

창의적 체험활동 지역사회 운영모형 개발 연구I

- ▶ 책임연구원 : 이기봉(한국청소년정책연구원 부연구위원)
- ▶ 공동연구원 : 김현철(한국청소년정책연구원 연구위원)
윤혜순(한국사이버대학교 교수)
송민경(경기대학교 교수)
- ▶ 보조연구원 : 최은지(한국청소년정책연구원)
한효원(한국청소년정책연구원)

2011년 창의적 체험활동이 전국의 초·중·고등학교에 도입되었습니다. 2010년과 2011년 교육제도 그랬지만, 청소년계에서도 창의적 체험활동을 놓고 논쟁이 뜨거웠습니다. 오히려 청소년계의 열기가 더 뜨거웠다고 해도 과언이 아닙니다. 창의적 체험활동이 하나의 교육정책에 불과하다면, 창의적 체험활동은 청소년정책에 있어서는 폭풍과 같은 것이었기 때문입니다. 여전히 혼돈, 기대와 걱정이 교차하고 있습니다. 청소년활동정책이 여전히 갈피를 못 잡고 있기 때문입니다. 이 연구는 이러한 점에서 매우 큰 의의를 지니고 있습니다. 시범사업의 운영을 통해서 지역사회 연계를 위해 청소년기관이 어떤 역할을 해야 하는지에 대한 구체적인 대안을 제시하였습니다.

이 연구에서 추진된 시범사업이 2012년 여성가족부의 지역사회 청소년 체험활동 시범사업 예산확보의 기초가 된 것은 무엇보다 큰 연구의 성과입니다. 물론 청소년기관이 지역사회의 중심적인 역할을 하고, 나아가서 지역사회가 유기적으로 연계되어 청소년 체험활동이 활성화되기까지는 입증해야 할 것도 많고, 보다 구체적으로 풀어가야 할 과제들도 많지만, 시범사업을 통하여 실제로 청소년기관이 변하고, 학교가 변하는 것을 확인한 이상 변화의 동력을 지속시키기 위한 연구의 책무가 더욱 커졌습니다.

아무쪼록 지속적인 연구를 통해 또 다른 시범사업이 운영되고, 그 효과성이 검증되어 보다 현실적인 대안이 만들어지고, 지역사회를 중심으로 한 청소년활동정책의 새로운 이정표가 만들어져서 청소년들이 맘껏 끼를 발휘하고, 미래의 꿈을 설계할 수 있는 더 좋은 여건이 만들어지길 바랍니다.

2011년 12월

한국청소년정책연구원장 이 재 연 드림

국 문 초 록

이 연구는 지역사회 자원을 활용한 창의적 체험활동 운영모형을 개발하기 위한 목적으로 수행되었다. 창의적 체험활동이 창의성이나 인성 또는 역량 계발이라는 궁극의 목표에 도달하기 위해서 실천적으로 ‘동기’의 형성이라는 중간목표 달성이 중요하고, ‘동기의 형성’을 위해서는 청소년의 요구에 맞춘 체험활동의 기회가 제공되어야 하며, 이를 위해서 지역사회자원 이 유기적으로 연계되어야 한다는 것이 이론적 논의를 통해서 얻은 결론이다. 이러한 이론적 논의를 바탕으로 지역사회 연계 초기모형에서 장기적으로 도달해야 할 장기모형에 이르는 가설적 수준의 창의적 체험활동 지역사회 운영모형을 도출하였다. 일본의 「트라이 야르 워크」와 「종합적인 학습시간」, 아일랜드의 「전환학년제」와 같은 외국사례는 이론적 논의를 통해서 제시된 창의적 체험활동 지역사회 운영모형의 실현가능성을 지지해주며, 학생의 요구에 맞춘 지역사회연계형 장기체험활동 사례로서 정책적 시사점을 제공한다. 전국의 중고등학교 1학년 생과 초중고 창의적 체험활동 담당교사들을 대상으로 한 창의적 체험활동 관련 조사를 통해서도 청소년들의 요구를 반영한 체험활동의 필요성과 학교-지역사회 간 연계의 필요성이 도출되었다. 가설적으로 제시된 창의적 체험활동 지역사회연계 운영모형으로부터 도출된 시범사업 모형을 토대로 수도권의 2개 지역에서 코디네이터기관과 시범학교를 지정하여 시범사업을 운영하였으며, 시범사업운영결과로부터 초기단계에서 실행가능한 창의적 체험활동 지역사회 자원연계 운영모형을 도출하였다. 시범사업운영을 통해 시범학교의 창의적 체험활동지원사업 이 활성화되고, 지역사회에서의 코디네이터기관의 위상이 높아지는 결과를 얻을 수 있었다. 이상의 연구결과를 통해서 다음과 같은 정책제언을 제시하였다. 첫째, 지역사회 청소년 체험활동을 활성화시키기 위해 중앙부처 및 지자체의 마스터플랜이 수립되어야 한다. 둘째, 지역사회 코디네이터 기관 및 코디네이터 육성이 시급하다. 셋째, 지역사회 코디네이터 기관에 대한 컨트롤 타워 및 컨설팅 그룹이 필요하다. 넷째, 다양한 형태의 창의적 체험활동 운영방식이 개발되어야 한다. 다섯째, 지역사회 창의적 체험활동 활성화를 위한 예산확보가 필요하다. 여섯째, 교사와 코디네이터의 소진을 막을 수 있는 대책마련이 필요하다.

주제어 : 동기, 창의성, 창의적 체험활동, 지역사회연계, 코디네이팅

연구 요약

1. 연구목적

- 본 연구의 목적은 지역사회에서의 창의적 체험활동을 활성화시키기 위한 지역사회운영모형을 개발하는 데 있음.
- 지역사회자원 연계를 통해 창의적 체험활동을 활성화시키는 실효성 있는 정책대안을 제시하고자 함.

2. 연구방법

- (이론적 검토) 청소년 체험활동의 의미 분석과 지역사회 네트워크의 중요성 및 효과와 관련된 이론적 검토를 통하여 지역사회자원을 연계한 창의적 체험활동 운영모형을 도출함.
- (외국사례조사) 지역사회자원을 활용한 외국의 청소년 체험활동 지원정책 사례를 조사함으로써 정책적 시사점을 도출함.
- (설문조사) 창의적 체험활동이 도입된 전국 중·고등학교의 1학년생과 중·고등학교 창의적 체험활동 담당교사들을 대상으로 창의적 체험활동 관련 조사를 실시하여 학생 및 교사의 창의적 체험활동에 대한 인식과 요구를 조사함.
- (시범사업운영) 이론적 검토를 통해서 제시된 지역사회연계 창의적 체험활동 운영모형을 적용하여 시범사업을 운영·평가한 후 초기단계의 창의적 체험활동 지역사회 운영모형을 제시하고, 정책적 시사점을 제안함.

3. 주요결과

1) 청소년 체험활동 운영 외국사례조사 결과

- 중학교 2학년생을 대상으로 일주일간의 직업체험활동을 운영하는 일본 효고현의 「トライ 야르 위크」는 지역사회자원을 연계하여 학생들의 요구에 맞춰 운영함으로써 교육적 효과를 높이고 있는 프로그램으로 청소년 체험활동을 활성화하기 위해 지역사회네트워크 중요하다는 점을 보여주는 좋은 사례임.
- 중학교 졸업 후 고등학교 2년 과정에 들어가기 전 1년 동안 스스로 요구에 맞춰 다양한 체험활동을 경험하게 하는 아일랜드의 「전환학년제」는 학생들의 다양한 요구에 맞추기 위해 지역사회가 협력하는 장기체험활동 프로그램으로 창의적 체험활동 운영에 시사하는 바가 큰 사례임.
- 두 외국사례는 성공적인 청소년 체험활동의 운영을 위해서 청소년들의 요구에 맞춰야 하며, 이를 위해서는 반드시 지역사회가 잘 연계되어야 한다는 점을 보여주며, 동시에 청소년의 체험활동을 활성화시키기 위한 다양한 노력들이 지역사회연계의 촉매역할을 한다는 점과 청소년 체험활동 지원사업의 성과가 단기간에 나타나지 않고 점진적으로 나타나며, 따라서 지역사회 연계를 통한 청소년 체험활동의 활성화를 위해서는 장기적인 계획수립이 필요하다는 점을 시사함.

2) 창의적 체험활동 운영 실태 및 인식 조사 결과

- 전국의 중·고등학교 1학년을 대상으로 한 설문조사 결과, 중·고등학생들이 가장 많이 실시하는 창의적 체험활동 유형은 자율활동(49.6%)인 반면, 가장 하고 싶은 활동은 동아리활동(38.6%)과 진로활동(28.7%)이며, 동아리활동의 참여도(M=3.0)와 만족도(M=2.8)가 중간(M=2.5)보다 높은 수준으로 가장 높게 나타난 반면, 봉사활동의 참여도(M=2.6)와 봉사활동 및 진로활동의 만족도(M=2.6)는 중간 정도 수준으로 가장 낮게 나타남.
- 중·고등학교 창의적 체험활동 담당교사들을 대상으로 한 설문조사 결과, 교사들은 학교의 창의적 체험활동 운영을 위한 내부자원 보유 정도(M=2.0~2.1)와 외부자원 활용도(M=2.2~2.3)가 낮은 것으로 인식하고 있으며, 학교의 창의적 체험활동에 대한 학생/학부모/교

사의 요구 반영 정도에 대해 그다지 높지 않게($M=2.6$) 인식하였고, CRM 활용 정도에 대해서는 낮게 인식하는 편임($M=2.3$).

- 또한 창의적 체험활동이 필요하다고 응답한 교사들이 더 많았지만(58.6%), 많은 교사들이 학교 내 자원이 부족하다고 인식하고 있음(83.5%). 또한 창의적 체험활동과 관련한 연수에 대한 필요성($M=2.9$)을 높게 인식하고 있으며, 창의적 체험활동이 학생들과 친밀한 관계를 갖게 해 주는데 도움을 주는 것($M=2.7$)으로 인식하고 있지만 업무만족도 증진($M=2.1$)에 도움이 된다는 인식은 낮게 나타났음($M=2.1$).
- 이상의 결과를 종합해 볼 때, 학생과 교사 모두 창의적 체험활동이 인성계발과 다양한 측면에 도움이 된다고 인식하고 있으며, 이에 따라 중·고등학생들에게는 동아리활동과 진로활동의 기회를 확대시키고, 봉사활동과 진로활동의 만족도를 높일 필요가 있음. 또한 교사들에 대해서는 창의적 체험활동 연수를 확대하고, 교사들이 업무부담을 갖지 않도록 지역사회의 다양한 자원을 연계시켜야 함.

3) 시범사업운영 결과

- 창의적 체험활동을 성공적으로 운영하기 위해 지역사회가 어떻게 연계되어야 하는지 운영모형을 개발하고자 대도시 지역 두 곳을 선정하고, 청소년기관을 코디네이터 기관으로 지정하여 지역내 시범학교의 창의적 체험활동을 지원하는 시범사업을 운영한 결과 지역사회자원을 연계한 모형이 창의적 체험활동의 활성화를 위해 반드시 필요하다는 결론에 다다름.
- 코디네이터 기관으로 선정된 청소년기관은 시범사업 운영을 통하여 청소년 프로그램 제공자에서 지역사회 코디네이터로서의 전환의 중요성을 인식하게 되었으며, 학교와의 신뢰관계를 형성하고 지역사회 네트워크를 구축하여 지역사회에서의 청소년 체험활동 활성화를 위한 보다 중요한 역할을 수행하게 되었음.
- 창의적 체험활동 시범사업에 참여한 학교들은 시범사업 운영을 통하여 지역사회자원연계의 중요성을 인식하고 코디네이터 기관이 차년도 학교연간계획수립에 참여하기를 기대하는 등 변화를 보였고, 다양한 창의적 체험활동 운영을 통해 청소년 및 학부모의 학교에 대한 만족도를 높일 수 있었음.
- 본 연구에서 추진한 시범사업에 대한 관심이 높아지고, 정책적인 의미가 부각되어 2012년 시범사업 확장을 위한 예산이 여성가족부 신규사업예산으로 확보되었고, 시범사업의 확장을 통해 지역사회 청소년 체험활동이 활성화되는 계기가 마련될 것으로 보임.

4. 정책제언

- 지역사회 청소년 체험활동 활성화를 위한 마스터플랜의 수립: 지금까지 운영되어 오던 청소년활동 사업들을 체계적으로 정리하고 새로운 비전을 제시하며, 타부처 사업까지 포괄하는 지역사회 청소년체험활동 활성화 마스터 플랜의 수립이 절실함.
- 지역사회 코디네이터 기관 및 코디네이터 육성: 창의적 체험활동과 지역사회 청소년 체험활동을 활성화하기 위해서는 지역사회 자원을 연계하는 코디네이터의 역할이 중요하며, 코디네이터 양성 및 역량개발을 위한 정책적 지원이 절실히 요구됨.
- 지역사회 코디네이터 기관에 대한 컨트롤 타워 및 컨설팅 그룹의 필요성: 지역사회에서의 자원연계를 주 업무로 하는 코디네이터 기관의 역량이 아직은 미흡함으로 앞으로 확산될 코디네이터 기관의 업무를 조정하고, 코디네이터(기관)에 대해 컨설팅할 수 있는 시스템이 마련되어야 함.
- 다양한 형태의 창의적 체험활동 운영방식 개발: 청소년들의 요구를 반영하기 위해서는 창의적 체험활동이 다양화되어야 하며, 동아리활동, 봉사활동, 진로활동이 이른바 ‘트라이 앵글 모형’ 처럼 연계되어 운영되어야 하고, 농산어촌을 위한 창의적 체험활동 지역사회 운영모형이나 저소득층 청소년들을 대상으로 한 운영모형 등이 개발되어야 함.
- 지역사회 창의적 체험활동 활성화를 위한 예산의 확보: 지역사회에서의 창의적 체험활동이 활성화되기 위해서는 다양한 루트, 즉, 중앙부처 예산, 지자체 예산, 교육청 예산, 교육기부, 자부담 등의 가능성이 열릴 수 있도록 해야 함.
- 교사와 코디네이터의 소진을 막을 대안 마련: 창의적 체험활동이 자칫 교사와 코디네이터의 소진을 불러오지 않도록 예산의 확보와 함께 코디네이터의 팀제 운영 등 다양한 지원이 이루어져야 함.

목 차

I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	3
2. 연구내용 및 연구방법	5
1) 창의적 체험활동과 동기·지역사회네트워크와의 관계 분석	5
2) 「창의적 체험활동」 지역사회 운영모형 개발을 위한 시범사업 운영	5
3) 외국의 사례조사	8
4) 「창의적 체험활동」 운영실태 및 인식 조사	9
5) 정책제언	9
II. 이론적 배경	11
1. 「창의적 체험활동」과 동기의 관계	13
2. 「창의적 체험활동」과 지역사회 네트워크의 관계	17
3. 「창의적 체험활동」의 트라이앵글모형과 지역사회 운영모형	19
III. 청소년 체험활동 운영 외국사례	23
1. 외국사례조사의 개요	25
1) 조사대상국 선정배경	25
2) 조사내용 및 방법	26
2. 청소년 체험활동 운영 외국사례	27
1) 일본 효고현의 「트라이 야르 위크」	27
2) 아일랜드의 전환학년제	34
3. 외국사례의 정책적 시사점	46
IV. 「창의적 체험활동」 운영 실태 및 인식 조사 결과	49
1. 설문조사의 개요	51
1) 설문조사 대상	51

2) 설문조사 일정	53
3) 설문조사 내용	54
2. 「창의적 체험활동」 운영 실태 및 인식 조사 결과	57
1) 학생용 설문조사 결과	57
2) 교사용 설문조사 결과	78
3. 주요결과 요약 및 시사점	98
1) 학교의 「창의적 체험활동」 운영실태 및 인식	98
2) 「창의적 체험활동」을 통한 학생 및 교사의 변화에 대한 인식	102
3) 「창의적 체험활동」 전반에 대한 인식	104
V. 「창의적 체험활동」 지역사회 운영모형 시범사업결과	107
1. 시범사업의 개요	109
1) 시범사업운영의 취지	109
2) 시범사업지역 및 시범사업기관의 선정	110
3) 시범사업운영모형	113
4) 시범사업의 기대효과(목표치)	115
2. 시범사업운영결과	117
1) 시범사업의 추진내용	117
2) 시범사업의 평가	127
3. 「창의적 체험활동」 지역사회 운영모형	139
VI. 지역사회에서의 「창의적 체험활동」 활성화를 위한 정책제언	141
1. 지역의 청소년 체험활동 활성화를 위한 마스터 플랜 수립 필요	144
2. 지역사회 코디네이터 기관 및 코디네이터 육성	144
3. 지역사회 청소년 체험활동 코디네이터 기관에 대한 컨트롤 타워, 컨설팅 그룹의 필요성	149

4. 다양한 형태의 창의적 체험활동 운영방식 개발	150
5. 지역사회 창의적 체험활동 활성화를 위한 예산의 확보	151
6. 교사와 코디네이터의 소진을 막을 대안 마련	152
참고문헌	155
부 록	161
1. 설문지	163
2. 창의적 체험활동을 통한 학생변화에 대한 인식(문항별 결과)	177

표 목 차

〈표 Ⅰ-1〉 창의적 체험활동 지역사회 운영모형 개발을 위한 시범사업 운영과정	6
〈표 Ⅱ-1〉 창의적 체험활동의 활동영역별 배치모형	20
〈표 Ⅱ-2〉 창의적 체험활동의 주제별 배치모형	20
〈표 Ⅲ-1〉 「트라이 야르 워크」의 10년간 추진현황 (1998~2007)	29
〈표 Ⅲ-2〉 2007년 「트라이 야르 워크」 실시현황	30
〈표 Ⅲ-3〉 「트라이 야르 워크」는 어떤 1주일이었는가?	31
〈표 Ⅲ-4〉 1993~2010년 TY 프로그램 참여 정도	35
〈표 Ⅲ-5〉 TY 사례 조사대상	38
〈표 Ⅳ-1〉 지역별 설문조사 대상학교 수	52
〈표 Ⅳ-2〉 설문조사 대상자 현황	52
〈표 Ⅳ-3〉 중고등학생용 설문지 내용	54
〈표 Ⅳ-4〉 교사용 설문지 내용	55
〈표 Ⅳ-5〉 가장 많이 하는 활동	58
〈표 Ⅳ-6〉 더 많이 하고 싶은 활동	59
〈표 Ⅳ-7〉 하고 싶지 않은 활동	60
〈표 Ⅳ-8〉 창의적 체험활동 유형별 참여도(전체 비교)	61
〈표 Ⅳ-9〉 창의적 체험활동 유형별 참여도(자율활동)	62
〈표 Ⅳ-10〉 창의적 체험활동 유형별 참여도(동아리활동)	63
〈표 Ⅳ-11〉 창의적 체험활동 유형별 참여도(봉사활동)	64
〈표 Ⅳ-12〉 창의적 체험활동 유형별 참여도(진로활동)	65
〈표 Ⅳ-13〉 창의적 체험활동 유형별 만족도(전체 비교)	66
〈표 Ⅳ-14〉 창의적 체험활동 유형별 만족도(자율활동)	67
〈표 Ⅳ-15〉 창의적 체험활동 유형별 만족도(동아리활동)	68
〈표 Ⅳ-16〉 창의적 체험활동 유형별 만족도(봉사활동)	69
〈표 Ⅳ-17〉 창의적 체험활동 유형별 만족도(진로활동)	70
〈표 Ⅳ-18〉 창의적 체험활동을 통한 학생의 변화에 대한 인식-항목별 기술통계치	72

〈표 IV-19〉 수련활동하면 떠오르는 이미지(중복응답)	74
〈표 IV-20〉 생활력의 변화-항목별 기술통계치	76
〈표 IV-21〉 생활력의 변화-하위요인별 평균비교	77
〈표 IV-22〉 운영조직-담당부서/자원은 잘 조직되었다	78
〈표 IV-23〉 인지도-학생/학부모는 창의적 체험활동에 대해 잘 알고 있는가	79
〈표 IV-24〉 학교의 창체 프로그램에 대한 교사의 만족도	80
〈표 IV-25〉 학생/학부모/교사의 요구 반영 정도에 대한 인식	82
〈표 IV-26〉 창의적 체험활동 프로그램 운영에 대한 인식	83
〈표 IV-27〉 학교 내부 자원에 대한 인식	84
〈표 IV-28〉 학교 밖 창의적 체험활동 자원 활용 정도에 대한 인식	85
〈표 IV-29〉 창의적 체험활동 업무에 대한 교사의 만족도	86
〈표 IV-30〉 창의적 체험활동을 통한 학생의 변화에 대한 교사의 인식	88
〈표 IV-31〉 교사의 변화에 대한 인식-항목별 기술통계치	89
〈표 IV-32〉 창의적 체험활동 준비/운영에 대한 인식	91
〈표 IV-33〉 창의적 체험활동 수업에 대한 교사의 인식	92
〈표 IV-34〉 창의적 체험활동 성공 요인에 대한 인식	95
〈표 IV-35〉 수련활동 용어에 대한 인식	97
〈표 V-1〉 노원지역 시범학교 현황	112
〈표 V-2〉 수원지역 시범학교 현황	113
〈표 V-3〉 시범사업의 기대효과 및 목표치	116
〈표 V-4〉 시범사업 추진 일정 및 개요	118
〈표 V-5〉 노원구 시범학교 창의적 체험활동 운영계획	120
〈표 V-6〉 수원시 시범학교 창의적 체험활동 운영계획	120
〈표 V-7〉 노원지역 지역사회 자원목록 총괄표	122
〈표 V-8〉 수원지역 지역사회자원목록 총괄표	123
〈표 V-9〉 시범사업의 평가결과	138

〈부록 표-1〉 학생의 변화에 대한 인식-다양한 경험을 제공한다	178
〈부록 표-2〉 학생의 변화에 대한 인식-창의성 발달에 도움을 준다	179
〈부록 표-3〉 학생의 변화에 대한 인식-인성 발달에 도움을 준다	180
〈부록 표-4〉 학생의 변화에 대한 인식-자신감을 향상시킨다	181
〈부록 표-5〉 학생의 변화에 대한 인식-사회성 발달에 도움을 준다	182
〈부록 표-6〉 학생의 변화에 대한 인식-봉사정신을 함양하는데 도움을 준다 ...	183
〈부록 표-7〉 학생의 변화에 대한 인식-미래의 진로 및 직업 생활에 대한 정보를 준다	184
〈부록 표-8〉 학생의 변화에 대한 인식-진로목표를 명확하게 설정하는데 도움을 준다	185
〈부록 표-9〉 학생의 변화에 대한 인식-학업에 대한 동기를 갖는데 도움을 준다	186
〈부록 표-10〉 학생의 변화에 대한 인식-자기주도적 학습태도를 갖는데 도움을 준다 ...	187
〈부록 표-11〉 학생의 변화에 대한 인식-사고력 발달에 도움을 준다	188
〈부록 표-12〉 학생의 변화에 대한 인식-문제해결력 향상에 도움을 준다	189
〈부록 표-13〉 학생의 변화에 대한 인식-학업성적 향상에 도움을 준다	190
〈부록 표-14〉 학생의 변화에 대한 인식-창의적 체험활동에 대해 더 많은 관심을 갖도록 한다	191
〈부록 표-15〉 학생의 변화에 대한 인식-즐거운 학교생활을 하는데 도움을 준다 ...	192
〈부록 표-16〉 학생의 변화에 대한 인식-지역사회에 대해 관심을 갖도록 한다	193
〈부록 표-17〉 학생의 변화에 대한 인식-교사와 더욱 친밀한 관계를 갖도록 한다 ...	194
〈부록 표-18〉 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들에게 다양한 교육적 경험을 제공한다	195
〈부록 표-19〉 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들의 창의성 발달에 도움을 준다 ...	196
〈부록 표-20〉 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들의 인성 발달에 도움을 준다 ...	197
〈부록 표-21〉 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들의 자신감을 향상시킨다 ..	198
〈부록 표-22〉 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들의 사회성 발달에 도움을 준다 ...	199
〈부록 표-23〉 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들이 봉사정신을 함양하는데 도움을 준다	200

〈부록 표-24〉 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들에게 미래의 진로 및 직업 생활에 대한 정보를 준다	201
〈부록 표-25〉 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들이 진로목표를 명확하게 설정하는데 도움을 준다	202
〈부록 표-26〉 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들이 학업에 대한 동기를 갖도록 돕는다	203
〈부록 표-27〉 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들이 자기주도적 학습태도를 가는데 도움을 준다	204
〈부록 표-28〉 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들의 사고력 향상에 도움을 준다 ...	205
〈부록 표-29〉 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들의 문제해결력 향상에 도움을 준다	206
〈부록 표-30〉 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들의 학업 성적 향상에 도움을 준다	207
〈부록 표-31〉 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들이 창의적 체험활동에 대해 더 많은 관심을 갖도록 한다	208
〈부록 표-32〉 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들이 즐거운 학교생활을 하는 데 도움을 준다	209
〈부록 표-33〉 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들이 지역사회에 대해 관심을 가도록 한다	210
〈부록 표-34〉 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들이 교사와 더욱 친밀한 관계를 갖도록 한다	211

그 림 목 차

【그림 Ⅰ-1】 연구추진과정 개요	10
【그림 Ⅱ-1】 창의적 체험활동의 목표달성 경로	17
【그림 Ⅱ-2】 전통적인 환경교육과 이상적인 환경교육의 비교	19
【그림 Ⅱ-3】 창의적 체험활동의 가설적 운영모형	22
【그림 Ⅲ-1】 「트라이 야르 위크」 추진체계	28
【그림 Ⅲ-2】 「트라이 야르 위크」는 어떤 1주간이었는가?	31
【그림 Ⅲ-3】 학교에서 배울 수 없는 것을 배울 수 있었다	32
【그림 Ⅲ-4】 후배에게 체험활동을 권한다	32
【그림 Ⅳ-1】 가장 많이 하는 활동	58
【그림 Ⅳ-2】 더 많이 하고 싶은 활동	59
【그림 Ⅳ-3】 하고 싶지 않은 활동	60
【그림 Ⅳ-4】 창의적 체험활동 유형별 참여도(전체 비교)	61
【그림 Ⅳ-5】 창의적 체험활동 유형별 참여도(자율활동)	62
【그림 Ⅳ-6】 창의적 체험활동 유형별 참여도(동아리활동)	63
【그림 Ⅳ-7】 창의적 체험활동 유형별 참여도(봉사활동)	64
【그림 Ⅳ-8】 창의적 체험활동 유형별 참여도(진로활동)	65
【그림 Ⅳ-9】 창의적 체험활동 유형별 만족도(전체 비교)	66
【그림 Ⅳ-10】 창의적 체험활동 유형별 만족도(자율활동)	67
【그림 Ⅳ-11】 창의적 체험활동 유형별 만족도(동아리활동)	68
【그림 Ⅳ-12】 창의적 체험활동 유형별 만족도(봉사활동)	69
【그림 Ⅳ-13】 창의적 체험활동 유형별 만족도(진로활동)	70
【그림 Ⅳ-14】 창의적 체험활동을 통한 학생의 변화에 대한 인식-항목별 평균 ..	71
【그림 Ⅳ-15】 수련활동하면 떠오르는 이미지(중복응답)	73
【그림 Ⅳ-16】 생활력의 변화-항목별 평균	75
【그림 Ⅳ-17】 생활력의 변화-하위요인별 평균비교	77
【그림 Ⅳ-18】 운영조직-담당부서/자원은 잘 조직되었다	78

【그림 IV-19】 인지도-학생/학부모는 창의적 체험활동에 대해 잘 알고 있는가	79
【그림 IV-20】 학교의 창체 프로그램에 대한 교사의 만족도	80
【그림 IV-21】 학생/학부모/교사의 요구 반영 정도에 대한 인식	81
【그림 IV-22】 창의적 체험활동 프로그램 운영에 대한 인식	83
【그림 IV-23】 학교 내부 자원에 대한 인식	84
【그림 IV-24】 학교 밖 창의적 체험활동 자원 활용 정도에 대한 인식	85
【그림 IV-25】 창의적 체험활동 업무에 대한 교사의 만족도	86
【그림 IV-26】 창의적 체험활동을 통한 학생의 변화에 대한 교사의 인식-항목별 평균	87
【그림 IV-27】 교사의 변화에 대한 인식-항목별 평균	89
【그림 IV-28】 창의적 체험활동 준비/운영에 대한 인식	90
【그림 IV-29】 창의적 체험활동 수업에 대한 교사의 인식	92
【그림 IV-30】 창의적 체험활동 성공 요인에 대한 교사의 인식(중복응답)	93
【그림 IV-31】 창의적 체험활동 성공 요인에 대한 교사의 인식(1순위)	94
【그림 IV-32】 수련활동 용어에 대한 인식	96
【그림 V-1】 지역사회 창의적 체험활동 시범사업운영모형	115
【그림 V-2】 시범사업 추진 일정 및 개요	117
【그림 V-3】 시범사업단의 구성	121
【그림 V-4】 시범사업을 통해서 구축된 지역사회 네트워크	132
【그림 V-5】 지역사회 창의적 체험활동 운영모형	140
【부록 그림-1】 학생의 변화에 대한 인식-다양한 경험을 제공한다	177
【부록 그림-2】 학생의 변화에 대한 인식-창의성 발달에 도움을 준다	179
【부록 그림-3】 학생의 변화에 대한 인식-인성 발달에 도움을 준다	180
【부록 그림-4】 학생의 변화에 대한 인식-자신감을 향상시킨다	181
【부록 그림-5】 학생의 변화에 대한 인식-사회성 발달에 도움을 준다	182
【부록 그림-6】 학생의 변화에 대한 인식-봉사정신을 함양하는데 도움을 준다	183

【부록 그림-7】 학생의 변화에 대한 인식-미래의 진로 및 직업 생활에 대한 정보를 준다	184
【부록 그림-8】 학생의 변화에 대한 인식-진로목표를 명확하게 설정하는데 도움을 준다	185
【부록 그림-9】 학생의 변화에 대한 인식-학업에 대한 동기를 갖는데 도움을 준다 ...	186
【부록 그림-10】 학생의 변화에 대한 인식-자기주도적 학습태도를 갖는데 도움을 준다	187
【부록 그림-11】 학생의 변화에 대한 인식-사고력 발달에 도움을 준다	188
【부록 그림-12】 학생의 변화에 대한 인식-문제해결력 향상에 도움을 준다 ...	189
【부록 그림-13】 학생의 변화에 대한 인식-학업성적 향상에 도움을 준다	190
【부록 그림-14】 학생의 변화에 대한 인식-창의적 체험활동에 대해 더 많은 관심을 갖도록 한다	191
【부록 그림-15】 학생의 변화에 대한 인식-즐거운 학교생활을 하는데 도움을 준다 ...	192
【부록 그림-16】 학생의 변화에 대한 인식-지역사회에 대해 관심을 갖도록 한다 ...	193
【부록 그림-17】 학생의 변화에 대한 인식-교사와 더욱 친밀한 관계를 갖도록 한다 ...	194
【부록 그림-18】 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들에게 다양한 교육적 경험을 제공한다	195
【부록 그림-19】 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들의 창의성 발달에 도움을 준다	196
【부록 그림-20】 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들의 인성 발달에 도움을 준다	197
【부록 그림-21】 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들의 자신감을 향상시킨다 ...	198
【부록 그림-22】 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들의 사회성 발달에 도움을 준다	199
【부록 그림-23】 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들이 봉사정신을 함양하는데 도움을 준다	200

【부록 그림-24】 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들에게 미래의 진로 및 직업생활에 대한 정보를 준다	201
【부록 그림-25】 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들이 진로목표를 명확하게 설정하는데 도움을 준다	202
【부록 그림-26】 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들이 학업에 대한 동기를 갖도록 돕는다	203
【부록 그림-27】 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들이 자기주도적 학습 태도를 갖는데 도움을 준다	204
【부록 그림-28】 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들의 사고력 향상에 도움을 준다	205
【부록 그림-29】 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들의 문제해결력 향상에 도움을 준다	206
【부록 그림-30】 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들의 학업 성적 향상에 도움을 준다	207
【부록 그림-31】 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들이 창의적 체험활동에 대해 더 많은 관심을 갖도록 한다	208
【부록 그림-32】 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들이 즐거운 학교생활을 하는데 도움을 준다	209
【부록 그림-33】 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들이 지역사회에 대해 관심을 갖도록 한다	210
【부록 그림-34】 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들이 교사와 더욱 친밀한 관계를 갖도록 한다	211

제 1 장



서 론

1. 연구의 필요성 및 목적
2. 연구내용 및 연구방법

제 1 장 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

2009 개정 교육과정에 따라 2011년부터 「창의적 체험활동」이 단계적으로 전국의 초·중·고등학교에 도입되었다. 2010년 한 해 동안 시범학교운영, 창의적 체험활동자원지도(CRM) 제작 및 배포, 창의적 체험활동종합지원시스템(에듀팍) 구축 등 일련의 준비 작업이 이루어졌다. 그렇지만 아직 창의적 체험활동의 성공적 시행을 담보할 만큼의 여건은 충분히 갖추어져 있지 않다. 학교에 창의적 체험활동을 제대로 운영하기 위한 자원이 절대적으로 부족하다는 점(김현철·최창욱·민경석, 2010; 이미숙 외, 2007)에는 변화가 없다.

지역사회가 유기적으로 연계되어야 창의적 체험활동이 성공할 수 있다는 점은 분명하지만, 현단계에서는 그것은 조건이라기보다는 목표일지 모른다. 즉, 보다 유연하고 창의적인 학교조직 문화를 만들고, 유기적으로 연계된 지역사회를 만드는 것이 창의적 체험활동을 통해서 달성해야 할 과업인 것이다. 구호에만 그쳤던 지역사회 연계의 실마리를 창의적 체험활동의 활성화를 통해서 찾아야 하는 상황이다. 이러한 의미에서 창의적 체험활동은 지역사회의 변화를 이끌어 내는 지역사회 프로그램이어야 한다. 창의적 체험활동이 특별활동이나 재량활동과 같이 형식적으로 운영되지 않기 위해서는 지역사회의 자원을 원활하게 연계하여 유연하고 창의적인 학교조직문화가 형성될 수 있도록 해야 한다.

청소년 체험활동의 활성화가 지역사회 연계를 활성화시킨 사례는 외국사례를 통해서도 확인할 수 있지만, 그것은 결코 단기에 달성할 수 있는 목표가 아니다. 창의적 체험활동과 유사한 일본의 「종합적인 학습시간」은 10여 년간의 경과를 통하여 점진적으로 성과를 올렸다(김현철·최창욱·민경석, 2010). 아일랜드의 전환학년제(transition year) 역시 장기적인 실천의 결과이다(참고 : Jeffers, 2007). 창의적 체험활동이야말로 장기적인 목표를 가지고 점진적으로 안착시켜 나갈 필요가 있다. 급작스런 변화를 기대하기보다는 하나 둘씩 좋은 사례를 만들어가는 것이 중요하다. 모범적인 학교운영 사례도 필요하지만 더 중요한 것은 좋은 지역사회의 사례이다. 과연 어떻게 지역사회를 자원화할

것인가가 창의적 체험활동의 관건이다. 일본의 「종합적인 학습시간」이 성공한 사례는 체험활동을 중심으로 한 교육과정의 변화가 단순히 학교의 변화를 넘어서 지역사회의 변화를 가져오며, 지역사회의 변화가 다시 학교에서의 체험활동을 성공으로 이끈다는 점을 보여준다(김현철·최창욱·민경석, 2010).

한국의 경우에는 창의적 체험활동이 사교육시장에 잠식당하지 않기 위해서라도 지역사회와의 연계가 꼭 필요하다. 창의적 체험활동은 입시위주의 교육풍토, 교육열의 희생양이 될 충분한 가능성을 가지고 있기 때문이다. 당장 입학사정관제와의 연동 때문에 창의적 체험활동 역시 입시의 수단이 될 가능성이 농후해졌다. 교육당국도 창의적 체험활동에 대한 사교육시장의 진입을 경계하고 있는 상황이다. 창의적 체험활동을 기록하는 문제, 즉 스펙을 관리하는 문제에 사교육시장이 개입할 경우, 창의적 체험활동은 다른 조건의 여하에 상관없이 큰 위기를 맞을 수 있다. 그렇지만 이러한 외부조건들을 해소시키거나 무력화시킬 만큼 지역사회가 촘촘히 연결될 수 있는 계기를 만들고, 학교문화가 변할 수 있도록 학교와 지역사회가 서로 긴밀히 연계된다면, 우려보다는 변화에 대한 기대가 더 커질 수 있다.

아직까지 어떻게 지역사회가 효율적으로 학교와 연계될 수 있는지에 대해서는 구체적인 모형을 만들어내지 못하고 있다. 2010년 한 해를 통해서 교육과학기술부를 포함한 각 기관에서 만들어낸 도구들은 창의적 체험활동 프로그램, 매뉴얼, 사례집과 같은 것들이지만(예를 들어, 교육과학기술부, 2010; 서울시특별시·서울특별시청소년수련시설협회, 2010; 서울특별시·서울시청소년활동진흥센터, 2010 등), 이러한 류의 참고자료들은 지역이 실제로 어떻게 연계될 수 있는지에 대한 답을 주고 있지는 않다. 김현철·최창욱·민경석(2010)의 연구에서도 알 수 있듯이 결국은 지역에서의 실천적 사례를 만드는 것이 중요하며, 사례분석을 통해서 어떠한 요소들이 지역사회와의 연계 속에서 학교의 창의적 체험활동 활성화를 시키는지 밝히는 것이 중요하다.

이에 본 연구에서는 지역사회자원이 어떻게 효과적으로 연계되어 창의적 체험활동의 활성화에 기여할 수 있는지 시범사업 운영을 통하여 지역사회자원을 활용한 창의적 체험활동 운영모형을 개발하고자 한다. 시범사업지역의 지자체, 교육청, 학교, 청소년기관 등 지역사회 네트워크를 이용한 시범사업 추진을 통하여 지역사회에서의 창의적 체험활동 활성화를 위한 모형을 제시하고, 모형의 실현가능성을 높일 수 있는 정책 대안을 제시하고자 한다.

이 연구는 단순히 모형을 개발하기 위한 연구에 그치지 않고, 실제로 지역에서 창의적 체험활동 활성화를 위한 네트워크가 구축될 수 있도록 지역의 변화를 이끌어내는 데 목적이 있다. 개발된 모형은 지역의 특성이 반영될 수밖에 없지만, 다른 지역에서도 적용가능한 일반적인 모형과 네트워크 구성을 위한 실천적 방법들을 제시할 것이다.

이 연구에 후속하여 2012년 연구에서는 2011년에 개발된 「창의적 체험활동 지역사회 운영 모형」을 확대·보급함으로써 모형의 완성도를 높이고자 한다. 또한, 중소도시와 읍면지역 등 다양한 지역의 시범사업과 연구를 통해서 지역의 특성에 맞는 지역사회 운영모형을 개발할 것이다.

2. 연구내용 및 연구방법

1) 청소년 체험활동과 동기·지역사회네트워크와의 관계 분석

본 연구에서는 체험활동이 창의성계발 또는 인성계발에 어떤 식으로 영향을 미치는지, 또는 체험활동이 어떤 경로를 통해서 창의성이나 인성계발에 도움이 되는지, 「창의적 체험활동」 개념이 어떤 이론적 토대에서 설명되어야 하는지, 체험활동의 결과가 어떤 경로로 청소년들의 삶을 변화시키는지의 문제를 ‘동기’의 개념과 ‘지역사회 네트워크’ 개념을 중심으로 분석하였다.

이 연구는 창의적 체험활동이 창의성이나 인성 또는 역량 계발이라는 궁극의 목표에 도달하기 위해서는 실천적으로는 ‘동기’의 형성이라는 중간목표 달성이 중요하다는 점과 ‘동기의 형성’을 위해서는 지역사회자원이 유기적으로 연계되어 청소년의 요구에 맞춘 체험활동의 기회가 주어져야 한다는 전제 하에 진행되었다. 이에 본 연구에서는 창의적 체험활동의 정책적인 관심사인 창의성이나 인성이 아닌 매개적인 성과로서 동기의 형성에 주목하여 체험활동과 동기형성 간의 관계에 대한 문헌분석과 사회복지 분야에서의 지역사회네트워크 그리고 지역사회학교 모델에 대한 문헌분석을 통해서 창의적 체험활동의 활성화를 위한 지역사회네트워크의 중요성을 확인하고자 하였다. 이를 위해서 ‘동기 이론의 최근 동향 및 창의성과 동기의 관계’와 ‘학교-지역사회 연계 협력 방안’을 주제로 2회의 콜로키움을 개최하였다.

2) 「창의적 체험활동」 지역사회 운영모형 개발을 위한 시범사업 운영

창의적 체험활동 지역사회 운영모형 개발을 위해 시범사업에 적용한 뒤 모형의 타당성을 검증하여 지역사회에서 보다 실효성 있는 실천적인 창의적 체험활동 지역사회 운영모형을 개발하였다.

구체적인 운영모형 개발 과정은 <표 I-1>과 같다.

표 I-1 창의적 체험활동 지역사회 운영모형 개발을 위한 시범사업 운영과정

순서	내 용	참 석 자	시기
1	○ 정책수요조사 - 창의적 체험활동 관련 정책수요 및 시범사업 관련 정책수요 조사 - 시범사업 운영모델 수정·보완 (정책수요조사 내용 반영)	- 공무원(여성가족부) - 학계 전문가 - 유관기관담당자(한국청소년활동진흥원) - 시범사업 예정학교 교사(교장/교감포함) - 시범사업 예정지역 기관 담당자	3월
2	○ 시범사업 기관 선정 및 계약(지역별)	- 시범기관 운영진(기관장 포함)	3월
3	○ 워크숍(1차) - 시범사업운영모델 소개 - 시범사업운영계획 발표 - 시범사업운영계획 검토 및 자문	- 시범기관 운영진(기관장 포함) - 자문단(공무원, 학계전문가, 유관기관 담당자, 현장 전문가)	4월
4	○ 정책협의회의(1차) - 시범사업 점검(전반기 시범사업 진행 상황 점검 및 문제점 파악) - 문제점 해결 방안에 대한 피드백 제공	- 공무원(여성가족부) - 학계 전문가 - 유관기관담당자(한국청소년활동진흥원) - 시범기관 운영진(기관장 포함)	5월
5	○ 워크숍(2차) - 시범사업 중간보고 - 운영과정 검토 및 자문	- 시범기관 운영진(기관장 포함) - 시범학교 담당교사(교장/교감 포함) - 자문단(공무원, 학계전문가, 유관기관 담당자, 현장 전문가)	8월
6	○ 정책협의회의(2차) - 시범사업 점검(하반기 시범사업 진행 상황 점검 및 문제점 파악) - 문제점 해결 방안 논의 - 시범기관에 피드백 제공	- 공무원(여성가족부) - 학계 전문가 - 유관기관담당자(한국청소년활동진흥원) - 시범기관 운영진(기관장 포함)	9월
7	○ 워크숍(3차) - 시범사업 결과보고 - 지역사회 운영모형 타당성 평가	- 시범기관 운영진(기관장 포함) - 자문단(공무원, 학계전문가, 유관기관 담당자, 현장 전문가)	10월
8	○ 정책협의회의(3차) - 창의적 체험활동 지역사회 운영모형 초안 완성 - 향후 개발 과제 논의	- 공무원(여성가족부) - 학계 전문가 - 유관기관담당자(한국청소년활동진흥원)	10월
9	○ 정책자문회의 - 정책제언 자문	- 공무원(여성가족부, 교육과학기술부, 서울시교육청)	10월
10	○ 창의적 체험활동 지역사회 운영모형 완성		11월

(1) 「창의적 체험활동」 시범사업 운영

지역사회자원이 풍부한 대도시와 중소도시에 각각 1개 지역을 시범사업지역으로 선정하여 창의적 체험활동 지역사회운영모형 개발 시범사업을 추진하였다. 시범사업은 시범지역별로 청소년 기관을 코디네이터 기관으로 지정한 후 코디네이터기관이 초·중·고 1개교씩 3개의 시범학교를 지정하여 지원하는 방식으로 운영되었다. 코디네이터기관으로 지정된 청소년기관은 지역사회 청소년활동 자원 네트워크를 구성하고, 청소년 체험활동 코디네이터 역량을 기르며 계통성¹⁾을 가진 학년별, 학교급별 지역사회의 특성을 살린 특화프로그램을 개발하였다(시범사업의 구체적인 사항은 제5장 참조).

(2) 「창의적 체험활동」 정책협의회 및 시범사업 워크숍 운영

중앙부처 공무원, 학계 전문가, 청소년활동 유관기관의 담당자(한국청소년활동진흥원), 연구진이 정기적으로 정책협의회를 운영하였다. 정책협의회는 시범사업 운영과 연계하여 운영하였다. 즉, 정책협의회는 결과를 시범사업 코디기관 및 시범학교에 피드백하고, 시범사업결과를 다시 정책연구협의회는 정책제언개발과정에 피드백하는 구조이다([그림 I-1] 참조).

정책제언의 정책 반영률을 높이고, 정책제언의 실효성을 높이기 위해 먼저 현장의 청소년기관 및 정책협의회 참가자를 대상으로 창의적 체험활동 활성화를 위한 정책수요를 파악하였다. 이를 통해서 시범사업 운영모델을 수정하였고, 시범사업 운영기관(코디기관)을 선정하여 운영모형을 현장에 시범적으로 적용하였다. 시범사업 초기 단계에서 워크숍(1차)을 통해 코디기관이 시범사업에서 달성해야 할 목표를 구체화하였고, 1학기에는 시범학교에서 수립해 놓은 학교연간계획에 따라 창의적 체험활동을 지원하는 방식으로 시범사업을 운영하였다. 8월에 개최된 2차 워크숍을 통해서 1학기 시범사업 운영결과를 코디기관과 시범학교가 공유하고, 사업 진행 시 나타난 문제점을 파악하고 해결 방안을 마련하였다. 2차 워크숍에서 마련된 시범사업 수정모형을 2학기 시범사업에 적용하였고, 3차 워크숍에서 시범사업의 결과를 공유하였다. 3차 워크숍을 통해 청소년 체험활동 활성화에 실질적으로 도움이 되는 「창의적 체험활동 지역사회 운영모형」을 완성하였고, 완성된 모형을 확장하고 정착시키기 위한 정책제언을 도출하였다.

1) 계통성은 동일한 내용의 체험활동, 예를 들면 ‘환경체험’ 활동을 초·중·고별, 모든 학년별로 위계적으로 수준을 달리하여 편성하는 것을 의미함(김현철·최창욱·민경석(2010)과 본 보고서의 별책 「일본 케센누마시의 청소년 체험활동 운영 사례집」 참조).

(3) 질적 연구를 통한 시범사업 평가

시범사업의 평가를 위하여 각 시범지역에 한 명씩 질적 연구 전문가를 배치하여 참여관찰과 심층면접을 실시하였다. 참여관찰의 대상은 2개 시범사업 운영기관과 6개 시범학교이며, 기간은 4월~9월, 참여관찰 방식은 집중관찰(focused observation), 기록 및 자료 수집은 녹음과 필드노트 작성을 통해 이루어졌다. 심층면접 대상자는 시범사업 운영기관의 경우, 기관장, 전담팀의 팀장과 담당자 1~2인이었으며, 시범학교는 학교장 또는 교감, 담당부장, 담당학년 담임교사, 그리고 창의적 체험활동에 참여하고 있는 학생 3~4명이었다. 심층면접은 5월과 9월에 2회 실시하였고, 면접방식은 반구조화된 면접으로 개별면접 또는 집단면접으로 이루어졌다. 면담내용은 녹취하여 전사한 후에 분석하였다.

3) 외국의 사례조사

외국의 우수한 청소년 체험활동 사례를 조사분석하여 제시하였다. 사례조사 대상국은 일본과 아일랜드이다. 일본의 「종합적 학습시간」과 아일랜드의 「전환학년제」 사례조사를 통하여 청소년의 체험활동 활성화를 위한 학교와 지역사회자원 연계의 중요성과 시사점을 도출하였다. 먼저, 기존의 문헌고찰을 통해서 두 제도의 도입배경 및 과정에 대해 파악하였고, 문헌고찰과 관련 전문가 인터뷰를 통해서 두 제도의 현황 및 운영방법에 대해 조사하였다.

먼저 일본의 「종합적인 학습시간」의 한 사례인 효고현의 「트라이 야르 워크」 운영사례를 분석하였다. 지역사회 네트워크를 통한 직업체험 활동의 모델로 제시될 수 있는 효고현의 ‘트라이 야르 워크(직업체험주간)’ 관련 자료와 본 연구의 지역사회 운영모형의 중장기 모델이 될 수 있는 케센누마시의 ‘청소년 체험활동 운영사례집(별책으로 제시함)’ 분석을 통해서 청소년 체험활동 활성화를 위한 지역사회 연계방식과 정책적 시사점을 도출하였다. 아일랜드의 「전환학년제」는 창의적 체험활동의 장기적인 모형으로 제시되기에 적합한 사례로, 관련 전문가, 전환학년제 담당 교사, 「전환학년제」를 경험한 아일랜드 고등학생과의 인터뷰자료와 그 동안 국내에 소개되지 않은 아일랜드 「전환학년제」 관련 문헌자료 분석을 통해서 「전환학년제」의 효과, 성공요인, 문제점, 지역사회 연계 방식 등을 분석하였으며, 창의적 체험활동에 적용할 수 있는 정책적 시사점을 도출하였다.

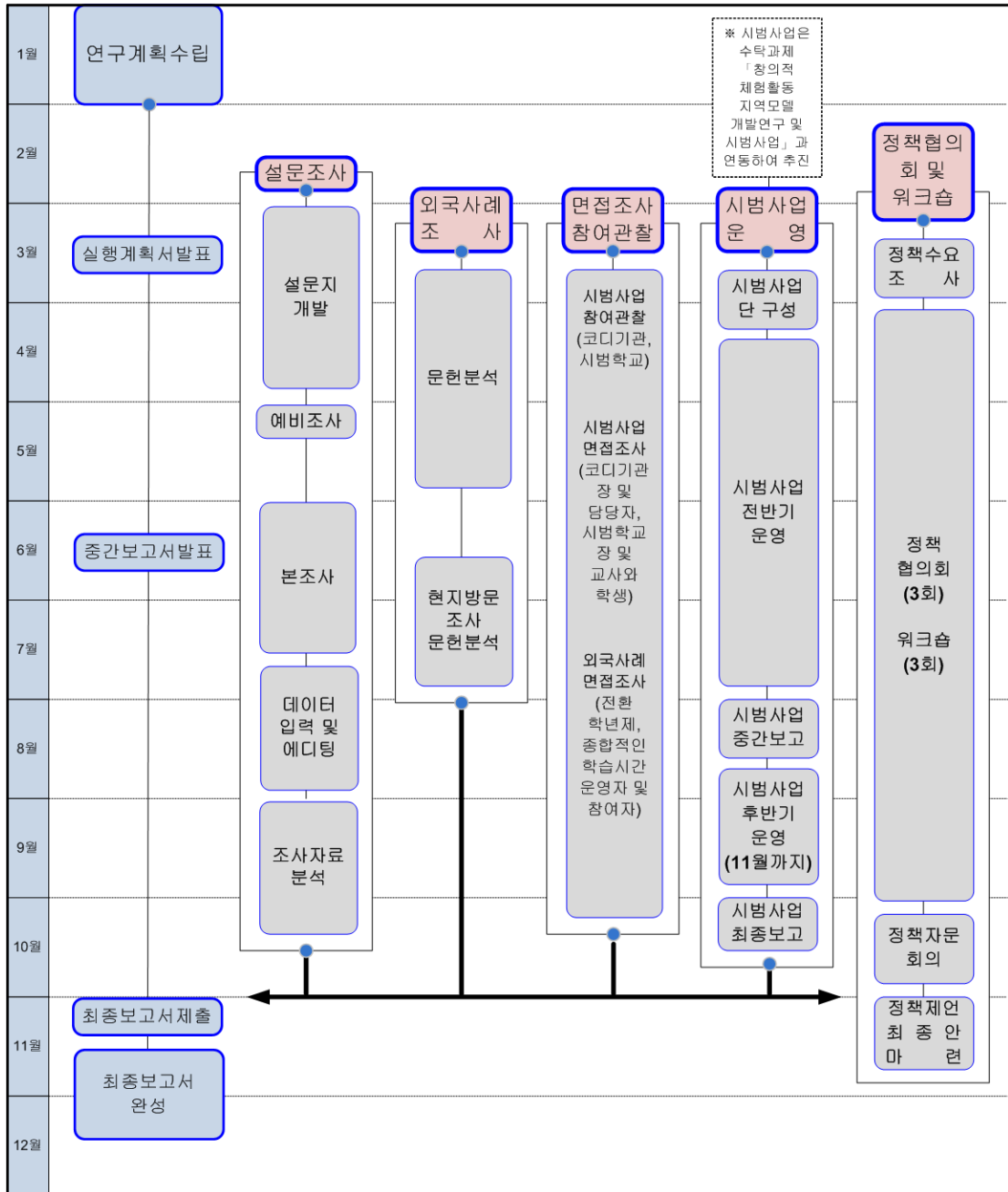
4) 「창의적 체험활동」 운영실태 및 인식 조사

창의적 체험활동 운영 실태와 창의적 체험활동에 대한 학생과 교사의 인식을 조사하기 위해 2011년도에 창의적 체험활동이 도입되는 전국의 중학교 1학년, 일반계고와 전문계고를 포함한 고등학교 1학년, 그리고 중학교 1학년과 고등학교 1학년 담임교사를 모집단으로 하여 설문조사를 실시하였다.

설문조사의 주요 내용은 학생의 경우 창의적 체험활동 실태 및 인식과 창의적 체험활동을 통한 학생의 변화에 대한 인식이며, 교사의 경우 근무하고 있는 학교의 창의적 체험활동에 대한 인식과 창의적 체험활동 전반에 대한 인식, 창의적 체험활동을 통한 학생과 교사의 변화에 대한 인식이다(구체적인 설문조사 내용은 제4장 및 부록을 참조할 것).

5) 정책 제언

최종적으로 시범사업 운영결과(정책협의회 및 워크숍 운영결과, 질적 연구를 통한 시범사업 평가 포함), 설문조사 결과, 외국사례조사 결과를 바탕으로 정책방안을 도출하였고, 도출된 운영모형과 정책방안은 여성가족부, 교육과학기술부, 서울시교육청 관계자와의 정책자문회의를 통해서 수정·보완하였다.



【그림 1-1】 연구추진과정 개요

제 2 장

이론적 배경

1. 창의적 체험활동과 동기의 관계
2. 창의적 체험활동과 지역사회
네트워크의 관계
3. 창의적 체험활동의
트라이앵글모형과 지역사회
운영모형

제 2 장 이론적 배경

1. 「창의적 체험활동」과 동기의 관계

2010년 한 해 동안 창의적 체험활동과 관련된 많은 논의와 실천들이 있었지만, 여전히 창의적 체험활동이 무엇인지, 어떻게 대처해야 하는지 정확히 이해하지 못하고 있는 학교와 청소년기관이 많다. 교육과학기술부가 2010년 1월에 발표한 「창의인성교육기본방안」을 보면, 창의적 체험활동은 창의성과 인성계발의 수단이자, 정책적으로는 입학사정관제의 완성을 위한 수단으로 이해된다. 그렇지만 창의적 체험활동과 관련해서 심도 깊은 이론적 논의는 별로 이루어지지 않았다. 이론 없는 실천만으로 정책의 성공을 담보하기 힘들다는 것은 주지의 사실이다. 현재까지의 창의적 체험활동을 뒷받침하고 있는 것은 이론이라기보다는 구호적에 가깝다. 창의적 체험활동은 무엇이며, 왜 중요한가라는 질문에 대해서 보다 설득력 있는 답을 찾지 못한다면 실천은 혼돈을 피하기 힘들다. 실제로 현재까지의 상황은 혼돈의 상황이다. 굳이 이론과 실천의 문제를 거론하지 않더라도 창의적 체험활동에 대한 이해수준을 높이는 것은 정책의 효과성을 높이기 위해서 시급하다. 본 연구에서 운영할 창의적 체험활동 시범사업의 운영모형을 제시하기 위해서도, 향후 학교 및 지역사회 청소년 기관의 이해수준을 높이기 위해서도 ‘창의적 체험활동’의 이론적 토대를 마련하는 것이 중요하다.

먼저 ‘창의적 체험활동’의 목표인 창의성과 인성의 계발을 어떻게 해석하고 이해해야 하는가의 문제에 앞서 과연 그러한 목표설정이 적절한지부터 판단할 필요가 있다. 만일 그것이 가능한 목표라면, 창의성과 인성의 관계를 어떻게 이해하고, 두 가지 목표를 달성하기 위한 실천적 전략 또는 교육과정의 편성 또는 체험활동의 구성은 어떤 형태여야 하는가에 대해서 논할 필요가 있다.

사실 창의성이 교육에서 강조된 것은 새삼스런 것은 아니다. 가깝게는 제7차 교육과정에서도 강조되던 것이다(김미숙 외, 2010; 서동진, 2009 : 90). 창의성과 인성의 계발이라는 슬로건이 신자유주의와 제7차 교육과정의 만남을 통해서 형성된 ‘자기계발 담론’의 산물이라고 보는 비판적 해석(서동진, 2009)도 설득력이 있다. 이렇게 볼 때, 2009 개정 교육과정이 강조하는 창의성과

인성의 계발은 단순히 ‘창의적 체험활동’의 목표로 이해되기보다는 국가인적자원개발이라는 사회적 담론의 산물로서 이해된다.

그러나 근본적인 문제의식을 피해야하더라도 창의성과 인성의 계발이 목표로 설정될 때 그 목표를 어떻게 달성할 것인지 명확히 제시하기는 쉽지 않다. 창의성과 인성, 이 두 가지 개념을 정의하는 일 자체가 쉽지 않기 때문이다. Sternberg 등(2009)은 창의성 개념이 안고 있는 복잡성을 잘 설명하고 있다. 예를 들어, 창의성이 갖는 영역특수성의 문제, 즉, 창의성의 일반적인 특성보다는 영역 또는 분야별 특수성이 더 강한 점, 또한 그로 인한 측정의 난해성, 누구나 창의적일 수 있는지 여부, 그리고 성공하지 못한 창의성 등 창의성 개념은 여러 가지 쟁점들에 둘러싸여 있다. 이러한 이유 때문에 창의성은 매우 다양하게 정의된다. 창의성은 정의하기 어렵기 때문에(임선하, 1996; Sternberg et al., 2009) 창의성의 계발이라는 실천적 목표를 달성하는 방법을 논하는 것도 쉽지 않다. 인성개념 또한 마찬가지이다. 인성은 도덕성, 민주시민성, 창의성, 관계성 등 다양한 하위개념을 포괄하는 개념으로 이해된다(참고: 강선보 외, 2008). 인성교육도 예를 들어, 知, 情, 意를 교육하는 것, 즉 정서교육, 가치교육, 도덕교육을 포괄(남궁달화, 2005)하는 등 복잡하다. 또한 인성을 포괄적으로 볼 때(예; 강선보 외, 2008), 창의성은 인성에 포괄되기도 한다.

이러한 복잡성에도 불구하고 창의적 체험활동의 목표결과를 창의성과 인성을 전통적인 발달심리학의 구분에 따라 인지적 발달과 정의적 발달의 결과로 보는 것은 어느 정도 설득력이 있다. 즉, 창의성 발달을 포함한 여러 가지 인지적 영역의 발달특성과 동기, 태도, 흥미, 성격, 도덕성 등의 발달을 포괄한 정의적 발달특성을 창의적 체험활동의 중요한 두 가지 목표로 설정할 수 있다. 이러한 방식의 이해는 논의의 복잡성을 덜어줄 수 있다. 만일 창의성과 인성 개념을 목표개념으로 고집하면 실천적 혼돈을 피하기 어렵다. 창의성이나 인성 개념의 복잡성으로 인하여 특정의 체험활동을 특정 영역의 결과, 즉 창의성이나 인성의 하위요인들과 결부시키는 것이 매우 난해하기 때문이다. 이러한 점에서 창의성과 인성을 어떻게 이해할 것인가의 문제는 창의적 체험활동을 어떻게 구성할 것인가와도 밀접한 관련이 있다. 최근 정부와 학계의 큰 관심을 끌고 있는 역량 또는 핵심역량 개념과 체험활동을 연계시키는 문제도 역시 같은 문제를 안고 있다. 물론 몇몇 연구들은 체험활동이 가져오는 효과를 분명히 보여주고 있다. 예를 들면, (창의적) 체험활동²⁾의 세 가지 핵심역량³⁾의 효과를 검증한 김기현

2) 본 연구에서는 경우에 따라서 ‘창의적 체험활동’을 (창의적) 체험활동으로 표기하고자 한다. 이것은 ‘창의적 체험활동’에서 ‘창의적’이라는 말이 체험활동과 크게 다르지 않다는 점과 ‘창의적’이라는 말을 사용함으로써 야기되는 혼돈을 의식적으로 피하기 위해서이다. 예를 들어, 김기현 등(2010)의 연구에서 적용한 청소년 체험활동프로그램은 ‘창의적 체험활동’이지만, 제도로서의 ‘창의적 체험활동’이 도입되기 전이어서 엄밀히는 비교과정교육과정이다. 그러나 설사 창의적 체험활동이 본격적으로 시행되더라도 ‘창의적 체험활동’은 내용적으로는 기존의 체험활동이나 비교과정교육과정과 구분

등(2010)의 연구를 보면, 학교 또는 청소년수련관에서의 체험활동 프로그램 참여 등 특정 조건 속에서의 체험활동 참여는 특정 영역의 역량증진 효과를 가져왔다. 또한 최근 외국의 몇몇 뇌과학 연구들에 따르면, 운동이 뇌의 인지기능 중 실행기능을 향상시키며, 그 외에도 조절능력, 시공간처리능력, 정보처리속도 등의 인지기능을 향상시킨다. 국내의 몇몇 연구들도 운동이 지능, 기억력, 작업 기억능력 등의 인지기능 향상을 가져오고, 충동성 및 공격성의 감소와 자존감의 상승 등 정서적 영향이 있다는 점을 보고하고 있다(노규식, 2010). 이러한 연구들은 비록 단기적인 프로그램이나 운동 등 신체활동의 참여가 가져오는 효과에 국한된 것이기는 하지만, 다양한 체험활동의 경험이 인지적인 부분과 정서적인 부분에서 긍정적인 효과가 있다는 점을 보여주고 있다.

이들 연구가 체험활동의 단기적인 효과를 보여주고 있다면, 체험활동의 장기적인 효과를 보여주는 연구도 있다. 일본청소년교육진흥기구(2009)가 성인들을 대상으로 실시한 어린 시절의 체험활동에 대한 회고적 조사의 결과를 보면, 어린 시절 체험활동경험이 풍부한 사람일수록 삶의 동기가 강하고 삶의 보람을 더 강하게 느끼며, 어린 시절에 체험활동을 많이 한 사람의 최종학력이 더 높고, 수입도 더 많았다. 이 연구결과들을 일반화하는 데는 무리가 있지만, 체험활동이 삶 전반에 걸쳐 긍정적인 영향을 미칠 수 있다는 개연성을 보여준다.

그러나 단기적인 것이든 장기적인 것이든 분명한 효과를 보이지 않는 체험활동 프로그램들이 반드시 효과가 없다고 결론지을 수 없으며, 효과를 보인 프로그램의 경우도 프로그램이 가져다주는 모든 효과를 다 입증해 보인 것은 아니다. 체험활동 프로그램은 가변적이다. 이 가변성⁴⁾은 결코 무시할 수 없는 요인이다. 어떤 특정 체험활동의 효과를 입증했다고 해도 체험활동 프로그램은 실제로는 변형되어 운영되는 경우가 많기 때문에, 각각의 체험활동이 어떤 경로를 거쳐 창의성이나 인성발달 또는 특정 영역의 역량개발의 결과로 이어질지 그 경로를 명확히 밝히기는 매우 어렵다.

적어도 단기적인 체험활동을 통한 체험활동의 효과에 대해서 논하는 것은 체험활동의 효과를 왜곡할 가능성이 높다. 이것은 창의성의 특성 중의 하나인 영역특수성을 고려할 때 적절히 이해될 수 있다. 창의성은 일반적이거나 보편적인 특성을 지니기보다는 영역에 따라서 배타적인 특성이 강한 것으로 알려져 있다. 예를 들어, 문학적인 창의성은 과학적인 창의성과는 전혀 다른 특성으로 이해된다. 즉, 문학에서 창의성을 보이는 사람이 반드시 과학이나 기타 영역에서의 창의성을 보이는

되지 않기 때문에, 이런 의미에서도 (창의적) 체험활동으로 표기하는 것이 더 나을 것으로 판단된다.

3) 여기서 세 가지 핵심역량은 '자율적 행동역량', '사회적 상호작용 역량', '지적도구활용 역량' 을 말한다(김기현 외, 2010).

4) 여기서 가변성이란 대상별로, 운영자별로 체험활동은 다양하게 구성되고 변형될 수 있다는 점이다. 거의 대부분의 체험활동은 이러한 요소를 가지고 있다.

것은 아니라는 것이다. 이렇게 창의성의 영역특수성이 강하다면, 그것은 특정한 영역의 경험이 장기간 축적될 필요가 있다는 점을 말해준다. 이것은 동시에 어떤 한 가지 경험이 지속될 수 있도록 하는 체계적인 경험이 필요하다는 것과 그러기 위해서 동기의 형성이 동반될 필요가 있다는 점을 보여준다(참고: Sternberg et al., 2009). 이러한 점에서 창의성은 동기, 자기주도성 등과 같은 정의적 영역과도 관련이 있다.

이러한 특징들은 (창의적) 체험활동이 어떤 식으로 구성되어야 하는가에 대한 몇 가지 실마리를 던져준다.

첫째, (창의적) 체험활동이 궁극적으로 창의성이나 인성과 같은 인지적, 정의적 영역의 목표를 가졌다고 해도 어떤 특정한 체험활동 프로그램들이 어떤 경로를 통해서 궁극의 목표에 도달하는지 밝히기 어렵다. 적어도 어떤 체험활동이 어떤 인지적, 정의적 영역의 목표에 다다를 수 있게 하는지 명확히 밝혀진 바는 없다. 이것은 앞으로 남은 중요한 과제 중의 하나이다.

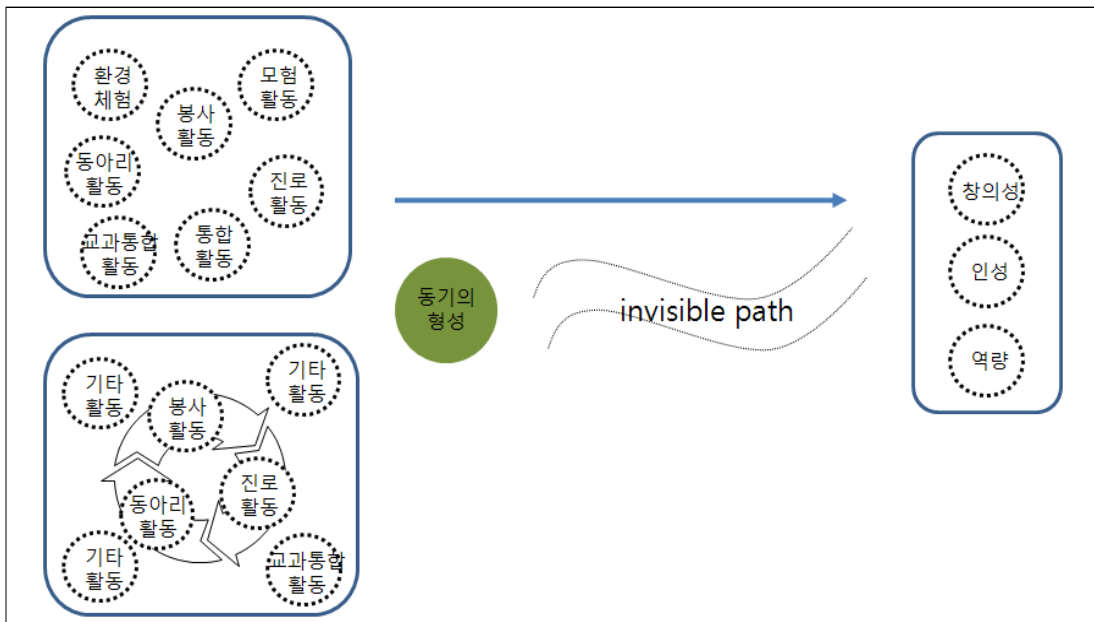
둘째, 체험활동을 통한 동기의 형성과 체험활동을 통한 특정 영역에서의 경험의 축적은 목표점 도달을 더 용이하게 할 것이다. 동기와 경험의 축적은 ‘보이지 않는 경로(invisible path)’를 통해서, 즉 무수히 많은 매개변수의 영향을 통해서 목표점에 도달할 가능성을 높일 것이다. <그림 II-1>은 이러한 특성을 그림으로 나타낸 것이다. 동기를 크게 내재적 동기와 외재적 동기로 나눌 때, 본 연구에서는 외재적 동기보다는 내재적 동기, 즉, 행동을 유발시키는 힘의 근원이 개인내부에서 발생하는 것으로 과제 자체가 주는 즐거움과 흥미 때문에 행동하는 것에 관심을 두고자 한다. 내재적 동기를 결정하는 요인으로서는 흔히 자기결정성이라는 개념이 제시된다. 즉 개인이 얼마나 자신의 행위에 대한 통제나 조절을 할 수 있다고 느끼는가, 즉 얼마나 자율성이 보장된다고 지각하느냐에 따라 내재적 동기가 결정된다는 입장이다(김아영, 2002). 본 연구에서 제시하는 ‘보이지 않는 경로’란 바로 이러한 자기결정성의 결과가 모종의 역량 또는 능력 또는 특성(인성)을 계발하는 매개가 된다는 점을 강조하기 위한 개념이다. 달리 말해 다양한 체험활동의 경험이 청소년들의 자기결정성을 높일 것이라는 가설적 개념이다.

셋째, 동기의 형성과 특정 영역에서의 경험의 축적을 위해서는 단순한 체험활동보다는 통합적이고 지속적인 체험활동의 경험이 필요할 것이다. 예를 들어, 단순 체험활동의 경험은 특정한 활동에 대한 동기를 유발시킬 것이며, 이러한 동기를 바탕으로 동아리활동에 대한 요구가 발생할 수 있다.⁵⁾ 일단 동아리활동이 활발해지면, 동아리활동을 통해서 습득된 기능, 예를 들면, 음악, 밴드, 문학

5) 김현철·최창욱·민경석(2010)의 「초·중·고 창의적 체험활동과 청소년활동정책의 연계방안연구」에서 실시한 시범사업은 단순 체험활동이 동아리활동에 대한 요구로 발전하는 사례를 보여주고 있다.

등의 기능을 바탕으로 봉사활동에 참여하고, 이것이 궁극적으로는 진로활동으로 이어지는 것이 더욱 효과적일 것이다.⁶⁾

넷째, 체험활동의 경험이 지속성을 갖기 위해서는 학교급별로 또는 연령발달에 따라 계통성 또는 연계성을 갖추어야 한다. 즉, 같은 종류의 체험활동이라도 초중고별로 계통성이 있어야 한다. 예를 들어, 환경체험활동의 경우, 초등학교 저학년생은 쓰레기 재생의 개념을 체험활동을 통해서 습득하고, 학년이 높아질수록 과학적인 원리의 이해 수준을 높여가는 체험활동을 경험하는 방식의 계통성이 확보될 필요가 있다.⁷⁾



【그림 II -1】 창의적 체험활동의 목표달성 경로

2. 「창의적 체험활동」과 지역사회 네트워크의 관계

창의적 체험활동을 통해 청소년들의 동기형성의 성과를 높이기 위해서는 무엇보다도 청소년들의

6) 김현철·최창욱·민경석(2010)의 「초중고 창의적 체험활동과 청소년활동정책의 연계방안연구」에서 실시한 시범사업은 동아리 활동을 봉사활동으로 연계하고, 이것이 진로지도의 효과로 이어지는 사례를 보여주고 있다.

7) 일본의 「종합적인 학습시간」이 활성화된 지역은 초중고별로 계통성이 확보되어 있는 것을 알 수 있다(김현철·최창욱·민경석, 2010). 본 보고서의 별책 「일본 케센누마시의 청소년 체험활동 운영사례집」을 참조할 것!

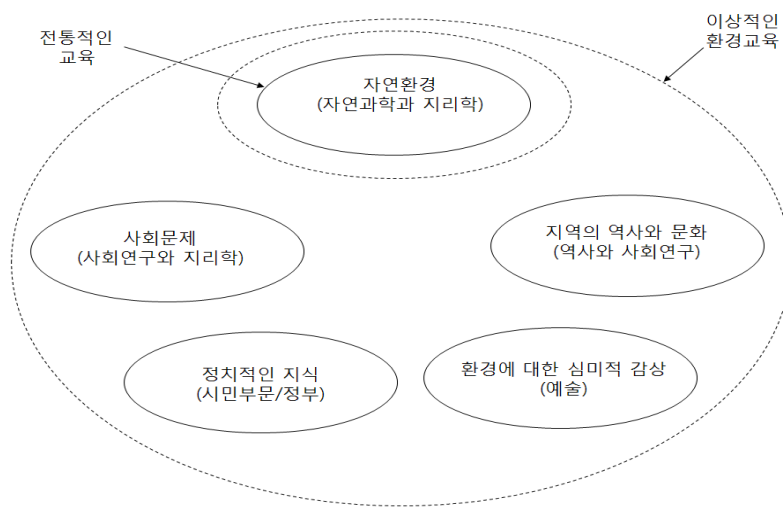
요구에 부응하는 것이 중요하다. 청소년들의 요구가 다양해지면 불가피하게 다양한 자원이 투입되지 않으면 안된다. 바로 이 점 때문에 지역사회 네트워크는 중요하다. 일본의 「종합적인 학습시간」의 성공적 사례들은 모두 지역사회연계 효과를 기반으로 한 것이다(김현철·최창욱·민경석, 2010). 또한 아일랜드의 장기체험활동 프로그램인 「전환학년제」도 지역사회 네트워크가 강조되는 사례 중 하나이다(Ⅲ장 참조). 교육과학기술부가 발표한 「창의인성교육기본방안」에서도 지역사회자원의 연계를 강조하고 있으며(교육과학기술부, 2010.1), 창의체험활동 자원지도(CRM)는 지역사회 연계를 목적으로 만들어진 것이다. 김현철·최창욱·민경석의 연구(2010)에서 실시한 시범사업의 결과들도 창의적 체험활동의 활성화를 위해 지역사회자원의 연계가 중요하다는 점을 보여주고 있다.

지역사회 네트워크의 중요성은 교육복지사업 관련 연구를 통해서 많은 성과를 산출해 왔다. 프랑스의 교육우선지역(ZEP) 정책과 후속사업인 교육우선지원망(REP) 구축사업, 영국의 EAZ(Education Action Zone), EiC(Excellence in Cities), 그리고 한국의 교육복지투자우선지역 사업, 보건복지부의 드림스타트 사업, 문화관광체육부의 학교-지역 문화연계 시범사업, 사회복지공동모금회 등 각종 민간 기구에서 지원한 지역 네트워크 사업 등도 지역사회 네트워크 구축을 방법론으로 하여 진행되어 왔다(김경애, 2009b). 특히 교육복지투자우선지역 사업의 성공적인 사례를 보면, 학교와 지역사회 자원을 연계하는 네트워크의 역할이 주효했던 것을 알 수 있다(김경애, 2009a). 결국 교육복지 관련 네트워크 사업의 성과로부터 강조할 수 있는 것은 첫째, 네트워크의 중요성이며, 둘째, 네트워크 구축에서 네트워크의 역할의 중요성이다. 본 연구에서 실시하고 있는 시범사업에서 강조하는 코디네이터의 역할이 바로 여기에 해당된다.

지역사회학교는 학교와 지역사회가 잘 연계된 또 다른 유형의 하나이다. 지역사회학교(communitiy based school or community school)는 넓게는 지역사회가 평생교육의 공간으로서 지역주민들에게 다양한 교육적 서비스를 제공하는 것까지 포함하지만, 우리가 관심을 기울여야 할 지역사회학교 모형은 지역 내 아동·청소년들이 지역사회라는 실제 사회로부터 학습할 수 있고, 또 다양한 학습을 위해 지역사회자원이 연계되는 모형이다(참고: Peters, 1977). 일본에서 운영 중인 각 지역의 커뮤니티 스쿨 사례들은 지역사회자원의 연계가 학교교육 전반에 긍정적인 영향을 미친다는 점을 보여주고 있다(中野区沼袋小学校, 2008; 貝ノ瀬, 2010). 창의성의 계발이라는 측면에서도 지역사회의 역할은 중요하다. Christine과 Atkin(2000)은 내적인 욕구와 동기가 창의성 발현에 중요하지만, 지역사회와의 관계성을 구축하는 외적인 요인, 즉 지역사회 중심의 학습이 중요하다는 점을 강조하고 있다.

보다 진보한 형태의 지역사회학교는 아동·청소년들의 지역사회참여를 고려한 형태의 참여일 것이다. 전통적인 학교운영방식으로는 아동·청소년들의 지역사회참여를 이끄는 데는 한계가 명백하

다. 전통적인 학교는 대부분 지역사회와 동떨어져 있다(Hart, 1997:57-8). Hart는 진보주의적인 관점에서 학교를 하나의 작은 사회로 보는 존듀이(John Dewey)의 관점을 넘어서 아동이 직접적으로 사회에 참여하는 지역사회학교의 필요성을 강조하고 있다. 이러한 이상적인 환경교육의 모델이다. Hart는 [그림 II-2]와 같은 이상적인 환경교육을 위해서 아동·청소년의 지역사회참여가 무엇보다 중요함을 역설하였다(Hart, 1997). Hart(1997)가 제시하는 아동·청소년의 참여에 의한 이상적인 커뮤니티 스쿨은 지역사회가 매우 밀접히 연계된 모형이다.



【그림 II-2】 전통적인 환경교육과 이상적인 환경교육의 비교
출처: Hart(1997). Children's Participation, p.59

3. 「창의적 체험활동」의 트라이앵글모형과 지역사회 운영모형

[그림 II-2]에서 제시한 Hart의 모형이 이상적인 지역사회학교모형이라면, 현실적으로는 어느 수준까지 접근가능한 것일까? 「창의적 체험활동」이 지역사회와의 연계를 통해서 운영되는 초기에는 아마도 학교와 지역사회 간에 느슨한 형태의 연계가 형성될 것이며, 점차 유기적인 연계가 이루어져 아동·청소년의 참여의 폭도 점차 넓어질 것이다.

교육과학기술부가 「창의적 체험활동 운영지침」에서 밝히고 있듯이 「창의적 체험활동」의 네 영역인

자율활동, 동아리활동, 봉사활동, 진로활동은 서로 배타적이지 않다(교육과학기술부, 2010). 그럼에도 불구하고 지금까지 창의적 체험활동을 위해 생산되고 있는 관련 자료나 체험활동 프로그램들은 <표 II-1>과 같은 체험활동의 모형을 기본틀로 하고 있으며 많은 학교들이 네 가지 활동영역별로 시수를 배정하고 있다. 그러나 창의적 체험활동이 점차 활성화되면 네 가지 활동영역들은 <표 II-2>와 같이 하나의 주제별로 네 가지 활동영역이 통합되거나 연계되는 형태를 이루게 될 가능성이 높다.

표 II-1 창의적 체험활동의 활동영역별 배치모형

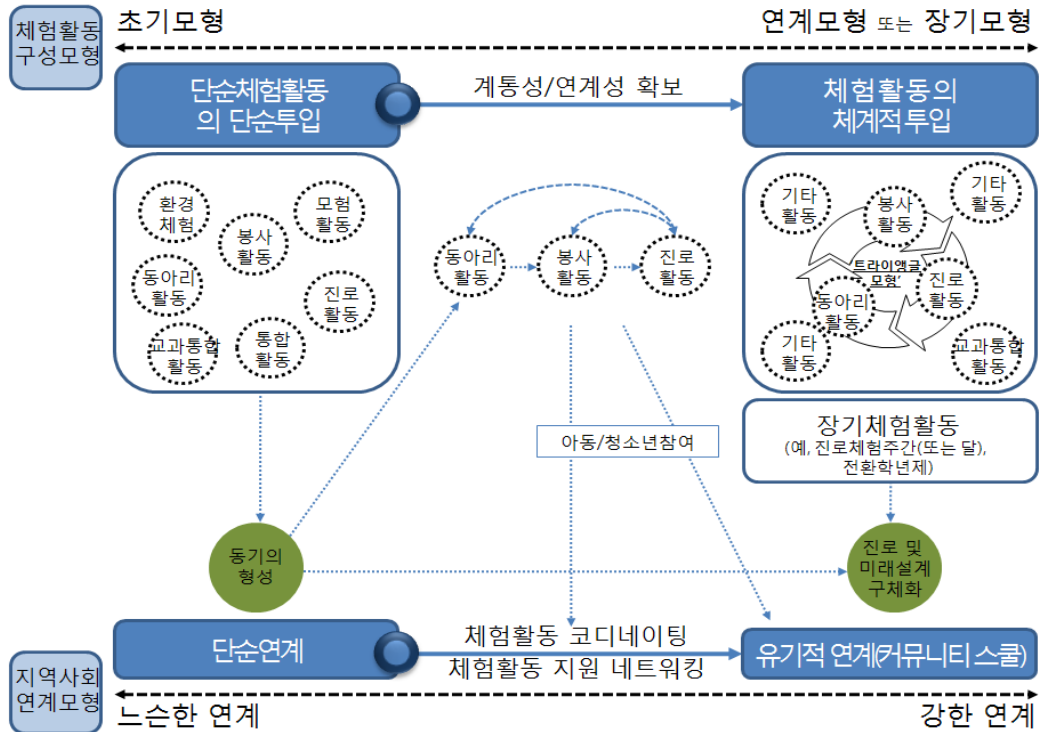
구 분	자율활동	동아리활동	봉사활동	진로활동
초등 학교	주제1	주제5	주제9	주제13
	주제2	주제6	주제10	주제14
	주제3	주제7	주제11	주제15
	주제4	주제8	주제12	주제16
중학교	주제1	주제5	주제9	주제13
	주제2	주제6	주제10	주제14
	주제3	주제7	주제11	주제15
	주제4	주제8	주제12	주제16
고등 학교	주제1	주제5	주제9	주제13
	주제2	주제6	주제10	주제14
	주제3	주제7	주제11	주제15
	주제4	주제8	주제12	주제16

표 II-2 창의적 체험활동의 주제별 배치모형

구 분	주제1	주제2	주제3	주제4
초등 학교	자율활동	자율활동	자율활동	자율활동
	동아리활동	동아리활동	동아리활동	동아리활동
	봉사활동	봉사활동	봉사활동	봉사활동
	진로활동	진로활동	진로활동	진로활동
중학교	자율활동	자율활동	자율활동	자율활동
	동아리활동	동아리활동	동아리활동	동아리활동
	봉사활동	봉사활동	봉사활동	봉사활동
	진로활동	진로활동	진로활동	진로활동
고등 학교	자율활동	자율활동	자율활동	자율활동
	동아리활동	동아리활동	동아리활동	동아리활동
	봉사활동	봉사활동	봉사활동	봉사활동
	진로활동	진로활동	진로활동	진로활동

[그림 Ⅱ-3]과 같이 (창의적) 체험활동은 초기에는 <표 Ⅱ-1>처럼 네 가지 활동영역별로 단순체험활동을 중심으로 운영될 가능성이 높다. 그리고 지역사회의 연계는 느슨할 것이다. 그러나 초기모형을 거쳐 가면서 학생들의 요구는 점차 늘어날 것이고 다양화될 것이다. 단순한 체험활동을 경험하면서 학생들은 개별적 수준의 체험활동에 대한 요구가 생길 것이고, 개별적인 요구는 학급단위로 운영되는 창의적 체험활동으로는 충족될 수 없을 것이다. 개별적인 요구들은 동아리활동에 대한 요구로 나타날 가능성이 크며, 동아리활동이 활성화되면, 동아리활동을 통해 습득된 기술이나 지식을 바탕으로 한 봉사활동이 가능할 것이고 또 바람직할 것이다. 이렇게 동아리활동과 봉사활동이 연계되어 지속되다 보면, 자연스럽게 진로활동으로 발전할 수 있다. 이렇게 동아리활동-봉사활동-진로활동이 연계된 체험활동을 본 연구에서는 ‘트라이앵글 모형’이라 부르고자 한다. 창의적 체험활동이 활성화되고, 지역사회가 잘 연계되면 언젠가는 ‘연계모형’ 또는 ‘장기모형’의 창의적 체험활동이 활성화될 것이고, ‘트라이앵글 모형’이 보편화될 것이며, 더 많은 다양한 모형들이 시도될 수 있을 것이다. 3장 외국사례에서 다루게 될 일본 효고현의 「트라이 야르 워크」와 같은 1주일 체험활동 프로그램은 물론 아일랜드의 전환학년제와 같은 보다 장기적인 체험활동 프로그램도 운영될 수 있을 것이다.

지역사회는 커뮤니티 스쿨모형과 같이 유기적인 연계의 형태를 띠게 될 것이다. 본 연구의 시범사업은 [그림 Ⅱ-3]의 초기모형으로부터 시작할 것이며, 해를 거듭할수록 연계모형으로 이행하게 될 것으로 기대한다. 결국 [그림 Ⅱ-3]은 수년에 걸쳐 검증해 갈 가설적 수준의 지역사회 창의적 체험활동 모형이라고 할 수 있다. 지역사회에 연계될 때 보다 바람직한 형태는 수평적인 연계 뿐만 아니라 수직적인 연계, 즉 계통성이 확보된 형태이다. 이 보고서의 별책 「일본 케센누마시의 청소년 체험활동 운영사례집」은 수평적이면서도 수직적인 연계를 바람직한 형태를 잘 보여주고 있다. 즉, 체험활동은 자원의 연계도 중요하지만, 연령발달 또는 학년별로 위계적으로 구성될 필요가 있다. 그렇지 않으면, 지역사회 연계가 느슨한 경우에는 더욱이 한정된 지역사회자원 안에서 단순체험활동이 반복적으로 또는 중복적으로 제공되면, 체험활동의 효과가 떨어질 수도 있다. 따라서 지역사회 내에서 아동·청소년들에게 체험활동 프로그램을 제공하기 위해서는 체험활동이 위계적이면서도 연계성을 갖춘 형태로 제공되어야 한다. 끝으로 중요한 것은 아동·청소년들의 참여의 정도를 높이는 것이다. 아동·청소년들의 욕구가 다양해지면, 단순히 성인들이 제공하는 프로그램만으로는 욕구를 충족시킬 수 없으며, 이때 아동·청소년들의 다양한 욕구를 충족시키기 위해서는 반드시 아동·청소년들의 참여의 수준을 높여야 한다. Hart(1997)의 ‘참여의 사다리’ (p.41)개념으로 보자면, 사다리의 가장 높은 수준(8단계인 아동·청소년들이 주체적으로 참여하여 성인들과 함께 결정하는 수준)에 도달하기 위한 지역의 전략이 필요하다.



【그림 II-3】 창의적 체험활동의 가설적 운영모형

제 3 장

청소년 체험활동 운영 외국사례

1. 외국사례조사의 개요
2. 청소년 체험활동 운영 외국사례
3. 외국사례의 정책적 시사점

제 3 장 청소년 체험활동 운영 외국사례

1. 외국사례조사의 개요

1) 조사대상국 선정배경

많은 선진국들이 전통적인 지식교육에서 벗어나 다양한 역량계발을 위한 국가 프로젝트를 추진하고 있다. 미국은 1998년부터 이른바 「행위에 의한 학습」(learning in indeed)이라는 서비스 러닝(Service-Learning) 프로젝트를 실시하고 있으며, 영국은 1988년 「교육개혁법」 도입 이래 토픽 학습(topic learning)이라는 교육과정 틀을 통해 다양한 교과를 통합적으로 운영하고 있다. 독일과 프랑스도 교과통합적인 교과운영을 강조하고 있으며, PISA 결과를 통하여 「학력세계 1위국」으로 등극한 핀란드는 1994년 교육과정 개정을 통하여 교과통합적 학습을 강조해 왔다(田村, 2010).

많은 선진국들이 교육과정의 변화를 통하여 청소년들의 역량계발을 위한 새로운 시도에 역주하고 있지만, 특히 일본의 「종합적인 학습시간」과 아일랜드의 「전환학년제」는 향후 우리나라의 창의적 체험활동이 장기적 관점에서 진화해야 할 발전 모형을 제시해 주는 중요한 사례로 꼽힌다. 두 나라의 사례는 10년 이상의 장기적인 국가프로젝트가 가져다 준 변화에 대한 실천적 지식을 제공해 준다.

일본의 「종합적인 학습시간」은 제도적으로 창의적 체험활동과 매우 유사하기 때문에 지난 10여년간의 「종합적인 학습시간」의 운영과정과 최근의 경향은 우리에게 시사하는 바가 크다. 이 연구에서 목적하는 바인 지역사회 네트워크의 좋은 사례를 보여줄 수 있다. 일본 사례 중 효고현의 「트라이아르 워크」와 같은 프로그램들은 지역사회자원들이 잘 연계된 장기적이고 지속적인 체험활동의 좋은 사례가 된다.

아일랜드의 「전환학년제(Transition Year; TY)」는 중학교 과정을 마친 학생들이 고등학교 과정에 들어가기 전에 1년 동안 시험의 부담 없이 학교 내외에서 진행되는 체험활동 위주의 수업 방식을 통해 학생들의 인성적, 사회적, 교육적, 직업적 측면의 발달을 꾀하는 프로그램이다. 아일랜드의

전환학년제는 1년 동안 체험활동 위주의 교육과정을 이수하게 되어 있다. 학교의 자원만으로는 학생들의 교육과정을 정상적으로 운영하기 어렵기 때문에 아일랜드의 전환학년제를 운영하는 학교들은 각 학교와 지역사회의 특성을 살려 학부모나 지역사회 자원들을 효과적으로 연계하고 있다.

아일랜드 전환학년제 가이드라인(Department of Education, 1993)은 각 학교가 전환학년제 프로그램을 효율적이고 효과적으로 운영하기 위해서 학부모와 학생들이 경험할 수 있는 직업을 제공하는 기업을 포함한 지역사회 전체를 교육파트너로서 참여시킬 것을 권고하고 있다. 이 권고안에 따르면, 전환학년제 교육과정의 내용은 각 학교에서 선택하여 계획할 수 있지만, 직업체험 기회를 제공해 주는 지역사회 기업가와 기관, 그리고 지역사회의 관심사항들이 고려되어야 한다. 이러한 점에서 전환학년제는 창의적 체험활동 지역사회 운영모형을 개발하는 본 연구에 시사하는 바가 크다.

전환학년 1년 동안의 활동은 고등학교 과정의 일부처럼 주요 교과목만을 공부하는 식으로 구성될 수 없다. 물론, 전환학년제 교육과정의 내용이 지적 능력 함양과 전혀 무관한 것은 아니다. 권고안은 전환학년제 프로그램을 경험한 학생들이 경험하지 않은 학생들보다 고등학교 과정에서 더 열심히 공부하는 태도를 가질 수 있도록 계획할 것을 권고하고 있다. 이러한 점은 학력경쟁이 극심한 우리나라에 시사하는 바가 크다. 물론 아일랜드의 전환학년제를 창의적 체험활동이라는 제도를 이제 막 도입한 우리나라에 곧바로 적용시킬 수 없는 한계가 있지만, 전환학년제가 성공적으로 운영되는 데 결정적 요인의 하나인 지역사회와의 연계는 여러 가지 사정이 다른 우리나라의 경우에도 시사하는 바가 크다.

2) 조사내용 및 방법

일본의 「종합적인 학습시간」과 아일랜드의 「전환학년제」로부터 정책적이고 실천적인 시사점을 얻기 위해, 첫째, 제도의 도입배경과 과정을 살펴보았다. 단순히 제도의 특징을 소개하는 데 그치지 않고, 제도도입의 사회문화적 배경요인을 분석함으로써 우리나라와의 사회문화적 환경의 유사성과 차이점을 도출하고, 이를 바탕으로 창의적 체험활동의 운영에 대한 보다 실천적인 시사점을 도출하였다. 둘째, 두 제도의 현황과 운영방법 또는 사례를 구체적으로 소개하였다. 셋째, 현지방문을 통해 전문가, 제도운영 관련자, 학생들을 대상으로 인터뷰를 실시함으로써 제도의 성공요인, 제도운영과정에서 드러난 문제점과 문제점을 극복한 사례를 소개하였다. 마지막으로, 「트라이 야르 워크」와 「전환학년제」 사례를 통해 얻을 수 있는 정책적 시사점을 제시하였다.

2. 청소년 체험활동 운영 외국사례

1) 일본 효고현의 「트라이 야르 위크」

(1) 「트라이 야르 위크」의 도입배경 및 과정

1995년 1월 일본 고베지역은 한신대지진으로 막대한 피해를 입었다. 그렇지만, 다른 한편으로는 생명과 인권을 존중하는 마음, 자원봉사정신, 공생의 마음을 함양해야 한다는 중요한 교훈을 얻게 되었다. 효고현에서는 이러한 교훈을 살리고, 또한 당시 일본교육의 모토가 되었던 「살아가는 힘」을 키우는 교육에 충실하기 위해 노력을 기울이기 시작했다. 그러던 중 1997년 고베에서 한 중학생이 초등학생을 살해하는 사건으로 일본사회 전체가 크게 요동쳤다. 이 사건을 계기로 인간으로 살아가는 것에 대한 교육, 사회생활의 규칙이나 윤리관 육성, 자기책임의 자각과 자율 등 「마음의 교육」에 충실해야 한다는 목소리가 높아졌다. 이에 효고현 교육위원회에서는 「마음의 교육」의 방법을 논의하기 위해 「마음의 교육 긴급회의」를 열고, 교육의 방향을 활동과 체험을 통하여 아동·청소년 각자가 나름대로의 삶의 방식을 발견할 수 있도록 지원하는 방향으로 설정하였다. 그 일환으로 「중학생 장기체험학습의 도입」, 「교육과정에 대한 학교·가정·관계기관 등과의 연계시스템 구축」 등이 제시되었다. 이러한 제언들을 안에서 1998년 「마음의 교육」을 실천하기 위한 방안으로 「트라이 야르 위크(Tryやる Week)」가 탄생하였다.

(2) 「트라이 야르 위크」추진체계 및 현황

「트라이 야르 위크」는 공립중학교 2학년생 전원을 대상으로 한 1주일간의 체험활동이다. 이 체험활동의 도입은 학교현장은 물론 가정과 지역사회에 큰 충격과 논란을 불러일으켰다. 「트라이 야르 위크」라는 명칭은 「도전한다 : 트라이」와 함께 「학교·가정·지역의 삼자 : 트라이앵글」의 의미가 내포되어 있다. 다양한 토론이 벌어지는 가운데 「지역의 아동·청소년은 지역에서 키운다」는 점에 교감이 이뤄지고 지역과 가정의 교육력을 부활시키기 위한 노력들이 이어지게 된다.

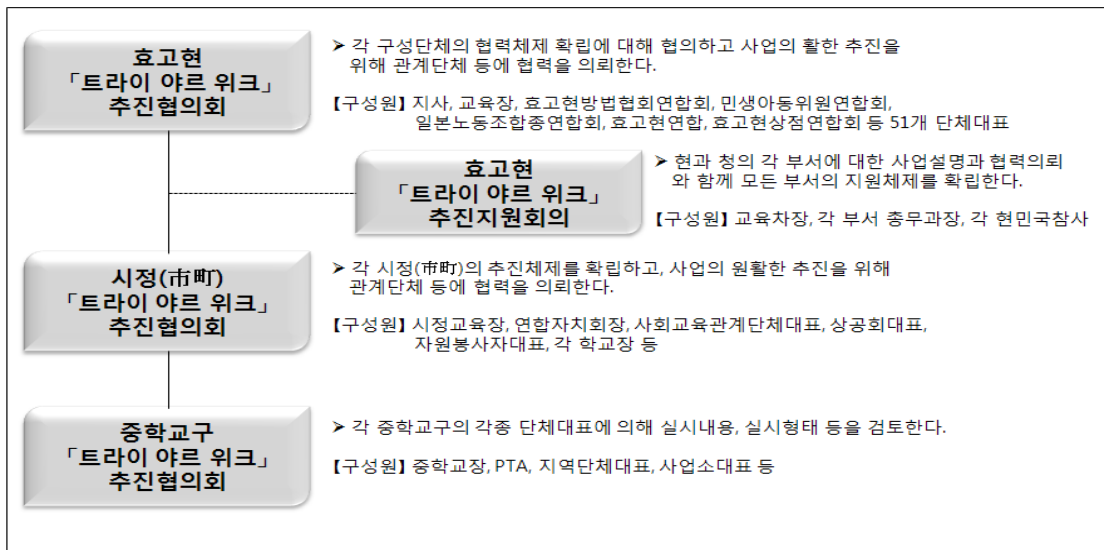
원활한 사업의 추진을 위해 51개 관계단체 대표로 구성된 효고현 「트라이 야르 위크」추진협의회가 개최되고, 관계단체의 협력을 호소함과 동시에 협력 체제를 구축하기 위해 시정(市町:시군구에

해당함)에서는 시정(市町) 「트라이 야르 워크」 추진협의회를 설치하였으며, 효고현 지사부국(知事部局) 등의 협력을 통해 주민전체가 참여하는 운동차원에서 지원체제를 만들었다.

또한 각 중학교에서는 중학교구 「트라이 야르 워크」 추진위원회를 설치하고, 학부모와 지역 사회에 사업의 취지를 알리고 학생들이 체험할 장소와 지도자원봉사자를 확보하였으며, 학생들 개개인의 흥미와 관심을 살린 체험장소를 발굴하고, 활동의 충실을 기하기 위한 사전·사후 지도 및 활동 중 지원방법, 부등교생들에 대한 참여 독려, 가정과의 연계 등의 노력을 기했다. 한편 효고현 교육위원회에서는 활동 중에 일어날 수 있는 사고 등에 대비해서 「트라이 야르 워크」 종합보상제도를 확립하는 등 구체적인 학교지원체제를 정비했다.

① 「트라이 야르 워크」의 추진체제

「트라이 야르 워크」의 추진체제는 [그림 Ⅲ-1]과 같다. 최상위 조직으로 효고현 「트라이 야르 워크」 추진협의회와 「트라이 야르 워크」 추진지원회의가 있고, 시정(市町)단위에는 「트라이 야르 워크」 추진협의회가 설치되어 있다. 마지막으로 중학교구 「트라이 야르 워크」 추진협의회가 있다. 이러한 지역의 협의회 구조는 매우 중요한 역할을 한다.



※ 출처: 「トライやる・ウィーク」評価検委員会 (2008), p.15

【그림 Ⅲ-1】 「트라이 야르 워크」 추진체제

② 「트라이 야르 위크」의 추진현황

「트라이 야르 위크」는 평균 3명 정도의 팀으로 구성되어 체험 장소의 종사자 등 자원봉사자의 지도를 받는다. 연간 5만 명 정도의 중학생이 1주일 동안 체험활동을 경험하고 있다(표 Ⅲ-1 참조). 2007년 기준으로 효고현 내 모든 공립중학교와 현립중학교 그리고 시립특별지원학교 등에서 이루어졌으며, 체험활동장소는 15,498개소이다. 체험활동은 직장체험활동이 82.7%로 가장 많으며, 기타 자원봉사복지체험활동, 문화예술창작 체험활동, 농림수산 체험활동 등으로 이루어진다(표 Ⅲ-2 참조).

표 Ⅲ-1 「트라이 야르 위크」의 10년간 추진현황 (1998~2007)

	실시 학교 수	2학년		팀 수	체험활동 장소 수	지도자원봉사자 수
		학급 수	학생 수			
2007	370	1,381	46,821	17,029	15,498	20,509
2006	370	1,400	48,187	17,381	15,590	20,593
2005	372	1,437	48,546	16,613	15,720	20,743
2004	372	1,430	48,913	16,239	15,561	20,269
2003	365	1,440	49,782	16,833	15,671	20,687
2002	364	1,496	52,216	18,243	15,985	21,573
2001	359	1,523	53,073	18,467	16,020	22,688
2000	359	1,551	54,841	19,127	16,320	24,018
1999	359	1,603	56,963	19,310	16,645	23,730
1998	340	1,544	55,516	17,734	16,283	23,447

	팀 편제	체험활동 장소 수	지도자원봉사자 수
2007	1팀 : 2.7명	3.0명 당 1개소	2.3명 당 1명
2006	1팀 : 2.8명	3.1명 당 1개소	2.3명 당 1명
2005	1팀 : 2.9명	3.1명 당 1개소	2.3명 당 1명
2004	1팀 : 3.0명	3.1명 당 1개소	2.4명 당 1명
2003	1팀 : 3.0명	3.2명 당 1개소	2.4명 당 1명
2002	1팀 : 2.9명	3.3명 당 1개소	2.4명 당 1명
2001	1팀 : 2.9명	3.3명 당 1개소	2.3명 당 1명
2000	1팀 : 2.9명	3.4명 당 1개소	2.3명 당 1명
1999	1팀 : 2.9명	3.4명 당 1개소	2.4명 당 1명
1998	1팀 : 3.1명	3.4명 당 1개소	2.4명 당 1명

※ 출처: 「トライやる・ウィーク」評価委員会(2008), 「地域に学ぶ「トライやる・ウィーク」一十年目の評価検証(報告)」, p.20.

표 Ⅲ-2 2007년 「트라이 야르 위크」 실시현황

1	실시 학교 수	전공립중학교 352개교 현립중등교육학교 1개교 시립특별지원학교 17개교 ※총 370개교
2	실시 시기	6월 중 실시한 학교: 247개교 (66.8%) 11월 중 실시한 학교: 123개교 (33.2%)
3	참가 학생 수	46,821명
4	체험활동 장소 수	15,498개소
	신규 체험활동 장소 수	1,952개소 (전체의 12.7%)
	교구외 체험활동 장소 수	5,709개소 (전체의 37.0%)
5	체험활동 팀 수	17,029팀(1팀 당 2.7명)
6	지도자원봉사자 수	20,509명(학생 2.3명 당 봉사자 1명)
7	체험활동 분야	① 직장체험활동 (사업장소 등에서의 직장체험)..... 82.7% ② 자원봉사·복지 체험활동 (복지시설 등에서의 활동)..... 6.6% ③ 문화·예술창작 체험활동 (미술과 음악 등 활동)..... 5.0% ④ 농림수산 체험활동 (농업, 낙농, 어업, 임업)..... 2.8% ⑤ 기타 (국제이해, 환경조사 활동 등)..... 2.9%

※ 출처: 「トライやる・ウィーク」評価委員会(2008), 「地域に学ぶ「トライやる・ウィーク」—10年目の評価検証(報告)」, p.21.

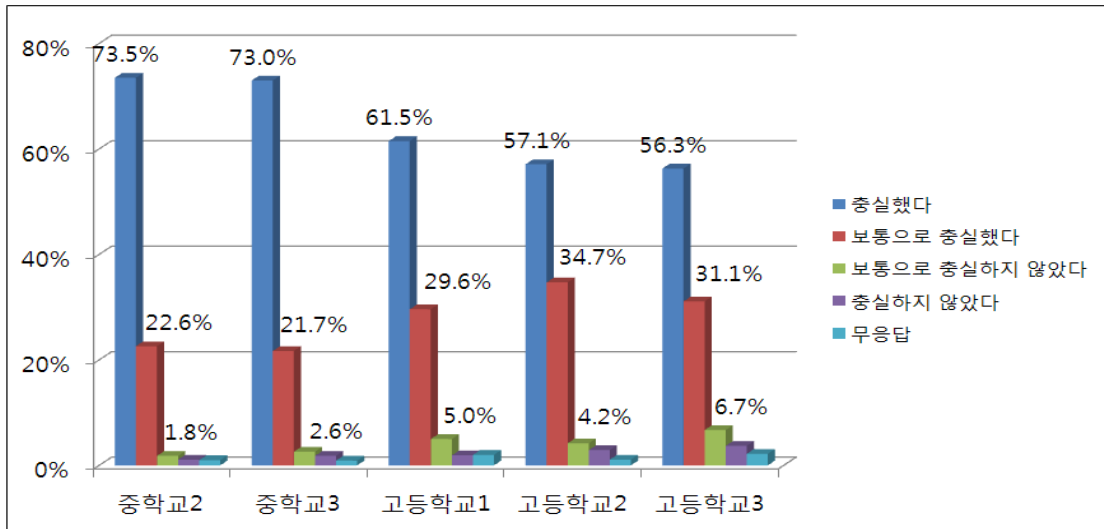
(3) 「트라이 야르 위크」의 10년차 운영 평가

「트라이 야르 위크」평가검정위원회는 2008년에 「트라이 야르 위크」10년차 사업의 평가결과를 발표하였다. 「트라이 야르 위크」가 시작된 1998년 이후 모든 학생들을 대상으로 실시한 설문조사결과를 보면, 약 90%의 학생이 「매우 충실했다」, 「충실했다」고 응답하는 등 긍정적으로 평가했다(표Ⅲ-3). 이 조사는 「트라이 야르 위크」가 긍정적으로 평가받을만 하다는 것을 입증해주고 있다. 10년차 사업의 평가 시 실시한 중학교 2학년(2006년 실시)로부터 고교 3학년(2002년 실시)에 걸친 조사결과 모두 비슷한 결과였다(그림 Ⅲ-2).

표 III-3 「트라이 야르 위크」는 어떤 1주일이었는가?

	2007	2006	2005	2004	2003	2002	2001	2000	1999	1998
매우 충실했다	58.2	58.0	58.1	57.5	55.6	53.4	55.0	55.7	55.5	55.4
충실했다	33.3	33.1	33.2	33.4	35.3	36.5	35.3	35.1	34.7	35.0
보통이다	6.2	6.4	6.4	6.6	7.2	8.0	7.5	7.3	7.8	7.7
거의 충실하지 않았다	1.5	1.6	1.4	1.6	1.2	1.3	1.4	1.1	1.2	1.2
전혀 충실하지 않았다	0.8	0.9	0.9	0.9	0.7	0.8	0.8	0.8	0.8	0.7

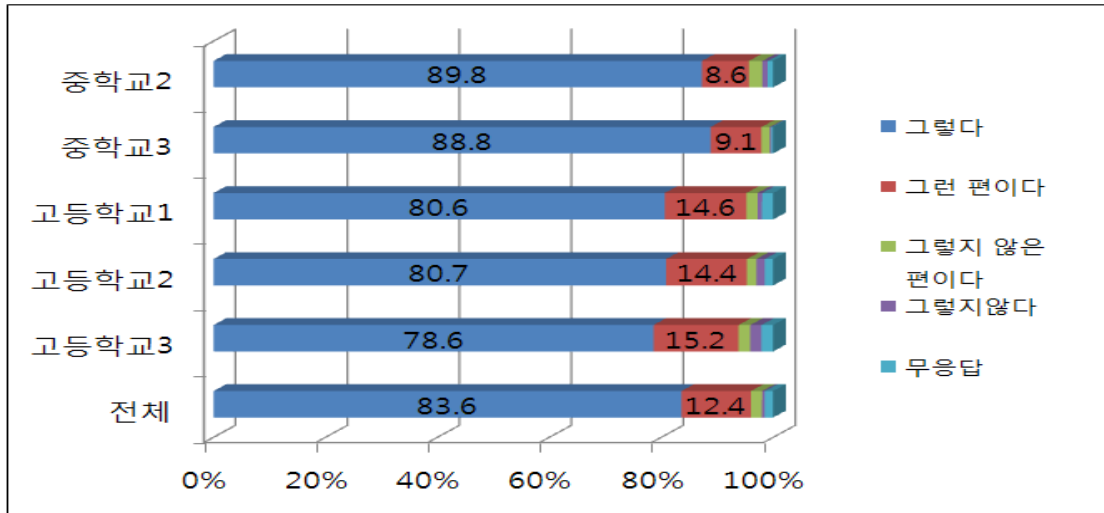
※ 출처: 「トライやる・ウィーク」評価委員会 (2008), 「地域に学ぶ「トライやる・ウィーク」一十年目の評価検証 (報告)」, p.30.



【그림 III-2】 「트라이 야르 위크」는 어떤 1주일이었는가?

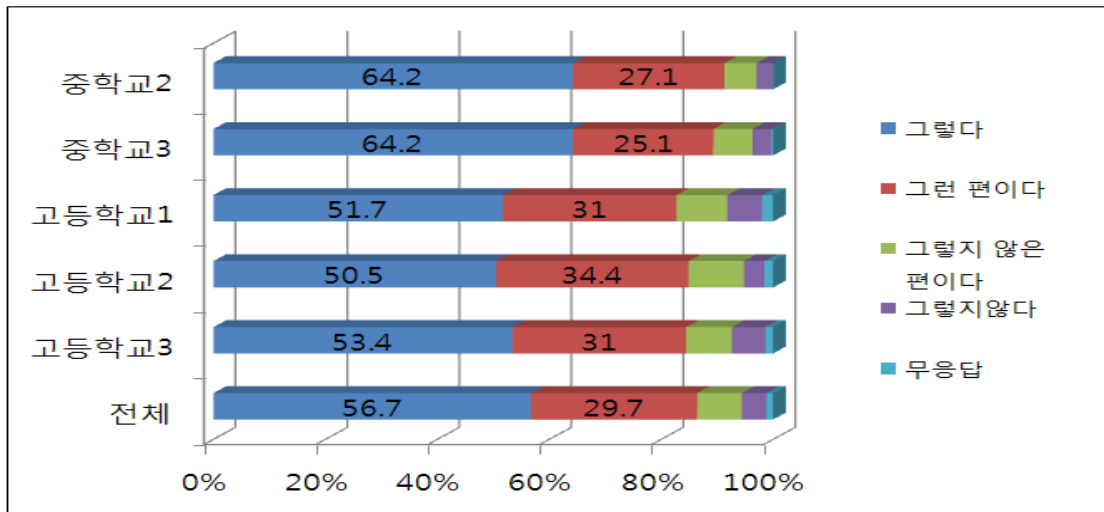
※ 출처: 「トライやる・ウィーク」評価委員会 (2008), 「地域に学ぶ「トライやる・ウィーク」一十年目の評価検証 (報告)」, p.30.

[그림 III-3]은 「트라이 야르 위크」를 체험한 학생이 「트라이 야르 위크」를 어떻게 평가하는지 보여주고 있다. 「학교에서 배울 수 없는 것을 배울 수 있었다」는 질문에 「그렇다」, 「그런 편이다」고 긍정적으로 응답한 학생이 모든 학년에서 90% 이상이었다. 「트라이 야르 위크」특유의 가치나 의의를 인정하고 있는 것으로 나타난 것이다. 또한 [그림 III-4]와 같이 「후배들에게 체험을 권한다」고 응답한 학생이 전체의 85%를 넘는 등(「그렇다」 56.7%, 「그런 편이다」 29.7%) 졸업 후에도 좋은 경험으로 인식되고 있는 것으로 나타나고 있다.



【그림 Ⅲ-3】 학교에서 배울 수 없는 것을 배울 수 있었다

※ 출처: 「トライやる・ウィーク」評価検委員会 (2008), ※ 출처: 「トライやる・ウィーク」評価検委員会 (2008), p.31.



【그림 Ⅲ-4】 후배에게 체험활동을 권한다

※ 출처: 「トライやる・ウィーク」評価検委員会 (2008), ※ 출처: 「トライやる・ウィーク」評価検委員会 (2008), p.57.

그 밖에도 학생들의 달성감, 자존감 등이 높아지고, 일상생활과 학습, 근로의식, 직업관, 인간관계에도 긍정적인 영향을 미치고 있으며, 생활환경에 대한 긍정적 인식을 갖게 하고, 진로발달에도 긍정적인 영향을 미치는 것으로 보고되고 있으며, 장기적으로도 긍정적인 영향을 미치는 것으로 보고되고 있다(「トライやる・ウィーク」評価検委員会, 2008).

(4) 시사점

일본 효고현의 「트라이 야르 워크」의 사례를 통해 다음과 같은 점들을 시사받을 수 있다. 첫째, 일본이 한국에 비해 전반적으로 청소년들의 체험활동이 활발하기는 하지만, 한국처럼 학력경쟁이 심한 일본에서 일주일간의 체험활동을 하는 것이 성공적인 사례가 됐다는 것은 시사하는 바가 크다. 우리나라의 경우에도 창의적 체험활동을 집중이수제 형태로 한다면, 제도적으로는 시행해볼만 하다. 그렇지만, 반드시 어떻게 시수를 운영할 것이냐의 문제는 아니다. 어떤 철학을 가지고 사업을 추진하느냐가 중요하다. 청소년들에게 일주일이라는 여유를 주는 것이 불가능할 정도라면, 아마도 어떤 선진적인 다른 선택도 불가능할 것이다. 다행히 서울시교육청이 효고현의 「트라이 야르 워크」와 거의 같은 방식으로 중학생 직업체험활동을 2012년에 실시할 예정에 있다.

둘째, 「트라이 야르 워크」는 청소년들에게 일주일이라는 장기간의 직업체험 기회를 준다는 것 이외에 지역전체가 청소년체험활동 지원을 위한 체제를 갖췄다는 점에서 시사하는 바가 크다. 지역사회가 긴밀히 연계되지 않고서는 「트라이 야르 워크」는 운영될 수 없다. 이 점에서 지역사회의 네트워크의 필요성을 분명히 보여주고 있다. 청소년기관들이 단순히 프로그램 제공자로만 남아 있게 된다면, 「트라이 야르 워크」와 같은 유형의 지역사회 프로그램에서 중요한 역할을 하기는 힘들다. 더욱이 청소년들에게 진로지도의 중요성이 어느 때보다 중요해지는 상황에서 청소년기관이 예의주시해야 할 사업의 유형 중의 하나이다.

셋째, 청소년 진로체험의 새로운 모델이 될 수 있다. 지금까지의 진로체험활동은 대체로 단순하고 일회적인 체험활동에 그치는 경우가 많았다. 지금까지와 같은 방식, 즉, 단순한 직업체험과 같은 것들은 그 효과가 의문시 된다. 단순한 직업체험활동으로는 다양한 청소년들의 요구를 충족시켜줄 수 없다. 진로체험은 학급단위 정도의 그룹으로 이루어져서는 소기의 목적을 달성할 수 없다. 학급단위 규모 안에서도 청소년들의 요구는 다양하기 때문이다. 앞에서 언급한 서울시교육청이 2012년에 추진하고자 하는 중학생 직업체험 프로그램은 새로운 진로체험의 좋은 사례가 될 수 있다.

넷째, 사업에 대한 장기적인 안목의 평가체제이다. 효고현처럼 사업평가위원회를 구성하는 것은 우리나라의 많은 사업에서도 볼 수 있지만, 5년간의 결과, 또는 10년간의 결과를 평가하는 것은 주목할 만하다. 앞에서 언급한 서울시교육청의 사업이나 여타의 사업들이 성급한 성과를 기대하지 않고 지속적으로 추진된다면, 좋은 성과를 얻을 수 있을 것이다. 더구나 우리나라처럼

지역사회의 여건이 갖춰져 있지 않은 상황에서는 장기적인 안목의 사업추진은 필연적 선택이다. 그렇기 때문에 사업을 지속적으로 모니터링하고 평가하는 것이 무엇보다 중요하다.

2) 아일랜드의 전환학년제

(1) TY의 도입배경 및 과정

전환학년제(Transition Year; TY)는 아일랜드에서만 실시하는 독특한 프로그램으로, 우리나라의 중학교(Junior Certificate; JC)에 해당하는 3년 과정을 마치고 고등학교(Leaving Certificate: LC) 2년 과정에 들어가기 전 1년 동안 진행되는 선택적 프로그램이다. TY 프로그램에 참여하는 청소년은 15~16세로, 우리나라의 고등학교 1학년에 해당한다.

TY는 1974년 당시 교육부 장관이었던 리처드 버크(Richard Burke)의 주장으로 처음 도입되었다. 그가 TY를 제안할 당시 아일랜드의 학생들은 현재 우리나라 청소년들과 유사하게 성적에 대한 심한 압박을 받고 있었다. 이러한 상황 때문에, 학교에서는 학생들에게 자신이 누구인지, 자신들이 살아가야 될 사회는 무엇인지에 대해 제대로 바라볼 기회를 제공하지 못했다. TY는 학생들이 인성적 발달과 지역사회 봉사 등을 경험할 시간을 갖도록 학생들을 1년 동안 학업에 대한 압박에서 해방시켜 학생들의 인성적, 사회적, 교육적, 직업적 발달을 돕는 것이 주된 목적이다.

1990년대 초반 아일랜드의 교육부(Department of Education)는 각 학교에서 TY 프로그램을 학교의 특성에 맞게 계획하고 실행할 수 있도록 가이드라인을 제공하였다. 이 가이드라인에 의하면, TY의 궁극적인 목적은 학생들의 인성적, 사회적, 교육적, 직업적 측면에서 발달을 촉진하고, 자율적이고 참여적이며 책임감을 가진 사회 구성원이 되도록 준비시키는 것이다(Department of Education, 1993). 특히, TY 프로그램은 주니어사이클(JC: 우리나라의 중학교 과정)에서 나타나는 의존적인 학업태도를 시니어사이클(LC: 우리나라의 고등학교 과정)에서 자기주도적인 학업태도로 전환시키는 데에도 목적이 있다(<http://ty.slss.ie>, FAQ).

TY를 통해 달성하려는 구체적인 목표는 학생들의 성숙(maturity)이다. 첫째는 학생들이 사회를 알게 되고 커뮤니케이션 기능, 자신감, 책무성과 같은 사회에서의 필요한 실제적인 능력을 키움으로써 인성적, 사회적으로 성숙하게 하는 것이다. 둘째는 다학문적이고 자기 주도적 학습을 강조함으로써 일반적, 기술적, 학문적 기능을 발달시키고 이를 통해 학습에서 성숙하는 것이며, 셋째는 성인 사회와 직업생활을 경험하게 함으로써 학생들이 직업 및 경력과 관련된 성숙을 꾀하는 것이다(Department of Education, 1993).

(2) TY 현황 및 운영방법

리처드 버크(Richard Burke)가 아일랜드에 처음 TY를 소개하였을 때, 아일랜드에서는 약 800개의 학교 중 3개 학교만 TY 프로그램을 도입하였고, 10년 넘게 가이드라인을 수정하고 참여율 확대를 위한 노력을 하였지만 참여율은 10%에 그쳤다. TY 프로그램의 참여율은 1994년부터 획기적으로 증가하였다. 이는 1993년 공표된 교육부의 가이드라인이 영향을 미쳤다. 이 가이드라인은 기존의 전환학년제 옵션(TYO: Transition Year Option) 가이드라인(CEB, 1986)이 교장의 역할을 강조했던 것과 달리 교사의 핵심팀(core-team)과 팀워크를 강조하였다. 또한 이전까지는 TY 프로그램에 대한 책임이 교사 개인에게 있었다면, 1993년 가이드라인에서는 전체 학교의 책임으로 전환되었다. 즉, 기존에 TY 프로그램을 운영하는 학교들이 위계적으로 프로그램을 운영·관리한 것에 비해 모든 교사들이 함께 TY 프로그램에 대해 운영하고 책임을 갖도록 하였다. 특히, 1993년 가이드라인에서는 학제 간(interdisciplinary) 활동이 강조되었고, 획기적으로 1974년과 1986년 가이드라인에서 강조되었던 학문적(academic) 프로그램이 삭제되었다. 또한 직업교육이 더욱 강조되었으며 TY 운영 학교의 교장, 코디네이터 등 운영진과 담당 교사들에 대한 지역사회 관련 교육 프로그램을 포함하도록 하였다.

다음 <표 Ⅲ-4>는 1993년부터 최근까지 TY 프로그램에 참여한 학교 및 학생 수와 비율을 제시한 것이다(Jeffers, 2010:473).

표 Ⅲ-4 1993~2010년 TY 프로그램 참여 정도

연도	TY 운영 학교 수	TY 참여 학생 수	전년도에 JC 검사를 본 학생 중 TY 참여 비율
1993-1994	163	8,499	13%
1994-1995	450	21,085	31.3%
2000-2001	498	23,727	36.7%
2003-2004	526	23,299	38.7%
2006-2007	524	27,090	46.7%
2009-2010	555	28,657	53%

* JC 검사(Junior Certificate examination)는 아일랜드에서 중학교 과정을 졸업할 때 보는 인증 시험

1993년 이후부터 TY 프로그램의 학교 및 학생 참여율은 점진적으로 증가하였다. 최근에는 전체의 약 75%인 555개의 학교들이 TY 프로그램을 운영하고 있으며, 전체 학생 중 53%의 학생들이 이 프로그램에 참여하고 있었다. 학교의 참여율이 학생 참여율보다 높았는데, 그 이유는 TY 프로그램이 학생들의 선택(option)인 학교가 있기 때문이다.

1994년에는 TY 참여율이 31.3%로 크게 증가하였는데, 이러한 변화를 주도한 주요 원인은 두 가지이다(Jeffers, 2011). 첫째, TY에 참여하는 학생들에 대한 학교의 지원이 많지는 않았지만 증가되었고, 둘째, 교육부가 TY 프로그램을 적용하는 학교의 교사들을 돕기 위한 지원 팀을 제공하였기 때문이다. 아일랜드 교육부에서는 1993년 11월 TY 프로그램을 실시하는 학교 지원을 위한 팀(Action Team)을 구성하고, 지역 단위의 워크숍을 실시하였으며 이 자료들을 모든 학교에 제공하였다. 이러한 노력에 대한 학교들의 반응은 긍정적이었다(Jeffers, 2007). 1995년에는 교육전문가와 현장의 교사 14명으로 구성된 지원팀(TYST: Transition Year Support Team)이 지역의 학교들을 방문하여 교장, 코디네이터, 교사들을 대상으로 워크숍을 개최하고 자문하여 현장에서 많은 도움을 받았다. 그 이후 전환학년제 교육과정지원서비스(TYCSSL: Transition Year Curriculum Support Service) 팀에서는 지역별 안배를 고려한 5명의 전문가로 구성된 국가 코디네이팅 팀을 구성하였고, 2001년에는 중등교육지원 서비스(SLSS: Second Level Support Service)를 구성하여 중·고등학교 교사의 전문성을 발달시키는데 도움을 주고 있다(www.slss.ie).

2000~2002 TY 자료를 분석한 Jeffers(2002)에 의하면, 아일랜드 서부와 북서부 지역의 직업교육 위원회(VEC: Vocational Education Committee)에 소속된 학교들 중 소수의 학교만 TY를 운영한 반면, 동부 지역의 학교들은 대부분 TY를 운영하였다. 만약 아일랜드 서부와 북서부 지역의 학교들에 예산 지원이 이루어졌다면 더 많은 학교들이 TY 운영에 참여했을 것이다(Jeffers, 2002:56). 특히 이 보고서에 의하면 학교가 TY 프로그램을 운영하는데 영향을 미치는 요인은 학교유형⁸⁾, 학교의 지원수혜 정도⁹⁾, 지리적인 위치로 확인되었다.

TY를 운영한 7개 학교의 사례를 연구한 아일랜드의 경제사회연구소(ESRI)의 보고서(Smyth et al., 2004)에 의하면 학교의 교장 선생님들은 TY가 전반적으로 성공적인 것으로 인식하였고, 특히 교장들은 학생들의 인성적 발달과 사회적 기능의 발달에 효과가 있는 것으로 생각하였다. 또한 실제로 TY 프로그램에 참여한 학생들이 참여하지 않은 학생보다 고등학교 졸업 시험 성적에서

8) TY에 참여한 학교의 비율은 학교 유형에 따라, 자율학교(voluntary secondary school) 81%, 직업교육위원회(VEC) 소속 학교 40%, 지역종합학교(communitary comprehensive school) 74%로 차이를 보였다(Jeffers, 2002).

9) 수혜를 받지 못하는 학교의 52%만 TY 프로그램을 운영하였다(Jeffers, 2002)

높은 점수를 나타냈다. 이 보고서에 의하면 학교 규모가 작고 수혜를 받지 못하는 지역의 학교일수록 TY 참여가 적었다. TY 프로그램이 선택인 학교에서는 프로그램 내용에 대한 학생의 선호도가 TY 프로그램을 선택하는 데 가장 중요한 요인으로 확인되었다. 또한, 교육적 열망이 높고 연령이 평균 이하인 학생들이 다른 학생들에 비해 TY에 더 참여하기를 원했다. 특히, 경제사회연구소(ESRI)의 보고서에서는 TY 프로그램을 성공적으로 계획하고 적용하기 위해서 코디네이터(Co-ordinator)의 역할이 중요하다고 제시하면서, 코디네이터와 핵심팀 구성원이 없는 학교의 교사들에게는 추가적인 연수가 필요함을 제안하였다(Smyth et al., 2004).

대부분의 학교들(ESRI 보고서에 의하면 70%의 학교들)은 학업관련, 문화, 스포츠, 컴퓨터, 직업관련 학습, 시민/사회 등 6개 영역의 다양한 프로그램들로 TY를 구성하였고, 이외에도 졸업 후 생활경험, 인성발달과정, 실제적인 기능 과정 등도 TY 프로그램에 포함되었다. 현재 아일랜드의 TY 프로그램을 적용하는 학교들은 각 학교마다 독특한 프로그램을 적용하고 있다. ESRI 보고서에서는 학교들이 직업경험 프로그램의 계획과 평가를 더욱 구조화시킬 것을 제안하였다.

TY에 대해 긍정적으로 인식하는 학생들에게서는 TY를 통해 다양한 경험을 하는 것, 중학교 과정(JC) 이후에 1년 간 휴식, 성숙한 인간이 되도록 돕는 것 등의 효과를 확인한 반면, TY를 통해 부정적인 인식을 갖는 학생들은 학교생활에 잘 적응하지 못하는 학생들이 많은 것으로 확인되었다. 특히, TY가 필수인 학교에서 학업 성적이 낮은 학생들의 경우 TY에 대해 부정적인 인식을 갖는 학생이 많았다(Smyth et al., 2004).

스미스 등(Smyth et al., 2004)은 교사와 학생들이 TY 프로그램에 대해 좋은 인식을 갖기 위한 조건으로 다음과 같은 요소들을 제시하고 있다.

- 모든 학교의 TY 프로그램 참여
- 효과적인 코디네이터의 역할: TY 프로그램의 계획 및 TY 담당 이외의 교사들과의 연계 유지 등
- 다양한 프로그램: 특히, 학생들이 중요하게 생각하는 활동들로 구성된 프로그램
- 더욱 혁신적인 평가와 일관된 TY의 목적 유지

경제사회연구소(ESRI)의 연구진은 학교들이 상기한 TY 프로그램의 장점을 개발하는 것과 동시에 학업동기가 부족한 학생들의 학업참여 수준을 유지하려고 노력하는 것을 확인하였다. 이러한 확인과 함께 연구진은 ‘지역사회 서비스’와 ‘학생들이 개발할 수 있는 열린 세상’이라는 측면에서 TY의 잠재력에 집중하라고 제안하고 있다.

(3) TY에 대한 평가

TY가 어떻게 평가되고 있는지 알아보기 위해 2011년 6월 중에 아일랜드의 TY 전문가, 아일랜드의 Secondary School(우리나라의 고등학교) 교사, 그리고 학생들을 인터뷰조사 하였다. 조사대상은 <표 Ⅲ-5>와 같다.

표 Ⅲ-5 TY 사례 조사대상

구분	소속 및 인원	특징
TY 전문가	마이누트 대학교의 교육학부 교수	- TY 도입 초기부터 최근까지 TY 관련 연구를 지속적으로 실시함
교사	수도인 더블린과 더블린 근교에 위치한 4개 학교의 교사 6명	- 4개 학교의 유형(공립, 사립, 공학, 여학교), 환경(경제적 수준, 학교규모) 등이 다름 - 교장, 교감, TY 담당교사임
학생	더블린 외곽에 위치한 Firhouse Community College의 학생 7명	- TY를 1, 2년 전에 이미 경험함

인터뷰를 통해서 전환학년제의 배경, 효과, 성공요인, 직업체험 활동, 학교유형별 참여도 등을 조사하였다.

① 전환학년제 도입 배경

1974년 당시 교육부장관이었던 리처드 버크(Richard Burke)가 기존의 학업만을 강조하는 시스템에 변화를 모색하여 제안하였다. TY를 제안할 당시의 아일랜드 학교들은 학업적인 측면만 강조되어 전인적인 성장 측면에서 균형을 유지하지 못하는 상태였다. 그러나 교육은 학업적인 측면만 강조되는 것이 아니라 전인적인 발달을 추구하는 총체적인 접근이 되어야 한다고 판단하여 기존의 학업 시스템에 비해 학생들을 더욱 균형적으로 발달시키기 위한 방법이 필요하였다. 이에 리처드 버크(Richard Burke)가 기존의 학교 시스템을 변화시키지 않고, 청소년의 전인적인 측면을 균형적으로 발달시킬 수 있는 방법으로 TY를 제안하였다. 어떤 시기에 TY를 하느냐가 매우 중요했는데, 가족에서 벗어나 청소년들이 더 넓은 세상을 바라보기 시작하는 시기라는 점에서 15~16세의 청소년기를 TY 시기로 결정했다.

② TY의 효과

TY 프로그램의 효과는 복합적인 문제로, 어떠한 활동이 어떤 부분에서 효과가 있는지를 구체적으로 규명하기는 어려우나, 인터뷰를 통해 TY가 학생들의 인성적, 사회적, 교육적, 직업적 발달에 효과가 있음을 알 수 있었다. 구체적인 내용은 다음과 같다.

첫째, 인성적 발달 측면의 효과이다. TY를 통해 학생들은 친구들과 함께 모듬이 되어 활동하면서 교우관계가 증진되었고, 교사와 체험활동을 함께 하면서 교사의 인간적인 측면에 대해 이해하게 되어 학생-교사 관계가 개선되었으며, 부모와 많은 대화를 통해 부모-자녀 관계 증진에도 도움을 주는 것으로 나타났다.

둘째, 사회적 발달 측면의 효과이다. 학교 밖 지역사회에서 봉사활동과 직업체험활동을 경험하면서 사회와 성인 세계에 대한 이해가 증진되는 등 사회성 발달의 효과가 있는 것으로 확인되었다.

셋째, 교육적 발달 측면의 효과이다. 인터뷰했던 교사에 의하면, TY는 프로그램의 선택, 활동 수행, 활동 결과에 대한 피드백 등을 통해 학생들의 자기 주도적 학습 능력과 문제해결 능력이 향상되었다. TY를 경험한 학생들이 TY를 하지 않은 학생들보다 실제로 5학년(고2)이 되었을 때 학업에 더 집중을 잘하는 경향을 보인다고 하였다.

넷째, 직업적 발달 측면의 효과이다. TY를 통해 1회성이 아닌 일정 기간 이상(보통 한 달 이상)의 직업체험 활동을 함으로써 직업 세계를 이해하고 자신에게 맞는 직업을 선택하는 능력을 증진시킬 수 있다.

이와 같이 TY는 학생들의 다양한 측면의 발달에 효과가 있을 뿐 만 아니라, 교사들에게도 학생과의 관계 증진을 통해 교사의 정체성, 전문성, 자아개념에 긍정적 영향을 주고, 부모와 지역사회가 청소년들에게 관심을 갖고 이해하는 데 도움을 주어 청소년의 전인적인 성장을 위한 가정, 학교, 사회의 바람직한 시스템이 자연스럽게 형성되었다.

③ TY의 주요 성공요인

조사 대상이었던 전문가, 교사, 학생들의 인터뷰를 종합하면 TY가 성공할 수 있었던 것은 1994년 혁신적인 제도적 지원이 큰 역할을 한 것이 사실이지만, 각 학교별로 처한 상황에 맞는 노력을 지속적으로 전개하면서 각자의 노하우를 만들었던 것이 주효했다. 학교마다 처한 상황이 달라 TY가 성공할 수 있었던 요인들이 다르지만, 인터뷰 결과 공통된 TY의 성공요인을 요약하면 다음과 같다.

첫째, 수준 높은 프로그램의 내용 및 조화로운 구성이다. TY 기간 동안 학생들은 다양한 체험활동에 참여한다. 스포츠 활동, 팀 훈련과 같은 야외활동, 실험/실습과 같은 코스 등 학생들의 흥미를

유발하기 좋고 친구나 교사와의 관계를 개선하는 집단 활동들에 학생들이 적극적으로 참여하게 되고, 이를 통해서 학생들의 인성적인 측면의 발달을 도모하는 데 효과가 있었다. 이러한 프로그램은 조화롭게 구성되어야 하는데, 많은 학교들이 학기 초에는 스포츠 활동이나 야외활동을 많이 함으로써 친구들과의 유대관계를 강화하고, 학기 말에는 학기 중 체험하고 습득했던 것들을 보여주는 전시회나 발표회를 개최하여 학생들의 기량을 맘껏 뽐내는 기회를 제공하는 것으로 파악되었다. 특히, 학기말에 발표회나 전시회 등의 마무리가 중요한데, 이러한 마무리는 학생들이 다함께 준비하면서 소외되는 학생이 없도록 기획하는 것이 중요하다. 왜냐하면 TY에서 학기말의 마무리 행사는 일반 교과와 시험 역할을 대신하기 때문이다. 마무리 행사(예; TY 수료의 밤 행사)는 학생들이 그동안 배웠던 다양한 것들을 교사와 부모들에게 보여주고, 그동안 경험했던 것들에 대해 이야기 하는 기회를 제공하는 중요한 행사이다. 부모들은 마무리 행사를 통해서 자녀들과 교사에 대해 새로운 시각으로 바라보게 된다.

TY의 성공적인 활동에는 청소년과학자 경연대회(Youngscientist exhibition or competition), 청소년 사회 혁신가 모임, 미니컴퍼니 등이 있다. 청소년과학자 경연대회는 매년 1월 전국의 각 학교 대표들이 모여 그동안 해왔던 것들을 보여주는 마당(<http://www.btyoungscientist.ie>)이며, 청소년 사회 혁신가 모임은 사회적 문제가 일어나면, 그 문제들을 조사하고, 해결책을 마련하는 모임이다. 예를 들어 지역에서 노인들의 약물남용 문제와 같은 문제들을 보게 되면, 지역이나 전국적인 박람회 등을 이용하여 관심 있는 모든 TY 학생들이 모여 의견을 나누고 해결 방안을 찾는 모임(<http://www.youngsocialinnovators.ie>)이다. 미니컴퍼니는 학생들이 아이디어를 내서 학교 내 미니컴퍼니를 만들어 제품을 생산한 후에 실제로 판매를 하고 수익도 올리는 활동으로 학생들은 미니컴퍼니 활동을 통해 사업경영, 문제해결, 팀워크 등에 대해 배우게 된다(http://ty.slss.ie/mini_title.html 참조).

둘째, 시험이 없다는 것이다. 시험이 없기 때문에 교사들이 긴장을 풀기도 하지만, 일반 교과와 달리 교사들이 체험 활동할 내용을 선정하여 가르치거나 필요한 자원을 연결하는 역할을 해야 하므로, 교사들을 더욱 도전적으로 만들기도 한다. 학생들은 TY를 하는 동안 시험이 없기 때문에 좋아하고, 흥미로운 활동이 제공되었을 때에는 일반 고교과정(LC)과 다르게 더욱 열심히 TY 활동을 할 수 있는 동기부여를 받게 된다. 또한, TY에서 교사들은 일반 수업 시간과는 다른 형태로 학생들과 관계를 형성하게 되고, 학생들은 TY를 통해 가르치는 기계가 아닌 인간적인 모습의 교사를 보면서 좋아하게 된다. TY 기간 동안 교사와 학생들은 모두 좋은 아이디어를 개발할 기회를 갖게 되는데, 이러한 시도들은 결과에 관계없이 교사와 학생들이 개인적으로 다양한 체험을 하게 만들며, 성숙해

지는 계기가 된다. 시험이 없는 TY 활동에서 교사는 권위보다는 TY에 대해 열정적이고 인간적으로 학생들에게 다가감으로써 학생들이 교사를 더 잘 알게 되고, 교사와 관계도 증진된다.

셋째, TY에서는 학생들의 의견을 말할 기회를 제공해 준다. 어떤 활동이든지 활동을 한 후에는 친구들과 교사가 함께 한 자리에서 자신의 경험이나 생각을 말하는 시간을 가지는데, TY 활동을 통해서 자신의 의견을 들어주고 지지해주길 바라는 청소년들에게 자신의 의견을 말하는 기회를 제공해 줌으로써 자신의 정체성을 형성하게 되고, 사고력, 문제해결력 등이 향상된다. 하지만, 학생들에게 자신의 의견을 말할 기회를 제공하려면, TY 기간 중 집단 활동(Pair work, Group work), 프로젝트 활동, 교실 밖 활동, 흑백논리가 아닌 토론을 통한 문제해결 등 기존의 수동적이고 강의식 위주가 아닌 더욱 활동적인 교수법(active teaching)이 요구되어 많은 교사들이 이러한 시도를 하려고 노력해야 한다.

넷째, 활동적인 지도법을 개척해 나가는 교사의 창의성과 노력(열정)이다. 인터뷰 했던 교사들은 일반 교과 수업과 달리 TY 수업은 활동적인 지도법이 효과적이어서 이를 위해 교사들에게 활동적인 지도법에 대한 전문성이 필요하다고 강조하였다. 이를 위해서는 참신하고 활동적인 지도방법에 대한 교사연수가 필요하고, 학교에서는 새로운 수업에 대한 도전의식과 열정을 가진 창의적인 교사를 TY 지도교사로 선정하는 것이 매우 중요하다고 강조하였다. TY 수업에서 창의적이고 활동적인 지도를 할 수 있는 교사가 중요한 이유에 대해 인터뷰대상 전문가(Jeffers)는 다음과 같이 피력했다.

“내가 학생들의 성적을 높이는 데 매우 명성이 높은 교사라고 생각해 보자. 나는 학생들에게 많은 주문을 하고 연습을 시킬 것이다. 학생들은 학교에 와서 의자에 앉아 내가 제시한 예들을 보고 공부하게 될 것이다. 학생들은 매우 잘 훈련되어 결국 좋은 성적을 얻게 될 것이다. 군대식 지도법(Army style teaching)인 것이다. 하지만, 똑같은 교사가 TY에서 수업을 한다면, 학생들에게 좋은 결과가 나타나지 않을 것이다. TY에서 교사들은 달라져야 하는 것이다. 많은 교사들은 창의적이지 않다. 그래서 TY에서는 어떤 교사들을 선택하느냐가 매우 중요하다.”

“1994년 TY를 확장시키기 위해 교육부에서는 중요한 정책적 결정을 하였는데, 이것이 TY에서는 매우 중요한 포인트이다. 전국에서 68명의 혁신교사들(그 중에 나도 포함되었다)을 뽑았다. 그들은 과목의 전문성과 관련 없이 활동적인 교수학습을 연구하고 실제로 지도하게 되었다. 학생들이 미디어에 대해 공부하기를 바란다고 해도, 교무실에 있는 선생님들은 대부분 수학, 영어 등 과목 전문성만 있고, 미디어에 대한 전문성을 가진 교사들은 드물다. 그래서 교사들이 융감해져야 한다. 만약, 내가 불어 교사라 해도 미디어의 특정 부분에 대해서는 잘 할 수 있고, 프랑스 TV를 보여주면서

불어를 평가하는 것처럼 프랑스 TV 프로그램에 대해 평가할 수 있는 자신감을 가져야 한다. 여기에 더하여 미디어에 대한 연수를 받는 노력이 필요하다. 그래서 TY 교사는 학업적인 측면에서 최고의 결과를 낳는 교사가 아닌, 모험가(risk takers), 혁신가(innovators)를 뽑아야 한다.”

다섯째, TY 교사들을 위한 연수이다. 1994년부터 TY를 위한 교사 연수가 시작되었는데, 교사 연수에서는 무엇을 가르칠 것인가 보다 어떻게 가르칠 것인가에 대한 고민을 많이 한다. 다양한 학교의 교사들이 교육부에서 설치한 센터에 와서 교육을 받는 연수와 해당 학교의 교사들이 연수를 계획하고 결정하는 개별 학교 수준의 연수가 있다. 교육부 산하에는 ‘중등교육지원 서비스(SLSS)’라는 교사연수 담당기관이 지정되어 있어, 이 기관에서 TY 연수도 주관하고 있다.

여섯째, 주기적이고 체계적인 평가 시스템이다. 아일랜드 교육부 내에 학교 평가 전담자를 두어 전담자들이 TY에 대해 각 학교를 주기적으로 평가하게 된다. 평가 결과는 ‘Program Evaluation TY Report’라는 보고서로 정리하여 교육부 홈페이지에 공개하고 있으며, 평가 결과에 따라 학교의 TY에 대한 지원 수준이 결정된다.

④ 직업체험활동·봉사활동 지원을 위한 지역사회연계

TY에서 매우 중요한 체험활동의 하나가 직업체험활동으로, 학교마다 다르지만 학생들은 대부분 2주 이상의 직업체험활동을 하게 된다. TY의 직업체험활동은 일반화된 방법이 있는 것은 아니지만, 다음과 같이 크게 두 가지 방법으로 구분될 수 있다.

첫 번째는 학생들 스스로 자신의 직장체험 장소를 찾아가는 방법으로 많은 학교에서 선택하고 있는 방법이다. 먼저, 학생들이 직접 직장을 방문하여 자신을 소개하고 체험활동을 신청하는데, 이에 앞서 학교에서는 학생들이 직장 방문 시 어떻게 해야 하는지 사전에 충분한 연습이 되도록 지도한다. 이러한 연습은 학생들이 실제 사회생활을 하는 데 필요한 실제적 지식 습득에 도움이 된다고 한다.

두 번째는 기존에 학생들이 체험했던 직장 리스트를 토대로 학교에서는 직업체험 직장 리스트를 확보하여 학생들에게 안내하는 방법이다. 하지만 이 방법은 가급적 권장되지 않고 있다.

TY의 중요한 특징 중의 하나가 지역사회 연계이다. TY에서 직업체험활동이 성공할 수 있었던 것은 부모의 관심과 학생들의 직업체험을 돕는 지역사회 분위기이다. 부모들은 자녀가 직업체험을 성공적으로 할 수 있도록 적극적으로 지역사회 내 직장을 연결해 주고, 지역사회는 모든 청소년들이 직장 체험을 하는 데 우호적으로 받아들여주는 분위기가 형성되어 있다는 것이다. 학교마다 다양한

활동을 하기 때문에 일반화된 지역사회 연계 시스템이 있는 것은 아니지만, 지역사회와 연계하여 실시되는 활동들은 대부분 학교 내 전담팀(core-team)이 담당하게 된다. 특히 전담팀에 속한 대표 코디네이터 교사의 역할이 중요하며, 대표 코디네이터 교사는 필요한 지역사회 자원 발굴 및 연계, 학교 내 연락 등 많은 역할을 담당한다. 물론 TY에서 지역사회와 연계 역할을 전담팀에서만 담당하는 것은 아니다. 인터뷰에 응한 한 교사의 학교에서는 진로 직업부(career department)가 직업체험활동을 담당하고 있었다. 이 학교에서는 학생들이 직업체험을 하기 전 ‘직장인과 대화의 날(career guidance day)’을 운영하고, 이 행사를 통해 30-40명의 직장인들이 학교를 방문하여 학생들에게 자신의 직업에 대해 소개하고, 학생들은 관심을 갖는 직업에 대해 많은 질문을 통해 미래의 직업에 대해 정보를 얻는다. 학교에 따라서는 지역사회 서비스 활동을 TY 기간 동안 진행하는데, 이 경우 지역사회의 장애인 센터 등에서는 학생들이 장애인들을 돕는 봉사활동을 할 수 있도록 협조해 준다. 즉, 학교에서 뿐만 아니라, 지역사회에서도 학교의 TY 활동이 지역과 연계하여 진행될 수 있도록 적극 협조하는 분위기가 형성되어 있다. 물론, 이러한 지역사회의 협조적인 분위기는 TY 도입 초기부터 형성된 것은 아니며, 각 학교들이 지속적으로 TY 활동을 전개하면서 지역사회가 점진적으로 변화된 결과이다.

⑤ TY의 문제점

전술했던 것처럼 TY를 통해 학생들은 인성적, 사회적, 교육적, 직업적 측면에서 성숙하게 되고 발전하게 된다. 하지만 사례조사 결과 모든 학생들에게서 효과가 있었던 것은 아니었고, 앞으로도 보완되어야 할 점들이 많았다. 사례조사 결과를 바탕으로 TY의 문제점을 정리하면 다음과 같다.

첫째, TY가 허송세월(doss year)이라는 학생 및 학부모의 생각이다. 일부 학부모와 학생들은 TY 1년이 고등학교 과정에서 불필요한 활동이라고 생각하는데, 이러한 학생들에게는 TY를 통한 효과를 기대하기 어렵다. 이러한 문제점을 해결하기 위해 많은 학교들이 학교 홈페이지, 가정통신문 등 다양한 홍보 전략을 통해서 학부모와 학생들에게 TY에 대해 오리엔테이션을 한다.

둘째, 교사의 문제이다. 만약, 학교에 TY 지도의 노하우가 많고 열정을 가진 교사가 없다면, 성공적인 TY를 기대하기 어렵다는 것이다. TY 수업을 담당하는 교사들의 만족도는 높은 편이지만 TY 수업을 준비하는데 많은 시간과 노력이 필요하여 모든 교사가 TY 수업을 선호하는 것은 아니다.

셋째, 모든 학생의 요구를 만족시키기 어렵다는 것이다. 학교에 따라서는 모든 학생이 TY를 해야 하는데 활동적인 교수법이 많고, 교실 밖 체험활동이 많은 TY 수업을 싫어하는 학생들에게는 TY의 긍정적인 효과를 기대하기 어렵다.

넷째, 지역적 편차의 문제가 있다. 경제적으로 열악한 지역의 학교들은 정부나 지자체의 지원을 받기도 하지만, 기본적으로 TY 활동에 들어가는 비용은 학생들이 부담하게 되어 있어 학부모의 경제적 수준에 따라 TY 내용 수준도 편차가 발생할 수 밖에 없다. 학교유형에 따라 TY 참여율이 다른데, 특히 지자체의 지원을 받는 지역의 VEC(Vocational Education Community) school은 학부모들의 사회경제적 수준이 낮은 것이 낮은 TY 참여율의 원인이 되기도 한다. 대부분의 학교에서는 가능한 비용이 많이 들어가지 않는 활동들을 추진하고, 경제적 수준이 높은 지역의 학교들도 비용이 많이 들어가는 활동보다는 교육적으로 바람직한 내용의 활동들에 초점을 맞추어 가능한 비용이 들어가지 않는 지역 자원을 활용하는 방향으로 TY를 추진한다.

(4) 시사점

아일랜드 전환학년제의 사례를 통해 도출될 수 있는 시사점은 다음과 같다.

첫째, 아일랜드의 전환학년제는 우리나라의 창의적 체험활동과 같은 교과 외 체험활동 과정으로 도입하기에 적절한 시스템이다. 그 이유는 전환학년제를 도입하여 많은 학교에서 적용하고 있는 아일랜드의 경우 우리나라 못지않게 교육열이 강하고, 우리나라와 유사하게 대학 입시로 인한 청소년들의 학업 부담이 큰 상황이며, 전환학년제를 통해 궁극적으로 달성하려는 아일랜드 교육부의 목표가 우리나라의 창의적 체험활동을 통해 달성하려는 가치들과 크게 다르지 않기 때문이다. 하지만, 전환학년제를 그대로 도입하는 것은 우리나라의 상황에 맞지 않을 수 있어 당장 도입이 가능한 부분부터 도입하는 것이 적절할 것이다. 효고현의 「트라이 야르 워크」 처럼 일주간 체험활동부터 시작해서 점차 장기적인 체험활동을 운영해 갈 필요가 있다. 이런 시도들이 성공할 수 있다면 언젠가는 전환학년제와 같은 장기적인 체험활동도 실험해 볼 수 있을 것이다.

둘째, 아일랜드 교육부가 TY 프로그램을 적용하는 학교의 교사들을 돕기 위한 지원 팀을 제공함으로써 학교들의 TY 참여율이 크게 증가한 것처럼, 창의적 체험활동의 성공적인 정착을 위해서는 학교 외 기관의 지원이 필요하다. 2011년이 창의적 체험활동 실시 첫 해인 우리나라는 지역별 창의체험자원 지도(CRM) 제공¹⁰⁾ 외에는 정부나 교육청 차원의 특별한 지원 없이 각 학교에서 자율적으로 창의적 체험활동을 위한 교육계획을 수립하여 시행하고 있다. 지역별 거점 교육지원청에 창의적 체험활동

10) 2010년 지역별로 교육지원청에서 창의체험자원지도(CRM)를 제작하여 제공하고 있으나, 본 연구의 시범학교 교사들의 인터뷰 결과에 의하면 교육지원청에서 제공하는 CRM이 학교에 실질적인 도움을 주기 어려워 학교별 자원지도를 별도로 구성하는 것이 필요한 것으로 파악되었다.

지원센터를 설치하여 운영하고 있지만, 우리도 아일랜드 교육부와 같이 정부 및 교육지원청 차원의 보다 적극적인 행·재정적 지원이 뒷받침되어야 할 것이며, 이와 함께 정부와 지자체의 지원을 통해서 지역의 다양한 기관들(예; 청소년기관)이 학교의 창의적 체험활동을 학교 밖 자원과 연계함으로써 실질적인 체험활동이 될 수 있도록 유도해야 할 것이다.

셋째, 전환학년제를 실시하는 아일랜드의 학교들은 TY 계획 및 운영을 위해 학교 내에 핵심팀(core-team)과 대표 코디네이터를 두어, 학교와 지역사회 자원을 연결하고 학교 내 교사들과의 연계를 원활하게 해주었는데, 창의적 체험활동에서도 코디네이터 역할이 반드시 필요하다. 하지만, 창의적 체험활동을 실시하고 있는 각 학교에서 학교 밖 자원을 활용하려면, 담당부장 교사나 해당 학년의 담임교사들이 코디네이터의 역할을 해야 하는데, 현실적으로 일반교과 수업을 담당하는 교사들에게 창의적 체험활동 코디네이터 역할은 큰 부담이 될 수밖에 없다. 결국, 청소년 체험활동에 전문성을 지닌 지역 내 기관들(예; 청소년수련관, 청소년문화의 집 등)이 청소년 체험활동의 코디네이터 역할을 담당하는 것이 바람직할 것이다.

넷째, 전환학년제를 실시하는 아일랜드의 학교들은 TY 학기가 시작되기 전 학생과 학부모의 요구를 구체적으로 조사하고, 이를 TY에 반영함으로써 학생들의 만족도를 높이는데, 창의적 체험활동의 경우도 각 학교가 차년도 교육계획을 수립하기 전 사전 요구조사를 실시하여 반영하는 노력이 요구된다. 물론, 이러한 작업들은 학생 및 학부모의 요구를 수렴하면서도 학교의 교육철학에 적합한 지역 내 자원에 대해 충분히 파악하고, 학교의 상황에 적합한가를 검토하는 과정이 필요하다. 본 연구의 설문조사나 시범학교 학생의 인터뷰에서도 ‘학생들이 가장 하고 싶은 체험활동’ 중 하나가 직업체험활동이지만, 실제로 직업체험활동을 창의적 체험활동 시간에 실시하는 학교는 많지 않았다. 그 이유는 지역 내 직장과의 연계가 원활하게 이루어지지 못하기 때문으로, 이 문제 또한 지역의 청소년 체험활동 코디네이터 기관이 해결할 수 있을 것으로 사료된다.

다섯째, 전환학년제를 실시하는 아일랜드의 학교들은 대부분 최소 2주 이상의 장기간 직업체험활동을 실시함으로써, 학생들에게 직업에 대한 가이드와 함께 성인사회에 대한 이해, 직업적 측면의 성숙 등의 효과를 거두고 있어 창의적 체험활동에서 도입할 여지가 많다. 우리나라에서도 2012년부터 직업체험활동을 계획하고 있는 지역 교육청이 있지만, 아일랜드와 같은 성공적인 체험활동이 되려면 사전에 준비되어야 할 사항들을 꼼꼼히 따져보고 갖추는 노력이 필요하다. 일단, 직업체험활동이 가능하려면 지역 내 기업이나 자영업자들의 적극적인 협조가 필요하다. 이는 1~2년에 해결될 수 있는 문제가 아니므로, 장기적인 계획을 세워 단계적으로 도입해야 할 것이다. 먼저, 지역사회의 직장들이 직업체험활동에 적극적으로 참여할 수 있도록 분위기를 형성하고, 학교와 지역 내 기업들

또는 기관들과 유기적인 연계 시스템을 마련해야 한다. 하지만, 이러한 과정은 학교 차원의 노력으로는 한계가 있어 학교와 지역 내 기업과 기관들을 체계적으로 연계해주는 지자체 및 교육청 등 유관기관과 코디네이터 기관의 역할이 요구된다.

여섯째, 사업에 대한 주기적인 체계적인 평가시스템을 도입하고, 교사들을 컨설팅하는 그룹이 있는 것은 절대적으로 필요한 시스템이다. 창의적 체험활동은 현재로서는 너무나 다양한 프로그램들이 짜임새 없이 투입되기 때문에 그 효과를 평가하는 것은 어렵지만, 창의적 체험활동의 다양한 요소들이 다양한 방법으로 평가될 수 있다. 이런 의미에서 사업의 평가지표를 만드는 것도 필요하다. 사업이 장기적으로 추진되어야 한다면 특히 장기적으로 어떻게 평가할 것인지에 대한 전략이 세워져야 한다. 또한 컨설팅 그룹의 필요성은 너무나도 절실하다. 왜냐하면, 지역사회 네트워크 사업은 청소년기관으로서 완전히 새로운 사업영역이기 때문이다. 이 분야에 체계적으로 컨설팅 할 그룹이 없기는 하지만, 컨설팅 그룹이 있느냐 없느냐는 이 사업의 성패를 가르는 중요한 요인 중의 하나이다.

3. 외국사례의 정책적 시사점

이상의 일본과 아일랜드의 청소년 체험활동 지원 정책을 통해서 공통적으로 도출할 수 있는 정책적 시사점을 정리해 보면 다음과 같다.

첫째, 두 사례 모두 청소년들의 체험활동을 활성화하기 위해 지역사회연계가 얼마나 중요한지를 보여주면서, 동시에 청소년들의 체험활동을 활성화하기 위한 지역사회의 노력이 지역사회연계의 질과 폭을 넓혀준다는 점이다. 즉, 청소년 체험활동 활성화의 전제는 지역사회의 연계이지만, 지역사회의 청소년들의 체험활동을 활성화하는 일련의 노력들이 지역을 하나로 연결하는 촉매역할을 한다는 점이다. 이런 점에서 중앙부처에서는 지역네트워크가 활성화될 수 있도록 하는데 정책의 역점을 두어야 하며, 지자체의 확고한 의지와 전폭적인 지지가 필요하다.

둘째, 변화는 매우 천천히 일어난다는 점이다. 따라서 성과주의식으로 접근하면, 실패할 수 있다. 정책을 장기적인 관점에서 추진할 필요가 있다. 장기적인 추진계획이 수반되어야 지속적인 지원도 가능하고, 장기적인 측면에서 평가도 가능하다. 정책의 추진을 통해서 지역사회가 점진적으로 변해가는 것을 지속적으로 모니터링하고, 지역이 자생력을 가질 수 있을 때까지 지속적으로 지원해야 한다.

셋째, 프로그램은 청소년들의 요구에 맞춰져야 하며, 자기주도적인 측면이 강조되어야 한다. 「트라이 야르 워크」도 「전환학년제」도 기본적으로 청소년들의 요구에 맞췄다는 점이 중요하다. 이것은 그 만큼 동기유발을 위해 중요하다. 다양한 요구에 부응하기 위해서라도 지역사회 연계는 꼭 필요한 것이다. 왜냐하면 다양한 요구의 충족을 위해서는 다양한 자원의 투입이 전제되어야 하기 때문이다. 또한 요구에 맞춰져야만 자기주도성이 발현될 수 있고, 동기가 형성되어야만 장래의 진로의 문제와 연결될 수 있기 때문이다. 이런 의미에서 두 나라의 청소년 체험활동 지원 정책은 진로교육의 새로운 지평을 열어주는 사례이면서 동시에 청소년 체험활동 또는 창의적 체험활동이 궁극적으로 지향해야 할 방향을 제시해 주는 좋은 사례이다.

제 4 장

「창의적 체험활동」 운영 실태 및 인식 조사 결과

1. 설문조사의 개요
2. 설문조사의 결과
3. 요약 및 시사점

제 4 장 「창의적 체험활동」 운영 실태 및 인식 조사 결과

1. 설문조사의 개요

전국의 중·고등학생과 중·고등학교 창의적 체험활동 담당 교사들을 대상으로 창의적 체험활동의 실태와 인식을 조사하고, 창의적 체험활동을 통해 변화가 예상되는 요인들을 파악하기 위해 설문조사를 실시하였다. 설문조사 대상과 설문조사 내용은 다음과 같다.

1) 설문조사 대상

본 연구의 설문조사 모집단은 2011년도 창의적 체험활동을 실시하는 전국(제주도 포함)의 중학교 1학년, 일반계고와 전문계고를 포함한 고등학교 1학년, 그리고 창의적 체험활동을 실시하는 중학교 1학년과 고등학교 1학년 담임교사이다.

본 연구의 설문조사는 한국청소년정책연구원이 실시하는 2011년 통합조사¹¹⁾의 표본설계를 적용하였다. 통합조사의 표본설계에 의해 실시한 본 연구의 지역별 설문조사 대상학교 수와 설문조사 대상자 현황은 <표 IV-1>, <표 IV-2>와 같다.

11) 통합조사란 한국청소년정책연구원에서 2011년에 실시하는 6개 과제의 전국단위 설문조사를 2개의 unit으로 통합조사하는 방법이다. 예를 들어, 표본학교에서 3개반을 추출하여 각 반별로 다른 종류의 설문조사를 실시함으로써 3종의 설문조사를 실시하는 방법이다. 이렇게 함으로써 각각의 조사에 대해 학교표본수를 늘릴 수 있다.

표 IV-1 지역별 설문조사 대상학교 수

	중학교 (1학년)	일반계 고등학교 (1학년)	전문계 고등학교 (1학년)
서울	5	4	1
부산	2	1	1
대구	1	1	1
인천	1	1	1
광주	1	1	1
대전	1	1	1
울산	1	1	1
경기	6	4	1
강원	1	1	1
충북	1	1	1
충남	1	1	1
전북	1	1	1
전남	1	1	1
경북	2	1	1
경남	2	1	1
제주	1	1	1
합계	28	22	16

표 IV-2 설문조사 대상자 현황

대상자 특성		학생		교사	
		사례수(명)	비율(%)	사례수(명)	비율(%)
전체		2,101	100	630	100
성별	남	974	46.4	242	38.4
	여	1,127	53.6	388	61.6
교급별	중학교	894	42.6	259	41.1
	일반계고	755	35.9	223	35.4
	전문계고	452	21.5	148	23.5
거주지	대도시	877	41.7	266	42.2
	중소도시	1,014	48.3	310	49.2
	읍/면	210	10.0	54	8.6

2) 설문조사 일정

한국청소년정책연구원이 실시하는 2011년 통합조사의 위탁업체가 실시한 설문 조사 일정은 다음과 같다.

(1) 조사 준비 및 사전 접촉

- 조사 대상 학교 리스트 확인 및 정제: 2011. 5. 6 ~ 2011. 5. 14
- 최종 조사 대상 학교 리스트 확정: 2011. 5. 14 ~ 2011. 5. 18
- 원표본 학교 대상 조사 협조 공문 및 안내문 송부: 2011. 5. 19 ~ 2011. 5. 23
- 원표본 학교 대상 사전접촉 실시: 2011. 5. 23 ~ 2011. 5. 30
- 대체표본학교 대상 협조 안내문 송부 및 사전접촉: 2011. 5. 31 ~ 2011. 7. 4

(2) 면접원 교육 및 학교 방문 실사

- 최종 설문지 확정: 2011. 5. 30
- 설문지 인쇄 및 조사 준비: 2011. 5. 31 ~ 2011. 6. 4
- 서울 및 지역별 면접원 교육 실시: 2011. 5. 31 ~ 2011. 6. 4
 - 서울 집체 교육(서울, 인천, 경기, 강원지역 면접원 대상): 2011. 5. 31
 - 대전 집체 교육(대전, 광주, 충청, 전라지역 면접원 대상): 2011. 6. 1
 - 부산 집체 교육(대구, 울산, 부산, 경상지역 면접원 대상): 2011. 6. 2
- 학교 방문 실사: 2011. 6. 4 ~ 2011. 7. 15

(3) 자료 처리

- 데이터 입력(더블펀칭): 2011. 7. 4 ~ 2011. 8. 19
- 데이터 에디팅: 2011. 8. 20 ~ 2011. 8. 30
- 최종 데이터 수령: 2011. 9. 1 ~ 2011. 9. 9

3) 설문조사 내용

설문조사의 주된 내용은 창의적 체험활동의 실태 및 인식, 창의적 체험활동을 통해 변화가 예상되는 요인, 그리고 배경변인이다. 학생용과 교사용 설문지의 내용은 <표 IV-3>, <표 IV-4>와 같다.

표 IV-3 중고등학생용 설문지 내용

영역	내용		문항 번호	문항수	출처
배경변인	성별		배문1	1	연구진 작성
	가족구성		배문2	1	
	부모 학력		배문3	2	
	부모 직업유무		배문4	2	
	학업성적		배문5	1	
	가정형편(경제수준)		배문6	1	
	집 주소		배문7	1	
창의적 체험활동 실태 및 인식	많이 하는 창의활동		문1	1	연구진 작성
	하고 싶은 창의활동		문2	1	연구진 작성
	하기 싫은 창의활동		문3	1	연구진 작성
	창체 유형별 참여도		문4	4	연구진 작성
	창체 유형별 만족도		문5	4	연구진 작성
	수련활동에 대한 인식		문7	1	연구진 작성
	학생 변화에 대한 인식		문6	17	Jeffers(2007)
창의적 체험활동을 통한 변화에 대한 인식	생활력 변화에 대한 인식	심리·사회적 능력	문8(1 ~ 14)	22	일본 國立靑少年教育 振興機構(2010)
		덕육적 능력	문8(15 ~ 22)		

표 IV-4 교사용 설문지 내용

영역	내용	문항 번호	문항수	출처
배경변인	성별	배문1	1	연구진 작성
	연령	배문2	1	연구진 작성
	교직 경력	배문3	1	연구진 작성
	창체 관련 연수 경험 및 횟수	배문4	1	연구진 작성
학교의 창의적 체험활동에 대한 인식	담당부서 조직, 자원 조직, 학생 및 학부모의 창체 인지도	문1	4	연구진 작성
	학교의 창의적 체험활동 프로그램에 대한 인식(만족도, 학생/교사/학부모의 요구 반영, 교실 밖 학습기회 제공, 창의체험자원지도 활용)	문2	6	연구진 작성
	학교내 창체자원 보유 정도(학교 내부시설, 학교 내부인력, 창체 운영을 위한 예산)	문4	3	연구진 작성
	학교밖 창체자원 활용 정도(주변시설, 외부인력)	문5	2	연구진 작성
	창체 업무에 대한 만족도	문6	1	연구진 작성
창의적 체험활동을 통한 변화에 대한 인식	학생의 변화에 대한 인식	문7	17	Jeffers (2007)
	교사의 변화에 대한 인식	문8	6	Jeffers (2007)
창의적 체험활동 전반에 대한 인식	자원부족, 창체 수업 선호, 일반 수업 선호, 동료교사와 창체 수업준비하기 선호, 필수교육과정으로 필요, 학교공동체에 의한 기획, 기록방법(에듀팟)에 대한 만족도	문3	7	Jeffers (2007) 수정 연구진 작성
	창체 성공 요인에 대한 인식	문9	1	연구진 작성
	수련활동 용어에 대한 인식	문10	1	연구진 작성

(1) 배경 문항

배경문항은 중·고등학생의 경우 성별, 가족구성, 부모학력, 부모직업, 학업성적, 가정의 경제적 수준에 대한 항목들로 구성되어 있고, 교사의 경우 성별, 연령, 교직경력과 창의적 체험활동 관련 연수경험 및 횟수를 포함하였다.

(2) 학생용 설문조사 내용

학생용 설문조사 내용은 창의적 체험활동 실태 및 인식과 창의적 체험활동을 통한 변화에 대한 인식이다. 창의적 체험활동에 대한 실태 및 인식을 조사하기 위한 항목으로는 많이 하는 활동, 하고 싶은 활동, 하기 싫은 활동, 자율, 동아리, 봉사, 진로 등 활동영역별 참여도 및 만족도, 수련활동에 대한 인식을 포함하였다. 창의적 체험활동을 통한 변화에 대한 인식에 대해서는 학생의 변화에 대한 인식, 생활력의 변화에 대한 인식을 포함하였다. 창의적 체험활동을 통한 학생의 변화를 묻는 문항들은 아일랜드의 전환학년제(TY) 활동을 경험한 학생들의 인식을 조사한 Jeffers(2007)¹²⁾의 질문지를 참고하여 수정·보완한 것이다. 학생 변화에 대한 인식의 주요 내용은 다양한 경험 제공, 창의성, 인성, 사회성, 사고력, 문제해결력, 진로목표 설정, 즐거운 학교생활, 교사와 관계, 지역사회 관심 등에 도움을 주는 정도이다. 생활력의 변화에 대한 인식은 일본의 國立靑少年教育振興機構(2010)에서 종합적 학습시간의 효과를 측정하기 위해 개발한 척도를 사용하였다. 國立靑少年教育振興機構(2010)에 의하면, 생활력 척도는 세 가지 하위 요인으로 구성되어있으나 창의적 체험활동을 통해 변화가 예상되는 심리·사회적 능력과 덕육적 능력의 두 가지 하위 요인만을 사용하였다. 생활력 척도는 총 22문항 Likert 6점 척도로, 신뢰도 계수인 Cronbach's α 는 심리·사회적 능력 .90, 덕육적 능력 .78로 양호하였다.

(3) 교사용 설문조사 내용

교사용 설문조사 내용은 근무하고 있는 학교의 창의적 체험활동에 대한 인식, 창의적 체험활동을 통한 변화에 대한 인식과 창의적 체험활동 전반에 대한 인식으로 구성하였다.

12) Jeffers(2007)의 「Attitudes to Transition Year」는 아일랜드의 교육과학부의 지원을 받아 수행된 보고서로, TY를 적용하고 있는 6개 학교의 학생, 학부모, 교사를 대상으로 TY에 대한 인식을 질적조사와 설문조사를 통해 조사하였다.

근무하고 있는 학교의 창의적 체험활동에 대한 인식에는 창의적 체험활동 담당부서 조직과 자원 조직, 학생 및 학부모의 인지도, 창의적 체험활동 프로그램에 대한 인식, 학교 내 자원보유 정도, 학교 밖 자원활용 정도, 창의적 체험활동 업무 만족도를 포함하였다. 창의적 체험활동을 통한 변화에 대한 인식에서 학생의 변화에 대한 인식은 학생용 설문조사에 활용한 Jeffers(2007)의 질문지를 활용하였고, 교사의 변화에 대한 인식에는 전문성 발달, 교사 간 관계 증진, 학생과 관계 증진, 교수학습 기술향상, 연수 필요성, 업무 만족도 증진 등을 포함하였다. 창의적 체험활동 전반에 대한 인식에는 자원부족, 창의적 체험활동 수업 준비에 대한 인식과 선호도 및 필요도, 기록방법에 대한 만족도, 성공요인에 대한 인식, 수련활동 용어에 대한 인식을 포함하였다.

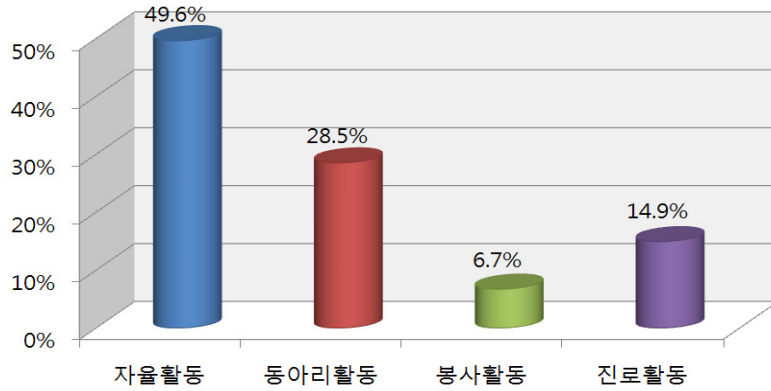
2. 「창의적 체험활동」 운영 실태 및 인식 조사 결과

1) 학생용 설문조사 결과

(1) 가장 많이 하는 활동

창의적 체험활동 중 중고등학생이 가장 많이 하는 활동은 자율활동(49.6%)이었고, 다음으로 동아리활동(28.5%), 진로활동(14.9%), 봉사활동(6.7%) 순으로 나타남

- 창의적 체험활동으로 학교에서 가장 많이 하는 활동에 대한 응답결과 전체 응답자 중 49.6%가 자율활동이라고 응답하여 가장 많았다.
- 교급별 응답결과를 보면, 중학생이 고등학생보다 동아리활동을 더 많이 하고 진로활동은 더 적게 하였다.
- 거주지별로는 읍면지역의 학생들이 대도시와 중소도시에 비해 동아리활동을 많이 하지만, 진로활동은 두 배 정도 적었다.
- 경제수준별로는 경제수준이 낮은 학생이 봉사활동을 더 많이 하는 것으로 나타났다.



【그림 IV-1】 가장 많이 하는 활동

표 IV-5 가장 많이 하는 활동

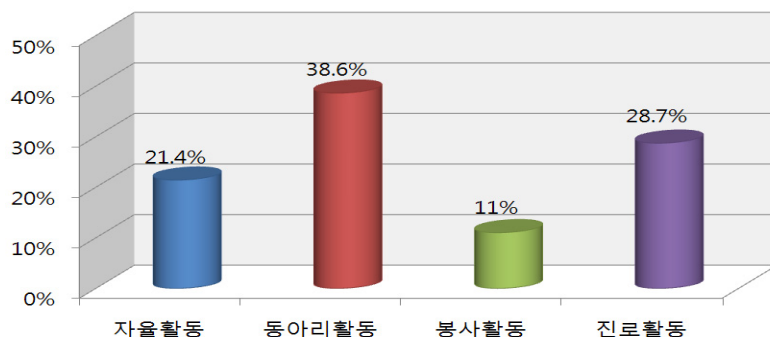
응답자의 특성		전체(빈도)	자유헌동	동아리활동	봉사활동	진로활동	무응답
전체		100(2,101)	49.6	28.5	6.7	14.9	0.3
성별	남자	100(974)	49.2	30.4	7.0	13.1	0.3
	여자	100(1,127)	50.0	26.9	6.5	16.3	0.3
교급별	중학교	100(894)	50.3	32.3	5.4	11.7	0.2
	일반계고	100(755)	48.7	26.6	7.8	16.6	0.3
	전문계고	100(452)	49.8	24.1	7.5	18.1	0.4
거주지	대도시	100(877)	50.1	27.0	6.5	16.2	0.2
	중소도시	100(1,014)	49.2	28.5	7.0	15.0	0.3
	읍면지역	100(210)	50.0	34.8	6.2	8.6	0.5
경제수준	상	100(223)	52.0	24.7	8.1	15.2	0.0
	중	100(1,750)	49.7	29.0	6.1	14.9	0.3
	하	100(115)	44.3	29.6	13.0	12.2	0.9

주 1) 표 내용의 단위는 %임. 이하 동일, 2) 무응답은 그림에서 표기를 제외함. 이하 동일

(2) 더 많이 하고 싶은 활동

창의적 체험활동 중 중고등학생이 앞으로 특히 더 많이 하고 싶은 활동은 동아리활동(38.6%)이 가장 많았고, 다음으로 진로활동(28.7%), 자율활동(21.4%), 봉사활동(11.0%) 순으로 나타남

- 창의적 체험활동으로 앞으로 특히 더 많이 하고 싶은 활동에 대한 응답결과 전체 응답자 중 38.6%가 동아리활동으로 응답하여 가장 많았다.
- 교급별 응답결과를 보면, 중학생이 고등학생보다 동아리활동을 선호했고, 진로활동은 전문계고가 가장 선호했다.
- 거주지별 응답결과에 의하면, 읍면지역의 학생들이 대도시와 중소도시에 비해 동아리활동은 더 선호했지만, 진로활동은 도시 지역 학생들이 더 선호하였다.
- 경제수준별 응답결과에 의하면, 경제수준이 낮을수록 봉사활동을 더 선호했다.



【그림 IV-2】 더 많이 하고 싶은 활동

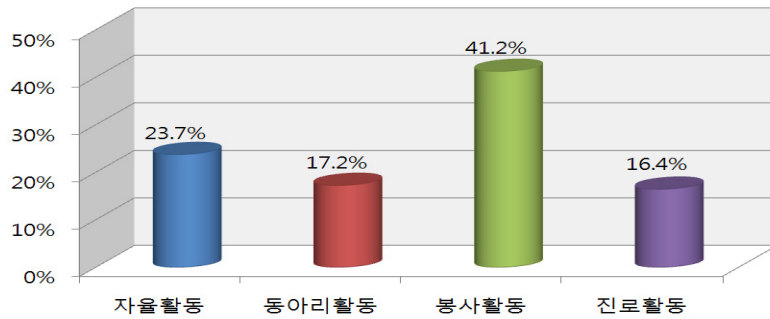
표 IV-6 더 많이 하고 싶은 활동

응답자의 특성		전체(빈도)	자율활동	동아리활동	봉사활동	진로활동	무응답
전체		100(2,101)	21.4	38.6	11.0	28.7	0.2
성별	남자	100(974)	23.4	41.0	10.8	24.5	0.3
	여자	100(1,127)	19.6	36.6	11.3	32.3	0.2
교급별	중학교	100(894)	21.4	41.8	11.6	24.9	0.2
	일반계고	100(755)	20.9	37.1	11.9	29.8	0.3
	전문계고	100(452)	22.1	35.0	8.4	34.3	0.2
거주지	대도시	100(877)	24.3	36.3	11.1	28.3	0.1
	중소도시	100(1,014)	19.1	38.7	11.2	30.6	0.4
	읍면지역	100(210)	20.0	48.6	10.0	21.4	0.0
경제수준	상	100(223)	25.6	37.2	7.2	29.6	0.4
	중	100(1,750)	21.2	38.9	11.4	28.3	0.2
	하	100(115)	14.8	37.4	13.0	33.9	0.9

(3) 하고 싶지 않은 활동

중고등학생이 앞으로 특히 하고 싶지 않은 활동은 봉사활동(41.2%), 자율활동(23.7%), 동아리활동(17.2%), 진로활동(16.4%) 순으로 나타남

- 창의적 체험활동으로 봉사활동을 특히 하고 싶지 않은 것으로 응답하였다.
- 교급별로는 고등학생이 중학생보다 동아리활동을 더 하고 싶지 않은 것으로 나타났다. 전문계고 학생은 봉사활동을 더 많이 선택했고, 전문계고 학생들은 진로활동을 가장 적게 선택했다.
- 경제수준별로는 경제수준이 낮은 학생들이 동아리활동을 더 하고 싶지 않은 것으로 나타났고, 진로활동은 경제수준이 높은 학생들이 더 하고 싶지 않은 것으로 응답하였다.



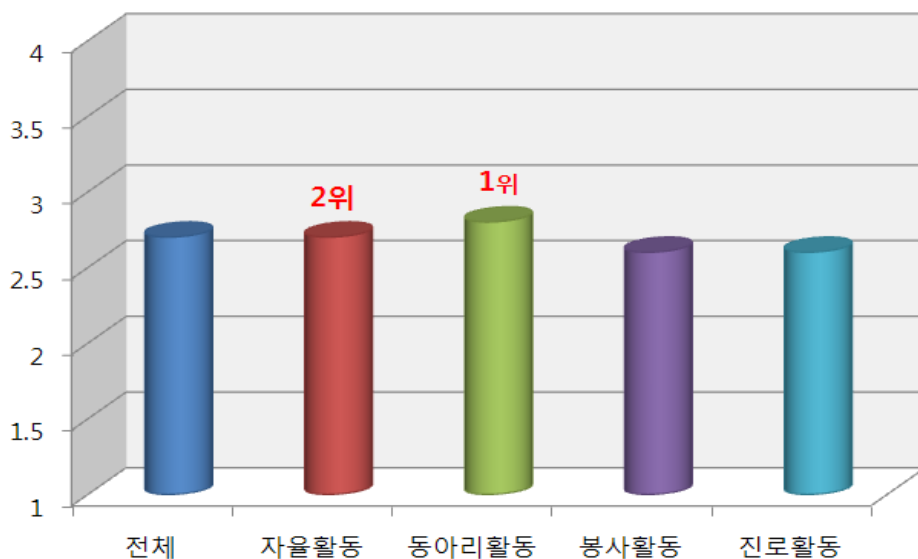
【그림 IV-3】 하고 싶지 않은 활동

표 IV-7 하고 싶지 않은 활동

응답자의 특성		전체(빈도)	자율활동	동아리활동	봉사활동	진로활동	무응답
전체		100(2,101)	23.7	17.2	41.2	16.4	1.4
성별	남자	100(974)	24.8	16.4	41.4	16.3	1.0
	여자	100(1,127)	22.7	17.9	41.1	16.5	1.8
교급별	중학교	100(894)	23.5	13.8	40.2	20.4	2.2
	일반계고	100(755)	25.2	19.6	38.3	16.0	0.9
	전문계고	100(452)	21.7	20.1	48.2	9.3	0.7
거주지	대도시	100(877)	21.3	18.6	42.3	17.2	0.6
	중소도시	100(1,014)	25.9	16.8	39.8	15.9	1.6
	읍면지역	100(210)	22.9	13.8	43.3	15.7	4.3
경제수준	상	100(223)	19.7	19.7	41.3	17.9	1.3
	중	100(1,750)	24.3	16.5	41.4	16.4	1.4
	하	100(115)	24.3	24.3	37.4	13.0	0.9

(4) 창의적 체험활동 유형별 참여도

창의적 체험활동 유형별 참여도는 4점 척도에서 전체 M=2.8로 중간보다 높았고, 동아리활동의 참여도가 M=3.0으로 가장 높았으며, 봉사활동(M=2.6)이 가장 낮았음



【그림 IV-4】 창의적 체험활동 유형별 참여도(전체 비교)

표 IV-8 창의적 체험활동 유형별 참여도(전체 비교)

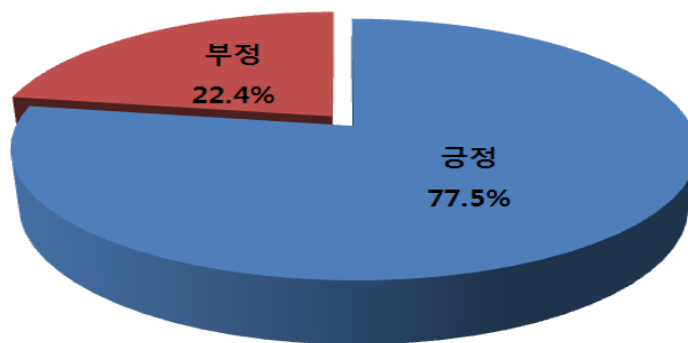
번 호	문 항	평 균	표준편차
1	자율활동	2.9	0.7
2	동아리활동	3.0	0.8
3	봉사활동	2.6	0.8
4	진로활동	2.8	0.8
전체		2.8	0.6

(4)-1. 창의적 체험활동 유형별 참여도(자율활동)

전체 응답자의 77.5%는 학교에서 실시하는 창의적 체험활동 중 자율활동을 열심히 하는 것으로 응답하였고, 참여도는 M=2.9로 높은 편이었음

○ 창의적 체험활동 중 자율활동에 참여하는 정도는 교급별과 경제수준에서 통계적으로 유의한 차이가 있었다.

- 교급별로는 중학생의 참여도가 높았고, 경제수준이 높을수록 높았다.



【그림 IV-5】 창의적 체험활동 유형별 참여도(자율활동)

표 IV-9 창의적 체험활동 유형별 참여도(자율활동)

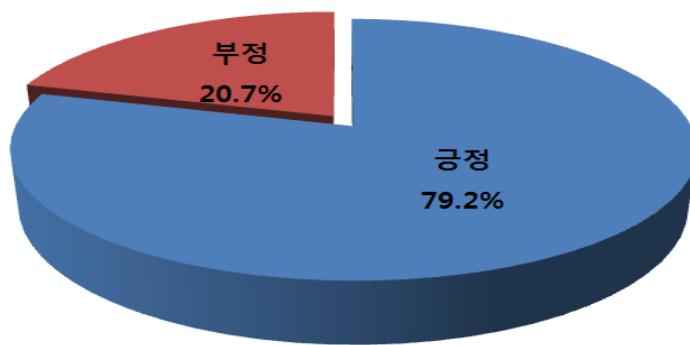
응답자의 특성		전체 (빈도)	전혀 열심히 하지 않는다	열심히 하지 않는 편이다	열심히 하는 편이다	매우 열심히 한다	무응 답	평균 (표준편차)	t, F
전체		100(2,101)	2.1	20.2	63.6	13.9	0.1	2.9(2.6)	
성별	남자	100(974)	2.7	21.8	58.0	17.4	0.2	2.9(0.7)	0.799
	여자	100(1,127)	1.7	18.9	68.5	10.8	0.1	2.9(0.6)	
교급 별	중학교 ^a	100(894)	1.3	18.6	63.0	17.0	0.1	3.0(0.6)	7.006** (a)b,c)
	일반계고 ^b	100(755)	2.5	22.6	61.3	13.2	0.3	2.9(0.7)	
	전문계고 ^c	100(452)	3.1	19.5	68.8	8.6	0.0	2.8(0.6)	
거주 지	대도시	100(877)	2.6	19.3	62.0	16.0	0.1	2.9(0.7)	0.617
	중소도시	100(1,014)	1.6	21.6	64.4	12.2	0.2	2.9(0.6)	
	읍면지역	100(210)	2.9	17.6	66.7	12.9	0.0	2.9(0.6)	
경제 수준	상 ^a	100(223)	1.3	16.6	56.1	26.0	0.0	3.1(0.7)	7.316** (a)b)
	중 ^b	100(1,750)	2.1	20.9	64.5	12.5	0.1	2.9(0.6)	
	하 ^c	100(115)	5.2	18.3	64.3	11.3	0.9	2.8(0.7)	

**p<.01

(4)-2. 창의적 체험활동 유형별 참여도(동아리활동)

전체 응답자의 79.2%는 학교에서 실시하는 창의적 체험활동 중 동아리활동을 열심히 하는 것으로 응답하였고, 참여도는 M=3.0으로 높은 편이었음

- 창의적 체험활동 중 동아리활동에 참여하는 정도는 교급별과 경제수준에서 통계적으로 유의한 차이가 있었다.
- 교급별로는 중학교, 일반계고, 전문계고의 순서로 참여도가 높았고, 경제수준이 높을수록 참여도가 높았다.



【그림 IV-6】 창의적 체험활동 유형별 참여도(동아리활동)

표 IV-10 창의적 체험활동 유형별 참여도(동아리활동)

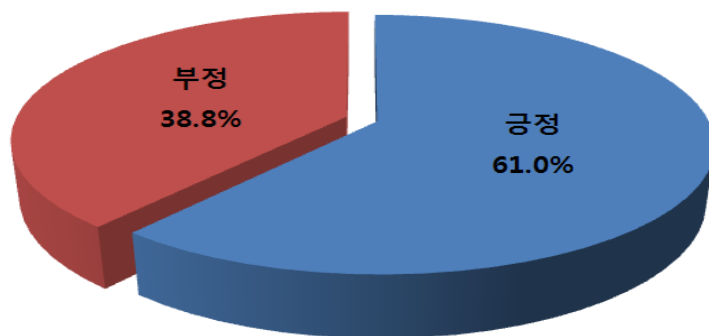
응답자의 특성		전체 (빈도)	전혀 열심히 하지 않는다	열심히 하지 않는 편이다	열심히 하는 편이다	매우 열심히 한다	무응 답	평균 (표준편차)	t, F
전체		100(2,101)	4.0	16.7	55.4	23.7	0.2	3.0(0.8)	
성별	남자	100(974)	3.9	17.5	52.0	26.5	0.2	3.0(0.8)	1.194
	여자	100(1,127)	4.0	16.1	58.5	21.3	0.2	3.0(0.7)	
교급 별	중학교 ^a	100(894)	1.8	12.6	57.8	27.6	0.1	3.1(0.7)	27.543*** (a)>b>c)
	일반계고 ^b	100(755)	4.4	18.5	52.6	24.1	0.4	3.0(0.8)	
	전문계고 ^c	100(452)	7.5	21.7	55.5	15.3	0.0	2.8(0.8)	
거주 지	대도시	100(877)	3.9	16.8	56.2	22.9	0.2	3.0(0.7)	0.660
	중소도시	100(1,014)	4.1	17.3	54.6	23.8	0.2	3.0(0.8)	
	읍면지역	100(210)	3.3	13.8	56.2	26.7	0.0	3.1(0.7)	
경제 수준	상 ^a	100(223)	2.7	13.0	52.5	31.8	0.0	3.1(0.7)	3.520* (a)>b)
	중 ^b	100(1,750)	4.1	16.8	56.3	22.6	0.2	3.0(0.7)	
	하 ^c	100(115)	4.3	22.6	48.7	23.5	0.9	2.9(0.8)	

* $p<.05$, *** $p<.001$

(4)-3. 창의적 체험활동 유형별 참여도(봉사활동)

전체 응답자의 61.0%는 학교에서 실시하는 창의적 체험활동 중 봉사활동을 열심히 하는 것으로 응답하였고, 참여도는 M=2.6으로 보통이었음

- 창의적 체험활동 중 봉사활동에 참여하는 정도는 교급별과 경제수준에서 통계적으로 유의한 차이가 있었다.
- 교급별로는 일반계고, 중학교, 전문계고의 순서로 참여도가 높았고, 경제수준이 높은 집단이 다른 집단보다 참여도가 높았다.



【그림 IV-7】 창의적 체험활동 유형별 참여도(봉사활동)

표 IV-11 창의적 체험활동 유형별 참여도(봉사활동)

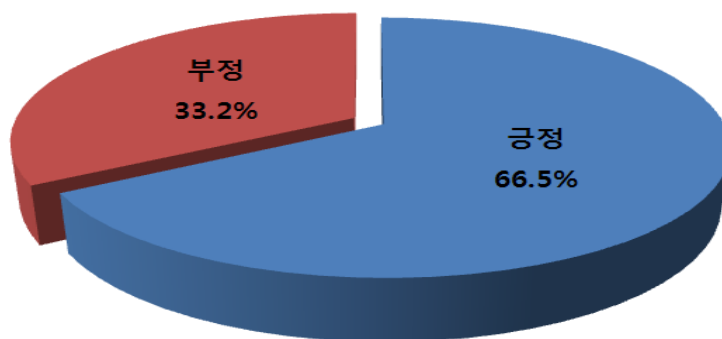
응답자의 특성		전체 (빈도)	전혀 열심히 하지 않는다	열심히 하지 않는 편이다	열심히 하는 편이다	매우 열심히 한다	무응 답	평균 (표준편차)	t, F
성별	전체	100(2,101)	7.1	31.7	50.2	10.8	0.2	2.6(0.8)	
	남자	100(974)	8.3	31.6	48.4	11.5	0.2	2.6(0.8)	-0.805
	여자	100(1,127)	6.1	31.7	51.8	10.2	0.2	2.7(0.7)	
교급 별	중학교 ^a	100(894)	7.6	30.6	50.7	11.0	0.1	2.7(0.8)	3.909* (b)>a>c)
	일반계고 ^b	100(755)	7.0	29.8	50.1	12.7	0.4	2.7(0.8)	
	전문계고 ^c	100(452)	6.4	36.7	49.6	7.3	0.0	2.6(0.7)	
거주 지	대도시	100(877)	6.6	29.2	52.9	11.1	0.2	2.7(0.8)	1.813
	중소도시	100(1,014)	7.7	33.3	48.1	10.7	0.2	2.6(0.8)	
	읍면지역	100(210)	6.7	33.8	49.0	10.5	0.0	2.6(0.8)	
경제 수준	상 ^a	100(223)	5.4	26.9	48.9	18.8	0.0	2.8(0.8)	5.465** (a)>b)
	중 ^b	100(1,750)	7.3	32.7	50.2	9.7	0.2	2.6(0.8)	
	하 ^c	100(115)	7.8	27.0	52.2	12.2	0.9	2.7(0.8)	

*p<.05, **p<.01

(4)-4. 창의적 체험활동 유형별 참여도(진로활동)

전체 응답자의 66.5%는 학교에서 실시하는 창의적 체험활동 중 진로활동을 열심히 하는 것으로 응답하였고, 참여도는 M=2.8로 약간 높았음

- 창의적 체험활동 중 진로활동에 참여하는 정도는 경제수준에서만 통계적으로 유의한 차이가 있었다.
- 경제수준이 높은 집단이 중간인 집단보다 참여도가 높았다.



【그림 IV-8】 창의적 체험활동 유형별 참여도(진로활동)

표 IV-12 창의적 체험활동 유형별 참여도(진로활동)

응답자의 특성		전체 (빈도)	전혀 열심히 하지 않는다	열심히 하지 않는 편이다	열심히 하는 편이다	매우 열심히 한다	무응 답	평균 (표준편차)	t, F
전체		100(2,101)	5.3	27.9	52.8	13.7	0.3	2.8(0.8)	
성별	남자	100(974)	6.8	27.2	49.6	16.1	0.3	2.8(0.8)	0.175
	여자	100(1,127)	4.1	28.5	55.5	11.6	0.3	2.7(0.7)	
교급 별	중학교	100(894)	5.4	27.7	51.7	15.0	0.2	2.8(0.8)	1.894
	일반계고	100(755)	6.2	25.4	52.8	15.1	0.4	2.8(0.8)	
	전문계고	100(452)	3.8	32.3	54.9	8.8	0.2	2.7(0.7)	
거주 지	대도시	100(877)	5.4	25.8	53.6	14.9	0.3	2.8(0.8)	1.481
	중소도시	100(1,014)	5.3	29.9	51.3	13.2	0.3	2.7(0.8)	
	읍면지역	100(210)	5.2	27.1	56.7	11.0	0.0	2.7(0.7)	
경제 수준	상 ^a	100(223)	3.1	25.6	48.0	23.3	0.0	2.9(0.8)	4.604* (a>b)
	중 ^b	100(1,750)	5.4	28.5	53.5	12.3	0.3	2.7(0.7)	
	하 ^c	100(115)	7.8	22.6	51.3	17.4	0.9	2.8(0.8)	

*p<.05

(5) 창의적 체험활동 유형별 만족도

창의적 체험활동에 대한 유형별 만족도는 4점 척도에서 전체 M=2.7로 중간보다 약간 높았고, 동아리활동의 만족도가 M=2.8로 가장 높았고, 자율활동(M=2.7), 봉사활동(M=2.6)과 진로활동(M=2.6) 순이었음



【그림 IV-9】 창의적 체험활동 유형별 만족도(전체 비교)

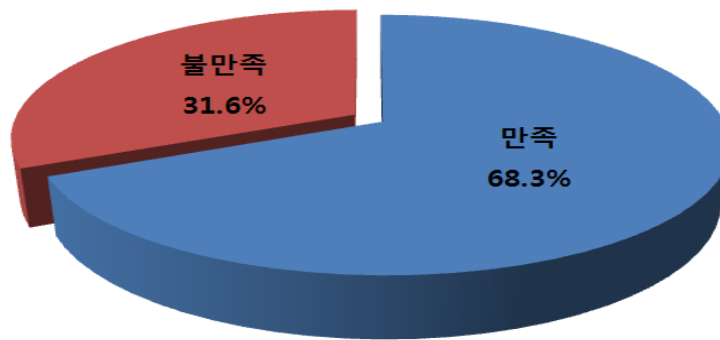
표 IV-13 창의적 체험활동 유형별 만족도(전체 비교)

번 호	문 항	평 균	표준편차
1	자율활동	2.7	0.8
2	동아리활동	2.8	0.8
3	봉사활동	2.6	0.7
4	진로활동	2.6	0.8
전체		2.7	0.6

(5)-1. 창의적 체험활동 유형별 만족도(자율활동)

전체 응답자의 68.3%는 학교에서 하는 창의적 체험활동 중 자율활동에 대해 만족하는 것으로 응답하였고, 만족도는 M=2.7로 약간 높았음

- 창의적 체험활동 중 자율활동에 대한 만족도는 교급별, 거주지별, 경제수준별로 통계적으로 유의한 차이가 있었다.
- 중학생이 고등학생보다, 대도시가 중소도시와 읍면보다, 경제수준이 높은 집단이 나머지 집단보다 만족도가 높게 나타났다.



【그림 IV-10】 창의적 체험활동 유형별 만족도(자율활동)

표 IV-14 창의적 체험활동 유형별 만족도(자율활동)

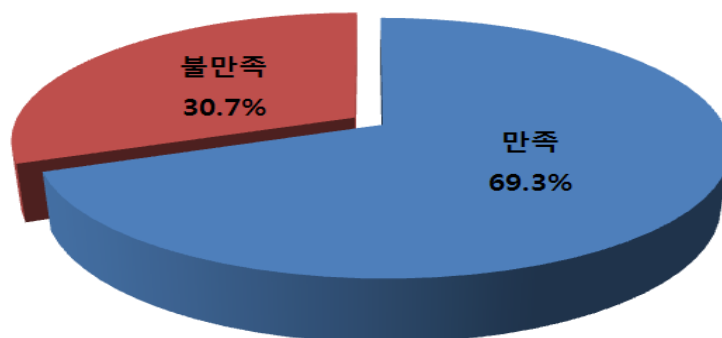
응답자의 특성		전체 (빈도)	전혀 만족 하지 않는다	만족하지 않는 편이다	만족 하는 편이다	매우 만족 한다	무응 답	평균 (표준편차)	t, F
전체		100(2,101)	5.8	25.8	58.7	9.6	0.1	2.7(0.7)	
성별	남자	100(974)	6.7	26.3	55.2	11.7	0.1	2.7(0.8)	-0.183
	여자	100(1,127)	5.1	25.4	61.7	7.7	0.2	2.7(0.7)	
교급 별	중학교 ^a	100(894)	3.7	20.4	62.6	13.3	0.0	2.9(0.7)	23.225*** (a)b,c)
	일반계고 ^b	100(755)	7.9	31.7	52.8	7.3	0.3	2.6(0.7)	
	전문계고 ^c	100(452)	6.4	26.8	60.6	6.0	0.2	2.7(0.7)	
거주 지	대도시 ^a	100(877)	5.0	23.9	59.5	11.2	0.3	2.8(0.7)	5.332** (a)b)
	중소도시 ^b	100(1,014)	6.1	28.0	57.6	8.3	0.0	2.7(0.7)	
	읍면지역 ^c	100(210)	7.6	22.9	60.5	9.0	0.0	2.7(0.7)	
경제 수준	상 ^a	100(223)	6.3	18.4	56.5	18.8	0.0	2.9(0.8)	6.989** (a)b,c)
	중 ^b	100(1,750)	5.3	26.6	59.4	8.5	0.2	2.7(0.7)	
	하 ^c	100(115)	12.2	27.0	52.2	8.7	0.0	2.6(0.8)	

** $p<.01$, *** $p<.001$

(5)-2. 창의적 체험활동 유형별 만족도(동아리활동)

전체 응답자의 69.3%는 학교에서 하는 창의적 체험활동 중 동아리활동에 대해 만족하는 것으로 응답하였고, 만족도는 M=2.8로 약간 높았음

- 창의적 체험활동 중 동아리활동에 대한 만족도는 성별, 교급별, 거주지별로 통계적으로 유의한 차이가 있었다.
- 동아리활동에 대해서는 남자가 여자보다 더 만족하였고, 중학교, 일반계고, 전문계고 순으로 만족하였으며, 읍면지역이 중소도시보다 만족하였다.



【그림 IV-11】 창의적 체험활동 유형별 만족도(동아리활동)

표 IV-15 창의적 체험활동 유형별 만족도(동아리활동)

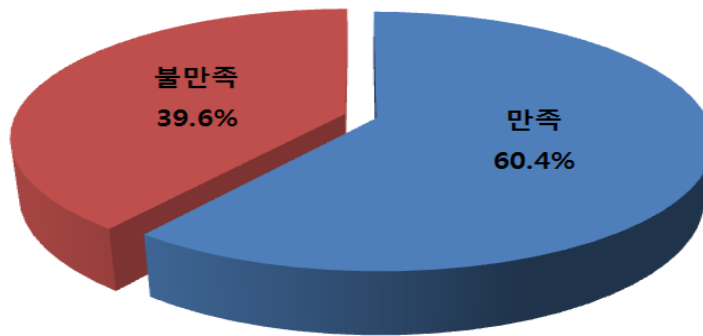
응답자의 특성		전체 (빈도)	전혀 만족 하지 않는다	만족하지 않는 편이다	만족 하는 편이다	매우 만족 한다	무응 답	평균 (표준편차)	t, F
성별	전체	100(2,101)	7.4	23.2	50.6	18.7	0.0	2.8(0.8)	
	남자 ^a	100(974)	8.2	21.5	46.7	23.5	0.1	2.9(0.9)	2.749**
교급 별	여자 ^b	100(1,127)	6.7	24.8	54.0	14.5	0.0	2.8(0.8)	(a)b)
	중학교 ^a	100(894)	4.7	17.2	51.5	26.6	0.0	3.0(0.8)	47.242*** (a)b>c)
	일반계고 ^b	100(755)	9.3	25.3	50.1	15.2	0.1	2.7(0.8)	
	전문계고 ^c	100(452)	9.7	31.6	50.0	8.6	0.0	2.6(0.8)	
거주 지	대도시 ^a	100(877)	7.2	22.8	49.8	20.1	0.1	2.8(0.8)	4.846** (b)c)
	중소도시 ^b	100(1,014)	7.6	24.8	51.9	15.8	0.0	2.8(0.8)	
	읍면지역 ^c	100(210)	7.6	17.6	48.1	26.7	0.0	2.9(0.9)	
경제 수준	상	100(223)	7.2	21.1	47.5	24.2	0.0	2.9(0.9)	1.184
	중	100(1,750)	7.4	23.4	51.1	18.0	0.1	2.8(0.8)	
	하	100(115)	7.8	26.1	47.0	19.1	0.0	2.8(0.8)	

** $p<.01$, *** $p<.001$

(5)-3. 창의적 체험활동 유형별 만족도(봉사활동)

전체 응답자의 60.4%는 학교에서 하는 창의적 체험활동 중 봉사활동에 대해 만족하는 것으로 응답하였고, 만족도는 2.6으로 중간 정도였음

- 창의적 체험활동 중 봉사활동에 대한 만족도는 교급과 경제수준에서 통계적으로 유의한 차이가 있었다.
- 봉사활동에 대해서는 중학생이 고등학생보다 더 만족하였고, 경제수준이 높은 집단이 중간인 집단보다 더 만족하였다.



【그림 IV-12】 창의적 체험활동 유형별 만족도(봉사활동)

표 IV-16 창의적 체험활동 유형별 만족도(봉사활동)

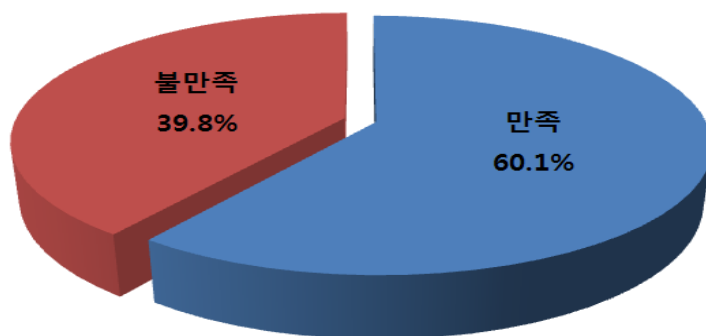
응답자의 특성		전체 (빈도)	전혀 만족하지 않는다	만족하지 않는 편이다	만족 하는 편이다	매우 만족 한다	무응 답	평균 (표준편차)	t, F
전체		100(2,101)	7.3	32.2	52.8	7.6	0.0	2.6(0.7)	
성별	남자	100(974)	9.4	29.4	51.6	9.4	0.1	2.6(0.8)	0.450
	여자	100(1,127)	5.5	34.7	53.8	6.0	0.0	2.6(0.7)	
교급 별	중학교 ^a	100(894)	6.4	27.1	55.3	11.3	0.0	2.7(0.7)	15.943*** (a)b,c)
	일반계고 ^b	100(755)	7.7	36.2	50.5	5.6	0.1	2.5(0.7)	
	전문계고 ^c	100(452)	8.6	35.8	51.8	3.8	0.0	2.5(0.7)	
거주 지	대도시	100(877)	7.1	31.1	53.6	8.1	0.1	2.6(0.7)	1.633
	중소도시	100(1,014)	7.3	32.6	52.4	7.7	0.0	2.6(0.7)	
	읍면지역	100(210)	8.6	34.8	51.4	5.2	0.0	2.5(0.7)	
경제 수준	상 ^a	100(223)	4.9	30.0	50.2	14.8	0.0	2.7(0.8)	4.310* (a)b)
	중 ^b	100(1,750)	7.4	32.9	53.1	6.6	0.1	2.6(0.7)	
	하 ^c	100(115)	12.2	24.3	53.0	10.4	0.0	2.6(0.8)	

* $p < .05$, *** $p < .001$

(5)-4. 창의적 체험활동 유형별 만족도(진로활동)

전체 응답자의 60.1%는 학교에서 하는 창의적 체험활동 중 진로활동에 대해 만족하는 것으로 응답하였고, 만족도는 $M=2.6$ 으로 중간 정도였음

- 창의적 체험활동 중 진로활동에 대한 만족도는 교급별, 거주지별, 경제수준별로 통계적으로 유의한 차이가 있었다.
- 진로활동에 대해서는 중학생이 고등학생보다, 대도시가 중소도시보다, 경제수준이 높을수록 더 만족하였다.



【그림 IV-13】 창의적 체험활동 유형별 만족도(진로활동)

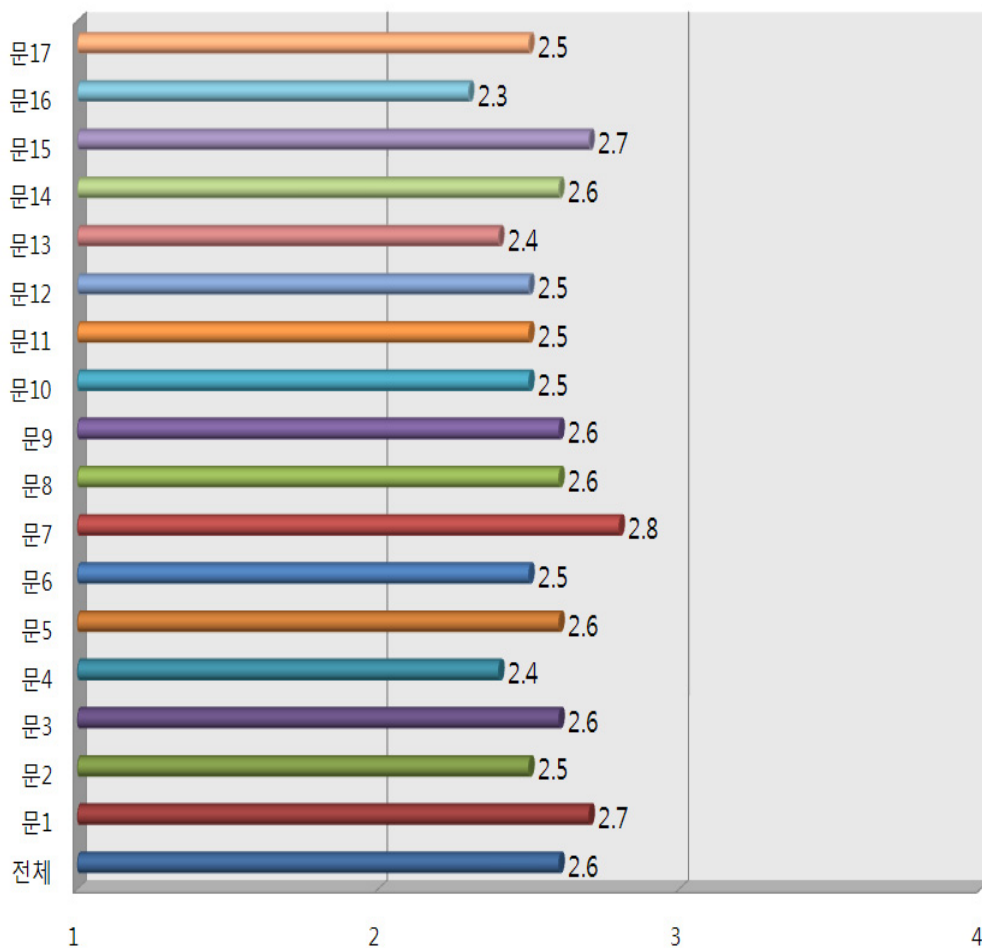
표 IV-17 창의적 체험활동 유형별 만족도(진로활동)

응답자의 특성		전체 (빈도)	전혀 만족하지 않는다	만족하지 않는 편이다	만족 하는 편이다	매우 만족 한다	무응 답	평균 (표준편차)	t, F
성별	전체	100(2,101)	9.2	30.6	50.1	10.0	0.1	2.6(0.8)	
	남자	100(974)	10.6	27.0	50.8	11.4	0.2	2.6(0.8)	1.368
	여자	100(1,127)	8.1	33.6	49.4	8.8	0.1	2.6(0.8)	
교급 별	중학교 ^a	100(894)	7.2	25.7	53.6	13.5	0.0	2.7(0.8)	16.060*** (a)b,c)
	일반계고 ^b	100(755)	12.1	35.1	43.8	8.6	0.4	2.5(0.8)	
	전문계고 ^c	100(452)	8.6	32.5	53.5	5.3	0.0	2.6(0.7)	
거주 지	대도시 ^a	100(877)	7.9	30.8	48.8	12.3	0.2	2.7(0.8)	4.405* (a)b)
	중소도시 ^b	100(1,014)	10.2	31.5	50.8	7.5	0.1	2.6(0.8)	
	읍면지역 ^c	100(210)	10.5	25.2	51.9	12.4	0.0	2.7(0.8)	
경제 수준	상 ^a	100(223)	8.1	26.5	48.9	16.6	0.0	2.7(0.8)	3.414*
	중 ^b	100(1,750)	9.1	30.7	50.7	9.2	0.2	2.6(0.8)	
	하 ^c	100(115)	12.2	33.9	44.3	9.6	0.0	2.5(0.8)	

* $p<.05$, *** $p<.001$

(6) 창의적 체험활동을 통한 학생의 변화에 대한 인식¹³⁾

창의적 체험활동을 경험한 중·고등학생 응답자들은 학생의 변화에 도움을 주는 정도에 대해 M=2.6으로 나타나, 창의적 체험활동이 창의성, 인성, 사회성, 진로, 사고력, 문제해결력 측면 등의 변화에 보통으로 도움을 준다고 인식하였음



【그림 IV-14】 창의적 체험활동을 통한 학생의 변화에 대한 인식-항목별 평균

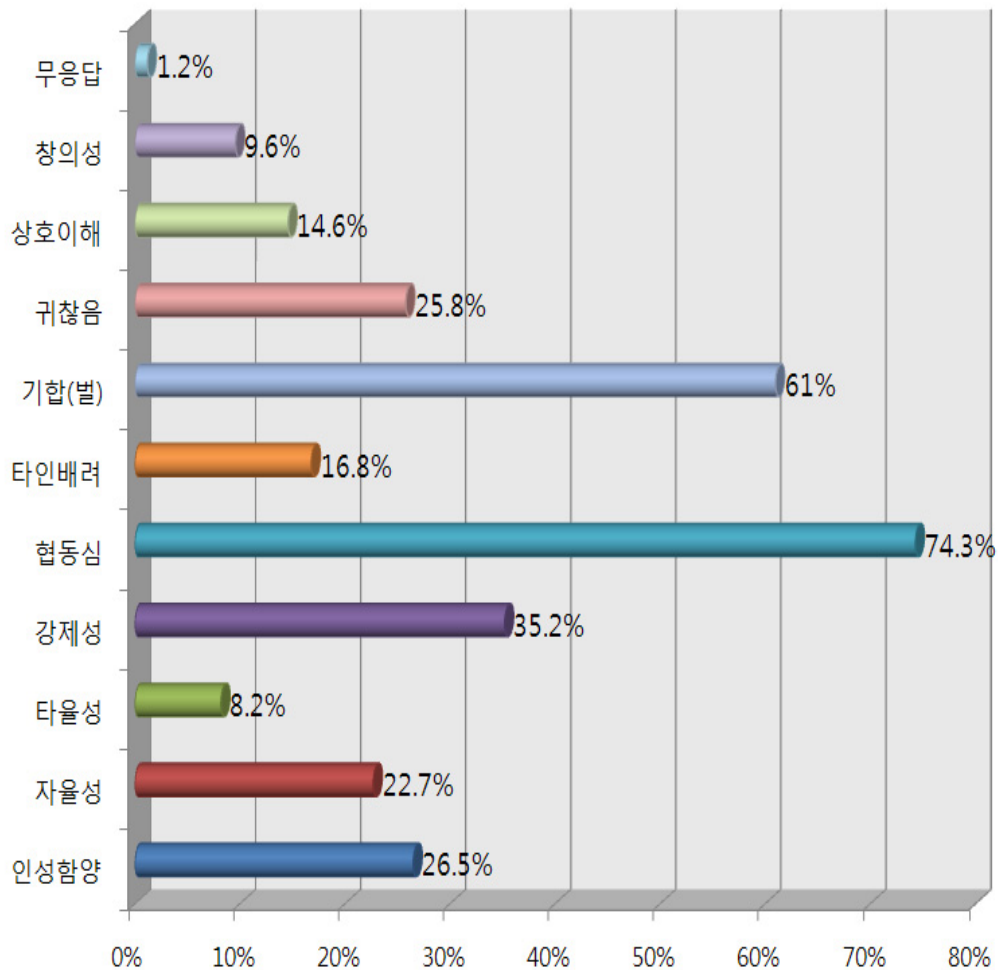
13) 학생 변화에 대한 학생의 인식 17개 문항별 결과는 부록3에 제시하였음

표 IV-18 창의적 체험활동을 통한 학생의 변화에 대한 인식-항목별 기술통계치

번 호	문 항	평 균	표준편차
우리 학교에서 운영하는 창의적 체험활동은..			
1	나에게 다양한 경험을 제공한다	2.7	0.7
2	나의 창의성 발달에 도움을 준다	2.5	0.7
3	나의 인성 발달에 도움을 준다	2.6	0.7
4	나의 자신감을 향상시킨다	2.4	0.7
5	나의 사회성 발달에 도움을 준다	2.6	0.7
6	나의 봉사정신을 함양하는데 도움을 준다	2.5	0.8
7	나에게 미래의 진로 및 직업 생활에 대한 정보를 준다	2.8	0.8
8	내가 진로목표를 명확하게 설정하는데 도움을 준다	2.6	0.8
9	내가 학업에 대한 동기를 갖는데 도움을 준다	2.6	0.8
10	내가 자기주도적 학습태도를 갖는데 도움을 준다	2.5	0.8
11	나의 사고력 발달에 도움을 준다	2.5	0.7
12	나의 문제해결력 향상에 도움을 준다	2.5	0.8
13	나의 학업 성적 향상에 도움을 준다	2.4	0.8
14	내가 창의적 체험활동에 대해 더 많은 관심을 갖도록 한다	2.6	0.8
15	내가 즐거운 학교생활을 하는데 도움을 준다	2.7	0.8
16	내가 지역사회에 대해 관심을 갖도록 한다	2.3	0.8
17	내가 교사와 더욱 친밀한 관계를 갖도록 한다	2.5	0.8
전체		2.6	0.5

(7) 수련활동하면 떠오르는 이미지(중복응답)

중·고등학생들은 수련활동 하면 떠오르는 이미지에 대해 협동심(74.3%), 기합(벌)(61.0%), 강제성(35.2%), 인성함양(26.5%), 귀찮음(25.8%), 자율성(22.7%)의 순서로 인식하였고, 창의성(9.6%)이라고 인식한 비율은 매우 적었음



【그림 IV-15】 수련활동하면 떠오르는 이미지(중복응답)

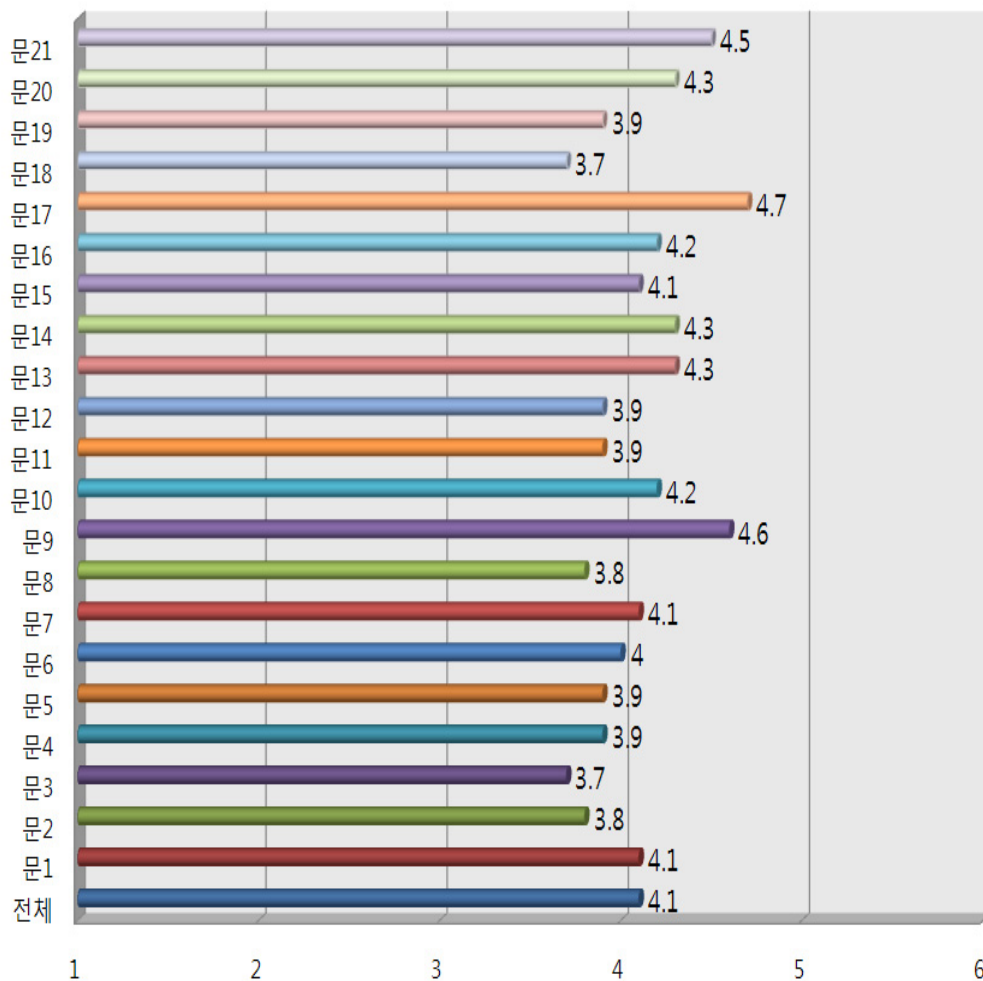
표 IV-19 수련활동하면 떠오르는 이미지(중복응답)

응답자의 특성		전체 (빈도)	인성함양	자율성	타율성	강제성	협동심
전체		100(2,101)	26.5	22.7	8.2	35.2	74.3
성별	남자	100(974)	23.7	23.4	8.3	39.0	67.7
	여자	100(1,127)	28.9	22.1	8.1	31.9	80.0
교급 별	중학교	100(894)	22.5	26.7	7.7	33.2	72.5
	일반계고	100(755)	31.4	20.1	9.5	35.9	75.1
	전문계고	100(452)	26.3	19.0	6.9	37.8	76.5
거주 지	대도시	100(877)	22.2	24.9	7.1	36.0	72.1
	중소도시	100(1,014)	28.5	19.4	9.0	35.8	75.7
	읍면지역	100(210)	34.8	29.5	9.0	28.6	76.7
경제 수준	상	100(223)	24.7	26.5	8.1	36.8	68.6
	중	100(1,750)	26.6	22.3	8.1	34.8	74.5
	하	100(115)	30.4	22.6	10.4	37.4	80.9

응답자의 특성		전체 (빈도)	타인배려	기합(벌)	귀찮음	상호이해	창의성	무응답
전체		100(2,101)	16.8	61.0	25.8	14.6	9.6	1.2
성별	남자	100(974)	17.4	58.9	30.0	15.6	9.7	1.3
	여자	100(1,127)	16.2	62.7	22.2	13.7	9.5	1.1
교급 별	중학교	100(894)	19.2	62.8	25.6	10.3	13.0	1.8
	일반계고	100(755)	15.6	57.2	23.7	19.9	7.0	0.7
	전문계고	100(452)	13.7	63.7	29.6	14.2	7.1	0.9
거주 지	대도시	100(877)	16.3	58.2	28.6	16.0	11.6	1.6
	중소도시	100(1,014)	17.2	65.1	24.1	12.9	7.8	1.0
	읍면지역	100(210)	16.7	52.9	22.4	16.7	9.5	0.5
경제 수준	상	100(223)	13.9	64.1	29.6	9.9	9.4	2.2
	중	100(1,750)	17.3	60.7	25.4	15.5	9.9	1.0
	하	100(115)	14.8	60.0	22.6	11.3	4.3	0.9

(8) 생활력의 변화

창의적 체험활동을 경험한 중·고등학생들의 생활력 정도는 전체 평균 $M=4.1$ 로 높은 편으로 나타났고, 계절의 변화를 느낌($M=4.7$), 자신의 것을 좋아함($M=4.6$), 다른 사람의 아픔을 이해($M=4.5$) 등이 높게 나타났음



【그림 IV-16】 생활력의 변화-항목별 평균

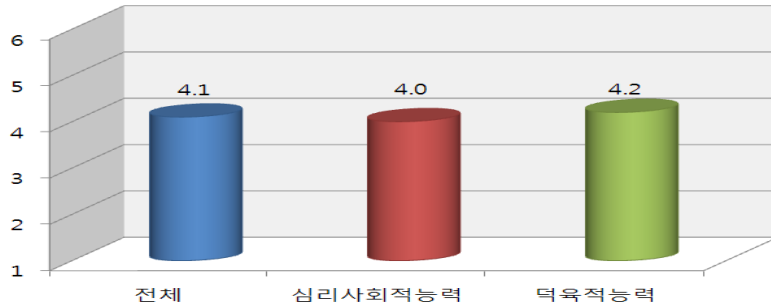
표 IV-20 생활력의 변화-항목별 기술통계치

번 호	문 항	평 균	표준편차
1	나의 의견을 분명히 말할 수 있다	4.1	1.2
2	작은 실패를 두려워하지 않는다	3.8	1.2
3	무엇이든지 내가 주도해서 할 수 있다	3.7	1.3
4	매사에 적극적으로 생각한다	3.9	1.2
5	누구에게도 말을 걸 수 있다	3.9	1.4
6	실패해도 빨리 다시 일어설 수 있다	4.0	1.2
7	많은 사람에게 사랑받고 있다	4.1	1.2
8	누구든 매우 깊은 관계를 형성할 수 있다	3.8	1.3
9	자신의 것을 매우 좋아한다	4.6	1.1
10	누구와도 인사할 수 있다	4.2	1.3
11	앞을 내다보고 스스로 계획을 세울 수 있다	3.9	1.2
12	스스로 문제와 과제를 발견할 수 있다	3.9	1.1
13	다른 사람이 하는 말을 잘 이해할 수 있다	4.3	1.1
14	상황에 따라 적절한 행동을 할 수 있다	4.3	1.0
15	내멋대로 말하지 않는다	4.1	1.2
16	자연의 아름다움에 감동받을 수 있다	4.2	1.3
17	계절의 변화를 느낄 수 있다	4.7	1.1
18	불평없이 일을 잘 할 수 있다	3.7	1.2
19	주어진 일은 확실히 해낸다	3.9	1.2
20	다른 사람을 위해 무엇인가 해주는 것을 좋아한다	4.3	1.2
21	다른 사람의 마음의 아픔을 이해할 수 있다	4.5	1.1
전체		4.1	0.7

(8)-1. 생활력의 변화 - 하위요인별 비교

창의적 체험활동을 경험한 중·고등학생들의 생활력 중 덕육적 능력(M=4.2)이 심리·사회적 능력(M=4.0)보다 높았음

- 중·고등학생의 심리·사회적 능력은 교급별과 경제수준별로 통계적으로 유의한 차이가 있었고, 덕육적 능력은 성별, 교급별, 경제수준별로 통계적으로 유의한 차이가 있었다.
- 심리·사회적 능력은 중학교와 일반계고가 전문계고보다 우수한 것으로 인식하였고, 경제수준이 높은 집단이 나머지 집단보다 우수한 것으로 인식하였다.
- 덕육적 능력은 여학생이 남학생보다 뛰어난 것으로 인식하였고, 인문계고가 전문계고보다 우수한 것으로 인식하였으며, 경제수준이 높은 집단이 중간인 집단보다 우수한 것으로 인식하였다.



【그림 IV-17】 생활력의 변화-하위요인별 평균비교

표 IV-21 생활력의 변화-하위요인별 평균비교

응답자의 특성		전체 (빈도)	심리·사회적 능력		덕육적 능력	
			평균(표준편차)	t, F	평균(표준편차)	t, F
전체		100(2,101)	4.0(0.8)		4.2(0.8)	
성별	남자 ^a	100(974)	4.0(0.8)	-1.087	4.1(0.8)	-3.610*** (a)(b)
	여자 ^b	100(1,127)	4.1(0.8)		4.3(0.7)	
교급별	중학교 ^a	100(894)	4.1(0.9)	4.703** (a,b)(c)	4.2(0.8)	3.404* (b)(c)
	일반계고 ^b	100(755)	4.1(0.8)		4.3(0.8)	
	전문계고 ^c	100(452)	3.9(0.8)		4.1(0.7)	
거주지	대도시	100(877)	4.1(0.8)	2.083	4.2(0.8)	0.300
	중소도시	100(1,014)	4.0(0.8)		4.2(0.8)	
	읍면지역	100(210)	4.0(0.9)		4.2(0.8)	
경제수준	상 ^a	100(223)	4.5(0.8)	33.699*** (a)(b,c)	4.4(0.8)	7.982*** (a)(b)
	중 ^b	100(1,750)	4.0(0.8)		4.2(0.8)	
	하 ^c	100(115)	4.0(0.8)		4.3(0.7)	

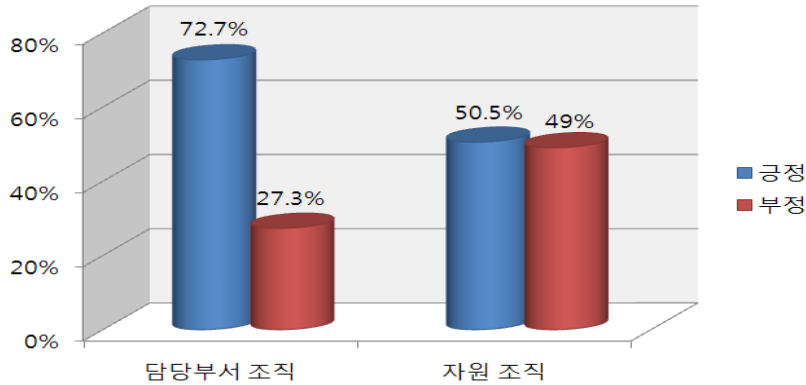
* $p < .05$, *** $p < .001$

2) 교사용 설문조사 결과

(1) 학교의 창의적 체험활동 운영조직에 대한 인식

중고등학교 교사들은 학교 내 담당부서 조직에 대해 72.7%가 긍정적으로 인식한 반면, 자원(프로그램, 인력, 시설 등) 조직에 대해서는 절반 정도(50.5%)가 긍정적으로 인식하였음

- 창의적 체험활동 운영을 위한 담당부서 조직과 자원(프로그램, 인력, 시설 등)에 대한 교사의 인식은 교급별로 통계적으로 유의한 차이가 있었다.
- 담당부서 및 자원 조직에 대해 중학교와 전문계고 교사가 일반계고 교사보다 긍정적으로 인식하였다.



【그림 IV-18】 운영조직-담당부서/자원은 잘 조직되었다

표 IV-22 운영조직-담당부서/자원은 잘 조직되었다

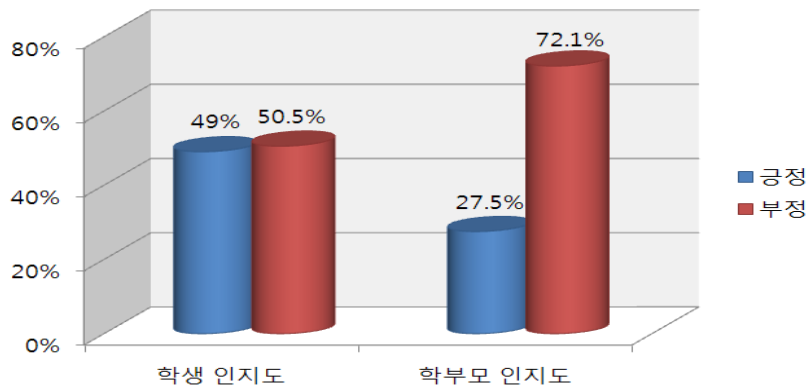
세부 항목	교급별	전체 (빈도)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다	무응답	평균 (표준편차)	F
담당부서 조직	중학교 ^a	100(259)	0.8	18.5	68.7	12.0	—	2.9(0.6)	10.277*** (a)b, b(c)
	일반계고 ^b	100(223)	4.5	31.8	57.0	6.7	—	2.7(0.7)	
	전문계고 ^c	100(148)	2.0	25.7	60.1	12.2	—	2.8(0.7)	
	전체	100(630)	2.4	24.9	62.5	10.2	—	2.8(0.6)	
자원 조직	중학교 ^a	100(259)	2.7	37.5	52.1	6.9	0.8	2.7(0.9)	11.109*** (a)b, b(c)
	일반계고 ^b	100(223)	7.6	54.7	35.4	1.8	0.4	2.3(0.8)	
	전문계고 ^c	100(148)	6.1	38.5	46.6	8.8	0.0	2.6(0.7)	
	전체	100(630)	5.2	43.8	44.9	5.6	0.5	2.5(0.8)	

*** $p < .001$

(2) 학생과 학부모의 창의적 체험활동 인지도에 대한 인식

중·고등학교 교사들은 창의적 체험활동에 대해 학생들의 절반 정도(49.0%)가 잘 아는 것으로 인식한 반면, 학부모들은 27.5%만 아는 것으로 인식하였고, 창의적 체험활동에 대한 인지도는 학생 M=2.5, 학부모 M=2.2로 나타남

- 학부모의 창의적 체험활동 인지도에 대한 교사의 인식은 교급별로 유의한 차이가 있었다.
- 교사들은 창의적 체험활동에 대해 중학교 학부모가 일반계고와 전문계고 학부모보다 더 잘 아는 것으로 인식하였다.



【그림 IV-19】 인지도-학생/학부모는 창의적 체험활동에 대해 잘 알고 있는가

표 IV-23 인지도-학생/학부모는 창의적 체험활동에 대해 잘 알고 있는가

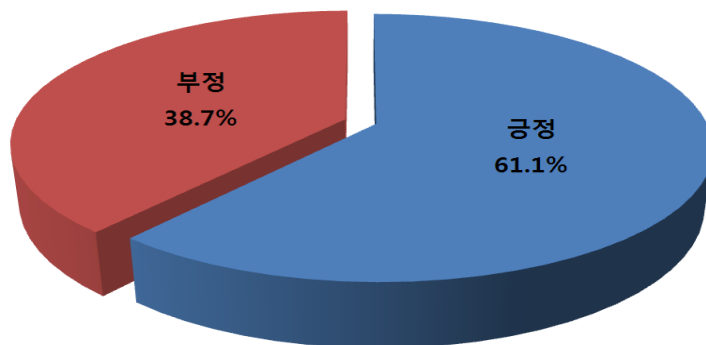
세부 항목	교급별	전체 (빈도)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다	무응답	평균 (표준편차)	F
학생 의창 체인 지도	중학교	100(259)	3.1	42.5	48.3	5.4	0.8	2.6(0.9)	2.219
	일반계고	100(223)	4.5	48.4	43.0	3.6	0.4	2.5(0.8)	
	전문계고	100(148)	4.7	50.7	37.8	6.8	0.0	2.5(0.7)	
	전체	100(630)	4.0	46.5	44.0	5.1	0.5	2.5(0.8)	
학부 모의 창체 인지 도	중학교 ^a	100(259)	5.8	57.9	31.7	4.2	0.4	2.4(0.8)	7.001** (a)>b,c)
	일반계고 ^b	100(223)	14.8	63.7	19.3	1.8	0.4	2.1(0.8)	
	전문계고 ^c	100(148)	12.8	64.2	20.3	2.0	0.7	2.2(0.8)	
	전체	100(630)	10.6	61.4	24.6	2.9	0.5	2.2(0.8)	

** $p < .01$

(3) 학교의 창의적 체험활동 프로그램에 대한 만족도

중고등학교 교사들의 61.1%가 학교의 창의적 체험활동 프로그램에 대해 만족하였고, 만족도는 $M=2.6$ 으로 중간 정도로 나타남

- 학교의 창의적 체험활동 프로그램에 대한 교사의 만족도는 교급별로 유의한 차이가 있었다.
- 학교의 창의적 체험활동 프로그램에 대한 교사의 만족도는 중학교, 전문계고, 일반계고 순으로 높았다.



【그림 IV-20】 학교의 창체 프로그램에 대한 교사의 만족도

표 IV-24 학교의 창체 프로그램에 대한 교사의 만족도

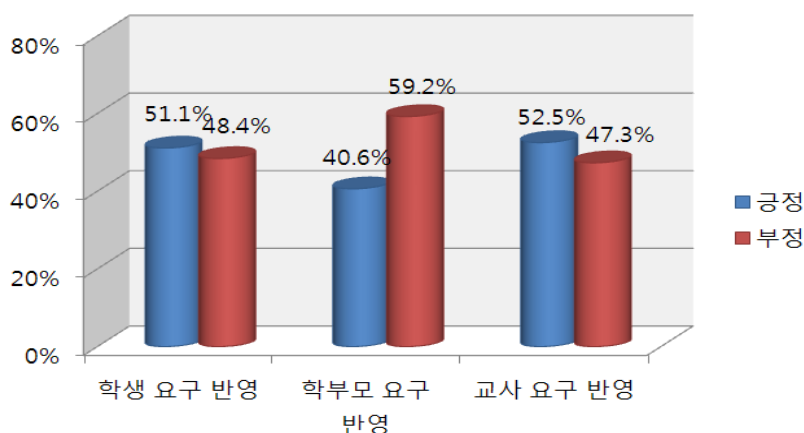
세부 항목	교급별	전체 (빈도)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다	무응답	평균 (표준편차)	F
교사의 만족도	중학교 ^a	100(259)	1.9	23.6	67.2	6.9	0.4	2.8(0.7)	22.646*** (a>b, b<c)
	일반계고 ^b	100(223)	4.0	52.9	40.4	2.7	0.0	2.4(0.6)	
	전문계고 ^c	100(148)	3.4	31.1	58.8	6.8	0.0	2.7(0.6)	
	전체	100(630)	3.0	35.7	55.7	5.4	0.2	2.6(0.7)	

*** $p<.001$

(4) 학생/학부모/교사의 요구 반영 정도에 대한 인식

중·고등학교 교사들은 학교의 창의적 체험활동에 학생과 교사의 요구가 절반 정도(각 51.1%, 52.5%) 반영된다고 인식하였고, 학부모의 요구는 40.6%가 반영되는 것으로 인식함

- 학교의 창의적 체험활동에 학생/학부모/교사의 요구 반영 정도는 교급별로 유의한 차이가 있었다.
- 학교의 창의적 체험활동에 반영되는 학생의 요구 정도에 대해 교사들은 중학교가 일반계고보다 높은 것으로 인식하였다.
- 학교의 창의적 체험활동에 반영되는 학부모의 요구 정도에 대해 교사들은 중학교가 일반계고와 전문계고보다 높은 것으로 인식하였다.
- 학교의 창의적 체험활동에 반영되는 교사의 요구 정도에 대해 교사들은 중학교, 전문계고, 일반계고 순으로 인식하였다.



【그림 IV-21】 학생/학부모/교사의 요구 반영 정도에 대한 인식

표 IV-25 학생/학부모/교사의 요구 반영 정도에 대한 인식

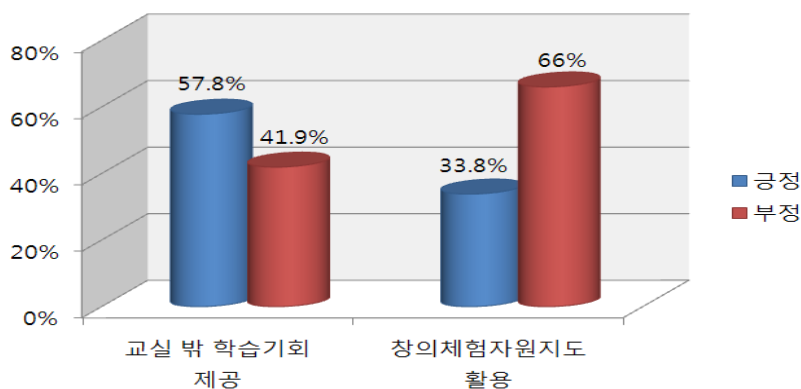
세부 항목	교급별	전체 (빈도)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다	무응답	평균 (표준편차)	F
학생 요구 반영	중학교 ^a	100(259)	2.3	37.5	49.8	10.0	0.4	2.7(0.8)	9.947*** (a)b
	일반계고 ^b	100(223)	4.5	57.4	35.9	1.8	0.4	2.4(0.7)	
	전문계고 ^c	100(148)	6.8	36.5	51.4	4.7	0.7	2.6(0.9)	
	전체	100(630)	4.1	44.3	45.2	5.9	0.5	2.6(0.8)	
학부모 요구 반영	중학교 ^a	100(259)	2.7	46.3	45.6	5.4	0.0	2.5(0.6)	9.406*** (a)b,c
	일반계고 ^b	100(223)	6.7	63.7	27.4	1.8	0.4	2.3(0.7)	
	전문계고 ^c	100(148)	6.1	54.1	37.8	2.0	0.0	2.4(0.6)	
	전체	100(630)	4.9	54.3	37.3	3.3	0.2	2.4(0.7)	
교사 요구 반영	중학교 ^a	100(259)	2.7	36.3	54.8	5.8	0.4	2.7(0.7)	11.974*** (a)b, b(c)
	일반계고 ^b	100(223)	4.5	56.1	38.1	1.3	0.0	2.4(0.6)	
	전문계고 ^c	100(148)	6.1	35.8	54.1	4.1	0.0	2.6(0.7)	
	전체	100(630)	4.1	43.2	48.7	3.8	0.2	2.5(0.7)	

*** $p < .001$

(5) 학교의 창의적 체험활동 프로그램 운영에 대한 인식

중고등학교 교사 응답자의 절반이 넘는 57.8%가 학교의 창의적 체험활동이 학생과 교사에게 교실 밖 학습기회를 제공하는 것으로 인식한 반면, 창의체험자원지도(CRM) 활용도는 33.8%로 인식하였음

- 학교의 창의적 체험활동 프로그램 운영에 대한 교사의 인식은 교급별로 유의한 차이가 있었다.
- － 학교의 창의적 체험활동 프로그램의 교실 밖 학습기회 제공과 창의체험자원지도(CRM) 활용에 대한 교사의 인식은 중학교가 일반계고와 전문계고보다 높았다.



【그림 IV-22】 창의적 체험활동 프로그램 운영에 대한 인식

표 IV-26 창의적 체험활동 프로그램 운영에 대한 인식

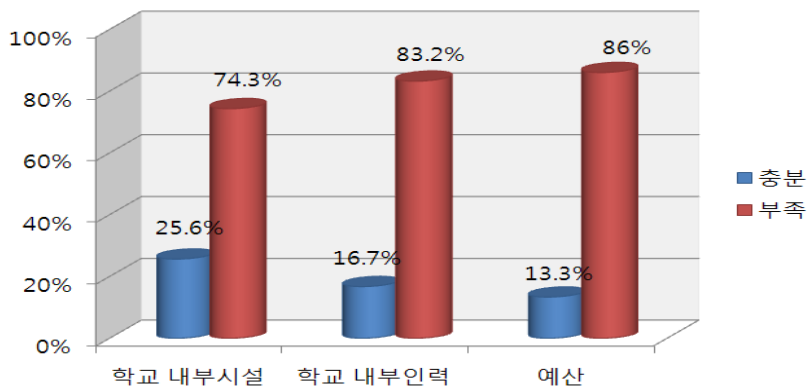
세부 항목	교급별	전체 (빈도)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다	무응답	평균 (표준편차)	F
교실 밖 학습 기회	중학교 ^a	100(259)	2.7	27.8	59.5	10.0	0.0	2.8(0.7)	11.042*** (a)b,c)
	일반계고 ^b	100(223)	10.8	43.9	39.5	5.4	0.4	2.4(0.9)	
	전문계고 ^c	100(148)	12.2	30.4	51.4	5.4	0.7	2.5(0.9)	
	전체	100(630)	7.8	34.1	50.5	7.3	0.3	2.6(0.8)	
CRM 활용	중학교 ^a	100(259)	4.6	51.0	38.2	5.8	0.4	2.5(0.8)	21.835*** (a)b,c)
	일반계고 ^b	100(223)	17.5	61.0	20.6	0.9	0.0	2.0(0.6)	
	전문계고 ^c	100(148)	15.5	50.0	33.1	1.4	0.0	2.2(0.7)	
	전체	100(630)	11.7	54.3	30.8	3.0	0.2	2.3(0.7)	

*** $p < .001$

(6) 학교 내 창의적 체험활동 자원 보유 정도에 대한 인식

중고등학교 교사들은 창의적 체험활동 자원 보유에 대해 학교 내부시설(25.6%), 학교 내부인력(16.7%), 예산(13.3%) 순으로 인식하였고, 전반적으로 학교 내 자원(M=2.0~2.1)은 부족한 것으로 나타남

- 학교 내 창의적 체험활동 자원 보유 정도에 대한 교사의 인식은 교급별로 유의한 차이가 있었다.
- 학교의 내부시설과 내부인력은 중학교와 전문계고가 일반계고보다 많았고, 예산은 중학교가 일반계고보다 많았다.



【그림 IV-23】 학교 내부 자원에 대한 인식

표 IV-27 학교 내부 자원에 대한 인식

세부 항목	교급별	전체 (빈도)	매우 부족	부족한 편	충분한 편	매우 충분	무응답	평균 (표준편차)	F
학교 내부 시설	중학교 ^a	100(259)	10.4	61.0	25.1	3.1	0.4	2.2(0.8)	7.319** (a)b, b(c)
	일반계고 ^b	100(223)	20.2	60.1	19.3	0.4	0.0	2.0(0.6)	
	전문계고 ^c	100(148)	12.2	58.1	25.7	4.1	0.0	2.2(0.7)	
	전체	100(630)	14.3	60.0	23.2	2.4	0.2	2.1(0.7)	
학교 내부 인력	중학교 ^a	100(259)	10.0	70.3	17.8	1.5	0.4	2.1(0.7)	8.752*** (a)b, b(c)
	일반계고 ^b	100(223)	23.3	65.5	9.9	1.3	0.0	1.9(0.6)	
	전문계고 ^c	100(148)	12.8	66.9	19.6	0.7	0.0	2.1(0.6)	
	전체	100(630)	15.4	67.8	15.4	1.3	0.2	2.0(0.6)	
예산	중학교 ^a	100(259)	11.6	70.3	17.0	0.4	0.8	2.1(0.8)	8.488*** (a)b
	일반계고 ^b	100(223)	28.3	64.1	7.2	0.0	0.4	1.8(0.7)	
	전문계고 ^c	100(148)	18.2	65.5	14.9	0.7	0.7	2.0(0.8)	
	전체	100(630)	19.0	67.0	13.0	0.3	0.6	2.0(0.8)	

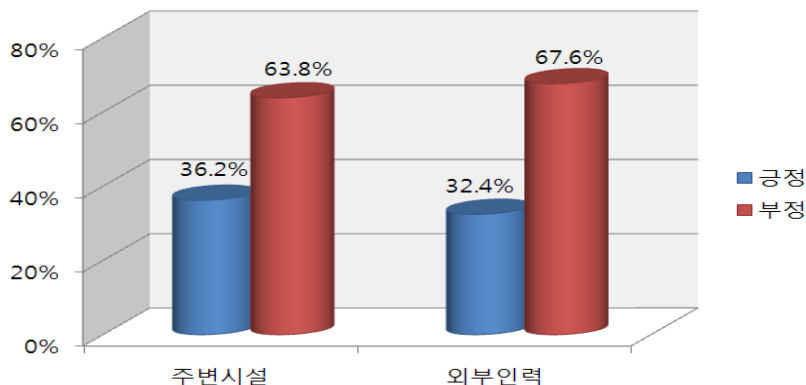
** $p < .01$, *** $p < .001$

(7) 학교 밖 창의적 체험활동 자원 활용 정도에 대한 인식

중·고등학교 교사들은 학교 밖 창의적 체험활동 자원에 대해 주변시설은 36.2%, 외부인력은 32.4%를 활용하는 것으로 인식하여, 전반적으로 학교 밖 자원 활용도(M=2.3, 2.2)가 낮은 것으로 나타남

○ 학교 밖 창의적 체험활동 자원 활용 정도에 대한 교사의 인식은 교급별로 유의한 차이가 있었다.

– 주변시설 활용 정도는 중학교가 일반계고와 전문계고보다 많았고, 외부인력은 중학교, 전문계고, 일반계고 순으로 많았다.



【그림 IV-24】 학교 밖 창의적 체험활동 자원 활용 정도에 대한 인식

표 IV-28 학교 밖 창의적 체험활동 자원 활용 정도에 대한 인식

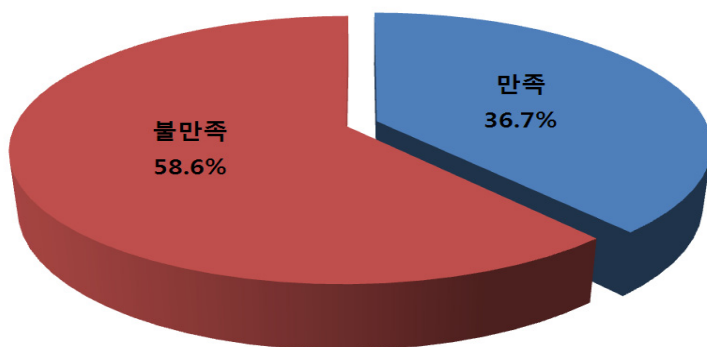
세부 항목	교급별	전체 (빈도)	전혀 활용 못함	활용 못하는 편	활용 잘하는 편	매우 잘 활용	무응답	평균 (표준편차)	F
주변 시설	중학교 ^a	100(259)	3.5	45.9	45.6	5.0		2.5(0.6)	27.312*** (a>b,c)
	일반계고 ^b	100(223)	13.0	65.9	20.2	0.9		2.1(0.6)	
	전문계고 ^c	100(148)	13.5	52.7	30.4	3.4		2.2(0.7)	
	전체	100(630)	9.2	54.6	33.0	3.2		2.3(0.7)	
외부 인력	중학교 ^a	100(259)	5.8	48.6	41.7	3.9		2.4(0.7)	26.865*** (a>c>b)
	일반계고 ^b	100(223)	18.8	64.6	15.7	0.9		2.0(0.6)	
	전문계고 ^c	100(148)	14.9	52.0	28.4	4.7		2.2(0.8)	
	전체	100(630)	12.5	55.1	29.4	3.0		2.2(0.7)	

*** $\alpha < .001$

(8) 교사의 창의적 체험활동 업무에 대한 만족도

중·고등학교 교사 응답자 중 36.7%만 창의적 체험활동 업무에 대해 만족하는 것으로 응답하였고, 만족도는 M=2.6으로 중간 정도로 나타남

- 교사의 창의적 체험활동 업무에 대한 만족도는 교급별로 유의한 차이가 있었다.
- 창의적 체험활동 업무에 대한 교사의 만족도는 중학교가 일반계고보다 높았다.



【그림 IV-25】 창의적 체험활동 업무에 대한 교사의 만족도

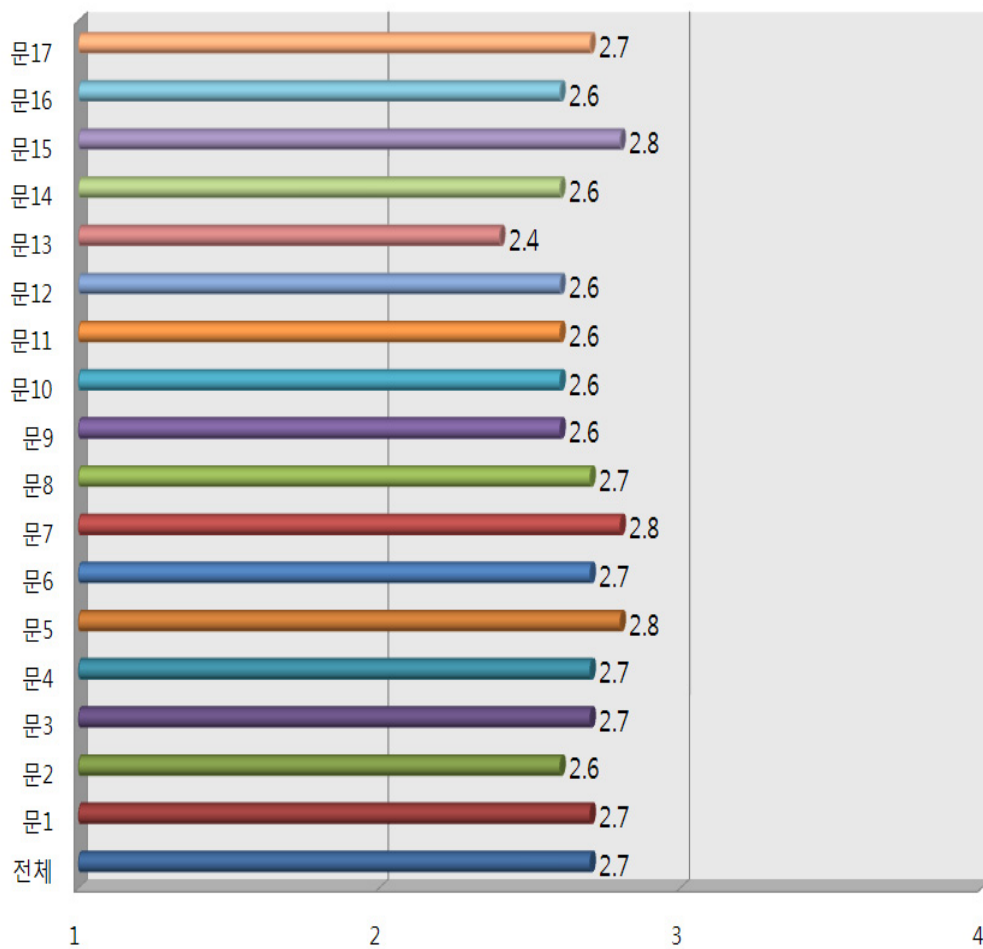
표 IV-29 창의적 체험활동 업무에 대한 교사의 만족도

세부 항목	교급별	전체 (빈도)	전혀 만족하지 않음	만족하지 않는 편	만족하는 편	매우 만족	무응답	평균 (표준편차)	F
창체 업무 만족도	중학교 ^a	100(259)	1.9	47.9	43.2	1.5	5.4	2.8(1.6)	4.499* (a>b)
	일반계고 ^b	100(223)	13.5	59.6	22.0	0.4	4.5	2.4(1.6)	
	전문계고 ^c	100(148)	4.1	48.0	41.2	2.7	4.1	2.7(1.4)	
	전체	100(630)	6.5	52.1	35.2	1.4	4.8	2.6(1.5)	

* $p<.05$

(9) 창의적 체험활동을 통한 학생의 변화에 대한 교사의 인식¹⁴⁾

창의적 체험활동이 학생의 변화에 도움을 주는 정도에 대한 교사들의 인식은 4점 척도에서 M=2.7로 나타나, 교사들은 창의적 체험활동이 학생들의 창의성, 인성, 사회성, 진로, 사고력, 문제해결력 측면 등에서 전반적으로 도움을 주는 것으로 인식함



【그림 IV-26】 창의적 체험활동을 통한 학생의 변화에 대한 교사의 인식-항목별 평균

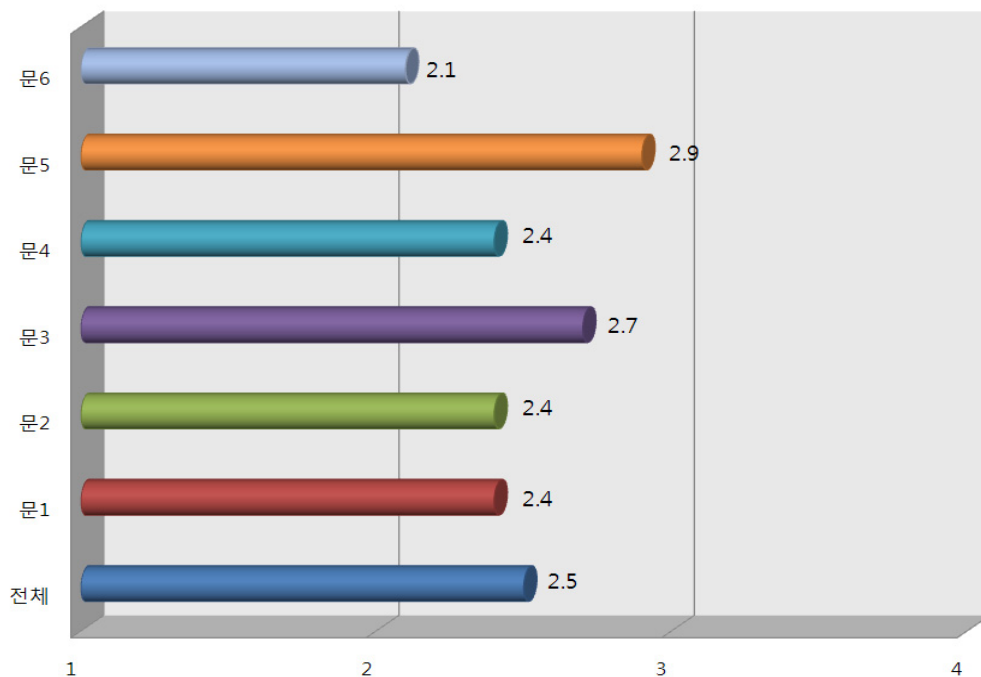
14) 학생 변화에 대한 교사의 인식 17개 문항별 결과는 부록2에 제시하였음

표 IV-30 창의적 체험활동을 통한 학생의 변화에 대한 교사의 인식

번 호	문 항	평 균	표준편차
우리 학교에서 운영하는 창의적 체험활동은..			
1	학생들에게 다양한 경험을 제공한다	2.7	0.7
2	학생들의 창의성 발달에 도움을 준다	2.6	0.7
3	학생들의 인성 발달에 도움을 준다	2.7	0.6
4	학생들의 자신감을 향상시킨다	2.7	0.6
5	학생들의 사회성 발달에 도움을 준다	2.8	0.6
6	학생들의 봉사정신을 함양하는데 도움을 준다	2.7	0.6
7	학생들에게 미래의 진로 및 직업 생활에 대한 정보를 준다	2.8	0.6
8	학생들이 진로목표를 명확하게 설정하는데 도움을 준다	2.7	0.7
9	학생들이 학업에 대한 동기를 갖는데 도움을 준다	2.6	0.7
10	학생들이 자기주도적 학습태도를 갖는데 도움을 준다	2.6	0.7
11	학생들의 사고력 발달에 도움을 준다	2.6	0.6
12	학생들의 문제해결력 향상에 도움을 준다	2.6	0.7
13	학생들의 학업 성적 향상에 도움을 준다	2.4	0.7
14	학생들이 창의적 체험활동에 대해 더 많은 관심을 갖도록 한다	2.6	0.7
15	학생들이 즐거운 학교생활을 하는데 도움을 준다	2.8	0.7
16	학생들이 지역사회에 대해 관심을 갖도록 한다	2.6	0.7
17	학생들이 교사와 더욱 친밀한 관계를 갖도록 한다	2.7	0.7
전체		2.7	0.5

(10) 교사의 변화에 대한 인식

창의적 체험활동이 교사의 변화에 도움을 주는 정도에 대한 교사들의 전반적인 인식(M=2.5)은 중간 정도였으며, 연수에 대한 필요성(M=2.9), 학생과 친밀한 관계 갖게 해줌(M=2.7)은 높게 인식한 반면, 교사의 업무만족도 증진(M=2.1)은 매우 낮게 인식함



【그림 IV-27】 교사의 변화에 대한 인식-항목별 평균

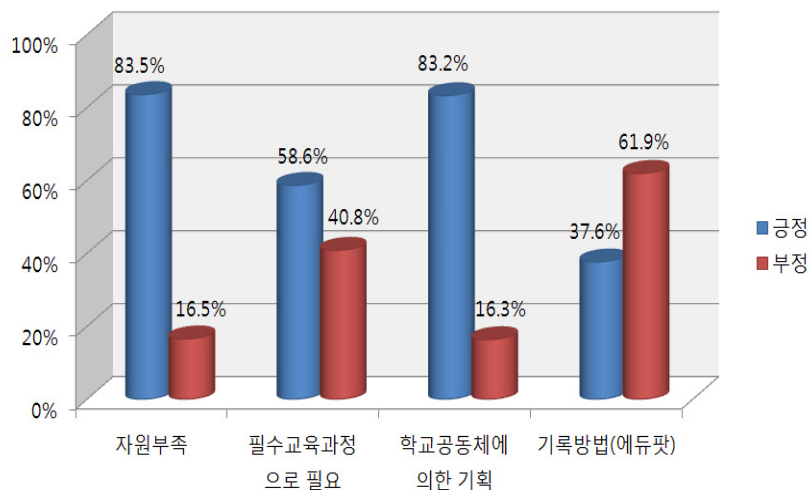
표 IV-31 교사의 변화에 대한 인식-항목별 기술통계치

번 호	문 항	평 균	표준편차
우리 학교에서 운영하는 창의적 체험활동은..			
1	교사의 전문성을 발달시킨다	2.4	0.7
2	창의적 체험활동을 담당하는 교사 간 관계를 증진시킨다	2.4	0.7
3	교사가 학생들과 더욱 친밀한 관계를 갖도록 한다	2.7	0.7
4	다양한 교수학습기술을 향상시킨다	2.4	0.7
5	창의적 체험활동 관련 연수에 대한 필요성을 느끼게 한다	2.9	0.8
6	교사의 업무만족도를 증진시킨다	2.1	0.8
전체		2.5	0.6

(11) 창의적 체험활동 준비/운영에 대한 교사의 인식

창의적 체험활동 준비/운영에 대해 교사들은 자원부족(83.5%), 학교공동체에 의한 기획 필요(83.2%), 필수교육과정으로 필요(58.6%), 기록방법(에듀팟)에 대한 만족(37.6%) 순으로 인식하였음

- 학교의 창의적 체험활동 준비/운영에 대한 교사의 인식 중 자원부족과 학교 공동체(학생, 학부모, 교사)에 의한 기획이 필요함(M=3.0)과 자원부족(M=3.0)은 매우 높게 인식하였고, 기록방법(에듀팟)에 대한 만족도(M=2.3)는 낮은 편이었다.
- 학교의 창의적 체험활동 준비/운영에 대한 교사의 인식 중 필수교육과정으로 필요함은 교급별로 유의한 차이가 있었고, 중학교(M=2.7), 일반계고(M=2.6), 전문계고(M=2.5) 순이었다.



【그림 IV-28】 창의적 체험활동 준비/운영에 대한 인식

표 IV-32 창의적 체험활동 준비/운영에 대한 인식

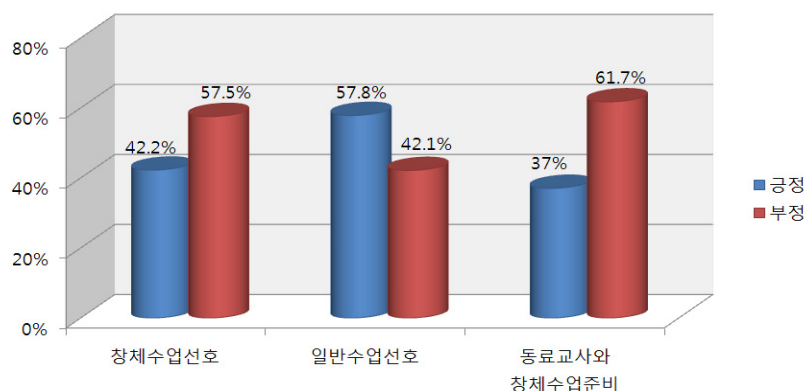
세부 항목	교급별	전체 (빈도)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다	무응 답	평균 (표준편차)	F
자원 부족	중학교	100(259)	0.8	15.8	72.6	10.8	1.2	2.9(0.5)	2.409
	일반계고	100(223)	1.3	12.6	66.4	19.7	1.8	3.0(0.6)	
	전문계고	100(148)	2.0	18.2	63.5	16.2	0.7	2.9(0.7)	
	전체	100(630)	1.3	15.2	68.3	15.2	1.3	3.0(0.6)	
필수교 육과정 으로 필요	중학교 ^a	100(259)	6.9	28.2	54.1	9.7	1.2	2.7(1.0)	3.600*
	일반계고 ^b	100(223)	9.0	34.5	49.3	6.7	0.4	2.6(0.9)	
	전문계고 ^c	100(148)	7.4	39.2	46.6	6.8	0.0	2.5(0.7)	
	전체	100(630)	7.8	33.0	50.6	7.9	0.6	2.6(0.9)	
학교공 동체에 의한 기획	중학교	100(259)	1.9	13.9	65.6	18.5	0.0	3.0(0.6)	2.618
	일반계고	100(223)	4.5	11.2	62.3	20.6	1.3	3.1(1.0)	
	전문계고	100(148)	2.0	16.2	71.6	10.1	0.0	2.9(0.6)	
	전체	100(630)	2.9	13.5	65.9	17.3	0.5	3.0(0.8)	
기록방 법(에듀 팟)만족 도	중학교	100(259)	17.4	43.2	37.1	2.3	0.0	2.2(0.8)	0.503
	일반계고	100(223)	17.5	48.0	33.2	0.4	0.9	2.2(1.0)	
	전문계고	100(148)	15.5	43.2	38.5	2.0	0.7	2.3(0.9)	
	전체	100(630)	17.0	44.9	36.0	1.6	0.5	2.3(0.9)	

* $p<.05$

(12) 창의적 체험활동 수업에 대한 교사의 인식

창의적 체험활동 수업에 대해 교사들은 일반수업 선호(57.8%), 창의적 체험활동수업 선호(42.2%), 동료교사와 창의적 체험활동 수업준비 선호(37.0%) 순으로 인식하였음

- 중·고등학교 교사들은 창의적 체험활동 수업 선호(M=2.4)보다 일반수업 선호(M=2.6)가 더 많았고, 동료교사와 창의적 체험활동 수업준비 선호는 M=2.4로 중간 정도였다.
- 중·고등학교 교사들의 일반수업 선호, 창의적 체험활동 수업 선호, 동료교사와 창의적 체험활동 수업준비 선호는 교급별로 통계적으로 유의한 차이가 없었다.



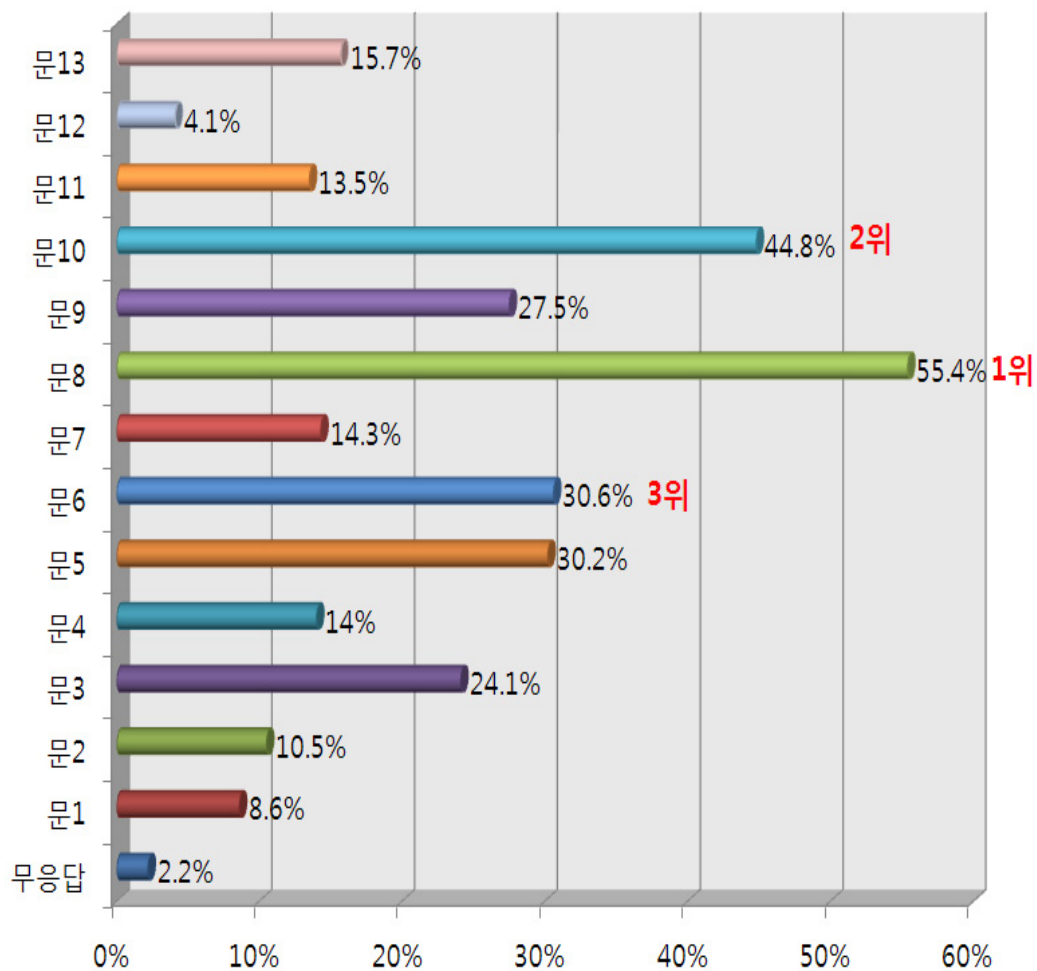
【그림 IV-29】 창의적 체험활동 수업에 대한 교사의 인식

표 IV-33 창의적 체험활동 수업에 대한 교사의 인식

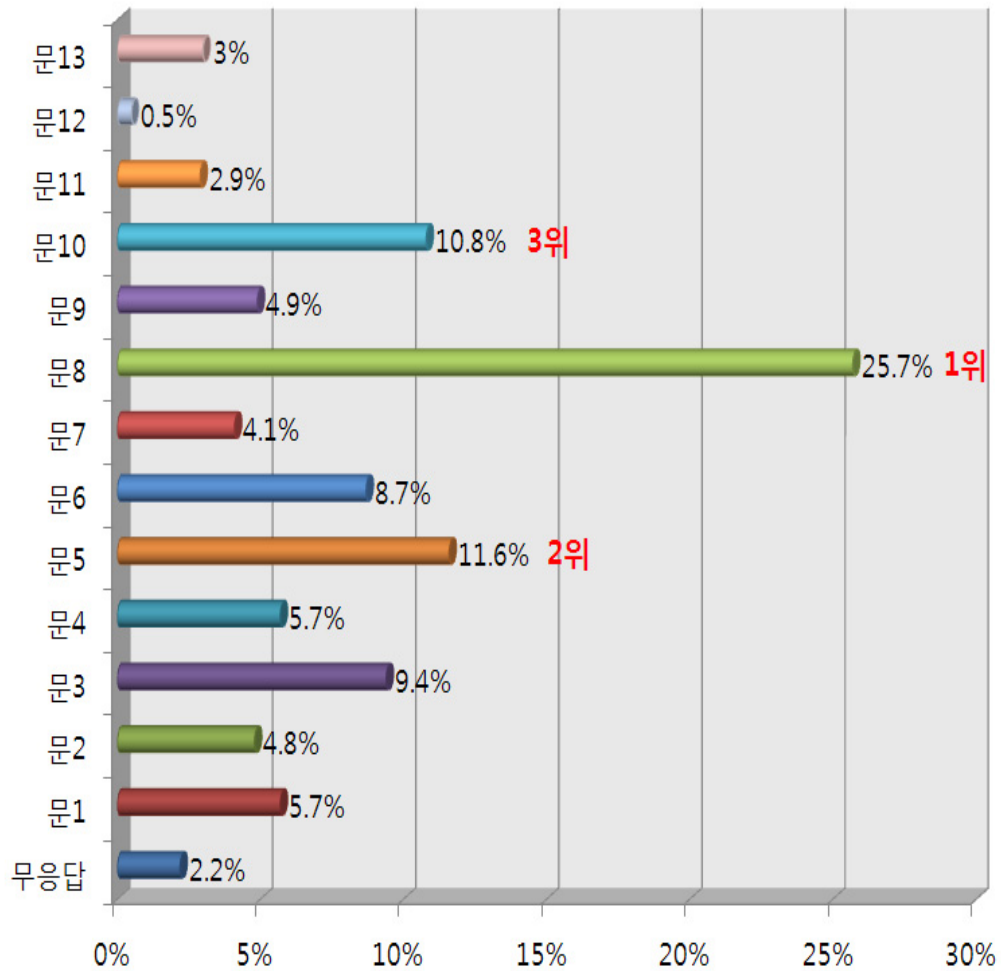
세부 항목	교급별	전체 (빈도)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다	무응답	평균 (표준편차)	F
창체 수업 선호	중학교	100(259)	5.4	47.5	43.2	3.5	0.4	2.5(0.8)	1.400
	일반계고	100(223)	7.2	55.6	33.2	3.6	0.4	2.4(0.8)	
	전문계고	100(148)	6.8	50.7	39.2	3.4	0.0	2.4(0.7)	
	전체	100(630)	6.3	51.1	38.7	3.5	0.3	2.4(0.8)	
일반 수업 선호	중학교	100(259)	3.1	37.1	51.7	7.7	0.4	2.7(0.8)	1.354
	일반계고	100(223)	8.5	33.2	51.6	6.7	0.0	2.6(0.7)	
	전문계고	100(148)	1.4	44.6	48.6	5.4	0.0	2.6(0.6)	
	전체	100(630)	4.6	37.5	51.0	6.8	0.2	2.6(0.7)	
동료교사와 창체 수업준비 선호	중학교	100(259)	3.1	54.1	38.2	3.5	1.2	2.5(0.9)	1.591
	일반계고	100(223)	7.6	62.3	26.9	1.3	1.8	2.3(1.1)	
	전문계고	100(148)	4.7	52.7	40.5	1.4	0.7	2.4(0.8)	
	전체	100(630)	5.1	56.7	34.8	2.2	1.3	2.4(1.0)	

(13) 창의적 체험활동 성공 요인에 대한 교사의 인식(중복응답)

창의적 체험활동의 성공을 위해 가장 필요한 요인에 대해 교사들은 다양하고 유익한 프로그램(55.4%), 전문적인 지도교사나 강사(44.8%), 예산지원(30.6%), 학생들의 관심과 열의(30.2%), 적절한 시설 및 장소 확보(27.5%), 교사들의 관심과 열의(24.1%) 순으로 나타남



【그림 IV-30】 창의적 체험활동 성공 요인에 대한 교사의 인식(중복응답)



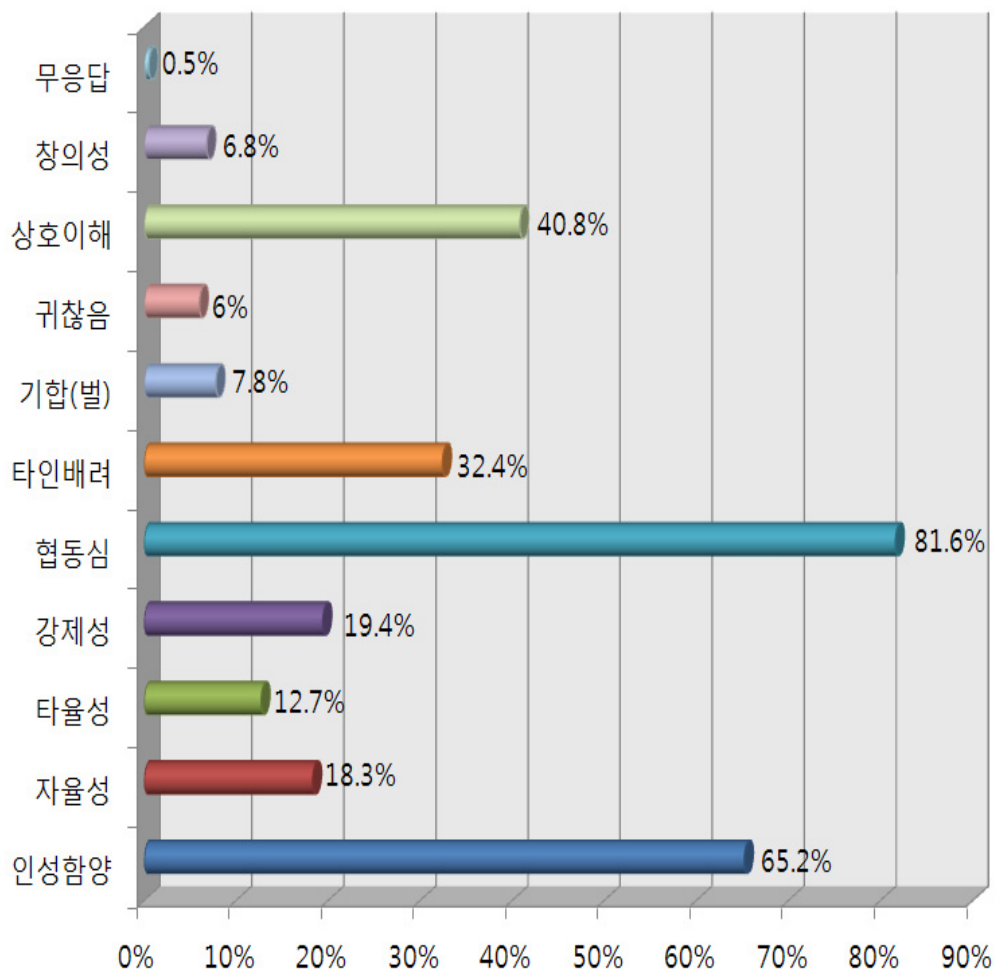
【그림 IV-31】 창의적 체험활동 성공 요인에 대한 교사의 인식(1순위)

표 IV-34 창의적 체험활동 성공 요인에 대한 인식

번 호	문 항	1순위	1+2+3
1	창의적 체험활동에 대한 교장의 관심과 열의	5.7	8.6
2	창의적 체험활동을 기획하는 교사의 관심과 열의	4.8	10.5
3	창의적 체험활동 수업을 담당하는 교사들의 관심과 열의	9.4	24.1
4	창의적 체험활동 관련 교사 연수 확대	5.7	14.0
5	창의적 체험활동에 대한 학생들의 관심과 열의	11.6	30.2
6	창의적 체험활동 운영을 위한 추가적인 예산 지원	8.7	30.6
7	교육청의 행정적 지원	4.1	14.3
8	다양하고 유익한 프로그램	25.7	55.4
9	적절한 시설 및 장소의 확보	4.9	27.5
10	전문적인 지도교사나 강사	10.8	44.8
11	충분한 창의적 체험활동 시간	2.9	13.5
12	창의적 체험활동에 대한 정기적인 검토와 평가	0.5	4.1
13	창의적 체험활동 코디네이터	3.0	15.7
무응답		2.2	2.2

(14) 수련활동 용어에 대한 교사의 인식(중복응답)

중고등학교 교사들은 수련활동 하면 떠오르는 이미지에 대해 협동심(81.6%), 인성함양(65.2%), 상호이해(40.8%), 타인배려(32.4%), 강제성(19.4%), 자율성(18.3%)의 순서로 인식하였고, 창의성(6.8%)이라고 인식한 비율은 매우 적었음



【그림 IV-32】 수련활동 용어에 대한 인식

표 IV-35 수련활동 용어에 대한 인식

응답자의 특성		전체 (빈도)	인성함양	자율성	타율성	강제성	협동심
전체		100(630)	65.2	18.3	12.7	19.4	81.6
교급 별	중학교	100(259)	62.2	15.8	10.4	14.3	82.2
	일반계고	100(223)	63.2	19.7	17.0	26.5	76.2
	전문계고	100(148)	73.6	20.3	10.1	17.6	88.5

응답자의 특성		전체 (빈도)	타인배려	기함(벌)	귀찮음	상호이해	창의성	무응답
전체		100(630)	32.4	7.8	6.0	40.8	6.8	0.5
교급 별	중학교	100(259)	37.1	7.7	3.9	46.7	7.7	0.8
	일반계고	100(223)	28.7	9.9	10.3	33.6	4.9	0.4
	전문계고	100(148)	29.7	4.7	3.4	41.2	8.1	0.0

3. 주요결과 요약 및 시사점

1) 학교의 「창의적 체험활동」 운영 실태 및 인식

(1) 창의적 체험활동 실시율 및 선호하는 활동(학생)

중고등학생 응답자들은 학교에서 가장 많이 실시하는 창의적 체험활동 영역은 자율활동(49.6%)이라고 응답한 반면, 가장 하고 싶은 활동은 동아리활동(38.6%)과 진로활동(28.7%)이라고 응답하였다. 동아리활동은 중학생이 고등학생보다 더 많이 했고 앞으로 더 하기를 원했으며, 진로활동은 고등학생이 중학생보다 더 많이 했고 앞으로 더 하기를 원했다. 전반적으로 동아리활동과 진로활동에 대한 요구가 많았고, 동아리활동은 중학교가 더 많은 반면, 교급이 올라갈수록 진로활동에 대한 요구가 더 많다는 결과는 창의적 체험활동에 대한 요구를 조사한 김현철·최창욱·민경석(2010)의 연구 결과와 일치하는 것이다. 이러한 결과는 단순체험활동을 통해 동기가 형성되고 자연스럽게 동아리활동에 관심을 갖게 될 것이라는 본 연구 창의적 체험활동의 가설적 운영모형(그림 II-3)을 부분적으로 지지해 준다.

특히, 본 설문조사 결과에 의하면, 일반계고에 비해 전문계고가 진로활동을 더 많이 했고, 앞으로 더 하기를 원했으며, 중학생보다는 고등학생의 진로활동에 대한 요구가 더 높았다. 진로활동에 대한 요구가 전문계고, 일반계고, 중학교 순으로 나타난 것은 얼마나 진로문제에 직면해 있는가 하는 현실상황이 반영된 것으로 보인다.

봉사활동은 중고등학생들이 가장 적게 하는 활동(6.7%)이면서 가장 하고 싶지 않은 활동(41.2%)이다. 경제수준이 낮을수록 봉사활동을 더 많이 했고, 앞으로 더 하기를 원했다. 봉사활동을 하는 비율이 낮게 나타난 것은 창의적 체험활동에 대한 교사와 학생의 요구를 조사한 김현철·최창욱·민경석(2010)의 결과와 일치하는 것이다. 이것은 봉사활동이 형식적으로 운영되어 오던 문제점이 반영된 것으로 보인다.

◇ 시사점1 : 학생들의 요구가 많은 동아리활동과 진로활동 활성화에 노력해야 한다.

실제로 학교 현장에서 가장 많이 진행되는 활동유형은 자율활동인 반면, 중·고등학생들이 가장 하고 싶은 활동은 동아리활동과 진로활동이었다. 이에 학교의 창의적 체험활동은 동아리활동과 진로활동에 초점을 맞출 필요가 있으며, 이를 위해서는 학교 밖의 지역사회 자원 연계가 무엇보다도 절실 요구된다.

◇ 시사점2 : 동아리활동, 봉사활동, 진로활동을 연계한 형태의 창의적 체험활동 운영모형을 모색해야 한다.

본 연구에서 설정한 창의적 체험활동의 가설적 운영모형(그림 Ⅱ-3)에서 제시한 것처럼, 학교뿐만 아니라 지역사회의 자원을 활용하여 학생들이 동아리활동과 봉사활동, 진로활동을 연계할 수 있는 형태로 발전시켜 나가도록 지원한다면, 학생들이 창의적 체험활동에 좀 더 흥미를 갖게 되고 봉사활동에 대한 선호도를 높일 수 있을 것이다. 예를 들어, 동아리활동을 기초로 지역사회 봉사활동과 진로체험활동을 연계하여 실시한다면, 체험활동에 대한 학생들의 선호도는 향상될 것이고, 아울러 창의성과 인성 등 체험활동을 통한 다양한 효과를 거둘 수 있을 것이다.

(2) 창의적 체험활동의 참여도와 만족도(학생)

창의적 체험활동에 대한 참여도와 만족도를 조사한 결과, 중·고등학생들의 전반적인 창의적 체험활동 참여도는 $M=2.8$, 만족도는 $M=2.7$ 로 중간보다 높았다. 4개 활동유형 중에서는 동아리활동의 참여도($M=3.0$)와 만족도($M=2.8$)가 가장 높은 반면, 봉사활동의 참여도는 $M=2.6$ 으로 가장 낮게 나타났고, 봉사활동과 진로활동의 만족도가 $M=2.6$ 으로 가장 낮았다. 교급별 결과에 의하면, 동아리활동과 자율활동의 참여도는 중학생이 고등학생보다 높았고, 봉사활동의 참여도는 일반계고가 가장 높았으며, 만족도는 모든 활동유형에서 중학생이 고등학생보다 높게 나타났다. 경제수준별로 보면, 창의적 체험활동 참여도와 만족도는 모든 활동유형에서 경제수준이 높을수록 높았다. 성별로 보면, 동아리활동에서 남자가 여자보다 만족도가 높았다.

창의적 체험활동의 참여도와 만족도에 긍정적인 응답을 한 비율은 모든 활동유형에서 60% 이상으로 나타났다. 이러한 결과는 중·고등학교 교사들의 약 50%가 창의적 체험활동이 형식적으로 운영될

것이라고 전망한 김현철·최창욱·민경석(2010)의 조사결과에 비추어 볼 때, 나쁘지 않은 결과이다. 그렇지만, 학생들의 전반적인 창의적 체험활동 참여도와 만족도 수준을 높다고 보기는 어렵다.

◇ 시사점3 : 실질적인 효과를 얻을 수 있는 봉사활동과 진로활동을 계획하여 적용해야 한다.

학생들의 창의적 체험활동 참여도와 만족도가 낮은 편인 봉사활동과 진로활동에 대해서는 그 원인을 파악하여 대처할 필요가 있다. 창의적 체험활동을 계획하는 학교나 지원하는 기관에서는 형식적인 봉사활동의 한계를 벗어나 학생들이 진정으로 봉사심을 느낄 수 있는 활동을 계획하고 도입할 필요가 있다. 또한, 기존에 진행되어 오던 주입식교육 방식의 진로안내와 일회성 직장 방문 유형의 진로활동에서 학생들이 원하는 체험활동과 장기간의 체험활동으로 전환될 필요가 있다.

◇ 시사점4 : 학생의 요구를 만족시키는 내용으로 창의적 체험활동이 계획되고 적용되어야 한다.

다른 활동유형에 비해 동아리활동의 참여도와 만족도는 높은 편이었지만, 중학생에 비해 고등학생과 여학생의 참여도와 만족도가 낮게 나타난 것은 중학생과 남학생에 비해 고등학생과 여학생의 동아리활동 요구를 학교 현장에서 만족시키지 못하기 때문으로 사료된다. 이러한 결과는 본 연구의 시범사업 중 시범학교의 요구에서도 나타나, 향후 고등학생과 여학생을 대상으로 한 동아리활동은 학생들의 요구에 맞게 다양화시킬 필요가 있을 것이다.

◇ 시사점5 : 저소득층 청소년을 고려하는 창의적 체험활동이 되어야 한다.

창의적 체험활동 4개 활동유형 모두에서 경제수준이 높을수록 참여도와 만족도가 높았는데, 이러한 결과는 모든 학생에게 실시되는 창의적 체험활동에서 저소득층 청소년을 고려하는 정책적 배려가 있어야 함을 시사한다.

(3) 학교의 창의적 체험활동 운영조직, 인지도, 자원보유 및 활용(교사)

조사결과에 의하면, 중고등학교 교사 응답자들 중 72.7%는 창의적 체험활동 운영을 위한 담당부서가 잘 조직되었다고 인식하였고, 자원(프로그램, 인력, 시설 등) 조직에 대해서는 50.5%가 긍정적으로 인식하였다. 교급별 결과에 의하면, 담당부서 및 자원조직에 대해 중학교와 전문계고 교사가 일반계고

교사보다 잘 조직되었다고 인식하였다. 이러한 결과는 창의적 체험활동의 원활한 운영을 위해 프로그램, 시설, 지도자에 대한 요구가 많았던 김현철·최창욱·민경석(2010)의 결과와 동일한 것으로, 학교의 창의적 체험활동이 원활하게 운영되기 위해서는 다양한 자원이 확보되어야 함을 시사한다.

학생과 학부모의 창의적 체험활동 인지도에 대한 인식을 조사한 결과에 의하면, 학생은 49.0%가 잘 아는 것으로 인식하였고, 학부모는 27.5%만 아는 것으로 인식하였다. 교급별로는 중학교 학부모가 고등학교 학부모보다 창의적 체험활동에 대해 더 잘 아는 것으로 인식하였다. 이러한 결과에서 학생과 학부모를 대상으로 한 창의적 체험활동에 대한 홍보를 강화해야 함을 알 수 있고, 특히 고등학교 학부모를 대상으로 한 홍보 강화가 필요하다.

중고등학교 교사들은 창의적 체험활동 운영을 위한 자원 보유 정도에 대해 내부시설(25.6%), 내부인력(16.7%), 예산(13.3%) 등 부족한 것으로 인식하였고, 교급별로는 중학교와 전문계고가 일반계고보다 내부자원이 많은 것으로 인식하였다. 학교 밖 자원의 활용도에 대한 인식은 주변시설이 $M=2.3$, 외부인력이 $M=2.2$ 로 낮게 나타났고, 중학교가 고등학교보다 활용도가 많은 것으로 응답하였다.

◇ 시사점6 : 학교 밖 다양한 자원을 연계하여 창의적 체험활동을 지원할 필요가 있다.

학교 내 자원 조직 정도에 대해 교사들은 중간 정도($M=2.7$)로 평가함으로써 창의적 체험활동을 위한 다양한 자원의 필요성을 시사하고 있다. 하지만, 학교의 내부자원 보유 정도($M=2.0 \sim 2.1$)와 외부자원 활용도($M=2.2 \sim 2.3$)는 낮게 나타나 창의적 체험활동을 위한 외부 자원의 유입이 필요함을 알 수 있다.

(4) 학교의 창의적 체험활동 프로그램 운영에 대한 인식(교사)

학교의 창의적 체험활동 프로그램 운영에 대한 교사들의 만족도는 중간 정도($M=2.6$)로 나타났고, 일반계고 교사들은 만족하지 않는 비율이 절반이 넘어(56.9%), 중학교와 전문계고 교사보다 만족도가 낮았다. 학생/학부모/교사의 요구가 반영되는 정도에 대해서 교사들은 중간 정도(각 $M=2.6, 2.4, 2.5$)로 인식하였고, 중학교가 고등학교보다 반영률이 높게 나타났다. 이러한 결과를 통해서 학교의 창의적 체험활동이 학생/학부모/교사의 요구를 충분히 파악하고 반영하는 노력이 필요함을 알 수 있다.

학교의 창의적 체험활동이 교실 밖 학습기회를 제공하는 정도에 대해 중간 정도($M=2.6$)로 인식하였고, CRM 활용 정도에 대해서는 중간보다 낮게($M=2.3$) 인식하였다. 이러한 결과는 학교의 창의적

체험활동의 학교 밖 활동이 많지 않음을 시사하며, 2010년도에 각 지역교육청을 중심으로 제작된 CRM의 활용도가 높지 않다는 것을 알 수 있다.

◇ 시사점7 : 학교의 창의적 체험활동을 계획하기 전 요구 조사를 통해 학생, 학부모, 교사의 요구가 반영된 창의적 체험활동이 실시되어야 한다.

창의적 체험활동은 학교에서 차년도 교육계획을 수립할 때부터 가능한 구체적인 내용이 결정되어야 정상적으로 운영될 수 있다. 이를 위해서 학교에서는 학생과 학부모, 교사의 요구를 조사하고 조사결과를 교육계획에 반영함으로써 더욱 질 높은 창의적 체험활동을 운영할 수 있을 것이다.

◇ 시사점8 : 교실 밖 체험활동을 위한 학교 내·외적인 노력이 필요하며, 학교별 맞춤형 자원지도 개발이 필요하다.

학교 밖 체험활동은 학생들에게 학교를 벗어나 다양한 환경을 경험하고 배울 수 있는 기회를 제공한다는 측면에서 권장되고 있지만, 안전문제와 지도인력 부족 등의 문제로 창의적 체험활동은 학교 내에서 이루어지고 있는 실정이다. 또한 지역교육청에서 제작한 CRM은 학교별 맞춤형 자원지도가 되지 못하고 있어 학교가 처한 환경과 상황에 맞는 자원지도를 학교별로 개발하는 것이 필요하다. 실제로 본 연구에서 실시한 시범사업에서는 코디기관이 외부 활동을 위한 보조인력 지원과 학교별 맞춤형 자원지도를 개발하여 제공함으로써 이러한 문제를 해결하였다.

2) 「창의적 체험활동」을 통한 학생 및 교사의 변화에 대한 인식

(1) 창의적 체험활동을 통한 학생의 변화에 대한 인식(학생, 교사)

창의적 체험활동을 통한 학생들의 변화에 대한 중·고등학생과 교사의 인식을 조사한 결과, 총 17개 문항의 평균은 4점 척도에서 학생 M=2.6, 교사 M=2.7로 나타나 학생과 교사들은 창의적 체험활동이 학생의 변화에 도움을 주는 정도를 중간보다 약간 높게 인식하였다. 학생과 교사의 인식을 구체적으로 살펴보면, 진로 및 직업 생활에 대한 정보 제공(M=2.8), 진로목표 설정에 도움(M=2.6, 2.7) 등 창의적 체험활동이 청소년의 진로에 도움을 주는데 긍정적으로 인식하였고, 즐거운 학교생활에 도움(M=2.7, 2.8), 다양한 경험 제공(M=2.7) 등에도 긍정적인 인식을 나타냈다. 인성 발달에 도움(M=2.6, 2.7)과 사회성 발달에 도움(M=2.6, 2.8), 봉사정신 함양에 도움(M=2.5, 2.7)에서도 긍정적인 결과를 나타내 창의적 체험활동이 청소년의 바람직한 인성 함양에 도움을

주는 것으로 인식하였다. 학업성적 향상에 도움(M=2.4)은 다른 문항에 비해 낮게 나타났지만, 학업에 대한 동기를 갖는데 도움(M=2.6)을 주는데 약간 긍정적으로 인식하였다. 지역사회에 관심을 갖도록 하는데 도움(M=2.3, 2.6)을 주는 정도는 학생이 중간보다 낮게 인식하였고, 교사와 친밀한 관계를 갖는데 도움(M=2.5, 2.7)을 주는 정도는 학생보다 교사가 더 긍정적으로 인식하였다.

배경변인별 인식의 차이를 분석한 결과에 의하면, 학생의 경우 모든 문항에서 남학생이 여학생보다, 중학생이 고등학생보다, 경제수준이 높을수록 더 긍정적으로 인식하였고, 교사의 경우 대부분의 문항에서 중학교와 전문계고가 일반계고보다 더 긍정적으로 인식하였다.

◇ 시사점10 : 다양한 체험활동 기회의 확대가 필요하다.

학생과 교사들이 창의적 체험활동이 학생들의 바람직한 인성 함양, 학교생활 만족도와 다양한 경험 제공뿐만 아니라, 학업 측면에도 도움을 주는 것으로 인식하고 있다는 점으로부터 창의적 체험활동이 제대로 운영될 때 다양한 측면의 발달에 도움이 될 수 있을 것으로 기대할 수 있다. 학생들의 참여도와 만족도가 높았던 동아리활동과 진로활동에 집중하고, 봉사활동을 연계하는 등의 방식으로 효과적으로 운영하고, 다양한 체험활동의 기회를 제공하게 되면, 학생들의 바람직한 변화에 도움을 줄 수 있을 것이다.

(2) 창의적 체험활동을 통한 생활력의 변화에 대한 인식(학생)

생활력 문항들은 일본의 국립청소년교육진흥기구(2010)에서 종합적 학습시간의 효과를 측정하기 위해 개발한 척도를 사용하였으며, 총 22문항으로 Likert 6점 척도이고, 심리·사회적 능력 14문항, 덕육적 능력 10문항으로 구성되었다. 조사결과에 의하면, 중·고등학생 응답자들의 전체 평균은 M=4.1로 중간보다 높은 편으로 나타났고, 하위요인으로 구분된 심리·사회적 능력은 M=4.0, 덕육적 능력은 M=4.2로 나타났다.

심리·사회적 능력에서는 '자신의 것을 매우 좋아한다(M=4.6)'가 가장 높았고, '무엇이든지 내가 주도해서 할 수 있다(M=3.7)', '작은 실패를 두려워하지 않는다(M=3.8)', '매사에 적극적으로 생각한다(M=3.9)', '누구에게도 말을 걸 수 있다(M=3.9)' 등이 낮은 점수를 나타냈다.

덕육적 능력에서는 '계절의 변화를 느낄 수 있다(M=4.7)'가 가장 높았고, '다른 사람의 마음의 아픔을 이해할 수 있다(M=4.5)', '다른 사람을 위해 무엇인가 해주는 것을 좋아한다(M=4.3)'가 비교적 높았으며, '불평없이 일을 잘 할 수 있다(M=3.7)'와 '주어진 일은 확실히 해낸다(M=3.9)'는 상대적으로 낮은 점수를 나타냈다.

◇ 시사점11 : 청소년의 자신감과 도전정신, 문제해결력을 향상시키는 체험활동을 계획하고 적용해야 한다.

중고등학생들은 자신과 타인에 대한 애착과 배려는 많은 반면, 자기주도적으로 주어진 일을 해결해 나가는 도전정신과 책임감은 상대적으로 부족하였다. 청소년의 자신감, 도전정신, 문제해결력, 주어진 일에 대한 책임감 등은 자연환경 또는 인위적인 환경을 조성하여 청소년이 도전하게 만드는 체험활동과 개인 또는 모둠을 편성하여 주어진 문제를 해결하도록 하는 체험활동을 통해서 강화될 수 있을 것이다. 이에 학생들이 도전정신, 문제해결력, 책임감 등을 배양하는 데 효과적인 체험활동을 많이 경험할 수 있도록 학교에서는 학교 밖 자원을 적극 활용하는 노력이 필요하다.

(3) 창의적 체험활동을 통한 교사의 변화에 대한 인식(교사)

창의적 체험활동을 경험한 교사의 변화에 대한 교사의 인식을 조사한 결과, 연수에 대한 필요성이 $M=2.9$ 로 가장 높았으며, 학생들과의 친밀한 관계 형성이 $M=2.7$ 로 높은 편이었고, 전문성 발달, 교사 간 관계 증진, 교수학습기술 향상은 $M=2.4$ 로 중간 정도였고, 업무만족도 증진은 $M=2.1$ 로 낮았다. 결국 창의적 체험활동 관련 교사연수가 무엇보다 절실히 요구되며, 업무만족도 증진을 위한 대책마련이 중요한 것으로 판단된다.

3) 「창의적 체험활동」 전반에 대한 인식

(1) 교사의 창의적 체험활동 준비/운영 및 업무에 대한 인식(교사)

조사결과에 의하면, 교사들은 창의적 체험활동 수업 선호(42.2%)보다 일반수업 선호(57.8%)가 더 높았으며, 업무에 대해 만족하는 비율은 36.7%로 낮았다. 또한, 전반적으로 창의적 체험활동을 위한 자원이 부족하다고 인식하였고(83.5%), 기록방법(에듀팟)에 대해 만족하는 비율(37.6%)도 낮게 나타났다. 하지만, 창의적 체험활동이 필수교육과정으로 필요하다고 인식한 비율은 58.6%로 절반이 넘었으며, 학교공동체(교사, 학생, 학부모)에 의해 기획되어야 한다는 인식은 83.2%, $M=3.0$ 으로 높게 나타났다.

◇ 시사점12 : 창의적 체험활동의 필요성에 대해서는 교사들이 대부분 공감하면서도 실제 운영에 대해서는 많은 부담을 갖고 있다.

(2) 창의적 체험활동 성공을 위한 요인에 대한 인식(교사)

교사들은 창의적 체험활동의 성공을 위해 가장 필요한 것으로 다양하고 유익한 프로그램(55.4%)이라고 생각하고 있으며, 이외에도 전문적인 지도교사나 강사(44.8%), 예산지원(30.6%), 학생들의 관심과 열의(30.2%), 적절한 시설 및 장소 확보(27.5%), 교사들의 관심과 열의(24.1%) 순으로 필요성을 인식하고 있다.

◇ 시사점13 : 프로그램, 지도자, 시설, 예산 등의 지원은 학교 내에서 해결하기 어려우므로, 외부 자원과의 연계가 반드시 필요하다.

(3) 수련활동 하면 떠오르는 이미지에 대한 인식(학생, 교사)

중고등학생들은 '수련활동' 하면 떠오르는 이미지로 협동심(74.3%)에 가장 많이 응답하였고, 기합(벌)(61.0%), 강제성(35.2%), 인성함양(26.5%), 귀찮음(25.8%), 자율성(22.7%)의 순으로 응답하였다. 교사들은 협동심(81.6%)에 가장 많이 응답하였고, 인성함양(65.2%), 상호이해(40.8%), 타인배려(32.4%), 강제성(19.4%)의 순으로 응답하였다. 창의성이라고 응답한 비율은 학생 9.6%, 교사 6.8%로 매우 적었다.

학생들은 기합(벌), 강제성, 귀찮음과 같이 수련활동에 대해 부정적인 이미지를 많이 떠올린 반면, 교사들은 협동심 외에도 인성함양, 상호이해, 타인배려와 같이 긍정적인 측면을 많이 떠올리는 것으로 나타났다.

◇ 시사점14 : 청소년들이 수련활동에 대해 부정적인 인상을 가지고 있어, 향후에는 수련활동을 대체하는 프로그램을 개발하거나 수련활동 용어자체를 다른 용어로 대체할 필요가 있다.

제 5 장

「창의적 체험활동」 지역사회 운영모형 시범사업결과

1. 시범사업의 개요
2. 시범사업운영결과
3. 「창의적 체험활동」 지역사회
운영모형

제 5 장

「창의적 체험활동」 지역사회 운영모형 시범사업결과

1. 시범사업의 개요

1) 시범사업운영의 취지

2011년에 전국 초·중·고등학교에 창의적 체험활동이 도입되었지만 창의적 체험활동이 성공적으로 안착되기 위해서는 숙제들이 많이 남아 있다. 그간에 많은 제도가 그랬듯이 창의적 체험활동도 관행적으로 운영될 가능성을 배제할 수 없다. 실제로 많은 학교들이 창의적 체험활동을 기존의 특별활동과 창의적 재량활동과 차별화시키지 못하고 있는 것이 현실이다. 반면, 지역사회의 많은 청소년자원(기관, 시설, 단체 등)은 창의적 체험활동을 기존의 청소년활동사업과 연계하기 위해 다각적인 노력을 기울이고 있다. 하지만 현장에서는 여전히 기대와 우려가 교차하고 있다. 아직 명확한 지표가 설정되지 않았기 때문이다.

본 연구에서는 창의적 체험활동의 성공적 안착을 위한 가장 중요한 키를 학교와 지역의 연계로 보았다. 교육과학기술부가 제작한 창의체험자원지도(CRM)과 여성가족부가 제작한 청소년자원지도(YRM)는 지역사회 연계를 위한 수단으로 구상된 것이지만, 이러한 자료들이 학교와 지역사회자원을 연계할 구체적인 수단과 방법을 제시하고 있는 것은 아니다. 창의적 체험활동을 성공적으로 시행하고 있는 학교 사례를 찾을 수 있지만, 성공사례들은 지역사회의 역할을 통해 이루어진 사례라기보다는 학교가 지역사회와 자발적으로 잘 연계한 사례들로 모든 학교에서 성공할 수 있는 모델이라고 보기는 힘들다.

시범사업은 지역사회의 청소년기관의 역할을 통해 지역사회와 학교가 잘 연계되어 창의적 체험활동이 성공적으로 운영될 수 있는 지역사회운영모형을 개발하기 위해 추진한 것이다. 대부분의 학교는 지역사회 자원에 대해서 폐쇄적이다. 이 때문에 지역의 청소년기관이 청소년 체험활동사업을 학교와 연계하고자

할 때 어려움을 겪어 왔다. 그렇지만 학교와 지역사회 청소년기관이 연계될 수단이 전혀 없는 것은 아니다. 학교와의 연계점을 찾기 위해서는 지금까지와는 다른 방식의 접근이 필요하다. 학교의 창의적 체험활동을 지원하는 활동도 마찬가지이다. 학교의 창의적 체험활동 연계 사업은 청소년기관이 하는 청소년활동사업의 고유성을 해칠 우려가 있으나, 창의적 체험활동이 지역사회의 연계를 통하지 않고서는 성공할 수 없다는 점에서 지역 청소년기관의 역할은 그 어느 때보다도 중요하며, 지역사회연계사업은 청소년활동사업의 새로운 전환점으로 삼을 필요가 있다.

지금까지 지역의 청소년활동전문기관이 청소년활동프로그램의 제공자 역할에 그쳐왔다면, 창의적 체험활동 지원활동을 위해서는 지역사회의 자원을 연계하는 코디네이터로서의 역할이 중요해 질 것이다. 학교의 창의적 체험활동이 다양한 교과와 연계되고, 청소년들의 다양한 요구가 반영되어 운영된다면, 지금까지 청소년기관에서 운영해 오던 청소년활동사업만으로는 그 요구를 충족시키기 어렵다. 지역사회에서는 청소년 체험활동에 관한 한 영역별 전문성을 갖춘 타분야 기관들이 많다. 문화예술, 체육, 박물관교육과 같은 분야를 예로 들 수 있다. 따라서 체험활동 프로그램 제공자로서의 역할에만 충실해서는 지역사회 안에서 청소년기관의 역할이 위축될 가능성이 높다. 따라서 앞으로 더 중요해질 역할은 지역사회의 자원을 효과적으로 연계하는 것이다. 현재까지 지역에서 그런 역할을 해 오던 전문기관은 없다고 해도 과언이 아니다. 그렇기 때문에 청소년기관은 지역의 청소년 체험활동 사업에서 중심적인 역할을 하기 위해 지역사회자원 코디네이터로서의 전문성을 쌓아가야 한다.

이러한 노력은 단순히 창의적 체험활동을 활성화시키기 위한 노력을 넘어서 지역의 청소년 체험활동을 활성화시키고, 나아가 지역사회 네트워크를 활성화시킬 것이다. 청소년활동정책의 새로운 이정표이기도 한다. 물론 이러한 성과는 단기적으로는 달성할 수 없다. 장기적인 계획이 수립되어야 한다. 지역사회 자체가 지역의 청소년 체험활동 지원을 위한 유기적 연계시스템을 만들어낼 때까지 지속적으로 추진되어야 한다. 제3장 외국사례에서 살펴본 바와 같이 이와 같은 사업의 성과는 장기적인 안목을 가지고 지속적으로 사업을 추진할 때 얻을 수 있다.

2) 시범사업지역 및 시범사업기관의 선정

(1) 시범사업지역의 선정

시범사업지역으로는 서울의 구 단위 한 개 지역과 대도시 중 한 곳을 선정하였다. 농어촌은 시범사업지역으로

고려하지 않았다. 이유는 일단 지역사회 자원이 풍부하지 않으면 단시일 내에 시범사업의 효과를 입증하기 힘들다고 판단했기 때문이다. 일단은 사업의 가능성을 확인하고 점차 농어촌 지역까지 확대하는 것이 좋다고 판단하였다. 현 상황에서는 어느 정도 성공이 담보될 수 있는 지역, 또는 실패의 가능성을 줄일 수 있는 지역을 선택하는 것이 좋을 것으로 판단했다. 지역사회자원을 연계하는 것이 시범사업의 주요한 목적인데, 연계할 자원자체가 희소할 경우에는 운영모형을 만들어내는 데 한계가 있을 것이기 때문이다.

본 연구에서는 서울시 노원구와 수원시를 시범지역으로 택하였다. 이 두 지역을 선택한 이유는 다음과 같다.

첫째, 노원구는 서울시 25개 자치구 중에 2번째로 많은 주민이 거주하며 서울시 내에서 가장 많은 학교(유치원 포함)가 위치한 생활권 중심 지역이다. 불암산과 수락산, 당현천과 중랑천 등 풍부한 자연환경 속에 위치하고 있고, 주민 자치활동, 시민단체 및 복지환경이 가장 잘 조직·운영되고 있는 지역 중의 하나이다. 이 점이 노원지역에서의 시범사업 운영의 성공을 보장할 가장 좋은 조건으로 판단하였다. 무엇보다 2011년부터 노원구청이 교육영향평가제도를 도입하여 지역 내 학교에서의 창의적 체험활동을 적극적으로 지원하려는 계획을 수립한 바 있어 지역사회에서의 관심을 불러일으키기에 좋은 조건을 가지고 있으며, 교육복지투자우선지역 사업을 통해 지역사회 네트워크 구축이 잘 되어 있다는 장점을 가지고 있다.

둘째, 수원시는 유네스코 세계문화유산인 「수원화성」을 중심으로 60여개의 국가지정문화재와 향토유적이 많은 문화관광 중심도시이며, 343개의 교육시설 및 26개의 문화체육시설을 보유하고 환경, 문화예술, 스포츠, 인권, 복지 등 다양한 분야에서 시민주도의 교육 사업이 운영되는 평생학습도시로 전문적이고 풍부한 인적·물적 자원을 갖추고 있다. 시범사업기관으로 선정할 수원시청소년문화센터가 수원시 육성재단 소속기관이어서 기관의 안정적 운영이 가능할 것으로 판단한 것도 수원시 선택의 중요한 이유 중의 하나이다.

(2) 코디네이터 기관의 선정

코디네이터기관은 지역사회 코디네이터기관으로서 의지가 강하고, 비교적 안정적인 인적·물적 자원을 가진 시범사업지역내의 기관을 선정하였다. 노원구는 노원청소년수련관, 수원시는 수원청소년문화센터를 시범사업운영기관(코디네이터 기관)으로 선정하였다. 노원청소년수련관은 자립형 청소년수련관이며, 수원청소년문화센터는 수원시 직영 청소년수련관으로서 두 지역에서의 시범사업 운영은 지역차를 고려할 수도 있지만, 두 기관의 차이를 비교할 수 있는 장점도 가지고 있다.

(3) 시범학교의 선정

시범학교는 시범사업지역 내의 초·중고 각 1개교씩 선정하였다. 시범학교는 코디네이터기관이 직접 선정하였으며, 시범사업 참여에 대한 의지가 강한 학교 중에서 초·중·고 각 1개교씩 섭외하였다.

노원구 지역의 시범학교로는 당현초등학교, 신상중학교, 수락고등학교를 선정하였다. 당현초등학교는 2010년에 서울시교육청 ‘자전거 활동 시범학교’ 이었으며, 창의적 체험활동 대상 학생은 1학년 5학급, 2학년 6학급, 총 295명으로 창의적 체험활동 수업은 비상시적으로 주당 3시간씩 토요일에 운영되도록 계획되었다. 신상중학교는 2009년에 서울시교육청 지정 ‘교원능력개발평가 선도학교’ 이었으며, 창의적 체험활동 대상 학생은 1학년 7학급, 총 245명으로 창의적 체험활동 수업은 매월 셋째주 목요일 5,6,7교시에 블록제로 운영되며 7개의 프로그램을 구성하여 학급별로 순환하면서 수업을 진행하도록 계획되었다. 수락고등학교는 2010년에 자율형공립고등학교로 지정되었으며, 창의적 체험활동 대상학생은 1학년 10학급, 총 300명으로 창의적 체험활동 수업은 매월 둘(셋)째주 월요일 5,6교시에 동아리활동으로 운영되도록 계획되었다.

표 V-1 노원지역 시범학교 현황

학 교 명	학 교 현 황
당현초	○ 특이사항: 자전거 문화교육 ○ 창체 연간 운영계획 - 운영시수: 총 170시간 / 토요일(비상시적), 1~3교시 - 내 용: 환경프로그램, 방송 댄스, 난타, 성교육 인형극
신상중	○ 특이사항: 서울시교육청 지정 청렴교육시범학교 ○ 창체 연간 운영계획 - 운영시수: 총 21시간 / 매월 3주차 목요일 5~7교시 - 내 용: 경제교육, 자기관리능력함양, 예절학교, 환경프로그램, 방송반 지원사업, 방송 댄스, 실용음악, 보컬트레이닝
수락고	○ 특이사항: 자율형공립고, Wee클래스 ○ 창체 연간 운영계획 - 운영시수: 총 39시간 / 매월 둘(셋)째주 월요일 5~6교시 - 내 용: 동아리 지원(댄스, 보컬, 헬스, 농구)

수원시의 시범학교로는 서평초등학교, 창용중학교, 매탄고등학교가 선정되었다. 서평초등학교는 친환경녹색학교(Eco-Green School) 사업 참여 학교로서 학교숲조성 사업을 추진하고 있으며, 창의적 체험활동 대상 학생은 1학년 3학급, 2학년 2학급, 총 148명으로 창의적 체험활동

수업은 주1회, 4시간씩 운영되도록 계획되었다. 창용중학교는 수원교육청지원 혁신교육거점학교로 지정되어 있으며, Wee센터가 설치되어 있다. 창의적 체험활동 대상 학생은 1학년 5학급, 총 120명으로 창의적 체험활동 수업은 특성화활동을 포함하여 주중 7시간을 운영하도록 계획되었다. 매탄고등학교는 교육과학기술부 창의경영학교로 지정되어 있으며, 창의적 체험활동 대상 학생은 1학년 14학급, 총 549명으로 창의적 체험활동 수업은 연간 5회, 토요일 3시간씩 운영하도록 계획되었다.

표 V-2 수원지역 시범학교 현황

학 교 명	학 교 현 황
서평초	○ 특이사항: Eco-Green school(학교숲조성), 영어방과후교육활동 ○ 창체 연간 운영계획 - 운영시수: 총 30시간(자율 26, 동아리 4) / 금요일, 오전(2~4교시) - 내 용: 수원사랑 프로그램(역사문화탐방) 1~2학년(120명) 대상
창용중	○ 특이사항: 혁신교육거점학교(수원시, 수원교육청지원), Wee센터 ○ 창체 연간 운영계획 - 운영시수: 총 102시간(자율14, 동아리34, 행사10, 봉사10, 특성화34) / 토요일, 주중(월~목, 특성화분야) - 내 용: 무예24기호신술, 보리줄기공예, 수원사랑 프로그램
매탄고	○ 특이사항: 창의경영학교(교육과학기술부) ○ 창체 연간 운영계획 - 운영시수(1학년): 총 163시간(자율 65, 동아리 24, 봉사 6, 진로 68) / 토요일, 09:00-12:00 - 내 용: 무예24기호신술, 보리줄기공예, 수원사랑 프로그램

3) 시범사업운영모형

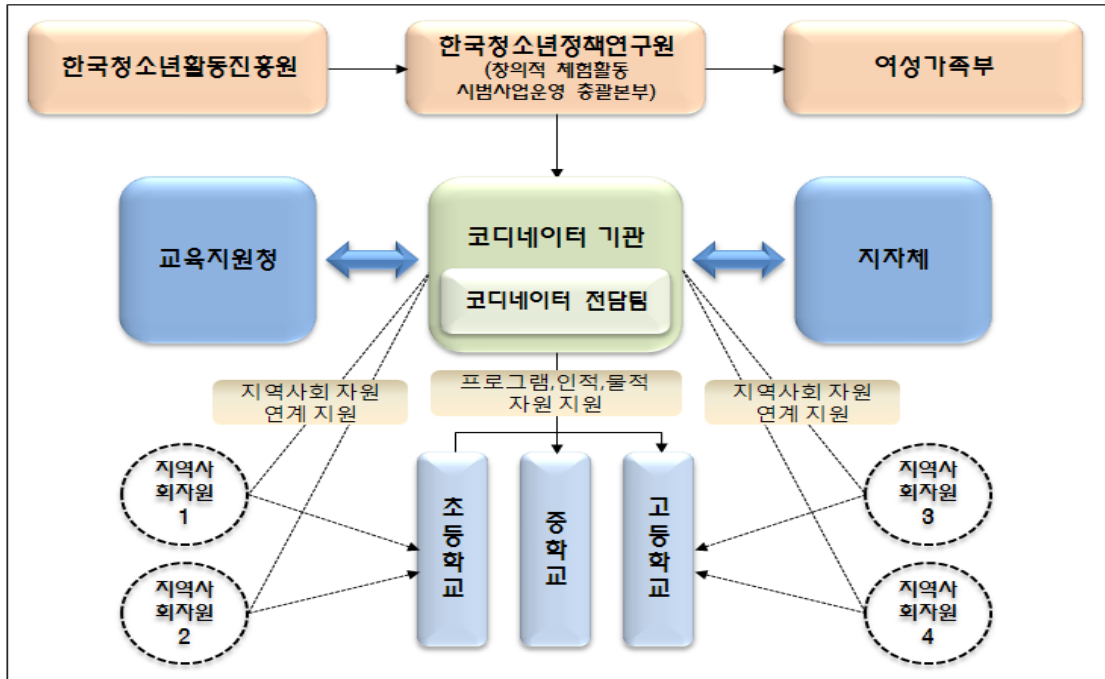
[그림 V-1]은 이 연구에서 추진한 시범사업의 모형이다. 이 모형은 제2장에서 제시한 지역사회 창의적 체험활동 연계모형([그림 II-3]) 중 초기단계에 해당하는 모형이다. 즉, 창의적 체험활동은 단순체험활동으로 투입되며, 지역사회의 연계는 느슨한 연계의 형태이다.

시범사업모형은 한국청소년정책연구원을 시범사업 운영총괄본부로 하고, 중앙차원에서 여성가족부와 한국청소년활동진흥원이 함께 협력하는 체제의 모형이다. 여성가족부는 지자체와의 MOU 체결, 시범학교 지정, 시범사업 코디네이터 기관 지정 등 중앙정부 차원에서 지원하는 역할을 담당하고, 한국청소년활동진흥원은 전국단위의 청소년관련기관이나 민간 등 두 시범사업 지역 이외의 지역사회

자원을 연계하거나 두 시범사업기관이 사업을 수행하는 데 필요한 다양한 자원을 연계하는 역할 모형이다. 한국청소년정책연구원이 시범사업을 총괄하면서 두 지역에 각각 두 명의 전담 연구원을 배치하여 시범사업을 모니터링·컨설팅하고 분석하는 역할을 맡게 하였으며, 한국청소년정책연구원 내에 시범사업 총괄 코디네이터를 두어 두 지역에서 진행되는 사업의 문제점을 조정하고, 지원하는 역할을 담당하도록 하였다.

해당 지역의 청소년수련관을 코디네이터 기관으로 지정하여 시범학교로 지정된 초·중·고 각 1개교의 창의적 체험활동을 지원하도록 하였다. 기관장을 포함하여 사업 담당팀들이 협업하여 코디네이터 기관으로서 활동하도록 하였다. 코디네이터 기관은 시범학교에 창의적 체험활동 프로그램을 제공하고, 지자체, 지역교육청은 물론 각종 공공 및 민간의 자원을 시범학교의 창의적 체험활동 운영에 연계하는 역할을 수행하도록 하였다. 이로써 시범학교에 보다 다양한 창의적 체험활동 서비스가 제공되길 기대하였다.

시범학교는 코디네이터기관으로부터의 프로그램이나 차량 그리고 자원연계 서비스를 제공받다가 시범사업운영을 통하여 점차 학생들의 요구에 맞춰 다양한 형태의 창의적 체험활동을 제공하게 되고, 아울러 창의적 체험활동이 학교교육과정에서 차지하는 비중이 커지고, 다양한 형태의 창의적 체험활동을 구상할 수 있는 학교조직문화가 형성되기를 기대하였다.



【그림 V-1】 지역사회 창의적 체험활동 시범사업운영모형

4) 시범사업의 기대효과(목표치)

시범사업의 효과성과 시범사업 추진을 통해서 얻고자 하는 기대효과와 2011년 목표치는 <표 V-3>과 같다. 기대효과는 시범사업을 통해서 얻을 수 있는 장기적인 효과를 포함하여 기술하였으며, 목표치는 2011년 시범사업을 통하여 달성되기를 기대하는 수준에서 설정하였다. 단, 시범사업 운영본부는 한시적인 조직이기 때문에 기대효과와 목표치를 하나로 제시하였다.

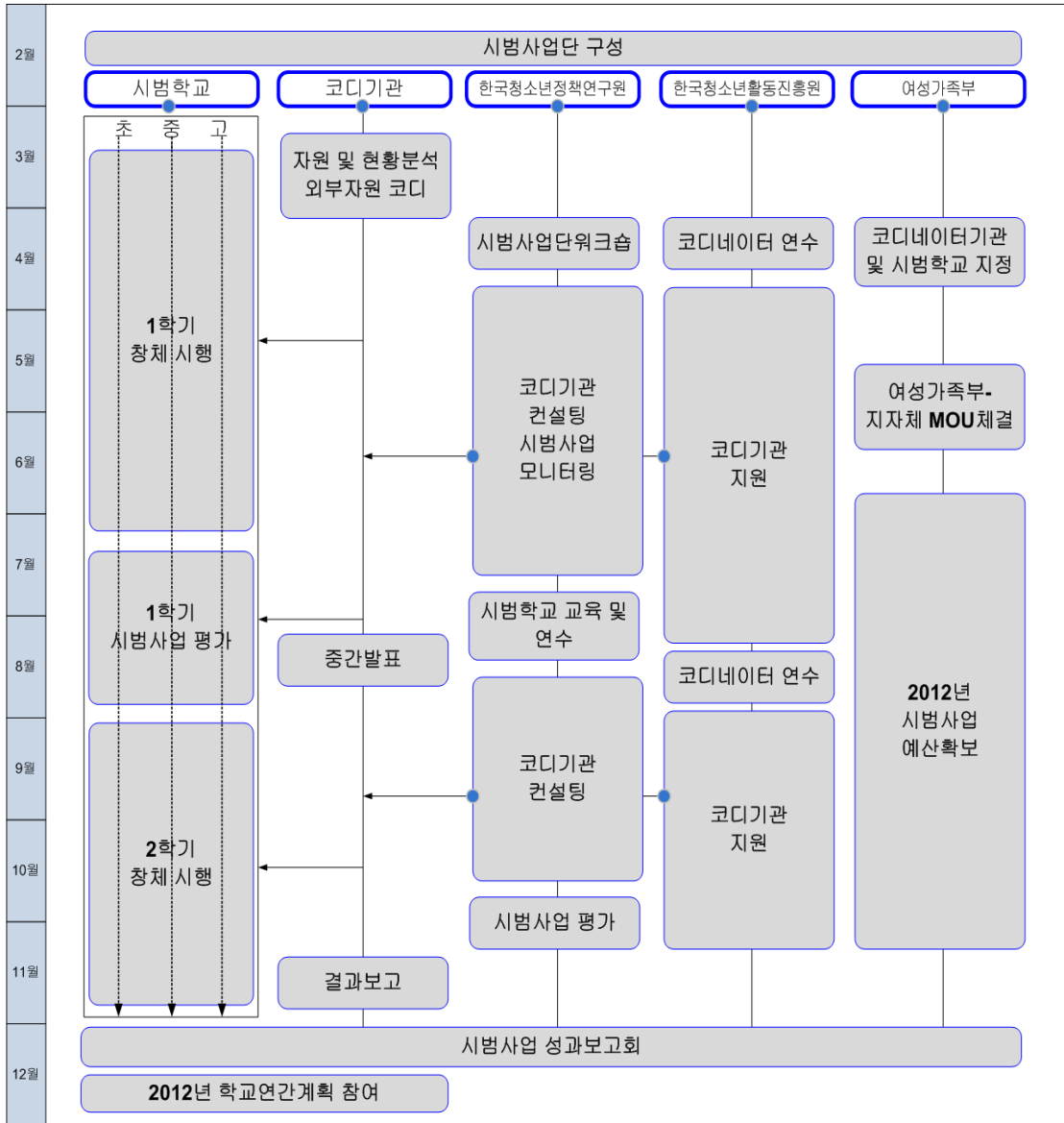
표 V-3 시범사업의 기대효과 및 목표치

대상기관	기대효과	2011년 목표치
(1) 코디네이터 기관	① 코디네이터 기관으로서의 비전과 전략을 갖는다. ② 코디네이팅 업무를 전담할 인력 또는 담당팀을 둔다. ② 코디네이터 교육을 위한 교육프로그램을 가지고 있다. ③ 초·중·고등학교의 교육과정과 창의적 체험활동 운영에 대한 이해도가 향상된다. ④ 기타 공공 및 민간의 지역사회자원 발굴·분석·연계 능력이 향상된다. ⑤ 학교의 창의적 체험활동에 투입할 수 있는 코디네이터 기관의 특화된 프로그램을 갖는다. ⑥ 특화된 프로그램을 운영할 전문성과 매뉴얼을 가지고 있다. ⑦ 지역의 활용가능한 청소년 체험활동자원(프로그램, 분야별 시설 및 인력, 자원 등)을 더 많이 발굴한다. ⑧ 관내의 초·중·고등학교와 연계하는 방법을 알고 학교와의 더 많은 연계경험을 갖는다. ⑨ 지방자치단체 및 교육지원청 등 공공기관과 긴밀한 협조관계를 구축한다. ⑩ 대학을 포함한 지역사회 민간자원과의 네트워크를 구축한다. ⑪ 코디네이터 기관에 대한 지역사회의 신뢰가 높다.	· 코디네이터기관으로의 변화에 대한 필요성을 느끼고, 이를 위한 실천적 조치를 취한다. · 코디네이터 전담인력을 육성한다. · 코디네이터 기관의 특화프로그램을 보유하거나 개발한다. · 새로운 지역의 공공·민간자원들이 코디네이터 기관과 네트워크를 형성한다. · 학교와의 신뢰관계를 구축한다. · 2012년 학교연간계획수립에 참여한다.
(2) 학교의 변화	① 창의적 체험활동을 활성화시키려는 동기가 생긴다. ② 교사들의 직무만족도가 높아진다. ③ 다양한 교육과정 운영을 위한 학교조직의 변화가 일어난다. ③ 코디네이터 기관에 대한 필요성을 느낀다.	· 코디네이터기관과 2012년 학교연간계획공동수립을 희망한다. · 창의적 체험활동을 활성화시키려는 동기를 갖는다.
(3) 청소년 및 학부모의 변화	① 창의적 체험활동에 대한 청소년과 학부모의 만족도와 호응도가 높다. ② 학교생활에 대한 만족도가 높아진다. ③ 청소년들이 창의적 체험활동에 자발적으로 참여하려는 동기를 갖게 되며, 특정 영역의 체험활동에 대한 깊은 관심을 갖게 된다.	· 시범학교에 대한 청소년 및 학부모의 학교만족도가 높아진다.
(4) 시범사업운영(운영본부)	· 시범사업의 원활한 운영을 위해 컨설팅한다. · 코디네이터 연수프로그램을 운영한다. · 여성가족부-지자체간 MOU를 체결한다. · 본 시범사업을 확장하는 2012년 여성가족부 예산을 확보한다.	

2. 시범사업운영결과

1) 시범사업의 추진내용

시범사업은 [그림 V-2]와 <표 V-4>의 일정과 내용으로 추진되었다.



【그림 V-2】 시범사업 추진 일정 및 개요

(1) 2011년도 연간계획의 수립

당초 시범학교의 연간계획 중 창의적 체험활동 수업운영계획을 공동으로 수립하여 시범사업을 시작할 계획이었으나, 시범사업이 3월에 개시됨으로써 각 학교가 수립해 놓은 학교연간계획에 따라 창의적 체험활동 시범사업을 운영하였다.

시범학교들은 대체로 네 가지 활동별(자율활동, 동아리활동, 봉사활동, 진로활동)로 연간시수를 편성하는 방식으로 창의적 체험활동 운영계획을 수립해 놓지만 학교에 따라서 운영방식은 조금씩 달랐다. 매주 특정 요일에 특정시수를 운영하는가 하면 2~3시간씩 블록제로 특정 요일에 월1회 실시하는 학교도 있다. 또 토요일을 이용하여 운영하는 학교도 있다. 창의적 체험활동을 특화사업과 혼합하여 운영하기도 하고, 창의적 체험활동의 네 영역 중 동아리 활동만을 창의적 체험활동으로 운영하는 학교도 있다. 이렇게 시범학교의 창의적 체험활동 운영계획은 학교마다 차이가 있지만 학생들의 요구를 반영하기 보다는 운영상의 편의를 고려한 방식으로 계획되었다는 점에서는 큰 차이가 없다. 아직 도입 1년차이기 때문에 학교급 안에서의 학년별 내용의 계통성¹⁵⁾이 갖춰져 있지는 않았다. 물론 연간계획을 계통성 있게 수립하기 위한 구체적인 구상을 학교도 코디네이터 기관도 하지 못하고 있는 상황이었으며, 투입 가능한 프로그램을 배치하는 수준이었다.

15) 계통성이란 학년별로, 학교급별로 내용이 위계적으로 체계성을 갖추는 것을 의미한다. 예를 들어, 환경체험활동의 경우 초등학교에서는 단순한 환경탐사활동을 위주로 하고, 중학교에서는 보다 심화된 환경조사활동을 하고, 고등학교에서는 환경개선을 위한 지역사회봉사활동을 하는 등 학년, 학교급이 올라갈수록 위계적인 체계성을 갖춘 체험활동교육을 구성하는 것을 말한다(김현철·최창욱·민경석(2010) 또는 본 연구보고서의 별책 「일본 케센누마시의 청소년 체험활동 운영사례집」을 참조할 것).

표 V-5 노원구 시범학교 창의적 체험활동 운영계획

학교명	창의적 체험활동 연간 운영계획	참여대상	비고
당현초	· 창의적 체험활동 연간시수: 170시간 · 운영요일 및 시간: 토요일 3시간(매월 불규칙적으로 토요일) · 코디기관 연계 창의적 체험활동 운영프로그램[※]: 3-belt(환경), 방송댄스, 난타, 성교육 인형극 지원 등	1,2학년	
신상중	· 창의적 체험활동 연간시수: 21시간 · 운영요일 및 시간: 매월 셋째 주 목요일 3시간(학교자체운영 매 주 월요일), 학기별 1회 창의적 체험학습의 날 운영 · 코디기관 연계 창의적 체험활동 운영프로그램[※]: 경제교육, 자기관리 능력함양, 예절, 환경 등 자율활동 영역, 동아리(방송댄스, 보컬트레이닝 등)	1학년	
수락고	· 창의적 체험활동 연간시수: 39시간 · 운영요일 및 시간: 매주 월요일 2시간(4가지 영역 순환운영제), 매월 1회 창체의 날 운영 · 코디기관 연계 창의적 체험활동 운영프로그램[※]: 댄스동아리 (수련관), 보컬동아리 (수련관), 헬스동아리 (수련관), 농구동아리 (노원구 농구연합회)	1학년	

※ 창의적 체험활동 코디기관 연계 프로그램만 제시되었음.

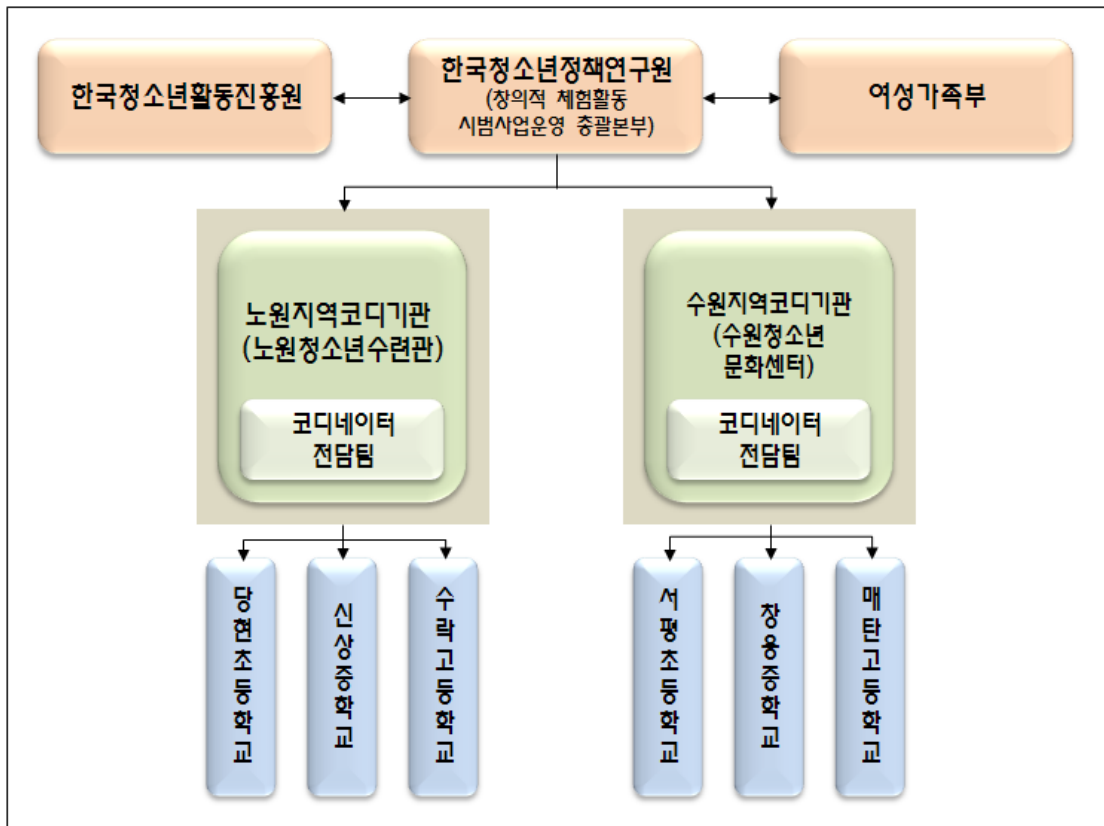
표 V-6 수원시 시범학교 창의적 체험활동 운영계획

학교명	창의적 체험활동 연간 운영계획	참여대상	비고
서평초	· 창의적 체험활동 연간시수: 총 30시간(자율 26, 동아리 4) · 운영요일 및 시간: 주중(화,수,목,금) 오전 2~4교시 · 코디기관 연계 창의적 체험활동 운영프로그램[※]: 수원사랑프로그램, 청소년체험활동(캠프, 방학특강)	1학년	
창용중	· 창의적 체험활동 연간시수: 총 102시간(자율 14, 동아리 34, 행사 10, 봉사 10, 특성화 34) · 운영요일 및 시간: 토요일 및 주중 특성화 분야 운영 · 코디기관 연계 창의적 체험활동 운영프로그램[※]: 생활 스포츠활동, 진로교육 및 체험, 수원사랑프로그램, 환경보전교육, RCY동아리활동, 무예24기호신술, 보리줄기공예	1학년	
매탄고	· 창의적 체험활동 연간시수: 총 163시간(자율 65, 동아리 24, 봉사 6, 진로68) · 운영요일 및 시간: 토요일 (3시간) 회기 프로그램운영 · 코디기관 연계 창의적 체험활동 운영프로그램[※]: 동아리활동지원(밴드 동아리, 방송반), 진로활동, 보리줄기공예	1학년	

※ 창의적 체험활동 코디기관 연계 프로그램만 제시되었음.

(2) 시범사업단의 구성

시범사업의 운영을 위해 시범학교, 코디네이터 기관, 시범사업 총괄본부(한국청소년정책연구원), 한국청소년활동진흥원, 여성가족부로 시범사업단을 구성하였다. 시범사업 총괄본부에는 두 코디네이터기관의 시범사업 업무를 모니터링하고, 지원하는 총괄코디네이터를 두었으며, 시범사업을 모니터링하고, 컨설팅하는 연구진을 배치하였다. 코디네이터기관은 시범학교의 창의적 체험활동을 지원하는 사업팀을 구성하였다. 시범사업의 초기단계에서 코디네이터를 채용할 것이냐 팀제로 운영할 것이냐의 논란이 있었으나, 팀제로 운영하는 것이 사업의 안정성을 담보할 수 있는 것으로 판단했다.



【그림 V-3】 시범사업단의 구성

(3) 지역사회 자원분석 및 네트워크 구축

코디네이터 기관은 당해 지역 및 지역 밖의 청소년 체험활동 관련 자원을 발굴하고 현황을 분석·정리하였다. 이 작업은 시범사업 초기 단계부터 시작하여 지속적으로 이루어졌다.

노원지역에서는 노원구 출신의 공공예술가, 전문 뮤지션 등 지역의 문화활동가들을 찾아내고 만나는 과정을 통해 창의적 체험활동에 동참할 수 있도록 유도하였다. 또한 노원여성인력개발센터 주체의 ‘여성일자리 협력망 위원단’에 참여하는 등 강사 인력 확보를 위한 모임에 참여하였으며, 노원구 관내 청소년을 대상으로 하는 단체의 실무 담당자들을 중심으로 지역 청소년문화예술활동기획단을 정례화하였다. 또한 지자체와 교육청 등의 자원목록에서 필요자원들을 선별하여 학교의 창의적 체험활동과 연계하려고 노력하였다. 특히 하반기에 노원지역에서 발굴·연계한 서울여대의 자원봉사 프로그램 「서비스 러닝(Service-Learning)」¹⁶⁾은 지역사회자원 발굴성과로서 주목할 만하다. 노원 지역 지역사회 자원목록은 <표 V-7>과 같다.

표 V-7 노원지역 지역사회 자원목록 총괄표

단체명	분류	사무소의 소재지	사업명(내용)	연락처(02)	Homepage 또는 이메일
서울여자대학교	대학교	서울특별시 노원구 공릉동 126	서비스러닝프로그램 (봉사학습)	970-5708	http://itl.swu.ac.kr
도봉시민회	시민 단체	도봉구 창1동 659-17	사회교육프로그램, 생태, 리더십교육	998-5682	2000dhc@hanmail.net
노원아동청소년 네트워크	비영리	서울 노원구 상계3.4동 77-51 대림프라자 307호	아동청소년교육지원, 진로, 상담, 대안교육	938-7969 ~7971	http://www.nowoni.net/
무지개세상	비영리	서초구 양재동 2085 휴먼연구소 3층	청소년환경보호프로그램, 강사양성	381-9410	-
노원구청 교육비전센터	공공 기관	서울특별시 노원구 상계6.7동 735-1	창의적체험활동 지원, 평생교육	2116-4438	jinnychun@nowon.go.kr
창동 청소년수련관	청소년 단체	서울특별시 도봉구 창4동 1-6	청소년자원봉사, 청소년공공장소지킴이 교육, 성교육	950-9600	www.cdyouth.ac.kr
북부여성 발전센터	공공 기관	노원구 중계2동 501-1	사회교육프로그램, 강사지원, 문화, 여성일자리	972-5506	http://bukbu.seoulwomen.or.kr

※ 발굴된 지역사회자원 목록 중 일부를 발췌한 것임.

16) 서울여대 「서비스 러닝(Service-Learning)」 프로그램은 대학생들이 교과내용과 연계된 봉사활동을 통해서 교과를 이해하고 활용할 수 있도록 설계된 교육활동이다. 「서비스 러닝(Service-Learning)」도 지역사회 네트워크의 활용을 중요시한다. 학생 봉사자와 지역사회기관과의 코디네이터 역할은 서울여대 교수·학급원이 담당한다(<http://itl.swu.ac.kr> 참조).

수원지역에서는 청소년기관, 평생학습기관, 복지관, 도서관, 관공서, 시민단체 등 수원시내 아동·청소년 활동 관련기관(단체)의 기관 및 기관별 학교 연계 프로그램을 취합하는 등 지역자원을 발굴해 DB를 구축하였다. 수원지역에 있는 아동·청소년 관련 기관에 창의적 체험활동 네트워크 참여 신청에 관련된 공문을 발송하여 네트워크 참여 신청서를 접수하고, 신청한 기관을 중심으로 지역사회 자원 목록을 정리하고 자료집을 개발하였다. 지역 내 아동·청소년 관련 및 시민단체, 공공기관 등 150여개의 기관을 발굴하여 21개 기관이 창의적 체험활동 네트워크에 참여기관으로 신청하였다(2011년 11월 현재). 수원지역 지역사회 자원목록은 <표 V-8>과 같다.

표 V-8 수원지역 지역사회자원목록 총괄표

단체명	분류	사무소의 소재지	사업명(내용)	연락처(031)	Homepage 또는 이메일
(사)우리누리 청소년회	청소년 단체	수원시 권선구 세류동 533번지	청소년 금연학교, 수련활동 등	224-3572	http://www.woorinuri.or.kr
(사)청소년 문화원	청소년 단체	수원시 장안구 조원동 775-3 체육회관308호	청소년상담, 봉사활동	258-0545	soonwoo33@hanmail.net
(사)화성연구회	청소년 단체	팔달구 인계동 1015-3	화성 용주사 동종 등 역사 강의	226-7223	www.hwasong.orghwasong@korea.com
(재)수원화성 문화재단	문화, 체육	팔달구 인계동	서예대회, 문화강좌	238-5740	www.shcf.or.kr
KBS수원센터	공공 기관	수원시 팔달구 인계동468	견학	219-8000	http://office.kbs.co.kr/suwon/
KYC(한국청년연 합회수원지부)	청소년 단체	수원시 팔달구 팔달로1가 6-4, 3층	좋은 친구 만들기 활동, 멘토	244-4056	http://www.skyc.or.kr
SK청솔 노인복지관	사회복 지시설	수원시 장안구 정자동	봉사활동	257-6811	scaged@hanmail.net

※ 발굴된 지역사회자원 목록 중 일부를 발췌한 것임.

(4) 시범학교의 창의적 체험활동 요구분석

시범학교의 창의적 체험활동 지원을 위하여 코디네이터 기관은 시범학교의 창의적 체험활동에 대한 요구조사를 실시하였다. 요구조사는 시범사업이 어느 정도 진행된 시점에서 실시되었다. 먼저 시범학교 학생 및 교사를 대상으로 '창의적 체험활동에 관한 요구조사(학생 및 교사)'를 실시하였고,

시범학교 교장 및 담당교사를 대상으로 인터뷰를 실시하였다. 또한 노원지역의 경우에는 지역내 기타 일반학교 담당교사를 대상으로 한 면담조사도 실시하였다.

학교의 요구는 예산지원, 교통지원, 인력지원, 프로그램 지원 등 외부자원의 지원에 대한 요구 이외에 시범사업을 비롯하여 지역에서의 창의적 체험활동의 활성화를 위해 필요한 행정적 조치 등 다양했다. 요구조사를 통해서 나타난 시범학교의 요구를 정리하면 다음과 같다.

- 학생부담의 참여비 지원을 포함한 예산의 지원
- 안전한 교통수단의 지원
- 전문인력(강사)의 지원 및 강사의 질·전문성 확보
- 담당교사의 과다한 업무를 지원할 보조인력(인솔교사) 지원
- 학생 및 학교 수요조사(사전실시)를 통한 맞춤형 프로그램 지원
- 다양하고 풍부한 콘텐츠 개발(지역알기 프로그램, 학습연계프로그램 등)
- 창의적 체험활동 운영 장소 마련
- 코디네이터 기관의 프로그램 지원 확대
- 학교급별 특성화 프로그램 개발 및 조정(학교급별로 중복되지 않는 프로그램)
- 재능기부자 모집 및 재능기부자에 대한 학교 및 창의적 체험활동 교육 필요
- 코디네이터 기관으로부터 제공될 수 있는 자원의 목록(기관명, 프로그램소개, 수용가능인원 등)
- 창의적 체험활동 교육위탁기관으로부터의 이수증 또는 확인증 발급
- 생활기록부에 기록할 수 있는 출석, 참여율, 변화정도 및 특성 등에 대한 기록
- 공공기관의 행정시스템을 통한 가용 프로그램 자원의 원스톱 서비스
- 교통편 지원, 체험활동 연계 자원 목록 공유, 국립·시립 기관의 이용시설 이용 등 지자체 지원
- 학급단위 프로그램 이외의 창의적 체험활동이 운영될 수 있도록 기획·홍보
- 코디네이터 기관의 학교 시스템 이해
- 코디네이터 기관 담당자, 학교급별 담당자 등 의사소통을 위한 정기협의회 개최
- 창의적 체험활동 관련 연구모임 등 교사의 자조모임 필요
- 저소득층 학생 지원(참가비 지원, 주말이나 저녁시간 등 방치되는 학생 지원 프로그램)

(5) 창의적 체험활동의 시행

1학기 창의적 체험활동은 각 학교가 연초에 수립한 학교연간계획에 의거하여 코디네이터 기관이

보유한 자원, 즉 프로그램, 차량, 강사파견 등을 지원하거나 지역사회자원을 연계하는 방식으로 진행되었다.

시범사업초기 코디네이터 기관이 학교와의 신뢰관계를 형성하는 데 중요한 것 중의 하나가 차량지원이었다. 차량지원은 단순하지만 학교로서는 매우 매력적인 자원이다. 프로그램 지원으로서는 코디네이터 기관의 특화프로그램의 만족도가 높았다. 수원시의 경우는 수원청소년문화센터의 무예24기호신술, 수원사랑 프로그램이 특화프로그램으로 각 학교에 투입되었으며, 노원시의 경우에는 환경프로그램인 3벨트 프로그램이 특화프로그램으로 투입되었다. 서울여대의 서비스 러닝은 2학기에 발굴된 자원이지만, 해당지역 시범학교의 창의적 체험활동 운영을 위한 중요한 연계자원이 되었다.

2학기 창의적 체험활동은 1학기 창의적 체험활동과 달리 1학기 창의적 체험활동 중간평가를 통하여 코디네이터 기관과 학교 간에 협의가 구체적으로 이루어지고 상호간에 신뢰관계가 형성되어 1학기보다는 연계의 폭이 넓어졌다. 두 지역 모두 방송대와 연계하여 개설된 창의적 체험활동 운영을 위한 아카데미 강좌를 통하여 프로그램 전문 강사 양성과정을 진행하였다. 이 인력들을 현재 운영되고 있는 창의적 체험활동 프로그램의 주강사 및 자원봉사자로 활용하였다. 1학기보다 시범학교에서 연간활동으로 계획하고 있는 교육활동 및 프로그램에 필요한 인적·물적 자원을 더 많이 연계하여 진행하였다. 노원지역의 경우 일반학교까지 범위를 확장하여 창의적 체험활동 프로그램을 진행하였다.

(6) 시범사업의 중간평가/연수/워크숍

여름방학 중에는 코디네이터 기관 사업담당자와 시범학교 교사를 대상으로 한 연수 및 워크숍을 실시하였다. 이 자리는 시범사업을 중간 평가하는 자리이기도 했다. 여기서 다룬 내용들은 다음과 같다.

○ 1학기 창의적 체험활동 시범사업운영 평가

코디네이터 기관은 1학기 시범사업 운영결과를 발표하고, 연구진은 시범사업의 중간평가결과를 발표하였다.

○ 교사와 코디네이터 기관 실무자들을 대상으로 한 연수

연수내용은 ‘창의적 체험활동 에 대한 이해 및 외국의 청소년 체험활동사례 소개’ 와 ‘학교의 창의적 체험활동 운영 사례발표(신상중학교)’ 등이었다. 학교 사례는 노원지역 시범학교인 신상중학교 사례와 연구의 모태가 된 2010년 창의적 체험활동 관련 연구의 시범학교였던

청담중학교 사례¹⁷⁾였다. 노원지역 시범학교인 신상중학교는 청담중학교의 사례를 벤치마킹하여 창의적 체험활동을 운영하였다.

○ 2학기 창의적 체험활동 운영을 위한 협의

코디네이터 기관과 시범학교 담당교사들이 모여 1학기 중 시범사업 운영에 대해서 평가하고 2학기 시범사업 운영에 대해 협의를 진행하였다.

(7) 코디네이터 역량 강화 프로그램 운영

코디네이터 역량강화를 위해서 시범사업운영본부는 코디네이터 연수를 실시하였으며, 코디네이터 기관도 자체적으로 역량강화를 위한 프로그램을 운영하였다.

- 코디네이터 연수: 1차 코디네이터 연수는 교육복지투자우선지역 사업을 통해서 이루어진 지역네트워크 사업 소개와 지역네트워크 사업 청소년기관 사례발표를 중심으로 이루어졌다. 2차 코디네이터 연수는 1학기 시범사업 중간평가 워크숍을 통해서 진행하였으며(상기 (6)항 참조), 2차 코디네이터 연수는 한국청소년활동진흥원이 주최한 청소년지도자 대상 코디네이터 연수를 통해서도 이루어졌다. 그 밖에 코디네이터 기관 자체적인 연수프로그램도 운영되었다.
- 코디네이터 기관 자체역량 강화 노력: 코디네이터 기관은 자체적으로 창의적 체험활동, 학교연계, 지역네트워크 구축을 위한 내부교육을 실시하고 내부 연구모임을 운영하였다. 기관 자체적으로 창의적 체험활동 운영관련 아카데미를 개설하여 인력을 양성하고, 직원 및 유관기관 연수 진행, 지역 청소년기관 담당자 네트워크를 통해 창의적 체험활동에 대한 역할을 확장하고, 업무를 공유하였다. 또한 창의적 체험활동 운영을 위한 기관자원 발굴을 위해 지역기관을 방문하여 사업을 설명하고, 차년도 공동사업 운영에 대한 실무자 협의회를 진행하였다.

(8) 시범사업 모니터링 및 컨설팅

시범사업운영단은 정기, 비정기 미팅(회의, 워크숍, 자문회의 등)을 통해 코디기관의 학교-지역사회 자원 연계, 코디네이터 역량, 특화프로그램 운영 등 시범사업 전반을 모니터링 하였다. 시범사업 총괄본부(한국청소년정책연구원)의 시범사업 총괄 코디네이터와 연구진이 시범사업을 모니터링하고,

17) 청담중학교 사례의 구체적인 내용은 김현철·최창욱·민경석의 「초중고 창의적 체험활동과 청소년활동정책의 연계방안연구」(한국청소년정책연구원, 2010)을 참조할 것.

수시로 코디네이터 기관을 컨설팅하였다. 여성가족부, 한국청소년활동진흥원, 한국청소년정책연구원은 시범사업운영을 점검하기 위해 정기적으로 회의를 개최하였다.

(9) 시범사업 지원을 위한 행정적 지원

여성가족부는 시범사업의 원활한 운영을 위해서 시범사업지역의 지자체와 MOU를 체결하였으며, 시범사업운영기관으로 코디네이터기관과 시범학교를 선정하였다.

- 시범사업지역의 지자체(노원구청, 수원시)와의 MOU 체결: 해당지역의 시범사업에 대한 지자체의 관심을 불러일으키기 위해서였다. 지자체의 관심은 지역사회에서 코디네이터기관이 기능하는 데 중요한 것으로 판단하였다. 교육지원청과의 MOU는 체결하지 않았다. 교육지원청과의 MOU는 시범사업이 어느 정도 성과를 거둔 단계에서 체결하는 것이 바람직할 것으로 판단하였다.
- 시범사업 운영기관의 지정: 코디네이터 기관과 시범학교를 여성가족부 시범사업 운영기관으로 지정하고, 현판을 제작·송부하였다. 시범사업운영기관(코디네이터 기관 및 시범학교) 지정이 지자체나 교육지원청 또는 지역사회에 시범사업을 인지시키는 역할을 할 것으로 기대하였다.

(10) 코디네이터 기관의 2012년 시범학교 학교연간계획 참여

시범사업은 코디네이터 기관이 2012년 학교연간계획에 참여함으로써 마무리된다. 시범학교 모두 두 코디네이터 기관의 학교연간계획 수립참여를 희망하고 있다. 노원지역의 경우, 2012년도 창의적 체험활동 운영을 위해 지역의 대학(서울여대 서비스러닝 외), 시민단체(도봉시민회 및 중랑천 사람들), 청소년사업 유관기관(무지개 세상, 창동 청소년수련관) 등 지역기관 담당자와 학교급 별 담당교사가 교육과정 사전 협의회를 개최하여 2012년 학교 연간계획수립을 수립하도록 예정되어 있다.

2) 시범사업의 평가

(1) 시범사업평가의 방법

시범사업운영결과는 질적인 방법을 통하여 평가하였다. 양적인 평가를 사용하지 않고 질적인 평가방법을 사용한 이유는 다음과 같다.

첫째, 양적인 평가방법으로는 시범사업의 성과를 정확하게 평가할 수 없다고 판단하였다. 향후 시범사업을 보다 정확하게 평가하기 위해서는 양적인 평가가 필요할 수 있으나 시범사업의 초기단계에서의 양적인 평가지표의 활용은 자칫 사업의 혼선을 가져올 수 있다고 판단했고, 시범사업 초기단계에서는 시범사업의 방향성이 확고히 정리되지 않은 상황이어서 양적 평가지표의 사용이 어려운 점도 있었다.

둘째, 시범사업 운영을 통해 사업의 문제점을 발견하면서 사업의 방향을 수정하거나 사업의 운영방식을 조정하는 것이 시범사업의 초기단계에서는 중요하다고 판단하였다. 따라서 질적인 평가는 시범사업을 평가하는 도구이자 동시에 시범사업을 운영하는 수단으로 활용되었다.

셋째, 창의적 체험활동 프로그램에 참여하는 청소년의 변화, 즉 만족도라든가 동기의 형성과 같은 심리적 요인의 변화를 사업의 성과로 볼 수 있으나, 엄밀히 말해 이러한 변화들이 시범사업의 효과인지 확신할 수 없다. 왜냐하면, 시범학교에 투입된 창의적 체험활동은 이미 각각의 학교가 계획한 내용들이고, 투입변인을 정확히 규정할 수 없기 때문에 양적인 변화를 통해서 시범사업의 효과를 논하는 것은 적절하지 않다고 판단했다.

질적인 평가는 시범사업 참여자들, 즉 교사(교장, 교감 포함), 코디네이터 기관의 기관장 및 사업담당자, 파견강사와 시범학교 학생 및 학부모를 대상으로 한 면접조사 및 시범사업 추진과정에 대한 모니터링 결과(사업관련 문서나 사업의 결과물들 포함) 자료를 통해서 이루어졌다. 평가지표는 기대효과와 목표치(표 V-1)를 활용하여 코디네이터 기관, 시범학교, 청소년 및 학부모 등 참여주체별로 평가한 후, 시범사업 운영에 대한 부분으로 나누어 평가하였다.

(2) 시범사업의 평가결과

가. 코디네이터 기관에 대한 평가

코디네이터 기관에 대한 평가는 세 가지 요소로 평가할 수 있다. 첫째는 코디네이터 기관으로서의 정체성 정립여부, 둘째는 코디네이터(기관)의 역량, 셋째는 지역사회 네트워크 구축의 성과이다.

① 코디네이터 기관으로서의 정체성 정립여부

지금까지 청소년기관들은 코디네이터로서의 역할에 대해서는 거의 관심을 기울이지 않았다. 따라서 사업초기에는 시범사업의 핵심인 코디네이터의 역할에 대해서 많은 혼란을 겪었다. 이러한 혼란은

어쩌면 당연한 것이었다. 지금까지 코디네이터로서 역할을 해오지 않았을 뿐 아니라 그것이 어떤 것인지에 대해서 이해하지 못했다. 역할모델대상도 없다. 거의 모든 것을 이 시범사업을 통해서 습득해야 할 상황이었다.

코디네이터 기관은 학교의 창의적 체험활동에 대해서 예산, 인력, 공간, 시설 위주로 지원하려는 경향이 강했다고 평가된다. 코디네이터 기관에 기대한 것은 지역사회 자원의 연계였지만 지역사회 자원 연계의 비중은 높지 않았다. 이것은 코디네이터 기관으로서 정체성을 정립해 가는 과정에서 나타나는 어쩔 수 없는 문제로 판단된다. 아직까지 기관이 추진하고 있는 사업 중 시범사업의 비중은 낮은 편이며, 학교와 지역사회 자원을 연계하는 방식도 아직은 미숙하다. 그렇지만, 시범사업을 운영하면서 코디네이터 기관은 코디네이터 기관으로서의 방향정립의 필요성에 대해서 인식하기 시작했다. 적어도 지금까지와 같이 프로그램 제공자로서의 역할보다는 코디네이터로서의 역할이 향후 기관의 방향으로 중요하다는 데 사업담당자들의 인식이 모아졌다. 이러한 변화는 큰 소득이다. 지역사회 네트워크 구축을 사업의 방향으로 삼기 시작하면서부터 지금과는 다른 사회의 요구가 발생하고 있으며, 학교와의 신뢰관계가 조금씩 넓어지고 있다. 실무자들은 처음에는 학교에 대해서 높은 벽을 느꼈지만 시범사업이 진행되면서 학교에 대한 인식도 변하기 시작했다. 이렇게 해서 시범학교들이 코디네이터 기관과 함께 2012년도 학교연간계획 공동수립을 희망하게 된 것은 고무적인 변화이며, 시범사업의 중요한 성과이다. 학교와 연계하기 위해서는 프로그램의 제공만큼 지역사회자원의 연계가 중요하다는 점을 인식하게 되었다.

그렇지만, 앞으로 청소년기관이 코디네이터 기관으로서의 역할에 얼마나 많은 비중을 둘 것이냐의 문제는 과제로 남아 있다. 현 단계에서는 코디네이터 기능이 기관의 주요기능의 하나여야 한다는 인식이 형성된 정도라고 평가된다. 향후 코디네이터 기관으로서의 정체성을 확립하기 위해서는 코디네이터 기관으로서의 비전과 전략을 가지고 있어야 한다. 노원청소년수련관이 수립한 기관운영계획(노원청소년수련관, 2011)은 이러한 변화의 시작을 보여준 것이다. 시범사업이 지속된다면 이러한 변화가 더욱 구체화될 것으로 보인다.

② 코디네이팅 역량

○ 업무과중과 코디네이팅 역량의 관계

처음부터 코디네이팅 역량을 갖춘 실무자를 시범사업에 배치할 수는 없었다. 코디네이팅 역량은 지금까지 청소년기관에 요구되던 역량과는 완전히 다른 새로운 영역이기 때문이다. 따라서 실무자들이 코디네이터 업무에 대해 자신감과 비전을 갖도록 기대하는 것은 사업초기에는 기대하기 힘든 상황이었

다. 실무자들은 당장 맡은 기존의 업무에 대한 자기전망을 갖기도 힘든 상황에 놓여 있는 것이 사실이다. 시범사업 운영팀을 조직하였지만, 실무자 혼자서 지역 코디네이터 역할을 담당해야 하는 경우가 많았다. 코디네이터를 별도로 채용했지만 신규인력이 소화할 수 있는 역할은 아니었다. 기존의 인력은 업무 부담이 과중하고, 신규인력은 코디네이터 업무를 담당하기에 적절하지 않은 딜레마에 빠졌다. 물론 기존의 인력도 아직 코디네이터의 역할을 할 충분한 역량을 갖춘 상태는 아니었다.

가장 근본적인 문제는 예산의 문제이지만, 예산만으로 모든 문제가 해결되는 것은 아니다. 무엇보다 코디네이터 기관으로서의 정체성을 갖는 것 자체가 코디네이팅 역량을 갖추는 첫 조건이 된다. 이 조건은 기관이 코디네이터 역할을 개인이 아닌 조직에 맡기려는 의지를 갖게 만든다. 물론 사업초기에 기관이 어떻게 코디네이터팀을 조직하고 운영해야 할 것인가에 대해서는 구체적인 답을 찾기는 어려웠다. 코디네이터의 역할은 실무자와 팀 이외에 기관장이 참여하지 않으면, 현실적인 어려움이 있다. 이 시범사업에서 ‘코디네이터’ 보다는 ‘코디네이터 기관’ 을 설정한 것은 바로 이런 이유 때문이다. 전문적인 코디네이터가 양성되기 전까지는 코디네이터보다는 코디네이터 기관으로서 코디네이터의 성격을 규정하는 것이 바람직하다. 코디네이터 업무는 부가적인 업무로 수행되어야 할 것이 아니라 전문적인 별도의 업무라는 인식의 전환이 필요하다. 전문성이 갖추어지기 전까지 그리고 전문성을 갖추기 위해서라도 그리고 사업의 안정성을 확보하기 위해서라도 코디네이터는 개인이 아닌 팀으로 운영될 필요가 있다. 이것이 업무 과중으로 인한 사업의 부진을 막는 방법이며, 기관의 코디네이팅 역량을 강화하는 선제 조건이다.

○ 코디네이터 역량 강화 프로그램

이 사업의 핵심은 어떻게 코디네이터의 역량을 강화하느냐이다. 코디네이터 역량강화를 위해 코디네이터 기관이 자체적인 프로그램을 운영하기도 하였으며, 시범사업운영본부(한국청소년정책연구원)와 한국청소년활동진흥원이 주관하는 코디네이터 연수과정에도 참여하였다. 이런 과정을 통해서 기관의 코디네이터 역할에 대한 이해도가 점차 높아졌다. 지역사회자원을 연계하는 업무 자체가 코디네이터 역량을 강화하는 데 도움이 됐다. 그렇지만, 내외부적으로 코디네이터로서의 역할에 대해서는 더 많은 교육이 이루어질 필요가 있다. 코디네이터 기관은 코디네이터 연수의 중요성에 대해서 인식하게 되었다.

코디네이터 역량 강화를 위해서는 가급적 많은 교육이 이루어지면 좋겠지만, 현재로서는 교육을 담당할 전문인력이 많지 않다. 중앙차원에서 코디네이터 연수 프로그램을 보다 내실있게 만들어

가는 것도 중요하다. 개인의 역량개발도 중요하지만 코디네이터 팀의 구성이나 운영 등 기관차원의 역량을 강화할 방법에 대한 연수도 중요하다. 기관 내에서 어떻게 소통해야 하는지, 그리고 학교를 비롯한 지역사회 자원과 어떻게 소통해야 하는지 등 구체적인 방법에 대한 연수가 이루어져야 한다.

○ 지역사회 네트워크를 통한 코디네이터 역량강화

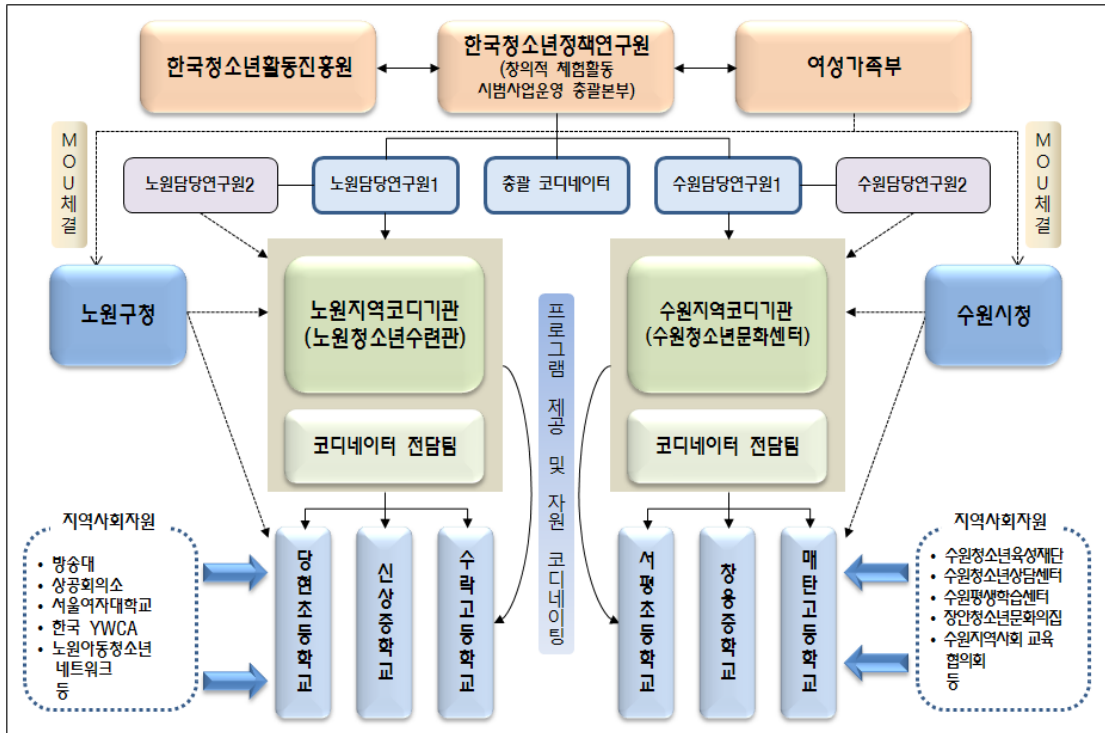
가장 효과적인 연수프로그램은 외부기관 또는 인력과의 네트워크를 강화하는 것이다. 두 시범사업기관이 운영하고 있는 연구모임도 그 중 하나이다. 연구모임은 네트워크 차원에서 더 활성화될 필요가 있다. 연구모임을 구성하거나 지역연계협의체를 구성하거나 교육복지 네트워크에 참여하는 것 모두 좋은 역량강화 프로그램이다. 이와 같은 일련의 네트워크가 시범사업에서 크게 활성화되지는 않았지만 부분적으로 시도되었으며, 중요성에 대한 인식이 넓어지고 가능성도 높아지고 있다.

코디네이터 기관과 시범학교 교사 간 협의회의 활성화는 학교에 대한 이해도를 높이는 중요한 장치가 된다. 그밖에도 지역의 교과연구모임 또는 복지네트워크와 같은 기존의 지역사회 네트워크에 참여하는 것도 코디네이터 역량을 강화하는 중요한 역할을 한다.

네트워크는 코디네이터 업무의 산물이지만, 네트워크 자체가 코디네이터에게는 가장 좋은 역량개발의 기회를 제공한다. 실무자 간의 경험이나 성공사례 등을 공유할 수 있고, 공동의 작업을 통해서 역량을 개발할 수 있다. 또한 네트워크는 상호간 슈퍼비전의 역할을 할 수 있으며, 슈퍼비전은 기관의 역량을 향상시키는 데 중요한 역할을 한다. 네트워크는 실무자가 변경되어도 지속성을 가질 수 있다는 점에서도 매우 중요하며, 지속성을 유지하는 것 또한 코디네이터의 역량을 안정화하는데 중요한 요소이다.

③ 지역사회 네트워크 구축 성과

시범사업의 운영모형 [그림 V-4]는 지역사회 자원 간의 네트워크가 어느 정도 구축되었는지 시범사업의 성과를 총괄적으로 보여준다.



【그림 V-4】 시범사업을 통해서 구축된 지역사회 네트워크

○ 지자체 및 교육지원청과의 연계

시범사업을 지역사회에 보다 효과적으로 홍보하고 지자체의 협력을 이끌어내기 위해 여성가족부는 노원구 및 수원시와 MOU를 체결하였다. 지자체에 시범사업을 인지도시켰으며, 지자체의 협조를 얻기가 용이해졌다. 시범사업기간 동안 노원구청은 창의적 체험활동을 운영하는 교육비전센터팀을 구축하였으나, 아직 코디네이터 기관과 연계되지는 않았다. 시범기간 동안 교육지원청과의 연계는 이루어지지 않았다.

지자체에 설치된 코디네이터의 역할은 시범사업의 코디네이터 기관의 역할과 거의 유사하다. 그렇지만, 기능의 중복보다는 오히려 상호간 협력의 가능성이 더 높다. 왜냐하면, 어느 기관이든 단독으로 관내의 모든 학교를 서비스 하는 것은 거의 불가능하기 때문이다. 지역사회 내에서의 코디네이터나 코디네이터 기관은 반드시 한 곳일 필요는 없으며, 오히려 복수의 기관이 있어야 서비스의 폭을 넓힐 수 있다. 또한 코디네이터 기관도 다양한 형태로 운영될 수 있다. 코디네이터 기관간의 네트워크는 지역의 네트워크를 활성화하는 데 중요한 역할을 할 것이다. 아직까지

어떤 모델이 가장 적절한지 판단할 수는 없지만, 지역의 특성에 따라서 다양한 형태로 존재할 필요가 있다. 좀 더 다양한 실험들이 필요한 상황이다. 지자체 및 교육지원청과의 네트워크는 어떤 네트워크보다 중요하지만, 2차년도 시범사업에서는 보다 긴밀해질 것으로 기대된다.

○ 기타 지역사회 자원과의 네트워크

지역사회자원과의 네트워크는 이 시범사업에서 가장 중요한 요소이다. 두 지역에서는 다양한 형태의 지역사회자원과 네트워크를 넓혀 가고 있다. 앞으로 네트워크는 더 넓어질 것이지만, 무엇보다도 중요한 것은 네트워크의 중요성을 인식하게 된 것이다. 그리고 학교의 창의적 체험활동 지원은 네트워크 구축 없이는 불가능하다. 재능기부자원을 모집하고 연계하는 것은 특히 중요하다. 예를 들어, 노원지역에서 방송대 청소년학교로부터 자원봉사인력을 충원하거나 서울여대의 서비스 러닝과 연계한 것은 매우 의미 있는 네트워크 구축의 성과이다. 그렇지만 2011년 시범사업은 지역사회 네트워크 구축이나 지역사회자원 연계보다는 코디기관이 직접 프로그램을 지원하거나 강사를 파견하는 사업에 더 치중되었다. 이것은 학교와의 연계를 위한 초기단계의 작업으로서는 불가피한 것이었다고 판단된다.

발굴한 지역사회자원이 많이 있지만 학교의 창의적 체험활동과 연계하기 위해서는 보다 협력적인 관계가 필요하다. 발굴된 자원과 네트워크 구성원들이 2012년 학교 연간계획 수립에 참여할 수 있다면, 더 많은 가시적 성과를 얻을 수 있을 것이다. 네트워크를 확장하는 것만이 중요한 것은 아니다. 네트워크 주체들 간의 역할과 이해관계가 조화를 이루어야 한다. 그렇지만, 네트워크가 구축되고 협의회가 지속되기만 하면, 상호간의 이해가 조율하는 접점이 만들어지게 될 것이다. 실제로 학교 및 지역사회 기관의 협력이 이루어지는 과정에서 접점을 찾아가고 있는 것이 확인되었다.

나. 학교의 변화

① 시범사업 초기의 난항

시범학교들은 시범사업 참여의 의미는 물론 떠나서 창의적 체험활동의 의미라든가 나가야 할 방향에 대해서 확고한 신념이 있거나 계획을 가지고 있지 않았다. 교사들에게 창의적 체험활동에 대한 충분한 가이드라인이나 지원이 없는 상황에서 창의적 체험활동이 도입됨으로써 학교현장의 혼돈이 있었으며, 따라서 창의적 체험활동에 대한 마인드도 형성되지 않은 상황이었다.

교사들은 대체로 창의적 체험활동이라는 제도에 대한 당혹감이 컸던 것으로 보이지만, 시범사업에

대한 이해도 높지 않았다. 시범사업단이 구성되었다고는 하지만, 사업초기에 시범사업의 의미가 충분히 전달되지 못한 것도 하나의 원인이었다. 초기의 시범사업단 회의에서 논의된 것들이 충분히 학교 담당 교사들에게 전달되지 못했으며, 코디네이터 기관도 충분한 오리엔테이션이 안 된 상황이어서 학교와 코디네이터 기관 간에 갈등이 빚어지기도 했다. 신뢰관계도 부족했고, 사업에 대한 충분한 홍보와 안내도 부족했다. 한 마디로 시범사업 초기는 총체적인 난국 상황이었다.

② 긍정적인 변화들

학교로서는 창의적 체험활동이 수익자부담이 아닌 예산지원으로 이루어졌기 때문에 행정상의 불편함이 줄어들었고, 창의적 체험프로그램을 코디네이터 기관이 진행했기 때문에 교사가 프로그램을 계획하고 진행해야 하는 부담감도 줄어들었다. 몇몇 프로그램들, 특히 코디네이터 기관의 특화프로그램은 학급별 가이드가 있어서 만족도가 높았다. 학생들의 인솔과 관리를 공동으로 했기 때문에 안전의 문제도 어느 정도 해결되었다.

이렇게 해서 학교도 점차 다양한 방향에서의 창의적 체험활동 운영을 고려하기 시작했고, 코디네이터 기관에 대한 신뢰도 높아졌다. 교사들은 시범사업이 진행되면서 지역사회 연계 시스템이 마련되면 번거롭기보다는 효율적으로 운영될 수 있을 것이라는 생각을 갖게 되었다. 무엇보다 2012년 학교연간 계획을 코디네이터 기관과 공동으로 수립하려는 기대를 갖게 되었다는 것이 가장 긍정적인 변화라고 할 수 있다.

③ 시행착오와 문제점

시범사업을 운영하면서 여러 가지 시행착오를 겪었으며, 문제점들도 많이 나타났다. 무엇보다 2011년 학교연간계획 수립에 코디네이터 기관이 참여하지 않아 제한된 활동만이 지원된 것이 문제였다. 그 때문에 창의적 체험활동이 진행되는 과정에서는 코디네이터 기관과 학교가 의사소통이 원활하지 못하여 혼란이 야기되기도 하였다. 1학기 동안은 시범학교가 이 시범사업이 어떤 취지로 시작된 것인지조차 모르는 경우도 있었다. 1학기 창의적 체험활동은 전반적으로 의사소통의 문제를 안고 운영되었다. 의사소통의 문제는 코디네이터 기관과 학교 뿐 아니라 파견강사와의 사이에서도 일어났다. 강사가 현장학습을 혼자서 담당하는 것은 무리가 있었다. 교사들의 협조가 절대적으로 필요하나 교사의 협조가 잘 이루어지지 않았다. 야외수업일 경우에는 교사들은 안전지도에만 관심을 갖는 경우가 많았다. 더욱이 학급별 체험활동이 아니라 전교생을 대상으로 하는 경우는 더욱 문제가 되었다. 코스운행을 여러 개로 나누어 진행해도 각 코스 당 소요 시간이 차이가 나 원활하게 진행되지

못하는 경우도 있었다. 이 모든 것은 강사와 학교, 그리고 코디네이터 기관 간의 긴밀한 협조가 이루어지지 않았기 때문에 발생한 것이다. 통제가 되지 않는 학생들을 어떻게 통제해야 하는지에 대한 가이드라인이 없었기 때문에 수업진행에 차질이 빚어지는 경우도 있었다. 수행평가에 반영되지 않는 것이 강사가 학생들을 통제하기 어려운 이유 중의 하나였다. 따라서 강사들에게 시범 사업의 취지, 대상학생에 대한 이해, 대상학생의 요구 등을 사전에 교육할 필요가 있다. 보다 전문적인 강사를 섭외하거나 전문 강사에 대해 적절히 처우하는 것이 필요하지만 이것은 예산의 문제와 직결된다. 일부 학교에서는 ‘창의적 체험활동 담당교사를 기간제교사’로 운영하였다. 한 수업에 2명 이상이 투입될 수 없는 상황에서 기간제 교사 1인이 40여명의 학생을 모두 관리하면서 수업내용을 일관성 있게 진행하는 데는 많은 한계가 있었다.

동아리 활동 지원의 경우, 시설부족, 내용에 대한 사전제시가 이루어지지 않아 폐강되거나 학생들을 다루는 능력이 부족하다는 불만도 나왔다. 동아리 활동에 대해서는 연간 제한된 횟수 밖에 참여할 수 없다는 불만도 제기되었다.

④ 향후 기대와 전망

시범사업의 체계성 부족은 전반적으로 의사소통과 조정의 미숙에서 비롯되었다. 학교연간계획 수립부터 같이 출발하지 못한 것이 첫 번째 원인이다. 그러나 시범학교들이 코디네이터 기관이 2012년 학교연간계획수립에 참여할 것을 요구하고 있기 때문에 향후 전망은 밝다. 교사들은 코디네이터 기관과 학교, 그리고 지역사회가 더 안정적으로 연계되길 희망하고 있다. 동시에 안정적 운영에 대한 불안감을 드러내기도 했다. 예산 확보가 불투명했기 때문이다. 전제되어야 하기 때문이다. 이러한 조건만 갖춰진다면 창의적 체험활동이 긍정적인 방향으로 전개될 것으로 기대하고 있다. 또한 향후 질적으로 우수한 창의적 체험활동 프로그램의 개발과 지원을 기대하고 있으며, 더 다양한 형태의 운영이 가능해지길 기대하고 있다. 특히 2012년 ‘주5일 수업제’ 전면 시행이 가져올 영향에 대해 우려하면서도 학교 밖에서의 다양한 운용이 가능해지길 기대하고 있다.

교사들은 창의적 체험활동 연구회를 결성하거나 기존의 교과과정연구회를 통해서 지역사회연계 창의적 체험활동 프로그램을 개발하고, 통합교과 연계방안을 마련하는 등 다양한 교사들의 활동이 이루어지길 기대하고 있다. 아직 미미하지만 1년간의 시범사업을 통해서 학교의 변화가 있었고, 또 앞으로 더 많은 변화를 기대할 수 있게 되었다. 코디네이터 기관으로부터의 더 많은 지원보다는 더 많은 네트워크가 중요하다는 결론에 다다랐다. 즉, 학교를 변화시킬 수 있는 것은 지역사회 네트워크라는 결론이다.

다. 청소년 및 학부모의 변화

학생들의 창의적 체험활동 프로그램에 대한 관심과 만족도가 높았다. 다양한 체험활동을 하게 된 것에 대해 만족해하면서도 보다 다양하고 심도 깊은 체험활동에 대한 요구가 발생했다. 비용을 부담해서라도 더 좋은 강사와 프로그램이 제공되길 원했다. 학생들의 요구는 매우 구체적인 것이었으며, 동기도 높았다. 향후 창의적 체험활동이 학생들의 요구에 부응해야 할 필요가 분명히 드러났다.

학부모들은 학교가 성장과정에서 필요한 교육을 하고 있다는 것을 높게 평가하기 시작했다. 신상중학교의 사례는 학부모들의 이러한 반응을 단적으로 보여준다. 인근 학교보다 신상중학교의 성적이 상대적으로 낮아 학부모들의 학교에 대한 만족도가 높지 않았지만 아이들의 성장기에 필요한 창의적 체험활동 프로그램이 다양하게 진행되는 것을 보고, 인근학교보다 오히려 선호도가 높아지게 되었다. 신상중학교가 벤치마킹한 청담중학교의 사례와 유사한 성과를 얻게 되었다¹⁸⁾.

라. 시범사업에 대한 총괄적 평가

시범사업은 전반적으로 긍정적인 성과를 가져왔지만 전체 사업을 조정할 컨트롤 타워가 없었다는 점이 가장 큰 한계였다. 시범사업의 구상이 실험적인 것이었고, 연구차원에서 이루어졌기 때문이기는 하지만 향후 사업전체의 컨트롤 타워가 반드시 있어야 한다. 또한 코디네이터 기관과 학교에 대해서 컨설팅하는 기구 또는 전문가 집단이 있어야 한다. 2011년 시범사업에서는 컨설팅이 없었던 것이 코디네이터 기관이 사업운영에 혼선을 빚는 하나의 원인이 되었다. 따라서 향후에는 전문적인 컨설팅 그룹을 구성하여 지원할 필요가 있다. 코디네이터 연수를 통한 코디네이터 역량강화 프로그램이 강화되어야 하지만, 코디네이터 양성과정은 앞으로 남은 가장 중요한 숙제 중의 하나이다. 코디네이터는 지역사회자원을 연계하는 핵심적인 인력이지만, 아직은 어떤 인력을 어떻게 양성해야 하는지 명확한 지표를 만들어내지는 못한 상황이다. 그렇지만, 본 연구사업과 연동하여 추진된 「창의적 체험활동 연계 지역 코디네이터 양성 연수교육과정 및 운영매뉴얼 개발」(한국청소년활동진흥원·한국청소년정책연구원, 2011)을 통하여 코디네이터 양성과정을 위한 교육과정이 만들어진 것은 하나의 성과이다.

시범사업 운영상 여러 가지 미숙한 점들이 드러났으나, 코디네이터 기관은 지역사회 내에서의

18) 청담중학교 사례는 김현철·최창욱·민경석(2010)의 「초·중고 창의적 체험활동과 청소년활동정책 연계방안 연구」를 볼 것!

코디네이터 역할을 중요한 역할로 인식하게 되었고, 코디네이터 기관으로서의 정체성을 찾기 시작했으며, 지역사회에서의 인지도도 높아졌다. 시범학교들은 사업초기에는 창의적 체험활동의 운영방향에 대해서조차 충분한 이해가 없었지만, 시범사업을 운영하면서 창의적 체험활동에 대한 요구가 생겨나기 시작했다. 또한 초기에는 코디네이터 기관에 대한 신뢰가 형성되지 않고, 시범사업에 대한 이해도도 낮았지만, 점차 코디네이터 기관에 대한 신뢰가 형성되고, 코디네이터 기관의 필요성에 대해 인식하기 시작했다. 2012년 학교연간계획을 코디네이터 기관과 공동으로 수립하고자 희망하고 있는 점이 시범학교의 변화를 단적으로 보여준다.

지역의 관심을 불러일으키기 위해서 여성가족부와 지자체 간의 MOU 체결을 추진한 것은 나름대로 지역에서 시범사업을 인지시키는 데 기여하였지만, 후속 조치는 이루어지지 않았다. 특히 교육지원청과의 연계가 없었던 점이 아쉬운 점이지만, 교육지원청과의 협조를 얻기에는 시기상조였다. 오히려 2012년부터가 교육지원청과 연계하기에 적절할 것으로 판단된다.

이 시범사업의 가장 핵심적인 사항은 지역사회네트워크의 구축이다. 지역사회 네트워크가 충분히 구축된 것은 아니며, 구축된 네트워크가 모두 활용 가능한 자원은 아니다. 그렇지만, 발굴된 몇몇 지역사회 자원은 매우 유용한 자원으로 평가된다. 무엇보다 지역사회 네트워크가 갖는 중요성과 활용가능성을 확신할 수 있게 된 것이 중요한 성과 중의 하나이다.

이러한 사업의 성과를 바탕으로 여성가족부는 2012년 본 연구로부터 출발한 시범사업을 전국 16개 시도로 확대하기 위한 예산을 확보하였다. 이로써 사업의 지속성을 위한 인프라가 구축된 셈이다.

시범사업운영평가를 총괄하면, <표 V-9>와 같다.

표 V-9 시범사업의 평가결과

평가대상	평 가
(1) 코디네이터 기관	· 코디네이터기관으로의 변화에 대한 필요성을 느끼고, 기관 자체적으로 코디기관으로서의 비전과 전략을 수립하였다. · 코디네이터 전담인력을 육성하고 역량을 강화하기 위해 노력하였으나, 코디네이터에 대한 업무집중으로 효율성이 떨어졌으며, 전담팅 운영이 미진하였다. · 코디네이터 기관의 특화프로그램은 학교에서의 만족도가 높았으며, 프로그램 내용이 우수하였다. 그러나 장기적으로는 학교급별 또는 학년별 계통성과 연계성이 확보되어야 한다. · 새로운 지역사회의 공공·민간자원들이 코디네이터 기관과 네트워크를 형성하기 시작하였다. 더 많은 네트워크가 구축되어야 하지만, 현재까지 구축된 네트워크를 충분히 활용되고 있는 상황은 아니다. · 강사파견이나 프로그램 운영에 있어서 세밀한 지원이 이루어지지 못한 경우가 많았다. · 학교와의 신뢰관계가 구축되어 시범학교의 2012년 학교연간계획수립에 참여하게 되었다.
(2) 시범학교	· 시범사업에 대하여 대체로 만족하고 있다. · 시범사업 운영을 통하여 코디네이터기관과 2012년 학교연간계획공동수립을 희망하고 있다. · 창의적 체험활동을 활성화시키려는 동기가 생겼다. · 시범사업 초기에 교사의 협조가 부족하였다.
(3) 청소년 및 학부모	· 창의적 체험활동에 대한 청소년들의 다양한 동기와 요구가 발생하였다. · 시범학교에 대한 청소년 및 학부모의 만족도가 높아졌다.
(4) 시범사업운영	· 시범사업의 컨설팅을 수시로 실시하였으나, 보다 체계적인 컨설팅이 필요하다. 컨트를 타워가 부재하였다. · 코디네이터 연수프로그램을 운영하여, 코디네이터 역량강화를 도모하였다. 그러나 향후 프로그램이 개선되고 강화되어야 한다. · 여성가족부-지자체간 MOU 체결로 시범사업운영을 지원하였다. 그러나 후속적인 실무지원은 미흡하였고, 교육청과는 연계하지 못하였다. · 본 시범사업을 토대로 여성가족부가 2012년 신규사업(청소년체험활동 시범운영)으로 시범사업 확장 예산을 확보하였다(총 4억 9천만원이며, 이중 시범사업운영비는 4억8천만원이며, 지자체 대응투자 포함하여 9억 6천만원이고, 기타 담당자 연수 및 운영비가 1천만원임)

3. 「창의적 체험활동」 지역사회 운영모형

시범사업의 운영결과 시범사업단을 포함한 지역사회네트워크는 [그림 V-4](p.133)와 같이 구축되었다. 그러나 [그림 V-4]는 본 연구사업 차원에서 운영된 모형으로 시범사업운영평가결과를 반영하여 [그림 V-5]와 같이 수정될 필요가 있다. 이 모형은 여성가족부가 2012년 신규사업으로 편성한 창의적 체험활동 시범사업의 운영모형으로 활용될 수 있을 것이다. [그림 V-5]의 모형을 구체적으로 설명하면 다음과 같다.

첫째, 창의적 체험활동의 지역사회 운영모형은 연구사업 일환으로 추진되었기 때문에 사업 총괄본부가 한국청소년정책연구원이었지만, 모든 시범사업의 총괄본부는 한국청소년활동진흥원이 맡는 것이 바람직하다. 사업총괄 본부는 각 지역의 코디네이터 사업을 지원, 조정하고 연수 프로그램을 추진해야 한다.

둘째, 코디네이터 기관을 컨설팅하고 평가할 외부전문가 그룹이 있어야 한다. 2011년 시범사업에 대한 컨설팅과 평가는 사업의 성과를 높이는 데 절대적으로 필요한 요소이다. 이 사업에 대해 전문적으로 컨설팅하고, 사업평가를 하기 위해서는 사업운영매뉴얼과 평가지표가 만들어져야 한다. 사업운영매뉴얼은 이 연구사업과 통합운영된 별도의 수탁과제 결과물(「창의적 체험활동 지역자원연계 시범사업 운영 매뉴얼」)을 통해서 제시될 것이지만, 평가지표는 별도로 제작되어야 한다.

셋째, 지자체 및 교육지원청과의 연계가 반드시 있어야 한다. 지자체에 창의체험지원 부서가 있다면 해당부서와 코디기관이 연계되어야 하며, 해당지역 교육지원청에 창의적체험활동지원센터가 설치되었다면 창의체험센터와의 연계가 반드시 이루어져야 한다.

넷째, 중앙부처 차원에서는 교과부와 여가부 그리고 기타 부처의 역할을 조정하는 역할이 수반될 필요가 있다. 교과부와 여가부의 협력은 특히 중요하다. 2012년도에 확보된 시범사업과 관련하여 실무협의회 개최 등을 통해 구체적인 연계방안을 모색해야 한다.

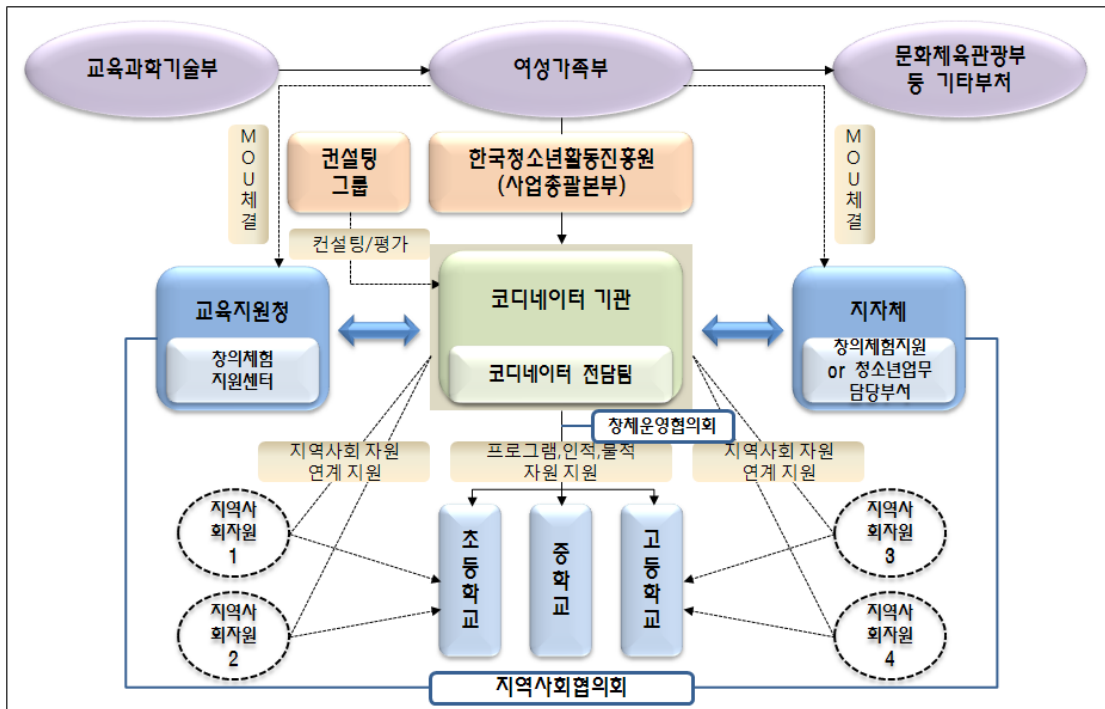
다섯째, 여성가족부는 시범사업 지역 교육지원청 및 지자체와 MOU를 체결하여 행정적 지원을 용이하게 해야 한다. MOU체결 이후 실무적인 지원도 강화되어야 한다. 무엇보다도 MOU체결을 통해서 지자체와 교육지원청이 시범사업에 대해 충분히 이해할 수 있도록 체계적인 홍보가 이루어져야 한다.

여섯째, 코디네이터 기관은 코디네이터 전담팀을 구성하는 것이 좋다. 코디네이터 전담팀의 운영은 코디네이터 기관의 역량을 담보하는 최소한의 장치가 된다. 그렇지만, 초기 사업 단계에서는 기관전체

가 코디네이터로서 역할을 해야 하며, 특히 기관장의 의지와 역할이 중요하다.

일곱째, 코디네이터 기관은 시범학교와의 '창체운영협의회(가칭)'를 구성·운영하여야 한다. 학교연
간계획을 공동으로 수립하는 과정으로부터 수시로 또는 정기적으로 코디네이터 기관과 시범학교
교사들의 협의회가 운영되어야 한다. 코디네이터 기관은 '창체운영협의회' 이외에도 교사들의 교과
연구모임 등 다양한 형태의 모임을 통해 교사들과 교류해야 한다.

여덟째, 코디네이터 기관은 지역사회기관의 협의회를 구성·운영하여야 한다. 자원으로 발굴된
지역사회자원을 '청소년 체험활동지원 지역사회협의회(가칭)' 운영을 통하여 끊임없이 관리하고
정보를 공유해야 하며, 이 협의회에는 교사들도 참여해야 한다.



【그림 V-5】 지역사회 창의적 체험활동 운영모형

제 6 장



지역사회에서의 「창의적 체험활동」 활성화를 위한 정책제언

제 6 장

지역사회에서의 「창의적 체험활동」 활성화를 위한 정책제언

〈연구개요〉

- 이 연구는 지역사회에서의 창의적 체험활동이 활성화될 수 있도록 지역사회 자원을 활용한 창의적 체험활동 운영모형을 개발하기 위한 목적으로 수행되었다.
- 이론적 검토를 통하여 창의적 체험활동이 창의성이나 인성 또는 역량 계발이라는 궁극의 목표에 도달하기 위해서 실천적으로 ‘동기’의 형성이라는 중간목표 달성이 중요하고, ‘동기의 형성’을 위해서는 청소년의 요구에 맞춘 체험활동의 기회가 제공되어야 하며, 이를 위해서 지역사회자원의 유기적 연계가 무엇보다 중요하다는 점을 도출하였다. 이러한 논의를 바탕으로 가설적 수준의 지역사회 창의적 체험활동운영모형을 제시하였다.
- 학생의 요구에 맞춘 지역사회연계형 장기체험활동의 외국사례로 소개한 일본의 「트라이아르 워크」와 아일랜드의 「전환학년제」를 통해서 창의적 체험활동 지역사회연계모형 개발을 위한 정책적 시사점을 얻었다.
- 전국의 중고등학교 1학년생과 초중고 창의적 체험활동 담당교사들을 대상으로 한 창의적 체험활동 관련 조사를 통해서 청소년들의 요구를 반영한 체험활동의 필요성과 학교-지역사회 간 연계의 필요성이 도출되었다.
- 연구를 통해 제시된 가설적 지역사회연계 창의적 체험활동 운영모형으로부터 시범사업 모형을 설정하여, 지역사회 연계 창의적 체험활동 시범사업을 운영하였고, 시범사업결과로부터 현 단계에서 실천 가능한 지역사회 창의적 체험활동 모형을 도출하였다.
- 이상의 연구결과를 통한 지역사회 자원 연계 창의적 체험활동 활성화 방안은 다음과 같다.
 - ① 지역사회 청소년 체험활동 활성화를 위한 마스터플랜의 수립
 - ② 지역사회 코디네이터 기관 및 코디네이터 육성
 - ③ 지역사회 코디네이터 기관에 대한 컨트롤 타워 및 컨설팅 그룹의 필요성
 - ④ 다양한 형태의 창의적 체험활동 운영방식 개발
 - ⑤ 지역사회 창의적 체험활동 활성화를 위한 예산의 확보
 - ⑥ 교사와 코디네이터의 소진을 막을 대안 마련

1. 지역사회의 청소년 체험활동 활성화를 위한 마스터 플랜 수립 필요

청소년정책 주무 부처(현 여성가족부)는 창의적 체험활동의 활성화를 위한 전략을 포함하여 청소년활동정책 전반에 대한 밑그림을 명확히 그려야 한다. 현재 운영하고 있는 각종 사업들, 예를 들면, 동아리 지원사업, 청소년국제교류사업, 청소년수련활동인증제, 국제성취포상제, 청소년문화존 사업 등 각종 사업들을 지역사회에서 어떻게 연계하고, 지역사회가 어떻게 주체적이고 통합적이며, 연계성 있게 청소년활동지원사업을 추진할 수 있을지에 대한 전체적인 밑그림을 그려야 한다. 이러한 사업들이 궁극적으로 어떤 목표를 향해 가야하며, 그 목표를 달성하기 위해 청소년 정책 영역에서 구체적인 사업들이 어떻게 재구성되어야 하는지 마스터플랜을 수립해야 한다. 그렇지 않으면 창의적 체험활동 관련 사업들도 결국은 또 하나의 사업에 그치고 말 위험성이 있다. 모든 청소년 체험활동 관련 사업들이 유기적으로 연계될 수 있도록 현재까지 추진해 오던 사업들을 엄밀히 평가하고, 모든 사업들이 유기적으로 연계되어 지역사회에서 청소년 체험활동이 활성화될 수 있도록 장기적이고 체계적인 계획을 수립해야 한다. 향후 정책의 포커스는 개별 사업의 추진이 아니라 지역사회가 지역의 수요에 맞게 그리고 지역사회의 다양한 자원을 연계하여 지역의 교육력을 향상시킬 수 있도록 지원하는 방향으로 전환되어야 한다. 이를 위해서는 교육과학기술부, 문화체육관광부 등 기타부처 그리고 지자체, 교육청과의 역할분담 및 연계를 포함한 마스터플랜이 수립되어야 한다. 이 계획의 수립은 그 어떤 단위사업의 계획보다도 시급하고 중요하다.

2. 지역사회 코디네이터 기관 및 코디네이터 육성

이 연구에서 추진하고 있는 시범사업은 궁극적으로 청소년 기관의 지역사회 내에서의 역할을 강화하기 위한 구체적인 방안들을 제시하기 위해 추진되었으며 사업의 핵심적인 케치프레이즈는 ‘청소년기관의 프로그램 제공자에서 지역사회 코디네이터로의 전환’ 이다. 코디네이터는 학교 내든 학교 밖이든 반드시 있어야 한다. 모든 학생들이 다양한 양질의 창의적 체험활동을 경험하게 하기 위해서는 코디네이터의 역할은 반드시 중요하다. 이를 위한 세부 추진과제를 제시하면 다음과 같다.

1) 지역사회 청소년기관과 학교의 연계를 위한 구체적인 방안 마련 필요¹⁹⁾

외국사례조사, 설문조사결과, 시범사업결과에서도 나타난 바와 같이 학교는 지역사회의 다양한 자원(프로그램, 지도자, 시설, 예산 등)과 연계되지 않고서는 창의적 체험활동을 원활하게 운영할 수 없다. 청소년기관은 지금까지와는 달리 지역사회의 청소년 체험활동의 자원을 연계함으로써 학교의 창의적 체험활동 활성화에 중요한 역할을 해야 한다. 청소년기관은 다양한 경로를 통하여 학교와의 연계를 모색해야 한다. 방법을 제시하면 다음과 같다.

- ① 청소년기관은 관내 학교의 교장, 교감이나 교사를 청소년기관의 운영위원으로 위촉하거나 창의적 체험활동 운영협의회와 같은 모임을 만들어 학교와 빈번히 교류해야 한다.
- ② 청소년기관은 지역의 교과연구회 등과 같은 교사들의 모임과도 교류해야 한다.
- ③ 청소년기관은 학교의 창의적 체험활동 운영 시스템을 충분히 이해하고, 각 학교의 요구를 파악하기 위해 노력해야 한다.
- ④ 청소년기관은 지역의 또는 지역을 넘어서 청소년 체험활동 관련 자원들을 충분히 파악하여야 하며, 관련 자원 제공자나 기관들과의 네트워크를 충분히 가지고 있어야 한다.
- ⑤ 청소년기관은 청소년들의 체험활동을 지원해 줄 자원봉사인력을 확보하도록 노력해야 한다. 예를 들어, 관내 대학과의 교류를 통하여 자원봉사인력을 확보하는 것은 매우 중요하다.²⁰⁾ 대학의 지역사회 공헌에 대한 욕구와 창의적 체험활동에 대한 각 학교의 요구를 연계하는 것은 매우 효과적이고 중요한 일이다.
- ⑥ 청소년기관은 관내 초·중·고등학교의 학교연간계획에 공동으로 참여할 수 있도록 신뢰관계를 구축해야 하며, 또 학교가 창의적 체험활동 연간계획을 수립하는 데 컨설팅할 수 있는 노하우와 정보를 가지고 있어야 한다.
- ⑦ 청소년기관은 반드시 직접적으로 학교에 서비스할 체험활동 프로그램을 많이 보유할 필요는 없지만, 학교의 요구를 충족시키기 위해서 지역사회의 다른 기관과 차별적인 특화된 프로그램을 보유할 필요가 있다. 프로그램이 아니더라도 차량지원과 같은 물적 자원의 지원도 학교와의 신뢰관계를 형성하는 데 중요하다.

19) 구체적인 방법은 이 연구와 연계하여 추진한 한국청소년활동진흥원의 수탁과제 사업의 결과물인 「창의적 체험활동 지역 자원 연계 시범사업 운영 매뉴얼」을 참조할 것!

20) 본 연구에서 추진한 시범사업에서는 서울여대 학생자원봉사학습프로그램인 「Service-Learning」 과 연계가 이루어져 향후 창의적 체험활동지원을 위한 중요한 자원이 될 것으로 기대되며, 방송대에도 연계되었다.

2) 지역사회 코디네이터 양성 및 역량 개발

창의적 체험활동을 활성화시키기 위해서는 지역사회의 많은 자원이 개발되고 연계되어야 한다. 이것은 코디네이터의 능력에 좌우된다. 학교가 아무리 다양한 시도를 하려고 해도 코디네이터의 존재 없이는 성공하기 힘들다. 코디네이터는 교사가 할 수도 있지만, 교과전문가인 교사들이 이 업무를 전문적으로 하기도 어렵거니와 업무부담의 가중도 무시할 수 없다. 코디네이터의 기능은 우리나라 상황에서는 지역사회의 기관이나 인력을 활용하여 이루지는 것이 바람직하다. 물론 학교에 따라서는 교사가 코디네이터 역할을 하는 경우도 있지만, 모든 학교에 코디네이터 역할을 할 교사가 있는 것은 아니다. 오히려 그렇지 않은 경우가 더 많다. 그러나 설사 교사가 코디네이터 역할을 하더라도 제한적일 수밖에 없다.

특히 청소년 기관은 기관의 특성을 고려하여 코디네이터의 역할에 관심을 기울일 필요가 있다. 프로그램 제공만으로는 지역사회의 수요를 소화하기에는 어려움이 많다. 그간 지역사회에서 나름대로 다양한 청소년 체험활동의 기회를 제공해 온 청소년 기관은 코디네이터로서의 역할을 하기 위해 가장 적절한 인력을 갖추고 있다. 코디네이터의 역할은 아직 그 성격과 내용이 명확히 규정된 것은 아니지만, 향후 청소년기관은 코디네이터 역량을 개발하기 위해 관심을 기울여야 하며, 여성가족부도 새로운 정책 사업으로 추진할 필요가 있다. 교육과학기술부에서 구축한 전국 88개(광역시, 거점) 창의적체험활동지원센터와의 연계사업도 추진해야 한다. 창의적체험활동지원센터가 같은 기능을 하도록 되어 있지만 지역 내 모든 학교를 지원하기 위해서는 두 기관이 서로 연계해도 충분하지 않을 정도이다. 무엇보다 코디네이터 인력을 어떻게 양성할 것인가가 관건이다. 지역사회 코디네이터를 양성하기 위해서는 다음과 같은 것들이 이루어져야 한다.

- ① 지역사회 청소년 체험활동 코디네이터 양성 프로그램이 개발되어야 한다.²¹⁾ 창의적 체험활동을 포함해서 지역사회자원을 네트워킹하고 학교와 연계하는 방법에 대해서 실천적으로 습득할 수 있는 코디네이터 교육프로그램이 개발되어야 한다. 교육프로그램들은 코디네이터의 역할과 역량, 학교, 교육지원청, 지자체 등과 연계하기 위해 필요한 해당조직의 이해와 연계방법, 코디네이터 기관의 팀운영, 지역사회 자원의 발굴방법 등의 내용을 포함하여야 한다.
- ② 청소년기관 또는 기관 종사 청소년지도자를 대상으로 한 전문적인 연수 프로그램이 만들어져야 한다. 2011년도에는 한국청소년활동진흥원이 지역사회 코디네이터 연수과정을 운영한 바

21) 2011년도 한국청소년활동진흥원에서 지역사회 코디네이터 교육매뉴얼을 제작하였으나, 지역사회 코디네이터 사업이 초 기단계여서 향후 더욱 전문적인 교육 사업이 이루어질 수 있도록 계속해서 교육과정이 개발될 필요가 있다.

있으나, 연수교육프로그램은 더 개선되어야 하며, 강의 이외에 실무중심 워크숍 형태의 교육프로그램도 개발되어야 한다.

- ③ 지역사회 코디네이터 관련 과목을 청소년지도사 자격검정 시험 과목에 포함시키거나 청소년활동론에 포함시키고, 청소년지도사 1급, 2급 연수나 청소년지도사 보수교육과정에 지역사회 코디네이터 교육이 포함되어야 한다. 청소년 관련 학과의 커리큘럼에도 반영시킬 필요가 있다.
- ④ 본 연구와 연동하여 추진된 한국청소년활동진흥원 · 여성가족부 수탁과제의 결과물로 제시될 사례집이나 매뉴얼을 발간 · 배포하여 실+천적인 지식들을 공유해야 한다.

3) 지역사회 청소년 체험활동 코디네이터 기관으로서의 동기부여

청소년기관이 지역사회 청소년 체험활동 코디네이터 기관으로서의 정체성을 확립할 수 있도록 동기부여책을 마련해야 한다. 청소년정책 주무부처(현 여성가족부)는 지금까지 청소년기관의 우수 프로그램에 대한 포상을 지역사회 자원연계 등 코디네이터로서의 역할에 공헌한 기관에 대해서도 실시하는 포상제도를 마련할 필요가 있다.

청소년육성기금 공모사업도 단순한 프로그램 운영사업이 아니라 창의적 체험활동이나 지역사회 자원을 연계하여 지역사회 청소년 체험활동 활성화에 공헌하는 네트워크 사업 또는 코디네이팅 사업과 같은 성격의 사업을 일정 부분 할당하여 청소년기관이 지역사회 네트워크에서 중요한 역할을 할 수 있도록 유도할 필요가 있다.

4) 소규모 청소년 기관과 농어촌 지역을 위한 코디네이터 사업의 지원

청소년문화의집과 같이 3~4명 정도의 소규모 인력으로 운영되는 청소년기관의 경우, 코디네이터 사업을 어떻게 운영할 수 있는지 방법을 제시해주는 연구 또는 시범사업의 추진이 필요하다. 소규모의 청소년기관은 일단 1개 학교 정도와의 연계사업을 시도하되, 연계학교가 창의적 체험활동을 동일한 프로그램을 1개 학급씩 돌아가며 운영할 수 있도록 편성하여 운영할 수 있도록 한다면, 소규모의 기관이라도 학교의 창의적 체험활동과 연계할 수 있다. 그러나 소규모 기관의 경우에는 직접 사업운영 이외에 코디네이터 역할을 하기에는 인력 구조상 어려움이 있다. 왜냐하면, 직접 사업과 코디네이터 역할 중 양자택일을 하지 않으면 안될 가능성이 높기 때문이다. 소규모 청소년기관이 어떻게 지역사회 코디네이터 역할을 할 수 있을지에 대해서는 앞으로 시범사업 운영이나 연구가 뒤따라야겠으나,

소규모 청소년기관이라도 학교의 교육과정이나 학교와 연계를 위한 노력들은 정책제언 2-1항에 제시한 학교와 연계를 위한 방법들과 유사할 것이다. 학교교육과정과 학교조직 그리고 학교문화와 학교의 수요 등에 대한 전문적인 지식을 보유하여, 학교의 창의적 체험활동 운영에 대해서 컨설팅할 수 있어야 한다. 소규모 청소년기관들은 지역사회 내 다른 청소년기관 등과 컨소시엄을 구성하는 방법도 모색해 볼 수 있다.

또한 농어촌 지역을 대상으로 한 지역사회 연계 운영모형을 개발하는 것도 필요하다. 본 연구에서는 사업의 성공가능성을 높이기 위해 수도권의 대도시 지역 두 곳을 시범사업 지역으로 선정하였다. 아직 대도시의 경우에도 모델을 더 발전시켜야 하지만, 농어촌 지역에서 어떤 모형으로 지역사회자원을 연계할 수 있을지에 대한 해법을 찾아야 한다. 일단 농어촌 지역은 연계할 자원이 부족할 우려가 있지만 일본의 종합적인 학습시간의 사례를 보면, 반드시 대도시에서 지역사회 자원의 연계가 잘 되는 것은 아니다. 본 연구 보고서의 별책으로 제시된 케센누마 시의 사례가 전형적인 예이다. 물론 한국의 경우에는 농어촌 지역의 자원이 대도시에 비해 상대적으로 훨씬 적다는 차이가 있기는 하다. 다만, 농어촌 지역의 경우에는 대부분 학교의 재학생수가 적어서 이들 학교에 대한 지역사회자원의 연계가 오히려 쉬울 수도 있다. 또한 농어촌 지역의 학교는 대도시보다 학력지향 성향이 약하여 창의적 체험활동의 운영이 더 용이할 수 있다.

5) 지역사회 청소년 체험활동 코디네이터 교사의 양성

2010년 본원에서 수행한 「초·중·고 창의적 체험활동 청소년활동정책의 연계방안」(김현철·최창욱·민경석, 2010)에서 제시된 청담중학교의 사례를 보면, 부장교사의 코디네이터 역할이 주요했음을 알 수 있다. 대부분의 학교가 청담중학교와 같이 될 수 있으리라는 기대는 하기 어렵지만, 교사들에게도 코디네이터 연수가 필요하다. 청담중학교의 사례를 포함한 사례집 발간·보급도 중요한 역할을 할 수 있을 것이다. 실제로 청담중학교의 사례는 2011년 이 연구에서 수행한 시범사업의 시범학교에서도 벤치마킹이 이루어졌고, 청담중학교와의 경우처럼 인근 지역에서의 해당학교에 대한 선호도가 높아졌다. 물론 교사의 코디네이터 역할에만 의존할 수는 없다. 어떤 경우라도 외부기관과의 네트워크는 중요하며, 설사 학교 내에 코디네이터 역할을 충분히 소화할 인력이 있다고 하더라도 청소년기관과의 연계는 반드시 필요하다.

장기적으로 학교 내 코디네이터 배치도 고려해 봐야 한다. 이것은 몇 가지 실험을 거친 후에 교육과학기술부나 여성가족부 등이 적극적으로 검토해 볼 필요가 있는 사안이다. 창의적체험활동지원센터와

코디네이터 기관을 육성하는 것도 방법이다. 이 연구과제에서 소개될 일본 효고현의 「트라이 야르 워크」의 경우에도 일단은 학생들의 직업 체험장을 섭외하고 연계하는 데 교사의 역할이 중요하지만, 지역사회의 협의회 같은 조직의 힘은 반드시 필요하다. 이런 의미에서 청소년 기관의 역할은 중요하지만, 코디네이터 역할을 할 교사가 있다고 해서 청소년 기관의 코디네이팅 역할이 불필요해지는 것은 아니다. 코디네이터 교사가 있으면 오히려 청소년 기관과의 연계의 가능성과 효율성을 높여준다.

3. 지역사회 청소년 체험활동 코디네이터 기관에 대한 컨트롤 타워, 컨설팅 그룹의 필요성

지역사회의 청소년 체험활동이 활성화되고, 그 안에서 청소년 기관이 보다 중요한 역할을 하게 되기까지 앞으로 수년 이상이 소요될 것이다. 그 때까지 그리고 그 이후에도 지속적으로 지역사회 자원연계사업에 대한 컨트롤 타워와 컨설팅 그룹이 필요하다. 이 점에서 앞으로 한국청소년활동진흥원의 역할이 중요하다. 한국청소년활동진흥원은 지역사회의 각 청소년기관이 코디네이터로서의 역량을 개발할 수 있도록 지역사회의 사업을 지원하고 컨설팅해야 한다. 2011년 시범사업을 운영하면서 코디네이터 기관에 대하여 사업의 추진방향에 대해서 점검하고 조언할 수 있는 장치가 없었던 것이 문제점의 하나로 지적되었다. 2012년에는 시범사업이 전국으로 확대됨에 따라 이러한 필요성은 더욱 절실했다. 2011년 시범사업의 결과가 사례로서 공유되었지만, 지역의 특성과 기관의 특성에 따라, 그리고 연계될 학교의 성격에 따라 갖가지 예기치 못한 일들이 벌어질 수 있으며, 청소년기관이나 학교도 정확히 방향을 못 잡고 헤매일 수 있다. 이럴 때 자문 받거나 지원할 장치가 필요하며, 이 사업이 지역사회에 뿌리내리기까지는 이러한 일들이 더욱 절실히 요구될 것이다. 따라서 한국청소년활동진흥원은 본래의 기능이기도 한 이 역할에 충실할 수 있도록 철저한 준비가 필요하다. 컨설팅은 청소년기관 뿐 아니라 학교에 대해서도 이루어져야 한다. 물론 이 역할은 교육지원청의 역할이며, 이 사업에서는 코디네이터 기관의 역할이기도 하지만 한국청소년활동진흥원은 컨트롤 타워로서 이 부분에 대해서도 컨설팅이 가능해야 하며, 2012년 사업의 확대에 따라 컨설팅 그룹을 구성하여 필요에 따라 적절히 컨설팅이 이루어질 수 있도록 준비할 필요가 있다. 동시에 한국청소년활동진흥원은 지역의 코디네이터 기관이 할 수 없는 전국 단위의 체험활동 자원, 예를 들면, 전국단위 청소년활동조직 자원이나 프로그램 또는 재능기부자 등의 인력을 체계적으로 관리하여 지역의 코디네이터 기관의

역할을 지원해야 한다. 시범사업을 평가하고 연수프로그램을 운영하며, 프로그램 정보를 제공하는 종합적인 운영체제를 갖춰야 하는 것이다. 이점에 대해서는 전환학년제(Transition Year: TY)를 운영하고 있는 아일랜드 교육부 산하의 SLSS(www.slss.ie)라는 교사연수 담당기관의 사례를 벤치마킹할 수 있다. 이 기능은 교원연수원의 기능으로 도입할 수 있지만, 청소년 기관의 코디네이터 기능을 강조하는 입장에서는 청소년 기관에 대해 체계적인 연수프로그램을 기획하는 역할을 한국청소년활동진흥원이 수행할 필요가 있으며, 교육과학기술부나 교육지원청과의 협조를 얻어 국립중앙청소년수련원 등의 시설을 이용하여 교사에 대한 지역사회 코디네이터 연수과정을 운영하는 것도 고려해 볼 수 있다.

4. 다양한 형태의 창의적 체험활동 운영방식 개발

설문조사결과에서도 나타난 바와 같이 학생들의 창의적 체험활동에 대한 요구는 네 가지 활동영역별로 다르다. 이것은 지극히 자연스러운 것이다. 창의적 체험활동은 자연스럽게 이러한 요구에 부응하면서 다양한 형태로 운영될 방안을 모색하지 않으면 안 된다. 학교에 따라서는 예를 들어, 진로활동에 대한 특별한 요구가 발생할 수 있다. 이번 시범사업을 운영하는 가운데서도 이러한 요구가 발생한 바 있다. 이런 경우에는 학교별로 특화된 프로그램으로 운영하는 것이 바람직하다. 코디네이터기관은 이러한 학교의 요구에 맞춰 자원을 연계하거나 프로그램을 제공할 수 있어야 한다. 가급적 학교에서는 이런 활동들이 자연스럽게 통합적인 체험활동으로 운영될 수 있도록 해야 한다. 이것은 체험활동이 단속적이지 않고 연속적이어야 한다는 것을 보여준다. 문제는 통합적이거나 연계된 활동에 대한 요구가 발생하고, 그 요구에 맞추려고 하다보면, 창의적 체험활동은 학급단위 운영으로는 그 요구를 충족시킬 수 없게 된다. 학급내의 요구가 동일할 수 없기 때문이다.

가장 바람직한 변화는 각자의 요구에 맞춰 동아리활동이 활성화되고, 동아리활동의 특성에 맞는 봉사활동으로 이어지고, 그것이 궁극적으로 진로활동이 될 수 있는 방식, 즉 체험활동이 ‘트라이앵글’ 처럼 맞물려 운영될 수 있도록 하는 것이 바람직하다. 대부분의 학교에서 하는 방식인 학급단위 창의적 체험활동 운영을 통해서만 충족되기 어렵다. ‘트라이앵글 모형’은 기본적으로 동아리활동을 베이스로 한 형태이다.²²⁾ 결국 학급단위 편성이 아니라 요구에 맞춘 편성이 이루어질 수밖에 없고,

22) 교육과학기술부도 향후에는 창의적 체험활동을 동아리활동 중심으로 운영할 계획이며, 2012학년도에는 동아리 활성화를 위해 중·고등학교를 대상으로 연수학교를 운영할 예정이다.

이를 위해서는 동아리활동 지도를 위한 시스템이 필요하다. 동아리의 특성에 따라서는 교사의 지도가 가능할 수도 있지만, 대부분의 동아리들은 다른 전문 인력의 지도를 필요로 하게 된다. 결국은 외부의 인적·물적 자원이 필요하게 된다. 동아리활동의 노하우를 가지고 있고, 학교에서 보유하고 있지 않은 동아리활동 공간을 가지고 있는 청소년기관의 역할이 중요하다.

동아리활동을 지도하고 또 자기주도적으로 동아리활동을 추진할 수 있도록 동아리활동 운영매뉴얼이 만들어질 필요가 있다. 그러나 아직까지 동아리활동에 관해서는 내용을 만든 매뉴얼과 같은 실천적 지도서가 없기 때문에 동아리활동 매뉴얼의 개발이 앞으로 창의적 체험활동의 활성화를 위해 절실히 요구된다. 2012년부터 주5일 수업제가 전면적으로 시행되면, 창의적 체험활동이 주말시간이나 방과 후에 이루어져야 할 필연적 상황을 맞을 수 있다. 2011년에는 주5일제를 고려한 시범사업 운영은 하지 않았기 때문에 정확한 운영모형의 제시가 불가능하나, 2012년에는 주5일제에 적합한 창의적 체험활동의 운영모형을 개발하는 것이 필요하다.

5. 지역사회 창의적 체험활동 활성화를 위한 예산의 확보

예산의 확보는 청소년기관이 코디네이터 역할을 지속적으로 할 수 있느냐의 관건이 된다. 2012년 여성가족부는 16개 시도에서 총96개 학교를 대상으로 한 지역사회의 청소년 체험활동 지원을 위한 코디네이터 기관운영사업 예산을 확보하였다. 그렇지만, 창의적 체험활동 코디네이터 기관에 대해서 지속적인 예산지원이 가능할지 여부는 미지수다. 현재와 같이 청소년수련관 등 청소년기관들이 목적사업보다는 수익사업에 더 치중해야 하는 구조 하에서는 고질적인 문제를 안게 될 수 밖에 없다. 그렇기 때문에 시범사업에서 코디네이터 기관에 대한 예산지원은 불가피하다. 창의적 체험활동 운영에 소요되는 예산까지 감안하면, 향후 예산의 확보는 사업의 지속을 위해 큰 장애가 될 가능성이 크다. 지역에서의 교육기부나 재능기부가 창의적 체험활동을 완전히 커버할 수 있을 정도로 확보된다면, 코디네이터 기관이나 코디네이터 운영 예산만 확보하면 되지만, 다양한 요구에 부응하기 위해서는 상당한 예산이 소요될 것이다. 그러나 반드시 2013년 이후에도 170여개 교육지원청이 있는 지역에 1명의 코디네이터가 배치되거나 1개의 코디네이터 기관이 지정될 수 있을 때까지 예산확보가 지속적으로 확대되어야 한다.

지역사회에서 코디네이터 기관의 중요성이 인식되기만 하면, 지자체나 교육지원청의 지원이 가능할

수 있을 것이다. 교육과학기술부가 청소년기관을 창의적체험활동지원센터로 지정한다면, 좋은 사례가 만들어질 것이다. 당분간은 여성가족부의 코디네이터 시범기관과 교육지원청의 창의적체험활동지원센터가 연계될 필요가 있다. 최소한 여성가족부가 추진할 시범사업은 궁극적으로는 지자체 및 교육지원청의 지원이 이루어질 수 있도록 지역사회에서의 사업의 중요성을 인식시키는 데 중요한 역할을 해야 한다. 2011년 시범사업을 통해서 수원시 및 노원구와 여성가족부가 MOU를 체결한 것은 이런 지원의 일환으로 추진된 것이다. 향후 지자체는 물론 교육지원청의 협력을 이끌어내는 것도 필요하며, 교육과학기술부와와의 실무적인 협의도 필요가 있다.

창의적 체험활동 참여 학생들의 자부담도 양질의 체험활동 제공을 위해서는 필요한 선택이다. 청담중학교의 사례를 보면(김현철·최창욱·민경석, 2010 참조), 1인당 연간 9만원 정도의 자부담으로 운영되었는데, 최소한 연간 1인당 5~6만원 정도의 자부담과 교육기부 등의 자원이 활용된다면 보다 다양한 체험활동의 제공이 가능하다. 단, 저소득층 자녀에 대해서는 교육투자우선지역사업과 연동하거나 문화체육관광부의 문화바우처 제도 등과 연계하는 방법을 택할 수 있다. 이를 위해서는 부처간, 부처내 사업간 또는 부처-지자체간 긴밀한 협조가 필요하다.

6. 교사와 코디네이터의 소진을 막을 대안 마련

창의적 체험활동을 활성화시키는 데 가장 큰 장애 중의 하나는 사업담당자들의 업무부담이다. 다른 많은 제도의 경우에서처럼 창의적 체험활동도, 학교의 경우는 교사들에게, 청소년기관(코디네이터 기관)의 경우는 코디네이터에게 큰 업무 부담을 안겨 줄 수 있다. 이것은 학교나 청소년기관 모두에게 조직운영 및 조직문화의 변화를 요구한다. 그렇지 않을 경우, 창의적 체험활동이 형식적으로 운영되거나 업무담당자의 소진으로 사업자체가 위기를 맞을 수 있다.

교사를 대상으로 한 설문조사에서 알 수 있듯이 교사들은 창의적 체험활동의 의의에 대해서는 공감하면서도 업무부담의 가중을 염려하고 있다. 교사에 대해서는 두 가지 대안을 제시할 수 있다. 하나는 청담중학교의 사례(김현철·최창욱·민경석, 2010)처럼 창의적 체험활동 운영을 위해 학교조직을 개편하는 일이다(예, 교사의 업무분장 합리화 등). 그렇지만, 학교조직 개편만으로 모든 문제가 해결되는 것은 아니다. 따라서 다른 하나의 방편은 지역사회의 코디네이터 기관과 같은 외부 코디네이터 기관과의 연계하는 것이다.

청소년기관의 경우에는 코디네이터 사업 뿐 아니라 대부분의 많은 사업에서 종사자들이 소진을 경험하고 있다. 2011년도 시범사업을 운영하는 중에도 이 문제는 사업의 향방을 가늠하는 중요한 문제로 부각되었다. 물론 이 문제는 청소년기관이 고질적으로 안고 있는 문제이다. 청소년기관종사자(청소년지도자)들의 낮은 임금체계가 근본적인 원인이기 때문에 이 문제는 이 사업의 범위를 넘어서는 문제이다. 따라서 단기적으로는 다른 방안을 찾아야 한다. 코디네이터 기관의 경우에는 1명의 코디네이터가 전담하는 방식보다는 팀제가 바람직하다. 많은 청소년기관이 수익사업에 치중해야 하기 때문에 팀제로 운영하는 것이 쉽지는 않지만, 코디네이터 기관으로서의 정체성을 확립해 가기 위해서는 반드시 전담팀이 구성되어야 하며, 지역사회 코디네이터로서의 기관의 정체성을 확립해야 한다.

.....

참 고 문 헌

[참고 문 헌]

- 강선보 · 박의수 · 김귀성 · 송순재 · 정윤경 · 김영래 · 고미숙(2008). *인성교육*. 서울: 양서원.
- 교육과학기술부(2010.1). 「창의인성교육기본방안」.
- 김경애(2009a). 아동 · 청소년의 교육복지지원을 위한 지역사회 네트워크 활성화 요소 및 원리. *한국청소년연구*, 통권 제54호.
- 김경애(2009b). 교육복지 네트워크에서 네트워크 역할의 의미 탐색, *평생교육학연구*, 15(4).
- 김기현 · 장근영 · 조광수 · 박현준(2010). *청소년 핵심역량 개발 및 추진방안 연구Ⅲ: 총괄보고서*. 서울: 한국청소년정책연구원.
- 김아영(2002). 자기결정성 이론에 따른 학습동기 유형 분류체계의 타당성, *교육심리연구*, 16(4), pp.169-187.
- 김아영(2010). *학습동기: 이론, 연구와 적용*. 서울: 학지사.
- 김진숙(2010). 왜 창의 인재인가-창의성 교육의 실효성 강화 방안. *한국직업능력개발원 진로정보센터*(2010). *창의성 교육의 실효성 제고 방안① - 왜 창의 인재인가*. 2010년 제1차 미래교육공동체포럼. pp.39-93.
- 김현철(2010). 창의적 체험활동과 청소년활동정책의 연계를 위한 시론. *청소년복지학회 2010 춘계공동학술대회 자료집*. pp.57-79.
- 김현철 · 최창욱 · 민경석(2010). 초중고 창의적 체험활동과 청소년활동정책의 연계방안 연구. 서울: 한국청소년정책연구원.
- 남궁달화(2005). *인성교육론*. 문음사.
- 노규식(2010). 방과후 활동에 대한 뇌과학적 관점. *한국청소년정책연구원*(2010). *청소년 체험활동 개념정립을 위한 세미나 자료집*. pp.14-25.
- 노원청소년수련관(2011). 「서울특별시립 노원청소년수련관 업무보고」(2011.9.26.).

- 서동진(2009). 자유의 의지 자기계발의 의지-신자유주의 한국사회에서 자기 계발하는 주체의 탄생. 서울: 돌베개.
- 서울특별시·서울특별시청소년수련시설협회(2010). 창의적 체험활동 자료집.
- 서울특별시·서울시청소년활동진흥센터(2010). 창의적 체험활동 CRM 및 프로그램 매뉴얼.
- 이기봉·김현철·안선영·최창욱·전명기·이진원·김주희(2011a). 2011년 창의적 체험활동 지역자원 연계 시범사업 운영매뉴얼. 한국청소년활동진흥원·한국청소년정책연구원.
- 이기봉·김현철·안선영·최창욱·전명기·이진원·김주희(2011b). 2011년 창의적 체험활동 지역자원 연계 시범사업 운영사례집. 한국청소년활동진흥원·한국청소년정책연구원.
- 이미숙·민용성·조성기·조덕주·이낙중·김현철(2007). 학교교육 내실화 후속지원 연구(V). 서울: 한국교육과정평가원.
- 임선하(1996). 창의성예의 초대. 서울: 교보문고.
- 안선영·최창욱(2011). 창의적 체험활동 연계 지역 코디네이터 양성 연수교육과정 및 운영매뉴얼 개발. 한국청소년활동진흥원·한국청소년정책연구원
- 國立青少年教育振興機構(2010). 事業評価に使える! 「生きる力」の測定・分析ツール. 貝ノ瀬(2010). 小中一貫コミュニティ・スクールのつくりかた. 東京: ポプラ社.
- 日本青少年教育振興機構(2009). 長期宿泊体験活動に対応した学校教育のカリキュラム開発と有効性に関する調査研究(中間報告書).
- 中野区沼袋小学校(2008). 地域連帯で学校を問題ゼロにする. 東京: 学事出版.
- 田村学(2010). リニューアル総合的な学習の時間. 東京: 北大路書房.
- 「トライやる・ウィーク」評価検委員会(2008). 地域に学ぶ「トライやる・ウィーク」- 10年目の評価検委(報告).
- Carol, S., & Judith, M. H. (2000). *Intrinsic and Extrinsic Motivation: The Search for Optimal Motivation and Performance*. Academic Press.
- CEB(Curriculum and Examinations Board). (1986). *Transition Year Option, Guidelines for Schools*. Dublin: CEB.
- Christine, J., & Atkins, D. (2000). Community-based education. *School Community Journal*, 10(1), Spring/Summer 2000.

- DoE(Department of Education). (1993). *Transition Year Programme, Guidelines for Schools*, Dublin: Department of Education.
- Hart, R. A. (1997). *Children's participation: the theory and practice of involving young citizens in community development and environment care*. London: Earth Publications Ltd.
- Jeffers, G. (2002). Transition Year Programme and Educational Disadvantage, *Irish Educational Studies*, 21(2).
- Jeffers, G. (2007). *Attitudes to Transition Year: A report to the Department of Education and Science*, Maynooth: NUI Maynooth Education Department.
- Jeffers, G. (2010). The role of school leadership in the implementation of the Transition Year programme in Ireland. *School Leadership & Management*, 30(5), 6469-486.
- Jeffers, G. (2011). The Transition Year programme in Ireland, Embracing and resisting a curriculum innovation. *Curriculum Journal*, 22(1), 61-76.
- Lickona Thomas, 유병열 · 서강식 · 김태훈 · 김항인 역(2006). *인격교육의 실제*. 서울: 양서원.
- Peters Richard. O. (1977). *The community based school and community oriented teachers:for student learning in the real world of the 1970's*, unpublished.
- Smyth, E., Byrne, D., & Hannan, C. (2004). *The Transition Year Programme: An Assessment*, Dublin: Economic and Social Research Institute and Liffey Press.
- Sternberg, R. J., Grigorenko, E. L., Singer, J. L..임웅 역(2009). *창의성 - 그 잠재력의 실현을 위하여*. 서울 : 학지사.

부 록

1. 설문지
2. 창의적 체험활동을 통한 학생
변화에 대한 인식(문항별 결과)

부록 1 : 설문지

ID

				-								
--	--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	--	--

창의적 체험활동 인식 조사 (중·고등학생용)

안녕하십니까?

한국청소년정책연구원은 국무총리 산하 국책 연구기관으로 아동과 청소년을 위한 각종 조사와 연구를 실시하여 아동과 청소년을 위한 정책을 만드는 데 도움을 주고 있습니다.

2011년부터 중·고등학교에서는 ‘창의적 체험활동’ 수업을 하고 있습니다. 본 연구원에서는 청소년들이 창의적 체험활동을 더 유익하게 할 수 있는 방법을 찾기 위해 귀하의 생각을 물어보고자 합니다.

여러분께서 응답해 주신 내용은 무기명으로(이름을 밝히지 않고) 처리되어 연구 자료로만 활용되므로 개인의 비밀이 철저히 보장됩니다. 또한 **여러분의 응답 내용은 학교에서나 선생님이 절대로 볼 수 없으며, 모든 질문에는 맞고 틀린 답이 없습니다.** 여러분이 응답해 주신 의견은 여러분을 위한 정책 수립에 중요한 자료로 활용될 것입니다.

여러분의 의견이 정확하게 정책에 반영될 수 있도록 솔직하고 성실한 응답을 부탁드립니다.

2011년 6월

한국청소년정책연구원

(137-715) 서울특별시 서초구 태봉로 114

<http://www.nypi.re.kr>

주관기관: 한국청소년정책연구원

담당자: 이기봉 박사 (02)2188-8878

설문지 작성 요령

설문지에는 여러분 자신에 관한 질문들이 들어있습니다. 사실대로 기록해야 하는 질문도 있고, 여러분의 생각을 대답해야 하는 질문들도 있습니다. 질문의 내용을 잘 읽고 정확하고 솔직하게 응답해 주세요. 만일 이해가 되지 않거나 궁금한 것이 있으면 앞에 계신 면접원 또는 선생님께 손을 들고 질문해도 좋습니다.

♣ 표시하는 방법

질문 다음에 대개 1에서 4까지의 숫자로 대답하게 되어 있습니다. 왼쪽의 문장을 읽고, 여러분이 생각할 때 ‘전혀 그렇지 않다’면 ①에, ‘그렇지 않은 편이다’면 ②에, ‘그런 편이다’면 ③에, ‘매우 그렇다’면 ④에 동그라미(○)로 표시해 주세요.

<보기1>

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다
a	나는 지각을 자주 한다	①	②	③	④

☞ 나는 매우 자주 지각을 했기 때문에 ‘④’를 표시했습니다.

♣ 표시한 것을 바꾸고 싶을 때

<보기2>와 같이 처음 답을 한 곳에 가위표(X)를 하고 옳다고 생각하는 답에 다시 동그라미(○) 표시를 하십시오. 지우개 또는 볼펜으로 지우려고 하지 않아도 됩니다.

<보기1>

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다
a	나는 지각을 자주 한다	①	②	③	④

창의적 체험활동 실태 및 인식

[반드시 다음에 나오는 창의적 체험활동 소개 내용을 잘 읽어보시고, 질문에 답해주세요.]

【창의적 체험활동】이란?

- 청소년들이 나눔과 배려를 실천하는 창의적 인재가 될 수 있도록 하는 다양한 체험활동을 말합니다. 2011년에는 초등학교 1, 2학년, 중학교 1학년, 고등학교 1학년이 실시하고 있습니다.
- 창의적 체험활동은 아래 표에 있는 활동들을 말합니다.

활동내용	설 명
자율활동	상담활동, 학교생활 잘하기활동, 생활습관기르기 활동, 학생회나 학급부서활동 그리고 학교에서 하는 전시회, 발표회, 학예회와 같은 여러 가지 행사들을 말합니다.
동아리활동	학습 동아리, 음악·미술·연극 동아리, 스포츠 동아리, 요리·꽃꽂이·로봇 제작 동아리, 스카우트와 같은 여러 가지 단체활동을 말합니다.
봉사활동	자연환경보호, 캠페인, 어려운 사람 도와주기와 같이 학교나 학교 밖에서 하는 여러 가지 봉사활동을 말합니다.
진로활동	나의 적성이나 특기를 알아 가는 활동, 앞으로 어떤 학교에 진학할지 앞으로 어떤 직업을 가지면 좋을지 등을 알아보고 생각해보고 체험해 보는 여러 가지 활동을 말합니다.

문 1. 귀하가 가장 많이 하는 활동은 무엇인가요?(한 가지만 고르세요) ()

- ① 자율활동 ② 동아리활동 ③ 봉사활동 ④ 진로활동

문 2. 앞으로 특히 더 많이 하고 싶은 활동은 무엇인가요?(한 가지만 고르세요) ()

- ① 자율활동 ② 동아리활동 ③ 봉사활동 ④ 진로활동

문 3. 앞으로 특히 하고 싶지 않은 활동은 무엇인가요?(한 가지만 고르세요) ()

- ① 자율활동 ② 동아리활동 ③ 봉사활동 ④ 진로활동

문 4. 귀하는 현재 학교에서 실시하는 창의적 체험활동을 얼마나 열심히 하나요?

활동	전혀 열심히 하지 않는다	열심히 하지 않는 편이다	열심히 하는 편이다	매우 열심히 한다
1) 자율활동	①	②	③	④
2) 동아리활동	①	②	③	④
3) 봉사활동	①	②	③	④
4) 진로활동	①	②	③	④

문 5. 귀하는 현재 학교에서 실시하는 창의적 체험활동에 대해 **만족**하십니까?

활동	전혀 만족하지 않는다	만족하지 않는 편이다	만족하는 편이다	매우 만족한다
1) 자율활동	①	②	③	④
2) 동아리활동	①	②	③	④
3) 봉사활동	①	②	③	④
4) 진로활동	①	②	③	④

문 6. 다음은 여러분 학교의 창의적 체험활동을 경험한 귀하의 인식을 묻는 질문입니다.

다음 문항을 천천히 읽어보고 각 항목에 알맞은 답을 골라주세요.

내 용	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다
우리 학교에서 운영하는 창의적 체험활동은 . . .				
1) 나에게 다양한 경험을 제공한다	①	②	③	④
2) 나의 창의성 발달에 도움을 준다	①	②	③	④
3) 나의 인성 발달에 도움을 준다	①	②	③	④
4) 나의 자신감을 향상시킨다	①	②	③	④
5) 나의 사회성 발달에 도움을 준다	①	②	③	④
6) 나의 봉사정신을 함양하는데 도움을 준다	①	②	③	④
7) 나에게 미래의 진로 및 직업 생활에 대한 정보를 준다	①	②	③	④
8) 내가 진로목표를 명확하게 설정하는데 도움을 준다	①	②	③	④
9) 내가 학업에 대한 동기를 갖는데 도움을 준다	①	②	③	④
10) 내가 자기주도적 학습태도를 갖는데 도움을 준다	①	②	③	④
11) 나의 사고력 발달에 도움을 준다	①	②	③	④
12) 나의 문제해결력 향상에 도움을 준다	①	②	③	④
13) 나의 학업 성적 향상에 도움을 준다	①	②	③	④
14) 내가 창의적 체험활동에 대해 더 많은 관심을 갖도록 한다	①	②	③	④
15) 내가 즐거운 학교생활을 하는데 도움을 준다	①	②	③	④
16) 내가 지역사회에 대해 관심을 갖도록 한다	①	②	③	④
17) 내가 교사와 더욱 친밀한 관계를 갖도록 한다	①	②	③	④

문 7. 귀하는 ‘수련활동’하면 어떤 단어가 떠오르나요? 떠오르는 단어를 **3개만** 골라주세요.

- ① 인성함양 ② 자율성 ③ 타율성 ④ 강제성 ⑤ 협동심
⑥ 타인배려 ⑦ 기합(벌) ⑧ 귀찮음 ⑨ 상호이해 ⑩ 창의성

문 8. 다음 문항을 천천히 읽어보고 각 항목에 알맞은 답을 골라주세요.

내 용	절대 아니다	아니다	약간 아니다	약간 그렇다	그렇다	정말 그렇다
1) 나는 공부하지 않으면 부모님이 화를 내시므로 공부한다	①	②	③	④	⑤	⑥
2) 나는 공부를 하면 부모님이 상(용돈, 선물, 칭찬 등)을 주시므로 공부한다	①	②	③	④	⑤	⑥
3) 나는 공부를 하면 선생님이 칭찬을 하시므로 공부한다	①	②	③	④	⑤	⑥
4) 나는 공부하지 않으면 선생님이 벌(야단, 체벌)을 주시므로 공부한다	①	②	③	④	⑤	⑥
5) 나는 부모님이 공부하라고 시키시므로 공부한다	①	②	③	④	⑤	⑥
6) 나는 선생님이 공부하라고 시키시므로 공부한다	①	②	③	④	⑤	⑥
7) 나는 선생님께 인정받기를 원하기 때문에 공부한다	①	②	③	④	⑤	⑥
8) 나는 선생님이 나를 무시하는 것을 원하지 않으므로 공부한다	①	②	③	④	⑤	⑥
9) 나는 성적이 나쁘면 창피하기 때문에 공부한다	①	②	③	④	⑤	⑥
10) 나는 부모님이 실망하시는 것을 원하지 않기 때문에 공부한다	①	②	③	④	⑤	⑥
11) 나는 친구들이 나를 똑똑한 학생으로 봐주기를 원하므로 공부한다	①	②	③	④	⑤	⑥
12) 나는 경쟁상대를 이기기 위해서 공부한다	①	②	③	④	⑤	⑥
13) 나는 수업내용을 이해하는데 도움이 되므로 공부한다	①	②	③	④	⑤	⑥
14) 나는 공부하면서 모르는 것들을 알아가기 위해서 공부한다	①	②	③	④	⑤	⑥
15) 나는 지식을 쌓아가는 것은 가치 있는 일이라고 믿기 때문에 공부한다	①	②	③	④	⑤	⑥

내 용	절대 아니다	아니다	약간 아니다	약간 그렇다	그렇다	정말 그렇다
16) 나는 공부를 하면 실생활에 유용하게 쓰일 수 있으므로 공부한다	①	②	③	④	⑤	⑥
17) 나는 나중에 공부할 때 좀 더 어려운 내용을 이해 하는데 도움이 되므로 공부한다	①	②	③	④	⑤	⑥
18) 나는 수업시간에 배운 내용을 확인하려고 공부한다	①	②	③	④	⑤	⑥
19) 나는 공부하는 것을 즐기므로 공부한다	①	②	③	④	⑤	⑥
20) 나는 어려운 도전들로부터 기쁨을 얻기 때문에 공부한다	①	②	③	④	⑤	⑥
21) 나는 지식을 키우는 것이 재미있어서 공부한다	①	②	③	④	⑤	⑥
22) 나는 공부를 하는 것이 재미있기 때문에 공부한다	①	②	③	④	⑤	⑥
23) 나는 생각하기를 좋아하기 때문에 공부한다	①	②	③	④	⑤	⑥
24) 나는 모르는 것에 대한 해답을 알고 싶어서 공부한다	①	②	③	④	⑤	⑥
25) 나는 내가 학교에서 뭘 하고 있는지 모르겠다	①	②	③	④	⑤	⑥
26) 나는 공부를 왜 해야 하는지 모르겠다	①	②	③	④	⑤	⑥
27) 나는 솔직히 학교에서 시간을 낭비하는 것 같은 느낌이다	①	②	③	④	⑤	⑥
28) 나는 왜 학교에 가는지 모르겠고, 솔직히 전혀 신경을 쓰지 않는다	①	②	③	④	⑤	⑥
29) 인생에서 공부는 중요한 것이 아니다	①	②	③	④	⑤	⑥
30) 공부는 나의 관심사가 아니다	①	②	③	④	⑤	⑥

배경 질문

※ 다음은 설문 조사의 결과분석을 위한 질문입니다. 응답 내용에 대한 비밀은 보장되오니 솔직하게 응답해 주세요.

배문1. 성별은? ()

- ① 남자 ② 여자

배문2. 아래에서 학생의 가족구성원을 모두 표시해 주십시오.

※ 가족구성원 중에서 결혼을 해 따로 살고 있는 가족(예: 시집간 언니)은 제외하고,

- 1) 함께 살고 있거나,
- 2) 직장 또는 학교 때문에 따로 떨어져 살고 있는 가족은 모두 표시해 주세요.

※ 예 1: 시집 가서 따로 사는 언니, 삼촌 집에서 사는 사촌형 표시하지 않습니다.

예 2: (같이 살다가) 직장이 지방에 있어서 내려가 있는 큰형, 표시합니다.

- ① (외)할아버지 ② (외)할머니 ③ 아버지 ④ 어머니
⑤ 형제 또는 자매 ⑥ 친척 ⑦ 기타() ⑧ 없음

배문3. 부모님은 학교를 어디까지 다니셨나요? 부모님께서 학교를 완전히 마치신(졸업하신) 학교를 표시해 주세요. (중간에 학교를 그만 둔 경우는 ‘졸업’이 아닙니다. 예를 들어, 중학교를 다니다가 졸업하지 않고 중간에 그만둔 경우 초등학교 졸업에 표시합니다)

	학교 안다님	초등학교 졸업	중학교 졸업	고등학교 졸업	2-3년제 대학 졸업	4년제 대학 졸업	대학원 졸업 (석사박사)	잘 모르겠음
1. 아버지	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑨
2. 어머니	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑨

배문4. 부모님께서서는 현재 직업을 갖고 계십니까? 부모님 각각에 대하여 응답해 주세요.

	현재 직업을 갖고 있는지 여부	
	없음	있음
1. 아버지	①	②
2. 어머니	①	②

배문5. 학생의 학업 성적(2011년 1학기)은 반에서 대략 어디에 해당된다고 생각합니까?

※ 다른 사람에게 알려지지 않으므로 솔직하게 응답해 주세요.

매우 못하는 수준	못하는 수준	중 간	잘하는 수준	매우 잘하는 수준
①	②	③	④	⑤

배문6. 학생 가정의 형편(경제 수준)은 다음 중 어디에 해당된다고 생각합니까?

매우 못 산다 <----- 보통 수준 -----> 매우 잘 산다						
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

배문7. 현재 살고 있는 집은 어디입니까?

()시/도 ()시/군/구 ()읍/면/동

※ 사는 곳이 서울시 서초구 우면동이라면 (서울)Ⓢ도 (서초)시/군/구 (우면)읍/면/동으로 표기함

※ 사는 곳이 충청남도 아산시 배방동이라면 (충청남)시/도 (아산)시/군/구 (배방)읍/면/동으로 표기함

☆ 빠진 문항이 없는지 살펴봐 주십시오. 끝까지 응답해 주셔서 감사합니다 ☆

ID

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

조사학교 ID

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

창의적 체험활동 인식 조사 (교사용)

안녕하십니까?

한국청소년정책연구원은 국무총리 산하 국책 연구기관으로 아동과 청소년을 위한 각종 조사와 연구를 실시하여 아동과 청소년을 위한 정책을 만드는 데 도움을 주고 있습니다.

이 조사는 창의적 체험활동에 대한 선생님들의 인식을 파악하여 더 나은 아동과 청소년 정책을 만드는데 그 목적이 있습니다.

선생님께서 응답해 주신 내용은 연구를 위해서만 사용될 것입니다. 선생님의 자유롭고 성의 있는 의견은 아동과 청소년을 위한 실질적인 정책 수립에 중요한 자료로 활용될 것입니다. 따라서 선생님의 의견이 정확하게 정책에 반영될 수 있도록 솔직하고 성실한 응답을 부탁드립니다.

조사에 응해 주셔서 진심으로 감사드립니다.

2011년 6월

한국청소년정책연구원
(137-715) 서울특별시 서초구 태봉로 114
<http://www.nypi.re.kr>

주관기관: 한국청소년정책연구원

담당자: 이기봉 박사 (02)2188-8878

창의적 체험활동에 대한 인식

문 1. 선생님의 학교에서 진행하는 창의적 체험활동 운영조직 및 학생과 학부모의 인지도에 대해 어떻게 생각하십니까?

내 용	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다
1) 창의적 체험활동 운영을 위한 담당부서는 잘 조직되었다	①	②	③	④
2) 창의적 체험활동 운영을 위한 자원(프로그램, 인력, 시설 등)이 잘 조직되었다	①	②	③	④
3) 학생들이 창의적 체험활동에 대해 전반적으로 잘 알고 있다	①	②	③	④
4) 학부모들이 창의적 체험활동에 대해 전반적으로 잘 알고 있다	①	②	③	④

문 2. 선생님의 학교에서 실시하고 있는 창의적 체험활동 프로그램에 대해 어떻게 생각하십니까?

내 용	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다
1) 우리 학교에서 운영하는 창의적 체험활동에 대해 전반적으로 만족한다	①	②	③	④
2) 우리 학교의 창의적 체험활동 프로그램은 학생들의 요구를 잘 반영하고 있다	①	②	③	④
3) 우리 학교의 창의적 체험활동 프로그램은 교사들의 요구를 잘 반영하고 있다	①	②	③	④
4) 우리 학교의 창의적 체험활동 프로그램은 학부모들의 요구를 잘 반영하고 있다	①	②	③	④
5) 우리 학교의 창의적 체험활동 프로그램은 학생과 교사들에게 교실 밖 학습기회를 제공한다	①	②	③	④
6) 우리 학교의 창의적 체험활동 프로그램은 창의체험자원지도 (CRM)를 많이 활용한다	①	②	③	④

문 3. 선생님은 **창의적 체험활동과** 관련된 다음 사항에 대해서 어떻게 생각하십니까?

내 용	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다
1) 창의적 체험활동을 위한 자원이 부족하다	①	②	③	④
2) 창의적 체험활동 수업 시간에 가르치는 것을 좋아한다	①	②	③	④
3) 창의적 체험활동보다 일반 수업을 하는 것을 더 좋아한다	①	②	③	④
4) 동료교사들과 함께 창의적 체험활동 수업을 준비하는 것을 좋아한다	①	②	③	④
5) 창의적 체험활동은 필수교육과정으로서 필요하다	①	②	③	④
6) 창의적 체험활동은 학교 공동체(교사, 학생, 학부모)에 의해 기획되는 것이 좋다	①	②	③	④
7) 창의적 체험활동의 기록방법(에듀팟)에 대해 만족한다	①	②	③	④

문 4. 선생님의 학교는 창의적 체험활동 운영을 위한 **학교 내 시설, 인력, 예산**을 얼마나 가지고 있습니까?

내 용	매우 부족	부족한 편	충분한 편	매우 충분
1) 학교 내부시설(체육관, 강당, 상담실, 기타 유휴교실 등)	①	②	③	④
2) 학교 내부인력	①	②	③	④
3) 창의적 체험활동 운영을 위한 예산	①	②	③	④

문 5. 선생님의 학교는 창의적 체험활동 운영을 위해 **학교 주변시설과 외부 인력**을 얼마나 잘 활용하십니까?

내 용	전혀 활용 못함	활용 못하 는 편	활용 잘하 는 편	매우 잘 활용
1) 학교 주변시설(도서관, 박물관, 전시관, 청소년수련관 등)	①	②	③	④
2) 외부인력(학부모, 재능기부자, 보조인력, 전문강사 등)	①	②	③	④

문 6. 선생님께서는 창의적 체험활동과 관련하여 수행하고 있는 업무에 대해 **만족**하십니까?

- ① 전혀 만족하지 않는다 ② 만족하지 않는 편이다 ③ 만족하는 편이다
④ 매우 만족한다

문 7. 다음은 귀교의 **창의적 체험활동을 경험한 학생들의 변화**에 대한 선생님의 생각을 묻는 질문입니다. 다음 문항을 천천히 읽어보고 각 항목에 알맞은 답을 골라주세요.

내 용	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다
우리 학교에서 운영하는 창의적 체험활동은 . . .				
1) 학생들에게 다양한 교육적 경험을 제공한다	①	②	③	④
2) 학생들의 창의성 발달에 도움을 준다	①	②	③	④
3) 학생들의 인성 발달에 도움을 준다	①	②	③	④
4) 학생들의 자신감을 향상시킨다	①	②	③	④
5) 학생들의 사회성 발달에 도움을 준다	①	②	③	④
6) 학생들이 봉사정신을 함양하는데 도움을 준다	①	②	③	④
7) 학생들에게 미래의 진로 및 직업 생활에 대한 정보를 준다	①	②	③	④
8) 학생들이 진로목표를 명확하게 설정하는데 도움을 준다	①	②	③	④
9) 학생들이 학업에 대한 동기를 갖도록 돕는다	①	②	③	④
10) 학생들이 자기주도적 학습태도를 갖는데 도움을 준다	①	②	③	④
11) 학생들의 사고력 향상에 도움을 준다	①	②	③	④
12) 학생들의 문제해결력 향상에 도움을 준다	①	②	③	④
13) 학생들의 학업 성적 향상에 도움을 준다	①	②	③	④
14) 학생들이 창의적 체험활동에 대해 더 많은 관심을 갖도록 한다	①	②	③	④
15) 학생들이 즐거운 학교 생활을 하는데 도움을 준다	①	②	③	④
16) 학생들이 지역사회에 대해 관심을 갖도록 한다	①	②	③	④
17) 학생들이 교사와 더욱 친밀한 관계를 갖도록 한다	①	②	③	④

문 8. 다음은 귀교의 **창의적 체험활동을 경험한 선생님의 변화**에 대한 생각을 묻는 질문입니다.

다음 문항을 천천히 읽어보고 각 항목에 알맞은 답을 골라주세요.

내 용	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다
우리 학교에서 운영하는 창의적 체험활동은 . . .				
1) 교사의 전문성을 발달시킨다	①	②	③	④
2) 창의적 체험활동을 담당하는 교사 간 관계를 증진시킨다	①	②	③	④
3) 교사가 학생들과 더욱 친밀한 관계를 갖도록 한다	①	②	③	④
4) 다양한 교수학습기술을 향상시킨다	①	②	③	④
5) 창의적 체험활동 관련 연수에 대한 필요성을 느끼게 한다	①	②	③	④
6) 교사의 업무만족도를 증진시킨다	①	②	③	④

문 9. 선생님께서는 학교에서 **창의적 체험활동의 성공**을 위해 **가장 필요한 요인**이 무엇이라고

생각하십니까? 선생님께서 생각하시기에 **필요하다고 생각되시는 순서대로 3 가지만** 표시해 주십시오. (가장 필요한 요인은 1, 두 번째로 필요한 요인은 2, 세 번째로 필요한 요인은 3 으로 표시해 주십시오.)

내 용	순위
1) 창의적 체험활동에 대한 교장의 관심과 열의	
2) 창의적 체험활동을 기획하는 교사의 관심과 열의	
3) 창의적 체험활동 수업을 담당하는 교사들의 관심과 열의	
4) 창의적 체험활동 관련 교사 연수 확대	
5) 창의적 체험활동에 대한 학생들의 관심과 참여	
6) 창의적 체험활동 운영을 위한 추가적인 예산 지원	
7) 교육청의 행정적 지원	
8) 다양하고 유익한 프로그램	
9) 적절한 시설 및 장소의 확보	
10) 전문적인 지도교사나 강사	
11) 충분한 창의적 체험활동 시간	
12) 창의적 체험활동에 대한 정기적인 검토와 평가	
13) 창의적 체험활동 코디네이터 (코디네이터: 학교와 지역사회 자원을 연계하는 업무를 담당하는 사람)	

문 10. 선생님께서는 **‘수련활동’**하면 어떤 단어가 떠오르십니까? 떠오르는 단어를 **3개만** 골라주세요.

- ① 인성함양 ② 자율성 ③ 타율성 ④ 강제성 ⑤ 협동심
⑥ 타인배려 ⑦ 기합(벌) ⑧ 귀찮음 ⑨ 상호이해 ⑩ 창의성

배경 질문

배문 1. 선생님의 성별을 표시해 주십시오.

- ① 남자 ② 여자

배문 2. 선생님의 만 연령대를 아래에서 골라주십시오.

- ① 20대 ② 30대 ③ 40대 ④ 50대 ⑤ 60대 이상

배문 3. 선생님께서는 교단에서 몇 년이나 근무하셨나요?

- ① 5년 이하 ② 6~10년 ③ 11~20년 ④ 20년 이상

배문 4. 선생님께서는 창의적 체험활동 관련 연수를 받은 적이 있습니까?

있다면, 몇 번이나 연수를 받으셨습니까?

- ① 있다 ()회 ② 없다

☆ 빠진 문항이 없는지 살펴봐 주십시오. 끝까지 응답해 주셔서 감사합니다 ☆

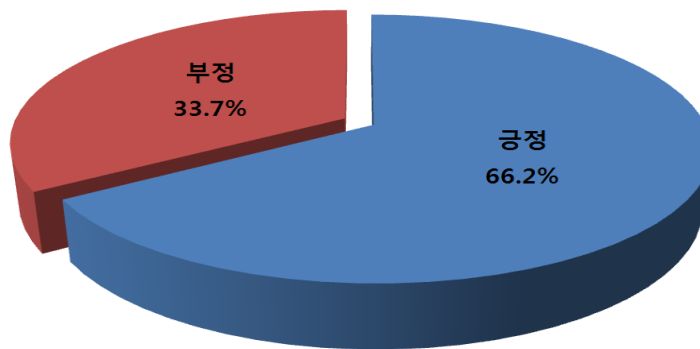
부록 2 : 창의적 체험활동을 통한 학생변화에 대한 인식(문항별 결과)

1. 창의적 체험활동을 통한 학생 변화에 대한 학생의 인식(문항별 결과)

1) 창의적 체험활동을 통한 학생의 변화에 대한 인식-다양한 경험을 제공한다

전체 응답자의 66.2%는 창의적 체험활동이 다양한 경험을 제공하는 것으로 응답하였고, 인식도는 M=2.7로 중간보다 약간 높았음

- 창의적 체험활동이 다양한 경험을 제공한다는 인식은 성별, 교급별, 경제수준별로 통계적으로 유의한 차이가 있었다.
- 창의적 체험활동이 다양한 경험을 제공한다는 인식은 중학생이 고등학생보다 높았고, 경제수준이 높은 집단이 다른 집단보다 높았다.



【부록 그림-1】 학생의 변화에 대한 인식-다양한 경험을 제공한다

부록 표-1 학생의 변화에 대한 인식-다양한 경험을 제공한다

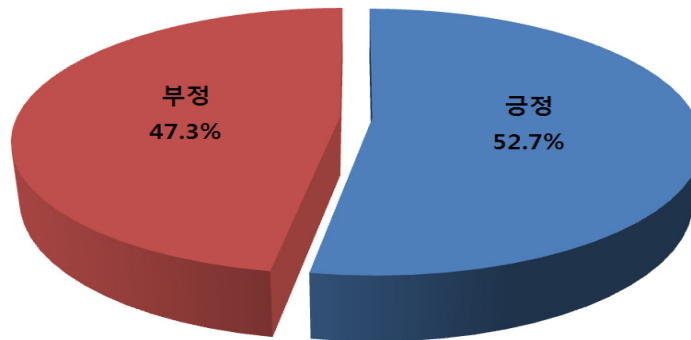
응답자의 특성		전체 (빈도)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다	무응 답	평균 (표준편차)	t, F
전체		100(2,101)	5.1	28.6	58.6	7.6	0.0	2.7(0.7)	
성별	남자 ^a	100(974)	5.4	26.2	59.3	8.9	0.1	2.7(0.7)	2.147* (a)b)
	여자 ^b	100(1,127)	4.9	30.7	58.0	6.4	0.0	2.7(0.7)	
교급 별	중학교 ^a	100(894)	3.4	19.7	64.7	12.3	0.0	2.9(0.7)	50.217*** (a)b,c)
	일반계고 ^b	100(755)	7.8	36.2	51.8	4.1	0.1	2.5(0.7)	
	전문계고 ^c	100(452)	4.2	33.6	58.2	4.0	0.0	2.6(0.6)	
거주 지	대도시	100(877)	4.6	28.6	58.7	8.0	0.1	2.7(0.7)	0.679
	중소도시	100(1,014)	5.6	28.4	58.4	7.6	0.0	2.7(0.7)	
	읍면지역	100(210)	5.2	29.5	59.5	5.7	0.0	2.7(0.7)	
경제 수준	상 ^a	100(223)	4.0	25.1	55.2	15.7	0.0	2.8(0.7)	4.908** (a)b,c)
	중 ^b	100(1,750)	5.0	29.0	59.4	6.5	0.1	2.7(0.7)	
	하 ^c	100(115)	8.7	28.7	53.9	8.7	0.0	2.6(0.8)	

* $p<.05$, ** $p<.01$ *** $p<.001$

2) 창의적 체험활동을 통한 학생의 변화에 대한 인식-창의성 발달에 도움을 준다

전체 응답자의 52.7%는 창의적 체험활동이 창의성 발달에 도움을 주는 것으로 응답하였고, 인식도는 M=2.5로 중간 정도였음

- 창의적 체험활동이 창의성 발달에 도움을 준다는 인식은 성별, 교급별, 경제수준별로 통계적으로 유의한 차이가 있었다.
- 창의적 체험활동이 창의성 발달에 도움을 준다는 인식은 남학생이 여학생보다 높았고, 중학생, 전문계고, 일반계고 순으로 높았으며, 경제수준이 높은 집단이 다른 집단보다 높았다.



【부록 그림-2】 학생의 변화에 대한 인식-창의성 발달에 도움을 준다

부록 표-2 학생의 변화에 대한 인식-창의성 발달에 도움을 준다

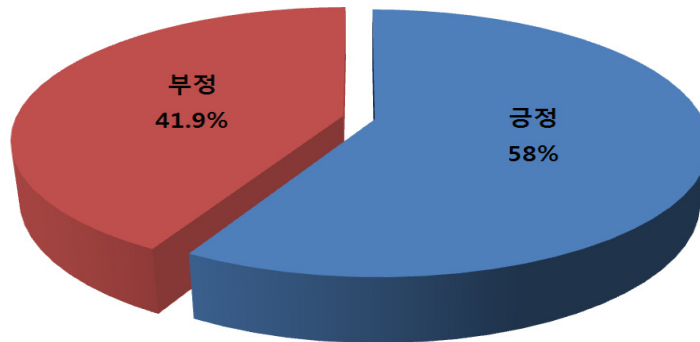
응답자의 특성		전체 (빈도)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다	무응 답	평균 (표준편차)	t, F
성별	전체	100(2,101)	6.3	41.0	47.5	5.2	0.0	2.5(0.7)	
	남자 ^a	100(974)	7.2	34.0	52.1	6.7	0.1	2.6(0.7)	4.208***
	여자 ^b	100(1,127)	5.5	47.0	43.5	4.0	0.0	2.5(0.7)	(a)b
교급 별	중학교 ^a	100(894)	3.2	29.4	58.7	8.6	0.0	2.7(0.7)	75.342*** (a)c)b)
	일반계고 ^b	100(755)	10.5	49.8	37.2	2.4	0.1	2.3(0.7)	
	전문계고 ^c	100(452)	5.3	49.1	42.3	3.3	0.0	2.4(0.6)	
거주 지	대도시	100(877)	6.4	38.1	49.3	6.2	0.1	2.6(0.7)	2.424
	중소도시	100(1,014)	6.2	43.5	45.3	5.0	0.0	2.5(0.7)	
	읍면지역	100(210)	6.2	41.0	50.5	2.4	0.0	2.5(0.7)	
경제 수준	상 ^a	100(223)	7.6	29.6	51.1	11.7	0.0	2.7(0.8)	7.022** (a)b,c)
	중 ^b	100(1,750)	5.8	42.1	47.8	4.3	0.1	2.5(0.7)	
	하 ^c	100(115)	11.3	46.1	34.8	7.8	0.0	2.4(0.8)	

** $p < .01$, *** $p < .001$

3) 창의적 체험활동을 통한 학생의 변화에 대한 인식-인성 발달에 도움을 준다

전체 응답자의 58.0%는 창의적 체험활동이 인성 발달에 도움을 주는 것으로 응답하였고, 인식도는 M=2.6으로 중간 정도였음

- 창의적 체험활동이 인성 발달에 도움을 준다는 인식은 성별과 교급별로 통계적으로 유의한 차이가 있었다.
- 창의적 체험활동이 인성 발달에 도움을 준다는 인식은 남학생이 여학생보다 높았고, 중학생이 고등학생보다 높았다.



【부록 그림-3】 학생의 변화에 대한 인식-인성 발달에 도움을 준다

부록 표-3 학생의 변화에 대한 인식-인성 발달에 도움을 준다

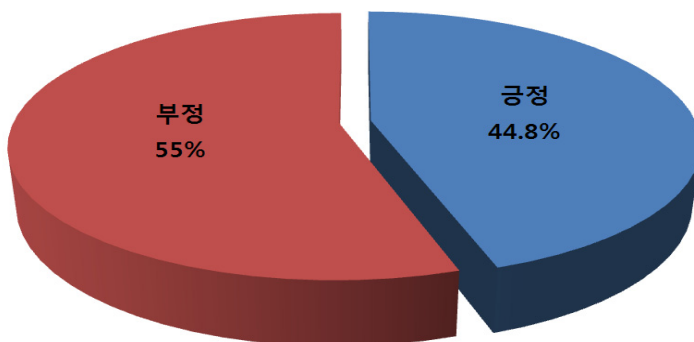
응답자의 특성		전체 (빈도)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다	무응 답	평균 (표준편차)	t, F
전체		100(2,101)	5.6	36.3	52.0	6.0	0.0	2.6(0.7)	
성별	남자 ^a	100(974)	6.6	32.6	52.5	8.2	0.1	2.6(0.7)	2.580* (a)b)
	여자 ^b	100(1,127)	4.8	39.5	51.6	4.2	0.0	2.6(0.7)	
교급 별	중학교 ^a	100(894)	3.9	31.3	56.2	8.6	0.0	2.7(0.7)	19.154*** (a)b,c)
	일반계고 ^b	100(755)	8.2	39.5	48.3	3.8	0.1	2.5(0.7)	
	전문계고 ^c	100(452)	4.6	40.9	49.8	4.6	0.0	2.5(0.7)	
거주 지	대도시	100(877)	5.4	36.6	50.5	7.4	0.1	2.6(0.7)	0.672
	중소도시	100(1,014)	6.0	35.7	52.9	5.4	0.0	2.6(0.7)	
	읍면지역	100(210)	4.8	38.1	53.8	3.3	0.0	2.6(0.6)	
경제 수준	상	100(223)	9.0	26.5	53.4	11.2	0.0	2.7(0.8)	1.669
	중	100(1,750)	5.1	37.3	52.3	5.2	0.1	2.6(0.7)	
	하	100(115)	7.0	40.0	43.5	9.6	0.0	2.6(0.8)	

* $p<.05$, *** $p<.001$

4) 창의적 체험활동을 통한 학생의 변화에 대한 인식-자신감을 향상시킨다

전체 응답자의 44.8%가 창의적 체험활동이 자신감을 향상시키는 것으로 응답하였고, 인식도는 $M=2.4$ 으로 중간보다 약간 낮았음

- 창의적 체험활동이 자신감 향상에 도움을 준다는 인식은 성별, 교급별, 경제수준별로 통계적으로 유의한 차이가 있었다.
- 창의적 체험활동이 자신감 향상에 도움을 준다는 인식은 남학생이 여학생보다 높았고, 중학생이 고등학생보다 높았으며, 경제수준이 높은 집단이 나머지 집단보다 높았다.



【부록 그림-4】 학생의 변화에 대한 인식-자신감을 향상시킨다

부록 표-4 학생의 변화에 대한 인식-자신감을 향상시킨다

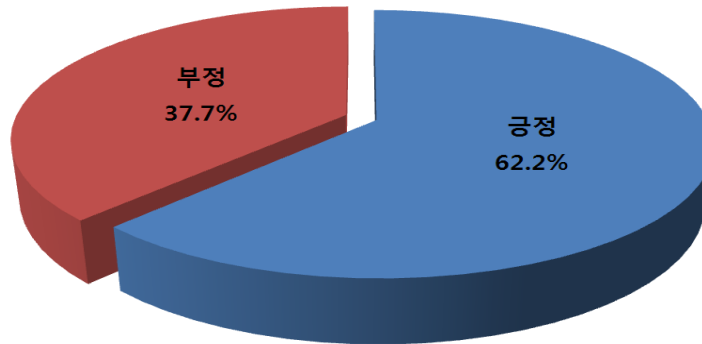
응답자의 특성		전체 (빈도)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다	무응 답	평균 (표준편차)	t, F
전체		100(2,101)	8.7	46.4	38.3	6.5	0.2	2.4(0.7)	
성별	남자 ^a	100(974)	7.9	41.5	41.9	8.5	0.2	2.5(0.8)	4.605*** (a)>b)
	여자 ^b	100(1,127)	9.3	50.6	35.2	4.7	0.2	2.4(0.7)	
교급 별	중학교 ^a	100(894)	6.7	41.4	42.1	9.5	0.3	2.5(0.8)	21.765*** (a)>b,c)
	일반계고 ^b	100(755)	11.8	49.9	33.6	4.5	0.1	2.3(0.7)	
	전문계고 ^c	100(452)	7.3	50.2	38.7	3.8	0.0	2.4(0.7)	
거주 지	대도시	100(877)	9.4	44.0	39.9	6.5	0.2	2.4(0.8)	0.188
	중소도시	100(1,014)	8.8	47.2	37.0	6.8	0.2	2.4(0.7)	
	읍면지역	100(210)	5.2	51.9	38.1	4.8	0.0	2.4(0.7)	
경제 수준	상 ^a	100(223)	8.5	38.6	36.8	16.1	0.0	2.6(0.9)	6.435** (a)>b,c)
	중 ^b	100(1,750)	8.4	47.2	39.0	5.2	0.2	2.4(0.7)	
	하 ^c	100(115)	13.0	48.7	31.3	7.0	0.0	2.3(0.8)	

** $p<.01$, *** $p<.001$

5) 창의적 체험활동을 통한 학생의 변화에 대한 인식-사회성 발달에 도움을 준다

전체 응답자의 62.2%가 창의적 체험활동이 사회성을 발달시키는 것으로 응답하였고, 인식도는 M=2.6으로 중간보다 약간 높았음

- 창의적 체험활동이 사회성 향상에 도움을 준다는 인식은 성별, 교급별, 경제수준별로 통계적으로 유의한 차이가 있었다.
- 창의적 체험활동이 사회성 향상에 도움을 준다는 인식은 남학생이 여학생보다 높았고, 중학생이 고등학생보다 높았으며, 경제수준이 높을수록 높게 나타났다.



【부록 그림-5】 학생의 변화에 대한 인식-사회성 발달에 도움을 준다

부록 표-5 학생의 변화에 대한 인식-사회성 발달에 도움을 준다

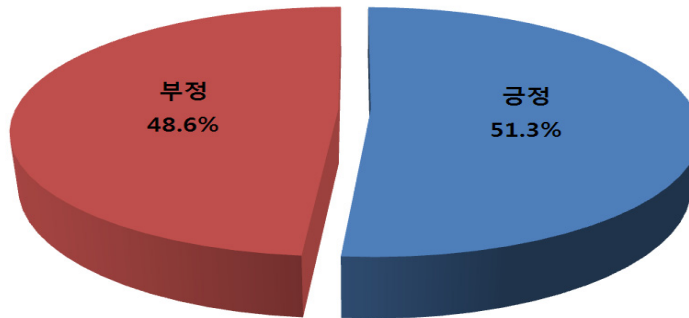
응답자의 특성		전체 (빈도)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다	무응 답	평균 (표준편차)	t, F
전체		100(2,101)	6.5	31.3	53.9	8.3	0.0	2.6(0.7)	
성별	남자 ^a	100(974)	6.1	28.9	55.3	9.7	0.1	2.7(0.7)	2.864** (a)b)
	여자 ^b	100(1,127)	6.8	33.4	52.7	7.1	0.0	2.6(0.7)	
교급 별	중학교 ^a	100(894)	3.9	27.7	57.0	11.3	0.0	2.8(0.7)	20.044*** (a)b,c)
	일반계고 ^b	100(755)	10.5	33.6	48.6	7.2	0.1	2.5(0.8)	
	전문계고 ^c	100(452)	4.9	34.3	56.6	4.2	0.0	2.6(0.6)	
거주 지	대도시	100(877)	7.3	32.0	52.0	8.6	0.1	2.6(0.7)	0.423
	중소도시	100(1,014)	6.1	30.1	55.9	7.9	0.0	2.7(0.7)	
	읍면지역	100(210)	4.8	33.8	52.4	9.0	0.0	2.7(0.7)	
경제 수준	상 ^a	100(223)	7.6	26.9	48.9	16.6	0.0	2.7(0.8)	3.320*
	중 ^b	100(1,750)	6.2	31.5	55.2	7.1	0.1	2.6(0.7)	
	하 ^c	100(115)	9.6	37.4	42.6	10.4	0.0	2.5(0.8)	

* $p < .05$, ** $p < .01$ *** $p < .001$

6) 창의적 체험활동을 통한 학생의 변화에 대한 인식-봉사정신을 함양하는데 도움을 준다

전체 응답자의 절반 정도(51.3%)가 창의적 체험활동이 봉사정신을 함양하는데 도움을 주는 것으로 응답하였고, 인식도는 M=2.5로 중간 정도였음

- 창의적 체험활동이 봉사정신을 함양하는데 도움을 준다는 인식은 교급별과 거주지별로 통계적으로 유의한 차이가 있었다.
- 창의적 체험활동이 봉사정신을 함양하는데 도움을 준다는 인식은 중학생이 고등학생보다 높았고, 중소도시가 읍면지역보다 높았다.



【부록 그림-6】 학생의 변화에 대한 인식-봉사정신을 함양하는데 도움을 준다

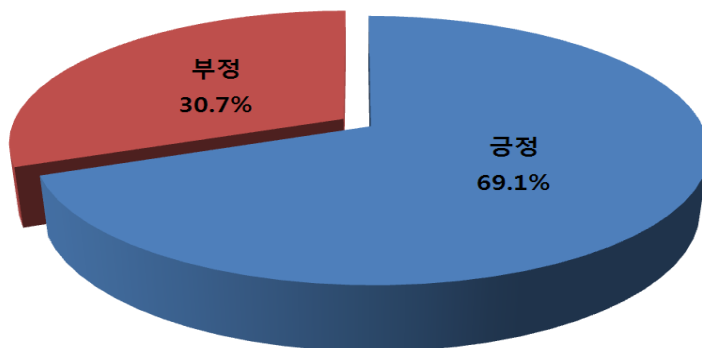
부록 표-6 학생의 변화에 대한 인식-봉사정신을 함양하는데 도움을 준다

응답자의 특성		전체 (빈도)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다	무응 답	평균 (표준편차)	t, F
전체		100(2,101)	9.1	39.5	43.7	7.6	0.1	2.5(0.8)	
성별	남자	100(974)	11.2	36.8	42.9	8.9	0.2	2.5(0.8)	0.310
	여자	100(1,127)	7.3	41.9	44.5	6.4	0.0	2.5(0.7)	
교급 별	중학교 ^a	100(894)	6.7	34.8	47.1	11.4	0.0	2.6(0.8)	20.722*** (a)b,c)
	일반계고 ^b	100(755)	13.0	39.6	42.1	5.2	0.1	2.4(0.8)	
	전문계고 ^c	100(452)	7.3	48.7	39.8	4.0	0.2	2.4(0.7)	
거주 지	대도시 ^a	100(877)	8.9	40.3	43.6	7.2	0.1	2.5(0.8)	4.460* (b)c)
	중소도시 ^b	100(1,014)	9.0	37.6	44.5	8.9	0.1	2.5(0.8)	
	읍면지역 ^c	100(210)	10.5	45.7	41.0	2.9	0.0	2.4(0.7)	
경제 수준	상	100(223)	6.7	40.4	41.7	11.2	0.0	2.6(0.8)	1.448
	중	100(1,750)	9.2	39.2	44.5	7.0	0.1	2.5(0.8)	
	하	100(115)	13.0	41.7	34.8	10.4	0.0	2.4(0.8)	

* $p<0.05$, *** $p<0.001$

7) 창의적 체험활동을 통한 학생의 변화에 대한 인식-미래의 진로 및 직업 생활에 대한 정보를 준다

전체 응답자의 69.1%가 창의적 체험활동이 미래의 진로 및 직업 생활에 대한 정보를 주는 것으로 응답하였고, 인식도는 M=2.8로 높은 편이었음



【부록 그림-7】 학생의 변화에 대한 인식-미래의 진로 및 직업 생활에 대한 정보를 준다

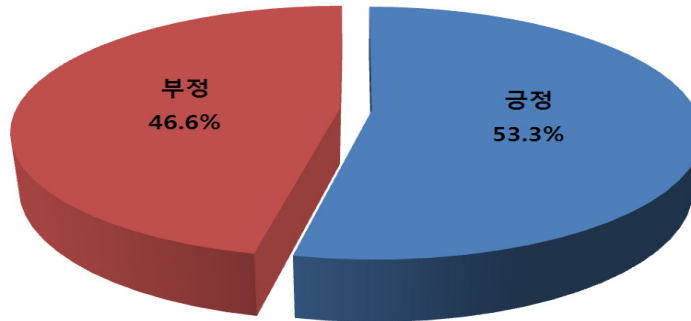
부록 표-7 학생의 변화에 대한 인식-미래의 진로 및 직업 생활에 대한 정보를 준다

응답자의 특성		전체 (빈도)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다	무응 답	평균 (표준편차)	t, F
전체		100(2,101)	6.2	24.5	54.0	15.1	0.1	2.8(0.8)	
성별	남자	100(974)	8.3	23.6	51.3	16.5	0.2	2.8(0.8)	-0.763
	여자	100(1,127)	4.4	25.3	56.3	13.8	0.1	2.8(0.7)	
교급 별	중학교	100(894)	5.4	25.1	54.0	15.3	0.2	2.8(0.8)	0.435
	일반계고	100(755)	7.7	23.3	53.5	15.4	0.1	2.8(0.8)	
	전문계고	100(452)	5.5	25.4	54.9	14.2	0.0	2.8(0.8)	
거주 지	대도시	100(877)	4.8	26.1	52.8	16.2	0.1	2.8(0.8)	1.255
	중소도시	100(1,014)	6.8	23.4	55.2	14.4	0.2	2.8(0.8)	
	읍면지역	100(210)	9.5	23.3	53.3	13.8	0.0	2.7(0.8)	
경제 수준	상	100(223)	8.1	19.3	58.3	14.3	0.0	2.8(0.8)	0.850
	중	100(1,750)	5.5	25.3	53.9	15.1	0.2	2.8(0.8)	
	하	100(115)	13.0	22.6	46.1	18.3	0.0	2.7(0.9)	

- 8) 창의적 체험활동을 통한 학생의 변화에 대한 인식-진로목표를 명확하게 설정하는데 도움을 준다

전체 응답자의 53.3%가 창의적 체험활동이 진로목표를 명확하게 설정하는데 도움을 주는 것으로 응답하였고, 인식도는 M=2.6으로 중간보다 약간 높았음

- 창의적 체험활동이 진로목표를 명확하게 설정하는데 도움을 준다는 인식은 성별과 교급별로 통계적으로 유의한 차이가 있었다.
- 창의적 체험활동이 진로목표를 명확하게 설정하는데 도움을 준다는 인식은 남학생이 여학생보다 높았고, 중학생이 고등학생보다 높았다.



【부록 그림-8】 학생의 변화에 대한 인식-진로목표를 명확하게 설정하는데 도움을 준다

부록 표-8 학생의 변화에 대한 인식-진로목표를 명확하게 설정하는데 도움을 준다

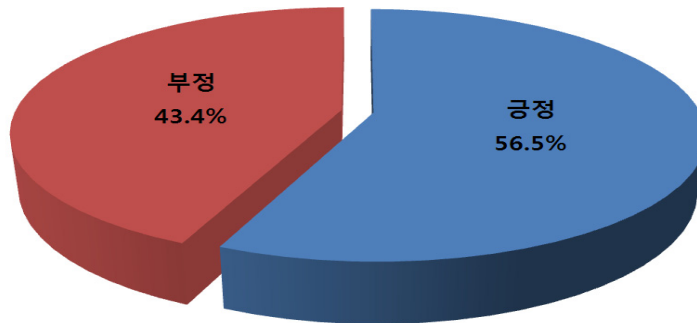
응답자의 특성		전체 (빈도)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다	무응 답	평균 (표준편차)	t, F
전체		100(2,101)	7.9	38.7	43.4	9.9	0.1	2.6(0.8)	
성별	남자 ^a	100(974)	8.2	34.2	46.3	11.2	0.1	2.6(0.8)	2.830** (a)b)
	여자 ^b	100(1,127)	7.6	42.7	40.9	8.7	0.1	2.5(0.8)	
교급 별	중학교 ^a	100(894)	6.9	36.7	44.7	11.5	0.1	2.6(0.8)	4.116* (a)b)
	일반계고 ^b	100(755)	9.8	38.7	43.0	8.3	0.1	2.5(0.8)	
	전문계고 ^c	100(452)	6.6	42.9	41.4	9.1	0.0	2.5(0.8)	
거주 지	대도시	100(877)	6.3	39.0	43.2	11.4	0.1	2.6(0.8)	2.740
	중소도시	100(1,014)	8.3	39.8	42.8	9.0	0.1	2.5(0.8)	
	읍면지역	100(210)	12.9	32.4	47.1	7.6	0.0	2.5(0.8)	
경제 수준	상	100(223)	8.1	30.9	48.0	13.0	0.0	2.7(0.8)	1.969
	중	100(1,750)	7.5	39.7	43.8	9.0	0.1	2.5(0.8)	
	하	100(115)	13.9	37.4	31.3	17.4	0.0	2.5(0.9)	

* $p < .05$, ** $p < .01$

9) 창의적 체험활동을 통한 학생의 변화에 대한 인식-학업에 대한 동기를 갖는데 도움을 준다

전체 응답자의 56.5%가 창의적 체험활동이 학업에 대한 동기를 갖는데 도움을 주는 것으로 응답하였고, 인식도는 M=2.6으로 중간보다 약간 높았음

- 창의적 체험활동이 학업에 대한 동기를 갖는데 도움을 준다는 인식은 교급별로 통계적으로 유의한 차이가 있었다.
- 창의적 체험활동이 학업에 대한 동기를 갖는데 도움을 준다는 인식은 중학생이 고등학생보다 높았다.



【부록 그림-9】 학생의 변화에 대한 인식-학업에 대한 동기를 갖는데 도움을 준다

부록 표-9 학생의 변화에 대한 인식-학업에 대한 동기를 갖는데 도움을 준다

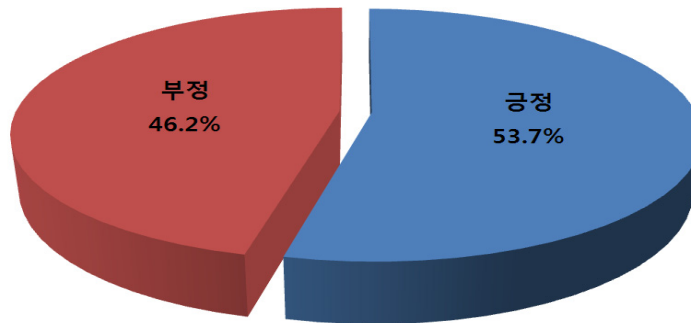
응답자의 특성		전체 (빈도)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다	무응 답	평균 (표준편차)	t, F
전체		100(2,101)	8.3	35.0	47.0	9.5	0.1	2.6(0.8)	
성별	남자	100(974)	9.1	32.0	47.8	10.8	0.2	2.6(0.8)	1.760
	여자	100(1,127)	7.6	37.6	46.3	8.4	0.0	2.6(0.8)	
교급 별	중학교 ^a	100(894)	6.9	31.4	50.7	10.9	0.1	2.7(0.8)	7.489** (a)b,c)
	일반계고 ^b	100(755)	10.9	35.9	44.0	9.1	0.1	2.5(0.8)	
	전문계고 ^c	100(452)	6.9	40.7	44.9	7.5	0.0	2.5(0.7)	
거주 지	대도시	100(877)	8.0	35.6	44.9	11.3	0.2	2.6(0.8)	2.588
	중소도시	100(1,014)	8.4	33.7	49.0	8.9	0.0	2.6(0.8)	
	읍면지역	100(210)	9.5	39.0	46.2	5.2	0.0	2.5(0.7)	
경제 수준	상	100(223)	9.9	30.9	47.5	11.7	0.0	2.6(0.8)	1.502
	중	100(1,750)	8.0	34.9	48.0	9.0	0.1	2.6(0.8)	
	하	100(115)	11.3	45.2	29.6	13.9	0.0	2.5(0.9)	

**p<.01

10) 창의적 체험활동을 통한 학생의 변화에 대한 인식-자기주도적 학습태도를 갖는데 도움을 준다

전체 응답자의 53.7%가 창의적 체험활동이 자기주도적 학습태도를 갖는데 도움을 주는 것으로 응답하였고, 인식도는 M=2.5로 중간 정도였음

- 창의적 체험활동이 자기주도적 학습태도를 갖는데 도움을 준다는 인식은 교급별과 경제수준별로 통계적으로 유의한 차이가 있었다.
- 창의적 체험활동이 자기주도적 학습태도를 갖는데 도움을 준다는 인식은 중학생이 고등학생보다 높았고, 경제수준이 높은 집단이 낮은 집단보다 높았다.



【부록 그림-10】 학생의 변화에 대한 인식-자기주도적 학습태도를 갖는데 도움을 준다

부록 표-10 학생의 변화에 대한 인식-자기주도적 학습태도를 갖는데 도움을 준다

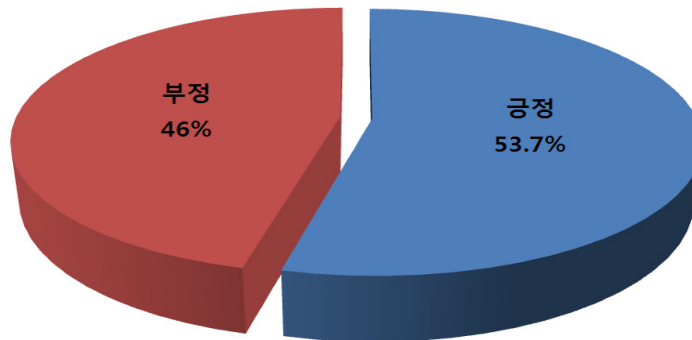
응답자의 특성		전체 (빈도)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다	무응 답	평균 (표준편차)	t, F
전체		100(2,101)	8.1	38.1	45.1	8.7	0.0	2.5(0.8)	
성별	남자	100(974)	9.0	35.4	45.9	9.5	0.1	2.6(0.8)	1.141
	여자	100(1,127)	7.4	40.4	44.4	7.9	0.0	2.5(0.7)	
교급 별	중학교 ^a	100(894)	7.2	34.6	47.1	11.2	0.0	2.6(0.8)	10.029*** (a)b,c)
	일반계고 ^b	100(755)	9.4	38.1	43.6	8.7	0.1	2.5(0.8)	
	전문계고 ^c	100(452)	8.0	44.9	43.6	3.5	0.0	2.4(0.7)	
거주 지	대도시	100(877)	8.2	37.5	43.2	10.9	0.1	2.6(0.8)	1.584
	중소도시	100(1,014)	7.9	38.5	46.2	7.5	0.0	2.5(0.7)	
	읍면지역	100(210)	9.0	38.6	47.6	4.8	0.0	2.5(0.7)	
경제 수준	상 ^a	100(223)	8.5	29.1	49.8	12.6	0.0	2.7(0.8)	3.866* (a)c)
	중 ^b	100(1,750)	7.8	39.0	45.2	7.9	0.1	2.5(0.8)	
	하 ^c	100(115)	13.0	41.7	33.9	11.3	0.0	2.4(0.9)	

* $p < .05$, *** $p < .001$

11) 창의적 체험활동을 통한 학생의 변화에 대한 인식-사고력 발달에 도움을 준다

전체 응답자의 53.7%가 창의적 체험활동이 사고력 발달에 도움을 주는 것으로 응답하였고, 인식도는 M=2.5로 중간 정도였음

- 창의적 체험활동이 사고력 발달에 도움을 준다는 인식은 성별, 교급별, 경제수준별로 통계적으로 유의한 차이가 있었다.
- 창의적 체험활동이 사고력 발달에 도움을 준다는 인식은 남학생이 여학생보다 높았고, 중학생이 고등학생보다 높았으며, 경제수준이 높은 집단이 나머지 집단보다 높았다.



【부록 그림-11】 학생의 변화에 대한 인식-사고력 발달에 도움을 준다

부록 표-11 학생의 변화에 대한 인식-사고력 발달에 도움을 준다

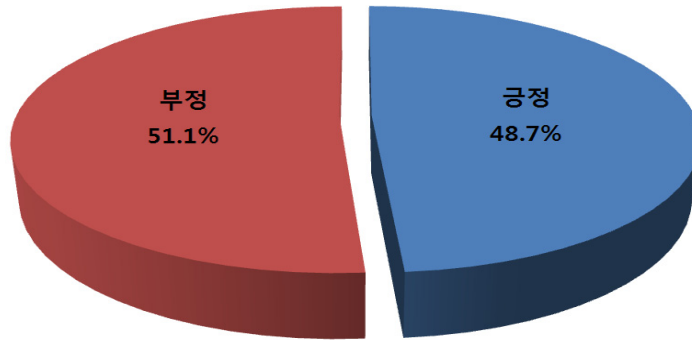
응답자의 특성		전체 (빈도)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다	무응 답	평균 (표준편차)	t, F
전체		100(2,101)	7.2	38.7	47.4	6.3	0.3	2.5(0.7)	
성별	남자 ^a	100(974)	8.2	32.0	50.4	8.8	0.5	2.6(0.8)	4.616*** (a)b)
	여자 ^b	100(1,127)	6.4	44.5	44.8	4.2	0.1	2.5(0.7)	
교급 별	중학교 ^a	100(894)	5.1	31.4	53.8	9.3	0.3	2.7(0.7)	29.170*** (a)b,c)
	일반계고 ^b	100(755)	10.5	45.3	39.6	4.2	0.4	2.4(0.7)	
	전문계고 ^c	100(452)	6.0	42.3	47.8	4.0	0.0	2.5(0.7)	
거주 지	대도시	100(877)	7.6	38.4	45.5	8.1	0.3	2.5(0.8)	0.730
	중소도시	100(1,014)	6.7	38.5	49.3	5.3	0.2	2.5(0.7)	
	읍면지역	100(210)	8.1	41.4	46.2	3.8	0.5	2.5(0.7)	
경제 수준	상 ^a	100(223)	6.3	26.5	53.4	13.0	0.9	2.7(0.8)	12.269*** (a)b,c)
	중 ^b	100(1,750)	7.2	40.0	47.2	5.4	0.2	2.5(0.7)	
	하 ^c	100(115)	10.4	42.6	38.3	8.7	0.0	2.5(0.8)	

*** α .001

12) 창의적 체험활동을 통한 학생의 변화에 대한 인식-문제해결력 향상에 도움을 준다

전체 응답자의 절반이 못되는 48.7%가 창의적 체험활동이 문제해결력 향상에 도움을 주는 것으로 응답하였고, 인식도는 M=2.5로 중간 정도였음

- 창의적 체험활동이 문제해결력 발달에 도움을 준다는 인식은 성별, 교급별, 경제수준별로 통계적으로 유의한 차이가 있었다.
- 창의적 체험활동이 문제해결력 발달에 도움을 준다는 인식은 남학생이 여학생보다 높았고, 중학생이 고등학생보다 높았으며, 경제수준이 높은 집단이 나머지 집단보다 높았다.



【부록 그림-12】 학생의 변화에 대한 인식-문제해결력 향상에 도움을 준다

부록 표-12 학생의 변화에 대한 인식-문제해결력 향상에 도움을 준다

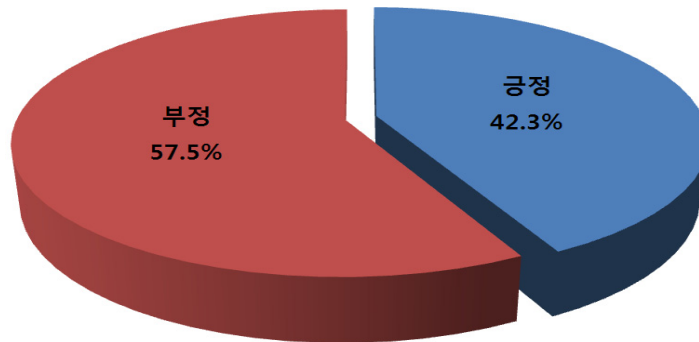
응답자의 특성		전체 (빈도)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다	무응 답	평균 (표준편차)	t, F
전체		100(2,101)	9.5	41.6	42.5	6.3	0.2	2.5(0.8)	
성별	남자 ^a	100(974)	10.1	35.6	46.4	7.8	0.1	2.5(0.8)	3.101** (a)b)
	여자 ^b	100(1,127)	9.1	46.7	39.0	5.0	0.3	2.4(0.7)	
교급 별	중학교 ^a	100(894)	7.0	34.9	48.9	9.2	0.0	2.6(0.8)	23.827*** (a)b,c)
	일반계고 ^b	100(755)	13.4	46.9	35.2	4.0	0.5	2.3(0.7)	
	전문계고 ^c	100(452)	8.0	45.8	41.8	4.4	0.0	2.4(0.7)	
거주 지	대도시	100(877)	9.4	42.2	41.8	6.3	0.3	2.5(0.7)	0.440
	중소도시	100(1,014)	9.3	41.2	42.9	6.5	0.1	2.5(0.8)	
	읍면지역	100(210)	11.4	40.5	42.9	5.2	0.0	2.4(0.8)	
경제 수준	상 ^a	100(223)	8.5	34.1	46.2	11.2	0.0	2.6(0.8)	4.254* (a)b,c)
	중 ^b	100(1,750)	9.4	42.2	42.7	5.5	0.2	2.4(0.7)	
	하 ^c	100(115)	14.8	44.3	31.3	9.6	0.0	2.4(0.9)	

* $p<0.05$, ** $p<0.01$, *** $p<0.001$

13) 창의적 체험활동을 통한 학생의 변화에 대한 인식-학업성적 향상에 도움을 준다

전체 응답자의 절반이 못되는 42.3%가 창의적 체험활동이 학업성적 향상에 도움을 주는 것으로 응답하였고, 인식도는 M=2.4로 중간보다 약간 낮았음

- 창의적 체험활동이 학업성적 향상에 도움을 준다는 인식은 성별, 교급별, 경제수준별로 통계적으로 유의한 차이가 있었다.
- 창의적 체험활동이 학업성적 향상에 도움을 준다는 인식은 남학생이 여학생보다 높았고, 중학생이 고등학생보다 높았으며, 경제수준이 높은 집단이 낮은 집단보다 높았다.



【부록 그림-13】 학생의 변화에 대한 인식-학업성적 향상에 도움을 준다

부록 표-13 학생의 변화에 대한 인식-학업성적 향상에 도움을 준다

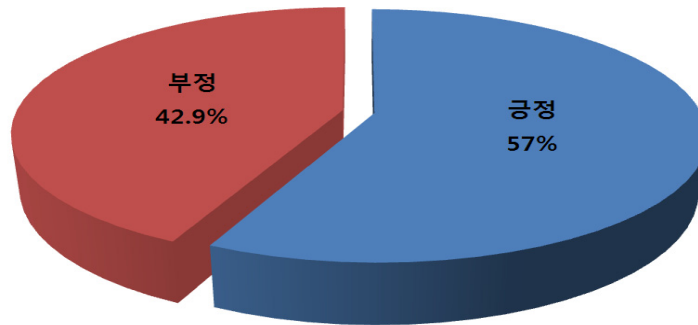
응답자의 특성		전체 (빈도)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다	무응 답	평균 (표준편차)	t, F
성별	전체	100(2,101)	12.3	45.2	36.1	6.2	0.1	2.4(0.8)	
	남자 ^a	100(974)	12.9	40.5	38.5	7.8	0.3	2.4(0.8)	3.197**
	여자 ^b	100(1,127)	11.8	49.3	34.0	4.9	0.0	2.3(0.7)	(a)b
교급 별	중학교 ^a	100(894)	9.4	40.8	40.4	9.3	0.1	2.5(0.8)	23.270*** (a)b,c)
	일반계고 ^b	100(755)	17.1	48.3	30.1	4.2	0.3	2.2(0.8)	
	전문계고 ^c	100(452)	10.2	48.7	37.6	3.5	0.0	2.3(0.7)	
거주 지	대도시	100(877)	11.9	45.2	36.6	6.3	0.1	2.4(0.8)	0.233
	중소도시	100(1,014)	13.2	43.9	36.4	6.3	0.2	2.4(0.8)	
	읍면지역	100(210)	10.0	51.9	32.4	5.7	0.0	2.3(0.7)	
경제 수준	상 ^a	100(223)	11.7	37.7	41.7	9.0	0.0	2.5(0.8)	3.586* (a)c)
	중 ^b	100(1,750)	12.1	45.8	36.2	5.8	0.2	2.4(0.8)	
	하 ^c	100(115)	18.3	47.8	26.1	7.8	0.0	2.2(0.8)	

* $p<0.05$, ** $p<0.01$, *** $p<0.001$

14) 창의적 체험활동을 통한 학생의 변화에 대한 인식-창의적 체험활동에 대해 더 많은 관심을 갖도록 한다

전체 응답자의 57.0%가 창의적 체험활동에 대해 더 많은 관심을 갖게 된 것으로 응답하였고, 인식도는 M=2.6으로 중간보다 약간 높았음

- 창의적 체험활동에 더 많은 관심을 갖게 되었다는 인식은 성별과 교급별로 통계적으로 유의한 차이가 있었다.
- 창의적 체험활동에 더 많은 관심을 갖게 되었다는 인식은 중학교, 전문계고, 일반계고 순으로 높게 나타났다.



【부록 그림-14】 학생의 변화에 대한 인식-창의적 체험활동에 대해 더 많은 관심을 갖도록 한다

부록 표-14 학생의 변화에 대한 인식-창의적 체험활동에 대해 더 많은 관심을 갖도록 한다

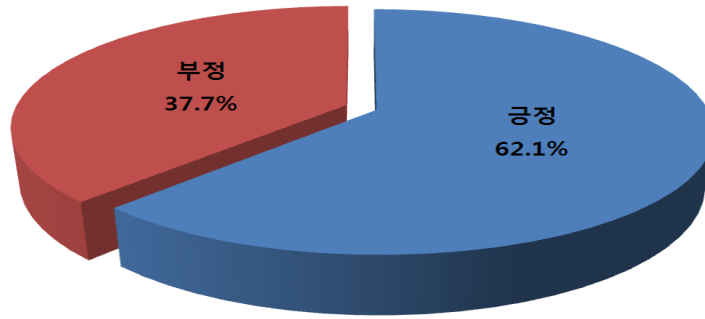
응답자의 특성		전체 (빈도)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다	무응 답	평균 (표준편차)	t, F
전체		100(2,101)	8.8	34.1	46.7	10.3	0.1	2.6(0.8)	
성별	남자 ^a	100(974)	9.8	31.0	46.7	12.3	0.2	2.6(0.8)	2.003*
	여자 ^b	100(1,127)	8.0	36.7	46.7	8.6	0.0	2.6(0.8)	
교급 별	중학교 ^a	100(894)	5.9	27.5	52.7	13.9	0.0	2.7(0.8)	32.471*** (a>c>b)
	일반계고 ^b	100(755)	13.5	38.9	40.3	7.0	0.3	2.4(0.8)	
	전문계고 ^c	100(452)	6.6	38.9	45.6	8.8	0.0	2.6(0.7)	
거주 지	대도시	100(877)	8.9	34.7	45.5	10.8	0.1	2.6(0.8)	0.310
	중소도시	100(1,014)	9.0	33.2	48.6	9.1	0.1	2.6(0.8)	
	읍면지역	100(210)	7.6	35.7	42.4	14.3	0.0	2.6(0.8)	
경제 수준	상	100(223)	9.0	29.1	47.1	14.3	0.4	2.7(0.8)	2.193
	중	100(1,750)	8.6	34.6	47.4	9.4	0.1	2.6(0.8)	
	하	100(115)	12.2	36.5	33.9	17.4	0.0	2.6(0.9)	

* $p<.05$, *** $p<.001$

15) 창의적 체험활동을 통한 학생의 변화에 대한 인식-즐거운 학교생활을 하는데 도움을 준다

전체 응답자의 62.1%가 창의적 체험활동이 즐거운 학교생활을 하는데 도움을 주는 것으로 응답하였고, 인식도는 M=2.7로 중간보다 약간 높았음

- 창의적 체험활동이 즐거운 학교생활을 하는데 도움을 준다는 인식은 교급별과 경제수준별로 통계적으로 유의한 차이가 있었다.
- 창의적 체험활동이 즐거운 학교생활을 하는데 도움을 준다는 인식은 중학생이 고등학생보다 높았고, 경제수준이 높은 집단이 나머지 집단보다 높았다.



【부록 그림-15】 학생의 변화에 대한 인식-즐거운 학교생활을 하는데 도움을 준다

부록 표-15 학생의 변화에 대한 인식-즐거운 학교생활을 하는데 도움을 준다

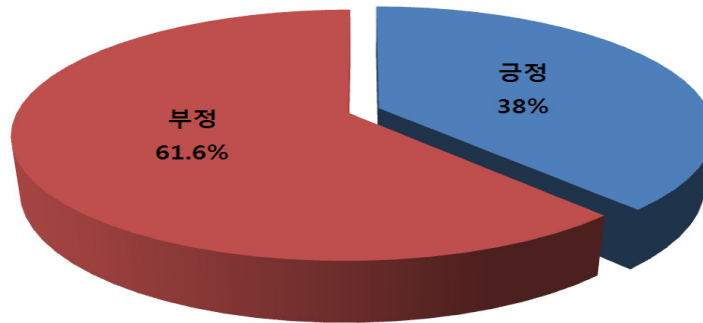
응답자의 특성		전체 (빈도)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다	무응 답	평균 (표준편차)	t, F
전체		100(2,101)	8.4	29.3	48.6	13.4	0.2	2.7(0.8)	
성별	남자	100(974)	9.5	27.3	47.6	15.1	0.4	2.7(0.8)	1.371
	여자	100(1,127)	7.5	31.1	49.5	12.0	0.0	2.7(0.8)	
교급 별	중학교 ^a	100(894)	6.0	23.6	50.8	19.5	0.1	2.8(0.8)	30.438*** (a)b,c)
	일반계고 ^b	100(755)	11.4	35.1	44.5	8.7	0.3	2.5(0.8)	
	전문계고 ^c	100(452)	8.2	31.0	51.3	9.3	0.2	2.6(0.8)	
거주 지	대도시	100(877)	8.4	30.0	47.3	14.0	0.2	2.7(0.8)	0.218
	중소도시	100(1,014)	8.5	28.8	48.9	13.6	0.2	2.7(0.8)	
	읍면지역	100(210)	8.1	29.0	52.9	10.0	0.0	2.6(0.8)	
경제 수준	상 ^a	100(223)	8.5	22.4	51.6	16.6	0.9	2.8(0.8)	4.131* (a)b,c)
	중 ^b	100(1,750)	8.2	29.9	48.9	12.9	0.1	2.7(0.8)	
	하 ^c	100(115)	12.2	33.9	38.3	15.7	0.0	2.6(0.9)	

* $p<.05$, *** $p<.001$

16) 창의적 체험활동을 통한 학생의 변화에 대한 인식-지역사회에 대해 관심을 갖도록 한다

전체 응답자의 38.0%만 창의적 체험활동이 지역사회에 대해 관심을 갖도록 하는 것으로 응답하였고, 인식도는 M=2.3으로 중간보다 낮았음

- 창의적 체험활동이 지역사회에 대해 관심을 갖도록 한다는 인식은 성별, 교급별, 경제수준별로 통계적으로 유의한 차이가 있었다.
- 창의적 체험활동이 지역사회에 대해 관심을 갖도록 한다는 인식은 남학생이 여학생보다 높았고, 중학생이 고등학생보다 높았고, 경제수준이 높은 집단이 나머지 집단보다 높았다.



【부록 그림-16】 학생의 변화에 대한 인식-지역사회에 대해 관심을 갖도록 한다

부록 표-16 학생의 변화에 대한 인식-지역사회에 대해 관심을 갖도록 한다

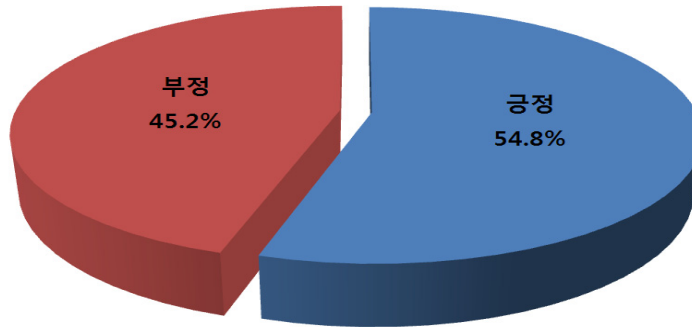
응답자의 특성		전체 (빈도)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다	무응 답	평균 (표준편차)	t, F
전체		100(2,101)	13.7	47.9	32.9	5.1	0.3	2.3(0.8)	
성별	남자 ^a	100(974)	13.3	41.7	37.1	7.5	0.4	2.4(0.8)	4.922*** (a)b)
	여자 ^b	100(1,127)	14.0	53.3	29.4	3.0	0.3	2.2(0.7)	
교급 별	중학교 ^a	100(894)	10.3	40.6	41.5	7.2	0.4	2.5(0.8)	32.072*** (a)b,c)
	일반계고 ^b	100(755)	18.7	51.0	26.5	3.6	0.3	2.2(0.8)	
	전문계고 ^c	100(452)	12.2	57.3	26.8	3.5	0.2	2.2(0.7)	
거주 지	대도시	100(877)	13.7	46.9	33.4	5.6	0.5	2.3(0.8)	1.432
	중소도시	100(1,014)	14.7	48.4	32.0	4.6	0.3	2.3(0.8)	
	읍면지역	100(210)	9.0	50.0	35.7	5.2	0.0	2.4(0.7)	
경제 수준	상 ^a	100(223)	10.3	43.0	35.0	11.7	0.0	2.5(0.8)	4.579* (a)b)
	중 ^b	100(1,750)	13.9	48.5	33.0	4.3	0.3	2.3(0.8)	
	하 ^c	100(115)	18.3	47.8	27.8	5.2	0.9	2.3(1.0)	

* $p < .05$, *** $p < .001$

17) 창의적 체험활동을 통한 학생의 변화에 대한 인식-교사와 더욱 친밀한 관계를
갖도록 한다

전체 응답자의 54.8%가 창의적 체험활동이 교사와 더욱 친밀한 관계를 갖도록 하는 것으로
응답하였고, 인식도는 M=2.5으로 중간정도였음

- 창의적 체험활동이 교사와 더욱 친밀한 관계를 갖도록 한다는 인식은 성별과 교급별로 통계적으로
유의한 차이가 있었다.
- 창의적 체험활동이 교사와 더욱 친밀한 관계를 갖도록 한다는 인식은 남학생이 여학생보다
높았고, 중학생이 고등학생보다 높았다.



【부록 그림-17】 학생의 변화에 대한 인식-교사와 더욱 친밀한 관계를 갖도록 한다

부록 표-17 학생의 변화에 대한 인식-교사와 더욱 친밀한 관계를 갖도록 한다

응답자의 특성		전체 (빈도)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다	무응 답	평균 (표준편차)	t, F
전체		100(2,101)	12.1	33.0	44.6	10.2	0.0	2.5(0.8)	
성별	남자 ^a	100(974)	12.5	30.1	45.2	12.1	0.1	2.6(0.9)	2.235* (a)b)
	여자 ^b	100(1,127)	11.8	35.6	44.1	8.5	0.0	2.5(0.8)	
교급 별	중학교 ^a	100(894)	7.4	26.2	51.8	14.7	0.0	2.7(0.8)	48.778*** (a)b,c)
	일반계고 ^b	100(755)	17.9	36.8	37.7	7.4	0.1	2.3(0.9)	
	전문계고 ^c	100(452)	11.9	40.3	41.8	6.0	0.0	2.4(0.8)	
거주 지	대도시	100(877)	12.2	33.0	42.6	12.1	0.1	2.5(0.9)	0.839
	중소도시	100(1,014)	12.2	33.8	45.0	9.0	0.0	2.5(0.8)	
	읍면지역	100(210)	11.4	29.5	51.0	8.1	0.0	2.6(0.8)	
경제 수준	상	100(223)	11.7	27.4	47.1	13.9	0.0	2.6(0.9)	1.818
	중	100(1,750)	12.2	33.6	44.8	9.4	0.1	2.5(0.8)	
	하	100(115)	13.9	34.8	36.5	14.8	0.0	2.5(0.9)	

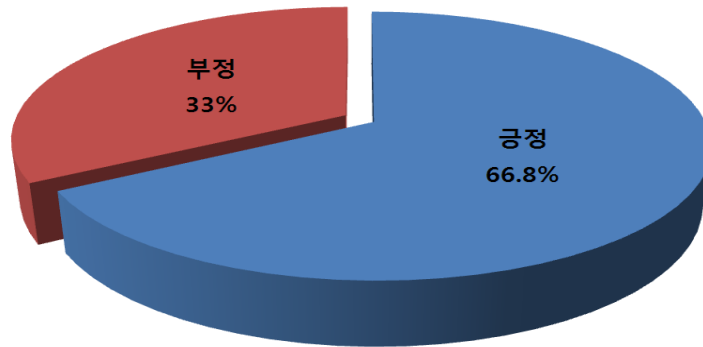
* $p<.05$, *** $p<.001$

2. 창의적 체험활동을 통한 학생 변화에 대한 교사의 인식(문항별 결과)

1) 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들에게 다양한 교육적 경험을 제공한다

중·고등학교 교사 응답자 중 66.8%는 창의적 체험활동이 학생들에게 다양한 교육적 경험을 제공하는 것으로 응답하였고, 인식도는 M=2.7로 중간보다 높았음

- 창의적 체험활동이 학생들에게 다양한 교육적 경험을 제공한다는 교사의 인식은 교급별로 통계적으로 유의한 차이가 있었다.
- 창의적 체험활동이 학생들에게 다양한 교육적 경험을 제공한다는 교사의 인식은 중학교와 전문계고가 일반계고보다 높았다.



【부록 그림-18】 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들에게 다양한 교육적 경험을 제공한다

부록 표-18 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들에게 다양한 교육적 경험을 제공한다

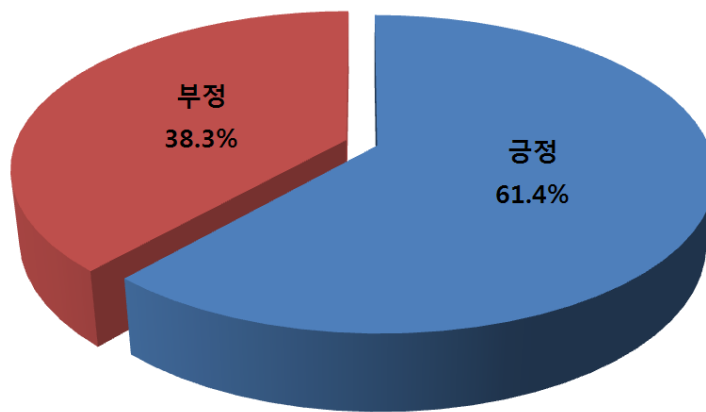
교급별	전체 (빈도)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다	무응답	평균 (표준편차)	F
전체	100(630)	4.4	28.6	63.0	3.8	0.2	2.7(0.7)	
중학교 ^a	100(259)	2.3	18.1	74.9	4.6	0.0	2.8(0.5)	14.674*** (a)b,b(c)
일반계고 ^b	100(223)	7.2	42.2	47.1	3.1	0.4	2.5(0.8)	
전문계고 ^c	100(148)	4.1	26.4	66.2	3.4	0.0	2.7(0.6)	

*** $p < .001$

2) 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들의 창의성 발달에 도움을 준다

중고등학교 교사 응답자 중 61.4%는 창의적 체험활동이 학생들의 창의성 발달에 도움을 주는 것으로 응답하였고, 인식도는 M=2.6으로 중간보다 약간 높았음

- 창의적 체험활동이 학생들의 창의성 발달에 도움을 준다는 교사의 인식은 교급별로 통계적으로 유의한 차이가 있었다.
- 학생들의 창의성 발달에 도움을 준다는 교사의 인식은 중학교가 고등학교보다 높았다.



【부록 그림-19】 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들의 창의성 발달에 도움을 준다

부록 표-19 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들의 창의성 발달에 도움을 준다

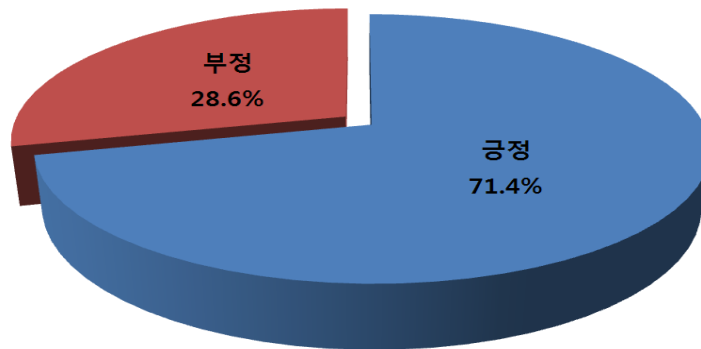
교급별	전체 (빈도)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다	무응답	평균 (표준편차)	F
전체	100(630)	4.4	33.8	57.9	3.5	0.3	2.6(0.7)	
중학교 ^a	100(259)	1.5	23.2	71.0	3.9	0.4	2.8(0.7)	15.830*** (a)b,c)
일반계고 ^b	100(223)	7.2	46.6	43.9	1.8	0.4	2.4(0.8)	
전문계고 ^c	100(148)	5.4	33.1	56.1	5.4	0.0	2.6(0.7)	

*** $p < .001$

3) 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들의 인성 발달에 도움을 준다

중고등학교 교사 응답자 중 71.4%는 창의적 체험활동이 학생들의 인성 발달에 도움을 주는 것으로 응답하였고, 인식도는 M=2.7로 중간보다 약간 높았음

- 창의적 체험활동이 학생들의 인성 발달에 도움을 준다는 교사의 인식은 교급별로 통계적으로 유의한 차이가 있었다.
- 학생들의 인성 발달에 도움을 준다는 교사의 인식은 중학교와 전문계고가 일반계고보다 높았다.



【부록 그림-20】 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들의 인성 발달에 도움을 준다

부록 표-20 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들의 인성 발달에 도움을 준다

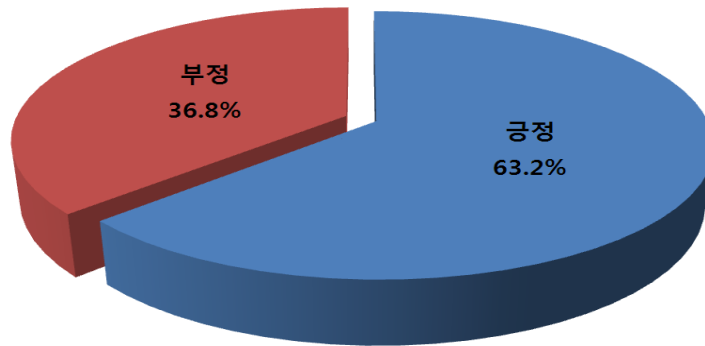
교급별	전체 (빈도)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다	무응답	평균 (표준편차)	F
전체	100(630)	3.5	25.1	65.1	6.3	0.0	2.7(0.6)	
중학교 ^a	100(259)	2.3	19.3	70.3	8.1	0.0	2.8(0.6)	10.679*** (a)b,b(c)
일반계고 ^b	100(223)	5.8	33.6	56.1	4.5	0.0	2.6(0.7)	
전문계고 ^c	100(148)	2.0	22.3	69.6	6.1	0.0	2.8(0.6)	

*** $p < .001$

4) 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들의 자신감을 향상시킨다

중고등학교 교사 응답자 중 63.2%는 창의적 체험활동이 학생들의 자신감을 향상시키는 것으로 응답하였고, 인식도는 M=2.7로 중간보다 약간 높았음

- 창의적 체험활동이 학생들의 자신감을 향상시킨다는 교사의 인식은 교급별로 통계적으로 유의한 차이가 있었다.
- 창의적 체험활동이 학생들의 자신감을 향상시킨다는 교사의 인식은 중학교와 전문계고보다 일반계고보다 높았다.



【부록 그림-21】 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들의 자신감을 향상시킨다

부록 표-21 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들의 자신감을 향상시킨다

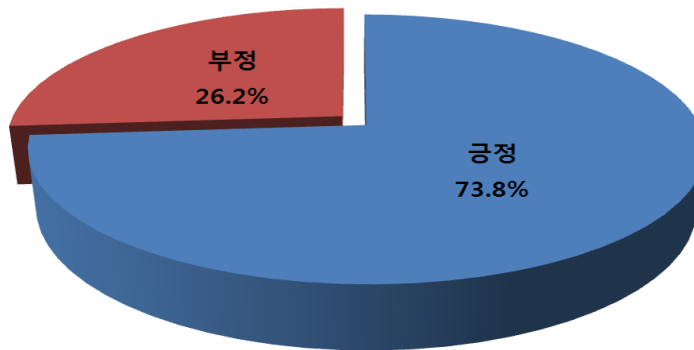
교급별	전체 (빈도)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다	무응답	평균 (표준편차)	F
전체	100(630)	2.5	34.3	57.8	5.4	0.0	2.7(0.6)	
중학교 ^a	100(259)	1.5	25.5	66.0	6.9	0.0	2.8(0.6)	17.367*** (a)>b, b<(c)
일반계고 ^b	100(223)	4.9	45.7	46.6	2.7	0.0	2.5(0.6)	
전문계고 ^c	100(148)	0.7	32.4	60.1	6.8	0.0	2.7(0.6)	

*** $p < .001$

5) 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들의 사회성 발달에 도움을 준다

중고등학교 교사 응답자 중 73.8%는 창의적 체험활동이 학생들의 사회성 발달에 도움을 주는 것으로 응답하였고, 인식도는 M=2.8로 중간보다 약간 높았음

- 창의적 체험활동이 학생들의 사회성 발달에 도움을 준다는 교사의 인식은 교급별로 통계적으로 유의한 차이가 있었다.
- 창의적 체험활동이 학생들의 사회성 발달에 도움을 준다는 교사의 인식은 중학교가 일반계고보다 높았다.



【부록 그림-22】 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들의 사회성 발달에 도움을 준다

부록 표-22 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들의 사회성 발달에 도움을 준다

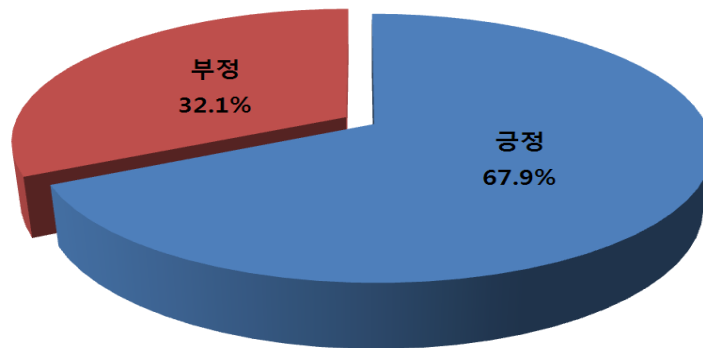
교급별	전체 (빈도)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다	무응답	평균 (표준편차)	F
전체	100(630)	2.5	23.7	67.3	6.5	0.0	2.8(0.6)	
중학교 ^a	100(259)	1.9	17.4	71.8	8.9	0.0	2.9(0.6)	8.173*** (a)b)
일반계고 ^b	100(223)	4.5	30.0	60.5	4.9	0.0	2.7(0.6)	
전문계고 ^c	100(148)	0.7	25.0	69.6	4.7	0.0	2.8(0.5)	

*** $p < .001$

6) 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들이 봉사정신을 함양하는데 도움을 준다

중고등학교 교사 응답자 중 67.9%는 창의적 체험활동이 학생들의 봉사정신을 함양하는데 도움을 주는 것으로 응답하였고, 인식도는 M=2.7로 중간보다 약간 높았음

- 창의적 체험활동이 학생들의 봉사정신을 함양하는데 도움을 준다는 교사의 인식은 교급별로 통계적으로 유의한 차이가 있었다.
- 창의적 체험활동이 학생들의 봉사정신을 함양하는데 도움을 준다는 교사의 인식은 전문계고가 일반계고보다 높았다.



【부록 그림-23】 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들이 봉사정신을 함양하는데 도움을 준다

부록 표-23 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들이 봉사정신을 함양하는데 도움을 준다

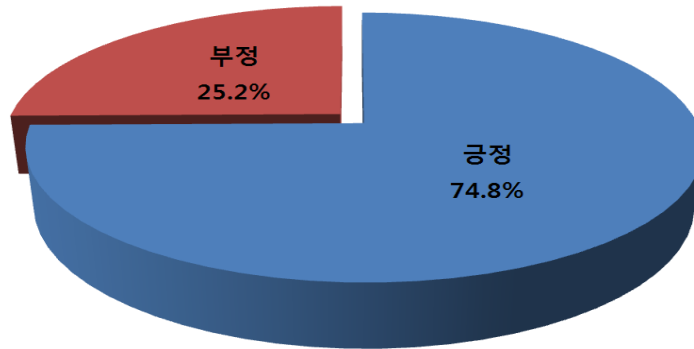
교급별	전체 (빈도)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다	무응답	평균 (표준편차)	F
전체	100(630)	2.9	29.2	60.3	7.6	0.0	2.7(0.6)	
중학교 ^a	100(259)	2.3	29.3	58.3	10.0	0.0	2.8(0.7)	4.118* (b(c))
일반계고 ^b	100(223)	4.5	32.3	58.7	4.5	0.0	2.6(0.6)	
전문계고 ^c	100(148)	1.4	24.3	66.2	8.1	0.0	2.8(0.6)	

* $p < .05$

7) 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들에게 미래의 진로 및 직업 생활에 대한 정보를 준다

중·고등학교 교사 응답자 중 74.8%는 창의적 체험활동이 학생들에게 미래의 진로 및 직업 생활에 대한 정보를 주는 것으로 응답하였고, 인식도는 M=2.8로 중간보다 높았음

- 창의적 체험활동이 학생들에게 미래의 진로 및 직업 생활에 대한 정보를 준다는 교사의 인식은 교급별로 통계적으로 유의한 차이가 있었다.
- 창의적 체험활동이 학생들에게 미래의 진로 및 직업 생활에 대한 정보를 준다는 교사의 인식은 중학교가 일반계고보다 높았다.



【부록 그림-24】 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들에게 미래의 진로 및 직업생활에 대한 정보를 준다

부록 표-24 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들에게 미래의 진로 및 직업생활에 대한 정보를 준다

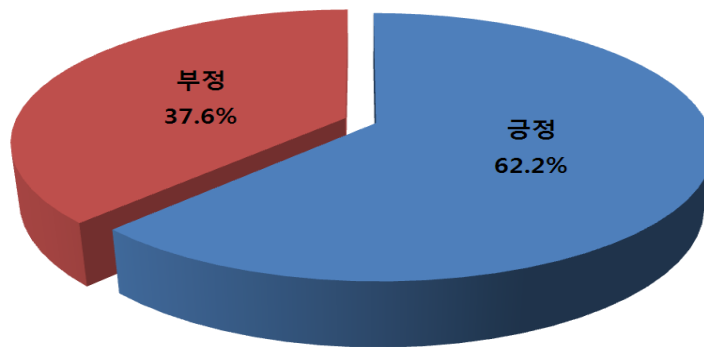
교급별	전체 (빈도)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다	무응답	평균 (표준편차)	F
전체	100(630)	1.6	23.7	65.1	9.7	0.0	2.8(0.6)	
중학교 ^a	100(259)	0.4	18.5	68.3	12.7	0.0	2.9(0.6)	9.234*** (a)b)
일반계고 ^b	100(223)	4.0	28.3	61.4	6.3	0.0	2.7(0.6)	
전문계고 ^c	100(148)	0.0	25.7	64.9	9.5	0.0	2.8(0.6)	

*** $p < .001$

8) 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들이 진로목표를 명확하게 설정하는데 도움을 준다

중·고등학교 교사 응답자 중 62.2%는 창의적 체험활동이 학생들에게 진로목표를 명확하게 설정하는데 도움을 주는 것으로 응답하였고, 인식도는 M=2.7로 중간보다 높았음

- 창의적 체험활동이 학생들에게 진로목표를 명확하게 설정하는데 도움을 준다는 교사의 인식은 교급별로 통계적으로 유의한 차이가 있었다.
- 창의적 체험활동이 학생들에게 진로목표를 명확하게 설정하는데 도움을 준다는 교사의 인식은 중학교와 전문계고가 일반계고보다 높았다.



【부록 그림-25】 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들이 진로목표를 명확하게 설정하는데 도움을 준다

부록 표-25 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들이 진로목표를 명확하게 설정하는데 도움을 준다

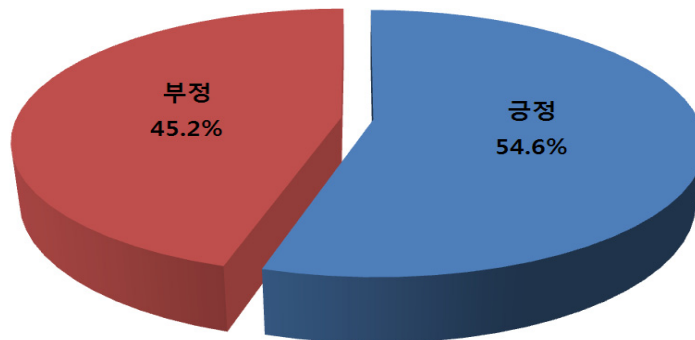
교급별	전체 (빈도)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다	무응답	평균 (표준편차)	F
전체	100(630)	2.1	35.6	55.9	6.3	0.2	2.7(0.7)	
중학교 ^a	100(259)	0.8	32.4	58.7	8.1	0.0	2.7(0.6)	5.559** (a)>b,b<(c)
일반계고 ^b	100(223)	4.9	39.9	49.8	5.4	0.0	2.6(0.7)	
전문계고 ^c	100(148)	0.0	34.5	60.1	4.7	0.7	2.7(0.8)	

** $p < .01$

9) 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들이 학업에 대한 동기를 갖도록 돕는다

중고등학교 교사 응답자 중 54.6%는 창의적 체험활동이 학생들에게 학업에 대한 동기를 갖도록 도움을 주는 것으로 응답하였고, 인식도는 M=2.6으로 중간보다 약간 높았음

- 창의적 체험활동이 학생들에게 학업에 대한 동기를 갖도록 도움을 준다는 교사의 인식은 교급별로 통계적으로 유의한 차이가 있었다.
- 창의적 체험활동이 학생들에게 학업에 대한 동기를 갖도록 도움을 준다는 교사의 인식은 중학교가 일반계고보다 높았다.



【부록 그림-26】 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들이 학업에 대한 동기를 갖도록 돕는다

부록 표-26 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들이 학업에 대한 동기를 갖도록 돕는다

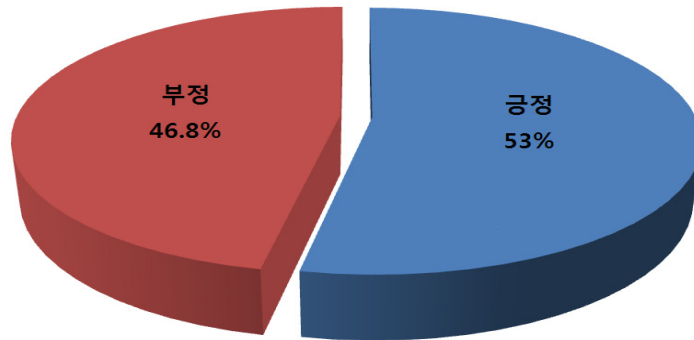
교급별	전체 (빈도)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다	무응답	평균 (표준편차)	F
전체	100(630)	3.2	42.1	50.2	4.4	0.2	2.6(0.7)	
중학교 ^a	100(259)	1.5	37.1	56.0	5.4	0.0	2.7(0.6)	4.302* (a>b)
일반계고 ^b	100(223)	5.8	48.0	41.7	4.0	0.4	2.5(0.8)	
전문계고 ^c	100(148)	2.0	41.9	52.7	3.4	0.0	2.6(0.6)	

* $p < .05$

10) 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들이 자기주도적 학습태도를 갖는데 도움을 준다

중고등학교 교사 응답자 중 53.0%는 창의적 체험활동이 학생들에게 자기주도적 학습태도를 갖는데 도움을 주는 것으로 응답하였고, 인식도는 M=2.6으로 중간보다 약간 높았음

- 창의적 체험활동이 학생들에게 자기주도적 학습태도를 갖는데 도움을 준다는 교사의 인식은 교급별로 통계적으로 유의한 차이가 있었다.
- 창의적 체험활동이 학생들에게 자기주도적 학습태도를 갖는데 도움을 준다는 교사의 인식은 중학교가 일반계고보다 높았다.



【부록 그림-27】 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들이 자기주도적 학습태도를 갖는데 도움을 준다

부록 표-27 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들이 자기주도적 학습태도를 갖는데 도움을 준다

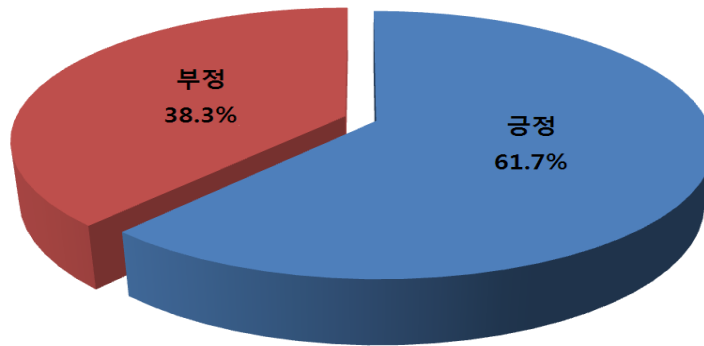
교급별	전체 (빈도)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다	무응답	평균 (표준편차)	F
전체	100(630)	4.1	42.7	47.9	5.1	0.2	2.6(0.7)	
중학교 ^a	100(259)	2.7	38.2	52.5	6.6	0.0	2.6(0.6)	4.558* (a>b)
일반계고 ^b	100(223)	7.2	48.4	39.9	4.0	0.4	2.4(0.8)	
전문계고 ^c	100(148)	2.0	41.9	52.0	4.1	0.0	2.6(0.6)	

* $p<.05$

11) 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들의 사고력 향상에 도움을 준다

중고등학교 교사 응답자 중 61.7%는 창의적 체험활동이 학생들의 사고력 향상에 도움을 주는 것으로 응답하였고, 인식도는 M=2.6으로 중간보다 약간 높았음

- 창의적 체험활동이 학생들의 사고력 향상에 도움을 준다는 교사의 인식은 교급별로 통계적으로 유의한 차이가 있었다.
- 창의적 체험활동이 학생들의 사고력 향상에 도움을 준다는 교사의 인식은 중학교, 전문계고, 일반계고 순으로 높았다.



【부록 그림-28】 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들의 사고력 향상에 도움을 준다

부록 표-28 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들의 사고력 향상에 도움을 준다

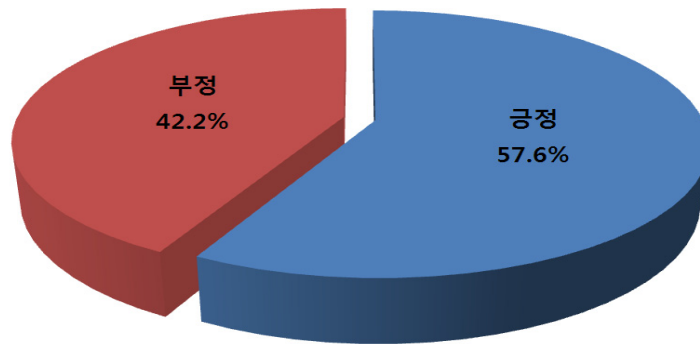
교급별	전체 (빈도)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다	무응답	평균 (표준편차)	F
전체	100(630)	3.2	35.1	55.9	5.9	0.0	2.6(0.6)	
중학교 ^a	100(259)	1.5	22.8	66.4	9.3	0.0	2.8(0.6)	26.227*** (a)>c>b)
일반계고 ^b	100(223)	4.5	50.2	43.5	1.8	0.0	2.4(0.6)	
전문계고 ^c	100(148)	4.1	33.8	56.1	6.1	0.0	2.6(0.7)	

*** $p < .001$

12) 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들의 문제해결력 향상에 도움을 준다

중고등학교 교사 응답자 중 57.6%는 창의적 체험활동이 학생들의 문제해결력 향상에 도움을 주는 것으로 응답하였고, 인식도는 M=2.6으로 중간보다 약간 높았음

- 창의적 체험활동이 학생들의 문제해결력 향상에 도움을 준다는 교사의 인식은 교급별로 통계적으로 유의한 차이가 있었다.
- 창의적 체험활동이 학생들의 문제해결력 향상에 도움을 준다는 교사의 인식은 중학교가 고등학교보다 높았다.



【부록 그림-29】 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들의 문제해결력 향상에 도움을 준다

부록 표-29 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들의 문제해결력 향상에 도움을 준다

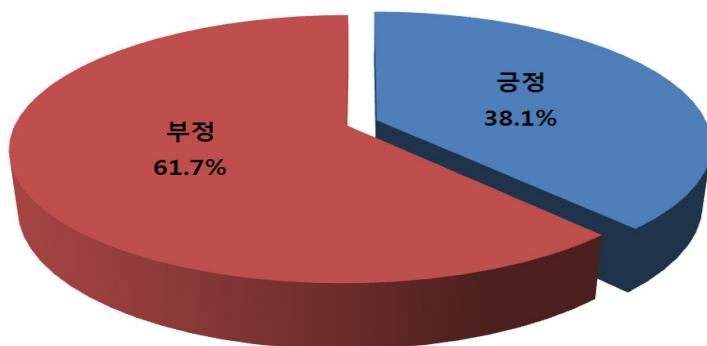
교급별	전체 (빈도)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다	무응답	평균 (표준편차)	F
전체	100(630)	3.2	39.0	52.9	4.8	0.2	2.6(0.7)	
중학교 ^a	100(259)	1.5	28.2	63.3	6.6	0.4	2.8(0.7)	17.571*** (a)b,c)
일반계고 ^b	100(223)	4.9	52.0	39.5	3.6	0.0	2.4(0.6)	
전문계고 ^c	100(148)	3.4	38.5	54.7	3.4	0.0	2.6(0.6)	

*** $p < .001$

13) 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들의 학업 성적 향상에 도움을 준다

중고등학교 교사 응답자 중 38.1%만 창의적 체험활동이 학생들의 학업 성적 향상에 도움을 주는 것으로 응답하였고, 인식도는 M=2.4로 중간보다 약간 낮았음

- 창의적 체험활동이 학생들의 학업 성적 향상에 도움을 준다는 교사의 인식은 교급별로 통계적으로 유의한 차이가 있었다.
- 창의적 체험활동이 학생들의 학업 성적 향상에 도움을 준다는 교사의 인식은 중학교가 일반계고보다 높았다.



【부록 그림-30】 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들의 학업 성적 향상에 도움을 준다

부록 표-30 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들의 학업 성적 향상에 도움을 준다

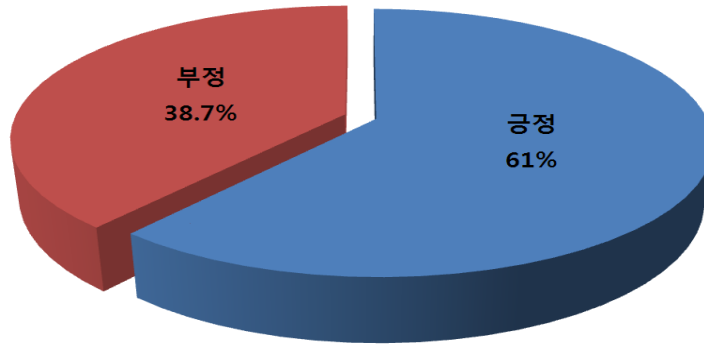
교급별	전체 (빈도)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다	무응답	평균 (표준편차)	F
전체	100(630)	6.5	55.2	35.4	2.7	0.2	2.4(0.7)	
중학교 ^a	100(259)	4.2	50.2	41.7	3.5	0.4	2.5(0.8)	8.358*** (a)b)
일반계고 ^b	100(223)	8.5	62.8	27.4	1.3	0.0	2.2(0.6)	
전문계고 ^c	100(148)	7.4	52.7	36.5	3.4	0.0	2.4(0.7)	

*** $p < .001$

14) 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들이 창의적 체험활동에 대해 더 많은 관심을 갖도록 한다

중고등학교 교사 응답자 중 61.0%가 학생들이 창의적 체험활동에 대해 더 많은 관심을 갖는 것으로 응답하였고, 인식도는 M=2.6으로 중간보다 약간 높았음

- 학생들이 창의적 체험활동에 대해 더 많은 관심을 갖도록 한다는 교사의 인식은 교급별로 통계적으로 유의한 차이가 있었다.
- 학생들이 창의적 체험활동에 대해 더 많은 관심을 갖도록 한다는 교사의 인식은 중학교와 전문계고가 일반계고보다 높았다.



【부록 그림-31】 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들이 창의적 체험활동에 대해 더 많은 관심을 갖도록 한다

부록 표-31 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들이 창의적 체험활동에 대해 더 많은 관심을 갖도록 한다

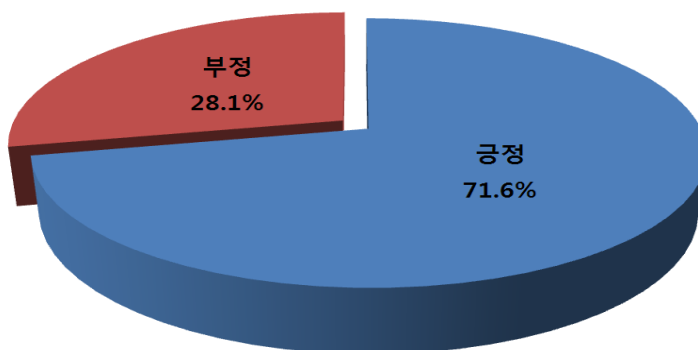
교급별	전체 (빈도)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다	무응답	평균 (표준편차)	F
전체	100(630)	4.0	34.8	55.6	5.4	0.3	2.6(0.7)	
중학교 ^a	100(259)	1.5	28.2	62.5	7.7	0.0	2.8(0.6)	15.909*** (a)b,b(c)
일반계고 ^b	100(223)	7.2	44.4	47.1	1.3	0.0	2.4(0.6)	
전문계고 ^c	100(148)	3.4	31.8	56.1	7.4	1.4	2.8(1.0)	

*** $p < .001$

15) 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들이 즐거운 학교생활을 하는데 도움을 준다

중고등학교 교사 응답자 중 71.6%가 창의적 체험활동이 학생들의 즐거운 학교생활을 돕는 것으로 응답하였고, 인식도는 M=2.8로 중간보다 높았음

- 창의적 체험활동이 학생들의 즐거운 학교생활을 돕는다는 교사의 인식은 교급별로 통계적으로 유의한 차이가 있었다.
- 창의적 체험활동이 학생들의 즐거운 학교생활을 돕는다는 교사의 인식은 중학교와 전문계고와 일반계고보다 높았다.



【부록 그림-32】 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들이 즐거운 학교생활을 하는데 도움을 준다

부록 표-32 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들이 즐거운 학교생활을 하는데 도움을 준다

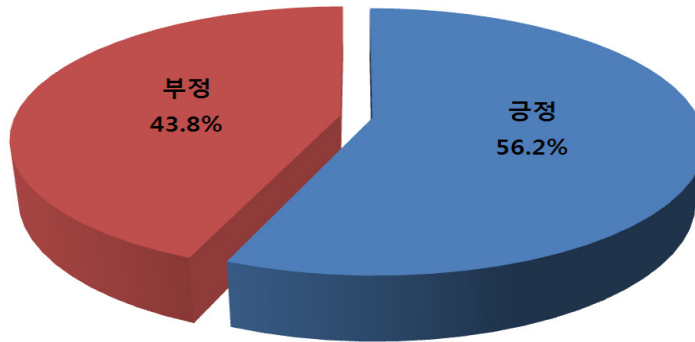
교급별	전체 (빈도)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다	무응답	평균 (표준편차)	F
전체	100(630)	2.5	25.6	62.7	8.9	0.3	2.8(0.7)	
중학교 ^a	100(259)	1.2	20.5	68.0	10.4	0.0	2.9(0.6)	11.881*** (a)b,b(c)
일반계고 ^b	100(223)	5.8	33.6	55.6	4.5	0.4	2.6(0.8)	
전문계고 ^c	100(148)	0.0	22.3	64.2	12.8	0.7	2.9(0.8)	

*** $p < .001$

16) 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들이 지역사회에 대해 관심을 갖도록 한다

중고등학교 교사 응답자 중 56.2%가 창의적 체험활동은 학생들이 지역사회에 관심을 갖도록 하는 것으로 응답하였고, 인식도는 M=2.6으로 중간보다 약간 높았음.

- 창의적 체험활동은 학생들이 지역사회에 관심을 갖도록 한다는 교사의 인식은 교급별로 통계적으로 유의한 차이가 있었다.
- 창의적 체험활동은 학생들이 지역사회에 관심을 갖도록 한다는 교사의 인식은 중학교와 전문계고가 일반계고보다 높았다.



【부록 그림-33】 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들이 지역사회에 대해 관심을 갖도록 한다

부록 표-33 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들이 지역사회에 대해 관심을 갖도록 한다

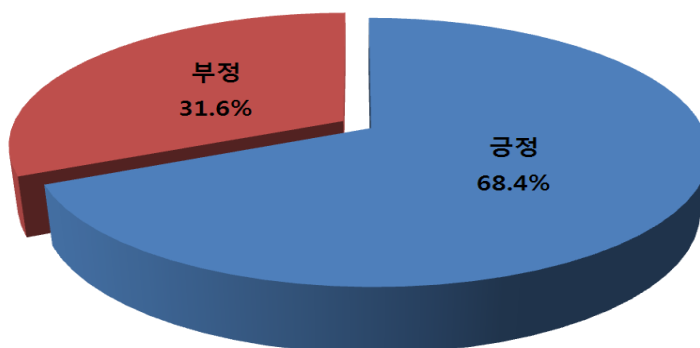
교급별	전체 (빈도)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다	무응답	평균 (표준편차)	F
전체	100(630)	3.8	40.0	50.5	5.7	0.0	2.6(0.7)	
중학교 ^a	100(259)	2.7	33.2	56.8	7.3	0.0	2.7(0.6)	9.719*** (a)b,b(c)
일반계고 ^b	100(223)	5.4	49.3	42.2	3.1	0.0	2.4(0.6)	
전문계고 ^c	100(148)	3.4	37.8	52.0	6.8	0.0	2.6(0.7)	

*** $p < .001$

17) 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들이 교사와 더욱 친밀한 관계를 갖도록 한다

중고등학교 교사 응답자 중 68.4%가 창의적 체험활동은 학생들이 교사와 더욱 친밀한 관계를 갖도록 하는 것으로 응답하였고, 인식도는 M=2.7로 중간보다 높았음

- 창의적 체험활동은 학생들이 교사와 더욱 친밀한 관계를 갖도록 한다는 교사의 인식은 교급별로 통계적으로 유의한 차이가 있었다.
- 창의적 체험활동은 학생들이 교사와 더욱 친밀한 관계를 갖도록 한다는 교사의 인식은 중학교와 전문계고가 일반계고보다 높았다.



【부록 그림-34】 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들이 교사와 더욱 친밀한 관계를 갖도록 한다

부록 표-34 학생의 변화에 대한 교사의 인식-학생들이 교사와 더욱 친밀한 관계를 갖도록 한다

교급별	전체 (빈도)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다	무응답	평균 (표준편차)	F
전체	100(630)	3.0	28.6	60.0	8.4	0.0	2.7(0.7)	
중학교 ^a	100(259)	1.9	23.9	63.7	10.4	0.0	2.8(0.6)	14.223*** (a)b,b(c)
일반계고 ^b	100(223)	4.5	39.0	52.9	3.6	0.0	2.6(0.6)	
전문계고 ^c	100(148)	2.7	20.9	64.2	12.2	0.0	2.9(0.6)	

*** α .001

Abstract

Development of a community-based operational model for experience-based creative activity I

The purpose of this research project is to develop an operational model for experience-based creative activity program that takes advantage of regional and community resources.

From theoretical reviews and discussions were drawn some preliminary conclusions that need to be applied to the experiment; (1) it is essential to get participants motivated at the initial stage of experiment in order to achieve the ultimate goals of having them cultivate their creativity, capability, and positive personality on their own (2) participants should be provided with needs-based activities in order to get motivated (3) regional resources should be fully and organically interrelated with the operation of activity program.

Based on these theoretical assumptions, we designed both a short-term and a long-term operational program experience-based creative activities.

Some successful examples from Japan and Ireland such as [Try やる(*yaru*) Week] and [Period for Integrated Study] (Japan) or [Transition Year] (Ireland) heightens the possibility of success of the operational program model prepared for this research project. These examples also suggest that the future policy should be more focused on the developing of needs-based, community-connected, long-term, and experience-based activity program.

The results from a nation-wide survey that involved 1st graders, 7th graders, and 10th graders from various regions and also teachers who have experiences with

experience-based creative activity program demonstrate that there is a high demand for needs-based activity programs and connection between school and community.

We applied a pilot operational program to coordinating agents and schools selected for this project in two regions of the metropolitan area, and developed a model that facilitates connection between experience-based creative activities and community resources at the beginning stage of the operation. The schools' support for the activity program has increased, and the community's recognition of the coordinating agents has been enhanced during the pilot intervention.

From the application of the designed model were made the following conclusions:

First, a master plan should be developed by both the central government and the community government in order to promote community-based creative activity program.

Second, developing community-based coordinating agents is important.

Third, supervising authority and experts consulting system for the community coordinating agents is required.

Fourth, diverse methods of operating experience-based creative activity program should be developed.

Fifth, funds for promoting community-based activity programs are needed.

Sixth, personal support system for the participating coordinators and teachers should be developed.

Key words : motive, creativity, experience-based creative activity,
community-based, coordinating

연구협력진

이성선(여성가족부 청소년활동진흥과 서기관)
전명기(한국청소년활동진흥원 활동진흥본부 본부장)
이진원(한국청소년활동진흥원 창의활동지원실 실장)
김주희(한국청소년활동진흥원 창의활동지원실 대리)
안선영(한국청소년정책연구원 부연구위원)
최창욱(한국청소년정책연구원 연구위원)
박정수(교육과학기술부 학교선진학과 교육연구사)
이현주(교육과학기술부 학교선진학과 교육연구사)
고효선(서울시교육지원청 문예체육교도서관팀 장학사)
김형래(서울시립노원청소년수련관 관장)
김진명(서울시립노원청소년수련관 팀장)
한지현(서울시립노원청소년수련관 주임)
박재석(서울시립노원청소년수련관 팀원)
김형인(수원청소년문화센터 센터장)
김윤정(수원청소년문화센터 주임)
임종만(수원청소년문화센터 주임)
김대수(당현초등학교 교장)
서금화(당현초등학교 교감)

(계속)

연구협력진

김혜정(당현초등학교 교사)
심상렬(신상중학교 교장)
진성룡(신상중학교 교감)
이운영(신상중학교 교사)
김영운(수락고등학교 교장)
이경희(수락고등학교 교감)
이재경 · 이순정 · 류화정(수락고등학교 교사)
안재천(서평초등학교 교장)
김동복(서평초등학교 교감)
손문성(서평초등학교 교사)
백승철(창용중학교 교장)
김세인(창용중학교 교감)
김영미(창용중학교 교사)
이덕남(매탄고등학교 교장)
정지영(매탄고등학교 교감)
이재현(매탄고등학교 교사)
장명희(청담중학교 교감)

2011년 한국청소년정책연구원 간행물 안내

기관고유과제

- 11-R01 청소년활동시설 평가모형 개발 연구Ⅱ : 청소년수련관을 중심으로 / 김형주·임지연·한도희·김영애·김혁진·김인규
- 11-R01-1 청소년활동시설 평가모형 개발 연구Ⅱ : 청소년수련관 평가편람 / 김형주·임지연·한도희·김영애·김혁진·김인규
- 11-R02 창의적 체험활동 지역사회 운영모형 개발 연구Ⅰ / 이기봉·김현철·윤혜순·송민경
- 11-R03 청소년수련시설 인증방안 연구 : 청소년수련관·청소년문화의집을 중심으로 / 맹영임·조혜영·김민·김영호
- 11-R04 지역사회중심 청소년공부방 운영 활성화 방안 연구 / 이유진·김영지·김진호·이용교·조아미
- 11-R04-1 지역사회중심 청소년공부방 운영 활성화 방안 연구 : 청소년공부방 현황보고서/ 이유진·김영지
- 11-R05 가족유형에 따른 아동·청소년 생활실태 분석 및 대책연구Ⅰ / 성윤숙·김영한
- 11-R05-1 가족유형에 따른 아동·청소년 생활실태 분석 및 대책연구Ⅱ : 한부모·조손가정을 중심으로 / 성윤숙·김영한
- 11-R06 한국 아동·청소년 종합통계체계 구축 연구 / 김기현·김창환
- 11-R07 다문화가족 아동·청소년의 발달과정 추적을 위한 종단연구Ⅱ / 양계민·김승경·박주희
- 11-R08 취약계층 아동·청소년 종단조사Ⅱ : 지역아동센터, 청소년방과후아카데미, 양육시설 이용 아동·청소년을 중심으로 / 황진구·이혜연·유성렬·박은미
- 11-R09 청소년의 사회적 참여 활성화를 통한 저소득 가정 아동 지원방안Ⅱ / 김경준·오해섭
- 11-R09-1 청소년의 사회적 참여 활성화를 통한 저소득 가정 아동 지원방안Ⅱ : 청소년의 지역사회참여 패러다임 전환을 위한 멘토링 활성화 정책 방안 / 김경준·오해섭
- 11-R09-2 청소년의 사회적 참여 활성화를 통한 저소득 가정 아동 지원방안Ⅱ : 청소년멘토링 시범사업 운영 및 효과측정 / 김경준·오해섭·정익중
- 11-R09-3 청소년의 사회적 참여 활성화를 통한 저소득 가정 아동 지원방안Ⅱ : 청소년 멘토링 운영 매뉴얼 / 김경준·오해섭
- 11-R09-4 청소년의 사회적 참여 활성화를 통한 저소득 가정 아동 지원방안Ⅱ : 청소년멘토 훈련프로그램 개발 / 김경준·오해섭
- 11-R10 한국아동·청소년패널조사 2010Ⅱ 사업보고서 / 이경상·백혜정·이종원·김지영
- 11-R10-1 한국아동·청소년패널조사 2010Ⅱ 기초분석보고서 : 청소년의 활동참여 실태 / 이경상·백혜정·이종원·김지영·서우석
- 11-R11 한국 아동·청소년 인권실태 연구Ⅰ / 임희진·김현신
- 11-R11-1 한국 아동·청소년 인권실태 연구Ⅰ : 2011 아동청소년인권실태조사 통계 / 임희진·김현신·강현철
- 11-R12 청소년 국제교류정책 현황 분석 및 발전방안 연구 / 윤철경·이민희·박선영·박숙경·신인순

- 11-R12-1 청소년의 국제교류활동 참여효과에 대한 인식 연구 / 박숙경·김소희·오세정
- 11-R13 청소년 도덕성 진단 검사도구 표준화 연구Ⅰ : 총괄보고서 / 최창욱·임영식·이인재·박균열·박병기
- 11-R13-1 청소년 도덕성 진단 검사도구 표준화 연구Ⅰ : 도덕적 감수성 / 박균열·홍성훈·서규선·한혜민
- 11-R13-2 청소년 도덕성 진단 검사도구 표준화 연구Ⅰ : 도덕적 판단력 / 이인재·김남준·김항인·류숙희·윤영돈
- 11-R13-3 청소년 도덕성 진단 검사도구 표준화 연구Ⅰ : 도덕적 동기화 / 박병기·변소용·김국현·손경원
- 11-R13-4 청소년 도덕성 진단 검사도구 표준화 연구Ⅰ : 도덕적 품성화 / 이인재·김남준·김항인·류숙희·윤영돈

협동연구과제

- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 11-31-01 청년기에서 성인기로의 이행과정 연구Ⅱ : 총괄보고서 / 안선영·김희진·박현준 (자체번호 11-R21)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 11-31-02 청년기에서 성인기로의 이행과정 연구Ⅱ : 성인기 이행의 성별차이 연구 / 장미혜·정해숙·마경희·김여진 (자체번호 11-R21-1)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 11-31-03 청년기에서 성인기로의 이행과정 연구Ⅱ : 취약위계계층 청년의 성인기 이행에 관한 연구 / 은기수·박건·권영인·정수남 (자체번호 11-R21-2)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 11-32-01 아동·청소년 정신건강 증진을 위한 지원방안 연구Ⅰ : 총괄보고서 / 최인재·모상현·강지현 (자체번호 11-R22)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 11-32-02 아동·청소년 정신건강 증진을 위한 지원방안 연구Ⅰ : 조사 결과 자료집 / 최인재·모상현·강지현 (자체번호 11-R22-1)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 11-32-03 아동·청소년 정신건강 증진을 위한 지원방안 연구Ⅰ : 아동·청소년 정신건강 증진 정책 현황 및 개선방안 연구 / 최은진·김미숙·김지은·박정연 (자체번호 11-R22-2)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 11-32-04 아동·청소년 정신건강 증진을 위한 지원방안 연구Ⅰ : 아동·청소년 정신건강 관련 법·제도 현황 및 개선방안 연구 / 이호근·김영문·정혜주 (자체번호 11-R22-3)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 11-33-01 아동·청소년의 민주시민역량 국제비교 및 지원체계 개발 연구Ⅰ : 총괄보고서 / 장근영·박수익 (자체번호 11-R23)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 11-33-02 아동·청소년의 민주시민역량 국제비교 및 지원체계 개발 연구Ⅰ : 2011 민주시민 역량실태 조사 / 장근영·박수익 (자체번호 11-R23-1)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 11-33-03 아동·청소년의 민주시민역량 국제비교 및 지원체계 개발 연구Ⅰ : 민주시민역량 교육환경 및 효과 / 김태준·이영민 (자체번호 11-R23-2)

수 시 과 제

- 11-R14 창업·기업가정신 및 기업의 사회적 책임에 대한 청소년의 인식 : 한국-핀란드 비교연구 / 안선영·김희진
- 11-R15 한·중·일·미 교교생 진로 및 유학의식에 관한 국제 비교조사 / 이경상·임희진·김진숙
- 11-R16 청소년활동 개념 재정립에 관한 연구 / 권일남·최창욱

- 11-R17 청소년 친화마을 조성방안 연구 / 황옥경 · 김영지
- 11-R18 소년원생의 출원 후 생활실태 및 욕구조사 / 이유진 · 조윤오
- 11-R19 저소득층 아동 · 청소년의 체육활동 참여 실태 연구 / 이기봉 · 권순용 · 박일혁
- 11-R20 지역사회 청소년 진로체험 활성화 및 연계협력방안 연구 / 김기현 · 맹영임

수 탁 과 제

- 11-R25 청소년정책평가분석센터 / 김기현 · 최창욱 · 김형주
- 11-R26 중국인과 한국인의 상대국에 대한 인식과 태도 연구 : 청소년을 중심으로 / 윤철경 · 오해섭
- 11-R27 청소년 동아리활동 인증방안 연구 / 맹영임 · 조남익 · 손의숙
- 11-R28 2011 학교문화선도학교 운영 보고서 / 김영지 · 김경준 · 성윤숙 · 이창호
- 11-R29 2011 청소년수련시설 종합평가 결과보고서 : 청소년수련원, 유스호스텔 / 황진구 · 김기현 · 모상현
- 11-R29-1 2011년 청소년수련시설 종합평가 시설별 개별 보고서 : 청소년수련원, 유스호스텔 / 황진구 · 김기현 · 모상현
- 11-R30 2011 청소년방과후아카데미 효과 · 만족도 조사연구 / 양계민 · 김승경
- 11-R31 장애청소년 대상 청소년방과후아카데미 운영모델 개발 연구 / 황진구 · 유명화
- 11-R32 중도입국 청소년 실태조사 / 양계민 · 조혜영
- 11-R32-1 중도입국 청소년 지원정책개발 연구 / 양계민 · 조혜영
- 11-R33 창의적 체험활동 지역모델 개발 시범사업 운영매뉴얼 / 이기봉 · 김현철 · 안선영 · 최창욱 · 전명기 · 이진원 · 김주희
- 11-R33-1 2011 창의적 체험활동 지역모델 개발 사례집 / 이기봉 · 김현철 · 안선영 · 최창욱 · 전명기 · 이진원 · 김주희
- 11-R34 학교부적응(중도탈락) 학생을 위한 교육지원 방안 / 윤철경 · 최인재 · 김윤나
- 11-R35 창의적체험활동 연계 지역 코디네이터 양성 연수교육과정 및 운영매뉴얼 개발 / 안선영 · 최창욱
- 11-R36 학대피해아동 보호를 위한 지역사회 협력체계 모형 개발 / 이유진 · 김영한 · 김형모
- 11-R37 다문화 이해 제고를 위한 교육프로그램 개발연구 / 조혜영 · 양계민 · 김승경
- 11-R38 청소년 아르바이트 근로보호 정책방향과 과제 / 이경상 · 김기현 · 김가람
- 11-R39 미래세대 가치관 분석 및 대응방안 / 임희진 · 백혜정
- 11-R40 '공정사회 실현' 교교생 논술대회 / 오해섭
- 11-R41 제5차 청소년정책 기본계획 수립을 위한 연구 / 김기현 · 임희진 · 장근영 · 김혜영 · 황옥경
- 11-R42 제7회 청소년특별회의 정책의제 / 최창욱 · 김영지
- 11-R43 2011 청소년 매체 이용 실태조사 / 박수익 · 장근영 · 김형주
- 11-R44 수요자 중심의 지역아동센터 운영 방안 연구 / 김희진 · 이해연 · 황옥경 · 이용교
- 11-R45 멘토링 활성화를 위한 운영매뉴얼 및 교재개발 연구 / 오해섭 · 김경준 · 모상현
- 11-R45-1 멘토링 운영 매뉴얼 / 김경준 · 오해섭 · 모상현 · 천정웅 · 김지혜 · 김명화 · 오정아 · 박경현 · 방진희
- 11-R45-2 멘토링 교육프로그램 / 오해섭 · 김경준 · 모상현 · 김세광 · 박선영 · 유가예
- 11-R45-3 멘토링 효과성 측정도구 개발을 위한 기초연구 / 모상현 · 김경준 · 오해섭 · 박정배 · 진은설

- 11-R46 성인·청소년 세대 간 가치관 및 의식수준 조사 / 최인재
- 11-R46-1 청소년 가치관 및 의식수준 조사 / 최인재
- 11-R47 소년보호시설 인권상황 관련 의식조사 / 이유진
- 11-R48 국제청소년성취포상제 장기종단 효과성연구 II / 장근영

세미나 및 워크숍 자료집

- 11-S01 Becoming an Adult in South Korea(3/7)
- 11-S02 청소년 국제교류 발전방안 워크숍(3/18)
- 11-S03 동기이론의 최근 경향(4/6)
- 11-S04 통계조사에서 무응답 문제와 가중치 작성(4/14)
- 11-S05 청소년 동아리활동 실태 및 활성화 방안(4/22)
- 11-S06 청소년수련시설 인증제 도입의 의의와 방안 탐색(4/25)
- 11-S07 학교문화선도학교 워크숍(4/28)
- 11-S08 2010 고유과제 연구 성과 발표 자료집(5/13)
- 11-S09 Youth's Perception on Entrepreneurship and Corporate Social Responsibility(5/12)
- 11-S10 청소년수련시설인증제관련 논의의 초점들(5/19)
- 11-S11 아동·청소년 패널 제1차 콜로키움 자료집 : 서울교육종단연구 2010(5/25)
- 11-S12 아동·청소년 패널 제2차 콜로키움 자료집 : 서울시 복지패널조사(6/2)
- 11-S13 아동·청소년 인권지표의 개념 및 지표체계 정립(5/25)
- 11-S14 사회복지시설인증제 도입방향 및 경과 : 청소년시설인증제 도입방안을 위한 시사점 모색(5/27)
- 11-S15 방과후 서비스 현황과 종단조사(5/25)
- 11-S16 다문화 종단 연구 패널 연구 방법론 I (6/15)
- 11-S17 해외 평가 동향(6/20)
- 11-S18 청소년공무방 현장실사위원 워크숍(6/20)
- 11-S19 청소년 국제교류 발전 방안 워크숍 II (6/24)
- 11-S20 학교문화선도학교 컨설팅위원 워크숍(6/24)
- 11-S21 다문화 종단연구 패널연구 방법론 II (6/29)
- 11-S22 다문화 종단연구 패널연구 방법론 III (7/11)
- 11-S23 창의적 체험활동 지역사회 운영모형 개발연구 콜로키움 자료집 II : 창의적 체험활동 활성화를 위한 학교-지역사회 연계방안(7/28)
- 11-S24 보육시설 평가인증 전과정과 현황 : 청소년시설인증제 도입을 위한 시사점 모색(8/9)
- 11-S25 2011년 한국 아동 청소년 패널 2010 데이터분석 방법론 세미나 자료집(8/30)
- 11-S26 창의적 체험활동 지역사회 운영모형 개발연구 워크숍 자료집 : 시범사업 중간발표 및 워크숍(8/18, 19)

- 11-S27 청소년수련관 인증제 도입 방안(9/1)
- 11-S28 청소년문화의 집 인증제 도입 방안(9/2)
- 11-S29 청소년멘토링 활성화 정책 대안 관련 워크숍(9/19,20)
- 11-S30 국내외 청소년 도덕성 교육과정 및 프로그램 현황과 사례(9/9)
- 11-S31 아동·청소년 인권 관련 정책과제 발굴(9/28,29)
- 11-S32 한중 관계의 미래: 한국과 중국 청년의 한중 관계에 대한 인식과 역할 강화방안 한·중 국제 세미나(9/22)
- 11-S33 학대 피해아동 보호를 위한 지역사회 협력체계 모형개발을 위한 워크숍(9/30)
- 11-S34 청소년 아르바이트 근로보호 정책 방향과 과제 토론회(10/12)
- 11-S35 중도입국청소년 지원 정책 개발을 위한 전문가 토론회(10/17)
- 11-S36 학교문화선도학교 워크숍(11/1,2)
- 11-S37 청소년 활동개념 재정립에 관한 정책 세미나(10/26)
- 11-S38 2011한국청소년정책연구원-전북발전연구원 공동세미나
청소년을 둘러싼 환경변화와 정책방향(10/27)
- 11-S39 제1회 한국아동·청소년 패널조사 학술대회(11/4)
- 11-S40 아동·청소년 정신건강 증진을 위한 전문가 워크숍(11/4)
- 11-S41 저소득층 아동·청소년의 체육활동 참여 실태 연구 콜로키움 자료집(11/2)
- 11-S42 미래세대 가치관 대응 방안(12/1)
- 11-S43 2011 한·중 청소년 정책 세미나
청소년 우대제도의 현황과 과제 : 청소년 우선개발의 이념과 행동 (12/6)
- 11-S44 청소년체험활동 지역사회 운영모델 개발 성과보고회 및 '12년 시범사업 설명회(12/9)
- 11-S45 멘토링 운영 매뉴얼 및 교재 개발 연구 세미나(12/9)

학 습 지

- 「한국청소년연구」 제22권 제1호(통권 제60호)
- 「한국청소년연구」 제22권 제2호(통권 제61호)
- 「한국청소년연구」 제22권 제3호(통권 제62호)
- 「한국청소년연구」 제22권 제4호(통권 제63호)

청소년지도총서

- 청소년지도총서① 「청소년정책론」, 교육과학사
- 청소년지도총서② 「청소년수련활동론」, 교육과학사
- 청소년지도총서③ 「청소년지도방법론」, 교육과학사

청소년지도총서④ 「청소년문제론」, 교육과학사
 청소년지도총서⑤ 「청소년교류론」, 교육과학사
 청소년지도총서⑥ 「청소년환경론」, 교육과학사
 청소년지도총서⑦ 「청소년심리학」, 교육과학사
 청소년지도총서⑨ 「청소년상담론」, 교육과학사
 청소년지도총서⑩ 「청소년복지론」, 교육과학사
 청소년지도총서⑪ 「청소년문화론」, 교육과학사
 청소년지도총서⑫ 「청소년 프로그램개발 및 평가론」, 교육과학사
 청소년지도총서⑬ 「청소년 자원봉사 및 동아리활동론」, 교육과학사
 청소년지도총서⑭ 「청소년기관운영론」, 교육과학사
 청소년지도총서⑮ 「청소년육성제도론」, 교육과학사
 청소년지도총서 「청소년학 연구방법론」, 교육과학사
 청소년지도총서 「청소년학 개론」, 교육과학사

한국청소년정책연구원 문고

한국청소년정책연구원 문고 01 「좋은교사와 제자의 만남」, 교육과학사
 한국청소년정책연구원 문고 02 「행복한 십대 만들기 10가지」, 교육과학사
 한국청소년정책연구원 문고 03 「집나간 아이들 - 독일 청소년 중심」, 교육과학사
 한국청소년정책연구원 문고 04 「청소년학 용어집」, 교육과학사

NYPI 창의적 체험활동 시리즈

NYPI 창의적 체험활동 시리즈 I : 외국의 창의적 체험활동
 NYPI 창의적 체험활동 시리즈 II : 1부 일본의 「종합적학습」 가이드 “요코하마의 시간”
 2부 일본의 「청소년체험활동전국포럼」 보고서
 NYPI 창의적 체험활동 시리즈 III : 학교폭력 예방을 위한 「스포츠활동」 지도 매뉴얼(중·고등학생용)
 NYPI 창의적 체험활동 시리즈 IV : 청소년지도자 전문성 교육 매뉴얼 : 생활권수련시설 지도자용 / 한상철 · 길은배 · 김 민 · 김진호 · 김혜원 · 문성호 · 박선영 · 설인자 · 오승근 · 윤은중 · 이명옥 · 이은경 · 최순중 · 김영지
 NYPI 창의적 체험활동 시리즈 V : 청소년민주시민 교육 매뉴얼(중 · 고등학생용)
 NYPI 창의적 체험활동 시리즈 VI : 학교기반 지도매뉴얼 I : 핵심역량-창의적체험활동 연계 / 김기현 · 장근영 · 권해수 · 김민성 · 강영신
 NYPI 창의적 체험활동 시리즈 VII : 학교기반 지도매뉴얼 II : 핵심역량-교과(지리)수업연계 / 김기현 · 장근영 · 권해수 · 김민성 · 강영신
 NYPI 창의적 체험활동 시리즈 VIII : 청소년 수련관 기반 지도매뉴얼 I : 핵심역량-사고력 / 김기현 · 장근영 · 임영식 · 정경은 · 조아미 · 정재현
 NYPI 창의적 체험활동 시리즈 IX : 청소년 수련관 기반 지도매뉴얼 II : 핵심역량-사회성 / 김기현 · 장근영 · 권일남 · 김태균 · 김정율 · 김지수 · 김영희
 NYPI 창의적 체험활동 시리즈 X : 청소년 수련관 기반 지도매뉴얼 III : 핵심역량-자율적행동 / 김기현 · 장근영 · 권일남 · 김태균 · 김정율 · 김지수 · 김영희

기타 발간물

- NYPI YOUTH REPORT 12호 : 창의적 체험 활동(2010년12월)
- NYPI YOUTH REPORT 13호 : 소년원 교육 효과성 개선 방안(8월)
- NYPI YOUTH REPORT 14호 : 청소년 활동 지역네트워크 구축(8월)
- NYPI YOUTH REPORT 15호 : 청소년 인터넷 성매매 실태와 대응방안(9월)
- NYPI YOUTH REPORT 16호 : 위기아동 · 청소년 긴급구호 체계 개선방안 (9월)
- NYPI YOUTH REPORT 17호 : 초 · 중 · 고 창의적 체험활동 실태 조사(10월)
- NYPI YOUTH REPORT 18호 : 방화후돌봄서비스 실태와 개선방안(10월)
- NYPI YOUTH REPORT 19호 : 한국 청소년 핵심역량진단 조사(10월)
- NYPI YOUTH REPORT 20호 : 한국 청소년 건강실태 조사(10월)
- NYPI YOUTH REPORT 21호 : 한국 청소년 안전(보호)실태 조사(11월)
- NYPI YOUTH REPORT 22호 : 국제청소년성취포상제 발전방안(11월)
- NYPI YOUTH REPORT 23호 : 아동 · 청소년 인권실태조사 : 발달권, 참여권(11월)
- NYPI YOUTH REPORT 24호 : 청소년의 가족의식 · 가정생활 실태조사(11월)

연구보고 11-R02

창의적 체험활동 지역사회 운영모형 개발연구I

인 쇄 2011년 12월 21일

발 행 2011년 12월 26일

발행처 **한국청소년정책연구원**

서울특별시 서초구 태봉로 114

발행인 이 재 연

등 록 1993. 10. 23 제 21-500호

인쇄처 (주)아르빗 전화 02)503-3223 대표 유채란

사전 승인없이 보고서 내용의 무단전재·복제를 금함.

구독문의 : (02) 2188-8844(대외협력·학술정보팀)

ISBN 978-89-7816-947-9(93330)