정책 21-15

A study on vitalization youth's activities by diagnosing the key competencies of youth's activities in Goyang-City

고양시 청소년 활동 핵심역량 진단을 통한 청소년 활동 활성화 방안 연구

김형성
김재형

GYRI 고양시정연구원
GOYANG RESEARCH INSTITUTE

A study on vitalization youth's activities by diagnosing the key competencies of youth's activities in Goyang-City

고양시 청소년 활동 핵심역량 진단을 통한 청소년활동 활성화 방안 연구

연구책임자

김형성(고양시정연구원, 시민정책연구실, 연구위원)

공동연구자

김재형(고양시정연구원, 시민정책연구실, 위촉연구원)

발 행 일 2021년 10월 30일

저 자 김형성, 김재형

발 행 인 이재은

발 행 처 고양시정연구원

주 소 10393 경기도 고양시 일산동구 태극로 60 빛마루방송지원센터 11층

전 화 031-8073-8341

홈페이지 www.gyri.re.kr

S N S https://www.facebook.com/goyangre/

I S B N 979-11-91726-32-9

이 보고서의 내용은 연구진의 개인적인 견해로서, 고양시정연구원의 공식 견해와는 다를 수 있습니다.
해당 보고서는 고양시서체를 사용하여 제작되었습니다.

목 차

요약 ····· i

제1장 연구개요 ····· 1

제1절 연구 배경 및 목적 ····· 3

제2절 연구의 절차 및 방법 ····· 6

제2장 이론적 배경 및 청소년 활동 현황 ····· 7

제1절 역량의 개념 ····· 9

제2절 청소년 핵심역량 모델링 ····· 21

제3절 고양시 청소년재단 청소년 활동 현황 ····· 39

제3장 청소년 활동 핵심역량 차이 분석 ····· 45

제1절 핵심역량 측정 개요 ····· 47

제2절 청소년 활동 프로그램 사전·사후 차이 분석 ····· 57

제3절 청소년 활동 역량에 영향을 미치는 요인 분석 ····· 66

제4장 청소년 활동 활성화를 위한 보호자 설문 결과 ····· 83

제1절 보호자 설문 ····· 85

제2절 보호자 설문 결과 ····· 89

제5장 결론 및 정책적 제언 ····· 115

제1절 역량 중심 청소년 활동 활성화 주요 이슈 및 방향성 ····· 116
제2절 역량 중심 청소년 활동 및 청소년 활성화 방안 ····· 128
제3절 정책적 제언 ····· 140

참고문헌 ····· **143**
부록 ····· **145**
Abstract ····· **161**

표 목차

[표 2-1] Boyatzis의 21개 역량 ····· 12
[표 2-2] Spencer & Spencer의 역량 정의 내 개념정의 ····· 14
[표 2-3] 학자들이 내린 역량의 정의 ····· 15
[표 2-4] 역량의 세부 내용 ····· 17
[표 2-5] 2015년 개정 교육과정의 핵심역량 ····· 19
[표 2-6] 한국청소년활동진흥원의 청소년활동 핵심역량 ····· 22
[표 2-7] 국립중앙청소년수련원의 청소년활동 핵심역량 ····· 26
[표 2-8] 고양시 청소년재단 주요시설 및 인력현황(2020.12.기준) ····· 39
[표 2-9] 고양시 청소년 활동(토당청소년 수련관 예시) ····· 40
[표 2-10] 고양시 청소년 활동(성사청소년문화의 집 예시) ····· 41
[표 2-11] 고양시 청소년 활동(고양시 청소년진로센터 청소년 활동) ····· 42
[표 2-12] 청소년 자유공간 청소년 활동(화정청소년 자유공간 예시) ····· 43
[표 2-13] 고양시 청소년 상담복지센터 청소년활동 ····· 43
[표 3-1] 한국청소년활동진흥원의 청소년활동 핵심역량 측정도구 하위요소 및 지표(출처) ····· 47
[표 3-2] 기존 평정척도법을 적용한 청소년활동 핵심역량 진단 설문지(예시) ····· 48
[표 3-3] 행위기준평정척도법을 적용한 청소년활동 핵심역량 진단 설문지 ····· 52
[표 3-4] 청소년 활동이 핵심역량에 미치는 영향 분석 논리 및 절차 ····· 56
[표 3-5] 사전 역량진단 설문 응답자 현황 ····· 57
[표 3-6] 사전역량 진단 결과 ····· 59
[표 3-7] 사전 역량진단 설문 응답자 현황 ····· 60
[표 3-8] 사후역량 진단 결과 ····· 61
[표 3-9] 사전·사후 역량 차이 분석 결과 ····· 64
[표 3-9] 사전·사후 역량 차이 분석 결과(계속) ····· 65
[표 3-10] 사후역량 진단설문 청소년 활동에 영향을 미치는 요인 설문 ····· 66
[표 3-11] 청소년 활동 참여경험과 협동성역량간 교차분석 결과 ····· 67

[표 3-12] 청소년 활동 참여경험과 의사결정/자기표현 역량간 교차분석 결과 ····· 68
[표 3-13] 청소년 활동 참여경험과 핵심역량간 교차분석 결과 ····· 68
[표 3-14] 참여 연령대별 핵심역량 수준 ····· 69
[표 3-15] 참여 연령대 간 핵심역량 차이 ····· 70
[표 3-16] 연령대별 청소년 활동을 통해 얻고싶은 역량 ····· 73
[표 3-17] 청소년 활동 만족도 ····· 74
[표 3-18] 사전·사후 역량 차이 분석을 나타나게 하는 원인 분석을 위한 질문지 ····· 75
[표 3-19] J/ㅁ 프로그램 참여자 대상 심층면접 결과 ····· 75
[표 3-20] N/ㅂ 프로그램 참여자 대상 심층면접 결과 ····· 76
[표 3-21] C/ㄱ 프로그램 참여자 대상 심층면접 결과 ····· 77
[표 3-22] 청소년 활동 프로그램 참여자 대상 심층면접 결과 종합 ····· 78
[표 3-23] 사전·사후 역량 차이 분석을 나타나게 하는 원인 분석을 위한 질문지 ····· 79
[표 3-24] 청소년활동 지도자 워크숍 결과 주요 이슈 ····· 80
[표 3-25] 청소년활동 지도자 개방형 설문 결과 주요 이슈 ····· 81
[표 4-1] 학부모 설문 샘플링 결과 ····· 85
[표 4-2] 학부모설문 문항구성 및 문항수 ····· 86
[표 4-3] 설문응답자 특성 ····· 89
[표 4-4] 거주지별 청소년 재단 시설 이용경험(중복응답) ····· 90
[표 4-5] 거주지별 청소년 재단 시설 방문목적(중복응답) ····· 91
[표 4-6] 거주지별 청소년 활동 참여 유형(중복응답) ····· 91
[표 4-7] 거주지별 청소년 활동 참여 결정이유(중복응답) ····· 92
[표 4-8] 거주지별 청소년 활동 구체적 도움 정도(중복응답) ····· 92
[표 4-9] 거주지별 청소년 활동 참여 목적(중복응답) ····· 93
[표 4-10] 거주지별 청소년 재단을 이용하지 않는 이유(중복응답) ····· 94
[표 4-11] 거주지별 자녀의 청소년 활동 참여를 주저하는 이유(중복응답) ····· 94
[표 4-12] 거주지별 참가비용 지출 용의 여부(중복응답) ····· 95

[표 4-13] 거주지별 청소년 활동 선호장소(중복응답) ····· 97
[표 4-14] 거주지별 청소년 활동 선호기관(중복응답) ····· 98
[표 4-15] 청소년 연령대별 청소년 재단 시설 이용경험(중복응답) ····· 98
[표 4-16] 청소년 연령대별 청소년 재단 시설 방문목적(중복응답) ····· 99
[표 4-17] 청소년 연령대별 청소년 활동 참여 유형(중복응답) ····· 99
[표 4-18] 청소년 연령대별 청소년 활동 참여 결정이유(중복응답) ····· 100
[표 4-19] 청소년 연령대별 청소년 활동 참여 도움정도(중복응답) ····· 101
[표 4-20] 청소년 연령대별 청소년 활동 참여 목적(중복응답) ····· 102
[표 4-21] 청소년 연령대별 청소년 재단을 이용하지 않는 이유(중복응답) ····· 102
[표 4-22] 청소년 연령대별 자녀의 청소년 활동 참여를 주저하는 이유(중복응답) ····· 103
[표 4-23] 청소년 연령대별 참가비용 지출 용의 여부(중복응답) ····· 103
[표 4-24] 청소년 연령대별 청소년 활동 선호장소(중복응답) ····· 107
[표 4-25] 청소년 연령대별 청소년 활동 선호기관(중복응답) ····· 107
[표 4-26] 거주지별 청소년 활동 개선방안(중복응답) ····· 108
[표 4-27] 거주지별 청소년 활동 개선방안-개방형(중복응답) ····· 109
[표 4-28] 청소년 연령대별 청소년 활동 개선방안(중복응답) ····· 111
[표 4-29] 연령대별 청소년 활동 개선방안-개방형(중복응답) ····· 112
[표 5-1] 청소년 활동 역량모델링 개발단계 ····· 117
[표 5-2] 거주지별 청소년 활동의 수요의 차이 ····· 123
[표 5-3] 연령대별 청소년 활동의 수요의 차이 ····· 124
[표 5-4] 역량중심 청소년 활동 강화 및 청소년 활동 활성화를 위한 정책적 제언 종합 ····· 141

그림 목차

[그림 1-1] 연구의 내용 및 목적 ····· 5
[그림 1-2] 절차 및 방법 ····· 6
[그림 2-1] OECD(1999) 핵심역량의 개념적 구조 ····· 16
[그림 2-2] OECD Education 2020개념틀(안)(2016년 5월 버전) ····· 17
[그림 2-3] 제6차 청소년정책기본계획내 '역량' 관련 과제 ····· 20
[그림 2-4] 국립중앙청소년수련원의 청소년활동 역량구성요소 ····· 26
[그림 3-1] 청소년활동 핵심역량에 영향을 주는 요인 ····· 71
[그림 3-2] 청소년 활동 핵심역량에 영향을 주는 운영 형태 ····· 71
[그림 3-3] 청소년 활동 장애요인 ····· 72
[그림 3-4] 청소년 활동 활성화 방안 ····· 73
[그림 5-1] 사업계획서 및 멘토링 동아리 설명자료(예시) ····· 120
[그림 5-2] 청소년 역량기반 가이드북 내 청소년 활동 프로그램 개요 및 활동지도(안) ····· 121
[그림 5-3] 고양시 청소년재단 시설 현황 ····· 126
[그림 5-4] 고양시 청소년재단 청소년 활동 개선방안 ····· 128
[그림 5-5] 고양시 청소년재단 역량평가센터 구성 방안 ····· 133
[그림 5-6] 고양시 청소년재단의 역량중심의 청소년 활동 전환 방안 ····· 135

요 약

1. 연구목적 및 배경

□ 역량기반 청소년 활동 필요성 제기

○ 제6차 청소년정책기본계획(2018~2022)에 역량기반 청소년활동의 필요성이 제기되었으며, 이를 위하여 '역량기반 청소년활동 지원체계 구축'이 정책과제로 선정

○ 고양시 청소년재단은 정부의 역량기반 청소년 활동에 동참하여 고양시 청소년들의 역량 강화를 위한 청소년 활동을 통하여 청소년시기에 갖추어야 할 역량서비스 제공에 노력하고 있음

□ 연구목적

○ 본 연구는 고양시청소년재단에서 실시하고 있는 청소년활동과 활동을 통하여 배양되는 핵심역량의 달성도를 분석하여 고양시의 미래인재 양성을 위한 청소년정책 수립 및 활동개발을 위한 필요한 기초자료 제공하는데 목적이 있음

- 첫째, 고양시청소년재단의 청소년활동 현황 분석
- 둘째, 고양시 청소년활동별 핵심역량 도출
- 셋째, 핵심역량과 고양시청소년재단 청소년활동 수행 간 차이분석 및 상관관계 분석
- 넷째, 고양시 청소년 정책 수립시 청소년역량에 맞춘 청소년활동 프로그램 개발 및 서비스 제공 방안 모색

2. 연구 결과

□ 기존 핵심역량 측정 척도 개선

○ 그동안의 청소년 핵심역량 측정도구는 평정척도법(Graphic Rating Scales)로 측정되어 대상자의 행동에 대한 정확한 관찰이 이루어지기 어려웠음

○ 본 연구에서는 측정도구를 전환하여 행위기준평정척도(BARS: Behaviorally Anchored Rating Scales)으로 전환하여 역량을 중요한 행동이나 사건으로 명확하게 정의하고, 이를 적용하여 사전·사후 핵심역량을 측정하였음

□ 사전·사후 핵심역량 측정결과

○ 사전 측정결과 전체 3.2단계에서 사후측정 결과 전체 3.8단계로 향상

○ 그러나, 다음과 같은 문제점도 나타나고 있음

– 개별적으로는 역량의 차이가 발생

– 청소년 활동에서 목표로 했던 역량과 증진된 역량에 차이가 나타남

○ 역량 차이 발생 원인

– 그 원인은 참여자요인 > 프로그램의 내용이나 구성 등 프로그램 요인으로 조사되었음

– 지도자 요인도 중요한 요인으로 분석되었음. 다만, 청소년 지도사들은 양적평가의 부담감, 업무과중에 대한 부담감 등으로 역량중심의 프로그램을 전환하기 위해서는 성과평가의 질적접근과 역량중심 프로그램에 대한 지원 필요성을 제기하고 있음

3. 정책 제언

□ 역량중심의 청소년 활동 강화

○ 역량기반 청소년 활동 기반 마련 필요

– 역량평가센터 구축 및 역량전문인력 충원

– 역량관련 보수교육 운영 등의 업무 수행 필요

○ 청소년 지도사 역량 개발 및 처우개선 필요

– 청소년지도사 직무역량 개발을 위한 교육훈련 강화

– 청소년지도사 역량 필수교육과정 지정 및 운영 필요

□ 청소년 활동 활성화

○ 청소년활동 프로그램의 개선 필요

– 지역별, 연령별 맞춤형 청소년 활동 개발

– 역량과 매칭되는 청소년활동 프로그램의 특성 요인 연구 및 적용 필요

– 맞춤형 프로그램 개발에 거주지별 수요차이를 고려한 비용관점 적용 필요

○ 청소년활동 홍보 강화 필요

– 교육프로그램 구축시 사전에 역량과 역량 목표 제시 필요

– 지역주민과의 PR 계획 수립 ·집행 필요

○ 장기적 관점의 지역별 청소년 시설 확충 필요

제 1 장
연구개요

제1절 연구의 배경 및 목적

제2절 연구의 절차 및 방법

제1절 연구 배경 및 목적

1. 연구 배경

기존에 많은 문헌에서 환경의 급격한 변화를 이야기하여 왔다. 2016년 다보스 포럼에서 논의되었던 '4차 산업혁명'의 충격은 범위와 깊이에서 이전과 다른 충격을 줄 것으로 이야기하고 있다. 특히, 상호 연결된 세계 속에서 기하급수적인 속도로 진행될 것으로 예상되었으며 이로 인한 충격은 사회 전체에 시스템을 변화시켜야 하는 충격을 줄 것으로 예견되었다. 이러한 상황을 가속화 시키는 것은 코로나-19의 글로벌 펜데믹이었다. 4차 산업혁명 기술이라고 제시되었던 기술들이 이미 활용되고 있지만, 일반 국민들은 이에 대한 인식이 여전히 낮은 단계였으나, 코로나-19는 이러한 기술들의 적용을 급격하게 확대하였다.

환경이 안정된 상황에서는 교육을 통한 지식의 전달이 유용한 수단이 될 수 있으나, 환경변화가 기하급수적 속도로 변화하는 상황에서 기존의 지식의 활용성은 낮아질 수 밖에 없다. 이러한 상황에서는 개인의 환경변화를 인지하고 이에 대한 대응을 할 수 있도록 하는 역량의 개발이 매우 중요해지는 것이다.

이러한 환경 하에서 최근 민간에서는 스펙이 아닌 능력과 실력 중심의 인재선발의 필요성을 강조하고 있다. 다시 말하면 민간(기업)이나 공공(정부)의 인적자원관리 패러다임은 전통적인 인적자원관리에서 직무 중심의 인적자원관리로, 다시 역량 중심의 인적자본관리로 전환되었다. 직무 중심의 인적자원관리는 개인이 맡게 되는 직무를 규정하고, 이를 수행할 수 있는 요건을 갖춘 사람을 채용하고 훈련하며 보상하는 관리 과정이다. 하지만, 이러한 인적자원관리 패러다임은 환경이 안정적인 상황에서 효율적이고 공정한 관리 방식이지만, 최근이 급격한 환경변화에서는 적용되기 어렵다는 비판이 있었다. 따라서 만약 조직 환경의 변화로 직무 자체가 변화하는 상황에서는 유연성과 효과성

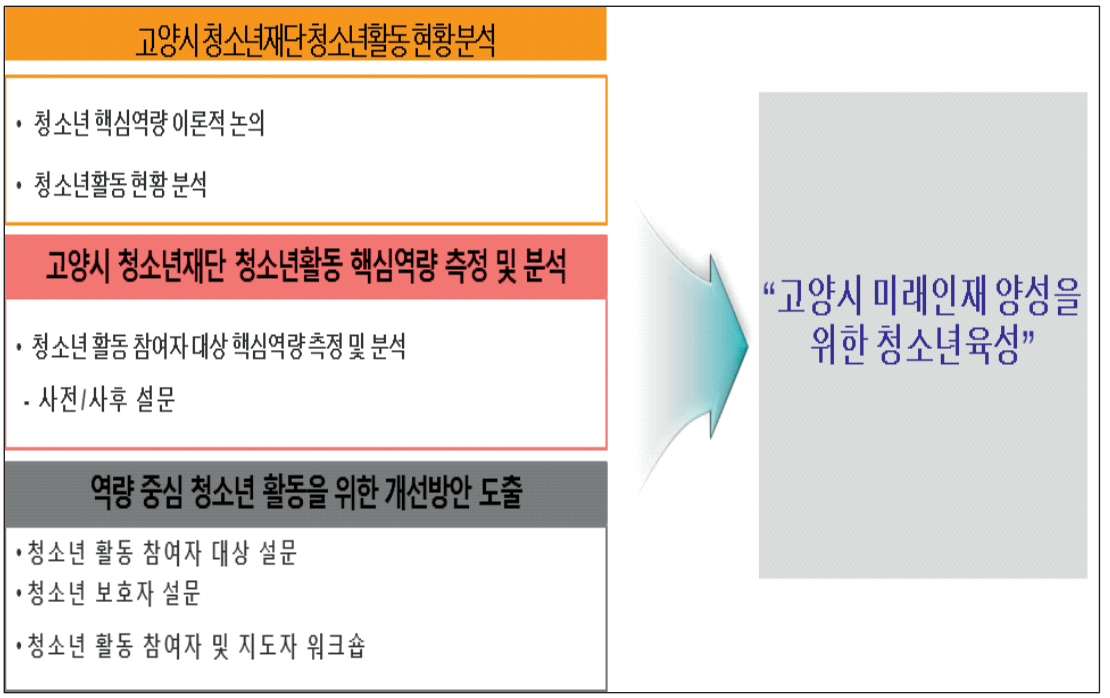
이 떨어지는 문제점을 노출하고 있었다. 역량중심의 인력자본관리 끊임없이 변화하는 기술과 고객들의 변화 요구에 쉽게 부응할 수 있도록 보다 광범위한 능력 중심의 직무 역할(job role)을 요구하고 있다. 직무 자체가 없어지거나 직무의 양과 질이 달라지는 상황에서는 역량 있는 인적자원을 확보하고 동시에 현재 인적자원의 역량개발을 통하여 환경에 변화에 민감하게 대응하도록 하는 것이 중요해지게 되었다.

이러한 상황인식 하에 2000년대 교육은 미래사회변화에 적극적으로 대응하는 인재양성을 위해 역량중심 교육으로 전환되었으며, 국내에서도 경제협력개발기구(OECD)의 DeSeCo(Definition and Selection of Key Competencies) 프로젝트(OECD, 2005) 이후, 2015 교육과정 개정(교육부) 등 청소년이 변화하는 사회에 적응하는데 필요한 역량 함양에 대한 연구가 다양하게 이뤄지고 있다.

2. 연구 목적 및 내용

고양시 청소년재단도 고양시 청소년들의 역량 강화를 위한 청소년 활동을 통하여 청소년시기에 갖추어야 할 역량서비스 제공에 노력하고 있다. 고양시청소년재단에서 실시하고 있는 청소년활동과 활동을 통하여 배양되는 핵심역량의 달성도를 분석하여 고양시의 미래인재 양성을 위한 청소년정책 수립 및 활동개발을 위한 필요한 기초자료 제공하는데 목적이 있다.

[그림 1-1] 연구의 내용 및 목적



제2절 연구의 절차 및 방법

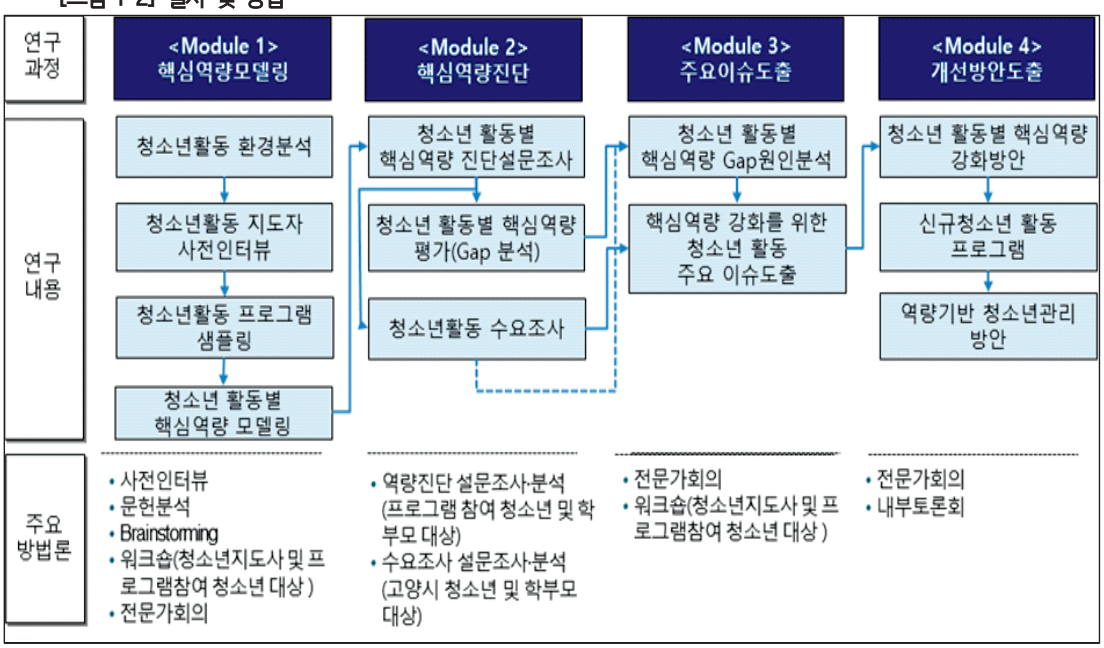
1. 연구절차 및 방법

문헌분석, 전문가 자문을 통하여 청소년활동을 둘러싼 환경변화 분석를 분석한다.

전문가워크숍, 실무관계자·청소년을 대상으로 핵심역량 및 교육프로그램 수요(needs) 조사전문가 자문, 실무 관계자 인터뷰 등을 바탕으로 청소년역량 강화를 위한 프로그램 개발 및 장기적 청소년 정책 수립 방안 제시한다.

본 연구는 기본적으로 다음의 4개의 모듈로 구성된 다단계연구 설계를 활용하여 각 단계의 수행결과를 교차 타당성 검증한다.

[그림 1-2] 절차 및 방법



제 2 장
이론적 배경 및 청소년 활동 현황

제1절 역량의 개념

제2절 청소년 핵심역량 모델링

제3절 고양시 청소년재단 청소년 활동 현황

제1절 역량의 개념

1. 역량의 개념 및 정의

1) 역량의 개념

역량(competency)은 Harvard 대학의 심리학자인 David McClelland에 의해 1973년 처음으로 제시되었다.

McClelland는 "지능검사에 대한 역량검사의 우위성(testing for competence rather than intelligence)"에서 전통적인 의미의 지능검사보다는 개인이 수행하는 직무에서 실제로 성과로 나타나는 역량평가가 더 의미가 있다는 것을 제시하였다. 그는 성공적인 업무수행자와 평균적인 업무수행자를 비교하여 성공과 관련된 특성을 규명하는 데 초점을 맞추었다. McClelland가 주장한 초기 역량개념은 그 이후에 제시되는 역량 관련된 논문들의 기초가 되었다.

역량은 거시적 개념과 미시적 개념으로 살펴볼 수 있다. 먼저 거시적 개념의 역량은 조직차원에서 역량을 바라보는 것으로 조직전체를 유기체로 보고 조직전략 관점에서 경쟁력을 확보하는 개념으로 조직이론과 경영전략에 바탕을 두고 있다. 반면, 미시적 개념의 역량은 개인적 관점에서 개인이 우수한 성과를 내도록 하는 개인의 특성(traits)을 분석대상으로 하며, 조직 및 산업심리학에 바탕을 두고 있다.

거시적 개념과 미시적 역량 개념의 공통점은 우수한 성과를 발휘하는 조직이나 개인이 보여 주는 중요한 특성으로 정의하고 있다.

역량(competency)을 보는 또 다른 관점은 역량을 조직역량과 개인역량으로 구분하여 보는 것이다. 먼저, 조직역량은 조직이 가지는 역량으로 어떤 조직이 산출하는 제품과 서비스를 다른 경쟁조직의 제품과 서비스를 구별하도록 해준다. 이는 고객의 입장에서 조직의 제품과 서비스의 가치를 확립하는 기술, 시스템, 문화 등의 경쟁우위 요소로 해당 조직이 지니고 있는 고유하고 독자적이며 궁극적인 것을 말한다. 특히, 핵심역량(core

competency)은 조직내부의 기술이나 단순한 기능을 뛰어넘는 Know-how를 포함한 종합적인 강점 및 기술력으로서 조직경쟁력의 원천이다. 따라서, 조직이 성과를 도출하기 위해서는 핵심역량을 파악하고, 이들 역량을 집중적으로 육성하여 조직의 경쟁력을 제고하여야 한다. 그리고 이 같은 역량은 일시적인 것이 아니라 조직문화로 체계화시키고 조직구성원들이 항상 조직역량을 마음속에 담고 있을 때 전략적 경영성과를 달성할 수 있다.

다음으로 개인역량이란 조직구성원이 각자의 업무에 부여하는 지식, 스킬, 태도의 집합체를 말한다. 이에 따르면 역량이란 높은 성과를 창출한 고성과자(high performer)에게 일관되게 관찰되는 행동특성을 말한다. 즉, 지식(knowledge)·기술(skill)·태도(attitude)·가치(value)의 상호작용을 통해 성공적 결과를 도출해낸 행동을 말한다. 다시 말하면, 역량은 그 사람이 보유한 지식, 기술, 태도를 바탕으로 기초로 결과를 나타내기 위해 취하는 행동을 말하며, 높은 성과를 올리는 사람의 행동특성을 규명한 것이다. 이러한 역량은 조직에서 인사평가나 인재육성에 활용한다.

2) 역량의 정의

역량을 연구한 McClelland, Spencer & Spencer, Boyatzis가 내린 역량의 정의는 다음과 같다.

McClelland(1973)는 이전에 개인의 성과를 예측하는 데 사용된 개인차원 특성과 지적능력의 접근방식에 대한 대안으로써 「지능검사에 대한 역량검사의 우위성(testing for competence rather than intelligence)」을 발표, 역량을 본격적으로 논의하였다. 그가 정의하는 역량개념에는 지능에서 중요하게 생각하는 영역 외에 동기와 성격을 포함된다. 그는 과거의 지능 개념이 실제로 직업 적응에 영향을 미치는 실제적인 역량이 되지 못한다는 것을 지적, 전통적인 의미의 지능보다는 개인이 수행하는 직무의 실제 수행으로 나타나는 역량이 평가의 대상이 되어야 한다고 하였다.

이와 같이 행동과학(behavioral sciences) 분야에 역량개념을 도입하면서 전통적인 학업 적성검사나 성취도 검사가 안고 있는 문제점을 다음과 같이 지적하였다.

첫째, 전통적인 검사들은 업무성과의 성공 여부를 예측하지 못하였다.

둘째, 소수민족, 여성 및 하류계층에 속한 사람들에 대한 측정의 편견을 배제하지 못했다.

그는 이런 문제를 제기하면서 직무성과를 예측할 수 있으며 인종이나 성, 사회 경제적 계층에 따른 편견을 배제할 수 있는 역량(competency)변인을 밝히는 방법론, 즉 준거표본 사용(use of criterion samples) 및 성공의 원인이 되는 자발적 사고와 행동을 규명할 것(identification of operant thoughts and behaviors causally related to successful outcomes)을 제안하였다.

첫째, 준거표본의 사용은 직장이나 사회생활에서 분명한 성공을 거둔 사람과 그렇지 못한 평범한 사람을 비교해서 성공과 연관된 특성을 규명하는 것이다.

둘째, 성공의 원인이 되는 자발적 사고와 행동을 규명을 하는 이유를 다음과 같이 설명한다. 전통적인 선다형 검사나 자기 보고서는 반응적(respondent) 측정방법으로 피검사자는 구조화된 상황에서 몇 가지 대안 중 하나를 선택해야 한다. 하지만, 이런 검사 장면은 피검사자가 직접 경험한 구체적 사항을 반영하기 어려우므로 한 개인의 현재 혹은 미래를 예측하기 위해서는 실제 상황에서 그가 생각하고 행동하는 것, 또는 과거 유사한 상황에서 보였던 반응을 파악하는 것이 가장 적합하다는 것이다.

McClelland의 초기 역량개념은 업무성과와 관련된 광범위한 심리적 또는 행동적 특성으로 정의되었으나, 차츰 개념을 정립하면서 역량은 탁월한 성과자와 보통 성과자를 구별해 주는 지식, 기술, 능력, 기타 특성으로 정의하였다(Mirabile, 1997).

McClelland(1985)는 역량의 결정요인을 동기(motives), 기술(skills), 가치 (value)로 구분하고, 성과와 동기, 기술, 가치가 행동에 대한 독립변수라고 하였다. 그는 과거 행위이론에서 동기와 성공의 가능성(기술), 유인적 가치가 자극에 대한 반응을 결정하는 유기적 결정체라고 보는 관점을 증명하였고 동기, 기술, 가치의 상호작용이 행동에 대한 설명력을 더욱 높게 한다고 보고 있다.

McClelland의 역량접근방식은 교육의 성취검사에 적용되었고, 이후 빠른 속도로 교육과 경영에서 다양하게 응용되기 시작했다. McClelland의 역량에 대한 기본적인 원리들은 개인의 학습과 성과에 대해 생각할 수 있는 기초를 제공해 주었고, 조직에서 활용되는 역량방법론 발전의 출발점이 되었다.

Boyatzis(1982)는 '역량이란?', "직무에서 효율적이거나, 탁월한 성과를 보이는 개인의 잠재적인 특성"이라고 주장하였다. 그는 역량이란 인간들의 실제적인 측면이라는 것을 강조, McClelland의 역량연구를 관리자 영역으로 확장하였다.

그는 역량의 그룹핑은 역량의 완전한 이해를 도울 뿐 아니라 방법론적으로도 역량을 성공적 수행의 척도로 사용할 수 있도록 한다고 주장하며, 12개 조직에서 관리직에 있는 2,000명을 대상으로 하는 연구에서 관리자에 대한 21가지 역량변인을 6가지 영역으로 구성된 목표 및 행동관리역량, 리더십역량, 인적자원역량, 부하관리역량, 타인에 대한 관심역량, 전문지식역량으로 나눈 관리역량모델을 제안하였다(Boyatzis, 1982).

[표 2-1] Boyatzis의 21개 역량

목표 및 행동관리 역량군 (goal and action management cluster)	부하관리 역량군 (directing subordinates cluster)
• 효율지향(efficiency orientation) • 생산지향(productivity) • 개념들의 진단적 사용(diagnostic use of concepts) • 영향력 행사(concern with impact)	• 부하육성 및 개발(developing others) • 업무지시 및 통제(use of unilateral power) • 자발적 업무처리(spontaneity)
리더십 역량군 (leadership cluster)	**타인에 대한 관심 역량군 (focus on other clusters)**
• 자신감(self-confidence) • 언어표현 능력(use of oral presentations) • 논리적 사고(logical thought) • 개념화(conceptualization)	• 자기통제(self-control) • 객관적 지각(perceptual objectivity) • 체력과 적응력(stamina and adaptability) • 관계형성 및 유지(concern with close relationships)
인적자원 역량군 (human resource cluster)	**전문적 지식 (specialist knowledge)**
• 사회화된 권력의 사용(use of socialized power) • 긍정적 보상(positive regard) • 집단 프로세스 관리(managing group processes) • 정확한 자기 평가(accurate self-assessment)	• 기억(memory) • 전문화된 지식(specialized knowledge)

<출처>: Boyatzis, 1982; 이홍민, 2014: 32-33.에서 재인용.

Spencer & Spencer(1993)는 McClelland의 역량개념과 같은 견해를 제시하였다. 그들은 저서 「Competency at Work」에서 '역량이란?' 특정한 상황이나 직무에서 준거에 따른 효과적이고 탁월한 성과의 원인이 되는 개인의 내적인 특성(underlying

characteristics causally related to criterion-referenced effective and/or superior performance)이라고 정의한다. 내적특성(underlying characteristics)이란 다양한 상황에서 개인의 행동을 예측할 수 있도록 해주는 개인성격의 심층적이고 지속적인 측면을 말한다. '원인이 된다(causally related)'는 것은 역량이 행동이나 성과의 원인이며, 따라서 행동과 성과를 예측할 수 있다는 것이다. '준거에 따른다(criterion-referenced)'는 것은 역량이 어떤 사람의 탁월성이나 무능력을 구체적인 준거나 기준에 의해 예측한다는 뜻이다.

여기서 말하는 준거의 예를 들면 영업사원의 판매실적, 알코올중독 카운슬러의 피상담자의 수 등이 될 수 있다. 세 가지 측면의 의미를 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 개인의 내적인 특성(underlying characteristics)이란, 다음과 같다.

역량은 "개인의 내재된 특성으로서 여러 상황에서 나타나며 장시간 지속되는 행동 및 사고 방식을 말한다. 역량의 유형을 5가지로 정의하였다.

첫번째, 동기(motives)는 개인이 일관되게 생각하거나 원하는 어떤 것으로서 행동의 원인이 된다. 동기는 특정한 행위나 목표를 향해 행동을 "유발시키고, 방향을 지시하며, 선택하도록" 작용한다.

두번째, 특질(traits)은 신체적인 특성, 상황 또는 정보에 대한 일관적인 반응성을 의미한다.

세번째, 자기개념(self-concept)은 태도, 가치관 또는 자기상(self-image)을 의미한다.

네번째, 지식(knowledge)은 특정분야에 대해 가지고 있는 정보를 의미한다.

다섯번째, 기술(skill)은 특정한 신체적 또는 정신적 과제를 수행할 수 있는 실행력을 의미한다.

이상 5가지 유형 중에서 동기(motives)와 특질(traits)은 개인이 태어나면서 보유하는 요소로서, 능동적이고 자발적인 '마스터 특질(master traits)'이며, 개인의 장기적 직무행동을 예측할 수 있는 역량유형이다.

여기서 제시한 역량의 수준이나 유형들은 인적자원계획과 밀접한 관계를 가지고 있다. 지식과 기술은 비교적 가시적이며 자기개념, 특질 및 동기는 잘 드러나지 않는다. 지

식과 기술은 개발하기가 비교적 쉬우며, 따라서 교육훈련이 실행력 확보를 위한 바람직한 방법이다. 반면, 동기(motives)와 특질(traits)을 평가하고 개발하기가 어려우므로 선발 시에 그런 역량 보유 여부를 판단하여야 한다.

자기개념인 자신감과 같은 태도와 가치관은 다소 시간이 걸리고 어렵긴 하지만 훈련이나 심리치료 등을 통해 개선될 수 있다.

둘째, 원인관계(causal relationship)는 다음과 같다.

앞에서 언급한 동기(motives), 특질(traits), 자기개념(self-concept)을 통해 기술(skill)적인 행동을 예측할 수 있고, 이러한 기술적 행동은 업무성과로 이어진다.

역량에는 항상 의지(intent)가 포함된다. 의지는 특정 결과를 지향하는 행동을 유발하는 동기나 특질이다. 예를 들어, 지식이나 기술적 역량의 이면에는 반드시 동기, 특질, 자기개념이 있어서 지식과 기술을 발휘하도록 추진력을 제공한다. 의지(intent)를 무시하고는 어떤 행동에서 역량을 도출할 수 없다. 이러한 원인관계모델(competency causal flow model)은 "리스크 평가(risk assessment)"분석에 이용될 수 있다.

셋째, 준거 조회(criterion reference)는 다음과 같다.

준거 조회(criterion reference) 즉, "준거에 따른다"는 것은 어떤 사람의 탁월성이나 부족한 역량을 구체적인 준거에 의해 예측한다는 뜻이다. 준거 조회는 역량 정의의 핵심적인 요소이다. 어떤 특성이 현실적으로 의미 있는 어떤 것을 예측하지 못한다면 그것은 역량이라고 할 수 없을 것이다.

[표 2-2] Spencer & Spencer의 역량 정의 내 개념정의

<table>
<tr><th>용어</th><th colspan="3">내용</th></tr>
<tr><td>준거조회</td><td colspan="3">• 어떤 사람의 탁월성이나 부족한 역량을 구체적인 준거에 의해 예측함
• "의미 없는 차이는 차이라고 할 수 없음(William James)"</td></tr>
<tr><td>원인관계</td><td colspan="3">• 개인의 내적 특성인 역량 유형에 따라 행동을 예측할 수 있음
• 역량에는 항상 의지(intent)가 포함
• 의지는 특정 결과를 지향하는 행동을 유발하는 동기나 특질로 의지(intent)를 무시하고는 어떤 행동에서 역량을 도출할 수 없음</td></tr>
<tr><td rowspan="2">개인의
내적인 특성</td><td>개념</td><td colspan="2">역량 및 정의</td></tr>
<tr><td>• 개인의 내재된 특성
• 여러상황에</td><td>동기(motives)</td><td>• 개인이 일관되게 생각하거나 원하는 어떤 것으로서 행동의 원인이 됨
• 특정한 행위나 목표를 향해 행동을 "유발시</td></tr>
</table>

용어	내용		
	서 나타나며 장기간 지속되는 행동 및 사고방식		키고, 방향을 지시하며, 선택하도록" 작용
		특질(traits)	• 신체적인 특성, 상황 또는 정보에 대한 일관적인 반응성을 의미
		자기개념 (self-concept)	• 태도, 가치관 또는 자기상(self-image)을 의미
		지식(knowledge)	• 특정분야에 대해 가지고 있는 정보를 의미
		기술(skill)	• 특정한 신체적 또는 정신적 과제를 수행할 수 있는 실행력을 의미

기타 학자들이 정의한 역량의 개념은 다음과 같다.

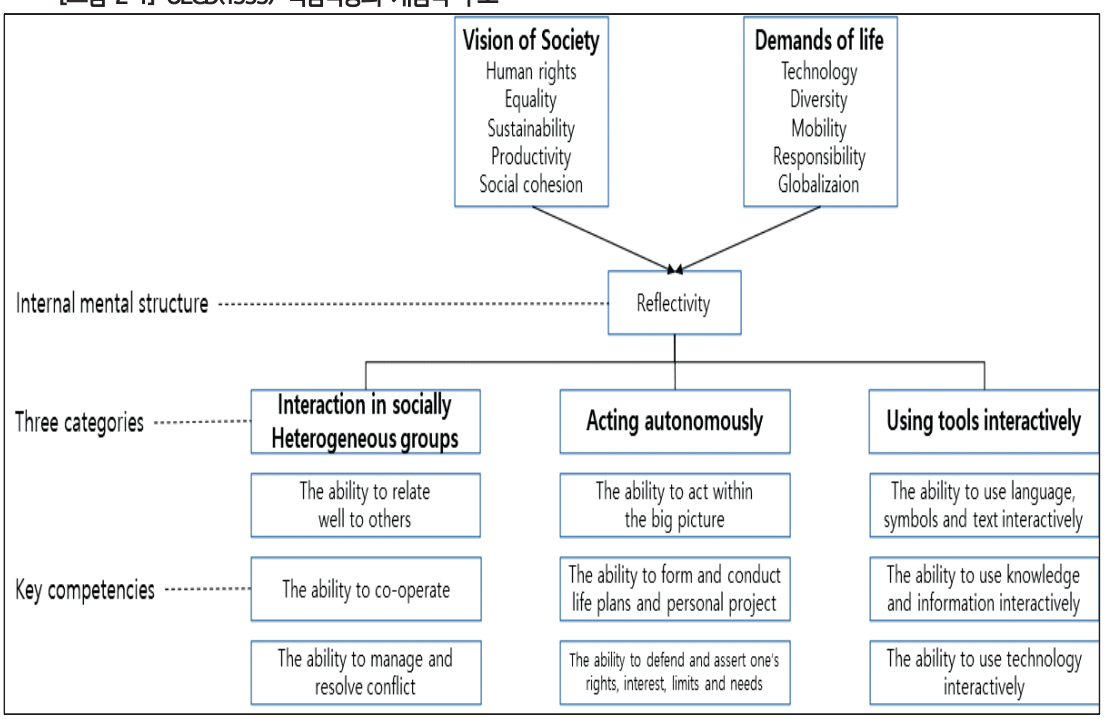
[표 2-3] 학자들이 내린 역량의 정의

학자	역량정의
Klemp (1980)	직무역량은 업무에서 우수한 수행을 하거나 뛰어난 결과를 내는 사람의 특성에 기초하고 있다.
Boyatzis (1982)	역량은 어떤 개인이 어떤 역할을 수행함에 있어 성공적인 결과를 가져 오는 그 개인이 가지고 있는 내재적 특성이다.
McLagan (1982)	역량은 직무나 역할 수행에서 뛰어난 수행자와 관련된 개인의 능력 특성이다.
Fletcher (1991)	규정된 기준에 따라 직무활동을 수행하는 능력이다.
Corbin (1993)	바람직한 목표나 성과를 달성하기 위하여 개인이 알아야 하는 것(what one should know)과 할 수 있어야 하는 것(what one should be able to do)를 포함하는 능력이다.
Dubois (1993)	역량은 삶에서의 역할을 성공적으로 수행하도록 사용되거나 소유하고 있는 개인의 특성에 기초한다.
Spencer & Spencer (1993)	역량은 직무나 상황에서 뛰어난 수행이나 준거 관련 효과와 연관된 개인의 특성에 기초한다.
Strebler & Bevans (1996)	업무영역에서 새로운 상황에 지식과 기술을 전이하는 능력을 포함하는 광범위한 개념이다.
Schippmann (1999)	역량은 측정가능하고, 업무와 관련되고, 개인의 행동적 특징에 기초한 특성 또는 능력이다.
Green PC. (1999)	직무목표를 달성하는데 사용되는 측정 가능한 업무습관 및 개인적 기술에 대한 증거자료이다.

<출처> 이홍민, 2014: 39.

OECD(2005)는 역량을 '특정 상황에서 복잡한 요구사항을 성공적으로 충족할 수 있는 능력'이라고 정의하고 있다. 여기서 말하는 역량은 단순한 지식과 기능을 넘어서는 개념으로 특정한 맥락에서 심리사회적 자원(기술과 태도 포함)을 동원하고 활용함으로써 복잡한 수요를 충족시키는 능력이라고 한다. 따라서 역량은 지식, 기능, 가치와 태도를 포괄하는 것으로 개인 그리고 동시에 사회에서 성공적으로 살아가기 위해서 필요한 능력으로 규정한다. DeSeCo 프로젝트에서는 개인이 성공적인 삶을 살아 가고 사회가 잘기능하는 데 필요한 역량을 '자율적 행동', '상호작용을 위한 도구 활용', '이질적 집단과의 사회적 상호작용'의 세범주로 구분하여 제시하였다.

[그림 2-1] OECD(1999) 핵심역량의 개념적 구조



OECD는 미래 사회에서 요구되는 역량 프레임워크 개발을 목표로 2015년~2018년 1단계 Education 2030프로젝트를 수행하였다. OECD의'Education2030' 프로젝트는이러한 DeSeCo의 역량 개념—도구의 상호적 사용, 자율적 행동, 사회적인 이질집단과 상

호작용을 근본으로 하면서 2030을 위한 '초월적 핵심 역량(Transversial Key Competencies for 2030)'을 '혁신(innovation)'[1], '회복탄력성 (resilience)'[2], '지속가능성(sustainability)'[3]으로 구체화하였다(OECD, 2016, p.10). 이러한 역량은 학생들이 삶의 균형을 맞추면서 세상을 주체적으로 형성하고 새로운 가치를 창조하며 살아가도록 돕는 주요한 지표가 된다(이미경 외 2016: 75 ; OECD, 2016).

또한 역량 개념의 틀을 제시하였는데, 역량과 행동을 포함하며, 특정 상황에서 지식, 스킬, 태도 및 가치를 활용하는 능력을 말한다. 행동은 이러한 역량을 발휘하여 하는 행동을 말한다.

[그림 2-2] OECD Education 2020개념틀(안)(2016년 5월 버전)

<출처> OECD(2016). The Education 2030 Conceptual Learning Framework as a Tool to Build Common Understandingof ComplexConcepts. OECD(unpublished), p2.

[표 2-4] 역량의 세부 내용

역량	개념	분류	의미
지식	사실, 개념, 아이디어, 이론 등을 말함	학문적 지식	학문 영역 내에서의 개념적 지식과 절차적 지식을 의미
		학문간 지식	서로 다른 학문들을 가로지르는 개념적 지식과 절차적 지식을 의미
		실천적 지식	노하우, 즉무엇을 해야 하는지와 어떻게 특정 스킬을 적용해야 하는지를 아는 것을 포함
스킬	어떤 일을 수행하는 능력	인지적 스킬	언어, 숫자, 지식, 고차원적 사고 능력, 문제해결 능력, 추론능력 등의 활용이 가능하도록 하

1) 혁신은 새로운 가치의 창조와 관련된 능력

2) 회복탄력성은 긴장과 딜레마 상황에서의 문제 해결 능력

3) 지속가능성은 책임을 질수 있는 능력

역량	개념	분류	의미
			는 사고 전략
		메타인지적 스킬	자신이 무엇을 알고 있는지, 어떤 스킬을 가지고 있는지, 어떤 태도와 가치를 가지고 있는지를 인식하는 것을 의미
		사회적, 정서적 스킬	사고, 감정, 행동이 일관성 있게 나타날수 있도록 하는 개인의 능력을 의미하며, 균형잡힌 성격을 갖도록 하고 좋은 인성을 갖추도록 하는 것을 도울 수 있음
		신체적, 실천적스킬	물리적인 도구를 사용하고, 조작하고, 기능을 사용할 수 있는 능력
태도와 가치	태도: 아이디어, 사람 또는 상황에 의식적으로 또는 무의식적으로 행동하고 반응하는 경향성과 마음을 의미		신념, 윤리, 도덕, 태도, 개인적인 특성, 정서적인 산출물 등을 포함
	가치: 특정한 신념, 행동이 바람직하다고 판단하는데 근거가 되는 원칙을 의미		

2. 청소년 활동에 역량개념의 적용

우리나라에서는 이러한 역량, 핵심역량을 교육과정 등에 다음과 같이 적용하고 있다.

1) 2015년 개정 교육과정에서 핵심역량 도입

2015년 개정 교육과정에서는 바른인성을 갖춘 창의·융합형 인재를 양성하기 위해 국가 교육과정이 추구하는 인간상을 (1) 자주적인 사람, (2) 창의적인 사람, (3) 교양있는 사람, (4) 더불어 사는 사람의 4가지로 제시하였다(교육부, 2015).

2015년 개정 교육과정은 이러한 인간상을 구현하기 위해 학교교육 전 과정을 통해 중점적으로 기르고자 하는 6가지 핵심역량을 국가 교육과정에 처음으로 제시하였다(교육부, 2015).

6가지 핵심역량은 아래와 같다.

[표 2-5] 2015년 개정 교육과정의 핵심역량

역량	내용
자기관리역량	자아정체성과 자신감을 가지고 자신의 삶과 진로에 필요한 기초 능력과 자질을 갖추어 자기 주도적으로 살아갈 수 있는 역량
지식정보처리 역량	문제를 합리적으로 해결하기 위하여 다양한 영역의 지식과 정보를처리하고 활용할 수 있는 역량
창의적 사고 역량	폭넓은 기초 지식을 바탕으로 다양한 전문 분야의 지식, 기술, 경험을 융합적으로 활용하여 새로운 것을 창출하는 역량
심미적 감성 역량	인간에 대한 공감적 이해와 문화적 감수성을 바탕으로 삶의 의미와 가치를 발견하고 향유하는 역량
의사소통 역량	다양한 상황에서 자신의 생각과 감정을 효과적으로 표현하고 다른 사람의 의견을 경청하며 존중하는 역량
공동체 역량	지역 국가 세계 공동체의 구성원에게 요구되는 가치와 태도를 가지고 공동체 발전에 적극적으로 참여하는 역량

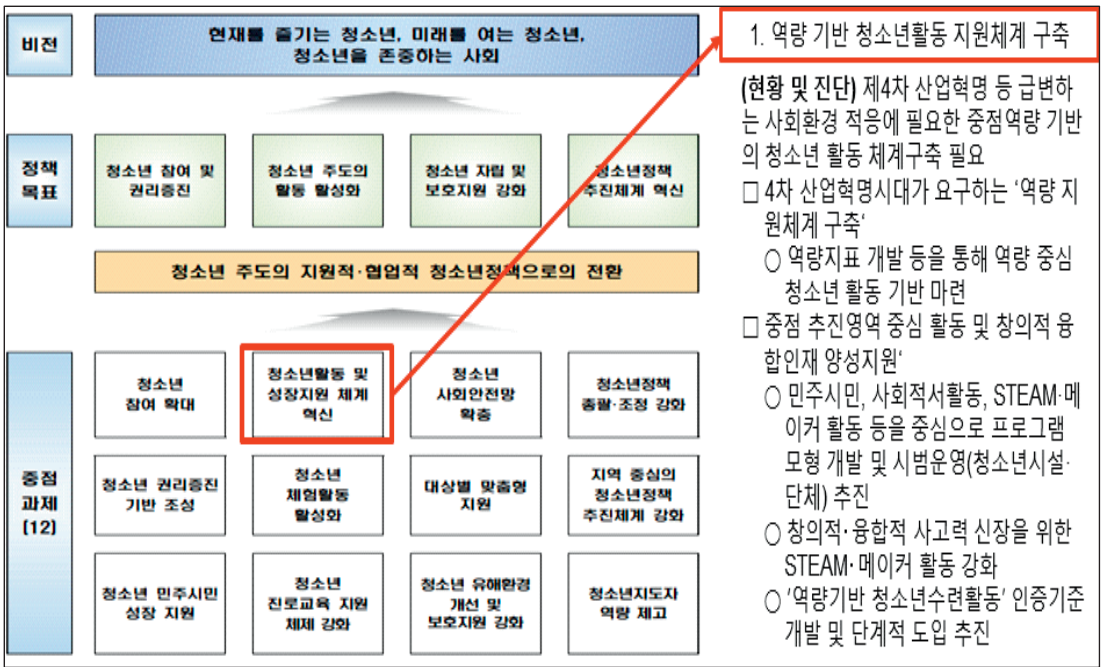
<출처> 교육부(2015). 중학교교육과정. 교육부 고시 제2015-80호[별책3], p.3.

2) 제6차 청소년정책기본계획(2018~2022)내 역량 도입

「청소년 정책 기본계획」은 「청소년기본법」 제13조에 의하여 여성가족부장관이 관계 중앙행정기관의 장과 협의하여 5년마다 수립하도록 되어 있다.

여성가족부는 제6차 청소년정책 기본계획의 수립을 위하여 「청소년정책 전략 태스크포스」를 구성하여 운영하였으며, 6차 청소년정책 기본계획 수립을 위하여 환경 분석을 실시하였다. 환경분석결과 4차 산업혁명 등 급속한 미래 변화에 따라 창의·융합형 역량을 갖춘 인재에 대한 사회적 수요 증가가 예상됨을 제시하고 이러한 인재를 양성하기 위해서는 청소년 중심의 지원 시스템으로의 전환 필요성을 제시하였다. 특히, 미래사회의 과학기술 분야 인력이 현재와 다른 새로운 역할과 환경에 적응해야 할 필요가 있기 때문에 학교 교육과 나란히 학교 밖에서의 청소년 교육·청소년 복지 차원에서 청소년 핵심역량 함양을 지원 필요성을 제시하였다(관계부처합동, 2018).

[그림 2-3] 제6차 청소년정책기본계획내 '역량' 관련 과제



<출처> 제6차 청소년정책기본계획

제2절 청소년 핵심역량 모델링

1. 핵심역량 모델링

McLagan(1989)는 역량모델링(compentency modeling)을 '조직의 목적을 달성하기 위해 특정 직무 혹은 직무군에 결정적인 영향을 주는 역량을 체계적으로 결정하고 정의하는 과정'이라고 정의하였다. 즉, 역량모델링은 특정한 역할을 성공적으로 수행하는데 매우 중요한 역량을 규명하는 과정이라고 할 수 있다.

따라서 청소년활동의 핵심역량 모델링이란 첫째, 청소년이 청소년 활동을 통해서 향후 삶의 다양한 분야의 요구를 충족시킬 수 있는 능력, 둘째, 청소년이 개인적으로 성공적인 삶을 영위하도록 하는 능력, 셋째, 청소년이 향후 사회를 이끌 수 있도록 하는 능력을 배양하는 에 필요한 가장 핵심적인 지식, 기술, 가치 및 행동을 도출하여 체계화해 놓은 것이다.

한국청소년활동진흥원(2020)의 「청소년 역량 가이드북」에서는 청소년활동 핵심역량을 급변하는 사회에서 직면하는 현실과제 및 진로 문제를 청소년 스스로가 해결해나가며 균형 있는 성장을 할 수 있도록 청소년활동에서 길러져야 할 능력으로 정의하고 있다. 따라서 청소년활동의 핵심역량모델링을 위해서는 과학적 절차에 따라서 고양시 청소년이 청소년활동을 통해서 미래사회에 효과적이고 성공적으로 삶을 영위하고 사회에 공헌할 수 있도록 하는 역량을 체계적으로 도출하여야 한다.

본 연구에서는 고양시의 청소년 활동 역량모델링의 절차를 생략하고, 전국적으로 통합적으로 제시된 역량모델을 적용한다.[4)]

---

4) 전국적으로 통합된 모델의 경우, 고양시 청소년 활동이 핵심역량에 미치는 영향 정도를 전국적으로 비교하여 부족한 점을 찾아내는데 활용하는 등의 장점은 있으나, 고양시 청소년들이 실제 필요로 하는 역량과 차이가 발생할 수 있다는 점에서 다소 아쉬운 점은 있다.

2. 청소년 활동 핵심역량

한국청소년활동진흥원은 사회적 흐름과 변화에 맞는 청소년 활동의 필요성을 인지하고, 청소년 활동을 통해 함양할 수 있는 청소년 활동 핵심역량 6가지를 선정·발표('18. 12. 28.)하였다.

청소년활동 핵심역량이란, 급변하는 사회에서 직면하는 현실과제 및 진로문제를 청소년 스스로가 해결해나가며 균형있는 성장을 할 수 있도록 청소년 활동에서 길러져야할 능력을 말하며, 「청소년 기본법」 제3조에 근거한 청소년 활동의 정의를 토대로 선정되었다. 특히 청소년 활동 핵심역량 6가지중 4가지(비판적사고·의사소통·협업·창의력)는 2015년 세계경제포럼 등에서 제시된 역량으로 포괄적·종합적으로 폭넓게 수용되어 활용될 수 있도록 국제적 적합성을 고려하여 선정되었으며, 2가지 역량(사회정서 및 진로개발역량)은 우리나라 청소년들을 둘러싼 사회적 환경을 고려하여 선정하였다(한국청소년활동진흥원, 2020).

6대 핵심역량과 11대 세부역량은 다음과 같다.

[표 2-6] 한국청소년활동진흥원의 청소년활동 핵심역량

대역량	정의	개념	하위 역량	개념	출처
비판적 사고	새로운 관점으로 문제를 바라보고, 주제와 원칙에 따라 배움으로 연결하는 능력	Ability to identify, analyse and evaluate situations, ideas and information to formulate responses andsolutions 대응 및 해결책을 수립하기 위한 상황, 아이디어 및 정보를 식별, 분석 및 평가하는 능력	비판적 사고	새로운 관점으로 문제를 바라보고, 주제와 원칙에 따라 배움으로 연결하는 능력	World Economic Forum (2015)
의사 소통	생각과 질문, 아이디어와 해결방	Ability to listen to, understand, convey	공감	욕구의 실현과정에서 발생하는 타인의 긍정	

대역량	정의	개념	하위 역량	개념	출처
	법을 공유하는데 필요한 소통능력	and contextualize information through verbal, nonverbal, visual and written means 구두, 비언어, 시각 및 서면 수단을 통해 정보를 듣고, 이해하고, 전달하고, 설명할 수 있는 능력		적·부정적 태도·행위·말 등에 대한 너그럽고 수용적인 태도	World Economic Forum (2015)
			소통	다양한 상황에서 자신의 생각과 감정을 효과적으로 표현하고 다른 사람의 의견을 경청하며 존중하는 역량	
협업	하나의 공동 목표를 향해 여러 명의 재능, 전문 지식을 합치는 능력	Ability to work in a team towards a common goal, including the ability to prevent and manage conflict 갈등을 방지하고 관리하는 기능을 포함하여 공통의 목표를 향해 한 팀에서 일하는 능력	공동체성	사회통합을 지향하며 민주적 원리를 존중하며 가정, 학교, 지역사회 일원으로서 참여하고 봉사하는데 갖춰야 할 역량	
			협동성	공동의 목표를 위해 집단 구성원들과 협력하여 역할을 수행할 뿐만 아니라 집단 구성원이 원활하게 역할을 수행할 수 있도록 집단 문제를 해결하는 역량	
창의력	혁신하고 발명하는 것처럼 기존의 것을 새로운 방식으로 접근하는 능력	Ability to imagine and devise new, innovative ways of addressing problems, answering questions or expressing meaning through the application, synthesis or repurposing of knowledge 지식의 응용, 합성 또는 전환을 통해 문제를 해결하거나 질문에 답변하거나 의미를 표현하는 새롭	창의적사고	혁신하고 발명하는 것처럼 기존의 것을 새로운 방식으로 접근하는 능력	

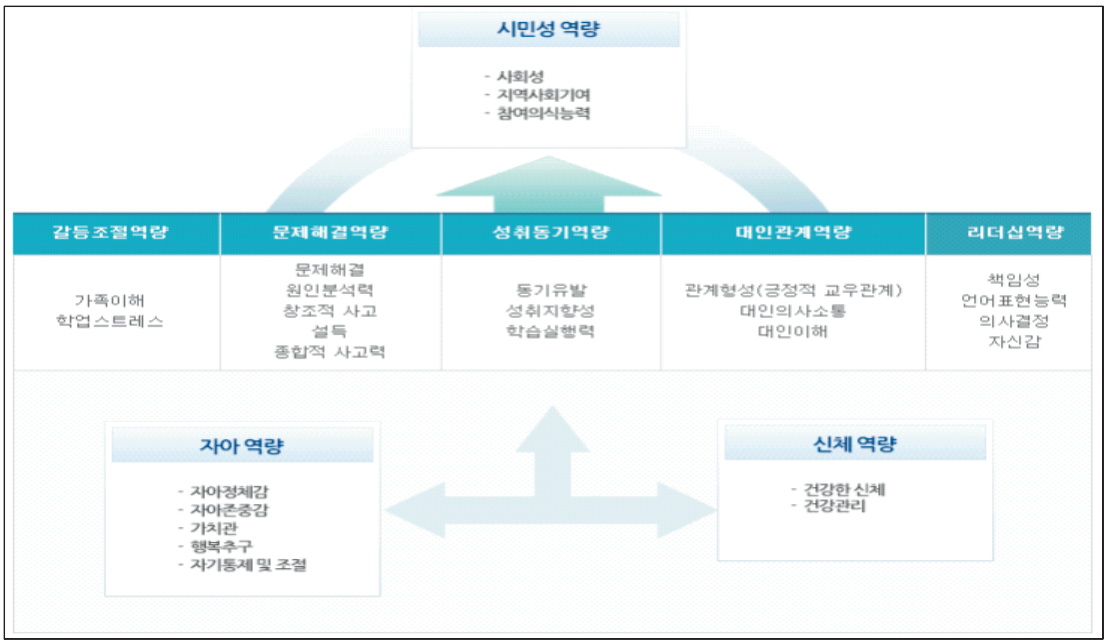
대역량	정의	개념	하위 역량	개념	출처
		고 혁신적인 방법을 상상하고 고안 할 수 있 는 능력			
사회 정서	자신과 타인의 감정을 정확하게 인식하고 자신의 불편한 감정을 조절하고, 타인 과의 갈등을 긍 정적으로 해결하 며 좋은관계를 맺어나가는 능력		의사결정 자기표현	상대의 기대나 욕구를 명확히 이해하고 이슈 를 정확히 확인하며, 동시에 자신의 의사나 요구사항 등을 다양한 방법을 통해 명확하고 알기 쉽게 표현 및 전 달하고, 건전하면서 광 범위한 정보에 토대를 둔 객관적인 의사결정 을 하는 역량이며, 결 정이 초래하게 될 영향 과 결정의 함의를 인식 하는 역량	Zinsetal (2004)
			또래기술	명확하게 의사소통하 고, 적극적으로 듣고, 협력하고, 문제 해결과 협상을 건설적으로 협 력하고, 서로 다른 사 회적, 문화적 요구와 기회로 설정을 탐색하 고, 리더십을 제공하 고, 필요할 때 도움을 구하거나 제공할 수 있 는 능력으로 또래 집단 내에서 건강하고 지원 적인 관계를 구축하고 유지하고 다양한 개인 과 그룹과 효과적으로 설정을 탐색할 수 있는 능력	
			자기인식 / 관리조 절	충분한 근거의 자신감 과 목적을 가지고 자신 의 강점과 한계를 인식 할 수 있는 능력으로 자신의 감정, 생각, 가 치관을 이해하고 그것 이 맥락에 걸쳐 행동에	

대역량	정의	개념	하위 역량	개념	출처
				어떻게 영향을 미치는지 이해하는 능력/인내하고, 스트레스를 관리하고, 개인적/집단적 목표를 달성하기 위한 동기부여 및 기관을 인식할 수 있는 능력으로 다른 상황에서 한 사람의 감정, 생각, 행동을 효과적으로 관리하고 목표와 포부를 달성할 수 있는 능력	Zinsetal (2004)
진로 개발	평생에 걸쳐 빠르게 변화하는 직업환경에 유연하게 적응하고, 개인의 흥미와 적성을 바탕으로 다른 사람과 차별화되는 독특성을 개발하여 자기 주도적 및 창의적으로 자신의 진로를 개척·설계·실행하는데 필요한 능력		생애기반 진로선택 및 준비	평생학습자로서 전생애에 걸쳐 진로개발 과제를 효과적으로 수행할 수 있도록 하는 기초역량	성은모·최창욱 (2014), 임효신 (2015)
			진로관련 창의성 및 적응력 함양	미래의 변화를 다루거나 자원화하는 능력, 새로운 업무에 대해 편안함을 느끼는 수준, 진로계획을 변경하는 예측하지 못한 사건이 일어났을 때 회복할 수 있는 능력	

<출처> 한국청소년활동진흥원(2020) 『역량기반 청소년 활동 가이드』

반면, 국립중앙청소년수련원의 청소년 활동은 청소년을 문제의 주체가 아니라 사회의 문화적 경제적 자원인 동시에 성인과 함께 사회변화를 이끌어 가는 적극적인 존재로 인식하여 정소년의 잠재역량을 보다 바람직한 방향으로 성장시키는 일련의 과정으로 설정하였습니다. 3년의 연구를 통해 청소년활동과 청소녀 활동 핵심 역량을 8대 영역으로 설정하여 다양한 활동 프로그램을 통해 청소년 역량을 개발하는 과정으로 사업을 전개하고 있다.

[그림 2-4] 국립중앙청소년수련원의 청소년활동 역량구성요소



[표 2-7] 국립중앙청소년수련원의 청소년활동 핵심역량

역량군	하위역량 지표	하위역량지표의 개념정의	프로그램 구성지표	세부구성요소
1. 자아역량	1-1. 자아정체감	개인이 내면적으로 소유하고 있는 자기존재의 동일성과 독특성으로서 자신에게 부여된 사회적 역할을 지각하고 이를 집단내에서 동일시하거나 귀속감을 느끼는 정도, 더 나아가서 자신의 미래에 대한 명확한 목표의식의 정립에 대한 정도감을 의미함	1-1-1. 자기존재감	- 자신은 타인과 다른 고유한 존재라는 의식(주체성) - 타인과 비교하여 자신의 가치를 인정하려는 의식
			1-1-2. 자기수용성	- 자기에 대한 긍정적인 가치관과 신뢰감(자기수용성) - 구체적 행동을 결정하게 하는 자기실현의지(미래확신성) - 현실에 대한 건전하고 긍정적인 자세로 대응하는 심리적 여유감(목표지향성)
			1-1-3. 사회적 귀속감	- 대인관계에서 좌절감과 두려움을 극복하게 하는 기제(대인관계 지향성) - 타인과의 관계속에서 삶에 대한 보편적인 신념과 철학, 가치관을 공유하는 능력(친밀성) - 사회에서 자신에게 주어진 역할에 대해 주체적으로 유지하는 힘(주도성)
			1-1-4. 미래계획성	- 미래에 소중한 역할을 할 것이라는 목표설정 - 미래의 목표와 관련된 직업소명의식
	1-2. 자아존중감	개인의 자기에 대한 평가나 자기 능력에 대해서 가치있다고	1-2-1. 자기신뢰	- 자신의 여러 속성에 대한 긍정적 평가를 내리는 태도 - 자신을 가치있다고 느끼는 자기존경의 정도 - 자신과 타인을 잘 수용하는 태도

역량군	하위역량 지표	하위역량지표의 개념정의	프로그램 구성지표	세부구성요소
		느끼거나 수용하는 개인의 기본적인 감정상태	1-2-2. 자기 확신성	- 자신의 행동에 책임감을 질줄 알며 최선을 다하는 태도 - 도전정신과 성취감을 높이고 소속감을 즐기는 태도 - 다른 사람의 평가에 의존하기 보다는 스스로 문제를 해결하려는 자세 - 안정적 사회적 관계와 인간관계를 형성하는 자세
			1-2-3. 행동과 가치의 일관성	- 타인에 보여주기 위한 행동의 가식이 아닌 마음속의 행위발현 - 긍정적 심리상태와 적극적 생활태도 - 목표의 달성정도에 대한 책임성을 갖는 자세
	1-3. 가치관	사회집단이 구성하고 있는 선과 악, 옳고 그름, 바람직하거나 그렇지 않는가의 문제를 판단하는 평가기준이나 신념체계	1-3-1. 가치의식	- 행위의 옳고 그름을 판단하는 기준 - 마음속에서 선한 행동을 이끌고자 하는 의식 - 사회구조나 현실에 대한 긍정적 판단 - 옳고 그름을 판단하는 신념이나 기준
			1-3-2. 도덕적 규준감	- 나보다도 타인을 위해 도움을 주어야 한다는 태도 - 물질지향적 사고가 아닌 규범과 원칙중시의 의식 - 불행한 사람을 위한 호의적 태도
			1-3-3. 한국적 자긍심	- 한국인으로서의 적극성과 의식 - 개인주의와 집단주의에 대한 중시성 - 세계속에서의 한국인으로서의 자긍심
	1-4. 행복추구	자신이 현재 처한 위치를 가장 존중하며 물질적 욕구보다는 나눔과 협력을 통해 작은 행복을 실천할 수 있는 정도로서 자신의 삶에 대한 정서적 안녕감을 유지하는 능력. 청소년 스스로가 심리적 만족감을 지각하며 자신의 삶에 대해 긍정적 평가를 이루는 태도	1-4-1. 긍정적 정서	- 자신의 현재 생활장면에 대한 긍정적 사고를 내리는 정도 - 스트레스나 불안의 어려움에서도 평온을 유지할 수 있는 능력 - 자신의 사고속에서 나타내어지는 생각과 표현의 긍정성
			1-4-2. 삶의 만족요소	- 작은 일에도 감사하며 만족감을 얻는 태도 - 현재 처한 상황에 대한 긍정적 평가능력 - 의욕이 넘치거나 열정적으로 일이나 학업을 수행하는 정도
			1-4-3. 행복감	- 자신이 타인에게 사랑받고 있음을 느끼는 정도 - 집단구성원에게 주목을 받거나 소속되어 있다는 만족감 - 새로운 상황에 잘 적응하는 힘을 갖고 있는 정도
	1-5. 자기통제 및 조절	타인의 반대나 비난 등 적대적인 반응 혹은 분노, 좌절감 또는 스트레스를 받는 경우	1-5-1. 감정 조절	- 타인의 적대적인 반응에 직면했을때, 감정을 잘 통제하고 침착하게 현황을 파악하여 적절하게 대처하는 힘 - 스트레스에 대한 감정을 막거나 줄이기 위하여 자신의 행동을 관리하는 능력

역량군	하위역량 지표	하위역량지표의 개념정의	프로그램 구성지표	세부구성요소
		등의 어려운 상황에서도 쉽게 흥분하지 않고 감정을 조절하여 자제하며, 침착하게 생각하고 행동하여 자신의 능력을 유지하고 이끄는 것		- 스트레스 상황에서도 평온을 유지하는 능력 - 다른 사람의 반대나 비난을 받는 경우, 당황하지 않고 자신의 감정을 잘 다루는 능력
			1-5-2. 주의집중	- 쓸데없는 개입의 유혹을 물리치며 충동적 행동을 하지 않는 능력 - 문제상황에서 침착한 태도를 보이는 조절능력
			1-5-3. 우선순위배정능력	- 일의 우선순위에 따라서 자신의 능력을 배정하고 조절하는 능력 - 여러 문제나 상황에 대해 대처방식을 동시에 효과적으로 다루는 힘 - 취미생활 등을 통해 적절히 조절할 수 있는 능력
2. 성취동기 역량	2-1. 동기유발	청소년이 능동적이며 활기있게 학습하며 자발적이고 주도적 입장에서 주의를 집중하는 능력과 행동에 영향을 미치게 함으로써 효율적 학습을 수행하게 하는 능력	2-1-1. 내재적 동기	- 목표에 대한 내적 열망과 관심, 욕구 - 의지의 유인가와 결핍수준 - 동기형성에 대한 의지
			2-1-2. 외재적 동기	- 목표달성을 위해 갖추고 있는 주의력과 열정의 수준 - 외적으로 요구되는 기대에 대한 자신감과 태도 - 학습해야 할 내용에 대한 지적인 흥미수행도
			2-1-3 동기유발행동	- 주어진 과제나 목표의 수행에 대한 관계나 자신감 - 사회적으로 부여된 목표의 실현과 이를 수행하기 위한 방법의 유용성 - 직업이나 진로의 명료성
	2-2. 성취지향성	개개인이 무엇인가를 시작하도록 유도하며 구체적 행위를 하도록 방향성을 제시하며 동시에 목표에 따른 행동을 지속시키도록 하는 힘을 의미함	2-2-1. 목표지향성	- 학습을 하는 이유에 대한 인식 - 자신이 지향하고자 하는 목표의 형태 - 성취하려는 목표를 이행하려는 전략
			2-2-2. 목표성취의 정서적 태도	- 목표성취에 대한 개인의 정서적 반응 - 목표달성에 대한 태도 - 목표달성에 대한 자기결정성
			2-2-3. 도전감	- 주어진 과제나 목표의 수행에 대한 관계나 자신감 - 새로운 과제에 대한 도전의식
			2-2-4. 목표성취의 수행방법	- 직업이나 진로의 명료성 - 목적을 달성하기 위해 타인에게 미치는 주도적 영향력형태 - 사회적으로 부여된 목표의 실현과 이를 수행하기 위한 방법의 유용성
	2-3. 학습실행력	학습자가 자신의 문제의식에 기초하여	2-3-1. 학습욕구	- 자기의 능력에 대해 긍정적으로 확산하는 능력 - 과제를 해결하려는 의지와 태도의 정도

역량군	하위역량 지표	하위역량지표의 개념정의	프로그램 구성지표	세부구성요소
		글을 읽고 이해하는 기본적 학습능력을 보완할 뿐만 아니라 학습자 스스로가 계획적인 학습관리능력을 기초로 학습을 이행하려는 능력		- 과제를 통해서 얻고자 하는 내적, 외적인 만족감
			2-3-2. 학습태도	- 학습목표를 설정하는 방법과 자세 - 학습계획의 주도성 또는 비적극성의 성향 - 학습자원의 수용과 방법(학습전략의 태도와 방법)
			2-3-3. 자기주도적 학습능력	- 학습수행을 위한 자기주도적 계획세우기 - 학습을 수행하기 위한 기본적인 자기관리의 능력 - 학습장애물의 발견시의 학습중단과 적극적 수행능력 - 자기평가를 통한 개선방법이나 행동수정의 적극성
3. 문제해결 역량	3-1. 문제해결	자신에게 부딪힌 문제라고 여기는 부분에 대해 고민하고 인식하며 원인을 파악한 후 가장 적절한 해결책을 찾아 최선의 방법을 추구함으로써 적절한 해결책을 실행하는 능력	3-1-1. 문제현상이해	- 기존 방식을 고집하지 않고 항상 문제를 제기하며, 상황변화에 관심을 갖고 대처하여 새로운 기회를 미리 파악해낸다. - 단편적인 현상들 사이에서 패턴이나 연관성을 찾아내고, 복합적인 상황속에서도 핵심을 도출하고 정리한다. - 해결해야 할 문제를 진단하고 정확하게 진술하는 능력 - 해결하고자 하는 문제가 무엇인지를 한마디로 규정할 수 있음
			3-1-2. 문제원인찾기	- 전에 무시되었던 관련사항들 또는 서로 무관하거나 상반된 기존의 개념들을 연결하여 문제를 규명하는 능력 - 수집한 정보 및 정보간의 연계를 통해 문제의 성격, 발생원인, 파급효과 등을 규명하고 핵심을 찾는 능력 - 자신에게 부여된 일이나 역할이 어떠한 기능을 하며 어떠한 영향을 주고 있는지를 파악하는 능력
			3-1-3. 문제해결방법결정	- 문제해결을 위해 가장 적절한 대안을 유출하는 능력 - 기존의 지식, 방법론 등을 응용하거나 새로운 기법을 활용하여 문제해결에 필요한 방법을 동원하는 능력 - 문제원인에 대한 상황을 극복하고자 새로운 상황을 적절히 제시하는 능력
			3-1-4. 문제해결의 실행	- 보다 빠르고, 비용이 적게 들며 더욱 효과적인 방법으로 문제를 해결하는 능력 - 다른 사람이 시도하지 않았던 새로운 기술이나 기법을 적극적으로 도입함 - 문제가 재발되지 않도록 예방절차를 수립할 수 있음
	3-2. 원인분석력	자신이 받아들인 정보 및 정보간 연계를 통해	3-2-1. 정보원천의	- 정확한 정보를 받아들이고 분석하는 능력 - 공간인식, 분석, 판단력 등 문제의 원인을 정확하게 수용하는

역량군	하위역량 지표	하위역량지표의 개념정의	프로그램 구성지표	세부구성요소
		발생할 문제를 적시에 파악하며 해당 문제나 분석해야 할 요소에 대해 성격, 발생원인, 제약조건, 파급효과 등을 이해하고 이를 규명하는 능력	수용	능력 - 새로운 아이디어나 방법을 찾기 위해 다각적인 관점에서 접근을 한다. - 기존의 지식, 방법론 등을 응용하거나 변형하여 활용한다.
			3-2-2. 원인의 분석.통찰력	- 전에 무시되었던 관련사항들 또는 서로 무관하거나 상반된 기존의 개념들을 연결하여 새로운 개념을 만들어 낸다. - 아이디어, 정보, 현상 등을 종합하여 하나의 개념으로 정리하여 의미를 명료화한다. - 새로운 또는 복합적인 상황이나 문제 등을 설명하기 위한 새로운 개념, 가설, 해석 등을 잘 해낸다. - 문제의 인과관계와 상관관계를 정확하게 구분하여 사용한다 새로운 아이디어 및 방법을 창출하고 그것들을 생활이나 학습방식에 구체적으로 반영한다.
			3-2-3. 복합적 구성력	- 새롭고 독특한 아이디어를 잘 제시한다 - 아이디어를 구체적으로 실현할 수 있는 새로운 기술, 방법 또는 절차 등을 잘 생각해 낸다. - 원인의 내용에 대해 간단하고 명료하게 정리하고 설명할 수 있다
			3-2-4. 분석후 대처능력	- 보다 빠르고, 비용이 적게 들며 더욱 효과적인 방법을 잘 창안해 낸다. - 분석한 결과를 간단명료하게 글이나 표현하고자 하는 것을 이용하여 잘 표현할 수 있다
	3-3. 창조적 사고	동일한 인지적 사고를 통해서 기존의 틀에 얽매이지 않고 문제를 발견하거나 풀고자 하려는 융통성과 새로운 생각 및 개념적 사고로 새로운 아이디어와 방법들을 창출하고 이를 실제 해결과정에 구체적으로 반영하는 능력.	3-3-1. 개념의 명료화	- 기존 방식을 고집하지 않고 항상 문제를 제기하며, 상황변화에 관심을 갖고 대처하여 새로운 기회를 미리 파악해냄 - 아이디어, 정보, 현상 등을 종합하여 하나의 개념으로 정리하여 의미를 명료화함 - 새로운 또는 복합적인 상황이나 문제 등을 설명하기 위한 새로운 개념, 가설, 해석 등을 잘 해냄
			3-3-2. 비판력(귀납, 관찰, 연역, 평가)	- 단편적인 현상들 사이에서 패턴이나 연관성을 찾아내고, 복합적인 상황속에서도 핵심을 도출하고 정리함 - 새로운 아이디어나 방법 찾기 위해 다각적인 관점에서 접근 - 기존의 지식, 방법론 등을 응용하거나 변형하여 활용 - 전에 무시되었던 관련사항들 또는 서로 무관하거나 상반된 기존의 개념들을 연결하여 새로운 개념을 만들어 냄

역량군	하위역량 지표	하위역량지표의 개념정의	프로그램 구성지표	세부구성요소
			3-3-3. 아이디어 창출 및 구체화	- 새로운 아이디어 및 방법을 창출하고 그것들을 생활이나 학습 방식에 구체적으로 반영 - 새롭고 독특한 아이디어를 잘 제시함 - 아이디어를 구체적으로 실현할 수 있는 새로운 기술, 방법 또는 절차 등을 잘 생각해 냄 - 보다 빠르고, 비용이 적게 들며 더욱 효과적인 방법을 잘 창안해 냄
	3-4. 설득	한 사람의 태도나 행동이 강박당함 없이 다른 사람과의 의사소통을 통해 영향받는 것으로 합리적인 기준과 명료한 논거를 토대로 타인에게 자신의 의견을 논리적으로 설명하고 이해시켜 동일한 생각을 갖도록 하는 능력(대등한 또는 불리한 상황에서도 사안의 조정/양보 등을 통해 적절한 합의점을 도출해 내는 능력)	3-4-1. 정보수용력	- 전달하고자 하는 정보에 대한 객관적 판단능력(타인의 입ㅂ장에 대한 정보파악위하 노력하는 정도) - 정보원에 대한 신뢰성의 추구경향 - 정보제공자에 대한 사회적 평판과 인지도
			3-4-2. 메시지사용방법	- 공격적 주장과 방어적 주장(분쟁상황에 대한 상황예측과 재량권의 활용능력) - 칭찬, 자랑, 권유 등 자신의 이미지에 대한 주장성의 문제와 수용력 - 타인의 의견수용과 자신의 견해와의 절충력(분쟁발생시의 해결책 제시와 분쟁조정력) - 새로운 정보전달매체의 활용력 - 언어적 표현능력과 메시지호소능력
			3-4-3. 수용자이해정도	- 다수결에 따른 집단의견수용 - 소수의 의견에 대한 배려정도 - 정보수용자의 속성이해도
			3-4-4. 정보의 효과	- 자신의 정보에 대한 수용자의 반응 - 자신이 제공한 정보에 대한 신뢰성 - 자신이 제공하려는 정보에 대한 수용자의 태도
	3-5. 종합적 사고력	여러 사항(인간, 사회, 자연, 문화 등)을 상호 연관하여 파악하거나 합리적 사고 능력을 동원하여 문제 상황을 파악하고 그 문제 해결 방법을 탐색하여 문제를 해결할 수 있는 입체적인 사고 능력. 합리적이라 함은 문제의 해결에 관계되는 내적 요인만이 아니라 그와 관계되는 외적 조건까지를 포함한	3-5-1. 사고의 다양성 (고정관념탈피)	- 기존 방식을 고집하지 않고 항상 문제를 제기하며, 상황변화에 관심을 갖고 대처하여 새로운 기회를 미리 파악해냄. - 지식을 종합하면서 한쪽으로 치우치지 않고 다각적인 검토를 하는 능력 - 무리한 합리화나 과도한 일반화에서 벗어나는 능력
			3-5-2. 판단능력(일반화와 합리화)	- 선입견이나 주관적 판단이나 기호(嗜好), 불확실한 이해 등을 배제하고 객관적인 태도를 유지하여 치밀하게 관찰하는 능력 - 문제의 핵심을 파악하는 능력 - 학습한 내용의 이해방식의 차이(연속적 이해와 포괄적 이해의 형태)

역량군	하위역량 지표	하위역량지표의 개념정의	프로그램 구성지표	세부구성요소
		다양한 관계를 고려하여 내적 준거와 외적 준거에 배치함이 없는 종합적인 해결 과정을 제시함.		- 사물의 옳고 그름, 잘됨과 그렇지 않음을 평가하는 능력 - 사고의 유연성과 확산적 사고능력 - 문제의 본질과 비본질의 차이를 파악이하고 분류하는 능력
			3-5-3. 추론능력	- 분석한 자료나 정보를 토대로 새로운 개념을 만드는 능력 - 정보를 받아들이며 추론하는 방식의 선택능력(귀납, 연역법 등의 적용) 유추와 가설을 설정하는 능력
			3-5-4. 종합화	- 문제를 종합화하는 능력이 가능하도록 다방면에 걸친 독서 활동과 사색을 통하여 다양한 배경 지식을 갖추는 능력 - 문제를 수용하기 위하여 문제의 핵심을 비판하는 능력 - 객관적인 가치기준에 의해 요소들을 비판할 수 있는 개인적인 기준의 확고성 - 냉철히 판단하는 이성적인 사고력 - 창의적이고 혁신적이거나 새로운 관점에서의 문제 해결 방법을 찾아내기 위해서는 발산적인 사고력과 함께 합리적인 방법을 제시할 수 있는 건전한 사고력
4. 갈등조절 역량	4-1. 가족이해	문제를 발견하거나 푸는 과정에서 기존의 틀에 얽매이지 않고 새로운 생각 및 개념적 사고로 새로운 아이디어와 방법들을 창출하고 이를 실제 해결과정에 구체적으로 반영하는 능력.	4-1-1. 가족관계	- 가족내에서 구성원으로서의 인정감 - 부모님의 교육관, 직업 및 진로관 - 부모와 자녀간의 결속력과 지지정도(정서적이고 인격적인 관계)
			4-1-2. 가족의사 소통	- 부모의 자녀양육에 대한 태도 - 부모와의 대화통로의 개방성과 대화수준 정도
			4-1-13 가족이해	- 가족구성원의 포용력과 수용태도 - 실패와 좌절, 일탈과 어려움에 직면시의 가족의 이해와 포용력
	4-2. 학업 등 스트레스	학업에 대한 부담스러운 요구로 인해 생기는 행동 또는 상황에 대한 반응의 일종으로 개인이 적응할 수 있는 능력이 없을 때 일어나는 결과를 말함. 적당한 학업스트레스는 긴장과 성취에 대한 자극이 되지만 극단적 학업스트레스는 학습무력감과	4-2-1. 학습동기	- 학업을 이수해야 할 필요성이나 가치를 적정하게 알고 있음 - 자발적으로 학업을 이수해야 할 수준과 현재 나의 능력사이의 격차가 그다지 크지 않음 - 현재 공부를 이수해야 할 필요성에 대한 목적을 분명하게 파악하고 있음
			4-2-2. 학습기대와 진로	- 부모님과 학습문제로 인한 긴장관계가 이루어지고 있음 - 학교 졸업이후의 불안감 수준 - 지나친 성취욕구와 경쟁심에서 벗어나려는 의식 정도
			4-2-3.	- 스트레스 해소를 위한 긍정적 자세를 가지고 있음

역량군	하위역량 지표	하위역량지표의 개념정의	프로그램 구성지표	세부구성요소
		생활부적응을 만드는 요소가 되기도 함.	스트레스 극복	- 학업의 스트레스 해소를 위한 구체적인 노력을 행하는 정도 - 스트레스의 요인을 해결하기 위해서 적절한 해소방안을 알고 있는 정도 -스트레스를 이겨낼 수 있는 기질과 성격특성
5. 대인관계 역량	5-1. 관계형성	교우간의 관계를 유지하는 능력이 뛰어나 미래에 대한 예측의 수준이 높고 변화하는 상황에 대응하여 적응력이 강하여 집단내에서 해야 할 일에 대한 구조를 개선하고 변화를 주도하는 능력 동료와의 관계에서 사적인 감정이나 편견을 배제하고 적극 협력하며 기준을 일관성있게 제시함으로써 서로가 항상 같이 지내고 협력하는 것을 다할 수 있는 정도	5-1-1. 개방적 태도	- 친구나 동료와의 관계에서 자신을 노출하고 의사결정에 적극적인 경향을 보이는 기질적 성향 - 환경변화에 신속히 대처할 수 있는 능력 - 행위와 역할의 목표를 정확하게 인식하고 지지를 표명하는 능력 - 동료와 나와의 친밀한 수준(도움을 필요한 동료에 대한 애정) - 친밀감을 만들기 위해 노출한 정도 - 동료의 기분을 이해하고 감정적 공감한 수준의 정도
			5-1-2. 상황대처준비	- 변화를 수용할 수 있는지에 대해 개방적 태도를 보이는 정도 - 집단내에서 원활한 대화나 일이 이행되도록 집단내에서 보이는 조직헌신도 - 친구나 동료에게 긍정적인 기대감을 형성하면서 자신의 시간과 노력을 희생하는 정도 - 친구나 동료에 대한 신뢰감 표명정도 - 동료와의 어울림수준 - 또래속에서의 나의 위치(동료와의 관계를 지속적으로 유지하는 정도) - 또래가 보여주는 관심도와 나의 또래 관심도
			5-1-3. 공동생활의 인간관계	- 해야 할 일이나 팀의 일원으로서 공동의 목표달성을 위해 행하는 태도(협조성) - 의사결정과정에 소극적이거나 중립적인 태도성향(타인 추종성) - 공동의 목표달성을 위해 적극적이며 공동작업에서 자기희생적이며 긍정적인 기대감 표출정도(분위기 해소와 갈등해결을 위한 노력) - 어려운 위치에 처한 동료에 대한 지원과 협력 - 친구에 대한 적응수준과 선호도 (공동생활에 대한 적응력) - 서로의 관계에서 사적인 감정을 배제하고 균등한 기회보장의 능력 - 어려운 입장에 처한 동료에 대한 편견과 이의 배제능력
	5-2. 대인 의사소통	타인과 의사소통체계를 이용하여 감정, 태도, 믿음 등을 공통화하거나 공유하면서 의도적으로	5-2-1. 개방성	- 자신과 의견이 다른 내용을 받아들이거나 수용하는 적극적 자세(경청과 수용) - 타인의 의견에 대해 동조하거나 적극적 의사표현을 통해 반응하는 태도

역량군	하위역량 지표	하위역량지표의 개념정의	프로그램 구성지표	세부구성요소
		행하는 상징적이고 상호작용적인 과정		- 대화중 자신을 노출하는 정도 - 자신의 기분과 정서, 감정을 적절히 표현하는 수준
			5-2-2. 표현기법	- 자신의 의견을 타인에게 알리는 수준의 정도 - 대화중에 하고 싶은 말이나 의도, 견해를 명확하게 표현하는 정도 - 상대방이 나의 말을 귀기울여 들을 수 있게 하는 기술
			5-2-3. 의사소통 기술	- 상대방에게 솔직하게 설명하고 나를 이해하게 하는 기술 - 타인의 의견을 받아들이는 방법(다른 사람을 체계적으로 지도할 수 있는 능력) - 적절한 유머감각을 활용하여 대화를 잘 이끄는 정도
	5-3. 대인이해	타인에게 좋은 인상을 주고 타인의 관심을 유도하며 자신있는 태도로써 자기를 인식시킬 수 있는 능력	5-3-1. 타인수용	- 타인에 대한 이해와 배려심의 정도 - 타인에 대한 평가의 기준으로서 고정관념과 편견의 사용정도 - 타인의 말이나 행동에 대해 공감을 하거나 비공감을 나타내는 정도 - 대화하기 쉬운 태도를 보임
			5-3-2. 팀웍, 협조, 관계형성	- 상대방과의 행동에 솔선수범을 하며 적극적인 조력을 하는 수준 - 적극적으로 경청의 기회를 찾아 귀를 기울이며 질문을 하기도 함 - 타인의 반응을 예측하고 대비함
			5-3-3. 적응행동	- 권위적 자세가 아닌 평등한 수준에서 공감을 해주려는 노력을 함 - 타인의 입장에서 의견을 이해하기 위한 노력을 함 - 대인간의 관계에서 부족한 부분을 보완하기 위한 적극적 행위를 함 - 자신의 의견과 상충적인 상황에서 상대의 입장을 이해하려고 노력함
6. 리더십 역량	6-1. 책임성	구성원으로서의 자신의 역할과 책임을 충분히 인식하고 최선을 다해 해야 할 일을 수행하며 책임회피와 전가를 하지 않고 끝까지 목표를 완수하는 능력	6-1-1. 규범가치 체계인식도	- 사회적 규범으로 지켜야 할 가치에 대한 책임정도 - 자신의 가치와 사회적 가치에 대한 격차의 관계 - 도움을 필요로 하는 사람에 대한 지원과 적극적 자세 - 도덕적 기준과 법적 기준에 대해 지켜야 할 의지의 표현
			6-1-2. 자발적 의사결정	- 부모, 동료 및 대인에 대한 의존적 관계를 벗어나 자발적인 의사결정의 행위 - 법적, 도덕적 가치에 대한 생활세계에서의 실천도 - 의무감과는 달리 준칙과 틀에 따르지 않고 자발적으로 규범을 준행하는 정도

역량군	하위역량 지표	하위역량지표의 개념정의	프로그램 구성지표	세부구성요소
			6-1-3. 책임성 수행력	- 자신의 책무성에 대한 타인의 영향력 - 인격적 존재로서 타인이 나를 받아들이는 수준과 정도 - 공동체적 사고와 자유의지로서의 실천지향적 삶을 살아가는 행위의 정도 - 자신에게 주어진 역할에 대해 어느 정도 성실히 수행하는 정도
	6-2. 언어표현 능력	자신이 가지고 있는 생각이나 지식, 의견을 논리적으로 표현하고 설명하여 타인을 이해시키고 설득을 하여 원만한 의사소통을 발현해나가는 능력을 의미함	6-2-1. 표현력	자신이 생각하고 느낀 점을 의미있는 문장으로 잘 정리해 내는 능력 - 타인이 표현한 언어적 상징체계를 이해하는 능력 - 문제해결을 위한 사고와 행동을 조정하고 통제하는 능력 - 다른 사람에 비해 다양한 어휘를 사용하여 주의력을 나타내고 흡수하는 능력
			6-2-2. 논리적 조절	- 일정한 법칙과 규칙에 근거하여 자신의 사고를 표현하는 능력 - 상황이나 여건의 변화에도 불구하고 자신의 생각을 조리있게 나타내는 능력
			6-2-3. 유머감	- 타인이 즐거움을 느끼도록 하는 재치나 표현기법 - 타인이 수용하도록 흡수하게 하는 표현기법
	6-3. 의사결정	구체적 사실과 정보에 근거하여 신속하고 정확한 방향을 결정하는 능력을 말함	6-3-1. 문제인식	- 문제인식을 명료화하고 갈등상황을 인식하는 단계
			6-3-2. 정보탐색	- 결정에 필요한 정보를 수집하고 고려하는 것에 중점을 둠 - 자신의 의견과 다를 수 있는 정보나 내용을 받아들일 수 있는 정도 - 관련지식을 탐색하고 정보수집방법을 탐색
			6-3-3. 대안생성	- 집단이나 자신의 목표를 명확하게 인식하고 이에 부합되도록 일을 처리하는 능력 - 상황에 대한 해결책을 제시하는 수준
			6-3-4. 가치기준설정	- 문제해결에 타당한 결과를 논하기 위한 우선순위 결정기술 - 의사결정을 수행하는 자신의 태도(합리적, 직관적, 의존적 유형) - 시간, 상황 등 여러 압력속에서도 직관과 통찰을 통해 정확하고 신속하게 판단을 내리는 능력 - 의사결정을 이루는 시기와 해야 할 일의 미루는 정도
			6-3-5. 대안평가 및 결과검토	- 부적절한 의사결정으로 인해 피해를 입은 정도 - 여러 가지 결과를 추구함에 있어서 대안의 선택능력 - 자신이 내려야 할 결정의 신속성 정도 - 예측된 결과를 잠정적으로 평가하는 단계
	6-4. 자신감	자신의 삶에 영향을	6-4-1.	- 문제상황에 대한 접근 또는 회피적 태도

역량군	하위역량 지표	하위역량지표의 개념정의	프로그램 구성지표	세부구성요소
		미치는 사태를 스스로 조절하여 원하는 결과를 얻을 수 있다는 자신의 능력에 대한 믿음으로서 어떠한 일을 선택하고 노력을 기울일 것인가에 대한 높은 확신을 의미함	수용태도	- 문제요인에 대한 개인의 통제감 수준 - 문제의 성공적 수행을 위한 성격적 태도(적응적 태도와 부적응적 태도) - 자신의 내면적 측면에서의 갖고 있는 자신감 - 자신의 능력에 대한 신뢰성을 보이며 적극적 사고와 행동을 하는 정도
			6-4-2. 성공적 수행의지	- 자신이 수행하는 과업의 달성에 대한 적극성 - 나에게 주어진 여러 상황에 대한 대처능력 - 성취해야 할 목표에 대한 정확성과 계획수립의 철저성(동기) - 나 자신의 삶에 영향을 미치는 상태를 스스로 조절하여 원하는 결과를 얻을 수 있다는 자신의 능력에 대한 믿음정도
			6-4-3. 목표달성 정도	- 자신감을 통해 나타난 실제 수행의 향상된 결과 - 성공에 대한 기대감으로 나타난 결과 - 어떠한 성취상황에서도 타인으로부터 얻고 있는 사회적 지지수준 - 내 자신의 능력으로도 충분한 성과를 거둘 것이라는 확신성
7. 시민성 역량	7-1. 사회성	지덕체를 겸비하고 사회적 규칙을 받아들이고 적응행동을 하며 적합한 대인관계를 유지하도록 하는 태도	7-1-1. 타인관계성	- 자신의 성격적 특성에서 어느 정도의 사교적인 태도를 보이는 정도(표현성향) - 협동적이고 원만한 대인관계를 맺어나가는 역할 - 또래관계에서의 소속감이나 인정감을 받는 정도 - 자신이 집단에서 친구, 인정, 유머감각의 정도를 갖고 있는 정도
			7-1-2. 신뢰감	- 타인과의 관계속에서 보이는 역할성향(근면성, 사교성, 자주성, 준법성, 책임성, 협동성 등) - 타인이해와 공감의 수준과 정도 - 환경의 적응력과 타인에 대한 사회관계성향
			7-1-3. 자발적 변화의지	- 독립적인 행위를 할 수 있는 정도 - 자발적이고 스스로 할 수 있는 책무성 - 동료와 함께 일을 처리하거나 유지할 수 있는 능력 - 해야 할 일과 해서는 안될 일을 조절하는 능력
	7-2. 지역사회 기여	지역사회구성원으로서의 가치를 지각하고 타인이해와 봉사정신의 함양을 통해 나눔과	7-2-1. 타인이해	- 자신이 거주하는 지역에 대한 소중함을 느끼는 정도 - 지역사회에 대해 자기와 집단을 동일시하는 소속감과 일체감 - 전인격체적인 인간관계를 만들어가는 자발적 참여의식수준 - 자신이 거주하는 지역에 대한 정체성으로서의 네트워크 수준

역량군	하위역량 지표	하위역량지표의 개념정의	프로그램 구성지표	세부구성요소
		협력의 호혜적 열정을 수행하는 행위	7-2-2. 봉사성	- 도움을 필요로 하는 타인을 위해 헌신하려는 자세 - 개인으로서 보다는 공동체 구성원으로서 갖추어야 할 자질 - 공적인 요소로서 사회공익적 관점에서 요구되는 행위
			7-2-3. 자발성	- 타인 및 지역사회를 위한 자발적인 사회체험. 참여행위 - 권위나 권력에 의해 통제되거나 강압되지 않는 자발적 행위 - 사익보다는 공익에 의하여 이타적이며 반대급부를 요하지 않는 행위 - 단순한 심리적 지식, 태도, 신념을 넘어서 실천, 노력 등을 나타내는 구체적 행동
	7-3. 참여의식 능력	바르고 성실한 태도 및 행동, 보편적 윤리기준을 토대로 타인에게 믿음을 주고, 올바른 가치관을 소유하여 한국인으로서의 긍지와 맡은 바 책무를 다하는 상징으로서의 능력	7-3-1. 사회적 규범과 역할	- 바르고 성실한 태도 및 행동, 보편적인 윤리기준의 준수 등으로 동료에게 믿음 - 자신이 하는 일의 전 과정에서 열과 성을 다해 헌신함으로써 자신의 도움이 필요한 청소년에게 믿음을 준다. - 사회통념상 이행해야 할 법규, 규범, 윤리적 기준 등을 준수태도 - 스스로 말과 행동의 일관성을 유지하고 상대방과의 약속을 잘 지킨다. - 사소한 것이라도 자신의 실수를 인정하고 책임을 전가하지 않으며, 타인의 성과를 자신의 것으로 만들지 않음 - 개인의 사적인 이익보다 타인 및 집단의 이익을 우선시한다.
			7-3-2. 권리표현의 적극성	- 청소년정책의 집행과정에서 나타난 문제를 발굴하며 단순한 사회경험을 포괄적으로 인식하기 보다는 직접 사회체험의 기회로 활용 - 청소년의 권리의식의 함양을 도모하고자 대인관계에서 정직하고 예의를 지키며, 다른 사람과 긍정적 관계형성과 태도
			7-3-3. 사회참여행동	- 비윤리적이거나 부당한 결정에 대하여는 이의를 제기수준 - 청소년의 참여를 보장하는 기구를 통해 정책의 선택이나 정책의 형성 집행과정에 적극 관여한다.
8. 신체역량	8-1. 건강한 신체관리		8-1-1. 건강한 삶	- 자신에 대한 이해를 유지하고 감정을 조절할 수 있는지의 여부 - 마음의 안정을 도모할 수 있는 수준 - 신체활동의 끈기와 규칙성 - 건강한 생활을 위한 계획적이고 짜임새있는 생활태도
			8-1-2. 자신의	- 자신의 생활에 대한 생활양식의 구성 - 음식의 섭취(편식), 영양, 위생과 청결, 약물남용의 행동

역량군	하위역량 지표	하위역량지표의 개념정의	프로그램 구성지표	세부구성요소
			생활양식 (여가시간)	
			8-1-3. 변화와 도전의 조절	- 신체강건을 위해 도전을 하는 정도 - 자신의 능력과 수준에 맞는 여가활동에 참여하는 수준 - 자신의 능력과 수준을 뛰어넘는 과제의 도전의식

<출처> 국립중앙청소년수련원 홈페이지(https://nyc.kywa.or.kr/youth_activity/youth_activity01.jsp)

제3절 고양시 청소년재단 청소년 활동 현황

1. 고양시 청소년재단

1) 고양시 청소년재단의 주요 시설 및 인력 현황

고양시 청소년재단은 '창의적인 청소년 육성과 청소년 보호 및 복지향상 등 고양시 청소년의 공공복리 증진에 이바지'하는 것을 설립목적으로 하고 있다.

고양시 청소년재단은 2014년 11월 청소년정책 시민토론회를 실시하고 2015년 5월 재단설립 기본계획을 수립하였다. 동년 12월 경기도의 승인을 통과하고 2016년 01월 재단설립 및 운영에 관한 조례를 제정하여 2016년 11월 설립되었다.

이후 2017년 1월 고양시 청소년시설에 대한 위·수탁 업무협약을 체결하여 직영시설 5개소, 위탁시설 5개소를 위탁·운영하게 되었다. 2018년 4월에는 일산서구청소년수련관을 준공하여 직영운영하게 되었으며, 2020년 1월 토당청소년 수련관을 직영운영하게 되었다. 현재, 고양시 청소년은 재단 1국, 수련관 3개소, 문화의집 2개소, 센터 2개소, 청소년자유공간 3개소를 운영하고 있다.

[표 2-8] 고양시 청소년재단 주요시설 및 인력현황(2020.12.기준)

유형	시설명	정원	현원	과부족
재단	사무국	13	13	-
청소년 수련관	토당 청소년수련관	19 (6/9/4)주1)	15 (7/5/3)	-4 (기간제 9명, 단시간 1명)주2)
	마두청소년수련관	12	12	
	일산서구 청소년수련관	11	23	12주3)
문화의집	성사 청소년문화의집	8	8	
	탄현 청소년문화의집	4	3	-3
청소년 상담복지센터	고양시 청소년상담복지센터	22	21	-1

유형	시설명	정원	현원	과부족
청소년진로센터	고양시청소년진로센터 (진로상담복합공간 플랜B 포함)	5	6	1
청소년 자유공간	화정 청소년 자유공간	2	2	-
	주교 청소년 자유공간	2	2	-

주 1) 정규직/계약직/공무직 순임

주 2) 현원에 더하여 기간제와 단시간 근로자가 추가됨

주 3) 일산서구청소년수련관의 경우는 토당청소년수련관과 동일한 인력구성으로 판단됨

<출처> 고양시청소년재단(2021), 2021년 수입지출예산(안)_사업계획서

2) 고양시 청소년 재단의 청소년 활동

고양시 청소년 재단의 주요 청소년 활동은 청소년수련관에서 이루어지고 있다. 수련관에서 이루어지는 청소년활동은 크게 청소년사업, 연계사업, 교육활동사업이 이루어지고 있다.

[표 2-9] 고양시 청소년 활동(토당청소년 수련관 예시)

구분	내용	
청소년사업	청소년운영위원회	청소년운영위원회
	청소년 자치단	청소년문화기획단
		청소년자원봉사동아리
		소셜미디어크리에이터스
		시설운영간담회
		고양시고등학교 학생회 연합회
	청소년 동아리 활동	청소년자율동아리
		청소년동아리 연합활동
		총소년동아리 활동지원
	건강증진활동	청소년릴레이 오리엔티어링
		청소년3ON3농구리그
		장애청소년신체활동프로그램
		식생활개선 프로젝트
	역량강화활동	청소년 멘토링 연계 프로젝트
		유네스코 창의도시 프로젝트
		역사프로그램
		진로프로그램
		청소년 기획 도시재생프로젝트
연계사업	축제	고양시청소년축제
		여름축제
		청소년동아리축제

구분	내용	
		청소년퍼포먼스대회
	학교연계	학교연계 리더십 캠프
		창의적 체험활동
		자유학년제 프로그램
	위기청소년 지원	청소년&가족 관계회복프로그램
		청소년 단기위탁 프로그램
		청소년 회복적 치유 프로그램
		학교연계선도프로그램
	지역사회 연계	지역네트워크 연계사업
	현장실습	청소년 지도사실습
		평생교육사 실습
교육활동사업	신규프로그램	네일아트창업준비, 수채화 캘리그라피, 음악줄넘기
	문화프로그램	코딩교실, 도예, 드론조종사
	미술프로그램	유화, 한국화, 수채화&데생
	외국어프로그램	영어
	음악프로그램	피아노 교실, 피아노 합주교실, 바이올린, 통기타클래식기타우크렐레
	체육프로그램	발레, 요가, 스쿼시, 링필라테스등

청소년문화의 집은 청소년수련관과 유사한 활동을 수행하고 있는데, 그 규모에 따라서 조금 축소된 형태로 운영되고 있다. 주요활동은 청소년 활동에 있다.

[표 2-10] 고양시 청소년 활동(성사청소년문화의 집 예시)

구분	내용	
청소년 자치기구	청소년운영위원회 안다미로	
	청소년자원봉사동아리 씨밀레	
	청소년 미디어 동아리 액션	
	청소년멘토링동아리 범블비	
청소년 활동	청소년참여 및 권리증진	청소년e스포츠프로그램
		청소년취미재능나눔프로젝트 “유스하비클래스”
		코로나블루 극복 캠페인 ‘깨끗하게, 맑게, 자신있게’
		청소년권리증진프로그램 “방구석놀이터”
		시설운영간담회
		청소년자율동아리
	청소년주도의 활동 활성화	가족공감프로그램
		청소년기획프로그램
	청소년자립 및 보호지원 강화	청소년동아리연합회
		청소년동아리연합활동‘함성’
		창조적문화예술프로그램 ‘내가 쓰는 꽃’
		청소년송년행사

구분	내용	
		고양친환경메이커프로그램 'Upcycling 클라쓰'
		홍보사업
		온라인댄스커버페스티벌 춤신춤왕
		고양시 공원 홍보프로젝트 'G-PARK'
		고양시청소년동아리 활동지원사업
	프로그램 신청	

고양시 청소년진로센터는 학교와 연계하여 청소년진로사업을 수행하고 있다.

[표 2-11] 고양시 청소년 활동(고양시 청소년진로센터 청소년 활동)

구분	내용	
진로사업	진로체험지원	초등학교 찾아가는 미니박람회
		고양진로체험버스와 연계한 현장직업체험패키지
		고양진로체험버스와 연계한 직업실무체험패키지
		나노드림+
		직업교육위탁과정체험박람회
		직업의 세계로
	네트워크 구축	꿈길을 통한 지역사회 네트워크 구축운영
		직업인멘토 구칙 및 멘토활동
		대학생 멘토 구축 및 멘토활동
		진로교육 길잡이팀
		진로교육 협의체 운영
		청소년 진로체험요구도 조사
		학부모지원단 운영
	학교밖청소년 지원사업	특수학교 자유학년제 지원
		대안학교와 함께하는 진로 콘서트
		방과후 아카데미 진로체험지원
		진로영어캠프
		대학생 후기청소년 사업 이루어 DREAM개요
	진로상담	고양시2020년대학입시 박람회
		진로진학 지원 구축 및 학부모와 함께하는 진로직학상담
		행복한 진로 상담
	학부모지원단 진로교육지도자	
신청하기	신청하기	진로진학상담
		진로영어캠프
		진로체험활동

고양시 청소년 자유공간은 청소년 수련관에서 일부 활동을 청소년 주도로 자율적으로 수행하고 있다.

[표 2-12] 청소년 자유공간 청소년 활동(화정청소년 자유공간 예시)

구분	내용		
청소년 자유공간	청소년 자유공간	소풍	먹는공간
		팡팡	게임공간
		쉼	자는공간
		보건실	치유공간
		정보구역	컴퓨터공간
		무한구역	아무거나
		늘	강의공간
		파티	파티공간
		꾸물	진로연계
	청소년 열린공간	청소년 동아리 공간이용	
청소년 참여	청소년 참여	청소년자치위원회	
		청소년자치활동	
		청소년자발적 봉사활동	
	청소년주도활동	꿈꾸는 고양버스킹	
	청소년맞춤지원	지원마을기획봉사단	

고양시 청소년 상담복지센터의 경우 학교 밖 청소년 지원사업을 수행하고 있다.

[표 2-13] 고양시 청소년 상담복지센터 청소년활동

구분	내용
상담지원	초기상담, 개인상담, 집단상담, 학업숙려상담, 심리검사
교육지원	검정고시 학습반(중검, 고검), 인터넷강의지원, 대학입시설명회
진로체험 및 취업지원	진로검사, 직업체험, 자격취득지원, 취업연계지원
자기계발	문화·예술, 신체단련, 봉사활동, 과학정보, 환경보존 5개 영역
동아리활동	다양한 분야의 소모임 활동
체육/문화활동	공연 및 영화관람, 실내/외 체육프로그램, 캠프
건강증진	건강증진
자립지원	자립준비교실, 자립기술훈련, 인턴십
멘토링	학습, 직업, 성장 3개 분야, 1:1 혹은 집단형으로 진행
복지지원	검정고시 학원비지원, 급식비지원, 교통비지원

제 3 장
청소년 활동 핵심역량 차이 분석

제1절 핵심역량 측정 개요

제2절 청소년 활동 프로그램 사전·사후 차이 분석

제3절 청소년 활동 사후 설문 분석

제1절 핵심역량 측정 개요

1. 역량진단을 위한 핵심역량 측정지표

본 연구에서는 청소년활동 핵심역량을 고양시 청소년활동을 위한 별도의 역량 모델링을 하지 않고, 한국청소년활동진흥원에서 개발·제시한 6대역량 11대 세부역량을 활용하였다.

[표 3-1] 한국청소년활동진흥원의 청소년활동 핵심역량 측정도구 하위요소 및 지표(출처)

역량	하위 요소	지표(출처)	원저자
비판적사고	비판적 사고	청소년 생애학습역량 측정도구 개발 및 타당화 연구 (성은모 외 2명, 2016)	청소년 역량지수 측정 및 국제비교 연구 I (한국청소년정책연구원, 2014)
의사 소통	공감	KEDI 학생역량 조사 연구 (남궁지영 외, 2015)	KEDI 학생역량조사 연구 (한국교육개발원, 2015)
	소통		
협업	공동체성		
	협동성		
창의력	창의적사고	한국의 교육지표·지수 개발연구III : 대학생 역량지수 개발연구 (김창환 외, 2014)	창의역량측정지표 및 도구 개발 연구 (한국교육개발원, 2012)
사회 정서	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)
	또래기술		
	자기인식/ 관리조절		
진로 개발	생애기반 진로선택 및 준비	중학생 진로개발역량 검사도구 개발 (임효신, 2015)	
	진로관련 창의성 및 적응력 함양		

<출처> 한국청소년활동진흥재단(2021), p48.

2. 역량진단을 위한 평가 척도 설정

기존 청소년활동 핵심역량진단을 위한 척도로 평정척도법(Graphic Rating Scales)이었다. 이는 역량을 종합평가하는 것으로 청소년의 활동요소를 나열하고 이를 Likert 5점척도 체크하도록 구성되어 있었다. 이는 이해가 쉽고 사용이 편리하며 개발하기가 용이한 장점이 있는 반면, 평가자의 주관성 개입이 높으며, 육성 및 코칭의 기능이 미흡하여 역량의 수준(깊이)를 측정하기 어렵게 한다. 따라서, 고양시 청소년재단의 지도자들과 워크숍을 통하여 기존 청소년활동 핵심역량 측정지표를 수준(깊이)으로 전환하고, 사전과 사후 설문으로 그 차이를 분석했다.

[표 3-2] 기존 평정척도법을 적용한 청소년활동 핵심역량 진단 설문지(예시)

구 분	하위 요소	문 항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
비판적 사고 (6문항)		나는 어떤 행동이 가져올 전체적인 결과를 예측할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 어떤 일을 하고 있을 때 그 일의 부분적인 사항들과 최종 목표와의 관계를 파악할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 다른 사람들이 말을 할 때 그 말이 논리적인지 또는 앞뒤가 맞는지를 따져 본다.	①	②	③	④	⑤
		복잡한 글을 읽고 이해하려는 노력은 중요하다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 어떤사태에 대해 객관적이고 알맞은 근거를 바탕으로 판단하고 평가한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 어떤 주장에 대해서 판단할 때 다양한 방향(관점)에서 생각해본다.	①	②	③	④	⑤
의사 소통 (9문항)	공감 (4문항)	나는 친구의 기분을 이해하려고 노력한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 친구의 마음(생각과 감정)을 잘 알 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 친구들의 고민을 잘 들어 준다.	①	②	③	④	⑤

구 분	하위 요소	문 항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
		나는 친구가 선생님께 칭찬을 받으면 나도 기분이 좋아진다.	①	②	③	④	⑤
	소통 (5문항)	나는 대화를 할 때 어떻게 말할지 미리 생각하고 말한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 듣는 사람이 이해할 수 있도록 쉽고 정확한 말을 골라 이야기 한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 듣는 사람이 잘 이해할 수 있도록 예를 들어 설명한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 상대방의 표정과 몸짓을 살피면서 속마음을 이해한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 대화할 때 이야기를 잘 듣고 있다는 것을 말이나 몸짓으로 보여준다.	①	②	③	④	⑤
협업 (9문항)	공동체성 (4문항)	나는 학교나 지역사회에서 일어나는 일들에 관심을 가진다.	①	②	③	④	⑤
		나는 학교나 지역사회에서 일어난 일에 대한 내 생각을 말이나 글로 표현한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 학교나 지역사회에서 일어난 일은 무엇이든 나와 관련이 있다고 생각하고 해결하기 위해 노력한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 잘못된 일에 대해서는 다른 사람들이 가만히 있더라도 내 생각을 당당하게 이야기 한다.	①	②	③	④	⑤
	협동성 (5문항)	나는 과제를 함께 하면서 내가 맡은 일이 마음에 들지 않더라도 최선을 다한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 과제를 함께 하는 친구들이 힘들어할 때 힘이 나도록 응원한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 과제를 함께 하는 과정에서 친구들과 좀 더 친해지려고 노력한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 여럿이 과제를 하다가 다투더라도 양보하며 끝까지 마무리 한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 과제를 함께 하는 친구들끼리 다투면 서로 화해하도록 나서서 돕는다.	①	②	③	④	⑤
창의력 (6문항)	창의적 사고력 (6문항)	현재에 만족하기보다 힘들어도 새로운 도전을 좋아한다.	①	②	③	④	⑤
		현실과 정반대의 상황에 대한 생각을 자주한다.	①	②	③	④	⑤

구 분	하위 요소	문 항	전혀 그렇지않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
		아무 생각 없이 기존의 것을 그대로 반복하는 것을 싫어한다.	①	②	③	④	⑤
		친구들에 비해 질문이 많은 편이다.	①	②	③	④	⑤
		그동안 경험하지 못한 일을 할 기회가 생기면 해보고 싶다.	①	②	③	④	⑤
		궁금한 것은 못 참는 성격이다.	①	②	③	④	⑤
사회 정서 (20문항)	의사 결정 자기 표현 (6문항)	나는 나를 기쁘게 하거나 슬프게 하거나 화나게 하거나 좌절하게 하는 상황을 이해한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 화를 내거나 흥분하거나 소리치지 않고 나의 감정을 표현할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 내가 가진 관심사에 대하여 선생님과 친구들에게 이야기 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 나의 성공을 위해서 가족, 학교, 지역사회의 다른 사람들에게 어떠한 도움을 요청해야 하는지 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 나의 목표를 달성하기 위해 해야 할 일을 설명할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 목표를 향하고 있는 나의 진행 상황을 파악하고 있다.	①	②	③	④	⑤
	또래 관계 기술 (7문항)	나는 다른 사람들이 표현한 감정을 이해한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 다른 문화적 집단 사이의 다름을 구별할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 집단에서 다른 사람들과 함께 긍정적으로 일한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 친구를 사귀고 유지하는 다른 방법들을 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 집단들에서 효과적으로 일할 수 있는 다른 방법들을 찾는다.	①	②	③	④	⑤
		나는 내 친구들 사이에 발생하는 문제들의 원인을 이해한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 친구들 사이의 문제들을 긍정적으로 해결하도록 도울 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	자기 인식/	나는 나의 행동에 책임이 있음을 이해한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 학교에서 규칙을 지킬 필요가 있음을 알고 있다.	①	②	③	④	⑤

구 분	하위 요소	문 항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
진로 개발 (12문항)	관리 조절 (7문항)	나는 어떠한 상황들이 나에게 문제가 되는지 미리 파악할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 나를 곤경에 빠트릴 수 있는 사람이나 상황을 거절할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 학교의 문제들에 대한 다른 해결방안들을 찾는다.	①	②	③	④	⑤
		나는 나의 개인적 문제들에 대한 다른 해결방안들을 찾는다.	①	②	③	④	⑤
		나는 내가 다니고 있는 학교 등 소속한 집단을 돕는다.	①	②	③	④	⑤
	생애 기반 진로 선택 및 준비 (7문항)	나는 삶의 의미와 목적에 대해 생각한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 행복한 삶을 실현하는 방법에 대해 생각한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 행복한 삶을 실현하는데 있어서 진로와 직업이 갖는 의미에 대해 생각한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 나의 특성(흥미, 적성, 성격, 가치관 등)과 관심 있는 직업의 특성(하는 일, 자격요건, 근무환경 등)을 비교하여 진로선택을 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 진로목표(고교 및 대학진학, 희망 직업 진출 등) 달성을 위한 진로계획을 세울 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 진로목표 달성을 위해 나에게 맞는 학습방법을 선택하여 스스로 공부한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 진로목표를 달성하기 위해 좋아하는 과목 뿐 아니라 싫어하는 과목도 열심히 한다.	①	②	③	④	⑤
	진로 관련 창의성 및 적응력 함양 (5문항)	나는 직업적으로 새로운 시도와 도전을 하는 사람들을 보면 나도 그렇게 해보고 싶다는 생각이 든다.	①	②	③	④	⑤
		나는 이 세상에 내가 원하는 또는 하고 싶은 일이 없다면 새로운 직업을 만들어 보고 싶다.	①	②	③	④	⑤
		나는 남들이 가지 않은 새로운 진로를 찾아가는 것에 대한 불안 및 두려움을	①	②	③	④	⑤

구 분	하위 요소	문 항	전혀 그렇지않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
		극복할 자신이 있다.					
		나는 내가 좋아하는 일을 하는 것이라면 성공적인 결과가 보장되지 않더라도 견딜 자신이 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 진로계획에 변화가 생기더라도 적응할 자신이 있다.	①	②	③	④	⑤

본 연구에서 척도를 행위기준평정척도(BARS: Behaviorally Anchored Rating Scales)로 전환하였다. 이 척도는 직무에서 중요한 사건의 진술이 제한적이며, 척도와 실제적 행동 사이의 행동적 유사성 인식이 곤란한 경우도 있다. 특히, 일상적인 기록 유지 곤란이라는 단점이 있다. 그럼에도 불구하고 역량을 중요한 행동이나 사건으로 명확하게 정의가능하며, 동일 행동의 서로 다른 차별적 특성을 비교할 수 있어서 구체적인 피드백을 통한 카운슬링·동기유발이 가능하다. 또한 역량 식별의 내용 타당성 높다는 장점이 있다. 무엇보다 청소년 활동과 그 활동을 지도하는 지도사가 청소년을 대상으로 피드백을 통한 카운슬링·동기유발에 활용가능하다는 장점이 있다.

본 연구에서는 기존 청소년활동 핵심역량진단을 위한 방법인 평정척도법(Graphic Rating Scales)을 BARS척도로 전환하기 위하여 고양시 청소년재단의 지도자들과 워크숍을 통하여 기존 청소년활동 핵심역량 측정지표를 수준(깊이)으로 전환하고, 사전과 사후 설문으로 그 차이를 분석했다.

[표 3-3] 행위기준평정척도법을 적용한 청소년활동 핵심역량 진단 설문지

역량	하위역량	Level	개선된 설문	행동지표
비판적 사고	비판적 사고	1	• 나는 글을 읽을때 글의 앞뒤 문맥을 이해할 수 있다. • 나는 다른 사람의 말을 들을 때, 말의 논리를 이해할 수 있다. • 나는 다른 사람의 말을 들을 때, 말의논리와 앞뒤가 맞는지 따져볼 수 있다.	이해
		2	• 나는 어떤 일을 객관적이며, 알맞은 근거를 바탕으로 판단한다. • 나는 어떤일을 객관적인 근거를 바탕으로 평가할 수 있다.	근거에 의한 판단

역량	하위역량	Level	개선된 설문	행동지표
		3	• 나는 어떤 주장에 대해서 판단할 때 다양한 방향(관점)에서 생각하고 판단 할 수 있다.	다양한 관점의 적용
		4	• 나는 어떤 일을 하고 있을 때 그 일의 부분적인 사항들에서 최종 목표를 파악할 수 있다.	원인과 결과에 대한 설명
		5	• 나는 어떤 행동이 가져올 전체적인 결과를 예측할 수 있다.	결과의 예측
의사소통	공감	1	• 나는 친구들의 고민을 잘 들어 준다.	듣기 (경청)
		2	• 나는 친구의 말과 행동에서 친구의 기분을 이해할 수 있다.	이해
		3	• 나는 친구의 마음(생각과 감정)을 잘 알 수 있다.	공감
		4	• 나는 친구가 다른사람에게 인정받으면 나도 함께 기뻐해준다.	배려
		5	• 나는 친구가 더욱 잘할 수 있도록 도와주는 것이 좋다.	지원
	소통	1	• 나는 대화를 할 때 어떻게 말할지 미리 생각하고 할 수 있다.	준비
		2	• 나는 듣는 사람이 이해할 수 있도록 쉽고 정확한 말을 골라 이야기 한다.	언어전달
		3	• 나는 듣는 사람이 잘 이해할 수 있도록 예를 들어 설명한다.	상황전달
		4	• 나는 상대방의 표정과 몸짓을 살피면서 속마음을 이해한다.	비언어적 표현이해
		5	• 나는 상대방의 이야기를 이해했다는 것을 말이나 몸짓으로 말해준다.	비언어적 표현전달
협업	공동체성	1	• 나는 학교나 지역사회에서 일어나는 일들에 관심을 가진다.	관심
		2	• 나는 학교나 지역사회에서 일어난 일에 대한 내 생각을 말이나 글로 표현한다.	정의감
		3	• 나는 학교나 지역사회가 바람직하게 될 수 있도록 내 생각을 적극적으로 이야기 한다.	적극적의 사표현
		4	• 나는 학교나 지역사회에서 일어난 일은 무엇이든 나와 관련이 있다고 생각하고 해결하기 위해 노력한다.	참여
		5	• 나는 학교나 지역사회에서 일어난 문제에 대한 해결방안을 제시할 수 있다. • 나는 학교나 지역사회의 문제를 해결하기 위한 대안의 결과를 평가하고 수정할 수 있다.	대안제시 및 평가
	협동성	1	• 나는 여럿이 과제를 하다가 다투더라도 양보하며 끝까지 마무리 한다.	양보
		2	• 나는 과제를 함께 하는 친구들끼리 다투면 서로 화해하도록 나서서 돕는다.	타협
		3	• 나는 과제를 함께 하면서 내가 맡은 일이 다소 마음에 들지 않아도 맡은 일에 최선을 다한다.	책임감

역량	하위역량	Level	개선된 설문	행동지표
		4	• 나는 과제를 함께 하는 친구들이 힘들어 할 때 힘이 나도록 응원한다.	협력
		5	• 나는 과제를 함께 하는 과정에서 친구들과 좀 더 친해지려고 노력한다.	집단촉진
창의력	창의적사고	1	• 나는 모르는 것에 대하여서는 질문을 한다.	질문
		2	• 나는 궁금한 것은 못참고 알려고 한다.	탐구
		3	• 나는 경험하지 못한 일을 경험할 기회가 생기면 꼭 시도해본다.	실행
		4	• 나는 되도록이면 기존의 방식을 그대로 하기보다 새로운 방식을 적용하여 처리하려고 한다.	독창성
		5	• 나는 현재는 있지 않지만 미래에 있을법한 것들을 자주 생각하고, 만들거나 그려본다	창의성
사회정서	의사결정 자기표현	1	• 나는 나를 기쁘게 하거나 슬프게 하거나 화나게 하거나 좌절하게 하는 상황을 이해한다.	정서인식
		2	• 나는 화를 내거나 흥분하거나 소리치지 않고 나의 감정을 표현할 수 있다.	정서표현
		3	• 나는 내가 가진 관심사에 대하여 선생님과 친구들에게 이야기할 수 있다.	의사표현
		4	• 나는 목표를 이루기 위한 나의 현재 상황을 파악하고 있다.	현상파악
		5	• 나는 나의 목표를 달성하기 위해 해야 할 일을 설명할 수 있다. • 나는 나의 목표를 달성하기 위해서 가족 등 주위의 다른 사람들에게 어떠한 도움을 요청해야 하는지 알고 있다.	목표설명
	또래기술	1	• 나는 다른 사람들이 표현한 감정을 이해한다.	감정이해
		2	• 나는 다른 친구 그룹들 간의 집단적 문화의 차이를 구별할 수 있다.	차이이해
		3	• 나는 친구를 사귀고 유지하는 다양한 방법들을 알고 있다.	대인관계
		4	• 나는 친구들 사이에서 무엇이 문제를 일으키는지 알 수 있다.	문제이해
		5	• 나는 친구들 사이의 문제들을 긍정적으로 해결하도록 도울 수 있다. • 나는 친구관계에서 효과적으로 문제를 해결할 수 있는 방법들을 찾을 수 있다.	문제해결
	자기인식/관리조절	1	• 나는 나의 행동에 책임이 있음을 이해한다.	책임이해
		2	• 나는 내가 다니고 있는 학교 등에 각각의 규칙이 있음을 알고 있다. • 나는 내가 다니는 학교 등의 규칙을 지킬 필요가 있음을 알고있다.	규칙이해
		3	• 나는 어떠한 상황들이 나에게 문제가 되는지 미리 파악할 수 있다.	문제이해
		4	• 나는 나를 어려운 상황에 빠트릴 수 있는 사람이나 상황을 거절할 수 있다.	관리/조절
		5	• 나는 나의 개인적인 문제들에 대해 다른 다양한 해결방안들을	해결방안

역량	하위역량	Level	개선된 설문	행동지표
			찾을 수 있다. • 나는 학교 등 내 주변의 일에 대해 다른 다양한 해결방안을 찾을 수 있다.	탐구
진로개발	생애기반 진로선택 및준비	1	• 나는 삶의 의미와 목적에 대해 생각한다.	자기이해
		2	• 나는 행복한 삶을 실현하는데 있어서 진로와 직업이 갖는 의미에 대해 생각한다. • 나는 행복한 삶을 실현하는 방법에 대하여 생각한다.	직업이해
		3	• 나는 나의 특성(흥미, 적성, 성격, 가치관 등)과 관심 있는 직업의 특성(하는 일, 자격요건, 근무환경 등)을 비교하여 진로선택을 할 수 있다.	적성, 직업비교
		4	• 나는 진로목표(고교 및 대학진학, 희망직업 진출 등) 달성을 위한 진로계획을 세울 수 있다.	진로계획
		5	• 나는 진로목표 달성을 위해 나에게 맞는 학습방법을 선택하여 스스로 공부한다. • 나는진로목표를 달성하기 위해 좋아하는 과목 뿐 아니라 싫어하는 과목도 열심히 한다.	자기주도 학습
	진로관련 창의성 및 적응력함양	1	• 나는 진로계획에 변화가 생기더라도 적응할 자신이 있다.	적응
		2	• 나는 내가 좋아하는 일을 하는 것이라면 성공적인 결과가 보장되지 않더라도 견딜 자신이 있다.	인내
		3	• 나는 남들이 가지 않은 새로운 진로를 찾아가는 것에 대한 불안 및 두려움을 극복할 자신이 있다.	도전
		4	• 나는 직업적으로 새로운 시도와 도전을 하는 사람들을 보면 나도 그렇게 해보고 싶다는 생각이 든다.	도전
		5	• 나는 이 세상에 내가 원하는 또는 하고 싶은 일이 없다면 새로운 직업을 만들어 보고 싶다.	창업

3. 핵심역량 진단을 위한 청소년 활동 샘플링

1) 샘플링 조건 및 샘플링 대상 프로그램

청소년 재단 핵심역량 담당자 및 지도사들과 샘플링 기준을 설정하였다.

핵심역량 진단을 위하여 청소년수련관, 청소년 문화의집, 청소년 진로센터, 청소년 자유공간 등에서 수행하는 청소년 활동 중 다회기프로그램이면서 청소년들이 시작에서부터 끝까지 참여하는 프로그램을 대상으로 하였다.

그 결과 총 25개 프로그램이 샘플링 되었다.

2) 사전·사후 측정 논리

청소년 활동이 핵심역량 증진에 영향을 미치는지에 대한 평가를 위한 논리는 다음과 같다. 청소년활동 프로그램 실시 이전 사전 측정과 프로그램 종료후 사후 측정을 실시한다. 영향력=사후측정 값-사전측정 값이다.

[표 3-4] 청소년 활동이 핵심역량에 미치는 영향 분석 논리 및 절차

구분	내용
1. 역량모델링	-청소년활동을 통하여 배양해야할 역량을 체계적으로 추출 -청소년의 부족역량과 활동에서 도달해야 할 역량별 수준 결정 -개별활동에서 제시하는 목표에 맞춘 역량 매칭
2. 사전진단 실시	-프로그램 참가 청소년들의 사전진단 실시 -사전진단을 통한 결과 피드백
3. 역량중심활동	-활동을 통해 획득해야 할 결과를 역량요소와 연계 -활동이 청소년의 개별적 특성을 최대한 발현하도록 하는 요구사항 모색 -활동전체를 역량으로 구성하는 시스템 연계
4. 사후진단 실시	-활동 종료 후 사후진단실시 -사전진단과 비교분석 -비교분석의 결과 피드백
5. 역량 결과해석 및 자기계획하기	-참가청소년 대상 개별적 피드백 -최종 역량 개발을 위한 프로그램 활동계획서 수정

<출처> 국립중앙청소년수련원 홈페이지(https://nyc.kywa.or.kr/youth_activity/youth_activity03.jsp) 수정.

제2절 청소년 활동 프로그램 사전·사후 차이 분석

설문을 2개의 유형으로 구현하였다. 하나는 서면으로 구현하여 청소년활동 지도사가 취합하도록 하였으며, 다른 하나는 Google로 구현한 Url을 메일로 발송하는 온라인 설문이다.

1. 사전역량 진단 결과

샘플링된 25개의 프로그램에 참여하여 활동하는 청소년들을 대상으로 설문을 실시하였다.

사전설문은 설문 기간은 6월 4일~7월 23일(50일간) 수행되었다.

1) 설문 응답자 현황

샘플링된 청소년 활동 프로그램 참여 청소년 대상 설문조사 결과 총 310명이 응답하였으며, 인구통계학적 변수는 다음과 같다.

고등학교 학생(34.8%) > 중학생(27.7%) >초등학생(15.5%) 순으로 응답하였다.

[표 3-5] 사전 역량진단 설문 응답자 현황

구분	항목	빈도	퍼센트
연령	12	25	8.1
	13	24	7.7
	14	31	10.0
	15	28	9.0
	16	29	9.4
	17	15	4.8
	18	66	21.3
	19	26	8.4

구분	항목	빈도	퍼센트
	20	9	2.9
	21	11	3.5
	22	8	2.6
	23	10	3.2
	24	12	3.9
	25	1	0.3
	무응답	15	4.8
	합계	310	100.0
학교	대학생	47	15.2
	고등학생	108	34.8
	중학생	86	27.7
	초등학생	48	15.5
	학교밖	5	1.6
	무응답	15	4.8
	합계	310	100.0
청소년 기관	고양시청소년진로센터	9	2.9
	마두청소년수련관	33	10.6
	성사청소년문화의집	116	37.4
	일산서구청소년수련관	38	12.3
	주교청소년자유공간	22	7.1
	탄현청소년문화의집	26	8.4
	토당청소년수련관	63	20.3
	무응답	3	1.0
	합계	310	100.0

2) 사전역량 진단 결과

전체 310명 응답자 중 응답이 충실하지 않은 70명을 제외하고 240명으로 응답자를 대상으로 분석하였다.

사전역량 진단 결과 25개 청소년활동 프로그램에 참여한 청소년들의 역량 수준은 전체 3.2단계에 해당하는 것으로 나타났다.

분석결과는 다음과 같다.

첫째, 청소년 활동 프로그램중 역량수준은 L프로그램(4.1) > C프로그램(3.9) > A프로그램 및 O프로그램(3.8) 순으로 나타났다.

둘째, 전체 역량 평균이 높은 프로그램이라도 모든 역량이 높은 수준으로 나타나는 것은 아니다. 예를 들어 L프로그램의 경우, 비판적 사고와 창의력, 자기인식/관리조절 역

량은 5수준이나, 반면 공동체성 3.3수준, 소통과 의사결정/자기표현, 진로관련 창의성 및 적응력 향상 역량은 3.5수준으로 같은 프로그램이라도 프로그램의 목적에 따라서 역량의 수준에 차이가 나는 것으로 판단된다.

[표 3-6] 사전역량 진단 결과

구분	비판적 사고	의사소통		협업		창의력(창의적 사고)	사회정서			진로개발		평균
		공감	소통	공동체성	협동성		의사결정 자기표현	또래 기술	자기 인식/관리 조절	생애 기반 진로 선택 및 준비	진로 관련 창의성 및 적응력 함양	
A프로그램	4.5	3.2	4.8	2.0	3.0	5.0	4.2	3.8	3.8	4.2	3.4	3.8
B프로그램	5.0	5.0	1.5	3.5	3.0	2.0	3.0	4.5	5.0	5.0	1.5	3.5
C프로그램	4.2	4.3	3.6	3.2	4.3	3.5	3.5	5.0	4.0	3.6	4.0	3.9
D프로그램	3.7	4.3	3.1	3.0	3.9	3.3	2.8	4.1	3.6	3.1	2.8	3.4
E프로그램	4.4	5.0	3.9	2.3	3.4	2.7	3.0	3.8	4.1	4.2	2.7	3.6
F프로그램	2.6	3.7	2.7	2.8	2.7	2.2	3.3	2.3	2.7	3.5	2.6	2.8
G프로그램	2.9	4.0	2.9	1.9	3.0	2.8	2.9	3.1	3.6	3.9	3.0	3.1
H프로그램	2.3	3.3	2.5	2.8	2.0	2.8	3.3	1.8	3.3	2.0	1.8	2.5
I프로그램	2.6	3.7	2.5	1.7	3.1	2.3	2.8	2.1	3.3	2.3	3.0	2.7
J프로그램	2.8	3.8	2.7	1.7	2.0	2.0	3.2	3.7	3.1	3.0	2.4	2.8
K프로그램	2.3	2.7	3.3	3.0	3.3	3.3	2.7	3.0	4.0	3.3	2.7	3.1
L프로그램	5.0	4.3	3.5	3.3	4.0	5.0	3.5	4.3	5.0	4.0	3.5	4.1
M프로그램	2.8	2.9	3.2	2.4	2.8	2.5	2.6	2.9	3.1	2.5	2.7	2.8
N프로그램	2.8	3.9	2.6	2.5	2.8	2.9	2.6	3.7	3.4	3.1	2.7	3.0
O프로그램	3.3	4.7	2.3	2.5	4.0	3.3	5.0	4.0	4.3	4.0	4.5	3.8
P프로그램	3.8	3.6	2.4	1.2	3.2	3.0	3.0	3.2	3.6	3.6	3.8	3.1
Q프로그램	2.9	4.4	3.0	1.3	2.9	1.7	4.0	3.1	2.7	3.4	2.0	2.9
R프로그램	3.4	3.8	2.4	2.8	3.0	2.6	3.8	3.4	5.0	4.0	2.6	3.3
S프로그램	3.3	4.0	3.3	2.1	4.2	2.3	4.2	4.6	3.9	3.5	2.6	3.5
T프로그램	2.2	2.9	2.5	2.0	2.5	2.0	2.2	1.8	2.0	2.3	2.2	2.2
U프로그램	2.5	3.1	2.3	2.5	2.7	2.5	2.0	2.9	3.2	2.6	1.9	2.6
V프로그램	3.7	3.9	3.2	2.6	3.4	2.6	3.3	3.1	4.0	3.3	2.6	3.2
W프로그램	3.0	3.7	4.7	2.7	2.7	1.7	4.0	5.0	5.0	3.7	4.0	3.6
X프로그램	2.5	3.5	3.0	1.8	2.5	3.2	2.0	2.5	4.2	3.5	2.8	2.9
Y프로그램	3.8	4.3	3.4	2.6	4.1	3.1	3.7	3.8	4.3	4.3	3.1	3.7
평균	3.3	3.8	3.0	2.4	3.1	2.8	3.2	3.4	3.8	3.4	2.8	3.2

2. 사후역량 진단 결과

샘플링된 25개의 프로그램에 참여하여 활동하는 청소년들을 대상으로 설문을 실시하였다.

사전설문은 설문 기간은 7월 6일~8월 28일(50일간) 수행되었다.

1) 설문 응답자 현황

샘플링된 25개 프로그램 중 사후 역량진단 설문에서는 13개 프로그램에 참여한 청소년이 응답하였으며, 총 125명이 응답하였다. 인구통계학적 변수는 다음과 같다.

사후역량 진단 설문은 사전역량 진단 응답자의 비율과 다르게 중학생(44.0%) > 고등학생(35.2%) > 대학생(19.2%) 순으로 응답하였다.

[표 3-7] 사전 역량진단 설문 응답자 현황

구분	항목	빈도	퍼센트
연령	13	3	2.4
	14	13	10.4
	15	20	16.0
	16	20	16.0
	17	14	11.2
	18	21	16.8
	19	10	8.0
	20	8	6.4
	21	6	4.8
	22	5	4.0
	23	2	1.6
	24	3	2.4
	합계	125	100.0
학교	대학생	24	19.2
	고등학생	44	35.2
	중학생	55	44.0
	초등학생	1	0.8
	학교밖	1	0.8
	합계	125	100.0
청소년 기관	마두청소년수련관	1	0.8
	성사청소년문화의집	52	41.6

구분	항목	빈도	퍼센트
	일산서구청소년수련관	20	16.0
	주교청소년자유공간	10	8.0
	탄현청소년문화의집	19	15.2
	토당청소년수련관	23	18.4
	무응답	0	0.0
	합계	125	100.0

2) 사후역량 진단 결과

응답자 전체 125명을 대상으로 분석하였다.

사후역량 진단 결과 13개 청소년활동 프로그램에 참여한 청소년들의 역량 수준은 전체 3.8로 사전역량 진단 결과보다 높은 수준으로 나타났다.

분석결과는 다음과 같다.

첫째, 청소년 활동 프로그램중 역량수준은 ㅍ프로그램(4.6) > ㄱ프로그램 및 ㅂ프로그램(4.4) > ㅋ프로그램(3.9) 순으로 나타났다.

둘째, 사전역량 진단 설문분석결과와 동일하게 전체 역량 평균이 높은 프로그램이라도 모든 역량이 높은 수준으로 나타나는 것은 아니다. 즉, 같은 프로그램이라도 프로그램의 목적에 따라서 역량의 수준에 차이가 나는 것으로 판단된다.

[표 3-8] 사후역량 진단 결과

구분	비판적사고	의사소통		협업		창의력(창의적사고)	사회정서			진로개발		평균
		공감	소통	공동체성	협동성		의사결정 자기표현	또래기술	자기인식/관리조절	생애기반 진로선택 및 준비	진로 관련창의성 및 적응력 함양	
ㄱ프로그램	4.3	4.8	3.7	3.9	3.9	3.4	4.7	4.4	4.7	4.4	4.1	4.2
ㄴ프로그램	4.5	4.0	2.0	1.0	4.3	3.5	4.0	4.7	3.0	3.7	3.3	3.5
ㄷ프로그램	4.5	4.0	3.7	3.7	2.7	3.0	2.7	2.0	3.0	4.0	5.0	3.5
ㄹ프로그램	5.0	4.2	3.5	1.2	4.0	3.0	3.7	4.0	4.0	3.8	3.8	3.7
ㅁ프로그램	4.1	5.0	3.5	2.1	4.4	2.7	4.2	4.5	4.0	4.6	2.8	3.8
ㅂ프로그램	3.6	3.6	2.8	3.4	4.2	5.0	5.0	4.8	5.0	5.0	4.2	4.2
ㅅ프로그램	4.1	4.9	4.6	3.0	3.9	2.9	4.2	4.7	4.9	4.0	3.8	4.1

구분	비판적 사고	의사소통		협업		창의력 (창의적 사고)	사회정서			진로개발		평균
		공감	소통	공동체성	협동성		의사결정 자기표현	또래기술	자기인식/관리조절	생애기반 진로선택 및 준비	진로관련 창의성 및 적응력 함양	
ㅇ프로그램	4.1	3.9	2.7	2.7	3.6	2.5	3.1	4.0	4.0	2.9	2.7	3.3
ㅈ프로그램	3.8	5.0	4.0	2.7	3.7	2.7	3.3	4.0	3.7	3.3	2.3	3.5
ㅊ프로그램	4.3	4.1	3.7	3.0	3.5	2.5	4.1	3.6	3.4	3.7	3.3	3.6
ㅋ프로그램	3.8	3.8	3.7	3.4	4.6	3.4	4.0	4.6	4.1	4.2	3.4	3.9
ㅌ프로그램	3.9	5.0	3.0	2.1	4.0	2.1	4.5	3.6	4.0	3.8	3.6	3.6
ㅍ프로그램		5.0	5.0	5.0	4.5	3.0	3.5	5.0	5.0	5.0	4.5	4.6
평균	4.2	4.4	3.5	2.9	3.9	3.1	3.9	4.1	4.1	4.0	3.6	3.8

3. 사전·사후역량 차이 분석 결과

1) 설문 분석 결과

샘플링된 25개 프로그램 중 사후 역량진단 설문에서는 13개 프로그램에 참여하였다. 사후역량진단 후 프로그램 지도사들을 중심으로 목표했던 역량에 대한 설문을 실시한 결과 7개의 프로그램의 지도사들의 응답이 있었다.그 결과를 정리하면 다음과 같다.

일부 프로그램을 제외하고 대부분의 프로그램의 핵심역량이 사전역량 결과보다 상승하였다. 다만, 프로그램 기획시 목표했던 역량과 사후진단 결과 상승하거나 하락한 역량은 차이가 나고 있다.

D/ㄴ프로그램이 목표로 한 핵심역량 중 비판적 사고·협동성·의사결정/자기표현 역량은 사후역량진단 값이 상승하였으나, 공감·소통·공동체성은 오히려 하락하였다. 특히 의사결정/자기표현은 사후역량진단 값이 매우 높게 상승하였다.

E/ㄹ프로그램이 목표로 한 핵심역량 중 비판적 사고·의사결정/자기표현·또래기술 역량은 사후역량진단 값이 상승하였으나, 공감·공동체성은 오히려 하락하였다. 특히, 목표하지 않았던 진로관련 창의성 및 적응력 함양 역량은 크게 상승하였다.

J/ㅁ프로그램의 경우, 모든 역량이 상승하였다. 이중 목표로 한 핵심역량인 의사결정/자기표현역량은 매우 크게 상승하였다. 또한, 목표하지 않았던 비판적 사고, 공감, 생애

기반진로선택 및 준비 역량도 크게 상승하였다.

N/ㅂ프로그램의 경우, 공감역량을 제외하고 모든 역량이 상승하였다. 다만, 목표했던 핵심역량 중 비판적사고·소통역량은 다소 상승하였으나, 협동성·창의력·의사결정/자기표현 역량은 크게 상승하였다. 또한 목표하지 않았던 또래기술·자기인식/관리조절·생애기반 진로선택 및 준비·진로관련 창의성 및 적응력 함양 역량도 크게 상승하였다.

Q/ㅌ프로그램의 경우, 목표했던 소통역량을 제외하고 모든 역량이 상승하였다. 또한, 목표했던 핵심역량 중 공감·공동성 역량은 다소 상승하였으나, 협동성 역량은 크게 상승하였다. 반면, 목표하지 않았던 자기인식/관리조절·진로관련 창의성 및 적응력 함양 역량이 크게 상승하였다.

S/ㅅ프로그램의 경우, 목표했던 협동성역량은 하락하였으나, 생애기반 진로선택 및 준비역량은 상승하였다. 반면, 목표하지 않았던 소통·자기인식/관리조절·진로관련 창의성 및 적응력 함양 역량이 크게 상승하였다.

V/ㅋ프로그램의 경우, 목표했던 비판적사고 역량은 동일하고, 공감역량은 하락하였으나, 소통역량은 다소 상승하였고, 협동성역량은 크게 상승하였다. 반면, 목표하지 않았던 또래기술 역량이 크게 상승하였다.

[표 3-9] 사전·사후 역량 차이 분석 결과

역량		C/ㄱ				D/ㄴ				E/ㄹ				J/ㅁ				N/ㅂ			
		사전 (a)	사후 (b)	b-a	목표	사전 (a)	사후 (b)	b-a	목표	사전 (a)	사후 (b)	b-a	목표	사전 (a)	사후 (b)	b-a	목표	사전 (a)	사후 (b)	b-a	목표
비판적 사고		4.2	4.3	0.1		3.7	4.5	0.8	○	4.4	5.0	0.6		2.8	4.1	1.3	▲	2.8	3.6	0.8	○
의사소통	공감	4.3	4.8	0.5		4.3	4.0	-0.3	○	5.0	4.2	-0.8	○	3.8	5.0	1.3	▲	3.9	3.6	-0.3	○
	소통	3.6	3.7	0.1		3.1	2.0	-1.1	○	3.9	3.5	-0.4		2.7	3.5	0.8	○	2.6	2.8	0.2	○
협업	공동체성	3.2	3.9	0.7		3.0	1.0	-2.0	○	2.3	1.2	-1.1	○	1.7	2.1	0.4		2.5	3.4	0.9	
	협동성	4.3	3.9	-0.4		3.9	4.3	0.4	○	3.4	4.0	0.6		2.0	4.4	2.4	○	2.8	4.2	1.4	○
창의력 (창의적사고)		3.5	3.4	-0.1		3.3	3.5	0.2		2.7	3.0	0.3		2.0	2.7	0.7		2.9	5.0	2.1	○
사회정서	의사결정/자기표현	3.5	4.7	1.2		2.8	4.0	1.2	○	3.0	3.7	0.7	○	3.2	4.2	1.0	○	2.6	5.0	2.4	○
	또래기술	5.0	4.4	-0.6		4.1	4.7	0.6		3.8	4.0	0.2	○	3.7	4.5	0.8		3.7	4.8	1.1	▲
	자기인식/관리조절	4.0	4.7	0.7		3.6	3.0	-0.6		4.1	4.0	-0.1	○	3.1	4.0	0.9		3.4	5.0	1.6	▲
진로개발	생애/반 진로선택 및 준비	3.6	4.4	0.8		3.1	3.7	0.6		4.2	3.8	-0.3		3.0	4.6	1.6	▲	3.1	5.0	1.9	▲
	진로관련 창의성 및 적응력함양	4.0	4.1	0.1		2.8	3.3	0.6		2.7	3.8	1.1	▲	2.4	2.8	0.4		2.7	4.2	1.5	▲
평균		3.9	4.2	0.3		3.4	3.5	0.1		3.6	3.7	0.1		2.8	3.8	1.1		3.0	4.2	1.2	

[표 3-9] 사전·사후 역량 차이 분석 결과(계속)

역량		Q/ㅌ				S/ㅅ				U/ㅊ				V/ㅋ				W/ㅍ			
		사전 (a)	사후 (b)	b-a	목표	사전 (a)	사후 (b)	b-a	목표	사전 (a)	사후 (b)	b-a	목표	사전 (a)	사후 (b)	b-a	목표	사전 (a)	사후 (b)	b-a	목표
비판적 사고		2.9	3.9	1.0	▲	3.3	4.1	0.7		2.5	4.3	1.8		3.7	3.8	0.1	○	3.0			
의사소통	공감	4.4	5.0	0.6	○	4.0	4.9	0.9		3.1	4.1	0.9		3.9	3.8	-0.1	○	3.7	5.0	1.3	
	소통	3.0	3.0	0.0	○	3.3	4.6	1.3	▲	2.3	3.7	1.4		3.2	3.7	0.5	○	4.7	5.0	0.3	
협업	공동체성	1.3	2.1	0.8	○	2.1	3.0	0.9		2.5	3.0	0.5		2.6	3.4	0.9		2.7	5.0	2.3	
	협동성	2.9	4.0	1.1	○	4.2	3.9	-0.3	○	2.7	3.5	0.8		3.4	4.6	1.2	○	2.7	4.5	1.8	
창의력 (창의적사고)		1.7	2.1	0.4		2.3	2.9	0.6		2.5	2.5	0.0		2.6	3.4	0.9		1.7	3.0	1.3	
사회정서	의사결정/자기표현	4.0	4.5	0.5		4.2	4.2	0.0		2.0	4.1	2.1		3.3	4.0	0.7		4.0	3.5	-0.5	
	또래기술	3.1	3.6	0.5		4.6	4.7	0.1		2.9	3.6	0.7		3.1	4.6	1.5	▲	5.0	5.0	0.0	
	자기인식/관리조절	2.7	4.0	1.3	▲	3.9	4.9	1.0	▲	3.2	3.4	0.2		4.0	4.1	0.2		5.0	5.0	0.0	
진로개발	생애/반 진로선택 및 준비	3.4	3.8	0.3		3.5	4.0	0.5	○	2.6	3.7	1.1		3.3	4.2	0.9		3.7	5.0	1.3	
	진로관련 창의성 및 적응력함양	2.0	3.6	1.6	▲	2.6	3.8	1.2	▲	1.9	3.3	1.4		2.6	3.4	0.8		4.0	4.5	0.5	
평균		2.9	3.6	0.7		3.5	4.1	0.6		2.6	3.6	1.0		3.2	3.9	0.7		3.6	4.6	0.9	

제3절 청소년 활동 역량에 영향을 미치는 요인 분석

1. 청소년 활동에 영향을 미치는 요인 설문 개요

사후역량 진단 설문에 다음과 같은 설문을 추가하였다.

[표 3-10] 사후역량 진단설문 청소년 활동에 영향을 미치는 요인 설문

<table>
<tr><th>분야</th><th colspan="2">내용</th><th>문항수</th></tr>
<tr><td>핵심역량의
기대정도 및 달성정도</td><td colspan="2">핵심역량 기대정도</td><td>1(11)</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">핵심역량 달성정도</td><td>1(11)</td></tr>
<tr><td rowspan="6">역량수준에 미치는 요인</td><td colspan="2">프로그램 목적 및 내용</td><td>2</td></tr>
<tr><td colspan="2">지도사 요인</td><td>3</td></tr>
<tr><td colspan="2">프로그램 운영 요인
-추가요인
<table><tr><th>구분</th><th>운영형태</th></tr><tr><td>①</td><td>강의</td></tr><tr><td>②</td><td>체험</td></tr><tr><td>③</td><td>토론</td></tr><tr><td>④</td><td>팀(모둠) 활동</td></tr><tr><td>⑤</td><td>개별</td></tr><tr><td>⑥</td><td>기타</td></tr></table>-</td><td>4(6)</td></tr>
<tr><td colspan="2">참여자 요인</td><td>3</td></tr>
<tr><td colspan="2">기타</td><td>1</td></tr>
<tr><td>참여의 적극성</td><td colspan="2">참여자의 적극성 정도</td><td>1</td></tr>
<tr><td>참여경로</td><td colspan="2">청소년 활동 참여경로</td><td>1(7)</td></tr>
<tr><td>장애요인</td><td colspan="2">청소년활동 참여의 장애요인</td><td>1(10)</td></tr>
<tr><td>개선사항</td><td colspan="2">청소년활동 개선사항</td><td>1(10)</td></tr>
<tr><td>핵심역량</td><td colspan="2">기르고 싶은 핵심역량</td><td>1(11)</td></tr>
<tr><td colspan="3">재참여의도</td><td>1</td></tr>
<tr><td colspan="3">추천의향</td><td>1</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">총 문항 수</td><td>전체</td><td>22</td></tr>
<tr><td>세부 문항포함</td><td>78</td></tr>
</table>

2. 청소년 활동과 역량과의 관계 분석

1) 청소년 활동 참여 경험에 따른 핵심역량 수준 분석

청소년 활동 역량에 영향을 미치는 요인이 청소년 활동때문인지에 대한 분석을 사후 역량진단 설문을 통하여 실시하였다.

분석결과, 청소년 활동에 참여하는 것이 협동성, 의사결정/자기표현, 자기인식/관리조절 역량에 유의미한 영향을 주는 것으로 분석되었다.

첫째, 협동성역량에 영향을 미치는 것으로 분석되었다. 협동성은 청소년재단만 참여, 청소년 재단이외 기관만 참여, 두 기관 모두 참여한 청소년들이 참여경험이 전혀 없는 청소년보다 $p<0.05$ 수준에서 역량이 높은 것이 통계적으로 유의미한 것으로 나타났다.

[표 3-11] 청소년 활동 참여경험과 협동성역량간 교차분석 결과

참여경험	구분	1단계	2단계	3단계	4단계	5단계	전체
청소년재단만 참여	빈도	8	2	11	1	31	53
	비중(%)	15.1	3.8	20.8	1.9	58.5	100.0
청소년재단 이외 기관만 참여	빈도	1	0	0	0	3	4
	비중(%)	25.0	0.0	0.0	0.0	75.0	100.0
두기관모두 참여	빈도	3	1	5	3	34	46
	비중(%)	6.5	2.2	10.9	6.5	73.9	100.0
참여경험 없음	빈도	3	4	3	4	8	22
	비중(%)	13.6	18.2	13.6	18.2	36.4	100.0
전체	빈도	15	7	19	8	76	125
	비중(%)	12.0	5.6	15.2	6.4	60.8	100.0

$\chi 2=22.552a$, $P<0.05$

둘째, 의사결정/자기표현 역량에 영향을 미치는 것으로 분석되었다. 의사결정/자기표현 역량은 청소년재단만 참여, 두기관 모두 참여한 청소년들이 청소년 재단이외 기관만 참여하거나 참여경험이 전혀 없는 청소년보다 $p<0.01$ 수준에서 역량이 높은 것이 통계적으로 유의미한 것으로 나타났다.

[표 3-12] 청소년 활동 참여경험과 의사결정/자기표현 역량간 교차분석 결과

참여경험	구분	1단계	2단계	3단계	4단계	5단계	전체
청소년재단만 참여	빈도	9	9	4	1	30	53
	비중(%)	17.0	17.0	7.5	1.9	56.6	100.0
청소년재단 이외 기관만 참여	빈도	3	0	0	0	1	4
	비중(%)	75.0	0.0	0.0	0.0	25.0	100.0
두기관모두 참여	빈도	3	2	1	3	36	45
	비중(%)	6.7	4.4	2.2	6.7	80.0	100.0
참여경험 없음	빈도	2	0	5	1	14	22
	비중(%)	11.8	0.0	50.0	20.0	17.3	17.7
전체	빈도	17	11	10	5	81	124
	비중(%)	13.7	8.9	8.1	4.0	65.3	100.0

χ^2=33.346a, P<0.01

셋째, 자기인식/관리조절 역량에 영향을 미치는 것으로 분석되었다. 자기인식/관리조절 역량은 소년재단만 참여, 청소년 재단이외기관만 참여, 두기관 모두 참여한 청소년들이 참여경험이 전혀 없는 청소년보다 $p<0.01$ 수준에서 역량이 높은 것이 통계적으로 유의미한 것으로 나타났다.

[표 3-13] 청소년 활동 참여경험과 핵심역량간 교차분석 결과

참여경험	구분	1단계	2단계	3단계	4단계	5단계	전체
청소년재단만 참여	빈도	0	8	11	1	33	53
	비중(%)	0.0	15.1	20.8	1.9	62.3	100.0
청소년재단 이외 기관만 참여	빈도	0	0	0	2	2	4
	비중(%)	0.0	0.0	0.0	50.0	50.0	100.0
두기관 모두 참여	빈도	1	6	5	2	32	46
	비중(%)	2.2	13.0	10.9	4.3	69.6	100.0
참여경험 없음	빈도	3	3	4	2	10	22
	비중(%)	13.6	13.6	18.2	9.1	45.5	100.0
전체	빈도	4	17	20	7	77	125
	비중(%)	3.2	13.6	16.0	5.6	61.6	100.0

χ^2=29.806a, P<0.01

결과적으로 볼 때, 위의 결과에서도 보듯이 청소년재단 외 기관의 참여자는 그 수가 적어서 판단하기 어렵지만, 청소년 활동 참여경험이 있는 청소년과 참여경험이 없는 청소년들의 역량은 통계적으로 유의미한 차이를 나타내고 있다.

2) 청소년 활동 참여연령대별 핵심역량 수준 분석

청소년 활동과 핵심역량과 연령의 관계를 분석한 결과 역량의 수준은 대학교>중학교>고등학교 순으로 나타났다.

[표 3-14] 참여 연령대별 핵심역량 수준

학교	비판적 사고	공감	소통	공동체성	협동성	창의적 사고	의사결정	또래기술	자기인식	생애기반	진로관련 창의성	평균
중학교	3.79	4.35	3.55	3.00	3.85	2.92	3.87	4.19	4.25	3.91	3.43	3.74
고등학교	3.64	4.00	3.47	2.67	4.13	2.75	4.09	3.71	3.67	3.89	3.48	3.59
대학교	4.08	4.78	4.25	2.63	4.13	2.95	4.04	4.54	4.54	4.38	3.75	4.01

다만, 공동체성과 창의적 사고의 경우 전체 연령에서 낮은 단계를 나타내고 있다. 이는 현재 고양시 청소년 활동 프로그램과 공동체성, 창의적사고 역량의 매칭 노력이 필요함을 나타내준다고 할 수 있다.

각 역량에서 대학생, 고등학생, 중학생들 간의 차이가 있는지 살펴보기 위하여 ANOVA(일원배치분산분석)실시하였다. 그 결과, 가장 유의미한 차이를 보이고 있는 역량은 공감과 자기인식/자기표현으로 유의수준P<.05수준에서 대학생과 고등학생의 차이가 나타나고 있다. 이는 고등학생이 현재 당면한 현실적 어려움이 공감과 자기인식/관리조절의 역량 증진에 문제를 일으키고 있는 것으로 판단할 수 있다. 따라서 입시를 앞두고 있는 고등학생들에게 청소년 활동을 통해서 타인에 대한 공감과 자기자신에 대한 인식을 바탕으로 한 자기조절 역량을 고양시킬 수 있는 프로그램의 마련이 필요할 것으로 판단된다.

[표 3-15] 참여 연령대 간 핵심역량 차이

핵심 역량	중학생	고등 학생	대학생	시기	시기	평균 차이	표준화 오류	P-value
공감	4.35 (1.203)	4.00 (1.446)	4.78 (0.671)	중학교	고등학교	0.346	0.249	0.385
					대학교	-0.436	0.307	0.367
				고등 학교	중학교	-0.346	0.249	0.385
					대학교	-0.783	0.314	0.049*
				대학교	중학교	0.436	0.307	0.367
					고등학교	0.783	0.314	0.049*
자기인식	4.25 (1.191)	3.67 (1.414)	4.38 (0.884)	중학교	고등학교	0.579	0.249	0.072
					대학교	-0.296	0.302	0.620
				고등 학교	중학교	-0.579	0.249	0.072
					대학교	-0.875	0.311	0.021*
				대학교	중학교	0.296	0.302	0.620
					고등학교	0.875	0.311	0.021*

* p<.05

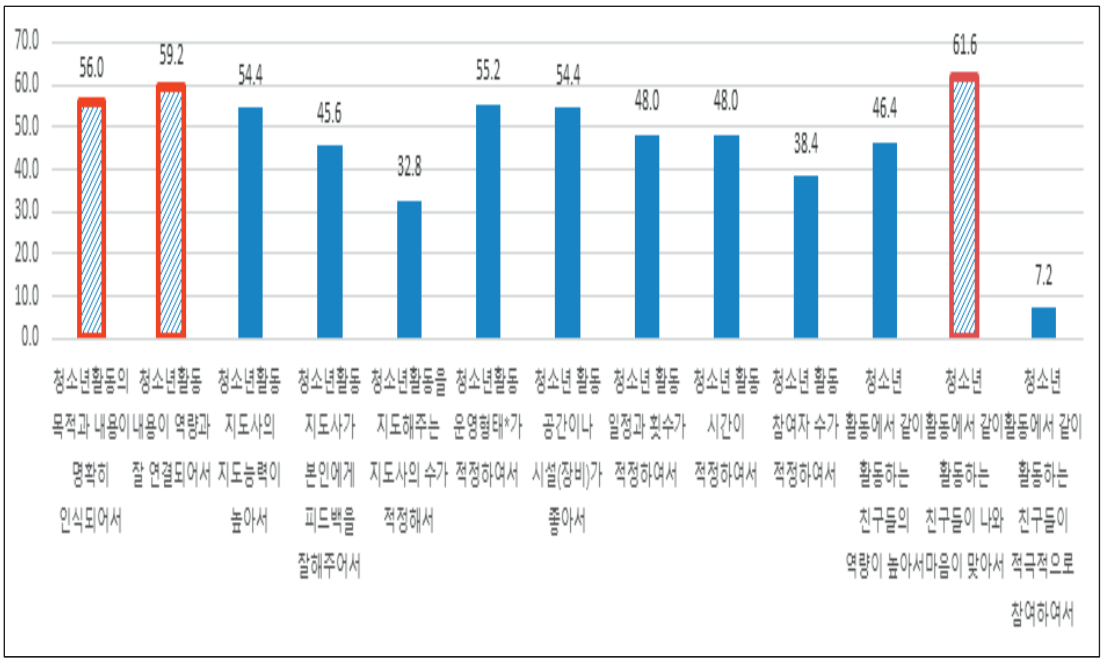
3. 청소년 핵심역량에 영향을 주는 요인

1) 청소년 활동 핵심역량에 영향을 주는 요인

청소년 활동의 핵심역량에 영향을 주는 요인으로 참여자요인 중 '참여하는 친구와 마음이 맞아서'가 가장 중요한 영향요인으로 나타났다.

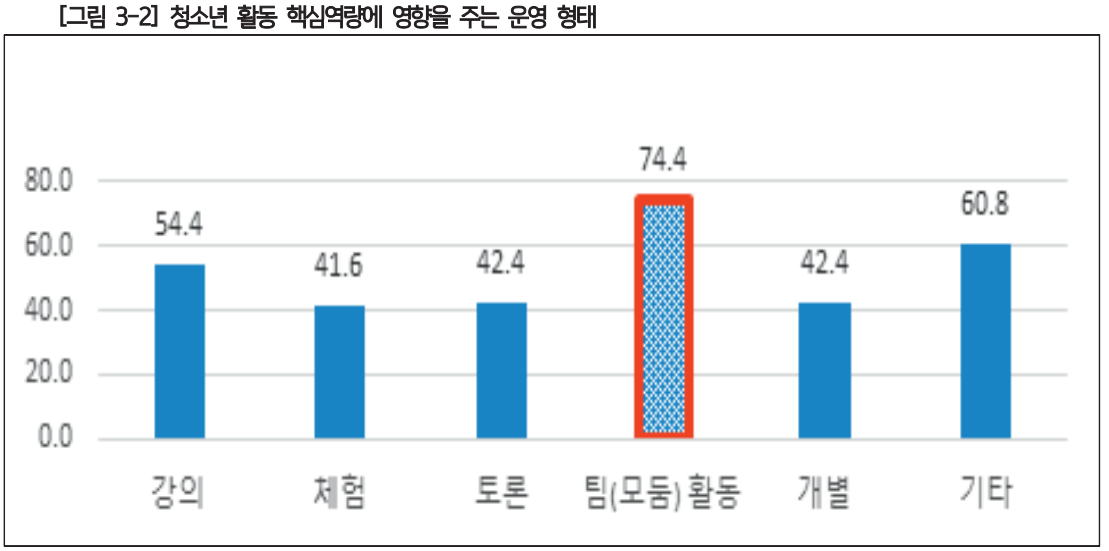
다음으로는 청소년 활동프로그램 목적 및 내용 요인으로 '청소년 활동의 목적과 내용이 역량과 잘 연결되어서'로 나타났다.

[그림 3-1] 청소년활동 핵심역량에 영향을 주는 요인



청소년 활동의 운영형태의 경우는 팀(모둠) 활동이 핵심역량에 가장 영향을 주는 것으로 나타나고 있다.

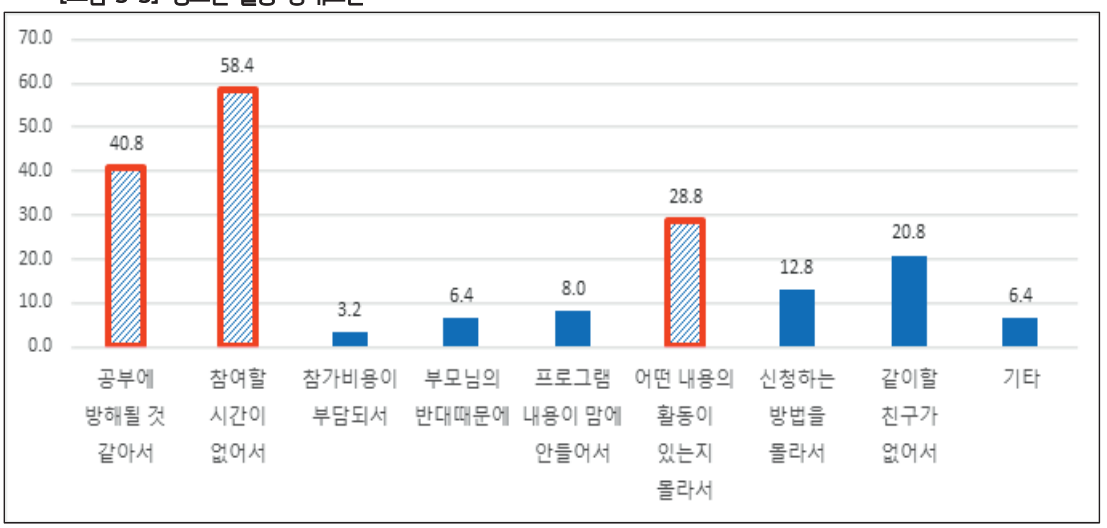
[그림 3-2] 청소년 활동 핵심역량에 영향을 주는 운영 형태



2) 청소년 활동 참여에 장애요인

청소년 활동 참여 장애요인으로는 참여할 시간이 없어서 > 공부에 방해할 것 같아서 > 어떤 내용의 활동이 있는지 몰라서 순으로 나타났다.

[그림 3-3] 청소년 활동 장애요인

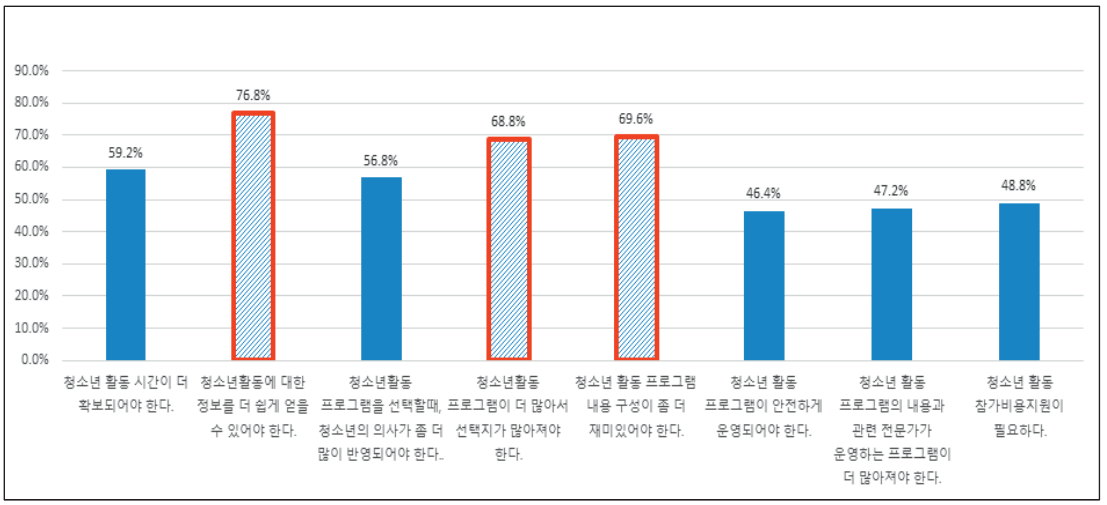


4. 청소년 활동 활성화 방안 및 역량 수요, 만족도

1) 청소년 활동 활성화 방안

청소년 활동 활성화를 위해서는 청소년 활동에 대한 정보확보 편의성 증진 > 청소년활동 프로그램 내용구성의 재미 > 프로그램 선택지 다양화 순으로 나타났다.

[그림 3-4] 청소년 활동 활성화 방안



2) 청소년 활동에서 얻고 싶은 핵심역량

고양시 청소년재단 프로그램에 참여하는 청소년들은 청소년 활동을 통해서 얻고 싶은 핵심역량은 협동성 > 소통 > 공감 역량 순으로 조사되었다.

연령대별로 조금씩 차이가 나는데, 중학생은 협동성 > 소통 및 공감 순으로 나타났고, 고등학생은 협동성 > 소통 > 공동체성 및 의사결정/자기표현 순으로 나타났다. 대학생의 경우는 공동체성 > 공감 > 소통 순으로 나타났다.

[표 3-16] 연령대별 청소년 활동을 통해 얻고싶은 역량

구분		초등학교	중학교	고등학교	대학교	전체
비판적사고	응답자수(명)	-	29	20	14	63
	비율(%)	-	52.7	45.5	58.3	50.8
공감	응답자수(명)	1	35	25	18	79
	비율(%)	100.0	63.6	56.8	75.0	63.7
소통	응답자수(명)	1	35	29	16	81
	비율(%)	100.0	63.6	65.9	66.7	65.3
공동체성	응답자수(명)	1	33	27	19	80
	비율(%)	100.0	60.0	61.4	79.2	64.5
협동성	응답자수(명)	-	40	34	15	89
	비율(%)	-	72.7	77.3	62.5	71.8
창의적사고	응답자수(명)	-	31	25	17	73

구분		초등학교	중학교	고등학교	대학교	전체
	비율(%)	-	56.4	56.8	70.8	58.9
의사결정/ 자기표현	응답자수(명)	-	32	27	9	68
	비율(%)	-	58.2	61.4	37.5	54.8
또래기술	응답자수(명)	-	28	17	11	56
	비율(%)	-	50.9	38.6	45.8	45.2
자기인식/ 관리조절	응답자수(명)	-	24	17	12	53
	비율(%)	-	43.6	38.6	50.0	42.7
생애기반 진로선택 및 준비	응답자수(명)	-	26	18	9	53
	비율(%)	-	47.3	40.9	37.5	42.7
진로 관련 창의성 및 적응력 함양	응답자수(명)	1	28	25	15	69
	비율(%)	100.0	50.9	56.8	62.5	55.6

3) 청소년 활동 만족도

만족도는 크게 재참여 의향과 추천의도에서 나타난다.

고양시 청소년재단 프로그램에 참여하는 청소년들은 재참여 의사는 5.98(85.4점), 친구나 후배들에게 추천의향은 6.18(88.3점)으로 높게 나타나고 있다. 공감 > 소통 순으로 나타났다. 다만, 고등학생과 대학생과 달리 중학교 연령대의 청소년들은 재참여 의사와 추천의향이 비교적 낮은 것으로 나타났다.

[표 3-17] 청소년 활동 만족도

구분		재참여 의사	추천의향
초등학교	평균	7.00	7.00
	응답자수(명)	1	1
중학교	평균	5.75	5.89
	응답자수(명)	55	55
고등학교	평균	5.98	6.27
	응답자수(명)	44	44
대학교	평균	6.42	6.63
	응답자수(명)	24	24
전체	평균	5.98	6.18
	응답자수(명)	124	124

5. 청소년 핵심역량에 영향을 주는 요인에 대한 심층면접 결과

1) 청소년 활동 참여자 심층면접을 통한 원인분석 결과

위 청소년 활동 프로그램 참여 청소년을 대상으로 심층면접을 실시하여 위와 같은 결과가 나타나게 된 원인을 탐색하였다. 원인탐색의 질문지는 전문가 워크숍을 통하여 도출된 아래의 사항들이다.

[표 3-18] 사전·사후 역량 차이 분석을 나타나게 하는 원인 분석을 위한 질문지

청소년 활동 참여자 대상 인터뷰 질문
* 지도자요인 -개인역량, 스킬, 리더십, 프로그램 지원 등 * 프로그램 요인 -흥미유발, 내용 충실성, 진행방법 등 * 참여자 요인 -참여이유와 관심, 참여경험

심층면접은 3개의 프로그램 참여자들을 대상으로 실시하였다.

J/ㅁ 프로그램의 인터뷰 결과는 다음과 같다.

[표 3-19] J/ㅁ 프로그램 참여자 대상 심층면접 결과

요인	심층면접 결과
지도자요인	• 청소년 지도사의 역할은 전반적 관리와 멘토-멘티 매칭, 평가 그리고 활동에 대한 지원들이다 . • 다만, 청소년 활동 참여자들이 다년간의 참여자들로 기존 활동의 문제점들에 대한 개선에 대하여 지도사에게 요청하였으며, 그 요청이 지속적으로 반영되고 있음을 인식하게 되어 만족도가 높았다.
프로그램 요인	• 참여한 프로그램은 진로교육 프로그램 중에 하나이며, 멘토링 활동을 통하여 참여자가 초등학생들에게 교육하는 것이다. • 해당 청소년 활동 자체가 의사소통 능력향상과 공감대 형성을 하지 않으면 어려운 것이었다. - 프로그램 활동을 통해서 세대차이와 놀이문화, 교육과정 차이를 알게 되었고 이는 시야 확대에 도움이 되었다. - 수업내용 자체만으로 기존의 생각의 변화와 확대를 하게 된다. 정해진 답에 대한 의문이 생겼다. 수업을 하기전에 멤버십 형성 노력을 많이 하였고, 이에 따라 의사소통능력도

요인	심층면접 결과
	향상된 것 같다. - 인터넷, 스마트폰 기술차이도 격차가 생기고 이를 이해하는 과정에서 학습도 이루어진다. - 가르쳐 주면서 배우게 되고, 이해시키기 위한 다양한 방법들을 모색하면서 의사소통, 공감능력 향상, 같이하는 것만으로 정서능력 향상이 된다. • 또한, 청소년 활동을 보다 충실하게 수행하기 위하여 위해 다양한 방법을 찾게 되고, 그중 효과적인 것을 선택하는 경험도 하게 된다. - 참여자들 간 개인활동에 대한 발표 및 평가를 통해 다른 참여자의 방식과 비교를 할수 있었고, 자신의 문제나 부족한 점의 보완 수정이 가능했다. - 참여자와 활동 대상자간의 대화, 토론을 지속적으로 함으로써 공감향상이 능률향상에 도움이 된다.
참여자 요인	• 참여자들의 대부분이 친구의 추천에 의해서 참여하게 되었으며, 그 결과 수년간 참여하게 되었다. • 특히, 참여를 하는 목적이 향후 진로와 관계되어 더욱 적극적으로 참여하게 되었다.
기타	• 활동에 대한 부모님들의 인식은 봉사시간이 인정되어 대체로 긍정적 반응이다. • 봉사시간이 주 1시간인데 활성화를 위해서는 이를 늘려주어야 한다고 생각한다. 교육시간은 1시간이지만 그 1시간을 위해 준비하는 과정등 추가 활동이 이루어 지기 때문에 보다 많은 시간을 봉사활동으로 인정해 줘야 한다. • 핵심역량 중 협동성이 필요하다고 생각한다. 시대적으로 개인주의적 성향이 강해진 것이 사실인 것 같고, 요즘은 코로나로 인해 더욱 심해진 것 같다. • 정보화 능력이 필요하다고 생각한다. 빠르게 변화하고 있기 때문이다. • 비대면 환경의 어려움이 많다.(규칙설정, 보상 제공 등 많은 노력이 필요) • 유대감 형성이나 진행상황에 있어서 대면활동이 이루어 져야 하는데, 시기상 어려움이 있었다.

N/ㅂ 프로그램의 인터뷰 결과는 다음과 같다.

[표 3-20] N/ㅂ 프로그램 참여자 대상 심층면접 결과

요인	심층면접 결과
지도자요인	• 청소년 활동 중 대부분의 결정은 내부 토론에 의하여 이루어지며, 그 결과 외부활동이나 지원이 필요한 경우 지도사가 지원을 하였다. • 청소년들은 지도사가 청소년들의 의사를 존중하여 참여 청소년들의 요청에 즉각적인 반응을 하여주었으며, 서포트 활동에 적극적이었다고 인식하고 있다.
프로그램 요인	• 프로그램의 활동은 다음과 같은 순서로 이루어진다. - 1단계 컨택 - 2단계 기획회의 - 3단계 촬영 - 4단계 편집 - 5단계 업로드 -6단계 평가 • 프로그램의 참여자를 위해서 외부강사를 통해서 교육도 실시하고 있다. 다만 다년간 참여한 청소년들에게는 보다 심층적인 교육프로그램이 필요할 것이다.

요인	심층면접 결과
	- 매해 반복된 교육이기 때문에 신규단원에게는 필수지만 기존 단원에게는 반복된 내용으로 흥미가 떨어진다. 교육수준 등의 분화로 활용방법을 모색할 필요가 있다. • 프로그램의 활동이 참여자들간의 수평적이고 자율적인 의견교환을 통하여 이루어지기 때문에 프로그램 수행에서 협동성과 공동체성, 의사소통이 자연스럽게 이루어지고 있다.
참여자 요인	• 동아리 특성상 동아리 활동이 향후 진로와 연계될 가능성도 고려할 수 있다. 특히, 관련 분야에 청소년 시기에 좋은 장비와 시설을 접할 수 있는 부분은 진로에 매우 유리한 사항이다. 따라서 청소년 활동 프로그램 참여에서 장기간의 활동으로 이루어지는 경우 진로개발의 영역까지 확대 될 가능성이 높다. • 특히 처음 참여하는 청소년들은 프로그램이 진행되면서 관심이 높아졌고 그 간에 진로 연계가능성에 대한 선배들과의 대화에서 흥미와 관심이 생기게 되었다. - 참여과정은 지도사의 권유로 참여하게 되어 관심과 흥미가 생기게 된 케이스가 있고, 친한 언니나 친구의 친구 소개로 알게 되어 온 참여자도 있다. 본인이 흥미가 있어서 검색을 통해 참여하게 된 학생도 있다. • 해당 청소년 활동에 가장 중요한 요인은 참여자들의 참여 기간이 자연스럽게 선후배 관계를 만들어내게 하였으며, 그러한 관계 속에서 서로 간에 담당하여는 역할을 자연스럽게 배분하게 되는 등 책임감과 리더십을 배양하게 되었다. 이러한 환경 속에서 수평적 의사소통이 이루어지게 되어 역량의 극대화가 이루어지게 되었다. - 자율적인 환경에서 의견조율이 이루어 지기 때문에 개인 성취감이 고취되고 지도자님의 긍정적 영향을 받아 의사소통 관계가 형성되어 유대감도 형성된다. - 참여기간과 경험이 많은 멤버로부터 지식습득이 가능하고 노하우를 배울 수 있다. - 선배로부터 배운 경험을 전달하면서 다시 느끼는 점도 있고 배우는 점도 있다.
기타	• 기관에 바라는 점은 접근성을 높이고 홍보를 적극적으로 해서 보다 많은 참여자가 생기길 바라고 활동예산을 좀 더 지원해 주었으면 한다. • 지도자의 인력부족이 눈에 보일 정도로 많은 프로그램을 지도해서 바빠보인다 인력의 확대가 필요하다. • 다양한 활동을 경험하는 것에 때문에 부모님들은 대부분 추천하고 호의적인 분위기다.

C/ㄱ 프로그램의 인터뷰 결과는 다음과 같다.

[표 3-21] C/ㄱ 프로그램 참여자 대상 심층면접 결과

요인	심층면접 결과
지도자요인	• 청소년 활동에 필요한 장소와 현지 동행을 수행주었다.
프로그램 요인	• 여행이기 때문에 대면활동이 많아야 하는데 시기상의 문제로 비대면 활동이 주를 이루고 소수인원만 대면활동을 통해 지역선정과 진행과정을 검토하게 되어서 소통협업에 대한 기대가 낮았는데 참여 인원도 많고 온라인을 통한 진행이 겸해져서 생각보다 도움이 된 것 같다. - 프로그램을 통해 외부활동을 할 수 있어서 좋았고, 공정여행에 대해 알게 된 것 뿐만아니

요인	심층면접 결과
	라 실천할 수 있는 기회가 되어서 필요성에 대해서도 더 느끼게 되었다. - 외부활동에, 여행에 대한 기대감이 생겼다(영상·일지 등의 교류), 외국학생들과도 교류가 이루어져 서로에게 소개하면서 보다 많은 정보를 알게 되었고 간접여행 체험되었다. • 코로나 시기가 아니라면 해외여행도 가능하고 다양한 경험이 가능해서 추천하고 싶다.
참여자 요인	• 게시물을 보고 참여하게 되었고, 평소 여행에 관심이 많았는데 친구의 추천으로 참여하게 된 케이스도 있다. • 프로그램에 적극적으로 참여하게 되었고, 다른 참여자들도 다들 적극적이었다. • 실시간 게시판 소통을 통해 정보의 수집, 간접체험, 의사소통, 유대감을 느꼈고 재미있었다.
기타	• 현지에서 실질적으로 프로그램이 진행되고 있는데 홍보부족과 이해부족으로 참여가 낮고 알려지지 않은 것이 아쉬웠다. • 좀 더 많은 지원과 좀 더 많은 경험을 할 수 있게 도와줬으면 좋겠다. 코로나-19 시기의 문제가 해결된다면 더욱 활성화 될 수 있을거 같다. • 보다 많은 진로관련 프로그램이 존재했으면 좋겠다. 진로관련 정보와 관련 프로그램을 통한 간접경험을 통해 진로연계가 이루어지길 바란다.

결과를 종합하면, 다음과 같다.

[표 3-22] 청소년 활동 프로그램 참여자 대상 심층면접 결과 종합

	J/ㅁ	N/ㅂ	C/ㄱ
지도자 요인	기존문제점에 대한 지속적인 수정	적극적인 피드백과 동행	장소 컨택과 방문시 동행
핵심 역량 인식	비판적 사고, 공감, 소통, 자기인식, 생애기반 진로선택	소통, 협동성, 창의력, 의사결정/자기표현, 또래기술, 생애기반 진로 선택 및 준비	공감, 소통, 의사결정/자기표현
프로그램 요인 및 시설 요인	취약계층 어린이들과 1:1로 국어, 영어, 수학을 지도하는 프로그램 나이차이가 나는 초등학생들에게 먼저다가는 방법과 나와 다른 의견을 이해하며, 포용력 강화 초등학생들에게 접근하기 위하여 사전에 접근방법과 내용을 준비	청소년 미디어 동아리로 타기관 또는 타 동아리 활동 영상 촬영 및 홍보, 영상제작활동, 월말 평가회의, 영상제작후 자체평가 모든 활동들을 상하관계 없는 상호소통으로 결정	오버 투어리즘에 대한 공감을 통하여 지역방문과 개선방안 도출 오버투어리즘에대한 인식확대 지역방문을 통한 현장중심의 활동 소수인원으로 구성된 팀으로 운영되며, 지역선택 및 활동, 사후관리까지 직접 수행
		촬영장비	
참여자	많은 참여자가 2년 이상 자발	자발적 참여	신규로 참여

	J/ㅁ	N/ㅂ	C/ㄱ
요인	적으로 참여 본인의 진로를 선택하는데 도움 친구에게 적극적으로 추천	리더(4년), 총무(2년) 등 장기적으로 참여하는 청소년과 새롭게 참여하는 청소년 들간 자연스러운 멘토 관계형성 동아리 특성상 촬영, 영상제작, 편집에 관심이 있는 학생의 경우 진로 탐색의 기능도 있고 진로개발의 영역까지 확대 될 가능성 높음	
기타	봉사시간이 주 1시간인데 활성화를 위해서는 이를 늘려주어야 한다고 생각한다. 교육시간은 1시간이지만 그 1시간을 위해 준비하는 과정등 추가 활동이 이루어 지기 때문에 보다 많은 시간을 봉사활동으로 인정해 줘야 한다.	매년 유사한 교육훈련을 이행하는데 다년간 참여한 청소년들에게는 수준높은 심화교육 필요	멘토에게 부여된 역할이 많은 것으로 판단됨 해외여행 등에 대한 막연한 기대감 존재 매우 많은 인원과 해외 참여자까지 존재

2) 지도자 심층면접을 통한 원인분석 결과

샘플링된 청소년 활동 지도사들을 대상으로 심층면접을 실시하여 위와 같은 결과가 나타나게된 원인을 탐색하였다. 원인탐색의 질문지는 전문가 워크숍을 통하여 도출된 아래의 사항들이다.

[표 3-23] 사전·사후 역량 차이 분석을 나타나게 하는 원인 분석을 위한 질문지

청소년 활동 지도사 대상 인터뷰 질문
• 프로그램에서 의도했던 역량과 달성 또는 미진한 이유 • 청소년 활동 준비를 위한 지원 – 역량교육 등 • 프로그램 진행시 어려움 – 내부요인 및 외부요인 • 프로그램 평가 시 개선사항

2회에 걸쳐 지도자들을 대상으로 심층 면접을 실시하였다. 그 결과는 다음과 같다.

[표 3-24] 청소년활동 지도자 워크숍 결과 주요 이슈

구분	내용
역량에 대한 인식 미흡	• 6차 청소년 정책기본계획(2018~2022)핵심역량 강조하고 있으나, 재단에서 핵심역량에 대한 용어자체가 생긴지 얼마 안됨 - 기존 청소년 지도사 교육에선 핵심역량에 대한 교육이 부족 - 청소년 지도사 교육보다는 역량에 대한 필요성에 의해 자체적으로 공부(재단의 요청도 있음) - 핵심역량에 대한 교육, 습득 방법 - PBL사업에 핵심역량필수, 개인적으로 공부, 사업진행하면서 스터디 활동을 함 - 보수교육의 개선이 필요함, 핵심역량 중시 - 대역량정의까지는 이해를 하고 있지만 하위요소까지는 정확한 인지 부족
재단 청소년 시설의 문제점	• 구성원들의 동의에 의해 스터디형성(학습조직) • 업무환경의 어려움(하는일이많고 시간은 부족) • 청소년활동중심의 프로그램화, 이론과 현장활동의 괴리 • 핵심역량이론을 활동에 접목시키는 노력 필요 • 교육훈련활동 피드백 부족, 결과물 도출로 확대 가능성
학부모 관련 문제	• 봉사관련 활동으로 관심이 많음. 본격적인 학업전에 봉사와 프로젝트성 사업활동을 통해 다양한 경험을 시키고 학업에 도움이 되길 바람 • 학업과 관련된 학습활동이 이루어지길 바람 • 지역에선 저소득층 학생의 지원을 바라고 있음 • 학교와 학원 그리고 청소년 시설의 관계에 대해 정확히 모름 • 청소년시설의 역할과 지역사회에서의 가치에 대해 인식 부족
기타	• 지도방법은 경험에 의해 프로그램형성(지도사의 지속적인 공부) • 이론과 실습의 융합, 변수가 많음 • 역량과 활동의 관계를 명확히 설명하기 어려움(변화는 있으나) • 재단 산하기관 사업의 통일성 부족, 사업특성에 따른 차별화가 필요 • 활동방식, 지원체계를 통한 사업구분이 필요하고 지도사의 협력 필요 • 시범사업대상으로 다양한 시도를 하지만 여건은 타시설과 다르지 않음 • 청소년활동 활성화를 위해서는 명확한 계량기준이 필요 • 질적성장보다는 양적성장에 맞추어진 실정 • 시설간 비교, 경평, 성과평가에 대한 교육의 필요

이와 더불어 지도자들을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 그 결과는 다음과 같다.

[표 3-25] 청소년활동 지도자 개방형 설문 결과 주요 이슈

분야	내용
프로그램구상시 핵심역량 고려 여부	연초에 시작되어 고려하지 못함
	핵심역량을 향상시키기 위한 활동방법 구상
	핵심역량보다는 연간사업 정성목표를 달성하기 위한 구성
청소년들의 인식여부(인식)	활동전 오리엔테이션 진행을 통해 설명
청소년들의 인식여부(미인식)	비자발적 참여(부모님 권유, 봉사활동 시간채움)
	활동중간에 지도자가 인사이동된 경우
	목적과 목표의 차이 발생으로 단순 체험활동으로 인식될 경우
핵심역량 목표 미달성여부	설문진행 일정때문에 결과 불확실
	핵심역량에 대한 인식 부족
	프로그램 난이도에 의한 참여자간 차이 존재
	코로나로 인한 일정 및 내용 변경
	활동구성원과 지도자의 관계형성 부족
	참여 청소년의 적극성에 따라 다른 결과
핵심역량으로 전환시 필요한 사항(문제점)	핵심역량에 대한 인식 부족(저학년의 경우 용어의 어려움)
	질적사업 위주의 사업구성이 필요
	핵심역량과 정량목표, 정상목표 등 명확한 정의와 연계가 필요
	담당청소년 지도사 개인의 노력과 역량에 의존하는 평가의 변화
핵심역량으로 전환시 필요한 사항(개선방안)	재단 차원의 유기적인 목표설정
	기존 질적사업을 위 방안대로 진행시킬수있는 프로그램으로 재설계
	평가 가능한 사업에만 적용
	핵심역량 평가를 위한 도구 및 방법의 재단 지원
	참가자 개인별 코드 생성으로 피드백 향상 및 데이터 구축
	충분한 안내 와 보상 필요
핵심역량으로 전환시 필요한 사항(제약조건)	다회기(중점, 혹은 연속성있는)사업에 한해서 진행
	기존 양적사업에 핵심역량을 접목시킬 수 있는 방안 강구 필요
	사업목표와 핵심역량 지표를 모두 달성해야 하는 부담감
	업무성과 및 인사반영 등 지도자의 현실적 요건과 동떨어진 청소년 활동 업무수행
제안사항	사업목표와 핵심역량지표를 모두 달성해야 하는 부담감이 있음
	고양시 청소년에게 적용할 수 있는 고양시 특화 청소년 역량지표가 필요함
	활동의 결과가 역량과는 별개임을 알아야 되므로 지도자 교육이 필요함
	결과의 공유를 통해서 상호 보완이 되길 바람
	모든 사업에 적용하는 것은 실무자 입장에서 불필요한 행정적 낭비이며, 에너지 소모
	청소년 대상 진단임을 충분하게 고려하여 용어의 난이도를 설정해야 한다고 생각함.
	지도자 및 또래와 함께하는 상황과 반복되는 설문 조사 등으로 인한 피로 발생
	질적 진단 도구(관찰, 인터뷰 등)의 한계도 존재한다고 생각함.

제 4 장

청소년 활동 활성화를 위한 보호자 설문 결과

제1절 보호자 설문 개요

제2절 보호자 설문 결과

제1절 보호자 설문 개요

청소년 활동에 대한 청소년들의 선택에 보호자들의 영향력이 매우 높다는 것은 주지의 사실이다. 따라서 고양시 청소년 재단의 청소년활동의 활성화를 위하여 고양시 학부모들을 대상으로 설문조사를 실시하였다.

1. 설문대상자 샘플링

설문대상자 범위는 고양시로 한정하고, 2021년 8월9일 부터 8월23일까지 15일간 실시하였다. 설문대상자는 고양시 내 청소년 보호자 층화집락추출방법을 사용하였다.

[표 4-1] 학부모 설문 샘플링 결과

층화추출 샘플링(안)		덕양구	일산동구	일산서구	계
초등학생 보호자	11세이하	41	25	28	94
	13세이하	41	25	28	94
중학생 보호자	14세	21	15	18	54
	15세	19	14	17	50
	16세	18	13	16	46
고등학생 보호자	17세	21	19	16	56
	18세	21	19	16	56
	19세	19	17	14	50
합계		202	146	153	500

2, 설문지 구성

설문내용은 고양시 청소년재단 지도사들과의 2차례에 걸친 워크숍을 통하여 선정하였다.

[표 4-2] 학부모설문 문항구성 및 문항수

<table>
<tr><th>분야</th><th>내용</th><th>문항수</th></tr>
<tr><td rowspan="4">응답자 특성</td><td>자녀연령</td><td>1</td></tr>
<tr><td>자녀성별</td><td>1</td></tr>
<tr><td>거주지</td><td>1</td></tr>
<tr><td>응답자 연령</td><td>1</td></tr>
<tr><td rowspan="4">고양시청소년재단 인지도</td><td>1. 인지시설 이용경험 시설</td><td>1</td></tr>
<tr><td>2. 방문 및 이용경험 시설</td><td>1</td></tr>
<tr><td>2-1. 방문 및 이용 목적</td><td>1</td></tr>
<tr><td>2-2. 방문 및 이용 경험이 없는 이유</td><td>1</td></tr>
<tr><td>자녀의 청소년 활동 참여경험</td><td>개선사항에 대한 동의정도
<table><tr><th>구분</th><th>필요 개선사항</th></tr><tr><td>①</td><td>건강·보건활동</td></tr><tr><td>②</td><td>과학정보활동</td></tr><tr><td>③</td><td>교류활동</td></tr><tr><td>④</td><td>모험탐사활동</td></tr><tr><td>⑤</td><td>문화예술활동</td></tr><tr><td>⑥</td><td>봉사활동</td></tr><tr><td>⑦</td><td>진로활동</td></tr><tr><td>⑧</td><td>참여활동</td></tr><tr><td>⑨</td><td>자기(인성)개발활동</td></tr><tr><td>⑩</td><td>기타</td></tr><tr><td>⑩_1</td><td>기타(구체적으로 써주시길 바랍니다)</td></tr></table></td><td>1
(11)</td></tr>
<tr><td rowspan="2">역량 변화</td><td>1. 변화여부</td><td>1(6)</td></tr>
<tr><td>2. 변화정도</td><td>1(6)</td></tr>
<tr><td rowspan="2">자녀의 청소년 활동 참여시 활동 수요</td><td>수요프로그램</td><td></td></tr>
<tr><td><table><tr><td rowspan="6">①</td><td>①_1</td><td>신체건강관리 활동(신체를 단련시키거나 비만, 질병 등으로부터 건강을 지킬 목적)</td></tr><tr><td>①_2</td><td>스포츠 활동(축구, 농구, 야구 등 각종 스포츠)</td></tr><tr><td>①_3</td><td>중독예방활동(흡연, 음주, 약물 등이나 게임, 스마트폰 중독 등 예방/치료)</td></tr><tr><td>①_4</td><td>정신건강활동(자살예방이나 스트레스관리 등 심리적 기능)</td></tr><tr><td>①_5</td><td>생활안전활동(응급처치요령, 재난대비 등 위험으로부터 자신을 보호)</td></tr><tr><td>①_6</td><td>성교육활동(성(性)에 관한 올바른 지식과 행동지침)</td></tr><tr><td rowspan="4">②</td><td>②_1</td><td>기술공학활동(모형, 로봇, 각종 기계의 원리와 실제)</td></tr><tr><td>②_2</td><td>우주과학활동(우주공간에서 발생하는 물리적 현상 탐구)</td></tr><tr><td>②_3</td><td>생명과학활동(세포증식·운동·유전·진화·조절 등 생명현상이나 생물탐구)</td></tr><tr><td>②_4</td><td>해양과학활동(해양생물탐구, 갯벌탐구 등 해양 현상탐구)</td></tr></table></td><td>1
(3)</td></tr>
</table>

분야	내용			문항수
		②_5	정보통신활동(인터넷이나 스마트폰 등 정보수집 및 활동)	
	③	③_1	국제교류활동(다른 나라와의 인적, 물적, 문화적, 사상적 교류)	
		③_2	남북교류활동(남북한 청소년의 교류)	
		③_3	지역간교류활동(국내 타 지역 간 청소년 교류)	
		③_4	다문화이해활동(다양한 문화 체험, 문화의 다양성을 이해)	
	④	④_1	환경생태탐사활동(환경 및 동·식물 조사 등 자연환경 탐사	
		④_2	야영활동(캠핑과 같이 자연환경 속에서 숙식)	
		④_3	해양수상활동(래프팅, 스킨스쿠버와 같은 물에서 하는 활동)	
		④_4	도전활동(국토순례, 산악종주와 같이 자신의 목표달성 활동)	
	⑤	⑤_1	예술체험활동(연극, 영화, 뮤지컬, 무용, 음악. 댄스 등)	
		⑤_2	전통문화예술활동(사물놀이, 판소리, 국악 등 전통문화 이해 및 참여)	
		⑤_3	축제문화활동(문화축제에 참여)	
	⑥	⑥_1	일손돕기활동(아동복지나 노인복지시설 등 방문, 봉사)	
		⑥_2	재능나눔활동(학습지도, 공연 등 재능기부)	
		⑥_3	국제봉사활동(다른 나라 사람들을 대상으로 봉사)	
		⑥_4	환경보호활동(자연환경 및 도시환경을 긍정적 변화)	
	⑦	⑦_1	자기이해활동(리더십, 의사소통증진훈련과 같이 자기이해)	
		⑦_2	진로직업탐색활동(학과탐방, 진로검사 등 진로나 선호 직업 확인)	
		⑦_3	직업체험활동(현장이나 체험센터 등을 방문 후 직업 경험)	
		⑦_4	창업활동(참여자 혹은 지역사회 등의 이익을 창출할 목적)	
	⑧	⑧_1	참여기구활동(청소년특별회의, 청소년참여 위원회, 청소년 운영위원회 등 참여)	
		⑧_2	자치활동(학교에서 학생회, 동아리 등 활동)	
		⑧_3	지역사회변화활동(헌혈캠페인, 벽화그리기 등 지역사회 개선 활동)	
		⑧_4	인권개선활동(청소년인권조사, 이주노동자 인권보호 캠페인 등의 활동)	
	⑨		자기(인성)개발활동(인성, 심리, 정서안정 활동)	
	⑩		기타	
		⑩_1	기타(구체적으로 써주시길 바랍니다)	
	1-1. 수요프로그램의 1회 적정 참가비용			1(3)
	2. 청소년 활동 참여 주저 이유			1
	3. 청소년 활동 선호 장소			1

분야	내용		문항수
	4. 청소년 활동 선호 기관		1
	5. 청소년 활동 선호 시간		1
	6. 청소년 활동 목적		1
	8. 청소년 활동 사업 인지도		1
	9. 청소년 활동 참여 강화 방안		1
	10. 필요한 핵심역량		1(6)
개선사항	고양시 청소년재단 및 청소년활동에 대한 제안		1
총 문항 수		전체	22
		세부 문항포함	36

제2절 보호자 설문 결과

1. 설문응답자

고양시 청소년 재단의 청소년 활동 활성화를 위하여 보호자를 대상으로 설문 실시하였다. 공간적 범위는 고양시로 설정하였고, 설문 일시는 2021년 8월2일~8월23일까지 고양시 내 청소년 보호자 층화집락추출하여 대상을 샘플링 하였다.

[표 4-3] 설문응답자 특성

구분		사례수(명)	비중(%)
전체		500	100.0
성별	남성	193	38.6
	여성	307	61.4
연령	30대이하	67	13.4
	40대	335	67.0
	50대	95	19.0
	60대 이상	3	0.6
거주지	덕양구	202	40.4
	일산동구	145	29.0
	일산서구	153	30.6
자녀 성별	남성	240	48.0
	여성	260	52.0
자녀 학년	초등학생 저학년	93	18.6
	초등학생 고학년	98	19.6
	중학생	144	28.8
	고등학생	165	33.0
주요 방문 및 이용 시설	토당청소년수련관	24	4.8
	마두청소년수련관	53	10.6
	일산서구청소년수련관	41	8.2
	성사청소년문화의집	5	1.0
	탄현청소년문화의집	15	3.0
	고양시청소년상담복지센터	10	2.0
	고양시청소년진로센터	9	1.8
	화정청소년자유공간	28	5.6
	주교청소년자유공간	1	0.2
	없음	314	62.8

2. 설문분석 결과_거주지 별 차이 분석

1) 청소년재단 시설 이용 경험 및 이용 목적

지역별로 이용 경험에 대한 설문조사 결과, 대체로 이용자들은 자기 거주지역의 시설에 방문하는 것으로 조사되었다.

[표 4-4] 거주지별 청소년 재단 시설 이용경험(중복응답)

(단위: 명, %)

지역	덕양구	일산동구	일산서구
사례수	143	119	127
방문/이용경험 없음	55.2	48.7	52
마두청소년수련관	8.4	38.7	11
일산서구청소년수련관	2.1	6.7	31.5
화정청소년자유공간	20.3	6.7	0
토당청소년수련관	21	3.4	1.6
탄현청소년문화의집	0.7	7.6	13.4
고양시청소년상담복지센터	8.4	7.6	3.1
고양시청소년진로센터(진로상담복합공간 플랜B 포함)	3.5	4.2	4.7
성사청소년문화의집	5.6	0.8	0.8
주교청소년자유공간	0.7	0.8	0

응답자 중 186명(37.2%)만 청소년 재단의 시설을 이용하였다. 이들은 다른 목적도 있었지만, 자녀의 청소년 활동목적으로 재단을 방문한 것으로 나타났다.

[표 4-5] 거주지별 청소년 재단 시설 방문목적(중복응답)

(단위: 명, %)

지역		덕양구	일산동구	일산서구
사례수		64	61	61
청소년 활동목적	자녀의 청소년활동 참여	62.5	75.4	82
	자녀 상담(진로 등)	12.5	11.5	11.5
기타	응답자 본인의 교육문화강좌 참여	14.1	31.1	9.8
	카페 이용	28.1	49.2	31.1
	단순 방문	32.8	23	16.4

자녀의 참여 활동은 덕양구와 일산동구는 건강·보건 활동이 가장 많이 참여하였으나, 일산서구는 문화 활동에 가장 많은 참여를 보이고 있다.

[표 4-6] 거주지별 청소년 활동 참여 유형(중복응답)

(단위: 명, %)

지역	덕양구	일산동구	일산서구
사례수	64	61	61
건강·보건활동 (신체건강관리/ 스포츠/ 중복예방/ 정신건강/ 생활안전/ 성교육 활동 등)	39.1	36.1	29.5
문화예술활동 (예술체험/ 전통문화예술/ 축제문화 활동 등)	37.5	29.5	32.8
봉사활동 (일손돕기/ 재능나눔/ 국제봉사/ 환경보호 활동 등)	28.1	31.1	18
진로활동 (자기이해/ 진로직업탐색/ 직업체험/ 창업 활동 등)	20.3	21.3	13.1
과학정보활동 (기술공학/ 우주과학/ 생명과학/ 해양과학/ 정보통신 활동 등)	7.8	18	8.2
참여활동 (참여기구/ 자치/ 지역사회변화/ 인권개선 활동 등)	4.7	11.5	11.5
교류활동 (국제교류/ 남북교류/ 지역간교류/ 다문화이해 활동 등)	7.8	9.8	8.2
자기(인성)개발활동 (인성/ 심리/ 정서안전 활동)	9.4	8.2	6.6
모험탐사활동 (환경생태탐사/ 야영/ 해양수상/ 도전 활동 등)	6.3	8.2	4.9
단순 방문	7.8	8.2	11.5

2) 청소년 활동 참여 결정이유 및 구체적 도움

보호자들이 청소년 활동에 참여를 결정하는 이유도 거주지별로 차이가 존재한다. 덕양구와 일산동구의 경우는 흥미와 재미 > 자녀 본인에게 도움 정도 순으로 조사되었으나, 일산서구는 역으로 자녀본인에게 도움정도 > 흥미와 재미 순으로 조사되었다.

[표 4-7] 거주지별 청소년 활동 참여 결정이유(중복응답)

(단위: 명, %)

구분		덕양구	일산동구	일산서구
사례수	500	202	145	153
흥미와 재미	35.2	34.7	39.3	32
자녀 본인에게 도움 정도	27.2	27.2	21.4	32.7
프로그램 의도(목적)	19.2	19.8	20	17.6
지도자의 전문성	10	10.4	9.7	9.8
일정 및 시간	6	5	7.6	5.9
시설/ 공간/ 장비	1.6	2	1.4	1.3
참가비용	0.6	0.5	0.7	0.7
기타	0.2	0.5	0	0

청소년 활동 참여에 받은 구체적 도움의 경우, 덕양구와 일산서구는 다양한 경험 > 다양한 사람들과의 만남으로 대인관계 향상 > 자녀의 스트레스 해소에 도움 순으로 나타났다. 일산동구는 다양한 경험 > 자녀의 스트레스 해소에 도움 > 다양한 사람들과의 만남으로 대인관계 향상 순으로 나타났다.

[표 4-8] 거주지별 청소년 활동 구체적 도움 정도(중복응답)

(단위: 명, %)

구분		덕양구	일산동구	일산서구
사례수	136	55	31	50
다양한 경험	66.2	70.9	61.3	64
다양한 사람들과의 만남으로 대인관계향상	18.4	18.2	12.9	22
자녀의 스트레스 해소에 도움	9.6	7.3	16.1	8
봉사활동 점수(시간) 확보	2.9	1.8	6.5	2
학업수행에 도움	2.9	1.8	3.2	4

이러한 결과는 프로그램의 목적과 활동 방법에 차이를 두어야 하는 것이 필요함을 제시하고 있다.

3) 청소년 활동 핵심역량의 기대정도와 충족정도

보호자들이 자녀들의 청소년활동에 기대하는 역량은 거주지별로 차이가 존재한다.

덕양구와 일산동구의 경우는 협업에 대해서 가장 많은 기대를 하고 있으나, 일산서구는 사회정서에 대한 기대가 가장 높게 나타났다. 다만, 타 지역보다 모든 역량에 대한 기대정도가 높은 것으로 나타나고 있다.

역량 기대 충족정도는 덕양구와 일산동구보다 일산서구 보호자들이 기대충족이 낮은 것으로 나타나고 있다. 따라서 기대는 높으나 대체로 기대충족 정도가 낮아 이에 대한 개선방안이 필요할 것으로 판단된다.

특히, 모든 역량에 대한 기대수준이 높은 것으로 볼 때, 역량과 관련된 다양한 프로그램과 실제 활동 방법의 다양성을 고려할 필요가 있다.

[표 4-9] 거주지별 청소년 활동 참여 목적(중복응답)

(단위: 명, %)

구분		덕양구			일산동구			일산서구		
		기대 정도 (a)	달성 수준 (b)	차이 (a-b)	기대 정도 (a)	달성 수준 (b)	차이 (a-b)	기대 정도 (a)	달성 수준 (b)	차이 (a-b)
사례수	186	64			61			61		
비판적사고	62.9	59.4	51.6	-7.8	57.4	59	1.6	72.1	44.3	-27.8
의사 소통	72.6	70.3	57.8	-12.5	73.8	70.5	-3.3	73.8	67.2	-6.6
협업	73.7	73.4	62.5	-10.9	73.8	75.4	1.6	73.8	72.1	-1.7
창의력	61.8	57.8	43.8	-14	63.9	50.8	-13.1	63.9	50.8	-13.1
사회 정서	73.7	71.9	62.5	-9.4	72.1	67.2	-4.9	77	68.9	-8.1
진로 개발	67.7	64.1	46.9	-17.2	63.9	67.2	3.3	75.4	49.2	-26.2

4) 재단을 이용하지 않는 이유 및 자녀의 참여 주저 이유

보호자들이 청소년 재단을 이용하지 않는 이유는 거주지별로 차이가 존재하는 것으로 나타났다.

모든 거주지별 학부모가 '재단 활동의 인지 하지 못함'을 가장 많이 선택하였으나,

다음 순위로 덕양구는 '청소년 시설이 없음'을 일산동구와 서구는 '알고 있지만, 자녀의 스케줄상 방문의 여력이 없었음'으로 나타났다.

[표 4-10] 거주지별 청소년 재단을 이용하지 않는 이유(중복응답)

(단위: 명, %)

구분	덕양구	일산동구	일산서구
사례 수	138	84	92
재단의 활동을 몰랐음	41.3	48.8	50
거주지 및 생활동선 내 청소년시설이 없음	34.8	21.4	14.1
재단의 활동과 시설 위치에 대해 잘 알고 있었으나 자녀의 스케줄상 방문할 시간이 없었음	18.8	26.2	21.7
재단 및 청소년 시설 존재를 몰랐음	26.1	11.9	20.7
재단의 활동 내용이 자녀와 상관이 없음	10.9	16.7	12
기타	2.2	0	4.3

보호자들이 청소년재단의 활동에 자녀들을 참여시키기 주저하는 이유는 거주지별로 1, 2순위의 이유가 동일하게 나타나 큰 차이가 나타나고 있지 않았다.

다만, 약간의 차이는 일산동구의 경우, 2순위도 1순위와 차이가 거의 없으며, 3순위도 타 거주지보다 비교적 높게 나타나고 있다. 또한, 일산 서구는 공부에 방해, 프로그램 내용의 불만족 등도 높게 나타나고 있다. 이러한 결과는 재단의 존재와 재단 활동에 대한 적극적인 홍보가 필요함을 나타내고 있다.

[표 4-11] 거주지별 자녀의 청소년 활동 참여를 주저하는 이유(중복응답)

(단위: 명, %)

구분	덕양구	일산동구	일산서구
사례수	202	145	153
참여를 권하고 싶으나 어떤 내용의 활동이 있는지 몰라서	62.9	58.6	64.7
참여할 시간이 없어서	45.5	53.1	43.8
참여를 권하고 싶으나 신청하는 방법을 몰라서	18.3	26.2	16.3
공부에 방해될 것 같아서	17.8	15.2	21.6
프로그램 내용이 맘에 안들어서	10.9	11	19.6
참가비용이 부담돼서	11.9	9.7	8.5
기타	5.4	4.8	5.9
없다	0.5	0	0.7

5) 청소년 활동 참여의사 및 참가비용 지불 용의

다수 응답자를 중심으로 분석한 결과, 거주지 별로 참가비용 지출 여부가 다르게 나타났으며, 참여시키고 싶은 활동에도 차이가 있는 것으로 나타났다.

[표 4-12] 거주지별 참가비용 지출 용의 여부(중복응답)

(단위: 명, %)

참여활동	지역	사례수	참가비용 필요없음	5천원 미만	5천원 이상~1만원 미만	1만원 이상~2만원 미만	2만원 이상~3만원 미만	3만원 이상
2) 스포츠 활동(축구, 농구, 야구 등 각종 스포츠)	덕양구	87	5.7	16.1	40.2	16.1	13.8	8
	일산동구	68	10.3	11.8	23.5	23.5	16.2	14.7
	일산서구	55	12.7	12.7	25.5	27.3	14.5	7.3
1) 신체건강관리 활동(신체를 단련시키거나 비만, 질병 등으로부터 건강을 지킬 목적)	덕양구	62	16.1	16.1	33.9	19.4	8.1	6.5
	일산동구	43	14	20.9	25.6	20.9	14	4.7
	일산서구	44	22.7	4.5	29.5	13.6	22.7	6.8
20) 예술체험활동(연극, 영화, 뮤지컬, 무용, 음악. 댄스 등)	덕양구	39	15.4	7.7	35.9	30.8	0	10.3
	일산동구	28	10.7	10.7	21.4	35.7	10.7	10.7
	일산서구	34	14.7	11.8	32.4	17.6	14.7	8.8
35) 자기(인성)개발활동(인성, 심리, 정서안정 활동)	덕양구	33	21.2	18.2	21.2	21.2	12.1	6.1
	일산동구	20	15	15	30	25	5	10
	일산서구	25	28	4	28	24	4	12
28) 진로직업탐색활동(학과탐방, 진로검사 등 진로나 선호 직업 확인)	덕양구	28	25	14.3	17.9	35.7	3.6	3.6
	일산동구	24	8.3	8.3	41.7	16.7	25	0
	일산서구	23	17.4	8.7	30.4	34.8	4.3	4.3
12) 국제교류활동(다른 나라와의 인적, 물적, 문화적, 사상적 교류)	덕양구	28	0	7.1	21.4	25	28.6	17.9
	일산동구	17	5.9	0	35.3	11.8	23.5	23.5
	일산서구	28	17.9	7.1	21.4	10.7	17.9	25

참여활동	지역	사례수	참가비용 필요없음	5천원 미만	5천원 이상~1만원 미만	1만원 이상~2만원 미만	2만원 이상~3만원 미만	3만원 이상
6) 성교육활동(성(性)에 관한 올바른 지식과 행동지침)	덕양구	27	40.7	14.8	14.8	22.2	3.7	3.7
	일산동구	21	28.6	9.5	28.6	28.6	0	4.8
	일산서구	19	26.3	15.8	31.6	21.1	5.3	0
27) 자기이해활동(리더십, 의사소통증진훈련과 같이 자기이해)	덕양구	18	27.8	22.2	22.2	11.1	5.6	11.1
	일산동구	27	22.2	7.4	29.6	18.5	14.8	7.4
	일산서구	21	23.8	0	33.3	28.6	14.3	0
29) 직업체험활동(현장이나 체험센터 등을 방문 후 직업 경험)	덕양구	20	25	5	20	35	10	5
	일산동구	12	8.3	0	50	33.3	0	8.3
	일산서구	32	9.4	0	40.6	37.5	3.1	9.4
7) 기술공학활동(모형, 로봇, 각종 기계의 원리와 실제)	덕양구	20	10	5	40	35	5	5
	일산동구	14	0	7.1	28.6	28.6	21.4	14.3
	일산서구	22	9.1	9.1	22.7	18.2	22.7	18.2
5) 생활안전활동(응급처치요령, 재난대비 등 위험으로부터 자신을 보호)	덕양구	24	20.8	20.8	45.8	8.3	0	4.2
	일산동구	16	12.5	18.8	50	12.5	6.3	0
	일산서구	15	20	20	26.7	26.7	0	6.7
4) 정신건강활동(자살예방이나 스트레스관리 등 심리적 기능)	덕양구	26	30.8	11.5	19.2	26.9	7.7	3.8
	일산동구	11	54.5	0	9.1	18.2	9.1	9.1
	일산서구	15	26.7	6.7	40	13.3	13.3	0
11) 정보통신활동(인터넷이나 스마트폰 등 정보수집 및 활동)	덕양구	19	10.5	21.1	21.1	36.8	5.3	5.3
	일산동구	15	6.7	20	26.7	20	20	6.7
	일산서구	12	50	8.3	33.3	8.3	0	0
3) 중독예방활동(흡연, 음주, 약물 등이나 게임, 스마트폰 중독 등 예방/치료)	덕양구	25	48	16	8	16	12	0
	일산동구	13	38.5	7.7	23.1	15.4	15.4	0
	일산	6	66.7	0	33.3	0	0	0

참여활동	지역	사례수	참가비용 필요없음	5천원 미만	5천원 이상~1만원 미만	1만원 이상~2만원 미만	2만원 이상~3만원 미만	3만원 이상
	서구							
23) 일손돕기활동(아동복지나 노인복지시설 등 방문, 봉사)	덕양구	15	60	6.7	6.7	20	6.7	0
	일산동구	13	46.2	15.4	23.1	15.4	0	0
	일산서구	11	72.7	0	18.2	0	9.1	0
8) 우주과학활동(우주공간에서 발생하는 물리적 현상 탐구)	덕양구	12	0	8.3	41.7	33.3	0	16.7
	일산동구	14	7.1	14.3	21.4	28.6	14.3	14.3
	일산서구	10	20	0	20	20	40	0
9) 생명과학활동(세포증식·운동·유전·진화·조절 등 생명현상이나 생물탐구)	덕양구	15	6.7	0	46.7	33.3	0	13.3
	일산동구	9	11.1	0	11.1	22.2	33.3	22.2
	일산서구	12	16.7	0	33.3	8.3	33.3	8.3
17) 야영활동(캠핑과 같이 자연환경 속에서 숙식)	덕양구	16	0	12.5	12.5	6.3	25	43.8
	일산동구	10	10	10	0	10	50	20
	일산서구	5	0	0	40	0	0	60

6) 청소년 활동 선호장소·선호기관

청소년활동 선호장소와 선호기관은 거주지별로 차이가 없는 것으로 나타나고 있다. 다만, 선호기관에서 일산동구의 경우, 타 거주지보다 청소년기관의 선호도가 비교적 높은 것으로 나타나고 있다.

[표 4-13] 거주지별 청소년 활동 선호장소(중복응답)

(단위: 명, %)

	덕양구	일산동구	일산서구
사례수	202	145	153
실외	51	51.7	51
실내	35.6	38.6	38.6
비대면	13.4	9.7	10.5

[표 4-14] 거주지별 청소년 활동 선호기관(중복응답)

(단위: 명, %)

	덕양구	일산동구	일산서구
사례수	202	145	153
학교	43.1	37.9	43.1
청소년기관 (청소년수련관/ 문화의집/ 수련원 등)	27.2	33.8	29.4
공공기관 및 관공서	22.3	26.2	24.8
지역사회 내 봉사단체	7.4	1.4	2.6
기타	0	0.7	0

3. 설문분석 결과_자녀 연령대별 설문 분석 결과

1) 청소년 재단 시설 이용 경험 및 이용 목적

청소년 연령대별로 이용경험에 대한 설문조사 결과, 연령별로는 중고등학생의 경우 보다 많은 청소년 시설을 이용하는 것으로 조사되었다.

[표 4-15] 청소년 연령대별 청소년 재단 시설 이용경험(중복응답)

(단위: 명, %)

지역	초등학생 저학년	초등학생 고학년	중학생	고등학생
사례수	63	76	113	137
방문/이용경험 없음	60.3	63.2	50.4	43.8
마두청소년수련관	19	14.5	13.3	24.8
일산서구청소년수련관	9.5	15.8	15.9	10.9
화정청소년자유공간	4.8	2.6	14.2	11.7
토당청소년수련관	4.8	7.9	8.8	12.4
탄현청소년문화의집	9.5	7.9	6.2	5.8
고양시청소년상담복지센터	6.3	1.3	7.1	8.8
고양시청소년진로센터(진로상담복합공간 플랜B 포함)	1.6	0	5.3	6.6
성사청소년문화의집	1.6	1.3	5.3	1.5
주교청소년자유공간	0	0	0.9	0.7

방문자의 대부분(약 74%이상)은 자녀의 청소년 활동목적으로 재단을 방문한 것으로 나타났다.

[표 4-16] 청소년 연령대별 청소년 재단 시설 방문목적(중복응답)

(단위: 명, %)

지역		초등학생 저학년	초등학생 고학년	중학생	고등학생
사례수		25	28	56	77
청소년 활동목적	자녀의 청소년활동 참여	80	78.6	62.5	76.6
	자녀 상담(진로 등)	24	0	10.7	13
기타	응답자 본인의 교육문화강좌 참여	28	14.3	16.1	18.2
	카페 이용	32	35.7	37.5	36.4
	단순 방문	28	39.3	26.8	15.6

자녀의 참여활동은 초등학교 저학년, 중학생, 고등학생은 건강·보건 활동이 가장 많이 참여하였으나, 초등학교 저학년은 문화활동에 가장 많은 참여를 보이고 있다.

[표 4-17] 청소년 연령대별 청소년 활동 참여 유형(중복응답)

(단위: 명, %)

지역	초등 학생 저학년	초등 학생 고학년	중학생	고등 학생
사례수	25	28	56	77
건강·보건활동 (신체건강관리/ 스포츠/ 중복예방/ 정신건강/ 생활안전/ 성교육 활동 등)	40	32.1	33.9	35.1
문화예술활동 (예술체험/ 전통문화예술/ 축제문화 활동 등)	44	28.6	28.6	35.1
봉사활동 (일손돕기/ 재능나눔/ 국제봉사/ 환경보호 활동 등)	24	10.7	28.6	29.9
진로활동 (자기이해/ 진로직업탐색/ 직업체험/ 창업 활동 등)	20	14.3	10.7	24.7
과학정보활동 (기술공학/ 우주과학/ 생명과학/ 해양과학/ 정보통신 활동 등)	28	14.3	8.9	6.5
참여활동 (참여기구/ 자치/ 지역사회변화/ 인권개선 활동 등)	12	3.6	8.9	10.4
교류활동 (국제교류/ 남북교류/ 지역간교류/ 다문화이해 활동 등)	16	0	8.9	9.1
자기(인성)개발활동 (인성/ 심리/ 정서안전 활동)	20	7.1	8.9	3.9
모험탐사활동 (환경생태탐사/ 야영/ 해양수상/ 도전 활동 등)	20	0	7.1	3.9
단순 방문	8	17.9	5.4	9.1

2) 청소년 활동 참여 결정이유 및 구체적 도움

보호자들이 청소년 활동에 참여를 결정하는 이유도 자녀의 연령정도에 따라 차이가 존재한다.

중학교생 자녀들 까지는 청소년 활동 참여 결정의 가장 주된 이유가 흥미와 재미 > 자녀 본인에게 도움 정도 순이었으나 고등학생은 자녀 본인에게 도움정도 > 흥미와 재미 순으로 조사되었다. 이에 더하여 프로그램의 의도와 목적을 고려하는 보호자도 다음 순으로 나타났다.

[표 4-18] 청소년 연령대별 청소년 활동 참여 결정이유(중복응답)

(단위: 명, %)

구분		초등학생 저학년	초등학생 고학년	중학생	고등학생
사례수	500	93	98	144	165
흥미와 재미	35.2	39.8	40.8	39.6	25.5
자녀 본인에게 도움 정도	27.2	22.6	24.5	26.4	32.1
프로그램 의도(목적)	19.2	18.3	12.2	18.8	24.2
지도자의 전문성	10	10.8	9.2	9	10.9
일정 및 시간	6	5.4	11.2	4.2	4.8
시설/ 공간/ 장비	1.6	2.2	1	1.4	1.8
참가비용	0.6	1.1	1	0.7	0
기타	0.2	0	0	0	0.6

자녀가 청소년활동에 참여하여 도움을 받은 사항에 대해서도 자녀의 연령정도에 따라 차이가 존재하는 것으로 나타났다. 먼저, 자녀의 다양한 경험이 가장 많은 도움을 받은 것으로 조사되었다. 다만, 초등 저학년, 중학생, 고등학생은 다양한 청소년 사람들과의 만남으로 조사되었으나, 초등 고학년은 스트레스 해소에 도움이 다음 순위로 조사되었다.

[표 4-19] 청소년 연령대별 청소년 활동 참여 도움정도(중복응답)

(단위: 명, %)

구분		초등 학생 저학년	초등 학생 고학년	중학생	고등 학생
사례수	136	-21	-24	-38	-53
다양한 경험	66.2	66.7	70.8	65.8	64.2
다양한 사람들과의 만남으로 대인관계향상	18.4	19	12.5	18.4	20.8
자녀의 스트레스 해소에 도움	9.6	14.3	16.7	7.9	5.7
봉사활동 점수(시간) 확보	2.9	0	0	2.6	5.7
학업수행에 도움	2.9	0	0	5.3	3.8

이러한 결과는 프로그램의 목적에 따라 대상자를 달리하여야 할 것을 제시하고 있다.

3) 청소년 활동 핵심역량의 기대정도와 충족정도

보호자들이 자녀들의 청소년활동에 기대하는 역량은 자녀 연령정도에 따라 차이가 존재한다.

초등 저학년은 사회정서>의사소통, 초등 고학년은 협업과 사회정서, 중학생은 사회정서> 의사소통 및 협업, 고등학생은 의사소통 및 협업에 대해서 가장 많은 기대를 하고 있는 것으로 나타났다.

이러한 기대에도 불구하고 초등학교 저학년을 제외하고, 대부분의 역량에서 기대수준을 달성하지 못하는 것으로 나타났다.

이러한 결과는 학년별로 프로그램의 핵심역량 요소에 차이를 둘 필요성을 도출할 수 있음을 나타내며, 기대수준을 달성하기 위한 방안 마련이 필요하다.

[표 4-20] 청소년 연령대별 청소년 활동 참여 목적(중복응답)

(단위: 명, %)

구분		초등학생 저학년			초등학생 고학년			중학생			고등학생		
		기대 정도 (a)	달성 수준 (b)	차이 (a-b)	기대 정도 (a)	달성 수준 (b)	차이 (a-b)	기대 정도 (a)	달성 수준 (b)	차이 (a-b)	기대 정도 (a)	달성 수준 (b)	차이 (a-b)
사례수	186	25			28			56			77		
비판적사고	62.9	52	60	8	46.4	39.3	-7.1	67.9	46.4	-21.5	68.8	57.1	-11.7
의사 소통	72.6	76	76	0	57.1	50	-7.1	73.2	64.3	-8.9	76.6	67.5	-9.1
협업	73.7	72	64	8	67.9	64.3	-3.6	73.2	67.9	-5.3	76.6	75.3	-1.3
창의력	61.8	64	60	-4	60.7	57.1	-3.6	64.3	41.1	-23.2	59.7	46.8	-12.9
사회 정서	73.7	84	68	-16	67.9	57.1	-10.8	76.8	62.5	-14.3	70.1	71.4	1.3
진로 개발	67.7	76	52	-24	57.1	50	-7.1	69.6	46.4	-23.2	67.5	62.3	-5.2

4) 재단을 이용하지 않는 이유 및 자녀의 참여 주저 이유

보호자들이 청소년 재단을 이용하지 않는 이유는 자녀의 연령 정도와 큰 차이가 나타나지 않았다. 다만, 중학생들의 보호자들은 타 연령대의 보호자 보다 다양한 원인이 존재하는 것으로 나타났다.

[표 4-21] 청소년 연령대별 청소년 재단을 이용하지 않는 이유(중복응답)

(단위: 명, %)

구분	초등학생 저학년	초등학생 고학년	중학생	고등학생
사례 수	68	70	88	88
재단의 활동을 몰랐음	52.9	50	37.5	45.5
거주지 및 생활동선 내 청소년시설이 없음	22.1	28.6	26.1	23.9
재단의 활동과 시설 위치에 대해 잘 알고 있었으나 자녀의 스케줄상 방문할 시간이 없었음	13.2	22.9	26.1	22.7
재단 및 청소년 시설 존재를 몰랐음	27.9	18.6	18.2	19.3
재단의 활동 내용이 자녀와 상관이 없음	17.6	12.9	10.2	11.4
기타	2.9	1.4	0	4.5

보호자들이 청소년재단의 활동에 자녀들을 참여시키기 주저하는 이유는 자녀의 연령 정도와 큰 차이가 나타나고 있지 않았다.

다만, 참여시간이 없다거나, 공무에 방해가 연령이 증가할수록 그 비율이 높아지는 반면, 신청하는 방법을 몰라서는 감소하는 경향으로 조사되었다. 또한, 중학생과 등학생은 공부에 방해될 것 같아서가 높은 비율을 차지하고 있다.

[표 4-22] 청소년 연령대별 자녀의 청소년 활동 참여를 주저하는 이유(중복응답)

(단위: 명, %)

구분	초등학생 저학년	초등학생 고학년	중학생	고등학생
사례수	93	98	144	165
참여를 권하고 싶으나 어떤 내용의 활동이 있는지 몰라서	75.3	67.3	62.5	51.5
참여할 시간이 없어서	33.3	39.8	53.5	53.9
참여를 권하고 싶으나 신청하는 방법을 몰라서	29	27.6	12.5	17
공부에 방해될 것 같아서	5.4	9.2	19.4	29.7
프로그램 내용이 맘에 안들어서	14	13.3	13.9	13.3
참가비용이 부담돼서	14	12.2	9	7.9
기타	3.2	9.2	6.3	3.6
없다	1.1	0	0	0.6

5) 청소년 활동 참여의사 및 참가비용 지불 용의

다수 응답자를 중심으로 분석한 결과, 청소년 연령대별 참가비용 지출 여부가 다르게 나타났으며, 참여시키고 싶은 활동에도 차이가 있는 것으로 나타났다.

[표 4-23] 청소년 연령대별 참가비용 지출 용의 여부(중복응답)

(단위: 명, %)

참여활동	지역	사례수	참가비용 필요없음	5천원 미만	5천원 이상~1만원 미만	1만원 이상~2만원 미만	2만원 이상~3만원 미만	3만원 이상
2) 스포츠 활동(축구, 농구, 야구 등 각종 스포츠)	초등학생 저학년	34	5.9	26.5	52.9	8.8	2.9	2.9
	초등학생 고학년	51	9.8	13.7	23.5	25.5	13.7	13.7
	중학생	69	13.0	14.5	20.3	26.1	17.4	8.7
	고등학생	56	5.4	5.4	37.5	19.6	19.6	12.5
1) 신체건강관리 활동(신체를 단련시키거나 비만, 질병 등으로부터 건강을 지킬 목적)	초등학생 저학년	31	12.9	19.4	35.5	22.6	6.5	3.2
	초등학생	27	14.8	25.9	33.3	7.4	14.8	3.7

참여활동	지역	사례수	참가비용 필요없음	5천원 미만	5천원 이상~1만원 미만	1만원 이상~2만원 미만	2만원 이상~3만원 미만	3만원 이상
	고학년							
	중학생	37	24.3	5.4	35.1	16.2	13.5	5.4
	고등학생	54	16.7	11.1	22.2	22.2	18.5	9.3
20) 예술체험활동(연극, 영화, 뮤지컬, 무용, 음악. 댄스 등)	초등학생 저학년	27	3.7	11.1	37.0	29.6	3.7	14.8
	초등학생 고학년	15	33.3	0.0	40.0	13.3	0.0	13.3
	중학생	29	13.8	10.3	20.7	31.0	13.8	10.3
	고등학생	30	13.3	13.3	30.0	30.0	10.0	3.3
35) 자기(인성)개발활동(인성, 심리, 정서안정 활동)	초등학생 저학년	18	16.7	11.1	44.4	27.8	0.0	0.0
	초등학생 고학년	14	21.4	21.4	7.1	14.3	14.3	21.4
	중학생	19	21.1	10.5	10.5	26.3	10.5	21.1
	고등학생	27	25.9	11.1	33.3	22.2	7.4	0.0
28) 진로직업탐색활동(학과탐방, 진로검사 등 진로나 선호 직업 확인)	초등학생 저학년	7	0.0	14.3	42.9	14.3	14.3	14.3
	초등학생 고학년	12	25.0	16.7	33.3	8.3	16.7	0.0
	중학생	28	17.9	7.1	28.6	35.7	10.7	0.0
	고등학생	28	17.9	10.7	25.0	35.7	7.1	3.6
12) 국제교류활동(다른 나라와의 인적, 물적, 문화적, 사상적 교류)	초등학생 저학년	16	12.5	0.0	43.8	12.5	18.8	12.5
	초등학생 고학년	6	16.7	0.0	33.3	0.0	33.3	16.7
	중학생	24	12.5	8.3	16.7	16.7	16.7	29.2
	고등학생	27	0.0	7.4	18.5	22.2	29.6	22.2
27) 자기이해활동(리더십, 의사소통증진훈련과 같이 자기이해)	초등학생 저학년	10	30.0	10.0	30.0	10.0	10.0	10.0
	초등학생 고학년	13	15.4	30.8	23.1	7.7	7.7	15.4
	중학생	18	16.7	5.6	27.8	27.8	16.7	5.6
	고등학생	25	32.0	0.0	32.0	24.0	12.0	0.0
6) 성교육활동(성(性)에 관한 올바른 지식과 행동지침)	초등학생 저학년	15	46.7	20.0	13.3	20.0	0.0	0.0
	초등학생 고학년	16	18.8	12.5	37.5	31.3	0.0	0.0
	중학생	20	30.0	10.0	20.0	30.0	5.0	5.0
	고등학생	16	37.5	12.5	25.0	12.5	6.3	6.3

참여활동	지역	사례수	참가비용 필요없음	5천원 미만	5천원 이상~1만원 미만	1만원 이상~2만원 미만	2만원 이상~3만원 미만	3만원 이상
29) 직업체험활동(현장이나 체험센터 등을 방문 후 직업 경험)	초등학생 저학년	9	22.2	0.0	44.4	22.2	0.0	11.1
	초등학생 고학년	11	27.3	0.0	27.3	27.3	9.1	9.1
	중학생	16	6.3	6.3	43.8	37.5	6.3	0.0
	고등학생	28	10.7	0.0	32.1	42.9	3.6	10.7
7) 기술공학활동(모형, 로봇, 각종 기계의 원리와 실제)	초등학생 저학년	20	10.0	10.0	40.0	15.0	15.0	10.0
	초등학생 고학년	12	8.3	0.0	16.7	50.0	16.7	8.3
	중학생	12	8.3	16.7	25.0	25.0	16.7	8.3
	고등학생	12	0.0	0.0	33.3	25.0	16.7	25.0
5) 생활안전활동(응급처치요령, 재난대비 등 위험으로부터 자신을 보호)	초등학생 저학년	6	16.7	33.3	16.7	33.3	0.0	0.0
	초등학생 고학년	13	15.4	15.4	46.2	7.7	7.7	7.7
	중학생	16	12.5	12.5	50.0	25.0	0.0	0.0
	고등학생	20	25.0	25.0	40.0	5.0	0.0	5.0
4) 정신건강활동(자살예방이나 스트레스관리 등 심리적 기능)	초등학생 저학년	4	50.0	0.0	25.0	25.0	0.0	0.0
	초등학생 고학년	7	28.6	14.3	28.6	28.6	0.0	0.0
	중학생	20	40.0	5.0	20.0	15.0	15.0	5.0
	고등학생	21	28.6	9.5	23.8	23.8	9.5	4.8
11) 정보통신활동(인터넷이나 스마트폰 등 정보수집 및 활동)	초등학생 저학년	8	25.0	25.0	25.0	25.0	0.0	0.0
	초등학생 고학년	7	14.3	14.3	14.3	14.3	28.6	14.3
	중학생	15	26.7	20.0	20.0	26.7	6.7	0.0
	고등학생	16	12.5	12.5	37.5	25.0	6.3	6.3
3) 중독예방활동(흡연, 음주, 약물 등이나 게임, 스마트폰 중독 등 예방/치료)	초등학생 저학년	2	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	초등학생 고학년	5	40.0	40.0	20.0	0.0	0.0	0.0
	중학생	18	44.4	5.6	16.7	16.7	16.7	0.0
	고등학생	19	47.4	10.5	15.8	15.8	10.5	0.0
3) 중독예방활동(흡연, 음주, 약물 등이나 게임, 스마트폰 중독 등 예방/치료)	초등학생 저학년	2	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	초등학생	5	40.0	40.0	20.0	0.0	0.0	0.0

참여활동	지역	사례수	참가비용 필요없음	5천원 미만	5천원 이상~1만원 미만	1만원 이상~2만원 미만	2만원 이상~3만원 미만	3만원 이상
	고학년							
	중학생	18	44.4	5.6	16.7	16.7	16.7	0.0
	고등학생	19	47.4	10.5	15.8	15.8	10.5	0.0
23) 일손돕기활동(아동복지나 노인복지시설 등 방문, 봉사)	초등학생 저학년	7	71.4	0.0	0.0	28.6	0.0	0.0
	초등학생 고학년	10	70.0	10.0	20.0	0.0	0.0	0.0
	중학생	8	62.5	12.5	12.5	12.5	0.0	0.0
	고등학생	14	42.9	7.1	21.4	14.3	14.3	0.0
8) 우주과학활동(우주공간에서 발생하는 물리적 현상 탐구)	초등학생 저학년	11	9.1	18.2	27.3	27.3	0.0	18.2
	초등학생 고학년	11	9.1	9.1	36.4	18.2	18.2	9.1
	중학생	7	0.0	0.0	28.6	57.1	14.3	0.0
	고등학생	7	14.3	0.0	14.3	14.3	42.9	14.3
9) 생명과학활동(세포증식·운동·유전·진화·조절 등 생명현상이나 생물탐구)	초등학생 저학년	10	0.0	0.0	40.0	20.0	20.0	20.0
	초등학생 고학년	4	25.0	0.0	25.0	25.0	0.0	25.0
	중학생	14	14.3	0.0	35.7	35.7	14.3	0.0
	고등학생	8	12.5	0.0	25.0	0.0	37.5	25.0
17) 야영활동(캠핑과 같이 자연환경 속에서 숙식)	초등학생 저학년	9	11.1	0.0	11.1	22.2	33.3	22.2
	초등학생 고학년	12	0.0	8.3	16.7	0.0	25.0	50.0
	중학생	5	0.0	20.0	0.0	0.0	20.0	60.0
	고등학생	5	0.0	20.0	20.0	0.0	40.0	20.0

6) 청소년 활동 선호장소·선호기관

청소년활동 선호장소는 청소년 연령대별로 차이가 없는 것으로 나타나고 있다. 다만, 선호기관에서 초등학교 저학년의 경우, 타 연령대보다 공공기관 및 관공서의 선호도가 비교적 높은 것으로 나타나고 있으며, 고등학생의 경우, 청소년기관의 선소도가 가장 높은 것으로 나타나고 있다.

[표 4-24] 청소년 연령대별 청소년 활동 선호장소(중복응답)

(단위: 명, %)

	초등학생 저학년	초등학생 고학년	중학생	고등학생
사례수	93	98	144	165
실외	53.8	53.1	47.2	52.1
실내	38.7	38.8	40.3	33.3
비대면	7.5	8.2	12.5	14.5

[표 4-25] 청소년 연령대별 청소년 활동 선호기관(중복응답)

(단위: 명, %)

	초등학생 저학년	초등학생 고학년	중학생	고등학생
사례수	-93	-98	-144	-165
학교	43	43.9	50	32.1
청소년기관 (청소년수련관/ 문화의집/ 수련원 등)	24.7	28.6	28.5	34.5
공공기관 및 관공서	29	24.5	18.8	26.1
지역사회 내 봉사단체	2.2	3.1	2.8	7.3
기타	1.1	0	0	0

4. 설문분석 결과_개선사항

1) 청소년 활동 활성화 개선요구사항의 거주지별 분석 결과

보호자들이 청소년 활동 강화를 위하여 개선할 점으로 제시한 사항은 거주지별로 큰 차이를 보이지는 않는 것으로 나타났다. 다만, 덕양구와 일산서구는 정보접근 편의성 > 프로그램 선택지 다양화 순으로 나타났으나, 일산동구는 정보접근 편의성 > 프로그램 운영에 전문가 참여 증대로 조사되었다.

[표 4-26] 거주지별 청소년 활동 개선방안(중복응답)

(단위: 명, %)

구분	덕양구	일산동구	일산서구
사례수	202	145	153
청소년활동에 대한 정보를 더 쉽게 얻을 수 있어야 한다	23.8	25.5	24.2
청소년 활동 프로그램의 내용과 관련 전문가가 운영하는 프로그램이 더 많아져야 한다	14.9	17.9	16.3
청소년활동 프로그램이 더 많아서 선택지가 많아져야 한다	15.8	16.6	16.3
청소년 활동 시간이 더 확보되어야 한다	14.4	11.7	15
청소년 활동 프로그램 내용 구성이 좀 더 재미있어야 한다	9.9	9	9.2
청소년활동 프로그램을 선택할때/ 청소년의 의사가 좀 더 많이 반영되어야 한다	8.9	11	5.9
청소년 활동 프로그램이 안전하게 운영되어야 한다	7.9	5.5	10.5
청소년 활동 참가비용지원이 필요하다	3.5	2.1	2
기타	1	0.7	0.7

청소년 활동 강화를 위하여 개선할 점을 개방형으로 질문하였다. 그 결과, ① 프로그램 개선 필요성을 제기하였다. 이는 일산서구와 덕양구의 학부모들의 의견이 보다 많았다. 주된 의견은 프로그램의 전문성, 강사의 전문성에 대한 요구이다.

② 보다 적극적인 홍보 필요성을 제기하였는데, 덕양구의 학부모들의 의견이 보다 많았다. 주된 의견은 홍보매체의 다양화, 홍보대상자의 다양화 등이었다.

③ 접근성 개선 필요성을 제기하였다. 이러한 설문은 덕양구의 학부모들의 의견이 대다수였다. 주된의견은 보다 많은 청소년이 참여할 수 있도록 접근용이성을 강화해야한다는 의견이다. 그 중 시설의 확충이 있었으며, 소외된 청소년들에 대한 배려 등이 제시되었다.

④ 기타 의견으로 투명성, 불량청소년, 성인지교육에 대한 불만, 부모들과 함께 참여 의견도 있었다.

[표 4-27] 거주지별 청소년 활동 개선방안-개방형(중복응답)

(단위: 명)

구분		덕양구	일산 동구	일산 서구	계
프로그램 개선 필요성	프로그램이 재미있었으면 한다	0	0	1	1
	프로그램 내에서 소통이 잘 이루어졌으면 한다	0	0	1	1
	프로그램이 유익했으면 한다	2	2	1	5
	활동이 안전했으면 한다	3	1	1	5
	코로나19 상황에 맞는 프로그램이 많았으면 한다	0	0	1	1
	프로그램이 비대면으로 활성화되었으면 한다	0	0	1	1
	비대면 프로그램이 많아졌으면 한다	0	0	1	1
	활동이 실질적이었으면 한다	0	0	1	1
	활동이 개별적이었으면 한다	0	1	0	1
	학교 정규수업과 연계할 수 있었으면 한다	0	1	2	3
	방과 후 활동이 있었으면 한다	1	0	0	1
	같은 프로그램의 회기를 늘렸으면 한다	0	1	1	2
	입시 끝나고 텀이 생겼을때 활용할 수 있는 프로그램이 있었으면 한다	0	1	0	1
	프로그램 모집 인원이 많았으면 한다	3	0	0	3
	프로그램이 전문적이었으면 한다	2	0	1	3
	프로그램이 퀄리티가 높았으면 한다	2	1	2	5
	강사가 전문적이었으면 한다	1	0	2	3
	전문가가 운영하는 프로그램이었으면 한다	0	1	0	1
	지속적으로 전문가의 지도 하에 진행되었으면 한다	1	2	0	3
	커리큘럼이 전문적이었으면 한다	1	0	0	1
	커리큘럼이 다양했으면 한다	0	1	0	1
	프로그램이 다양했으면 한다	10	5	10	25
	활동이 다양했으면 한다	1	0	2	3
	프로그램 시간이 다양했으면 한다	0	1	1	2
	진로체험 프로그램이 있었으면 한다	0	1	0	1
	소계	27	19	29	75
홍보 강화 필요성	홍보가 필요하다	15	7	8	30
	홍보가 다양했으면 한다	1	1	1	3
	홍보가 적극적이었으면 한다	5	2	1	8
	다양한 매체를 통한 홍보가 필요하다	1	0	0	1
	청소년들에게 직접적인 홍보가 필요하다	1	1	0	2
	청소년들에게 적극적인 홍보가 필요하다	0	1	0	1
	학부모에게 홍보를 강화했으면 한다	2	0	0	2
	각 학교에 홍보를 많이 했으면 한다	1	0	2	3
	프로그램 홍보가 필요하다	0	0	3	3
	어떤 활동이 언제 있는지 쉽게 찾을 수 있어야 한다	0	0	1	1

구분		덕양구	일산 동구	일산 서구	계
	청소년활동에 대한 홍보가 필요하다	1	1	1	3
	청소년활동에 대한 구체적인 홍보가 필요하다	0	0	1	1
	청소년재단 관련 홍보가 필요하다	0	1	1	2
	지역사회 활동 홍보가 필요하다	2	0	0	2
	학교에서 e알리미를 통해 참여 가능한 청소년 활동을 알 수 있게 공지했으면 한다	0	1	0	1
	정보 제공이 필요하다	1	1	0	2
	정보가 다양했으면 한다	1	2	0	3
	소계	31	18	19	68
접근성 개선 필요성	교과목에 필수로 정해졌으면 한다	1	0	0	1
	비용 지원이 필요하다	0	0	1	1
	교통비를 지원했으면 한다	1	0	0	1
	많은 청소년들이 참여할 수 있는 분위기를 조성시켜야 한다	0	0	1	1
	다양한 계층의 청소년들이 참여할 수 있어야 한다	1	0	0	1
	소외되는 청소년이 없이 공평하게 적용되어야 한다	1	0	0	1
	건전한 청소년기를 보낼 수 있도록 영향력있는 활동을 기대한다	1	0	1	2
	접근성이 용이했으면 한다	5	1	1	7
	셔틀버스/차량 운행을 해줬으면 한다	1	0	0	1
	청소년의 선택의 폭이 넓었으면 한다	0	1	0	1
	청소년활동을 통합 조회할 수 있는 사이트가 있었으면 한다	0	1	0	1
	청소년을 위한 어플리케이션을 통해 신청과 이용이 편리했으면 한다	1	0	0	1
	시설이 부족하다	1	0	0	1
	다양한 활동을 위한 시설 사용이 용이했으면 한다	0	0	1	1
	청소년수련관을 세워줬으면 한다	1	1	0	2
	지역별로 센터가 있었으면 한다	1	0	0	1
	신도시에 공간을 마련해줬으면 한다	1	0	0	1
	소계	16	4	5	25
기타	투명성이 확보되어야 한다	1	0	0	1
	다양성이 필요하다	0	0	1	1
	불량 청소년이 많다고 들어 공공기관 시설을 기피하게 된다	0	0	1	1
	불량청소년의 개도활동이 필요하다	0	0	1	1
	성인지 교육은 안했으면 한다	0	0	1	1
	부모님이 함께 참여할 수 있었으면 한다	0	1	0	1
	소계	1	1	4	6
전체		75	42	57	174

2) 청소년 활동 활성화 개선요구 사항의 자녀 연령대별 분석 결과

보호자들이 청소년 활동 강화를 위하여 개선할 점으로 제시한 사항은 자녀 연령에 라 다소 차이가 나타났다.

초등 저학년은 정보접근 편리성 > 전문가 운영 프로그램 증대/ 청소년 활동 시간 확보, 초등 고학년은 정보접근 편리성 > 프로그램 선택지 다양화, 중학생은 정보접근편리성/ 프로그램 선택지 다양화 . 전문가 운영 프로그램 증대, 고등학생은 정보접근 편리성 > 전문가 운영 프로그램 증대 순으로 조사되었다.

[표 4-28] 청소년 연령대별 청소년 활동 개선방안(중복응답)

(단위: 명, %)

구분	초등학생 저학년	초등학생 고학년	중학생	고등학생
사례수	93	98	144	165
청소년활동에 대한 정보를 더 쉽게 얻을 수 있어야 한다	28	30.6	19.4	23
청소년 활동 프로그램의 내용과 관련 전문가가 운영하는 프로그램이 더 많아져야 한다	15.1	11.2	16	20
청소년활동 프로그램이 더 많아서 선택지가 많아져야 한다	12.9	17.3	19.4	14.5
청소년 활동 시간이 더 확보되어야 한다	15.1	13.3	13.2	13.9
청소년 활동 프로그램 내용 구성이 좀 더 재미있어야 한다	8.6	10.2	14.6	4.8
청소년활동 프로그램을 선택할때/ 청소년의 의사가 좀 더 많이 반영되어야 한다	8.6	4.1	10.4	9.7
청소년 활동 프로그램이 안전하게 운영되어야 한다	8.6	8.2	5.6	9.7
청소년 활동 참가비용지원이 필요하다	3.2	5.1	0.7	2.4
기타	0	0	0.7	1.8

청소년 활동 강화를 위하여 개선할 점을 개방형으로 질문하였다. 그 결과, 첫째, 프로그램 개선 필요성을 제기하였다. 이는 중·고등학생의 학부모들의 의견이 보다 많았다.

둘째, 보다 적극적인 홍보 필요성을 제기하였는데, 초등학교 저학년, 고등학교 학부모들의 의견이 보다 많았다.

셋째, 접근성 개선 필요성을 제기하였다. 이는 초등학교 고학년 학부모들의 의견이 대다수였다.

넷째, 기타로 6건의 다양한 의견이 있었다.

[표 4-29] 연령대별 청소년 활동 개선방안-개방형(중복응답)

(단위: 명)

구분		초등 저학년	초등 고학년	중학생	고등 학생	계
프로그램 개선 필요성	프로그램이 재미있었으면 한다	0	1	0	0	1
	프로그램 내에서 소통이 잘 이루어졌으면 한다	0	0	0	1	1
	프로그램이 유익했으면 한다	0	0	4	1	5
	활동이 안전했으면 한다	1	1	0	3	5
	코로나19 상황에 맞는 프로그램이 많았으면 한다	1	0	0	0	1
	프로그램이 비대면으로 활성화되었으면 한다	0	0	1	0	1
	비대면 프로그램이 많아졌으면 한다	1	0	0	0	1
	활동이 실질적이었으면 한다	0	1	0	0	1
	활동이 개별적이었으면 한다	0	0	0	1	1
	학교 정규수업과 연계할 수 있었으면 한다	0	0	2	1	3
	방과 후 활동이 있었으면 한다	1	0	0	0	1
	같은 프로그램의 회기를 늘렸으면 한다	1	0	0	1	2
	입시 끝나고 텀이 생겼을때 활용할 수 있는 프로그램이 있었으면 한다	0	0	0	1	1
	프로그램 모집 인원이 많았으면 한다	0	1	1	1	3
	프로그램이 전문적이었으면 한다	1	0	1	1	3
	프로그램이 퀄리티가 높았으면 한다	0	1	2	2	5
	강사가 전문적이었으면 한다	0	0	1	2	3
	전문가가 운영하는 프로그램이었으면 한다	0	0	1	0	1
	지속적으로 전문가의 지도 하에 진행되었으면 한다	1	0	0	2	3
	커리큘럼이 전문적이었으면 한다	0	0	0	1	1
	커리큘럼이 다양했으면 한다	1	0	0	0	1
	프로그램이 다양했으면 한다	4	4	10	7	25
	활동이 다양했으면 한다	0	1	1	1	3
	프로그램 시간이 다양했으면 한다	0	1	1	0	2
	진로체험 프로그램이 있었으면 한다	0	0	1	0	1
	소계	12	11	26	26	75
홍보강화	홍보가 필요하다	9	7	4	10	30
	홍보가 다양했으면 한다	0	0	1	2	3
	홍보가 적극적이었으면 한다	4	0	3	1	8
	다양한 매체를 통한 홍보가 필요하다	1	0	0	0	1
	청소년들에게 직접적인 홍보가 필요하다	1	0	1	0	2

구분		초등 저학년	초등 고학년	중학생	고등 학생	계
필요성	청소년들에게 적극적인 홍보가 필요하다	0	0	0	1	1
	학부모에게 홍보를 강화했으면 한다	0	1	1	0	2
	각 학교에 홍보를 많이 했으면 한다	1	0	1	1	3
	프로그램 홍보가 필요하다	0	2	0	1	3
	어떤 활동이 언제 있는지 쉽게 찾을 수 있어야 한다	0	0	0	1	1
홍보강화 필요성	청소년활동에 대한 홍보가 필요하다	0	0	2	1	3
	청소년활동에 대한 구체적인 홍보가 필요하다	0	0	0	1	1
	청소년재단 관련 홍보가 필요하다	0	1	0	1	2
	지역사회 활동 홍보가 필요하다	0	0	0	2	2
	학교에서 e알리미를 통해 참여 가능한 청소년 활동을 알 수 있게 공지했으면 한다	0	0	1	0	1
	정보 제공이 필요하다	1	0	1	0	2
	정보가 다양했으면 한다	1	0	0	2	3
	소계	18	11	15	24	68
접근성 개선 필요성	교과목에 필수로 정해졌으면 한다	0	0	0	1	1
	비용 지원이 필요하다	0	1	0	0	1
	교통비를 지원했으면 한다	0	1	0	0	1
	많은 청소년들이 참여할 수 있는 분위기를 조성시켜야 한다	0	1	0	0	1
	다양한 계층의 청소년들이 참여할 수 있어야 한다	0	1	0	0	1
	소외되는 청소년이 없이 공평하게 적용되어야 한다	0	0	1	0	1
	건전한 청소년기를 보낼 수 있도록 영향력있는 활동을 기대한다	1	0	1	0	2
	접근성이 용이했으면 한다	1	6	0	0	7
	셔틀버스/차량 운행을 해줬으면 한다	0	1	0	0	1
	청소년의 선택의 폭이 넓었으면 한다	0	1	0	0	1
	청소년활동을 통합 조회할 수 있는 사이트가 있었으면 한다	1	0	0	0	1
	청소년을 위한 어플리케이션을 통해 신청과 이용이 편리했으면 한다	1	0	0	0	1
	시설이 부족하다	0	0	1	0	1
	다양한 활동을 위한 시설 사용이 용이했으면 한다	0	0	0	1	1
	청소년수련관을 세워줬으면 한다	0	0	1	1	2
	지역별로 센터가 있었으면 한다	0	0	1	0	1
	신도시에 공간을 마련해줬으면 한다	0	1	0	0	1
	소계	4	13	5	3	25
기타	투명성이 확보되어야 한다	1	0	0	0	1

구분		초등 저학년	초등 고학년	중학생	고등 학생	계
	다양성이 필요하다	0	0	0	1	1
	불량 청소년이 많다고 들어 공공기관 시설을 기피하게 된다	0	0	1	0	1
	불량청소년의 개도활동이 필요하다	0	0	1	0	1
	성인지 교육은 안했으면 한다	0	0	0	1	1
	부모님이 함께 참여할 수 있었으면 한다	1	0	0	0	1
	소계	2	0	2	2	6
전체		36	35	48	55	174

제 5 장
결론 및 정책적 제언

제1절 역량 중심 청소년 활동 활성화 주요 이슈 및 방향성

제2절 역량 중심 청소년 활동 및 청소년 활성화 방안

제3절 정책적 제언

제1절 역량 중심 청소년 활동 활성화 주요 이슈 및 방향성

1. 역량중심 청소년 활동의 주요이슈

1) 핵심역량 모델링

최근의 역량의 경향은 청소년의 성공적인 삶을 위해서 사회의 변화 방향에 따라 적응하거나 변화를 주도하는데 필요한 역량을 도출하여 역량 사전을 구축하는 노력을 수행하고 있다. 따라서 고양시 청소년활동의 역량모델링을 위하여 연역적 접근과 귀납적 접근의 병행 그리고 과거 성공을 이끈 역량에 대한 조사·분석과 미래에 요구되는 역량의 개발이 중요하다.

청소년 활동의 역량모델링이란? 사회에서의 역할에 탁월한 성과를 달성하는 데 필요한 역량을 추출하는 역량 모델링이 필요하다.

Carroll & Crackin(1998)에 따르면 효과적으로 정의된 역량은 다음과 같은 6가지 특성을 지닌다고 정의하였다.

첫째, 역량은 조직의 Vision과 Mission 그리고 전략과 경영목표를 지원하는 성공기준이며, 해당조직의 고객기반을 확대하고 부가가치를 창출하는 데 초점을 맞추기 때문에, 조직의 전략적 방향을 조직구성원의 행동과 연결되게 한다. 즉, 청소년 활동에서는 청소년이 사회에서 요구되는 목표에 지원하는데 성공적인 기준이며, 사회에서 상호연결 기반을 확대하고 부가가치를 창출하는 데 초점을 맞추어야 한다.

둘째, 역량은 해당 조직에서 중요한 가치 및 원리를 지원하는 행동에 대해 명료하게 표현하고 조직구성원들이 행동을 실천할 수 있도록 하여야 한다. 즉, 청소년 활동에서는 사회에 중요한 가치 및 원리를 지원하는데 행동과 명확하게 연결되어 청소년이 행동을 실천할 수 있도록 설정되어야 한다.

셋째, 역량은 직능이나 조직의 경계를 초월하여 조직에서 공유하고 있는 탁월성에 대한 기준을 제공한다. 즉, 청소년 활동에서 역량은 청소년 활동에만 머물지 않고 사회에

서 공유되는 탁월성에 대한 기준을 제공하여야 한다.

넷째, 역량은 수행에 대한 지속적인 피드백을 제공하며 또한 육성·개발을 위한 기초자료를 제공한다. 따라서 청소년 활동에서 역량에 대한 지속적인 피드백을 제공하고, 청소년 역량의 육성·개발을 위한 기초자료를 제공하여야 한다.

다섯째, 역량은 최근 필요성이 부각되거나, 반대로 중요성이 떨어지고 있는 기능을 파악함으로써, 조직의 변화를 능동적으로 지원할 수 있어야 한다. 즉, 청소년 활동에서는 사회에서 필요성이 부각되는 미래 진로나 중요성이 하락하는 진로를 규명하여 청소년의 능동적 변화를 지원할 수 있어야 한다.

여섯째, 조직 내에서 지속적으로 학습하는 학습조직의 문화를 가속하고 정착될 수 있도록 하여야 한다. 즉, 청소년 활동에서는 청소년재단 내에 지속적으로 역량에 대하여 학습하는 학습조직 문화를 확산시키며 정착될 수 있도록 하여야 한다.

하지만, 고양시 청소년재단의 역량은 한국청소년활동진흥원이 제시한 청소년 활동 핵심역량을 그대로 사용하고 있다. 이는 고양시 청소년 활동에 타당한 핵심역량이라고 할 수 없다.[1)]

따라서 향후 사회변화를 지속적으로 모니터링하고, 고양시 청소년 활동에서 요구하는 청소년 및 학부모들의 요구를 반영하는 보다 바람직한 역량 모델링이 필요하다.

청소년 활동 역량 모델링에 적용할 개발 단계는 다음과 같다.

[표 5-1] 청소년 활동 역량모델링 개발단계

단계	정의	내용
1단계	수행 효과성의 준거 (성과의 확인)	• 객관적 자료 • 사회 다양한 분야의 추천과 평가 • 학부모 등의 평가
2단계	준거(criteria)·평가집단	• 탁월한 집단 • 평균집단
3단계	자료수집	• 행동사건면접(BEI)

1) 전문가 회의 결과 "한국청소년활동진흥원이 제시한 핵심역량의 경우, 그 타당성에 있어서 문제점이 있다"라는 의견이 제시되었다.

단계	정의	내용
		• 패널 활용 • 설문조사 • 전문가시스템, D/B • 직접관찰
4단계	활동과업·활동역량모델 개발	• 수행하여야 할 활동 요소 • 탁월한 활동가들의 특징: 역량모델
5단계	역량모델의 검증 (제2준거집단)	• 행동사건 면접 • 시험 • 평가센터
6단계	역량모델의 적용	• 면접 • 교육·개발 • 성과평가 • 훈련, 프로그램 평가

<출처> Spencer & Spencer(1993); 이홍민(2014, 63) 참조 변형.

2) 핵심역량 중심의 활동계획 문제

청소년 활동의 계획은 명확한 역량의 매칭이 필요한 상황이다.

사전·사후 역량진단 결과, 다음과 같은 문제점을 도출할 수 있다.

첫째, 사전·사후 역량진단 결과와 청소년 활동 프로그램 기획할 때 목표로 했던 핵심역량 간의 차이가 발생하고 있는 것으로 나타났다.

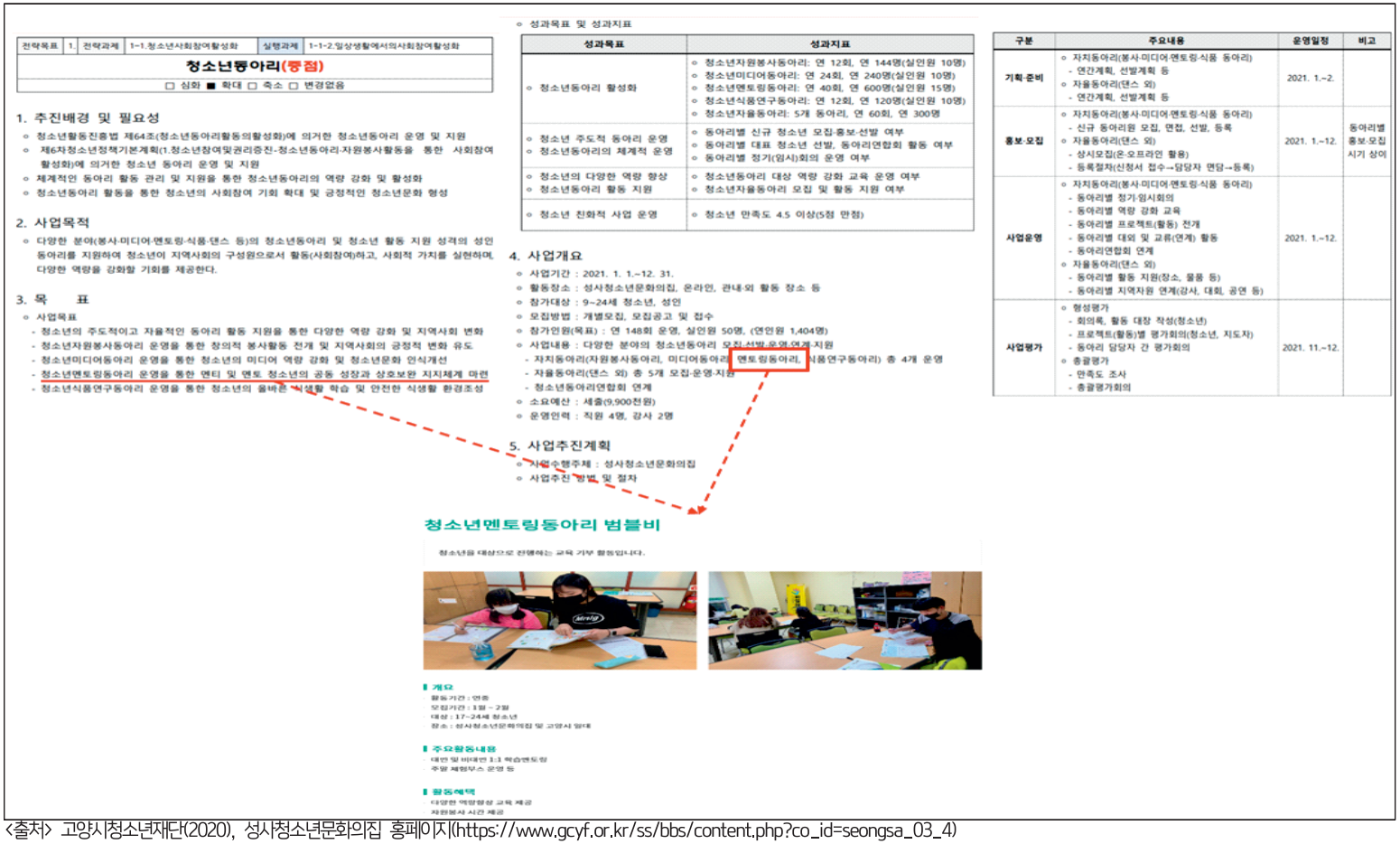
그 결과, 청소년 활동에 참여하는 청소년들이 인식하는 핵심역량의 변화와 지도사가 목표로 했던 역량의 차이는 청소년 활동 프로그램 기획에서 청소년 활동 프로그램과 핵심역량과의 매칭의 타당성이 낮은 것으로 보인다.

[그림 5-1]은 고양시 청소년재단의 2021년 사업계획서 내의 멘토링 계획서와 홈페이지에 서술된 멘토링 활동 설명페이지이다. 반면, [그림 5-2]는 관련 계획서나 설명자료에서 핵심역량과 관련된 내용은 서술되어 있지 않다. 반면, 한국청소년활동진흥원(2020)의 「청소년 역량기반 가이드북」에 제시된 프로그램 개요서와 활동 지도(안)를 살펴보면, 명확한 역량을 제시하도록 되어있다.

지도사 심층 면접에서는 프로그램 관련 내용 및 목표하는 핵심역량을 프로그램 시작 전 사전 모임에서 상세히 설명하고 있다고 이야기하고 있다. 반면, 참여 청소년 심층 면접에서는 사전에 핵심역량에 대하여 인지 못 하고 있었으며, 설문시에 비로소 인지했다

고 응답하고 있다. 이는 사전에 프로그램 참여 전 홈페이지나 설명자료에 공개되어 있지 않은 것이 문제라고 할 수 있다.

[그림 5-1] 사업계획서 및 멘토링 동아리 설명자료(예시)



전략목표	1.	전략과제	1-1.청소년사회참여활성화	실행과제	1-1-2.일상생활에서의사회참여활성화

청소년동아리(중점)

□ 심화 ■ 확대 □ 축소 □ 변경없음

1. 추진배경 및 필요성

- 청소년활동진흥법 제64조(청소년동아리활동의활성화)에 의거한 청소년동아리 운영 및 지원
- 제6차청소년정책기본계획(1.청소년참여및권리증진-청소년동아리·자원봉사활동을 통한 사회참여 활성화)에 의거한 청소년 동아리 운영 및 지원
- 체계적인 동아리 활동 관리 및 지원을 통한 청소년동아리의 역량 강화 및 활성화
- 청소년동아리 활동을 통한 청소년의 사회참여 기회 확대 및 긍정적인 청소년문화 형성

2. 사업목적

- 다양한 분야(봉사·미디어·멘토링·식품·댄스 등)의 청소년동아리 및 청소년 활동 지원 성격의 성인 동아리를 지원하여 청소년이 지역사회의 구성원으로서 활동(사회참여)하고, 사회적 가치를 실현하며, 다양한 역량을 강화할 기회를 제공한다.

3. 목 표

- 사업목표
  - 청소년의 주도적이고 자율적인 동아리 활동 지원을 통한 다양한 역량 강화 및 지역사회 변화
  - 청소년자원봉사동아리 운영을 통한 창의적 봉사활동 전개 및 지역사회의 긍정적 변화 유도
  - 청소년미디어동아리 운영을 통한 청소년의 미디어 역량 강화 및 청소년문화 인식개선
  - 청소년멘토링동아리 운영을 통한 멘티 및 멘토 청소년의 공동 성장과 상호보완 지지체계 마련
  - 청소년식품연구동아리 운영을 통한 청소년의 올바른 식생활 학습 및 안전한 식생활 환경조성

- 성과목표 및 성과지표

성과목표	성과지표
◦ 청소년동아리 활성화	◦ 청소년자원봉사동아리: 연 12회, 연 144명(실인원 10명) ◦ 청소년미디어동아리: 연 24회, 연 240명(실인원 10명) ◦ 청소년멘토링동아리: 연 40회, 연 600명(실인원 15명) ◦ 청소년식품연구동아리: 연 12회, 연 120명(실인원 10명) ◦ 청소년자율동아리: 5개 동아리, 연 60회, 연 300명
◦ 청소년 주도적 동아리 운영 ◦ 청소년동아리의 체계적 운영	◦ 동아리별 신규 청소년 모집·홍보·선발 여부 ◦ 동아리별 대표 청소년 선발, 동아리연합회 활동 여부 ◦ 동아리별 정기(임시)회의 운영 여부
◦ 청소년의 다양한 역량 향상 ◦ 청소년동아리 활동 지원	◦ 청소년동아리 대상 역량 강화 교육 운영 여부 ◦ 청소년자율동아리 모집 및 활동 지원 여부
◦ 청소년 친화적 사업 운영	◦ 청소년 만족도 4.5 이상(5점 만점)

4. 사업개요

- 사업기간 : 2021. 1. 1.~12. 31.
- 활동장소 : 성사청소년문화의집, 온라인, 관내·외 활동 장소 등
- 참가대상 : 9~24세 청소년, 성인
- 모집방법 : 개별모집, 모집공고 및 접수
- 참가인원(목표) : 연 148회 운영, 실인원 50명, (연인원 1,404명)
- 사업내용 : 다양한 분야의 청소년동아리 모집·선발·운영·연계·지원
  - 자치동아리(자원봉사동아리, 미디어동아리, 멘토링동아리, 식품연구동아리) 총 4개 운영
  - 자율동아리(댄스 외) 총 5개 모집·운영·지원
  - 청소년동아리연합회 연계
- 소요예산 : 세출(9,900천원)
- 운영인력 : 직원 4명, 강사 2명

5. 사업추진계획

- 사업수행주체 : 성사청소년문화의집
- 사업추진 방법 및 절차

구분	주요내용	운영일정	비고
기획·준비	◦ 자치동아리(봉사·미디어·멘토링·식품 동아리) - 연간계획, 선발계획 등 ◦ 자율동아리(댄스 외) - 연간계획, 선발계획 등	2021. 1.~2.	
홍보·모집	◦ 자치동아리(봉사·미디어·멘토링·식품 동아리) - 신규 동아리원 모집, 면접, 선발, 등록 ◦ 자율동아리(댄스 외) - 상시모집(온·오프라인 활용) - 등록절차(신청서 접수→담당자 면담→등록)	2021. 1.~12.	동아리별 홍보·모집 시기 상이
사업운영	◦ 자치동아리(봉사·미디어·멘토링·식품 동아리) - 동아리별 정기·임시회의 - 동아리별 역량 강화 교육 - 동아리별 프로젝트(활동) 전개 - 동아리별 대외 및 교류(연계) 활동 - 동아리연합회 연계 ◦ 자율동아리(댄스 외) - 동아리별 활동 지원(장소, 물품 등) - 동아리별 지역자원 연계(강사, 대회, 공연 등)	2021. 1.~12.	
사업평가	◦ 형성평가 - 회의록, 활동 대장 작성(청소년) - 프로젝트(활동)별 평가회의(청소년, 지도자) - 동아리 담당자 간 평가회의 ◦ 총괄평가 - 만족도 조사 - 총괄평가회의	2021. 11.~12.	

청소년멘토링동아리 범블비

청소년을 대상으로 진행하는 교육 기부 활동입니다.

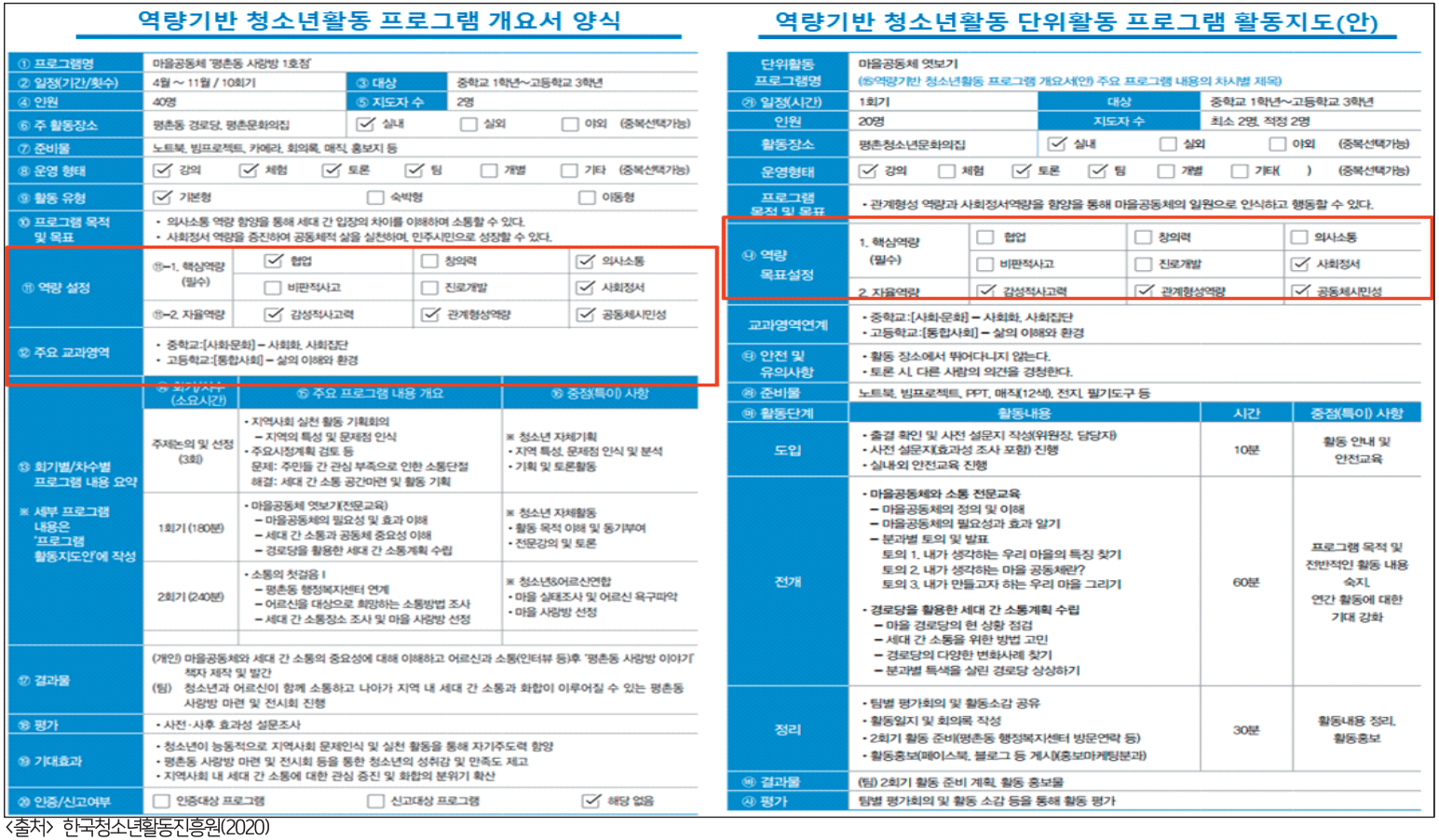
■ 개요
- 활동기간 : 연중
- 모집기간 : 1월 ~ 2월
- 대상 : 17~24세 청소년
- 장소 : 성사청소년문화의집 및 고양시 일대

■ 주요활동내용
- 대면 및 비대면 1:1 학습멘토링
- 주말 체험부스 운영 등

■ 활동혜택
- 다양한 역량향상 교육 제공
- 자원봉사 시간 제공

<출처> 고양시청소년재단(2020), 성사청소년문화의집 홈페이지(https://www.gcyf.or.kr/ss/bbs/content.php?co_id=seongsa_03_4)

[그림 5-2] 청소년 역량기반 가이드북 내 청소년 활동 프로그램 개요 및 활동지도(안)



역량기반 청소년활동 프로그램 개요서 양식

① 프로그램명	마을공동체 '평촌동 사랑방 1호점'			
② 일정(기간/횟수)	4월 ~ 11월 / 10회기	③ 대상	중학교 1학년~고등학교 3학년	
④ 인원	40명	⑤ 지도자 수	2명	
⑥ 주 활동장소	평촌동 경로당, 평촌문화의집	☑ 실내	☐ 실외	☐ 야외 (중복선택가능)
⑦ 준비물	노트북, 빔프로젝트, 카메라, 회의록, 매직, 홍보지 등			
⑧ 운영 형태	☑ 강의 ☑ 체험 ☑ 토론 ☑ 팀 ☐ 개별 ☐ 기타 (중복선택가능)			
⑨ 활동 유형	☑ 기본형 ☐ 숙박형 ☐ 이동형			
⑩ 프로그램 목적 및 목표	• 의사소통 역량 함양을 통해 세대 간 입장의 차이를 이해하며 소통할 수 있다. • 사회정서 역량을 증진하여 공동체적 삶을 실천하며, 민주시민으로 성장할 수 있다.			
⑪ 역량 설정	⑪-1. 핵심역량 (필수)	☑ 협업	☐ 창의력	☑ 의사소통
		☐ 비판적사고	☐ 진로개발	☑ 사회정서
	⑪-2. 자율역량	☑ 감성적사고력	☑ 관계형성역량	☑ 공동체시민성
⑫ 주요 교과영역	• 중학교:[사회문화] – 사회화, 사회집단 • 고등학교:[통합사회] – 삶의 이해와 환경			

⑬ 회기별/차수별 프로그램 내용 요약 ※ 세부 프로그램 내용은 '프로그램 활동지도안'에 작성	⑭ 주제(소요시간)	⑮ 주요 프로그램 내용 개요	⑯ 중점(특이) 사항
	주제논의 및 선정 (3회)	• 지역사회 실천 활동 기획회의 – 지역의 특성 및 문제점 인식 • 주요시정계획 검토 등 문제: 주민들 간 관심 부족으로 인한 소통단절 해결: 세대 간 소통 공간마련 및 활동 기획	※ 청소년 자체기획 • 지역 특성, 문제점 인식 및 분석 • 기획 및 토론활동
	1회기 (180분)	• 마을공동체 엿보기(전문교육) – 마을공동체의 필요성 및 효과 이해 – 세대 간 소통과 공동체 중요성 이해 – 경로당을 활용한 세대 간 소통계획 수립	※ 청소년 자체활동 • 활동 목적 이해 및 동기부여 • 전문강의 및 토론
	2회기 (240분)	• 소통의 첫걸음 I – 평촌동 행정복지센터 연계 – 어르신을 대상으로 확장하는 소통방법 조사 – 세대 간 소통장소 조사 및 마을 사랑방 선정	※ 청소년&어르신연합 • 마을 실태조사 및 어르신 욕구파악 • 마을 사랑방 선정
⑰ 결과물	(개인) 마을공동체와 세대 간 소통의 중요성에 대해 이해하고 어르신과 소통(인터뷰 등)후 '평촌동 사랑방 이야기' 책자 제작 및 발간 (팀) 청소년과 어르신이 함께 소통하고 나아가 지역 내 세대 간 소통과 화합이 이루어질 수 있는 평촌동 사랑방 마련 및 전시회 진행		
⑱ 평가	• 사전·사후 효과성 설문조사		
⑲ 기대효과	• 청소년이 능동적으로 지역사회 문제인식 및 실천 활동을 통해 자기주도력 함양 • 평촌동 사랑방 마련 및 전시회 등을 통한 청소년의 성취감 및 만족도 제고 • 지역사회 내 세대 간 소통에 대한 관심 증진 및 화합의 분위기 확산		
⑳ 인증/신고여부	☐ 인증대상 프로그램	☐ 신고대상 프로그램	☑ 해당 없음	

역량기반 청소년활동 단위활동 프로그램 활동지도(안)

단위활동 프로그램명	마을공동체 엿보기 (⑩역량기반 청소년활동 프로그램 개요서(안) 주요 프로그램 내용의 차시별 제목)			
㉑ 일정(시간)	1회기	대상	중학교 1학년~고등학교 3학년	
인원	20명	지도자 수	최소 2명, 적정 2명	
활동장소	평촌청소년문화의집	☑ 실내	☐ 실외	☐ 야외 (중복선택가능)
운영형태	☑ 강의 ☐ 체험 ☑ 토론 ☑ 팀 ☐ 개별 ☐ 기타( )			(중복선택가능)
프로그램 목적 및 목표	• 관계형성 역량과 사회정서역량을 향상을 통해 마을공동체의 일원으로 인식하고 행동할 수 있다.			
㉒ 역량 목표설정	1. 핵심역량 (필수)	☐ 협업	☐ 창의력	☐ 의사소통
		☐ 비판적사고	☐ 진로개발	☑ 사회정서
	2. 자율역량	☑ 감성적사고력	☑ 관계형성역량	☑ 공동체시민성
교과영역연계	• 중학교:[사회문화] – 사회화, 사회집단 • 고등학교:[통합사회] – 삶의 이해와 환경			
㉓ 안전 및 유의사항	• 활동 장소에서 뛰어다니지 않는다. • 토론 시, 다른 사람의 의견을 경청한다.			
㉔ 준비물	노트북, 빔프로젝트, PPT, 매직(12색), 전지, 필기도구 등			

㉕ 활동단계	활동내용	시간	중점(특이) 사항
도입	• 출결 확인 및 사전 설문지 작성(위원장, 담당자) • 사전 설문지(효과성 조사 포함) 진행 • 실내외 안전교육 진행	10분	활동 안내 및 안전교육
전개	• 마을공동체와 소통 전문교육 – 마을공동체의 정의 및 이해 – 마을공동체의 필요성과 효과 알기 – 분과별 토의 및 발표 토의 1. 내가 생각하는 우리 마을의 특징 찾기 토의 2. 내가 생각하는 마을 공동체란? 토의 3. 내가 만들고자 하는 우리 마을 그리기 • 경로당을 활용한 세대 간 소통계획 수립 – 마을 경로당의 현 상황 점검 – 세대 간 소통을 위한 방법 고민 – 경로당의 다양한 변화사례 찾기 – 분과별 특색을 살린 경로당 상상하기	60분	프로그램 목적 및 전반적인 활동 내용 숙지, 연간 활동에 대한 기대 강화
정리	• 팀별 평가회의 및 활동소감 공유 • 활동일지 및 회의록 작성 • 2회기 활동 준비(평촌동 행정복지센터 방문연락 등) • 활동홍보(페이스북, 블로그 등 게시)(홍보마케팅분과)	30분	활동내용 정리, 활동홍보
㉖ 결과물	(팀) 2회기 활동 준비 계획, 활동 홍보물		
㉗ 평가	팀별 평가회의 및 활동 소감 등을 통해 활동 평가		

<출처> 한국청소년활동진흥원(2020)

3) 청소년 지도사 업무량 등의 문제

청소년 활동 참여 청소년 심층 면접에서 지도사의 적극적인 피드백과 적극적이고 지속적인 문제 개선이 청소년 활동의 핵심역량에 긍정적인 영향을 주는 것으로 나타나고 있다.

하지만, 청소년 지도사들의 심층 면접 결과는 다음과 같은 문제점을 제시하고 있다.

첫째, 청소년 활동 핵심역량에 대한 청소년 지도사들의 인식 부족 문제이다. 6차 청소년정책 기본계획에서 핵심역량에 방향성이 제시되어 있으나, 청소년 지도사 교육이나 보수교육 등에서 핵심역량에 대한 교육이 부족한 실정이다. 특히, 고양시 청소년재단에서 청소년 핵심역량의 적용은 PBL 사업을 위하여 몇몇 구성원을 중심으로 학습조직을 구성하여 습득한 것으로 체계적인 역량 인식이 미흡할 수밖에 없음을 지적하고 있다.

특히, 고양시 청소년 지도사들의 경우, 성과 달성을 목표로 다수의 청소년활동 프로그램을 관리하는 실정이며, 여기에서 오는 업무 과중으로 역량과 청소년 활동의 명확한 매칭이 어려운 실정이다. 무엇보다, 핵심역량 진단 또는 평가 결과를 ·향후 청소년 지도사 성과평가에 적용하는 것에 대한 부담감을 가지고 있었다.

위와 같은 이유로 청소년 지도사들은 청소년활동 핵심역량의 전면적인 도입을 경계하며, 절차적이고 단계적인 도입에 대해 요구를 하고 있다.

2. 청소년 활동 활성화를 위한 주요 이슈

1) 거주지별 청소년 활동 프로그램 필요성

설문분석 결과, 거주지별 청소년 활동유형의 차이가 나타나고 있다. 주로 덕양구의 학부모들은 시설 확충, 프로그램 확충, 홍보활동을 통한 정보제공에 대한 요구가 높은 것으로 나타나고 있다.

일산동구와 일산서구는 대체로 유사한 패턴을 보이고 있으나, 일산서구의 경우 자녀들의 시간 부족과 이에 따라서 학업에 도움이 되는 프로그램이 확충을 요구하고 있는 것으로 판단된다.

[표 5-2] 거주지별 청소년 활동의 수요의 차이

설문문항	덕양구	일산동구	일산서구
청소년활동 참여유형	건강·보건 활동>문화예술 활동>봉사활동	건강·보건 활동>봉사활동>문화예술 활동	문화예술 활동>건강·보건 활동>봉사활동
청소년활동 참여 결정이유	흥미와 재미>자녀 본인에게 도움 정도>프로그램 의도(목적) 흥미와 재미>자녀 본인		자녀 본인에게 도움 정도>흥미와 재미>프로그램 의도(목적)
기대 핵심역량	협업에 가장 큰 기대		사회정서에 가장 큰 기대
핵심역량 기대충족 정도	기대충족 정도 중간	기대충족 정도 높음	기대 충족정도 낮음
청소년 활동 이용하지 않는 이유	재단 활동을 몰랐음>생활 동선 내 청소년시설이 없음>재난 및 청소년 시설 존재를 몰랐음	재단 활동을 몰랐음>자녀의 스케줄상 방문할 시간이 없었음>생활 동선 내 청소년시설이 없음	재단 활동을 몰랐음>자녀의 스케줄상 방문할 시간이 없었음>재난 및 청소년 시설 존재를 몰랐음
청소년 활동 참여를 주저하는 이유	참여를 권하고 싶으나 어떤 내용의 활동이 있는지 몰라서>참여할 시간이 없어서	참여를 권하고 싶으나 어떤 내용의 활동이 있는지 몰라서 ≒ 참여할 시간이 없어서	참여를 권하고 싶으나 어떤 내용의 활동이 있는지 몰라서>참여할 시간이 없어서
비용 지출 용의	국제교류 활동과 생명과학 활동, 야영활동 등에 비교적 많은 비용을 지출할 용의가 있음		
		국제교류 활동과 생명과학 활동에 많은 비용을 지출할 용의가 있음	
	야영활동에 많은 비용을 지출할 용의가 있음		
개선방안	청소년활동 정보 습득 편의성을 높여야함>프로그램의 선택지가 많아져야 함	청소년활동 정보 습득 편의성을 높여야함>청소년 활동 프로그램의 내용과 관련 전문가의 운영 필요	
			프로그램의 선택지가 많아져야 함

2) 연령별 청소년 활동 프로그램 필요성

설문분석 결과, 연령별 청소년 활동유형의 차이가 나타나고 있다. 대체로 초등학교 저학년과 고학년 간 유사성이 보이고 있으며, 고등학생 학부모들은 자녀의 입시에 도움이 되는 방향의 청소년 활동을 요구하고 있다.

[표 5-3] 연령대별 청소년 활동의 수요의 차이

설문문항	초등학생 저학년	초등학생 고학년	중학생	고등학생
청소년 활동참여유형	문화예술 활동>건강·보건 활동>과학정보 활동	건강·보건 활동>문화예술 활동>진로활동과 과학정보 활동	건강·보건 활동>문화예술 활동과 봉사활동	건강·보건 활동과 문화예술 활동>봉사활동
청소년활동 참여 결정이유	흥미와 재미>자녀본인에게 도움 정도			자녀본인에게 도움 정도>흥미와 재미
청소년활동 참여 도움정도	다양한 경험>대인관계향상	다양한 경험>자녀의 스트레스 해소	다양한 경험>대인관계 향상	다양한 경험>대인관계 향상
기대 핵심역량	사회정서>의사소통	협업과 사회정서	사회정서> 의사소통과 협업	의사소통과 협업
핵심역량 기대충족 정도	기대충족 정도 약간 높음	기대충족 정도 중간	기대 충족 정도 매우 낮음	기대 충족 정도 낮음
청소년 활동 참여를 주저하는 이유	참여를 권하고 싶으나 어떤 내용의 활동이 있는지 몰라서>참여를 권하고 싶으나 신청하는 방법을 몰라서		참여를 권하고 싶으나 어떤 내용의 활동이 있는지 몰라서>참여할 시간이 없어서>공부에 방해가 될 것 같아서	참여할 시간이 없어서>참여를 권하고 싶으나 어떤 내용의 활동이 있는지 몰라서>공부에 방해가 될 것 같아서
비용 지출용의	야영활동 등에 비교적 큰 비용을 지출할 용의가 있음	국제교류 활동과 생명과학 활동, 야영활동, 정보통신 활동 등에 비교적 큰 비용을 지출할 용의가 있음	국제교류 활동에 비교적 큰 비용을 지출할 용의가 있음	국제교류 활동과 기계공학 활동에 비교적 큰 비용을 지출할 용의가 있음
청소년 활동 선호기관	학교>공공기관 및 관공서	학교> 청소년활동 기관		청소년활동 기관>학교
개선방안	청소년 활동 정보 습득 편의성을 높여야함> 청소년 활동 시간이 더 확보되어야 함	청소년 활동 정보 습득 편의성을 높여야함> 프로그램의 선택지가 많아져야 함	청소년 활동 정보 습득 편의성을 높여야함 = 프로그램의 선택지가 많아져야 함>청소년활동 프로그램의 내용과 관련 전문가의 운영 필요	청소년 활동 정보 습득 편의성을 높여야함> 청소년활동 프로그램의 내용과 관련 전문가의 운영 필요

위와 같이 거주지별·연령별 맞춤형 청소년 활동을 요구하고 있다. 특히 거주지별로 차이가 비교적 크게 나타나고 있는데, 덕양구와 일산동구/일산서구 간의 차이가 나타나고 있으며, 일산동구보다는 일산서구가 보다 보다 다양한 전문적인 프로그램을 요구하고

있는 것으로 판단된다.

3) 청소년 활동 활성화를 위한 방안

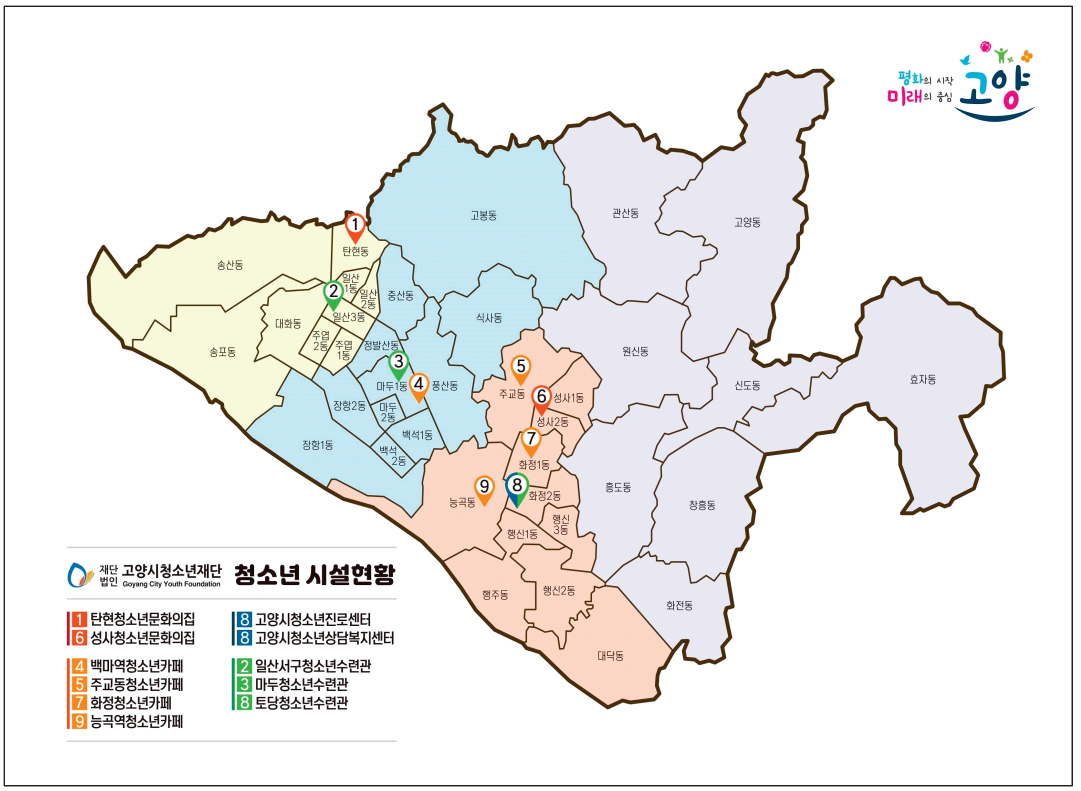
청소년 활동 참여 청소년 대상 설문 결과, 청소년 활동 활성화를 위한 방안은 '청소년 활동에 대한 정보를 더 쉽게 얻을 수 있어야 한다'>'청소년 활동 프로그램 내용구성이 좀 더 재미있어야 한다'>'청소년 활동 프로그램이 더 많아서 선택지가 많아져야 한다' 순으로 조사되었다.

학부모 대상 설문 결과, '청소년 활동에 대한 정보를 더 쉽게 얻을 수 있어야 한다'>'청소년 활동 프로그램의 내용과 관련 전문가가 운영하는 프로그램이 더 많아져야 한다'>'청소년 활동 프로그램이 더 많아서 선택지가 많아져야 한다' 순으로 조사되었다.

청소년과 학부모 모두 청소년 활동 정보에 대한 편의성을 가장 중요한 개선방안으로 제시하였으며, 청소년은 내용구성이 학부모는 내용구성과 더불어 전문성을 갖춘 지도사나 강사가 필요함을 제시하고 있다.

학부모 대상 개방형 설문에서도 가장 많은 요구가 프로그램 개선(프로그램의 전문성과 강사의 전문성)과 적극적인 홍보(홍보 매체의 다양화, 홍보대상자의 다양화)로 나타났다. 이에 더하여 접근성 개선을 요청하고 있는데, 특히 덕양구 학부모들의 요구가 많은 것으로 나타나고 있다. 이는 실제로 청소년재단의 시설 위치를 살펴보아도 그 요구가 타당한 것으로 판단된다. 일산동구와 일산서구의 경우, 도시 기반이 잘 갖추어져 있어 청소년재단 시설에 대한 접근성이 비교적 높았다. 하지만, 덕양구는 지역별 차이가 나타나고 있다. 덕양구 내에서도 상대적으로 도시 기반이 잘 갖추어져 있는 서쪽에 청소년시설들이 치우쳐 분포되어 있다. 반면, 덕양구가 동쪽에는 청소년시설이 거의 없다. 또한, 일산동구도 마찬가지로 북쪽 편에는 청소년시설이 미흡한 실정이다([그림 5-3] 참조). 따라서 지속적인 시설 확충 필요성이 제기된다.

[그림 5-3] 고양시 청소년재단 시설 현황



<출처> 고양시 청소년재단 중장기(2020~2023) 경영계획서, p12.

3. 역량중심 청소년 활동 및 청소년 활동 활성화 방향성 종합

연구 결과를 종합하여 역량중심 청소년 활동 및 청소년 활동 활성화의 주요 이슈는 다음과 같이 정리된다.

첫째, 청소년 지도사의 업무량[2]으로 인하여 프로그램의 역량 중심적 접근이 곤란하다.

---

2) 업무량은 양적 성과 중심의 성과평가로 인하여 여러 프로그램을 동시에 추진할 수밖에 없는 상황을 말한다.

둘째, 역량모델링 및 역량 중심 프로그램 설계 역량의 부족이다. 제6차 청소년정책 기본계획에 포함된 핵심역량 개념에 대하여 인지가 부족하며, 보수교육 등을 통한 교육 훈련도 미흡한 상황에서 PBL을 위한 단편적인 접근에 불과한 상황이다.

셋째, 거주지별·연령대별 맞춤형 청소년 활동 프로그램의 요구와 이에 대한 대응 미흡이다. 고양시는 일산신도시 개발에 따라 급격하게 인구가 증가하였고, 구도심인 덕양구와 일산동·서구 간 도시 기반의 차이가 존재하고, 이에 따라 생활 수준의 차이가 발생한다. 따라서 청소년재단에 대한 요구가 거주지별로 다소 차이가 존재하고 있다. 하지만, 이러한 개별적 요구에 대응하기 어려운 실정이다.

넷째, 고양시 청소년재단은 2016년 11월 설립되어 현재 만 5년을 맞이하고 있다. 반면, 고양시 청소년재단의 인지도는 여전히 미흡한 것으로 나타나고 있다. 따라서 청소년재단 시설에 대한 인식이 미흡한 실정이다.

다섯째, 지역적으로 도시 기반이 잘 갖추어진 3호선과 경의중앙선 라인에 집중적으로 설치되어 있어, 덕양구의 동쪽, 일산동구의 북쪽으로 청소년시설의 확충이 필요한 것으로 나타나고 있다.

제2절 역량 중심 청소년 활동 및 청소년 활성화 방안

1. 개선 방향성에 따른 개선방안

연구 결과를 종합하여 도출된 주요 이슈의 대응 방안은 크게 2개 작게는 5가지로 정리할 수 있다.

먼저 역량 중심 청소년 활동 강화를 위하여 첫 번째, 역량 기반 청소년 활동 기반을 구축할 필요가 있다.

두 번째, 청소년 지도사 역량개발 및 처우개선이 필요하다.

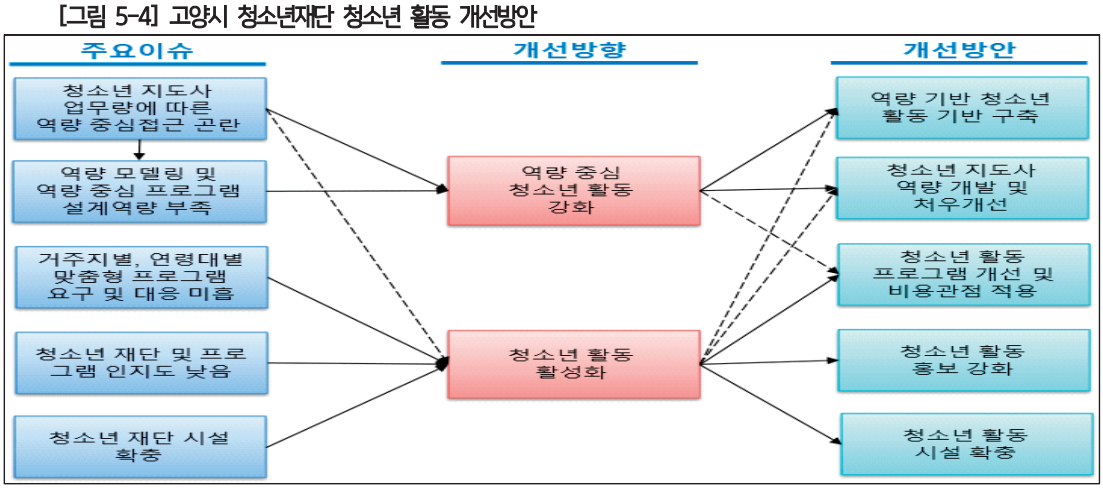
세 번째, 청소년 활동 프로그램 개선이 필요하다.

다음으로 청소년 활동 활성화 방안을 위하여 첫 번째, 청소년 활동 프로그램 개발과 더불어 비용관점을 적용할 필요가 있다.

두 번째, 청소년 활동에 대한 홍보를 강화하여야 할 필요가 있다.

세 번째, 청소년 활동시설 지속적 확충이 필요하다.

[그림 5-4] 고양시 청소년재단 청소년 활동 개선방안



2. 역량중심 청소년 활동을 위한 개선방안

1) 역량기반 청소년활동 기반 구축

고양시 청소년재단에서 역량에 대한 인식이 생기기 시작한 시기는 오래되지 않은 상황으로 참여 청소년과 청소년 지도사에게도 인식이 부족한 실정이다.

청소년 지도사들의 경우, PBL 사업 추진을 위하여 개인적인 접근 또는 개별적 학습조직을 구성하여 학습하였던 상황이다. 이러한 상황에도 불구하고, 재단의 성과를 달성하기 위한 다양한 프로그램의 개설과 운영이 필요하다. 그러므로 핵심역량을 청소년 프로그램에 적용하는데 곤란이 발생한다.

위와 같은 문제를 해결하기 위하여서는 재단에 청소년 지도사들을 교육하고, 핵심역량 중심의 프로그램 설계역량을 강화하기 위하여 역량평가센터[3]를 구축할 필요가 있다.

(1) 역량평가센터 구축

① 역량평가센터의 개념

역량평가센터는 기관이나 연구소 등의 조직과 같은 개념이라기보다는 평가 절차나 평가체계의 개념이다. 미래 혹은 현재 조직구성원의 다양한 역량을 다수의 평가자와 복합적인 평가기법을 활용하여 평가하는 과정이다.

다시 말하면, 역량평가센터는 기관이나 연구소 등의 물리적인 장소 개념이라기보다는 평가 절차나 평가체계의 개념으로 실제 적용하는 영역에서는 평가를 위해 특별히 설계된 물리적 시설을 사용하여 평가센터를 운영하거나 연수시설에서 평가센터를 운영한다. 민간의 경우는 자체적으로 운영하기보다는 평가 전문기관들이 평가센터 프로그램을 운영한다.

청소년재단은 청소년 활동에 참여하는 청소년들이 개인적으로 사회에서 성공적인 삶을 영위하며, 사회구성원으로서 사회에 긍정적인 영향을 미치는 행동을 하여 사회발전

---

3) 역량평가센터의 내용은 이홍민(2014), 「역량평가와 역량개발 피드백을 위한 역량평가센터(Assessment Center)」(서울:(주)중앙경제). 참조하였다.

에 기여할 수 있을 것인가에 대하여 고민하여야 한다. 이러한 고민을 해결하기 위해서 청소년 활동 참여자의 행동과 태도를 사전에 예측하는 것이 가장 좋은 방법이다. 이러한 예측을 가능하게 해주는 가장 타당한 기법의 하나가 평가센터라고 할 수 있다.

다시 말하면, 평가센터는 다수의 훈련된 평가자가 다양한 기법을 바탕으로 피평가자의 행동을 평가하는 평가기법이다. 평가센터에서 모의 상황을 행동을 판단하고 역량에 관한 판단을 통계적인 통합과정이나 평가자 간의 회의를 통하여 종합적으로 통합한다.

② 역량평가센터의 효용성

평가센터는 모의 상황을 활용하여 실제 행동 상황에서 청소년 활동 참여자가 가진 역량을 가장 잘 관찰할 수 있기 때문에 행동과 태도에 예측력이 매우 뛰어나다. 또한, 평가센터는 복합적인 행동을 평가하는 데 유용하다. 따라서 역량이 표출되는 복합적 행동을 판단하는데, 그 효용성을 발휘할 수 있다.

가장 중요한 효용성으로는 피평가자는 역량평가센터 경험으로부터 더 많은 것을 배울 수 있다는 것이다. 역량평가센터에서 피평가자들은 자신의 행동 방식에 관한 통찰을 얻고자 다른 피평가자들이 같은 상황에서 어떻게 대처하는지 관찰할 수 있다. 이러한 효과는 프로그램이 끝날 때 받는 피드백에서도 도움을 얻는다. 특히, 역량평가센터에 피평가자로 참가한 자들은 평가자들이 자신의 역량기반 행동에 대하여 어떻게 평가하는지 배울 수 있다. 이러한 경험에 따라 추후 청소년 활동에 참여하지 않더라도 역량평가센터의 평가 결과를 활용하여 스스로 개선계획을 시작할 수 있다.

③ 역량평가센터에 활용되는 기법

Kudisch(1998)에 의하면 정형화된 평가센터의 형태는 없지만, 일반적으로 활용되는 기법은 In-basket(83%), 가상 코칭 미팅(78%), 리더십 집단 토론(70%), 평가자에 의해 수행된 구조화된 인터뷰(70%), 프리젠테이션(68%)를 활용하였다. 또한 평가센터 대부분은 360도 평가 혹은 다면평가 피드백을 활용하였다. 평가센터는 궁극적인 목적은 인재 개발이며 추가적으로 인재 선발에도 활용된다.

평가센터는 평가대상자들에게 실제 상황과 유사한 시뮬레이션 과제들을 제시하여

이를 수행하게 하고, 훈련받은 평가자들이 이 과제 수행을 관찰하여, 제시된 평가 기준에 따라 요구역량의 수준을 평가하는, 예측력이 매우 높은 역량평가 방법이다. 필요에 따라 인터뷰, 테스트 기법을 포함하기도 한다.

④ 역량평가센터의 역할

평가센터의 8가지 기본요건은 아래와 같다.

첫째, 직무분석이다; 사회에서 성공하는데 요구되는 스킬, 특질, 동기 등 차원 혹은 역량을 확인하여 직무 상황 과제 개발의 기초자료를 제공

둘째, 다수의 평가도구를 구성한다; 테스트, 인터뷰, 설문 및 상황 과제 등 다양한 평가도구를 활용하고 역량 관련 행동을 반복적으로 관찰할 수 있도록 구성

셋째, 상황 과제를 구성한다; 실제 직무에서 발생 가능한 복잡한 상황들을 과제로 구성하고 평가대상자의 상황처리 행동을 직접 관찰

넷째, 행동반응을 수집한다; 직무에서 요구되는 행동을 직접 나타내는 것으로 복합적이고 역동적인 상호작용을 직접 관찰할 수 있음

다섯째, 행동을 관찰한다; 훈련받은 평가자가 평가대상자의 행동을 관찰하고 관찰 가능한 언행에 대한 구체적인 기술과 평가 실시

여섯째, 복수평가자를 구성한다; 개별평가자가 가지는 편견의 역기능을 최소화하고 다른 관점의 평가가 가능함, 보통 조직 내외의 직무 및 평가전문가로 구성

일곱째, 훈련받은 평가자를 관리한다; 행동 관찰, 관찰내용 기록, 관찰 행동 분류, 수행 수준 판단, 관찰내용 공유 및 통합, 피드백 제공의 역할을 수행하며 자격을 갖추도록 철저히 관리할 필요가 있음

여덟째, 관찰 결과를 통합한다; 임상적·판단적 정보 통합, 통계적·기계적 정보의 통합 방법이 있으며, 보통 두 가지 방법을 보완적으로 사용

따라서 위와 같은 기본요건을 가진 역량평가센터를 갖추어야 하며 다음과 같은 기능을 수행한다.

첫째, 직무 상황에 근거한 행동을 관찰·평가

둘째, 미래 행동을 예측

셋째, 다양한 평가기법의 활용

넷째, 다수의 평가자 참여

다섯째, 합의에 따른 결과의 종합

⑤ 역량평가센터의 운영 프로세스와 평가프로그램 개발과정

평가센터 운영은 사전과정, 협의의 평가센터, 사후 개념의 프로세스를 거친다. 물론, 평가센터에 따라 사전과정과 사후관리 과정이 일부 생략되거나 간략히 진행될 수도 있다.

첫째, 사전과정: 구조화된 검사도구(기존의 인성검사, 다면평가, 개인발전계획서 등), 직무 상황에서 조직이 필요로 하는 행동 특성을 발휘한 사례분석(STAR 인터뷰 기법 등)

둘째, 평가센터 운영: 가상의 상황을 설정하고 피평가자가 어떻게 대응하는지를 다수의 평가자가 평가하여 핵심역량 잠재성을 평가

셋째, 사후관리: 피평가자와 면담을 통해 개인이 보유한 역량을 확인하여 청소년의 장단점을 파악하고 이를 통하여 개인발전계획을 수립하고 이를 지원해 주는 피드백 과정

역량평가센터 평가프로그램의 개발과정은 역량의 확인 및 효과적인 행동 파악→평가프로그램의 Plot 구성→평가프로그램 개발→Pilot Test의 과정을 거치게 된다.

첫째, 역량의 확인 및 효과적인 행동 파악

분석을 통해 도출된 효과적인 활동과 관련된 기술된 역량에 대하여 좀 더 구체적으로 파악하여 평가해야 할 구체적인 역량 요소 분석하고, 역량별로 행동 지표를 추출하고 평가지표를 개발하며 청소년 활동의 특성 및 성격을 파악한다.

둘째, 평가프로그램의 Plot(업무상의 갈등 관계 등) 구성

청소년 활동과 사회상황, 역량전문가를 파악하고 이들과의 면담을 통하여 다양한 상황을 고려한 평가프로그램의 틀 설계한다. 평가프로그램의 구체적인 내용 및 상황을 구성하며 이에 필요한 자료의 파악과 자료의 확보를 하여야 한다.

셋째, 평가프로그램 개발

다양한 평가프로그램 형식을 활용(인터뷰, 프리젠테이션, 집단토론, Role-Play 등)하여 구체적인 역량평가기법을 개발하는 과정으로 이를 구체적으로 살펴보면, 평가자, 피평가자, 관찰자 역할 가이드 개발, 평가 주안점정리, 역량별 행동지표에 기초한 체크리스트 개발이 필요하다.

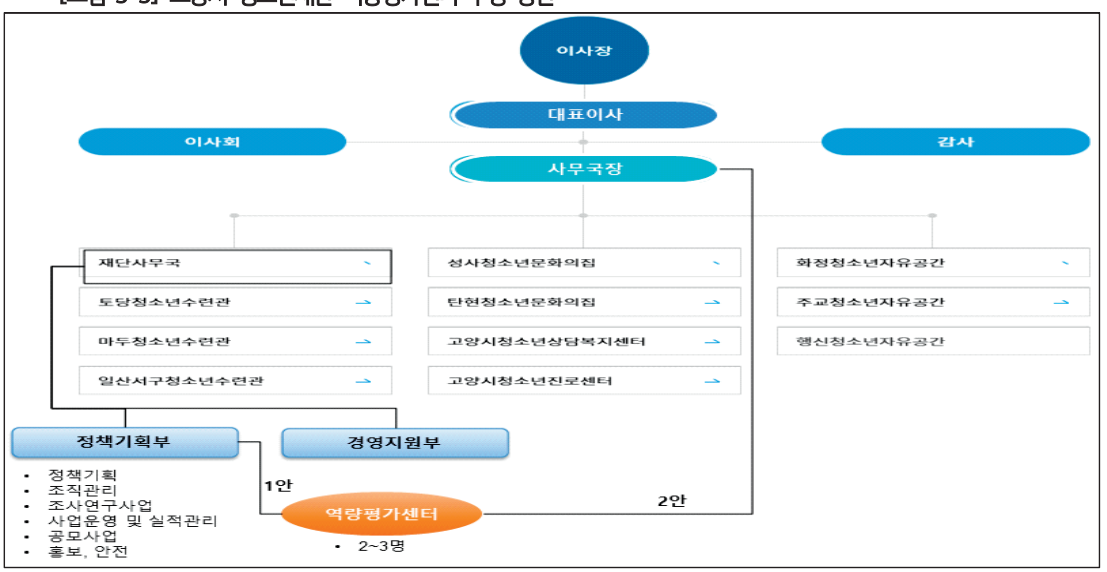
넷째, Pilot Test

평가내용의 적합성, 평가의 타당도와 신뢰도 측정, 보완사항 확인, 운영상의 문제점 파악한다.

(2) 역량 전문인력 충원

역량평가센터는 두 가지 방안으로 구성할 수 있다.

[그림 5-5] 고양시 청소년재단 역량평가센터 구성 방안



정책기획부 산하로 구성하는 방안(1안)과 사무국장 직속으로 구성하는 방안(2안)이다.

1안의 경우, 정책기획 및 조사연구 기능과 연계하여 체계적인 역량평가센터 운영이 가능하지만, 정책기획부의 업무량에 따라 연계가 어려울 가능성이 있다.

2안의 경우, 타 업무와 별도의 기능으로 운영되어 본연의 업무에 집중할 수 있지만, 기능의 연계와 협력을 통한 시너지 효과 발휘가 어려울 가능성이 있다.

(3) 역량평가센터 및 전문인력의 역할

역량평가센터의 전문인력은 2~3인으로 구성한다.

주요 업무는 고양시 청소년 활동 핵심역량 모델링, 핵심역량 평가 방법 및 절차 구축, 핵심역량 평가 업무를 수행한다.

또한, 청소년 지도사에 대한 보수교육을 운영한다.

2) 청소년지도자 역량개발 및 처우개선

고양시 청소년재단의 청소년 지도사의 경우, 업무량에 대한 고충과 청소년 활동 핵심역량 인식 미흡 등을 호소하고 있었다. 이러한 결과, 역량평가센터와 함께 청소년활동 프로그램을 기획하고 관리·운영하여야 할 청소년 지도사들의 역량개발이 시급한 실정이며, 적정 업무 부여로 처우개선이 필요하다.

첫째, 고양시 청소년 지도사들에 대한 직무분석을 시행한다. 청소년시설 유형에 따른 체계적인 직무분석을 시행하여 직무분석 결과를 인력의 신규 충원과 승진, 이동배치에 활용한다.

둘째, 고양시 청소년 지도사들에 대한 교육훈련 계획 마련한다. 고양시 청소년 지도사들에 대하여 의무적인 보수교육 외에 역량개발을 위한 교육훈련 계획을 마련하여 실시할 필요가 있다. 이를 위하여 학습 포트폴리오를 구축하여 경력단계별로 교육훈련이 이루어지도록 배려할 필요가 있다.

셋째, 역량평가센터의 교육훈련 프로그램 구축한다. 청소년 활동 핵심역량과 연계하여 청소년 지도사가 갖추어야 할 전문성을 배양할 청소년 지도사 핵심역량을 개발하여 교육한다. 특히, 교육을 담당할 역량평가센터를 구축하고 핵심역량에 대한 교육훈련을 실시하되, 기초→심화→응용단계의 교육 프로그램을 운영하여, 고양시 청소년 지도사들이 핵심역량에 대한 전문가로서 청소년 활동의 평가에 참여할 수 있는 전문성을 고양하

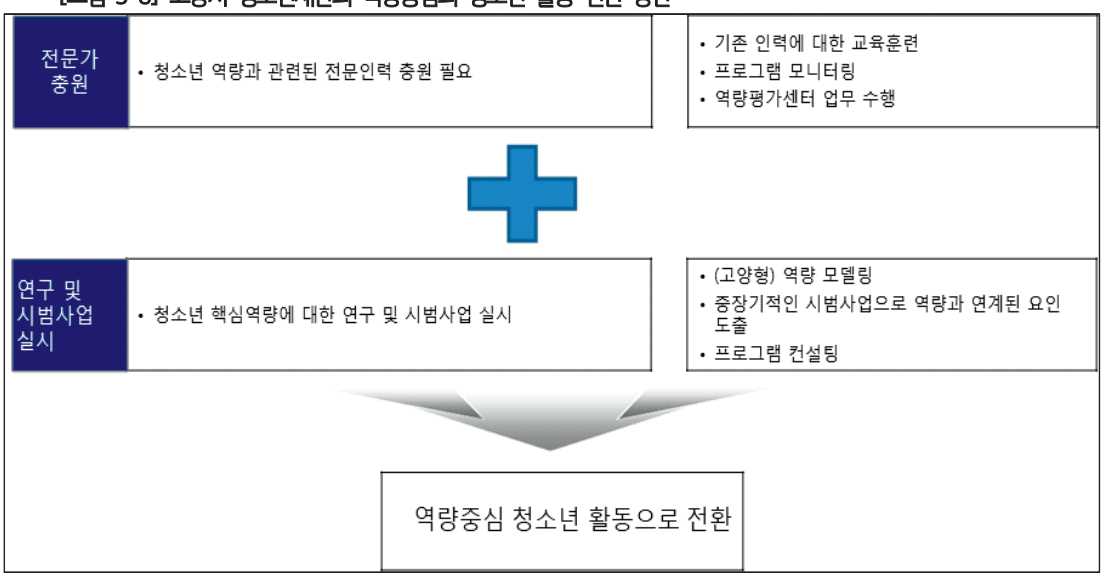
여야 한다.

넷째, 청소년 지도사 처우개선을 위한 노력이 필요하다. 청소년시설의 인건비의 경우, 고양시 청소년재단에서 자율적으로 해결할 수 없는 것이 사실이다. 따라서 위의 방안을 종합적으로 고려할 필요가 있다. 예를 들어 직무분석을 통한 업무량 분석과 시설별 특성에 따른 전문성을 활용하여 필요인력을 산정하고 지속적인 충원으로 지도사들에게 과중하게 지워진 업무량을 분산시켜야 한다. 또한, 경력단계별로 설계된 교육훈련을 통하여 업무에서 벗어나 역량개발에 매진할 수 있는 방안을 마련할 필요가 있다.

3) 고양시 청소년 활동의 역량중심으로의 전환

결국, 고양시 청소년 활동 프로그램의 역량중심 전환은 일시적·급진적 전환보다는 장기적·단계적 전환을 실시할 필요가 있다. 제6차 청소년정책 기본계획(2018~2022)에서 청소년 핵심역량 정책이 도입되었다. 하지만, 현재 핵심역량의 정의도 미흡한 실정이며, 지속적인 모니터링 정도만 실시되고 있다.

[그림 5-6] 고양시 청소년재단의 역량중심의 청소년 활동 전환 방안



향후 제7차 청소년정책 기본계획에는 실질적인 대안이 제시될 것으로 예상된다. 따

라서 2022년부터 단계별로 접근할 필요가 있다. 또한, 지방자치법의 전면 개정으로 지역의 자율적인 접근도 필요한 실정이다. 따라서 고양시 청소년재단의 자율적인 핵심역량 모델링과 이에 따른 시범적용이 필요할 것으로 판단된다.

3. 청소년 활동 활성화 방안

1) 청소년활동 프로그램의 개선

(1) 지역별·연령별 맞춤형 청소년 활동 개발

설문결과, 학부모들은 거주지역별로 필요로 하는 프로그램과 핵심역량, 역량 기대정도가 차이가 있는 것으로 나타나고 있다. 따라서 청소년재단의 청소년 활동이 마을 단위까지 확대하여 지역사회에서 가지는 청소년 활동 필요를 찾아 조사하고 분석하여 프로그램을 개발·운영할 필요가 있다.

또한, 거주지별로 청소년 프로그램의 요구와 비용지불 용의도 차이가 있다. 이러한 결과를 반영하여 시범적 프로그램을 운영하고, 성과를 평가하여 확산할 필요가 있다.

(2) 역량과 매칭되는 청소년활동 프로그램의 특성 및 요인의 연구와 적용 필요

각 핵심역량과 연계되는 청소년 활동 프로그램의 특성 요인을 분석하여야 한다.[4)]

본 연구의 결과, 첫째, 목표로 하는 역량과 실제 달성하거나 증진시킨 핵심역량에는 괴리가 존재한다는 것으로 파악할 수 있었다.

둘째, 청소년 활동의 요인을 지도사 요인, 프로그램 요인, 참여자 요인으로 분류하고 핵심역량의 증진에 영향을 주는 요인을 분석하였다. 지도사들은 청소년활동에 대한 지원 역할을 수행하는데, 청소년 활동 참여자들의 요구에 적극적으로 피드백하는 것에서 영향을 줄 수 있다. 또한 참여자 요인으로 친구들이 핵심역량에 영향을 미치는 것으로 나타나

4) 본 연구에서 청소년 활동 프로그램의 요인을 지도자 요인, 프로그램 요인, 참여자 요인을 분석하였다.

고 있다.

세부적으로는 청소년 활동 속에서 동아리 내부의 의사소통 체계가 긍정적인 영향을 미치는 것으로 판단된다. 또한, 다 회기의 청소년 활동을 통하여 청소년 활동에 참여하는 청소년의 경험이 다양하게 구성되었을 때, 위의 의사소통에 더 긍정적인 효과를 나타내는 것으로 판단된다. 또한 해당 청소년 활동이 향후 진로와 연계될 때, 청소년들의 참여 활성화와 역량의 증진이 더욱 높게 나타나는 것으로 판단된다.

다만, 위의 연구 결과에서 프로그램 요인의 관계와 세부적이 개별 핵심역량과의 관계는 밝혀내지 못했다. 따라서 향후 연구를 통하여 개별 청소년 활동 프로그램의 각 특성요인을 분류하여야 한다. 이후 각 특성요인과 개별 핵심역량과의 관계를 명확히 분석하여, 어떤 특성요인이 어떤 핵심역량에 영향을 주는지에 대한 인과관계를 분석한다. 마지막으로 분석결과를 모듈화하여 청소년 지도사들에게 제공하여, 지도사들이 목표로 하는 핵심역량을 달성하기 위하여 핵심역량과 관계되는 특성모듈을 적절하게 구성할 수 있도록 하는 지원하는 방안을 마련할 필요가 있다.

2) 청소년 활동 홍보 강화

(1) 교육프로그램 구축시 사전에 역량과 역량 목표 제시

[그림 5-1]에서 볼 수 있듯이 고양시 청소년재단의 홈페이지는 프로그램의 정보제공이 한정적으로 구성되어 있다.

또한, [그림 5-2]는 가이드북에서 프로그램 개요서와 활동지도서 내에 역량을 명시하고, 역량과 관계된 활동내용이 연계되어 제시되어야 함에도 불구하고, 현재는 이러한 연계가 부족한 상황이다.[5)]

따라서 청소년들은 프로그램의 정보를 명칭과 간략한 설명으로 파악할 수 밖에 없다. 이는 결국 친구나 선배의 추천에 의지하여 선택할 수 밖에 없다.

이러한 문제를 해결하기 위해서는 홈페이지 등에 해당 프로그램에 대한 동영상 등을

---

5) 인터뷰 결과로 제시하였듯이 지도사들이 프로그램 시작전 프로그램의 목적, 활동내용, 역량에 대하여 자세히 설명하고 있다고 응답하였다.

탑재하여 관련 프로그램의 목적과 활동내용, 역량에 대하여 사전에 인지하도록 할 필요가 있다. 부모들은 거주지역별로 필요로 하는 프로그램과 핵심역량, 역량기대정도가 차이가 있는 것으로 나타나고 있다. 따라서 청소년재단의 청소년 활동이 마을단위까지 확대하여 지역사회에서 가지는 청소년 활동 필요를 찾아 조사하고 분석하여 프로그램을 개발·운영할 필요가 있다.

(2) 지역주민과의 공공관계(PR:Public Relations) 구축

설문결과, 청소년과 학부모들은 재단의 존재와 청소년 프로그램의 정보 부족으로 인하여 홍보활동 강화를 제시하였다.

가장 좋은 방법은 시설별 공공관계의 구축이다. 지역과 연계한 현장 프로그램 적용 프로그램에 대한 연구를 실시하고, 지역과 연계된 프로그램 개발하여 실시하는 방법으로 공공관계를 개선할 필요가 있다. 이러한 공공관계에서는 청소년 재단에서 지역주민으로의 접근과 더불어 지역주민의 청소년 재단 프로그램 참여로의 접근도 중요하다. 따라서 각각의 청소년 시설은 전문가적 관점에서의 프로그램 개발도 필요하지만, 지역주민이 참여하여 구축하는 프로그램의 개발도 필요하다. 이를 위하여 시설별로 지역주민 위원회를 구축하고, 프로그램을 개발할 때 이들이 필요로하는 요소들을 포함시키고 검증·평가하여 피드백하는 노력도 필요하다.

또한, 교육청 및 각급학교를 통하여 청소년들에게 적극적이고 직접적인 홍보계획을 수립하여 추진할 필요가 있다.

2) 청소년활동 시설 확충

고양시 청소년재단 시설은 지역적으로 편중되어 있다. 따라서 그간 시설이 구축되어 있지 않은 지역에 장기적 관점에서 청소년 시설을 확충하여야 할 필요가 있다.

이를 위해서는 먼저 지역을 중심으로 한 시설의 포트폴리오의 구축이 필요하다. 현재 행정구 별로 1개의 청소년수련관이 존재한다. 다른 시설로는 청소년문화의 집, 청소년 자유공간(청소년 카페), 청소년상담복지센터, 청소년진로센터가 있다.

행정구 별로 1개씩 존재하는 청소년 수련관을 중심으로 지역별로 필요 시설 포트폴리오[6]를 구축하여 장기적으로 확충할 필요가 있다. 또한 청소년 수련관에 지역의 시설 간 네트워크를 강화하고 프로그램을 신규개발 및 시범실시할 수 있는 자율성을 부여하는 방법도 고려할 필요가 있다.

6) 예를 들면 청소년 수련관 1개소, 청소년 문화의 집 1개소, 청소년 자유공간 2~4개소, 청소년 진로센터 1개소 등으로 적정 포트폴리오를 구축할 필요가 있다.

제3절 정책적 제언

연구결과는 다음과 같다.

첫째, 그동안의 청소년 핵심역량 측정도구는 평정척도법(Graphic Rating Scales)로 측정되어 대상자의 행동에 대한 정확한 관찰이 이루어지기 어려웠다. 따라서 측정도구를 전환하여 행위기준평정척도(BARS: Behaviorally Anchored Rating Scales)으로 전환하여 역량을 중요한 행동이나 사건으로 명확하게 정의하고, 이를 적용하여 사전·사후 핵심역량을 측정하였다.

둘째, 사전·사후 핵심역량을 측정한 결과, 사전 측정결과 전체 3.2단계에서 사후측정결과 전체 3.8단계로 향상되었다. 하지만, 개별적으로는 역량의 차이가 발생함을 파악할 수 있었다. 또한, 청소년 활동에서 목표로 했던 역량과 증진된 역량에 차이가 나타나고 있음이 파악되었다. 그 원인 분석 결과, 참여자요인이 가장 큰 것으로 나타났으며, 프로그램의 내용이나 구성 등 프로그램요인이 다음으로 영향을 주는 것으로 나타났다. 더불어 지도자요인도 중요한 요인으로 분석되었다. 반면, 청소년 지도사들은 양적평가의 부담감, 업무과중에 대한 부담감등으로 역량중심의 프로그램을 전환하기 위해서는 우선적으로 질적전환과 이에따른 지원 필요성을 제기하였다,

셋째, 고양시 청소년들의 보호자 500명을 대상으로 청소년활동 활성화를 방안에 대한 설문을 실시하였다. 그 결과, 보호자 및 청소년의 거주지 및 연령대에 따라 청소년 활동에 대한 수요의 차이가 있음을 발견하였다. 또한, 청소년 활동 참여 활성화를 위하여서는 전문성을 강화하는 방향의 프로그램 개선, 홍보활동 강화, 접근성 강화를 위한 시설 확충필요성이 제기되었다.

이러한 결과를 바탕으로 다음과 같은 정책적 제언을 할 수 있다.

첫째, 역량중심의 청소년 활동 강화를 위하여 ① 역량기반 청소년 활동 기반 마련이 필요하다. 이를 위하여 역량평가센터 구축하고, 역량전문인력 충원하며, 전문인력으로 하여금 역량관련 보수교육 운영 등의 업무를 수행할 수 있도록 할 필요가 있다.

② 청소년 지도사 역량 개발 및 처우개선이 필요하다. 이를 위하여 청소년지도사 직무역량 개발을 위한 교육훈련 강화와 청소년지도사 역량 필수교육과정 지정 및 운영이 필요하다.

둘째, 청소년 활동 강화를 위하여 ① 청소년활동 프로그램의 개선이 필요하다. 지역별, 연령별 맞춤형 청소년 활동 개발, 역량과 매칭되는 청소년활동 프로그램의 특성 요인 연구 및 적용이 필요하다. 또한, 맞춤형 프로그램 개발에서 거주지별 수요차이에 따른 비용관점 적용이 필요하다.

② 청소년활동 홍보 강화가 필요하다. 청소년활동 홍보 강화를 위해서는 교육프로그램 구축시 사전에 역량과 역량 목표 제시할 필요가 있으며, 지역주민과의 PR 계획 수립·집행이 필요하다.

③ 장기적 관점에서 지역별 청소년시설의 확충이 필요하다.

[표 5-4] 역량중심 청소년 활동 강화 및 청소년 활동 활성화를 위한 정책적 제언 종합

정책영역		세부추진과제
역량중심 청소년 활동 강화	역량 기반 청소년활동 기반마련	• 역량평가센터 구축 • 역량전문인력 충원 • 역량관련 보수교육 운영
	청소년지도자 역량개발 및 처우 개선	• 청소년지도사 직무역량 개발을 위한 교육훈련 강화 • 청소년지도사 역량 필수교육과정 지정 및 운영을 통한 처우개선
청소년 활동 활성화	청소년활동 프로그램의 개선 및 비용관점 적용	• 역량과 매칭되는 청소년활동 프로그램의 특성 요인 연구 및 적용 • 지역별, 연령별 맞춤형 청소년 활동 개발 • 적정 비용관점 적용 방안 모색
	청소년활동 홍보 강화	• 청소년활동 홍보 강화 • 교육프로그램 구축 시, 사전에 역량과 역량 목표 제시 • 지역주민과의 PR 계획 수립·집행
	청소년활동 시설 확충	• 고양시 지역별 청소년시설의 장기적 관점의 확충

참고문헌

[국내문헌]

고양시청소년재단(2021). 2021년 수입·지출예산(안)_사업계획서.
고양시청소년재단 중장기(2020~2023) 경영계획서.
관계부처합동(2018). 제6차 청소년정책기본계획
교육부(2015). 중학교교육과정. 교육부 고시 제2015-80호[별책3], p.3.
이미경·주형마·이근호·이영마·김영은·이주연·김종윤(2016). 21세기 역량 기반 교육과정 개발 방향 연구 -OECD Education 2030, 한국교육과정평가원 연구보고서.
이홍민(2014). 「역량평가와 역량개발 피드백을 위한 역량평가센터(Assessment Center)」(서울:(주) 중앙경제)
한국청소년활동진흥원(2020) 「청소년 역량 가이드북」

[해외문헌]

Boyatzis, R.E. (1982). The Competent Manager: A Model for Effective Performance. John Wiley & Sons, New York, NY.
Carroll, A.B. (1998) The Four Faces of Corporate Citizenship. Business and Society Review, 101, 1-7.
Corbin.(1993) THE ARTICULATION OF WORK THROUGH INTERACTION
Dubois.(1993) "The Market for Luxury Goods: Income versus Culture", European Journal of Marketing, Vol. 27 No. 1, pp.
Fletcher.(1991) Attachment styles and relationship satisfaction in the development of close relationships. Citation. Hammond
Green PC.(1999) Building robust competencies: Linking human resource systems to organizational strategies. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
Klemp, (1980) Assessment of Occupational Competence. Washington DC National Institute of Education.
McClelland, D. C.(1973) Testing for competence rather than for "intelligence." American Psychologist, 28(1), 1-14.
McClelland, D. C.(1985). How motives, skills, and values determine what people do, American Psychologist, 40(7), pp.812~824.
McLagan(1982). "Analyzing Strategic Cost in a High-Inflation Economy", Journal of Business Strategy, Vol. 3 No. 1
Mirabile,(1997) Everything you wanted to know about competency modeling. Training and Development, 73-77. [43].
OECD. (2005). The Definition and selection of keycompetencies, Executive Summary. OECD(unpublished).
OECD. (2015).Educaion2030ProjectProposal.OECD(unpublished).
OECD. (2016). The Education 2030 Conceptual Learning Framework as a Tool to Build Common Understandingof ComplexConcepts. OECD(unpublished),
Schippmann(1999) Schippmann, J. S. (1999). Strategic job modeling: Working at the core of integrated human resources. Erlbaum
Lyle M. Spencer Jr., Signe M. Spencer. (1993). Competence at Work: Models for Superior Performance, John Wiley & Sons, Inc., 1993.

[기타자료]

국립중앙청소년수련원 홈페이지(https://nyc.kywa.or.kr/youth_activity/youth_activity01.jsp)
성사청소년문화의집 홈페이지(https://www.gcyf.or.kr/ss/bbs/content.php?co_id=seongsa_03_4)

부 록

사후역량 진단 설문지

학부모 설문지

고양시 청소년 활동 핵심역량 설문

안녕하십니까?

고양시정연구원에서는 고양시청소년재단의의뢰로 「고양시 청소년 활동의 핵심역량 진단을 통해 청소년 활동 활성화 방안」을 연구하고 있습니다.

본 설문은 현재 청소년재단의프로그램에 참여하는 청소년들이 보유한 역량을 파악하고자 하는 목적으로 시행하고 있습니다. 또한, 본 설문조사는 사전에 동일한 설문지로 설문을 실시한 분들을 대상으로 실시하고 있습니다. 청소년활동 프로그램 참여 이후 현재 자신의 행동이나 태도의 변화에 대하여 솔찍히 답변하여 주시길 바랍니다.

본 설문조사는 설문조사를 바탕으로 더 나은 프로그램을 만들기 위한 기초자료로 활용될 것입니다. 조사를 통해 수집 된 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.

] 또한, 본 설문지에 응답하신 내용은 본 연구팀에서 직접 관리하고, 익명으로 처리분석되며 개인적으로는 분석되지 않음을 약속드립니다. 차분히 생각하시어 솔직하고 성의있게 응답해 주시기를 부탁드립니다.

연구책임자: 김형성 박사(hskim@gyri.re.kr)
고양시청소년재단담당자: 김효진 대리(youthgoyang@naver.com)

청소년 활동 참여 및 개선방안

1. 본인이 참여하고 있는 프로그램에서 달성하고자 하는 핵심역량이 무엇인지 느끼신 바대로 아래 해당 칸에 솔직하게 체크하여 주십시오. 본인의 개인적인 판단이기 때문에 정답은 없습니다. 해당한다고 생각하시는 곳 모두 체크하여 주십시오!(정의를 참고하여 체크하여 주시기 바랍니다) 추가적으로 달성하고자 하는 핵심역량이 프로그램 시작 때 가졌던 기대정도와 프로그램 종료시기 현재 기대달성 정도는 어떠하신지 솔직하게 답변하여주시기 바랍니다.

6대역량	11대 세부역량	체크(√)	기대정도	달성정도
			낮음←보통→높음	낮음←보통→높음
비판적사고	비판적사고		1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
의사소통	공감		1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
	소통		1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
협업	공동체성		1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
	협동성		1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
창의력	창의적사고		1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
사회정서	의사결정 자기표현		1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
	또래기술		1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
	자기인식/ 관리조절		1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
진로개발	생애기반진로선택및준비		1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
	진로관련창의성및적응력함양		1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7

2. 본인이 현재 참여한 청소년 활동에서 본인의 역량 기대수준 달성에 영향을 미친 것에 대하여 모두 체크하여주시기 바랍니다. 그리고 그 이유를 구체적으로 적어주시기 바랍니다.

항목	이유	체크(√)	이유
①	청소년활동의 목적과 내용이 명확히 인식되어서		
②	청소년활동 내용이 역량과 잘 연결되어서		
③	청소년활동 지도사의 지도능력이 높아서		
④	청소년활동 지도사가 본인에게 피드백을 잘해주어서		
⑤	청소년활동을 지도해주는 지도사의 수가 적정해서		
⑥	청소년활동 운영형태*가 적정하여서		
⑦	* 운영형태는 강의, 체험, 토론, 팀(모둠), 개별활동 등입니다. 아래에서 본인이 참여한 청소년 활동 프로그램의 운영형태는 어떻습니까? 해당하는 칸에 모두 체크해주시기 바랍니다.		
⑦-1	강의		
⑦-2	체험		
⑦-3	토론		
⑦-4	팀(모둠) 활동		
⑦-5	개별		
⑦-6	기타		
⑧	청소년 활동 공간이나 시설(장비)가 좋아서		
⑨	청소년 활동 일정과 횟수가 적정하여서		
⑩	청소년 활동 시간이 적정하여서		
⑪	청소년 활동 참여자 수가 적정하여서		
⑫	청소년 활동에서 같이 활동하는 친구들의 역량이 높아서		
⑬	청소년 활동에서 같이 활동하는 친구들이 나와 마음이 맞아서		
⑭	청소년 활동에서 같이 활동하는 친구들이 적극적으로 참여하여서		
⑮	기타이유 때문에		기타이유:

3. 나는 청소년 활동 프로그램에 적극적 참여하여 활동하였다.

전혀 그렇지 않다 ←			보통이다		→ 매우 그렇다	
1	2	3	4	5	6	7

4. 본인이 청소년 활동 참여경로는 어떻습니까?(하나만 체크해 주세요)

① 친구 또는 선배의 권유	
② 부모님 및 가족의 권유	
③ 학교 선생님의 권유	
④ 청소년 시설 및 단체 지도자의 권유	
⑤ 홍보 및 게시판의 정보를 통해 스스로	
⑥ 인터넷에서 검색하고 스스로	
⑦ 기타	

5. 본인이 청소년 활동을 하는데 장애요인은 무엇입니까?

① 공부에 방해될 것 같아서	
② 참여할 시간이 없어서	
③ 참가비용이 부담되서	
④ 부모님의 반대때문에	
⑤ 프로그램 내용이 맘에 안들어서	
⑥ 어떤 내용의 활동이 있는지 몰라서	
⑧ 신청하는 방법을 몰라서	
⑨ 같이할 친구가 없어서	
⑩ 기타	

6. 본인이 생각할 때, 청소년들이 청소년 활동 더 많이 참여하게 하려면 어떻게 하는 것이 좋을까요?(해당하는 모두에 체크해주세요)

① 청소년 활동 시간이 더 확보되어야 한다.	
② 청소년활동에 대한 정보를 더 쉽게 얻을 수 있어야 한다.	
③ 청소년활동 프로그램을 선택할때, 청소년의 의사가 좀 더 많이 반영되어야 한다..	
④ 청소년활동 프로그램이 더 많아서 선택지가 많아져야 한다.	

⑤ 청소년 활동 프로그램 내용 구성이 좀 더 재미있어야 한다.	
⑥ 청소년 활동 프로그램이 안전하게 운영되어야 한다.	
⑧ 청소년 활동 프로그램의 내용과 관련 전문가가 운영하는 프로그램이 더 많아져야 한다.	
⑨ 청소년 활동 참가비용지원이 필요하다.	
⑩ 기타	

7. 향후 본인이 청소년 활동 참여를 통해서 기르고 싶은 핵심역량은 무엇입니까?(해당하는 모두에 체크해주세요)

6대역량	11대 세부역량	체크(√)
비판적사고	비판적사고	
의사소통	공감	
	소통	
협업	공동체성	
	협동성	
창의력	창의적사고	
사회정서	의사결정 자기표현	
	또래기술	
	자기인식/ 관리조절	
진로개발	생애기반진로선택및준비	
	진로관련창의성및적응력함양	

8. 향후 내가 참여한 청소년 활동을 다시 참여할 의도가 있다.

전혀 그렇지 않다 ←			보통이다		→ 매우 그렇다	
1	2	3	4	5	6	7

9. 내가 참여한 청소년활동을 친구나 후배들에게 추천하실 의향이 있다.

전혀 그렇지 않다 ←			보통이다		→ 매우 그렇다	
1	2	3	4	5	6	7

학부모 설문

고양시 청소년활동 활성화 방안 연구를 위한 설문조사

SQ. 응답자 특성

SQ1. **귀하의 성별**은 어떻게 되십니까? [1개 선택]
1) 남성 2) 여성

SQ2. **귀하의 출생년도**는 어떻게 되십니까? _____년
1) 30대 이하 2) 40대 3) 50대 4) 60대 이상

SQ3. 귀하의 현재 거주지는 어디입니까? [1개 선택] **[시/도, 시/군/구까지 지도형 선택, 고양시 응답자 외 조사종료]**
1) 서울 2) 부산 3) 대구 4) 인천 5) 광주 6) 대전
7) 울산 8) 세종 9) 경기 10) 강원 11) 충북 12) 충남
13) 전북 14) 전남 15) 경북 16) 경남 17) 제주

SQ3-1. 귀하께서 거주하고 계시는 지역(구)은 어디입니까? [1개 선택] **[쿼터 체크]**
1) 덕양구 2) 일산동구 3) 일산서구

SQ4. 귀하께서는 결혼하셨습니까? [1개 선택]
1) 미혼 **[조사 종료]** 2) 기혼 3) 비혼(사별/이혼 등)

SQ5. 귀하께서는 초/중/고생 자녀가 있으십니까? [1개 선택]
1) 예 2) 아니오 **[조사 종료]**

SQ6. **자녀의 성별**은 어떻게 되십니까? 자녀가 2명 이상일 경우, 초/중/고생 자녀 중 **첫째 자녀를 기준**으로 응답해 주십시오. [1개 선택]
1) 남성 2) 여성

SQ7. **자녀의 학년**은 어떻게 되십니까? 자녀가 2명 이상일 경우, 초/중/고생 자녀 중 **첫째 자녀를 기준**으로 응답해 주십시오. [1개 선택] **[쿼터 체크]**

1) 초등학생 저학년(8~10세)　　2) 초등학생 고학년(11~13세)
3) 중학생(14~16세)　　4) 고등학생(17~19세)

고양시 청소년활동 활성화 방안 연구를 위한 설문조사

안녕하십니까?
고양시정연구원에서는 고양시청소년재단에서 실시하고 있는 청소년활동과 활동을 통하여 배양되는 핵심역량의 달성도를 분석하여 **고양시의 미래인재 양성을 위한 청소년정책 수립 및 활동개발을 위한 필요한 기초자료를 수집**하고자 본 조사를 실시하고 있습니다.

귀하께서 응답하신 모든 내용은 익명으로 처리되며, 통계법 제 33조(비밀의 보호) 및 제 39조(벌칙)에 따라 연구를 위한 통계자료 외에는 어떠한 용도로도 사용되지 않음을 약속드립니다. 잠시 시간을 내어 설문에 응해주시면 감사하겠습니다.

2021년 8월

Part A. 고양시청소년재단 인지도

A1. 귀하께서 알고 계시는 고양시청소년재단 시설은 무엇입니까? **모두** 선택해 주십시오. [복수 선택]

1) 토당청소년수련관　　2) 마두청소년수련관
3) 일산서구청소년수련관　　4) 성사청소년문화의집
5) 탄현청소년문화의집　　6) 고양시청소년상담복지센터
7) 고양시청소년진로센터(진로상담복합공간 플랜B 포함)
8) 화정청소년자유공간　　9) 주교청소년자유공간　　10) 없음

[A1=1)~9) 응답자만 제시, A1에서 응답한 보기만 제시]

A2. 귀하 또는 귀하의 자녀가 방문 및 이용경험이 있는 고양시청소년재단 내 시설은 무엇입니까? **모두** 선택해 주십시오. [복수선택]

1) 토당청소년수련관　　2) 마두청소년수련관
3) 일산서구청소년수련관　　4) 성사청소년문화의집
5) 탄현청소년문화의집　　6) 고양시청소년상담복지센터
7) 고양시청소년진로센터(진로상담복합공간 플랜B 포함)
8) 화정청소년자유공간　　9) 주교청소년자유공간
10) 방문/이용경험 없음 **[A2=10) 선택 시 다른 보기 선택 불가]**

[A2=1)~ 9) 응답자만 제시, A2에서 응답한 보기만 제시]

A2-1. 귀하 또는 귀하의 자녀가 방문 및 이용경험이 있는 고양시청소년재단 내 시설 중 **주로 방문 및 이용하는 시설**은 무엇입니까? [1개 선택]

1) 토당청소년수련관 2) 마두청소년수련관
3) 일산서구청소년수련관 4) 성사청소년문화의집
5) 탄현청소년문화의집 6) 고양시청소년상담복지센터
7) 고양시청소년진로센터(진로상담복합공간 플랜B 포함)
8) 화정청소년자유공간 9) 주교청소년자유공간

[A2=1)~ 9) 응답자만 제시] A3. 귀하 또는 귀하의 자녀가 **[A2-1 응답값 제시]**에 방문한 목적은 무엇입니까? 모두 선택해 주십시오. [복수 선택]

1) 자녀의 청소년활동 참여 2) 응답자 본인의 교육문화강좌 참여
3) 자녀 상담(진로 등) 4) 카페 이용
5) 단순 방문 6) 기타( )

[A1=10) or A2=10) 응답자만 제시] A4. 귀하 또는 귀하의 자녀가 고양시청소년재단 내 시설을 방문 및 이용하지 않은 이유는 무엇입니까? **모두** 선택해 주십시오. [복수 선택]

1) 거주지 및 생활동선 내 청소년시설이 없음
2) 재단의 활동을 몰랐음
3) 재단의 활동 내용이 자녀와 상관이 없음
4) 재단의 활동과 시설 위치에 대해 잘알고 있었으나 자녀의 스케쥴 상 방문할 시간이 없었음
5) 재단 및 청소년 시설 존재를 몰랐음 **[A1=10) 응답자만 제시]**
6) 기타( )

Part B. 자녀의 청소년 활동 참여 경험

[A1=1)~9) and A2=1)~9) 응답자만 제시] B1. 귀하의 자녀가 **[A2-1 응답값 제시]**에서 참여했던 청소년 재단의 청소년 활동은 무엇입니까? **모두** 선택해 주십시오. [복수 선택]

1) 건강·보건활동 (신체건강관리, 스포츠, 중복예방, 정신건강, 생활안전, 성교육 활동 등)

2) 과학정보활동 (기술공학, 우주과학, 생명과학, 해양과학, 정보통신 활동 등)
3) 교류활동 (국제교류, 남북교류, 지역간교류, 다문화이해 활동 등)
4) 모험탐사활동 (환경생태탐사, 야영, 해양수상, 도전 활동 등)
5) 문화예술활동 (예술체험, 전통문화예술, 축제문화 활동 등)
6) 봉사활동 (일손돕기, 재능나눔, 국제봉사, 환경보호 활동 등)
7) 진로활동 (자기이해, 진로직업탐색, 직업체험, 창업 활동 등)
8) 참여활동 (참여기구, 자치, 지역사회변화, 인권개선 활동 등)
9) 자기(인성)개발활동 (인성, 심리, 정서안전 활동)
10) 기타( )

[A1=1)~9) and A2=1)~9) 응답자만 제시]

B2. 귀하께서는 청소년 재단의 청소년 활동 참여 후 자녀의 역량이 변화되었다고 생각하십니까? 각 역량별로 **청소년 활동 참여 전 변화되길 기대한 정도**와 **청소년 활동 참여 후 실제 자녀가 변화된 정도**를 선택해 주십시오. [기대정도/변화정도에 행별 1개 선택]

	6대 역량	청소년 활동 참여 전 기대 정도				청소년 활동 참여 후 실제 변화 정도				
		매우 기대했다	기대했다	기대하지 않았다	전혀 기대하지 않았다	매우 변화되었다	변화되었다	변화되지 않았다	전혀 변화되지 않았다	모르겠다
1	**비판적 사고** (새로운 관점으로 문제를 바라보고, 주제와 원칙에 따라 배움으로 연결하는 능력)	1)	2)	3)	4)	1)	2)	3)	4)	9)
2	**의사 소통** (생각과 질문, 아이디어와 해결방법을 공유하는데 필요한 소통능력)	1)	2)	3)	4)	1)	2)	3)	4)	9)
3	**협업** (하나의 공동 목표를 향해 여러 명의 재능, 전문지식을 합치는 능력)	1)	2)	3)	4)	1)	2)	3)	4)	9)
4	**창의력** (혁신하고 발명하는	1)	2)	3)	4)	1)	2)	3)	4)	9)

	것처럼 기존의 것을 새로운 방식으로 접근하는 능력)									
5	**사회 정서** (자신과 타인의 감정을 정확하게 인식하고 자신의 불편한 감정을 조절하고, 타인과의 갈등을 긍정적으로 해결하며 좋은 관계를 맺어 나가는 능력)	1)	2)	3)	4)	1)	2)	3)	4)	9)
6	**진로 개발** (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)	1)	2)	3)	4)	1)	2)	3)	4)	9)

Part C. 자녀의 청소년 활동 참여 수요

C1. 귀하께서 향후 자녀에게 참여를 권유하고 싶으신 활동은 무엇입니까? 우선 순위대로 3순위까지 선택해 주십시오. [3순위 필수 선택]

1순위		2순위		3순위	

청소년 활동	활동 예시
건강·보건활동	1) 신체건강관리 활동(신체를 단련시키거나 비만, 질병 등으로부터 건강을 지킬 목적)
	2) 스포츠 활동(축구, 농구, 야구 등 각종 스포츠)
	3) 중독예방활동(흡연, 음주, 약물 등이나 게임, 스마트폰 중독 등 예방/치료)
	4) 정신건강활동(자살예방이나 스트레스관리 등 심리적 기능)
	5) 생활안전활동(응급처치요령, 재난대비 등 위험으로부터 자신을 보호)
	6) 성교육활동(성(性)에 관한 올바른 지식과 행동지침)
과학정보활동	7) 기술공학활동(모형, 로봇, 각종 기계의 원리와 실제)
	8) 우주과학활동(우주공간에서 발생하는 물리적 현상 탐구)
	9) 생명과학활동(세포증식·운동·유전·진화·조절 등 생명현상이나 생물탐

	구)
	10) 해양과학활동(해양생물탐구, 갯벌탐구 등 해양 현상탐구)
	11) 정보통신활동(인터넷이나 스마트폰 등 정보수집 및 활동)
교류활동	12) 국제교류활동(다른 나라와의 인적, 물적, 문화적, 사상적 교류)
	13) 남북교류활동(남북한 청소년의 교류)
	14) 지역간교류활동(국내 타 지역 간 청소년 교류)
	15) 다문화이해활동(다양한 문화 체험, 문화의 다양성을 이해)
모험탐사활동	16) 환경생태탐사활동(환경 및 동·식물 조사 등 자연환경 탐사_
	17) 야영활동(캠핑과 같이 자연환경 속에서 숙식)
	18) 해양수상활동(래프팅, 스킨스쿠버와 같은 물에서 하는 활동)
	19) 도전활동(국토순례, 산악종주와 같이 자신의 목표달성 활동)
문화예술활동	20) 예술체험활동(연극, 영화, 뮤지컬, 무용, 음악. 댄스 등)
	21) 전통문화예술활동(사물놀이, 판소리, 국악 등 전통문화 이해 및 참여)
	22) 축제문화활동(문화축제에 참여)
봉사활동	23) 일손돕기활동(아동복지나 노인복지시설 등 방문, 봉사)
	24) 재능나눔화동(학습지도, 공연 등 재능기부)
	25) 국제봉사활동(다른 나라 사람들을 대상으로 봉사)
	26) 환경보호활동(자연환경 및 도시환경을 긍정적 변화)
진로활동	27) 자기이해활동(리더십, 의사소통증진훈련과 같이 자기이해)
	28) 진로직업탐색활동(학과탐방, 진로검사 등 진로나 선호 직업 확인)
	29) 직업체험활동(현장이나 체험센터 등을 방문 후 직업 경험)
	30) 창업활동(참여자 혹은 지역사회 등의 이익을 창출할 목적)
참여활동	31) 참여기구활동(청소년특별회의, 청소년참여 위원회, 청소년운영위원회 등 참여)
	32) 자치활동(학교에서 학생회, 동아리 등 활동)
	33) 지역사회변화활동(헌혈캠페인, 벽화그리기 등 지역사회 개선 활동)
	34) 인권개선활동(청소년인권조사, 이주노동자 인권보호 캠페인 등의 활동)
자기(인성)개발활동	35) 자기(인성)개발활동(인성, 심리, 정서안정 활동)
-	36) 기타

C2. 귀하께서 앞서 응답해주신 활동에 귀하의 자녀를 참여시킬 때, 1회당 참가비용은 어느 정도가 적정하다고 생각하십니까? 각 활동별로 적당한 참가비용을 선택해 주십시오.

[1, 2, 3순위 한번에 제시]

	참가비용 필요없음	5천원 미만	5천원 이상~1만원	1만원 이상~2만원	2만원 이상~3만원	3만원 이상

			미만	미만	미만	
[C1_1순위 응답값 제시]	1)	2)	3)	4)	5)	6)
[C1_2순위 응답값 제시]	1)	2)	3)	4)	5)	6)
[C1_3순위 응답값 제시]	1)	2)	3)	4)	5)	6)

C3. 귀하께서 자녀의 청소년 활동에 주저하신다면 그 이유는 무엇입니까? 우선 순위대로 최소 1개, 최대 2개까지 선택해 주십시오. [1순위 필수 선택]

1순위		2순위	

1) 공부에 방해될 것 같아서
2) 참여할 시간이 없어서
3) 참가비용이 부담돼서
4) 프로그램 내용이 맘에 안들어서
5) 참여를 권하고 싶으나, 어떤 내용의 활동이 있는지 몰라서
6) 참여를 권하고 싶으나, 신청하는 방법을 몰라서
7) 기타( )

C4. 귀하(부모님)께서 생각하실 때, 자녀가 청소년 활동을 하게 된다면 가장 선호하는 장소는 어디라고 생각하십니까? [1개 선택]

1) 실내 2) 실외 3) 비대면

C5. 귀하(부모님)께서 생각하실 때, 자녀가 어느 기관에서 청소년 활동 하는 것을 신뢰하십니까? [1개 선택]

1) 학교 2) 청소년기관(청소년수련관, 문화의집, 수련원 등)
3) 공공기관 및 관공서 4) 지역사회 내 봉사단체 5) 기타( )

C6. 귀하(부모님)께서 생각하실 때, 자녀가 청소년 활동을 하게 된다면 가장 좋은 시간은 언제라고 생각하십니까? [1개 선택]

1) 방과후 2) 주말 오전
3) 주말 오후 4) 학교 수업시간 중
5) 방학기간 6) 기타( )

C7. 귀하(부모님)께서 생각하실 때, 자녀들이 청소년 활동 참여를 결정할 때 가장 중요하게 생각하는 것은 무엇이라고 생각하십니까? [1개 선택]

1) 프로그램 의도(목적)
2) 흥미와 재미
3) 일정 및 시간
4) 참가비용
5) 지도자의 전문성
6) 시설, 공간, 장비
7) 자녀 본인에게 도움 정도
8) 기타( )

[C7 응답자만 제시] C7-1. 귀하의 자녀가 청소년 활동 참여를 결정할 때 구체적으로 어떤 도움을 중요하게 생각하는 것 같습니까? [1개 선택]

1) 자녀의 스트레스 해소에 도움
2) 다양한 사람들과의 만남으로 대인관계향상
3) 학업수행에 도움
4) 다양한 경험
5) 봉사활동 점수(시간) 확보
6) 기타( )

C8. 다음 중 귀하께서 알고 계시는 청소년 관련 사업은 무엇입니까? **모두** 선택해 주십시오. [복수 선택]

1) 청소년 참여·운영위원회
2) 청소년 어울림 마당 및 동아리 지원사업
3) 청소년 자원봉사 활동
4) 청소년 국제교류 사업
5) 청소년 방과후 아카데미
6) 기타( )

C9. 귀하(부모님)께서 생각하실 때, 자녀가 청소년 활동에 더 많이 참여하기 위해서 어떤 점이 개선되어야 한다고 생각하십니까? [1개 선택]

1) 청소년 활동 시간이 더 확보되어야 한다
2) 청소년활동에 대한 정보를 더 쉽게 얻을 수 있어야 한다
3) 청소년활동 프로그램을 선택할때, 청소년의 의사가 좀 더 많이 반영되어야 한다
4) 청소년활동 프로그램이 더 많아서 선택지가 많아져야 한다
5) 청소년 활동 프로그램 내용 구성이 좀 더 재미있어야 한다
6) 청소년 활동 프로그램이 안전하게 운영되어야 한다
7) 청소년 활동 프로그램의 내용과 관련 전문가가 운영하는 프로그램이 더 많아져야 한다
8) 청소년 활동 참가비용지원이 필요하다
9) 기타( )

C10. 다음은 6대 역량에 대한 문항입니다. 각 역량별로 귀하의 자녀에게 필요하다고 생각되는 정도를 선택해 주십시오. [행별 1개 선택]

	6대 역량	매우 필요하다	필요하다	필요하지 않다	전혀 필요하지 않다
1	**비판적 사고** (새로운 관점으로 문제를 바라보고, 주제와 원칙에 따라 배움으로 연결하는 능력)	1)	2)	3)	4)
2	**의사 소통** (생각과 질문, 아이디어와 해결방법을 공유하는데 필요한 소통능력)	1)	2)	3)	4)
3	**협업** (하나의 공동 목표를 향해 여러 명의 재능, 전문지식을 합치는 능력)	1)	2)	3)	4)
4	**창의력** (혁신하고 발명하는 것처럼 기존의 것을 새로운 방식으로 접근하는 능력)	1)	2)	3)	4)
5	**사회 정서** (자신과 타인의 감정을 정확하게 인식하고 자신의 불편한 감정을 조절하고, 타인과의 갈등을 긍정적으로 해결하며 좋은 관계를 맺어 나가는 능력)	1)	2)	3)	4)
6	**진로 개발** (평생에 걸쳐 빠르게 변화하는 직업환경에 유연하게 적응하고, 개인의 흥미와 적성을 바탕으로 다른 사람과 차별화되는 독특성을 개발하여 자기 주도적 및 창의적으로 자신의 진로를 개척·설계·실행하는데 필요한 능력)	1)	2)	3)	4)

C11. 고양시청소년재단에서 실시하고 있는 청소년활동과 활동과 관련하여 추가로 지원 및 개선이 필요한 사항이 있다면 작성해주십시오.

조사에 참여해주셔서 감사합니다

Abstract

A study on vitalization youth's activities by diagnosing the key competencies of youth's activities in Goyang-City

Hyoung Sung Kim*, Jai Hyung Kim **

The Goyang City Youth Foundation participates in the government's competency-based youth activities and strives to provide competency services for youth in Goyang City to cultivate in adolescence through youth activities.

The purpose of this study is to provide basic data necessary for youth policy establishment and youth activity development in Goyang by analyzing the Key competency performance of youth cultivated through the youth activity program conducted by the Goyang City Youth Foundation.

The implications of the research results are as follows.

First of all, it was difficult to accurately observe the subject's behavior because the youth Key competency measurement tool has been measured on a graphic rating scale. Therefore, by converting the measurement tool into BARS (Behavenly Finished Rating Scales), competency was clearly defined as an important behavior or event and applied to pre- and post-Key competency measurements.

---

* Research Fellow, Goyang Research Institute, Korea

** Research Associate, Goyang Research Institute, Korea

Second, as a result of measuring the Key competencies in the pre- and post-measurement results, it was improved from the pre-stage 3.2 to the pre-stage 3.8 as a result of post-measurement. However, it was investigated that individual competency differences occurred. In addition, there was a difference between target and improvement capabilities in youth activities. As a result of the cause analysis, participation factors were found to be the largest, and program factors such as program content and composition were found to have the next effect. Leadership again.In was analyzed as an important factor. On the other hand, the need for qualitative transformation and support was first raised for young instructors to switch to competency-oriented programs due to the burden of quantitative evaluation and overload.

Based on the research results, the following improvement directions are needed.

First, in order to strengthen competency-oriented youth activities, ① it is necessary to establish a foundation for competency-based youth activities. To this end, it is necessary to establish a Assessment Center, recruit competency experts, and allow professionals to perform tasks such as operating competency-related remuneration education.

② It is necessary to develop youth instructor competency and improve treatment. To this end, it is necessary to strengthen education and training for the development of job competency as a youth instructor, and to designate and operate an essential curriculum for youth instructor competency.

Second, in order to revitalize youth activities, ① it is necessary to improve the youth activity program. It is necessary to develop customized youth activities by region and age, and to study and apply characteristic factors of youth activity programs that match competencies. In addition, it is necessary to apply a cost perspective in consideration of differences in demand for each residence in the development of customized programs.

② It is necessary to strengthen the promotion of youth activities. In order to strengthen the promotion of youth activities, it is necessary to present competency and competency goals in advance when establishing educational programs, and it is necessary to establish and execute PR plans with local residents.

③ From a long-term perspective, it is necessary to expand youth facilities by region.