2023

역량기반 청소년활동

가이드북

KYWA 한국청소년활동진흥원

2023 역량기반 청소년활동 가이드북

GUIDE BOOK

KYWA 한국청소년활동진흥원

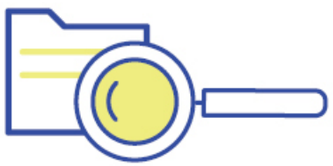
간행물관리번호 KYWA - 2023 - 084 - 01

2023

역량기반 청소년활동

가이드북

GUIDE BOOK

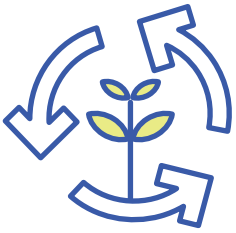


KOREA YOUTH WORK AGENCY

www.KYWA.or.kr

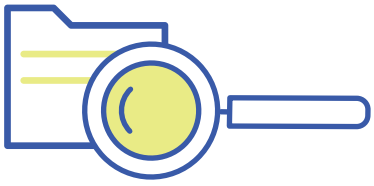
KYWA 한국청소년활동진흥원

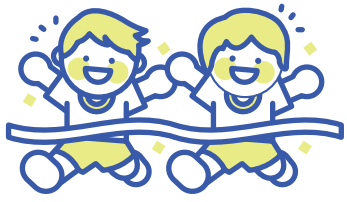
간행물관리번호 KYWA - 2023 - 084 - 01



2023 역량기반 청소년활동 가이드북

GUIDE BOOK





본 가이드는 2022년 제작된 '역량기반 청소년활동 가이드북' 을 개정한 책자로
청소년활동 핵심역량 함양을 청소년활동의 목표로 설정하여 활동을 설계하고,
청소년활동 핵심역량을 측정하는데 참고 및 활용할 수 있는 자료로 구성되어 있습니다.

KYWA 한국청소년활동진흥원

역량기반 청소년활동 가이드북

CONTENTS

들어가며. 역량기반 청소년활동, 왜 필요할까?

Ⅰ 청소년활동 핵심역량 이해 06

1. 역량과 핵심역량 06
2. 청소년활동 핵심역량 07

Ⅱ 역량기반 청소년활동의 의미와 설계 10

1. 역량기반 청소년활동의 의미 10
2. 역량기반 청소년활동 설계의 원리와 방향 10
3. 역량기반 청소년활동과 교육과정 연계 12

Ⅲ 역량기반 청소년활동 운영사례 16

1. 꼬리에 꼬리를 무는 유해매체(꼬·꼬·유) 16
2. 지금 우리 지구는 : MZ 프로젝트(Mapo Zerowaste) 17
3. 작전명 PLAN C!(Challenge·Chance·Change) 17
4. 평화유니버스(Peace of Universe) 18
5. 코로나에게 빼앗긴 건강권을 되찾아라 “안양을 달리는 청소년” 18
6. 청소년 유튜브등급 심의위원회-미디어 D톡스(Digital Detox) 19
7. 메타버스 플랫폼을 통한 디지털 리터러시가 바꾸는 이세상 가짜뉴스‘디바이스’ 19
8. ㈜장위의 세포들_작은 가치세포가 모여 사회를 만들다. 20

Ⅳ 청소년활동 핵심역량 평가 22
1. 역량기반 청소년활동 평가 22
2. 청소년활동 핵심역량 루브릭 22
3. 청소년활동 핵심역량의 측정 24

Ⅴ 청소년활동 핵심역량 측정 온라인 시스템 이용 28

부록. 1. 역량기반 청소년활동 프로그램 개요서 양식 44
2. 청소년활동 핵심역량 측정도구(문항) / 중·후기 청소년용 50
3. 청소년활동 핵심역량 측정도구(문항) / 초기 청소년용 55
4. 역량기반 청소년활동 운영 사례 59
5. KYWA 역량기반 청소년활동 살펴보기 121

역량기반 청소년활동, 왜 필요할까?

- 21세기 이후 미래사회가 요구하는 인재양성을 위해 전 세계에서 역량중심 교육을 강조하고 있다.

- 우리나라에서도 경제협력개발기구의 DeSeCo(Definition and Selection of Key Competencies) 프로젝트(OECD, 2005) 이후, 2015 교육과정 개정(교육부), 2022 교육과정 개정(교육부) 등을 통해 청소년이 변화하는 사회에 적응하는데 필요한 역량 함양에 대한 연구가 다양하게 이뤄지고 있다.

- 정부부처가 합동하여 수립한 제6차 청소년정책기본계획(2018~2022)에서는 청소년이 활동, 비형식 교육을 통해 4차 산업혁명 시대에 대응하는 역량을 갖추어야 하지만 그 기회가 부족함을 언급하며 역량기반 청소년활동의 필요성을 제기하였고, '역량기반 청소년활동 지원체계 구축'을 정책과제로 선정하였다.

- 청소년활동을 운영하는 현장에서는 청소년활동의 목표를 핵심역량으로 설정하는 역량기반 청소년활동 운영을 통해 청소년의 역량에 어떤 변화가 있는지를 확인할 수 있으며, 이를 토대로 청소년활동을 평가할 수 있을 뿐 아니라 청소년의 역량을 효과적으로 함양할 수 있는 새로운 청소년활동을 기획할 수 있다.

- 이에 한국청소년활동진흥원은 청소년활동을 통해 함양할 수 있는 핵심역량을 선정·발표('18.12.28.)하였으며, 역량기반 청소년활동 설계 방법 등을 안내하고 이를 활용할 수 있는 시스템을 개발하는 등 현장에서 역량기반 청소년활동이 정착될 수 있도록 지원하고 있다.

- 본 가이드는 청소년활동 핵심역량에 대한 이해와 더불어 역량기반 청소년활동 운영 사례, 청소년활동 핵심역량 측정도구 온라인 시스템 사용 방법 안내 등 역량기반 청소년활동이 현장에서 적용·확산될 수 있도록 지원 하는데 그 목적이 있다.

PART I

청소년활동 핵심역량 이해

PART

I

청소년활동 핵심역량 이해

01 역량과 핵심역량

• 역량은 '지식이나 기술 이상을 의미하는 개념으로 특정한 맥락에서 심리사회적 자원들(기술이나 태도 등)을 동원하여 복잡한 요구를 충족하는 능력(OECD,2005)'이다.

• 역량은 총체성, 수행성, 맥락성을 가지고 있으며, 속성별 내용은 표의 내용과 같다.

| 역량의 속성 |

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

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

02 청소년활동 핵심역량

• 청소년활동 핵심역량이란, 급변하는 사회에서 직면하는 현실과제 및 진로 문제를 청소년 스스로가 해결해나가며 균형 있는 성장을 할 수 있도록 청소년활동에서 길러져야 할 능력을 말한다.

• 청소년활동 핵심역량은 청소년기본법 제3조에 근거한 청소년활동의 정의를 토대로 청소년의 균형 있는 성장을 위해 청소년활동의 특수성 3가지(광범위성, 다양성, 여러 분야와 직·간접적으로 영향을 미치는 다차원성)를 고려하여 정의 및 선정 되었다.

• 청소년활동 핵심역량은 ①비판적사고, ②의사소통, ③협업, ④창의력, ⑤사회정서, ⑥진로개발, ⑦디지털 리터러시 등 총 7가지 역량으로 구성되며, 역량별 정의는 아래의 표의 내용과 같다.

| 청소년활동 핵심역량 역량별 정의[1] |

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

1) 비판적 사고, 의사소통,협업,창의력
- World Economic Forum.(2015).NewVisionforEducation:Unlocking the Potential of Technology. Switzerland;
- http://www.p21.org/our-work/resources/for-policymakers/1007

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

진로개발역량
- 성은모,최창욱(2014).청소년역량 지수 개발 연구(13-R50.No.11-1383000-000486-01).서울 :한국청소년정책연구원.
- 임효신(2015).중학생 진로개발역량 검사도구 개발. 서울대학교 대학원 박사학위 논문.

구분		정의
디지털 리터러시	디지털 도구의 활용	필요와 목적에 맞게 디지털 도구를 선택하여 원활하게 활용할 수 있는 능력
	정보의 조직 및 창출	문제해결을 위해 필요한 정보만을 골라 재조직하거나 새로운 형태의 정보를 창의적으로 구상하여 창출할 수 있는 능력
	정보·데이터 분석 및 평가	디지털 정보·데이터의 신뢰성과 적합성을 바탕으로 비판적으로 분석·비교·평가할 수 있는 능력
	디지털 안전	디지털 환경에서 자신과 타인을 보호하며, 디지털 기기와 서비스를 안전하고 책임감 있게 활용할 수 있는 능력

- 청소년활동 핵심역량 7가지 중 4가지(비판적사고·의사소통·협업·창의력)는 2015년 세계경제포럼 등에서 제시된 역량으로 포괄적·종합적으로 폭넓게 수용되어 활용될 수 있도록 국제적 적합성을 고려하여 정하였으며, 2가지 역량(사회정서 및 진로개발 역량)은 우리나라 청소년들을 둘러싼 사회적 환경을 고려하여 정하였다.

- 또한 2022년 개발된 디지털 리터러시의 경우 디지털·자연과 공존하며 살 수 있는 삶의 필요성과 청소년들의 보편적 수요를 맞추기 위한 미래 청소년활동의 특성을 고려하여 정하였다.

| 미래 청소년활동의 특성 |

PART II

역량기반 청소년활동의 의미와 설계

PART

II

역량기반 청소년활동의 의미와 설계

01 역량기반 청소년활동의 의미

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

- 역량기반 청소년활동을 설계할 경우 활동을 통해 달성하고자 하는 목적 및 목표가 명확해지고, 효과적인 운영 및 평가가 가능해진다.

02 역량기반 청소년활동 설계의 원리와 방향

- 역량기반 청소년활동은 주제설정, 목적·목표 설정, 교육과정 연계 3단계를 통해 설계한다. 역량기반 청소년활동의 주제는 청소년통계, 빅카인즈 등 사이트 등을 통해 청소년의 생활과 밀접한 현실과제를 검토하여 설정한다.

- 역량기반 청소년활동의 주제를 설정한 이후, ①활동의 내용과 방법, ②활동에 참여하는 청소년은 활동을 통해 어떤 능력을 갖출 수 있을지를 고려하여 목적과 목표를 설정한다.

- 역량기반 청소년활동의 목적과 목표는 7가지 청소년활동핵심역량(의사소통, 협업, 비판적사고, 창의력, 사회정서, 진로, 디지털 리터러시) 중 선택하고, 활동의 성격에 따라 정의할 수 있다.

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

• 청소년의 생활과 밀접한 현실과제를 토대로 연령별 특성을 고려하여 역량기반 청소년활동 참여 대상과 주제 및 설계방향을 정한다.

예시 **주제 및 설계방향 설정**

급속한 경제 성장으로 우리의 생활은 과거와는 비교할 수 없을 정도로 풍요로워졌다.
그러나 풍요의 뒤를 유심히 들여다보면 생태계를 위협하는 검은 그림자가 드리우고 있다.
우리네 가계의 과소비와 기업의 과생산이 만들어낸 악순환(과생산 → 과소비 → 과폐기)이 바로 그것이다. 과생산 사회의 치명적인 문제점은 환경에 부정적인 영향을 끼칠 수 있다는 것이다.
불필요한 물건을 줄이고, 생활에 꼭 필요한 최소한의 물건들만으로 살아가려는 단순한 생활방식(minimal life)을 추구하는 미니멀리스트(minimalist)가 등장했지만 사회전반으로 팽배해있는 과소비와 과생산의 악순환을 끊기엔 역부족이다.
범지구적으로 확산한 과소비와 과생산의 악순환을 끊으려면 불필요한 소비를 하지 않을 수 있는 힘, 즉 합리적인 소비습관을 청소년기부터 키워야 한다. 특히 경제활동의 과정을 이해해나가는 초등학교 5~6학년을 대상으로 합리적인 소비습관 형성을 현실과제로 설정하고, 활동을 설계한다.

• 주제 및 설계방향을 토대로 활동을 통해 함양할 수 있는 청소년활동 핵심역량, 즉 실생활 속에서 어떤 역할이나 기능, 능력을 발휘할 수 있을지 역량기반 청소년활동의 목적 및 목표를 정한다.

예시 목적 및 목표

창의력 **사용하지 않는 물건을 판매하여 가치를 창출하는 방법을 생각해낼 수 있다.**
- 추억이 깃든 장난감, 옷, 책 등도 환경을 파괴할 수 있다는 사실을 직시하고 고민함으로써 사용하지 않는 물건을 활용(판매·업사이클링)하여 가치를 창출하는 방법을 모색할 수 있다.
- 사용하지 않는 물건에 **아이디어와 디자인을 가미해** 작품(전시물)을 만들 수 있다.

협 업 **팀원의 의견을 고루 반영해 힘을 합쳐 공개할 결과물을 완성한다.**
- 단순히 일을 나누는 분업을 지양하고, **팀원의 의견을 반영한 공동의 결과물**을 만들 수 있다.

03 역량기반 청소년활동과 교육과정 연계

- 역량기반 청소년활동의 참여 대상, 주제 및 설계방향, 목적 및 목표가 정해졌다면 이를 근거로 교육과정과 연계하여 성취기준을 정한다. 성취기준을 정하기 전, 어떤 교과과정과 연계할 것인지에 대한 고민이 우선되어야 한다.

- 앞서 살펴본 합리적인 소비습관을 형성하기 위한 활동을 예로 들자면, 시장의 흐름을 파악하는 활동은 사회과목, 물건에 가격을 매기는 등의 활동은 수학과목과 연계할 수 있다.

- 이렇게 연령, 교과가 정해졌다면 '학생평가 지원포털'(https://stas.moe.go.kr)에서 활동에 맞는 성취코드 및 기준을 찾는다. 찾은 성취코드* 및 기준은 다음과 같이 작성한다.

예시 성취기준

6사08-06 지속가능한 미래를 건설하기 위한 과제(친환경적 생산과 소비 방식 확산)를 조사 하고, 세계시민으로서 이에 적극 참여하는 방안을 모색한다.

6사06-01 다양한 경제활동 사례를 통해 가계와 기업의 경제적 역할을 파악하고, 가계와 기업의 합리적 선택방법을 탐색한다.

6수03-01 실생활 장면에서 이상, 이하, 초과, 미만의 의미와 쓰임을 알고, 이를 활용하여 수의 범위를 나타낼 수 있다.

6수04-03 비율을 이해하고, 비율을 분수, 소수, 백분율로 나타낼 수 있다.

6수05-01 평균의 의미를 알고, 주어진 자료의 평균을 구할 수 있으며, 활용할 수 있다.

* 성취기준 코드는 학년군, 과목, 영역, 순서로 구성되어 있으며 표기의 예는 그림과 같다.

• 성취기준 코드 검색 시, 예시와 같이 평가기준도 확인할 수 있으며 활동평가 자료로 활용할 수 있다.

예시 (6사08-06) 평가기준

상	중	하
지속가능한 미래를 건설하기 위한 과제(친환경적 생산과 소비방식 확산, 빈곤과 기아퇴치, 문화적 편견과 차별해소 등)를 조사하고, 세계시민으로서 이에 적극 참여하는 과제별 실천방안을 설명할 수 있다.	지속가능한 미래를 건설하기 위한 과제(친환경적 생산과 소비방식 확산, 빈곤과 기아퇴치, 문화적 편견과 차별 해소 등)를 조사하고, 세계시민으로서 참여할 수 있는 방안을 제시할 수 있다.	지속가능한 미래를 건설하기 위한 과제(친환경적 생산과 소비방식 확산, 빈곤과 기아퇴치, 문화적 편견과 차별 해소 등)가 있음을 알고, 세계시민으로서 참여해야 함을 인식할 수 있다.

• 활동 결과물은 개인과 팀으로 구분하여 만들어 다음의 예시와 같이 만들어 낼 수 있도록 설계한다.

예시 결과물

개 인	합리적 소비 서약서, 미니멀 라이프 선언서, 성찰일지 등
팀	성과를 표현하는 발표자료, 업사이클링 작품 등

- 활동의 평가는 지도자와 청소년을 구분하여 진행한다. 지도자는 정성적인 평가와 정량적인 평가를 할 수 있다. 청소년활동핵심역량의 평가자료는 'Ⅳ.역량기반 청소년활동 평가'를 참고하면 된다. 지도자는 세심한 관찰을 통해 청소년이 건강하게 성장하도록 지원하는데 평가의 목적이 있다는 점을 명심하고 평가하여야 한다.

- 청소년은 단순히 지도자가 설계한 과정만 수행하는 것은 아니다. 청소년은 활동을 통해 향상한 자신의 역량을 인지하고 관리하여야 한다. 이를 위해 청소년은 사전에는 역량 측정을 하고, 활동 중에는 자기 평가를 통한 성찰을 해야 한다. 사후에는 지도자와 동료평가를 진지하게 검토하여 앞으로의 활동계획에 반영해야 한다.

PART III

역량기반 청소년활동 운영사례

PART

III

역량기반 청소년활동 운영사례

'22년 공모사업에서 적용한 역량기반 청소년활동 사례별 개요서를 통해 각 활동에서 중점을 둔 청소년활동 핵심역량, 활동목표, 활동 내용 등을 살펴보고자 한다. ※ 사례별 구체적인 내용 부록4 참고

01 꼬리에 꼬리를 무는 유해매체(꼬·꼬·유) / 공주시청소년 꿈 창작소

• **활동 소개**

– '꼬리에 꼬리를 무는 유해매체(꼬·꼬·유)'는 청소년 유해매체의 심각성을 이해하고 미디어 속 무분별한 정보를 선별할 수 있는 안목을 기르는 활동으로, 유해매체 개선방안을 탐색하여 홍보 자료를 배포하고 청소년 유해환경을 개선하는 활동이다.

• **활동 목적**

– 청소년의 주도적인 프로젝트 활동 기회를 제공하여 무분별한 정보들로부터 일상생활에서 청소년들이 접할 수 있는 유해매체를 올바르게 선별하는 안목을 기르는 데 목적을 두었다.

• **관련 역량**

협 업	– 청소년의 주도적인 참여로 공동체성 협업 능력과 비판적 사고를 함양할 수 있도록 한다.
창의력	– 지역사회에 청소년활동을 알리고 청소년에 대해 생각할 수 있는 계기를 마련한다.

02 지금 우리 지구는 : MZ 프로젝트 (Mapo Zerowaste) / 구립마포청소년문화의집

• **활동 소개**

– '지금 우리 지구는 : MZ 프로젝트 (Mapo Zerowaste)' 는 쓰레기 산이었던 난지도를 깎아 만든 서울 상암동에 거주하는 청소년들이 '제로웨이스트'를 실천하고 지역 내에 확산하여 쓰레기 문제에 대해 적극적으로 개입하고자 하는 활동이다.

• **활동 목적**

– 청소년들이 환경문제를 새로운 관점으로 바라보고 기존과는 다른 생활방식인 '제로웨이스트'를 실천 및 확산하는 장을 마련하여 문제 해결역량과 환경 감수성이 높은 미래세대의 리더로 성장할 수 있도록 지원하는데 목적을 두었다.

• **관련 역량**

창의력 비판적사고력	– 환경문제를 새로운 관점으로 바라보고 환경을 지키기 위해 기존의 생활방식과 다른 '제로웨이스트'를 실천하고 이를 지역에 알릴 수 있는 활동을 기획한다.

03 작전명 PLAN C! (Challenge·Chance·Change) / 구립홍은청소년문화의집

• **활동 소개**

– '작전명 PLAN C! (Challenge·Chance·Change)' 는 빅데이터 기반 환경교육을 통해 균형 잡힌 환경 감수성을 정립하고, 청소년 시각으로 청소년기 맞춤형 기후환경 챌린지 어플리케이션을 제작 및 보급을 통해 청소년들이 환경보호에 동참할 수 있도록 의견을 공유하고 연대하는 활동이다.

• **활동 목적**

– 빅데이터 기반 환경교육을 통해 균형 잡힌 환경 감수성을 정립하고 청소년이 환경보존 실천의 주체로써 기후환경 챌린지 어플리케이션을 직접 제작 및 확산하여 일상생활 속에서 실천 의지를 고양하는 데 목적을 두었다.

• **관련 역량**

협 업 의사소통	– 청소년 주도로 제작된 청소년기 맞춤형 기후환경 챌린지 어플리케이션을 보급 및 확산하여 지역사회 내 환경보호 실천을 연대한다.

04 평화유니버스(Peace of Universe) / 파주시청소년재단 문산청소년문화의집

• **활동 소개**

– '평화유니버스(Peace of Universe)' 는 평화(Peace) + Meta(초월) + Universe(가상 세계)라는 뜻으로, 평화의 상징인 '임진각'을 모티브로 3D모델링, 코딩, 게임기획, 협업 프로젝트 활동을 통해 나만의 평화 로블록스 맵을 구현하여, 파주시만의 특색 있는 평화 콘텐츠를 활용한 메타버스 제작 활동이다.

• **활동 목적**

– 3D 시각화를 통한 추상적인 아이디어 형상화 및 나만의 가상 세계 현실을 구현할 수 있으며, 파주지역 특성을 반영하여 지역 내 준비된 평화·통일 미래세대로서 청소년 리더십을 함양하는 데 목적을 두었다.

• **관련 역량**

협 업	– 지역 내 준비된 평화·통일 미래세대로서 팀프로젝트 공유를 통해 청소년 리더십을 함양할 수 있다.
창의력	– 기술발달의 따른 4차산업 직업의 변화를 이해하고, 미래 기술 활용 및 사회의 변화에 대하여 예측할 수 있는 생각의 폭을 넓힐 수 있다.
진로개발	– 다양한 평화 팀프로젝트 활동을 통한 창의력·상상력·표현력 등 종합적인 진로 역량을 향상 시킨다.

05 코로나에게 빼앗긴 건강권을 되찾아라 "안양을 달리는 청소년" / 안양시석수청소년문화의집

• **활동 소개**

– '코로나에게 빼앗긴 건강권을 되찾아라 "안양을 달리는 청소년"' 은 청소년의 건강관리에 대한 위기의식을 일깨우는 적극적인 온오프라인 캠페인 활동을 전개하고, 자신의 건강을 관리할 수 있는 규칙적인 운동 방법을 소개한다.

– 또한 지역 내에 청소년이 운동하기 좋은 장소를 발굴하고 개선 방향을 지역사회에 제안하는 사회참여 활동을 전개하는 활동이다.

• **활동 목적**

– 코로나19로 인해 위기를 맞은 청소년의 건강권을 되찾기 위해, 청소년의 건강관리에 대한 경각심을 일깨우고, 청소년 스스로가 건강을 관리할 수 있는 콘텐츠 보급과 지역사회 내 청소년을 위한 운동코스 개선 방안을 제안하는데 목적을 두었다.

• **관련 역량**

협 업	– 지역사회 내에 정책 제안활동을 통해, 사회참여활동의 의의를 배울 수 있다.
비판적사고력	– 청소년들의 건강에 대한 경각심 강화를 통해, 향후 청소년이 주체적으로 스스로의 건강을 관리해 나갈 수 있는 소양을 함양하여 건강한 성장을 도모한다.

06 청소년 유튜브등급 심의위원회-미디어 D톡스(Digital Detox)

/ 수영구청소년문화의집

• **활동 소개**

– '청소년 유튜브등급 심의위원회-미디어 D톡스(Digital Detox)' 는 뉴미디어인 유튜브 콘텐츠 등급 분류 기준을 마련하는 과정을 통해 미디어 리터러시 역량을 향상하고, 더 나아가 전국의 청소년들이 유튜브 콘텐츠를 긍정적인 방향으로 활용할 수 있도록 온라인 등급분류 체험활동과 착한 유튜버 시상식을 진행하는 활동이다.

• **활동 목적**

– 청소년들이 직접 만들어 가는 미디어 리터러시 활동을 통해 미디어 활용 능력 및 리터러시 역량을 향상하고, 청소년 스스로 미디어를 올바르게 활용할 수 있는 방법을 마련하여 전국의 청소년들에게 공유·소통하는 과정에서 인식의 변화를 경험하는 데 목적을 두었다.

• **관련 역량**

협 업	– 청소년들이 직접 만들어가는 미디어 리터러시 활동을 통해 미디어 활용능력 및 리터러시 역량을 함양한다.
창의력	– 청소년 스스로 미디어를 올바르게 활용할 수 있는 방법을 마련하여 전국의 청소년들에게 공유·소통하는 과정에서 인식의 변화를 경험한다.
비판적사고력	– 유쓰튜브 등급분류 기준을 마련하는 과정을 통해 미디어의 긍정적·부정적 요소를 파악하고, 현실가능성 있는 기준을 탐색한다.

07 메타버스 플랫폼을 통한 디지털 리터러시가 바꾸는 이세상 가짜뉴스'디바이스'

/ 시립노원청소년센터

• **활동 소개**

– 메타버스 플랫폼을 통한 디지털 리터러시가 바꾸는 이세상 가짜뉴스'디바이스'는 코로나19 이후 수많은 정보의 범람과 무분별한 디지털 노출로 허위 정보에 쉽게 피해를 보는 청소년을 대상으로 청소년들이 직접 메타버스 플랫폼인 '로블록스'를 활용한 디지털 리터러시 교육용 게임 콘텐츠를 개발·보급하여 지역사회 내 청소년들이 쉽고 재밌게 올바른 디지털 리터러시를 접함으로써 디지털 시민성 역량을 함양하는 활동이다.

• **활동 목적**

– 디지털 플랫폼을 융합한 디지털 리터러시 교육 프로그램을 통해 직접 디지털 리터러시 교육용 콘텐츠를 개발하고 지역사회 내 청소년들에게 보급함으로써 디지털 시민성 역량을 향상하고, 변화하는 디지털 환경에서 디지털 기술을 올바르게 적용하고 활용할 수 있는 긍정적인 인식을 확산시키는 데 목적을 두었다.

• 관련 역량

협 업 의사소통	– 프로그램 참여를 통해 디지털 트렌드를 이해하고 청소년 중심의 콘텐츠 기획·운영을 통한 내·외적 동기유발 및 민주시민으로서 건강한 성장을 지원한다.

08 ㈜장위의 세포들_작은 가치세포가 모여 사회를 만들다.

/ 장위청소년문화누림센터

• 활동 소개

– '㈜장위의 세포들_작은 가치세포가 모여 사회를 만들다' 는 사회적기업 청년대표 멘토링을 통해 사회적 가치에 대한 이해를 제고하고, 모의 창업 아이디어 제안서 작성과 시제품 개발을 통해 지속 가능한 소셜미션을 실현해 건강한 미래를 설계할 수 있는 발판을 마련하는 활동이다.

• 활동 목적

– 윤리적 소비를 중요시하는 사회를 살아갈 청소년에게 사회적기업의 사회적 가치에 대한 인식을 제고하고, 지역사회 문제 해결을 위하여 창의적 아이디어를 접목한 교육 및 활동을 제공함으로써 지속 가능한 사회적 가치를 실현해 스스로 건강한 미래를 설계할 수 있는 미래지향적인 리더로 성장할 수 있도록 하는 데 목적을 두었다.

• 관련 역량

협 업 의사소통	– 모둠별 프로젝트 진행 과정 중 타인의 의견을 경청하며 존중하고, 모의 창업 방향 설정을 위해 적극적으로 소통하며 의사소통 역량을 강화한다. – 문제해결을 기반으로 한 아이디어를 제안하고 기획 회의를 통해 체계적인 의사소통 기술을 증진한다.
비판적사고력	– 지속가능한발전(SDGs)을 체계적으로 이해하고, 일상생활 속 실천 방안을 모색하는 비판적 시각 역량을 강화한다.

PART Ⅳ

청소년활동 핵심역량 평가

PART

Ⅳ

청소년활동 핵심역량 평가

01 역량기반 청소년활동 평가

- 평가는 지도자가 수행해야하는 역할 중 큰 비중을 차지한다. 특히, 역량기반 청소년활동은 청소년활동 핵심역량과 교과 성취기준을 고려하여 평가해야하기에 언제, 어떻게 평가할 것인지 평가계획을 수립해야 한다.

- 지도자는 활동기간 동안 평가해야할 핵심역량과 성취기준이 어떤 것인지 구체적으로 명시하는 기준(루브릭 평가 문항 등)을 만들어 청소년을 평가하고, 평가 결과를 개별적으로 피드백 하여 청소년이 활동을 통해 성찰이 일어날 수 있도록 조력해야 한다.

- 최종평가는 객관성을 담보하기 위해 지도자가 작성한 관찰 기록과 청소년이 작성한 성찰일지 등을 종합하여야 하며, 청소년활동 핵심역량 측정도구 등을 활용하여 역량기반 청소년활동 전과 후 청소년의 핵심역량의 변화를 파악할 수 있다.

02 청소년활동 핵심역량 루브릭

- 교육에서 루브릭(Rubric)은 “어떤 수행 과제에서 교사가 평가하고자 하는 요소와 학습자의 수행수준을 기술한 피드백”으로 정의한다. 지도자는 청소년활동을 통해 수행하고자 하는 과제가 달성되었는지 확인할 수 있는 요소를 정하여 루브릭을 만들 수 있다.

• 역량기반 청소년활동 설계 단계에서 청소년들과 함께 루브릭을 만들 수 있으며,청소년들과 함께 루브릭을 만들 경우 활동 참여 청소년들은 활동을 어떻게 참여해야 하는지를 스스로 인식할 수 있다. [1)]

• 청소년활동핵심역량 7가지 중 4가지 역량(비판적사고, 의사소통, 창의력, 협업능력) 루브릭 평가문항의 예시는 다음과 같다.

| 청소년활동핵심역량(4C) 루브릭 평가문항 예시 |

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

1) 2015 개정 교육과정에 따른 고등학교 통합사회 이해 및 지도방법

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

03 청소년활동 핵심역량의 측정

- 역량기반 청소년활동의 목적 및 목표는 청소년활동 핵심역량 함양을 통해 실질적으로 무엇을 할 수 있는지에 대한 능력 배양하는 것이다.

- 청소년활동 핵심역량은 유전적으로 타고난 기질과는 달리 청소년활동을 통해 성장시킬 수 있는 능력으로, 역량기반 청소년활동을 통해 청소년활동 핵심역량에 어느정도 변화가 있었는지 확인하기 위해 청소년활동 핵심역량 측정도구를 마련하였다.

- 청소년활동 핵심역량 측정도구는 역량기반 청소년활동에 참여한 청소년을 대상으로 청소년이 조용하게 집중할 수 있는 환경에서 방해받지 않는 시간에 실시할 것을 권장한다.

- 청소년활동 핵심역량 측정도구를 통한 조사는 자기보고식 검사로, 지도자는 청소년에게 역량기반 활동 프로그램을 운영함에 있어 기초자료로 활용할 뿐이지 개인의 능력을 평가하는 목적이 아님을 분명히 알려야 한다. 청소년이 측정문항에 응답할 때 가장 좋아 보이는 번호를 선택하지 않도록 안내한다.

예시 **청소년활동 핵심역량 측정 실시 안내 예시**

안녕하세요? 여러분, 오늘은 청소년활동 핵심역량 측정을 실시하는 날입니다.
청소년활동 핵심역량을 측정하는 이유는 여러분이 참여하는 역량기반 청소년활동이 청소년 역량에 실질적으로 영향을 미치는지를 살피고, 향후 역량기반 청소년활동을 기획하고 운영하는데 참고하는 기초데이터를 수집하기 위함입니다.
문항에 대한 응답은 시험에 대한 답을 하는 것이 아니오니, 편안한 마음으로 응답 하시면 됩니다. 특별히 시간을 제한하고 있지 않으나 너무 오래 생각하지 말고 현재 자신의 모습에 해당하는 번호에 체크하시기 바랍니다.
응답을 완료하신 후에는 다른 친구들이 모두 마칠 때까지 잠시 자리서 기다리도록 합시다.

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

- 청소년활동 핵심역량 측정도구는 선행연구를 통해 이미 개발되어있는 문항을 기초로 하되, 문항의 내용적·논리적 판단에 근거하여 측정문항이 각 역량별 내용을 얼마나 잘 대표하는지를 내용타당도 측면에서 검토하였고 검토결과를 토대로 청소년활동 핵심역량 측정도구의 문항을 체계화하였다.

- 2022년 역량기반 청소년활동 프로그램 참여 청소년 대상 청소년활동 핵심역량 측정도구 적용 데이터를 토대로 양호도(타당성, 신뢰도)를 검증하여, 그 결과 2023년 청소년활동 핵심역량 측정도구는 총 84문항으로 구성하였다. (비판적사고 6개 문항, 의사소통 9개 문항, 협업 8개 문항, 사회정서 16개 문항, 디지털리터러시 21개 문항)

- 청소년활동 핵심역량 측정도구의 하위요소 및 지표는 아래 표와 부록2, 부록3의 내용과 같으며, 향후 지속적인 검증 작업을 통해 지표를 보완하고 있다.

| 청소년활동 핵심역량 측정도구 하위요소 및 지표(출처) |

구 분	하위요소	지표(출처)	원저자
비판적 사고 (6문항)	비판적 사고력	청소년 생애학습역량 측정도구 개발 및 타당화 연구 (성은모 외 2명, 2016)	청소년 역량지수 측정 및 국제비교 연구 I (한국청소년정책연구원,2014)
의사소통 (9문항)	공감	KEDI 학생역량 조사 연구 (남궁지영 외, 2015)	KEDI 학생역량조사연구 (한국교육개발원,2015)
	소통		
협업 (8문항)	공동체성	KEDI 학생역량 조사 연구 (남궁지영 외, 2015)	KEDI 학생역량조사연구 (한국교육개발원,2015)
	협동성		
창의력 (6문항)	창의적사고력	한국의 교육지표·지수 개발연구 III :대학생 역량지수 개발연구 (김창환 외, 2014)	창의역량측정지표 및 도구 개발 연구 (한국교육개발원,2012)
사회정서 (16문항)	의사결정 자기표현	강강술래 참여 아동의 사회정서 학습, 사회정서 발달 및 스트레스 해소의 관계 (송윤정, 2016)	Development and Evaluation of the Social-Emotional Learning Scale (Coryn, Spybrook, Evergreen, Blinkiewicz,2009)
	또래관계기술		
	자기인식/관리 조절		
진로개발 (18문항)	진로이해	2017 학생진로개발 역량지표 (한국직업능력개발원,2017)	2017 학생진로개발 역량지표 (한국직업능력개발원,2017)
	진로탐색		
	진로계획		
디지털 리터러시 (21문항)	디지털도구의 활용	수행형 기반디지털리터러시 평가도구 개발연구 (2022, KERIS)	수행형 기반디지털리터러시 평가도구 개발연구 (2022, KERIS)
	정보의 조직 및 창출	2021년 국가수준 초·중학생 디지털리터러시 수준 측정 연구 (2022,KERIS)	2021년 국가수준 초·중학생 디지털리터러시 수준 측정 연구 (2022,KERIS)
	정보·데이터 분석및평가	수행형 기반 디지털리터러시 평가도구 개발연구 (2022, KERIS)	수행형 기반 디지털리터러시 평가도구 개발연구 (2022, KERIS)
	디지털 안전	수행형 기반 디지털리터러시 평가도구 개발연구 (2022, KERIS)	수행형 기반 디지털리터러시 평가도구 개발연구 (2022, KERIS)

PART V

청소년활동 핵심역량 측정 온라인시스템 이용

PART

V

청소년활동 핵심역량 측정 온라인시스템 이용

- 한국청소년활동진흥원에서는 청소년활동 핵심역량 측정도구의 편의성 제고를 위한 온라인 시스템을 구축하여 공개 운영 중이다.(https://survey.kywa.or.kr)
- 역량기반 청소년활동 운영기관 등에서 청소년활동 핵심역량 측정문항을 등록하면 청소년은 QR코드, 웹페이지 접속 등을 통해서 청소년활동 핵심역량을 측정할 수 있으며, 온라인 시스템의 신청 및 사용절차는 다음과 같다.

| 청소년활동 핵심역량 측정 온라인 시스템 신청 및 사용절차 |

① 청소년활동 핵심역량 측정 온라인 시스템 접속
* 접속 URL: https://survey.kywa.or.kr

↓

② '현장지도자용' 아이콘 클릭 후 신규 사용신청을 클릭하여 관련 정보 기입 및 신청

↓

③ 신규 사용신청서에 기입한 메일을 통해서 온라인시스템 승인 안내 (2~3일 이내)
* 승인안내 메일: 아이디 및 비밀번호, 시스템 매뉴얼 등

↓

④ '사전설문' 등록 및 측정 실시

↓

⑤ '사후설문' 등록 및 측정 실시

↓

⑥ 설문 응답·분석결과 확인
* 설문이 완료되면, '설문_설문분석'에서 완료한 설문지를 선택하여 분석결과 확인(빈도분석, 교차분석, 효과성 분석 등)

※ 신청 및 권한승인 등 세부내용은 아래 내용 참조

여성가족부 KYWA 한국청소년활동진흥원 Korea Youth Work Agency

청소년활동 핵심역량 측정시스템

사용자 매뉴얼

(시스템 사용자용)

여성가족부 KYWA 한국청소년활동진흥원 Korea Youth Work Agency

****시스템 URL****

(https://survey.kywa.or.kr)

여성가족부 KYWA 한국청소년활동진흥원 Korea Youth Work Agency

회원 가입하기

회원가입하기-사이트 접속 및 가입신청

사이트 접속

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

회원가입하기-사이트 접속 및 가입신청

회원가입

1. 신규사용신청 클릭 후 관련 팝업 확인

2. 팝업에 신청기관 관련 정보 기입 후 신청 클릭 > 신청완료

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

여성가족부 KYWA 한국청소년활동진흥원 Korea Youth Work Agency

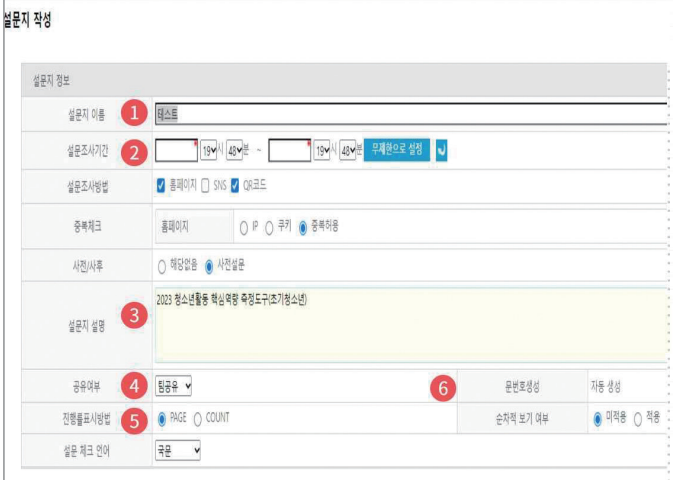
사전설문 생성하기

설문 생성하기-설문조사지 선택

설문 선택

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

설문 생성하기-설문조사지 작성



기본정보 작성

1~4. 설문지 이름, 조사기간, 설명 입력 및 공유여부 선택

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

5~6. 진행률 표시방법 및 순차적 보기여부 선택

설문 생성하기-설문조사지 작성

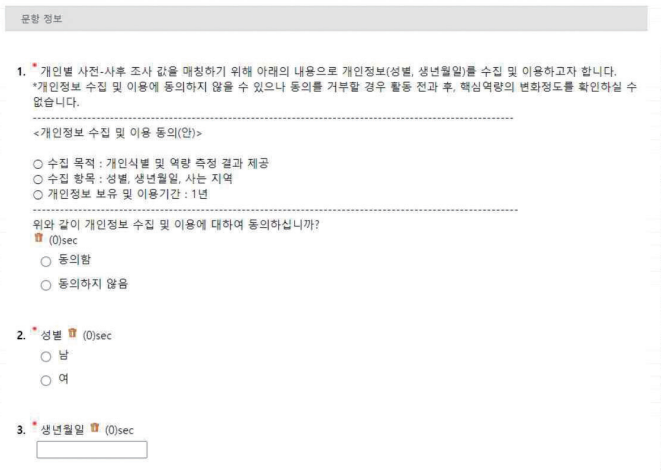
기본정보 작성

1~2. 안내문구 및 응답 완료 문구 수정 *필요시

3~4. PC 및 모바일 스킨(디자인) 수정 *필요시

5. 정보기입 완료 후 저장 클릭

설문 생성하기-설문조사지 작성



설문조사 항목 선택

1. 필수항목

- 개인정보수집 동의여부 및 성별,

생년월일의 경우 필수항목으로 둘 것

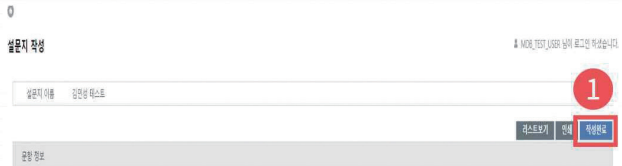
설문 생성하기-설문조사지 작성

설문조사 항목 선택

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

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

설문 생성하기-설문조사지 작성

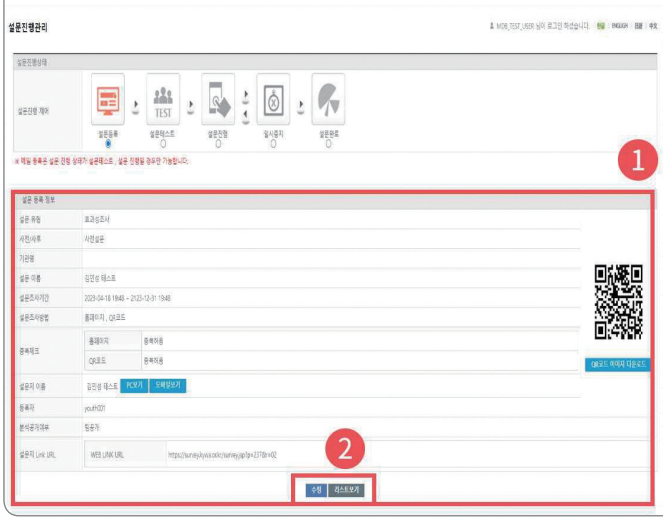


설문조사 항목 선택완료

1. 설문조사 항목 선택 완료 후 상단 우측의 [작성완료] 클릭

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

설문 생성하기-설문조사지 작성



작성 확인 및 설문수정

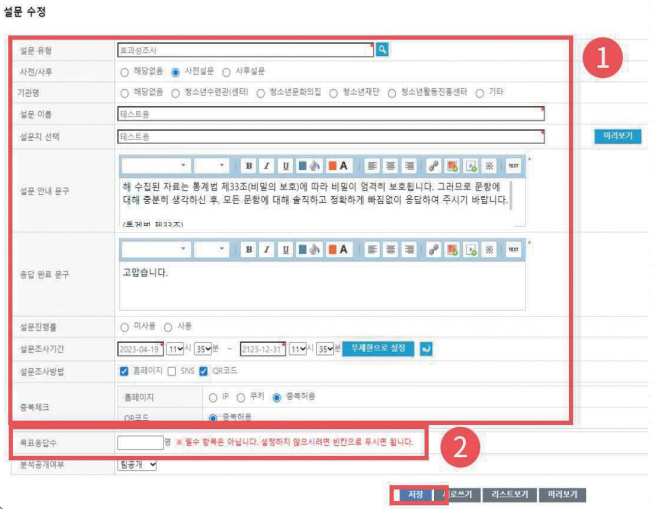
1. 화면의 설문지 관련 정보 확인

* 잘못된 항목이 있을 경우 아래 [수정] 버튼을 통해 작성정보 변경

2. 설문지 수정하기

- [수정] 버튼 클릭을 통해 설문 수정메뉴 활성화

설문 생성하기-설문조사지 작성



작성 확인 및 설문수정

1. 설문지 수정

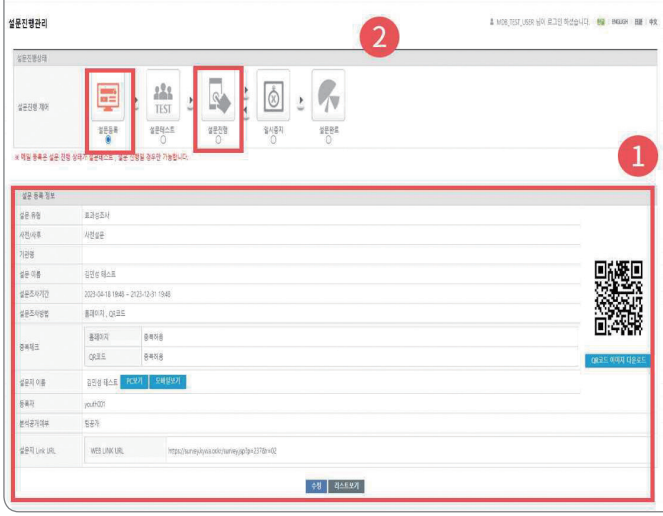
- 설문이름, 안내문구, 조사기간 등 기본정보 수정

2. 목표응답수 기입(필요시)

-

3. 수정사항 반영 후 저장 클릭

설문 생성하기-설문조사지 작성



작성 확인 및 상태변경

1. 화면의 설문지 관련 정보 확인

* 잘못된 항목이 있을 경우 아래 [수정] 버튼을 통해 작성정보 변경

2. 설문 시작을 위한 상태 변경

- [설문 진행] 상태로 변경해야 정식설문이 가능

* 각 항목별 설명은 다음페이지 참조

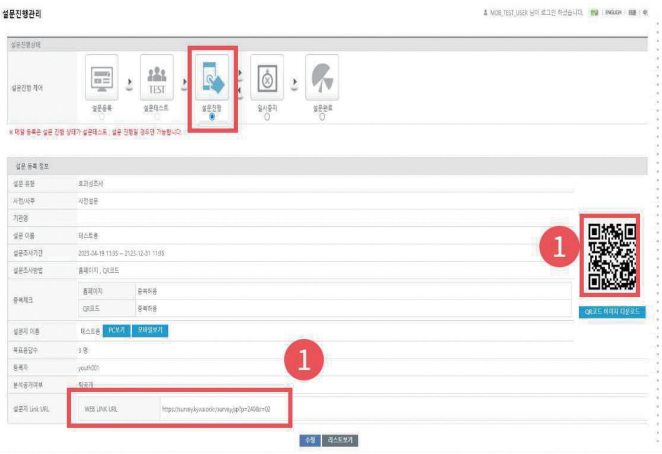
* 더이상 설문지 수정이 필요없이 설문진행을 시작할 경우 [설문진행] 으로 상태를 변경

설문 생성하기-설문조사지 작성

진행단계	단계설명	설문응답	상태변경	수정
설문등록	설문 작성 완료 상태	불가	가능	가능
설문 테스트	정식설문 전 테스트 상태	가능	가능	가능
설문 진행	정식설문 조사상태	가능	가능	불가
일시정지	진행 중 설문응답 정지상태	불가	가능	불가
설문 완료	설문조사 종료상태	불가	일부 가능	일부 가능

* 설문완료 상태는 조사기간, 목표응답의 변경이 필요한 경우 설문진행 단계로 변경할 수 있음.

설문 생성하기-설문 발송정보 확인



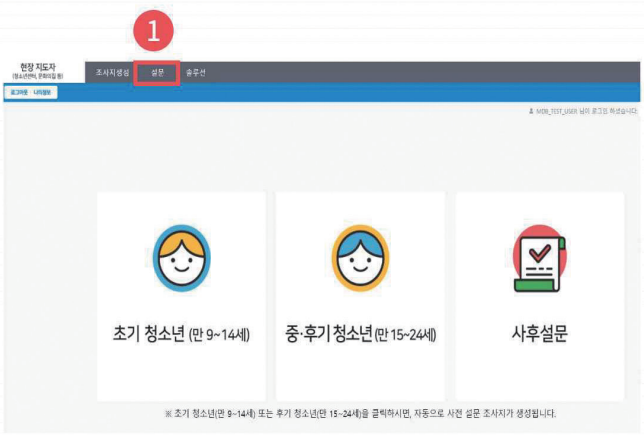
설문 발송정보 확인

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

여성가족부 KYWA 한국청소년활동진흥원 Korea Youth Work Agency

진행 중 설문 확인

진행 중 설문확인-진행 중 설문 확인하기

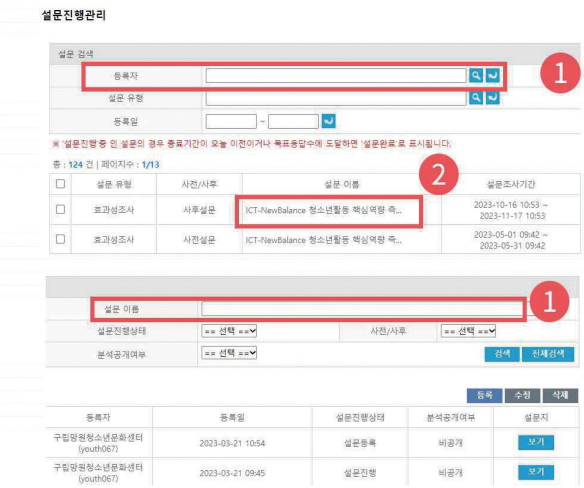


진행 중 설문 확인하기

1. 시스템 로그인 후 상단에서 [설문] > [설문진행]

   클릭하여 설문진행관리 메뉴로 접속

진행 중 설문확인-진행 중 설문 확인하기



진행 중 설문 확인하기

1. 설문진행관리 메뉴에서 본인이 작성 후 진행중인

   설문 검색

   * 등록자, 혹은 설문이름으로 검색 가능

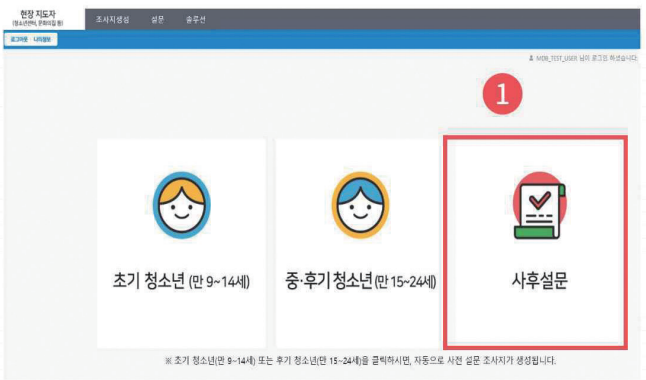
2. 검색결과에서 설문 이름을 클릭하여

   설문 진행상태 및 등록정보 확인, 수정

여성가족부 KYWA 한국청소년활동진흥원 Korea Youth Work Agency

사후설문 생성 및 설문 진행

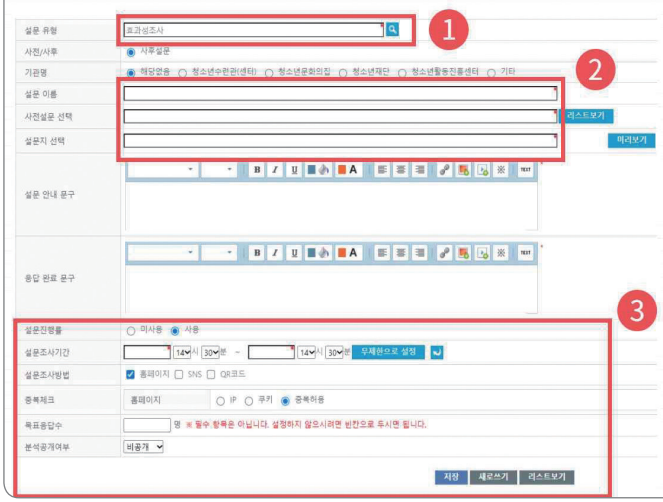
사후설문 생성 및 설문 진행-사후설문 생성



사후설문 생성

1. 청소년활동 핵심역량 온라인 측정 시스템 로그인 후 사후설문 클릭

사후설문 생성 및 설문 진행-사후설문 생성



사후설문 생성

1.[돋보기 아이콘] 클릭 > '효과성 조사 입력'

2. 리스트 보기 클릭 > 사전설문 불러오기

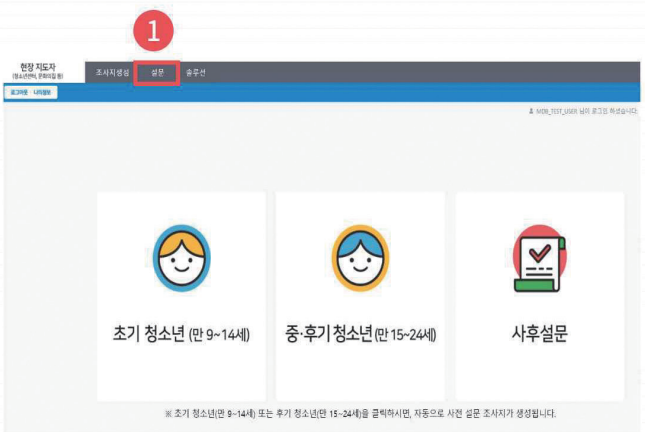
3. 기타 관련정보 기입 및 저장

* 저장 후 사전 설문과 동일하게 설문진행

여성가족부 KYWA 한국청소년활동진흥원 Korea Youth Work Agency

설문결과 확인·분석

설문결과 확인·분석-사후설문 불러오기

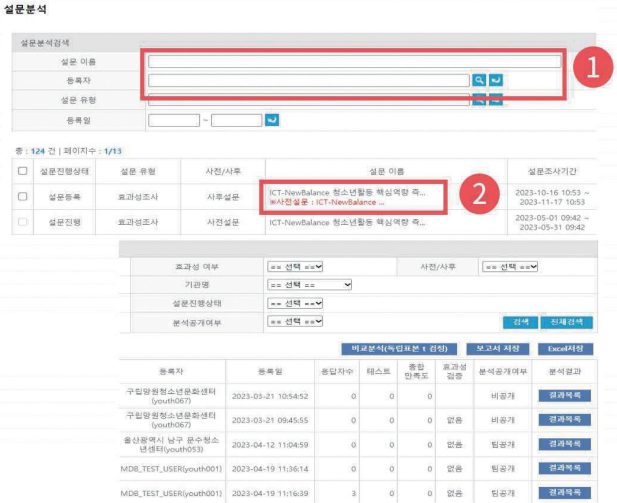


사후설문 불러오기

1. 시스템 로그인 후 상단에서 [설문] > [설문분석]

   클릭하여 설문 분석메뉴로 접속

설문결과 확인·분석-사후설문 불러오기



설문 검색 및 진행현황 확인

1. 설문 분석메뉴에서 본인이 작성 후 진행중인

   '사후설문' 검색

   *** 사전설문명이 붉은색으로 설문이름 아래에 함께 있음**

2. 검색결과에서 설문 이름을 클릭하여

   설문 지표 및 집계표 등 응답현황 확인

설문결과 확인·분석-데이터 저장 및 분석실행

데이터 저장 및 분석

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

* 각 분석기능별 결과보고서를 엑셀형태로 저장 및 다운로드 가능

관련문의

02) 6959-7137

* 평일 09:00~18:00(점심시간 12:00~13:00 제외)
* 주말 및 공휴일 제외

mskim42@kywa.or.kr

여성가족부 KYWA 한국청소년활동진흥원 Korea Youth Work Agency

부록

부록 1 역량기반 청소년활동 프로그램 개요서 양식

<table>
<tr><td>① 프로그램명</td><td colspan="5">농산어촌 청소년 진로디자인 프로젝트 'D(ream)-DAY(디데이)'</td></tr>
<tr><td>② 일정(기간/횟수)</td><td colspan="2">5월~11월/ 27회</td><td>③ 대상</td><td colspan="2">14, 16세</td></tr>
<tr><td>④ 인원</td><td colspan="2">206명 (연 1,853명)</td><td>⑤ 지도자 수</td><td colspan="2">4명</td></tr>
<tr><td>⑥ 주 활동장소</td><td colspan="2">시립마포청소년센터, 강하중학교,
동성중학교, 형석중학교, 온라인</td><td colspan="3">☐ 실내 ☐ 실외 ☐ 야외 (중복선택가능)</td></tr>
<tr><td>⑦ 운영형태</td><td colspan="5">☐ 강의 ☑ 체험 ☐ 토론 ☐ 팀 ☐ 개별 ☐ 기타 (중복선택가능)</td></tr>
<tr><td>⑧ 활동유형</td><td colspan="5">☑ 기본형 ☐ 숙박형 ☐ 이동형</td></tr>
<tr><td>⑨ 목적및목표</td><td colspan="5">• 진로교육 사각지대에 놓인 농산어촌 진로정보소외지역 청소년들에게 진로를 탐색하고 경험할 수 있는 다양한 진로활동을 제공함으로써 진로 선택과정에 대한 동기를 부여하고 스스로 건강한 미래를 설계할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">⑩ 역량설정</td><td>⑩ - 1.
핵심역량(필수)</td><td colspan="2">☐ 협업</td><td>☐ 창의력</td><td>☐ 의사소통</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">☐ 비판적사고</td><td>☑ 진로개발</td><td>☐ 사회정서</td></tr>
<tr><td>⑩ - 2.
자율역량</td><td colspan="2">☐ 진로결정 자기효능감</td><td>☐</td><td>☐</td></tr>
<tr><td rowspan="5">⑪ 교육과정 연계</td><td>학교급</td><td>학년(군)</td><td>과목</td><td>영역(단원)</td><td>⑪ - 1. 성취기준 코드</td></tr>
<tr><td rowspan="3">중학교</td><td rowspan="3">1~3학년</td><td rowspan="3">진로와
직업</td><td>진로디자인과 준비</td><td>[9진04-01]</td></tr>
<tr><td>진로 탐색</td><td>[9진03-03]</td></tr>
<tr><td>자아이해와 사회적 역량 개발</td><td>[9진01-01],[9진01-02]</td></tr>
<tr><td>성취기준</td><td colspan="4">• 진로의사 결정의 과정과 절차를 이해할 수 있다.
• 다양한 체험활동을 통해 직업 정보를 탐색할 수 있다.
• 자신의 능력이나 특성, 강·약점 등을 존중할 수 있다.
• 다양한 방법으로 자신의 직업 흥미와 적성을 탐색할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">⑫ 회기/차수별 요약
※ 세부내용은'활동지도안'에 작성</td><td>⑬ 회기/차수
(소요시간)</td><td colspan="2">⑭ 주요 프로그램 내용 개요</td><td colspan="2">⑮ 중점(특이) 사항</td></tr>
<tr><td>O.T(120분)</td><td colspan="2">〈오리엔테이션〉 프로그램 소개, 줌 사용법 교육</td><td colspan="2">현지 협력기관 지원</td></tr>
<tr><td>1회기(120분)</td><td colspan="2">〈강점 알려 DREAM〉
미래 진로역량 이해 및 행동유형 진단을 통한 강점 탐색</td><td colspan="2">나에 대한 이해를
바탕으로 진로설계를 구체화</td></tr>
<tr><td>2회기(120분)</td><td colspan="2">〈창직 알려 DREAM〉
빅데이터를 활용한 직업 탐색 및 관심사와 강점을 활용한 창직</td><td colspan="2">진로와 직업을 구분</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">…</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>⑯ 결과물</td><td colspan="5">• (개인) 스스로 활동을 통해 달성하거나 얻은 점 등
• (팀) 협업 활동을 통해 도출된 결과물(올바른 진로 설계를 위한 다양한 체험활동 경험)
• (멘토) 멘토링 활동을 통한 청소년과의 동반성장(멘토링 경험, 학과박람회(체험) 운영, 활동 영상 제작)</td></tr>
<tr><td>⑰ 평가</td><td colspan="5">• 사전·사후 효과성 설문 및 만족도 설문조사
• 진로선언문, 자기진로성장노트, 인터뷰 영상, 활동자료(패들렛 등)</td></tr>
<tr><td>⑱ 기대효과</td><td colspan="5">• 진로정보소외지역 대상 진로체험 기회 제공으로 진로활동에 대한 도농 간 격차 해소
• 프로그램 참여를 통해 청소년들의 주도적인 진로 결정 능력 함양
• 자기 이해를 바탕으로 진로결정 자기효능감 향상을 통한 건강한 성장 지원</td></tr>
<tr><td>⑲ 인증/신고여부</td><td colspan="2">☐ 인증대상 프로그램</td><td colspan="2">☐ 신고대상 프로그램</td><td>☐ 해당 없음</td></tr>
</table>

『역량기반 청소년활동 프로그램 개요서 작성 방법』

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

10-1 (핵심역량) 청소년활동 핵심역량 7가지* 중 1~2가지 역량을 프로그램의 목표로 설정

*** 청소년활동 핵심역량**

구 분	정의 [1]
① **비판적사고**	새로운 관점으로 문제를 바라보고, 주제와 원칙에 따라 배움으로 연결하는 능력
② **의사소통**	생각과 질문, 아이디어와 해결방법을 공유하는데 필요한 소통 능력
③ **협업**	하나의 공동 목표를 향해 여러 명의 재능, 전문지식을 합치는 능력
④ **창의력**	혁신하고 발명하는 것처럼 기존의 것을 새로운 방식으로 접근하는 능력

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

구 분	정의	
⑤ 사회정서	자신과 타인의 감정을 정확하게 인식하고 자신의 불편한 감정을 조절하고, 타인과의 갈등을 긍정적으로 해결하며 좋은 관계를 맺어나가는 능력	
⑥ 진로개발	평생에 걸쳐 빠르게 변화하는 직업 환경에 유연하게 응하고, 개인의 흥미와 적성을 바탕으로 다른 사람과 차별화되는 독특성을 개발하여 자기 주도적 및 창의적으로 자신의 진로를 개척·설계·실행하는데 필요한 능력	
⑦ 디지털 리터러시	디지털 도구 활용	필요와 목적에 맞게 디지털 도구를 선택하여 원활하게 활용할 수 있는 능력
	정보의 조직 및 창출	문제해결을 위해 필요한 정보만을 골라 재조직하거나 새로운형태의 정보를 창의적으로 구상하여 창출할 수 있는 능력
	정보·데이터 분석 및 평가	디지털 정보·데이터의 신뢰성과 적합성을 바탕으로 비판적으로 분석·비교·평가할 수 있는 능력
	디지털 안전	디지털 환경에서 자신과 타인을 보호하며, 디지털 기기와 서비스를 안전하고 책임감 있게 활용할 수 있는 능력

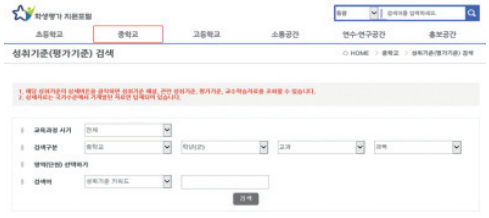
⑩ **-2** (자율역량) 프로그램의 특성을 고려한 자율적인 역량을 목표로 기술

※ 단, 효과성 측정도구가 있는 역량으로 설정

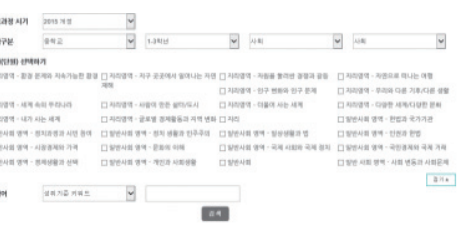
⑪ 교육과정 연계 : 프로그램과 연관된 교육과정 성취기준 코드 및 성취기준 작성

* 교육과정 성취기준 코드 및 성취기준 찾는 방법

① 학생평가 지원 포털 접속
(https://stas.moe.go.kr/cmn/main)



② 참여 청소년의 연령을 참고하여 교급 선택
→ '성취기준(평가기준) 검색' 클릭



③'교육과정 시기'는 2015개정 선택
→ '학교급', '학년(군)', '교과', '영역(단원)검색

④ 검색결과에 따른 성취기준 코드 및 성취 기준 작성

⑫ 회기/차시별 요약 : 프로그램의 회기별 주요활동 내용 및 중점(특이) 사항을 요약하여 간략히 작성 회기의 경우 1년에 몇 번 등을 표기할 때 사용하고, 차시는 기본형에서 숙박형에 이르기까지 순차적으로 이뤄지는 활동에서 사용을 권장함, 횟수가 늘어날 경우 줄긋기(셀 나누기)를 통해 회기/차시 추가 가능

⑬ 회기/차시 (소요시간) : 회기/차시와 소요시간을 표기 (예, ○회기 (○)분, ○차시 (○)분)

⑭ 주요 프로그램 내용 개요 : 회기/차시별 프로그램명을 표기하고, 주요활동 내용을 개조식으로 기술

⑮ 중점(특이) 사항 : 프로그램별 핵심 사항과 필요한 전달 사항 기술

⑯ 결과물 : 프로그램을 통해 최종적으로 도출할 수 있는 개인/팀 결과물 또는 내용 기술

⑰ 평가 : 프로그램 진행 후 평가방법 기술(예, 만족도 설문조사, 사전·사후 효과성 조사*)

* 청소년활동 핵심역량 측정 온라인 시스템(http://survey.kywa.or.kr/) 활용 가능

⑱ 기대효과 : 프로그램으로 인해 기대할 수 있는 효과

⑲ 인증/신고여부

| 신고 및 의무인증 대상 |

구 분		신고대상	의무인증대상
영리법인, 단체 (청소년기본법 제3조제7호의 청소년지도자가 참여한 경우)	숙박형 150명 이상 또는 고위험활동	○	○
	숙박형 150명 미만 또는 저위험활동	○	×
	비숙박형 150명 이상 또는 고위험활동	○	○
	비숙박형 150명 미만 또는 저위험활동	×	×
청소년수련시설	숙박형 150명 이상 또는 고위험활동	○	○
	숙박형 150명 미만 또는 저위험활동	○	×
	비숙박형 150명 이상 또는 고위험활동	○	○
	비숙박형 150명 미만 또는 저위험활동	×	×
청소년단체	숙박형등 청소년수련활동(회원 대상 실시의 경우)	×	×
	150명 이상 또는 고위험활동(비회원 대상 실시의 경우)	×	○
종교단체 (청소년기본법 제3조제8호에 따른 청소년 단체)	숙박형 150명 이상 또는 고위험활동	×	○
	숙박형 150명 미만 또는 저위험활동	×	×
	비숙박형 150명 이상 또는 고위험활동	×	○
	비숙박형 150명 미만 또는 저위험활동	×	×
보호자*와 함께 하는 활동 (* 법적 권한을 행사 할 수 있는 보호자)	숙박형 150명 이상 또는 고위험활동	×	○
	숙박형 150명 미만 또는 저위험활동	×	×
	비숙박형 150명 이상 또는 고위험활동	×	○
	비숙박형 150명 미만 또는 저위험활동	×	×
타 법률의 지도·감독을 받는 비영리 법인, 단체	숙박형 150명 이상 또는 고위험활동	×	○
	숙박형 150명 미만 또는 저위험활동	×	×
	비숙박형 150명 이상 또는 고위험활동	×	○
	비숙박형 150명 미만 또는 저위험활동	×	×

| 청소년수련시설 |

구 분	내용
인증신청을 할 수 있는 대상	• 국가 및 지방자치단체 • 수련시설을 설치·운영하는 자 및 위탁운영단체 • 청소년이용시설 • 개인·법인·단체 등 청소년수련활동에 필요한 프로그램을 개발하여 실시하려는 자
인증을 신청하여야 하는 대상 (위탁·재위탁포함)	• 청소년 참가 인원이 150명 이상인 청소년수련활동 • 위험도가 높은 청소년수련활동*
인증신청 제외 대상	• 단순 체험(견학) 활동 • 단순 기능 습득을 위한 훈련 내지 강좌 • 운영시간 최소기준 미 충족 활동 • 불특정 다수를 대상으로 하는 행사나 축제 등
인증 참가 대상 연령	• 만 9세~24세 청소년

*위험도가 높은 활동

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

| 숙박형 등 청소년수련활동 계획의 신고 |

구분	내용
신고수리 주체	• 수련활동 주최자 소재지 특별자치시,특별자치도,시·군·구(청소년정책 담당부서)
신고주체	• 청소년수련활동을 주최하려는 자 – 「청소년활동 진흥법」의 지도·감독을 받는 시설·기관 * 청소년수련시설, 청소년활동진흥원, 청소년활동진흥센터 등 * 주식회사 등 영리법인이나 영리단체(다른 법률에서 지도·감독 등을 받는 비영리 법인 또는 단체가 아닌 경우)
신고기한	• 참가자 모집 14일 전 신고서류 제출(신고 수리 전 모집활동 금지)
신고대상 참가자 연령	• 만 19세 미만의 청소년(19세가 되는 해의 1월 1일을 맞이한 사람은 제외) * 만 19세 미만 청소년과 다른 연령대를 포함하여 청소년수련활동으로 기획 된 경우에도 신고대상임.
신고대상 활동범위	• 이동숙박형, 고정숙박형 등 숙박과 함께 이루어지는 수련활동 • 청소년 참가인원이 150명 이상이거나 위험도가 높은 청소년수련활동 ※ 단, 직접 기획·주최, 모집하지 않고, 타 기관에서 신고한 수련활동에 단순 참가만 하는 경우는 신고 제외 대상 (직접 프로그램을 기획·주최·모집하는 기관에서 신고하여야 함)
신고제외 대상	• 다른 법률에서 지도·감독 등을 받는 비영리법인 및 단체 • 부모 등 보호자와 함께 참여하는 경우 • 종교단체가 운영하는 경우 • 고위험활동이 없고, 참가 청소년 150명이하의 비숙박형 수련활동

부록 2 청소년활동 핵심역량 측정도구(문항) / 중·후기 청소년용(만14~24세)

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

※ [필수]는 응답자 누구나 작성(표기) 해주셔야 하며, [선택]은 개요서 작성 시, 선택해주신 핵심역량만 응답해주시면 됩니다.
※ 본 조사의 설문 문항은 선행연구를 통해 이미 개발되어있는 문항들을 기초로 '한국청소년활동진흥원'에서 재구성한 것으로 향후 타당화 작업을 통해 수정·보완될 수 있습니다.

[필수]

성 별	① 남 ② 여	생년월일	( )년 ( )월 ( )일

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

개인정보수집 및 이용 동의(안)

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

• 개인정보 수집 및 이용 동의

- 수집목적 : 개인식별 및 역량측정 결과 제공
- 수집항목 : 성별, 생년월일
- 개인정보 보유 및 이용기간 : 3년

* 개인정보 이용기간은 개인정보보호법 제32조의2(개인정보 보호 인증) 제2항에 따라 인증의 유효기간 3년으로 한다.

위와 같이 개인정보 수집 및 이용에 대하여 동의하십니까?

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

□ 동의하지 않음 □ 동의함

구 분	하위 요소	문 항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
비판적 사고 (6문항)	비판적 사고 (6문항)	나는 어떤 행동이 가져올 전체적인 결과를 예측할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 어떤 일을 하고 있을 때 그 일의 부분적인 사항들과 최종 목표와의 관계를 파악할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 다른 사람들이 말을 할 때 그 말이 논리적인지 또는 앞뒤가 맞는지를 따져본다.	①	②	③	④	⑤
		복잡한 글을 읽고 이해하려는 노력은 중요하다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 어떤 사태에 대해 객관적이고 알맞은 근거를 바탕으로 판단하고 평가한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 어떤 주장에 대해서 판단할 때 다양한 방향(관점)에서 생각해본다.	①	②	③	④	⑤
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
		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 (8문항)	공동체성 (3문항)	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
	협동성 (5문항)	나는 과제를 함께 하면서 내가 맡은 일이 마음에 들지 않더라도 최선을 다한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 과제를 함께 하는 친구들이 힘들어 할 때 힘이 나도록 응원한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 과제를 함께 하는 과정에서 친구들과 좀 더 친해지려고 노력한다.	①	②	③	④	⑤
		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

구 분	하위 요소	문 항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
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
		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 (16문항)	의사결정 자기표현 (5문항)	나는 어떠한 상황에서도 차분하게 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
	자기인식/ 관리조절 (4문항)	나는 나의 행동에 책임이 있음을 이해한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 학교에서 규칙을 지킬 필요가 있음을 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 어떠한 상황들이 나에게 문제가 되는지 미리 파악할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 나를 곤경에 빠트릴 수 있는 사람이나 상황을 거절할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
진로 개발 (18문항)	진로인식 (5문항)	나는 내가 무엇을 좋아하는지 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 내가 무엇을 잘하는지 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 미래에 새로운 직업이 생겨날 수 있음을 안다.	①	②	③	④	⑤
		나는 직업인에게 도덕성이 중요하다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 개별 직업에 대한 우리 사회의 고정관념을 극복해야 한다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤

구 분	하위 요소	문 항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
진로 개발 (18문항)	진로탐색 (6문항)	나는 여러 가지 직업에 대해 많이 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 내가 원하는 직업에 대한 정보를 어떻게 찾아야 하는지 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 내가 관심 있는 진로와 관련 있는 정보를 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 미래에 전망이 밝은 직업에 대해서 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 나에게 맞는 직업을 찾기 위해 다양한 진로체험을 하고 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 진로나 직업에 대해 궁금한 점이 생기면 선생님 또는 전문가에게 진로상담을 받는다.	①	②	③	④	⑤
	진로설계 (7문항)	나는 나의 꿈을 이루기 위해 여러 가지(주변 환경, 흥미, 적성, 가치관 등)를 생각할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 하나의 진로만 생각하지 않고 다양한 진로를 찾고싶다.	①	②	③	④	⑤
		나는 직업세계가 변할 수 있음을 고려하면서 진로를 탐색한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 내 꿈을 이루기 위해 무엇을 해야 할지를 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 부모님이나 선생님의 뜻보다 나의 뜻으로 진로를 선택할 것이다.	①	②	③	④	⑤
		나는 나의 꿈을 다른 사람들에게 이야기할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 내가 원하는 진로와 관련된 학교에 진학하려고 준비하고 있다.	①	②	③	④	⑤
디지털 리터러시 (21문항)	디지털 도구의 활용 (7문항)	이용목적에 따라 디지털 도구(기기, 정보, 서비스, 앱 등)를 효율적으로 선택한다.	①	②	③	④	⑤
		일상생활에서 자신이 원하는 목적에 따라 디지털 도구를 적합하게 활용한다.	①	②	③	④	⑤
		자신이 활용하는 디지털 도구를 효율적으로 관리하고 운영한다.	①	②	③	④	⑤
		소프트웨어 및 앱 등 자주 등장하는 사용자 인터페이스 규칙을 이해하고 디지털 도구를 활용하는데 필요한 아이콘 및 콘트롤을 적절하게 사용한다.	①	②	③	④	⑤
		디지털 도구를 활용하는 동안 문제가 발생했을 때 이를 해결하기 위한 전략을 제안한다.	①	②	③	④	⑤
		컴퓨터 네트워크에 문제가 발생 했을 때 이를 해결하기 위해 무엇을 해야 할지를 제안한다.	①	②	③	④	⑤
		자신이 사용하는 디지털 도구의 기본기능을 원활하게 사용한다.	①	②	③	④	⑤

구 분	하위 요소	문 항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
디지털 리터러시 (21문항)	정보의 조직 및 창출 (4문항)	수집된 정보의 내용 중에서 문제해결에 필요한 내용을 골라 조직할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		수집된 정보의 내용을 문제해결에 적합하거나 이해하기 쉬운 형태로 표현할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		수집 또는 창출된 정보를 공유할 수 있도록 다양한 형태로 변환시킬 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		수집된 정보를 바탕으로 새로운 정보를 창출 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	정보 · 데이터 분석 및 평가 (5문항)	검색한 정보와 데이터의 유용성을 평가한다.	①	②	③	④	⑤
		정보의 진실성 및 오류, 편향성, 상업성 등을 파악한다.	①	②	③	④	⑤
		다양한 정보와 데이터에 대해 평가기준에 따라 우선순위를 정한다.	①	②	③	④	⑤
		표, 다이어그램 등 다양한 디지털 형태의 정보·데이터를 분석한다.	①	②	③	④	⑤
		인터넷, 응용 소프트웨어 등 적절한 디지털 도구를 활용하여 정보와 데이터를 분석한다.	①	②	③	④	⑤
	디지털 안전 (5문항)	바이러스 및 악성코드에 주의하여 정보를 수집·저장·활용한다.	①	②	③	④	⑤
		저작권 표시 및 저작권 개념을 이해하고 타인의 저작물을 보호하는 방법을 실천한다.	①	②	③	④	⑤
		개인정보 보호의 중요성을 인식하여 자신과 타인을 온라인상의 위험으로부터 보호하는 방법을 실천한다.	①	②	③	④	⑤
		디지털 범죄(신분 도용, 무단 정보 침해 및 사칭, 신원 은폐, 피싱, 악성 소프트웨어 배포 등)를 인식하고 대처하는 방법을 실천한다.	①	②	③	④	⑤
		소셜 미디어 상에서 자신의 디지털 평판을 고려하여 온라인상에서 적절히 행동한다.	①	②	③	④	⑤

부록 3 청소년활동 핵심역량 측정도구(문항) / 초기 청소년용(만9~13세)

구 분	하위 요소	문 항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
비판적 사고 (6문항)	비판적 사고 (6문항)	내가 한 행동이 나중에 어떤 결과를 가져올지 예상할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 어떤 일을 하고 있을 때 그 일의 부분들이 마지막 목표에 어떤 영향을 주는지 알 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 다른 사람들이 말을 할 때 앞뒤가 맞는지를 따져본다.	①	②	③	④	⑤
		나는 복잡하고 어려운 글을 읽고 이해하려고 애쓰는 것이 중요하다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 어떤 사건에 대해 알맞은 근거를 찾아 객관적으로 판단하고 평가한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 어떤 의견에 대해서 결정할 때 다양한 방법을 생각하고, 판단한다.	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
		친구가 선생님께 칭찬을 받으면 나도 기분이 좋아진다.	①	②	③	④	⑤
	소통 (5문항)	나는 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 표정이나 몸짓으로 상대방의 이야기를 잘 듣고 있다는 것을 보여준다.	①	②	③	④	⑤
협업 (8문항)	공동체성 (3문항)	나는 학교나 동네에서 일어나는 일들에 관심을 가진다.	①	②	③	④	⑤
		나는 학교나 동네에서 일어난 일에 대한 내 생각을 말이나 글로 표현한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 학교나 동네에서 일어난 문제들이 나와 관련이 있다고 생각하기 때문에 그 문제를 해결하기 위해 노력한다.	①	②	③	④	⑤

구 분	하위 요소	문 항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
협업 (8문항)	협동성 (5문항)	나는 어떤 일을 친구들과 함께 하면서 내가 맡은 일이 마음에 들지 않더라도 열심히 한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 어떤 일을 함께하는 친구들이 힘들어 할 때 힘이 되는 말을 해준다.	①	②	③	④	⑤
		나는 어떤 일을 함께하는 과정에서 친구들과 좀 더 친해지려고 노력한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 여럿이 어떤 일을 하다가 다투더라도 양보하며 마지막까지 잘 끝낸다.	①	②	③	④	⑤
		나는 어떤 일을 함께하는 친구들끼리 다툼이 생기면 서로 화해하도록 나서서 돕는다.	①	②	③	④	⑤
창의력 (6문항)	창의적 사고력 (6문항)	나는 현재에 만족하지 않고, 새로운 일에 도전하는 것을 좋아한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 현실에서 일어날 수 없는 일을 자주 상상한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 아무생각 없이 같은 일을 계속 반복하는 것을 싫어한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 친구들에 비해 질문이 많은 편이다.	①	②	③	④	⑤
		나는 그동안 경험하지 못한 일을 할 기회가 생기면 해보고 싶다.	①	②	③	④	⑤
		나는 궁금한 것을 못 참는다.	①	②	③	④	⑤
사회 정서 (16문항)	의사결정 자기표현 (5문항)	나는 어떠한 상황에서도 차분하게 나의 감정을 표현할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 내가 좋아하는 것에 대하여 선생님과 친구들에게 이야기 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 내가 바라는 일을 이루기 위해서 가족, 학교, 주변의 다른 사람들에게 어떤 도움을 요청해야 하는지 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 목표를 이루기 위해 앞으로 내가 할 일을 이야기 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 목표를 향해 내가 지금 하고 있는 일을 설명할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	또래 관계 기술 (7문항)	나는 다른 사람의 표정과 행동을 보고 그 사람의 마음을 이해할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 사람마다 생각이 다름을 구별할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 학교에서 친구들과 함께 긍정적으로 생활한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 친구를 사귀고 유지하는 여러 방법들을 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 친구들과 더 쉽게 문제를 해결할 수 있는 다양한 방법들을 찾는다.	①	②	③	④	⑤
		나는 내 친구들 사이에 생기는 문제들의 원인이 무엇인지 알 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 친구들 사이의 문제들을 올바른 방법으로 해결하도록 도울 수 있다.	①	②	③	④	⑤

구 분	하위 요소	문 항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
사회 정서 (16문항)	자기인식/ 관리조절 (4문항)	나는 나의 행동에 스스로 책임을 져야한다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 학교에서 규칙을 지킬 필요가 있음을 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 나에게 문제가 되는 상황들을 무엇인지 미리 예상할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 나를 위험에 빠트릴 수 있는 사람이나 상황을 거절할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
진로 개발 (13문항)	진로인식 (4문항)	나는 내가 무엇을 좋아하는지 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 내가 무엇을 잘하는지 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 미래에 새로운 직업이 생겨날 수 있음을 안다.	①	②	③	④	⑤
		나는 직업인에게 도덕성이 중요하다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
	진로탐색 (5문항)	나는 여러 가지 직업에 대해 많이 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 내가 원하는 직업에 대한 정보를 어떻게 찾아야 하는지 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 미래에 전망이 밝은 직업에 대해서 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 나에게 맞는 직업을 찾기 위해 다양한 체험활동을 하고 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 내가 관심 있는 진로에 대해 궁금한 점이 생기면 선생님과 이야기 나눈다.	①	②	③	④	⑤
	진로설계 (4문항)	나는 나의 꿈을 이루기 위해 여러 가지(흥미, 적성, 가치관 등)를 생각할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 나의 진로를 계획할 때 먼 미래까지 고려한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 내 꿈을 이루기 위해 무엇을 해야 할지를 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 부모님이나 선생님의 뜻보다 나의 뜻에 따라 진로를 선택할 것이다.	①	②	③	④	⑤
디지털 리터러시 (21문항)	디지털 도구의 활용 (7문항)	이용목적에 따라 디지털 도구(기기, 정보, 서비스, 앱 등)를 효율적으로 선택한다.	①	②	③	④	⑤
		일상생활에서 자신이 원하는 목적에 따라 디지털 도구를 적합하게 활용한다.	①	②	③	④	⑤
		자신이 활용하는 디지털 도구를 효율적으로 관리하고 운영한다.	①	②	③	④	⑤
		소프트웨어 및 앱 등 자주 등장하는 사용자 인터페이스 규칙을 이해하고 디지털 도구를 활용하는데 필요한 아이콘 및 콘트롤을 적절하게 사용한다.	①	②	③	④	⑤
		디지털 도구를 활용하는 동안 문제가 발생했을 때 이를 해결하기 위한 전략을 제안한다.	①	②	③	④	⑤
		컴퓨터 네트워크에 문제가 발생 했을 때 이를 해결하기 위해 무엇을 해야 할지를 제안한다.	①	②	③	④	⑤
		자신이 사용하는 디지털 도구의 기본기능을 원활하게 사용한다.	①	②	③	④	⑤

구 분	하위 요소	문 항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
디지털 리터러시 (21문항)	정보의 조직 및 창출 (4문항)	수집된 정보의 내용 중에서 문제해결에 필요한 내용을 골라 조직할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		수집된 정보의 내용을 문제해결에 적합하거나 이해하기 쉬운 형태로 표현할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		수집 또는 창출된 정보를 공유할 수 있도록 다양한 형태로 변환시킬 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		수집된 정보를 바탕으로 새로운 정보를 창출 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	정보·데이터 분석 및 평가 (5문항)	검색한 정보와 데이터의 유용성을 평가한다.	①	②	③	④	⑤
		정보의 진실성 및 오류, 편향성, 상업성 등을 파악한다.	①	②	③	④	⑤
		다양한 정보와 데이터에 대해 평가기준에 따라 우선순위를 정한다.	①	②	③	④	⑤
		표, 다이어그램 등 다양한 디지털 형태의 정보·데이터를 분석한다.	①	②	③	④	⑤
		인터넷, 응용 소프트웨어 등 적절한 디지털 도구를 활용하여 정보와 데이터를 분석한다.	①	②	③	④	⑤
	디지털 안전 (5문항)	바이러스 및 악성코드에 주의하여 정보를 수집·저장·활용한다.	①	②	③	④	⑤
		저작권 표시 및 저작권 개념을 이해하고 타인의 저작물을 보호하는 방법을 실천한다.	①	②	③	④	⑤
		개인정보 보호의 중요성을 인식하여 자신과 타인을 온라인상의 위험으로부터 보호하는 방법을 실천한다.	①	②	③	④	⑤
		디지털 범죄(신분 도용, 무단 정보 침해 및 사칭, 신원 은폐, 피싱, 악성 소프트웨어 배포 등)를 인식하고 대처하는 방법을 실천한다.	①	②	③	④	⑤
		소셜 미디어 상에서 자신의 디지털 평판을 고려하여 온라인상에서 적절히 행동한다.	①	②	③	④	⑤

부록 4 역량기반 청소년활동 운영 사례

꼬리에 꼬리를 무는 유해매체(꼬·꼬·유)

공주시청소년 꿈 창작소

1. 활동요약

• '꼬리에 꼬리를 무는 유해매체(꼬·꼬·유)' 는 청소년 유해매체의 심각성을 이해하고 미디어 속 무분별한 정보를 선별할 수 있는 안목을 기르는 활동으로, 유해매체 개선방안을 탐색하여 홍보 자료를 배포하고 청소년 유해환경을 개선하는 활동이다.

2. 활동목적

• 청소년의 주도적인 프로젝트 활동 기회를 제공하여 무분별한 정보들로부터 일상생활에서 청소년들이 접할 수 있는 유해매체를 올바르게 선별하는 안목을 기르는 데 목적을 두었다.

3. 활동 설계의 원리와 방향

활동의 목표	**창의적 사고능력을 함양할 수 있도록 청소년에 주도적인 프로젝트 활동 기회를 제공하여 일상생활에서 무분별한 정보들로부터 유해매체를 올바르게 선별할 수 있는 안목을 길러주었다.**
설계의 방향	디자인 씽킹을 활용하여 청소년이 직접 다양한 청소년 유해매체 중 자신과 관련된 문제를 인식하고 발굴하였다.
설계의 원리	**과정** – 청소년 유해매체의 개념 이해 – 유해매체 이슈탐구 및 문제 분석 – 유해매체 개선 아이디어 기획 – 개선방안을 알리기 위한 결과물 제작 및 홍보 **방법** 디자인 씽킹을 통한 청소년의 주도적인 활동 **평가** – 청소년활동 역량 사전·사후 검사 실시 – 유해매체 인식 관련 사전·사후 설문지 실시

4. 활동 개요서

대상연령(학년): 관내 13~19세 청소년

기간/횟수: 2022.05.21.~08.06. / 6회기

주요장소: 공주시청소년 꿈 창작소

주요자료(준비물): 전자기기(노트북,빔프로젝트 등), 디자인씽킹 도구

운영형태(방식): ■ 강의 □ 체험 ■ 팀(모둠) 활동 □ 토론 □ 기타( )

<table>
<tr><td>프로그램
목적 및 목표</td><td colspan="4">청소년에 주도적인 프로젝트 활동 기회를 제공하여 일상생활에서 무분별한 정보들로부터 청소년들이 유해매체를 올바르게 선별할 수 있는 안목을 길러주고 이에 따른 알림물을 제작 및 배포한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">역량설정</td><td rowspan="2">핵심역량 (필수)</td><td>■ 협업능력</td><td>■ 창의력</td><td>□ 의사소통 능력</td></tr>
<tr><td>□ 비판적사고력</td><td>□ 진로개발 역량</td><td>□ 사회정서 역량</td></tr>
<tr><td rowspan="5">회기별
프로그램
내용 요약</td><td>회기(소요시간)</td><td colspan="2">주요 프로그램 내용 개요</td><td>중점(특이) 사항</td></tr>
<tr><td>1회기
(180분)</td><td colspan="2">- 오리엔테이션
• 참여동기 및 자기소개
• 활동일정 안내, 관계형성활동
• 사전 효과성 검사 진행
• 유해매체 인식 확인 활동</td><td rowspan="2">디자인 씽킹을 통한
유해매체 공감 단계</td></tr>
<tr><td>2회기
(180분)</td><td colspan="2">- 유해매체 이해 및 심각성 파악
• 공주경찰서와 외부특강 진행
• 청소년유해매체에 대한 올바른 이해
• 예방 및 대처방안 소개</td></tr>
<tr><td>3회기
(180분)</td><td colspan="2">- 유해매체 점검 및 문제 정의
• 유해매체 해결을 위한 팀별 주제 선정
• sns 이용 시 보게되는 유해매체 단어를 토의하고 나열
• sns의 선정적 광고 노출 사이트 및 어플 찾아보기
• 일상생활에 미치는 영향 인식</td><td rowspan="2">유해매체 정의 및
아이디어 도출 단계</td></tr>
<tr><td>4회기
(180분)</td><td colspan="2">- 유해매체 해결방안 결정
• 해결방안 도구를 찾기 위한 예시 사례 동영상 시청
• 시설 이용 청소년을 대상으로 유해매체 이용 시 많이 사용하거나 본 언어 투표 캠페인 진행</td></tr>
</table>

회기별 프로그램 내용 요약	5회기 (180분)	– 유해매체 개선 결과물 제작 • 홍보 포스터 결과물 제작을 위한 유해단어 정리 • 감정 표현 단어와 유해단어 올바른 표현으로 바꾸기 • 이를 토대로 결과물 포스터 제작	결과물 제작 단계
	6회기 (180분)	– 유해매체 개선 결과물 발표 및 활동 마무리 • 건전 매체 의미 탐구 및 건전한 유튜브 채널 탐색 • 생활 속 유익한 영상 찾기 • 활동 수료증 수여 및 우수 청소년 시상	결과물 제작 및 마무리
결과물	**(개인)** 주도적 활동을 통해 얻은 성과 – 디자인 씽킹을 통한 청소년의 협업 능력 및 창의력 제고 – 청소년활동 역량 검사(사전, 사후)를 통한 역량 변화 및 만족도 조사지 **(팀)** 팀 활동을 통해 도출된 결과물 – 청소년, 시민을 대상으로 한 캠페인 활동 및 참여 청소년 활동물(18장) – 청소년활동 만족도 조사지를 통하여 프로그램 참여 이후 '유해'의 의미가 무엇인지 알고 유해매체를 선별할 수 있는 안목을 기를 수 있다는 응답이 83%로 도출 – 캠페인을 통해 도출된 유해환경 포스터 (250장) **(지도자)** 프로그램을 통한 청소년과의 동반성장 – 청소년과 함께 6회기를 프로그램을 진행하면서 형성된 청소년과의 유대감 – 활동을 통한 청소년에 대한 이해 및 주도성을 독려하는 지도력 향상		
기대효과	• 청소년들에게 캠페인을 통해 유해매체의 심각성과 유해성을 깨닫고 유해매체를 올바르게 선별할 수 있는 안목을 기를 수 있게 해준다. • 지역사회에 청소년활동을 알리고 청소년에 대해 생각할 수 있는 계기를 준다. • 청소년의 주도적인 참여로 공동체성 협업 능력과 비판적 사고를 함양할 수 있도록 한다. • 청소년들이 목소리를 내어 의견을 제시했을 때 이를 받아들이고 수용할 수 있는 토대를 마련한다. • 결정에 따르는 수용적 존재가 아닌 스스로 결정하고 알릴 수 있는 주체적 존재임을 인정한다.		

5. 프로그램 평가 운영 체계

평가 방법	세부 내용
계획평가	• 활동 전 강사진, 담당자, 보조지도자가 비대면 회의를 통해 사업 전체의 흐름에 대해 이해하고 프로그램 운영 방향에 대해 논의한다. • 주 1회 진행하는 꿈 창작소 프로그램 회의에서 진행 과정을 공유하고 보완 사항 확인한다. • 또한 이슈 발생 시 강사진 대면 회의, 카톡 회의 등을 통해 의견 교류 후 프로그램 변경 등에 반영한다. → 이를 통해 예산변경 외 큰 변경 사항 없이 프로그램을 마무리할 수 있었다.

평가 방법	세부 내용
사전평가	• 오리엔테이션 및 청소년활동 역량 검사지를 활용한다. → 오리엔테이션을 통하여 청소년들이 유해환경에 대한 이해도를 파악한다. → 청소년활동 역량 검사를 통하여 프로그램 참여도와 목적에 대해 파악한다. → 이를 통하여 프로그램 방향성을 다시 한번 확인하고 활동을 어떻게 진행할 것인가에 대해 논의하였다.
과정평가	• 출석부로 프로그램 참여도 확인 → 매회기 참여 청소년들의 출석을 확인하여 활동의 지속성을 점검한다. • 강사 간담회 운영 → 회기별로 강사와 대면 회의를 통해 활동의 방향성을 유지하고 있는지 점검한다. → 이를 통해 청소년들의 개별적 특성을 파악하여 중도 탈락자 없이 모두가 참여하여 활동을 원만히 종료하였다.
최종평가	• 청소년활동 역량 사후 평가 및 만족도평가 진행 → 청소년들의 인식 변화의 차이를 확인한다. → 활동 소감을 공유하여 프로그램의 목적과 기대효과에 부합하는 청소년활동이 이루어졌는지 확인한다. → 프로그램, 지도자, 활동환경에 대한 만족도를 파악한다. : 80% 이상‘ 전체활동에 대해 만족한다’는 의견과 10% ‘보통이었다’는 의견을 수렴하였다.

6. 프로그램 특성화 및 차별화 요소

프로그램 특성화	• 디자인 씽킹 활용 – 공감: 브레인스토밍을 통하여 일상생활에서 볼 수 있는 유해매체 찾기 및 유해매체로 인해 불편했던 상황 공유, 우리가 받는 영향 나열 – 문제정의: 인터넷을 통한 유해매체 실태 조사 – 아이디어 발상:다양한 아이디에이션을 통한 의견 도출 – 프로토 타입: 공주시 청소년들의 유해매체에 대한 인식 확인 및 유해매체 속 좋지 않은 단어를 확인하는 캠페인을 통한 조사 – 테스트: 유해매체 속 부적절한 단어를 적절한 단어로 바꾸고, 유익한 동영상 알리기의 결과물을 준비하여 공주시 청소년들에게 확인 – 문제해결: 유해 단어 포스터를 만들어 올바른 매체 만들기 활동을 진행하고 활동에 대한 소감을 나누며 청소년들의 인식개선을 이끎 • PBL(Problem-Based Learning) 기법 활용 – 문제를 활용하여 학습자 중심으로 학습을 진행하는 학습 방법을 통하여 프로그램을 진행 – 문제제시 → 문제 확인 → 문제해결을 위한 자료수집 → 반복적인 문제 확인 및 다양한 해결안 도출 → 문제해결 안 발표 → 학습 결과 정리 및 평가 – 청소년들이 직접 문제를 인식·공감·발굴하여 하나의 해결책이 아닌 여러 가지 방안을 도출하여 실행·수정하고 실현할 수 있는 해결 방법을 찾아 문제 해결

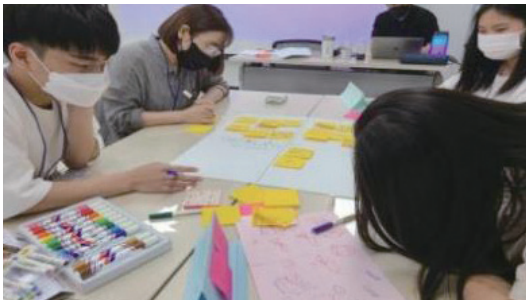
차별화 요소	• 청소년 중심의 유해환경 활동 – 유해환경 개선 활동은 주로 유해업소, 학교폭력 등 보편적인 어른 중심의 청소년 유해환경 감시단 활동으로 이루어져 있음 – 광범위한 내용의 유해환경이 아닌 유해매체라는 하나의 주제를 정하여 그 속에서 나타나는 문제를 확인하고 집중적으로 해결하는 방식을 선택 • 지역자원을 연계하여 활용 – 전문성을 가진 지역 경찰을 섭외하여 유해매체에 대한 심각성을 공유 – 유해매체로 인한 다양한 사례들을 직접 접해봄으로써 청소년들이 쉽게 이해하고 받아들일 수 있는 계기가 됨

7. 기대효과

- 청소년들이 캠페인을 통해 유해매체의 심각성과 유해성을 깨닫고 유해매체를 올바르게 선별할 수 있는 안목을 기를 수 있게 해준다.
- 지역사회에 청소년활동을 알리고 청소년에 대해 생각할 수 있는 계기를 마련한다.
- 청소년의 주도적인 참여로 공동체성 협업 능력과 비판적 사고를 함양할 수 있도록 한다.
- 청소년들이 목소리를 내어 의견을 제시했을 때 이를 받아들이고 수용할 수 있는 토대를 마련한다.
- 결정에 따르는 수용적 존재가 아닌 스스로 결정하고 알릴 수 있는 주체적 존재임을 인정한다.

8. 활동사진

유해환경 감시 전문 교육(외부 특강)



유해매체 심각성 공유

유해 용어 사용 실태 캠페인

전체 활동 내용 공유

9. 활동 운영 후기

- 많은 청소년에게 청소년 유해매체를 알리고 이에 따른 선별 안목을 기를 기회를 제공함과 동시에 청소년 보호 의식 함양을 위한 활동을 운영하였다.
- 회기별로 '청소년 유해매체의 이해 → 문제점 발굴 → 해결 방안 모색 → 결과물 제작'이라는 흐름을 통해 청소년에게 많은 영향을 미치는 미디어의 유해성을 개선하는 방안을 찾고 결과물로써 이를 홍보할 수 있는 포스터를 제작하였다.
- 청소년 유해매체의 범위가 넓어 주제 선정 및 구체화에 어려움을 겪었지만, 청소년이 주도적으로 '미디어 유해 단어'라는 주제를 선정하여 활동을 마무리하였다.
- 향후 청소년 유해매체 관련 프로그램을 진행한다면 시즌제로 운영하여 청소년이 주로 사용하는 영상물 혹은 게임물 등을 주제로 삼아, 해당 유형에 초점을 맞춰 청소년의 동기부여를 끌어낼 방안을 모색하여 운영할 수 있도록 반영하고자 한다.

지금 우리 지구는 : MZ 프로젝트 (Mapo Zerowaste)

구립마포청소년문화의집

1. 활동요약

• '지금 우리 지구는 : MZ 프로젝트 (Mapo Zerowaste)'는 쓰레기 산이었던 난지도를 깎아 만든 서울 상암동에 거주하는 청소년들이 '제로웨이스트'를 실천하고 지역 내에 확산하여 쓰레기 문제에 대해 적극적으로 개입하고자 하는 활동이다.

2. 활동목적

• 청소년들이 환경문제를 새로운 관점으로 바라보고 기존과는 다른 생활방식인 '제로웨이스트'를 실천 및 확산하는 장을 마련하여 문제 해결역량과 환경 감수성이 높은 미래세대의 리더로 성장할 수 있도록 지원하는데 목적을 두었다.

3. 활동 설계의 원리와 방향

활동의 목표

청소년들이 '제로웨이스트' 캠페인을 운영하여
환경 감수성이 높은 미래세대의 리더로 성장할 수 있도록 지원한다.

설계의 방향

환경문제를 새로운 관점으로 바라보고 환경을 지키기 위해
기존의 생활방식과 다른 '제로웨이스트'를 실천하고 이를 지역에 알릴 수 있는 활동을 기획한다.

설계의 원리

- **과정** '문제 파악-전문교육-자료조사·현장조사-캠페인' 단계별 접근을 통한 제로웨이스트 확산
- **방법** 비판적 사고를 통해 환경 문제를 바라보고 창의력 역량을 활용하여 문제해결 대안 제시
- **평가** '사전평가-과정평가-종결 평가'단계별 평가 진행

4. 활동 개요서

대상연령(학년): 중·고등학생

기간/횟수: 2022. 5. 14. ~ 11. 19. / 19회 진행

주요장소 : 마포구 상암동

주요자료(준비물): 전자기기, 제로웨이스트 제품

운영형태(방식) : ■ 강의 ■ 체험 팀(모둠) 활동 □ 토론 □ 기타( )

<table>
<tr><td>프로그램
목적 및 목표</td><td colspan="4">청소년들이 환경문제를 새로운 관점으로 바라보고 기존과는 다른 생활방식인 '제로웨이스트'를 실천 및 확산하는 장을 마련하여 문제 해결역량과 환경 감수성이 높은 미래세대의 리더로 성장할 수 있도록 지원한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">역량설정</td><td rowspan="2">핵심역량 (필수)</td><td>□ 협업능력</td><td>■ 창의력</td><td>□ 의사소통 능력</td></tr>
<tr><td>■ 비판적사고력</td><td>□ 진로개발 역량</td><td>□ 사회정서 역량</td></tr>
<tr><td rowspan="5">회기별
프로그램
내용 요약</td><td>회기(소요시간)</td><td colspan="2">주요 프로그램 내용 개요</td><td>중점(특이) 사항</td></tr>
<tr><td>1회기
(120분)</td><td colspan="2">• 제로웨이스트 선언
– 제로웨이스트 실천 선서 진행
– 이면지 노트 제작</td><td></td></tr>
<tr><td>2회기
(120분)</td><td colspan="2">• 제로웨이스트 생활 알아보기
[쓰레기는 돌고 돈다]
– 제로웨이스트 상점 방문
– 제로웨이스트 생활을 실천하는 사람 관찰 및 인터뷰 진행</td><td>제로웨이스트 제품을 구입하여 실제로 일상생활에서 사용 후 홍보자료 제작</td></tr>
<tr><td>3회기
(120분)</td><td colspan="2">• 제로웨이스트 필요성 파악
[쓰레기, 물러날 수 없다]
– 에너지드림센터 견학
– 방대한 양의 쓰레기가 에너지로 변환되는 과정 이해</td><td></td></tr>
<tr><td>4회기
(120분)</td><td colspan="2">• 제로웨이스트 환경 캠페인
[환경의날 기념 거리 캠페인]
– 단 하나뿐인 지구를 위해 올바른 분리배출과 자원재활용의 필요성 교육
– 피켓 제작 및 지역주민 대상 거리 캠페인 운영</td><td>6월 5일 환경의날을 기념하기 위해 캠페인 기획</td></tr>
</table>

회기별 프로그램 내용 요약	5회기 (120분)	• 제로웨이스트 환경캠페인 [자원순환 캠페인 운영] – 우유 팩을 가져오면 휴지로 교환해 주고 바르게 배출된 우유 팩은 휴지 펄프로 새활용될 수 있음을 홍보	
	6회기 (120분)	• 제로웨이스트 생활 알아보기② [용기가 필요해] – 쓰레기 순환 거점 자원 활동가의 환경 전문교육 – 자원순환을 위해 우유 팩 수거 봉사 활동을 하는 주민 모임에 대한 이해 – 지구환경을 위해 지켜야 할 노력 공유	
	7회기 (120분)	• 제로웨이스트 마문집 프로젝트 [쓰레기 수거 거점 지정_플리마켓 기획 회의] – 제로웨이스트 문화 확산과 자원 순환 인식개선을 위한 플리마켓 기획 회의 – 플리마켓 판매 가능 물품 목록 구성	지역 내 우유 팩을 수거하는 자원 활동가 단체와의 연계를 통해 접근성이 좋은 문화의 집에서 우유 팩을 수거하고, 자원 활동가에게 한 번에 넘길 수 있도록 순환 거점 운영을 하며 이를 홍보하기 위해 우유 팩을 교환 화폐로 사용하는 플리마켓 진행
	8회기 (120분)	• 제로웨이스트 마문집 프로젝트 [쓰레기 수거 거점 지정_플리마켓 운영 준비] – 장난감, 책, 옷 등 깨끗하지만 더 이상 사용하지 않는 물건 자유롭게 기부 진행	
	9회기 (120분)	• 제로웨이스트 마문집 프로젝트 [쓰레기 수거 거점 지정_플리마켓 진행] – 지역주민 참여형 플리마켓 '지지마 마켓'운영 – 제로웨이스트 제품 체험 기회 – 물건을 사고파는 화폐는 새활용될 수 있는 "우유 팩"으로 선정	
	10회기 (120분)	• 제로웨이스트 생활 알려주기 [제로웨이스트카페지정 및 순환거점 홍보 영상 제작①] – 마포청소년문화의집 청소년 자립 카페 '자몽'을 쓰레기 없는 카페로 지정 → 생분해 컵, 사탕수수 빨대, 동물성 우유를 대체한 식물성 우유 사용(귀리우유) – 제로웨이스트 홍보영상 제작을 위한 전문교육 – 영상 콘티 제작	–

회기별 프로그램 내용 요약	11회기 (120분)	• 제로웨이스트 생활 알려주기② [쓰레기 순환 거점 홍보] – 폐 우유 팩을 휴지로 교환해 주고 올바르게 배출된 우유 팩은 새로운 자원으로 새활용될 수 있음을 홍보	–
	12회기 (120분)	• 제로웨이스트 생활 알려주기 [제로웨이스트카페 및 순환 거점 홍보영상 제작②] – 영상 제작 교육 2차 – 콘티를 기반으로 영상 제작	–
	13회기 (120분)	• 제로웨이스트 생활 알려주기 [제로웨이스트카페 및 순환 거점 홍보 영상 제작③] – 영상 편집 교육 – 편집 기술을 활용한 최종영상 제작	–
	14회기 (120분)	• 제로웨이스트 환경캠페인 [세계기후 행동의 날 기념 줍깅] – 세계기후 행동 위기의 날 기념 줍깅 캠페인 – 청소년과 지역주민이 함께 참여하는 연합활동 진행	세계기후 행동의 날을 기념하여 거리 캠페인 추가 기획
	15회기 (120분)	• 제로웨이스트 생활 알려주기③ [새활용멘토링-기획회의] – 도시재생사업의 우수사례로 뽑히는 경의선 책거리 지역축제에 참여하기 위한 기획 회의 운영 – 상암동 신규 소각장 설립 발표 이후 이슈로 떠오른 '쓰레기' 문제를 제로웨이스트 실천과 연결 지어 지역 주민 서명부 제작	수피아 활동의 가치에 공감한 경의선 책거리 축제로부터 초청받아 9월 4주에 계획했던 멘토링을 마포구 전체 주민을 대상으로 운영
	16회기 (120분)	• 제로웨이스트 생활 알려주기③ [새활용멘토링-운영준비] – 1,000만 명의 서울시민이 하루에 쓰레기를 100g 줄이면 하루에 1톤의 쓰레기를 줄일 수 있으므로 신규 소각장보다 제로웨이스트 실천이 더 중요함을 알리는 피켓 제작 – 나만의 에코백 만들기 시범운영	–
	17회기 (120분)	• 제로웨이스트 생활 알려주기③ [새활용멘토링 진행] – 지역주민 대상 쓰레기 줄이기 캠페인 설명 및 동참 유도 – 나만의 에코백 만들기 운영	상암동의 신규 쓰레기 소각장 설립 문제에 대한 근본적인 해결책으로써 쓰레기 줄이기 서명 진행

회기별 프로그램 내용 요약	18회기 (120분)	• 제로웨이스트 생활 확산하기③ [플리마켓 준비] – 상반기에 진행하고 지역 주민들의 반응이 좋았던 지지마 마켓2 기획 회의 진행 – 제로웨이스트 길라잡이 책 내용 기획 회의, 제작	–
	19회기 (120분)	• 제로웨이스트 생활 확산하기④ [플리마켓 진행, 에코폴리스 출정식] – 제로웨이스트 제품 판매 – 기부 물품 판매 – 물건을 사고파는 화폐는 새활용 될 수 있는 "우유팩"으로 선정 – 최종 평가회의 진행	–
결과물	**(개인)** 활동을 통해 스스로 달성하거나 얻은 점 – 제로웨이스트에 대한 지식, 제로웨이스트 실천 방법 – 쓰레기 문제 해결을 위한 서명운동을 진행하는 과정에서 자기효능감, 문제해결 역량 **(팀)** 협업을 통해 도출한 결과물 – 제로웨이스트 홍보영상 제작, 마스코트 배지 제작, 쓰레기 소각장 문제 해결을 위한 제로웨이스트 실천 지역주민 서명운동		
기대효과	• 제로웨이스트 생활을 단계별로 실천하는 과정을 통해 쓰레기를 만들지 않는 생활방식 체득 • 마포청소년문화의집을 제로웨이스트 기관으로 만들고 이 과정을 담은 홍보물을 제작하여, 다른 기관에서도 쉽게 따라 할 수 있는 긍정적 변화 확산 • 주민들이 참여하는 병뚜껑 플리마켓을 진행하여 환경보호에 적극적으로 참여할 기회 제공 • 제로웨이스트 확산 캠페인을 진행하면서 청소년 주도의 지속 가능한 지구 만들기 프로젝트 실천		

5. 프로그램 평가 운영 체계

단계	평가주체	평가항목	평가방법	평가도구
사전 평가	청소년	• 계획수준의 적절성 → 기대 수준, 동기, 욕구 • 청소년 중심의 프로그램 수준	• 사전평가 설문지 작성 • 지도자 질의응답	사전설문지 사업계획안 지도자회의록
	지도자	• 활동 기획의 적절성 검토 • 프로그램 평가 영역/준거 확인 • 활동 기획 내용 검토 및 준비	• 사업계획안 검토 * 지도자 회의 진행 • 사전설문지 분석, 평가	

단계	평가주체	평가항목	평가방법	평가도구
과정 평가	청소년	• 지도자 전문성 수준 • 다음 회기 활동 기대도	• 참가자 활동일지 작성 • 참가자 출석률 (참가율 80% 이상 달성) • 자기 주도형 활동 평가지	출석부 활동일지 소감 나누기 활동 평가지 평가회의록
	지도자	• 활동 내용 선정 및 조직의 적절성 • 원활한 진행 수준 • 지도자의 지도력에 대한 전문성	• 참가자 개별 인터뷰 • 강의 종료 후 담당자 평가회의 (교육 종료 후 강사 피드백)	
종결 평가	공통	• 프로그램 종료 후, 소감 공유	• 참가청소년 및 지도자 전원 평가회의 진행	사후설문지 참가자평가지 소감 나누기 평가회의록
	청소년	• 프로그램 만족도 및 참여도 • 활동 목표 달성도 • 향후 프로그램 연계	• 최종 사후평가 설문지	
	지도자	• 사업 결과의 적절성 및 수준 • 참가자 결과물 평가 • 지속 발전 가능성 검토	• 강의 종료 후 담당자 평가회의 • 참가자평가서 종합분석 • 최종 사업평가보고서 작성 • 환류방법 논의 및 계획	

6. 프로그램 특성화 및 차별화 요소

가. 제로웨이스트 생활을 단계별로 실천하고 이를 확산하는 기회를 마련하였다.

- 청소년들이 일주일 동안 자신이 만든 쓰레기를 기록하고 쓰레기 문제의 심각성을 스스로 깨달은 후 이를 대체할 수 있는 제로웨이스트 제품을 1개 선정하여 일주일 동안 제로웨이스트 실천하여 쓰레기를 줄일 수 있는 생활 방식에 대해 이해하였다.
- 실천 과정을 기록할 수 있는 시각화된 자료 제작: 청소년들이 환경 전문교육을 받고 우유 팩이 펄프, 휴지로 활용될 수 있도록 올바른 분리배출이 필요하다는 것을 이해하고 이를 알릴 수 있는 영상을 제작하였다. 영상과 휴지 교환 캠페인을 통해 지역 주민들에게 우유 팩의 새활용 가능성에 대해 홍보하여 문화의 집 교환 이벤트에 참여할 수 있도록 독려하였다.
- 주민들이 참여하는 플리마켓 운영: 자원의 순환 속도를 늦추고 쓰레기를 줄이기 위해 지역 내 플리마켓 활성화의 필요성에 대해 이해하였다. 주민들로부터 기부받은 물건과 청소년이 체험한 제로웨이스트 제품을 판매하는 플리마켓을 운영하였다. 우유 팩의 올바른 분리배출을 지속적으로 노출하기 위해 물건 교환의 화폐를 "우유 팩"으로 결정하여 물건을 기부하는 사람, 판매하는 사람 모두 환경 보호를 실천할 기회를 마련하였다.

나. 지역적 특색을 활용한 '상암동의, 상암동을 위한, 상암동에 의한 프로그램'을 운영하였다.

- 상암동은 쓰레기 산이었던 난지도 매립지 위에 세워진 마을인 만큼 쓰레기 문제를 외면할 수 없고 주변에

에너지드림센터, 자원회수시설, 하늘공원 등 환경과 관련한 다양한 인프라를 보유하고 있다.

- 청소년들이 상암동, 더 나아가 지구가 직면하고 있는 환경 문제를 해결하기 위해 상암동의 쓰레기 문제에 초점을 맞추고 시작하였다.
- 지역 내 환경과 관련한 기관을 찾아가 전문 지식을 습득하고 이를 알리는 캠페인으로 이어질 수 있도록 프로그램을 구성하여 청소년들이 지역 내 인프라를 적극 활용하였다.

상암동 에너지드림센터 방문

쓰레기 소각장 문제 대안 제시 서명운동

- 상암동 신규 쓰레기 소각장 설립 발표가 나자마자 "제로웨이스트" 프로젝트를 해당 문제의 해결 방안으로 제시하여 지역 내 문제를 적극적으로 해결하려 노력하였다.

다. 환경과 관련한 다양한 기념일의 주제에 맞는 캠페인을 운영하였다.

- 세계환경의날, 기후 행동 위기의 날 등 환경과 관련한 기념일에 맞춰 청소년들이 거리 캠페인, 줍깅 및 쓰레기 퍼포먼스 캠페인을 운영하여 지역 주민들에게 쓰레기 문제의 심각성을 지속적으로 노출하고 쓰레기 줄이기에 서명함으로써 동참하도록 독려하였다.

세계환경의날 기념 거리 캠페인

세계 기후 행동의 날 기념 줍깅

라. 기관과 함께하는 제로웨이스트 프로젝트를 운영하였다.

- 마포청소년문화의집이 청소년들의 의견을 적극적으로 받아들여 제로웨이스트 카페 운영, 쓰레기 순환 거점 등의 역할을 수행하는 청소년들의 프로젝트의 1호점으로 지정하였다.
- 이를 통해 청소년들의 성취감과 목적의식을 독려할 수 있었다.

마. 적극적인 프로젝트 확장 운영하였다.

- 당초 14회기로 기획하였으나 프로젝트를 운영하면서 필요한 교육, 청소년들이 원하는 캠페인, 축제 등이 생기면서 회기를 추가하여 캠페인, 축제, 플리마켓의 다양한 분야에서 확장·연장 진행하여 양질의 프로젝트가 19회 운영되었다.

바. 청소년 주도적 활동을 통한 프로젝트를 운영하였다.

- 사전 조사와 충분한 문제 인식 과정을 거친 또래 청소년들이 함께 모여 생각을 공유하는 회의를 통해 문제점에 대해 파악하는 시간을 갖고, 이를 해결하기 위한 방안이나 최종 결과물 및 영상 등 하나의 의견을 만들어야 하는 사안에 대해 합리적으로 결정하였다.

회의 진행

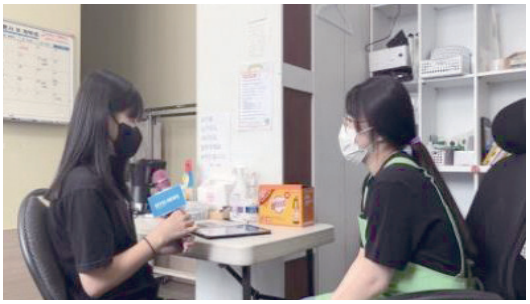
- 회기가 끝날 때마다 활동일지를 작성함으로써 활동하는 동안 어떤 내용을 다뤘는지 정리하는 시간을 가짐과 동시에 보완해야 할 점을 스스로 파악 후 다음 프로젝트에 반영하였다.
  → 플리마켓 1차를 진행할 때는 우유 팩과 폐건전지를 교환 화폐로 사용하였으나, 폐건전지 함에서 가져오는 등의 문제가 있어 자원순환의 취지와는 맞지 않다는 자체 평가를 내린 후 플리마켓 2차에서는 우유 팩만 활용하였다.

7. 기대효과

- 제로웨이스트 생활을 단계별로 실천하는 과정을 통해 쓰레기를 만들지 않는 생활방식을 체득한다.
- 마포청소년문화의집을 제로웨이스트 기관으로 만들고 이 과정을 담은 홍보물을 제작하여 다른 기관에서도 쉽게 따라 할 수 있는 긍정적 변화를 확산한다.
- 주민들이 참여하는 병뚜껑 플리마켓을 진행하여 환경보호에 적극적으로 참여할 기회를 제공한다.
- 제로웨이스트 확산 캠페인을 진행하면서 청소년 주도의 지속 가능한 지구 만들기 프로젝트를 실천한다.

8. 활동사진

줍깅 및 쓰레기 전시 퍼포먼스



제로웨이스트 활동가 인터뷰

지역주민 참여형 플리마켓 운영

우유 팩 ⇆ 휴지 교환 캠페인 운영

9. 활동 운영 후기

• 활동 운영 총괄

- 제로웨이스트 교육을 받고 관련 제품을 사용하고 의식적으로 쓰레기를 줄이려는 경험을 통해 평소에도 에코백 사용, 텀블러 사용 등을 기본적으로 지키게 되었고 집에서도 분리배출을 잘하게 되었다. 내가 할 수 있는 일들을 실천하다 보니 나 스스로 먼저 환경을 생각하게 되었고 이제는 주변 사람에게 방법을 알려줄 수 있는 사람이 된 것 같다.
- 교육, 영상 제작, 체험 부스 운영, 거리 캠페인 등 다양한 활동을 통해 제로웨이스트를 실천하고 알리는 과정을 진행하며 더 많은 사람에게 우리가 추구하는 바를 알릴 수 있었고 동참시킬 수 있었다.

• 활동 운영 중 잘된 점

- 플리마켓(지지마 마켓) 1차에 많은 주민이 참여해 주시고 다음에 언제 하냐는 요청이 많아서 2차를 진행할 수 있었다. 2차에도 많은 사람이 참여해 주셔서 감사했고 1차 때 아쉬웠던 폐건전지 화폐는 빼고, 제로웨이스트 제품을 더 추가하여 더 많은 사람에게 제로웨이스트를 알릴 수 있었다.
- 지역축제, 플리마켓에서 쓰레기 소각장 문제에 대한 해결방안으로 제로웨이스트에 관해 설명해 주고 이에 대한

동참 의지 서명을 받음으로써 더 많은 주민에게 제로웨이스트에 대해 알릴 수 있었고 지금 우리 마을의 가장 큰 문제인 "소각장"에 대해 적극적으로 관심을 표현할 수 있었다.

• 활동 운영 중 어려웠던 점

- 거리 캠페인을 할 때 지나가는 사람에게 말을 거는 것이 어려웠다.
- 줍깅을 할 때 담배꽁초가 너무 많고 바닥에 붙어있어 떼는 것이 어려웠다.
- 교육을 받고 환경에 관해 관심을 가질수록 내 주변에서 일어나는 환경오염을 지켜보는 것이 마음 아팠다.

• 발전 방향

- 쓰레기 소각장 문제는 해결되지 않은 것이기 때문에 천만 서울시민 쓰레기 100g 줄이기 캠페인은 지속적으로 서명받고 마포구에 우리의 의견을 전달하고자 한다.
- 줍깅활동은 우리 마을에도 꼭 필요한 것 같다. 우리뿐만 아니라 다른 사람들도 같이할 수 있게끔 정기적인 활동으로 만들고 참여 기회를 주면 좋을 것 같다.

• 기타 소감

- 평소 환경에 관심이 많았지만 어떻게 실천해야 할지 몰랐는데, 이 활동을 하면서 환경을 위해 직접적으로 뭔가 하고 있다는 생각이 들어서 뿌듯했다.
- 제로웨이스트는 지속적으로 실천해야 하는 것이기 때문에 내년에도 같은 주제로 활동하고 싶다.
- 우리 동네에 이렇게 많은 환경 관련 기관이 있는지 처음 알게 되었고 앞으로도 내가 사는 곳에 관심을 많이 가지고 필요할 때 충분히 이용할 수 있도록 해야겠다.
- 플리마켓을 진행할 때는 기부 품목을 세분화하고 물건의 상태를 보고 받아야 또 다른 쓰레기를 만들지 않을 수 있다.
- 제로웨이스트 프로젝트를 실현하겠다는 기관을 하나 설정해 두고 다른 활동들을 뻗어나가면 넓고 깊은 활동을 진행할 수 있다.

작전명 PLAN C! (Challenge·Chance·Change)

구립홍은청소년문화의집

1. 활동요약

• '작전명 PLAN C! (Challenge·Chance·Change)' 는 빅데이터 기반 환경교육을 통해 균형 잡힌 환경 감수성을 정립하고, 청소년 시각으로 청소년기 맞춤형 기후환경 챌린지 어플리케이션을 제작 및 보급을 통해 청소년들이 환경보호에 동참할 수 있도록 의견을 공유하고 연대하는 활동이다.

2. 활동목적

• 빅데이터 기반 환경교육을 통해 균형 잡힌 환경 감수성을 정립하고 청소년이 환경보존 실천의 주체로써 기후환경 챌린지 어플리케이션을 직접 제작 및 확산하여 일상생활 속에서 실천 의지를 고양하는 데 목적을 두었다.

3. 활동 설계의 원리와 방향

활동의 목표

- **빅데이터 기반 MZ세대 환경 트렌드 분석 키워드를 활용한다.**
- **환경교육을 통해 올바른 환경 감수성 정립한다.**
- **청소년 시각으로 직접 청소년기 맞춤형 기후환경 챌린지 어플리케이션을 제작한다.**
- **청소년 맞춤형 기후환경 챌린지 어플리케이션을 보급 및 확산하여**
- **지역사회 내 환경보호 실천을 유도한다.**

설계의 방향

빅데이터 기반 환경교육으로 청소년 맞춤형 기후환경 챌린지의 제작 및
지역사회 내 보급으로 일상생활 속 환경보호 실천 문화를 확산한다.

설계의 원리

과정
- 빅데이터 기반 MZ세대 환경 트렌드 분석 키워드를 활용한 환경교육을 실시한다.
- 협업 과정을 통한 청소년기 맞춤형 기후환경 챌린지 어플리케이션을 제작한다.
- 청소년축제, 환경 공론장 등을 통한 지역사회 구성원과 환경보호 실천을 연대한다.

방법 청소년의 주도적 참여 및 핵심역량 기반 활동을 추진한다.

평가 과정평가, 청소년활동 핵심역량 측정 도구(사전, 사후)

4. 활동 개요서

대상연령(학년): 17~18세 청소년 (고1~2), 대학생 서포터즈

기간/횟수: 2022. 6. 11. ~ 11. 19. / 16회기 운영

주요장소 : 구립홍은청소년문화의집, 신촌 연세로 일대

주요자료(준비물): 노트북, 필기구, 카메라, 디자인 프로그램, 활동일지, 앱 제작 도구 등

운영형태(방식) : ■ 강의 ■ 체험 팀(모둠) 활동 ■ 토론 □ 기타( )

<table>
<tr><td>프로그램
목적 및 목표</td><td colspan="4">빅데이터 기반 환경교육을 통해 균형 잡힌 환경 감수성을 정립하고 청소년이 환경보존 실천의 주체로써 기후환경 챌린지 어플리케이션을 직접 제작 및 확산하여 일상생활 속에서 실천 의지를 고양할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">역량설정</td><td rowspan="2">핵심역량 (필수)</td><td>■ 협업능력</td><td>□ 창의력</td><td>■ 의사소통 능력</td></tr>
<tr><td>□ 비판적사고력</td><td>□ 진로개발 역량</td><td>□ 사회정서 역량</td></tr>
<tr><td rowspan="5">회기별
프로그램
내용 요약</td><td>회기
(소요시간)</td><td colspan="2">주요 프로그램 내용 개요</td><td>중점(특이) 사항</td></tr>
<tr><td>1회기
(120분)</td><td colspan="2">• 프로그램 오리엔테이션
: 홍은청소년문화의집 및 활동프로그램 소개
: 빅데이터 기반 환경 키워드 공유
: ZERO 플라스틱 주간 운영</td><td>제로웨이스트 물품을 직접 사용해 보며 일상생활 속에서 기후·환경에 대한 이해를 높인다.</td></tr>
<tr><td>2회기
(120분)</td><td colspan="2">• 빅데이터 기반 생태 전환교육 및 우리 동네 플로깅 실시
: ‘인증 / ZERO / 비건 / 줄이다 / 죄책감’ 빅데이터 기반 환경 키워드를 활용한 생태 전환교육
: 우리 동네 플로깅 실시</td><td>빅데이터 기반 키워드를 통해 균형 잡힌 생태 감수성을 정립하고, 플로깅을 통해 지역사회 쓰레기 문제를 직접 파악한다.</td></tr>
<tr><td>3회기
(120분)</td><td colspan="2">• 청소년 전용 초·중·고등 기후환경 챌린지 어플리케이션 기획 및 사전 조사①
: 어플리케이션 안내
: 기존 환경 어플리케이션 SWOT 분석</td><td>기존 환경 어플리케이션 SWOT 분석을 통한 차별성을 구축한다.</td></tr>
<tr><td>4회기
(120분)</td><td colspan="2">• 청소년전용 초·중·고등 기후환경 챌린지 어플리케이션 기획 및 사전 조사①
: 바이플러그 저작도구 기본기능 익히기
: 청소년 맞춤형 기후환경 챌린지 어플리케이션 제작을 위한 환경 자료조사
: 청소년기 특징에 대한 토론</td><td>튜토리얼 어플리케이션 제작으로 기본 기능을 숙지하고 청소년이 생각하는 청소년기 특성과 어플리케이션에 담아낼 환경 소식 및 일상생활 속 도전과제에 대한 생각을 공유한다.</td></tr>
</table>

회기별 프로그램 내용 요약	5회기 (120분)	• 청소년 전용 초·중·고등 기후환경 챌린지 어플리케이션 기획 및 사전 조사③ : 저작도구를 활용한 튜토리얼 제작 : 환경에 대한 청소년들이 전하고 싶은 카드뉴스 내용 공유 : 카드뉴스 디자인 실시	카드뉴스의 내용을 구성한 후 공유하고 이에 대한 개별 디자인 작업을 실시한다.
	6회기 (120분)	• 청소년 전용 초·중·고등 기후환경 챌린지 어플리케이션 기획 및 사전 조사④ : 청소년이 전하는 환경 소식 카드뉴스 제작 : 환경 MBTI 질문 문항 제작 : 환경 MBTI 결과에 따른 추천 환경보호 실천 방안 논의	카드뉴스 디자인 작업을 마무리하고 환경 MBTI 질문 제작 및 성격에 따른 생태환경 실천 방안을 마련한다.
	7회기 (120분)	• 청소년 전용 초·중·고등 기후환경 챌린지 어플리케이션 제작 ① : 청소년 시각으로 직접 제작하는 청소년 맞춤형 기후환경 챌린지 어플리케이션 템플릿 및 랜딩페이지, 팝업 등록	어플리케이션 템플릿 디자인, 랜딩페이지 및 팝업을 등록한다.
	8회기 (120분)	• 청소년 전용 초·중·고등 기후환경 챌린지 어플리케이션 제작 ② : 청소년 시각으로 직접 제작하는 청소년 맞춤형 기후환경 챌린지 어플리케이션 데이터블록 생성	어플리케이션 데이터블록을 생성한다.
	9회기 (120분)	• 청소년 전용 초·중·고등 기후환경 챌린지 어플리케이션 제작 ③ : 청소년 시각으로 직접 제작하는 청소년 맞춤형 기후환경 챌린지 어플리케이션 평가분석 실시	제작자 시점에서 바라보는 기후환경 챌린지 어플리케이션 분석 활동을 시행한다.
	10회기 (120분)	• 청소년 맞춤형 기후환경 챌린지 어플리케이션 확산방안 논의 및 환경 공론장 (YES:Youth Eco Summit) 기획 : 청소년 맞춤형 기후환경 챌린지 어플리케이션 확산방안 논의 : 청소년들의 기후환경에 대한 생각과 지속적인 환경보존 실천 방안 약속을 위한 공론장 기획	지속적인 환경보존 활동 실천 방안을 논의하기 위한 환경 공론장을 기획하고 기후환경 챌린지 어플리케이션 확산방안을 논의한다. (환경 소식과 어플리케이션 홍보를 담은 팸플릿을 제작한다.)

회기별 프로그램 내용 요약	11회기 (120분)	• 청소년 맞춤형 기후환경 챌린지 어플리케이션 환경공론장(YES:Youth Eco Summit) 홍보 및 서대문구 환경축제 GREEN DAY 부스 사전 준비 : 청소년 맞춤형 기후환경 챌린지 어플리케이션을 활용한 청소년 환경 공론장 홍보 포스터 제작 : 기후환경 챌린지 어플리케이션 확산을 위한 서대문구 환경축제 연계 부스 운영 사전 준비	환경공론장 (YES:YouthEcoSummit) 홍보포스터 제작 및 부스운영 사전준비를 한다. (환경 MBTI 질문 제작하고 환경 소식과 어플리케이션 홍보를 담은 팸플릿 수정 및 인쇄업체를 선정한다.)
	12회기 (300분)	• 서대문구 환경축제 GREEN DAY 연계 청소년 맞춤형 기후환경 챌린지 어플리케이션 홍보 : 직접 제작한 환경 MBTI 문항 소개 : 환경 MBTI 결과에 따른 개인별 추천 환경보호 방법 소개 : 청소년 맞춤형 기후환경 챌린지 어플리케이션 확산을 위한 서대문구 환경축제 GREEN DAY 부스 운영	서대문구 환경축제와 연계하여 지역 내 청소년 및 주민에 확산한다.
	13회기 (120분)	• 청소년 기후환경공론장 YES:Youth Eco Summit : 청소년들의 기후환경에 대한 의견 공유 : 가정, 학교, 사회에서 지키기 위한 약속 정하기 : 지속적인 일상생활 속 환경보존 활동을 위한 약속 다짐의 장	청소년들의 기후환경에 대한 생각을 공유하고 일상생활 속 지속적인 환경보호를 약속한다.
	14회기 (420분)	• 서대문구청소년연합축제 '청청' 연계 청소년 맞춤형 기후환경 챌린지 어플리케이션 홍보 : 청소년 맞춤형 기후환경 챌린지 어플리케이션 확산을 위한 청소년 연합축제 청청 연계 : 청소년 및 지역주민들에게 다운로드 할 수 있도록 안내 및 홍보 : YES:Youth Eco Summit에서 정한 가정, 학교, 사회 약속 안내	서대문구 청소년 연합축제와 연계하여 지역 내 청소년 및 주민에 확산한다.
	15회기 (120분)	• 기후환경 챌린지 어플리케이션 자문 결과 공유 및 수정사항 논의 : 청소년 맞춤형 기후환경 챌린지 어플리케이션 전문가 자문 결과 공유 : 수정사항 논의 후 유지보수 여부 결정	전문가 자문 결과를 공유하고 수정방안에 대해 논의한다.
	16회기 (120분)	• 기후환경 챌린지 어플리케이션 원스토어 등록 공유 : 청소년 맞춤형 기후환경 챌린지 어플리케이션 등록 여부 확인 및 활동 마무리	자문 결과에 따른 수정사항 공유 후 원스토어 등록 결과를 공유하고 활동을 마무리한다.

결과물	**(개인)** 빅데이터 기반 환경교육을 통한 올바른 환경 감수성 성립한다. 어플리케이션 제작 과정에 대한 이해를 높이고 기술을 습득한다. 팀 프로젝트 PBL 활동으로 의사소통 및 협업 능력을 향상한다. **(팀)** 청소년기 맞춤형 기후환경 챌린지 어플리케이션을 제작한다. 4편의 청소년이 전하는 환경 카드뉴스를 제작한다. 청소년 환경공론장을 통한 청소년 기후환경 의견을 수렴한다.
기대효과	• 빅데이터를 기반으로 한 환경교육을 통해 트렌드에 민감한 청소년기에 맞게 환경 감수성을 형성한다. • 청소년 주도로 제작된 청소년기 맞춤형 기후환경 챌린지 어플리케이션을 보급 및 확산하여 지역사회 내 환경보호 실천을 연대한다.

5. 프로그램 평가 운영 체계

	평가시기	평가주체	평가방법
평가시기 및 평가방법	사전	지도자	• 실무자 기획 회의 : 계획의 적절성, 프로그램 내용의 적합성 검토
		청소년	• 참가자 사전설문지 : 사전 설문지를 통한 협업 능력, 의사소통 능력 파악, 활동 동기 및 성실성 파악
	과정	청소년	• 활동일지: 프로그램 운영 적절성 파악, 참가자 흥미성 파악 • 회기별 활동지: 활동 내용의 습득 파악, 학생별 결과물 도출
	종결	지도자	• 평가회의, 자문회의 : 평가회의 및 전문가 자문회의를 통한 개선사항 파악 및 차시 활동 진행에 반영
		청소년	• 참가자 회기별 사후설문지 : 수준, 흥미성, 내용의 전달 만족도 파악

6. 프로그램 특성화 및 차별화 요소

- 빅데이터를 기반으로 MZ세대 환경 키워드를 활용한 환경교육을 실시하여, 청소년 맞춤형 기후환경 챌린지 어플리케이션의 기초가 되는 균형 잡힌 생태 감수성을 정립하였다.
- 청소년 맞춤형 기후환경 챌린지 어플리케이션은 기획부터 제작까지 청소년이 주도하에 진행되어 참가 청소년들의 주체성을 높였다.
- 단순히 기후환경 챌린지 어플리케이션을 제작한 것에서 그치지 않고, 공론장을 통해 청소년들의 환경에 대한 생각을 공유하고 가정·학교·사회의 일원으로써 환경을 위해 지켜나갈 약속을 정하며, 청소년 맞춤형 기후환경 챌린지 어플리케이션을 활용한 지속적인 환경보호 실천에 앞장서는 청소년으로 성장시킬 수 있도록 하였다.

- 30가지의 환경보호 실천 도전과제를 탑재하여 청소년들이 실천 인증사진과 후기를 남길 수 있도록 구성하였고 서로의 실천이 원동력이 되어 환경보호에 앞장설 수 있도록 하였다. 실제 서로의 게시글을 통해 자극을 받아 더 열심히 환경보호를 실천했다는 후기를 확인하였다.
- 환경보호 실천 도전과제를 이수한 개수에 따라 등급 부여를 통해 참가 청소년들의 환경보호 실천에 대한 적극성을 확인하였다.
- 청소년들이 자료조사부터 디자인작업까지 청소년의 시각에서 또래 친구들에게 알려주고 싶은 기후환경정보에 대해 카드뉴스 형태로 제작하여 기후환경 챌린지 어플리케이션 내에 구성하였다. 글과 그림이 어우러진 카드뉴스 덕분에 청소년들이 쉽고 유익하게 환경정보를 습득할 수 있었다.
- MZ세대에게 트렌드인 MBTI와 환경을 결합하여 환경 MBTI 질문을 제작하여 질문 결과에 따른 환경 성격유형을 분석해 성격 맞춤형 기후환경 실천 방안을 추천하고 소개하였다. 실제로 지역 내 청소년축제와 연계하여 기후환경 챌린지 어플리케이션 홍보 중 환경 MBTI에 대한 호응도가 높음을 확인해 볼 수 있었다.

7. 기대효과

- 빅데이터를 기반으로 한 환경교육을 통해 트렌드에 민감한 청소년기에 맞춤화된 환경 감수성을 형성한다.
- 청소년 주도로 제작된 청소년기 맞춤형 기후환경 챌린지 어플리케이션을 보급 및 확산하여 지역사회 내 환경보호 실천을 연대한다.

8. 활동사진

기획 활동

플로깅

빅데이터 기반 환경교육

카드뉴스 제작

청소년 맞춤형 기후환경 챌린지 어플리케이션 제작

환경공론장 ECO MASTER 운영

환경공론장 ECO MASTER 운영

서대문구환경축제 GREEN DAY 연계 기후환경 챌린지 어플리케이션 홍보

서대문구청소년연합축제 청청 연계 기후환경 챌린지 어플리케이션 홍보

평화유니버스(Peace of Universe)

파주시청소년재단 문산청소년문화의집

1. 활동요약

• '평화유니버스' 는 평화(Peace) + Meta(초월) + Universe(가상 세계)라는 뜻으로, 평화의 상징인 '임진각'을 모티브로 3D모델링, 코딩, 게임기획, 협업 프로젝트 활동을 통해 나만의 평화 로블록스 맵을 구현하여, 파주시만의 특색 있는 평화 콘텐츠를 활용한 메타버스 제작 활동이다.

2. 활동목적

• 3D 시각화를 통한 추상적인 아이디어 형상화 및 나만의 가상 세계 현실을 구현할 수 있으며, 파주지역 특성을 반영하여 지역 내 준비된 평화·통일 미래세대로서 청소년 리더십을 함양하는 데 목적을 두었다.

3. 활동 설계의 원리와 방향

활동의 목표	**청소년 역량 강화를 위한 디지털 플랫폼 기반 청소년 미래 역량을 제고한다.**
설계의 방향	청소년의 흥미와 수준에 맞는 맞춤형 청소년활동을 지원한다.
설계의 원리	과정 청소년 디지털 시민역량, 창의 역량 교육 서비스 연계 방법 디지털 융복합 수업 및 학생 주도의 프로젝트 수업 운영 평가 – 학생 맞춤형 학습 내실화를 위한 수업 과정에서의 평가와 피드백 강화 – 사전·사후 효과성만족도 조사 실시

4. 활동 개요서

대상연령(학년): 14~16세 중학생 1~3학년

기간/횟수: 2023. 5. ~ 11. / 21회기 (10회기*2개 동아리, 우수팀 영상촬영 1회)

주요장소 : 문산청소년문화의집, 파주광일중학교, 수억중학교, 온라인(Zoom, 로블록스)

주요자료(준비물): 노트북(컴퓨터), 게임기획서, 팀 프로젝트 발표 자료, 기타 활동 물품 등

운영형태(방식) : ■ 강의 ■ 체험 팀(모둠) 활동 ■ 토론 ■ 기타(팀프로젝트 발표 및 촬영)

프로그램 목적 및 목표	• 메타버스 기반 현실과 가상 세계를 넘나드는 창의적 체험활동을 제공한다. • 파주시만의 특색 있는 평화 콘텐츠를 활용한 미래 시민역량 강화교육을 진행한다.			
역량설정	핵심역량(필수)	■ 협업능력	■ 창의력	■ 의사소통 능력
		■ 비판적사고력	■ 진로개발 역량	□ 사회정서 역량

회기별 프로그램 내용 요약	**회기(소요시간)**	**주요 프로그램 내용 개요**	**중점(특이) 사항**
	1회기 (180분)	• 평화 중요성 및 이론교육 – 평화의 중요성 및 이론교육 – 3D모델링 프로그램 설치 및 세팅	"평화유니버스" 로블록스를 활용한 단계별 평화 메타버스 제작 교육 1단계: Plan(계획) 2단계: Design(설계) 3단계: Present(발표)
	2회기 (180분)	• 팀 구성 및 팀 프로젝트 안내 – 팀 구성 및 로블록스 계정 생성 – 주제 안내 및 기획서 작성 방법 안내	
	3회기 (180분)	• 평화유니버스 기본 기능 실습 – 3D 모델링 개념 및 이해 교육 – 3D 모델링 활용방안 실습 교육	
	4회기 (180분)	• 평화유니버스 심화 기능 실습 – 3D 템플릿 기반 실습 교육 – 3D 템플릿 기반 건축·조형물 제작	
	5회기 (180분)	• 평화유니버스 기획 회의 활동 – 평화유니버스 콘텐츠 아이템 기획 – 평화유니버스 게임기획서 작성	
	6회기 (180분)	• 평화유니버스 팀빌딩 활동 – 팀별 3D모델링 주제 발표 안내 – 팀별 3D모델링 작업 수행	
	7회기 (180분)	• 평화유니버스 팀별 콘텐츠 기획 활동 – 팀별 모델링 멘토링 – 팀별 모델링 팁 및 소스 제공	

회기별 프로그램 내용 요약	8회기 (180분)	• 평화유니버스 팀별 작품 제작 활동 – 자유주제 모델링 코딩 교육 – 팀별 코딩 및 로블록스 맵 작업 수행	"평화유니버스" 로블록스를 활용한 단계별 평화 메타버스 제작 교육 1단계: Plan(계획) 2단계: Design(설계) 3단계: Present(발표)
	9회기 (180분)	• 평화유니버스 제작맵 발표회 – 평화유니버스 맵 소개 및 탐방 – 팀별 프로젝트 발표 및 공유	
	10회기 (180분)	• 평화유니버스 제작맵 수료식 – 로블록스맵 방문 및 수료식 진행 – 우수 팀 발표 영상 촬영 및 제작	
결과물	**(개인)** 평화유니버스 Plan-Design-Present 교육 **(팀)** 평화유니버스 팀 프로젝트 발표 및 우수 팀 발표 영상 촬영·제작		
기대효과	• 디지털 기반 활동 기회 확대하고 진로 교육을 활성화한다. • 청소년 진로 탐색을 통한 자기 주도적 진로 설계 능력을 향상한다. • 지역사회 평화 통일 인식을 고취하고 미래 핵심역량을 강화한다.		

5. 프로그램 평가 운영 체계

구분	평가시기	참가자평가	지도자평가	평가도구
사전 평가	**프로그램 실시 전**	• 기대 수준, 참여동기, 참여 정도, 목표 등을 바탕으로 사전 질문	• 참가자에 대한 이해도 • 프로그램 이해도	• 사전설문지 • 참가신청서
과정 평가	**프로그램 진행 중**	• 이해 수준 • 활동에 대한 참여도 • 활동에 대한 적극성 • 중간 만족도 • 중간 평가	• 참가자들의 프로그램 이해와 공감 정도 파악 • 참여율(출석도), 활동률 • 개선사항에 대한 확인	• 참여율 • 구두 설문 • 만족도 조사지
사후 평가	**프로그램 종료 후**	• 총괄 만족도 • 기대 수준, 프로그램 만족도 • 프로그램 효과성 측정 • 프로그램 필요성 확인 • 목표를 바탕으로 사후 질문	• 계획 대비 인원 참여 확인 • 참가자들의 사전 사후 비교 • 참가자의 개인적인 변화 내용 기록 • 효과성 측정지 분석하여 운영의 목적성 확인	• 사후설문지 • 효과성 측정 • 평가회의

6. 프로그램 특성화 및 차별화 요소

• **평화유니버스 "Plan"**
- 기술 발달에 따른 4차산업 직업의 변화를 이해하고, 미래 기술 활용 및 사회의 변화에 대하여 예측할 수 있는 생각의 폭을 넓혔다.
- 다양한 분야의 발전과 동향에 대한 정보를 수집하며, 미래 사회에 다루어질 공학을 예측할 수 있는 교육 기회를 마련하였다.

• **평화유니버스 "Design"**
- 지역사회 평화·통일 인식 고취와 미래 핵심역량 강화 교육의 기회를 마련하였다.
- 미래 인성을 갖춘 창의적 인재 육성이 가능한 메이커 활동이 확대되었다.

• **평화유니버스 "Present"**
- 다양한 평화 팀 프로젝트 활동을 통한 창의력·상상력·표현력 등 종합적인 진로 역량이 향상되었다.
- 파주시만의 특색 있는 평화 콘텐츠를 활용하여 미래 시민역량 강화 교육의 기회를 제공하였다.

7. 기대효과

- 디지털 기반 활동의 기회를 확대하고 진로 교육을 활성화한다.
- 청소년 진로 탐색을 통한 자기 주도적 진로 설계 능력을 향상한다.
- 지역사회의 평화 통일 인식을 고취하고 미래 핵심역량을 강화한다.

8. 활동사진

메타버스 이해 및 실습교육

평화유니버스 팀프로젝트 콘텐츠 제작활동

팀프로젝트 발표 및 수료식

평화유니버스 우수팀 영상촬영

9. 활동 운영 후기

- 파주의 지역적 특성을 고려하여 메타버스 기반 시스템 마련은 물론, 현실과 가상 세계를 넘나드는 창의적 체험활동을 제공하여 스스로 자기 생각을 직접 작품에 구현하며 평화의 의미를 되새기는 시간을 가졌다.
- 가상 세계를 만들어 보고 코딩으로 움직임을 제어하는 방법과 원리를 이해하고, 3D 시각화 및 모델링을 통해 나만의 가상 세계 현실을 구축한 교육 프로그램은 참가자의 높은 만족도를 끌어냈다.
- 지역 내 준비된 평화·통일 미래세대로서 팀 프로젝트 공유를 통해 청소년 리더십을 함양할 수 있었다.

코로나에게 빼앗긴 건강권을 되찾아라 "안양을 달리는 청소년"

안양시석수청소년문화의집

1. 활동요약

- '코로나에게 빼앗긴 건강권을 되찾아라 "안양을 달리는 청소년"' 은 청소년의 건강관리에 대한 위기의식을 일깨우는 적극적인 온오프라인 캠페인 활동을 전개하고, 자신의 건강을 관리할 수 있는 규칙적인 운동 방법을 소개한다.
- 또한 지역 내에 청소년이 운동하기 좋은 장소를 발굴하고 개선 방향을 지역사회에 제안하는 사회참여 활동을 전개하는 활동이다.

2. 활동목적

- 코로나19로 인해 위기를 맞은 청소년의 건강권을 되찾기 위해, 청소년의 건강관리에 대한 경각심을 일깨우고, 청소년 스스로가 건강을 관리할 수 있는 콘텐츠 보급과 지역사회 내 청소년을 위한 운동코스 개선 방안을 제안하는데 목적을 두었다.

3. 활동 설계의 원리와 방향

활동의 목표	**청소년의 건강관리에 대한 경각심을 일깨우고, 청소년 스스로가 건강을 관리할 수 있는 콘텐츠를 보급한다. 또한 청소년이 운동하기 좋은 지역사회 내 운동코스 개선 방안을 제안한다.**
설계의 방향	청소년들에게 자신의 건강을 관리해야 한다는 경각심을 일깨우고, 청소년들이 언제든지 안전한 환경에서 규칙적으로 운동할 수 있는 여건을 마련한다.
설계의 원리	**과정** – 전문 강사 초빙을 통한 홈트레이닝 교육 – 건강 식습관 개선을 위한 전문 영양교육 진행 – 관내 운동 장소 탐방을 통한 개선점 확인 및 개선안 작성 **방법** 청소년활동 역량 기반 청소년의 건강권 확보 활동 **평가** 과정평가, 청소년활동 핵심역량 측정, 사전·사후 만족도 조사 실시

4. 활동 개요서

대상연령(학년): 11~13세(초등학교 4~6학년)

기간/횟수: 2022. 09. 17. ~ 11. 05. / 8회기

주요장소 : 석수청소년문화의집, 동안구 평촌 중앙공원, 만안구 삼덕공원 등

주요자료(준비물): 전자기기(노트북, 태블릿 등), 홈트레이닝 진행 운동 물품 등

운영형태(방식) : □ 강의 ■ 체험 팀(모둠) 활동 ■ 토론 □ 기타( )

<table>
<tr><td>프로그램
목적 및 목표</td><td colspan="4">코로나-19로 인해 위기를 맞은 청소년의 건강권을 되찾기 위해, 청소년의 건강관리에 대한 경각심을 일깨우고, 청소년 스스로가 건강을 관리할 수 있는 콘텐츠를 보급한다. 또한 청소년이 운동하기 좋은 지역사회 내 운동코스 개선 방안을 제안하고자 한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">역량설정</td><td rowspan="2">핵심역량
(필수)</td><td>■ 협업능력</td><td>□ 창의력</td><td>□ 의사소통 능력</td></tr>
<tr><td>■ 비판적사고력</td><td>□ 진로개발 역량</td><td>□ 사회정서 역량</td></tr>
<tr><td rowspan="4">회기별
프로그램
내용 요약</td><td>회기(소요시간)</td><td colspan="2">주요 프로그램 내용 개요</td><td>중점(특이) 사항</td></tr>
<tr><td>1회기
(180분)</td><td colspan="2">• 오리엔테이션
- 목적의식 부여하기 및 프로그램 소개
- 관계 형성 활동 및 팀빌딩 활동
• 나 자신 알아보기
- 사전검사 및 개인별 체성분 검사 진행
• 건강한 몸만들기 1시간★
(건강 운동 및 건강 식단과 간식)</td><td>사전-사후 체성분 검사를 통한 운동의 효과성을 검증한다.</td></tr>
<tr><td>2회기
(180분)</td><td colspan="2">• 운동하기 좋은 우리 동안구의 길 찾기
- 지도를 보며 동안구 공부하기(거주지, 특징 등)
- 동안구의 주요 운동코스 찾아보기
- 인터넷으로 운동코스의 환경 검색하기
• 캠페인활동 문구 정하기
- 규칙적으로 운동하기 홍보 문구 정하기
• 건강한 몸만들기 1시간★
(건강 운동 및 건강 식단과 간식)</td><td>태블릿 컴퓨터를 활용한 매체 검색 활동을 진행한다.</td></tr>
<tr><td>3회기
(180분)</td><td colspan="2">• 규칙적으로 운동하기 캠페인 활동
- 건강 관리 경각심을 일깨우는 캠페인 병행
- 동안구 내 소요 시간별 운동코스 구성하기
• 동안구 내 운동코스 개선 방향 탐색하기
- 조명, 위생시설 등 각종 개선 방향 탐색하기
• 전문 트레이너와 함께하는 조깅 운동★
(야외 조깅과 건강 식단)</td><td></td></tr>
</table>

회기별 프로그램 내용 요약	4회기 (180분)	• 청소년이 운동하기 좋은 운동코스 제안서 만들기 1 – 3회기에 조사한 운동 경로 문제점 공유 – 아쉬운 점을 개선할 방법 찾아보기 – 인터넷으로 다른 지역의 운동 코스 검색하기 • 건강한 몸만들기 1시간★ (건강 운동 및 건강 식단과 간식)	
	5회기 (180분)	• 운동하기 좋은 우리 만안구의 길 찾기 – 지도를 보며 만안구 공부하기(거주지, 특징 등) – 만안구의 주요 운동코스 찾아보기 – 인터넷으로 운동코스의 환경 검색하기 • 건강한 몸만들기 1시간★ (건강 운동 및 건강 식단과 간식)	태블릿 컴퓨터를 활용한 매체 검색 활동을 진행한다.
	6회기 (180분)	• 규칙적으로 하기 캠페인 활동 – 건강 관리 경각심을 일깨우는 캠페인 병행 – 만안구 내 소요 시간별 운동코스 구성하기 • 만안구 내 운동코스 개선 방향 탐색하기 – 조명, 위생시설 등 각종 개선 방향 탐색하기 • 전문 트레이너와 함께하는 조깅 운동★ (야외 조깅과 건강식단)	★전 회기의 운동 시간은 영상으로 촬영하여 유튜브를 통해 홈트레이닝 콘텐츠로 활용한다.
	7회기 (180분)	• 청소년이 운동하기 좋은 운동코스 제안서 만들기 2 – 조별 활동) 동안구, 만안구 – 조별로 코스 개선 방안 제안서 꾸미기 • 건강한 몸만들기 1시간★ (건강 운동 및 건강 식단과 간식)	
	8회기 (180분)	• 건강 식습관을 위한 전문 영양 관리 교육 • 제안서 내용 검토와 피드백 듣기 – 지자체 운동코스 관련 담당자와 정책 내용 피드백 주고받기 – 지자체 홈페이지 통해 제안서 제출하기 활동 진행 (추후 지자체 답변 공유) • 건강한 몸만들기 1시간★ (건강 운동 및 건강 식단과 간식) • 평가회의 및 마무리 활동 – 사후검사 및 개인별 체성분 검사 진행	사전-사후 체성분 검사를 통한 운동의 효과성을 검증한다.

결과물	• 영상 컨텐츠 – 전체 회기 중에 진행되는 전문 트레이너와 함께하는 운동 활동을 영상으로 촬영하여, 청소년 홈트레이닝 온라인 영상 콘텐츠로 활용한다. • 정책 제안서 – 야외에서 진행하는 운동코스 관련 활동 후, 개선 방향 제안을 위해 작성하는 정책 제안서로 지자체 시민참여 게시판, 안양시에 바란다 등 각종 사회참여 활동으로 활용한다. • 활동일지 – 매회 진행하는 활동일지 작성으로, 일일 만족도 검토 및 모니터링, 프로그램 참가자의 소감 등 다양한 프로그램 관련 참가자 의견 수렴 자료
기대효과	• 청소년들의 건강에 대한 경각심 강화를 통해, 향후 청소년이 주체적으로 자신의 건강을 관리해 나갈 수 있는 소양을 함양하여 건강한 성장을 도모한다. • 청소년 스스로가 건강을 관리할 수 있는 온라인 콘텐츠 생산 및 보급을 통해 향후 다양한 건강 관리 콘텐츠 개발의 초석을 다진다. • 지역사회 내에 청소년이 운동하기 좋은 운동코스를 개선하는 정책 제안 활동을 통해, 청소년은 사회참여 활동의 의의를 배우고 지역사회에 더욱 큰 관심을 두는 사회인으로 성장할 수 있을 것이다. 또한 지역사회는 운동코스의 개선 방향을 수립하는 데에 큰 도움을 줄 것으로 기대된다.

5. 프로그램 평가 운영 체계

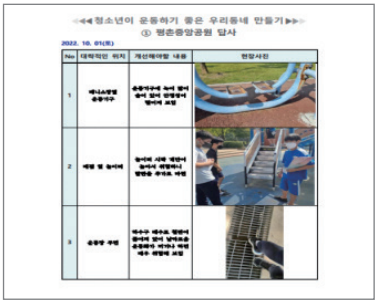
단계	평가내용	평가도구	평가참여대상	평가시기
계획 및 준비과정	• 목적 및 목표설정의 타당성 • 프로그램 내용 구성의 적절성	• 계획서 • 평가회의	프로그램 담당자 및 자원인력	6~8월
과정평가	• 참가자들의 참여도(적극성) • 프로그램의 목표 달성 추진 달성도 • 프로그램의 효과성 • 활동 장소와 시설의 적절성	• 설문지 • 활동일지 • 활동 성과물 • 평가회의	참가 청소년 및 담당 지도자, 보조지도자	9~11월
결과 및 효과성	• 프로그램 목적 및 목표 달성도 • 프로그램 내용의 충실성 • 참가자들 만족도 • 프로그램 효과성 • 개선 및 제안사항 반영 정도	• 계획서 • 설문지 • 활동일지 • 역량평가 • 체성분 검사 • 유튜브 영상	참여 청소년 및 담당 지도자 유튜브 영상 시청자 등	11~12월

6. 프로그램 특성화 및 차별화 요소

차별화1 청소년 건강권 보장을 위해 사회참여 활동과 연결한다

- 청소년의 건강이 개인의 노력과 책임으로만 그치는 것이 아닌 사회적 책임과 연관 있음을 인식하게 하고 청소년이 운동하기 좋은 우리 동네 만들기 사회참여 활동으로 전개한다.
- 청소년들은 건강할 권리가 있으며 지역사회는 청소년들의 건강관리를 위해 적합한 환경제공과 프로그램을 지원해야 할 의무가 있다는 것을 캠페인으로 전파한다.

안양시에 바란다 제안서



안양시청 홈페이지에 제안

차별화2 청소년기 건강 습관의 중요성을 생활 속 실천적 청소년활동으로

- 청소년기 건강한 식습관을 실천을 위해 프로그램 내 회기마다 건강 간식 선택하기를 실천한다.
- 야외활동 시 건강 장보기 활동을 통한 내 몸에 좋은 음식 찾기를 실천한다.
- 건강 식습관을 활동하면서 생긴 다양한 궁금증을 해소하기 위해 전문 강사를 통한 건강 식습관 전문교육을 진행한다.
- 회기별 전문 강사와 함께 1시간 홈 트레이닝 운동 실천을 통해 청소년기부터 올바른 자세로 운동하는 것의 중요함을 인식하며 1:1 전문 PT 기회를 제공한다.
- 나의 건강 습관 서약서를 통해 프로그램 종료 후에도 지속적인 자기관리를 할 수 있도록 동기 부여한다.

차별화3 청소년활동 프로그램을 계기로 건강 습관이 문화가 될 수 있도록

- 프로그램에 참여한 청소년은 『건강 습관 서약하기』를 통한 스스로 지속적인 자기관리 및 건강 습관 실천을 약속한다.
- 참가자는 자신과 가족 그리고 주변 친구들에게 “안양을 달리는 청소년” 콘텐츠를 소개하고 함께 실천하는 캠페인을 진행한다.
- 지속적 건강 습관 실천을 위해 청소년이 가장 쉽고 많이 접근하는 매체를 통해 청소년을 위한 매일 홈트레이닝 동영상과 매월 목표 달성 체크와 월별 홈트레이닝 운동을 독려하는 운동 자료를 포함한 2023년 달력을 제작·보급한다.

7. 기대효과

- 청소년들의 건강에 대한 경각심 강화를 통해, 향후 청소년이 주체적으로 자신의 건강을 관리해 나갈 수 있는 소양을 함양하여 건강한 성장을 도모한다.
- 청소년 스스로가 건강을 관리할 수 있는 온라인 콘텐츠 생산 및 보급을 통해 향후 다양한 건강 관리 콘텐츠 개발의 초석을 다진다.
- 지역사회 내에 청소년이 운동하기 좋은 운동코스를 개선하는 정책제안 활동을 통해, 청소년은 사회참여 활동의 의의를 배우고 지역사회에 더욱 큰 관심을 두는 사회인으로 성장할 수 있을 것이며, 지역사회는 운동코스의 개선 방향을 수립하는 데에 큰 도움을 줄 것으로 기대된다.

8. 활동사진

우리동네 개선사항 탐색활동

실내 홈트레이닝 활동

건강습관 인식 캠페인 전개

건강식습관을 위한 영양 전문교육

9. 활동 운영 후기

프로그램에 참여하여 좋았던 점

- 야외활동에서 운동 장소의 문제점을 찾고 마트에 가서 건강한 음식을 찾는 활동을 한 것이 좋았다.
- 평촌중앙공원에서 장보기를 한 시간과 제안서 만들고 그림으로 뜻 맞추기 게임을 한 것이 좋았다.
- 건강해지는 느낌이 들어 좋았다.
- 사람들이 친절하게 우리의 이야기를 들어준 것이 좋았다.
- 집에서 TV나 핸드폰 보지 않고 운동을 할 수 있었다.
- 운동을 하여 건강해져서 좋았고 건강한 식습관을 알며 장 볼 수 있어서 좋았다.
- 자기 신체가 어떤지 알아보았고 운동을 하는 법을 배웠던 것이 좋았다.
- 다양한 영양 관련 지식을 많이 알 수 있어 좋았다.
- 건강한 식품들이 뭔지 알게 되었고 운동을 하니 몸도 건강해져 정말 좋았다.
- 건강한 식습관을 알게 된 것이 가장 좋았다.
- 우리들의 건강이 내 책임만이 아니고 국가에서도 책임이 있다는 것을 알게 되었다.

프로그램 참여 전과 후에 달라진 점은 무엇인가요?

- 몸이 더 유연해지고 달리는 게 빨라졌으며 몸이 가벼워졌다.
- 맛있는 것만 먹고 싶었지만 채소도 많이 먹어야겠다고 생각했다.
- 예전보다 일찍 일어나는 느낌이 들고 운동을 배워 건강해졌다.
- 체력이 좋아졌다.
- 운동에 대해 많이 알게 되었고 전보다 운동을 자주 하게 됐다.
- 전에는 운동을 게을리했지만, 이제는 운동과 조금 더 친숙해졌다.
- 참가하기 전에는 키와 몸이 크지 않았고 몸이 튼튼하지도 않았지만, 운동을 하고 나서 키도 크고 몸도 튼튼해졌다.
- 건강, 몸 등등에 대해 알게 되었다.
- 치킨을 예전보다 조금 먹게 되었고, 운동도 훨씬 더 열심히 하게 되었다.

청소년 유튜브등급 심의위원회 미디어 D톡스(Digital Detox)

수영구청소년문화의집

1. 활동요약

• '청소년 유튜브등급 심의위원회-미디어 D톡스(Digital Detox)' 는 뉴미디어인 유튜브 콘텐츠 등급 분류 기준을 마련하는 과정을 통해 미디어 리터러시 역량을 향상하고, 더 나아가 전국의 청소년들이 유튜브 콘텐츠를 긍정적인 방향으로 활용할 수 있도록 온라인 등급 분류 체험활동과 착한 유튜버 시상식을 진행하는 활동이다.

2. 활동목적

• 청소년들이 직접 만들어 가는 미디어 리터러시 활동을 통해 미디어 활용 능력 및 리터러시 역량을 향상하고, 청소년 스스로 미디어를 올바르게 활용할 수 있는 방법을 마련하여 전국의 청소년들에게 공유·소통하는 과정에서 인식의 변화를 경험하는 데 목적을 두었다.

3. 활동 설계의 원리와 방향

활동의 목표	청소년들이 직접 만들어가는 미디어 리터러시 활동
설계의 방향	뉴미디어인 유튜브 콘텐츠를 기반으로 청소년들이 미디어를 긍정적으로 활용할 수 있는 결과물을 도출한다.
설계의 원리	**과정** 지역자원 연계, 인력풀 확보, 온라인을 통한 전국 청소년 소통 방안 마련 등 탄탄한 기초 조사 및 사전 준비 **방법** 미디어와 등급 분류를 주제로 전문교육, 체험활동, 견학 및 탐방, 토론 및 토의 등 다양한 운영 방법 도전 **평가** - 사전평가-과정평가-총괄평가로 단계적 평가지표 설정 - 완성도 높은 결과 도출을 위한 지속적인 평가 실시

4. 활동 개요서

대상연령(학년): 초등학교 6학년 ~ 중학교 3학년 (13세~16세)

기간/횟수: 2022. 06. 25. ~ 11. 12. / 10회차

주요장소 : 수영구청소년문화의집, 영상물등급위원회, 온라인(ZOOM, YOUTUBE)

주요자료(준비물): 스마트폰, 노트북, 빔-프로젝트, 필기구, A4용지, 활동일지, 영상 촬영 장비(삼각대, 카메라 등) 등

운영형태(방식) : ■ 강의 ■ 체험 팀(모둠)활동 ■ 토론 □ 기타( )

<table>
<tr><td>프로그램
목적 및 목표</td><td colspan="4">• 미디어를 이해하고, 뉴-미디어인 유튜브 콘텐츠를 탐색하여 등급 기준을 마련하는 과정을 통해 청소년들의 미디어 리터러시 역량을 향상한다.
• 올바른 미디어 활용 및 통제능력을 향상하기 위해 다양한 강의 및 체험활동을 지원한다.
• 전국 청소년들이 유튜브 콘텐츠를 긍정적인 방향으로 활용할 수 있도록 온라인 등급분류 체험활동을 청소년들의 결과물을 기반으로 기획·운영한다.
• 청소년들이 직접 뽑은 착한 유튜버를 선정하고, 활동 결과를 공유하는 온라인 시상식을 스스로 기획·운영하는 과정을 통해 문화기획력 및 성취감을 함양한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">역량설정</td><td rowspan="2">핵심역량 (필수)</td><td>■ 협업능력</td><td>■ 창의력</td><td>□ 의사소통 능력</td></tr>
<tr><td>■ 비판적사고력</td><td>■ 진로개발 역량</td><td>■ 사회정서 역량</td></tr>
<tr><td rowspan="5">회기별
프로그램
내용 요약</td><td>회기(소요시간)</td><td colspan="2">주요 프로그램 내용 개요</td><td>중점(특이) 사항</td></tr>
<tr><td>사전준비</td><td colspan="2">• 강사 및 유관 기관 섭외를 통한 네트워크 구축
: 영상물등급위원회, 미디어센터 등 연계와 미디어·문화기획 등 관련 전문 강사 섭외
• 부산 청소년 지도사 영상물 등급 분류 관련 워크숍</td><td>• 지역자원 연계 및 전문가 집단 형성
• 영상물등급위원회 업무협약</td></tr>
<tr><td>1회기
(180분)</td><td colspan="2">• 내 몸 안의 디지털 독소 on
- 오리엔테이션 및 안전교육
- 스마트폰 속 D.na
: 디지털 의존성 및 미디어 소비 습관 파악 등
- D.na(Digital 나)에 대해 얼마나 잘 알고리즘?
: 유튜브 알고리즘 이해 및 문제점 탐색 등
- 청소년 유튜브 등급 심의위원단 안내 및 회의</td><td>• 참여형 특강 및 토의 활동
• 온라인 청중 참여 시스템 활용 미디어 교육 시행
• 활동일지 작성 및 활동 리뷰 영상 제작</td></tr>
<tr><td>2회기
(180분)</td><td colspan="2">• 모두의 디지털 독소 off
- 유튜브‘레드카드’ 온라인 윤리교육
: 저작권, 초상권, 가짜뉴스 등 탐색
- 디지털 미디어 리터러시란?
: 미디어를 활용해 스스로 깨치는 리터러시 활동
- 유튜브 등급 심의위원단 활동
: 심의위원단 구성 및 기획 회의 등</td><td>• 참여형 특강 및 토의 활동
• 온라인 청중 참여 시스템 활용 미디어 교육 시행
• 활동일지 작성 및 활동 리뷰 영상 제작</td></tr>
</table>

회기별 프로그램 내용 요약	3회기 (300분)	• 미디어D톡스 Step 3 (D톡스 체험단) – 영상물등급위원회 방문 및 등급 분류 체험활동 – 영상물 등급분류 관련 전문교육 : 등급 분류 이해, 유튜브 탐색, 등급 분류 사례조사 등	• 영상물등급위원회 공동 진행 및 청소년활동 연계를 통한 외부 전문 기관 체험 기회 제공
	4회기 (180분)	• 디지털 신진대사 1 – You 튜브? Youth 튜브! : 유튜브 통제 기준 조사, 영상물, 영화 등 미디어 관련 등급 분류 기준 요소 탐색 등 : 팀별 영상물 등급 기준 탐색, 초안 제작, 공유 등 – 제 점수는요! : 유튜브 등급 분류 기준 결정 등 : 또래 친구 및 청소년 전문가를 통한 모니터링 실시	• 방학 기간을 활용하여 전문 강사의 교육 및 회의 추가 실시 • 임시활동을 통해 유쓰튜브 등급 분류표 및 체험활동 관련 사항 논의 • 유쓰튜브 등급 분류 구성에 필요한 대상, 기준 등의 구체화를 위한 온라인 설문조사 (150여 명 참여) • 전문가 모니터링 추가 실시 • 활동일지 및 활동 리뷰 영상 제작 • 유튜브 채널 활동 리뷰 영상 공유
	5회기 (180분)	• 디지털 신진대사 2 – 우리 지금 만나! 유튜버와 만나! : 청소년 유튜버'소수빈'특강을 통한 유튜브 특성 이해 및 등급 분류표 초안 검토 등 – 심의 기준표 점검 모니터링 : 등급 분류표 관련 토의 및 회의를 통한 모니터링 결과 취합	
	6회기 (300분)	• 자가 미디어 검사키트 제작 – 유튜브 등급 분류 인식 설문조사 : 유튜브 선호 채널 및 유튜버, 영상 선택 방법, 유튜브 등급 분류 필요성 등 온라인 설문조사 운영 : 설문조사 결과 기반으로 등급 분류 기준 최종안 검토 – 미디어 검사 키트 제작 : 청소년 심의등급 및 참여 안내 영상 제작을 위한 영상 교육 : 영상 기획, 촬영, 편집 등 제작	
	7회기 (180분)	• 미디어 깐부 찾기 – 어서 와 심사단은 처음이지? : 등급 분류표 수정 및 보완을 통한 최종 완성 : 온라인 유쓰튜브 등급 분류 체험 활동 관련 홍보 카드뉴스, QR코드, 활동지 등 온라인 배포용 제작 : 전국 청소년 대상 청소년심사단 모집 및 활동 실시 – YouthTube Awards 시상식 홍보 : 온라인 시상식 홍보 영상 제작 및 시상식 관련 회의	• 전국 청소년 모집 및 홍보활동 실시 • 활동일지 작성 및 활동 리뷰 영상 제작 • 유튜브 채널 활동 리뷰 영상 및 홍보 영상 공유

회기별 프로그램 내용 요약	유쓰튜브 등급분류 체험활동 실시	• 유쓰튜브 등급 분류 체험활동 홍보 : 온라인을 통한 유쓰튜브 등급 분류표 공개 및 등급분류 체험활동 안내 : 타지역 청소년 유관기관, 협약기관, 학교 등을 통한 전국 청소년 심의 위원단 모집 : 결과 중간 점검 및 취합, 시상식 홍보, 준비 등 임시 모임 실시	• 전국 청소년 모집 및 홍보활동 실시 • 활동일지 작성 및 활동 리뷰 영상 제작 • 유튜브 채널 활동 리뷰 영상 및 홍보 영상 공유
	8회기 (180분)	• 미디어D톡스 어쌤블 – Youth Tube 제 점수는요! : 유쓰튜브 등급분류 체험활동 결과 정리 및 청소년이 뽑은 착한 유쓰튜버 선정 – 제1회 Youth Tube Awards 기획 : 문화기획 및 온라인 시스템 운영 관련 특강(온라인 시상식 준비)	• 유쓰튜브 등급 분류 체험활동에 전국의 청소년 150명 심의위원단으로 참여 • 활동일지 작성 및 활동 리뷰 영상 제작 • 유튜브 채널 활동 리뷰 영상 및 홍보 영상 공유
	온라인 시상식 준비	• 온라인 시상식 준비 : 시상식 운영을 위한 추가 회의 및 활동 실시 : 시상식 트로피 디자인 및 제작, 전국 심사위원단 기념품 제작, 시나리오 작성 및 연습, 시장조사 및 물품 구매 등 : 유쓰튜버로 선정된 유튜버에게 시상식 참여 요청 등	
	9회기 (120분)	• 제1회 Youth Tube Awards – 제1회 Youth Tube Awards 준비 : 온라인 시상식 무대 및 현장 준비 : 청소년 진행자 리허설 및 청소년 역할 확인 – 제1회 Youth Tube Awards 진행 : 유튜브와 ZOOM을 통한 온라인 시상식 실시간 중계 : 참여 청소년 진행 및 소감 발표 : 유쓰튜브 등급 분류표 발표 및 체험활동 소개 : 미디어D톡스 활동결과 영상 공개 : 유튜버 수상소감 발표 : 온라인 시상식 평가회의 진행 * 유튜브 채널 [수퍼청소년TV]를 통한 다시 보기 가능	• 유튜브와 ZOOM 동시 운영 및 중계 • 150만 구독자 유튜버 [파뿌리] 섭외 및 온라인 시상식 실시간 수상소감 발표 • 미디어D톡스 활동 결과 영상 2개 제작 및 공유
	10회기 (120분)	• 미디어D톡스: 앤드게임 – 청소년의 “레알 인정” 유튜버! : 청소년이 뽑은 유쓰튜버 트로피 및 결과자료집 제공 : 전국 청소년 심사단 기념품 제공 – 리마인드 유튜브 Level! : 10회기에 대한 최종 평가회의 및 소감 발표	• 트로피, 기념품, 결과 자료집 등 전국 배포

결과물	**(개인)** – 참가 청소년들의 디지털 리터러시 능력 향상에 대한 자기 인식 – 영상물등급위원회와 같은 다양한 직업군 체험을 통한 미디어 관련 진로 능력 향상 **(팀)** – 청소년 유튜브 심의 등급 분류표, 프로그램 안내 영상 – 올바른 디지털미디어 사용과 다양한 체험활동 경험 – 전국의 청소년들과 디지털 리터러시 연합활동 경험 – 제1회 Youth Tube Awards 행사 **(멘토)** – 청소년 시청자들의 중요성을 인식하며 동반성장 (진로 특강, 디지털 윤리 의식 성장, 활동 영상 제작 등)
기대효과	• 청소년들이 직접 만들어 가는 디지털 리터러시 활동이다. • 청소년들의 디지털 미디어 역량을 강화한다. • 전국의 청소년들이 참가하는 미디어 리터러시 프로그램으로 보급 가능하다. • 지속가능한 미디어 봉사 프로그램으로 전환하여 인증제로 개발 가능하다. • 향후 디지털 리터러시 동아리도 지속적인 활동 가능하다.

5. 프로그램 평가 운영 체계

• 사전평가를 통한 정보수집 및 동기부여

– 참여 청소년의 관심 정도와 역량 수준을 파악하여, 이후 진행되는 활동 난이도, 강의 자료 등을 효과적으로 구성하였다.

– 강사, 전문가, 관계자 등의 사전회의, 워크숍, 업무협약 등을 통해 청소년들의 활동 전반을 이해하여 체계적으로 지원하였다.

– 온라인 청중 참여 시스템, 온라인 설문지 등으로 청소년들이 손쉽게 참여할 수 있도록 구성하여 참여율을 높였다.

• 과정평가를 통한 청소년의 성취감 및 만족도 향상

– 활동 참여 청소년들의 활동 이해 수준을 파악하고, 과제 수행 정도 및 목표 방향성을 확인하기 위해 다양한 형태의 결과물을 도출하여 공유하였다.

– 전문가 피드백, 설문조사를 통한 또래 청소년들의 의견 수렴, 외부 체험활동 경험을 통해 과제 수행 능력을 기르고, 완성도를 높였다.

– 개인의 역할을 명확하게 구분하고, 희망하는 역할을 적절하게 수행할 수 있도록 담당자가 지속적으로 관리하였다.

– 전국 청소년들이 활동에 참여한 결과를 온라인 시상식을 통해 공유하여, 활동의 연결성을 확보하고 성취감 및 만족도를 향상시켰다.

• 총괄평가를 통한 발전 방향 모색

– 활동 참여 후, 청소년의 인식 수준의 변화 정도와 활동에 대한 종합적인 만족도를 파악하여 향후 발전방안을 논의하였다.

– 결과자료집, 나무 트로피, 기념품, 영상, 온라인 생중계, 유튜버 시상식 참여 등 다양한 결과물이 도출되었다.

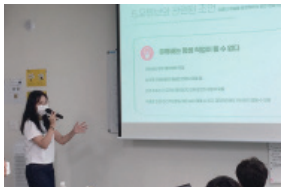
- 청소년 평가회의 외에도 전문가 및 관계자 평가 회의를 통해 프로그램의 확장성 및 지속성에 대해 논의하였다.
- 청소년 누구나·언제·어디서나 참여할 수 있는 보급형 프로그램으로의 발전과 다양한 주제의 등급 분류 활동으로 확장하여 미디어 리터러시 교육을 기획할 수 있는 방향에 대해 논의하였다.

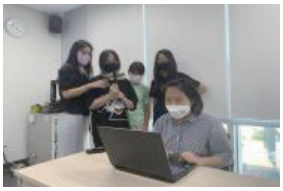
• 평가과정별 추진성과

평가과정	평가지표 및 평가방법	추진성과
사전평가	• 사전 핵심역량 및 자율역량 측정 • 활동 목표 및 동기 조사 : 주제 탐색 활동일지 • 주제에 대한 이해 및 관심 수준 : 미디어(유튜브) 소비 습관 설문 • 미디어 리터러시 역량 수준 : 미디어 리터러시 능력 설문	• 오리엔테이션 시, 핵심 및 자율역량 측정 • 개인 및 집단 활동을 통한 프로그램 목표 및 동기 파악 (인터뷰, 활동일지 등) 1회 • 미디어 리터러시 능력 설문조사 1회 • 프로그램 진행 방향에 대한 사전회의 1회 • 청소년지도자 미디어 역량 강화 워크숍 1회 (등급 분류 관련) • 전문가 및 관계자 사전회의 1회 • 영상물등급위원회 업무협약 1회
과정평가	• 회기별 활동일지 작성 • 회기별 활동 리뷰 영상 제작 • 그룹별 활동일지 작성 • 청소년 유튜버 섭외 • 강의 만족도 설문조사 • 청소년 유튜브 등급 분류표 제작 여부 • 전국 청소년심사단 모집 및 활동 • 온라인 시상식 개최	• 회기별 활동일지 10회 • 회기별 활동 리뷰 영상 제작 10회 • 그룹별 활동일지 3회 • 강의 만족도 설문조사 5회 • 청소년 유튜버 특강 2회 실시 • 영상물등급위원회 체험 활동 1회 • 유튜브 인식 조사 150명 참여 • 전문가 모니터링 요청 5건 • 청소년 유튜브 등급 분류표 제작 • 청소년 유튜브 등급 분류 체험활동 실시 (전국 청소년심사단 모집 등) : 전국 청소년심사단 150명 참여 및 결과 회신 • 온라인 시상식 개최 1회
총괄평가 (사후평가)	• 결과물 온라인 공유 및 피드백 • 프로그램 만족도 설문지 • 미디어 리터러시 역량 수준 • 온라인 시상식 참석인원 • 평가회의 및 결과 보고 • 사후 핵심역량 및 자율역량 측정	• 활동 결과 영상 10개 확보 • 결과자료집 100부 제작 • 프로그램 만족도 설문조사 1회 • 외부 참가자 기념품 110개 제작 • 나무 트로피 5개 제작 • 우편 발송 및 방문 100건 • 온라인 시상식 유튜버 섭외 1회 • 청소년 평가회의 1회 • 전문가 및 관계자 평가회의 1회 • 평가회의 시, 핵심 및 자율역량 측정

6. 프로그램 특성화 및 차별화 요소

• 청소년들이 미디어 리터러시 교육 전 과정을 직접 만들어 가는 프로그램


유튜버와의 만남


미디어 영상 제작

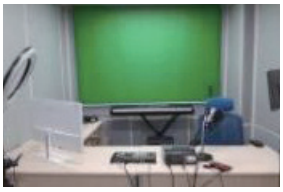
영상물 등급분류 체험

온라인 시상식 활동

- 기존 미디어 교육은 레거시 미디어를 사용하여 단순한 읽기 위주의 교육이 진행되었지만, 본 프로그램의 경우 미디어를 만드는 사람을 만나고 미디어를 직접 만들며 등급 체험을 하는 등의 미디어 제작과 유통 전 과정을 통해 체험하면서 청소년들이 직접 만들어 가는 미디어 리터러시 프로그램으로 진행하였다.
- 청소년들이 이끌어간 미디어 리터러시 교육 활동을 통해 유튜브 등급 분류표가 완성되었고, 이는 청소년이 만들어 낸 미디어 리터러시 교육 자료이자 다양한 형태의 교육이 가능한 새로운 결과물을 완성하였다.

• 청소년 미디어 활동의 연결성과 전문성을 확보하기 위해 노력한 프로그램

미디어 활용 교육 및 변화 기록

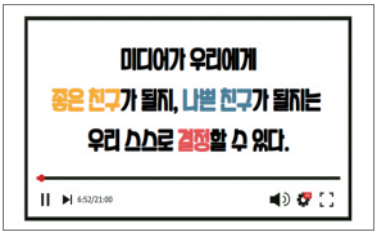

영상 기획 및 제작 활동 지원

미디어 전문가 집단 구성 및 운영

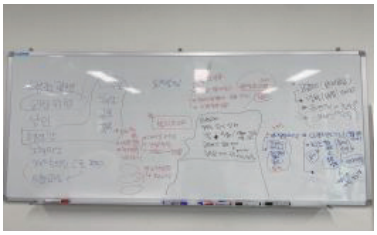
지역 자원 연계 및 홍보 활동

- 미디어 제작부터 유통까지 가능하도록 온오프라인 공간을 제공하고 기자재 확보 및 지역자원 연계 등을 통해 다양한 미디어 결과물이 도출되어 청소년들의 성취감을 높였다.
- 미디어 전문가 집단을 구성하여 일회성 특강이 아닌 청소년들과의 지속적인 소통과 교류를 통해 활동의 연결성과 전문 지식 및 기술 습득 수준을 높였다.
- 매회기 작성한 활동일지 및 리뷰 영상을 통해 청소년 참여를 '자기탐색-문제인식-해결방안 탐색-해결방안 도출 - 실천-자체평가'의 6단계로 나눠 변화를 관찰하였다.
- 부산 유일 영상물등급위원회, 청소년 유튜버 인터뷰 및 특강, 전국 청소년 수련시설 및 학교 연계, 부산 지역 청소년 및 미디어 전공 대학생 연계 등 지역 자원 연계를 통한 참여 청소년의 활동에 대한 이해도를 높였다.
- 회기별로 제공되는 체험활동, 특강, 토의 등 활동으로 끝나는 것이 아니라 회기별 성취 목표를 달성하는 과정에서 자발적 활동 참여 유도가 필요하여 모집 과정에서부터 프로그램 진행 과정, 결과공유 과정까지 단계적으로 외부 홍보 활동에 노력하였다.

• 청소년 스스로 미디어의 중요성과 리터러시의 주체성을 키울 수 있는 프로그램



참여 청소년들이 정한 목표



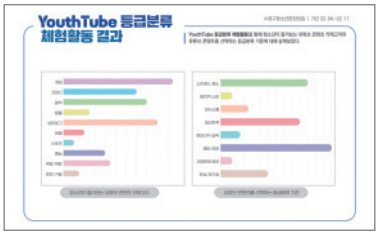
유쓰튜브 등급분류 기준 마련

유쓰튜브 등급분류표 완성

- 프로그램 과정을 통해 청소년들이 미디어의 중요성을 스스로 깨닫게 되고, 프로그램의 목표를 함께 정하며 미디어에 대한 긍정적 사용을 다졌다.
- 유쓰튜브 등급 분류 기준을 마련하는 과정을 통해 미디어의 긍정적·부정적 요소를 파악하고, 현실 가능성 있는 기준을 탐색하였다.
- 참여 청소년들이 주변 청소년들에게 미디어 리터러시의 중요성을 홍보하고 스스로 통제할 수 있는 능력을 만들 수 있도록 하였다.

• 청소년의 노력을 통해 알게 된 청소년이 가진 미디어에 대한 생각

유튜브 등급의 필요성



유튜브 카테고리 탐색

활동 후기 영상 공유

- 청소년들이 직접 작성하고 선별한 문항으로 온라인 설문조사 1회, 유쓰튜브 등급 분류 체험활동 1회를 진행하여 전국의 300여 명의 청소년들이 참여하였다.
- 온라인 설문 및 체험활동을 통해 청소년이 즐겨보는 유튜브 콘텐츠 카테고리, 유튜브 콘텐츠를 생각하는 등급분류 기준 등을 파악하였다.
- 유튜브 등급 분류 필요성에 대한 설문 문항에서 유튜브 등급 분류가 필요 없다고 응답한 청소년들은 '스스로 선택하고 판단할 수 있으며, 영상 제한은 차별받는 것 같다'라며 제시하였고, 이를 통해 청소년들은 미디어에 대해 주체성과 판단력을 가진 존재라는 것을 인식하였다.
- 매회 활동일지 작성을 통해 미디어에 대한 생각과 태도, 변화를 확인한 결과, 스스로 기획하고 운영하여 결과를 도출한 활동들을 통해 자신들의 역할에 대한 인식, 책임감 및 성취 목표 도달, 미디어에 대한 이해도가 높아짐을 확인하였다.

• 다양한 변형성과 확장성을 가진 프로그램

2023 YouthTube Awards
온라인 시상식 도전

YouthTube 등급분류 체험키트 전국 배포

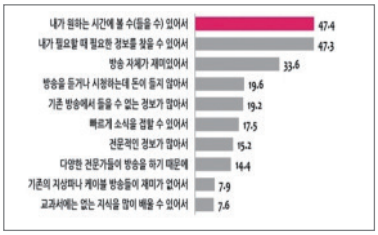
부산 게임물관리위원회
연계 사업

- 청소년들이 주로 이용하는 미디어를 활용하는 측면과, 청소년들이 직접 만들어 가는 방향성을 유지한다면 유튜브에서 다른 미디어로 확장과 변형이 가능하였다.
- 부산 내 게임물관리위원회, 디자인 진흥원 등 수많은 미디어 관련 기관별 특징을 파악하여 이와 같은 방식의 주체적인 리터러시 교육 프로그램으로 변형이 가능하였다.
- 청소년들이 만든 등급 분류표를 활용하여 여러 지역의 청소년들이 자신들의 주 사용 미디어를 보고 미디어 등급을 하나하나 쌓아 나가면서 건강한 미디어 문화를 만들어 가는 문화의 확장성을 확인하였다.

• 청소년 활동과 참여 경험이 쌓여 완성되는 지속성을 가진 프로그램

청소년이 디자인한 트로피

미디어를 통한 미디어교육



청소년의 유튜브 사용 이유

- 미디어를 미디어로 이해하고, 청소년활동 경험을 지속시킬 수 있도록 청소년 스스로 결정하여 이유를 찾아 꾸준히 참여할 수 있도록 구성하였다.
- 미디어라는 매체를 활용하는 프로그램의 특성상 청소년들의 지속적인 관심과 참여가 요구될 것이며, 사회적 상황에서 기존의 단편적인 미디어 만들기, 미디어 바로보기 등의 프로그램 이후, 확장하여 진행한다면 미디어에 대한 생각의 변화 과정을 관찰할 수 있을 것이다. 이는 청소년 미디어 프로그램의 평가에 대한 새로운 하나의 표준으로서의 역할을 수행하는 지속성을 가질 것이다.
- 전국 청소년들의 미디어 교육 이후 유튜브 등급 분류표를 활용한 활동을 진행한다면, 이 결과가 1년 뒤 제2회 Youth Tube Awards를 진행할 수 있는 근거이자 청소년들을 통해 쌓여 완성된 지속성을 가진 프로그램으로 완성이 가능하다.

7. 기대효과

- 영상물 등급 분류에 대한 인식변화 및 이해도 향상을 끌어낸다.
- 학교 교육과정 및 청소년 시설 활동과 연계하거나 사업을 확장한다.
- 청소년들의 결과물을 기반으로 한 비대면 미디어 리터러시 활동을 확장한다.
- 집단 활동을 통한 의사소통역량 및 대인관계 역량을 향상한다.
- 자신의 역할 탐색 및 실천을 통한 주도성 및 책임감 향상을 끌어낸다.
- 미디어 활용 능력 및 미디어 리터러시 역량을 향상한다.
- 전국 청소년이 참여하고 소통하는 온라인 시상식으로 연결한다.
- 유튜버 등 미디어 및 공유 콘텐츠 제작자의 인식변화 및 경각심을 함양한다.
- 디지털미디어와 관련한 진로 특강 및 체험을 통한 진로 역량을 강화한다.
- 미디어 리터러시 교육 자료를 구성 및 배포한다.

메타버스 플랫폼을 통한 디지털 리터러시가 바꾸는 이세상 가짜뉴스

'디바이스'

시립노원청소년센터

1. 활동요약

• 메타버스 플랫폼을 통한 디지털 리터러시가 바꾸는 이세상 가짜뉴스'디바이스'는 코로나19 이후 수많은 정보의 범람과 무분별한 디지털 노출로 허위 정보에 쉽게 피해를 보는 청소년을 대상으로 청소년들이 직접 메타버스 플랫폼인 '로블록스'를 활용한 디지털 리터러시 교육용 게임 콘텐츠를 개발·보급하여 지역사회 내 청소년들이 쉽고 재밌게 올바른 디지털 리터러시를 접함으로써 디지털 시민성 역량을 함양하는 활동이다.

2. 활동목적

• 디지털 플랫폼을 융합한 디지털 리터러시 교육 프로그램을 통해 직접 디지털 리터러시 교육용 콘텐츠를 개발하고 지역사회 내 청소년들에게 보급함으로써 디지털 시민성 역량을 향상하고, 변화하는 디지털 환경에서 디지털 기술을 올바르게 적용하고 활용할 수 있는 긍정적인 인식을 확산시키는 데 목적을 두었다.

3. 활동 설계의 원리와 방향

활동의 목표

수많은 정보의 범람과 무분별한 디지털 노출로 허위 정보에 쉽게 피해를 보는 청소년을 대상으로 메타버스 플랫폼을 융합한 디지털 리터러시 교육 콘텐츠 개발 및 보급을 통한 디지털시민성 역량을 향상한다.

설계의 방향

청소년이 주체가 되어 직접 허위 정보에 대한 디지털 교육용 콘텐츠를 개발하여 지역사회 내 청소년들에게 보급함으로써 디지털 리터러시 역량 강화 및 올바른 디지털 리터러시 인식을 확산한다.

설계의 원리

과정 메타버스 디지털 플랫폼인 '로블록스'를 활용한 디지털 리터러시 교육용 게임 콘텐츠 개발 및 보급

방법
1. 디지털 리터러시 및 디지털 활용 실습형 교육
2. 디지털 리터러시 교육용 게임 콘텐츠 기획·개발
3. 콘텐츠 베타테스트 및 발표회를 통한 공유
4. 콘텐츠 체험 공간 마련 및 홍보를 통한 보급

평가 사전평가, 과정평가, 디지털시민성 척도 사전·사후 평가, 청소년활동 핵심역량 효과성 평가, 사후 만족도 조사

4. 활동 개요서

대상연령(학년): 14세~16세 (중학교 1~3학년)

기간/횟수: 2022. 6. 18. ~ 11. 5. / 13회차 (프로그램 12회/개별 1회)

주요장소 : 시립노원청소년센터

주요자료(준비물): 이동식 모니터, 빔프로젝터, 마이크, 노트북, 핸드폰, 콘텐츠 기획 노트 등

운영형태(방식) : ■ 강의 ■ 체험 팀(모둠) 활동 ■ 토론 □ 기타( )

프로그램 목적 및 목표	• 코로나19로 인해 정보의 범람과 무분별한 디지털 노출로 허위 정보에 쉽게 피해를 보는 청소년을 대상으로 메타버스 플랫폼을 융합한 디지털 리터러시 교육 콘텐츠 제작 프로그램을 시행하여 참가자들의 디지털시민성 역량을 향상시킨다. • 참여자가 직접 허위 정보에 대한 디지털 교육용 콘텐츠를 개발하여 지역사회 내 청소년들에게 보급함으로써 디지털 리터러시 역량을 학습할 기회를 마련한다.			
역량설정	핵심역량 (필수)	■ 협업능력	□ 창의력	■ 의사소통 능력
		□ 비판적사고력	□ 진로개발 역량	□ 사회정서 역량
회기별 프로그램 내용 요약	**회기(소요시간)**	**주요 프로그램 내용 개요**		**중점(특이) 사항**
	1회기 (180분)	• 디지털 리터러시 물어보살(1) – 강사소개, 아이스브레이킹 – 디지털 리터러시 활동 엿보기 – 영상의 매운맛, 순한 맛(실습) – 디지털 리터러시 퀴즈 대전		프로그램의 목적 이해를 초점으로 활동 진행
	2회기 (180분)	• 디지털 리터러시 물어보살(2) – 디지털 리터러시 세상 나아가기 – 디지털 리터러시와 카드뉴스 제작 – 디지털 리터러시와 콘텐츠 스토리라인 구성		
	3회기 (180분)	• 메타버스 플랫폼 로블록스 탐구생활 – 로블록스 활용법 교육 – 지형 만들기, 파트 사용하기, 도구상자 이용하기 – 디지털 리터러시와 콘텐츠 스토리라인 구성		
	4회기 (180분)	• 메타버스플랫폼 로블록스 적용 생활(1) – 로블록스 활용법 교육 – 점프맵 만들기, 이미지 영상 삽입, 아이템 만들기 등		
	5회기 (180분)	• 메타버스 플랫폼 로블록스 적용 생활(2) – 팀별 로블록스 콘텐츠 공유 – 스토리보드 작성하기		

회기별 프로그램 내용 요약	6회기 (180분)	• 로블록스로 리터러시를 말하다(1) – 기존 로블록스 콘텐츠 모니터링 – 디지털 리터러시 콘텐츠 구체화 – 로블록스 콘텐츠 시연	
	7회기 (180분)	• 로블록스로 리터러시를 말하다(2) – 디지털 리터러시 콘텐츠 제작 및 점검 – 콘텐츠에 필요한 리터러시 추가 교육	본격적인 제작 활동 전 로블록스 제작 방법 복습
	8회기 (180분)	• 로블록스로 리터러시를 말하다(3) – 디지털 리터러시 콘텐츠 제작 활동	역할 분담에 따라 역할 수행
	9회기 (180분)	• 로블록스로 리터러시를 말하다(4) – 디지털 리터러시 콘텐츠 제작 활동	
	10회기 (180분)	• 로블록스로 리터러시를 말하다(5) – 디지털 리터러시 콘텐츠 제작 활동 – 디지털 리터러시 콘텐츠 임시테스트 진행(제작자) – 모니터링단 모집 및 홍보물 제작	
	11회기 (240분)	• 디바이스 콘텐츠 베타테스트 – 제작 콘텐츠 베타테스트 진행 및 보완 – 콘텐츠 상시 체험 이벤트 진행 – 디바이스 콘텐츠 발표회 준비	청소년 모니터링단을 대상으로 메타 테스트 진행, 피드백 반영
	12회기 (240분)	• 디바이스 콘텐츠 발표회 – 디지털 리터러시 콘텐츠 발표회 진행 – 리터러시 콘텐츠 체험 진행(6가지) – 청소년 전용 콘텐츠 체험 공간 설치	
결과물	**(개인)** 디지털 구조 이해 및 기술 경험, 디지털시민성 역량 향상, 청소년 활동 역량 함양(협업, 의사소통) **(팀)** 디지털 리터러시 교육용 카드뉴스 12개, 디지털 리터러시 교육용 게임 콘텐츠 3개, 콘텐츠 온오프라인 홍보물 20개, 디지털 리터러시 콘텐츠 베타테스트 기획·운영, 콘텐츠 상시 체험 이벤트 기획·운영, 교육용 콘텐츠 시연 영상 3개, 콘텐츠 소개지(체험 방법 및 소개), 콘텐츠 발표회 체험 6가지 기획·운영, 활동 사례집, 활동 영상 등		
기대효과	• 무분별한 디지털 노출과 허위 정보에 피해를 보는 청소년에게 정보에 대한 비판적 사고를 갖게 함으로써 올바른 디지털 인식 확산 및 사회문제 해결을 도모한다. • 프로그램 참여를 통해 디지털 트렌드를 이해하고 청소년 중심의 콘텐츠 기획·운영을 통한 내·외적 동기 유발 및 민주시민으로서의 건강한 성장을 지원한다. • 디지털 리터러시 교육 콘텐츠 보급을 통한 지역사회 내 효과적이고 능동적인 디지털 리터러시 역량 교육의 여건을 조성한다. • 디지털 활용 기술 및 디지털 시민성 역량을 갖춘 미래 인재를 양성한다.		

5. 프로그램 평가 운영 체계

단계	평가주체	평가항목	평가도구
사전	청소년	• 디지털시민성 • 디지털 활용 • 협업(핵심역량) • 의사소통(핵심역량) • 활동 참가 동기	• 역량 기반 효과성 설문(사전) • 디지털시민성 설문(사전) • 참가 신청서
과정	청소년	• 프로그램 참여도 • 프로그램 만족도	• 활동일지 • 출석부 • 과제물 • 제작된 콘텐츠
	지도자, 강사	• 강사 만족도 • 강사에 대한 전문성 • 전반적인 운영 원활함	• 강사 일지 • 지도자 관찰 • 개별 인터뷰(면담)
사후	청소년	• 프로그램 참여도·만족도 • 프로그램 도움 여부 • 향후 프로그램 참여 여부 • 목표 달성 여부 • 디지털시민성 • 디지털 활용 • 의사소통(핵심역량) • 협업(핵심역량)	• 출석부 • 역량 기반 효과성 설문(사후) • 디지털시민성 설문(사후) • 만족도 설문지 • 소감문
	지도자	• 프로그램 전체과정 운영방식 • 사업 결과의 적절성 및 수준 • 지속 발전 가능성 • 목표 대비 성과	• 지도자, 강사 평가회의 • 환류 방법 논의 및 계획 • 사전·사후 설문 종합분석 • 활동 사례집 제작 • 최종 사업 결과보고서 작성

6. 프로그램 특성화 및 차별화 요소

☑ 실습 중심형 디지털 리터러시 교육 진행

유사 프로그램

기존의 디지털 리터러시 교육은 주로 디지털 리터러시의 의미, 중요성 등 이론 형태의 교육이 이루어져 **이론 주입식 교육**의 느낌이 강하며 커리큘럼이 비슷한 부분이 많아 **디지털 리터러시 교육 방법의 한계가 있다**.

디바이스

디바이스 프로그램 **디지털 리터러시 교육은 실습 중심의 교육을 진행**함으로써, 주입식이 아닌 청소년이 **스스로 디지털 리터러시의 중요성·필요성·가짜뉴스 판별법 등을 실습으로 경험하며 이해**할 수 있어 청소년들의 만족도가 매우 높았다.

☑ 디지털 활용 기술 및 디지털 시민성 역량을 갖춘 미래 인재 양성

유사 프로그램

보통 디지털 활용 교육이란 디지털 기기 다루는 법 등 **단순한 단 회기성 교육으로 진행**되는 경우가 많아, 청소년들이 **실제로 디지털을 활용하는 데 잘 모르거나 어려워하는 경우**가 많다.

디바이스

디지털 리터러시 교육의 핵심은 미디어가 전달하는 메시지를 단순히 이해하는 것뿐만이 아닌 미디어를 선택하고 이용하며 제작 과정에도 참여하는 능동적인 개념임. 단순 디지털 활용 교육에서 벗어나, 청소년들이 매년 빠르게 변화하는 디지털 기술을 이해하고 적응하여 능동적으로 활용해 나갈 수 있도록 **직접 콘텐츠를 구성하고 제작해 보는 과정을 통해 흥미를 느낄 수 있도록 하고, 디지털 기술 활용 능력 및 디지털 시민성 역량을 함양하였다**.

☑ 지역사회 내 청소년들을 위한 디지털 리터러시 교육용 게임 콘텐츠 제작 및 보급

유사 프로그램

쏟아지는 무분별한 정보 속 청소년들이 스스로 미디어를 비판적으로 수용하고 활용할 수 있는 디지털 리터러시 역량이 필요하나, 청소년들이 **이해하기 쉽고 재밌게 디지털 리터러시를 접할 수 있는 콘텐츠가 아주 부족하다**.

디바이스

디바이스 프로그램은 지역사회 내 청소년들이 쉽고 재밌게 디지털 리터러시를 접할 수 있도록 청소년들에게 인기가 많고 전문적인 지식 없이도 코딩을 접해 원하는 콘텐츠를 제작할 수 있는 **'로블록스'를 활용하였다**. 또한 베타테스트를 진행함으로써, 참여 청소년 외 청소년들이 콘텐츠를 체험하며 디지털 기술을 경험해 보았고, 이후 **콘텐츠 발표회 및 미디어 플랫폼(SNS, 유튜브 등)을 통해 보급함**으로써 지역사회 내 청소년들이 쉽고 재밌게 디지털 리터러시를 경험하고, 비판적 사고를 키워, 올바른 디지털 리터러시 인식을 확산시키는 데 기여하였다.

☑ 청소년이 주체가 되어, 능동적이고 적극적으로 참여한 프로그램

유사 프로그램	디바이스
보통 프로그램을 진행할 시, **강사와 지도자의 운영 방향에 초점**이 되어 청소년들의 요구 및 의견이 반영되지 않아 **수동적으로 참여하게 되는 경우가 많다**.	디바이스 프로그램은 강사와 지도자가 중심이 아닌, **청소년이 주체**가 되어, **매회 활동일지, 면담 등을 통해 나오는 청소년들의 의견을 적극 반영**하여 진행하였고, 디지털 리터러시 콘텐츠 기획·구성·제작, 베타테스트 진행, 시연 영상 제작, 콘텐츠 발표회 준비 등 **참가 청소년들이 능동적으로 참여함으로써 모두가 책임감을 느끼고 적극적으로 참여하였다**.

7. 기대효과

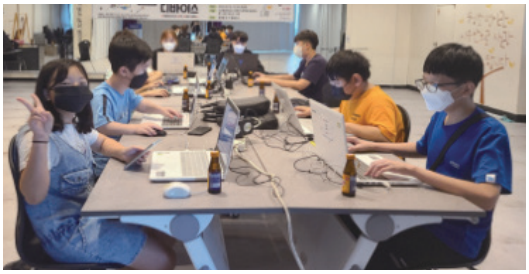
- 무분별한 디지털 노출과 허위 정보에 피해를 보는 청소년에게 정보에 대한 비판적 사고를 갖게 함으로써 올바른 디지털 인식 확산 및 사회문제 해결을 도모한다.
- 프로그램 참여를 통해 디지털 트렌드를 이해하고 청소년 중심의 콘텐츠 기획·운영을 통한 내·외적 동기유발 및 민주시민으로서 건강한 성장을 지원한다.
- 디지털 리터러시 교육 콘텐츠 보급을 통한 지역사회 내 효과적이고 능동적인 디지털 리터러시 역량 교육의 여건을 조성한다.
- 디지털 활용 기술 및 디지털 시민성 역량을 갖춘 미래 인재를 양성한다.

8. 활동사진

디지털 리터러시 교육

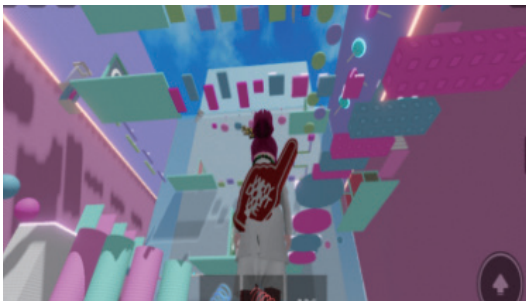
디지털 리터러시 카드뉴스 제작

메타버스 플랫폼 활용교육



디지털 리터러시 콘텐츠 개발

콘텐츠 개발(1)/ D:ICE TAG



콘텐츠 개발(2)/ 맞춰라! 리터러시 타워

콘텐츠 개발(3)/ 나다백화점 진가쇼핑

디지털 리터러시 콘텐츠 베타테스트

콘텐츠 상시체험 이벤트 진행

디지털 리터러시 콘텐츠 체험(6가지)

디바이스 콘텐츠 발표회

디바이스 콘텐츠 발표회 단체사진

9. 활동 운영 후기

코로나19 팬데믹 이후 비대면 활동이 많아짐과 동시에 미디어 노출 시간이 늘어나면서 청소년들에게 단순한 스마트폰 중독이라는 문제뿐만 아니라 거짓 정보 노출이나 잘못된 인식 형성 등의 많은 문제를 일으키고 있습니다.

10대 청소년은 미디어 플랫폼을 통해 정보를 얻고 소통하고 있으며 중요한 건 그 정보가 사실인지 가짜인지에 대한 진위는 모른 채 이용하고 있습니다. 실제로, 센터에 방문하는 청소년들끼리 나누는 대화 속에서도 미디어 플랫폼에서 이런 정보들이 있더라는'카더라 소문'에 대해 이야기하는 때도 많이 보았습니다.
이에, 저는 청소년들이 안전하게 디지털 세상을 살아가기 위해서는 스스로 미디어를 비판적으로 수용하고 능동적으로 활용할 수 있는 디지털 리터러시 프로그램이 개발되어야 한다고 생각했습니다. 디지털 리터러시라는 주제 자체가 다소 어렵고 자칫하면 무거운 주제가 될 수 있으므로, 디지털 리터러시 프로그램을 어떻게 구성해야 청소년들에게 효과적일지에 대하여 고민하던 중, 매일 전 세계에서 3천 7백만 명이 사용할 정도로 인기가 많고, 전문적인 지식 없이도 간단한 코딩만으로 스스로 공간을 창조하고 콘텐츠를 즐길 수 있는'로블록스' 기사를 접하게 되었습니다.
청소년들에게 인기가 많은'로블록스'와 디지털 리터러시 내용을 접목하여 "직접 교육용 콘텐츠를 제작해 보는 프로그램을 개발해 보는 것은 어떨까?"라는 생각이 들었고, 그렇게 탄생한 프로그램이 '디바이스' 프로그램입니다.

디바이스 프로그램은 2022년 6월부터 11월까지 약 5개월 동안 총 12회기의 프로그램으로 진행했습니다. 디지털 리터러시 교육은 주입식 교육을 벗어나 직접 실습으로 청소년들이 디지털 리터러시에 대해 쉽게 이해하고 느낄 수 있는 교육들로 준비를 했으며, 통찰력 기르기, 가짜뉴스와 진짜뉴스 구별법 등 청소년들이 각 뉴스에 대하여 검색해보고 팩트 체크를 하는 실습형 디지털 리터러시 교육을 받았습니다. 평소 주입식 교육에 익숙한 청소년들은 해당 교육 방법에 흥미로워했고 재밌어하였으며, 적극적인 수업 태도를 보여주었습니다. 참여 청소년들이 직접 팩트체크를 통해 가짜뉴스를 발견하는 과정에서, 청소년들 대부분 올바른 정보를 판단하고 분별하는 능력을 기를 수 있어서 좋았다는 의견이 많았습니다.

그렇게 디지털 리터러시 교육을 받은 후, 리터러시를 활용하여 직접 콘텐츠를 제작하기 위한'로블록스' 도전의 여정이 시작되었습니다. 디바이스 청소년들은 드디어'로블록스'를 한다는 마음에 들떠, 눈을 반짝이며 모두 적극적으로 교육에 참여했습니다. 처음 로블록스를 접하는 친구들도 많았기에 기초 교육부터 시작하여 튼튼한 뼈대를 제작하는 과정부터 배워나갔습니다. 그렇게 한 차례·두 차례 교육이 진행되던 중... 참여하는 청소년 친구마다 개별적인 진도 편차가 심하여 진도를 놓치게 되는 경우가 빈번히 발생함과 동시에 점점 청소년들의 표정이 어두워지기 시작하는 것을 보게 되었습니다.

지도자로서, 또한 같이 교육받는 선생님으로서 이렇게 매 교육이 진행되는 것은 청소년들에게 오히려 효과가 없을 것이라는 판단이 되었고, 직접 그 청소년과 따로 이야기하는 시간을 가졌습니다.
그 결과, "디지털 리터러시 교육은 재밌긴 했지만, 이 리터러시를 어떻게 로블록스로 활용해서 만들어야 할지 막막하고, 로블록스 게임을 자주 할 수 있을 줄 알았는데 너무 제작하는 과정만 하니까 흥미가 떨어져요"라는

이야기를 듣게 되었고, 처음에 기획 당시 제일 크게 우려하였던 부분이었습니다.
새로운 디지털 기술을 이용하여 활용하는 것이 익숙지 않은 청소년들은, 이렇게 긴 시간을 소요하여 제작하는 과정이 눈앞에 바로 성과가 보이지 않았기 때문에 오히려 흥미가 떨어지고, 집중하지 못하는 요소가 되었던 것 같습니다.

이 부분에 대하여, 저는 청소년들에게 앞으로도 계속 새로 개발될 디지털 기술을 이용하여 활용할 수 있는 능력 또한 디지털 리터러시의 역량이며, 이 역량을 키우기 위한 목적으로 프로그램에 참여한 것이라는 부분을 강조하며, 처음은 어렵고 힘들겠지만, 이 과정을 통해 익숙해지면 앞으로도 그 어떤 디지털 기술이 와도 충분히 활용할 수 있을 것이라는 인식으로 변화시킬 수 있도록 이야기하였습니다. 이런 에피소드를 뒤로, 저희 디바이스 친구들은 다시 반짝이는 눈을 되찾을 수 있었고, 이전보다 더 적극적으로 프로그램을 참여하게 되었습니다.

그렇게 우여곡절을 통해 제작된 D:ICE TAG(얼음 땡), 맞춰라! 리터러시 타워(점프맵), 나다백화점 진가쇼핑(방탈출) 총 3가지의 리터러시 콘텐츠가 1차로 완성되었고, 콘텐츠를 배포하기 전 지역 내 청소년 모니터링단 25명을 모집하여 베타테스트를 진행하여, 작성해준 모니터링 결과 내용에 따라 콘텐츠를 수정·보완하여 최종 마무리하였습니다.

5개월간 빛나는 노력으로 최종 완성된 콘텐츠는 마지막 회기였던 콘텐츠 발표회를 통하여 지역주민과 청소년들 115명에게 공유하고 체험해보는 특별한 시간을 가졌습니다.
발표회에 참여하는 관객 분들이 귀한 시간을 내주시는 만큼, 디지털 리터러시를 쉽고 재밌게 접근할 수 있도록 다양한 콘텐츠를 체험해보실 수 있도록 준비하고 싶다는 디바이스 청소년들의 의견을 반영하여 매일 같이 온라인으로 소통하며, [발표회 팀, 체험 팀]으로 역할 분담을 통해 발표회 팀은 PPT 제작, 시연 영상 등을 준비하고, 체험 팀은 총 6가지의 체험 콘텐츠 [게임 체험존(리터러시 콘텐츠 3가지), 게임 제작 존(로블록스 제작존-자동차), 리터러시존(리터러시 OX퀴즈대전, 리터러시 백신 만들기)]를 준비하여 직접 진행하였고, 목표 대비 더 많은 관객분이 모여 함께 발표회를 참여해 주어 뿌듯하게 성공적으로 마무리할 수 있었습니다.

㈜장위의 세포들_

작은 가치세포가 모여 사회를 만들다.

장위청소년문화누림센터

1. 활동요약

• '㈜장위의 세포들_작은 가치세포가 모여 사회를 만들다' 는 사회적기업 청년대표 멘토링을 통해 사회적 가치에 대한 이해를 제고하고, 모의 창업 아이디어 제안서 작성과 시제품 개발을 통해 지속 가능한 소셜미션을 실현해 건강한 미래를 설계할 수 있는 발판을 마련하는 활동이다.

2. 활동목적

• 윤리적 소비를 중요시하는 사회를 살아갈 청소년에게 사회적기업의 사회적 가치에 대한 인식을 제고하고, 지역사회 문제 해결을 위하여 창의적 아이디어를 접목한 교육 및 활동을 제공함으로써 지속 가능한 사회적 가치를 실현해 스스로 건강한 미래를 설계할 수 있는 미래지향적인 리더로 성장할 수 있도록 하는 데 목적을 두었다.

3. 활동 설계의 원리와 방향

활동의 목표

- **사회적경제 기업 견학 및 체험을 통해 소셜미션을 이해한다.**
- **창업 아이디어 제안서 작성과 모의 창업을 통해 관심 분야를 알고 이를 기반으로 진로 방향성을 설정한다.**
- **모둠별 회의를 통해 같은 사회적 가치를 지닌 청소년 간 의사소통 기술을 증진한다.**

설계의 방향

프로그램이 유기적으로 연결되도록 단계를 점진적으로 구성하고
청소년이 활동을 주도적으로 이끌어 갈 수 있도록 추진한다.

설계의 원리

과정
- 사회적기업 청년 대표 멘토링 및 사회적기업 물품 체험, 사회적기업 현장 방문
- 소셜벤처 경연대회 청소년 부문 창업 제안서 제출
- 사업 제안서를 바탕으로 시제품 개발, 모의 창업 운영

방법 '문제 인식-모둠별 활동-결과 도출' 과정을 바탕으로 한 청소년 역량 기반 활동 운영

평가 핵심역량 측정, 활동 일기, 나눔 일기, 모의 창업 결과보고서

4. 활동 개요서

대상연령(학년) : 중2 ~ 고3 또는 15세 ~ 19세

기간/횟수 : 5월~11월/ 11회

주요장소 : 장위청소년문화누림센터, 고려대 산학관 LG소셜캠퍼스, 길음청년창업거리

주요자료(준비물): 제안서 작성 및 자료조사에 필요한 전자기기, 사회적기업 체험 물품, 시제품 제작에 필요한 물품 등

운영형태(방식) : ■ 강의 ■ 체험 팀(모둠) 활동 ■ 토론 □ 기타( )

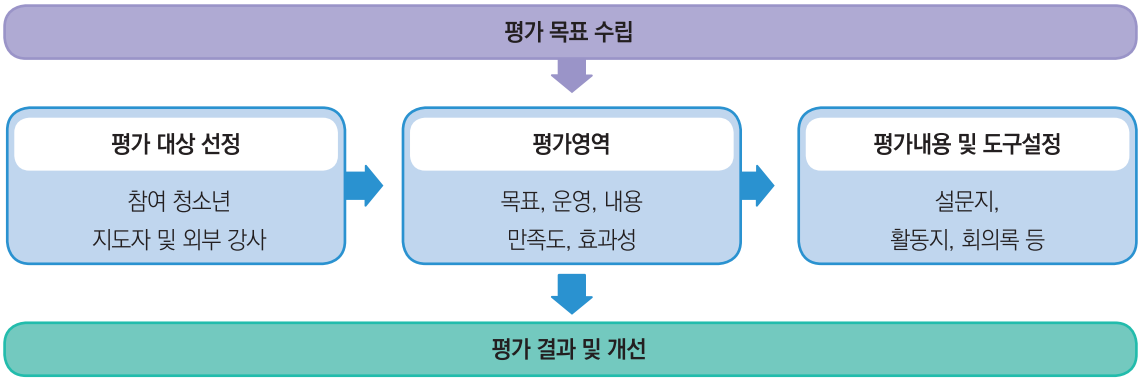
프로그램 목적 및 목표	윤리적 소비를 중요시하는 사회를 살아갈 청소년에게 사회적기업의 사회적 가치에 대한 인식을 제고하고, 지역사회 문제 해결을 위하여 창의적 아이디어를 접목한 교육 및 활동을 제공함으로써 지속 가능한 사회적 가치를 실현해 스스로 건강한 미래를 설계할 수 있는 미래지향적인 리더로 성장할 수 있도록 한다.			
역량설정	핵심역량 (필수)	■ 협업능력	□ 창의력	■ 의사소통 능력
		■ 비판적사고력	□ 진로개발 역량	□ 사회정서 역량

	회기(소요시간)	주요 프로그램 내용 개요	중점(특이) 사항
회기별 프로그램 내용 요약	1회기 (120분)	• 소개할게, 가치소비와 윤리적소비 – 가치소비와 윤리적소비 알아보기	• 오리엔테이션
	2회기 (180분)	• 친해져 보자, 사회적경제란 무엇일까? – 사회적경제의 조직 종류, 정의, 의미 등 알아보기 – 나의 소셜미션 찾은 후 사회적경제 기업의 소셜미션과 비교하기	• 고려대학교 산학관 LG 소셜캠퍼스 방문 • 사회적기업 청년 대표 멘토링, 물품 체험
	3회기 (120분)	• 지금 바로 여기서 너의 가치 세포를 찾아봐① – 국내 유명 기업의 소셜미션 인식하기 – 지역사회의 사회적경제 기업 찾고 소셜미션 이해하기 – 소셜벤처 경연대회 소개	• 사회적경제 기업의 차이/유사점 이해 • SDGs의 체계적인 인식 (CSR, ESG 등)
	4회기 (120분)	• 지금 바로 여기서 너의 가치 세포를 찾아봐② – 토론을 통해 지역사회 문제 인식 – 모둠별 아이디어 회의 후 아이디어 제안서 초안 작성	• 아이디어 제안서와 유사한 청년 대표 사회적기업 상점 방문 • 아이디어 제안서 작성 및 PT 동시 준비
	5회기 (180분)	• 지금 바로 여기서 너의 가치 세포를 찾아봐③ – 모둠별 아이디어 제안서 공유 및 수정 – 모둠별 소셜미션 및 사회적 가치 점검	
	6회기 (120분)	• 지금 바로 여기서 너의 가치 세포를 찾아봐④ – 아이디어 제안서 상호 피드백 – 소셜벤처 경연대회 제출 시제품 개발	

회기별 프로그램 내용 요약	7회기 (120분)	• 지금 바로 여기서 너의 가치 세포를 찾아봐⑤ – 소셜벤처 경연대회 본선 준비	• 청년 사회적 기업가 육성사업 연결해 법인 설립
	8회기 (120분)	• 만들어 온 너의 가치 세포를 펼쳐봐① – 모의 창업 시제품 제작 기획	
	9회기 (120분)	• 만들어 온 너의 가치 세포를 펼쳐봐② – 모의 창업 시제품 제작	
	10회기 (120분)	• 만들어 온 너의 가치 세포를 펼쳐봐③ – 모의 창업 프로그램 운영	• 가치소비 챌린지 신문광고 홍보 • 모의 창업 교육 프로그램 참가 청소년 개별 모집
	11회기 (120분)	• 만들어 온 너의 가치 세포를 펼쳐봐④ – 프로그램 평가 및 나눔	• 사회적 가치 안내 리플렛 전달
결과물	**(개인)** 자발적인 활동 참여를 통해 스스로 달성하거나 얻은 점 등 (나의 사회적 가치, 활동 자료집 등) **(팀)** 아이디어 제안서 작성 및 모의 창업을 위한 모둠 활동을 통해 도출된 결과물 (아이디어 제안서, 시제품 제작 결과물 등)		
기대효과	• 기업의 사회적 가치 및 소셜미션을 이해하고 공동체에서 발생하는 다양한 사회적 문제를 인식해 개선하려는 참여적 태도를 가지는 민주시민 역량을 강화한다. • 사회적 가치 정립을 통해 진로의 방향을 설정하는 미래지향적인 청소년 역량을 강화한다. • 지역사회 문제해결 기반 아이디어 제안서 및 모의펀딩을 위한 모둠별 토론을 통해 협업 및 의사소통 능력을 증진한다. • 지속가능한발전을 체계적으로 이해하고, 지역사회의 변화 및 문제를 탐색해 해결하는 과정을 통해 사회 변화에 능동적으로 참여하고 실천하는 청소년 자기 주도성을 함양한다. • 청소년 자신의 사회적 가치에 따라 소비에 대한 가치를 인식하는 윤리 의식을 함양한다.		

5. 프로그램 평가 운영 체계

가. 평가 진행 단계



나. 평가 도구

단계	주체	내용	시기	도구
사전	청소년	• 프로그램에 대한 기대수준, 참여동기 등 • 핵심역량 (협업, 의사소통, 비판적사고)	사업 시작 (5월)	• 참가신청서 • 효과성설문지
과정	청소년	• 활동에 대한 참여도, 적극성, 자기만족도 • 청소년활동 역량평가 • 활동 과정상의 목표성취여부	매 회기 (5~10월)	• 출석부 • 활동일기
	지도자	• 프로그램 실행여부 및 하위목표 달성여부 • 참여청소년 핵심역량 평가, 변화정도 파악		• 활동일기 • 나눔일기 • 월별계획서 • 결과보고서
사후	청소년	• 프로그램·기대수준에 대한 만족도 • 목표성취여부 • 핵심역량 (협업, 의사소통, 비판적사고) • 프로그램 필요성 확인	사업 종료 후 (11월)	• 활동일기 • 만족도설문지 • 효과성설문지 • 활동결과물
	지도자	• 사업결과의 적절성 및 수준 • 참여청소년 사전, 사후 비교 • 개인적 변화 • 지속 발전 가능성 • 유사프로그램과의 차별성 • 모델프로그램으로 보급 가능성		• 회의록 • 지도자평가서 • 결과보고서

6. 프로그램 특성화 및 차별화 요소

가. 청소년 핵심 역량을 기반으로 한 프로그램 운영

• 의사소통 능력 증진

– 아이디어 제안서 작성을 통해 같은 사회적 가치를 지닌 청소년 간 의사소통 기술을 증진하였다.

→ 11회기 중 9회의 모둠별 회의를 통해 이견을 조율하는 방법, 자신의 의견을 전달하는 방법 등의 의사 전달 방법을 학습하였다.

→ 중등부 1 모둠, 고등부 1 모둠으로 나눠 운영해 모둠별 연령대 편차를 줄였다.

→ 창업 아이디어 제안서 제출, 모의 창업 교육 프로그램 운영을 위한 모둠별 회의를 통해 내용 향상을 위한 비판적 사고를 기반으로 한 의사소통이 발생하였다.

• 비판적 사고 함양 및 민주시민 역량 강화

– 청소년 스스로 가치 있는 윤리적소비에 대한 기준을 세워 미래 사회를 이끌어갈 수 있는 민주사회

시민으로서의 역량을 강화하였다.
→ '일상 속 멸종위기종 알리기, 버려지는 못난이농산물 소비 촉진' 2개의 창업 제안서를 통해 각 분야에 대한 자신의 소비 기준을 세울 수 있었다.
- 청소년이 실행할 수 있는 사회적 가치의 우선순위를 정하고 지속적으로 실천하는 자기 주도성을 함양하였다.
→ 자신이 실천할 수 있는 사회적 가치에 대한 윤리적소비 기준을 세워 못난이농산물 소비 전달하기, 멸종위기종의 집을 지키기 위한 친환경 물품 구매 등 지속적으로 스스로 실천하였다.

나. 적극적인 지역 인프라 활용

- 사회적기업과 청년창업이 활발하게 운영되는 지자체의 특색을 활용해 사회적경제 특화 프로그램 운영
  - 성북구에 있는 친환경 공예 분야 사회적기업 물품 체험 1회
  - 사회적기업 청년 대표와의 만남을 통해 사회적기업 다양한 소셜미션 인식 및 사회적기업 창업에 대한 장단점, 방향성, 분야 등 전문적인 이야기를 직접 듣고 생각을 나누는 멘토링 운영 5회
  - 고려대학교 산학관에 있는 사회적기업 공유오피스 LG 소셜 캠퍼스 견학 1회
  - 성북구에 있는 길음 청년창업 거리 견학 및 상점 방문 1회

다. 프로그램의 전 과정에 나타난 청소년의 주도적인 참여

- 청소년 스스로 관심 분야를 파악하고 관련 창업·창직 사례 탐방
  - 지역사회를 탐색한 후 찾은 나의 사회적 가치를 바탕으로 한 창업 아이디어 제안서를 작성하였다.
  - 모의 창업을 통해 자신의 관심 분야를 알고, 이를 기반으로 진로의 방향성 및 가치관을 정립하였다.
    → 청소년이 평소에 관심 있던 내용을 주제로 한 모의 창업을 통해 창직의 기회를 제공하였다.

- 청소년의 주도적인 참여를 점진적으로 확대 및 활성화
  - 활동의 전 과정이 청소년의 주도적인 참여로 이뤄질 수 있도록 프로그램을 청소년의 '인식-체험-기획-실행-결과 도출'의 단계로 구성하였다.
  - 본 활동에 참여한 특성화 고등학교 디자인과 청소년이 디자인 및 환경 관련 창업으로 연결하고 사회적기업가 육성사업 예비창업 팀을 통해 실제 자본을 투자한 법인을 1건 설립하였다.

라. 청소년의 반짝이는 아이디어를 현실화한 시제품

- 은나뵈 : 아동에게 환경오염 심각성 인식 및 멸종위기종에 관한 관심 제고를 위한 친환경 동화책 및 동화책 속 멸종위기종을 주제로 한 환경 키트를 제작하였다.
- 어글리샐러드 : 버려지는 못난이농산물을 활용한 친환경 못난이농산물 꾸러미를 제작하였다. 또한 못난이농산물 테마 카페 운영과 농가와 급식실 등을 연결하는 플랫폼을 개발하였다.

7. 기대효과

가. 민주시민 윤리 의식을 함양한 청소년

- 청소년이 지역사회에서 발생하는 문제를 주도적으로 인식하고 문제를 개선하려는 참여적 태도를 가진다.
- 지속가능한발전(SDGs)을 체계적으로 이해하고, 일상생활 속 실천 방안을 모색하는 비판적 시각 역량을 강화한다.

나. 기획 회의를 통한 또래 청소년 간 의사소통 기술 증진

- 문제해결을 기반으로 한 아이디어를 제안하고 기획 회의를 통해 체계적인 의사소통 기술을 증진한다.
- 모둠별 프로젝트 진행 과정 중 타인의 의견을 경청하며 존중하고, 모의 창업 방향 설정을 위해 적극적으로 소통하며 의사소통 역량을 강화한다.

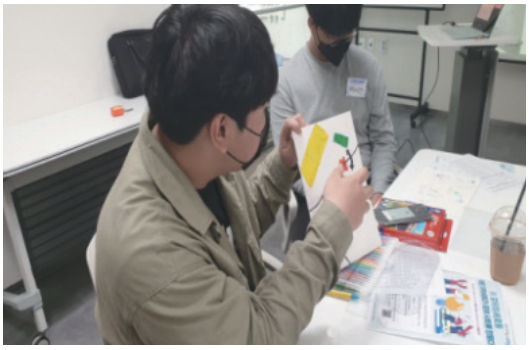
다. 지역사회 변화에 능동적으로 참여하는 청소년

- 지역사회의 변화 및 문제를 탐색하고 해결하는 과정을 통해 사회 변화에 능동적으로 참여하고 실천하는 청소년 자기 주도성을 함양한다.
- 단순 체험형 진로활동에서 벗어나 소셜미션을 통해 청소년이 주도적으로 직업 가치관을 형성하여 가치관과 맞는 직업을 모색하는 진로 역량을 강화한다.

라. 사회적 가치에 대한 윤리 의식을 함양한 청소년

- 진로를 선택하는 데 청소년의 사회적 가치를 고려하는 윤리 의식을 함양한다.
- 소비에 있어 자신의 사회적 가치에 따르는 가치 있는 소비에 대한 윤리 의식을 함양한다.

8. 활동사진



소개할게, 가치소비와 윤리적소비
[가치소비와 윤리적 소비 알아보기]

친해져 보자, 사회적경제란 무엇일까?
[LG 소셜 캠퍼스 탐방, 사회적기업 체험]

만들어 온 너의 가치 세포를 펼쳐봐
[경연대회 제안서를 바탕으로 시제품 제작]

만들어 온 너의 가치 세포를 펼쳐봐
[모의 창업 교육 프로그램 운영]

9. 활동 운영 후기

- 참가 청소년 인터뷰 이00

친환경적으로 제품을 만들고 싶다고 생각해서 사업 아이템을 구상했어요 이 활동을 통해 창업에 대해서 더 잘 이해하게 되었고, 팀과 같이 활동하면서 더 즐거웠던 거 같아요.

- 참가 청소년 인터뷰 손00

멸종위기종을 주제로 아동에게 환경교육을 진행하고 친환경 액세서리 제작 키트를 만드는 창업 과정을 진행했습니다. 사회적기업에 대해서도 알게 되고 실제 창업까지 나아갈 수 있어서 더욱 도움이 되었습니다.

부록 5 KYWA 역량기반 청소년활동 살펴보기

KYWA형 PBL은 프로젝트 중심 활동으로 청소년이 주도적으로 도전 질문을 해결하고, 결과물을 공유하는 활동과정을 통해 '청소년활동 핵심역량'을 키워나갈 수 있도록 설계한 역량기반 청소년활동입니다.

매뉴얼 설명 영상

디지털 에코 마케터 되기 프로젝트 활동 개요

[도전질문] "사용하지 않는 물건을 활용해 환경파괴를 막는 방법은?"

경제 주체 | 평균 | 비율 | SDGs | 기업가정신 | 새활용 | 봉사 | 창의력 | 협업 | 디지털 문해력

01 프로젝트 대상

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

* 예를 들어, 프로젝트에 참여한 청소년 중에 초등학생이 있다면 초등 교과의 도덕 과목과 국어 과목이 요구하는 성취기준 범위 내에서 프로젝트를 운영해야 한다.

02 핵심역량

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

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

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

핵심 역량

창의력	• 사용하지 않거나 버려진 물건의 사용 가치를 높일 수 있다.
디지털 문해력	• 도전질문을 해결하기 위해 인공지능 서비스, 디지털 장비 등 디지털 기술을 능숙하게 활용할 수 있다.
협 업	• 내가 잘할 수 있는 일이더라도 다른 팀원에게 기회를 양보할 수 있다. • 기회를 얻은 팀원이 그 일을 잘 해낼 수 있도록 흔쾌히 도울 수 있다.

① 추억이 깃든 물건, 옷, 책 등 사용하지 않는 물건을 활용(판매·새활용 등)하여 가치를 창출하는 방법을 모색할 수 있다. 창의력
② 사용하지 않는 물건에 아이디어와 디자인을 가미해 새로운 물건을 만들 수 있다. 창의력
③ 디지털 도구와 소프트웨어를 활용하여 발표 자료, 홍보물 등을 만들 수 있다. 디지털 문해력
④ 문제를 해결하기 위해 AI, 소프트웨어 등 디지털 기술을 활용할 수 있다. 디지털 문해력
⑤ 문제를 해결하기 위해 자기 아이디어·노하우·기술 등을 팀원에게 이야기하고, 팀원이 자기 아이디어를 개선하거나 **활용하여 문제를 해결하고자 할 때 흔쾌히 도울 수 있다.** 협 업

03 성취기준

본 프로젝트는 2015 개정 교육과정의 초등학교 6학년 성취기준 중에서 사회교과 성취기준과 수학교과 성취기준을 토대로 설계하였다.

여기서 말하는 성취기준은 프로젝트를 통해 배워야 하는 학습목표(Learning Objective)가 아니라, 활동을 하기 전에 알고 있으면 도전질문을 해결하는 데 도움이 되는 핵심 내용 지식 중 하나로, 이 활동을 통해 교실에서 배웠던 교과과정 속 내용 지식을 실생활에서도 활용할 수 있는 수준으로 끌어올릴 대상이지, 이 활동을 통해 학습해야 하는 것은 아니다.

교과목의 성취기준을 청소년활동에 반영한 이유는 학교에서 배운 것과 관련한 프로젝트 활동의 성과가 그렇지 않은 프로젝트 활동의 성과에 비해 높기 때문이다.

성취 기준

6사08-06	지속가능한 미래를 건설하기 위한 과제(친환경적 생산과 소비방식 확산)를 조사하고, 세계시민으로서 이에 적극 참여하는 방안을 모색한다.
6사06-01	다양한 경제활동 사례를 통해 가계와 기업의 경제적 역할을 파악하고, 가계와 기업의 합리적 선택 방법을 탐색한다.
6수03-01	실생활 장면에서 이상, 이하, 초과, 미만의 의미와 쓰임을 알고, 이를 활용하여 수의 범위를 나타낼 수 있다.
6수04-03	비율을 이해하고, 비율을 분수, 소수, 백분율로 나타낼 수 있다.
6수05-01	평균의 의미를 알고, 주어진 자료의 평균을 구할 수 있으며, 활용할 수 있다.

① 친환경적 생산과 소비방식 확산의 필요성을 인식하고, 자신의 소비 생활과 환경에 대한 가치관을 평가한다. 또한 친환경적 생산과 소비방식 확산을 위한 구체적인 실천 방안을 고민하여 환경친화적인 삶 또는 녹색 생활 실천 역량을 함양한다. 6사08-06

② 합리적 소비(선택)방식을 익히고, 경제에서 가계와 기업의 역할을 이해한다. 6사06-01
③ 판매가격을 결정하기 위해 중고 시장에서 판매할 물건이 어느 정도 가격에 거래되고 있는지 도출하고, '이상, 이하, 초과, 미만'을 활용해 판매가격을 소개할 수 있다. 6수03-01 6수05-01
④ 물건을 판매하기 위해 가격을 일정 비율로 조정(세일)하여 판매할 수 있다. 6수04-03

성취기준 설정 Tip

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

04 프로젝트 개발 배경

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

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

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

이에, **한국청소년활동진흥원은 청소년이 스스로 합리적인 소비 습관을 익히고, 환경을 보호하는 데 힘을 보태고, 지속 가능한 발전을 이끌 수 있도록 '디지털 에코 마케터 되기 프로젝트'를 개발**하였다.

05 프로젝트 요약

에코 마케터 되기 프로젝트는 우리가 사용하고 버린 생활폐기물이 환경을 파괴한다는 사실을 인식한 1) 청소년이 생활 속에서 사용하지 않는 물건(장난감, 옷, 게임기, 책, 학용품 등)의 가치를 책정하고, 2) 온라인 중고 거래 플랫폼 등을 활용해 판매하거나, 새활용(업사이클링)하여, ⅰ) 사용하지 않는 물건을 친환경적인 방법으로 줄여나가는 과정에서, ⅱ)자연스럽게 합리적인 소비 습관을 익히도록 디자인하였다.
청소년은 본 프로젝트를 통해 환경 보호와 지속 가능한 발전의 중요성을 인식하고, 경제의 중요한 요소인 가계와 기업의 역할을 이해하게 될 것이다. 여기서 주의할 점은 에코 마케터 되기 프로젝트의 목적은 물건을 팔아 수익을 많이 내는 것이 아니라, 합리적인 경제(소비·생산)활동을 하는 것이 환경을 보호하는 가장 친환경적이고 쉬운 방법이라는 사실을 인식한 청소년이 활동 종료 후에도 합리적인 경제활동을 실천하도록 하는 것이다.

06 공개할 결과물

PBL(Project Based Learning; 프로젝트 기반 학습) 방식 청소년활동을 개발하고, 운영하는 이유는 PBL 방식 청소년활동이 청소년의 행위주체성(youth agency)을 강화하는 데 효과적인 방식이기 때문이다. PBL 방식 청소년활동의 여러 요소(어려운 문제 또는 질문, 지속적 탐구, 실제성, 청소년의 의사와 선택권, 성찰, 엄격한 비평과 개선, 공개할 결과물) 중 공개할 결과물은 청소년의 의사와 선택권과 함께 청소년의 행위주체성 강화에 도움을 주는 요소 중 하나다.
공개할 결과물은 반드시 청중에게 공개해야 한다. 공개할 결과물을 청중에게 공개해야 PBL 방식 청소년활동의 요소인 '엄격한 비평과 개선'을 받을 수 있기 때문이다. 아울러 공개할 결과물은 지역 주민과 협업할 수 있는 계기가 될 수도 있다(ex: 세탁소 사장님이 폐기해야 하는 의류를 새활용 재료로 제공하거나, 동네 카페 사장님이 청소년의 작품을 전시 및 판매를 지원하는 등의 협업).
KYWA형 PBL 모델의 공개할 결과물은 출판물, 온라인 게시물, 연극 등 다양한 형태로 제작할 수 있으나, 어떤 형태이건 청중에게 공개했을 때 '엄격한 평가'와 '평가를 통한 개선'을 할 수 있는 것이어야 하며, **도전질문을 해결하는 데 도움이 되는 것이어야 한다.**
디지털 에코 마케터 되기 프로젝트의 공개할 결과물은 사용하지 않는 물건을 활용한 새활용 제품(작품), 여러 가지 물품을 결합하여 새로운 기능을 하는 아이디어 시제품, 입지 않는 의류로 만든 생활용품 등 물건이 될 수도 있고, 도전질문의 취지에 부합하는 바자회, 사용하지 않는 물건 판매 수익금으로 설립한 학생회사 등 다양하다. 공개할 결과물의 형태는 도전질문에 대한 해답을 청중과 공유할 수 있는 것이라면 어떤 형태든 상관없지만, **반드시 청중의 피드백을 받을 수 있는 것이어야 한다.**

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

주의2 캠페인은 환경 주제 프로젝트 활동의 단골이다. 그런데 캠페인은 참여 청소년에게 제공하는 보상성 프로그램이지 공개할 결과물은 아니다. 오히려 ①캠페인에 많은 사람이 참여할 수 있도록 유인하는 '혁신적 아이디어가 담긴 포스터', ②폐플라스틱으로 만든 캠페인 기념품 등이 공개할 결과물이다.

주의3 공개할 결과물은 청중에게 공개했을 때 도전질문을 해결하는 데 효과가 있었거나, 있을 것임을 증명해야 한다. 예를 들어, 혁신적 아이디어가 담긴 포스터를 만들었더니 포스터로 홍보한 행사에 많은 사람이 참석했다거나, 폐플라스틱으로 만든 캠페인 기념품을 만들었더니 많은 사람이 해당 물건을 구입했다는 등, 공개할 결과물이 사람들의 행동을 유발했다는 증거를 제시해야 한다.

지도자는 이러한 공개할 결과물의 요건을 청소년에게 미리 이야기 해줘야 한다.

07 프로젝트 활동 평가

| 지도자의 평가 |

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

대집단 평가 시 주의사항

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

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

| 청소년의 평가 |

청소년은 탐구활동을 통해 도전질문을 해결하는 것뿐만 아니라 활동 과정에서 자신에게 어떤 변화가 일어나고 있는지 성찰도 해야 한다. 이를 위해 청소년은 활동 전·후 진지하게 역량측정 설문에 응답하고, 활동 중에는 자기 평가와 동료 평가를 통한 성찰을 해야 한다. 청소년의 자기 평가는 프로젝트 활동이 KYWA형 PBL의 7가지 요소 중 하나인 비평과 개선으로 이어질 수 있게 하는 도구이기에 매우 중요하다. 청소년은 자기 평가를 통해 자신의 학습 수준을 점검하고 개선할 기회를 얻게 되고, 나아가 프로젝트 활동을 발전시키고 결과물을 개선하는 데에도 도움을 주게 된다.

폐플라스틱 새활용 프로젝트 활동 개요

모(母) 프로젝트: 플라스틱 다이어트 프로젝트(2019~2022년)

[도전질문] "새활용(업사이클링)으로 플라스틱 다이어트에 성공하는 방법은?"

환경 윤리 | 토론하기 | 환경 | 경제 | 창의력 | 협업 | 디지털 문해력

01 프로젝트 대상

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

* 예를 들어, 프로젝트에 참여한 청소년 중에 초등학생이 있다면 초등 교과의 도덕 과목과 국어 과목이 요구하는 성취기준 범위 내에서 프로젝트를 운영해야 한다.

02 핵심역량

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

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

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

핵심 역량

- 창의력
  - 실현 가능한 독창적인 폐플라스틱 새활용 방법을 제안할 수 있다.
- 디지털 문해력
  - 도전질문을 해결하기 위해 인공지능 서비스, 디지털 장비 등 디지털 기술을 능숙하게 활용할 수 있다.
- 협 업
  - 내가 잘할 수 있는 일이더라도 다른 팀원에게 기회를 양보할 수 있다.
  - 기회를 얻은 팀원이 그 일을 잘 해낼 수 있도록 흔쾌히 도울 수 있다.

① 현대 문명의 발달이 한편으로는 환경을 파괴했음을 직시하고 고민함으로써, 자연과 인간이 공생하는 방법을 떠올릴 수 있다. 창의력

② 새활용하기 좋은 폐플라스틱을 수거하는 방법은 어떤 것들이 있는지 생각해 볼 수 있다. 창의력
③ 새활용 제품 활용(판매) 방법을 제시할 수 있다. 창의력
④ 문제를 해결하기 위해 AI, 소프트웨어 등 디지털 기술을 활용할 수 있다. 디지털 문해력
⑤ 문제를 해결하기 위해 자신의 아이디어·노하우·기술 등을 **팀원과 공유하고, 팀원이 자신의 아이디어를 개선하거나 활용하여 문제를 해결할 수 있도록 흔쾌히 도울 수 있다.** 협 업

03 성취기준

본 프로젝트는 '2015 개정 교육과정'의 중학교 성취기준 중에서 도덕 교과와 국어 교과의 성취기준을 토대로 중학교 1학년 이상 청소년을 프로젝트 참여 대상으로 상정하여 설계하였다.

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

교과목의 성취기준을 청소년활동에 반영한 이유는 학교에서 배운 것과 관련한 프로젝트 활동의 성과가 그렇지 않은 프로젝트 활동의 성과에 비해 높기 때문이다.

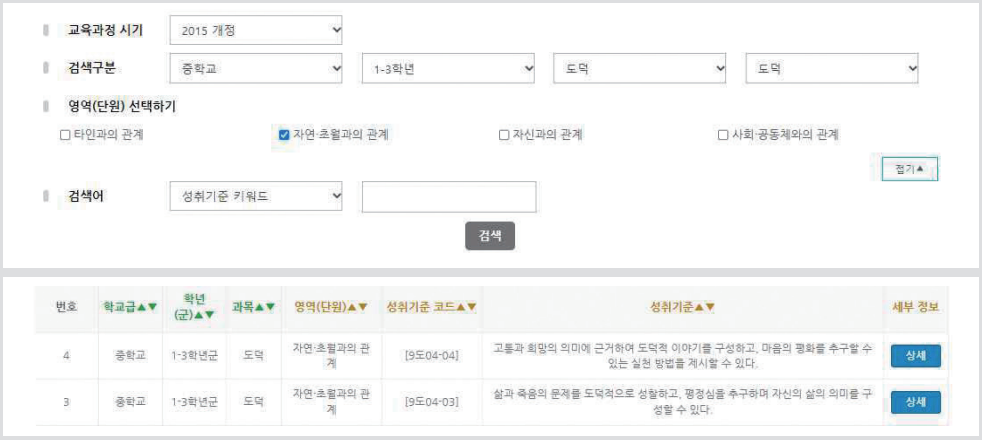
성취 기준

9도04-01	인간과 자연의 조화를 통한 삶의 중요성과 환경 보호의 필요성을 다각적으로 이해하고, 지속가능성의 관점에서 소비 생활과 환경에 대한 가치관을 평가해보며, 환경친화적인 실천 기술을 익힐 수 있다.
9국01-05 9국03-04	토론에서 타당한 근거를 들어 논박하고, 주장하는 내용에 맞게 타당한 근거를 들어 글을 쓴다(2015 개정).

① 생태계 파괴가 곧 인간 삶의 파괴로 직결됨을 인식하고, 자신의 소비 생활과 환경에 대한 가치관을 평가한다. 9도04-01
② 또한 환경 문제 해결을 위한 구체적인 실천 방안을 살펴봄으로써 환경친화적인 삶 또는 녹색 생활 실천 역량을 함양한다. 9도04-01
③ 상대가 내세운 주장과 근거의 타당성, 신뢰성, 공정성을 비판적으로 분석하고 논리적 허점이나 오류에 대해 근거를 들어 논리적이며 설득력 있게 말할 수 있다. 9국01-05
④ 명확하게 주장하고, 주장하는 내용에 타당한 근거를 다양하게 들어 글을 쓸 수 있다. 9국03-04

성취기준 설정 Tip

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



04 프로젝트 개발 및 리뉴얼 배경

① 청소년 주도(youth-driven) 봉사활동 활성화 필요

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

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

② 폐플라스틱으로 인한 범지구적 환경 문제 해결의 필요성 증대

소재 기술 발달로 플라스틱 종류는 다양해지고, 우리 생활에 없어서는 안 되는 중요한 소재가 되었지만 그런 플라스틱이 생태계 파괴를 넘어 인류를 위협하고 있다. 일회용 플라스틱 용기에 담긴 배달 음식은 코로나19 대유행 당시 사회적 거리두기에 지친 사람들을 달래주기도 했지만, 폭발적으로 증가한 플라스틱 폐기물로 인해 지구가

1) 벤치마킹 사례는 에머리히 시립 종합학교(St□dt. Gesamtschule Emmerich)의 학생회사 프로젝트 중 하나인 Rheinhaltig 사례이다. 학생회사 Rheinhaltig 프로젝트는 지역 명소인 라인강의 오염 문제를 해결하는 프로젝트다. 프로젝트에 참여한 청소년은 라인강 오염 문제를 해결하기 위해 라인강에서 폐기물을 수거하여 기념품을 만들었으며, 지역 서점의 도움을 받아 기념품도 판매하고, 지역사회의 문제도 알린 프로젝트다. 해당 프로젝트는 현재까지도 지속 중이다(활동 포트폴리오 링크: https://www.ge-emmerich.de/rheinhaltig/).

몸살을 앓았다. '기적의 소재'라는 칭송받던 플라스틱은 환경재앙의 원흉이라는 부정적 꼬리표를 달게 되었다.
이탈리아 카타니아대 연구진이 국제학술지 '환경 연구'(Environmental Research)에 발표한 논문에 따르면, 연간 바다로 흘러가는 플라스틱은 800만 톤에 달하며, 인간이 연간 섭취하는 미세플라스틱이 5만 개에 육박한다고 한다. 이는 우리가 매주 플라스틱 신용카드 1장을 먹고 있다는 말과 같다. 상황이 이렇게 되자 세계 각국에서 일회용 플라스틱 제품 사용을 줄이기 위한 규제를 시행하고 있다.
하지만 우리는 여전히 일회용 플라스틱을 과도하게 사용하고 있는 게 사실이다. 실제로 대한민국의 연간 플라스틱 소비량과 포장용 플라스틱 사용량은 세계 최대 수준이다.
2019년, 플라스틱 다이어트 프로젝트를 처음 개발할 때만 해도, 플라스틱 폐기물을 잘 분리하고 분류하여 배출하면 폐플라스틱으로 인한 환경파괴를 막을 수 있다고 생각했다. 하지만 반년도 지나지 않아, 자원순환센터만으로는 폭발적으로 증가한 폐플라스틱으로부터 지구를 보호하지 못하는 지경에 이르렀다.
"그렇다면 이제 우리는 어떻게 해야 할까?", "폐플라스틱으로 인한 환경파괴를 막기 위한 다음 단계는 무엇이지?"
플라스틱 다이어트 프로젝트 리뉴얼은 바로 이러한 환경 변화에 대한 고민에서 시작했다. 그래서 도전질문을 "새활용으로 플라스틱 다이어트에 성공하는 방법은?"으로 변경하고, 재활용을 잘 할 수 있는 방법을 모색하는 프로젝트에서 사용량을 줄이는 방법을 모색하는 프로젝트로 활동의 방향을 수정하였다.

05 공개할 결과물

PBL(Project Based Learning; 프로젝트 기반 학습) 방식 청소년활동을 개발하고, 운영하는 이유는 PBL 방식 청소년활동이 청소년의 행위주체성(youth agency)을 강화하는 데 효과적인 방식이기 때문이다.
PBL 방식 청소년활동의 여러 요소(어려운 문제 또는 질문, 지속적 탐구, 실제성, 청소년의 의사와 선택권, 성찰, 엄격한 비평과 개선, 공개할 결과물) 중 공개할 결과물은 청소년의 의사와 선택권과 함께 청소년의 행위주체성 강화에 도움을 주는 요소 중 하나다.
공개할 결과물은 반드시 청중에게 공개해야 한다. 공개할 결과물을 청중에게 공개해야 PBL 방식 청소년활동의 요소인 '엄격한 비평과 개선'을 받을 수 있기 때문이다. 아울러 공개할 결과물은 지역 주민과 협업할 수 있는 계기가 될 수도 있다(ex: 세탁소 사장님이 폐기해야 하는 의류를 업사이클링 재료로 제공하거나, 동네 카페 사장님이 청소년의 작품을 전시 및 판매를 지원하는 등의 협업).
KYWA형 PBL 모델의 공개할 결과물은 출판물, 온라인 게시물, 연극 등 다양한 형태로 제작할 수 있으나, 어떤 형태이건 청중에게 공개했을 때 '엄격한 평가'와 '평가를 통한 개선'을 할 수 있는 것이어야 하며, 도전질문을 해결하는 데 도움이 되는 것이어야 한다.
폐플라스틱 새활용 프로젝트의 공개할 결과물이 '일회용 플라스틱 용기를 대체해줄 아이디어 상품(예: 텀블러의 낮은 휴대성을 보완할 수 있는 접히는 물컵)'처럼 일회용 플라스틱 용기를 대체하는 아이디어 상품 중심이었다면, 폐플라스틱 새활용 프로젝트의 공개할 결과물은'폐플라스틱 배출 기준에 따라 배출해도 재활용할 수 없거나 재활용률이 낮은 폐플라스틱으로 만든 판매 가능한 작품(예: 폐플라스틱의 특성을 살려 제작한 기념품)' 등일 것이다.

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

주의2 캠페인은 환경 주제 프로젝트 활동의 단골이다. 그런데 캠페인은 참여 청소년에게 제공하는 보상성 프로그램이지 공개할 결과물은 아니다. 오히려 ①캠페인에 많은 사람이 참여할 수 있도록 유인하는 '혁신적 아이디어가 담긴 포스터', ②폐플라스틱으로 만든 캠페인 기념품 등이 공개할 결과물이다.

주의3 공개할 결과물은 청중에게 공개했을 때 도전질문을 해결하는 데 효과가 있었거나, 있을 것임을 증명해야 한다. 예를 들어, 혁신적 아이디어가 담긴 포스터를 만들었더니 포스터로 홍보한 행사에 많은 사람이 참석했다거나, 폐플라스틱으로 만든 캠페인 기념품을 만들었더니 많은 사람이 해당 물건을 구입했다는 등, 공개할 결과물이 사람들의 행동을 유발했다는 증거를 제시해야 한다.
지도자는 이러한 공개할 결과물의 요건을 청소년에게 미리 이야기 해줘야 한다.

06 프로젝트 활동 평가

| 지도자의 평가 |

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

대집단 평가 시 주의사항

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

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

| 청소년의 평가 |

청소년은 탐구활동을 통해 도전질문을 해결하는 것뿐만 아니라 활동 과정에서 자신에게 어떤 변화가 일어나고 있는지 성찰도 해야 한다. 이를 위해 청소년은 활동 전·후 진지하게 역량 측정 설문에 응답하고, 활동 중에는 자기 평가와 동료 평가를 통한 성찰을 해야 한다.
청소년의 자기 평가는 프로젝트 활동이 KYWA형 PBL의 7가지 요소 중 하나인 비평과 개선으로 이어질 수 있게 하는 도구이기에 매우 중요하다. 청소년은 자기 평가를 통해 자신의 학습 수준을 점검하고 개선할 기회를 얻게 되고, 나아가 프로젝트 활동을 발전시키고 결과물을 개선하는 데에도 도움을 주게 된다.

매뉴얼 설명 영상

프로 스마트폰러 되기 활동 개요

스마트폰으로 인한 세대 간 갈등을 해소하려면 어떻게 해야 할까?

평균 구하기 토론하기 생활 습관 개선 비판적 사고력 디지털 문해력

01 프로젝트 대상

본 프로젝트는 중학교 1~2학년 성취기준을 토대로 중학생 이상 청소년을 참여 대상으로 산정하여 디자인하였다. 지도자는 활동에 참여하는 청소년의 나이를 고려하여 프로젝트를 운영해야 한다*.

* 예를 들어, 프로젝트에 참여한 청소년 중에 초등학생이 있다면 초등 교과의 수학 과목과 국어 과목이 요구하는 성취기준 범위 내에서 프로젝트를 운영해야 한다.

02 핵심역량

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

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

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

핵심 역량

- 비판적 사고: • 스마트폰 사용 제한에 대한 찬반 의견에 숨어 있는 논리적 오류와 허점을 발견하여 상대방의 의견을 반박하고 타당한 근거를 바탕으로 상대를 설득할 수 있다.
- 디지털 문해력: • 도전질문을 해결하기 위해 인공지능 서비스, 디지털 장비 등 디지털 기술을 능숙하게 활용할 수 있다.

① 객관적인 근거를 기반으로 스마트폰 사용 제한이 필요한지 판단할 수 있다. 비판적 사고
② 다양한 관점에서 스마트폰 사용 제한에 대해 생각하고 상대방을 설득할 수 있다. 비판적 사고
③ 문제를 해결하기 위해 AI, 소프트웨어 등 디지털 기술을 활용할 수 있다. 디지털 문해력

03 성취기준

본 프로젝트 모델은 2015 개정 교육과정의 중학교 성취기준 중에서 수학 과목과 국어 과목의 성취기준을 토대로 중학교 1학년 이상 청소년을 프로젝트 활동 참여 대상으로 상정하여 설계하였다.

여기서 말하는 성취기준은 프로젝트를 통해 배워야 하는 학습목표(Learning Objective)가 아니라, 활동을 하기 전에 알고 있으면 도전질문을 해결하는 데 도움이 되는 핵심 내용 지식 중 하나로, 이 활동을 통해 교실에서 배웠던 교과과정 속 내용 지식을 실생활에서도 활용할 수 있는 수준으로 끌어올릴 대상이지, 이 활동을 통해 학습해야 하는 것은 아니다.

교과목의 성취기준을 청소년활동에 반영한 이유는 학교에서 배운 것과 관련한 프로젝트 활동의 성과가 그렇지 않은 프로젝트 활동의 성과에 비해 높기 때문이다.

지도자는 청소년이 선행학습을 하는 일이 발생하지 않도록 참여 청소년의 나이와 교급을 고려하여 참가자를 모집해야 한다. **즉, 참여 청소년은 프로젝트 활동을 통해 성취기준 달성에 필요한 내용 지식을 학습하는 것이 아니라, 학교 등에서 이미 학습한 상태여야 한다.**

만약 청소년의 학습 수준이 높지 않다면, 복습 시간을 갖거나, 비계 자료를 제공해야 하지만 **성취수준 향상에 필요한 내용 지식 학습이 충분한 상태라면 해당 내용 지식 학습을 위한 장치(비계 제공 등)는 생략해도 무방**하다.

성취기준

- 9수05-06 중앙값, 최빈값, 평균의 의미를 이해하고, 이를 구할 수 있다(2015 개정).
- 9국01-05, 9국03-04 토론에서 타당한 근거를 들어 논박하고, 주장하는 내용에 맞게 타당한 근거를 들어 글을 쓴다(2015 개정).

① 일상에서 부딪히는 여러 가지 문제를 통계적 절차를 거쳐 합리적으로 해결할 수 있다. 9수05-06

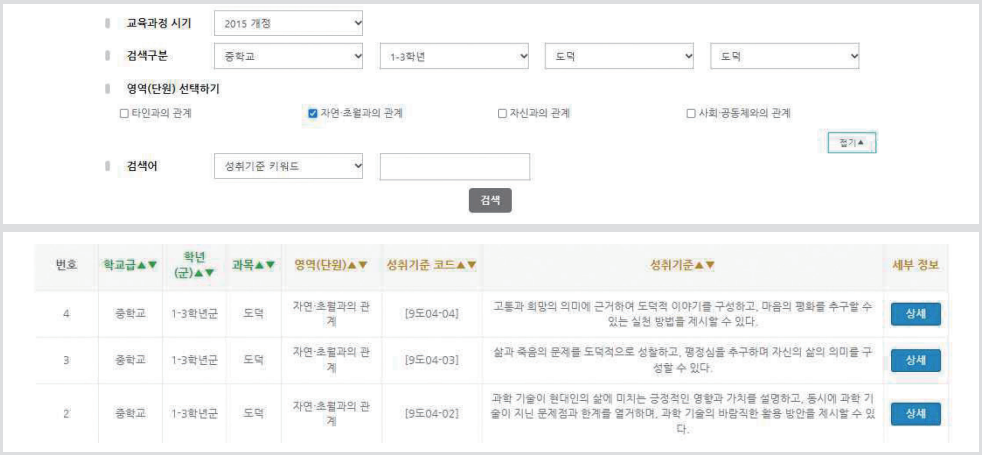
② 자료의 대푯값으로 가장 널리 사용되는 평균의 문제점을 인식하고, 그 외의 자료인 중앙값이나 최빈값을 의사결정에 활용할 수 있다. 9수05-06

③ 상대가 내세운 주장과 근거의 타당성, 신뢰성, 공정성을 비판적으로 분석하고 논리적 허점이나 오류에 대해 근거를 들어 논리적이며 설득력 있게 말할 수 있다. 9국01-05

④ 명확하게 주장하고, 주장하는 내용에 타당한 근거를 다양하게 들어 글을 쓸 수 있다. 9국03-04

성취기준 설정 Tip

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



04 프로젝트 개발 배경

언제 어디서나 다른 사람(서비스)과 연결된 신인류 '포노 사피엔스'는 스마트폰을 비롯한 여러 디지털 기기를 조작하는 데 능하고, 그러한 능력을 바탕으로 쇼핑은 물론 송금, 방송 시청, 경험 공유, 집안일, 심지어 친구 사귀기까지 다양한 활동을 스마트폰으로 해왔기에 어쩌면 급격한 속도로 디지털 전환이 일어나고 있는 현대사회가 그리 낯설지 않은 사회일 것이다.

스마트폰을 기반으로 한 '**온라인 대면(비대면) 네트워크 사회'는 사회참여 활동의 디지털 전환을 이끄는 동력**이다. 그리고 이러한 대전환의 중심에 청소년이 있다. 2018년 8월, 16세 청소년 그레타 툰베리는 스웨덴 국회의사당 앞에서 기후변화에 대응을 촉구하는 1인 시위를 벌였다. 툰베리는 스마트폰을 이용해 자신과 연결된 지구 곳곳 청소년에게 1) 자신의 SNS 채널에 #FridayForFuture(미래를 위한 금요일)이라는 해시태그를 붙이고 2) 등교를 거부하는 운동에 동참할 것을 요청했다.

반응은 폭발적이었다. 혼자만의 시위로 끝날 줄 알았던 16세 청소년의 작은 외침은 또래 청소년의 지지를 받아 전 세계로 퍼져 나갔다. 마침내 2019년 3월 15일, 기후변화에 반대하는 청소년 160만 여 명이 동시다발적으로 시위에 동참했다.

그러나 기성세대의 관점에서 '연결'을 '스마트폰 중독'으로, '사회 문제 참여'는 '하라는 공부는 안 하고'로 치부되는 게 현실이다. 한 민간기업의 설문조사 결과에 따르면 설문조사에 참여한 청소년 절반 이상(58%)이 스마트폰 사용 문제로

부모와 갈등을 경험했다고 한다.
그런데, 과연 우리는 청소년의 '연결', 즉 스마트폰 사용을 무조건 제한해야 할까? 청소년은 스마트폰 사용 제한을 어떻게 생각하고 있을까? '프로 스마트폰러 되기' 프로젝트를 통해 새로운 인류 포노 사피엔스, 새로운 세대 Z세대의 중심에 있는 청소년과 함께 스마트폰 사용으로 인한 갈등을 해결해보고자 '프로 스마트폰러 되기 프로젝트'를 개발하였다.

05 프로젝트 요약

청소년은 언제부터 스마트폰을 사용하게 됐을까? 우리가 처음 스마트폰을 손에 쥔 것은 1~3세 때였고, 우리네 손에 스마트폰을 건네준 사람은 부모였을 가능성이 크다. 그런데 10여 년이 지난 지금은 "하라는 공부는 안 하고 스마트폰만 하냐?"라고 우리를 꾸짖고 있다. 프로 스마트폰러 되기 프로젝트는 이와 같은 불편한 진실을 마주하며 시작한다.
청소년은 스마트폰 사용을 제한하려는 이유가 무엇인지 생각해보고, 스마트폰 사용 자율권을 얻기 위해, 혹은 스마트폰 사용 제한의 필요성을 인정하고 생활 습관을 개선하기 위해 탐구활동을 하게된다. 청소년이 어떤 결정을 할지는 알 수 없으나, 그러한 과정을 통해 스마트폰 사용을 제한해야 한다고 주장하는 측과 그렇지 않다는 측의 온도 차이를 줄여나감으로써, 스마트폰으로 인해 발생하는 사회적 갈등을 해소하는 데 있어 주도적 역할을 수행해 나가도록 활동을 설계하였다.

06 공개할 결과물

PBL(Project Based Learning; 프로젝트 기반 학습) 방식 청소년활동을 개발하고, 운영하는 이유는 PBL 방식 청소년활동이 청소년의 행위주체성(youth agency)을 강화하는 데 효과적인 방식이기 때문이다. PBL 방식 청소년활동의 여러 요소(어려운 문제 또는 질문, 지속적 탐구, 실제성, 청소년의 의사와 선택권, 성찰, 엄격한 비평과 개선, 공개할 결과물) 중 공개할 결과물은 청소년의 의사와 선택권과 함께 청소년의 행위주체성 강화에 도움을 주는 요소 중 하나다.
공개할 결과물은 반드시 청중에게 공개해야 한다. 공개할 결과물을 청중에게 공개해야 PBL 방식 청소년활동의 요소인 '엄격한 비평과 개선'을 받을 수 있기 때문이다. 아울러 공개할 결과물은 지역 주민과 협업할 수 있는 계기가 될 수도 있다. KYWA형 PBL 모델의 공개할 결과물은 출판물, 온라인 게시물, 연극 등 다양한 형태로 제작할 수 있으나, 어떤 형태이건 청중에게 공개했을 때 '엄격한 평가'와 '평가를 통한 개선'을 할 수 있는 것이어야 하며, **도전질문을 해결하는 데 도움이 되는 것이어야 한다.**

07 프로젝트 활동 평가

| 지도자의 평가 |

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

대집단 평가 시 주의사항

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

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

| 청소년의 평가 |

청소년은 탐구활동을 통해 도전질문을 해결하는 것뿐만 아니라 활동 과정에서 자신에게 어떤 변화가 일어나고 있는지 성찰도 해야 한다. 이를 위해 청소년은 활동 전·후 진지하게 역량 측정 설문에 응답하고, 활동 중에는 자기 평가와 동료 평가를 통한 성찰을 해야 한다. 청소년의 자기 평가는 프로젝트 활동이 KYWA형 PBL의 7가지 요소 중 하나인 비평과 개선으로 이어질 수 있게 하는 도구이기에 매우 중요하다. 청소년은 자기 평가를 통해 자신의 학습 수준을 점검하고 개선할 기회를 얻게 되고, 나아가 프로젝트 활동을 발전시키고 결과물을 개선하는 데에도 도움을 주게 된다.

KYWA형 PBL모델에 관심이 있으시거나 운영을 원하시는 분은
미래활동부(02-6959-7136, minsa01@kywa.or.kr)로 연락 부탁드립니다. 감사합니다.

참고 문헌

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

관계부처합동(2023). 제7차 청소년정책기본계획(2023~2027).

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

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

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

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

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

박현규(2023) KYWA형 PBL 모델 디지털 에코 마케터 되기 프로젝트,KYWA형 PBL 모델 폐플라스틱 새활용 프로젝트, 프로 스마트폰러 되기 프로젝트. 한국청소년활동진흥원

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

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

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

임효신(2015). 중학생 진로개발역량 검사도구개발. 서울대학교 대학원 박사학위논문.

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

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

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

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

김은영 외(2019), OECD 교육 2030과 한국 교육.

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

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

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

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

참고 사이트

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

함께 해 주신 분들

송지민 / 공주시청소년꿈창작소
김가희 / 구립마포청소년문화의집
박예슬 / 구립홍은청소년문화의집
박성현 / 서울시립노원청소년센터
김남길 / 석수청소년문화의집
이현아 / 성북구립장위청소년문화누림센터
박지현 / 수영구청소년문화의집
이주원 / 파주시청소년재단 문산청소년문화의집

역량기반 청소년활동
가이드북

초　　판　2019년 6월
개　　정　2023년 7월
펴 낸 곳　한국청소년활동진흥원
디자인및편집　디자인 인 T. 02-783-8582