 핵심역량으로는 사회정서(1순위), 의사소통(2순위), 비판적 사고(공동 3순위), 협업(공동 3순위) 순으로 나타났다. 이는 자신의 감정을 인식하고 조절하며 건강한 생활을 유지하는 사회정서 역량, 건강 문제에 대해 타인과 생각을 나누는 의사소통 역량, 검증되지 않은 건강 정보를 새로운 관점으로 바라보고 판단하는 비판적 사고 역량, 그리고 공동의 건강 목표를 위해 힘을 합치는 협업 역량이 건강한 생활습관 형성에 필수적

임을 보여준다.

둘째, 과학정보활동의 핵심역량은 디지털 문해력(1순위), 비판적 사고(2순위), 창의력(3순위) 순으로 도출되었다. 이는 디지털 도구를 책임감 있게 사용하고 정보를 다루는 디지털 문해력을 기반으로, 습득한 정보를 새로운 관점으로 분석하는 비판적 사고를 통해, 기존의 것을 새로운 방식으로 접근하는 창의력이 중요함을 의미한다.

셋째, 교류활동의 핵심역량으로는 의사소통(1순위), 사회정서(2순위), 협업(3순위) 역량이 중요하게 나타났다. 이는 타인과 생각과 아이디어를 공유하는 의사소통을 통해, 자신과 타인의 감정을 이해하며 관계를 맺는 사회정서 역량을 함양하고, 공동의 목표를 향해 재능을 합치는 협업 능력이 중요한 가치임을 시사한다.

넷째, 모험개척활동의 핵심역량은 협업(1순위), 의사소통(공동 2순위), 창의력(공동 2순위) 순으로 나타났다. 이는 공동의 목표를 향해 힘을 합치는 협업이 모험 상황의 기본 조건이며, 이 과정에서 해결 방법을 공유하는 의사소통과 기존과 다른 방식으로 문제에 접근하는 창의력이 필수적임을 의미한다.

다섯째, 문화예술활동의 핵심역량으로는 창의력(1순위), 사회정서(2순위), 의사소통(공동 3순위), 진로개발(공동 3순위) 역량으로 선택되었다. 이는 예술의 본질인 혁신과 발명을 추구하는 창의력, 예술을 통해 자신과 타인의 감정을 인식하는 사회정서, 작품을 통해 아이디어를 공유하는 의사소통, 그리고 자신의 독특성을 발견하고 발전시키는 진로개발 역량이 문화예술활동의 핵심 목표임을 시사한다.

여섯째, 봉사활동의 핵심역량은 협업(1순위), 의사소통(공동 2순위), 사회정서(공동 2순위) 순으로 나타났다. 공동의 목표 달성을 위해 힘을 합치는 협업, 봉사 대상자 및 동료와 생각을 나누는 의사소통, 그리고 타인의 감정을 이해하고 긍정적 관계를 맺는 사회정서 역량이 봉사활동의 중요한 가치임을 의미한다.

일곱째, 진로직업활동의 핵심역량으로는 진로개발(1순위), 비판적 사고(2순위), 사회정서(3순위) 역량이 도출되었다. 이는 자기 주도적으로 진로를 개척하는 진로개발 역량을 중심으로, 빠르게 변화하는 직업 세계를 새로운 관점으로 바라보는 비판적 사고와, 자신의 감정과 강점을 정확히 인식하는 사회정서 역량이 뒷받침되어야 함을 보여준다.

여덟째, 환경보존활동의 핵심역량은 비판적 사고(1순위), 협업(공동 2순위), 사회정서(공동 2순위) 순으로 나타났다. 복잡한 환경 문제를 새로운 관점으로 바라보고 원인을 분석하는 비판적 사고가 가장 중요하며, 공동의 목표를 위해 함께 노력하는 협업과, 타인

및 자연과 긍정적 관계를 맺고 책임감을 느끼는 사회정서 역량이 핵심적인 것으로 분석되었다.

아홉째, 자기(인성)계발활동의 핵심역량으로는 의사소통(공동 1순위), 사회정서(공동 1순위), 협업(2순위) 역량이 중요하게 나타났다. 자신과 타인의 감정을 정확히 인식하고 조절하는 사회정서 역량과, 이를 바탕으로 타인과 생각을 공유하는 의사소통 역량이 활동의 가장 핵심적인 목표이며, 이는 공동 목표를 향해 나아가는 협업이 기반됨을 의미한다.

표 III- 4. 활동 영역별 핵심역량 순위

	건강 보건 활동	과학 정보 활동	교류 활동	모험 개척 활동	문화 예술 활동	봉사 활동	진로 직업 활동	환경 보존 활동	자기 (인성) 계발 활동
비판적 사고	3	2					2	1	
의사소통	2		1	2	3	2			1
협업	3		3	1		1		2	2
창의력		3		2	1				
사회정서	1		2		2	2	3	2	1
진로개발					3		1		
디지털 문해력		1							

(2) 2차 델파이조사 분석 결과

① 건강보건활동의 핵심역량과 목표

건강보건활동의 핵심역량으로는 사회정서, 의사소통, 비판적 사고, 협업 역량 등으로 나타났다. 사회정서 역량의 목표로 제시된 예시로는 ‘청소년이 자신의 건강 상태를 자각하고, 스트레스나 위험 상황에서 적절히 대처하며, 또래와 긍정적 관계를 유지할 수 있다.(4.33점)’, ‘청소년은 자신의 신체·정신 건강 상태를 인식하고, 건강을 위한 신체활동을 통해 건강하고 건전한 자아상을 확립하고 이를 사회적 관계로 확대시켜 위기에 처한 또래 혹은 또래 집단에 긍정적인 영향을 미치며 응급상황 발생 시 대처 능력도 습득하여 사회 일원으로서 바람직한 역할을 담당할 수 있다.(4.25점)’ 등이다. 이처럼 제시된 목표들에 대한 전문가 의견을 종합하면, 자기 관리부터 또래 관계, 사회적 기여까지 폭넓게 역량을 포괄하며 체계적으로 구성되었다는 긍정적 평가를 하였다. 다만, ‘종합 및 사회적 기여’

목표가 다른 하위 목표들을 대부분 포괄하는 중복적인 성격을 띠는 지적이 제기되었다. 이에 따라 해당 목표는 사회적 기여에 관한 내용 중심으로 구체화하거나, 다른 목표와의 중복성을 해소하는 방향으로의 수정이 필요해 보인다. 또한, 일부 목표에서 대상자인 ‘청소년’이 명시되지 않아 주체를 명확히 할 필요가 있다는 의견도 있었다.

의사소통 역량의 목표로 제시된 예시로는 ‘자신의 생각과 감정을 적절하게 표현하고, 다른 사람의 의견을 존중하는 태도를 기를 수 있다.(4.17점)’, ‘건강 문제에 대해 친구, 가족, 교사와 효과적으로 소통하며, 필요한 지원과 정보를 주고받을 수 있다.(4.25점)’, ‘위급한 상황에서 친구들과 함께 힘을 합쳐 문제를 해결하는 방법을 연습할 수 있다.(4.08점)’ 등이다. 전문가들은 의사소통 역량 목표에 대하여 자기표현, 공감과 협력, 전략적 소통으로 이어지는 흐름이 체계적이라는 점에서 긍정적으로 평가하였다. 그러나 사회정서 역량과 마찬가지로 ‘종합적 의사소통’ 목표가 다른 목표들을 포괄하여 중복의 소지가 있다는 점이 한계로 지적되었다. 더불어 ‘기본적 의사소통 태도’ 목표를 ‘자신의 생각과 감정 표현’, ‘타인의 생각과 감정 이해’, ‘존중하는 태도’ 등으로 세분화하여 논리적 체계를 강화할 필요가 있다는 제언이 있었다.

비판적 사고 역량의 목표로 제시된 예시로는 ‘자신의 정신 및 신체적 건강을 해칠 수 있는 위험 요인을 파악할 수 있다.(4.42점)’, ‘검증되지 않은 건강 정보나 또래의 권유를 비판적으로 살펴보고, 이를 비교해 자신에게 안전한 것을 스스로 선택할 수 있다.(4.17점)’, ‘청소년은 흡연, 음주, 약물 등 건강에 해로운 요소의 위험성을 비판적으로 분석하고 정보의 신뢰성과 건강 정보를 바르게 판단하여 올바른 건강 선택을 할 수 있다.(4.00점)’ 등이다. 전문가들은 비판적 사고 역량 목표가 청소년의 위험 요소를 식별하고, 분석하여 올바른 선택을 내리는 과정을 잘 반영하고 있다는 평가를 하였다. 반면, ‘현명한 선택’이나 ‘객관적으로 평가한다’와 같은 표현이 추상적이고 모호하여 측정하기 어렵다는 의견이 제시되었다. 따라서 ‘흡연 권유 상황에서 거절 의사 표현하기’나 ‘온라인 건강 정보의 출처 확인하기’ 등과 같이 관찰 가능한 구체적인 행동 용어로 목표를 수정할 필요성이 제기되었다.

협업 역량의 목표로 제시된 예시로는 ‘다양한 신체 활동을 통해 친구들과 의견을 나누며 협력하는 자세를 기를 수 있다.(4.33점)’, ‘활동을 통하여 친구들과 함께하는 것이 더 효과적으로 목표에 달성할 수 있다는 것을 알게 된다.(4.08점)’ 등이다. 해당 목표들에 대해 전문가들은 태도 형성에서부터 실제 프로젝트 수행에 이르기까지 단계적 구조를 잘 담고

있다는 점에서 긍정적으로 평가하였다. 다만, 일부 목표 간 내용이 유사하여 중복된다는 지적이 있었으며, ‘캠페인 활동’과 같이 구체적인 활동을 명시하기보다는 ‘예방을 위한 활동을 함께 기획하고 실행하기’처럼 보다 포괄적인 표현으로 확장할 필요가 있다는 의견이 있었다.

전문가들은 각 역량의 마지막에 제시된 ‘종합’ 관련 목표들이 전반적으로 다른 목표들과 중복되어 목표의 명확성을 저해한다고 하였다. 또한, 일부 목표 문장이 지나치게 길거나 복잡하여 진술의 명료성이 떨어진다는 점, 그리고 청소년의 발달 수준을 고려한 차별화된 목표 설정이 필요하다는 점도 주요 개선 과제로 도출되었다.

표 III - 5. 건강보존활동의 역량별 목표로 제시된 예시

역량	유목화	목표 예시	평균
사회정서	자기 이해 및 관리	프로그램에 참가 후 자신의 감정에 대해 좀 더 잘 알게 된다.	3.83
		청소년이 자신의 건강 상태를 자각하고, 스트레스나 위험 상황에서 적절히 대처하며, 또래와 긍정적 관계를 유지할 수 있다.	4.33
		스트레스 상황을 미리 알아차리고 조절하여 건강한 상태를 유지할 수 있다.	3.92
		스트레스를 건강하게 해소하는 방법을 배울 수 있다.	4.00
		신체 활동을 통해 자신의 몸과 마음을 건강하게 가꾸는 태도를 지닐 수 있다.	4.17
	관계 및 갈등 관리	나의 행동에 의해 건강 문제가 결정됨을 알고 자신의 몸을 관리할 책임감을 느낄 수 있다.	3.83
		갈등관리에 필요한 역량을 습득한다.	3.33
종합 및 사회적 기여	친구나 주변 사람들과의 갈등 상황을 평화적으로 해결하는 능력을 기를 수 있다.	3.75	
	청소년은 자신의 신체·정신 건강 상태를 인식하고, 건강을 위한 신체 활동을 통해 건강하고 건전한 자아상을 확립하고 이를 사회적 관계로 확대시켜 위기에 처한 또래 혹은 또래 집단에 긍정적인 영향을 미치며 응급상황 발생 시 대처 능력도 습득하여 사회 일원으로서 바람직한 역할을 담당할 수 있다.	4.25	
의사소통	기본적 의사소통 태도	자신의 생각과 감정을 적절하게 표현하고, 다른 사람의 의견을 존중하는 태도를 기를 수 있다.	4.17
		타인을 이해할 수 있다.	3.33
	관계 속에서의 소통 및 공감	건강 문제에 대해 친구, 가족, 교사와 효과적으로 소통하며, 필요한 자원과 정보를 주고받을 수 있다.	4.25

역량	유목화	목표 예시	평균
		다양한 신체 활동을 통해 친구들과 의견을 나누며 협력하는 자세를 기를 수 있다.	4.00
		프로그램에 참여한 청소년들이 함께 경험을 나누고 소통함으로써 공감대를 형성하고 타인의 입장을 이해하며 긍정적인 방향의 해결 방법을 함께 모색할 수 있다.	4.17
문제 해결을 위한 전략적 소통		위급한 상황에서 친구 또는 어른에게 명확하게 거절 및 도움 요청을 하여 문제를 신속하게 처리할 수 있다.	4.00
		위급한 상황에서 친구들과 함께 힘을 합쳐 문제를 해결하는 방법을 연습할 수 있다.	4.08
종합적 의사 소통		청소년은 건강과 관련된 위험 상황이나 문제에 대해 친구, 가족, 교사와 효과적으로 의사소통할 수 있으며 또래 관계 속에서 건강한 생활습관을 실천하도록 소통하고 조율하는 능력을 기를 수 있다.	3.67
비판적 사고	위험 요인 인지 및 분석	자신의 정신 및 신체적 건강을 해칠 수 있는 위험 요인을 파악할 수 있다.	4.42
		흡연 음주 약물 비만 등 위험 요소를 판단하고, 과학적 근거에 따라 올바른 건강 선택을 실천할 수 있다.	4.08
	정보 판별 및 올바른 선택	검증되지 않은 건강 정보나 또래의 권유를 비판적으로 살펴보고, 이를 비교해 자신에게 안전한 것을 스스로 선택할 수 있다.	4.17
		위험 요인으로부터 나 자신을 지키는 현명한 선택을 할 수 있는 판단력이 향상된다.	3.83
종합적 역량	청소년은 흡연, 음주, 약물 등 건강에 해로운 요소의 위험성을 비판적으로 분석하고 정보의 신뢰성과 건강 정보를 바르게 판단하여 올바른 건강 선택을 할 수 있다.	4.00	
	일상생활에서 문제에 직면했을 때 객관적으로 평가할 수 있다.	3.50	
협업	협업의 자세 및 경험	다양한 신체 활동을 통해 친구들과 의견을 나누며 협력하는 자세를 기를 수 있다.	4.33
		다양한 활동 속에서 역할을 분담하고 협력하여 원하는 목표를 달성하는 경험을 쌓을 수 있다.	4.17
	협업의 가치 및 목표 달성	공동의 목표 달성을 위한 역량 습득	3.92
		다양한 신체활동 등을 함께함으로써 참가 청소년 간의 협업능력 향상	4.00
		활동을 통하여 친구들과 함께하는 것이 더 효과적으로 목표에 달성할 수 있다는 것을 알게 된다.	4.08
구체적 프로젝트 수행	청소년의 흡연, 음주, 약물복용, 성 문제 등을 예방 방지하는 캠페인 활동을 함께 기획하고 실행할 수 있다.	3.92	

② 과학정보활동의 핵심역량과 목표

과학정보활동의 핵심역량으로는 디지털 문해력, 비판적 사고, 창의력 역량 등으로 나타났다. 디지털 문해력 역량의 목표로 제시된 예시로는 ‘디지털 환경에서 정보 활용 능력의 개발을 통해 필요한 정보들을 찾아 해석하고 이를 목표에 맞게 적재적소에 활용할 수 있다.(4.50점)’, ‘디지털 환경에서 자신이 찾은 자료의 적절성과 진실성을 검토하는 비판적 태도를 기를 수 있다.(4.08점)’, ‘가짜 뉴스나 허위 정보를 가려내고 출처를 확인할 수 있다.(4.08점)’, ‘디지털 환경에서 필요한 정보를 선별하고 비판적으로 활용하며, 올바른 디지털 윤리를 실천할 수 있다.(4.33점)’, ‘청소년이 디지털 도구를 효율적·책임감 있게 활용하고, 수집된 정보를 분석·평가하여 새로운 지식이나 해결책을 만들어낼 수 있다.(4.33점)’, ‘청소년은 디지털 도구를 활용하여 정보를 검색, 정리, 표현, 공유할 수 있고 온라인에서의 올바른 태도와 윤리적 책임을 이해하고 실천할 수 있다.(4.33점)’ 등이다. 이처럼 제시된 목표들에 대한 전문가 의견을 종합하면, 단순한 도구 활용을 넘어 정보 탐색, 비판적 분석, 윤리적 실천, 지식 창출로 이어지는 단계적 흐름을 잘 구성했다는 긍정적 평가를 받았다. 특히 허위 정보 판별과 디지털 윤리를 강조한 점은 청소년에게 필수적인 역량으로 판단되었다. 그러나 ‘새로운 지식이나 해결책 창출’과 같은 목표는 대다수 청소년의 현실적 수준을 고려할 때 성취하기 어려울 수 있다는 우려가 제기되었다. 또한 ‘자료의 진실성 검토’와 ‘가짜뉴스 판별’처럼 사실상 동일한 의미의 목표가 중복 제시되었으며, ‘디지털 문해력 향상’과 같이 역량명 자체를 목표로 사용하는 동어반복적 서술은 개선이 필요하다는 의견이 있었다.

비판적 사고 역량의 목표로 제시된 예시로는 ‘디지털 환경에서 얻게 된 정보를 보고 과장되거나 헛갈리는 정보를 걸러 바른 판단을 할 수 있다.(4.08점)’, ‘정보들을 종합하여 객관적 사실을 판단할 수 있다.(4.00점)’, ‘디지털 환경에서 다양한 정보를 찾고 이를 통해 기존에는 발견하지 못했던 새로운 통찰력을 기를 수 있다.(4.00점)’, ‘디지털 정보를 처리하는 방법을 익히며 자료를 분석하고 비판하는 일반적인 역량을 키울 수 있다.(4.00점)’, ‘정보의 진실성, 오류, 편향성을 스스로 평가하고, 과학적 근거에 따라 합리적인 결론을 도출할 수 있다.(4.25점)’ 등이다. 전문가들은 비판적 사고 역량 목표에 대하여 정보 판별에서 합리적 결론 도출로 이어지는 과정을 잘 반영하고 ‘과학적 근거’를 강조한 점에서 긍정적으로 평가하였다. 그러나 가장 큰 한계점으로는 디지털 문해력 역량과의 내용 중복이 지적되었다. 두 역량의 목표가 상당 부분 겹쳐 각 역량의 고유한 성격과 경계가 모호해

진다는 것이다. 더불어 ‘새로운 통찰력’, ‘일반적인 역량’과 같은 개념은 의미가 불분명하여 구체화할 필요가 있으며, 논리적 추론 과정을 강화하기 위해 ‘사실과 의견 구분하기’와 같은 구체적인 항목을 추가하는 방안이 제언되었다.

창의력 역량의 목표로 제시된 예시로는 ‘일상생활에서 접하기 어려운 다양한 정보를 접하며 다양한 관점과 시각을 익힐 수 있다.(4.25점)’, ‘기존 자료와 정보를 활용하여 새로운 아이디어를 만들고, 창의적인 방법으로 문제를 해결할 수 있다.(4.25점)’, ‘청소년은 수집한 디지털 정보를 새로운 아이디어나 결과물로 바꾸는 창의적 과정을 경험하며 다양한 디지털 매체를 활용해 자신만의 방식으로 표현할 수 있다.(4.08점)’ 등이다. 해당 목표들에 대해 전문가들은 기존 정보를 수동적으로 수용하는 것을 넘어, 새로운 시각으로 재해석하고 창의적 해결책을 모색하도록 유도한다는 점에서 높은 평가를 받았다. 다만, 창의력의 결과물을 ‘새로운 결과물’로 한정할 경우, 아이디어를 내는 사고 과정 자체보다 유형의 결과물을 만들어내야 한다는 부담을 줄 수 있어 ‘결과물’의 범위에 대한 신중한 접근이 필요하다는 의견이 있었다. 또한, 디지털 도구를 활용해 정보를 단순히 다른 형태로 ‘표현’하는 것과, 창의적으로 문제를 해결하여 ‘새로운 가치를 창출’하는 것은 다른 차원의 활동이므로 이를 명확히 구분할 필요가 있다는 점도 지적되었다.

전문가들은 과학정보활동의 세 핵심역량은 서로 밀접하게 연관되어 있으나, 제시된 목표들은 그 경계가 불분명할 정도로 내용이 과도하게 중복되고 있다고 하였다. 특히 각 역량에 포함된 ‘종합적 역량’ 관련 목표들이 이러한 중복과 모호성을 심화시키는 주요 원인으로 제시되었다.

표 III-6. 과학정보활동의 역량별 목표로 제시된 예시

역량	유목화	목표 예시	평균
디지털 문해력	디지털 도구 활용 및 정보 탐색	디지털 도구를 효율적으로 선택하여 활용할 수 있다.	4.08
		필요한 과학정보를 스스로 찾아보고, 누가 언제 왜 만든 정보인지 명확하게 확인할 수 있다.	4.17
	디지털 환경에서 정보 활용 능력의 개발을 통해 필요한 정보들을 찾아 해석하고 이를 목표에 맞게 적재적소에 활용할 수 있다.	4.50	
	정보의 비판적 분석 및 평가	디지털 환경에서 자신이 찾은 자료의 적절성과 진실성을 검토하는 비판적 태도를 기를 수 있다.	4.08
		가짜 뉴스나 허위 정보를 가려내고 출처를 확인할 수 있다.	4.08
		디지털 도구를 이용하여 수집한 정보에 숨겨져 있는 가치를 찾고 특정 이념에 편향되지 않은 사고를 할 수 있다.	4.00
디지털 윤리	디지털 윤리 습득을 통한 디지털 문해력 향상	3.75	

역량	유목화	목표 예시	평균	
	및 책임	디지털 환경에서 필요한 정보를 선별하고 비판적으로 활용하며, 올바른 디지털 윤리를 실천할 수 있다.	4.33	
	종합적 역량	청소년이 디지털 도구를 효율적·책임감 있게 활용하고, 수집된 정보를 분석·평가하여 새로운 지식이나 해결책을 만들어낼 수 있다. 청소년은 디지털 도구를 활용하여 정보를 검색, 정리, 표현, 공유할 수 있고 온라인에서의 올바른 태도와 윤리적 책임을 이해하고 실천할 수 있다.	4.33	
비판적 사고	정보의 신뢰성 및 편향성 평가	주어진 정보에 대한 객관적이고 알맞은 근거인지, 반대되는 근거는 없는지 찾을 수 있다.	4.00	
		디지털 환경에서 얻게 된 정보를 보고 과장되거나 헛갈리는 정보를 걸러 바른 판단을 할 수 있다.	4.08	
		정보의 홍수 속에서 가치 있고, 진실성 있는 정보를 구분할 수 있는 능력과, 다양한 정보들을 수집하고 분석한 데이터를 통해 기존의 방식과는 다른 관점으로 활용할 수 있는 능력을 기를 수 있다.	3.92	
	분석 및 추론을 통한 결론 도출	습득한 정보에 대한 비판적 판단 및 추론을 통한 결론 도출	3.67	
		정보들을 종합하여 객관적 사실을 판단할 수 있다. 디지털 환경에서 다양한 정보를 찾고 이를 통해 기존에는 발견하지 못했던 새로운 통찰력을 기를 수 있다.	4.00	
		디지털 정보를 처리하는 방법을 익히며 자료를 분석하고 비판하는 일반적인 역량을 키울 수 있다.	4.00	
	종합적 역량	정보의 진실성, 오류, 편향성을 스스로 평가하고, 과학적 근거에 따라 합리적인 결론을 도출할 수 있다.	4.25	
		청소년은 인터넷에서 얻은 정보의 정확성, 신뢰성, 편향성 등을 스스로 판단할 수 있으며 필요한 정보를 선별하여 문제 해결에 적절하게 적용할 수 있다.	4.17	
	창의력	새로운 관점 및 아이디어 탐색	일상생활에서 접하기 어려운 다양한 정보를 접하며 다양한 관점과 시각을 익힐 수 있다.	4.25
			주어진 정보를 새로운 관점으로 접근하여 해석할 수 있다.	4.08
프로그램을 통해 다른 관점이 있음을 알게 된다.			3.67	
아이디어 생성 및 창의적 문제 해결		주어진 정보 이외의 해결방법에 대한 사고 및 다른 방법으로의 해결책 마련 등을 통한 창의적 사고 강화	4.00	
		다양한 디지털 자료와 정보를 활용하여 문제 상황에 창의적으로 접근하는 능력을 기를 수 있다.	4.17	
		기존 자료와 정보를 활용하여 새로운 아이디어를 만들고, 창의적인 방법으로 문제를 해결할 수 있다.	4.25	
종합적 역량		청소년은 수집한 디지털 정보를 새로운 아이디어나 결과물로 바꾸는 창의적 과정을 경험하며 다양한 디지털 매체를 활용해 자신만의 방식으로 표현할 수 있다.	4.08	
		정보를 검색하고 수집하여 다양한 관점과 방식으로 분석 및 이해하고 이를 디지털 도구를 이용하여 활용했을 때 새로운 결과물을 만들어낼 수 있다.	4.00	

③ 교류활동의 핵심역량과 목표

교류활동의 핵심역량으로는 의사소통, 사회정서, 협업 역량 등으로 나타났다. 의사소통 역량의 목표로 제시된 예시로는 ‘문화가 다른 지역 청소년들과의 교류를 통해 다름을 인정하고 상대방의 입장을 공감하는 태도를 갖는다.(4.33점)’, ‘서로의 문화적 다양성을 이해하고 존중하는 의사소통 능력을 기를 수 있다.(4.33점)’, ‘그룹에서 친구들과 주제에 맞는 대화를 하고 이해할 수 있다.(4.25점)’, ‘청소년은 다른 문화권의 또래들과 생각을 나누고 서로의 입장을 이해하며 상호 존중에 기반한 소통을 실천할 수 있다.(4.17점)’ 등이다. 이처럼 제시된 목표들에 대한 전문가 의견을 종합하면, 다양한 문화적 배경을 가진 또래와의 공감적 관계 형성을 지향한다는 점에서 긍정적으로 평가되었다. 그러나 ‘다름’을 무조건적으로 수용하고 이해하는 태도만 강조될 경우, 청소년 자신의 가치관이 흔들릴 수 있다는 우려가 제기되었다. 따라서 타인과의 교류에 앞서 스스로의 가치관을 먼저 정립하는 과정이 목표에 포함될 필요가 있다. 또한, 목표들이 대부분 추상적인 ‘태도’에 머물러 있어, ‘적극적 경청 기술’, ‘개방형 질문 기술’ 등 구체적인 의사소통 ‘기술’ 습득에 관한 내용으로 보완되어야 한다는 제언이 있었다.

사회정서 역량의 목표로 제시된 예시로는 ‘서로의 문화적 차이를 존중하고 배려하는 태도를 기를 수 있다.(4.33점)’, ‘청소년은 나와 다른 문화, 지역, 배경을 가진 사람들을 존중하고 다양성을 이해하며 편견 없이 받아들이는 태도를 기를 수 있다.(4.33점)’, ‘낯선 사람과의 만남 상황에서도 상대방을 존중하는 말로 관계를 잘 유지할 수 있다.(4.25점)’, ‘청소년이 타인의 감정을 이해하고 갈등 상황에서도 긍정적으로 대처하며, 건강한 사회적 관계를 형성할 수 있다.(4.33점)’ 등이다. 전문가들은 사회정서 역량 목표가 타인의 감정을 이해하고 문화적 차이를 존중하도록 설계되었다는 점에서 타당성을 인정받았다. 그러나 ‘다른 문화권 청소년과 불편한 감정을 잘 조절할 수 있다’는 목표는 ‘다른 문화권 청소년’을 불편함의 원인으로 전제하는 부정적인 뉘앙스를 내포하고 있어 매우 부적절하다는 지적이 있었다. 더불어, 목표들이 정서나 태도 중심으로 표현되어 있어 평가가 어렵다는 한계가 지적되었다. 따라서 이러한 내면적 태도가 구체적으로 어떤 ‘행동’이나 ‘경험’으로 나타날 수 있는지 관찰 가능한 지표와 연계할 필요가 있다.

협업 역량의 목표로 제시된 예시로는 ‘다양성을 존중하는 자세를 배울 수 있다.(4.00 점)’, ‘다양한 문화적 배경을 가진 친구들과 협력하여 공통의 목표를 달성하는 경험을 쌓을 수 있다.(4.25점)’, ‘청소년은 서로 다른 문화를 가진 사람들과 함께 활동하거나 문제

를 해결하면서 협력하고 긍정적인 관계를 형성할 수 있다.(4.25점) 등이다. 해당 목표들에 대해 전문가들은 공동의 목표 달성을 위한 협력적 관계 형성을 지향한다는 점에서 긍정적으로 평가하였다. 하지만 ‘다양성을 존중하는 자세’와 같은 목표는 다른 역량에서도 반복적으로 제시되어 중복성이 높았다. 또한, ‘공동의 목표’가 무엇인지 불분명하여 모호하게 느껴진다는 점, ‘팀 규칙 3가지 이상 정하기’처럼 구체적인 숫자를 명시하는 것은 그 근거가 부족하고 지나치게 형식적이라는 비판이 제기되었다.

전문가들은 교류활동의 세 핵심역량의 목표들이 대부분 추상적인 ‘태도’의 함양에 머물러 있어, 실제 활동에서 측정이 가능한 ‘행동’ 지표로의 전환이 필요하다고 하였다. 또한, 타인과의 교류에 앞서 ‘스스로에 대한 이해와 가치영역’ 정의가 추가되었으면 한다는 의견이 있었다.

표 III-7. 교류활동의 역량별 목표로 제시된 예시

역량	유목화	목표 예시	평균
이해와 경청의 자세		다른 문화권 청소년들의 생각과 감정을 이해할 수 있다.	3.92
		문화가 다른 지역 청소년들과의 교류를 통해 다름을 인정하고 상대방의 입장을 공감하는 태도를 갖는다.	4.33
		서로의 문화적 다양성을 이해하고 존중하는 의사소통 능력을 기를 수 있다.	4.33
		팀원들과 이야기할 때 경청 신호를 사용할 수 있다.	3.83
의사소통	소통 경험 및 관계 형성	나와 다른 문화적 배경을 지닌 사람과 소통하는 경험을 쌓을 수 있다.	4.42
		다양한 배경을 가진 타자들과 소통하고 이해하는 경험을 할 수 있다.	4.17
		그룹에서 친구들과 주제에 맞는 대화를 하고 이해할 수 있다.	4.25
종합적 역량		청소년이 다양한 문화적 배경을 가진 사람들과 효과적으로 의견을 주고 받고, 공감적 소통을 통해 관계를 형성할 수 있다.	3.92
		청소년은 다른 문화권의 또래들과 생각을 나누고 서로의 입장을 이해하며 상호 존중에 기반한 소통을 실천할 수 있다.	4.17
		언어와 사상, 지역, 문화 등의 다름을 인식하고 이해하며 배려하는 소통을 통해 배타적이고 편협한 관계의 틀을 벗어나 상호 협력적 관계를 형성하고 세계 시민으로서의 자질을 갖출 수 있다.	4.08

역량	유목화	목표 예시	평균
사회정서	타인 이해 및 수용	프로그램을 함께 하는 사람의 감정을 이해할 수 있다.	4.17
		서로의 문화적 차이를 존중하고 배려하는 태도를 기를 수 있다.	4.33
		청소년은 나와 다른 문화, 지역, 배경을 가진 사람들을 존중하고 다양성을 이해하며 편견 없이 받아들이는 태도를 기를 수 있다.	4.33
	자기 조절 및 관계 형성	다른 문화권 청소년과 불편한 감정을 잘 조절할 수 있다.	3.50
		낯선 타인과의 접촉을 통해 관계를 형성하는 방법을 배우고 자신의 감정을 객관적으로 인식하는 법을 배울 수 있다.	4.17
		낯선 사람과의 만남 상황에서도 상대방을 존중하는 말로 관계를 잘 유지할 수 있다.	4.25
		나와 다른 생각을 가진 사람과 교류하는 방법을 익힌다.	3.83
	종합적 역량	청소년이 타인의 감정을 이해하고 갈등 상황에서도 긍정적으로 대처하며, 건강한 사회적 관계를 형성할 수 있다.	4.33
		다양한 배경을 가진 청소년들이 소통과 교류를 통해 긍정적인 자아상을 가지고 자신을 표현하고 타인을 이해함으로써 공감 능력을 획득하며 공동의 선을 위해 책임감을 가지고 규칙을 준수하여 갈등 관계를 극복하고 협력적인 관계를 위한 정서적 토대를 만들 수 있다.	4.25
	협업	협업을 위한 기반 조성	다양성을 존중하는 자세를 배울 수 있다.
오리엔테이션 과정을 통해 팀원들과 소통하며 팀 규칙을 3가지 이상 정한다.			3.92
공동 목표 달성을 위한 협력		다른 문화권 청소년들과 공동의 목표를 향해 협력할 수 있다.	3.92
		다양한 문화적 배경을 가진 친구들과 협력하여 공동의 목표를 달성하는 경험을 쌓을 수 있다.	4.25
		프로그램을 통해 친구들과 함께 문제를 해결하는 방법을 익힌다.	4.00
종합 및 적용		그룹 활동이나 프로젝트에서 청소년이 역할을 분담하고, 상호 지원하며 공동의 목표를 성공적으로 수행할 수 있다.	4.17
		청소년은 서로 다른 문화를 가진 사람들과 함께 활동하거나 문제를 해결하면서 협력하고 긍정적인 관계를 형성할 수 있다.	4.25
	환경문제와 같은 세계가 함께 직면한 글로벌 문제에 관해 협력적으로 대처하는 방안을 마련할 수 있다.	4.00	

④ 모험개척활동의 핵심역량과 목표

모험개척활동의 핵심역량으로는 협업, 의사소통, 창의력 역량 등으로 나타났다. 협업 역량의 목표로 제시된 예시로는 ‘공동의 목표를 향해 다른 사람과 힘을 합쳐 해결하는 경험을 갖는다.(4.17점)’, ‘새로운 환경에서 친구들과 함께 목표를 향해 나아가는 과정에서 서로 협력하는 태도를 기를 수 있다.(4.17점)’, ‘함께 정한 목표를 향해 역할을 나누고 책임 있게 수행하며 서로 돕는다.(4.33점)’, ‘청소년은 여러 사람과 함께 역할을 나누고 의견을 조율하면서 공동의 목표를 위해 협력하는 능력을 기를 수 있다.(4.33점)’ 등이다. 이처럼 제시된 목표들에 대한 전문가 의견을 종합하면, 새로운 환경 속에서 역할 분담과 협력을 통해 공동의 목표를 달성하도록 설계되었다는 점에서 매우 타당하다는 평가를 받았다. 다만, ‘협력의 경험과 태도’ 유목에 제시된 목표들은 사실상 동일한 의미를 반복하고 있어, 내용 중복성을 해소하고 간결하게 정리할 필요가 있다고 하였다. 또한, 협력의 ‘경험’ 자체에 초점을 맞추기보다, 그 경험을 통해 나타나는 ‘문제 해결 과정’이나 ‘구체적인 성과’ 등 관찰 가능한 행동 지표와 연계하여 평가의 실효성을 높이는 방안이 제안되었다.

의사소통 역량의 목표로 제시된 예시로는 ‘활동에 필요한 손 신호·무전 규칙을 익혀 이동 중 안전 정보를 정확히 주고받을 수 있다.(4.08점)’, ‘새로운 환경과 낯선 사람들과의 도전적인 경험 속에서 자신의 의견을 명확하게 표현하고 효과적으로 소통하는 능력을 기를 수 있다.(4.17점)’, ‘청소년은 탐험과 도전의 상황에서 친구와의 갈등 상황 조율, 생각 나누기, 공동의사 결정 과정을 통해 민주적인 시민으로서의 의사결정력을 기를 수 있다.(4.33점)’ 등이다. 전문가들은 의사소통 역량 목표가 ‘손 신호·무전 규칙’과 같이 모험개척활동이라는 특수 상황을 잘 반영하여 명확하게 제시되었다는 점에서 긍정적으로 평가하였다. 그러나 일부 목표 문장이 지나치게 길고 복잡하여 하나의 문장을 2~3개의 간결한 문장으로 나누면 의미 전달력이 더욱 높아질 것이라는 의견이 있었다. 더불어, 활동 과정에서 ‘안전 지침 준수 여부’ 등과 같은 구체적인 관찰 지표를 포함하면 평가의 실효성을 더욱 강화할 수 있을 것이라는 의견이 있었다.

창의력 역량의 목표로 제시된 예시로는 ‘일상적으로 경험하지 못하는 환경에서 현상을 이해하는 새로운 접근법을 찾을 수 있다.(4.17점)’ 등이다. 해당 목표들에 대해 전문가들은 낯선 환경과 예상치 못한 상황 속에서 창의적 문제 해결 능력을 발휘하도록 설계되었다는 점에서 타당성이 매우 높다는 평가를 받았다. 여기서 더 나아가 평가의 실효성을 강화하기 위해, 추상적인 역량 자체보다는 ‘문제 해결을 위한 실제 시도’, ‘아이디어의 적용 및 실행

경험' 등 구체적인 성취 지표와 연계하는 방안이 제안되었다.

종합의견을 취합한 결과, 모험개척활동의 역량 목표들은 전반적으로 활동의 고유한 특성을 잘 반영하여 명확하고 타당하게 제시되었다고 하였다. 향후 목표를 더욱 정교화하는 과정에서 일부 중복되는 내용을 정리하고 긴 문장을 간결하게 수정하는 한편, 각 목표를 실제 활동에서 관찰 가능한 구체적인 행동 지표와 연계한다면, 청소년의 역량 개발 정도를 보다 명확하게 평가하고 피드백하는 데 효과적일 것이라고 하였다.

표 III - 8. 모험개척활동의 역량별 목표로 제시된 예시

역량	유목화	목표 예시	평균
협업	협력의 경험과 태도	공동의 목표를 향해 다른 사람과 힘을 합쳐 해결하는 경험을 갖는다.	4.17
		공동의 목표를 위해 함께 협력하는 경험을 할 수 있다.	4.00
		새로운 환경에서 친구들과 함께 목표를 향해 나아가는 과정에서 서로 협력하는 태도를 기를 수 있다.	4.17
	역할 분담과 책임	함께 도전하는 친구들과 공동목표를 향해 협력할 수 있다.	3.92
		함께 정한 목표를 향해 역할을 나누고 책임 있게 수행하며 서로 돕는다.	4.33
		역할을 분배하고 그 역할에 따른 활동을 책임감 있게 수행했을 때 공동의 목표가 성취됨을 경험하고 사회일원으로서 역할에 대한 의미와 중요성을 알게 된다.	3.92
	종합적 역량	청소년이 팀 활동에서 역할을 분담하고, 서로 지원하며 공동의 목표를 성공적으로 수행할 수 있다.	4.17
		청소년은 여러 사람과 함께 역할을 나누고 의견을 조율하면서 공동의 목표를 위해 협력하는 능력을 기를 수 있다.	4.33
	의사소통	비언어적 및 특수 상황 소통	상대방의 표정과 몸짓을 살피면서 속마음을 이해할 수 있다.
활동에 필요한 손신호·무전 규칙을 익혀 이동 중 안전 정보를 정확히 주고받을 수 있다.			4.08
자기표현 및 의견 조율		다른 사람에게 내가 생각하는 것을 정확하게 전달할 수 있다.	3.83
		새로운 환경과 낯선 사람들과의 도전적인 경험 속에서 자신의 의견을 명확하게 표현하고 효과적으로 소통하는 능력을 기를 수 있다.	4.17
종합적 문제 해결 및 의사 결정		예상치 못한 새로운 환경과 극한 상황 속에서 자신의 의견만 주장하는 것이 아니라 다른 사람의 의견도 수용해서 서로의 의견을 조율하는 과정을 통해 합리적, 효과적으로 문제 상황을 해결하면서 의사 소통 능력의 중요성을 깨닫고 그 기술을 습득할 수 있다.	4.17

역량	유목화	목표 예시	평균
		청소년은 탐험과 도전의 상황에서 친구와의 갈등 상황 조율, 생각 나누기, 공동의사 결정 과정을 통해 민주적인 시민으로서의 의사결정력을 기를 수 있다.	4.33
창의력		새로운 문제해결 방법을 찾아낼 수 있다.	4.00
		문제 상황을 해결하기 위한 다양한 해결책을 제시하고 실천할 수 있다.	4.08
		일상적으로 경험하지 못하는 환경에서 현상을 이해하는 새로운 접근법을 찾을 수 있다.	4.17
		탐험 활동 중 예상치 못한 문제에 직면했을 때, 창의적인 사고를 통해 해결 방안을 모색하고 실행할 수 있다.	4.08

⑤ 문화예술활동의 핵심역량과 목표

문화예술활동의 핵심역량으로는 창의력, 사회정서, 의사소통, 진로개발 역량 등으로 나타났다. 창의력 역량의 목표로 제시된 예시로는 ‘다양한 예술적 표현과 문화적 경험을 통해 고정관념에서 벗어나 사고할 수 있다.(4.25점)’, ‘다양한 문화적 경험을 바탕으로 새로운 예술적 아이디어를 창출하고, 자신만의 창의적인 방식으로 표현할 수 있다.(4.25점)’, ‘예술적 상상력을 활용한 창의적인 창조 활동을 통해 심미적인 만족감을 경험할 수 있다.(4.27점)’ 등이다. 이처럼 제시된 목표들에 대한 전문가 의견을 종합하면, 문화예술 경험을 통한 자유로운 발상과 표현을 지향한다는 점에서 긍정적으로 평가되었다. 다만, 문화예술을 단순히 ‘관람·체험’하는 것과 실제 결과물을 ‘창작·적용’하는 것은 다른 차원의 활동이므로 이를 구분할 필요가 있다는 제언이 있었다. 또한, ‘심미적 만족감’과 같은 내면적 경험을 넘어, 실제 ‘활동 결과물’이나 ‘창작 과정 관찰’ 등 구체적인 성취 지표와 연계하여 평가의 실효성을 높여야 한다는 의견이 제시되었다.

사회정서 역량의 목표로 제시된 예시로는 ‘다양한 문화예술활동을 통해 자신의 생각과 감정을 발견하며 스스로를 알아가는 기회를 가질 수 있다.(4.33점)’, ‘청소년은 예술을 통해 친구와 감정을 나누고 함께 즐기는 경험을 통해 정서적 유대감을 높일 수 있다.(4.33점)’, ‘청소년이 예술활동 속에서 감정을 표현·조절하고, 타인과 긍정적인 상호작용을 하며 공동체 의식을 형성할 수 있다.(4.67점)’ 등이다. 전문가들은 예술을 매개로 한 감정 표현과 상호작용을 다룬다는 점에서 타당성이 높다고 하였다.

의사소통 역량의 목표로 제시된 예시로는 ‘비언어적 방법으로 자신의 생각을 표현할

수 있다.(4.33점), '내가 만든 작품의 의도와 느낌을 알기 쉽게 설명할 수 있다.(4.33점)', '다양한 예술적 표현을 통해 자신을 드러내고, 다른 사람들의 작품을 이해하며 소통하는 능력을 기를 수 있다.(4.42점)', '언어적 활동을 통해서만 아니라 예술적 활동을 통해서 자신의 감정을 표현하고 타인의 감정을 이해하고 공감하며 소통하는 경험을 할 수 있다.(4.42점)' 등이다. 전문가들은 의사소통 역량 목표 역시 사회정서 역량과 마찬가지로 타당성이 높다고 하였고, 작품 중심의 의도 전달과 해석 경험을 포함한 목표는 실효성이 높다고 하였다.

진로개발 역량의 목표로 제시된 예시로는 '예술 활동을 통해 자신의 흥미와 적성을 발견할 수 있다.(4.25점)' 등이다. 해당 목표들에 대해 전문가들은 대부분 '흥미와 적성을 발견한다'는 수준에서 유사한 의미를 반복하고 있어 내용이 빈약하다는 비판이 제기되었다. 따라서 목표의 실효성을 높이기 위해, '멘토링', '직업 체험', '프로젝트 기반 활동' 등과 연계된 구체적인 목표 설정이 필요하다고 하였다.

전문가들의 종합의견을 취합한 결과, 문화예술활동의 목표들은 전반적으로 타당성이 높으나 진로개발 영역의 목표는 보완이 필요하다고 하였다. 또한, 대부분의 역량 목표가 내면의 '경험'이나 '태도'에 머물러 있어, 이를 '관찰 가능한 행동'이나 '성과'와 연계하여 평가의 실효성을 확보해야 한다고 하였다.

표 III - 9. 문화예술활동의 역량별 목표로 제시된 예시

역량	유목화	목표 예시	평균
창의력	발상의 전환 및 아이디어 생성	기존의 것에서 탈피하여 참신하고 독특한 아이디어를 만들어낼 수 있다.	3.83
		다양한 예술적 표현과 문화적 경험을 통해 고정관념에서 벗어나 사고할 수 있다.	4.25
		청소년은 자유로운 발상과 상상력을 바탕으로 새로운 아이디어나 작품을 만들 수 있다.	4.17
	창의적 표현 및 적용	다양한 문화적 경험을 바탕으로 새로운 예술적 아이디어를 창출하고, 자신만의 창의적인 방식으로 표현할 수 있다.	4.25
		예술적 표현을 통해 감수성을 기르고 창의적인 표현 방식을 구성한다.	3.92
		주제나 재료를 바꿔 보며 나만의 방식으로 작품을 완성한다.	4.08
종합적 역량	청소년이 다양한 문화예술 활동을 통해 독창적인 아이디어를 표현하고	4.25	

역량	유목화	목표 예시	평균
	및 태도	문제를 새로운 방식으로 접근할 수 있다.	4.27
		예술적 상상력을 활용한 창의적인 창조 활동을 통해 심미적인 만족감을 경험할 수 있다.	
사회정서	자기 이해 및 표현	다양한 문화예술활동을 통해 자신의 생각과 감정을 발견하며 스스로를 알아가는 기회를 가질 수 있다.	4.33
		자신의 감정을 표현하는 방법을 배울 수 있다.	4.25
	타인 공감 및 관계 형성	예술적 표현을 통해 나타난 감정을 정확하게 이해할 수 있다.	3.92
		청소년은 예술을 통해 친구와 감정을 나누고 함께 즐기는 경험을 통해 정서적 유대감을 높일 수 있다.	4.33
	종합적 역량 및 웰빙	청소년이 예술활동 속에서 감정을 표현·조절하고, 타인과 긍정적인 상호작용을 하며 공동체 의식을 형성할 수 있다.	4.67
		예술활동을 통해 스트레스를 해소하고 생활의 안정감을 높인다.	4.25
의사소통	비언어적·예술적 표현	비언어적 방법으로 자신의 생각을 표현할 수 있다.	4.33
		내가 만든 작품의 의도와 느낌을 알기 쉽게 설명할 수 있다.	4.33
	상호작용 및 공감	다양한 예술적 표현을 통해 자신을 드러내고, 다른 사람들의 작품을 이해하며 소통하는 능력을 기를 수 있다.	4.42
		종합적 역량	청소년이 예술적 경험을 통해 자신의 생각과 감정을 타인에게 효과적으로 전달하고, 상대방의 표현을 이해하며 소통할 수 있다.
	언어적 활동을 통해서만 아니라 예술적 활동을 통해서 자신의 감정을 표현하고 타인의 감정을 이해하고 공감하며 소통하는 경험을 할 수 있다.		4.42
	진로개발		예술 활동을 통해 자신의 흥미와 적성을 발견할 수 있다.
다양한 문화예술활동을 통해 진로를 탐색하는 데 있어 진로 탐색의 장을 확장시킬 수 있다.			4.17
문화예술활동 관련 진로 탐색을 할 수 있다.			3.92
내가 관심있어 하는 문화예술활동에 대해 이해할 수 있다.			3.83

⑥ 봉사활동의 핵심역량과 목표

봉사활동의 핵심역량으로는 협업, 의사소통, 사회정서 역량 등으로 나타났다. 협업 역량의 목표로 제시된 예시로는 ‘공동체의 문제가 개인의 활동만으로는 해결할 수 없는 것이란 것을 배우고 실제 다른 사람과의 협력을 통해 문제를 개선하는 경험을 할 수 있다.(4.33점)’, ‘혼자서는 해결할 수 없는 문제를 협업을 통해 해결함으로써 자기 효능감을 높인다.(4.33점)’, ‘공동체/지역 사회 문제에 관심을 가지고 해결하려 노력하는 과정을 통해 타인과 협력하고 연대하는 태도를 기를 수 있다.(4.42점)’, ‘청소년이 다양한 구성원과 협력하여 공동의 목표를 달성하고, 팀워크와 조직 내 역할 수행 능력을 강화할 수 있다.(4.42점)’ 등이다.

의사소통 역량의 목표로 제시된 예시로는 ‘청소년은 공동체의 문제를 해결하기 위해 자신의 의견을 나누고 다른 사람의 말을 존중하며 들을 수 있다.(4.25점)’, ‘지역사회 구성원들과의 소통을 통해 공동체의 문제를 파악하고, 자신의 의견을 효과적으로 전달하는 능력을 기를 수 있다.(4.33점)’, ‘청소년이 자신의 생각과 정보를 효과적으로 전달하고, 타인의 의견을 경청하며 상호 이해를 도모할 수 있다.(4.33점)’ 등이다.

사회정서 역량의 목표로 제시된 예시로는 ‘어려운 상황에 있는 사람들에게 어떤 도움이 필요한지를 알 수 있다.(4.17점)’, ‘청소년은 도움이 필요한 사람의 입장에서 생각하며 공감하는 태도를 실천할 수 있다.(4.17점)’, ‘자신이 속한 공동체의 문제에 관심을 가지고 적극적으로 해결하고자 하는 태도를 갖는다.(4.25점)’, ‘청소년이 타인을 이해하고 공감하며, 긍정적 관계를 형성하고 책임감 있는 시민으로 성장할 수 있다.(4.33점)’ 등이다.

봉사활동 목표들에 대한 전문가 의견은 전반적으로 활동의 취지를 잘 반영하여 타당성이 매우 높다고 하였다. 다만 구체적인 사례를 제시, 즉 상황에 따른 행동 지표를 명시하면 검증이 보다 용이할 것이라는 의견이 있었다.

표 III-10. 봉사활동의 역량별 목표로 제시된 예시

역량	유목화	목표 예시	평균
협업	협력의 경험과 가치 인식	공동체의 문제가 개인의 활동만으로는 해결할 수 없는 것이란 것을 배우고 실제 다른 사람과의 협력을 통해 문제를 개선하는 경험을 할 수 있다.	4.33
		봉사자들과 협력하여 성취되는 과업을 통해 협업의 가치를 알게 되고 이를 활용하여 다른 과업들도 설계할 수 있다.	4.00

역량	유목화	목표 예시	평균
공통 목표를 위한 협력적 참여		혼자서는 해결할 수 없는 문제를 협업을 통해 해결함으로써 자기 효능감을 높인다.	4.33
		지역사회의 문제해결을 위해 협동적으로 참여할 수 있다.	4.00
		봉사활동을 함께하는 친구들과 협력하여, 지역사회 문제 해결이라는 공동 목표를 위해 기여할 수 있다.	4.08
		공동체/지역 사회 문제에 관심을 가지고 해결하려 노력하는 과정을 통해 타인과 협력하고 연대하는 태도를 기를 수 있다.	4.42
		함께하는 봉사자들과 정해진 봉사 과제를 협력하여 끝까지 완수한다.	4.00
종합적 역량		청소년이 다양한 구성원과 협력하여 공동의 목표를 달성하고, 팀워크와 조직 내 역할 수행 능력을 강화할 수 있다.	4.42
		청소년은 봉사나 캠페인 활동에서 나의 책임을 다하며 공동의 성과에 기여할 수 있다.	4.25
의사소통	경청 및 공감적 소통	봉사의 대상자가 원하는 바를 잘 이해하고 정확히 확인해 반영한다.	4.17
		청소년은 공동체의 문제를 해결하기 위해 자신의 의견을 나누고 다른 사람의 말을 존중하며 들을 수 있다.	4.25
	의견 표현 및 관계 형성	지역사회 구성원들과의 소통을 통해 공동체의 문제를 파악하고, 자신의 의견을 효과적으로 전달하는 능력을 기를 수 있다.	4.33
		지역의 문제를 해결하기 위해 친구 또는 동료들과 대화하는 방법을 익힌다.	3.92
	종합적 역량	청소년이 자신의 생각과 정보를 효과적으로 전달하고, 타인의 의견을 경청하며 상호 이해를 도모할 수 있다.	4.33
		봉사활동에 참여하는 사람들과 지원을 받는 사람들이 공동체적 관계를 형성할 수 있는 소통과 공감 능력을 획득하여 다른 관계의 확장에도 도움을 받을 수 있다.	4.08
사회정서	공감 및 타인 이해	어려운 상황에 있는 사람들에게 어떤 도움이 필요한지를 알 수 있다.	4.17
		청소년은 도움이 필요한 사람의 입장에서 생각하며 공감하는 태도를 실천할 수 있다.	4.17
	공동체 의식 및 시민적 태도	봉사활동을 통해 타인을 배려하고 더불어 살아가는 삶의 가치를 깨닫고, 긍정적인 사회정서를 함양할 수 있다.	4.00
		자신이 속한 공동체의 문제에 관심을 가지고 적극적으로 해결하고자 하는 태도를 갖는다.	4.25
	자아 성장 및 효능감	봉사활동을 통해 자아효능감을 경험하고 지역사회에 대한 소속감과 공동체 의식을 함양할 수 있다.	4.25
		자원봉사활동을 통해 스스로를 돌아보고 자존감을 높인다.	3.83
종합적 역량		청소년이 타인을 이해하고 공감하며, 긍정적 관계를 형성하고 책임감 있는 시민으로 성장할 수 있다.	4.33

⑦ 진로직업활동의 핵심역량과 목표

진로직업활동의 핵심역량으로는 진로개발, 비판적 사고, 사회정서 역량 등으로 나타났다. 진로개발 역량의 목표로 제시된 예시로는 ‘청소년은 나의 흥미, 강점, 가치관 등을 이해하고 진로와 연결 지을 수 있다.(4.42점)’, ‘여러가지 직업을 체험하는 기회를 접해봄으로써 다양한 직업의 세계를 탐구해 볼 수 있다.(4.58점)’, ‘자신의 적성과 흥미에 맞는 다양한 직업을 탐색하고, 구체적인 미래 진로 계획을 수립할 수 있다.(4.42점)’, ‘청소년이 자기 주도적으로 진로 목표를 설정하고, 필요한 역량과 경험을 계획하며 실천할 수 있다.(4.33점)’ 등이다. 전문가들은 진로개발 역량 목표에 대하여 ‘자기 이해’나 ‘직업 세계 탐색’과 관련된 목표들은 긍정적으로 평가하였다. 그러나, ‘진로 설계 및 계획 수립’ 유목에 제시된 목표들은 일회성 체험 활동으로 달성하기에는 지나치게 높은 수준이라는 비판이 제기되었다. 청소년이 단기 활동만으로 진로를 ‘결정’하거나 ‘구체적인 계획을 수립’하기는 현실적으로 어렵다는 것이다. 또한, 해당 유목의 목표들은 거의 동일한 의미를 반복하고 있어 중복성이 높다는 지적도 있었다.

비판적 사고 역량의 목표로 제시된 예시로는 ‘청소년은 다양한 직업 세계를 분석하고 직업별 특성과 조건을 비교할 수 있다.(4.42점)’ 등이다. 이에 대해 전문가들은 사회 변화에 따른 직업 세계를 인지하도록 유도한다는 점에서 적절하다고 평가하였다. 그러나 ‘직업 세계의 변화를 추론한다’와 같은 표현은 다소 추상적이라고 지적하였다. ‘합리적인 진로 결정’이라는 표현 역시 활동의 성격에 비해 과도한 기대를 담고 있다는 의견도 있었다. 이에 대해 ‘산업 트렌드 분석’, ‘직업인 인터뷰’ 등 구체적인 활동과 연계하여 목표를 명시하면 타당성을 더욱 높일 수 있다고 하였다.

사회정서 역량의 목표로 제시된 예시로는 ‘청소년은 자신의 진로에 대해 긍정적 태도로 탐색하며 감정을 인식하고 조절하는 능력, 다른 사람과 소통하고 공감하는 태도, 목표 달성을 위한 책임 있는 행동을 기를 수 있다.(4.33점)’ 등이다. 전문가들은 진로 탐색 과정에서 필요한 내면적 역량을 다룬다는 점에서 긍정적으로 평가하였다. 다만, ‘자신의 위치를 탐색한다’와 같은 용어는 의미가 모호하다는 지적이 있었으며, 감정 인식이나 공감 능력과 같이 측정이 어려운 역량에 대해서는 ‘활동 전후 성찰지 작성’, ‘멘토와의 피드백’ 등 구체적인 평가 방안을 함께 제시하여 목표 달성의 실효성을 보완해야 한다는 제언이 있었다.

전문가들은 진로직업활동의 핵심역량 목표가 청소년의 진로탐색에 대한 적합한 항목들

로 설정되었으나 전반적으로 추가 항목들이 필요해보인다고 하였다. 특히 청소년 발달 수준과 개별 특성을 고려한 맞춤형 활동 연계가 필요하며, 구체적 사례와 평가 지표를 포함하여야 한다고 하였다.

표 III- 11. 진로직업활동의 역량별 목표로 제시된 예시

역량	유목화	목표 예시	평균
진로개발	자기 이해 및 흥미/적성 발견	청소년은 나의 흥미, 강점, 가치관 등을 이해하고 진로와 연결 지을 수 있다.	4.42
		다양한 직업 체험을 통해 자신의 적성과 흥미를 발견한다.	4.25
		다양한 직업 체험을 통해 이전에 몰랐던 자신의 적성과 흥미를 재발견할 수 있으며 이를 진로와 연계하여 계획하는 계기를 마련할 수 있다.	4.33
	직업 세계 탐색	여러가지 직업을 체험하는 기회를 접해봄으로써 다양한 직업의 세계를 탐구해 볼 수 있다.	4.58
	진로 설계 및 계획 수립	자신의 적성과 흥미에 맞는 다양한 직업을 탐색하고, 구체적인 미래 진로 계획을 수립할 수 있다.	4.42
		다양한 직업을 체험하며 자신의 진로를 설계할 수 있다.	4.08
		자신의 진로를 구체적으로 설계할 수 있다.	3.92
		내가 원하는 직업(진로)를 탐색하고 결정할 수 있다.	3.67
		활동을 통해 관심 직업 2가지를 정해본다.	4.00
	종합적 역량	청소년이 자기 주도적으로 진로 목표를 설정하고, 필요한 역량과 경험을 계획하며 실천할 수 있다.	4.33
비판적 사고	청소년은 다양한 직업 세계를 분석하고 직업별 특성과 조건을 비교할 수 있다.	4.42	
	사회의 변화에 따른 직업 세계의 변화를 추론할 수 있다.	4.00	
	자신의 직접적 소질에 대해 새로운 관점으로 바라보고 이해할 수 있다.	3.83	
	청소년이 다양한 직업 정보를 비판적으로 평가하고, 장단점을 분석하여 합리적인 진로 결정을 내릴 수 있다.	4.25	
사회정서	다양한 직업 체험 및 사회적 관계 속에서 자신의 위치를 탐색하는 과정을 통해 긍정적인 사회정서를 함양할 수 있다.	4.00	
	내가 희망하는 진로 직업을 말할 수 있고 이해하기 쉽게 설명할 수 있다.	3.92	
	자신의 적성과 기질 및 흥미 등을 발견할 수 있으며 직업과 연계하여 타인의 요구와 관점을 고려하는 안목을 개발할 수 있다.	4.08	
	청소년은 자신의 진로에 대해 긍정적 태도로 탐색하며 감정을 인식하고 조절하는 능력, 다른 사람과 소통하고 공감하는 태도, 목표 달성을 위한 책임 있는 행동을 기를 수 있다.	4.33	

⑧ 환경보존활동의 핵심역량과 목표

환경보존활동의 핵심역량으로는 비판적 사고, 협업, 사회정서 역량 등으로 나타났다. 비판적 사고 역량의 목표로 제시된 예시로는 ‘환경문제에 대한 올바른 인식과 현황 파악 (4.08점)’, ‘환경보존활동을 통해 나의 일상생활이 환경에 어떤 영향을 미치는지 성찰할 수 있다.(4.50점)’, ‘환경문제에 대해 객관적 자료를 근거로 판단하고 평가할 수 있다.(4.08 점)’ 등이다. 전문가들은 비판적 사고 역량 목표가 문제 인식과 원인 파악을 유도한다는 점에서 긍정적으로 평가하였다. 그러나 청소년에게 ‘실행 가능한 대안’이나 ‘해결책’을 직접 만들도록 요구하는 것은 단기 활동으로 달성하기에 무리가 있다는 비판이 제기되었다. 목표의 수준을 ‘새로운 해결책 제시’에서 ‘다양한 해결 사례 분석 및 비교’로 현실화할 필요가 있다. 또한, ‘법을 찾아낼 수 있다’는 목표는 의미가 불분명하여 대부분의 전문가가 이해하기 어렵다고 지적하여 전면적인 수정이 요구된다. ‘1가지 이상’과 같이 구체적인 수치를 제시하는 경우, 그 기준에 대한 명확한 근거 제시가 필요하다는 의견도 있었다.

협업 역량의 목표로 제시된 예시로는 ‘환경 문제 해결을 위해 여러 사람의 협력이 필요함을 배울 수 있다.(4.25점)’, ‘환경문제는 공동체적 관점에서 목표를 인식하고 해결을 위한 방안들이 협력적으로 실천되었을 때 성취된다는 것을 경험할 수 있다.(4.25점)’, ‘청소년이 공동 목표를 위해 의견을 조율하고, 서로의 역량을 결합하여 문제를 해결할 수 있다.(4.25 점)’ 등이다. 전문가들은 환경 문제를 공동체적으로 접근하도록 한다는 점에서 바람직하다는 평가를 하였다. 다만, ‘협력 과정 및 기술 습득’과 같이 다소 추상적인 목표는 ‘팀 프로젝트’, ‘역할 분담’, ‘의견 조율 워크숍’ 등 구체적인 활동과 연계할 것을 제안하였다.

사회정서 역량의 목표로 제시된 예시로는 ‘우리가 살아가는 지구 환경의 중요성을 인식하고 환경 문제를 해결하고자 하는 태도를 갖는다.(4.25점)’, ‘청소년은 자연과 생명체에 대한 공감과 책임감을 느끼고 행동할 수 있다.(4.25점)’, ‘환경 보호 활동에 자발적으로 참여하는 과정에서 공동체에 대한 소속감을 느끼고, 책임감 있는 사회 구성원으로서의 긍정적 사회정서를 함양할 수 있다.(4.42점)’, ‘환경의 소중함을 알고 주변에 알리며 일상에서 환경보호를 실천할 수 있다.(4.33점)’ 등이다. 해당 목표들에 대해 전문가들은 환경 보호 태도를 내면화하고, ‘캠페인 참여’, ‘실천 계획 작성’ 등 구체적인 활동을 포함하여야 한다고 하였다. 또한, ‘공동체 의식’과 ‘책임감 형성 목표’는 그룹 활동, 협력 프로젝트와 연결하면 효과적일 것이라는 의견이 제시되었다. 일부 비슷한 내용의 목표가 반복된다는 지적도 있었다.

표 III - 12. 환경보존활동의 역량별 목표로 제시된 예시

역량	유목화	목표 예시	평균
비판적 사고	환경 문제 인식 및 이해	환경문제에 대한 올바른 인식과 현황 파악	4.08
		자연환경의 중요성과 환경오염 문제에 대해 비판적으로 사고하고, 지속 가능한 삶을 위한 실천 방안을 탐색할 수 있다.	4.00
	원인 분석 및 성찰	환경 문제를 직시하며 그 원인을 분석하고 이에 따른 해결 방안을 사고하는 경험을 얻을 수 있다.	4.00
		청소년은 환경 문제의 원인과 영향을 분석하고 지속 가능한 해결 방법을 스스로 판단할 수 있다.	4.17
	객관적 평가 및 대안 제시	환경보존활동을 통해 나의 일상생활이 환경에 어떤 영향을 미치는지 성찰할 수 있다.	4.50
		환경문제에 대해 객관적 자료를 근거로 판단하고 평가할 수 있다.	4.08
		청소년이 환경 문제를 정확히 이해하고, 실천 가능한 해결책을 스스로 도출할 수 있다.	4.00
	지역 환경문제를 해결할 수 있는 실행 가능한 대안을 1가지 이상 만든다.	4.00	
	법을 찾아낼 수 있다.	2.42	
협업	협력의 필요성 및 가치 인식	환경 문제 해결을 위해 여러 사람의 협력이 필요함을 배울 수 있다.	4.25
		환경문제가 모두의 문제이며 지속적이고 미래에도 영향을 주는 것을 인식하게 함	4.08
		환경문제는 공동체적 관점에서 목표를 인식하고 해결을 위한 방안들이 협력적으로 실천되었을 때 성취된다는 것을 경험할 수 있다.	4.25
	협력 과정 및 기술 습득	환경문제 해결을 위해 다양한 사람들과 협력할 수 있다.	4.08
		청소년이 공동 목표를 위해 의견을 조율하고, 서로의 역량을 결합하여 문제를 해결할 수 있다.	4.25
	협력을 통한 성과 창출	협업을 통한 문제해결 및 환경오염 예방 등의 대안 마련	3.67
사회정서	정서적 교감 및 가치 내면화	우리가 살아가는 지구 환경의 중요성을 인식하고 환경 문제를 해결하고자 하는 태도를 갖는다.	4.25
		청소년은 자연과 생명체에 대한 공감과 책임감을 느끼고 행동할 수 있다.	4.25
	공동체 의식 및 책임감 형성	청소년이 자연과 공동체를 존중하며, 환경 보호를 위한 책임감 있는 태도를 형성할 수 있다.	4.33
		환경 보호 활동에 자발적으로 참여하는 과정에서 공동체에 대한 소속감을 느끼고, 책임감 있는 사회 구성원으로서의 긍정적 사회정서를 함양할 수 있다.	4.42
	주도적 실천 및 확산	활동을 통해 배운 환경 실천 습관을 1가지를 정하고 실천한다.	4.17
환경의 소중함을 알고 주변에 알리며 일상에서 환경보호를 실천할 수 있다.		4.33	

⑨ 자기(인성)계발활동의 핵심역량과 목표

자기(인성)계발활동의 핵심역량으로는 의사소통, 사회정서, 협업 역량 등으로 나타났다. 의사소통 역량의 목표로 제시된 예시로는 ‘청소년이 자신의 감정과 생각을 효과적으로 표현하며, 타인과의 건강한 의사소통을 실천할 수 있다.(4.42점)’, ‘타인의 마음을 이해하고 공감할 수 있다.(4.25점)’, ‘타인의 생각과 태도에 관심을 가지고 배려와 존중의 태도로 대할 수 있다.(4.25점)’, ‘자기계발활동을 하면서 타자와 의사소통하며 서로의 생각과 느낌을 나눌 수 있다.(4.17점)’, ‘자신의 감정, 태도, 행동을 조절하며 타인과 상호 존중 및 배려를 바탕으로 긍정적인 관계를 형성하는 의사소통 능력을 기를 수 있다.(4.17점)’, ‘청소년은 상황에 맞는 표현을 사용해 갈등 없이 조율하고 합의할 수 있다.(4.08점)’ 등이다. 전문가들은 ‘친구 사귀기 미션을 통해 평소 친하지 않은 친구와 10분 이상 이야기해본다.’와 같은 경우 일부 청소년에게 어렵거나 제한적일 것이라고 지적하였다.

사회정서 역량의 목표로 제시된 예시로는 ‘자기계발활동을 통해 자기 자신의 감정, 태도, 행동을 성찰하는 능력과 태도를 기를 수 있다.(4.33점)’, ‘자신의 감정을 정확하게 이해하고, 책임감 있게 행동할 수 있다.(4.33점)’, ‘자기 이해 및 성찰을 통해 자아 존중감을 높이고, 사회적 관계 속에서 긍정적 사회 행동을 실천하는 능력을 함양할 수 있다.(4.42점)’, ‘청소년이 자신의 감정을 이해하고 조절하며, 타인과의 관계에서 공감과 배려를 실천할 수 있다.(4.50점)’ 등이다. 전문가들은 ‘매 회 새로운 친구 칭찬’와 같은 경우 일부 청소년에게 제한적일 것이라고 지적하였다. 또한 공동체 의식의 중요성을 알기 위한 추가적인 평가목표 설정이 필요하다고 하였다.

협업 역량의 목표로 제시된 예시로는 ‘타인에 대한 배려와 존중을 바탕으로 협동적 노력을 할 수 있다.(4.42점)’, ‘정적인 사회적 행동 요령을 습득하고 생각과 의견이 다른 사람과 함께 작업하는 능력을 배울 수 있다.(4.50점)’, ‘공동체 활동에서 타인의 감정을 이해하고 배려하며 협력하는 과정을 통해 사회적 관계를 원만하게 형성하는 능력을 배양할 수 있다.(4.50점)’, ‘청소년은 협동 중 발생하는 갈등을 조정하고, 서로 도우며 문제를 해결할 수 있다.(4.25점)’ 등이다. 전문가들은 ‘팀 미션에서 역할 완수’와 같은 경우 일부 청소년에게 제한적일 것이라고 지적하였다.

이외에도 자기(인성)계발활동의 목표로 자기 개발을 통한 공동체의식 함양으로 확대될 수 있는 중간연결 단계의 항목추가가 필요하다고 하였으며, 역할 놀이, 그룹 토론, 성찰 활동 등 구체적인 활동과 연계하는 목표 제시를 제안하였다.

표 III - 13. 자기(인성)계발활동의 역량별 목표로 제시된 예시

역량	유목화	목표 예시	평균
의사소통	자기 이해 및 표현	자신의 감정과 가치관을 이해하고 타인을 존중하는 자세를 배울 수 있다.	4.25
		청소년이 자신의 감정과 생각을 효과적으로 표현하며, 타인과의 건강한 의사소통을 실천할 수 있다.	4.42
	타인 이해 및 공감	타인의 마음을 이해하고 공감할 수 있다.	4.25
		타인의 생각과 태도에 관심을 가지고 배려와 존중의 태도로 대할 수 있다.	4.25
	관계 형성 및 상호작용 기술	자기 인식을 통한 타인 인식으로 확장하여 원만한 의사소통 기술을 구사할 수 있다.	4.08
		자기계발활동을 하면서 타자와 의사소통하며 서로의 생각과 느낌을 나눌 수 있다.	4.17
		자신의 감정, 태도, 행동을 조절하며 타인과 상호 존중 및 배려를 바탕으로 긍정적인 관계를 형성하는 의사소통 능력을 기를 수 있다.	4.17
		자신에 대한 이해와 성찰이 타인과 공유되고 공감과 지지를 얻을 때 자아존중감이 획득될 수 있다.	3.83
	갈등 해결 및 실천	상대방의 기분이 상하지 않게 대화하는 방법을 익힌다.	4.00
		청소년은 상황에 맞는 표현을 사용해 갈등 없이 조율하고 합의할 수 있다.	4.08
친구 사귀기 미션을 통해 평소 친하지 않은 친구와 10분 이상 이야기해 본다.		3.67	
사회정서	자기 이해 및 성찰	자기계발활동을 통해 자기 자신의 감정, 태도, 행동을 성찰하는 능력과 태도를 기를 수 있다.	4.33
		자신의 감정을 정확하게 이해하고, 책임감 있게 행동할 수 있다.	4.33
		자신의 감정과 욕구를 정확하게 파악하고 사회적으로 인정받을 수 있는 방법으로 해결할 수 있다.	4.08
	긍정적 자아 형성	자기 이해 및 성찰을 통해 자아 존중감을 높이고, 사회적 관계 속에서 긍정적 사회 행동을 실천하는 능력을 함양할 수 있다.	4.42
		자기 자신에 대한 이해와 성찰이 타인에 의해 존중받을 때 긍정적 자아상이 확립될 수 있다.	3.92
	사회적 관계 기술 및 실천	청소년이 자신의 감정을 이해하고 조절하며, 타인과의 관계에서 공감과 배려를 실천할 수 있다.	4.50
상호 이해와 배려를 바탕으로 한 타인과의 관계 형성이 사회성을 함양		4.00	

역량	유목화	목표 예시	평균
		시키는 데 도움이 될 수 있다.	3.83
		갈등 상황을 해결하는 능력을 기를 수 있다.	
		청소년은 친구와의 갈등을 평화롭게 해결하고 좋은 관계를 유지할 수 있다.	3.83
		매 회 활동마다 새로운 친구 1명의 장점을 발견하여 칭찬한다.	3.67
공동체 의식 및 가치관 형성		공동체 의식의 중요성을 알게 된다.	3.92
		자기이해 및 성찰을 통한 사회 가치관을 정립한다.	3.75
협업	협업을 위한 태도 형성	타인에 대한 배려와 존중을 바탕으로 협동적 노력을 할 수 있다.	4.42
		활동을 통해 일상에서 친구들에게 배려하는 자세를 알게 된다.	4.08
	협업 과정 및 기술 습득	긍정적인 사회적 행동 요령을 습득하고 생각과 의견이 다른 사람과 함께 작업하는 능력을 배울 수 있다.	4.50
		공동체 활동에서 타인의 감정을 이해하고 배려하며 협력하는 과정을 통해 사회적 관계를 원만하게 형성하는 능력을 배양할 수 있다.	4.50
	협업을 통한 문제 해결 및 실천	청소년은 협동 중 발생하는 갈등을 조정하고, 서로 도우며 문제를 해결할 수 있다.	4.25
		팀 미션에서 한 가지 이상 역할을 맡아 끝까지 완수한다.	4.00

⑩ 청소년활동 영역별 우선순위 핵심역량 목표 샘플안

상기의 결과를 토대로 도출된 청소년활동 영역별 우선순위 핵심역량 목표 샘플안 중에서 타당도 평점이 가장 높은 목표만 정리하면 다음 <표 III-14>와 같다.

표 III-14. 청소년활동 영역별 우선순위 핵심역량 목표 샘플안

활동 영역	역량	목표 샘플안
건강 보건 활동	사회정서	• 청소년이 자신의 건강 상태를 자각하고, 스트레스나 위험 상황에서 적절히 대처하며, 또래와 긍정적 관계를 유지할 수 있다.
	의사소통	• 건강 문제에 대해 친구, 가족, 교사와 효과적으로 소통하며, 필요한 지원과 정보를 주고받을 수 있다.
	비판적 사고	• 자신의 정신 및 신체적 건강을 해칠 수 있는 위험 요인을 파악할 수 있다.

활동 영역	역량	목표 샘플안
	협업	<ul style="list-style-type: none"> 다양한 신체 활동을 통해 친구들과 의견을 나누며 협력하는 자세를 기를 수 있다.
과학 정보 활동	디지털 문해력	<ul style="list-style-type: none"> 디지털 환경에서 정보 활용 능력의 개발을 통해 필요한 정보들을 찾아 해석하고 이를 목표에 맞게 적재적소에 활용할 수 있다.
	비판적 사고	<ul style="list-style-type: none"> 정보의 진실성, 오류, 편향성을 스스로 평가하고, 과학적 근거에 따라 합리적인 결론을 도출할 수 있다.
	창의력	<ul style="list-style-type: none"> 일상생활에서 접하기 어려운 다양한 정보를 접하며 다양한 관점과 시각을 익힐 수 있다. 기존 자료와 정보를 활용하여 새로운 아이디어를 만들고, 창의적인 방법으로 문제를 해결할 수 있다.
교류 활동	의사소통	<ul style="list-style-type: none"> 문화가 다른 지역 청소년들과의 교류를 통해 다름을 인정하고 상대방의 입장을 공감하는 태도를 갖는다. 서로의 문화적 다양성을 이해하고 존중하는 의사소통 능력을 기를 수 있다.
	사회정서	<ul style="list-style-type: none"> 서로의 문화적 차이를 존중하고 배려하는 태도를 기를 수 있다. 청소년은 나와 다른 문화, 지역, 배경을 가진 사람들을 존중하고 다양성을 이해하며 편견 없이 받아들이는 태도를 기를 수 있다. 청소년이 타인의 감정을 이해하고 갈등 상황에서도 긍정적으로 대처하며, 건강한 사회적 관계를 형성할 수 있다.
	협업	<ul style="list-style-type: none"> 다양한 문화적 배경을 가진 친구들과 협력하여 공통의 목표를 달성하는 경험을 쌓을 수 있다. 청소년은 서로 다른 문화를 가진 사람들과 함께 활동하거나 문제를 해결하면서 협력하고 긍정적인 관계를 형성할 수 있다.
모험 개척 활동	협업	<ul style="list-style-type: none"> 함께 정한 목표를 향해 역할을 나누고 책임 있게 수행하며 서로 돕는다. 청소년은 여러 사람과 함께 역할을 나누고 의견을 조율하면서 공동의 목표를 위해 협력하는 능력을 기를 수 있다.
	의사소통	<ul style="list-style-type: none"> 청소년은 탐험과 도전의 상황에서 친구들과의 갈등 상황 조율, 생각 나누기, 공동의사 결정 과정을 통해 민주적인 시민으로서의 의사결정력을 기를 수 있다.
	창의력	<ul style="list-style-type: none"> 일상적으로 경험하지 못하는 환경에서 현상을 이해하는 새로운 접근법을 찾을 수 있다.
문화 예술 활동	창의력	<ul style="list-style-type: none"> 예술적 상상력을 활용한 창의적인 창조 활동을 통해 심미적인 만족감을 경험할 수 있다.
	사회정서	<ul style="list-style-type: none"> 청소년이 예술활동 속에서 감정을 표현·조절하고, 타인과 긍정적인 상호작용을 하며 공동체 의식을 형성할 수 있다.
	의사소통	<ul style="list-style-type: none"> 다양한 예술적 표현을 통해 자신을 드러내고, 다른 사람들의 작품을 이해하며 소통하는 능력을 기를 수 있다. 언어적 활동을 통해서만 아니라 예술적 활동을 통해서 자신의 감정을

활동 영역	역량	목표 샘플안
		표현하고 타인의 감정을 이해하고 공감하며 소통하는 경험을 할 수 있다.
	진로개발	<ul style="list-style-type: none"> 예술 활동을 통해 자신의 흥미와 적성을 발견할 수 있다.
봉사 활동	협업	<ul style="list-style-type: none"> 공동체/지역 사회 문제에 관심을 가지고 해결하려 노력하는 과정을 통해 타인과 협력하고 연대하는 태도를 기를 수 있다. 청소년이 다양한 구성원과 협력하여 공동의 목표를 달성하고, 팀워크와 조직 내 역할 수행 능력을 강화할 수 있다.
	의사소통	<ul style="list-style-type: none"> 지역사회 구성원들과의 소통을 통해 공동체의 문제를 파악하고, 자신의 의견을 효과적으로 전달하는 능력을 기를 수 있다. 청소년이 자신의 생각과 정보를 효과적으로 전달하고, 타인의 의견을 경청하며 상호 이해를 도모할 수 있다.
	사회정서	<ul style="list-style-type: none"> 청소년이 타인을 이해하고 공감하며, 긍정적 관계를 형성하고 책임감 있는 시민으로 성장할 수 있다.
진로 직업 활동	진로개발	<ul style="list-style-type: none"> 여러가지 직업을 체험하는 기회를 접해보으로써 다양한 직업의 세계를 탐구해 볼 수 있다.
	비판적 사고	<ul style="list-style-type: none"> 청소년은 다양한 직업 세계를 분석하고 직업별 특성과 조건을 비교할 수 있다.
	사회정서	<ul style="list-style-type: none"> 청소년은 자신의 진로에 대해 긍정적 태도로 탐색하며 감정을 인식하고 조절하는 능력, 다른 사람과 소통하고 공감하는 태도, 목표 달성을 위한 책임 있는 행동을 기를 수 있다.
환경 보존 활동	비판적 사고	<ul style="list-style-type: none"> 환경보존활동을 통해 나의 일상생활이 환경에 어떤 영향을 미치는지 성찰할 수 있다.
	협업	<ul style="list-style-type: none"> 환경 문제 해결을 위해 여러 사람의 협력이 필요함을 배울 수 있다. 환경문제는 공동체적 관점에서 목표를 인식하고 해결을 위한 방안들이 협력적으로 실천되었을 때 성취된다는 것을 경험할 수 있다. 청소년이 공동 목표를 위해 의견을 조율하고, 서로의 역량을 결합하여 문제를 해결할 수 있다.
	사회정서	<ul style="list-style-type: none"> 환경 보호 활동에 자발적으로 참여하는 과정에서 공동체에 대한 소속감을 느끼고, 책임감 있는 사회 구성원으로서의 긍정적 사회 정서를 함양할 수 있다.
자기 (인성) 개발	의사소통	<ul style="list-style-type: none"> 청소년이 자신의 감정과 생각을 효과적으로 표현하며, 타인과의 건강한 의사소통을 실천할 수 있다.
	사회정서	<ul style="list-style-type: none"> 청소년이 자신의 감정을 이해하고 조절하며, 타인과의 관계에서 공감과 배려를 실천할 수 있다.
	협업	<ul style="list-style-type: none"> 긍정적인 사회적 행동 요령을 습득하고 생각과 의견이 다른 사람과 함께 작업하는 능력을 배울 수 있다. 공동체 활동에서 타인의 감정을 이해하고 배려하며 협력하는 과정을 통해 사회적 관계를 원만하게 형성하는 능력을 배양할 수 있다.

그러나 해당 내용은 9세에서 24세 청소년 모두 포괄하기에 한계가 있으며, 각 학교급 학생에게 적절한 언어적 표현과 내용이 되도록 수정할 필요가 있다. 이에 전문성을 갖춘 교사 3인에게 자문받아 학교급별로 목표 샘플안을 재진술하였다.

표 III- 15. 자문 교사의 인구학적 특징

교사	구분		성별	연령(만)	경력(년)	업무
	초	A	여	32	8	초등학교 교사
중	B	남	57	27	중학교 교사	
고	C	여	49	25	고등학교 교사	

표 III- 16. 핵심역량 학교급별 목표 샘플안

활동 영역	역량	초등학교	중학교	고등학교
건강 보전 활동	사회정서	<ul style="list-style-type: none"> 스스로의 건강 상태를 알고, 스트레스나 위험 상황에서 적절히 대처하며, 친구들과 사이좋게 지낼 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> 스스로 몸과 마음의 상태를 알아차리고, 힘들거나 위험한 일이 생겼을 때 잘 해결하며, 친구들과 사이좋게 지낼 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> 자신의 건강 상태를 알고, 스트레스나 위험한 상황에 적절히 대처하며, 친구들과 좋은 관계를 만들어갈 수 있다.
	의사소통	<ul style="list-style-type: none"> 건강에 문제가 있을 때 친구, 가족, 선생님과 이야기 나누며 필요한 도움과 정보를 받을 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> 몸과 마음이 안 좋거나 걱정스러울 때 다른 사람이나 가족, 선생님에게 말하고, 필요한 도움과 건강 정보를 주고받을 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> 건강 관련 고민이 있을 때 친구, 가족, 선생님과 상의하며, 필요한 도움과 정보를 나눌 수 있다.
	비판적 사고	<ul style="list-style-type: none"> 나의 몸과 마음의 건강을 해칠 수 있는 위험 요소를 알아볼 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> 자신의 마음과 몸을 나쁘게 만들 수 있는 것이 무엇인지 알아차릴 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> 자신의 마음과 신체 건강을 해칠 수 있는 위험한 것들이 무엇인지 알 수 있다.
	협업	<ul style="list-style-type: none"> 여러 가지 신체 활동을 통해 친구들과 의견을 나누며 힘을 합치는 자세를 기를 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> 여러 가지 몸 활동을 하면서 다른 사람들과 이야기를 나누며 도움을 주고받는 자세를 기를 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> 다양한 신체 활동을 하면서 친구들과 이야기하고 협력하는 자세를 기를 수 있다.
과학 정보 활동	디지털 문해력	<ul style="list-style-type: none"> 컴퓨터, 태블릿, 스마트폰 등을 활용하는 능력을 길러 필요한 정보를 찾아 이해하고 내 목적에 	<ul style="list-style-type: none"> 컴퓨터나 스마트폰으로 필요한 정보를 찾고 이해하는 능력을 키워서 목표와 상황에 알맞게 쓸 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> 디지털 환경에서 정보 활용 능력을 키워서 자신에게 필요한 정보를 찾고 이를 목표에 맞게 잘 사용할

활동영역	역량	초등학교	중학교	고등학교
교류 활동	비판적 사고	<ul style="list-style-type: none"> • 맞게 활용할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 정보가 진짜인지, 틀린 내용은 없는지, 한쪽으로 치우쳐 있지 않은지, 꼼꼼히 살펴 스스로 판단하고, 과학적 근거를 바탕으로 올바른 결론을 내릴 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 정보가 사실인지, 틀린 점은 없는지, 한쪽으로 치우치지 않았는지 평가하고, 올바른 결론을 내릴 수 있다.
	창의력	<ul style="list-style-type: none"> • 일상생활에서 보기 어려운 다양한 정보를 보고 들으며 여러 방향에서 상황을 보는 능력을 익힐 수 있다. • 주어진 자료와 정보를 활용하여 새로운 아이디어를 만들고, 창의적인 방법으로 문제를 해결할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 평소에 잘 모르던 여러 정보를 접하면서 다양한 각도에서 바라보는 방식을 배울 수 있다. • 이미 있던 자료와 정보를 써서 새로운 생각을 떠올리고 색다른 방법으로 문제를 해결할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 일상생활에서 쉽게 보기 어려운 다양한 정보를 통해 다양한 관점과 시각을 배울 수 있다. • 이미 알고 있는 자료와 정보를 바탕으로 새로운 아이디어를 만들고, 창의적으로 문제를 해결할 수 있다.
	의사소통	<ul style="list-style-type: none"> • 다른 나라, 지역의 친구들과 만나거나 이야기하면서 다름을 인정하고 상대방의 입장을 공감하는 태도를 가진다. • 서로 다른 문화를 이해하고 존중하는 의사소통 능력을 기를 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 다른 나라나 지역의 청소년들과 어울림 활동으로 서로의 차이를 인정하고, 상대방의 마음을 이해하는 태도를 갖는다. • 서로 다른 문화를 이해하고 존중하며 대화하는 능력을 기를 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 문화가 다른 청소년들과 만나며 서로 다르다는 것을 인정하고 상대방의 입장에 공감할 수 있다. • 문화적 다양성을 이해하고 존중하면서 소통하는 능력을 기를 수 있다.
	사회정서	<ul style="list-style-type: none"> • 서로의 문화가 다른 것을 존중하고 배려하는 태도를 기를 수 있다. • 나와 다른 문화, 지역, 배경을 가진 사람들을 존중하고 다양성을 이해하며 편견 없이 받아들이는 태도를 기를 수 있다. • 다른 사람의 감정을 이해하고 갈등 	<ul style="list-style-type: none"> • 서로 다른 문화를 존중하고 배려해 주는 마음가짐을 기를 수 있다. • 나와 다른 문화, 지역, 환경에서 자란 사람들을 존중하고 이해하여 치우침 없이 받아들일 수 있다. • 다른 사람의 마음을 이해하고 서로 부딪힐 때 긍정적으로 	<ul style="list-style-type: none"> • 문화적 차이를 존중하고 배려하는 태도를 기를 수 있다. • 나와 다른 문화, 지역, 배경을 가진 사람들을 존중하고 다양성을 이해하며 편견 없이 받아들이는 태도를 기를 수 있다. • 다른 사람의 감정을 이해하고 갈등이 벌어질 때 긍정적으로

활동영역	역량	초등학교	중학교	고등학교
		상황에서도 긍정적으로 대처하며, 건강한 관계를 형성할 수 있다.	해결하며, 좋은 관계를 만들 수 있다.	해결하며, 건강한 인간관계를 만들 수 있다.
	협업	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 문화에서 온 친구들과 협력하여 같이 목표를 이루는 경험을 쌓을 수 있다. • 서로 다른 문화를 가진 사람들과 함께 활동하거나 문제를 해결하면서 힘을 합치고 긍정적인 관계를 만들 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 문화에서 자란 사람들과 지혜를 모아 같은 목표를 이루는 경험을 쌓을 수 있다. • 다양한 문화에서 자란 사람들과 함께 어울리거나 힘을 합쳐 문제를 해결하면서, 좋은 관계를 만들 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 문화적 배경을 가진 친구들과 협력하여 공동의 목표를 달성하는 경험을 쌓을 수 있다. • 다른 문화를 가진 사람들과 함께 활동하거나 협력해서 문제를 해결하며 긍정적인 관계를 만들 수 있다.
모험 개척 활동	협업	<ul style="list-style-type: none"> • 함께 정한 목표를 향해 역할을 나누고 책임감 있게 일을 해내며 서로 돕는다. • 여러 사람과 역할을 나누고 생각을 맞춰나가면서 같은 목표를 위해 협력하는 능력을 기를 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 함께 정한 목표를 이루기 위해 할 일을 나누어 맡은 일을 책임지며 서로 돕는다. • 여러 사람과 할 일을 나누고 생각을 맞춰가면서 같은 목표를 이루기 위해 도움을 주고받는 능력을 기를 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 함께 정한 목표를 위해 역할을 나누고, 자신의 역할을 책임 있게 수행하며 서로 도울 수 있다. • 여러 사람과 역할을 나누고 의견을 나눠 공동의 목표를 위해 협력하는 능력을 기를 수 있다.
	의사소통	<ul style="list-style-type: none"> • 탐험과 도전의 상황에서 친구와의 갈등 해결, 생각 나누기, 함께 결론을 내는 과정을 통해 민주적인 시민으로서 적절한 선택을 하는 능력을 기를 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 탐험이나 도전 활동을 할 때 다른 사람과 부딪히는 문제를 해결하고, 생각을 나누며, 뜻을 모아 민주 시민답게 좋은 결정을 내리는 힘을 기를 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 탐험과 도전의 상황에서 친구와의 갈등을 해결하고 생각을 나누고, 함께 의사를 결정하는 과정을 통해 민주 시민으로서 올바르게 결정하는 능력을 기를 수 있다.
	창의력	<ul style="list-style-type: none"> • 일상적으로 경험하지 못하는 환경 속에서 일어나는 여러 일을 이해하는 새로운 방법을 찾을 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 낯선 환경에서 어떤 일을 새롭게 이해하는 방법을 찾을 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 낯선 환경에서 사물이나 상황을 이해하는 새로운 방법을 찾을 수 있다.
문화 예술 활동	창의력	<ul style="list-style-type: none"> • 예술적 상상력을 활용하여 창의적으로 만드는 활동을 통해 아름다움에 대한 만족감을 경험할 수 	<ul style="list-style-type: none"> • 예술가처럼 마음껏 상상력을 펼쳐 새로운 것을 만들어내는 활동을 하면서 아름다움과 만족감을 	<ul style="list-style-type: none"> • 예술적 상상력을 활용한 창의적인 창작 활동을 통해 아름다움에 대한 만족감을 경험할 수

활동영역	역량	초등학교	중학교	고등학교
		있다.	느낄 수 있다.	있다.
	사회정서	<ul style="list-style-type: none"> 예술 활동을 하면서 내 감정을 표현하거나 다스릴 수 있으며 다른 사람들과 사이좋게 지내고 함께하는 마음을 키울 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> 예술 활동을 통해 자신의 감정을 표현하고 다스리며, 다른 사람과 좋은 생각을 주고받아 “우리”라는 마음을 가질 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> 예술 활동을 하며 감정을 표현하고 조절하며, 다른 사람과 긍정적인 관계를 맺고 공동체 의식을 기를 수 있다.
	의사소통	<ul style="list-style-type: none"> 여러 가지 예술적 표현을 통해 자신을 드러내고 다른 사람들의 작품을 이해하며 소통하는 능력을 기를 수 있다. 대화나 글을 통해서만 아니라 예술적인 활동을 통해 자신의 감정을 표현하고 다른 사람의 감정을 이해·공감하며 소통하는 경험을 할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> 글, 그림, 음악, 춤 등 여러 방법으로 자신을 드러내고, 다른 사람의 작품에 담긴 생각을 이해하면서 이야기 나누는 능력을 기를 수 있다. 말과 글뿐만 아니라 예술 활동을 통해서도 감정을 드러내고, 다른 사람의 감정을 알아주며 마음을 나눌 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> 다양한 예술적 표현을 통해 자신을 드러내고, 다른 사람들의 작품을 이해하며 소통하는 능력을 기를 수 있다. 언어 활동과 예술 활동을 하며 자신의 감정을 표현하고 다른 사람의 감정을 이해하고 공감하는 경험을 할 수 있다.
	진로개발	<ul style="list-style-type: none"> 음악, 미술 등의 활동을 통해 자신의 흥미와 적성을 발견할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> 예술 활동을 하면서 자신이 좋아하는 것과 잘하는 것을 찾아 발견할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> 예술 활동을 하며 자신의 흥미와 적성을 발견할 수 있다.
봉사활동	협업	<ul style="list-style-type: none"> 우리 지역이나 주변의 문제에 관심을 가지고 해결하려는 노력을 통해 다른 사람과 협력하고 도와주려는 마음을 기를 수 있다. 다양한 구성원과 협력하여 하나의 목표를 달성하고, 협동하는 자세와 자신의 역할을 맡아 하는 능력을 기를 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> 공동체나 지역의 문제를 알아보고 해결하려 애쓰면서 다른 사람과 서로 돕고 함께하는 태도를 기를 수 있다. 여러 사람과 힘을 합쳐 같은 목표를 이루고, 팀원들과 호흡을 맞추어 맡은 역할을 잘 해내는 힘을 기를 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> 공동체와 지역의 사회 문제에 관심을 가지고 해결하기 위해 다른 사람과 협력하고 연대하는 태도를 기를 수 있다. 다양한 구성원과 협력하여 공동의 목표를 달성하고, 팀워크와 조직 내에서 자신의 역할을 수행하는 능력을 키울 수 있다.
	의사소통	<ul style="list-style-type: none"> 우리 지역 사람들과의 소통을 통해 공동체의 문제를 파악하고 자신의 의견을 	<ul style="list-style-type: none"> 지역 주민과 소식을 주고받아 지역에서 풀어가야 할 문제가 무엇인지 알고, 자기 	<ul style="list-style-type: none"> 지역 사회 구성원들과의 소통을 통해 공동체의 문제를 파악하고, 자신의

활동영역	역량	초등학교	중학교	고등학교
		<p>효과적으로 전달하는 능력을 기를 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 내 생각과 정보를 잘 전달하고 다른 사람의 의견을 집중하여 들으며 서로 이해를 높일 수 있다. 	<p>생각을 효과 있게 전달하는 능력을 기를 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 자신의 생각과 알고 있는 사실을 효과 있게 전달하고, 다른 사람의 이야기에 귀 기울여 서로를 이해할 수 있다. 	<p>의견을 효과적으로 전달하는 능력을 기를 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 자신의 생각과 정보를 효과적으로 전달하고, 다른 사람의 의견을 잘 듣고 서로 이해할 수 있다.
	사회정서	<ul style="list-style-type: none"> • 다른 사람을 이해하고 공감하며 긍정적인 관계를 만들고 책임감 있는 어른으로 성장할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 다른 사람을 이해하고 마음으로 함께하여 좋은 관계를 맺고, 책임감 있는 시민으로 자랄 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 다른 사람을 이해하고 공감하며, 긍정적인 관계를 맺고 책임감 있는 시민으로 성장할 수 있다.
진로 직업 활동	진로개발	<ul style="list-style-type: none"> • 여러 가지 직업을 체험하는 기회를 통해 다양한 직업의 세계를 알아볼 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 여러 가지 직업을 체험할 기회를 얻어 경험해 보면서 다양한 직업 세계를 찾아 살펴볼 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 직업을 체험해 봄으로써 여러 직업 세계를 탐구해 볼 수 있다.
	비판적 사고	<ul style="list-style-type: none"> • 여러 가지 직업에 대해 알아보고 직업별 특징과 조건을 비교할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 여러 가지 직업을 살펴보고, 각 직업의 특징과 필요한 조건을 꼼꼼히 비교할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 직업 세계를 이해해보고 직업별 특성과 조건을 비교할 수 있다.
	사회정서	<ul style="list-style-type: none"> • 내 진로에 대해 긍정적인 태도로 알아보고 감정을 알아차리고 조절하는 능력, 다른 사람과 이야기 나누고 공감하는 태도, 목표를 이루기 위해 책임감 있는 자세를 기를 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 자신의 진로를 긍정적으로 찾아보면서, 자기 감정을 알아차리고 조절하는 능력, 다른 사람과 대화하고 공감하는 태도, 목표를 이루기 위한 책임 있는 행동을 기를 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 자신의 진로를 긍정적 태도로 탐색하며 감정을 인식하고 조절하는 능력, 다른 사람과 소통하고 공감하는 태도, 목표 달성을 위한 책임 있는 행동을 기를 수 있다.
환경 보존 활동	비판적 사고	<ul style="list-style-type: none"> • 환경을 지키는 활동을 통해 내 일상생활이 환경에 어떤 영향을 주는지 생각해 볼 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 환경을 지키는 활동을 하면서 자신의 하루하루가 환경에 어떤 영향을 주는지 되돌아볼 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 환경 보존 활동을 통해 나의 일상생활이 환경에 어떤 영향을 미치는지 반성할 수 있다.
	협업	<ul style="list-style-type: none"> • 환경 문제를 해결하기 위해 여러 사람의 협력이 필요함을 배울 수 있다. • 환경 문제는 모두가 같은 목표를 가지고 	<ul style="list-style-type: none"> • 환경문제를 풀어가려면 여러 사람이 함께 힘과 뜻을 모아야 함을 배울 수 있다. • 환경문제는 여러 사람이 함께 목표를 	<ul style="list-style-type: none"> • 환경 문제를 해결하기 위해 여러 사람의 협력이 필요함을 배울 수 있다. • 환경 문제는 우리 모두의 관점에서

활동영역	역량	초등학교	중학교	고등학교
		<p>힘을 합쳐 행동했을 때 해결할 수 있다는 것을 느낄 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> 같은 목표를 이루기 위해 생각을 맞춰나가며 서로의 능력을 합쳐 문제를 해결할 수 있다. 	<p>정하고 힘과 뜻을 모아 실천할 때 해결할 수 있음을 경험할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> 같은 목표를 이루기 위해 생각을 나누고 정리하며, 서로가 지닌 힘을 모아 문제를 해결할 수 있다. 	<p>목표를 정하고 함께 실천할 때 해결된다는 것을 경험할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> 공동 목표를 위해 의견을 나누고, 서로의 능력을 모아 문제를 해결할 수 있다.
	사회정서	<ul style="list-style-type: none"> 환경 보호 활동에 스스로 참여하는 과정에서 우리 지역, 학교, 나라 등에 소속되어 있는 느낌을 느끼고, 책임감 있는 사람으로서 사회에 대한 긍정적인 생각을 가질 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> 환경을 지키는 활동에 스스로 참여하면서 더불어 살아가는 사회의 한 사람임을 느끼고, 책임감과 자랑스러운 마음을 키울 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> 환경 보호 활동에 자발적으로 참여하여 공동체에 대한 소속감을 느끼고, 책임감 있는 사회 구성원이 되기 위한 긍정적 태도를 기를 수 있다.
자기 (인성) 계발	의사소통	<ul style="list-style-type: none"> 나의 마음과 생각을 잘 표현하며, 다른 사람과 건강하게 대화 나눌 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> 자신의 감정과 생각을 제대로 표현하고, 다른 사람을 존중하는 마음으로 생각을 나눌 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> 자신의 감정과 생각을 효과적으로 표현하며, 다른 사람과 건강한 의사소통을 할 수 있다.
	사회정서	<ul style="list-style-type: none"> 내 감정을 이해하고 다스릴 수 있으며, 다른 사람과의 관계에서 공감하고 배려할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> 자신의 감정을 살피고 다스리며, 다른 사람과 어울리면서 상대방의 기분을 함께 느끼고 먼저 이해해 주는 마음으로 친절할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> 자신의 감정을 이해하고 조절하며, 다른 사람에 공감하고 다른 사람을 배려할 수 있다.
	협업	<ul style="list-style-type: none"> 좋은 사회적 행동 방법을 배우고, 생각이나 의견이 다른 친구와 함께 일하는 방법을 익힐 수 있다. 다른 사람과 함께 하는 활동에서 사람들의 감정을 이해하고 배려하며 협력하는 과정을 통해 좋은 관계를 만드는 능력을 기를 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> 다른 사람과 어울려 바람직하고 좋은 관계를 맺는 방법을 배우고, 자신과 다른 생각을 하는 사람과도 함께 일하는 능력을 배울 수 있다. 함께 어울려 하는 활동을 하면서 다른 사람의 기분을 이해하여 먼저 생각해 주며 협력하여 좋은 관계를 만드는 능력을 기를 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> 긍정적인 사회적 행동 방법을 익히고 생각과 의견이 다른 사람과 함께 일하는 능력을 배울 수 있다. 공동체 활동에서 다른 사람의 감정을 이해하고 배려하며 협력하는 과정을 통해 사회적 관계를 원만하게 맺는 능력을 키울 수 있다.

3) 소결

본 조사에서는 전문가 델파이조사를 통해 청소년활동 영역별 핵심역량 우선순위를 도출하고, 이에 따른 세부 목표안의 제시 및 타당성을 검토하였다.

1차 델파이조사 결과, 청소년활동 영역의 특성을 반영하는 핵심역량과 더불어, 다수 영역에서 공통적으로 우선순위로 선택된 역량들이 확인되었다. 특히 '사회정서 역량'은 9개 영역 중 7개의 영역에 선택되었고, '의사소통'과 '협업' 역량의 경우 6개 영역에서 선택되었다. 이어서 '비판적 사고', '창의력', '진로개발', '디지털 문해력' 순으로 나타났다. 이는 '사회정서', '의사소통', '협업' 역량 등이 범용적 성격을 띤 역량임을 의미하고, '진로개발', '디지털 문해력' 등은 특화적 성격을 띤 역량이라고 해석될 수 있다.

2차 델파이조사 결과, 목표 간 내용이 중복되거나, 추상적이고 모호한 표현 등이 일부 있었지만, 전반적으로 핵심역량의 취지를 잘 반영하고 있다는 긍정적 평가가 있었다. 본 결과물은 향후 활동 연결맵(가칭)이나 인증기준¹⁾에서 활용할 수 있을 것으로 예상되며, 이를 학교급별 적절한 언어적 표현과 내용이 되도록 재진술하였다.

2025년 역량기반 청소년활동 가이드북에서 제시하고 있는 '역량기반 청소년활동 운영 사례 - 에코 크리에이터 되기 프로젝트 활동'에 우선순위 핵심역량 목표 샘플안을 적용하면 다음과 같다.

표 III- 17. 목표 샘플안 적용 예시

-
- **사업명:** 에코 크리에이터 되기 프로젝트 활동
 - **도전질문:** 정크아트로 사람들이 환경보호에 동참하게 하는 방법은?
 - **프로젝트 대상:** 본 프로젝트는 중학교 2학년 이상 청소년을 참여 대상으로 선정하여 디자인하였다. 지도자는 활동에 참여하는 청소년의 나이를 고려하여 프로젝트를 운영해야 한다.
 - **핵심역량:**
 - 본 프로젝트는 청소년활동 7대 핵심역량 중 비판적 사고, 협업, 사회정서 역량 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.
 - KYWA는 그 두 데이터를 분석하여 프로젝트 활동과 청소년의 핵심역량 변화 간의 유의도를 t검정을 통해 검증하고, 그 결과를 운영기관에 제공한다.
-

1) 공통기준>1. 활동프로그램>1. 프로그램 구성> 1-2. 프로그램의 목적 목표에는 청소년의 균형 있는 성장·발달 내용이 설정되고 기술되어 있다

- 핵심역량에 따른 목표

- 비판적 사고: 환경을 지키는 활동을 하면서 자신의 하루하루가 환경에 어떤 영향을 주는지 뒤돌아볼 수 있다.
- 협업: 환경문제는 여러 사람이 함께 목표를 정하고 힘과 뜻을 모아 실천할 때 해결할 수 있음을 경험할 수 있다.
- 사회정서: 환경을 지키는 활동에 스스로 참여하면서 더불어 살아가는 사회의 한 사람임을 느끼고, 책임감과 자랑스러운 마음을 키울 수 있다.

통합양식별 수련활동 신청할 때 공통기준에 적용하면 아래 [그림 III-1~2]와 같다.

■ (통합)공동1-C. 프로그램 목표

내용		추가
<input type="checkbox"/>	환경을 지키는 활동을 하면서 자신의 하루하루가 환경에 어떤 영향을 주는지 뒤돌아볼 수 있다.	삭제
<input type="checkbox"/>	환경문제는 여러 사람이 함께 목표를 정하고 힘과 뜻을 모아 실천할 때 해결할 수 있음을 경험할 수 있다.	삭제
<input type="checkbox"/>	환경을 지키는 활동에 스스로 참여하면서 더불어 살아가는 사회의 한 사람임을 느끼고, 책임감과 자랑스러운 마음을 키울 수 있다.	삭제

[저장]

그림 III- 1. 목표 샘플안 적용 예시

■ 프로그램 정보

* 개별단위 프로그램명	예코 크리에이터 되기 프로젝트 활동		
* 개별단위 프로그램 목표	<input type="checkbox"/> 환경을 지키는 활동을 하면서 자신의 하루하루가 환경에 어떤 영향을 주는지 뒤돌아볼 수 있다. <input type="checkbox"/> 환경문제는 여러 사람이 함께 목표를 정하고 힘과 뜻을 모아 실천할 때 해결할 수 있음을 경험할 수 있다. <input checked="" type="checkbox"/> 환경을 지키는 활동에 스스로 참여하면서 더불어 살아가는 사회의 한 사람임을 느끼고, 책임감과 자랑스러운 마음을 키울 수 있다.		
* 활동시간	120 분	* 활동인원	100 명
* 위험도가 높은 수련활동	<input checked="" type="radio"/> 일반 <input type="radio"/> 기타(안전고려활동) <input type="radio"/> 고위험		
이동 여부	<input type="checkbox"/> 이동 포함		

그림 III- 2. 목표 샘플안 단위프로그램 계획서 연동 화면 예시

3. 청소년활동 핵심역량 측정도구의 청소년수련활동 인증 절차 활용을 위한 전문가 FGI

1) 조사 개요

본 조사에서는 전문성 범주를 청소년프로그램을 개발하는 청소년 현장 전문가, 이론적 접근 차원의 학계 전문가, 인증을 담당하는 인증심사원으로 설정하고, 전문가 풀을 구성하기 위해 동료 집단으로부터 추천과 전년도 연구 참여자 등을 섭외하였다. 그 결과, 현장 전문가 3명, 학계 전문가 2명, 인증심사원 2명 등 총 7명으로 구성된 2차 전문가 그룹을 구성하였다.

표 III- 18. FGI 참여 전문가

구분		성별	연령(만)	경력(년)	업무
현장 전문가	A	남	51	26	청소년센터 청소년지도자
	B	남	42	18	청소년센터 청소년지도자
	C	여	37	8	청소년센터 청소년지도자
학계 전문가	D	남	62	26	대학 교수
	E	남	55	27	대학 교수
인증심사원	F	여	48	29	인증심사원
	G	남	46	18	인증심사원

연구진은 2차 전문가 그룹에게 KYWA에서 배포하고 있는 2025년 역량기반 청소년활동 가이드북을 제공하였다. 그리고 인증수련활동 평가 시 청소년활동 핵심역량 측정도구를 어떻게 활용할지에 대해 질문하였다.

표 III- 19. 전문가 FGI 개요

구분	내용
실시 기간	<ul style="list-style-type: none"> 1차: 2025년 11월 10일(월) 2차: 2025년 11월 13일(목)
운영 방법	<ul style="list-style-type: none"> 대면 인터뷰 실시
참고 자료	<ul style="list-style-type: none"> 김정숙, 조남익(2024). 청소년수련활동 인증제 개선 방안, 한국청소년정책연구원. 한국청소년활동진흥원(2025). 2025년 역량기반 청소년활동 가이드북.
질문 내용	<ul style="list-style-type: none"> 청소년활동 핵심역량 측정도구를 역량기반 인증수련활동 평가에 활용한다면, 어떻게 활용하는 것이 바람직할 것인가? 어떠한 정량기준(인증 비율)으로 인증 여부를 심의할 것인가?

구분	내용
	<ul style="list-style-type: none"> • 인증수련활동에 해당하는 핵심역량이 여러 개일 경우 정량기준(인증 비율)을 어떻게 해야 할 것인가? • 기본형, 숙박형, 이동형, 비대면형 모두 동일한 기준으로 심의할 것인가? • 관련하여 기타 논의되어야 하는 부분이 있는가?

2) 분석 결과

(1) 인증 절차 과정에서 핵심역량 측정도구의 활용 목표 및 범위

① 활용 목표 및 기대효과

FGI 참여 전문가들은 인증 절차 과정에 핵심역량 측정도구 도입의 필요성에 공감하며, 그 주요 목표를 ‘프로그램 효과성 입증의 수단’, ‘대상 청소년과 외부 이해관계자 설득의 근거’ 등으로 정리했다.

기존의 인증제는 안정성과 형식적 요건 충족에 치우쳐 실제 청소년의 변화를 설명하는 데 한계가 있었다. 특히 ‘만족도 조사’는 프로그램의 질적 성과를 대변하기 어렵다는 의견이었다. 전문가들은 핵심역량 측정도구를 통해 객관적 근거를 마련할 수 있을 것이라 기대하였다.

B : 이 아이들이 얼마큼 성장하는지에 대한 지표가 없으니까 늘 그거를 만족도 조사로 끝내는 거예요. 그 만족도 조사는 어떤 프로그램으로 와도 간식을 가지고 다 주면 안 좋은 프로그램도 좋게 나오거든요. 이게 늘 변수가 간식으로 끝나는 게 좀 있어서 근데 이게 말고 어떤 의미를 찾을 것인가는 늘 고민이에요.

F : 이 활동을 함으로써 어떤 변화가 있었고 그 변화를 어떻게 증명할 수 있어라는 질문에 대한 대답을 찾기가 좀 많이 어려웠거든요. 근데 이게 이제 역량 개발을 한다 하면 이 기반이 된다면 이게 좀 대답에 중요한 포커스가 될 것 같고..

인증수련활동을 운영하는 기관 입장에서는 역량기반 인증수련활동이 되면, 대상 청소년을 모집하거나 예산을 지원해주는 주체로부터 프로그램의 가치를 증명할 수 있는 도구로 활용할 수 있기 때문에 도움이 될 것이라고 하였다.

B : 이거를 예산을 받아오는 주체한테 좋아요. 그러니까 이 시의회라든지 시에다가 전달해서 내 인증 수련 활동이라고 하는 국가대표 프로그램을 만들었어요라고 말할 때는 엄청 도움이 되는 도구로 사용이 돼요.

C : 역량 평가에 대한 지표가 나오고 그 점수들이 이제 눈에 보이게 가시성이 생겼을 때 그런 것들을 좀 활용할 수 있다는 방향들을 학교나 학부모에게 같이 홍보할 수 있는 방법들 아니면 학교에 조금 한 줄 선생님들 말로 쓰는 평가에라도 한 줄만 들어갈 수 있는 부분이라도 차고 들어갈 수 있으면 훨씬 이게 이제 수요가 생길 것 같고요.

② 활용 범위 및 한계

전문가들은 핵심역량 측정도구가 ‘모든 인증 프로그램의 일괄 적용에는 한계가 있음’을 이야기하였다. 이에 따라 활용 범위를 ‘프로그램의 운영 형태에 따라 다르게 활용’해야 한다는 의견을 제시하였다.

2시간 내외의 단기 프로그램이나 학교 단체 수련활동의 경우, 역량 변화를 측정하기에 물리적 시간이 부족하다고 하였다. 또한 사전-사후를 비교하기 위해서는 e-청소년에 회원 가입이 되어 있어야 하며, 14세 미만의 경우 학부모 동의 절차까지 받아야 하는 어려움이 있어서 대규모 단체에 적용은 현실적으로 어렵다는 것이다. 따라서 생활권 시설을 중심으로 운영되는 ‘정기형·장기 프로그램’ 등으로 한정해야 타당성을 확보할 수 있다는 의견이었다.

C : 저희 같은 경우는 역량 평가를 그래서 넣어야 되는 프로그램을 연초에 이제 사업 계획할 때 세팅을 할 때 일단은 단회기는 다 빼거든요. 역량 평가 지표를 검사를 하는 건 단회기는 다 빼고 청운위나 자치 동아리나 이렇게 연중으로 가는 사업 위주로 배치를 하기는 해요.

D : 이거 하려면 말 그대로 e청소년 가입하고 이렇게 해야 되니까. 말 그대로 말씀하신 운영위원회나 이런 데 프로그램 하는 애들이 들어가겠네요. 그러면 2시간짜리 이런 건 안 할 거 아니에요. 생활권 시설을 중심으로 해서 장기적으로 그냥 일정 기간 운영되는 프로그램을 대상으로 해서...

G : 그러면 e청소년이 가입이 돼 있어야 되는데 그게 안 된다는 거죠. (중략) 14세 미만의 청소년의 경우에는 부모의 동의에 의해서 가입이 돼야 되는데, ‘학단에 오려면 e청소년 다 가입하고 오세요’ 이게 되니까 수련원에서는 이걸 또 이게 무슨 말도 안 되는 소리냐 이렇게 되겠죠.

이러한 의견들과 다르게, 장기 프로그램에 적용되기에 한계가 있다는 의견도 있었다. 더불어 측정도구가 설문 기반의 정량 도구이기 때문에 미세한 질적 변화를 포착하지 못할 수 있다는 지적도 있었다.

A : 사전-사후로 돌려서 무조건 올라갔다는 것을 그러면 어떤 의미를 둘 거냐 그것이 정말로 역량 향상이라고 볼 거냐 왜냐하면 말씀하신 대로 캠프 2박 3일 이런 것들은 그래도 약간 통제가 되지만 정기형 이런 것들은 사실은 사전-사후 의미가 없는 게 이게 너무 오염이 많이 돼가지고 이것 때문에 올라갔는지 이것 때문에 올라갔는지 사실 판별할 수는 없거든요.

B : 애는 초반과 끝날 때 역량은 늘어난 것 같지 않다고 지표가 나와요. 분명히 이 아이가 초반에는 선생님과 한마디도 못하다가 끝날 때는 발표를 하는 모습 보고서 성장했구나라고 보여지는데 이거를 여기는 안 담기는 게 있어서

(2) 구체적 활용 방법

① 프로그램 유형별 활용 기준 설정

앞에서 제시된 의견과 같이 전문가들은 모든 인증 프로그램의 일괄 적용에는 한계가 있다고 하였다. 이에 따라 프로그램의 운영 기관 및 회기와 숙박 여부를 기준으로 측정 방식을 다르게 적용하자는 구체적인 기준안을 제시하였다.

먼저 역량의 변화를 유의미하게 측정하기 위해서는 최소한의 물리적 시간이 담보되어야 하므로, 장기형의 경우 최소 기준으로 5회기 이상 또는 3개월 이상, 숙박형은 2박 3일 이상을 제시하였다. 단회기나 1박 2일 프로그램은 오리엔테이션과 평가 시간을 제외하면 변화를 이끌어내기 어렵다는 것이다.

- A : 무조건 다 사전-사후하는 거는 너무 짧은데 사전-사후 넣는 거는 말이 안 되니 어느 일정 기간 10회기 이상이라든지 3개월 이상 되는 거는 사전-사후로 가고 만약에 그런 것들을 측정하고 (중략) 회기형은 5회기 이상이나 3회기 이상 정도로 미니멈을 놓고 위는 그냥 열어놓으면 되지 않을까 그런 생각이 드네요.
- B : 숙박을 하는 개념이라고 하면 저는 적어도 2박 3일 정도는 해야 나오지 않을까 들어가는 입구에 오리엔테이션하고 끝날 때에 폐막하고 이렇게 하면 또 없어지거든요. 그럼 적어도 진짜 중요한 프로그램 시간이 필요하면 2박 3일 정도는 적어도 해야 그런 것들이 좀 나오지 않을까 하는 생각은 들어요.
- C : 5회기 정도는 최소한 애들을 만나야 다섯 번은 만나야 애네가 이제 저희가 볼 때도 애가 조금 달라졌다는 걸 어느 정도 느낄 수 있고 평가로서도 조금 의미가 있지 않겠나라는 이야기는 하고 있어요.
- D : 2시간 짜리 프로그램을 가지고 운영을 하고 사전-사후 역량을 측정해서 그 역량이 높아졌다고 얘기하는 거는 오히려 프로그램 전체의 측정 타당도를 저해한다고 봐요.
- E : 이제 상담 프로그램의 효과성 분석이 이제 석사 논문이다. 그럼 10회기 희망이면 효과성 분석한 웃어 버리더라고요. 너무 짧다 이게 나와요? 나온들 그게 이 프로그램의 효과성이라고 할 수 있어요?라고 계속 따지를 걸어서 결국은 논문 통과 어렵게 만들어 버리더라고요. (중략) 이번에 우수 프로그램인가 공모에서 우수 프로그램이 뭔가 보니까 학교하고 접목된 프로그램들을 되게 12번에서 14회기 학교는 그 정도 가자 진로 교과라든지 무슨 어떤 교과목하고 한 학기 한 단위 연결이 되더라고요. 우리도 만약 그렇다면 14회기, 12회기 이걸 그냥 딱 못 박고 가는 것이 역량기반으로 하는..

이처럼 장기형, 2박 3일 이상 숙박형에만 역량기반 인증 절차를 적용해야 한다는 의견이 많았지만, 반대로 단회기에 대한 누적 효과를 언급한 전문가도 있었다. 다만 이를 위해서는 문항의 축소가 필요하다는 의견이 제시되었다. 이에 대해 단회기에 대해서는 ‘최소 4시간 이상’ 되어야 한다는 의견이 제시되었다. 또는 단회기에 대해 사전-사후 비교가 아닌, 절대평가 방식을 도입해야 한다는 의견도 있었다.

F : 청소년활동을 많이 참여하고 있는 아이들이 인증제에 단회기 프로그램에 많이 참여를 하거든요. 그렇다고 보면 한 번 참여했다고 해서 그 목표를 달성하지 못했다라고 하기엔 어렵다라는 거죠. (중략) 질문 문항이 적다면 가능하지 않을까라는 생각이 들어요.

A : 가이드라인을 좀 만들 때 미니멈은 저 한 4시간 이상 정도로 우선 시범 사업이니까 그렇게 하면 어떨까 너무 2시간부터 열면은 사실은 측정하고도 사실 약간 서로 민망할 수도 있어. 왜냐하면 안전 교육하고 뭐 하고 나면 2시간 중에 프로그램 시간 1시간밖에 안 나올 텐데 좀 그래도 단회기성은 4시간 이상으로 하고 (중략) 측정하고 싶다고 그러면 이제 단일 측정을 해서 전국 평균이 3.2인데 우리는 3.3이다 뭐 이 정도 해석을 할 수 있다. 그러면 정규 평균보다 높다 낮다 정도로 하면 조금 현장에서는 그래도 좀 부담이 덜하지 않을까

② 활용 시점에 따른 기준 설정

핵심역량 측정도구를 인증 절차의 '진입 요건'으로 활용할 것인지, '유지 요건'으로 할 것인지에 대한 논의도 있었다. 핵심역량 측정도구를 인증 절차에 접목하는 이유는 인증수련활동의 질적 고도화를 위한 것이므로, 사전에 효과성을 입증하는 것이 적절하다는 것이다.

E : 효과성도 입증된 걸 우리는 인증하겠다 이렇게 선택을 한다면 인증 신청 전에 돌려보고 프로그램을 운영을 하면서 측정 도구를 가지고 인증 프로그램으로서 갖춰야 될 조건 효과성이 이만큼 나왔다. 그래서 이걸 가지고 판단해 달라. (중략) 인증 하려면 기관들이 사전에 먼저 이 프로그램을 운영을 해 봐야 되고 프로그램을 실행한 결과 효과성이 이만큼 나왔다고 하는 것을 입증 해야만 하고 그게 없으면 인증이 안 되는 형태로 가버리는데 그렇게 되면 인증제 본연의 그 의미 그러니까 아주 그냥 껌데기만 절차만 또 안전만 형식적 요건만 갖추는 그런 프로그램을 인증해 준다는 오명에서 벗어날 수 있을 것 같아요. (중략) 현장의 로드가 더 많아지지 않을까 그런 생각이 드네요.

그러나 이는 현장의 개발 부담으로 이어지게 될 수 있어, 단계적 인증이라는 현실적 대안을 제시하였다.

D : 개발하는 입장에서 볼 때는 시간이 엄청 걸릴 수도 있어. 그래서 그것을 하나 나가는 방법은 오케이 지금처럼 그냥 신청해. 그리고 예를 들어서 뭐라 그래 조건부 인증으로 6개월을 가는 거지 그 정도 기한을 두고 그다음에 그동안에 돌려가지고 결과가 어느 정도 쌓였을 때 그걸 가지고 한 번 더 심사를 해서 효과성이 있다고 입증되면 그때 이제 인증을 한다

E : 먼저 형식적 요건을 먼저 인정을 해줘요. 지금처럼 지금 질적 수준을 인정해 주지는 않잖아요. 형식적 요건만 갖추면 무조건 인증이거든요. 그런데 인증 형식적 요건을 갖췄는데 인증하고 나서 이제 운영을 하면서 계속 이게 인증 프로그램으로서 유지가 되려면 효과성이 여기도 덧붙이는 방법

③ 인증 여부 판단을 위한 정량적 요건

전문가들은 핵심역량이 인증 절차에 도입되기 위해서는 ‘측정도구’ 이전에 ‘핵심역량을 어떻게 활용할 것인가’에 대해 의견을 제시하였다. 현재 프로그램 기획에 핵심역량을 반영하고 있다고 응답한 전문가들의 경우, 모든 역량에 효과가 있는 프로그램이라고 가정하고 기획한다고 하였다.

B : 다 넣는 거는 뭐라도 하나 걸러라는거죠.

C : 저희는 사실 다 넣어요. 연관성이 있으면 다 넣어요.

E : 메인 서브로 할지 용어를 어떻게 할지 모르겠지만 프로그램은 물론 다 걸려 있지. 그렇지만 이 프로그램에 메인인 없다는 것은 이거는 초점이 없다는 것이고, 그래서 역량기반 인증수련활동의 취지하고도 안 맞는 것 같아요.

인증제도에서도 그렇게 할 수는 없다고 생각한 전문가들은, 단회기/단기의 경우 핵심역량 1개에 집중해야 하고, 장기/다회기는 최대 3개 이내까지 선택할 수 있도록 해야 한다는 명확한 기준을 제시하였다. 더불어 개별단위 프로그램에는 1개 핵심역량만 선택할 수 있어야 한다는 의견도 제시되었다.

A : 맥스 3개 정도로 하고 단회기는 1개 역량을 기준으로 하고 그다음에 다회기로 넘어갔을 때는 3개 언더 이런 식으로 정하면 어떨까 싶습니다. (중략) 3개 이상 넘지 않도록 하는 것도 좀 필요할 것 같아요. 역량을 너무 욕심 부려 가지고 너무 많이는 불가능하니까 맥스 3개 언더로 해야지 개발하는 사람도 일관성이 있지 좋은 거 다 넣으면 회기마다 역량 하나씩 뭐 이런 거 나오거든요 분명히 그런 거 나온다니 까 이제 길게 하면은 회기마다 하나씩 한다고 이런 욕심 부리는 사람들이 생기는데 그러지 않았으면 좋겠어요.

C : 최하 1개에서 최대 3개 정도가 적합한 것 같아요. 3개 이상은 사실 쉽지 않은 거 솔직히 쉽지 않은 거 같고요.

E : 아무리 많은 저는 2개 정도밖에 안 될 것 같거든요. 그럼 서브로 내려가면 이제 두 개보다는 더 많아지겠조 근데 그걸 다 쓰는 것이 맞다고 봐요. 그걸 여러 개 잡았으면 프로그램도 그 여러 개 잡는 것에 대해서 전문성을 갖고 있어야 되기 때문에 감당 안 되면 줄여야지

F : 저는 1회기를 다 3개 이상 하는 거는 아닌 것 같고 한개나 이 시간에 회기와 시간에 따라서 그거를 좀 측정하는 거를 좀 더 늘려가는 형태로 가야 되지 않을까 싶거든요. 1회기 2시간 1회기 2시간 하는데 그 세 가지를 다 측정하기는 어려운 것 같고 한 가지 이렇게 단회기 같은 경우는 한 가지 정도 그다음에 회기가 늘수록 그거에 대한 다른 하위가 더 늘어나게끔...

더불어 핵심역량을 복수 선택한 경우, 가중치를 적용하는 방식으로 측정하는 방안이 제시되었다.

A : 영역을 측정하기 위해서 몇 개를 선택하느냐의 문제와 두 가지 역량이 붙었을 때 이거를 가중치를 어떻게 줄 거냐는 두 개는 좀 이렇게 별개로 가야 될 것 같아요. 그래서 각 요소마다는 50% 이상의 문항을 적용해서 측정하도록 하고 만들도록 하고 측정을 다 하게 한다든지 하고 내가 협동성과 창의력 두 가지 요소를 하는데 이걸 5 대 5로 둘 건지 7 대 3으로 둘 건지 6 대 4로 둘 건지를 선택하게 발을 하나 만들어주면 그걸 가중치를 곱해가지고 효과를 내면 되지 않을까 싶어요.

그리고 역량을 하위요인 단위로 나눠서 측정하는 방안에 대해서도 의견이 나왔다. 프로그램 기획할 때, 선택된 역량의 모든 하위요인 또는 문항에 해당하는 것이 아닐 수 있기 때문에, 즉, 하위요인 중 일부에 대해서만 효과성을 담보한다고 했을 때를 염두하여 하위요인별로 측정해야 한다는 것이다. 이처럼 선택한 핵심역량을 측정할 때는 측정의 신뢰도를 위해 하위요인 단위로 측정해야 한다는 의견도 있는 반면, 프로그램 측정 신뢰도

문제는 이해하지만 현장의 현실적인 부담을 고려하여 목표 실현 가능성을 담보하기 위해 '최소 50% 이상의 문항을 사용할 수 있도록 해야한다'는 타협안도 제시하였다.

D: 그러니까 일단은 측정 도구는 동일한 측정 도구를 사용하는 것이 맞다고 저는 개인적으로 생각을 하고... 그런 맥락에서 하위영역을 선택하게 하는 건 오케이 그거는 그럴 수 있을 것 같아요. 사회 정서 이 넓은 걸 어떻게 할 거야? 그 말 자체가 워낙 그 범위가 넓은데 근데 그중에 몇 개 해놨으니까 하위적 영역을 선택하는 건 오케이. 근데 하위영역을 선택을 했으면 하위영역 안에 있는 문항들은 동일하게 가는 것이 측정의 관점에서는 맞다. 통으로 가야 되는

A: 제가 보기에는 '50% 이상 적용' 이런 식으로, 왜냐하면 이 요소 중에 도저히 이거는 우리 프로그램에 안 맞다고 하는 요소가 있을 수 있거든요. 그러니까 이 세 문항 중에서도 그러면은 요소별로 적용할 때는 50% 이상 적용을 기준으로 하면 최소한 단일 문항하고 단일 문항이 매칭되는 거는 막을 수 있지 않을까 그 정도 의견 드릴 수 있을 것 같아요. 한 요소에 그 요소를 여기 적용하려면 예를 들어 공동체성 같은 경우는 최소한 두 문항 정도를 해야 되고 여기는 이제 다섯 문항이니까 세문항 이런 식으로 50% 이상...

④ 가이드라인의 제시

전문가들은 핵심역량을 반영하여 역량기반 인증수련활동을 잘 기획하는 방법에 대한 가이드라인을 제공하는 기능을 수행할 수 있을 것이라고 하였다. 특히 추상적인 '역량' 개념을 현장 지도자들이 프로그램 목표 및 활동과 연결하는 데 어려움을 겪으므로, 구체적인 '표준 모델'의 제시가 필요하다는 것이다.

F: 인증제로 그런 문제점이 좀 있을 것 같은데 거기에 그 포맷을 지금 형식 요건에서 되게 많이 해주고 계시기 때문에 기본적으로 그 포맷을 이 프로그램은 이런 프로그램으로 요 항목을 협업이나 창의력이나 이걸 좀 표현을 해야 되고 거기에 맞는 목표는 이렇게 설정이 되었고 거기에 따른 프로그램은 이 정도로 간다라는 기본적인 표준적인 것들을 한번 제시해 주신다면 인증으로 활용을 할 것 같고 그리고 그 활용에 따라서 저희가 역량기반이 어떻게 활용이 될 수 있는지에 대한 효과가 얼마나 좋은지에 대한 거를 활용할 수 있을 것 같거든요.

(3) 도입 과정에서 반영되어야 하는 점

① 기존 인증체계와의 분리 및 차별화

전문가들은 역량기반 인증수련활동의 도입이 기존 인증제도의 전면 개편으로 이어져 현장에 혼란을 초래할 수 있다는 점을 경계하였다. 이미 현장에 오랜 기간 정착되어 운영 중인 기존 인증 시스템은 그대로 유지하되, 새로 도입되는 역량기반 인증제도를 별도의 트랙(투 트랙)으로 신설하여 운영해야 한다는 전략적 의견이 제시되었다. 이는 새로운 제도의 안정적인 도입과 기존 제도의 연속성을 모두 확보하기 위한 방안이다.

E : 나름대로 틀을 잡았어요. 틀을 잡았기 때문에 이게 그냥 만들어진 건 아니거든요. 그러니까 이거를 대폭 수정하기는 어려울 거예요. 이거 그거하고는 별도로 역량 개발은 따로 가는 것이 나는 맞다고 보고, 여기하고 접붙이기보다는 따로 하는 것이 훨씬 더 깔끔하지. 이걸 또 같이 여기 여기도 또 집어넣어 버리면 죽도 밥도 아닐 것 같거든요. 이걸 이거대로 가되, 이거는 요 요거 나름대로 좀 (중략) 역량기반 때면 그냥 수련 활동하고 인증 수련 활동은 분명히 다 다르잖아요. 차별을 두고 싶은 거잖아요. 그래서 인증을 붙였고 (중략) 그냥 똑같은 인증이 아니다. 이거는 훨씬 더 고급스러운 고급진 고급 인증 프로그램 이고 이거는 딱 기본 인증 프로그램이고 이렇게 차등을 뒀야 되는 거 아니냐 그런 고민도 있었던 것 같아요. 근데 그거하고 다르게 역량기반 앞에 놓으니까 훨씬 더 더 멋지네 인증 프로그램하고 인증 수련활동 하고 역량기반 인증 기반도 역량기반은 확실히 달라도 다르구나 이렇게 가야 되지 않을까요? 역량의 베이스를 깔고 프로그램이 디자인됐고 또 프로그램의 효과성도 있다고 이제 인증해 주는

따라서 새로운 역량기반 인증제도는 기존의 기본 인증제도와 확연히 구분되는 '고급 인증 프로그램'으로서의 위상을 갖추어야 하며, 이를 위해서는 프로그램 디자인 단계부터 '역량'을 핵심 기반으로 설정하고 그 효과성까지 검증해야 한다는 것이 논의의 주된 방향이다. 이러한 차별화를 바탕으로, 역량기반 인증제도는 단순히 행정적 절차를 거치는 것을 넘어 질적인 우위를 확보해야 할 필요성이 강조된다.

이와 더불어 역량기반 인증수련활동은 고급 인증 프로그램으로써 교육행정정보시스템(나이스/NEIS)와의 연계를 해야 한다는 의견이 제시되었다.

B : 나이스와 연계예요. (중략) 나이스라고 하는 그 학교 현장과 연결돼서 그것들을 증명해서 생기부로 등록까지

E : 이거는 전략적으로 학교 연계 프로그램 간담지 어쨌든 간에 이걸 굉장한 연구가 되어 있지 않으면 이 정도 프로그램은 안 나올 수밖에 없잖아요. 역량기반이니까 그래서 그런 식으로 만들어 가는 것이 좋을 것 같아요.

또한 역량기반 인증제도는 심사 기준부터 기존 제도와는 차별화 되어야 한다고 하였다. 새로운 심사 기준은 단순히 서류상의 형식 요건 충족 확인을 넘어, '왜 이 활동이 해당 역량을 향상시키는지'에 대한 명확한 근거와 논리적 타당성을 요구해야 한다는 것이다. 이는 곧 역량기반 인증제도의 전문성과 객관성을 확보하는 핵심 절차가 된다. 이를 위해 심사자들이 명확한 판단 기준을 가질 수 있도록 구체적인 가이드라인을 미리 제작해야 할 필요성도 제기되었다.

D : 심사하시는 분의 입장에서 이거 도대체 당신네들이 공동체성을 한다고 하는데 무슨 근거를 하나 이제 이런 것 때문이라고 판단할 수 있을 것 같고 다만 심사할 때 구체적으로 뭐라 그래요 그 역량 그 역량과 관련돼 있다라는 걸 어떤 기준으로 판단할 거냐에 대한 어떤 그런 가이드라인 같은 건 좀 만들어 줄 필요는 있을 것 같고 (중략) 너무나 한꺼번에 지금 다 밀어붙이기에는 조금 무리가 있지 않을까 이런 생각은 들어요.

그리고 현장 지도자들이 새로운 제도를 적극적으로 수용하도록 유도하기 위해, 기존 인증 절차와의 차별성을 주는 동시에 행정적 편의성을 제공해야 한다는 의견도 있었다. 새로운 제도가 기존 업무에 부담을 더하는 것이 아니라, 오히려 특정 행정 부담을 대체하거나 경감시켜주는 실질적인 편익(benefit)이 있어야 한다는 것이다. 즉, 동기 부여 방안이 필수적이라는 것이다. 구체적으로는 프로그램 기획 시 요구되는 프로그램의 요구 분석 및 논의의 배경 등을 역량 요소를 활용한 프로그램 디자인으로 대체할 수 있는 방안 등이 제시되었다.

A : 우선은 이 제도가 새로 도입되는 거라서 현장에서는 사실 일이에요. 이게 소홀해지는 부분 없이 플러스가 되는 건 현장은 다 일이라고 생각하는데 (중략) 역량 기준으로 만약에 할 때는 그런 조사를 이걸로 가능하는 한대든지 (중략) 무슨 통계나 이런 걸 찾을 필요 없이 나는 역량에 있는 요소들을 활용해서 프로그램을 만들었다라고 하면 현장에서는 그런 통계 자료 찾는 부담이나 이런 것들 근거를 찾는 부담을 줄고 역량기반으로 난 만들어 디자인했다라고 하는 것을 만약에 제도적으로 인정된다면 충분히 그거는 현장에서는 조금 더 이거를 이렇게 하면 되는구나 정도로 좀 쉽게 받아들일 수 있지 않을까 그래서 이 제도를 도입할 때 현장에 줄 수 있는 베네티트 또는 약간의 대체나 또는 어느 것이 더 수월해진다 이득이 된다 이런 것들에 대한 사안을 좀 주셔야 현장에서 좀 더 관심을 가지고 이것을 도입하지 않을까

G : 근데 이제 기관에서는 말씀하신 것처럼 인센티브가 없어요. 지금 현재는 추출한 인센티브가 없는데 굳이 왜 내가 이 투 트랙이라고 하면 제가 왜 굳이 역량을 하지 그냥 안전으로 하지 그러지 않을까요?

② 시스템 측면

전문가들은 앞서 논의된 복잡한 측정 기준을 현장 실무자가 일일이 숙지하여 적용하기에는 어려움이 있다고 보았다. 따라서 이를 시스템이 자동으로 계산하고 안내하는 직관적인 UI/UX가 구축되어야 한다고 하였다. 그렇게 되면 프로그램 준비와 정리에 많은 에너지 소모를 줄일 수 있을 것이고, 질적으로 향상된 프로그램을 개발하게 될 수 있을 것이다.

B : 최소 8문항을 선택해라 이렇게 나오는 그게 있던데 체크하면 이런 것처럼 아까 말씀 50%를 넘는 것도 이렇게 체크할 때 안내문이 나온다고 하면 훨씬 더 이렇게 좀 준비하기 편하지 않을까 생각이 드네요.

이처럼 시스템의 편의성뿐만 아니라, 데이터 접근 권한에 대한 실무적인 요구사항도 있었다. 현재 시스템에서는 지도자가 청소년이 설문에 참여했는지, 결과가 어떠한지 확인하기 어려운 구조임이 지적되었다. 지도자가 참여 청소년의 데이터를 확인하고 관리할 수 있는 권한이 부여되어야, 기관 차원에서 성과 분석 및 연말 발표회 등에 데이터를 2차 가공하여 활용할 수 있다는 의견이다.

D : 여러 기관들에서 만족도 조사를 시키는 게 있어요. 설문지 구글 폼을 보내가지고 설문지를 시켰어요. 근데 이제 중간에 어떤 연락이 오냐 하면 자기네가 몇 명이나 했는지 좀 확인하고 싶다고 관리자 권한을 달라고 그러니까 생각해 보니까 그건 줘야 될 것 같아. 근데 데이터 전체에 대한 액세스를 시키면 또 안 될 것 같더라고요. 그래서 몇 명만 확인할 수 있는 그런 권한이 있냐고 물었더니 있대요. 그래서 그것만 줘야 이렇게 했거든요. 근데 사실 이것도 이 시스템이 제대로 돌아가려면 기관에 있는 사람들이 이 시스템에 관리자까지는 아니어도 학생들보다 한 단계 위에 여기서 이거를 전체를 볼 수 있는 그 권한까지 줄 수 있는 거를 만들어...

G : 저희도 저도 이제 센터에 있다가 기관에서 하다 보니까 되게 필요한 거거든요. 근데 효과성 검증이 필요한데 효과성이 되게 여러 개 있으니까 각자 기관마다 다 다르고 해서 제가 생각하는 거는 만약에 저희가 저희는 이제 동아리랑 참여기구 하는데 연말마다 지역에서는 동아리 축체들을 한단 말이에요. 근데 그게 우리 기관만 하는 게 아니라 똑같은 지표를 가지고 세종시에 있는 청소년수련시설의 동아리들은 똑같은 지표를 다 조사를 해요. 그 사전 사후 그림 연말에 그걸 다 모으면 세종시에 있는 청소년 동아리들의 활동을 했더니 이런 게 있었다라는 것을 이제 연말에 우리가 그냥 무대에서 놀고자 아니라 니네가 이랬어 그리고 지도자들한테도 여러분들 지도하는 애들이 이렇게 다 변했어요. 의원이나 누가 왔을 때 또 할 수도 있고 근데 그런 것들을 하는 데에는 우리 현장 지도자들은 되게 역량이 없으니 진흥원이나 이런 데서도 이거를 만들어 놓고 하세요 하세요가 아니라 그런 것들을 하계끔 연말에 예산을 해서 그런 발표회를 하계끔 해준다든지 지역의 연구자를 좀 붙여준다든지 이렇게 하면은 되게 의미 있으면서 좀 발전적으로 갈 것 같은데...

3) 소결

본 장에서는 인증수련활동의 질적 제고와 효과성 입증을 위해 ‘핵심역량 측정도구’를 인증 절차에 도입하는 방안을 모색하고자 전문가 FGI를 실시하였다.

가장 시급한 과제는 기존 인증제도와와의 관계 설정이다. 전문가들은 현재의 ‘안전 중심’ 인증 틀을 유지하되(일반 트랙), 역량기반 인증제도를 ‘활동의 효과성’을 담보하는 별도의 심화 트랙으로 운영할 것을 제안하였다.

다음으로 획일적인 사전-사후 측정은 데이터의 타당성을 저해할 수 있다는 분석에 따라, 운영 형태에 따른 이원화된 적용 기준이 필요하다. 유의미한 역량 변화 측정이 어려운 ‘단회기/단기(2시간 내외)’ 프로그램은 필수 측정 대상에서 제외하거나, 약식(단일 측정) 모델을 적용해야 한다. 반면, 정밀한 역량 측정은 ‘장기·정기형(5회기 이상 또는 3개월 이상)’ 및 ‘숙박형(2박 3일 이상)’ 프로그램에 집중해야 한다. 또한 사전 데이터 확보가 어려운 신규 프로그램의 특성을 고려하여, 선(先) 안전 인증 후 일정 기간 시범 운영을

거쳐 축적된 데이터를 바탕으로 후(後) 역량 인증을 부여하는 단계적 심사 제도를 도입해야 한다.

역량기반 인증수련활동 목표 실현 가능성 및 측정도구의 신뢰도를 확보하기 위해, 선택 가능한 최대 역량 수는 3개로 제한(단회기 1개 권장)하고, 하위요인별 측정 문항의 최소 문항 비율을 50% 이상으로 설정하는 등의 정량적 가이드라인을 확실히 해야 한다. 특히 복수의 핵심역량을 선택할 경우 효과성 측정을 위해 프로그램 기획자가 역량별 가중치를 설정할 수 있는 방안을 마련해야 한다.

이러한 정량적 기준과 측정 방식이 프로그램 기획 단계부터 시스템적으로 구축되어, 필수 요건 충족 여부를 즉각적으로 안내하고, 역량 선택 및 가중치 설정을 지원하는 직관적인 UI/UX가 제공되어야 한다. 아울러 시스템 고도화 측면에서는 단순히 입력 편의성을 넘어, 지도자가 참여 청소년의 데이터와 변화 추이를 조회하고 관리할 수 있는 권한을 부여해야 한다. 이를 통해 현장 기관이 축적된 데이터를 성과 분석 및 자체 리포팅에 2차적으로 활용할 수 있도록 지원해야 한다.

새로운 역량기반 인증제도의 성공적인 정착을 위해서는 현장 지도자들의 업무 부담을 경감시키는 방안이 선결되어야 한다. 이를 위해 단순히 홍보나 설득을 넘어선 실질적인 업무 대체 인센티브 제공이 필수적이다.

구체적으로는, 프로그램을 역량기반으로 설계하는 경우 기존 인증 신청 시 필수적으로 요구되던 청소년의 요구 분석, 통계적 근거, 논의의 배경 제시 등의 행정적 절차를 면제하거나 대체할 수 있도록 검토해야 한다. 무엇보다 가장 강력한 유인책으로 교육행정정보시스템(나이스)와의 연계를 적극 추진해야 한다. 역량 평가 결과가 공신력 있는 기록으로 남을 수 있다면, 현장의 가장 큰 고충인 청소년 모집과 학교 연계의 어려움을 해소하는 결정적인 계기가 될 것이다. 이러한 행정적 편의성을 핵심적인 이점으로 적극 홍보함으로써, 현장 기관의 자발적 참여를 효과적으로 유도할 수 있을 것이다.

○———— 제4장 결론

- 1. 측정도구 개선 방향
- 2. 목표 샘플 활용안
- 3. 인증제도 활용안

1. 측정도구 개선 방향

1) 역량별 하위요인 재구성

현재 7개 역량에 대해 16개 하위요인으로 구성되어 있는데, 이에 대해 타당성 검토를 통한 재구성을 제안한다. 특히 선행연구(유성렬, 김진호, 2024)에서 제시된 하위요인도 함께 타당성 검토를 하여 기존 역량 하위요인으로 편입 가능성을 제고할 필요가 있다.

2) 문항의 개선 방향

상기 내용에 의해 재구성된 하위요인에 따라 문항 이동을 검토하고 유사 문항은 통합해야 한다. 중요도 4점 미만의 문항은 삭제를 고려하되, 남은 문항은 연령별 발달 단계를 반영하여 수정해야 한다. 아울러 신규 문항 개발 및 타당성 검토를 병행하여, 최종적으로 하위요인별 문항 수가 균형을 이루도록 구성해야 한다.

2. 목표 샘플 활용안

1) 청소년활동 영역별 핵심역량 제시

청소년수련활동인증제 매뉴얼을 통해 청소년활동 영역별 우선순위 핵심역량을 제시해야 한다. 이때 역량의 성격을 고려하여 범용적 성격의 역량에 해당하는 ‘사회정서’, ‘의사소통’, ‘협업’ 역량과 특화적 성격의 ‘진로개발’, ‘디지털 문해력’ 역량을 구분하여 제시해야 한다.

2) 청소년활동 영역별 핵심역량의 우선순위에 따른 학교급별 목표 샘플안 제시

청소년수련활동을 인증신청 시 작성 편의성을 높이기 위해, 통합양식 ‘공통1-C 단계’에서 영역별 청소년활동 핵심역량의 우선순위에 따른 학교급별 목표 샘플안을 제공해야 한다.

구체적으로 신청 시스템은 백오피스에서 입력 및 선택한 대상(학교급), 활동 영역, 핵심역량 정보를 기반으로, 그에 적합한 목표 샘플안을 공통1-C 입력란에 자동으로 연동시켜야 한다. 신청자는 자동 추천된 샘플안을 그대로 선택하거나 기획한 프로그램에 맞게 수정하여 입력할 수 있어야 한다. 더불어 해당 단계에서 선택 및 수정된 목표는 후속 단계인 ‘1-F 단위프로그램 계획서’ 작성 화면과 연동되어, 개별단위 프로그램 목표 설정 시 해당 내용을 목록에서 바로 선택할 수 있도록 구현되어야 한다.

아울러 이러한 시스템 변경 사항을 반영하여 청소년수련활동인증제 매뉴얼과 인증신청 시스템 매뉴얼에 구체적인 목표 샘플안을 제시해야 한다. 나이가 정성평가 도구인 ‘루브릭’ 제작 및 활용과 유기적으로 연계될 수 있음을 함께 안내해야 한다.

3. 인증제도 활용안

1) 인증제도 운영 모델의 이원화 전략

인증제도의 체계적 운영을 위해 제도를 ‘일반 트랙’과 ‘심화 트랙’으로 구분하는 이원화 전략을 추진해야 한다.

우선, 기존 인증제도는 안전 중심 인증 틀을 유지하는 ‘일반 트랙’으로 분류하여 운영하여야 한다. 이는 현장에 오랜 기간 정착된 ‘안전 중심’의 인증 체계를 그대로 유지하여 혼란을 최소화하고 제도의 연속성을 확보하기 위함이다.

반면, 신규 역량기반 인증수련활동은 ‘활동의 효과성’을 담보하기 위한 ‘심화 트랙’으로 신설하여 운영하여야 한다. 이를 통해 기존 인증제도(일반 트랙)와 차별화된 고도화된 인증 프로그램으로서의 위상을 정립하고, 역량기반 인증제도만의 질적 우위를 확보하여 청소년활동의 수준을 한 단계 높이는 계기로 삼아야 한다.

2) 역량 측정 적용 기준 구체화

심화 트랙으로 구분되는 역량기반 인증수련활동의 타당성을 확보하기 위해, 프로그램의 운영 형태와 시간에 따라 측정 적용 기준을 구체화해야 한다.

우선, 핵심 적용 대상은 5회기 이상 또는 3개월 이상 운영되는 ‘장기·정기형 프로그램’과 2박 3일 이상의 ‘숙박형 프로그램’으로 설정해야 한다. 이들 프로그램은 활동 시간이 충분히 확보되므로, 유의미한 사전-사후 비교를 통해 청소년의 역량 변화를 정밀하게 측정할 수 있다.

반면, 단회기 및 단기 프로그램은 운영 시간에 따라 측정을 간소화하거나 제외해야 한다. 2시간 내외의 프로그램은 심화 트랙의 타당도 저해를 방지하고 현장의 행정 부담을 줄이기 위해 대상에서 제외하고, 기존 인증제도(일반 트랙)로만 신청할 수 있도록 해야 한다.

4시간 이상의 프로그램은 ‘측정문항 간소화 모델’ 적용을 검토해야 한다. (1안) 측정문항을 간소화하여 단일 측정을 하고 전국 평균 대비 수준을 확인하는 방식을 우선적으로 고려할 수 있다. (2안) 그러나 핵심역량 측정도구가 절대적 높고 낮음을 측정하는 용도가 아니어서 단일 측정 및 절대평가 방식이 부적합하다고 판단될 경우, 2시간 내외의 프로그램과 동일하게 기존 인증제도(일반 트랙)로만 신청할 수 있도록 제한해야 한다.

3) 단계적 심사 도입

사전 데이터 확보가 어려운 신규 프로그램의 특성을 고려하여, ‘선(先) 안전 인증’ 후 시범 운영을 통해 축적된 데이터를 바탕으로 ‘후(後) 역량 인증’을 부여하는 단계적 심사 제도를 도입해야 한다.

우선, 1단계는 ‘선(先) 안전 인증’ 절차이다. 기존 인증 절차에 따라 안전 및 형식적 요건 충족 여부를 확인하고, 이를 충족한 프로그램에 한해 조건부로 운영 개시를 허가하는 것이다.

2단계는 ‘시범 운영 및 데이터 축적’이다. 조건부로 운영을 허가 받은 기간 동안 측정도구를 의무적으로 적용하여 실제 역량 변화 데이터를 확보하고, 시스템상에서 데이터 축적 현황을 관리해야 한다.

마지막 3단계는 ‘후(後) 역량 인증’ 확정 단계이다. 축적된 데이터를 바탕으로 활동의

효과성이 검증되면, 최종 심사를 거쳐 정식 인증을 부여한다. 만약 기준을 충족하지 못할 시, 즉각적인 탈락보다는 컨설팅을 제공하거나 조건부 기한을 연장하는 등의 조치를 취하되, 개선이 불가능할 경우 인증을 철회함으로써 심화 트랙의 질적 우위를 확보해야 한다.

4) 측정도구의 신뢰도 확보 및 시스템 구축

역량기반 인증수련활동의 목표 실현 가능성을 높이고 측정도구의 신뢰도를 확보하기 위해서는 명확한 정량적 가이드라인 수립과 이를 뒷받침하는 시스템적 통제 및 지원, 그리고 데이터 활용 권한의 확대가 필수적이다.

가장 먼저 프로그램 설계 단계에서 효과적인 측정을 위해 프로그램당 선택 가능한 최대 역량 수는 3개로 제한하며, 단회기 프로그램의 경우 1개만 선택하도록 권장해야 한다. 측정 단위는 (1안) 핵심역량의 범위가 광범위하기 때문에 하위요인 단위로 측정하거나, (2안) 현장의 현실적인 부담을 고려하여 '문항 단위'로 접근하되, 타당성 확보를 위해 하위요인별 최소 문항 비율을 50% 이상으로 설정하고 측정해야 한다. 또한, 두 가지 이상의 핵심역량을 선택할 경우에는 프로그램 기획자가 중요도에 따라 역량별 가중치를 설정할 수 있도록 하여 성과 측정의 정밀성을 높여야 한다.

이러한 정량적 기준과 측정 방식이 프로그램 기획 단계부터 시스템적으로 구축되어, 필수 요건 충족 여부를 즉각적으로 안내하고, 역량 선택 및 가중치 설정을 지원하는 직관적인 UI/UX가 제공되어야 한다. 구체적으로 선택한 역량이 3개를 초과하거나, 측정 문항 비율이 50% 미만일 경우, '필수 요건 미충족' 팝업창을 띄워 사용자에게 안내하고 다음 단계 진행을 자동적으로 제한하는 등 즉각적인 피드백을 제공해야 한다. 동시에 기획을 돕는 지원 기능도 강화해야 한다. KYWA에서 발간하는 역량기반 청소년활동 가이드북과 연계하여 '역량기반 청소년활동 운영사례'를 예시로 보여주고, 활동 영역 선택 시 우선순위 핵심역량과 목표 샘플을 시스템이 자동으로 추천해 줌으로써, 기획 단계에서부터 역량 적합성을 확보할 수 있도록 유도해야 한다.

아울러 시스템 고도화 측면에서는 단순히 입력 편의성을 넘어, 지도자가 참여 청소년의 데이터와 변화 추이를 조회하고 관리할 수 있는 권한을 부여해야 한다. 구체적으로 지도자 전용 데이터 대시보드를 제공하여 지도자가 소속 프로그램 참여 청소년의 사전-사후 응답 현황 및 변화 데이터를 실시간으로 조회하고 관리할 수 있는 접근 권한을 부여해야 한다.

나아가 축적된 데이터를 기관의 연말 성과 보고나 발표회 등에 2차적으로 가공하여 활용할 수 있도록 데이터 추출 및 시각화 기능을 지원해야 한다.

5) 현장 업무 부담 해소 및 참여 유도

새로운 역량기반 인증수련활동이 현장에 성공적으로 안착하기 위한 선결 과제는 현장 지도자들의 업무 부담을 경감시키는 것이다. 단순히 제도의 당위성 호소를 넘어, 현장이 체감할 수 있는 실질적인 편익(benefit)을 제공하는 전략이 필요하다.

우선, 행정 절차를 간소화해야 한다. 프로그램을 역량기반으로 설계하여 심화 인증을 신청하는 경우, 기존 인증 신청 시 필수적으로 요구되던 청소년의 욕구 조사, 통계적 근거, 논의의 배경 등의 절차를 면제하거나 역량 데이터로 갈음할 수 있도록 제도화해야 한다.

나아가 인증 활동기록의 공신력 확보를 위해 교육부 및 교육청과 협의하여 역량기반 인증수련활동의 결과를 교육행정정보시스템(나이스)에 기재할 수 있도록 추진해야 한다. 그리고 학교 및 학부모에게 객관적인 역량 변화 데이터를 제시하여 프로그램의 효과성을 입증해야 한다. 이는 청소년 모집을 훨씬 수월하게 만들 것이다. 결론적으로, 단순한 제도를 도입하는 홍보가 아닌 ‘행정 절차 간소화’와 ‘나이스 연계’라는 실질적 혜택을 강조하여 현장의 자발적 참여를 유도해야 한다.

○ ————— **참고문헌**

참고문헌

- 교육부 (2022). **초·중등학교 교육과정 총론** (교육부 고시 제2022-33호 [별책 1]). 세종: 교육부.
- 김정숙, 조남익 (2024). **청소년수련활동 인증제 개선 방안**(연구보고 24-수시01), 세종: 한국청소년정책연구원.
- 김혜지, 김명섭, 서수빈 (2023). **디지털 역량 진단도구 고도화 연구**, 서울: 서울디지털재단
- 남궁지영, 김양분, 박경호, 정동철, 박현정 (2015). **KEDI 학생역량 조사 연구: 조사 도구 개발 및 타당화**(연구보고 RR2015-31). 서울: 한국교육개발원.
- 서유정, 박천수, 임연, 한상근, 장현진, 이진솔, 정선주 (2017). **2017 학생 진로개발역량지표 활용안내서(교사용)**. 세종: 교육부, 한국직업능력개발원.
- 성은모, 진성희, 김근희 (2016). **청소년 생애학습역량 측정 도구 개발 및 타당화 연구**. **한국청소년연구**, 27(3), 219-256.
- 송윤정 (2016). **강강슬래 참여 아동의 사회정서 학습, 사회정서 발달 및 스트레스 해소의 관계**. 조선대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 여성가족부 (2023). **제7차 청소년정책 기본계획(2023-2027)**. 서울: 여성가족부.
- _____ (2025a). **2024년 청소년백서**. 서울: 여성가족부.
- _____ (2025b). **2025년 청소년사업 안내**. 서울: 여성가족부.
- 여성가족부, 한국청소년활동진흥원, 17개 광역시도 청소년활동진흥센터 (2022). **청소년수련활동인증제 매뉴얼**. 서울: 한국청소년활동진흥원.
- 유성렬, 김진호 (2024). **청소년수련활동인증제 인증수련활동 체계성 및 활동기록 관리 개선 연구**, 서울: 한국청소년활동진흥원.
- 이종성 (2001). **연구방법 21: 델파이방법**. 서울: 교육과학사.
- 한국청소년활동진흥원 (2019). **청소년수련활동인증제 우수 인증수련활동**. 서울: 한국청소년활동진흥원.
- _____ (2023). **2023년 역량기반 청소년활동 가이드북**. 서울: 한국청소년활동진흥원.
- _____ (2025). **2025년 역량기반 청소년활동 가이드북**. 서울: 한국청소년활동진흥원.

연구보고 25-R00

2025년 인증수련활동 효과 유의성 측정도구 개선 연구

인 쇄 2025년 11월 27일

발 행 2025년 11월 27일

발행처 한국청소년정책연구원
세종특별자치시 시청대로 370

발행인 백 일 현

등 록 1993. 10. 23 제 21-500호

인쇄처 (사)공무원 공상유공자회 인쇄사업부

사전 승인없이 보고서 내용의 무단전재·복제를 금함.

구독문의 : (044) 415-2125(학술정보관)

ISBN 978-89-7816-917-2