

2026 역량기반 청소년활동 가이드북



www.kywa.or.kr

2026 역량기반 청소년활동 가이드북



www.kywa.or.kr

본 가이드는 2025년 제작된 '역량기반 청소년활동 가이드북'을 개정한 책자로
역량기반 청소년활동의 현장 적용 및 확산을 위하여 제작되었습니다.

CONTENTS

들어가며 역량기반 청소년활동, 왜 필요할까?

PART Ⅰ	청소년활동 핵심역량 이해하기	05
	1. 역량과 핵심역량	06
	2. 청소년활동 핵심역량	07
PART Ⅱ	역량기반 청소년활동 자세히 보기	11
	1. 역량기반 청소년활동 이해하기	12
	2. 역량기반 청소년활동 설계하기	13
	3. 역량기반 청소년활동 운영하기	21
	4. 역량기반 청소년활동 평가하기	23
PART Ⅲ	청소년활동 핵심역량 측정하기	27
	1. 핵심역량 측정방법 및 절차	28
	2. 청소년활동 핵심역량 측정도구	29
	3. 측정 결과 활용 및 분석	37
PART Ⅳ	역량기반 청소년활동 운영사례(KYWA형 PBL)	43
PART Ⅴ	자주하는 질문	63
<hr/>		
부록		67
	1. 청소년활동 핵심역량 측정도구 온라인 시스템 사용 매뉴얼	68
	2. 청소년활동 핵심역량 측정도구	84
	3. 한국청소년활동진흥원 및 시도청소년활동진흥센터 연락처	92

역량기반 청소년활동, 왜 필요할까?

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

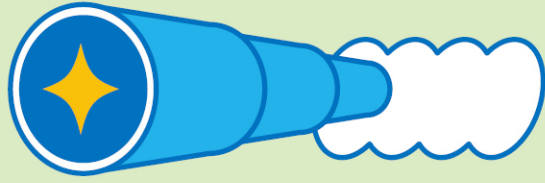
실질적 성장: 청소년이 실제 생활에서 필요로 하는 역량을 체계적으로 개발

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

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

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

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



2026

역량기반 청소년활동

가이드북



PART

I

청소년활동 핵심역량 이해하기

1. 역량과 핵심역량
2. 청소년활동 핵심역량



GUIDE BOOK

청소년활동 핵심역량 이해하기

이

역량과 핵심역량

✓ 역량이란

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

✓ 핵심역량이란

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

OECD DeSeCo프로젝트 핵심역량 범주

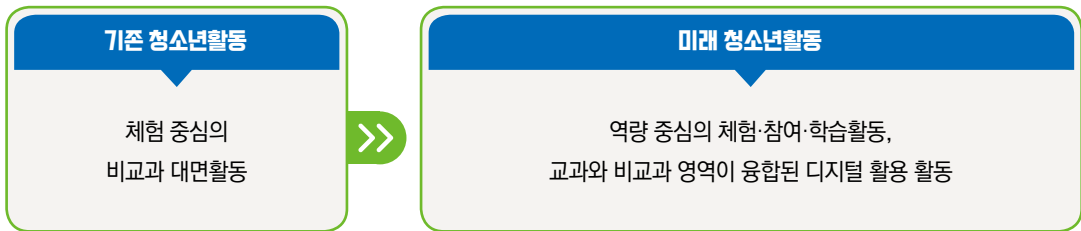
- **도구를 상호작용적으로 사용하는 역량:** 언어, 상징, 정보, 기술 등 다양한 도구를 상황에 맞게 활용할 수 있는 능력
- **이질적 집단에서 상호작용하는 역량:** 다양한 배경을 가진 사람들과 효과적으로 소통·협력하고, 갈등을 해결할 수 있는 사회적 역량
- **자율적으로 행동하는 역량:** 자기 주도적으로 삶의 계획을 세우고, 자신의 권리와 요구를 주장하며, 전체 맥락 속에서 행동할 수 있는 능력

02 청소년활동 핵심역량

✓ 청소년활동의 핵심역량이란

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

미래 청소년활동 특성



- 청소년활동 핵심역량은 총 7가지로 ① 비판적 사고, ② 의사소통, ③ 협업, ④ 창의력, ⑤ 사회정서, ⑥ 진로개발, ⑦ 디지털 시민성으로 구성되어 있다.
- 청소년활동 핵심역량 선정 시 다음의 사항을 고려하였다.
 - 비판적 사고, 의사소통, 협업, 창의력 역량은 국제적 적합성을 반영하여 2015년 세계경제포럼에서 제시한 역량을 참고하였다.
 - 사회정서 및 진로개발 역량은 교육부 2015 개정 교육과정의 핵심역량과 청소년활동을 통해 키울 수 있는 역량 간의 호환성을 고려하여 선정하였다.
 - 디지털 시민성 역량은 디지털과 자연이 공존하는 삶의 필요성과 청소년들의 보편적 수요를 반영하여 '디지털 리터러시' 역량으로 2022년 문항을 추가 구성하고 2025년 측정도구 델파이 조사 및 타당도 연구를 통해 '디지털 시민성' 역량으로 척도를 보완하였다.

역량기반 청소년활동 가이드북

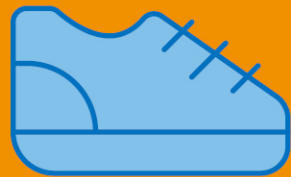
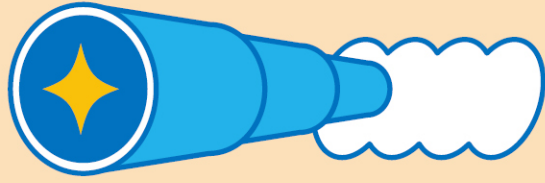
▶ 청소년활동 핵심역량 역량별 정의¹⁾

구분	정의	하위요소	하위요소 정의
① 비판적 사고 (6문항)	새로운 관점으로 문제를 바라보고, 주제와 원칙에 따라 배움으로 연결하는 능력	비판적사고(6)	사태를 객관적으로 분석하고, 그 타당성과 신뢰성을 평가하여 합리적인 결론을 도출하는 능력
② 의사소통 (9문항)	생각과 질문, 아이디어와 해결방법을 공유하는데 필요한 소통 능력	공감(6)	타인의 감정이나 입장을 이해하고, 상대의 정서와 관점을 존중하며 수용적으로 반응하는 능력
		소통(3)	자신의 생각과 감정을 명확히 표현하고, 언어적·비언어적 방법으로 타인과 효과적으로 의견을 주고 받는 능력
③ 협업 (9문항)	하나의 공동 목표를 향해 여러 명의 재능, 전문지식을 합치는 능력	공동체성(3)	집단의 공동 목표를 인식하고, 개인의 역할을 수행하며 목표 달성을 위해 함께 노력하는 능력
		협동성(5)	동료와의 상호존중을 바탕으로 의견을 조율하고, 과업을 함께 수행하며 관계를 유지·강화하는 능력
④ 창의력 (6문항)	혁신하고 발명하는 것처럼 기존의 것을 새로운 방식으로 접근하는 능력	창의적 사고력(6)	기존의 틀에 얽매이지 않고 다양하고 참신한 아이디어를 자유롭게 떠올리는 능력
⑤ 사회정서 (13문항)	자신과 타인의 감정을 정확하게 인식하고 자신의 불편한 감정을 조절하고, 타인과의 갈등을 긍정적으로 해결하며 좋은 관계를 맺어나가는 능력	의사결정/ 자기표현(4)	자신의 감정과 행동을 인식·통제하며, 상황에 맞게 사고하고 선택하는 능력
		또래관계 기술(5)	사회의 규범과 공동체적 가치를 이해하고, 타인에 대한 배려와 책임감을 바탕으로 행동하는 태도
		자기인식/ 관리 조절(4)	자신의 감정·장단점을 인식하고, 목표 달성을 위해 계획적으로 노력하며 스트레스 상황에서도 긍정적으로 대처하는 능력

1) 청소년활동 핵심역량 역량별 정의

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

구분	정의	하위요소	하위요소 정의
⑥ 진로개발 (16문항)	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(5)	자아이해(흥미와 적성 등 자신의 특징과 내면을 잘 이해하는 상태), 직업세계 이해(다양한 직업을 알고, 직업세계가 변화하고 있음을 이해하는 능력)
		진로탐색(6)	진로정보(직업과 진학에 대한 다양한 정보를 알고, 찾을수 있는 능력), 진로탐색(진로에 대해 다양한 방법을 통해 적극적으로 탐색하는 능력)
		진로설계(5)	진로의사 결정능력(진로를 결정하는데 다양한 정보를 수집하고 비교하여 결정하는 능력), 진로계획(진로목표를 이루기 위한 실천 계획을 세우고 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)
⑥ 디지털 시민성 (20문항)	디지털 기술을 통해 소통하고, 기술과 상호작용하는 사회에서, 균형 잡힌 사고와 행동을 바탕으로 자신의 권리를 누리고 책임을 다하며, 공동체의 지속가능한 발전에 기여하는 능력	디지털 자기보호(5)	디지털 환경에서 자신의 신체적·정신적 건강과 개인정보를 보호하고, 기술 사용의 주체로서 스스로의 행동을 절제·관리하며, 균형 잡힌 디지털 생활을 유지하는 능력
		디지털 자기개발(5)	디지털 활동에서 새로운 기술과 지식을 주체적으로 탐색하고 습득하여, 이를 일상생활과 학습에 활용하며, 능동적이고 자율적인 디지털 시민으로 성장하는 능력
		디지털 소통(5)	디지털 공간에서 정보를 비판적으로 탐색하고 판단하며, 자신의 표현과 행동이 타인과 사회에 미치는 영향을 인식하여 존중과 신뢰를 바탕으로 소통하는 태도
		디지털 사회참여(5)	디지털 사회에서 타인과 사회의 문제에 관심을 가지고, 공동체의 선(the common good)을 이해하고 인식하며, 책임 있게 참여하고 행동하여 공정하고 지속가능한 사회에 기여하는 능력



2026

역량기반 청소년활동

가이드북



PART

II

역량기반 청소년활동 자세히 보기

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



GUIDE
BOOK

PART II

역량기반 청소년활동 자세히 보기

이

역량기반 청소년활동 이해하기

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

역량기반 청소년활동 추진단계

설계하기

- 문제 발견 및 주제 선택
- 목적 및 목표, 성취기준 설정 (핵심역량, 교육과정 연계 등)
- 단위 프로그램 구성 등 계획 수립 (활동방식, 결과물, 평가기준 등)

운영하기

- 학교 및 지역사회 등 인적·물적자원 연계·협력
- 활동 운영
- 활동내용 기록 및 점검

평가하기

- 활동 평가 (만족도, 효과성 측정 등)
- 결과보고서 작성

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

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

02 역량기반 청소년활동 설계하기

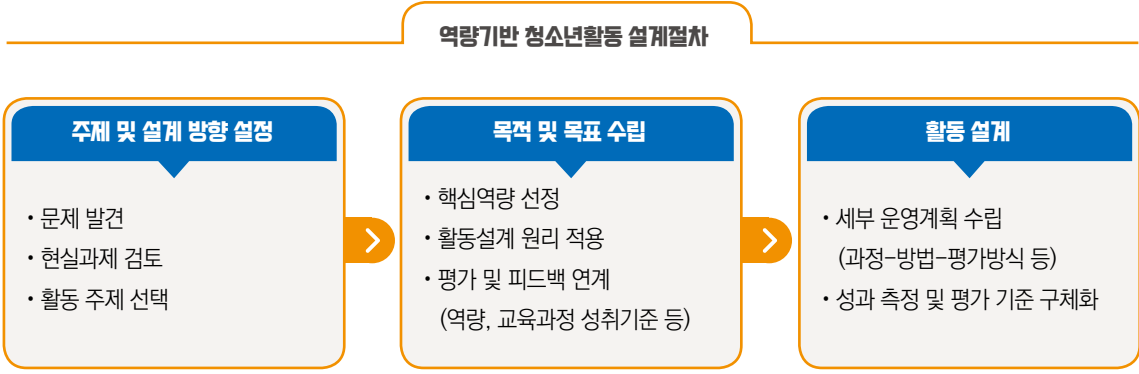
설계단계 왜 중요할까?

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

설계 원리와 방향

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

운영절차



역량기반 청소년활동 가이드북

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

참고 목적 기술 예시

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

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

▶ 목적과 목표 설정의 원칙 및 방법

구분	주요 내용
진술 원칙	<ul style="list-style-type: none"> • 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

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

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

▶ **활동 유형(청소년수련활동인증제)**

구분	주요 내용
기본형	• 2시간 이상 진행되며, 숙박 없이 하루에 끝나거나, 2일 이상에 걸쳐 여러 회기로 구성되는 비숙박 활동
숙박형	• 숙박에 적합한 장소에서 일정 기간 숙박하며 이루어지는 활동 • (학교단체 숙박형) 학교장이 참가를 승인한 단체 숙박 활동
이동형	• 활동 내용에 따라 선정된 활동장을 이동하며 숙박이 포함된 활동

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

▶ **활동 영역(청소년종합실태조사)²⁾**

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

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

역량기반 청소년활동 가이드북

참고 역량기반 청소년활동 개요서 양식(예시)

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

역량기반 청소년활동 개요서 작성 방법 안내

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

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

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

역량기반 청소년활동 가이드북

⑪ 역량 설정

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

● 청소년활동 핵심역량 정의

구분	정의
비판적 사고	새로운 관점으로 문제를 바라보고, 주제와 원칙에 따라 배움으로 연결하는 능력
의사소통	생각과 질문, 아이디어와 해결방법을 공유하는데 필요한 소통 능력
협업	하나의 공동 목표를 향해 여러 명의 재능, 전문지식을 합치는 능력
창의력	혁신하고 발명하는 것처럼 기존의 것을 새로운 방식으로 접근하는 능력
사회정서	자신과 타인의 감정을 정확하게 인식하고 자신의 불편한 감정을 조절하고, 타인과의 갈등을 긍정적으로 해결하며 좋은 관계를 맺어나가는 능력
진로개발	평생에 걸쳐 빠르게 변화하는 직업 환경에 유연하게 적응하고, 개인의 흥미와 적성을 바탕으로 다른 사람과 차별화되는 독특성을 개발하여 자기 주도적 및 창의적으로 자신의 진로를 개척·설계·실행하는데 필요한 능력
디지털 시민성	디지털 기술을 통해 소통하고, 기술과 상호작용하는 사회에서, 균형 잡힌 사고와 행동을 바탕으로 자신의 권리를 누리고 책임을 다하며 공동체의 지속 가능한 발전에 기여하는 능력

⑫ 교육과정 연계 : 활동과 연관된 교급별 교육과정 내용이 있다면 과정 내용과 성취기준 작성

※ 교육부 학생평가지원포털 (<https://stas.moe.go.kr>) 참고

⑬ 주요 내용 : 단위 프로그램별 활동 내용 및 중점(특이) 사항을 요약하여 간략히 작성하고 세부 내용은 활동지도안을 작성

- (회기/차시) 활동의 유형에 따라 시간, 일자 등으로 구분해서 작성 가능
- (활동내용) 세부 프로그램의 내용을 확인할 수 있도록 개조식으로 기술하되 과정(무엇을, 언제, 어떤 순서로 할 것인가), 방법(어떤 방식, 어떤 도구, 어떤 참여 형태로 할 것인가) 등을 포함
- (중점(특이)사항) 프로그램별 핵심사항과 필요한 전달 사항 기술

⑭ 결과물 : 활동을 통해 최종적으로 도출할 수 있는 개인/팀 결과물 또는 내용 기술

⑮ 평가 : 활동이 잘 되었는지, 청소년이 무엇을 배우고 성장했는지를 확인하는 것으로 활동 평가방법 기술(예시 : 만족도 설문조사, 청소년활동 사전·사후 핵심역량 측정 등)

⑯ 기대효과 : 활동을 통해 청소년이 어떤 역량을 키우고, 어떤 긍정적인 변화를 경험하게 될지 구체적으로 예측하여 서술

⑰ 인증/신고 대상 여부

- (인증 대상) 청소년 참가 인원이 150명 이상인 활동이나, 수상·항공·산악·장거리 걷기 등과 같이 위험도가 높은 활동(수상활동, 항공활동, 산악활동, 장거리(10km) 이상 도보이동 등)
- (신고 대상) 19세 미만 청소년을 대상으로 하는 숙박형 활동 전체와, 비숙박형 중 참가 인원이 150명 이상이거나 위험도가 높은 활동(수상활동, 항공활동, 산악활동, 장거리(10km) 이상 도보이동 등)

참고 역량기반 청소년활동과 교육과정 연계 절차

● 연계 절차

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

※ 교급별 교육과정 편제 및 성취기준 선택 절차(학생평가지원포털)



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



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



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



④ 검색 결과에 따른 성취기준 코드 및 성취기준 선정

● 성취기준 연계 체크리스트

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

역량기반 청소년활동 가이드북

참고 역량기반 청소년활동과 교육과정 연계 절차

● (예시) 역량기반 청소년활동과 교육과정 연계(안)

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

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

※ (참고) 동일 활동의 타 교급 교육과정 연계(안)

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

03 역량기반 청소년활동 운영하기

... 역량 기반 활동, 어떻게 운영할까?

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

✔ 활동 운영의 핵심 원칙

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

✔ 운영 전략 및 방법

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

▶ (예시) 수행방식별 운영 전략

수행방식	운영 전략 및 포인트	지도자의 역할	(예시) 핵심역량*
체험형	· 실물·현장 중심 체험 제공, 사전 맥락 설명 및 사후 성찰 강조	안내자· 맥락 해설자	협업, 사회정서, 의사소통

역량기반 청소년활동 가이드북

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

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

✔ 청소년 역량개발 지원

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

✔ 활동 점검 및 조정

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

04 역량기반 청소년활동 평가하기

... 역량 기반 활동을 왜 평가해야 할까?

핵심역량이란 청소년이 타고난 기질이 아니라 다양한 활동 경험을 통해 개발되고 성장할 수 있는 능력이다. 따라서 역량기반 청소년활동에서는 청소년이 활동에 참여한 후, 실제로 어떤 역량이 얼마나 향상되었는지 확인하는 과정이 매우 중요하다. 이를 위해 지도자는 핵심역량별로 정성적(질적) 평가와 정량적(수치적) 평가 요소를 구분하여, 청소년의 행동과 변화를 다각적으로 관찰하고 기록한다. 평가과정을 통해 청소년의 성장 과정을 구체적으로 파악하고, 맞춤형 지원과 활동 개선에 활용할 수 있다.

1 평가의 목적 및 운영 방향

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

2 평가 방법

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

3 청소년활동 핵심역량 평가

✓ 정성평가

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

○ (예시) 청소년활동 핵심역량(4C) 루브릭 평가 항목

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

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

정량평가

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

예시) 청소년활동 핵심역량 측정 실시 안내

안녕하세요, 여러분!

오늘은 여러분이 참여하고 있는 청소년활동 프로그램의 핵심역량 측정을 실시하는 날입니다.

이 조사는 여러분 한 사람, 한 사람의 능력을 평가하기 위한 것이 아니라,

이 활동이 여러분의 역량 향상에 어떤 영향을 주었는지를 알아보기 위해 진행됩니다.

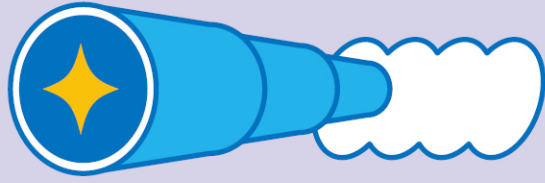
이 결과는 앞으로 더 좋은 활동을 만들기 위한 소중한 기초자료로 활용됩니다.

조사지를 작성할 때는 시험처럼 정답을 고르는 것이 아니라,

지금의 나 자신을 있는 그대로 돌아보며 솔직하게 선택해주면 됩니다.

시간 제한은 없지만, 너무 오래 고민하지 말고 자신의 현재 모습과 가장 잘 맞는 번호에 체크해 주세요.

응답을 마친 친구들은, 다른 친구들이 모두 마칠 때까지 조용히 자리에 앉아 기다려주세요. 감사합니다!



2026

역량기반 청소년활동

가이드북



PART

III

청소년활동 핵심역량 측정하기

1. 핵심역량 측정방법 및 절차
2. 측정결과 활용 및 분석



GUIDE
BOOK

청소년활동 핵심역량 측정하기

이

핵심역량 측정 방법 및 절차

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

▶ 역량기반 청소년활동 운영 및 핵심역량 측정 절차

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

02 청소년활동 핵심역량 측정도구

✓ 측정도구 구성

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

* 중·후기 청소년용 기준 7개 역량, 16개 하위요소, 78개 문항으로 구성

▶ 핵심역량 측정도구 문항 구성

구분	하위요소	중·후기 청소년(만14~24세)	초기 청소년(만9~13세)
비판적사고	비판적사고	6문항	6문항
의사소통	공감	6문항	6문항
	소통	3문항	3문항
협업	공동체성	3문항	3문항
	협동성	5문항	5문항
창의력	창의적 사고력	6문항	6문항
사회정서	의사결정/자기표현	4문항	4문항
	또래관계 기술	5문항	5문항
	자기인식/관리조절	4문항	4문항
진로개발	진로인식	5문항	4문항
	진로탐색	6문항	5문항
	진로설계	5문항	4문항
디지털 시민성	디지털 자기보호	5문항	5문항
	디지털 자기계발	5문항	5문항
	디지털 소통	5문항	5문항
	디지털 사회참여	5문항	5문항
합 계		78문항	75문항

역량기반 청소년활동 가이드북

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

▶ 청소년활동 핵심역량 측정도구 하위요소 및 출처

구분	하위요소	지표(출처)	원저자
비판적사고 (6문항)	비판적 사고력	청소년 생애학습역량 측정도구 개발 및 타당화 연구 (성은모 외 2명, 2016)	청소년 역량지수 측정 및 국제비교 연구 I (한국청소년정책연구원, 2014)
의사소통 (9문항)	공감	KEDI 학생역량 조사 연구 (남궁지영 외, 2015)	KEDI 학생역량조사연구 (한국교육개발원, 2015)
	소통		
협업 (8문항)	공동체성	KEDI 학생역량 조사 연구 (남궁지영 외, 2015)	KEDI 학생역량조사연구 (한국교육개발원, 2015)
	협동성		
창의력 (6문항)	창의적사고력	한국의 교육지표·지수 개발연구 III :대학생 역량지수 개발연구 (김창환 외, 2014)	창의역량 측정지표 및 도구 개발 연구 (한국교육개발원, 2012)
사회정서 (13문항)	의사결정 자기표현	강강술래 참여 아동의 사회정서 학습, 사회정서 발달 및 스트레스 해소의 관계(송윤정, 2016)	Development and Evaluation of the Social-Emotional Learning Scale(Coryn, Spybrook, Evergreen, Blinkiewicz, 2009)
	도래관계기술		
	자기인식/관리 조절		
진로개발 (16문항)	진로이해	2017 학생진로개발 역량지표 (한국직업능력개발원, 2017)	2017 학생진로개발 역량지표 (한국직업능력개발원, 2017)
	진로탐색		
	진로계획		
디지털 시민성 (20문항)	디지털 자기보호	AI시대 청소년을 위한 디지털 시민역량 프레임워크 연구 (한국청소년활동진흥원, 2025)	AI시대 청소년을 위한 디지털 시민역량 프레임워크 연구 (한국청소년활동진흥원, 2025)
	디지털 자기계발		
	디지털 소통		
	디지털 사회참여		

☑ **핵심역량 측정 세부내용**

• 중·후기 청소년용(만14~24세)

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

역량기반 청소년활동 가이드북

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

구분	하위요소	문항
디지털 시민성 (20문항)	디지털 자기보호 (5문항)	나는 앱이나 사이트에 가입할 때 약관을 꼼꼼히 읽고, 내 개인정보를 어떻게 쓰이는지 확인한다.
		나는 디지털 기기를 사용할 때, 바른 자세를 유지하려고 노력한다.
		나는 디지털 사용 시간을 스스로 조절할 수 있다.
		나는 게임이나 온라인 쇼핑 중 충동구매를 하지 않는다.
	디지털 자기계발 (5문항)	나는 시에 전적으로 의존하지 않고, 주체적으로 활용한다.
		나는 새로운 디지털 기술을 배우고 활용하기 위해 노력한다.
		나는 배운 디지털 기술이나 지식을 실제 생활이나 공부에 활용하려고 노력한다.
		나는 온라인 포인트나 구독권, 게임 아이템 같은 것도 실제 돈처럼 생각하고 아껴서 사용한다.
	디지털 소통 (5문항)	나는 시를 활용해 나의 학습이나 문제 해결 능력을 높인다.
		나는 나의 온라인 평판을 좋게 유지하려고 노력한다.
		나는 정보를 찾을 때 알맞은 검색어를 선택한다.
		나는 온라인 정보의 출처가 믿을 만한지 확인한다.
	디지털 사회참여 (5문항)	나는 내가 올리거나 공유하는 정보가 다른 사람의 판단에 영향을 줄 수 있음을 알고 있다.
		나는 내가 만든 글이나 영상을 올릴 때, 다른 사람에게 피해가 가지 않도록 주의한다.
		나는 디지털 환경에서 협력할 때, 다른 사람의 노력과 기여를 공정하게 평가한다.
		나는 디지털 환경에서 협력할 때, 다른 사람의 노력과 기여를 공정하게 평가한다.
디지털 사회참여 (5문항)	나는 사회에 도움이 되는 정보나 아이디어를 다른 사람과 나눈다.	
	나는 온라인에서 누군가 괴롭힘을 당하면 도와주거나 신고한다.	
	나는 나의 디지털 행동이 사회와 환경에 긍정적 영향을 주도록 노력한다.	
	나는 온라인에서 공익을 위해 필요한 경우 불편한 사실도 용기 있게 알릴 수 있다고 생각한다.	
나는 온라인에서 사회가 더 공정해지도록 돕는 활동에 참여하려고 노력한다.		

※ 초기 청소년용(만 9~13세)와 문항 차이가 있는 경우 () 표기

역량기반 청소년활동 가이드북

• 초기 청소년용(만9~13세)

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

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

역량기반 청소년활동 가이드북

구분	하위요소	문항
디지털 시민성 (20문항)	디지털 자기보호 (5문항)	나는 앱이나 사이트에 가입할 때 내가 어떤 정보를 줘야 하는지 살펴본다.
		나는 디지털 기기를 사용할 때, 바른 자세를 유지하려고 노력한다.
		나는 핸드폰이나 게임을 할 때 시간을 정하고 지키려고 한다.
		나는 게임이나 온라인 쇼핑을 할 때, 사고 싶은 게 있어도 참을 수 있다.
	디지털 자기계발 (5문항)	나는 시에게 다 맡기지 않고, 스스로 생각하면서 사용한다.
		나는 새로운 디지털 도구 사용 방법을 배우려고 노력한다.
		나는 배운 디지털 기술을 공부나 생활에 사용하려고 노력한다.
		나는 온라인 포인트나 게임 아이템도 실제 돈처럼 아껴서 쓴다.
		나는 시를 활용해 나의 학습이나 문제 해결 능력을 높인다.
	디지털 소통 (5문항)	나는 인터넷에서 다른 사람에게 좋은 인상을 주려고 노력한다.
		나는 정보를 찾을 때 알맞은 검색어를 선택한다.
		나는 인터넷에서 본 정보가 믿을 만한지 살펴본다.
		나는 내가 올린 글이 다른 사람의 생각에 영향을 줄 수 있다는 걸 안다.
	디지털 사회참여 (5문항)	나는 인터넷에 글이나 영상을 올릴 때 다른 사람이 불편하지 않게 주의한다.
		나는 디지털 환경에서 함께 활동하거나 협력한 친구들의 노력을 똑같이 인정한다.
		나는 다른 사람에게 도움이 되는 정보를 나눈다.
		나는 인터넷에서 누군가 괴롭힘을 당하면 도와주거나 도움을 줄 사람에게 알린다.
		나는 내 인터넷 사용이 다른 사람과 환경에 좋은 영향을 주도록 노력한다.
	나는 인터넷에서 모두에게 도움이 된다면 말하기 어려운 일도 용기 내서 알릴 수 있다고 생각한다.	
	나는 인터넷에서 바른 일을 돕는 활동에 참여하려고 노력한다.	

03 측정 결과 활용 및 분석

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

✓ 측정 결과 분석 방법

▶ 예시) 핵심역량별 측정 결과 확인

의사소통 역량

(단위: 명, 점)

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

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

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

역량기반 청소년활동 가이드북

▶ (예시) 핵심역량 측정 결과(시스템 화면)

등록한 활동별 확인

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

참고 1 핵심역량 결과 해석을 위한 참고자료

통계량 t (t-value)

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

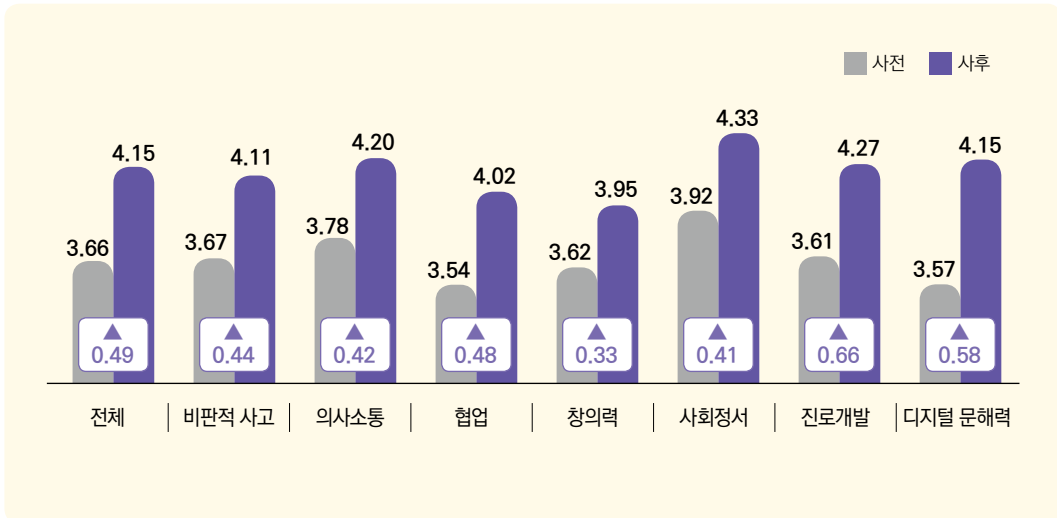
유의확률 p (p-value)

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

참고 2 효과성 측정 결과

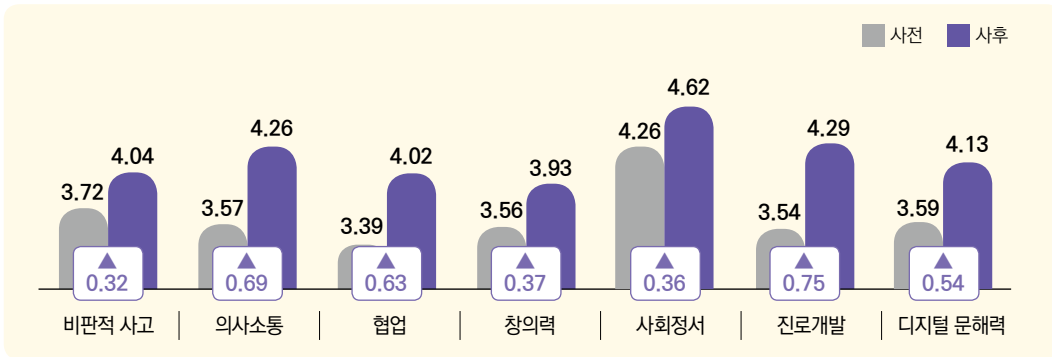
우수 청소년활동 프로그램 지원사업 역량별 효과성

- 우수 청소년활동 프로그램 지원사업의 7개 역량별 사전·사후 효과성 점수를 살펴보면 전 영역에서 사후 효과성 결과가 높게 나타났으며, 전 영역에서 그 차이가 통계적으로 유의(p<0.001)한 것으로 나타남.
- '전체'의 사전조사 평균점수는 3.66점, 사후조사 평균점수는 4.15점으로 사후조사가 0.49점 증가함.
- '비판적사고'의 사전조사 점수는 3.67점, 사후조사 점수는 4.11점으로 사후조사가 0.44점 증가함.
- '의사소통'의 사전조사 점수는 3.78점, 사후조사 점수는 4.20점으로 사후조사가 0.42점 증가함.
- '협업'의 사전조사 점수는 3.54점, 사후조사 점수는 4.02점으로 사후조사가 0.48점 증가함.
- '창의력'의 사전조사 점수는 3.62점, 사후조사 점수는 3.95점으로 사후조사가 0.33점 증가함.
- '사회정서'의 사전조사 점수는 3.92점, 사후조사 점수는 4.33점으로 사후조사가 0.41점 증가함.
- '진로개발'의 사전조사 점수는 3.61점, 사후조사 점수는 4.27점으로 사후조사가 0.66점 증가함.
- '디지털 문해력'의 사전조사 점수는 3.57점, 사후조사 점수는 4.15점으로 사후조사가 0.58점 증가함.

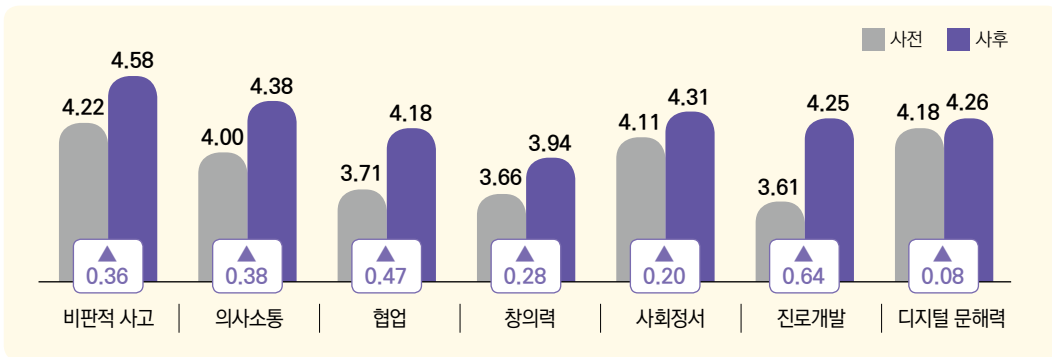


우수 청소년활동 프로그램 지원사업의 활동 영역별 효과성

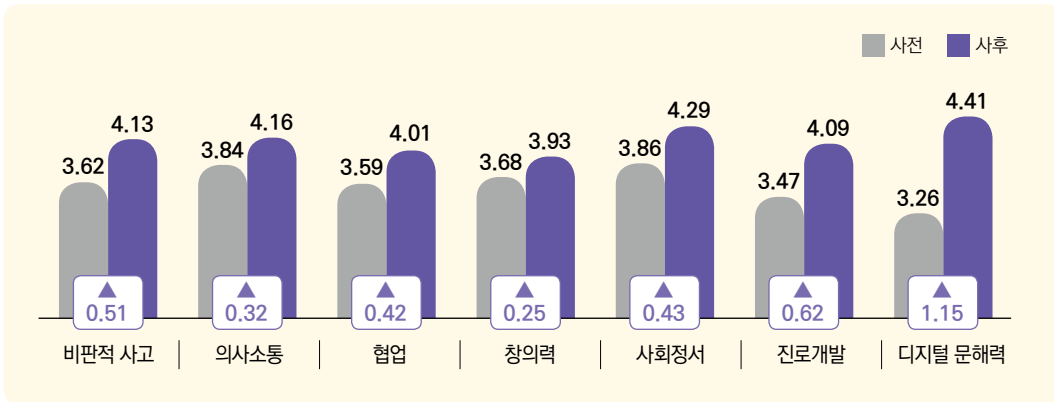
- (청소년 디지털역량 활동) 청소년 디지털역량 활동의 역량별 효과성 결과는 '비판적사고' 0.32점 증가(사전 3.43점 → 사후 4.11점), '의사소통' 0.69점 증가(사전 3.57점 → 사후 4.26점), '협업' 0.63점 증가(사전 3.39점 → 사후 4.02점), '창의력' 0.37점 증가(사전 3.56점 → 사후 3.93점), '사회정서' 0.36점 증가(사전 4.26점 → 사후 4.62점), '진로개발' 0.75점 증가(사전 3.54점 → 사후 4.29점), '디지털 문해력' 0.54점 증가(사전 3.59점 → 사후 4.13점)한 것으로 조사됨.
- 청소년 디지털역량 활동의 경우 모든 역량에서 그 차이가 통계적으로 유의한 것으로 나타남($p < 0.001$).



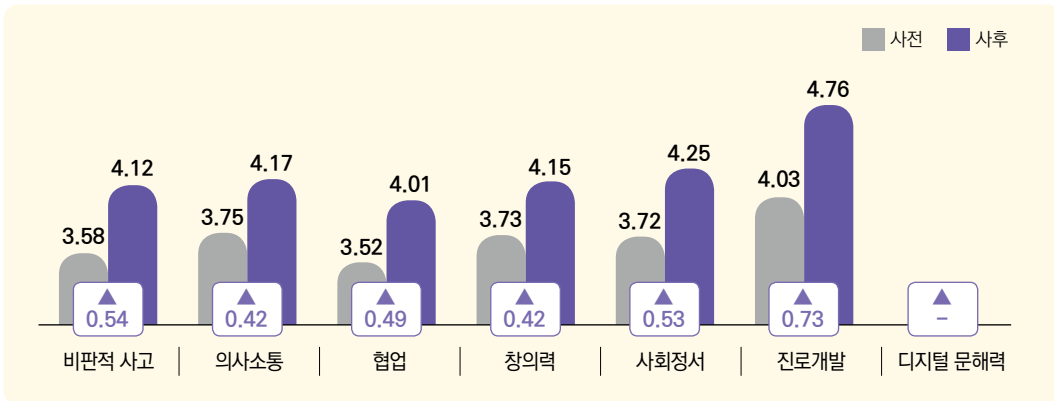
- (청소년 진로체험 활동) 청소년 진로체험 활동의 역량별 효과성 결과는 '비판적사고' 0.36점 증가(사전 4.22점 → 사후 4.58점), '의사소통' 0.38점 증가(사전 4.00점 → 사후 4.38점), '협업' 0.47점 증가(사전 3.71점 → 사후 4.18점), '창의력' 0.28점 증가(사전 3.66점 → 사후 3.94점), '사회정서' 0.20점 증가(사전 4.11점 → 사후 4.31점), '진로개발' 0.64점 증가(사전 3.61점 → 사후 4.25점), '디지털 문해력' 0.08점 증가(사전 4.18점 → 사후 4.26점)한 것으로 조사됨.
- 청소년 진로체험 활동의 경우 '디지털 문해력'을 제외한 모든 역량 '비판적사고', '의사소통', '협업', '창의력', '사회정서', '진로개발'에서 그 차이가 통계적으로 유의한 것으로 나타남($p < 0.05$).



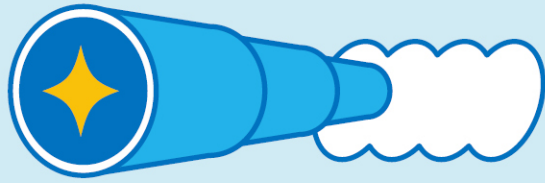
- (테마별 체험활동) 테마별 체험활동의 역량별 효과성 결과는 '비판적사고' 0.51점 증가(사전 3.62점 → 사후 4.13점), '의사소통' 0.32점 증가(사전 3.84점 → 사후 4.16점), '협업' 0.42점 증가(사전 3.59점 → 사후 4.01점), '창의력' 0.25점 증가(사전 3.68점 → 사후 3.93점), '사회정서' 0.43점 증가(사전 3.86점 → 사후 4.29점), '진로개발' 0.62점 증가(사전 3.47점 → 사후 4.09점), '디지털 문해력' 1.15점 증가(사전 3.26점 → 사후 4.41점)한 것으로 조사됨.
- 테마별 체험활동의 경우 모든 역량에서 그 차이가 통계적으로 유의한 것으로 나타남($p < 0.01$).



- (자유주제 활동) 자유주제 활동의 역량별 효과성 결과는 '비판적사고' 0.54점 증가(사전 3.58점 → 사후 4.12점), '의사소통' 0.42점 증가(사전 3.75점 → 사후 4.17점), '협업' 0.49점 증가(사전 3.52점 → 사후 4.01점), '창의력' 0.42점 증가(사전 3.73점 → 사후 4.15점), '사회정서' 0.53점 증가(사전 3.72점 → 사후 4.25점), '진로개발' 0.73점 증가(사전 4.03점 → 사후 4.76점)한 것으로 조사됨.
- 자유주제 활동의 경우 모든 역량에서 그 차이가 통계적으로 유의한 것으로 나타남($p < 0.001$).



※ 2025년 우수 청소년활동 프로그램 지원사업 핵심역량 효과성 분석 결과보고서(한국청소년활동진흥원, 2025) 일부 발췌



2026

역량기반 청소년활동

가이드북



PART

IV

역량기반 청소년활동

운영사례

(KYWA형 PBL 프로젝트)



GUIDE
BOOK

PART
IV

역량기반 청소년활동 운영사례

(KYWA형 PBL 프로젝트)

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

에코 크리에이터 되기 프로젝트 활동

도전질문

“정크아트로 사람들이 환경보호에 동참하게 하는 방법은?”

미술

도덕

환경

경제

창의력

협업

디지털 시민성

01

프로젝트 대상

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

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

02

핵심역량

본 프로젝트는 청소년활동 7대 핵심역량(창의력, 협업, 의사소통, 비판적 사고력, 사회정서, 진로개발, 디지털 시민성) 중 창의력, 협업, 디지털 시민성을 핵심역량 향상을 목표로 디자인했다.

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

▶ **핵심역량**

창의력	• 폐품을 활용하여 지속가능한 발전 및 환경보호 메시지를 담은 독창적인 작품을 만들 수 있다.
디지털 시민성	• 나는 새로운 디지털 도구 사용방법을 배우려고 노력한다. • 나는 시를 활용해 도전질문에 대한 문제 해결 능력을 높인다.
협업	• 주변 문제에 관심을 가지고, 문제를 해결하는 데 힘을 보탬 수 있다. • 내가 잘할 수 있는 일이더라도 다른 팀원에게 기회를 양보하고, 기회를 얻은 팀원이 그 일을 잘 해낼 수 있도록 흔쾌히 도울 수 있다.

03 성취기준

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

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

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

▶ **성취기준**

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

① 생태계 파괴가 곧 인간 삶의 파괴로 직결됨을 인식하고, 자신의 소비 생활과 환경에 대한 가치관을 평가할 수 있다.

9도04-01

② 또한 환경문제 해결을 위한 구체적인 실천 방안을 살펴봄으로써 환경친화적인 삶 또는 녹색 생활 실천 역량을 함양한다. **9도04-01**

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

9미01-03

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

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

9미03-04

성취기준 설정 Tip

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

04

프로젝트 개발 배경

❶ 범지구적 환경문제 해결의 필요성 증대

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

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

❷ 청소년 주도(youth-driven) 봉사활동 활성화 필요

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

이에 한국청소년활동진흥원은 청소년의 행위주체성(youth agency)과 활동의 지속성을 담보한 독일의 PBL 방식 수업 사례를 벤치마킹¹⁾하여 도전질문을 해결하는 과정에서 청소년이 주도적으로 지역사회 기반 봉사활동을 기획하고 실천하는 PBL 방식 청소년활동 모델을 개발하였다.

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

05 공개할 결과물

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

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

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

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

- 주의1** 공개할 결과물은 반드시 청소년이 결정해야 한다. 지도자는 청소년이 어떤 결과물을 만들 것인지 스스로 결정할 수 있도록 코칭(지원)해야 한다.
- 주의1** 캠페인은 환경 주제 프로젝트 활동의 단골이다. 그런데 캠페인은 참여 청소년에게 제공하는 디지털 프로그램이지 공개할 결과물은 아니다. 오히려 ❶ 캠페인에 많은 사람이 참여할 수 있도록 유인하는 '혁신적 아이디어가 담긴 포스터', ❷ 캠페인에 참여한 지역 주민에게 제공하기 위해 폐품으로 만든 기념품 등이 공개할 결과물이다²⁾.
- 주의1** 공개할 결과물은 청중에게 공개했을 때 도전질문을 해결하는 데 효과가 있었거나, 있을 것임을 증명해야 한다. 예를 들어, 혁신적 아이디어가 담긴 포스터를 만들었더니 포스터로 홍보한 행사에 많은 사람이 참석했다거나, 폐품으로 기념품을 만들었더니 많은 사람이 해당 기념품을 받기 위해 캠페인에 참여했다는 등 공개할 결과물이 사람들의 행동을 유발했다는 증거를 수집 및 제시해야 한다. 지도자는 이러한 공개할 결과물의 요건을 청소년에게 미리 이야기 해줘야 한다.

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

06

프로젝트 활동 평가

• 지도자의 평가

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

대집단 평가 시 주의사항

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

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

• 청소년의 평가

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

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

에코 크리에이터 되기 평가 자료

평가 1 교과 성취기준 평가 문항(변경 불가)

• 도덕과 성취기준 평가 양식

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

• 미술과 성취기준 평가 양식

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

평가 2

루브릭 평가 문항

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

평가 3 자기 평가 및 최종 성찰 양식(예시)

• 자기 평가 양식 1

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

• 성찰 일지 양식 2

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

역량기반 청소년활동 가이드북

• 최종 성찰 양식

프로젝트명	이름
1 프로젝트 활동의 도전질문을 해결하기 위해 나는 무엇을 했는가?	

2 프로젝트 활동에서 새롭게 배운 지식과 역량은 무엇인가?

3 프로젝트 활동에서 어떤 부분에 최선을 다했는가?

4 프로젝트 활동에서 가장 즐거웠던 점은?

5 프로젝트 활동에서 가장 어려웠던 점은?

선생님 생각

에코 마케터 되기 프로젝트 활동

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

미술 사회 SDGs 기업가정신 재활용 봉사 창의력 협업 디지털 시민성

01 프로젝트 대상

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

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

02 핵심역량

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

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

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

▶ 핵심역량

창의력	· 사용하지 않거나 버려진 물건의 사용 가치를 높일 수 있다.
디지털 시민성	· 나는 새로운 디지털 도구 사용방법을 배우려고 노력한다. · 나는 시를 활용해 도전질문에 대한 문제 해결 능력을 높인다.
협업	· 환경문제를 우리 모두의 문제라고 생각하고 해결하기 위해 노력한다. · 내가 잘할 수 있는 일이더라도 다른 팀원에게 기회를 양보할 수 있다. · 기회를 얻은 팀원이 그 일을 잘 해낼 수 있도록 흔쾌히 도울 수 있다.

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

03

성취기준

본 프로젝트는 초등학교 6학년 사회와 미술 성취기준을 토대로 설계하였다.

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

▶ 성취기준

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

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

성취기준 설정 Tip

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

04

프로젝트 개발 배경

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

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

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

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

05

프로젝트 요약

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

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

06

공개할 결과물

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

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

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

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

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

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

07 프로젝트 활동 평가

• 지도자의 평가

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

대집단 평가 시 주의사항

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

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

• 청소년의 평가

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

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

에코 마케터 되기 평가 자료(예시)

평가 1 교과 성취기준 평가 문항(변경 불가)

• 사회 성취기준 평가 양식

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

• 미술 성취기준 평가 양식

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

평가 2 루브릭 평가 문항

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

평가 3

회차별 성찰 양식(예시)

• 오늘 활동을 스스로 평가해보세요.

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

• 선생님의 생각을 들어보세요.

선생님 생각

평가 4 자기 평가 양식(예시)

활동 안내

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

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

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

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

선생님 생각	팀원 생각

역량기반 청소년활동 가이드북

평가 5

최종 성찰 양식(예시)

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

2026

역량기반 청소년활동

가이드북



PART

V

자주하는 질문



GUIDE
BOOK



PART
III

자주하는 질문

Q 역량기반 청소년활동이란 무엇인가요?

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

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

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

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

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

Q 핵심역량은 몇 가지이며, 어떤 기준으로 구성되었나요?

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

Q 핵심역량은 활동마다 몇 개를 설정해야 하나요?

- 1개 이상의 핵심역량을 설정해야 하며, 활동 내용에 따라 2~3개도 가능합니다. 다만, 명확한 목표와 평가를 위해 과도한 다중 설정은 지양해야 합니다.

※ 예시: '미디어 공익광고 만들기' → 협업 + 디지털 시민성 중심 설정

Q 청소년 주도형 역량기반 활동은 어떻게 설계하나요?

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

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

Q 핵심역량은 어떻게 측정하나요?

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

Q 효과성 측정 결과는 어떻게 해석하나요?

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

Q 효과성 측정 결과를 활동 보고서에 어떻게 답아야 하나요?

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

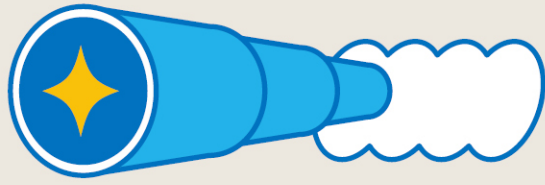
※ 예시 문장 : 활동 참여 전후 청소년의 협업 역량은 평균 3.45점에서 3.97점으로 향상되었으며, 통계적으로 유의미한 결과($t=5.76$, $p<0.001$)를 보였다. 이는 역할 분담, 의사소통 중심 구조가 효과적으로 작용했음을 시사한다.

Q 핵심역량별 루브릭이나 관찰 평가도 가능한가요?

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

Q 핵심역량 측정결과를 어떻게 활용해야 하나요?

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



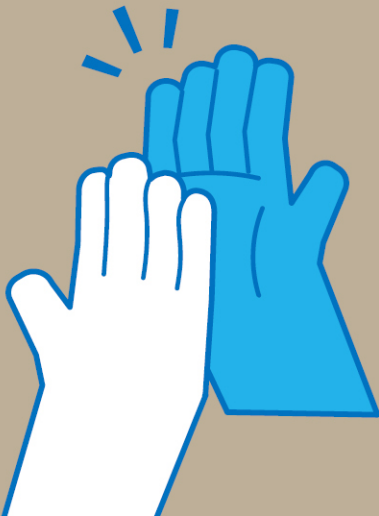
2026

역량기반 청소년활동
가이드북



부록

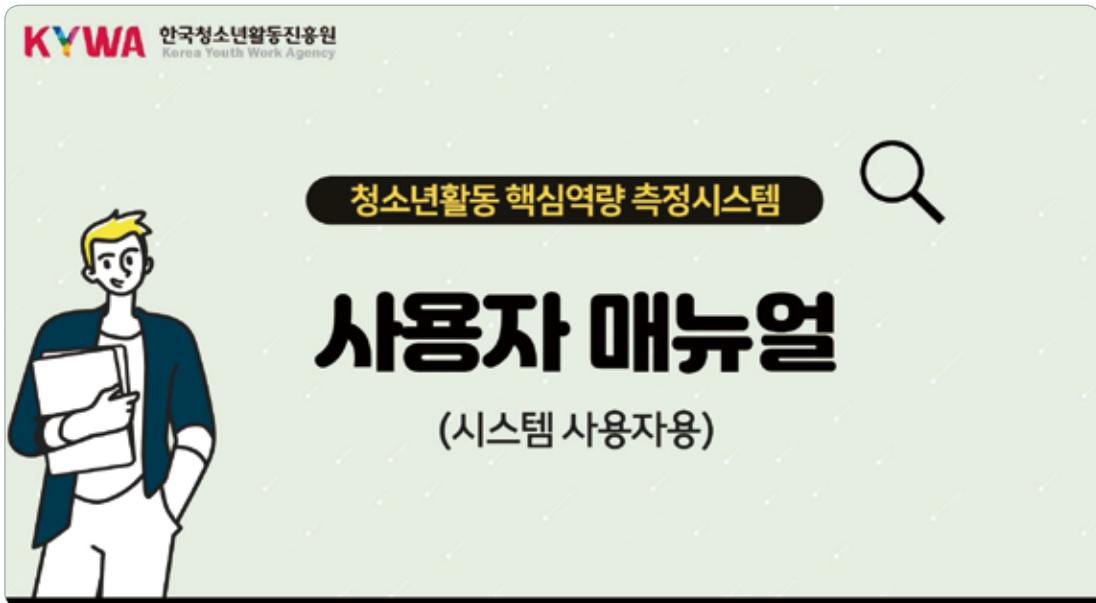
1. 청소년활동 핵심역량 측정도구 온라인 시스템 사용 매뉴얼
2. 청소년활동 핵심역량 측정도구
3. 한국청소년활동진흥원 및 시도청소년활동진흥센터 연락처



GUIDE
BOOK

01

청소년활동 핵심역량 측정도구 온라인 시스템 사용 매뉴얼





📱 회원가입하기-사이트 접속 및 가입신청

1

현장 지도자
청소년비니 문제해결능력

KYWA 직원
직업수행능력 특성화역량개발

사이트 접속

1. 청소년활동 핵심역량 온라인 측정 시스템 로그인 후 현장 지도자 배너 클릭

회원가입하기-사이트 접속 및 가입신청



LOGIN

아이디: 비밀번호:

1 로그인

KYWA
한국청소년활동진흥원

회원가입

이름: 휴대폰 번호: 이메일:

2 회원가입

회원가입

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


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

사전설문 생성하기

설문 생성하기-설문조사지 선택

2. 사전 설문 조사지 생성

- 청소년의 연령을 고려하여 초기 청소년 또는 중·후기 청소년 선택

1

초기 청소년 (만 9~14세)


중·후기 청소년 (만 15~24세)


사후설문

* 초기 청소년(만 9~14세) 또는 후기 청소년(만 15~24세)을 정확히 선택, 지능정보 시선 설문 조사가 가능합니다.

설문 선택

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

설문 생성하기-설문조사지 작성

설문지 작성

설문지 정보

설문지 이름: 1

설문지 기간: 2 ~ 계정관리 설정

설문지 대상: 초기 청소년 중·후기 청소년

공개 여부: 공개 비공개

시행 여부: 미시행 시행중

설문지 설명: 3

설문지 유형: 4 5

설문지 상태: 6

설문지 유형:

설문종료 기한은 '일종종료' 기한에 맞게 설정 (무제한으로 설정 X)

기본정보 작성

- 1-4. 설문지 이름, 조사기간, 설명 입력 및 공유여부 선택

- 추후 설문지 검색을 쉽게 하기 위해서는 특정 프로그램명 혹은 기관명, 담당자 명을 이름에 포함하는 것이 좋음

(ex.) [기관] 예문 크레아티브 팀(0000분회)설문지

(ex.) [회사] 오지매 오지매 푸는 분서간(0000원)설문지

- 5-6. 진행률 표시방법 및 순차적 보기여부 선택

설문 생성하기-설문조사지 작성

문단 번호

설문 문구 1 조사는 '역량기반 청소년활동 효과검정'을 위한 청소년의 대상으로 청소년활동 특성(가령)을 측정하는 조사입니다. 조사결과를 더 나은 프로그램을 만들기 위한 기초자료로 활용될 것이며, 조사결과를 특수집단 자료는 통계법 제110조(비밀의 보호)에 따라 내용이 엄격히 보호됩니다. 그러므로 문항에

응답 문구 2 고맙습니다.

키워드 3 키워드

주제 선택 4 키워드 선택

5 뒤

기본정보 작성

1-2. 안내문구 및 응답 완료 문구 수정 *필요시

3-4. PC 및 모바일 스킨(디자인) 수정 *필요시

5. 정보기입 완료 후 저장 클릭

설문 생성하기-설문조사지 작성

문항 정보

1. *개인별 서면·사후 조사 값을 작성하기 위해 아래의 내용으로 개인정보(성별, 생년월일)를 수집 및 이용하고자 합니다. *개인정보 수집 및 이용에 동의하지 않을 수 있으나 동의할 경우 활동 전과 후, 핵심역량과 변화정도를 확인하실 수 있습니다.

개인정보 수집 및 이용 용의사항

수집 목적 : 개인성별 및 역량 측정 결과 제공

수집 항목 : 성별, 생년월일, 사는 지역

개인정보 보유 및 이용기간 : 1년

위와 같이, 개인정보 수집 및 이용에 대하여 동의하십니까?

동의함

동의하지 않음

2. *성별 M

W

여

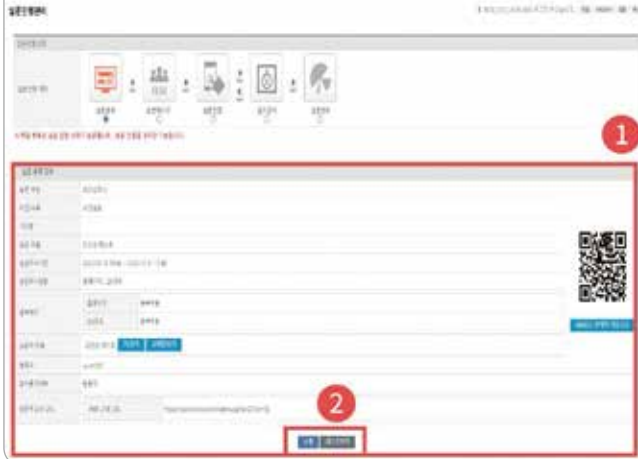
3. *생년월일

설문조사 항목 선택

1. 필수항목

- 개인정보수집 동의여부 및 성별,
생년월일의 경우 필수항목으로 둘 것

설문 생성하기-설문조사지 작성



작성 확인 및 설문수정

1. 화면의 설문지 관련 정보 확인

* 잘못된 항목이 있을 경우 아래 [수정] 버튼을 통해

작성정보 변경

2. 설문지 수정하기

- [수정] 버튼 클릭을 통해 설문 수정메뉴 활성화

설문 생성하기-설문조사지 작성



작성 확인 및 설문수정

1. 설문지 수정

- 설문이름, 안내문구, 조사기간 등 기본정보 수정

2. 목표응답수 기입(필요시)

3. 수정사항 반영 후 저장 클릭

설문 생성하기-설문조사지 작성



작성 확인 및 상태변경

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

설문 생성하기-설문조사지 작성



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

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

설문진행 상태로 변경 후 설문 링크 공유!
(설문테스트 상태인 경우 설문응답 분석 불가)

설문 생성하기-설문 발송정보 확인

설문 발송정보 확인

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

진행 중 설문 확인

진행 중 설문확인-진행 중 설문 확인하기



진행 중 설문 확인하기

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

진행 중 설문확인-진행 중 설문 확인하기



진행 중 설문 확인하기

1. 설문진행관리 메뉴에서 본인이 작성 후 진행중인 설문 검색
 - * 등록자, 혹은 설문이름으로 검색 가능
2. 검색결과에서 설문 이름을 클릭하여 설문 진행상태 및 등록정보 확인, 수정
 - * 설문등록/설문진행/설문완료 등

사후설문 생성 및 설문 진행

사후설문 생성 및 설문 진행-사후설문 생성



사후설문 생성

1. 청소년활동 핵심역량 온라인 측정 시스템 로그인 후 사후설문 클릭

📱 사후설문 생성 및 설문 진행-사후설문 생성

사후설문 생성

1. [돋보기 아이콘] 클릭 > '효과성 조사 입력'
2. 리스트 보기 클릭 > 사전설문 불러오기
> '설문 이름' 설정 (* 사전설문 이름이랑 동일할 경우 오류)

Survey Kywa.or.kr의 메시지
설문 등록에 성공하였습니다.
설문명: you0001과 'T1T1_시정' 이름이 겹치실 것으로 여겨질 수 있습니다. 다른 이름으로 등록하세요.

3. 기타 관련정보 기입 및 저장

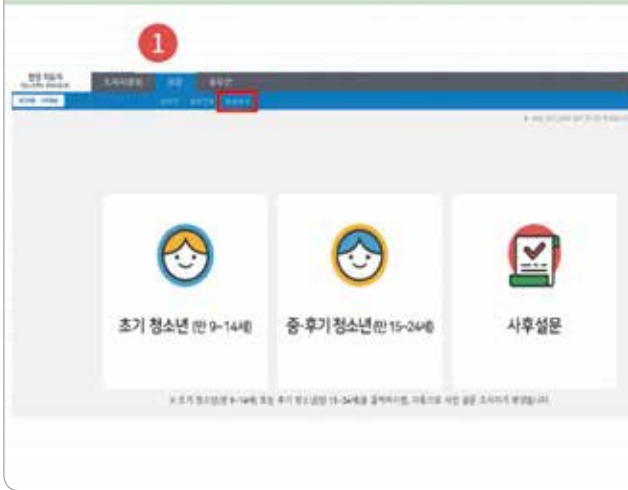
• 저장 후 사전 설문과 동일하게 설문진행

한국청소년활동진흥원

Korea Youth Work Agency

설문결과 확인·분석

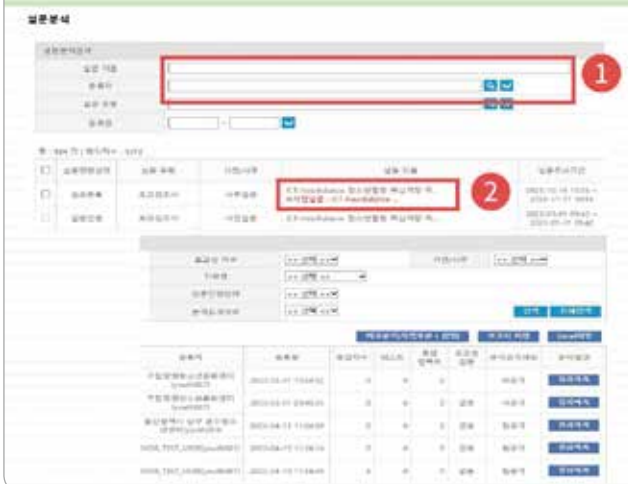
설문결과 확인·분석-사후설문 불러오기



사후설문 불러오기

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

설문결과 확인·분석-사후설문 불러오기



설문 검색 및 진행현황 확인

1. 설문 분석메뉴에서 본인이 작성 후 진행중인 '사후설문' 검색
 - * 사전설문명이 붉은색으로 설문이름 아래에 함께 있음
2. 검색결과에서 설문 이름을 클릭하여 설문 지표 및 집계표 등 응답현황 확인

설문결과 확인·분석-데이터 저장 및 분석실행

3. 데이터 분석

데이터 저장 및 분석

1. 해당 메뉴에서 설문분석 결과 및 RAW데이터 다운로드 가능
2. 분석실행 클릭 시 페이지 아래쪽으로 '빈도분석' 결과 확인 가능
3. 빈도분석, 교차분석, 효과성 분석 등 희망하는 방식의 분석 메뉴로 이동하여 분석 진행 및 결과 확인 가능

* 각 분석기능별 결과보고서를 엑셀형태로 저장 및 다운로드 가능

설문결과 확인·분석-설문 기본분석

설문 세부결과 확인

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

설문결과 확인·분석-효과성 분석

설문 세부결과 확인

[효과성분석] : 효과유익성 분석에 필요한 사전·사후설문 평균, 표준편차, 유의확률 등 확인 가능

※역량별 결과 확인 가능

역량	사전	사후	차별	차별	차별	차별	차별	차별	차별	차별	차별	차별	효과성
자기통제능력	4.20	4.20	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
문제해결	4.10	4.10	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00

데이터 일괄 업로드



설문 데이터 일괄 업로드 (서면양식 수령 후 시스템 업로드 방법)

양식 다운로드/업로드

1. 설문 생성(필요한 핵심역량 포함)
2. 상단 탭 [설문] > [설문분석] > 생성한 설문 검색 후 선택
3. 엑셀 데이터 양식 다운로드
[설문RawData업로드] 클릭 > RawData Header [Excel] 체크 후 다운로드
4. 엑셀파일에 설문응답 입력
5. 설문 데이터 업로드
[설문RawData업로드] 클릭 > 파일찾기 [파일선택] 클릭하여 파일 업로드



설문 데이터 일괄 업로드 (서면양식 수령 후 시스템 업로드 방법)

엑셀 양식 작성(예시)

[Q1] 개인정보 수집 및 이용 동의
1: 동의함
2: 동의하지 않음

[Q2] 성별
1: 남
2: 여

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1	UID	NAME	EMAIL	START_TIME	END_TIME	IP	Q1	Q2	Q3	Q4_M1	Q4_M2	Q4_M3
2						000 000 00 000	1	1	1 0000-00-00	3	3	3
3						000 000 00 000	1	2	2 0000-00-00	4	3	4
4						000 000 00 000	1	2	2 0000-00-00	3	4	3
5						000 000 00 000	1	1	1 0000-00-00	5	5	5
6						000 000 00 000	1	2	2 0000-00-00	5	4	3
7						000 000 00 000	1	2	2 0000-00-00	4	4	4
8						000 000 00 000	1	2	2 0000-00-00	3	3	3

A~E 열: 빈칸

※ 셀 서식: '텍스트'로 입력



02

청소년활동 핵심역량 측정도구

[초기 청소년]

(통계법 제33조)

- ① 통계의 작성과정에서 알려진 사항으로서 개인이나 법인 또는 단체 등의 비밀에 속하는 사항은 보호되어야 한다.
 ② 통계의 작성을 위하여 수집된 개인이나 법인 또는 단체 등의 비밀에 속하는 자료는 통계작성 외의 목적으로 사용되어서는 아니 된다.

청소년활동 핵심역량 측정 (사전 · 사후) 조사지

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

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

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

[필수]

성별	남() 여()	생년월일	()년()월()일
----	-----------	------	--------------

※ 성별, 생년월일은 개인별 사전-사후 조사 값을 매칭하기 위함입니다. 별도 내역을 통해 매칭이 가능하시다면 개인정보수집의 내역은 변경이 가능하며, 개인정보수집 및 이용 동의(안)는 아래 내용을 참고하셔서 사용해주시면 됩니다.

개인정보수집 및 이용 동의(안)

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

- 개인정보 수집 및 이용 동의
 - 수집목적 : 개인식별 및 역량측정 결과 제공
 - 수집항목 : 성별, 생년월일, 사는 지역
 - 개인정보 보유 및 이용기간 : 1년

위와 같이 개인정보 수집 및 이용에 대하여 동의하십니까?

* 개인정보 수집 및 이용에 동의하지 않을 수 있으나, 동의를 거부할 경우 활동 전과 후, 핵심역량의 변화정도를 확인하실 수 없습니다.

동의하지 않음 동의함

구분	하위 요소	문항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
[선택] 비판적 사고 (6문항)	비판적 사고 (6문항)	1 내가 한 행동이 나중에 어떤 결과를 가져올지 예상할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		2 나는 어떤 일을 하고 있을 때 그 일의 부분들이 마지막 목표에 어떤 영향을 주는지 알 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		3 나는 다른 사람들이 말을 할 때 앞뒤가 맞는지 따져본다.	①	②	③	④	⑤
		4 나는 복잡하고 어려운 글을 읽고 이해하려고 애쓰는 것이 중요하다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
		5 나는 어떤 사건에 대해 알맞은 근거를 찾아 객관적으로 판단하고 평가한다.	①	②	③	④	⑤
		6 나는 어떤 의견에 대해서 결정할 때 다양한 방법을 생각하고, 판단한다.	①	②	③	④	⑤
[선택] 의사소통 (9문항)	공감 (6문항)	1 나는 친구의 기분을 이해하려고 노력한다.	①	②	③	④	⑤
		2 나는 친구의 마음(생각과 감정)을 잘 알 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		3 나는 친구들의 고민을 잘 들어 준다.	①	②	③	④	⑤
		4 나는 친구가 선생님께 칭찬을 받으면 나도 기분이 좋아진다.	①	②	③	④	⑤
		5 나는 상대방의 표정과 몸짓을 살피면서 속마음을 이해한다.	①	②	③	④	⑤
		6 나는 대화할 때 이야기를 잘 듣고 있다는 것을 말이나 몸짓으로 보여준다.	①	②	③	④	⑤
	소통 (3문항)	1 나는 대화를 할 때 어떻게 말할지 미리 생각하고 말한다.	①	②	③	④	⑤
		2 나는 듣는 사람이 이해할 수 있도록 쉽고 정확한 말을 골라 이야기 한다.	①	②	③	④	⑤
		3 나는 듣는 사람이 잘 이해할 수 있도록 예를 들어 설명한다.	①	②	③	④	⑤
[선택] 협업 (8문항)	공동체성 (3문항)	1 나는 학교나 동네에서 일어나는 일들에 관심을 가진다.	①	②	③	④	⑤
		2 나는 학교나 동네에서 일어난 일에 대한 내 생각을 말이나 글로 표현한다.	①	②	③	④	⑤
		3 나는 학교나 동네에서 일어난 문제들이 나와 관련이 있다고 생각하기 때문에 그 문제를 해결하기 위해 노력한다.	①	②	③	④	⑤
	협동성 (5문항)	1 나는 어떤 일을 친구들과 함께 하면서 내가 맡은 일이 마음에 들지 않더라도 열심히 한다.	①	②	③	④	⑤
		2 나는 어떤 일을 함께하는 친구들이 힘들어 할 때 힘이 되는 말을 해준다.	①	②	③	④	⑤
		3 나는 어떤 일을 함께하는 과정에서 친구들과 좀 더 친해지려고 노력한다.	①	②	③	④	⑤
		4 나는 무엇이든 어떤 일을 하다가 다투더라도 양보하며 마지막까지 잘 끝낸다.	①	②	③	④	⑤
		5 나는 어떤 일을 함께하는 친구들끼리 다툼이 생기면 서로 화해하도록 나서서 돕는다.	①	②	③	④	⑤
[선택] 창의력 (6문항)	창의적 사고력 (6문항)	1 나는 현재에 만족하지 않고, 새로운 일에 도전하는 것을 좋아한다.	①	②	③	④	⑤
		2 나는 현실에서 일어날 수 없는 일을 자주 상상한다.	①	②	③	④	⑤
		3 나는 아무생각 없이 같은 일을 계속 반복하는 것을 싫어한다.	①	②	③	④	⑤
		4 나는 친구들에 비해 질문이 많은 편이다.	①	②	③	④	⑤
		5 나는 그동안 경험하지 못한 일을 할 기회가 생기면 해보고 싶다.	①	②	③	④	⑤
		6 나는 궁금한 것을 못 참는다.	①	②	③	④	⑤

역량기반 청소년활동 가이드북

구분	하위 요소	문항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	
[선택] 사회 정서 (13문항)	의사 결정 자기 표현 (4문항)	1	나는 차분하게 나의 감정을 표현할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		2	나는 나의 성공을 위해서 가족, 학교, 지역사회의 다른 사람들에게 어떠한 도움을 요청해야 하는지 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
		3	나는 나의 목표를 달성하기 위해 해야 할 일을 설명할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		4	나는 목표를 향하고 있는 나의 진행 상황을 파악하고 있다.	①	②	③	④	⑤
	또래 관계 기술 (5문항)	1	나는 다른 사람들이 표현한 감정을 이해한다.	①	②	③	④	⑤
		2	나는 다른 문화적 집단 사이의 차이를 구별할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		3	나는 집단에서 다른 사람들과 함께 긍정적으로 일한다.	①	②	③	④	⑤
		4	나는 친구를 사귀고 유지하는 다른 방법들을 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
		5	나는 집단들에서 효과적으로 일할 수 있는 다른 방법들을 찾는다.	①	②	③	④	⑤
	자기 인식/ 관리 조절 (4문항)	1	나는 나의 행동에 책임이 있음을 이해한다.	①	②	③	④	⑤
		2	나는 학교에서 규칙을 지킬 필요가 있음을 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
		3	나는 어떠한 상황들이 나에게 문제가 되는지 미리 파악할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		4	나는 나를 곤경에 빠트릴 수 있는 사람이나 상황을 거절할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
[선택] 진로 개발 (13문항)	진로 인식 (4문항)	1	나는 내가 무엇을 좋아하는지 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
		2	나는 내가 무엇을 잘 하는지 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
		3	나는 미래에 새로운 직업이 생겨날 수 있음을 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
		4	나는 직업인에게 도덕성이 중요하다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
	진로 탐색 (5문항)	1	나는 여러 가지 직업에 대해 많이 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
		2	나는 내가 원하는 직업에 대한 정보를 어떻게 찾아야 하는지 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
		3	나는 미래에 전망이 밝은 직업에 대해서 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
		4	나는 나에게 맞는 직업을 찾기 위해 다양한 체험활동을 하고 있다.	①	②	③	④	⑤
		5	나는 내가 관심 있는 진로에 대해 궁금한 점이 생기면 선생님과 이야기 나눈다.	①	②	③	④	⑤
	진로 설계 (4문항)	1	나는 나의 꿈을 이루기 위해 여러 가지(흥미, 적성, 가치관 등)를 생각할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		2	나는 나의 진로를 계획할 때 먼 미래까지 고려한다.	①	②	③	④	⑤
		3	나는 내 꿈을 이루기 위해 무엇을 해야 할지를 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
		4	나는 부모님이나 선생님의 뜻보다 나의 뜻에 따라 진로를 선택할 것이다.	①	②	③	④	⑤

구분	하위 요소	문항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	
[선택] 디지털 시민성 (20문항)	디지털 자기 보호 (5문항)	1	나는 앱이나 사이트에 가입할 때 내가 어떤 정보를 줘야 하는지 살펴본다.	①	②	③	④	⑤
		2	나는 디지털 기기를 사용할 때, 바른 자세를 유지하려고 노력한다.	①	②	③	④	⑤
		3	나는 핸드폰이나 게임을 할 때 시간을 정하고 지키려고 한다.	①	②	③	④	⑤
		4	나는 게임이나 온라인 쇼핑을 할 때, 사고 싶은 게 있어도 참을 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		5	나는 시에게 다 맡기지 않고, 스스로 생각하면서 사용한다.	①	②	③	④	⑤
	디지털 자기 계발 (5문항)	1	나는 새로운 디지털 도구 사용 방법을 배우려고 노력한다.	①	②	③	④	⑤
		2	나는 배운 디지털 기술을 공부나 생활에 사용하려고 노력한다.	①	②	③	④	⑤
		3	나는 온라인 포인트나 게임 아이템도 실제 돈처럼 아껴서 쓴다.	①	②	③	④	⑤
		4	나는 시를 활용해 나의 학습이나 문제 해결 능력을 높인다.	①	②	③	④	⑤
		5	나는 인터넷에서 다른 사람에게 좋은 인상을 주려고 노력한다.	①	②	③	④	⑤
	디지털 소통 (5문항)	1	나는 정보를 찾을 때 알맞은 검색어를 선택한다.	①	②	③	④	⑤
		2	나는 인터넷에서 본 정보가 믿을 만하지 살펴본다.	①	②	③	④	⑤
		3	나는 내가 올린 글이 다른 사람의 생각에 영향을 줄 수 있다는 걸 안다.	①	②	③	④	⑤
		4	나는 인터넷에 글이나 영상을 올릴 때 다른 사람이 불편하지 않게 주의한다.	①	②	③	④	⑤
		5	나는 디지털 환경에서 함께 활동하거나 협력한 친구들의 노력을 똑같이 인정한다.	①	②	③	④	⑤
	디지털 사회 참여 (5문항)	1	나는 다른 사람에게 도움이 되는 정보를 나눈다.	①	②	③	④	⑤
		2	나는 인터넷에서 누군가 괴롭힘을 당하면 도와주거나 도움을 줄 사람에게 알린다.	①	②	③	④	⑤
		3	나는 내 인터넷 사용이 다른 사람과 환경에 좋은 영향을 주도록 노력한다.	①	②	③	④	⑤
		4	나는 인터넷에서 모두에게 도움이 된다면 말하기 어려운 일도 용기 내서 알릴 수 있다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
		5	나는 인터넷에서 바른 일을 돕는 활동에 참여하려고 노력한다.	①	②	③	④	⑤

[중·후기 청소년]

(통계법 제33조)

- ① 통계의 작성과정에서 알려진 사항으로서 개인이나 법인 또는 단체 등의 비밀에 속하는 사항은 보호되어야 한다.
- ② 통계의 작성을 위하여 수집된 개인이나 법인 또는 단체 등의 비밀에 속하는 자료는 통계작성 외의 목적으로 사용되어서는 아니 된다.

청소년활동 핵심역량 측정 (사전 · 사후) 조사지

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

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

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

[필수]	성별	남() 여()	생년월일	()년()월()일
------	----	-----------	------	--------------

※ 성별, 생년월일은 개인별 사전-사후 조사 값을 매칭하기 위함입니다. 별도 내역을 통해 매칭이 가능하시다면 개인정보수집의 내역은 변경이 가능하며, 개인정보수집 및 이용 동의(안)는 아래 내용을 참고하셔서 사용해주시면 됩니다.

개인정보수집 및 이용 동의(안)

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

- 개인정보 수집 및 이용 동의
 - 수집목적 : 개인식별 및 역량측정 결과 제공
 - 수집항목 : 성별, 생년월일, 사는 지역
 - 개인정보 보유 및 이용기간 : 1년

위와 같이 개인정보 수집 및 이용에 대하여 동의하십니까?

* 개인정보 수집 및 이용에 동의하지 않을 수 있으나, 동의를 거부할 경우 활동 전과 후, 핵심역량의 변화정도를 확인하실 수 없습니다.

동의하지 않음 동의함

구분	하위 요소	문항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
[선택] 비판적 사고 (6문항)	비판적 사고 (6문항)	1 나는 어떤 행동이 가져올 전체적인 결과를 예측할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		2 나는 어떤 일을 하고 있을 때 그 일의 부분적인 사항들과 최종 목표와의 관계를 파악할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		3 나는 다른 사람들이 말을 할 때 그 말이 논리적인지 또는 앞뒤가 맞는지를 따져본다.	①	②	③	④	⑤
		4 복잡한 글을 읽고 이해하려는 노력은 중요하다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
		5 나는 어떤 사태에 대해 객관적이고 알맞은 근거를 바탕으로 판단하고 평가한다.	①	②	③	④	⑤
		6 나는 어떤 주장에 대해서 판단할 때 다양한 방향(관점)에서 생각해본다.	①	②	③	④	⑤
[선택] 의사 소통 (9문항)	공감 (6문항)	1 나는 친구의 기분을 이해하려고 노력한다.	①	②	③	④	⑤
		2 나는 친구의 마음(생각과 감정)을 잘 알 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		3 나는 친구들의 고민을 잘 들어 준다.	①	②	③	④	⑤
		4 나는 친구가 선생님께 칭찬을 받으면 나도 기분이 좋아진다.	①	②	③	④	⑤
		5 나는 상대방의 표정과 몸짓을 살피면서 속마음을 이해한다.	①	②	③	④	⑤
		6 나는 대화할 때 이야기를 잘 듣고 있다는 것을 말이나 몸짓으로 보여준다.	①	②	③	④	⑤
	소통 (3문항)	1 나는 대화를 할 때 어떻게 말할지 미리 생각하고 말한다.	①	②	③	④	⑤
		2 나는 듣는 사람이 이해할 수 있도록 쉽고 정확한 말을 골라 이야기 한다.	①	②	③	④	⑤
		3 나는 듣는 사람이 잘 이해할 수 있도록 예를 들어 설명한다.	①	②	③	④	⑤
[선택] 협업 (8문항)	공동 체성 (3문항)	1 나는 학교나 지역사회에서 일어나는 일들에 관심을 가진다.	①	②	③	④	⑤
		2 나는 학교나 지역사회에서 일어난 일에 대한 내 생각을 말이나 글로 표현한다.	①	②	③	④	⑤
		3 나는 학교나 지역사회에서 일어난 일은 무엇이든 나와 관련이 있다고 생각하고 해결하기 위해 노력한다.	①	②	③	④	⑤
	협동성 (5문항)	1 나는 과제를 함께 하면서 내가 맡은 일이 마음에 들지 않더라도 최선을 다한다.	①	②	③	④	⑤
		2 나는 과제를 함께 하는 친구들이 힘들어 할 때 힘이 나도록 응원한다.	①	②	③	④	⑤
		3 나는 과제를 함께 하는 과정에서 친구들과 좀 더 친해지려고 노력한다.	①	②	③	④	⑤
		4 나는 여럿이 과제를 하다가 다투더라도 양보하며 끝까지 마무리 한다.	①	②	③	④	⑤
		5 나는 과제를 함께 하는 친구들끼리 다투면 서로 화해하도록 나서서 돕는다.	①	②	③	④	⑤
	[선택] 창의력 (6문항)	창의적 사고력 (6문항)	1 현재에 만족하기보다 힘들어도 새로운 도전을 좋아한다.	①	②	③	④
2 현실과 정반대의 상황에 대한 생각을 자주한다.			①	②	③	④	⑤
3 아무 생각 없이 기존의 것을 그대로 반복하는 것을 싫어한다.			①	②	③	④	⑤
4 친구들에 비해 질문이 많은 편이다.			①	②	③	④	⑤
5 그동안 경험하지 못한 일을 할 기회가 생기면 해보고 싶다.			①	②	③	④	⑤
6 궁금한 것은 못 참는 성격이다.			①	②	③	④	⑤

역량기반 청소년활동 가이드북

구분	하위 요소	문항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다	
[선택] 사회 정서 (13문항)	의사 결정 자기 표현 (4문항)	1	나는 차분하게 나의 감정을 표현할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		2	나는 나의 성공을 위해서 가족, 학교, 지역사회에 다른 사람들에게 어떠한 도움을 요청해야 하는지 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
		3	나는 나의 목표를 달성하기 위해 해야 할 일을 설명할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		4	나는 목표를 향하고 있는 나의 진행 상황을 파악하고 있다.	①	②	③	④	⑤
	또래 관계 기술 (5문항)	1	나는 다른 사람들이 표현한 감정을 이해한다.	①	②	③	④	⑤
		2	나는 다른 문화적 집단 사이의 차이를 구별할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		3	나는 집단에서 다른 사람들과 함께 긍정적으로 일한다.	①	②	③	④	⑤
		4	나는 친구를 사귀고 유지하는 다른 방법들을 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
		5	나는 집단들에서 효과적으로 일할 수 있는 다른 방법들을 찾는다.	①	②	③	④	⑤
	자기 인식/ 관리 조절 (4문항)	1	나는 나의 행동에 책임이 있음을 이해한다.	①	②	③	④	⑤
		2	나는 학교에서 규칙을 지킬 필요가 있음을 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
		3	나는 어떠한 상황들이 나에게 문제가 되는지 미리 파악할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		4	나는 나를 곤경에 빠뜨릴 수 있는 사람이나 상황을 거절할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
[선택] 진로 개발 (16문항)	진로 인식 (5문항)	1	나는 내가 무엇을 좋아하는지 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
		2	나는 내가 무엇을 잘하는지 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
		3	나는 미래에 새로운 직업이 생겨날 수 있음을 안다.	①	②	③	④	⑤
		4	나는 직업인에게 도덕성이 중요하다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
		5	나는 개별 직업에 대한 우리 사회의 고정관념을 극복해야 한다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
	진로 탐색 (6문항)	1	나는 여러 가지 직업에 대해 많이 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
		2	나는 내가 원하는 직업에 대한 정보를 어떻게 찾아야 하는지 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
		3	나는 내가 관심 있는 진로와 관련 있는 정보를 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
		4	나는 미래에 전망이 밝은 직업에 대해서 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
		5	나는 나에게 맞는 직업을 찾기 위해 다양한 진로체험을 하고 있다.	①	②	③	④	⑤
		6	나는 진로나 직업에 대해 궁금한 점이 생기면 선생님 또는 전문가에게 진로상담을 받는다.	①	②	③	④	⑤
진로 설계 (5문항)	1	나는 하나의 진로만 생각하지 않고 다양한 진로를 찾고 싶다.	①	②	③	④	⑤	
	2	나는 직업세계가 변할 수 있음을 고려하면서 진로를 탐색한다.	①	②	③	④	⑤	
	3	나는 내 꿈을 이루기 위해 무엇을 해야 할지를 알고 있다.	①	②	③	④	⑤	
	4	나는 부모님이나 선생님의 뜻보다 나의 뜻으로 진로를 선택할 것이다.	①	②	③	④	⑤	
	5	나는 내가 원하는 진로와 관련된 학교에 진학하려고 준비하고 있다.	①	②	③	④	⑤	

구분	하위 요소	문항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다	
[선택] 디지털 시민성 (20문항)	디지털 자기 보호 (5문항)	1	나는 앱이나 사이트에 가입할 때 약관을 꼼꼼히 읽고, 내 개인정보가 어떻게 쓰이는지 확인한다.	①	②	③	④	⑤
		2	나는 디지털 기기를 사용할 때, 바른 자세를 유지하려고 노력한다.	①	②	③	④	⑤
		3	나는 디지털 사용 시간을 스스로 조절할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		4	나는 게임이나 온라인 쇼핑 중 충동구매를 하지 않는다.	①	②	③	④	⑤
		5	나는 시에 전적으로 의존하지 않고, 주체적으로 활용한다	①	②	③	④	⑤
	디지털 자기 계발 (5문항)	1	나는 새로운 디지털 기술을 배우고 활용하기 위해 노력한다.	①	②	③	④	⑤
		2	나는 배운 디지털 기술이나 지식을 실제 생활이나 공부에 활용하려고 노력한다.	①	②	③	④	⑤
		3	나는 온라인 포인트나 구독권, 게임 아이템 같은 것도 실제 돈처럼 생각하고 아껴서 사용한다.	①	②	③	④	⑤
		4	나는 시를 활용해 나의 학습이나 문제 해결 능력을 높인다.	①	②	③	④	⑤
		5	나는 나의 온라인 평판을 좋게 유지하려고 노력한다.	①	②	③	④	⑤
	디지털 소통 (5문항)	1	나는 정보를 찾을 때 알맞은 검색어를 선택한다.	①	②	③	④	⑤
		2	나는 온라인 정보의 출처가 믿을 만하지 확인한다.	①	②	③	④	⑤
		3	나는 내가 올리거나 공유하는 정보가 다른 사람의 판단에 영향을 줄 수 있음을 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
		4	나는 내가 만든 글이나 영상을 올릴 때, 다른 사람에게 피해가 가지 않도록 주의한다.	①	②	③	④	⑤
		5	나는 디지털 환경에서 협력할 때, 다른 사람의 노력과 기여를 공정하게 평가한다.	①	②	③	④	⑤
	디지털 사회 참여 (5문항)	1	나는 사회에 도움이 되는 정보나 아이디어를 다른 사람과 나눈다.	①	②	③	④	⑤
		2	나는 온라인에서 누군가 괴롭힘을 당하면 도와주거나 신고한다.	①	②	③	④	⑤
		3	나는 나의 디지털 행동이 사회와 환경에 긍정적 영향을 주도록 노력한다.	①	②	③	④	⑤
		4	나는 온라인에서 공익을 위해 필요한 경우 불편한 사실도 용기 있게 알릴 수 있다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
		5	나는 온라인에서 사회가 더 공정해지도록 돕는 활동에 참여하려고 노력한다.	①	②	③	④	⑤

03

한국청소년활동진흥원 및 시도청소년활동진흥센터 연락처

연번	구분	연락처	팩스	홈페이지	주소
시도청소년활동진흥센터					
1	서울	02-849-0404	02-849-0406	www.sy0404.or.kr	(07062) 서울특별시 동작구 여의대방로 20길 33
2	부산	051-852-3461~2	051-852-3463	www.busanyouth.net	(48792) 부산광역시 동구 중앙대로 311
3	대구	053-659-6210	053-659-6219	www.daeguyouth.net	(41934) 대구광역시 중구 중앙대로81길 66-5
4	인천	032-833-8057-9	032-833-8056	www.inyouthvol.net	(21556) 인천광역시 남동구 남동대로 769 3층
5	광주	062-234-0755-6	062-443-0758	www.gjcenter.net	(61477) 광주광역시 서구 학생독립로 37 광주광역시청소년수련원 D동 1층
6	대전	042-488-0924-5	042-488-0734	www.tjyvc.net	(35204) 대전광역시 서구 둔산대로 201 평송청소년문화센터 2층
7	울산	052-227-0606-7	052-227-0608	www.yesulsan.kr	(44660) 울산광역시 남구 대공원로 84 가족문화센터 A동 3층
8	세종	044-864-7935	044-868-7933	www.sjyouth.or.kr	(30027) 세종특별자치시 조치원읍 새내8길 22-13 풍산A상가 101-111
9	경기	031-232-9383-5	031-232-9388	gg youth.or.kr	(16305) 경기도 수원시 장안구 송원로 55 2층
10	강원	033-731-3704	033-731-5704	www.gwysc.or.kr	(26428) 강원도 원주시 중앙로89 원주시민복지센터 4층
	강릉분소	033-641-3990	033-641-3991	-	(25474) 강원도 강릉시 종합운동장길 72-21 강릉시청소년수련관 2층
11	충북	043-256-4503-5	043-220-6823	www.cbyouth.net	(28516) 충청북도 청주시 상당구 대성로 103 제3별관
12	충남	041-562-9003	041-552-1984	cn.pass.or.kr	(31100) 충청남도 천안시 서북구 서부대로 766 진암빌딩 4층
13	전북	063-232-0479	063-287-0479	www.jb0479.or.kr	(55043) 전라북도 전주시 완산구 풍남문4길 31 3층
14	전남	061-280-9002	061-892-7105	www.jnyouth.or.kr	(58564) 전라남도 무안군 삼향읍 어진누리길 30 전남여성플라자 4층
15	경북	054-850-1004	054-857-4447	gbywa.or.kr	(36708) 경상북도 안동시 축제장길 20
16	경남	055-711-1355	055-711-1356	gnyouth.net	(51138) 경상남도 창원시 의창구 사림로 45번길 59 경남대표도서관 청소년관 3,4층
17	제주	064-751-5041~3	064-751-5046	www.jejuyouth.net	(63222) 제주특별자치도 제주시 구남로7길 4 1022-13
한국청소년활동진흥원					
1	미래활동부	02-330-2878 02-330-2874	02-6430-0914	www.kywa.or.kr	(03752) 서울특별시 서대문구 경기대로 47 진양빌딩 2층

참고 문헌

- 관계부처합동(2018). 제6차 청소년정책기본계획(2018~2022).
- 관계부처합동(2023). 제7차 청소년정책기본계획(2023~2027).
- 교육부·한국직업능력개발원(2017). 학생진로개발역량지표 활용안내서(교사용).
- 김미숙 외(2012). 창의역량측정치표 및 도구 개발 연구. 한국교육개발원 연구보고서.
- 김창환 외(2014). 한국의 교육지표·지수 개발연구Ⅲ:대학생 역량지수 개발연구. 한국교육개발원 연구보고서.
- 남궁지영 외(2015). KEDI 학생역량 조사 연구. 한국교육개발원 연구보고서.
- 남궁지영 외(2015) KEDI 학생역량조사 연구: 조사도구 개발 및 타당화. 한국교육개발원 연구보고서.
- 한국청소년활동진흥원(2024).KYWA형PBL : 예코 크리에이터 되기 프로젝트 활동.
- 한국청소년활동진흥원(2024).KYWA형PBL : 예코 마케터 되기 프로젝트 활동.
- 한국청소년활동진흥원(2025). 2025년 우수 청소년활동 프로그램 지원사업 핵심역량 효과성 분석 결과보고서.
- 성은모 외(2016). 청소년 생애학습역량 측정도구 개발 및 타당화 연구. 한국청소년정책연구원 연구보고서.
- 송윤정(2016). 강강술래 참여 아동의 사회정서 학습, 사회정서 발달 및 스트레스 해소의 관계. 조선대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이인화 외(2017). 핵심역량 신장을 위한 평가자료 개발 및 적용방안-의사소통 역량과 공동체 역량을 중심으로. 한국교육과정평가원 연구보고서.
- 임효신(2015). 중학생 진로개발역량 검사도구개발. 서울대학교 대학원 박사학위논문.
- 한혜정 외(2017). 핵심역량 함양을 위한 학교 교육과정 설계, 어떻게 할까요?. 한국교육과정평가원 연구보고서.
- 한혜정 외(2018). 2015 개정 교육과정의 핵심역량 함양을 위한 초·중학교 교육과정 설계 방안. 한국교육과정평가원 연구보고서.
- 성은모 외(2014). 청소년 역량지수 측정 및 국제비교연구 I . 한국청소년정책연구원 연구보고서.
- 최수진 외(2019). OECD 교육 2030 참여연구: 미래지향적 역량교육의 실행전략 탐색. 한국교육개발원.
- 김은영 외(2019), OECD 교육 2030과 한국 교육.
- 최수진(2020), OECD 교육 2030에 비춰 본 국내 역량교육 실행 모습과 과제. 한국교육개발원.
- Chris L.S. Coryn, Jessaca K. Spybrook, Stephanie D. H, Evergreen, & Meg Blinkiewicz(2009).Development and Evaluation of the Social-Emotional Learning Scale. Journal of Psychoeducational Assessment, 27(4), 283-295.
- OECD(2005). The definition and selection of key competencies-Executive Summary.
- Rhchen,D.,& Salgnik, L.(2003). Key Competencies for a successful life and a well-functioning society. Cambridge: Hogrefe & Huber Publishers.

참고 사이트

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

2026 역량기반 청소년활동 가이드북

초판	2019년 6월
개정	2025년 11월
발행처	한국청소년활동진흥원
발행인	손연기
관리번호	KYWA-2025-102-01
연락처	TEL: 02-330-2878 FAX: 02-6430-0914 E-MAIL: jina@kywa.or.kr
주소	서울시 서대문구 경기대로 47 한국청소년활동진흥원
편집/디자인	디자인 인 TEL: 02-783-8582 (http://in8582.com)

이 책의 저작권은 한국청소년활동진흥원에 있습니다.

이 책은 모든 자료의 무단 전재와 복제를 금지합니다.

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

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

2026
역량기반
청소년활동
가이드북



성평등가족부



한국청소년활동진흥원