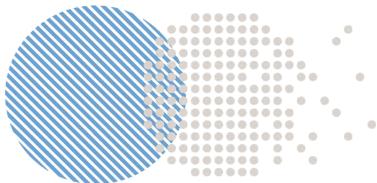


학교와 지역사회 연계 청소년활동 활성화 방안 연구 : 2022 개정 교육과정 중심으로

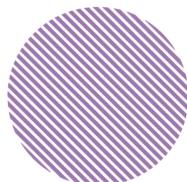
강경균 · 오해섭 · 최홍일 · 성은모



한국청소년정책연구원은
청소년과 함께
지속 가능한 미래사회를
만들어갑니다.



nypi



학교와 지역사회 연계 청소년활동 활성화 방안 연구: 2022 개정 교육과정 중심으로

저 자 강경균, 오해섭, 최홍일, 성은모

연 구 진 연구책임자_강경균(한국청소년정책연구원 선임연구위원)
공동연구원_오해섭(한국청소년정책연구원 선임연구위원)
_최홍일(한국청소년정책연구원 전문연구원)
_성은모(국립경기대학교 교수)
연구보조원_김다인(한국청소년정책연구원 연구원)

보고서를 펴내며

2022 개정 교육과정이 2025년부터 학교 현장에 단계적으로 적용됨에 따라, 핵심 가치인 학습자 중심성과 삶과 연계된 교육을 실현하기 위한 방안으로서 학교와 지역사회가 협력하는 청소년활동의 중요성은 더욱 강조되고 있다.

학교와 지역사회를 연계하는 청소년활동은 단순히 학교 교육을 보완하는 차원을 넘어 청소년의 건강한 성장을 위해서는 반드시 필요한 교육 영역이며, 청소년의 진로 탐색과 시민성 함양을 지원하는 핵심적인 교육 자원이다. 그러나 현장에서는 학교 교육과 지역사회 청소년활동이 제도와 운영 측면에서 상호 이해 부족으로 충분히 연계되지 못하고 있으며, 이로 인해 학교와 지역 사회 자원의 중복 또는 단절이 반복되고 있다. 특히 학교와 지역사회와의 협력을 위한 지속적인 연구에도 불구하고, 협력 체계는 여전히 청소년시설의 자발적인 노력이나 단일 사업에 의존하는 한계를 보이고 있다.

이러한 문제의식에서 출발하여, 본 연구는 관련 정책과 제도, 선행 연구 분석을 바탕으로 학교와 지역사회가 협력할 수 있는 청소년활동 연계 방안을 체계적으로 검토하였다. 아울러 현장의 다양한 요구, 실천 사례, 그리고 운영 경험을 분석하여, 실제 적용 가능한 운영 모형 및 운영가이드를 개발하고 정책 추진 과제를 도출하여 청소년활동정책 수립을 위한 기초적인 자료를 제공하고자 하였다.

끝으로, 본 연구가 이루어지기까지 현장의 목소리와 경험을 나누어 주신 연구 참여자 여러분께 진심 어린 감사의 뜻을 전한다.

연구요약

■ 연구 배경 및 목적

- 본 연구는 2025년부터 학년별 단계적으로 시행되는 2022 개정 교육과정의 주요내용을 기반으로 청소년시설과 학교 간 연계 활동을 체계적으로 지원할 필요성이 높아지고 있는 현실을 반영하고자 함. 특히 지역사회를 연계한 학교 안팎의 청소년활동 강화가 정책적으로 강조되는 상황에서, 청소년시설에서의 청소년활동 운영 방안과 구체적인 전략 수립이 시급히 요구되고 있음.
- 본 연구는 2022 개정 교육과정의 주요 변화 내용을 분석하고, 이를 토대로 학교와 지역사회를 효과적으로 연계한 청소년활동 운영 모형을 개발하며 청소년활동 활성화를 위한 정책 방안을 마련하고자 함. 이를 통해 청소년활동 정책의 실효성을 높이고 학교와 지역사회 연계 기반의 청소년활동 활성화를 위한 실증적 근거와 실행 방안을 수립하고자 함.

■ 연구 내용 및 방법

- 본 연구의 목적을 달성하기 위하여 학교와 지역사회를 연계한 청소년활동 사례 및 동향 분석을 기초로 하였으며, 청소년활동 및 2022 개정 교육과정 주요내용에 대한 요구를 파악하고, 학교와 지역사회의 효과적인 연계 방안을 도출함.
- 학교와 지역사회를 연계한 청소년활동 활성화를 위하여 전문가워킹그룹을 구성하여 사례를 개발함. 델파이조사를 통해 운영 모형의 타당성을 검증하였으며, 구체적인 가이드북 개발을 통하여 운영 모형을 현장에서 활용하고 실천할 수 있도록 함.

연구 영역	연구 내용	연구 방법
학교와 지역사회 연계 청소년활동 동향 분석	<ul style="list-style-type: none">학교와 지역사회 청소년활동 연계 운영 법 및 제도 분석청소년활동 운영 연계를 위한 2022 개정 교육과정 주요내용 분석청소년활동 운영을 위한 학교와 지역사회 연계 운영 동향	<ul style="list-style-type: none">문헌고찰내용분석전문가협의회
자료 조사 및 분석	<ul style="list-style-type: none">청소년활동 및 2022 개정 교육과정 주요내용에 대한 요구현장 전문가 대상 학교와 지역사회 연계에 대한 경험 탐색	<ul style="list-style-type: none">설문조사FGI
운영 사례 개발 및 모형 타당화	<ul style="list-style-type: none">학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 사례 분석학교와 지역사회 연계 청소년활동 사례 운영 및 개발학교와 지역사회 연계 청소년활동 모형(안) 개발 및 타당화	<ul style="list-style-type: none">전문가워킹그룹델파이
운영 방안 및 정책 도출	<ul style="list-style-type: none">학교 교육과정 연계 청소년활동 및 운영 가이드라인 개발학교와 청소년활동 연계 활성화를 위한 정책 방안	<ul style="list-style-type: none">전문가협의회정책실무협의회

■ 주요 연구 결과

연구 결과 #1

청소년활동 및 2022 개정 교육과정 주요 내용에 대한 요구 분석

설문 영역	주요 결과	정책 방향
청소년활동 경험 분석 (2025년)	<ul style="list-style-type: none"> 청소년활동 활성화를 위해 필요한 사항으로 “청소년활동에 청소년의 의견이 좀 더 많이 반영되고 흥미롭게 구성되어야 한다”가 평균 3.37 (4점 만점)로 가장 높게 응답됨. 비대면 보다는 대면 활동 참여를 더 선호했으며, 학교에서 수업 시간 중에 참여하기를 선호하는 것으로 나타남. 	청소년의 의견을 반영한 주도적인 참여 기반 활동 구상
청소년 활동비고 (2023/2025년)	<ul style="list-style-type: none"> 청소년활동 참여 이유 중 “학교에서 단체로 참여해서” 항목에 대한 응답비율이 4.9%로 가장 큰 폭에서 변화 보임. 또한, “다양한 경험을 하기 위해”, “자기 개발을 위해”, “학업과 진학에 도움이 되어서” 등 스스로의 성장과 미래를 위해 프로그램에 참여하고 있음. 	학교 교육과정 내에서의 청소년활동 구성
2022 개정 교육과정 연계 청소년 활동에 대한 요구	<ul style="list-style-type: none"> 학교자료시간 연계 청소년 활동: ‘우리 학교에서 특별하게 실시하고 있는 과목이나 활동’ 최망. 또한 ‘미래사회 관련 과목이나 활동 초등학교 (초·중 공통)’이 높게 나타남. (2,902명) 진로인계교육 연계 희망 활동: 영역에서 ‘학교행사 및 동아리 안내활동과 친구와의 긍정적 관계 형성활동’을 가장 선호함(초·중 공통). 디지털소양교육 연계 희망 활동: 디지털 소양교육 지원 요구로 지역사회 디지털교육 기관과 자원의 활용 확대가 가장 높았음(초·중 공통). 	청소년활동 프로그램 연계 및 지역자원과 연계한 활동 개발
중학교 (2,940명)	<ul style="list-style-type: none"> 자유학기제 연계 희망 활동: ‘진로탐색 및 직업 체험활동’ 참여, ‘자기주도 프로젝트형 활동’을 선호가 가장 높음. 학교스포츠클럽 연계 희망 활동: 학교생활 만족도와 사회성 함양에 긍정적 영향을 미치는 핵심 활동으로 나타남. 지역별 격차 해소와 시설 개선에 대한 요구도 높게 나타남. 	진로 활동 중심 및 자기주도 활동 프로젝트 컨텐츠 개발
고등학교 (2,877명)	<ul style="list-style-type: none"> 진로연계교육 연계 희망 활동: 다음 학년 교과목 안내 및 학습 준비 활동과 ‘직업성적 향상 활동’을 가장 선호함. 고교학점제 연계 희망 활동: ‘진로의 적성에 맞는 과목 선택’과 ‘관심 분야의 심화학습’을 가장 기대하는 항목으로 선택함. 	교과 중심의 특정 주제 기획 운영이 필요함

연구 결과 #2

현장 전문가 대상 학교와 지역사회 연계에 대한 경험 분석

주요 결과	정책 방향
학교와 청소년시설 간 협력이 일부 지역에 한정되어 있으며, 학교의 참여 수준에 따라 연계의 질적 격차가 큼	청소년수련시설의 전문성 강화
학교는 지역사회와의 연계를 교육과정 설계 단계에서 반영하고, 창의적 체험활동 비교과 영역을 활용해 제도화해야 하며, 학생 평가 생활기록부에 반영할 수 있는 구조 마련	학교 교육과정 내 제도적 정착
지자체는 청소년활동이 지속 가능하게 운영되도록 예산 지원, 시설 확충, 지역 전문가 발굴, 홍보 체널 구축 등 실질적 지원 강화	지자체의 행정·정책적 지원 강화
교육청은 연계 활동의 성취기준 및 평가 기준 마련, 교사·지도사 연수 지원, 인증제 연동 등 제도적 기반을 구축하여 연계의 안정성 확보	교육청의 제도적·행정적 체계 구축
수요 조사·기획·운영·평가·후원의 순환 구조로 설계되어야 하며, 청소년의 요구가 반영되는 참여형 운영 체계 구축이 중요	운영의 체계화 및 협력 구조 확립
2022 개정 교육과정의 방향에 따라 기후생태 디지털 소양 스포츠 등 미래 핵심역량 중심의 청소년활동을 강화	미래 역량 중심 연계 청소년활동 강화

연구 결과 #3

학교와 지역사회 연계 청소년활동 모형 및 가이드라인 개발

▣ 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형 개발

영역	내용				
개념	학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영은 청소년활동 시설 및 청소년 단체에서 청소년의 주도적이고 균형 있는 성장을 도모하기 위하여 학교 및 지역사회와의 인적, 물적, 제도적 자원 등의 연계를 통해 청소년활동을 준비·운영하는 것이다.				
운영 유형	1 청소년 활동 프로그램 연계형	2 진로 활동 중심 연계형	3 교과목 중심 연계형	4 자기 주도 활동 연계형	학교 교육과정과 연계 가능한 특정 주제나 과목을 기획하여 프로그램을 운영하는 유형
활동 연계 기관 역할	1 청소년활동·시설 및 청소년단체 학교 및 지역사회와의 인적, 물적, 제도적 자원 등의 연계를 위한 준비 및 운영	2 학교 청소년활동 프로그램을 학교 교육과정과 연계하고, 교육수요자들의 참여를 지원하여 관리	3 교육청 학교 교육과정과 청소년활동 연계 운영을 위한 행정 및 프로그램 협력 지원	4 자자체 청소년활동을 위한 사업 연계 및 지역사회 인프라 활성화와 재정적 지원	5 민간 및 공공기관 전문 커리큘럼 및 인적·물적 재정적 협력 지원
활동 운영 절차	① 준비 요구분석 및 계획 수립 홍보 및 모집 지역사회 연계 협약 체결	② 협력 및 계획 교육 및 자료 제공 세부 운영 계획 수립 지원 연계 협의	③ 운영 및 실행 프로그램 운영 안전 관리 및 현도점 진행 상황 공유	④ 평가 및 협류 성과 분석 결과 보고 및 개선 활용 및 지속 추진	

연구 결과 #1

연구 주제

청소년활동 및 2022 개정 교육과정 주요 내용에 대한 요구 분석

연구 과정

- 청소년활동 경험 및 2022 개정 교육과정 연계한 청소년활동 관련 요구 파악을 위해 초등학생 4~6학년, 중학생 1~3학년, 고등학생 1~3학년으로 학교급별로 자료를 수집하고 청소년활동 경험 분석(2025년), 청소년활동 경험비교 분석(2023/2025년), 2022 개정 교육과정 연계 청소년활동에 대한 요구를 분석하였음.

주요 결과

설문 영역	주요 결과	정책 방향								
청소년활동 경험 분석 (2025년)	<ul style="list-style-type: none">청소년활동 활성화를 위해 필요한 사항으로 “청소년활동에 청소년의 의견이 좀 더 많이 반영되고 흥미롭게 구성되어야 한다”가 평균 3.37(4점 만점)로 가장 높게 응답됨.비대면 보다는 대면 활동 참여를 더 선호했으며, 학교에서 수업 시간 중에 참여하기를 선호하는 것으로 나타남.	청소년의 의견을 반영한 주도적인 참여 기반 활동 구성 학교 교육과정 내에서의 청소년활동 구성								
청소년 활동비교 (2023/2025년)	<ul style="list-style-type: none">청소년활동 참여 이유 중 “학교에서 단체로 참여해서” 항목에 대한 응답비율이 4.9%로 가장 큰 폭에서 변화 보임. 또한, “다양한 경험을 하기 위해”, “자기 계발을 위해”, “학업과 진학에 도움이 되어서” 등 스스로의 성장과 미래를 위해 프로그램에 참여하고 있음.	청소년 요구에 따른 맞춤형 프로그램 연계 및 개발								
2022 개정 교육과정 연계 청소년 활동에 대한 요구	<table><tbody><tr><td>초등 학교 (2,902명)</td><td><ul style="list-style-type: none">학교자율시간 연계 희망 활동: ‘우리 학교에서 특별하게 실시하고 있는 과목이나 활동’ 희망. 또한 ‘미래사회 관련 과목이나 활동(조·중 공통)’이 높게 나타남.진로연계교육 연계 희망 활동: 영역에서 ‘학교행사 및 동아리나 안내활동’과 ‘친구와의 긍정적 관계 형성활동’을 가장 선호함(조·중 공통).디지털소양교육 연계 희망 활동: 디지털 소양교육 지원 요구로 ‘지역사회 디지털교육 기관과 자원의 활용 확대가 가장 높았음(조·중 공통).</td><td>청소년활동 프로그램 연계 및 지역자원과 연계한 활동 개발</td></tr><tr><td>중학교 (2,940명)</td><td><ul style="list-style-type: none">자유학기제 연계 희망 활동: ‘진로탐색 및 직업 체험활동’ 참여, ‘자기주도 프로젝트형 활동’을 선호가 가장 높음.학교스포츠클럽 연계 희망 활동: 학교생활 만족도와 사회성 함양에 긍정적 영향을 미치는 핵심 활동으로 나타남. 지역별 격차 해소와 시설 개선에 대한 요구도 높게 나타남.</td><td>진로 활동 중심 및 자기주도활동 프로젝트 컨텐츠 개발</td></tr><tr><td>고등 학교 (2,877명)</td><td><ul style="list-style-type: none">진로연계교육 연계 희망 활동: ‘다음 학년 교과목 안내 및 학습 준비 활동’과 ‘학업성적 향상 활동’을 가장 선호함.고교학점제 연계 희망 활동: ‘진로와 적성에 맞는 과목 선택’과 ‘관심 분야의 심화학습’을 가장 기대하는 항목으로 선택함.</td><td>교과 중심의 특정 주제 기획 운영이 필요함</td></tr></tbody></table>	초등 학교 (2,902명)	<ul style="list-style-type: none">학교자율시간 연계 희망 활동: ‘우리 학교에서 특별하게 실시하고 있는 과목이나 활동’ 희망. 또한 ‘미래사회 관련 과목이나 활동(조·중 공통)’이 높게 나타남.진로연계교육 연계 희망 활동: 영역에서 ‘학교행사 및 동아리나 안내활동’과 ‘친구와의 긍정적 관계 형성활동’을 가장 선호함(조·중 공통).디지털소양교육 연계 희망 활동: 디지털 소양교육 지원 요구로 ‘지역사회 디지털교육 기관과 자원의 활용 확대가 가장 높았음(조·중 공통).	청소년활동 프로그램 연계 및 지역자원과 연계한 활동 개발	중학교 (2,940명)	<ul style="list-style-type: none">자유학기제 연계 희망 활동: ‘진로탐색 및 직업 체험활동’ 참여, ‘자기주도 프로젝트형 활동’을 선호가 가장 높음.학교스포츠클럽 연계 희망 활동: 학교생활 만족도와 사회성 함양에 긍정적 영향을 미치는 핵심 활동으로 나타남. 지역별 격차 해소와 시설 개선에 대한 요구도 높게 나타남.	진로 활동 중심 및 자기주도활동 프로젝트 컨텐츠 개발	고등 학교 (2,877명)	<ul style="list-style-type: none">진로연계교육 연계 희망 활동: ‘다음 학년 교과목 안내 및 학습 준비 활동’과 ‘학업성적 향상 활동’을 가장 선호함.고교학점제 연계 희망 활동: ‘진로와 적성에 맞는 과목 선택’과 ‘관심 분야의 심화학습’을 가장 기대하는 항목으로 선택함.	교과 중심의 특정 주제 기획 운영이 필요함
초등 학교 (2,902명)	<ul style="list-style-type: none">학교자율시간 연계 희망 활동: ‘우리 학교에서 특별하게 실시하고 있는 과목이나 활동’ 희망. 또한 ‘미래사회 관련 과목이나 활동(조·중 공통)’이 높게 나타남.진로연계교육 연계 희망 활동: 영역에서 ‘학교행사 및 동아리나 안내활동’과 ‘친구와의 긍정적 관계 형성활동’을 가장 선호함(조·중 공통).디지털소양교육 연계 희망 활동: 디지털 소양교육 지원 요구로 ‘지역사회 디지털교육 기관과 자원의 활용 확대가 가장 높았음(조·중 공통).	청소년활동 프로그램 연계 및 지역자원과 연계한 활동 개발								
중학교 (2,940명)	<ul style="list-style-type: none">자유학기제 연계 희망 활동: ‘진로탐색 및 직업 체험활동’ 참여, ‘자기주도 프로젝트형 활동’을 선호가 가장 높음.학교스포츠클럽 연계 희망 활동: 학교생활 만족도와 사회성 함양에 긍정적 영향을 미치는 핵심 활동으로 나타남. 지역별 격차 해소와 시설 개선에 대한 요구도 높게 나타남.	진로 활동 중심 및 자기주도활동 프로젝트 컨텐츠 개발								
고등 학교 (2,877명)	<ul style="list-style-type: none">진로연계교육 연계 희망 활동: ‘다음 학년 교과목 안내 및 학습 준비 활동’과 ‘학업성적 향상 활동’을 가장 선호함.고교학점제 연계 희망 활동: ‘진로와 적성에 맞는 과목 선택’과 ‘관심 분야의 심화학습’을 가장 기대하는 항목으로 선택함.	교과 중심의 특정 주제 기획 운영이 필요함								

연구 결과 #2

연구
주제

현장 전문가 대상 학교와 지역사회 연계에 대한 경험 분석

연구
과정

- 2022 개정 교육과정에 기반한 학교와 지역 사회 연계를 위하여 사례 분석, 기관 방문 등을 통해 추출된 5개 그룹(학교 교과 및 비교과 연계, 학교포상제, 자유학기제 연계, 고교학점제 연계, 환경 및 디지털 분야 연계)에 우수한 청소년시설을 중심으로 지역 사회 전문가(20명)를 대상으로 초점집단면접조사(FGI)를 실시하고 분석함.

주요
결과

주요 결과

정책 방향

- 학교와 청소년시설 간 협력이 일부 지역에 한정되어 있으며, 학교의 참여 수준에 따라 연계의 질적 격차가 큼

청소년수련시설의
전문성 강화

- 학교는 지역사회와의 연계를 교육과정 설계 단계에서 반영하고, 창의적 체험활동·비교과 영역을 활용해 제도화해야 하며, 학생 평가·생활기록부에 반영할 수 있는 구조 마련

학교 교육과정 내
제도적 정착

- 지자체는 청소년활동이 지속 가능하게 운영되도록 예산 지원, 시설 확충, 지역 전문가 발굴, 홍보 채널 구축 등 실질적 지원 강화

지자체의 행·재정적
지원 강화

- 교육청은 연계 활동의 성취기준 및 평가 기준 마련, 교사·지도사 연수 지원, 인증제 연동 등 제도적 기반을 구축하여 연계의 안정성 확보

교육청의 제도적·행정적
체계 구축

- 수요 조사-기획-운영-평가-환류의 순환 구조로 설계되어야 하며, 청소년의 요구가 반영되는 참여형 운영 체계 구축이 중요

운영의 체계화 및
환류 구조 확립

- 2022 개정 교육과정의 방향에 따라 기후생태·디지털 소양·스포츠 등 미래 핵심역량 중심의 청소년활동을 강화

미래 역량 중심 연계
청소년활동 강화

연구 결과 #3

연구 주제

학교와 지역사회 연계 청소년활동 모형 및 가이드라인 개발

연구 과정

- 전문가 워킹그룹을 구성하여 사례를 발굴하고 학교와 지역사회 연계 청소년활동 활성화를 위한 운영 요소와 내용을 도출하여 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형을 개발함.
- 蘼파이 조사를 통해 운영 모형을 탄다화 하고, 운영 전략 및 활성화 방안을 마련 하였으며, 현장에 운영할 수 있는 가이드라인을 개발함.

주요 결과

학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형 개발

영역	내용			
 개념	학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영은 청소년활동 사설 및 청소년 단체에서 청소년의 주도적이고 균형 있는 성장을 도모하기 위하여 학교 및 지역사회의 인적, 물적, 제도적 지원 등의 연계를 통해 청소년활동을 준비·계획·실행·평가하는 것이다.			
 운영 유형	1 청소년 활동 프로그램 연계형 청소년 기관의 청소년활동 프로그램과 학교 활동을 연계하여 운영하는 유형 2 진로 활동 중심 연계형 진로 탐색을 위하여 자유학기제 및 창의적 체험활동과 연계하여 운영하는 유형			
	3 교과목 중심 연계형 학교 교육과정과 연계 가능한 특정 주제나 과목을 기획하여 프로그램을 운영하는 유형	4 자기 주도 활동 연계형 학교 교육과정과 연계하여 청소년이 스스로 기획하고 목표를 설정하며 참여하는 자기 주도적 활동을 운영하는 유형		
 활동 연계 기관 역할	1 청소년활동 시설 및 청소년단체 학교 및 지역사회의 인적, 물적, 제도적 지원 등의 연계를 위한 준비 및 운영 2 학교 청소년활동 프로그램을 학교 교육과정과 연계하고, 교육수요자들의 참여를 지원하며 관리	3 교육청 학교 교육과정과 청소년활동 연계 운영을 위한 행정 및 프로그램 협력 지원	4 지자체 청소년활동을 위한 사업 연계 및 지역사회 인프라 활성화와 재정적 지원	5 민간 및 공공기관 전문 컨텐츠 및 인적·물적·재정적 협력 지원
 활동 운영 절차	1 준비 요구분석 및 계획 수립 홍보 및 모집 지역사회 연계 협약 체결	2 협력 및 계획 교육 및 자료 제공 세부 운영 계획 수립 자원 연계 협의	3 운영 및 실행 프로그램 운영 안전 관리 및 멘토링 진행 상황 공유	4 평가 및 환류 성과 분석 결과 보고 및 개선 환류 및 지속 추진

연구 결과 #3

연구
주제

학교와 지역사회 연계 청소년활동 모형 및 가이드라인 개발

청소년활동 운영 가이드북 구성: 2022 개정 교육과정

- 청소년활동과 2022 개정 교육과정, 학교와 지역사회 연계의 필요성, 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형, 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 유형, 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 절차, 청소년활동 운영 사례

전문가 델파이 조사 실시

- 20명의 현장 전문가를 대상으로 델파이 조사를 통해 학교와 지역사회 연계 청소년활동 활성화를 위한 의견을 분석하였음.

주요 결과

정책 방향

- 청소년활동의 지속적 운영을 위한 법·제도 정비 및 예산 확보
- 교육부와의 협의를 통한 청소년활동의 학교 교육과정 내 반영 추진
- 학교-청소년시설-지자체-교육청 간 상시 협력 체계 제도화 및 안정성 강화
- 중앙부처-지자체-교육청 간 안정적인 활동 예산 연결 체계 도입

제도적·재정적
기반 강화

- 학교, 지자체, 청소년기관, 지역 단체가 참여하는 정기 협의체 구성
- 청소년활동 추진기구 설정 및 지속가능한 협력 체계 공고화
- 상호 요구 파악 및 자원 공유 연계 플랫폼 또는 중간지원조직 설치·운영

지속 가능한 실질적
협력 거버넌스 구축

- 청소년시설·단체의 프로그램 기획력, 지도자 역량, 안전관리 능력 강화
- 교사와 청소년지도자의 협력을 통한 수업 공동기획 구조 마련
- 학교-기관 간 연계·조정 역할 수행을 위한 코디네이터 지정 운영

학교와 청소년활동
프로그램의 공동 운영 및
전문성 제고

- 청소년이 활동의 기획·운영·평가의 주체로 참여하도록 구조 제도화
- 청소년참여위원회, 학생회, 동아리 등을 통한 자발적 참여 장려
- 청소년활동을 학교 중심에서 지역사회 중심으로 확장

청소년 주도성 강화 및
참여 확대

- 인구감소 지역, 농산어촌 등 지역별 특성과 여건을 반영한 차별화된 모델
- 소규모 시·군의 지역별 자원 격차를 고려하여 지역 맞춤형 운영 모델 개발

지역 맞춤형
운영 모델 개발

- 정기협의체에서 도출된 우수사례 공유·확산
- 교사·학부모 대상 청소년활동 인식 교육 및 홍보 전략 실시
- 학교 교직원의 청소년기관 이해도 제고를 위한 연수·설명회 개최

인식 개선 및
정보 접근성 제고

- 청소년이 활동을 팀색·신청·관리할 수 있는 온라인 통합 플랫폼 구축
- 청소년 활동 결과가 학습성과로 환류될 수 있도록 평가 지표 개발
- 우수사례 확산 및 평가·포상제와 같은 인센티브 제도 도입

성과 모니터링 및
환류 체계 강화

■ 정책 제언

학교와 지역사회가 협력하여 청소년의 주도적 성장을 지원하는 지속 가능한 청소년활동 생태계 강화		
정책 방향	정책 목표	추진 과제
청소년활동의 제도적 안정화	① 학교 교육과정 내에서 제도적으로 운영할 수 있는 제도 기반 마련	① 청소년활동과 학교 생활기록부 연계 운영 지원 마련
	② 청소년활동 예산의 안정적 재정 지원 기반 마련	② 중앙·지방·교육청 간 청소년활동 예산 편성 운영
지속 가능한 실질적 협력 거버넌스 강화	③ 학교와 지역사회 협력 거버넌스 제도화	③ 청소년활동 운영 전달 체계 강화
	④ 지역별 협력 모델 운영	④ 지역 단위의 특성을 반영한 지방 청소년활동 운영 체계 정착
청소년활동 전문성 강화 및 콘텐츠 내실화	⑤ 청소년활동 전문 인력 운영	⑤ 교원양성기관 청소년 교육 도입 및 청소년 코디네이터 역량 강화
	⑥ 2022 개정 교육과정 연계 프로그램 운영	⑥ 2022 개정 교육과정과 연계한 청소년활동 운영
청소년활동 운영 체계 효율화	⑦ 청소년활동 운영 관리 시스템 고도화	⑦ 청소년 성장지원 디지털 플랫폼 효율화
	⑧ 지역 구성원의 접근성 강화	⑧ 지역 구성원의 인식 확산 및 접근성 확대

차 례

학교와 지역사회 연계 청소년활동 활성화 방안 연구: 2022 개정 교육과정 중심으로 최종보고서

제1장 서 론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	3
2. 연구의 범위	5
3. 연구 내용 및 방법	7
4. 연구 추진 체계 및 절차	13
제2장 학교와 지역사회 연계 청소년활동 동향 분석	15
1. 학교와 지역사회 연계를 위한 정책 동향 및 제도 분석	17
2. 2022 개정 교육과정 주요내용 및 연계 방향	21
3. 학교와 지역사회 연계한 청소년활동 운영 동향	26
제3장 청소년활동 경험 및 2022 개정 교육과정에 대한 요구분석 결과	35
1. 조사 개요: 청소년활동 참여와 2022 개정 교육과정 연계 활동에 대한 요구	37
2. 청소년활동 경험 분석 결과	42
3. 청소년활동 경험 비교 분석 : 2023년과 2025년	76
4. 초등학교 2022 개정 교육과정 연계 활동에 대한 요구	82
5. 중학교 2022 개정 교육과정 연계 활동에 대한 요구	106
6. 고등학교 2022 개정 교육과정 연계 활동에 대한 요구	147
7. 청소년활동과 연계된 2022 개정 교육과정 활동에 대한 요구	183
8. 소결	207

제4장 학교와 지역사회 연계 경험 분석 결과	217
1. 조사 개요	219
2. 학교와 지역사회 연계에 대한 필요성	224
3. 학교와 지역사회 연계·협력의 개선방안	229
4. 학교와 지역사회 연계 운영 체계 및 추진 방식	235
5. 청소년활동 협력 기관의 역할 및 내용	240
6. 2022 개정 교육과정 주요사항에 대한 운영 및 협력 방안	244
7. 소결	249
제5장 학교와 지역사회 연계 청소년활동 사례 및 운영 모형 개발	253
1. 청소년활동 운영을 위한 학교와 지역사회 연계 네트워크 분석	255
2. 학교와 지역사회 연계한 청소년활동 사례 분석	262
3. 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형 개발 및 타당화	283
4. 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 가이드라인 개발	292
5. 소결	294
제6장 정책 제언	299
1. 주요 결과 및 시사점	301
2. 정책 모형 및 정책 제언	313
참고문헌	333
부 록	341
1. 초등학교 설문지	343
2. 중학교 설문지	354
3. 고등학교 설문지	368
4. 델파이 설문지	380
5. 청소년활동 운영 가이드북: 2022 개정 교육과정	392
Abstract	423

표 목차

표 I -1. 설문조사 개요.....	8
표 I -2. 전문가 대상 초점집단면접조사 개요.....	9
표 I -3. 전문가 Working Group 운영.....	10
표 I -4. 세미나 개최 개요.....	11
표 I -5. 델파이 조사 개요.....	11
표 I -6. 전문가 자문회의.....	12
표 I -7. 정책연구실무협의회 운영.....	12
표 II -1. 청소년활동을 위한 지역사회 연계 관련 법령.....	17
표 II -2. 청소년활동 협력 체계 구축 관련 조례 제정 현황.....	18
표 II -3. 학교와 지역사회 연계 청소년활동 관련 조례 주요내용.....	19
표 II -4. 학교 안팎 청소년활동 지원 관련 정책과제(제7차 청소년정책 기본계획).....	20
표 II -5. 2022 개정 교육과정 핵심역량.....	21
표 II -6. 2015/2022 개정 교육과정 주요내용 비교.....	22
표 II -7. 지역사회 운영협의체 주요 역할.....	31
표 III -1. 설문조사 영역 및 요인.....	39
표 III -2. 청소년활동 하나 이상 참여 경험.....	43
표 III -3. 청소년활동 참여 경험(활동별).....	44
표 III -4. 청소년활동 참여 의향.....	46
표 III -5. 청소년활동 참여 만족도_1) 참여한 청소년활동에 대해 전반적으로 만족한다.....	48
표 III -6. 청소년활동 참여 만족도_2) 청소년활동의 내용이 흥미롭고 유익했다.....	49
표 III -7. 청소년활동 참여 만족도_3) 청소년활동을 지도한 선생님의 전문성에 대해 만족한다.....	51
표 III -8. 청소년활동 참여 만족도_4) 청소년활동이 이루어진 시설·공간과 사용된 장비에 대해 만족한다.....	52
표 III -9. 청소년활동 참여 만족도_5) 청소년활동의 일정과 시간이 적절했다.....	54

표 III-10. 청소년활동 참여 이유_1순위.....	55
표 III-11. 청소년활동 참여 이유_1+2순위.....	56
표 III-12. 청소년활동 참여 시 고려사항.....	57
표 III-13. 청소년활동 참여 시 방해요인_1순위.....	58
표 III-14. 청소년활동 참여 시 방해요인_1+2순위.....	59
표 III-15. 희망하는 청소년활동 참여 방식(중복응답).....	60
표 III-16. 청소년활동 희망 시간.....	61
표 III-17. 청소년활동 희망 장소.....	62
표 III-18. 적극적인 청소년활동 참여를 위한 필요사항(1).....	63
표 III-19. 적극적인 청소년활동 참여를 위한 필요사항(2).....	65
표 III-20. 적극적인 청소년활동 참여를 위한 필요사항(3).....	67
표 III-21. 적극적인 청소년활동 참여를 위한 필요사항(4).....	68
표 III-22. 적극적인 청소년활동 참여를 위한 필요사항(5).....	70
표 III-23. 적극적인 청소년활동 참여를 위한 필요사항(6).....	71
표 III-24. 적극적인 청소년활동 참여를 위한 필요사항(7).....	73
표 III-25. 청소년활동 참여 경험 비교.....	77
표 III-26. 청소년활동 참여 만족도 비교.....	78
표 III-27. 청소년활동 참여 이유 비교(1+2순위).....	78
표 III-28. 청소년활동 참여 시 고려사항 비교.....	79
표 III-29. 청소년활동 참여 시 방해요인 비교(1+2순위).....	79
표 III-30. 희망 청소년활동 참여 방식 비교.....	80
표 III-31. 희망 청소년활동 참여 시간 비교.....	80
표 III-32. 희망 청소년활동 참여 장소 비교.....	81
표 III-33. 학교자율시간을 통해 원하는 활동(초등학교).....	83
표 III-34. 자기성장주도성에 대한 문항 평균(초등학생).....	85
표 III-35. 진로연계교육을 위해 원하는 활동(초등학교).....	87
표 III-36. 진로연계교육 시 함께 참여하고 싶은 사람(초등학교).....	89
표 III-37. 진로연계교육 시 희망시간(초등학교).....	91
표 III-38. 중요하게 다뤄야 할 디지털 소양 교육 내용(초등학교).....	93
표 III-39. 디지털 소양에 대한 문항 평균(초등학생).....	94
표 III-40. 희망하는 디지털 이해 활동(초등학교).....	96
표 III-41. 희망하는 디지털 개발 활동(초등학교).....	98
표 III-42. 희망하는 디지털 활용 활동(초등학교).....	99
표 III-43. 디지털 소양 교육을 위한 필요 지원(초등학교).....	102
표 III-44. 학교자율시간을 통해 원하는 활동(중학교).....	107
표 III-45. 자기성장주도성에 대한 문항 평균(중학생).....	108

표 III-46. 진로연계교육을 위해 원하는 활동(중학교).....	110
표 III-47. 진로연계교육 시 함께 참여하고 싶은 사람(중학교).....	112
표 III-48. 진로연계교육 시 희망 시간(중학교).....	113
표 III-49. 중요하게 다뤄야 할 디지털 소양 교육 내용 활동(중학교)....	115
표 III-50. 디지털 소양에 대한 문항 평균(중학생).....	117
표 III-51. 희망하는 디지털 이해 활동(중학교).....	118
표 III-52. 희망하는 디지털 개발 활동(중학교).....	120
표 III-53. 희망하는 디지털 활용 활동(중학교).....	122
표 III-54. 디지털 소양 교육을 위한 필요 지원(중학교).....	123
표 III-55. 자유학기 주제선택 활동 시 중요한 점(중학교).....	125
표 III-56. 희망하는 주제선택 활동(중학교).....	127
표 III-57. 진로탐색 활동 시 중요한 점(중학교).....	129
표 III-58. 희망하는 진로탐색 활동(중학교).....	130
표 III-59. 진로탐색에 대한 문항 평균(중학생).....	133
표 III-60. 진로탐색 활동을 위한 필요 지원(중학교).....	134
표 III-61. 희망하는 학교스포츠클럽 활동(중학교).....	135
표 III-62. 학교스포츠클럽 활동 시 중요한 점(중학교).....	138
표 III-63. 학교스포츠클럽 활동 희망 시간(중학교).....	139
표 III-64. 진로연계교육을 위해 원하는 활동(고등학교).....	147
표 III-65. 진로연계교육 시 함께 참여하고 싶은 사람(고등학교)....	150
표 III-66. 진로연계교육 시 희망 시간(고등학교).....	152
표 III-67. 중요하게 다뤄야 할 디지털 소양 교육 내용(고등학교)....	154
표 III-68. 디지털 소양에 대한 문항 평균(고등학생).....	157
표 III-69. 희망하는 디지털 이해 활동(고등학교).....	158
표 III-70. 희망하는 디지털 개발 활동(고등학교).....	161
표 III-71. 희망하는 디지털 활용 활동(고등학교).....	162
표 III-72. 디지털 소양 교육을 위한 필요 지원(고등학교).....	165
표 III-73. 고교학점제 시행 시 기대되는 점(고등학교).....	166
표 III-74. 고교학점제 시행 시 걱정되는 점(고등학교).....	168
표 III-75. 고교학점제 운영을 위한 필요 지원(고등학교).....	171
표 III-76. 선택과목 결정 시 중요한 점(고등학교).....	173
표 III-77. 선택과목 운영 시 필요 지원(고등학교).....	176
표 III-78. 청소년활동 참여의향이 자기성장주도성에 미치는 영향....	183
표 III-79. 학교자율시간 ‘과목’ 및 ‘활동’에 대한 자기성장주도성 차이검증.....	184
표 III-80. 청소년활동에 대한 요구가 자기성장주도성에 미치는 영향....	185

표 III-81. 청소년활동(과학정보활동) 참여의향이 디지털 소양 능력에 미치는 영향.....	185
표 III-82. 청소년활동(과학정보활동) 참여의향에 따른 디지털 소양 교육 내용의 차이 검증.....	186
표 III-83. 청소년활동(과학정보활동) 참여의향에 따른 디지털 이해 활동내용의 차이 검증.....	187
표 III-84. 청소년활동(과학정보활동) 참여의향에 따른 디지털 개발 활동내용의 차이 검증.....	187
표 III-85. 청소년활동(과학정보활동) 참여의향에 따른 디지털 활용 활동내용의 차이 검증.....	188
표 III-86. 청소년활동에 대한 요구가 디지털 소양 능력에 미치는 영향.....	189
표 III-87. 청소년활동 참여의향이 자기성장주도성에 미치는 영향.....	191
표 III-88. 학교자율시간 ‘과목’ 및 ‘활동’에 대한 자기성장주도성 차이검증.....	191
표 III-89. 청소년활동에 대한 요구가 자기성장주도성에 미치는 영향.....	192
표 III-90. 청소년활동(과학정보활동) 참여의향이 디지털 소양 능력에 미치는 영향.....	193
표 III-91. 청소년활동(과학정보활동) 참여의향에 따른 디지털 소양 교육 내용의 차이 검증.....	193
표 III-92. 청소년활동(과학정보활동) 참여의향에 따른 디지털 이해 활동내용의 차이 검증.....	194
표 III-93. 청소년활동(과학정보활동) 참여의향에 따른 디지털 개발 활동내용의 차이 검증.....	195
표 III-94. 청소년활동(과학정보활동) 참여의향에 따른 디지털 활용 활동내용의 차이 검증.....	195
표 III-95. 청소년활동에 대한 요구가 디지털 소양 능력에 미치는 영향.....	196
표 III-96. 청소년활동(진로탐색 및 직업체험활동) 참여의향이 진로개발역량에 미치는 영향.....	197
표 III-97. 청소년활동(진로탐색 및 직업체험활동) 참여의향에 따른 자유학기 ‘주제선택활동’의 중요 내용의 차이 검증.....	197
표 III-98. 청소년활동(진로탐색 및 직업체험활동) 참여의향에 따른 자유학기 ‘주제선택활동’의 희망 활동 차이 검증.....	198
표 III-99. 청소년활동(진로탐색 및 직업체험활동) 참여의향에 따른 자유학기 ‘진로탐색활동’의 중요 내용의 차이 검증.....	199
표 III-100. 청소년활동(진로탐색 및 직업체험활동) 참여의향에 따른 자유학기 ‘진로탐색활동’의 희망 활동 차이 검증.....	199

표 III-101. 청소년활동에 대한 요구가 진로개발역량에 미치는 영향.....	200
표 III-102. 청소년활동(과학정보활동) 참여의향이 디지털 소양 능력에 미치는 영향.....	202
표 III-103. 청소년활동(과학정보활동) 참여의향에 따른 디지털 소양 교육 내용의 차이 검증.....	202
표 III-104. 청소년활동(과학정보활동) 참여의향에 따른 디지털 이해 활동내용의 차이 검증.....	203
표 III-105. 청소년활동(과학정보활동) 참여의향에 따른 디지털 개발 활동내용의 차이 검증.....	204
표 III-106. 청소년활동(과학정보활동) 참여의향에 따른 디지털 활용 활동내용의 차이 검증.....	204
표 III-107. 청소년활동에 대한 요구가 디지털 소양 능력에 미치는 영향.....	205
표 IV-1. 전문가 대상 초점집단면접조사 개요.....	219
표 IV-2. FGI 및 사례 발굴을 위한 기관 방문.....	220
표 IV-3. 초점집단면담조사 대상자.....	220
표 IV-4. 학교 및 지역사회 연계 관련 면담 질문 내용 고찰.....	221
표 IV-5. 초점집단면담 질문지 영역 및 내용.....	222
표 IV-6. 초점집단면담 자료수집 내용.....	223
표 IV-7. 초점집단면담 분석 결과(1): 학교와 지역사회 연계에 대한 필요성.....	224
표 IV-8. 초점집단면담 분석 결과(2): 학교와 지역사회 연계 운영의 개선방안.....	229
표 IV-9. 초점집단면담 분석 결과(3): 운영 체계 및 추진 방식.....	235
표 IV-10. 초점집단면담 분석 결과(4): 청소년활동 협력 기관의 역할 및 내용.....	240
표 IV-11. 초점집단면담 분석 결과(5): 2022 개정 교육과정에 대한 운영·협력 방안.....	244
표 IV-12. 초점집단면담 면접조사 분석 결과(종합).....	249
표 V-1. 청소년활동 지역사회 협력 네트워크와 유형.....	255
표 V-2. 학교와 지역사회 연계를 위한 청소년활동 프로그램 방법 및 전략.....	258
표 V-3. 학교와 지역사회 연계 사례 개발 추진 내용.....	263
표 V-4. 학교와 지역사회 연계 프로그램 운영 내용 및 성과.....	265
표 V-5. 학교와 청소년 수련시설 연계 청소년활동 추진 절차.....	267
표 V-6. 부산 동래구청소년센터와 동해중학교 연계 프로그램 운영 내용.....	269

표 V-7. 학교형 청소년성취포상제 운영 방식.....	278
표 V-8. 학교형 청소년성취포상제 활동내용.....	279
표 V-9. 청소년활동 운영 모형 타당화를 위한 조사 내용.....	283
표 V-10. 델파이 조사 대상 전문가.....	285
표 V-11. 델파이 1차 조사 분석 결과.....	286
표 V-12. 델파이 1차 조사 결과 반영 및 2차 조사지 내용.....	287
표 V-13. 델파이 2차 조사 분석 결과.....	289
표 V-14. 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형에 대한 전문가 의견.....	291
표 V-15. 청소년활동 운영 가이드라인에 대한 전문가 의견.....	293
표 VI-1. 학교와 지역사회 연계에 대한 경험 분석 결과 범주화.....	306
표 VI-2. 지역단위 청소년활동정책 운영 기반 법·제도 신설(안).....	323
표 VI-3. 추진과제에 따른 중·장기 로드맵.....	332

그림 목차

그림 I-1. 연구 내용 및 방법.....	7
그림 I-2. 연구 조직 및 추진 체계.....	13
그림 I-3. 연구 추진 절차.....	14
그림 II-1. 시립마포청소년센터 중심 지역네트워크 연계 구축.....	28
그림 II-2. 태조산청소년수련관 중심 지역네트워크 연계 구축.....	30
그림 III-1. 설문지 개발 절차.....	38
그림 III-2. 청소년활동 참여 경험 여부(전체).....	42
그림 III-3. 청소년활동 참여 의향.....	45
그림 III-4. 청소년활동 참여 만족도_전반적 만족도.....	47
그림 III-5. 청소년활동 참여 이유_1+2순위.....	56
그림 III-6. 청소년활동 참여 경험 비교.....	77
그림 III-7. 청소년활동 참여 만족도 비교.....	77
그림 V-1. 경기도교육청 지역교육협력 네트워크.....	257
그림 V-2. 학교 교과과정 연계 청소년활동 연계 및 활성화를 위한 정책 프레임.....	259
그림 V-3. 국립청소년우주센터 <인류와 우주 대항해시대> 학교연계활동 개발·운영 과정 흐름도.....	260
그림 V-4. 학교와 지역사회 연계 청소년활동 사례 분석 및 운영 모형 개발 절차.....	264
그림 V-5. 청주시 청소년수련관과 학교 연계시스템.....	266
그림 V-6. 동래구청소년센터의 학교 연계 추진네트워크 구축.....	271
그림 V-7. 동래구청소년센터의 중학교 대상 진로활동 연계형 추진 절차.....	271
그림 V-8. 국립청소년우주센터의 고교학점제 추진 연계시스템 구축.....	275
그림 V-9. 학교형 청소년성취포상제 추진 경과.....	279
그림 V-10. 학교형 청소년성취포상제 추진 절차 및 일정.....	280
그림 V-11. 학교형 청소년성취포상제 추진 체계.....	281
그림 V-12. 청소년활동 가이드북 구성 절차.....	293
그림 V-13. 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 절차.....	296

그림 VI-1. 연구내용 및 방법.....	302
그림 VI-2. 청소년활동 및 2022 개정 교육과정 주요내용에 대한 요구분석 주요 결과 및 정책 방향.....	305
그림 VI-3. 학교와 지역사회 연계에 대한 경험 분석 주요 결과 및 정책 방향.....	308
그림 VI-4. 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형.....	309
그림 VI-5. 학교와 지역사회 연계 청소년활동 활성화에 대한 주요 결과 및 정책 방향.....	310
그림 VI-6. 정책 방향 및 정책 목표.....	314
그림 VI-7. 핵심 추진 과제.....	315



제1장 서 론

- 1. 연구의 필요성 및 목적
- 2. 연구의 범위
- 3. 연구 내용 및 방법
- 4. 연구 추진 체계 및 절차

1. 연구의 필요성 및 목적

청소년이 건강하게 성장하기 위해서는 청소년을 둘러싼 환경의 유기적인 협력이 필요하다. 학교와 지역사회의 연계는 청소년의 성장을 도모하고 교육의 질을 높이며, 지역사회의 교육적 역량을 강화하는 데 기여한다. 이를 통해 청소년은 지역 구성원으로서의 정체성을 형성하고 사회적 책임감을 기를 수 있다. 따라서 청소년 성장을 위해 교육 공동체로서 학교와 지역사회의 이해와 협력이 필요하다.

특히, 청소년 수련시설과 학교의 연계는 청소년의 지역사회에 대한 이해를 높이고 참여를 증진시킬 수 있으며, 지역사회 전체가 교육 공동체로서 청소년의 성장을 지원하는 데 기여한다(김대현, 김명성, 2023). 지역사회 청소년시설에서는 청소년에게 요구되는 역량과 균형적 성장을 위하여 전문성을 갖춘 청소년지도자를 중심으로 다양하고 체계적인 프로그램을 갖추고 있다. 이러한 청소년 수련시설은 학교와의 연계를 통해 청소년의 다양한 체험 기회를 제공한다. 청소년 수련시설은 학교의 한정된 자원으로는 충족하기 어려운 다양한 체험 활동을 제공할 수 있으며, 청소년 지도에 특화된 전문 인력과 프로그램을 보유하고 있어 학교 교육을 상호보완하여 청소년 성장을 전문적으로 지원할 수 있다. 또한 청소년들은 학교와 지역사회 연계를 통해 자신이 원하는 활동을 보다 풍부하고 의미 있게 경험할 수 있으며, 이는 청소년의 전인적 성장과 청소년활동 및 교육의 질 향상에 기여한다.

이러한 학교와 지역사회 연계의 중요성으로 인해 제7차 청소년정책기본계획(여성가족부, 2023)에서는 ‘학교 연계 청소년활동 지원 강화’ 과제를 제시하고 있어 정책 목표

1) 1장은 강경균 선임연구위원(한국청소년정책연구원)이 집필하였음.

달성을 위한 구체적인 전략을 개발하는 것이 필요하다. 이에 따라 국립청소년 수련시설의 특성화 콘텐츠 개발, 우수 청소년활동 정보 제공, 공공·민간 청소년활동시설 지원, 학교 연계형 인증수련활동 신설 등이 주요 과제로 제시되고 있다. 또한 청소년 수련시설과 지자체 및 교육(지원)청 등 다양한 지역사회 기관과 협력 체계를 구축하고, 자유학기제 관련 프로그램 개발 등을 추진하고 있다. 이러한 정책을 실천하기 위해, 청소년의 성장을 지원하는 지역 네트워크를 구축하고 학교와 청소년 수련시설과의 연계를 강화하는 다양한 사업들이 추진되고 있다.

최근 2022 개정 교육과정이 2025년부터 학교 현장에 적용됨에 따라 청소년활동과 학교 간 연계를 위해서 이에 대한 구체적인 전략과 방안이 요구된다. 구체적으로 2022 개정 교육과정은 2025년에 초등학교 1~4학년, 중학교 1학년, 고등학교 1학년부터 2027년 중학교, 고등학교 3학년까지 학교급별, 학년별로 차례로 시행한다. 2022 개정 교육과정의 주요내용인 미래 역량, 학습자 주도성, 맞춤형 진로 교육 등은 청소년활동과 관련성이 높다. 그리고 학교 자율성이 강화됨에 따라 학교 교육과정 지역과의 연계가 강조되고, 고교학점제 전면 도입, 학교 자율시간 도입, 자유학기제 및 활동시간 재조정, 진로연계 교육 등과 같은 교육과정 개정 사항은 학교와 지역사회 간 상호 협력 체계 마련을 필요로 한다(교육부, 2022).

2022 개정 교육과정은 ‘포용성과 창의성을 갖춘 주도적인 사람’을 비전 및 추구하는 인간상으로 제시하고 있으며(교육부, 2022), 지역사회 청소년활동은 이러한 학생 주도성을 실현할 수 있는 좋은 플랫폼이 될 수 있다. 제7차 청소년기본계획에서도 청소년을 중심에 두고 다양한 활동을 제시하고 있으며, ‘플랫폼 기반 청소년활동 활성화’의 주요 과제로서 ‘학교 연계 청소년활동 지원’을 제시하고 있다(여성가족부, 2023, p.38).

2022 개정 교육과정은 학생 자율성과 지역성 강화를 특징으로 한다는 점에서 학교 밖에서 이루어지는 다양한 교육자원 중의 하나인 청소년활동과의 결합이 중요하다. 특히 청소년은 지역사회 활동을 통해 자신의 관심사와 진로에 맞는 활동을 다양하게 선택하고 참여함으로써 자기주도적 역량을 기를 수 있다. 그동안 자유학기제, 창의적 체험활동 등과 연계한 청소년활동 프로그램 개발과 지원사업이 운영되어 왔으나, 일부 지역과 청소년 수련시설에서만 운영되고 있어 전국적인 확산과 다변화된 프로그램 개발에 한계를 보여 왔다(김현철, 최창욱, 민경석, 2010; 임지연, 김한별, 한도희, 2014; 유민상 외, 2023). 또한 학교생활기록부의 비교과 영역 축소, 학교 안팎 주체 간 상호 이해와 협력 경험의

부족, 청소년활동의 교육과정 연계성 부족, 청소년 수련시설의 인지도 및 접근성 부족 등이 학교 안팎 연계 협력의 장애 요인으로 지속적으로 지적되어 왔다(최창욱, 좌동훈, 남화성, 2020; 문호영, 서고운, 김진호, 2023).

따라서 학교와 지역사회 청소년 관련 시설의 상호 이해와 협력을 할 수 있도록 청소년활동 개발과 운영 방안 마련이 필요하다. 특히 청소년이 원하는 활동을 주도적으로 의미 있게 하기 위해서는 청소년과 학교 및 지역사회 구성원 그리고 기관들의 협력과 소통이 필요하다. 구체적으로 2022 개정 교육과정과 청소년활동과의 관련성을 바탕으로 청소년 주도적으로 전인적 성장을 할 수 있도록 학교와 지역사회의 다양한 기관 및 시설을 연계하여 청소년활동 운영에 필요한 지침과 이를 위한 운영 방안 마련이 필요하다.

본 연구의 목적은 2022 개정 교육과정 주요 변화 내용을 중심으로 학교와 지역사회를 연계한 청소년활동을 개발하고 청소년시설에서 운영할 수 있는 방안을 모색하여 청소년 활동을 활성화하는데 있다. 이를 위한 구체적인 연구 목표는 다음과 같다.

첫째, 2022 개정 교육과정과 제7차 청소년정책기본계획의 주요 내용을 분석하여 학교와 지역사회 청소년활동 연계의 법적·제도적 기반과 운영 동향을 파악한다.

둘째, 학교와 지역사회 연계 청소년활동에 대한 현장의 요구와 경험을 조사·분석하여 실효성 있는 청소년활동 운영 모형 및 사례를 개발한다.

셋째, 학교 교육과정과 연계한 청소년활동 운영 가이드라인과 활성화를 위한 정책 방안을 제시한다.

2. 연구의 범위

본 연구는 2022 개정 교육과정에 기반하여 지역사회와 연계한 청소년활동을 활성화하는 연구이다. 본 연구에서의 연구의 내용 및 대상에 대한 범위는 다음과 같다.

첫째, 청소년의 범위는 초등학교 4학년 ~ 고등학교 3학년을 대상으로 설정하였다. 「청소년 기본법」 제3조에서 청소년은 “청소년 9세 이상 24세 이하인 사람”으로 명시되어 있지만, 본 연구에서는 2022 개정 교육과정을 중심으로 청소년활동을 활성화하는 것이므로 학교에 재학하고 있는 학생을 대상으로 설정하였다. 또한 2023년부터 운영되고 있는 NYPI 횡단조사의 일환으로 청소년활동에 대한 인식과 요구를 파악하기 위하여 초등학교 4학년~고등학교 3학년의 재학생을 대상으로 설정하였다.

둘째, 「청소년 기본법」 제3조는 청소년활동을 청소년의 균형 있는 성장을 위하여 필요 한 활동과 이러한 활동을 소재로 하는 수련활동·교류활동·문화활동 등 다양한 형태의 활동으로 정의한다. 법령의 정의와 더불어, 이 연구는 문헌 고찰을 통해 청소년지도사의 지도하에 수행되는 건강 및 스포츠, 모험개척, 역사탐방, 봉사협력, 진로탐구, 자기개발, 문화예술, 교류, 과학정보, 환경보존 등의 체계적인 체험활동으로 설정하였다.

셋째, 학교와 지역사회 연계의 범위는 청소년활동 시설 및 청소년 단체를 중심으로 청소년활동을 활성화하기 위한 학교와 지역사회의 인적, 물적, 제도적 자원의 연계로 설정 하였다. 여기에서 학교는 2022 개정 교육과정의 제도적 자원, 공간 및 기자재 등의 물적자 원과 교원 및 강사 등의 인적자원이다. 특히 2022 개정 교육과정은 교육부에서 2022년 12월 22월에 고시되었고, 2024년 국가교육위원회에서 일부 개정되었으며, 2025년 초등 학교 1~4학년, 중학교 1학년, 고등학교 1학년 적용을 시작으로, 2027년에는 모든 초·중·고등학교에 적용될 국가교육과정이다(국가교육위원회, 2024, p.6). 구체적으로 본 연구에 서는 2022 개정 교육과정 총론의 주요 개정 방향과 학교급별 주요 개정 사항을 중심으로 청소년활동을 활성화하는 방안을 마련하였다. 2022 개정 교육과정의 주요 개정 방향은 미래 대응 능력 및 기초소양 강화, 모두의 행복을 위해 공동체 의식 강화, 진로와 학습의 주도적 설계 및 학습자 맞춤형 교육과정 마련이다(교육부 보도자료, 2022.12.22., pp 4-5). 특히 본 연구에서는 2022 개정 교육과정 총론에서 강조하고 있는 지역사회 연계 교육 및 진로교육과 제7차 청소년정책 기본계획의 ‘지역사회 연계 학교 안팎 청소년활동 강화’의 내용인 청소년 수련시설과 지자체-교육(지원)청 협력 체계 구축 및 자유학기제 등 관련 프로그램 기획·추진(여성가족부, 2023, p.53)의 정책 내용을 중심으로 운영하였 다. 특히 학교급별 주요 교육과정 운영사항으로 초등학교의 진로연계교육 및 디지털소양, 중학교의 자유학기 운영 및 진로연계교육, 고등학교의 학점 기반 선택 교육과정을 중심으 로 청소년활동을 연계하였다(교육부 보도자료, 2022.12.22., p.6). 또한, 본 연구에서 지역사회는 제7차 청소년정책 기본계획에서 제시한 청소년활동을 내실화 할 수 있는 지원 체계인 지자체 및 교육(지원)청 등의 인적·물적 자원이다(여성가족부, 2023, p.53).

3. 연구 내용 및 방법

연구 영역	연구 내용	연구 방법
학교와 지역사회 연계 청소년활동 동향 분석	<ul style="list-style-type: none">학교와 지역사회 청소년활동 연계 운영 법 및 제도 분석청소년활동 운영 연계를 위한 2022 개정 교육과정 주요내용 분석청소년활동 운영을 위한 학교와 지역사회 연계 운영 동향	<ul style="list-style-type: none">문헌고찰내용분석전문가협의회
자료 조사 및 분석	<ul style="list-style-type: none">청소년활동 및 2022 개정 교육과정 주요내용에 대한 요구현장 전문가 대상 학교와 지역사회 연계에 대한 경험 탐색	<ul style="list-style-type: none">설문조사FGI
운영 사례 개발 및 모형 타당화	<ul style="list-style-type: none">학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 사례 분석학교와 지역사회 연계 청소년활동 사례 운영 및 개발학교와 지역사회 연계 청소년활동 모형(안) 개발 및 타당화	<ul style="list-style-type: none">전문가워킹그룹델파이
운영 방안 및 정책 도출	<ul style="list-style-type: none">학교 교육과정 연계 청소년활동 및 운영 가이드라인 개발학교와 청소년활동 연계 활성화를 위한 정책 방안	<ul style="list-style-type: none">전문가협의회정책실무협의회

그림 1-1. 연구 내용 및 방법

1) 학교와 지역사회 연계 관련 청소년활동 동향 분석

학교와 지역사회를 통해 청소년활동을 활성화하기 위하여 관련 법 및 제도, 지역사회 청소년활동 관련 지원체계, 학교와 지역사회를 연계한 프로그램 운영 등 다양한 동향 및 이슈를 분석하였다. 또한 2022 개정 교육과정의 주요 개정 내용을 분석하여 학교와 지역사회에서의 청소년활동의 관련성 및 설문조사를 위한 내용 요소 등을 고찰하였다.

2) 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 방안 마련을 위한 자료 조사 및 분석

학교와 지역사회 연계 청소년활동 활성화 방안을 마련하기 위하여 다음과 같은 자료 조사 및 분석을 수행하였다. 구체적으로 청소년활동 참여에 대한 인식 및 요구와 함께 2022 개정 교육과정의 주요 개정 사항을 분석하여 지역사회와 연계된 청소년활동 활성화 방안을 위한 중요 쟁점을 도출하였다. 또한, 각 쟁점 사항에 대한 청소년들의 인식 및 요구를 조사 및 분석하였다. 이후, 학교와 지역사회 연계 청소년활동을 운영한 전문가를 대상으로 2022 개정 교육과정의 주요 변화 사항을 중심으로 운영에 따른 요구 및 방안을 마련하고자 초점집단면접(FGI)를 통해 수행하였다.

(1) 설문조사: 청소년활동 경험과 2022 개정 교육과정 연계 활동에 대한 요구
 청소년활동 관련 경험 및 2022 개정 교육과정의 주요개정 사항에 대한 요구에 대하여
 NYPI 횡단조사를 통해 전국의 청소년을 대상으로 자료를 수집하고 분석한다.

표 1-1. 설문조사 개요

주요 요소	내용
모집단	전국 초(4~6학년), 중학교(1~3학년), 고등학교(1~3학년)에 재학 중인 학생
표집틀	2024년 교육통계연보
표본수	<ul style="list-style-type: none"> • 총 8,719명 • 초등학교 4~6학년(2,810명)/중학교 1~3학년(2,871명)/고등학교 1~3학년(3,038명)
표집방법	총화다단계집락표집
조사목적	지역사회와 연계된 청소년활동 활성화 방안 도출을 위한 자료수집
조사내용	<ul style="list-style-type: none"> • 청소년활동 참여에 대한 요구 • 2022 개정 교육과정 연계 활동에 대한 요구
조사방법	온라인을 통한 자기 기입식 설문조사
조사시기	2025년 5~7월
비 고	한국청소년정책연구원 기관생명윤리위원회(IRB) 202504-HR-고유-004 승인

본 연구에서는 청소년활동 경험 및 2022 개정 교육과정 연계한 청소년활동 관련 요구 파악을 위해 전국의 초, 중, 고등학생 총 8,719명을 대상으로 조사하였다. 그 결과, 초등학생 2,810명, 중학생 2,871명, 고등학생 3,038명으로 총 8,719명이 조사에 참여하였다. 표집 방법은 변형비례 총화다단계집락표집을 통해 지역, 학교급, 학년, 성별 등을 대표성 있게 추출하였으며, 추출된 표본을 대상으로 온라인 조사를 통해 자료를 수집하였다. 자료의 수집에 앞서 한국청소년정책연구원 기관생명윤리위원회(IRB) 202504-HR-고유-004 승인을 받은 후, 설문조사를 실시하였다. 자료의 분석에 있어 청소년활동 참여 요구에 대한 분석은 먼저 각 문항별 빈도분석과 함께 교차 및 평균 비교 분석(*t*검증, F검증 등)을 통해 대상자 전체 응답 수준과 각 성별, 학년, 지역규모 등 조사대상자의 배경변인에 따른 차이를 분석하였다. 구체적으로 빈도분석을 통해 조사 참여자의 인구사회학적 특성을 분석하고, 각 문항별 빈도를 분석하였다. 이후, 과거 수행된 연구(문호영 외, 2023)와의 비교 분석을 통해 선호하는 청소년활동, 참여동기, 필요한 지원 등의 변화 경향성을 도출하였다. 이를 통해 학교와 지역사회 간 연계 프로그램 발굴 시, 대상자의 선호도와 프로그램 접근성 등을 고려하는 근거를 마련하였다. 또한, 각 문항 별 대상자가 가진 배경변인(성별,

학교급, 지역 등)에 따른 평균 비교를 통해 유의미한 차이를 보이는지 확인하고 사후검증(Scheffé)을 통해 학교급 간, 지역 간 개별적으로 나타내는 차이를 확인하였다. 본 분석을 통해 개별 대상자 집단에게 더욱 효과적이고 선호되는 맞춤형 프로그램을 제시하였다. 더불어 2022 개정 교육과정의 주요 변화 내용을 중심으로 청소년들의 인식 및 요구를 조사하여, 학교급별 청소년활동과의 효과적인 연계 운영을 위한 지원 방안과 전략을 도출하기 위한 근거를 마련하였다. 조사 항목은 학교 자율시간 도입, 진로연계교육 도입, 디지털·AI 소양교육 강화, 자유학기 개선, 고교학점제 전면 도입, 선택 과목 신설 및 재구조화 등 2022 개정 교육과정의 주요 변화 영역을 중심으로 구성하였다. 아울러, 교육과정을 보다 원활하게 운영하기 위한 청소년활동이 무엇인지를 조사·분석하였다. 수집된 자료의 분석은 청소년의 인구통계학적 변인에 따른 현황과 차이를 분석(*t*검증 및 *F*검증)하고, 교육과정 내용 변화에 따른 요구에 따라 어떠한 청소년활동이 장애요인 및 지원 방안이 효과적으로 영향을 미치는지를 회귀분석(regression analysis)을 통해 분석하였다.

(2) 면접조사: 학교와 지역사회 연계 요소 및 운영 방안

학교와 지역사회를 연계한 청소년활동 운영 모형을 개발하기 위하여 사례를 발굴하고 기관을 방문하여 청소년활동을 운영한 경험이 있는 전문가를 대상으로 면접조사를 실시하였다. 구체적으로 학교 교원, 지역사회 기관 관계자, 청소년지도사 등의 전문가를 대상으로 초점집단면접조사(FGI: Focus Group Interview)를 실시하여 청소년활동 활성화를 위한 학교와 지역사회 연계 요소 및 운영 방안을 도출하였다.

표 1-2. 전문가 대상 초점집단면접조사 개요

주요 요소	내용
조사목적	청소년활동 활성화를 위한 학교와 지역사회 연계 요소 및 방안 마련
조사내용	청소년활동 활성화를 위한 학교와 지역사회 연계 경험 및 방향
조사대상	총 5개 사례 전문가 집단(20명)
조사방법	초점집단면접조사(FGI)
조사시기	2025년 5~6월
비 고	한국청소년정책연구원 기관생명윤리위원회(IRB) 202504-HR-고유-004 승인

본 조사의 면접 질문 가이드라인은 첫째, 학교와 지역사회 연계 시 필요성, 둘째, 연계 협력의 문제점 및 개선방안, 셋째, 운영 체계 및 추진 방식(사업 및 프로그램, 네트워크 및 인적·물적 자원, 넷째, 지역사회 및 학교와의 조정과 연계 협력 성공을 위한 요인, 다섯째, 청소년활동 협력 기관(청소년 수련시설, 학교, 지자체, 교육청 등)의 역할, 여섯째, 2022 개정 교육과정 주요사항에 대한 운영 및 협력 방안 등이다.

자료수집의 절차에 있어서 먼저 한국청소년정책연구원 기관생명윤리위원회(IRB) 승인(202504-HR-고유-004)을 받았으며, 참여자의 동의를 얻은 후 면접 조사를 진행하였다. 자료 분석은 수집과 함께 동시에 진행되었으며, 수집된 자료는 먼저 전사를 통해 서술하고, 핵심 주제를 중심으로 묶어 코딩 및 범주화 과정을 통해 분석하였다. 이후 참여자 확인, 외부전문가 확인 등을 통해 엄격성과 타당성을 확보하였다.

3) 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 방안 마련

청소년활동 활성화를 위한 정책 방안과 현장 적용을 도출하기 위하여 청소년활동 가이드북을 마련하고 정책과제를 도출하였다. 먼저, 전문가 Working Group 운영을 통해 현장에 적용 가능한 사례를 개발하였다.

표 | -3. 전문가 Working Group 운영

주요 요소	내용
운영목적	학교와 지역사회 연계를 통한 청소년활동 사례 운영 및 개발
운영내용	사례 운영 및 개발, 청소년활동 가이드북 개발 및 검토
전문가그룹	학교와 지역사회 청소년활동 운영 경험이 있는 전문가 그룹 5팀
운영기간	2025년 4월 ~ 8월

전문가 Working Group 운영을 통해 2022 개정 교육과정 기반 학교와 지역사회 연계 청소년활동 사례 개발을 통해 모형(안)을 개발하고 청소년활동 가이드북을 검토하여 보완하였다. 아울러 세미나를 통해 학교와 지역사회 연계 청소년활동에 대한 우수사례를 발굴하고, 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형 개발(안)을 마련하였다.

표 I-4. 세미나 개최 개요

주요 요소	내용
행사목적	학교와 지역사회 연계를 통한 청소년활동 우수사례 발굴 및 공유
행사내용	우수사례에 대한 발표 및 토론
행사시기	2025년 8월 27일(수) 14:00~16:00
행사장소	한국청소년정책연구원
참석자	발표 및 토론자 및 관계자(학계, 현장전문가 등)

4) 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형 개발

학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형(안)을 타당화하기 위하여 학계, 현장전문가, 공무원 등의 전문가를 대상으로 멤버파이조사를 실시하였으며, 운영 모형에 활용 전략 및 활성화 방안에 대한 의견을 수렴하였다.

표 I-5. 멤버파이 조사 개요

주요 요소	내용
조사목적	학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형(안)에 대한 타당화
조사내용	운영 요소, 운영 내용, 운영 절차 등 모형 타당성, 운영 전략, 청소년활동 활성화
조사대상	전문가 20명
조사방법	멤버파이조사(2회, 온라인)
조사시기	2025년 8월 ~ 9월
비고	한국청소년정책연구원 기관생명윤리위원회(IRB) 202504-HR-고유-004 승인

5) 청소년활동 운영 방안 및 정책 도출

본 연구의 결과를 바탕으로 정부 및 공공기관과 정책연구실무협의회를 실시하고 전문가 자문회의를 통해 정책과제를 도출하였다. 특히 성평등가족부의 정책 실현의 실태를 파악하기 위하여 성평등가족부를 비롯하여 청소년 수련시설 중심의 청소년활동 사업을 운영하고 있는 한국청소년활동진흥원과 협의를 통해 학교와 청소년 수련시설과의 연계 사례 및 실태를 파악하고 연구와 정책 방향에 대하여 협의하였다. 또한 교육부의 경우는 고교학점제 및 자유학기제 등 학교와 청소년 기관 및 지역사회와의 협력을 통한 청소년활동 활성화를 위한 정책의 실현 가능성 및 방안을 협의하였다.

표 | -6. 전문가 자문회의

차수	자문내용	자문진	개최 시기
1~2	연구 방향, NYPI 횡단조사 관련 회의 등	현장전문가, 학계, 공무원	1~3월
3~5	학교와 지역사회 연계 자료 및 구체화 방안 등	현장전문가, 학계	5~6월
6~8	학교 지역사회 연계를 위한 현장 적용 방안 자문	관련전문가	7~9월

표 | -7. 정책연구실무협의회 운영

주요 요소	내용
회의목적	정책방향 및 요구 수렴과 정책과제 도출
회의내용	정책요구, 정책가능성, 정책 방향 및 정책과제 등
대상기관(일정)	성평등가족부(25.10.15.), 교육부(25.10.20.), 한국청소년활동진흥원(25.3.4.)
회의방법	연구진 방문 회의

본 연구는 목적에 따른 결과를 도출하기 위하여, 연구의 내용에 적합하고 타당한 연구 방법을 적용하였으며, 연구 방법으로는 문헌조사, 설문조사, 면접조사, 세미나, 델파이 조사를 실시하였으며, 정책 실현성 및 구체성을 위하여 전문가 회의 및 정책연구실무회의를 개최하였다.

4. 연구 추진 체계 및 절차

1) 연구 조직 및 추진 체계

본 연구를 효율적으로 수행하기 위한 조직의 구성은 다음과 같다. 본 연구의 목적을 달성하기 위하여 기관의 연구진을 중심으로 정책에 대한 타당성과 적합성을 위하여 정책 협의기관과 협조하였고, 청소년활동 활성화를 위한 산출물의 현장 적용성 및 사례 개발을 위하여 청소년활동 관련 운영 시설 및 기관과 협력하였다.

또한 본 연구의 설문조사에 대한 자료수집과 분석의 신뢰성 및 전문성을 높이기 위해 학교와 지역사회 청소년활동 연계에 대한 전문성을 갖춘 외부연구진과 조사전문업체와 함께 연구 추진 체계를 구성하여 연구를 진행하였다.

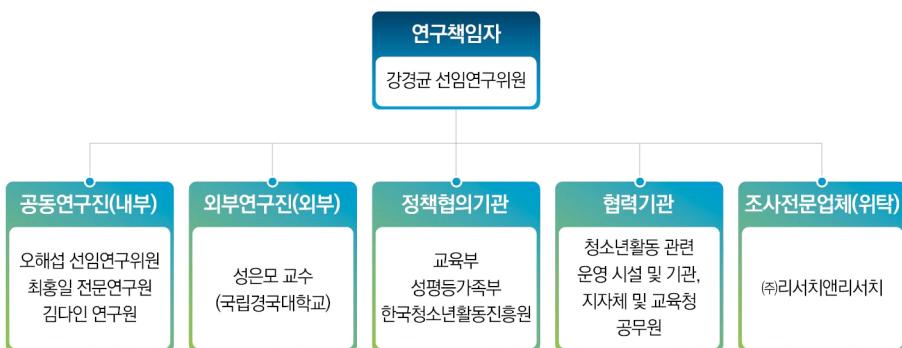


그림 1-2. 연구 조직 및 추진 체계

2) 연구 추진 절차

본 연구의 내용 및 방법을 반영한 연구 추진 절차는 다음과 같다.



그림 1-3. 연구 추진 절차



제2장 학교와 지역사회 연계 청소년활동 동향 분석

- 1. 학교와 지역사회 연계를 위한
정책 동향 및 제도 분석
- 2. 2022 개정 교육과정 주요내용
및 연계 방향
- 3. 학교와 지역사회 연계한
청소년활동 운영 동향

2

학교와 지역사회 연계 청소년활동 동향 분석2)

1. 학교와 지역사회 연계를 위한 정책 동향 및 제도 분석

1) 청소년활동 기반의 학교와 지역사회 협력을 위한 법령 및 제도

학교와 지역사회 연계를 통한 청소년활동 정책과 제도를 살펴보고, 이를 위한 제도적 보완 및 정책을 구체화할 수 있는 방안을 마련하였다. 이에 학교와 지역사회 연계 청소년활동 활성화를 위한 법령, 조례, 정책과 함께 국가교육과정인 2022 개정 교육과정의 주요내용에 대하여 살펴보았다.

먼저, 청소년활동을 위한 지역사회 연계 관련 법령을 살펴보면 청소년 기본법 제46조, 청소년활동 진흥법 9조에 제시하고 있다.

표 II-1. 청소년활동을 위한 지역사회 연계 관련 법령

법령	조항	주요내용
청소년 기본법	제47조(청소년 활동의 지원)	① 국가 및 지방자치단체는 청소년활동을 지원하여야 한다.
	제48조(학교교육 등과의 연계)	① <u>국가 및 지방자치단체는 청소년활동과 학교교육·평생교육을 연계하여 교육적 효과를 높일 수 있도록 하는 사책을 수립·시행하여야 한다</u>
청소년 활동 진흥법	제3조(관계 기관의 협조)	① <u>여성가족부장관 및 지방자치단체의 장은 학생인 청소년의 청소년활동 진흥을 위하여 필요하면 「청소년 기본법」 제48조에 따라 교육부, 특별시·광역시·특별자치시·도·특별자치도 교육청 및 지역교육청(이하 “교육청”이라 한다)과 협의를 할 수 있다.</u>
	제9조(학교와의 협력 등)	① 활동진흥원과 지방청소년활동진흥센터는 「청소년 기본법」 제48조에 따라 학교 및 평생교육시설과의 협력체제를 구축하여야 한다.

2) 2장의 1절과 2절은 강경균 선임연구원(한국청소년정책연구원)이 3절은 오해섭 선임연구원(한국청소년정책연구원)이 집필하였음.

법령	조항	주요내용
		<p>② 활동진흥원과 지방청소년활동진흥센터는 해당 지역 <u>각급학교 및 평생교육</u> <u>시설에서 필요로 하는 청소년활동 관련 사항을 지원</u>할 수 있다.</p> <p>④ 활동진흥원과 지방청소년활동진흥센터는 학생인 <u>청소년을 위한 청소년수련거리를 개발할 때 필요하면 교육청 및 각급학교에 관련 자료를 요청할 수 있다</u>. 이 경우 관계 기관은 특별한 사유가 없으면 그 요청에 적극 협조하여야 한다.</p>

* 출처 : 국가법령정보센터 법령(<https://www.law.go.kr/>)에서 2025.2.10. 인출 및 재구성함.

청소년활동을 위한 지역사회 연계 관련 법령에서 제시한 바와 같이, 청소년활동을 위하여 청소년활동진흥원과 지방청소년활동진흥센터는 학교와 협력체제를 구축하여 청소년 활동을 지원하여야 하고, 청소년활동 진흥을 위하여 학교교육과 지자체 및 지역교육청 등 관계기관과 협력해야 한다. 따라서 각 지자체는 본 법령에 근거하여 학교, 지자체, 교육청과 협력을 통해 청소년활동을 위한 계획을 수립하고 지원할 수 있다. 각 지자체에서 제정한 학교와 지역사회 연계 청소년활동 관련 조례의 주요내용을 살펴보면 다음과 같다.

표 II-2. 청소년활동 협력 체계 구축 관련 조례 제정 현황

지자체	조례명	시행일	공포번호
경남		2024. 1. 2.	제5576호
강원		2023. 6. 11.	제5030호
서울		2022. 12. 30.	제8530호
세종		2022. 11. 14.	제1985호
인천		2021. 12. 30.	제6770호
제주	청소년활동 진흥 조례	2020. 12. 31.	제2725호
충북		2023. 8. 4.	제4984호
전북		2024. 1. 18.	제5399호
충남		2022. 10. 18.	제5282호
부산		2017. 7. 1.	제5569호
경기도	미래세대재단 설립 및 운영 조례	2025. 1. 20.	제8340호
곡성군	미래교육재단 설립 및 운영 지원 조례	2019. 12. 27.	제2302호

* 출처 : 국가법령정보센터 법령(<https://www.law.go.kr/>)에서 2025.2.10. 인출 및 재구성함.

각 지자체는 학교와 지역사회 연계를 위하여 청소년활동진흥조례를 통해 학교와 지역사회와의 협력을 제시하고 있다. 주요내용은 지자체장은 청소년활동 활성화를 위하여 지자체를 중심으로 도교육청, 학교, 법인 단체와 긴밀한 협력을 해야 한다고 제시되어 있다. 다만, 지역의 청소년활동 기관인 지역청소년활동진흥센터와 청소년 수련시설인 청소년활동시설이 법인 및 단체에 포함되어 있어 청소년활동 중심 기관이 청소년활동시설에 대한 구체적인 제시가 필요하다. 아울러 「광주광역시 청소년활동 진흥 조례」에 제시한 ‘학교와의 협력(9조)’처럼 「청소년 기본법」 제48조에 따라 명확히 청소년활동진흥센터 중심의 학교 및 지역교육·정과의 연계 협력을 제시할 필요가 있다. 또한 경기도 「미래세대재단 설립 및 운영 조례」와 같이 청소년 참여 확대를 위한 청소년활동 지원 및 민관협력 활성화에 대한 사업의 제시가 필요하다.

표 II-3. 학교와 지역사회 연계 청소년활동 관련 조례 주요내용

지자체	조항	주요내용
경남	제13조(협력 체계 구축)	
강원	제10조(협력 체계 구축)	
서울	제12조(협력 체계 구축)	
세종	제11조(협력 체계 구축)	
인천	제7조(협력 체계 구축)	
제주	제8조(협력 체계 구축)	
충북	제9조(협력 체계 구축)	
경기도	제11조(협력 체계 구축)	도지사(시장)는 청소년활동 활성화를 위하여 도교육청, 시·군·구, 각급 학교, 법인 및 단체 등 관계기관과의 긴밀한 협력을 위하여 노력하여야 한다.
	제4조(사업)	
전북	제10조(협력 체계 구축)	- 지역 관련 단체·관련 시설 등과의 연계 및 협력 체계 구축 - 청년·청소년 참여 확대를 위한 활동 지원 및 민관협력 활성화
충남	제13조(협력 체계 구축)	
부산	제5조(청소년활동진흥센터 설치·운영 등)	센타는 학교 및 평생교육시설과의 협력 체계를 구축하여야 하고, 청소년활동 관련 사항을 지원할 수 있다.
광주	제9조(학교와의 협력 등)	<ul style="list-style-type: none"> ① 진흥센타는 「청소년 기본법」 제48조에 따라 학교 및 평생교육시설과의 협력체계를 구축하여야 한다. ② 진흥센타는 광주광역시 관내 각급학교 및 평생교육시설에서 필요로 하는 청소년활동 관련 사항을 지원할 수 있다. ③ 진흥센타는 청소년수련거리를 개발하고, 이를 청소년 수련시설(이하 “수련시설”이라 한다)에 보급하여야 한다.

지자체	조항	주요내용
		④ 진흥센터는 학생인 청소년을 위한 청소년수련거리를 개발할 때 필요하면 시교육청 및 각급학교에 관련 자료를 요청할 수 있다. 이 경우 관계 기관은 특별한 사유가 없으면 그 요청에 적극 협조하여야 한다.
곡성군	제1조(목적)	이 조례는 군민 모두가 함께 성장하는 교육으로 어린이·청소년을 위한 교육 기반을 마련하고, 다양한 교육지원을 학교와 연결할 수 있는 곡성군 미래교육재단 설립과 운영 지원에 관한 사항을 규정함을 목적으로 한다.

* 출처 : 국가법령정보센터 법령(<https://www.law.go.kr/>)에서 2025.2.10. 인출 및 재구성함.

2) 청소년활동 기반의 학교와 지역사회 협력을 위한 정책

학교 안팎에서 청소년활동을 지원하고 활성화하기 위하여 정책과제를 통해 다양한 실천을 하고 있다. 구체적으로 ‘학교 안팎 청소년 지원 강화 대책’을 통하여 청소년시설과 학교 간 연계 강화를 위한 청소년시설과 지자체, 교육청 등 MOU 체결 등 협업체계를 구축하여 다양한 청소년활동 기반을 마련하였다(여성가족부, 2022.10.6.). 이어 제7차 청소년정책 기본계획(2023~2027)에서는 청소년활동 활성화를 위하여 ‘학교 안팎 청소년 활동 지원과제’를 과제로 제시하였으며, 주요 과제로 ‘학교 연계 청소년활동 지원’, ‘지역 사회 연계 학교 안팎 청소년활동 강화’를 제시하였다(여성가족부, 2023).

표 II-4. 학교 안팎 청소년활동 지원 관련 정책과제(제7차 청소년정책 기본계획)

종 과제	세부 과제	주요내용
지역사회 연계	학교 연계 청소년활동 지원	- 청소년활동 프로그램과 학교 협력 강화 - 학교시설 활용 청소년활동 확대
학교 안팎 청소년 활동 강화	지역사회 연계 학교 안팎 청소년활동 강화	- 지역 내 소규모 청소년활동 설치·운영 - 지역 내 청소년 방과후 활동 및 돌봄 활성화 - 지역사회 청소년활동 협력·지원체계 내실화

* 출처 : 여성가족부 (2023). 제7차 청소년정책 기본계획(2023~2027)의 pp.51~53의 내용을 발췌 후 재구성함.

구체적으로 정책과제의 주요내용을 살펴보면, 학교와 지역사회를 연계한 청소년활동 강화를 위한 내용의 영역으로는 프로그램 운영, 청소년활동 공간 확대, 지역사회 청소년활동 협력·지역체계 내실화를 제시하였다. 특히 지역사회 청소년활동 협력·지원체계 내실화

의 내용으로는 첫째, 청소년 기관 및 단체와 지자체, 교육(지원)청 간 협력 체계를 구축하고 자유학기제 등 관련 프로그램을 기획·개발하는 것이다. 둘째, 청소년활동진흥센터와 지역 수련시설 간 정례 협의체 운영으로 청소년활동 전달체계 강화 및 지역사회 자원을 연계하고 정책 전달체계를 확립하는 것이다(여성가족부, 2023, p.53). 따라서 학교와 지역사회 연계를 통해 청소년활동을 활성화하기 위해서는 먼저, 청소년활동 전달체계를 강화시키고 지역사회 자원을 연계하기 위하여 청소년활동시설 간 즉, 청소년활동진흥센터와 지역사회 청소년 수련시설 간의 협력 운영이 필요하다. 또한 청소년활동시설이 학교와 지역사회의 협력을 위해서 지자체와 교육청 간 협력 체계를 구축하는 것이 필요하다.

2. 2022 개정 교육과정 주요내용 및 연계 방향

1) 2022 개정 교육과정 주요내용

교육부에서 2022년 12월 22월에 고시된 2022 개정 교육과정은 2024년 국가교육위원회에서 일부 개정되었으며, 2025년 초등학교 1~4학년, 중학교 1학년, 고등학교 1학년부터 적용되며, 2027년에는 모든 초·중·고등학교에 적용될 국가교육과정이다(국가교육위원회, 2024, p.6).

표 II-5. 2022 개정 교육과정 핵심역량

핵심역량	핵심역량 설명
자기관리 역량	자아정체성과 자신감을 가지고 자신의 삶과 진로를 스스로 설계하며 이에 필요한 기초 능력과 자질을 갖추어 자기주도적으로 살아갈 수 있는 자기관리 역량
창의적 사고 역량	문제를 합리적으로 해결하기 위하여 다양한 영역의 지식과 정보를 깊이 있게 이해하고 비판적으로 탐구하며 활용할 수 있는 지식정보처리 역량
창의적 사고 역량	폭넓은 기초 지식을 바탕으로 다양한 전문 분야의 지식, 기술, 경험을 융합적으로 활용하여 새로운 것을 창출하는 창의적 사고 역량
협력적 소통 역량	다른 사람의 관점을 존중하고 경청하는 가운데 자신의 생각과 감정을 효과적으로 표현하며 상호협력적인 관계에서 공동의 목적을 구현하는 협력적 소통 역량
공동체 역량	지역·국가·세계 공동체의 구성원에게 요구되는 개방적·포용적 가치와 태도로 자속 가능한 인류 공동체 발전에 적극적이고 책임감 있게 참여하는 공동체 역량

* 출처: 교육부(2022). 초·중등학교 교육과정 총론. 교육부 고시 제2022-33호 [별책1] p.6. 재구성.

2022 개정 교육과정 총론(국가교육위원회, 2024, p.5)에서 제시한 교육과정의 구성의 내용에는 교육과정 자율화·분권화를 기반으로 학교, 교사, 학부모, 시·도 교육청, 교육부 등 교육 주체들 간의 협조 체제를 구축하여 학습자의 특성과 학교 여건에 적합한 학습이 이루어질 수 있도록 제시하고 있으며, 교육과정이 추구하는 인간상을 구현하기 위해 핵심 역량을 제시하고 있다. 2022 개정 교육과정 총론에서 제시한 핵심역량은 학교에서 운영하는 전 교육과정을 통해 중점적으로 기르고자 하는 핵심역량으로 자기관리 역량, 지식정보 처리 역량, 창의적 사고 역량, 협력적 소통 역량, 공동체 역량을 제시하고 있다(교육부, 2022, p.6).

2022 개정 교육과정은 2015 개정 교육과정을 이후의 내용으로 2022 개정 교육과정의 주요내용을 2015 교육과정과 비교하여 살펴보면 다음과 같다.

표 II-6. 2015/2022 개정 교육과정 주요내용 비교

구분	주요내용	
	2015 개정 교육과정	2022 개정
교육과정 개정 방향	<ul style="list-style-type: none"> ○ 창의융합형 인재 양성 ○ 모든 학생이 인문사회과학기술에 대한 기초 소양 함양 ○ 학습량 적정화, 교수학습 및 평가 방법 개선을 통한 핵심역량 함양 교육 ○ 교육과정과 수능대입제도 연계, 고원 연수 등 교육 전반 개선 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 포용성과 창의성을 갖춘 주도적인 사람 ○ 모든 학생이 언어수라디지털소양에 대한 기초 소양 함양 ○ 학습량 적정화, 교수학습 및 평가 방법 개선을 통한 역량 함양 교육 ○ 교육과정과 수능대입제도 연계, 교원 연수 등 교육 전반 개선 <p>《총론 주요 개정내용》³⁾</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 기후·생태환경 변화 등에 대한 대응 능력 및 지속가능성 등 공동체적 가치 함양 및 공동체 의식 강화 ○ 다양한 특성을 가진 학생이 차별받지 않도록 지원하고, 지역·학교 간 교육 격차를 완화할 수 있는 지원 체제를 마련 ○ 지역 연계 및 학생의 필요를 고려한 선택 과목을 개발운영할 수 있도록 학교자율 시각을 도입 ○ 학교 생활 적응을 지원하는 진로연계교육 근거 마련

구분	주요내용	
	2015 개정 교육과정	2022 개정
총론 공통사항	핵심역량 반영	<ul style="list-style-type: none"> 총론 '추구하는 인간상' 부문에 6개 핵심역량 제시 교과별 교과 역량을 제시하고 역량 함양을 위한 성취기준 개발 ※ 일반화된 자식, 핵심개념, 내용요소, 기능
	역량함양 강화	<ul style="list-style-type: none"> 연극교육 활성화 <ul style="list-style-type: none"> (초·중) 국어 연극 단원 신설 (고) '연극'과목 일반선택으로 개설 독서교육 활성화
	소프트 웨어 교육 강화	<ul style="list-style-type: none"> (초) 교과(실과) 내용을 SW 기초 소양 교육으로 개편 (중) 과학/기술/가정/정보 교과 신설 (고) '정보' 과목을 심화선택에서 일반 선택 전환, SW 중심 개편 <p>▶ 모든 교과교육을 통한 디지털 기초소양 함양</p>
	안전교육 강화	<ul style="list-style-type: none"> 안전 교과 또는 단원 신설 <ul style="list-style-type: none"> (초 1~2) 「안전한 생활」신설(64시간) (초 3~고3) 관련 교과에 단원 신설
	범교과 학습주제 개선	<ul style="list-style-type: none"> 10개 범교과 학습 주제로 재구조화
	창의적 체험활동	<ul style="list-style-type: none"> 창의적 체험활동 내실화 <ul style="list-style-type: none"> 자율활동, 동아리활동, 봉사활동, 진로 활동(4개)

* 출처: 교육부 보도자료(2022.12.22.) 2022 개정 초·중등학교 및 특수교육 교육과정 확정·발표. pp.13-14 재구성

3) 출처: 교육부 보도자료(2022.12.22.). 2022 개정 초·중등학교 및 특수교육 교육과정 확정·발표(pp. 4-6)의 총론 주요 개정 내용을 발췌하여 재구성함.

2022 개정 교육과정의 주요내용 중 비전 및 추구하는 인간상을 ‘포용성과 창의성을 갖춘 주도적인 사람’으로 제시하였다. 또한 미래 사회에 대응할 수 있는 디지털 문해력, 언어와 수리에 대한 기초 소양 함양을 제시하였으며, 특히 디지털 기초 소양 함양을 강화하기 위하여 모든 교과 및 학교자율시간을 활용할 것을 제시하였다. 또한 의사소통능력을 개선한 협력적 소통 역량 함양 등의 역량 함양을 강화하기 위하여 교수학습 및 평가 방법 개선하고자 하였다. 그리고 안전교육 강화를 위하여 체험·실습형 안전교육으로 개선하였으며, 다중밀집도 안전을 포함하여 체험·실습형 교육 요소를 강화하였다. 창의적 체험 활동 영역의 경우 봉사활동이 모든 활동과 연계되어 운영하여 자율자치활동, 동아리활동, 진로활동의 3영역으로 개선되었다.

학교급별 주요 개정사항을 살펴보면, 초등학교 경우에는 체험 위주의 안전교육이 활성화되도록 개선, 중학교의 경우 자유학기제를 1학년에 편성하고, 기존의 4영역이 주제선택과 진로탐색 2영역으로 줄고 시간도 감소(170시간 → 102시간)하였으며, 진로연계교육과 연계하여 운영한다(교육부 보도자료, 2022.12.22., pp.4-6). 고등학교의 경우는 고교학점제 전면 시행에 따라 학점 기반 선택 교육과정을 명시하고, 한 학기에 과목 이수와 학점 취득을 완결할 수 있도록 재구조화하였다(교육부 보도자료, 2022.12.22., p.6).

이상의 내용을 종합하여, 본 연구에서 설정한 2022 개정 교육과정의 내용은 2022 개정 교육과정 총론의 개정 방향과 각 학급별 주요내용으로 설정하였다. 2022 개정 교육과정 총론의 주요 개정 방향은 미래 대응 능력 및 기초소양(언어, 수리, 디지털 소양 등) 강화, 모두의 행복을 위해 공동체 의식(기후·생태환경 변화, 다양한 특성 학생 지원 및 지역·학교 간 교육 격차 완화 등) 강화, 진로와 학습의 주도적 설계 및 학습자 맞춤형 교육과정 마련(학교자율시간 도입, 진로연계교육 운영)이다(교육부 보도자료, 2022.12.22., pp 4-5). 그리고 학교급별 주요사항은 초등학교의 경우 체험형 안전교육, 중학교는 자유학기(1학년) 운영 및 진로연계교육, 고등학교는 학점 기반 선택 교육과정이다(교육부 보도자료, 2022.12.22., p.6). 아울러, 2022 개정 교육과정에서 추구하는 핵심역량에 대하여 청소년활동역량과의 관련성을 살펴보았다. 이러한 2022 개정 교육과정을 기반으로 학교와 지역사회 연계를 통해 청소년활동 활성화를 위한 방안을 마련하였다.

2) 2022 개정 교육과정 연계를 위한 청소년활동 운영 방향

학교와 청소년활동 관련 시설을 연계하여 학교 밖에서의 청소년활동을 활성화하기 위해 서는 학교 교육과정과 연계할 수 있는 프로그램, 인적·물적 네트워크, 효율적 운영 방법 및 전략, 평가 등이 필요하다. 이에 대하여 청소년활동과 학교 교육과정 연계를 위한 몇 가지 방향을 살펴보자 한다.

첫째, 청소년활동 프로그램과 학교 교육과정의 연계이다. 이를 위해서는 학교 교육과정과 연계한 인증수련활동 프로그램 운영이 필요하다. 현재 인증수련활동(기본형, 숙박형, 이동형, 학교단체숙박형)은 학교 교육과정의 교과 및 비교과와 연계하여 운영할 수 있다. 이에 더하여, 청소년 수련시설 및 시·도청소년활동지원센터와 학교와의 연계 협력하여 운영할 수 있도록 운영 방안 및 전략이 필요하다. 특히, 기존의 주로 학교와 연계되었던 학교단체 체험활동뿐만 아니라 교과 활동의 연계를 위한 제도적 변화가 필요하다(박선영, 조남억, 유민수, 2023, pp.9-10).

둘째, 2022 개정 교육과정의 주요 변화 내용인 고교학점제, 자율시간, 진로연계 교육, 디지털 기초 소양 강화 등은 청소년 수련시설과 학교와의 노력 외에도 교육청, 지역사회와의 협력이 요구된다. 특히 2022 개정 교육과정을 인증수련활동 및 학교포상제 등과 연계하기 위해서는 교육청 등과 공동으로 관련 정책 및 제도를 개발하여 적용하는 것이 필요하며, 이와 더불어 청소년활동 제도의 실효성을 높일 수 있는 방안 마련이 요구된다(박선영 외, 2023, pp.9-10).

셋째, 학교와 청소년시설 및 지역사회 간의 프로그램 운영을 위한 효율적 운영 전략 소통이 필요하다. 학교와 지역사회를 연계하는 청소년활동 운영 모형과 절차가 필요하며, 활동 운영 주체 간 이해와 소통이 필요하다. 구체적으로 학교 교육과정과 청소년시설에서 진행되는 프로그램에 대한 상호 이해가 필요하며 프로그램 운영 및 소통을 위한 노력이 필요하다(강경균, 2024, p.102; 유민상 외, 2023).

넷째, 학교와 청소년시설 및 지역사회 간의 프로그램 운영에 관한 활동 기록의 관리 및 활용 방안이 필요하다. 무엇보다도 학교 교육과정과 연계한 청소년활동이 학교의 활동으로 기록되고 관리된다면, 청소년의 성장과 진로에 도움이 되고, 학교 밖에서의 활동은 더욱 활성화될 것이다(강경균, 2024, p.97; 유민상 외, 2023).

3. 학교와 지역사회 연계한 청소년활동 운영 동향

1) 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 사업

학교와 지역사회 연계를 통한 청소년활동 운영은 지역의 특성을 반영하여 다양하게 추진되고 있다. 지역의 특성은 행정구역의 인구 규모를 비롯하여 학교와 청소년시설 같은 연계 기관의 인프라 수준에 따라 차이가 있다. 동시에 지역사회 네트워크 운영 및 활성화에는 자치단체장의 정책적 방향, 사업 운영진의 의지와 역량 등이 직·간접적으로 영향을 미치는 중요한 변수로 작용한다(오해섭 외, 2017).

학교와 지역사회 연계 유형은 청소년활동을 어떤 방식으로 참여하고 운영하는가에 따라 구분할 수 있다(최인재 외, 2022). 청소년정책과 활동의 추진 주체로는 지자체, 교육지원청, 민간단체, 학교 등이 있다. 각각의 주체가 사업 전반을 이끌어 가는 사례도 있으나, 대부분은 추진 주체들 간의 다양한 네트워크 형태로 협력하여 운영되고 있다. 지역사회 연계의 대표적인 사업으로 아동(청소년)친화도시 사업, 교육복지우선지원사업, 교육복지 안전망, 혁신(행복)교육지구 사업, 마을공동체사업, 지역사회 청소년성장지원 사업 등이 있다. 이 밖에도 청소년시설 및 민간단체 주도의 지역네트워크 공모사업과 삼성꿈장학재단 지역네트워크 사업 등이 운영되고 있다.

최근에는 지자체별로 운영형태에 차이는 있으나, ‘학교-마을교육과정’을 개설하여 지역 교육(지원)청과 지자체(센터), 학교와 마을기관 등이 공동으로 추진하는 사업이 확산되고 있다. 실질적인 추진 사례로, 전북특별자치도 완주교육지원청은 ‘완주교육협력지구’ 홈페이지를 통해 ‘학교-마을교육과정’의 목적, 개요, 기대효과, 학교-마을교육과정 절차 및 방법 등을 소개하고 있다(전북특별자치도완주교육지원청 완주교육협력지구 홈페이지, 2025.2.13. 인출). 또한 전라남도 곡성군미래교육재단은 ‘곡성교육포털’에서 ‘학교-마을 교육과정: 숲생태교육’에 관한 사업 내용을 소개하고 있다(곡성군미래교육재단 곡성교육 포털, 2025.2.13. 인출). 충청남도 홍성군의 경우는 ‘홍성행복지구’ 홈페이지에서 ‘학교-마을교육과정’을 “마을과 학교가 손을 잡고 마을교육지원을 활용하여 지역의 특색을 살린 학교-마을교육과정을 운영하고 우리 고장의 우수한 인재를 양성하는 교육활동”으로 소개하였다. 더불어 마을의 범위를 “행정구역상의 인근 면단위를 포함하여 홍성 관내 모든 공간적 영역을 포함한다.”라고 규정하고 있다(홍성행복교육지구 홈페이지, 2025.2.13. 인출).

2) 학교와 청소년시설 연계 청소년활동 운영 사례

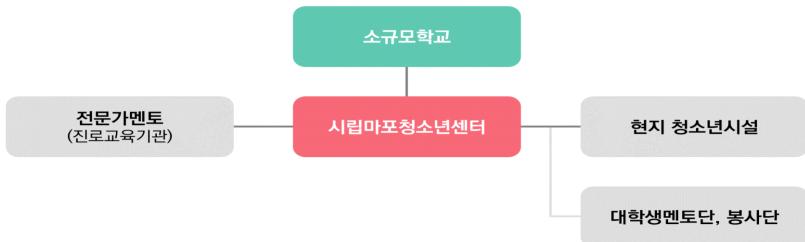
교육부가 발표한 「2022 개정 교육과정 총론」은 학생의 주도성을 강화하고, 진로연계 교육과정 운영 및 고교학점제 시행 등 모든 학생의 맞춤형 성장 지원을 목표로 하고 있다. 특히 지역과 학교 교육과정 자율성 확대 및 책임 교육을 위해 학교 자율 시간을 도입하여 다양한 지역 연계 교육과정 운영이 가능하도록 안내하였다. 교육부는 2022 개정 교육과정을 통해 교사의 교육과정 운영 자율권을 확대하여 선택 과목을 개발·운영할 수 있도록 보장하며, 지역사회와 교육 공동체 간 상호 협조 체계 구축의 필요성을 주장하였다. 성평등 가족부는 「학교 안팎 청소년 지원 강화 대책(22.10.6.)」에서 청소년의 학교 안팎 활동 경험을 확대하기 위해서는 청소년시설과 학교의 교육과정을 연계한 다양한 프로그램을 제공하고, 지역 단위에서도 학교와 청소년활동 간 연계 협력 체계 구축을 통한 지속적인 협력 체계 마련을 강조하고 있다(여성가족부, 2022.10.6.). 이러한 정책적 기조하에 성평등 가족부 산하 한국청소년활동진흥원은 “더 넓은 학교 청소년활동”이라는 방향을 설정하고 학교연계 청소년활동 우수기관 공모전과 운영 사례집을 발간하고 있다. 본 장에서는 ‘2023년도 지역별 학교연계 청소년활동 우수기관 공모’ 운영 사례 중 ‘2022 개정 교육과정’의 주요 영역별 연계 사례를 소개하였다.

(1) 자유학기제(진로탐색: 농산어촌 청소년 진로 성장 프로젝트 'Dream-DAY')

농산어촌 청소년 진로 성장 프로젝트 'Dream-DAY' 프로그램은 서울시 시립마포청소년센터가 기획하고 운영한 중학생 대상의 자유학기제 활동이다. 프로그램의 추진 의도는 '진로교육에서 소외된 농산어촌 소규모학교 청소년을 대상으로 다양한 진로활동을 통해 주도적인 진로성장 과정을 지원하는 학교연계 프로그램'이다. 활동 목표는 '소규모 학교(농산어촌) 청소년들에게 진로활동 제공, 청소년의 주도적인 참여 형태로 스스로 진로를 탐색할 수 있도록 진로 체험 플랫폼 제공, 프로그램 참여를 통한 진로 설계 역량 향상'이다. 프로그램의 주요내용은 5회기(10시간)로 1회기 오리엔테이션과 진로동기화를 시작으로, 2회기 자기이해, 3회기 진로흥미, 4회기 진로결정, 5회기 진로캠프(드림핑) 등으로 구성되어 있다. 학교연계 활동 개발 운영 과정은 ① 내·외부 환경분석, ② 학교교육 연계 프로그램 기획, ③ 지역 네트워크 연계·구축, ④ 관내 학교 수업 연계 운영, ⑤ 프로그램 평가·환류 순으로 구성하였다. 학교교육 연계 프로그램 기획 단계에서 현지 운영 협력기관과의 사전 회의와 지역 자원에 대한 사전조사 등을 통해 연계를 위한 협조 분위기를 조성하고 회기별

활동내용을 기록할 수 있는 드림노트(워크북)를 제작하였다. 다음으로 지역 네트워크 연계·구축 과정에서 소규모학교 모집 이후 현지 청소년 기관 대상 운영협력 요청 및 협약을 체결하고 대학생 연합과 연계한 멘토단 운영 인력을 구성하였다. 이를 토대로 소규모학교(4개교) 연계 자유학기제 운영을 통해 청소년들이 자신에 대한 이해를 바탕으로 진로 탐색 과정에 주도적으로 참여하였다. 마지막으로 프로그램의 평가와 환류 단계에서는 참여 청소년의 사전-사후 청소년활동 핵심역량 측정 및 만족도 조사, 드림노트 확인 및 인터뷰를 통해 프로그램 운영 목표 달성을 정도 파악, 향후 프로그램의 가치와 장점에 기반한 발전가능성 등을 파악하였다.

지역 네트워크 연계·구축 모형은 아래와 같이 시립마포청소년센터를 중심으로 소규모 학교와 현지 청소년시설과의 연계를 기반으로 전문가 멘토단과 대학생 멘토단 및 봉사단이 참여하는 형태로 구성된다. 연계 방식은 학교 및 교육청을 통하여 프로그램 참가 학교를 모집하고 현지 청소년시설에 협조를 요청하는 것이다. 현지 청소년시설은 프로그램 진행 시 원활한 운영을 위해 학교를 방문하여 현장 운영을 지원하고 진행 상황을 파악하는 등 학교와 소통하는 역할을 담당하였다. 2022년도 성과분석 결과, 현지 청소년시설(4개)과 소규모학교(4개)에서 연 525명의 청소년이 참여하였고 진로개발역량 수준이 사전 (58.639)과 비교할 때, 사후(68.611)에 증가하여, 프로그램의 효과성이 검증되었다. 또 다른 성과로써 프로그램은 청소년들에게 다양한 멘토와의 만남과 활동 기회를 제공하였고 참여 청소년의 선택에 따라 자유롭게 진행됨으로써 청소년들이 프로그램에 주도적으로 참여할 수 있었다. 또한, 프로그램은 청소년 개개인의 특성을 고려한 개별 활동을 통해 스스로 진로를 설계하는 경험을 제공하였고 더불어 인생의 가치관을 찾고 나의 꿈을 향해 나아갈 수 있는 역량을 기르고 자신감을 얻을 수 있도록 조력하였다.



* 출처: 한국청소년활동진흥원(2023). 2023 학교연계 청소년활동 운영 사례집-더 넓은 학교에서 만나는 청소년활동-. p.40.

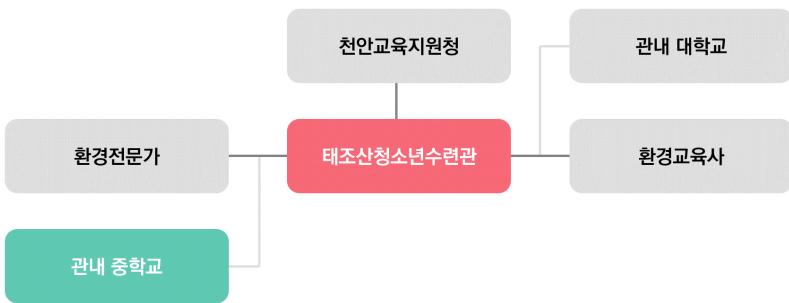
그림 II-1. 시립마포청소년센터 중심 지역네트워크 연계 구축

(2) 창의적 체험활동 자유학기제, 교과 연계(우리가 만드는 학교)

천안시 태조산청소년수련관이 운영한 ‘우리가 만드는 학교’는 중학생을 대상으로 창의적 체험활동(동아리)과 자유학기제(주제선택, 교과 연계(환경)를 복합적으로 적용한 사례이다. 이 프로그램은 “다양한 환경 실천 분야를 이해하면 탄소중립을 실천하고, 환경감수성 및 지구시민의식을 함양하는 활동”으로 소개하고 있다. 활동의 목표는 “환경교육을 통하여 국제적, 시대적 이슈를 탐구하고 스스로 해결방안을 찾아가는 활동을 통해 올바른 사회 구성원으로 성장을 도모함”으로 설정하였다. 운영 학기는 2023년 2학기 총 10회기(10시간)로 1회기 관계 형성하기, 2회기 지속가능한 발전 이해, 3회기 기후위기와 탄소발자국, 4회기 내가 만든 탄소발자국이 기후위기에 끼치는 영향, 5회기 펭귄 보드게임을 활용한 기후위기 이해, 6회기 쓰레기 문제 이해하기, 7회기 자원순환과 분리배출, 8회기 분리배출고사와 분리배출 게임, 9회기 우리 학교 환경개선 제안서1, 10회기 우리학교 환경개선 제안서2 등으로 구성되어 있다.

학교연계 활동 개발 운영 과정은 다른 기관과 마찬가지로 ① 내·외부 환경분석, ② 학교교육 연계 프로그램 기획, ③ 지역 네트워크 연계·구축, ④ 관내 학교 수업 연계 운영, ⑤ 프로그램 평가·환류 순으로 구성하였다. 각 과정별 특징을 살펴보면, 먼저, 내·외부 환경분석 단계에서는 중학교 자유학기제 시행 및 환경교육 의무화에 따라 학교는 지역사회 연계 프로그램 구축 및 외부 인적·물적 인프라 확보의 중요성을 적시하였다. 이를 뒷받침하기 위해 청소년 기관은 교과 간 연계와 융합, 삶과 연관 있는 학습, 학습 과정에 대한 성찰을 담보한 활동 프로그램을 개발하여 학교에 지원하는 기능이 필요함을 강조하였다. 이를 실현하기 위해 지역 네트워크 연계·구축은 관내 중학교(6개교)를 비롯하여 천안교육지원청과 환경교육사와의 운영협의체를 구성하였다. 최종단계인 프로그램에 대한 평가와 환류 과정에서는 학교 평가 기준을 바탕으로 청소년 대상 핵심역량 측정 및 만족도를 평가하였다.

지역 네트워크 연계·구축 모형은 [그림 II-2]와 같이 태조산청소년수련관을 중심으로 천안교육지원청과 관내 중학교 및 관내 대학교를 연계하고 환경전문가와 환경교육사 등이 참여한 지역사회 운영협의체로 구성된다.



* 출처: 한국청소년활동진흥원(2023). 2023 학교연계 청소년활동 운영 사례집-더 넓은 학교에서 만나는 청소년활동-. p.60.

그림 II-2. 태조산청소년수련관 중심 지역네트워크 연계 구축

관내 중학교는 프로그램 운영을 위한 세부사항(연계형태 논의, 학사일정 조정, 입장지도, 학생 안전 관리, 생활기록부 등록 등)을 협의하였다. 천안교육지원청은 원활한 프로그램 운영을 위한 지원 연계와 참가 학교 모집 공문 발송을 담당하였다. 관내 대학교를 통해 청년 강사 및 보조지도자를 모집하였고, 환경전문가와 환경교육사는 주제별 전문가를 대상으로 프로그램 운영 적절성에 대한 제언을 받아, 이를 개별 과정에 반영하는 역할을 담당하였다. 효과적인 연계를 위한 학교와의 사전 협의 내용으로 ‘교과융합형’에 관한 사항은 “국어, 수학, 도덕, 사회 등 교과 영역 내 수업 차시를 활용한 교과목 성취 기준에 따른 환경교육 커리큘럼 제공 및 운영”이다. 또한, ‘자유학기제(주제 선택형 및 체험활동(동아리)’ 관련 사항은 “2학기 학사 일정 내 주제 선택 편성에 따른 1주차 2차시 다회기 프로그램 운영 및 각 학교 환경 동아리 활동 시간을 활용하여 프로그램 운영”이다.

이 프로젝트의 추진 성과로 다음과 같이 세 가지를 제시하였다. 첫째, 천안시 내·외 총 6개의 학교의 접수를 통해 환경 프로그램을 운영한 점이다. 접근 방식은 학생 주도 참여형 수업으로 미디어를 비롯하여 다양한 교구를 활용하고 환경 수업에 적합한 자료를 제공하는 등 환경에 대해 친근하고 재미있게 배울 수 있도록 프로그램을 운영하였다. 둘째, 학교-청소년 기관이 협업하여 상생하는 선진 모델을 제시한 점이다. 학교의 요구에 맞는 수업 모델을 제시하여 양질의 수업을 운영하였으며, 회기별 전문 강사 파견 및 예산 지원을 통한 경쟁력 있는 수업을 운영하여 향후 학교 연계 프로그램 운영을 위한 관계망을 구축하였다. 셋째, 청소년활동 데이터베이스를 마련하고 각 학교별 환경교육 활동에 대한 NICE 등재를 준비하고 있다는 점이다.

(3) 고교학점제 운영 사례(인류와 우주 대항해시대)

전남 고흥에 위치한 국립청소년우주센터가 기획한 ‘인류와 우주 대항해시대’ 프로젝트는 고등학교 2~3학년을 대상으로 실시한 고교학점제 운영 사례이다. 연계 형태는 ‘고교-대학 연계 공동교육과정(꿈키움캠퍼스 2기)’로 운영되었으며, 운영회기는 2단위(34차시)로 구성하였다. 프로젝트의 활동은 “우주 속 인간의 위치와 의미를 고민하며, 미래 우주인 재로 성장할 수 있도록 우주인의 생활을 알아보고 천체관측과 스페이스 엔진으로 VR영상 제작 등 팀 프로젝트를 수행”하는 것을 주요내용으로 소개하였다. 활동 목표는 “한 학기 동안 운영되는 34차시 커리큘럼을 수정하여 학생 수요 맞춤형 고교학점제를 운영하고, 나아가 실시간 온라인 운영 방식을 시범 적용하여 교육과정의 지리적 한계를 극복하는 방법을 마련”하는 것으로 설정하였다. 학교연계활동 개발·운영 과정은 먼저, 내·외부 환경 분석 단계에서 2025년도 고교학점제 전면 시행에 앞서 해당 지역의 미흡한 교육 인프라의 문제점에 더하여 프로그램 개발의 필요성을 검토하였다. 다음으로 고교학점제 ‘신규 개발’ 과정에서는 5단계의 추진 절차를 거쳐 공동교육과정이 도출되었다. 진행 과정은 ① 고교학점제 추진 전략회의, ② 수업계획 및 평가 기초자료 제작, ③ 실무자 협의회 개최, ④ 신설 과목 신청서 제출 완료, ⑤ 첫 고교학점제 학교 간 공동교육과정 운영 순으로 추진되었다. 고교학점제 개발을 위한 지역네트워크 연계 및 구축과정에서 ‘전라남도교육지원청 중등교육과’의 총괄 하에, ‘전라남도보성교육지원청 교육지원과, 녹동고, 고흥고’의 상호 협조로 기획을 진행하였다. 청소년시설의 전문성과 인지도를 높이기 위한 교육 네트워크 구성을 토대로 ‘국립청소년우주센터 우주활동부’에서 프로그램 개발을 담당하였다.

표 II-7. 지역사회 운영협의체 주요 역할

구분	주요 역할	비고
전라남도 교육청	- (총괄) 전남지역 고교학점제 공동교육과정 관리 • 과목 신설 승인, 거점 학교 및 코티칭 교사 지정	교육협의체를 구성하여 추진방향을 수립한 후 실무 업무에 대한 지속적인 협의 필요
국립청소년 우주센터	- (과목 개발) 과목 커리큘럼 설계 및 개발 • 필요한 과목 커리큘럼 개발, 수업 계획 및 평가 수행	
전남지역 고등학교	- (과목 개설) 과목 신청 및 학생 모집 • 교육청에 신규 과목 신청, 학생 모집 및 참여 독려	

* 출처: 한국청소년활동진흥원(2023). 2023 학교연계 청소년활동 운영 사례집-더 넓은 학교에서 만나는 청소년활동-. p.135.

고교학점제 신규 개발 과정으로 만들어진 프로그램은 ‘수혜자 확대를 위한 끔기움캠퍼스’라는 교과명으로 온라인으로 실시간 오리엔테이션 2차시와 우주과학 강의 진행 및 팀프로젝트 수행 32차시로 구성하여 진행되었다. 회기별 주요 운영 내용은 ‘우주관 변천사(고대-현대) 이해와 과제, 국제우주정거장 우주인의 생활과 우주인 훈련, 천체관측, 로켓개발과 우주탐사, 우주인 훈련 장비 체험, 우주관측기기 이해 및 체험, 우주와 관련된 나의 진로 설계’ 등으로 구성되었다. 프로그램 평가와 환류 방식으로는 수업 태도 및 팀프로젝트 결과물에 따른 성취도 평가 수행 및 만족도와 효과성 설문조사, 인터뷰 실시, 운영 개선 자료 활용 등을 제시하였다.

마지막으로 고교학점제 연계를 위한 방안과 제언에 관한 몇 가지를 제시하였다. 첫째, 각 지역 교육(지원)청에서 운영 중인 고교학점제 과목을 분석한다. 온라인시스템 혹은 홈페이지 등을 통해 모든 선택 과목을 검색하여 신규 과목 개설의 참고 자료로 활용한다. 둘째, 과목 분석 후 일부 또는 모든 차시를 반영한 커리큘럼을 개발한다. 이 과정에서 수업계획서 및 평가 기준을 수립하고 지필고사가 가능한 수준의 교재를 제작한다. 셋째, 지역 교육청 고교학점제 담당자와 사전에 소통한다. 지역별 학생 수에 따라 교육(지원)청의 역할에 차이가 있다는 점을 고려하여 자료 준비 후 담당자와 논의하여 신규 과목 개설에 필요한 절차를 진행해야 한다. 넷째, 교육청이 지정한 학교를 통해 신규 과목 개설 및 운영을 추진한다. 거점 학교를 통해 과목 운영 요일 및 차시 등 세부 사항을 검토한 후 과목을 신설하고, 선택 과목은 주말에 운영되는 경우가 있어, 과목 담당 교사가 지속적으로 참가 학교 학생들의 참여를 독려하고 관리하는 시스템으로 운영되어야 한다.

이상으로 본 연구와 관련하여 「2022 개정 교육과정」의 주요 영역별 연계 형태를 자유학기제, 창의적 체험활동 및 교과 연계, 고교학점제를 적용한 대표 사례 3개를 고찰하였다. 그동안 학교와 지역사회 연계를 주제로 관련 연구와 이를 실천하기 위한 정책적 접근과 프로젝트가 다양한 형태로 추진되었다. 이러한 흐름을 반영하여 2022 개정 교육과정이 2022년 12월 고시를 시작으로 2025년부터 순차적으로 적용되어 2027년에는 모든 초·중·고에 적용하도록 로드맵이 설정되어 있다. 특히 개정 교육과정에서 추진 방향 중 주목 할 점은 ‘국가 교육과정, 지역 교육과정, 학교 교육과정 간의 주체별 역할을 구분하고 실천 전략으로 지역 연계 교육과정 개발 운영’을 강조하고 있다(한국청소년활동진흥원, 2023). 이를 효과적으로 추진하기 위해서는 먼저, 지역의 인프라에 대한 환경분석을 토대로 인적·물적 지원 분석 및 데이터베이스 구축을 토대로 앞서 고찰한 사례와 같이 ‘지역네

트워크 연계·구축'과 '지역사회 운영협의체'를 구성해야 한다. 지역사회 운영협의체 참여는 지역 교육(지원)청과 청소년시설을 중심으로 관련 학교 및 협력 기관 간의 유기적인 협조 시스템을 구축해야 한다.



제3장 청소년활동 경험 및 2022 개정 교육과정에 대한 요구분석 결과

- 1. 조사 개요: 청소년활동 참여와 2022 개정 교육과정 연계 활동에 대한 요구
- 2. 청소년활동 경험 분석 결과
- 3. 청소년활동 경험 비교 분석 : 2023년과 2025년
- 4. 초등학교 2022 개정 교육과정 연계 활동에 대한 요구
- 5. 중학교 2022 개정 교육과정 연계 활동에 대한 요구
- 6. 고등학교 2022 개정 교육과정 연계 활동에 대한 요구
- 7. 청소년활동과 연계된 2022 개정 교육과정 활동에 대한 요구
- 8. 소결

3

청소년활동 경험 및 2022 개정 교육과정에 대한 요구분석 결과4)

본 연구에서는 학교와 지역사회 연계 청소년활동 활성화 방안 마련을 위한 자료조사의 일환으로 청소년활동 참여 경험에 대한 인식 및 2022 개정 교육과정 연계 청소년활동 대한 요구를 파악하기 위해 설문조사를 진행하였다.

1. 조사 개요: 청소년활동 참여와 2022 개정 교육과정 연계 활동에 대한 요구

1) 조사대상 및 방법

본 연구의 조사 대상은 2022 개정 교육과정 적용 및 2023년부터 운영되고 있는 NYPI 횡단조사의 일환으로 청소년활동에 대한 인식과 요구를 파악하기 위하여 초등학교 4학년~고등학교 3학년의 재학생을 대상으로 설정하였다. 2022 개정 교육과정 조사 위한 표집틀은 2024년 교육통계연보를 활용하였으며, 표본수는 초, 중, 고등학교 각 학교급별로 3,000명씩 총 9,000명을 목표 표본수로 정하였다. 실제 조사결과, 초등학생 2,810명, 중학생 2,871명, 고등학생 3,038명으로 총 8,719명이 조사되었다. 표집방법은 전국 17개 시도 초, 중, 고(일반, 자율, 특목, 특성화) 각 3개 학년을 변형비례 층화다단계집락표집을 통해 지역, 학교급과 학년, 성별 등을 대표성 있게 추출하였다. 추가적으로 17개 시도 내에서 다시 시·군·구 구분에 따른 내재적 층화를 고려하여 표본의 지역적 분포를 더욱 세밀하게 통제하여 표집하였다. 조사 방법은 온라인 상에 조사 웹페이지를 개설하여 온라인을 통한 자기 기입식 설문조사를 진행하였다. 조사표 개발 후 한국청소년정책연구원 기관생명윤리위원회로부터 승인을 받았으며(202504-HR-고유-004 승인), 설문조사는 2025년 5월부터 6월까지 진행하였다.

4) 3장의 1절은 강경균 선임연구위원, 최홍일 전문연구원(이상 한국청소년정책연구원) 이 함께 집필하였고, 2절 및 3절은 최홍일 전문연구원, 4절 ~7절은 성은모 교수(국립경국대학교), 8절은 강경균 선임연구위원, 최홍일 전문연구원, 성은모 교수가 함께 집필하였음.

2) 조사 도구 개발 과정

본 연구의 설문지 개발을 위해 체계적인 절차를 통해 최종 설문지를 개발하였다. 먼저, 청소년활동 실태조사 및 2022 개정 교육과정 관련 문헌과 연구보고서를 고찰한 뒤, 이를 토대로 본 연구 목적에 따른 조사영역과 문항 초안을 구성하였다. 이후 설문지의 신뢰도 및 타당성 확보를 위해 전문가 의견조사를 실시하여 문항을 수정하였다. 그리고 초등학생과 중학생을 대상으로 예비조사를 실시하였으며, 이후 조사전문가와 연구진이 검토를 거친 후, 설문지(안)을 편집하고 디자인하여 최종 설문지를 완성하였다. 완성한 설문지에 대하여 한국청소년정책연구원 기관생명윤리위원회 심의 및 승인(202504-HR-고유-004)을 받아 설문지를 확정하였다. 구체적인 설문지 개발 절차는 다음과 같다.

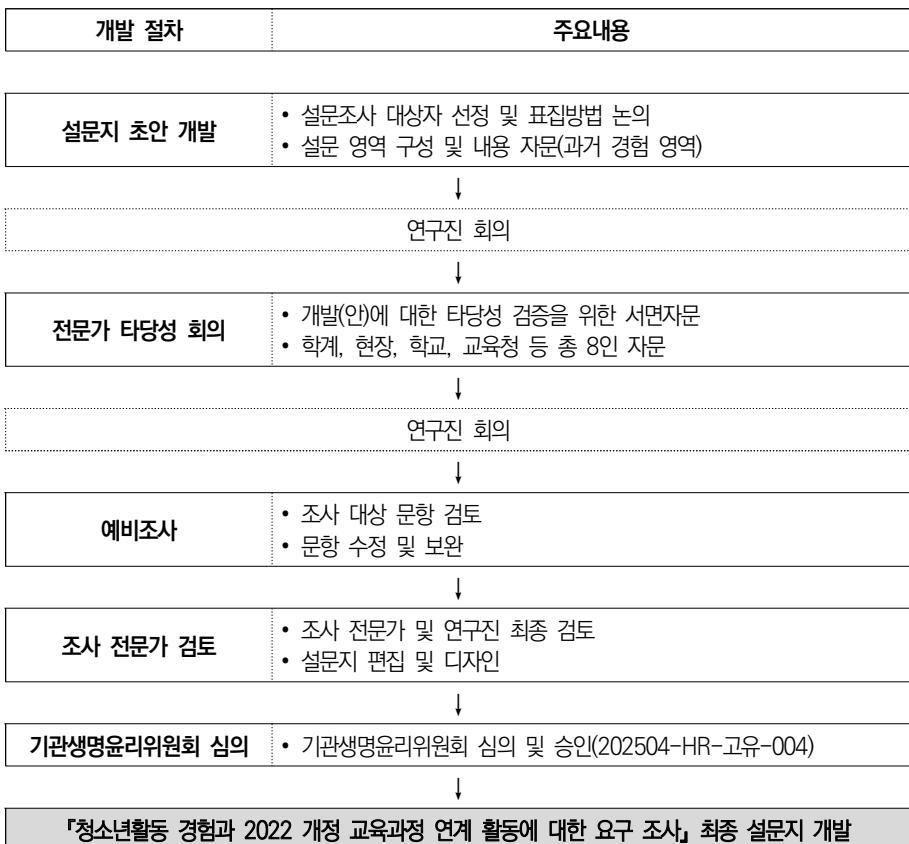


그림 III-1. 설문지 개발 절차

3) 조사 영역 및 문항 구성

청소년활동 참여에 대한 인식 및 요구조사는 2023년 한국청소년정책연구원에서 진행한 「청소년활동실태 및 정책방안 연구」(문호영 외, 2023)의 연구에서 사용한 척도를 수정 및 보완하여 구성하였다.

본 영역은 청소년활동 참여 경험 여부와 향후 참여 의향 정도, 만족도, 참여동기, 참여 시 고려하는 점과 방해요인, 선호하는 참여 방식과 시간, 장소, 참여 활성화를 위해 필요한 지원으로 영역을 구성하였다.

2022 개정 교육과정 연계활동에 대한 요구 부분의 경우, 초, 중, 고등학교 학교급별로 내용이 조금씩 차이가 있다. 초등학교의 경우 학교자율시간, 진로연계교육, 디지털 소양교육 영역과 관련하여 연계에 대한 질문들로 구성하였다. 중학교의 경우 초등학교와 동일하게 학교자율시간, 진로연계교육, 디지털 소양교육 영역에 대한 연계 관련 질문이 포함되고 자유학기와 학교 스포츠클럽활동 영역이 추가되었다. 고등학생의 경우 진로연계교육, 디지털 소양교육, 고교학점제, 선택과목 신설 및 재구조화 영역에 대한 질문들로 설문지를 각각 구성하였다.

표 III-1. 설문조사 영역 및 요인

설문영역	설문내용			근거
청소년활동 참여 인식 및 요구	Q01.청소년활동 참여 여부와 향후 참여의향 정도			문호영 외(2023) 및 연구진 회의
	Q02.만족도			
	Q03.참여동기			
	Q04.참여 시 고려하는 점			
	Q05.참여 시 방해요인			
	Q06.선호하는 참여 방식			
	Q07.선호하는 참여 시간			
	Q08.선호하는 참여 장소			
	Q09.참여 활성화를 위해 필요한 지원			
2022 개정 교육과정 주요 변화 내용에 대한 인식	초등 학생	학교 자율 시간	Q10. 희망 과목이나 활동	이주연 외(2023a, 2023b)
			Q11. 자기주도성	성은모 외(2024)
	중학생	진로 연계	Q12. 학년 진로연계 활동요구	연구진 회의
			Q13. 활동방법	연구진 회의

및 요인	중학생	교육	Q14. 운영시간	이주연 외(2023a, 2023b)
			Q15. 교육내용	이주연 외(2023a, 2023b)
			Q16. 디지털 역량 측정	전성균 외(2023)
			Q17,18,19. 희망교육프로그램	성은모 외(2024)
		Q20. 지원방안	이주연 외(2023a, 2023b)	
	고등학생	학교 스포츠클럽	Q21. 주제선택활동 목적	이주연 외(2023a, 2023b)
			Q22. 주제선택활동 요구	연구진 회의
			Q23. 진로탐색활동 목적	이주연 외(2023a, 2023b)
			Q24. 진로탐색활동 요구	연구진 회의
			Q25. 진로개발역량	문찬주 외(2023)
		Q26. 활동지원방안	연구진 회의	
		Q27. 활동 요구	연구진 회의	
		Q28. 운영지원방안		
		Q29. 운영시간		
	배경문항	진로 연계 교육	Q10. 학년 진로연계 활동요구	연구진 회의
			Q11. 활동방법	연구진 회의
			Q12. 운영시간	이주연 외(2023a, 2023b)
		디지털 소양 교육	Q13. 교육내용	이주연 외(2023a, 2023b)
			Q14. 디지털 역량 측정	전성균 외(2023)
			Q15,16,17. 희망교육프로그램	성은모 외(2024)
			Q18. 지원방안	이주연 외(2023a, 2023b)
		고교 학점제	Q19. 기대감	연구진 회의
			Q20. 불안감	연구진 회의
			Q21. 지원방법	이주연 외(2023a, 2023b)
		선택 과목 신설 및 재구조화	Q22. 선택과목 결정 시 중요점	이주연 외(2023a, 2023b)
			Q23. 운영 필요성	연구진 회의
	성별, 학업성적, 가정의 경제수준		연구진 회의	

4) 분석 방법

자료 분석의 경우, 청소년활동 참여 요구에 대한 분석은 먼저, 각 문항별 빈도분석과 함께 교차 및 평균 비교 분석(t 검증, F 검증 등)을 통해 대상자 전체 응답 수준과 각 성별,

학년, 지역규모 등 조사대상자의 배경변인에 따른 차이를 분석하였다. 구체적으로 빈도분석을 통해 조사 참여자의 인구사회학적 특성을 분석하였으며, 각 문항별 빈도를 분석하여, 과거 수행된 연구(문호영 외, 2023)와의 비교 분석을 통해 선호하는 청소년활동, 참여동기, 필요한 지원 등의 변화 경향성을 살펴보았다. 이를 통해 학교와 지역 간 연계 프로그램 발굴 시, 대상자의 선호도와 프로그램 접근성 등을 고려하는 근거를 마련하였다. 또한, 각 문항 별 대상자가 가진 배경변인(성별, 학교급, 지역 등)에 따른 평균 비교(t 검증 및 F 검증)를 통해 유의미한 차이를 보이는지 확인하고 사후검증(Scheffé)을 통해 학교급간, 지역간 개별적으로 나타내는 차이를 확인하였다. 위와 같이 본 분석을 통해 개별 대상자 집단에게 더욱 효과적이고 선호되는 맞춤형 프로그램을 제시하였다.

또한 2022 개정 교육과정의 주요 변화 내용을 중심으로 청소년들의 인식 및 요구를 분석하였다. 학교와 지역사회 연계 청소년활동 활성화 방안을 마련하기 위해 ‘학교자율시간 도입, 진로연계교육 도입, 디지털·AI 소양교육 강화, 자유학기 개선, 고교학점제 전면 도입, 선택 과목 신설 및 재구조화’ 등 2022 개정 교육과정의 주요 변화 내용을 중심으로 학교급별 청소년활동의 효과적인 연계 운영을 위한 요구와 지원 방안을 다각적으로 조사·분석하였다. 아울러, 교육과정을 보다 원활하게 운영하기 위한 청소년활동이 무엇인지를 조사하여 분석하였다. 수집된 자료의 분석은 청소년의 인구통계학적 변인에 따른 현황과 차이를 분석(t 검증 및 F 검증)하였고, 교육과정 내용 주요 내용에 대한 인식 수준에 따라 청소년활동 지원 방안이 효과적으로 영향을 미치는지를 회귀분석(regression analysis)을 통해 분석하였다.

2. 청소년활동 경험 분석 결과

1) 청소년활동 참여 경험 여부

최근 1년간 조사대상자들이 참여한 청소년활동에 대한 분석 결과는 다음과 같다.

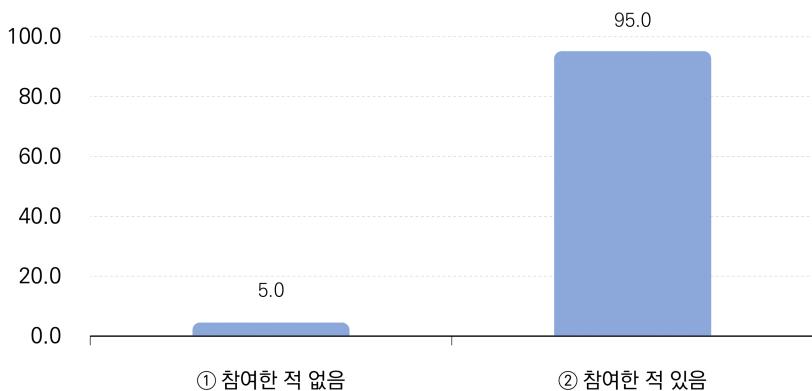


그림 III-2. 청소년활동 참여 경험 여부(전체)

먼저, 총 10개(건강·보건활동, 과학정보활동, 교류활동, 모험개척활동, 문화예술활동, 봉사활동, 진로탐색 및 직업체험활동, 참여활동, 환경보존활동, 자기(인성)개발활동)의 참여활동 중 한 개의 활동 이상 참여한 경험률을 보면, 전체 대상자 중 95.0%가 활동에 참여한 적이 있는 것으로 나타났다. 이를 대상자의 성별, 학교급, 거주지역 규모, 학업성적, 경제수준에 따라 살펴보면, 먼저, 성별의 경우 남학생 94.0%, 여학생 96.1%로 나타났다. 학교급에서는 초등학생 96.4%, 중학생 96.2%, 고등학생 92.3%로 고등학생 참여율이 비교적 낮게 나타났다. 지역규모의 경우 대도시 95.3%, 중소도시 94.7%, 읍면지역 95.1%로 유사한 참여율을 보였으며 학업성적은 상 96.9%, 중 94.4%, 하 91.9% 순으로 응답되었다. 경제수준에 있어서는 상 96.0%, 중 94.9%, 하 91.1% 순으로 비율을 보였다.

표 III-2. 청소년활동 하나 이상 참여 경험

(단위: 명, %)

구분	사례수	참여한 적 없음 (X)	참여한 적 있음 (O)	계
전체	8,719	5.0	95.0	100.0
성별	남	4,487	6.0	94.0
	여	4,232	3.9	96.1
학교급	초	2,902	3.6	96.4
	중	2,940	3.8	96.2
	고	2,877	7.7	92.3
지역 규모	대도시	3,181	4.7	95.3
	중소도시	3,713	5.3	94.7
	읍면지역	1,825	4.9	95.1
학업 성적	상	3,601	3.1	96.9
	중	3,558	5.6	94.4
	하	1,560	8.1	91.9
경제 수준	상	3,001	4.0	96.0
	중	5,032	5.1	94.9
	하	686	8.9	91.1

10개 청소년활동 각각에 대한 세부적인 참여 경험을 분석한 결과는 다음과 같다. 전반적으로 건강·보건활동에 대한 참여율이 85.5%로 가장 높았으며, 다음으로 진로탐색 및 직업체험활동 76.2%, 문화예술활동 74.4% 순으로 높게 나타났다. 그 밖에도 과학정보활동 67.5%, 자기(인성) 개발활동 51.7%, 봉사활동 50.0%, 환경보존활동 49.0%, 교류활동 46.7%, 모험개척활동 45.0%, 참여활동 33.9%의 순으로 응답되었다. 이러한 결과를 대상자의 배경적 특성에 따라 살펴보면, 성별의 경우 과학정보활동, 모험개척활동, 환경보존활동은 남학생의 참여율이 더 높았지만 나머지 7개의 활동에서는 여학생의 참여율이 더 높게 나타났다. 학교급에 따른 차이를 보면, 대부분의 활동에 있어 초등학생의 참여율이 중, 고등학생보다 높았다. 또한 학업성적과 경제수준에 따른 차이에서 성적과 경제수준이 상인 학생들이 중, 하인 학생들에 비해 상대적으로 높은 참여율을 보였다.

표 III-3. 청소년활동 참여 경험(활동별)

(단위: 명, %)

구분	건강·보건활동			과학정보활동			교류활동			모험개척활동			문화예술활동			
	사례수	없음	있음	사례수	없음	있음	사례수	없음	있음	사례수	없음	있음	사례수	없음	있음	
전체	8,719	14.5	85.5	8,719	32.5	67.5	8,719	53.3	46.7	8,719	55.0	45.0	8,719	25.6	74.4	
성별	남	4,487	16.1	83.9	4,487	32.4	67.6	4,487	56.1	43.9	4,487	53.0	47.0	4,487	30.9	69.1
	여	4,232	12.9	87.1	4,232	32.6	67.4	4,232	50.3	49.7	4,232	57.1	42.9	4,232	19.9	80.1
학교 급	초	2,902	13.2	86.8	2,902	21.9	78.1	2,902	39.2	60.8	2,902	43.8	56.2	2,902	15.9	84.1
	중	2,940	12.2	87.8	2,940	29.7	70.3	2,940	53.3	46.7	2,940	55.3	44.7	2,940	23.5	76.5
	고	2,877	18.2	81.8	2,877	46.0	54.0	2,877	67.6	32.4	2,877	66.0	34.0	2,877	37.4	62.6
지역 규모	대도시	3,181	14.3	85.7	3,181	30.0	70.0	3,181	53.7	46.3	3,181	54.6	45.4	3,181	22.4	77.6
	중소도시	3,713	15.5	84.5	3,713	33.2	66.8	3,713	53.3	46.7	3,713	56.2	43.8	3,713	28.1	71.9
	읍면지역	1,825	13.1	86.9	1,825	35.3	64.7	1,825	52.7	47.3	1,825	53.4	46.6	1,825	25.8	74.2
학업 성적	상	3,601	11.7	88.3	3,601	26.0	74.0	3,601	47.5	52.5	3,601	50.0	50.0	3,601	21.4	78.6
	중	3,558	15.4	84.6	3,558	33.4	66.6	3,558	55.0	45.0	3,558	56.9	43.1	3,558	26.3	73.7
	하	1,560	19.3	80.7	1,560	45.2	54.8	1,560	63.0	37.0	1,560	62.3	37.7	1,560	33.5	66.5
경제 수준	상	3,001	12.4	87.6	3,001	26.9	73.1	3,001	47.7	52.3	3,001	48.8	51.2	3,001	21.7	78.3
	중	5,032	15.3	84.7	5,032	34.3	65.7	5,032	55.7	44.3	5,032	57.6	42.4	5,032	27.2	72.8
	하	686	18.8	81.2	686	43.6	56.4	686	60.8	39.2	686	63.2	36.8	686	30.9	69.1
구분	봉사활동			진로탐색 및 직업체험활동			참여활동			환경보존활동			자기(인성)개발활동			
	사례수	없음	있음	사례수	없음	있음	사례수	없음	있음	사례수	없음	있음	사례수	없음	있음	
전체	8,719	50.0	50.0	8,719	23.8	76.2	8,719	66.1	33.9	8,719	51.0	49.0	8,719	48.3	51.7	
성별	남	4,487	51.9	48.1	4,487	26.2	73.8	4,487	68.2	31.8	4,487	50.2	49.8	4,487	50.5	49.5
	여	4,232	47.9	52.1	4,232	21.1	78.9	4,232	64.0	36.0	4,232	51.9	48.1	4,232	46.0	54.0
학교 급	초	2,902	45.4	54.6	2,902	26.4	73.6	2,902	62.0	38.0	2,902	35.7	64.3	2,902	44.8	55.2
	중	2,940	49.7	50.3	2,940	19.2	80.8	2,940	65.0	35.0	2,940	52.4	47.6	2,940	47.2	52.8
	고	2,877	54.8	45.2	2,877	25.7	74.3	2,877	71.5	28.5	2,877	65.0	35.0	2,877	53.0	47.0
지역 규모	대도시	3,181	49.7	50.3	3,181	23.3	76.7	3,181	67.8	32.2	3,181	49.7	50.3	3,181	45.6	54.4
	중소도시	3,713	51.5	48.5	3,713	23.5	76.5	3,713	66.7	33.3	3,713	52.5	47.5	3,713	50.2	49.8
	읍면지역	1,825	47.2	52.8	1,825	25.1	74.9	1,825	62.1	37.9	1,825	50.4	49.6	1,825	49.2	50.8
학업 성적	상	3,601	45.5	54.5	3,601	20.3	79.7	3,601	60.0	40.0	3,601	43.8	56.2	3,601	42.8	57.2
	중	3,558	50.9	49.1	3,558	24.7	75.3	3,558	68.3	31.7	3,558	52.9	47.1	3,558	49.8	50.2
	하	1,560	58.1	41.9	1,560	29.7	70.3	1,560	75.4	24.6	1,560	63.2	36.8	1,560	57.6	42.4
경제 수준	상	3,001	45.8	54.2	3,001	20.8	79.2	3,001	60.1	39.9	3,001	44.4	55.6	3,001	42.8	57.2
	중	5,032	51.5	48.5	5,032	24.8	75.2	5,032	68.9	31.1	5,032	53.6	46.4	5,032	50.7	49.3
	하	686	56.7	43.3	686	28.9	71.1	686	72.6	27.4	686	61.0	39.0	686	54.6	45.4

2) 청소년활동 참여 의향

최근 1년간 참여한 청소년활동과는 별개로, 향후 참여하고 싶은 청소년활동은 무엇인지에 대해 조사한 결과는 다음과 같다.

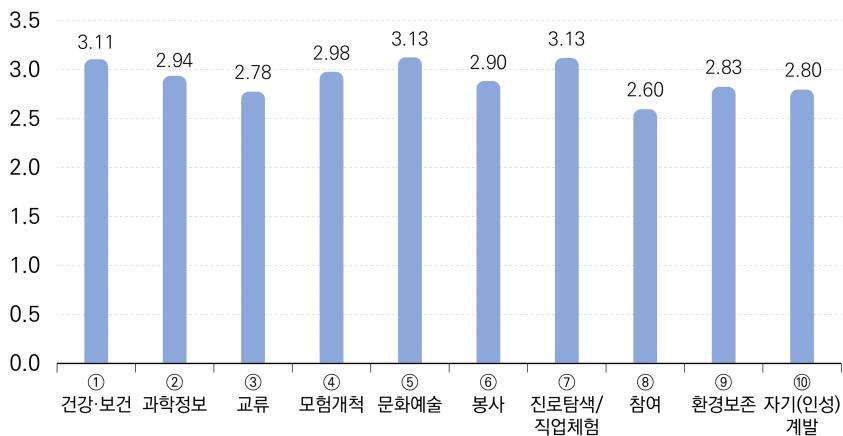


그림 III-3. 청소년활동 참여 의향

전체 4점 척도의 평균 값에 따른 선호도를 살펴보면, 참여 경험을 묻는 문항에서는 건강·보건활동, 진로탐색 및 진로체험활동, 문화예술활동의 순으로 참여도가 조사되었지만, 참여 의향을 묻는 문항에서는 문화예술활동과 진로탐색 및 진로체험활동이 평균 3.13 점으로 가장 높은 선호도를 보였으며, 건강·보건활동이 평균 3.11점으로 높게 분석되었다. 다음으로 모험개척활동(2.98점), 과학정보활동(2.94점), 봉사활동(2.90점), 환경보존 활동(2.83점), 자기(인성)계발활동(2.80점), 교류활동(2.78점), 참여활동(2.60점) 순으로 조사되었다.

표 III-4. 청소년활동 참여 의향

(단위: 명, %)

구분	사례수	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다	계	평균 (표준편차)
건강·보건활동	8,719	4.3	9.4	57.4	28.9	100.0	3.11 (.737)
과학정보활동	8,719	8.0	17.0	47.4	27.6	100.0	2.94 (.875)
교류활동	8,719	10.8	21.6	46.6	21.0	100.0	2.78 (.899)
모험개척활동	8,719	10.6	15.4	39.6	34.4	100.0	2.98 (.960)
문화예술활동	8,719	6.9	12.6	40.7	39.8	100.0	3.13 (.885)
봉사활동	8,719	9.8	17.4	45.7	27.1	100.0	2.90 (.910)
진로탐색 및 직업체험활동	8,719	5.6	12.5	45.6	36.3	100.0	3.13 (.834)
참여활동	8,719	15.1	28.3	38.1	18.5	100.0	2.60 (.955)
환경보존활동	8,719	10.1	20.3	46.0	23.6	100.0	2.83 (.902)
자기(인성)개발활동	8,719	11.0	21.0	45.1	22.9	100.0	2.80 (.916)

3) 청소년활동 참여 만족도

최근 1년간 참여한 청소년활동에 대한 만족도를 전반적인 만족도, 활동내용 만족도, 지도자 만족도, 시설·공간·장비 만족도, 일정·시간 만족도와 같이 다섯가지 영역으로 나누어 조사하였으며 그 결과는 다음과 같다.

① 전반적 만족도

대상자가 참여한 청소년활동에 대한 만족도 중, 전반적인 만족도에 대한 조사 결과, 응답자의 62.7%가 ‘그렇다’, 28.2%가 ‘매우 그렇다’고 응답하여, 전체 응답자의 90.9%가 전반적으로 만족하고 있는 것으로 나타났다.

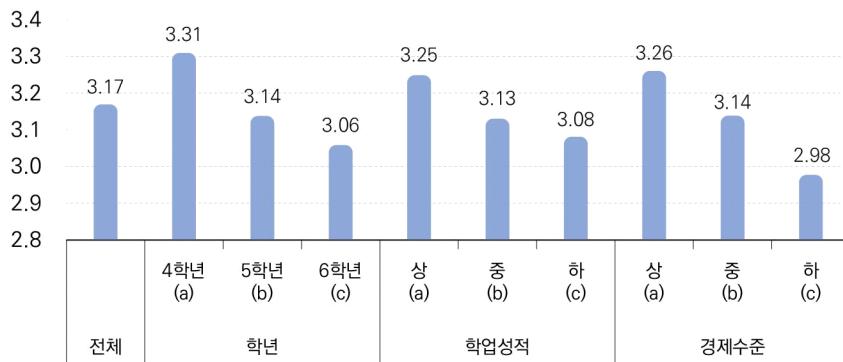


그림 III-4. 청소년활동 참여 만족도_전반적 만족도

전반적인 만족도 평균은 4점 만점 중 3.17점으로 비교적 높게 나타났다. 이러한 결과를 대상자의 일반적 특성에 따른 차이를 비교하면 다음과 같다.

학교급에 있어서 초등학생의 93.6%, 중학생의 91.0%, 고등학생의 87.8%가 “그렇다”와 “매우 그렇다”에 응답하였다. 학교급 간 평균값의 차이를 보면, 초등학생 3.31점, 중학생 3.14점, 고등학생 3.06점으로 초등학생이 가장 높게, 고등학생이 가장 낮게 만족하였으며 이러한 차이는 $F=121.516$ 으로 $p<.001$ 의 수준에서 유의미하였다. 학업성적의 경우 ‘그렇다’ 이상의 응답을 보인 응답자가 상 91.0%, 중 91.4%, 하 89.3%로 성적이 하인 집단에 비해 중, 상인 집단의 비율이 더 높았다. 만족도 평점 또한 상 집단 3.25점, 중 집단 3.13점, 하 집단 3.08점 순으로 나타나 집단별 차이를 보였다($F=49.974$, $p<.001$). 경제수준에 따라서도 유의미한 차이를 보였는데($F=60.760$, $p<.001$), 각 집단별 평균이 상(3.26점), 중(3.14점), 하(2.98점) 순으로 분석되었다.

표 III-5. 청소년활동 참여 만족도_1) 참여한 청소년활동에 대해 전반적으로 만족한다

(단위: 명, %)

구분	사례수	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다	계	평균 (표준편차)	t/F
전체	8,283	1.8	7.3	62.7	28.2	100.0	3.17 (.632)	
성별	남	4,217	2.5	8.2	60.1	29.2	100.0	3.16 (.669)
	여	4,065	1.2	6.4	65.3	27.1	100.0	3.18 (.590)
학교 급	초(a)	2,798	1.5	4.9	54.3	39.3	100.0	3.31 (.635)
	중(b)	2,829	1.8	7.2	66.5	24.5	100.0	3.14 (.610)
	고(c)	2,656	2.3	9.9	67.5	20.3	100.0	3.06 (.624)
지역 규모	대도시 (a)	3,033	1.6	7.3	62.8	28.3	100.0	3.18 (.624)
	중소도시 (b)	3,515	2.1	7.6	62.5	27.9	100.0	3.16 (.641)
	읍면지역 (c)	1,735	1.8	6.8	62.8	28.6	100.0	3.18 (.627)
학업 성적	상(a)	3,490	2.1	6.9	54.9	36.1	100.0	3.25 (.673)
	중(b)	3,360	1.3	7.4	68.4	23.0	100.0	3.13 (.581)
	하(c)	1,433	2.5	8.2	68.2	21.1	100.0	3.08 (.623)
경제 수준	상(a)	2,881	2.2	6.9	53.7	37.2	100.0	3.26 (.681)
	중(b)	4,777	1.2	7.1	67.8	23.9	100.0	3.14 (.582)
	하(c)	625	4.6	11.3	65.3	18.8	100.0	2.98 (.697)

주: 1) *** $p<.001$

② 활동내용 만족도

청소년활동의 내용이 흥미롭고 유익했는지에 대한 내용 만족도 조사 결과, 전체적으로 '그렇다'는 응답이 60.9%였으며 '매우 그렇다'는 응답은 26.9%로, 전체 응답자의 87.8%가 활동 내용에 만족하는 것으로 확인되었다. 활동내용 만족도의 전체 평균은 4점 만점 중 3.13점으로 나타났다.

활동내용 만족도는 대상자의 일반적 특성에 따라 유의미한 차이를 보였는데, 학교급 간 평균값의 차이를 보면 초등학생 3.24점, 중학생 3.12점, 고등학생 3.01점으로 학교급 이 낮을수록 만족도가 높았으며, 이러한 차이는 $F=85.358$ 로 $p<.001$ 수준에서 유의미하였다. 응답자의 거주지역에 따른 차이도 나타났다($F=5.000$, $p<.01$). 대도시 거주 응답자의 경우 평균 3.15점, 중소도시 3.10점, 읍면지역 3.14점으로 대도시, 읍면지역, 중소도시 순으로 분석되었다. 학업성적에 따른 만족도 평점의 경우 상(3.20점), 중(3.10점), 하(3.03점) 순으로 나타나 집단 간 차이를 보였으며($F=41.693$, $p<.001$). 경제수준에 따른 차이의 경우($F=41.919$, $p<.001$), 각 집단별 평균은 상(3.21점), 중(3.10점), 하(2.98점) 순으로 나타났다.

표 III-6. 청소년활동 참여 만족도_2) 청소년활동의 내용이 흥미롭고 유익했다

(단위: 명, %)								
구분	사례수	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다	계	평균 (표준편차)	t/F
전체	8,283	2.0	10.2	60.9	26.9	100.0	3.13 (.659)	
성별	남	4,217	2.6	10.7	59.3	27.4	100.0	3.11 (.687)
	여	4,065	1.3	9.7	62.6	26.4	100.0	3.14 (.628)
학교급	초(a)	2,798	1.6	8.7	53.5	36.3	100.0	3.24 (.672)
	중(b)	2,829	1.7	9.4	64.2	24.6	100.0	3.12 (.630)
	고(c)	2,656	2.7	12.6	65.2	19.5	100.0	3.01 (.655)
지역 규모	대도시 (a)	3,033	1.8	9.4	60.9	28.0	100.0	3.15 (.650)
								5.000** a)b

구분	사례수	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다	계	평균 (표준편차)	t/F
중소도시 (b)	3,515	2.2	11.1	61.0	25.7	100.0	3.10 (.668)	
	읍면지역 (c)	1,735	1.9	9.7	60.8	27.6	100.0	3.14 (.655)
학업 성적	상(a)	3,490	2.5	9.2	54.3	34.0	100.0	3.20 (.702)
	중(b)	3,360	1.2	10.4	65.9	22.5	100.0	3.10 (.607)
	하(c)	1,433	2.5	12.3	65.2	19.9	100.0	3.03 (.650)
경제 수준	상(a)	2,881	2.5	9.1	53.7	34.7	100.0	3.21 (.703)
	중(b)	4,777	1.5	10.3	65.1	23.1	100.0	3.10 (.619)
	하(c)	625	3.8	14.5	61.9	19.8	100.0	2.98 (.703)

주: 1) *** $p<.001$

③ 지도자 만족도

지도자의 전문성에 대해서는 '그렇다' 58.0%, '매우 그렇다' 33.3%로 91.3%가 만족하는 것으로 나타나 만족도 영역 중 가장 높은 응답비율을 보였다. 전체 평균 역시 3.23점으로 다른 영역에 비해 높은 수준의 평균을 보이는 것으로 확인되었다. 이러한 결과는 응답자의 배경변인에 따라 차이를 보였다. 먼저, 학교급 간 평균을 보면($F=152.526, p<.001$), 초등학생의 만족도가 3.39점으로 가장 높았고 중학생(3.20점), 고등학생(3.09점) 순으로 나타났다. 학업성적의 경우($F=23.827, p<.001$), 만족도 평점이 상(3.28점), 중(3.21점), 하(3.15점) 순으로 나타나 성적이 높을수록 만족도가 높은 경향을 보였다. 경제수준에 따라서도 유의미한 차이가 확인되었는데($F=40.235, p<.001$), 평균 점수가 상(3.31점), 중(3.20점), 하(3.10점) 순이었다.

표 III-7. 청소년활동 참여 만족도_3) 청소년활동을 지도한 선생님의 전문성에 대해 만족한다

(단위: 명, %)

구분	사례수	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다	계	평균 (표준편차)	t/F
전체	8,283	1.7	7.0	58.0	33.3	100.0	3.23 (.648)	
성별	남	4,217	2.3	7.1	55.1	35.4	100.0	3.24 (.680)
	여	4,065	1.1	6.8	60.9	31.2	100.0	3.22 (.612)
학교 급	초(a)	2,798	1.2	4.5	48.5	45.9	100.0	3.39 (.631)
	중(b)	2,829	1.7	6.7	61.6	29.9	100.0	3.20 (.631)
	고(c)	2,656	2.3	9.8	64.1	23.8	100.0	3.09 (.647)
지역 규모	대도시 (a)	3,033	1.5	7.0	58.3	33.2	100.0	3.23 (.638)
	중소도시 (b)	3,515	1.9	7.2	58.3	32.5	100.0	3.22 (.653)
	읍면지역 (c)	1,735	1.8	6.3	56.6	35.2	100.0	3.25 (.652)
학업 성적	상(a)	3,490	2.4	7.0	50.8	39.8	100.0	3.28 (.695)
	중(b)	3,360	1.1	6.3	63.0	29.6	100.0	3.21 (.600)
	하(c)	1,433	1.6	8.3	63.7	26.4	100.0	3.15 (.624)
경제 수준	상(a)	2,881	2.1	6.5	49.8	41.6	100.0	3.31 (.686)
	중(b)	4,777	1.2	7.1	62.3	29.4	100.0	3.20 (.611)
	하(c)	625	4.0	8.1	62.3	25.7	100.0	3.10 (.699)

주: 1) *** $p<.001$

④ 시설·공간·장비 만족도

청소년활동이 이루어진 시설 및 공간과 사용된 장비에 대한 만족도를 조사한 결과, '그렇다'는 응답이 57.5%, '매우 그렇다'는 응답이 28.1%를 차지하여 전체 응답자의 85.6%가 긍정적으로 응답하였다. 전체 평균 만족도는 4점 만점에 3.11점으로 나타났다. 이러한 결과를 대상자 특성에 따라 살펴보면, 학교급별 평균 점수는 초등학생이 3.27점으로 가장 높았고, 중학생 3.08점, 고등학생 2.97점 순으로 나타나 학교급 간 유의미한 차이를 보였다 ($F=134.768, p<.001$). 학업성적에 따른 만족도의 경우($F=22.543, p<.001$), 상(3.17점), 중(3.08점), 하(3.03점) 순으로 분석되었다. 경제수준에 있어서 차이($F=42.771, p<.001$)를 살펴보면, 상(3.18점), 중(3.09점), 하(2.91점) 순으로 평균이 분포되어 배경에 따른 인식 차이를 확인할 수 있었다.

표 III-8. 청소년활동 참여 만족도_4) 청소년활동이 이루어진 시설·공간과 사용된 장비에 대해 만족한다

(단위: 명, %)

구분	사례수	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다	계	평균 (표준편차)	t/F
전체	8,283	2.8	11.6	57.5	28.1	100.0	3.11 (.704)	
성별	남	4,217	3.5	11.3	55.0	30.2	100.0	3.12 (.736)
	여	4,065	2.0	11.9	60.2	26.0	100.0	3.10 (.670)
학교 급	초(a)	2,798	2.3	7.7	50.4	39.6	100.0	3.27 (.701)
	중(b)	2,829	2.9	11.5	60.3	25.3	100.0	3.08 (.691)
	고(c)	2,656	3.1	15.8	62.1	19.0	100.0	2.97 (.688)
지역 규모	대도시 (a)	3,033	2.3	12.4	56.5	28.8	100.0	3.12 (.701)
	중소도시 (b)	3,515	3.0	11.4	58.4	27.2	100.0	3.10 (.705)
	읍면지역 (c)	1,735	3.1	10.7	57.5	28.6	100.0	3.12 (.711)

구분	사례수	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다	계	평균 (표준편차)	t/F
학업 성적	상(a)	3,490	3.6	10.7	51.1	34.6	100.0	3.17 (.754)
	중(b)	3,360	1.9	11.9	62.3	23.9	100.0	3.08 (.653)
	하(c)	1,433	3.0	12.9	62.0	22.1	100.0	3.03 (.684)
경제 수준	상(a)	2,881	3.4	10.9	49.7	36.1	100.0	3.18 (.756)
	중(b)	4,777	2.1	11.1	62.3	24.4	100.0	3.09 (.658)
	하(c)	625	4.9	18.4	57.2	19.5	100.0	2.91 (.753)

주: 1) *** $p<.001$

⑤ 일정·시간 만족도

청소년활동의 일정과 시간이 적절했는지에 대한 만족도를 조사한 결과, '그렇다' 59.9%, '매우 그렇다' 24.8%로 전체의 84.7%가 만족하는 것으로 확인되었으며, 전체 만족도 평균은 4점 만점에 3.07점으로 나타났다. 구체적으로 일정·시간 만족도는 대상자의 특성에 따라 유의미한 차이를 보였는데, 먼저, 성별에 따른 차이를 살펴보면 여학생의 만족도 평균은 3.08점으로 남학생(3.05점) 보다 높게 나타나 유의미한 차이를 보였다 ($p<.05$). 학교급의 경우 초등학생 3.19점, 중학생 3.06점, 고등학생 2.94점으로 학교급이 낮을수록 만족도가 높았으며($F=93.174, p<.001$), 학업성적에 따라서는 상(3.11점), 중(3.06점), 하(3.00점) 순으로 나타나 집단별 차이를 보였다($F=16.164, p<.001$). 경제수준에 따라서도 평균 점수가 상(3.14점), 중(3.05점), 하(2.86점) 순으로 유의미한 차이가 확인되었다($F=44.969, p<.001$).

표 III-9. 청소년활동 참여 만족도_5) 청소년활동의 일정과 시간이 적절했다

								(단위: 명, %)
구분	사례수	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다	계	평균 (표준편차)	t/F
전체	8,283	2.5	12.8	59.9	24.8	100.0	3.07 (.687)	
성별	남	4,217	3.2	14.1	56.6	26.0	100.0	3.05 (.726)
	여	4,065	1.8	11.5	63.2	23.5	100.0	3.08 (.643)
학교급	초(a)	2,798	1.8	10.3	54.8	33.2	100.0	3.19 (.684)
	중(b)	2,829	2.5	12.3	61.5	23.7	100.0	3.06 (.675)
	고(c)	2,656	3.3	16.1	63.5	17.1	100.0	2.94 (.679)
지역 규모	대도시 (a)	3,033	2.3	11.9	60.8	25.1	100.0	3.09 (.673)
	중소도시 (b)	3,515	2.6	13.8	59.6	24.0	100.0	3.05 (.692)
	읍면지역 (c)	1,735	2.7	12.6	58.7	26.0	100.0	3.08 (.699)
학업 성적	상(a)	3,490	3.2	12.8	53.5	30.5	100.0	3.11 (.740)
	중(b)	3,360	1.7	12.3	64.6	21.3	100.0	3.06 (.634)
	하(c)	1,433	2.7	14.1	64.2	19.0	100.0	3.00 (.662)
경제 수준	상(a)	2,881	2.9	12.7	52.1	32.4	100.0	3.14 (.739)
	중(b)	4,777	1.9	12.2	64.7	21.3	100.0	3.05 (.638)
	하(c)	625	5.6	18.9	59.1	16.4	100.0	2.86 (.748)

주: 1) * $p<.05$, *** $p<.001$

4) 청소년활동 참여 이유

최근 1년간 참여한 청소년활동 경험에 대해 참여 이유에 대해 1, 2순위로 질문한 결과는 다음과 같다. 먼저, 1순위 응답만을 분석한 결과, 전체 응답자 중 가장 많은 24.9%는 “학교에서 단체로 참여해서”라고 응답하였다. 다음으로 “재미있을 것 같아서”가 17.5%,

“다양한 경험을 하기 위해”가 16.3%, “자기 계발을 위해” 13.6% 등의 순으로 응답되었다. 그 외에도 “학업과 진학에 도움이 되어서” 10.6%, “장래 희망하는 직업과 관련이 있어서” 9.3% 등의 응답도 비교적 높은 수준으로 조사되었다. 이러한 결과는 대상자의 일반적 특성에 따라 차이를 보였다. 성별에 있어서, 남학생의 경우 “재미있을 것 같아서”가 20.4%로 “학교에서 단체로 참여해서”(20.3%)와 유사하지만 조금 높은 수준으로 나타난 한편, 여학생의 경우는 “학교에 단체로 참여해서”가 29.8%로 가장 높게 응답되어 성별 간 유의미한 차이를 보였다($p<.001$). 학교급에 따른 차이에서 초등학생의 경우는 “재미있을 것 같아서”가 23.0%로 가장 높게 응답되었으나, 나머지 중, 고등학생의 경우는 “학교에서 단체로 참여해서”가 각각 29.9%, 25.9%로 높게 나타났다($p<.001$). 지역규모에서도 차이를 보였는데, 대도시와 중소도시, 읍면지역 응답자 모두 “학교에서 단체로 참여해서”를 가장 높게 응답하였으나, 각각의 응답 비율이 대도시 27.5%, 중소도시 24.2%, 읍면지역 22.0%로 지역규모에 따른 유의미한 차이를 보였다($p<.01$). 학업성적과 경제수준의 경우 모두 상 집단에서 하 집단으로 갈수록 “학교에서 단체로 참여해서”에 대한 응답 비중이 높아지는 것으로 나타나 집단별 차이가 확인되었다($p<.001$).

표 III-10. 청소년활동 참여 이유_1순위

(단위: 명, %)

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	계	χ^2
전체	8,283	24.9	17.5	16.3	13.6	10.6	9.3	3.8	2.0	1.2	0.8	100.0	
성별	남	4,217	20.3	20.4	15.1	17.3	9.8	8.8	3.7	2.1	1.6	0.9	100.0
	여	4,065	29.8	14.4	17.5	9.8	11.4	9.9	3.8	1.9	0.8	0.6	100.0
학교 급	초	2,798	19.0	23.0	20.3	11.0	5.5	9.6	6.8	2.0	1.5	1.2	100.0
	중	2,829	29.9	19.6	14.8	11.6	8.8	7.9	3.1	2.3	1.2	1.0	100.0
	고	2,656	25.9	9.4	13.7	18.5	17.8	10.6	1.4	1.6	1.0	0.1	100.0
지역 규모	대도시	3,033	27.5	17.5	16.2	12.1	10.7	8.3	3.8	1.8	1.4	0.6	100.0
	중소도시	3,515	24.2	17.1	15.9	14.0	10.3	10.0	4.2	2.2	1.1	1.0	100.0
	읍면지역	1,735	22.0	18.1	17.2	15.4	10.8	9.8	3.0	1.9	1.1	0.6	100.0
학업 성적	상	3,490	23.2	17.5	17.0	14.5	11.3	8.8	4.3	1.7	0.9	0.9	100.0
	중	3,360	25.7	17.2	16.2	12.4	10.4	10.1	3.7	2.3	1.4	0.6	100.0
	하	1,433	27.6	18.2	14.8	14.2	9.2	9.0	2.8	2.0	1.5	0.8	100.0
경제 수준	상	2,881	21.4	17.4	16.9	16.0	10.8	9.8	3.7	2.1	1.0	0.9	100.0
	중	4,777	26.7	17.6	16.1	12.1	10.7	9.0	3.8	2.0	1.3	0.7	100.0
	하	625	27.5	16.9	14.9	14.4	8.2	9.6	4.7	1.6	1.4	0.9	100.0

주: 1) * $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$

- 2) ① 학교에서 단체로 참여해서, ② 재미있을 것 같아서, ③ 다양한 경험을 하기 위해, ④ 자기 계발을 위해,
 ⑤ 학업과 진학에 도움이 되어서, ⑥ 장래 희망하는 직업과 관련이 있어서, ⑦ 주변의 권유로, ⑧ 친구들과의
 관계 형성을 위해, ⑨ 스트레스를 풀기 위해, ⑩ 기타

다음은 청소년활동 참여 이유 1순위와 2순위 응답을 합산하여 분석한 결과이다.

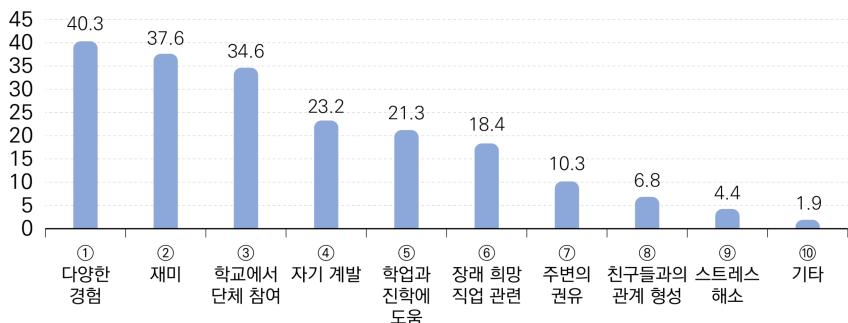


그림 III-5. 청소년활동 참여 이유_1+2순위

전체 응답중 “다양한 경험을 하기 위해”가 40.3%로 가장 높은 응답을 보였으며 다음으로 “재미있을 것 같아서”가 37.6%, “학교에서 단체로 참여해서” 34.6% 순으로 나타나, 1순위 응답만을 분석한 결과와는 차이를 보였다. 그 외에도 “자기 계발을 위해” 23.2%, “학업과 진학에 도움이 되어서” 21.3%, “장래 희망하는 직업과 관련이 있어서” 18.4% 등의 순으로 응답되었다.

표 III-11. 청소년활동 참여 이유_1+2순위

(단위: 명, %)

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩
전체	8,283	40.3	37.6	34.6	23.2	21.3	18.4	10.3	6.8	4.4	1.9
성별											
남	4,217	38.7	41.3	28.9	27.6	19.6	17.3	10.2	7.3	5.7	2.1
여	4,065	41.9	33.9	40.6	18.6	23.2	19.5	10.3	6.4	3.1	1.7
학급											
초	2,798	46.0	46.5	28.7	19.9	11.7	16.7	14.4	6.7	5.3	2.6
중	2,829	38.9	41.3	40.6	20.6	17.5	15.0	9.9	8.5	4.6	2.0
고	2,656	35.7	24.5	34.6	29.5	35.6	23.8	6.3	5.2	3.3	1.0
지역											
규모											
대도시	3,033	40.2	38.0	38.0	21.5	20.9	16.5	11.1	6.2	4.5	2.0
중소도시	3,515	39.5	37.2	33.7	23.4	21.2	20.0	10.5	7.0	4.5	2.0
읍면지역	1,735	42.0	37.9	30.6	25.8	22.3	18.4	8.3	7.7	4.3	1.7
학업											
성적											
상	3,490	40.5	37.9	32.7	24.4	22.5	17.8	10.8	6.0	4.1	2.2
중	3,360	41.4	37.0	35.5	21.1	20.7	19.7	9.9	7.2	4.7	1.5
하	1,433	37.0	38.5	37.4	25.1	20.1	16.7	9.8	8.0	4.7	2.1
경제											
수준											
상	2,881	39.1	38.3	30.7	25.4	21.7	19.4	10.1	7.2	5.1	2.1
중	4,777	41.4	37.3	36.6	22.0	21.5	17.8	10.1	6.4	4.1	1.6
하	625	36.8	37.1	37.9	22.0	18.7	18.2	12.6	8.7	4.1	3.4

주: 1) ① 다양한 경험을 하기 위해, ② 재미있을 것 같아서, ③ 학교에서 단체로 참여해서, ④ 자기 계발을 위해, ⑤ 학업과 진학에 도움이 되어서, ⑥ 장래 희망하는 직업과 관련이 있어서, ⑦ 주변의 권유로, ⑧ 친구들과의 관계 형성을 위해, ⑨ 스트레스를 풀기 위해, ⑩ 기타

5) 청소년활동 참여 시 고려사항

조사 대상자들이 청소년활동에 참여했던 경험을 바탕으로, 활동 참여 시 무엇을 가장 많이 고려했는지에 대해 분석한 결과는 다음과 같다.

전체적으로 활동의 흥미와 재미를 가장 많이 고려한 것으로 나타났다(47.1%). 그 뒤로 나에게 도움이 되는 정도(25.3%), 활동의 목적(16.4%) 등의 순으로 응답 비율이 높게 나타났다. 이러한 결과는 대상자의 일반적 특성에 따라 차이를 보였는데, 성별의 경우 남학생은 흥미와 재미(48.1%), 도움이 되는 정도(21.6%), 활동의 목적(17.1%) 순으로 응답되었고, 여학생도 유사한 순으로 응답되었지만, 흥미와 재미 46.0%, 도움이 되는 정도 29.1%, 활동의 목적 15.6%로 남학생과 응답률에 차이가 있었다($p<.001$). 학교급에서도 역시 응답 비중의 순서는 같았으나, 흥미와 재미에 대한 응답 비중이 초등학생 46.5%, 중학생 56.2%, 고등학생 37.9%로 중학생의 응답률이 가장 높았다($p<.001$). 학업 성적의 경우 흥미와 재미에 대한 응답률이 상 집단 46.0%, 중 집단 47.5%, 하 집단 48.5%로 하 집단이 가장 높았으며($p<.001$), 경제수준에 있어서는 상 집단 46.6%, 중 집단 47.9%, 하 집단 43.1%로 중 집단의 흥미와 재미에 대한 응답 비중이 가장 높았다($p<.05$).

표 III-12. 청소년활동 참여 시 고려사항

(단위: 명, %)

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	계	χ^2
전체	8,283	47.1	25.3	16.4	3.8	2.2	2.1	1.8	1.3	100.0	
성별	남	4,217	48.1	21.6	17.1	4.3	2.9	2.2	2.2	1.6	100.0
	여	4,065	46.0	29.1	15.6	3.3	1.5	1.9	1.5	1.1	100.0
학교 급	초	2,798	46.5	25.9	14.8	2.7	2.2	3.5	2.7	1.6	100.0
	중	2,829	56.2	21.2	11.9	3.9	2.3	1.8	1.5	1.2	100.0
	고	2,656	37.9	29.0	22.7	4.9	2.1	0.9	1.3	1.2	100.0
지역 규모	대도시	3,033	47.1	24.3	17.1	4.4	2.3	2.1	1.6	1.2	100.0
	중소도시	3,515	47.1	26.2	15.7	3.3	2.4	1.9	2.0	1.2	100.0
학업 성적	읍면지역	1,735	46.9	25.1	16.4	3.8	1.8	2.4	1.8	1.7	100.0
	상	3,490	46.0	25.5	17.3	3.7	1.9	2.2	2.0	1.4	100.0
경제 수준	중	3,360	47.5	25.8	16.6	3.3	2.3	1.9	1.7	0.9	100.0
	하	1,433	48.5	23.4	13.7	5.3	2.9	2.3	1.8	2.1	100.0
	상	2,881	46.6	24.5	17.3	3.3	2.4	2.3	2.1	1.5	100.0
	중	4,777	47.9	25.8	15.6	4.0	1.9	2.0	1.6	1.2	100.0
	하	625	43.1	25.2	17.7	4.7	3.7	1.7	2.4	1.5	100.0

주: 1) $*p<.05$, $***p<.001$

- 2) ① 흥미와 재미, ② 나에게 도움이 되는 정도, ③ 활동의 목적, ④ 일정 및 시간, ⑤ 참가비,
 ⑥ 활동의 안전성, ⑦ 지도자 선생님의 전문성, ⑧ 시설·공간·장비

6) 청소년활동 참여 시 방해요인

조사 대상자들이 최근 1년간 청소년활동에 참여하는데 있어서 방해요인이 무엇이었는지에 대해 1, 2순위로 질문한 결과는 다음과 같다. 먼저, 1순위 응답만을 분석한 결과, 전체 조사대상자의 가장 많은 29.6%는 희망하는 활동이 없기 때문이라고 응답한 것으로 나타났다. 뒤이어 22.9%는 참여할 시간이 없다고 응답했으며 13.0%는 어떤 활동내용이 있는지 모르거나 참여하는 방법을 모르기 때문이라고 응답했다. 이러한 결과는 조사대상자의 일반적 특성에 따른 차이를 보였는데 ($p<.001$), 남학생의 경우 “희망하는 활동이 없어서”에 대한 응답이 27.5%였으나 여학생의 경우 31.8%로 두 집단 간 차이를 보였다. 학교급에 있어서 초등학생은 “참여할 시간이 없어서”에 대한 응답이 “희망하는 활동이 없어서” 보다 높게 응답되었으나, 중학생과 고등학생은 그 반대인 것으로 분석되어 교급 간 차이를 보였다. 지역규모의 경우 희망하는 활동이 없어서 활동참여에 방해를 받은 경우가 대도시와 중소도시 보다 읍면지역이 더 많은 것으로 나타났으며, 학업성적 역시 성적 수준이 낮다고 생각할수록 희망하는 활동이 없다고 응답한 비중이 높게 나타났다. 경제수준의 경우 희망하는 활동이 없다고 응답한 경우가 상 집단 25.9%, 하 집단 29.9%, 중 집단 31.8% 순으로 높게 나타나 집단 간 차이를 보였다.

표 III-13. 청소년활동 참여 시 방해요인_1순위

(단위: 명, %)

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	계	χ^2
전체	8,283	29.6	22.9	13.0	11.6	6.7	4.9	4.0	3.8	1.4	2.2	100.0	
성별	남	4,217	27.5	23.3	11.4	13.4	6.6	4.8	4.5	4.4	1.6	2.4	100.0
	여	4,065	31.8	22.6	14.6	9.8	6.7	4.9	3.5	3.1	1.2	2.0	100.0
학교급	초	2,798	21.9	23.3	15.2	7.3	9.0	5.3	4.8	7.3	2.5	3.4	100.0
	중	2,829	36.1	19.7	11.6	10.5	6.4	5.5	3.8	3.1	1.0	2.3	100.0
	고	2,656	30.7	26.0	12.1	17.4	4.5	3.7	3.4	0.8	0.6	0.7	100.0
지역	대도시	3,033	28.4	24.7	11.4	12.2	7.7	4.5	3.5	3.9	1.6	2.1	100.0
	중소도시	3,515	29.4	22.6	14.3	10.8	6.2	5.1	4.4	3.4	1.4	2.3	100.0
	읍면지역	1,735	32.0	20.6	13.1	12.2	5.7	5.0	4.0	4.2	1.0	2.2	100.0
학업성적	상	3,490	25.9	25.0	12.2	14.0	7.5	4.0	3.8	3.6	1.6	2.3	100.0
	중	3,360	30.7	22.9	13.1	10.7	6.4	4.8	3.7	4.2	1.2	2.3	100.0
	하	1,433	35.9	17.8	14.4	8.3	5.0	7.1	5.2	3.1	1.5	1.8	100.0
경제수준	상	2,881	25.9	24.8	12.9	13.3	6.8	4.0	3.9	4.5	1.8	2.2	100.0
	중	4,777	31.8	22.3	13.3	10.4	6.4	5.2	3.8	3.5	1.1	2.1	100.0
	하	625	29.9	19.3	10.6	13.3	7.6	6.6	6.2	2.1	1.6	2.7	100.0

주: 1) *** $p<.001$

- 2) ① 희망하는 활동이 없어서, ② 참여할 시간이 없어서, ③ 어떤 내용의 활동이 있는지 모르거나 참여하는 방법을 몰라서, ④ 공부에 방해가 되어서, ⑤ 활동 장소까지 거리가 멀거나 이동하는 시간이 오래 걸려서, ⑥ 같이 참여할 친구가 없어서, ⑦ 참가비용이 부담돼서, ⑧ 건강이나 안전이 걱정돼서, ⑨ 부모님이 반대해서, ⑩ 기타

다음으로 1순위와 2순위 응답결과를 합산하여 살펴본 결과, “희망하는 활동이 없어서”에 대한 응답이 49.4%로 가장 높았다. 다음으로 “참여할 시간이 없어서” 42.0%, “어떤 내용의 활동이 있는지 모르거나 참여하는 방법을 몰라서” 31.5%, “공부에 방해가 되어서” 19.4%, “활동장소까지 거리가 멀거나 이동하는 시간이 오래 걸려서” 17.1%, “같이 참여할 친구가 없어서” 14.1% 등의 순으로 응답되어 1순위 응답 결과와 유사하였다.

표 III-14. 청소년활동 참여 시 방해요인_1+2순위

(단위: 명, %)

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩
전체	8,283	49.4	42.0	31.5	19.4	17.1	14.1	8.0	7.9	2.8	4.6
성별	남	4,217	47.2	41.7	29.7	20.7	17.1	13.5	9.3	9.1	3.4
	여	4,065	51.6	42.2	33.3	18.1	17.1	14.8	6.6	6.8	4.3
학교 급	초	2,798	39.1	38.0	32.4	12.9	19.5	15.2	15.1	9.6	5.1
	중	2,829	56.4	38.3	31.1	17.2	18.3	15.1	6.5	7.9	4.9
지역 규모	고	2,656	52.7	50.0	30.9	28.6	13.3	11.8	2.0	6.3	1.8
	대도시	3,033	48.5	44.7	29.6	19.7	18.7	13.7	7.8	7.6	4.4
학업 성적	중소도시	3,515	49.4	41.4	32.5	18.9	15.9	14.4	7.5	8.6	5.1
	읍면지역	1,735	50.8	38.3	32.7	19.9	16.7	14.2	9.1	7.3	4.1
경제 수준	상	3,490	45.2	45.5	28.6	22.9	17.4	12.5	8.6	8.2	3.1
	중	3,360	50.4	41.4	32.9	18.4	17.5	13.5	8.0	7.1	4.7
	하	1,433	57.0	34.8	35.2	13.2	15.5	19.5	6.3	9.4	4.2
	상	2,881	44.8	43.8	30.7	21.5	17.9	12.1	9.8	7.8	3.1
	중	4,777	52.0	41.7	32.7	17.8	16.6	14.6	7.0	7.4	4.5
	하	625	50.4	35.3	26.1	21.7	17.0	19.0	6.6	13.0	3.1
											5.4

주: 1) ① 희망하는 활동이 없어서, ② 참여할 시간이 없어서, ③ 어떤 내용의 활동이 있는지 모르거나 참여하는 방법을 몰라서, ④ 공부에 방해가 되어서, ⑤ 활동 장소까지 거리가 멀거나 이동하는 시간이 오래 걸려서, ⑥ 같이 참여할 친구가 없어서, ⑦ 참가비용이 부담돼서, ⑧ 건강이나 안전이 걱정돼서, ⑨ 부모님이 반대해서, ⑩ 기타

7) 희망하는 청소년활동 참여 방식

대면방식과 비대면방식 중 조사대상자가 더욱 선호하는 방식에 대해 질문하였으며, 응답은 중복응답을 허용하였다. 그 결과 전체 대상자의 78.0%는 대면방식을 선호한다고 응답하였으며, 40.0%는 비대면 방식을 선호하는 것으로 나타났다.

표 III-15. 희망하는 청소년활동 참여 방식(중복응답)

(단위: 명, %)

구분	사례수	대면 방식	비대면 방식
전체	8,719	78.0	40.8
성별	남	4,487	74.5
	여	4,232	81.7
학교급	초	2,902	74.9
	중	2,940	80.3
	고	2,877	78.8
지역 규모	대도시	3,181	77.8
	중소도시	3,713	77.1
	읍면지역	1,825	80.0
학업 성적	상	3,601	80.8
	중	3,558	75.9
	하	1,560	76.3
경제 수준	상	3,001	78.1
	중	5,032	78.4
	하	686	75.1

8) 희망하는 청소년활동 참여 시간

조사대상자에게 청소년활동 참여에 있어 희망하는 시간이 언제인지를 질문한 결과는 다음과 같다. 조사대상자 가운데 69.5%는 학교 수업시간 중에 청소년활동에 참여하기를 원했으며, 다음으로 방학기간 15.3%, 주말 8.0%, 방과 후 7.2% 순으로 응답하였다. 이러한 결과는 성별, 학교급, 학업성적과 경제수준에 따라 차이가 있는 것으로 나타났다. 성별의 경우 남학생의 66.3%가 학교 수업시간 중에 참여를 희망하였으며 여학생은 73.0%가 수업시간 중 참여를 원하는 것으로 나타나, 성별 간 통계적으로 유의미한 차이를 보였다 ($p<.001$). 학교급의 경우, 모든 교급의 학생들이 수업시간 중 참여를 원하였으나 초등학생 57.5%, 고등학생 72.7%, 중학생 78.3%로 차이를 보였다($p<.001$). 학업성적과 경제수준 별 차이를 살펴본 결과, 상 집단, 중 집단, 하 집단 순으로 비율이 높았으며, 그 차이는 통계적으로 유의하였다. ($p<.001$).

표 III-16. 청소년활동 희망 시간

(단위: 명, %)

구분	사례수	학교 수업 시간 중	방학기간	주말	방과 후	계	χ^2
전체	8,719	69.5	15.3	8.0	7.2	100.0	
성별	남	4,487	66.3	16.2	9.1	8.4	100.0
	여	4,232	73.0	14.3	6.8	6.0	100.0
학교급	초	2,902	57.5	23.0	12.4	7.0	100.0
	중	2,940	78.3	10.7	5.4	5.6	100.0
	고	2,877	72.7	12.1	6.1	9.1	100.0
지역 규모	대도시	3,181	68.2	16.3	7.9	7.7	100.0
	중소도시	3,713	71.1	14.4	8.0	6.5	100.0
	읍면지역	1,825	68.8	15.3	8.0	7.9	100.0
학업 성적	상	3,601	67.2	17.8	8.4	6.6	100.0
	중	3,558	70.3	14.7	7.6	7.4	100.0
	하	1,560	73.1	10.7	7.9	8.3	100.0
경제 수준	상	3,001	67.2	16.3	9.2	7.3	100.0
	중	5,032	70.7	15.0	7.4	6.9	100.0
	하	686	71.3	12.6	6.6	9.6	100.0

주: 1) *** $p<.001$

9) 희망하는 청소년활동 참여 장소

청소년활동 희망 장소에 대해 조사한 결과는 다음과 같다. 전체 응답자 중 가장 많은 34.5%는 학교라고 응답했으며, 그 뒤로 체육시설 17.9%, 야외 15.0%, 문화시설 14.1%, 청소년활동시설 11.9%, 온라인 공간 5.1% 등의 순으로 응답되었다. 이러한 결과는 대상자의 일반적 특성에 따라 차이를 보였는데, 모든 특성에 따른 집단에서 학교를 가장 많이 희망하고 있었지만, 응답 비중에 차이가 있었다. 성별의 경우 남학생은 35.6%, 여학생 33.4%가 학교라고 응답하여 집단 간 차이를 보였다. 또한 남학생의 22.8%는 체육시설에서 참여하기를 원했고(여학생 12.6%), 여학생의 19.7%는 문화시설에서 참여하기를 원했다(남학생 8.8%)($p<.001$). 학교급의 경우 초등학생 32.0%, 중학생 30.6%, 고등학생 41.1%가 학교에서 참여하기를 원했으며, 그 뒤로 중학생과 초등학생은 체육시설, 고등학생은 문화시설에서 참여하기를 원해 집단 간 차이를 보였다($p<.001$). 지역규모에 있어서

대도시 32.5%, 중소도시 36.3%, 읍면지역 34.5%가 학교에서의 참여를 원해 차이를 보였으며, 그 다음으로 높은 응답을 보인 장소는 대도시 및 중소도시는 체육시설, 읍면지역은 문화시설로 응답하여 지역간 차이가 확인되었다($p<.001$). 학업성적에 따른 차이도 나타났는데, 성적 수준 상 집단은 32.1%, 중 집단 36.3%, 하 집단 36.2%로 상, 하, 중 집단 순으로 학교에서의 참여를 희망하였다($p<.001$). 경제수준에서는 상(33.0%), 중(35.2%), 하(36.3%) 순으로 학교에서의 참여 희망 의사를 밝혀 집단 간 차이를 나타냈다($p<.001$).

표 III-17. 청소년활동 희망 장소

(단위: 명, %)

구분	사례수	학교	체육 시설	야외	문화 시설	청소년 활동 시설	온라인 공간	기타	계	χ^2
전체	8,719	34.5	17.9	15.0	14.1	11.9	5.1	1.4	100.0	
성별	남	4,487	35.6	22.8	14.0	8.8	10.5	6.5	1.8	100.0
	여	4,232	33.4	12.6	16.2	19.7	13.5	3.5	1.1	100.0
학교 급	초	2,902	32.0	20.1	18.6	10.3	9.9	7.0	2.2	100.0
	중	2,940	30.6	21.0	15.4	13.5	14.2	4.0	1.3	100.0
	고	2,877	41.1	12.4	11.1	18.6	11.7	4.3	0.7	100.0
지역 규모	대도시	3,181	32.5	18.5	16.1	14.1	12.2	5.0	1.6	100.0
	중소도시	3,713	36.3	18.7	14.7	12.9	10.9	5.3	1.2	100.0
	읍면지역	1,825	34.5	15.0	14.0	16.6	13.6	4.7	1.7	100.0
학업 성적	상	3,601	32.1	18.8	16.7	12.9	13.0	4.9	1.7	100.0
	중	3,558	36.3	16.9	14.3	15.1	11.0	5.0	1.5	100.0
	하	1,560	36.2	17.9	13.1	14.6	11.7	5.7	0.7	100.0
경제 수준	상	3,001	33.0	19.4	16.7	11.8	12.0	5.4	1.6	100.0
	중	5,032	35.2	16.9	14.5	15.3	12.0	4.8	1.3	100.0
	하	686	36.3	18.5	11.9	15.2	11.1	5.2	1.7	100.0

주: 1) *** $p<.001$

10) 청소년활동 참여 활성화를 위한 필요사항

향후 청소년활동의 적극적인 참여와 활성화를 위한 사항들의 필요성에 대해 질문하였다. 질문은 7개 영역으로 나누어 진행하였으며 세부적으로 학교 내 청소년활동의 다양화, 지역 및 사회 내 청소년활동 제공, 청소년 의견이 반영된 프로그램 제공, 안전한 시설과

공간 확충, 디지털 기기 및 환경 지원, 정보 제공, 시간 및 비용 지원에 대해 그 필요성을 질문하였다.

① 학교 내 청소년활동

청소년활동 참여 활성화를 위한 필요사항 중 첫 번째 ‘학교에서 참여할 수 있는 청소년 활동이 더 많아져야 한다’에 대한 응답결과는 다음과 같다. 전체적으로 본 문항에 대해 “그렇다” 또는 “매우 그렇다”로 응답한 대상자는 87.8%로 분석되었으며, 응답평균은 4점 만점에 3.19점으로 나타났다. 본 결과는 대상자의 일반적 특성에 따라 차이를 보였는데, 먼저, 성별의 경우 남학생 평균은 3.14, 여학생 평균 3.25로 여학생이 학교에서의 참여활동 증대에 대해 더욱 필요하다고 생각하는 것으로 나타났다($p<.001$). 학교급에 있어서 초등학생 평균 3.14, 중학생과 고등학생 각각 3.22로 초등학생이 가장 낮게 응답하여 교급간 차이를 보였다($F=10.547, p<.001$). 학업성적의 경우 상 집단이 평균 3.26으로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 하 집단 3.17, 중 집단 3.14 순으로 응답하여 집단 간 차이를 보였다($F=26.795, p<.001$). 경제수준에서는 상 집단(3.26), 중 집단(3.16), 하 집단(3.12) 순으로 평균이 낮게 나타났으며 이는 통계적으로 유의미한 차이로 분석되었다 ($F=22.076, p<.001$).

표 III-18. 적극적인 청소년활동 참여를 위한 필요사항(1)

(단위: 명, %)

구분	사례수	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다	계	평균 (표준편차)	t/F
전체	8,719	2.8	10.4	51.4	35.4	100.0	3.19 (.729)	
성별	남	4,487	4.0	11.0	51.6	33.4	100.0	3.14 (.763)
	여	4,232	1.5	9.8	51.2	37.5	100.0	3.25 (.688)
학교급	초(a)	2,902	3.1	13.7	48.9	34.2	100.0	3.14 (.763)
	중(b)	2,940	2.7	9.4	50.9	37.0	100.0	3.22 (.723)
	고(c)	2,877	2.6	8.0	54.4	34.9	100.0	3.22 (.698)

구분		사례수	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다	계	평균 (표준편차)	t/F
지역 규모	대도시 (a)	3,181	2.5	10.4	51.2	35.8	100.0	3.20 (.723)	1.965
	중소도시 (b)	3,713	2.9	11.3	51.0	34.8	100.0	3.18 (.739)	
	읍면지역 (c)	1,825	2.9	8.7	52.5	35.9	100.0	3.21 (.720)	
학업 성적	상(a)	3,601	3.2	8.9	46.6	41.3	100.0	3.26 (.749)	26.795*** a)b,c
	중(b)	3,558	2.2	11.9	55.9	30.0	100.0	3.14 (.699)	
	하(c)	1,560	3.3	10.5	52.3	33.9	100.0	3.17 (.740)	
경제 수준	상(a)	3,001	3.5	9.5	44.2	42.8	100.0	3.26 (.769)	22.076*** a)b,c
	중(b)	5,032	2.0	10.7	56.3	31.0	100.0	3.16 (.686)	
	하(c)	686	5.6	12.3	46.8	35.3	100.0	3.12 (.828)	

주: 1) *** $p<.001$

② 지역 및 사회 청소년활동

청소년활동 참여 활성화를 위한 필요사항 두 번째 질문은 “우리 지역이나 사회에서 참여할 수 있는 청소년활동이 더 많아져야 한다”이며, 본 문항에 대한 분석결과는 다음과 같다. 전체적인 응답 유형을 보면, 86.9%의 대상자들이 “그렇다” 또는 “매우 그렇다”고 응답하여 지역 또는 사회에서 참여할 수 있는 청소년활동 증대의 필요성에 높은 수준으로 공감하는 것으로 분석되었다. 본 문항 전체 평균은 4점 만점에 3.16점으로 나타났다. 이러한 결과는 성별, 학교급 등 대상자의 특성에 따라 집단 간 차이를 보이는 것으로 나타났다. 성별의 경우 남학생 평균 3.12, 여학생 평균 3.20으로 여학생이 더욱 그 필요성에 대해 공감하는 것으로 분석되어 성별 간 차이를 보였다($p<.001$). 학교급에서 초등학생 평균 3.13, 중학생 3.16, 고등학생 3.20으로 학교급이 높아질수록 지역 및 사회에서 제공하는 프로그램의 증대를 필요로 하였으며, 이러한 차이는 통계적으로 유의미한 것으로 분석되었다($F=8.352$, $p<.001$). 지역규모에 따른 차이도 발견되었는데, 대도시 대상자

평균 3.17, 중소도시 3.13, 읍면지역 3.21로 대도시 및 중소도시 보다 읍면지역 대상자가 지역 및 사회에서 제공하는 청소년활동이 확대 될 필요성이 있다고 보고하였다($F=7.605$, $p<.001$). 학업성적의 경우 상 집단 평균 3.23, 하 집단 3.13, 중 집단 3.11로 중, 하 집단에 비해 상 집단의 평균이 높게 나타나 집단 간 차이를 보였다($F=28.265$, $p<.001$). 경제수준에 있어서도 차이를 보였는데, 경제수준 상(3.23), 중(3.13), 하(3.08) 집단 순으로 필요성에 대해 낮게 보고하였으며 이러한 차이는 통계적으로 유의미하였다($F=22.177$, $p<.001$).

표 III-19. 적극적인 청소년활동 참여를 위한 필요사항(2)

(단위: 명, %)

구분	사례수	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다	계	평균 (표준편차)	t/F
전체	8,719	2.4	10.7	55.2	31.7	100.0	3.16 (.703)	
성별	남	4,487	3.4	11.4	54.6	30.5	100.0	3.12 (.735)
	여	4,232	1.4	9.9	55.8	33.0	100.0	3.20 (.665)
학교급	초(a)	2,902	2.1	14.3	52.3	31.3	100.0	3.13 (.725)
	중(b)	2,940	2.7	10.2	55.8	31.3	100.0	3.16 (.707)
	고(c)	2,877	2.4	7.5	57.5	32.5	100.0	3.20 (.675)
지역 규모	대도시 (a)	3,181	2.2	10.4	55.4	32.0	100.0	3.17 (.696)
	중소도시 (b)	3,713	2.6	12.1	54.9	30.4	100.0	3.13 (.715)
	읍면지역 (c)	1,825	2.4	8.2	55.5	33.9	100.0	3.21 (.689)
학업 성적	상(a)	3,601	2.8	10.0	48.8	38.4	100.0	3.23 (.737)
	중(b)	3,558	1.8	11.6	60.3	26.3	100.0	3.11 (.664)
	하(c)	1,560	3.0	10.0	58.4	28.6	100.0	3.13 (.701)

구분	사례수	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다	계	평균 (표준편차)	t/F
경제 수준	상(a)	3,001	3.1	10.1	47.7	39.2	100.0	3.23 (.751)
	중(b)	5,032	1.6	10.9	60.3	27.3	100.0	3.13 (.654)
	하(c)	686	5.7	11.7	51.0	31.6	100.0	3.08 (.809)

주: 1) *** $p<.001$

③ 청소년 의견 반영

청소년활동 참여 활성화를 위해 청소년의 의견을 반영하여 흥미롭게 구성되어야 할 필요성에 대해 질문한 결과는 다음과 같다. 전체 대상자의 93.5%가 “그렇다” 및 “매우 그렇다”고 응답하였으며, 문항 평균은 3.37로 비교적 높은 수준이었다. 이러한 결과는 대상자 특성에 따라 집단별 차이를 보였다. 성별의 경우 남학생 평균 3.32, 여학생 평균 3.43으로 여학생 평균이 더 높게 나타났다($p<.001$). 학교급에 있어서 초등학생은 평균 3.31로 가장 낮았으며, 중학생과 고등학생은 각 평균 3.40으로 초등학생에 비해 높게 나타나 교급별 차이를 보였다($F=17.203$, $p<.001$). 지역규모에서 읍면지역(3.35), 중소도시(3.36), 대도시(3.40) 순으로 의견반영과 흥미로운 구성의 필요성에 대해 높게 응답하였으며 이러한 차이는 통계적으로 유의미하였다($F=5.387$, $p<.01$). 학업성적의 경우 상 집단 평균 3.45, 중 집단 3.31, 하 집단 3.32로 중, 하 집단에 비해 상 집단의 요구 수준이 높은 것으로 나타나 성적에 따른 집단 간 차이를 보였다($F=45.314$, $p<.001$). 경제수준에서는 하 집단 3.30, 중 집단 3.34, 상 집단 3.44 순으로 높게 나타나, 경제수준이 높을수록 요구수준이 높아지는 차이를 보였다($F=25.797$, $p<.001$).

표 III-20. 적극적인 청소년활동 참여를 위한 필요사항(3)

(단위: 명, %)

구분	사례수	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다	계	평균 (표준편차)	t/F
전체	8,719	1.7	4.9	48.2	45.3	100.0	3.37 (.656)	
성별	남	4,487	2.3	5.7	49.8	42.2	100.0	3.32 (.685)
	여	4,232	1.0	3.9	46.5	48.6	100.0	3.43 (.619)
	초(a)	2,902	1.6	8.0	47.6	42.7	100.0	3.31 (.689)
학교급	중(b)	2,940	1.8	3.3	47.7	47.2	100.0	3.40 (.645)
	고(c)	2,877	1.5	3.3	49.2	46.1	100.0	3.40 (.629)
지역 규모	대도시 (a)	3,181	1.4	4.4	46.8	47.4	100.0	3.40 (.644)
	중소도시 (b)	3,713	1.7	5.5	48.1	44.7	100.0	3.36 (.663)
	읍면지역 (c)	1,825	2.0	4.4	50.6	43.0	100.0	3.35 (.660)
학업 성적	상(a)	3,601	1.6	4.1	41.9	52.4	100.0	3.45 (.653)
	중(b)	3,558	1.2	5.9	53.1	39.7	100.0	3.31 (.638)
	하(c)	1,560	2.8	4.1	51.4	41.7	100.0	3.32 (.683)
경제 수준	상(a)	3,001	1.9	4.1	42.1	51.9	100.0	3.44 (.665)
	중(b)	5,032	1.0	5.2	52.6	41.2	100.0	3.34 (.623)
	하(c)	686	5.6	5.3	42.1	47.0	100.0	3.30 (.809)

주: 1) ** $p<.01$, *** $p<.001$

④ 안전한 시설과 공간

청소년활동 참여 활성화를 위해 안전한 시설과 공간이 더 많아져야 한다는 문항에 대한 필요성 조사 결과, 전체 대상자의 91.8%가 동의하는 것으로 응답되었으며, 문항 평균은 3.33으로 분석되었다. 이러한 차이는 대상자 특성에 따른 차이를 보였다. 남학생의 경우 평균 3.29로 여학생 평균 3.37에 비해 낮은 필요성을 보이는 것으로 분석되었다($p<.001$). 지역규모에 따라 살펴보면, 대도시 평균 3.35, 읍면지역 3.32, 중소도시 3.31로 유사한 수준에서 지역별 필요성의 차이를 보였다($F=3.155$, $p<.05$). 학업성적의 경우 하 집단(3.26)과 중 집단(3.28)에 비해 상 집단(3.40)의 필요성이 더 높은 수준에서 응답되어 성적 수준에 따른 집단간 차이를 보였다($F=41.321$, $p<.001$). 경제수준에 따른 차이도 확인되었는데, 경제수준 상(3.40), 중(3.30), 하(3.23)에 따른 필요성의 차이가 나타났으며 통계적으로 유의미하였다($F=31.252$, $p<.001$).

표 III-21. 적극적인 청소년활동 참여를 위한 필요사항(4)

(단위: 명, %)

구분	사례수	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다	계	평균 (표준편차)	t/F
전체	8,719	1.7	6.6	49.1	42.7	100.0	3.33 (.673)	
성별	남	4,487	2.3	7.8	48.7	41.2	100.0	3.29 (.706)
	여	4,232	1.0	5.3	49.5	44.2	100.0	3.37 (.634)
학교급	초(a)	2,902	1.7	9.0	43.1	46.2	100.0	3.34 (.713)
	중(b)	2,940	1.6	5.5	50.7	42.2	100.0	3.34 (.655)
	고(c)	2,877	1.7	5.3	53.4	39.6	100.0	3.31 (.649)
지역 규모	대도시 (a)	3,181	1.3	6.6	47.9	44.2	100.0	3.35 (.662)
	중소도시 (b)	3,713	1.9	7.0	49.4	41.7	100.0	3.31 (.683)
	읍면지역 (c)	1,825	1.9	5.6	50.6	41.8	100.0	3.32 (.670)

구분	사례수	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다	계	평균 (표준편차)	t/F
학업 성적	상(a)	3,601	1.9	5.8	42.3	50.0	100.0	3.40 (.685)
	중(b)	3,558	1.2	7.2	53.8	37.7	100.0	3.28 (.648)
	하(c)	1,560	2.2	6.9	53.8	37.0	100.0	3.26 (.681)
경제 수준	상(a)	3,001	1.9	6.3	41.5	50.3	100.0	3.40 (.694)
	중(b)	5,032	1.2	6.5	53.8	38.5	100.0	3.30 (.639)
	하(c)	686	4.3	8.7	47.1	39.9	100.0	3.23 (.780)

주: 1) * $p<.05$, *** $p<.001$

⑤ 디지털 기기 및 환경 지원

디지털 기기(컴퓨터, 태블릿PC 등) 및 환경 지원을 통해 청소년활동 참여 활성화를 높여야 한다는 필요성에 대해 질문한 결과, 전체 대상자의 87.5%가 동의하는 것으로 응답되었으며 문항 평균은 3.26으로 분석되었다. 본 결과를 대상자 특성에 따라 차이를 살펴본 결과, 성별의 경우 남학생 평균 3.28, 여학생 평균 3.23으로 여학생보다 남학생 평균이 높게 보고되어 성별 간 응답 차이를 보였다($p<.01$). 학교급에 따라 살펴보면, 초등 학생 평균 3.17, 고등학생 평균 3.28, 중학생 평균 3.32로 초등학생, 중학생, 고등학생 순으로 필요성 수준이 높게 응답되었다($F=34.795$, $p<.001$). 학업성적의 경우 상 집단의 평균이 3.33으로 가장 높게 나타났으며 중 집단(3.20)과 하 집단(3.21)은 유사한 수준으로 상 집단과의 차이를 보였다($F=31.968$, $p<.001$). 경제수준에 따른 차이는, 상 집단이 평균 3.32로 가장 높았으며 중 집단과 하 집단은 모두 3.22로 상 집단과의 차이를 나타내 집단 간에 차이가 있음을 확인하였다($F=16.990$, $p<.001$).

표 III-22. 적극적인 청소년활동 참여를 위한 필요사항(5)

(단위: 명, %)

구분	사례수	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다	계	평균 (표준편차)	t/F
전체	8,719	2.2	10.2	47.4	40.1	100.0	3.26 (.725)	
성별	남	4,487	2.8	9.7	44.6	43.0	100.0	3.28 (.750)
	여	4,232	1.5	10.9	50.5	37.2	100.0	3.23 (.697)
학교급	초(a)	2,902	2.5	15.6	44.7	37.2	100.0	3.17 (.774)
	중(b)	2,940	2.0	7.2	48.1	42.7	100.0	3.32 (.691)
	고(c)	2,877	2.1	8.0	49.4	40.5	100.0	3.28 (.699)
지역 규모	대도시 (a)	3,181	2.2	9.9	48.6	39.4	100.0	3.25 (.718)
	중소도시 (b)	3,713	2.2	11.1	46.3	40.4	100.0	3.25 (.734)
	읍면지역 (c)	1,825	2.3	9.2	47.7	40.8	100.0	3.27 (.720)
학업 성적	상(a)	3,601	2.2	9.4	41.8	46.7	100.0	3.33 (.735)
	중(b)	3,558	1.7	11.8	51.4	35.1	100.0	3.20 (.705)
	하(c)	1,560	3.2	8.8	51.4	36.6	100.0	3.21 (.733)
경제 수준	상(a)	3,001	2.5	9.4	41.9	46.2	100.0	3.32 (.745)
	중(b)	5,032	1.4	11.0	51.4	36.2	100.0	3.22 (.691)
	하(c)	686	6.5	8.3	42.5	42.8	100.0	3.22 (.851)

주: 1) ** $p<.01$, *** $p<.001$

⑥ 청소년활동 정보 제공

청소년활동에 대한 정보를 더욱 쉽게 얻을 수 있도록 하여 청소년활동 참여를 활성화해야 한다는 의견에 대해 조사대상자의 92.0%가 “그렇다” 및 “매우 그렇다”고 생각하는 것으로 나타났으며, 문항 평균은 3.28로 분석되었다. 본 결과를 대상자 특성에 따라 살펴보면, 성별에 있어서 남학생 평균 3.26, 여학생 평균 3.31로 남학생에 비해 여학생이 청소년활동 정보 제공을 더욱 필요로 하는 것으로 나타났다($p<.001$). 학교급에 따라 살펴보면, 초등학생 3.22, 중학생 3.29, 고등학생 3.35로 학교급이 높아질수록 정보 제공에 대한 필요성을 높게 느끼고 있음을 확인하였다($F=29.932$, $p<.001$). 학업성적에 따른 차이도 확인되었는데, 학업성이 상 수준인 경우 3.35로 가장 높은 필요성을 보고하였으며, 중과 하 집단의 경우 각각 3.23, 3.24로 유사한 수준으로 나타나 학업성적인 상 인 집단과 차이를 보였다($F=32.359$, $p<.001$). 경제수준의 경우 상 집단 3.34, 중 집단 3.26, 하 집단 3.22로 중과 하 집단이 상 집단에 비해 낮은 필요성을 보였으며 경제수준이 높을수록 정보제공에 대한 필요성을 많이 느끼는 것으로 확인되었다($F=16.377$, $p<.001$).

표 III-23. 적극적인 청소년활동 참여를 위한 필요사항(6)

(단위: 명, %)

구분	사례수	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다	계	평균 (표준편차)	t/F
전체	8,719	1.7	6.4	53.8	38.2	100.0	3.28 (.657)	
성별	남	4,487	2.3	7.1	53.4	37.3	100.0	3.26 (.684)
	여	4,232	1.1	5.6	54.2	39.1	100.0	3.31 (.626)
학교급	초(a)	2,902	1.9	10.1	52.5	35.5	100.0	3.22 (.697)
	중(b)	2,940	1.7	5.2	55.5	37.7	100.0	3.29 (.640)
	고(c)	2,877	1.5	3.8	53.2	41.5	100.0	3.35 (.625)
지역 규모	대도시 (a)	3,181	1.4	5.8	54.9	37.9	100.0	3.29 (.638)
	중소도시 (b)	3,713	1.9	7.2	52.2	38.7	100.0	3.28 (.676)

구분	사례수	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다	계	평균 (표준편차)	t/F
	읍면지역 (c)	1,825	1.8	5.7	54.9	37.7	100.0	3.28 (.651)
학업 성적	상(a)	3,601	1.8	5.9	47.6	44.7	100.0	3.35 (.673)
	중(b)	3,558	1.3	7.3	58.1	33.3	100.0	3.23 (.633)
	하(c)	1,560	2.4	5.2	57.9	34.4	100.0	3.24 (.659)
경제 수준	상(a)	3,001	1.7	6.7	47.8	43.9	100.0	3.34 (.678)
	중(b)	5,032	1.2	6.3	57.7	34.8	100.0	3.26 (.625)
	하(c)	686	5.2	5.8	51.1	38.0	100.0	3.22 (.773)

주: 1) *** $p<.001$

⑦ 시간 및 비용 지원

청소년활동 참여 활성화를 위해 시간과 참가비용이 지원되어야 할 필요성에 대해 질문한 결과, 전체 응답자의 87.5%가 동의하는 것으로 나타났으며 문항 평균은 3.28로 분석되었다. 본 결과를 대상자 특성에 따라 그 차이를 살펴본 결과, 먼저, 성별의 경우 남학생은 평균 3.26으로 여학생 평균 3.30과 차이를 보였다($p<.01$). 학교급에 따른 결과는, 초등학생 3.06, 중학생 3.37, 고등학생 3.39로 학교급이 높아질수록 시간 및 비용의 지원을 필요로 하였으며, 초등학생은 중, 고등학생과 다소 큰 차이를 보이는 것으로 나타났다 ($F=177.301$, $p<.001$). 학업성적의 경우, 상 집단(3.34), 하 집단(3.29), 중 집단(3.20)으로 중, 하, 상 집단 순으로 시간 및 비용의 지원을 필요로 하는 것으로 응답되어 집단 간 차이를 보였다($F=30.079$, $p<.001$). 경제수준에서도 차이를 보였는데, 경제수준이 상과 하인 집단은 평균 3.31로 중 집단의 평균 3.25에 비해 낮은 것으로 분석되었다 ($F=5.006$, $p<.01$).

표 III-24. 적극적인 청소년활동 참여를 위한 필요사항(7)

(단위: 명, %)

구분	사례수	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다	계	평균 (표준편차)	t/F
전체	8,719	3.5	9.0	43.8	43.7	100.0	3.28 (.768)	
성별	남	4,487	4.4	9.3	42.5	43.8	100.0	3.26 (.802)
	여	4,232	2.5	8.7	45.2	43.6	100.0	3.30 (.730)
	초(a)	2,902	6.4	17.3	40.0	36.3	100.0	3.06 (.888)
학교급	중(b)	2,940	2.3	5.4	44.9	47.4	100.0	3.37 (.692)
	고(c)	2,877	1.9	4.3	46.5	47.4	100.0	3.39 (.660)
	대도시 (a)	3,181	3.1	8.4	44.4	44.2	100.0	3.30 (.749)
지역 규모	중소도시 (b)	3,713	3.8	9.9	42.8	43.6	100.0	3.26 (.786)
	읍면지역 (c)	1,825	3.6	8.3	44.9	43.1	100.0	3.28 (.765)
학업 성적	상(a)	3,601	3.7	8.2	38.3	49.9	100.0	3.34 (.781)
	중(b)	3,558	3.5	10.8	47.6	38.1	100.0	3.20 (.766)
	하(c)	1,560	3.1	6.7	48.0	42.2	100.0	3.29 (.728)
경제 수준	상(a)	3,001	4.3	9.2	37.9	48.6	100.0	3.31 (.810)
	중(b)	5,032	2.7	9.1	48.4	39.9	100.0	3.25 (.729)
	하(c)	686	6.0	7.6	36.1	50.3	100.0	3.31 (.851)

주: 1) ** $p<.01$, *** $p<.001$

11) 소결

2022 개정 교육과정과 지역사회 연계를 통한 청소년활동 참여 활성화 방안을 마련하기 위해, 청소년의 지난 1년간 청소년활동 참여 경험에 대해 조사 및 분석하였다. 초등학교 4학년부터 고등학교 3학년 8,719명을 대상으로 조사를 진행하였으며 과거 참여 여부 및 향후 참여 의향, 만족도, 방해요인 및 동기, 희망하는 시간과 장소, 방법, 필요한 사항 등에 대해 조사하였다. 그 결과는 다음과 같다.

첫째, 최근 1년간 조사 대상자들의 청소년활동 참여 여부를 조사한 결과, 전체 청소년 중, 5.0%를 제외한 95.0%의 청소년들이 청소년활동을 경험한 것으로 분석되었다. 활동내용에 따라 살펴본 결과, 건강·보건활동(85.5%), 진로탐색 및 직업체험활동(76.2%), 문화예술활동(74.4%), 과학정보활동(67.5%) 등의 순으로 높은 참여율을 보였다. 남학생의 경우 과학·정보활동, 모험개척활동, 환경보존활동에 대한 참여율이 여학생보다 높았으며, 여학생은 건강·보건활동, 진로탐색 및 직업체험활동, 문화예술활동, 자기(인성)개발활동, 봉사활동, 교류활동, 참여활동에서 남학생보다 높은 참여율을 보였다. 또한 초등학생의 경우 중, 고등학생보다 대부분의 활동에서 참여율이 높아, 학교급이 올라갈수록 청소년활동 참여 경험이 감소하는 것을 확인할 수 있었다. 그 외에 거주지역 규모에서 읍면지역 학생들의 참여율이 대도시 및 중소도시 지역 학생들에 비해 높은 것으로 나타났다. 그리고 성적과 경제적 수준의 경우, 상 집단에 비해 중 또는 하 집단이 상대적으로 낮은 참여율을 보이는 것으로 분석되었다.

둘째, 향후 청소년활동 참여 의향에 대해 조사한 결과, 문화예술활동($M=3.13$)과 진로탐색 및 직업체험활동($M=3.13$), 건강·보건활동($M=3.11$)에 대한 선호도가 가장 높게 조사되었다. 최근 1년간 참여한 청소년활동에 대한 참여율이 건강·보건활동(85.5%), 진로탐색 및 직업체험활동(76.2%), 문화예술활동(74.4%) 순이었던 결과와 유사한 응답으로 볼 수 있다.

셋째, 최근 1년간 참여한 경험이 있는 청소년활동에 대한 만족도를 조사한 결과, 전반적인 만족도는 평균 3.17, 활동내용 만족도 3.13, 지도자 만족도 3.23, 시설·공간 만족도 3.11, 일정·시간 만족도 3.07로 나타나 청소년활동 지도자에 대한 만족도가 가장 높았다. 한편, 활동이 이루어진 일정과 시간에 대한 만족도가 가장 낮은 것으로 응답되었다. 대상자의 일반적 특성에 따라서는 고등학생이 다른 학교급에 비해 전반적으로 낮은 만족도를 보였으며, 성적이 낮을수록, 경제적 수준이 낮을수록 전반적인 만족도 수준이 낮은 것으로

분석되었다.

넷째, 청소년들이 청소년활동에 참여한 이유 또는 동기에 대해 1순위와 2순위로 나누어 질문한 결과이다. 1순위 응답만을 분석한 결과에서는 조사대상자 중 가장 많은 24.9%가 “학교에서 단체로 참여해서”라고 응답했으며, 17.5%는 “재미있을 것 같아서”, 16.3%는 “다양한 경험을 하기 위해서”라고 응답했다. 한편, 1순위와 2순위를 함께 분석한 결과, 40.3%는 “다양한 경험을 하기 위해서”라고 응답했으며 “재미있을 것 같아서” 37.6%, “학교에서 단체로 참여해서” 34.6% 순으로 높게 응답되었다. 이러한 결과는 청소년들은 다양한 경험과 재미 또는 흥미에 한 욕구를 채우기 위해 청소년활동에 참여하기도 하지만 반대로 학교에서 단체로 참여하기 때문에 비자발적으로 하는 사례도 많다는 것을 의미한다.

다섯째, 대상자들이 청소년활동에 참여할 때 무엇을 가장 많이 고려했는지에 대한 다중 응답 분석결과이다. 전체 응답 중 가장 많은 47.1%가 “흥미와 재미”라고 응답하였으며, 다음으로 “나에게 도움이 되는 정도”(25.3%), “활동의 목적”(16.4%) 등의 순으로 응답하였다. 이러한 경향은 참여 동기에 대한 결과와도 유사한 맥락으로 볼 수 있다.

여섯째, 청소년활동 참여 시 방해요인으로 작용하는 것은 무엇인지 질문한 1, 2순위로 질문한 결과는 다음과 같다. 먼저, 1순위 응답만을 분석한 결과 가장 많은 29.6%는 “희망하는 활동이 없어서”라고 응답했으며 22.9%는 “참여할 시간이 없어서”라고 응답하였다. 또한 13.0%는 “어떤 내용의 활동이 있는지 모르거나 참여하는 방법을 몰라서”라고 응답하였는데, 본 결과는 1순위와 2순위 응답을 함께 분석한 결과에서도 유사하게 분석되었다. 희망하는 활동이 없거나, 어떤 활동이 있고 어떻게 참여해야 하는지 몰라서 청소년활동에 참여하지 못한다는 의견이 높게 나타난 본 결과는 청소년활동의 다양화와 활동에 대한 정보 전달 노력이 보다 강화되어야 함을 시사한다.

일곱째, 청소년활동 참여 방식과 시간, 장소에 대한 조사결과이다. 먼저, 참여 방식에 있어서, 대변과 비대면 활동 중 어떤 방식을 선호하는지 중복응답을 통해 질문한 결과이다. 분석결과 대면 방식 78.0%, 비대면 방식 40.8%로 분석되어 대면 방식을 더욱 선호하는 것으로 나타났다. 한편, 청소년활동에 참여하기를 희망하는 시간에 대한 조사결과, 전체 응답자의 가장 많은 69.5%는 학교 수업시간 중에 청소년활동에 참여하기를 바랐다. 그리고 15.3%는 방학기간에 참여하기를 원했으며, 주말 8.0%, 방과후 시간 7.2% 순으로 응답되어 학교 수업시간 중 활동참여에 대한 욕구가 가장 높다는 것을 알 수 있다. 마지막으로 참여를 희망하는 장소는 “학교”인 것으로 나타났다(34.5%). 그 뒤로 “체육시설” 17.9%,

“야외” 15.0%, “문화시설” 14.1%, “청소년활동시설” 11.9% 등으로 응답되었다. 결과적으로, 청소년들은 청소년활동이 학교에서 수업시간에 대면활동 방식으로 이루어지기를 원하는 경향이 높다고 볼 수 있다. 하지만 지역사회와 연계될 수 있는 장소들이 비교적 낮은 비중으로 거론된 부분에 대해서는 지역사회 청소년 관련 기관의 노력이 필요하다고 볼 수 있다.

마지막으로, 청소년활동 참여 활성화를 위해 필요한 지원사항들에 대해 조사한 결과이다. 전체 7개 영역으로 나누어 청소년활동 참여가 활성화될 수 있는 방안에 대해 질문한 결과는 다음과 같다. ‘청소년활동에 청소년의 의견이 좀 더 많이 반영되고 흥미롭게 구성되어야 한다’($M=3.37$)가 가장 많았고, ‘청소년활동을 위한 안전과 시설과 공간이 더 많아져야 한다’($M=3.33$) 순으로 나타났다.

3. 청소년활동 경험 비교 분석 : 2023년과 2025년

청소년활동 참여 활성화를 위한 방안 제시를 위하여 당해연도 청소년활동 참여 경험 조사 결과를 2023년도 한국청소년정책연구원에서 수행된 「청소년활동 실태 및 정책방안 연구」(문호영 외, 2023)의 결과와 추이비교를 진행하였다. 문호영 외(2023)의 연구에서는 청소년활동의 활성화를 위한 정책방안을 모색하기 위하여 전국 초등학교 4학년~ 고등학교 3학년 9,000명(실조사대상 8,768명)을 대상으로 청소년활동 참여, 청소년활동 인식 및 요구 등에 대해 조사·분석 하였다.

1) 청소년활동 참여 경험 비교

2023년도와 당해연도 청소년활동 참여 경험에 대해 비교한 결과는 다음과 같다. 전체적으로 2023년도에 비해 2025년도 조사에서는 전반적인 청소년활동 참여 비율이 5.0%p 높게 조사되었으며 각 활동에 대한 참여율 역시 2025년도 결과에서 모든 영역이 높게 조사되었다. 세부적으로 진로탐색 및 직업체험활동이 12.9%p로 가장 많은 차이를 보였으며, 과학정보활동과 교류활동 각 11.3%p, 환경보존활동 10.2%p 등의 차이를 보이는 것으로 확인되었다.

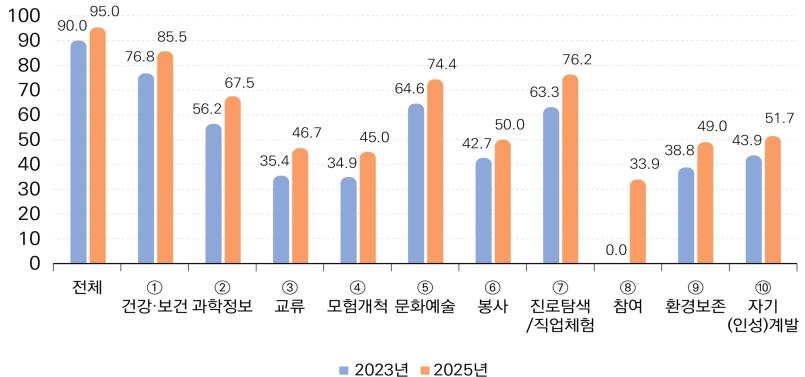


그림 III-6. 청소년활동 참여 경험 비교

표 III-25. 청소년활동 참여 경험 비교

(단위: %)

구분	전체	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩
2023년	90.0	76.8	56.2	35.4	34.9	64.6	42.7	63.3	-	38.8	43.9
2025년	95.0	85.5	67.5	46.7	45.0	74.4	50.0	76.2	33.9	49.0	51.7

주: 1) ① 건강·보건활동, ② 과학정보활동, ③ 교류활동, ④ 모험개척활동, ⑤ 문화예술활동, ⑥ 봉사활동,
⑦ 진로탐색 및 직업체험활동, ⑧ 참여활동, ⑨ 환경보조활동, ⑩ 자기(인성)계발활동

2) 청소년활동 참여 만족도 비교

참여한 청소년활동에 대한 만족도의 경우, 전반적인 만족도는 2025년도 조사에서 평균 3.17로 분석되었는데 이는 2023년도 결과 3.10보다 0.07점 높은 수치이다.

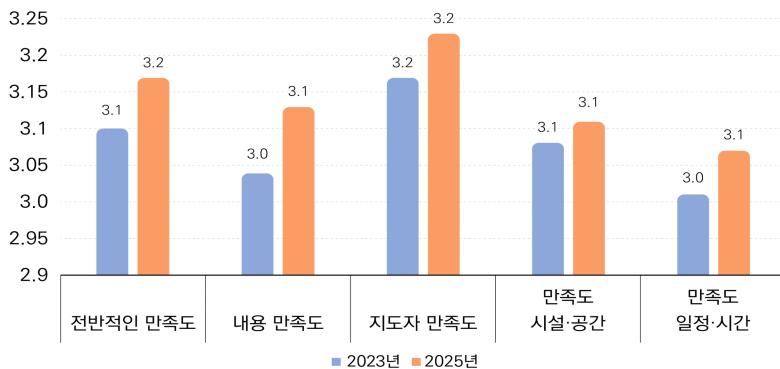


그림 III-7. 청소년활동 참여 만족도 비교

구체적으로 만족도 모든 영역이 2023년도에 비해 높게 응답되었다. 프로그램 내용에 대한 만족도 평균이 0.09점 차이로 가장 커으며, 지도자 만족도와 일정·시간 만족도 각 0.06점, 시설·공간에 대한 만족도는 0.03점 차이가 있는 것으로 확인되었다.

표 III-26. 청소년활동 참여 만족도 비교

(단위: %)

구분	전반적인 만족도	내용 만족도	지도자 만족도	시설·공간 만족도	일정·시간 만족도
2023년	3.10	3.04	3.17	3.08	3.01
2025년	3.17	3.13	3.23	3.11	3.07

3) 청소년활동 참여 이유 비교(1+2순위)

청소년활동 참여 이유는 1순위와 2순위 합산한 결과를 비교하였으며 그 결과는 다음과 같다. 전반적으로 “다양한 경험을 하기 위해”, “자기 계발을 위해”, “학업과 진학에 도움이 되어서”, “장래 희망하는 직업과 관련이 있어서”, “친구들과의 관계 형성을 위해” 항목은 2023년에 비해 높은 응답률을 보였다. 변화폭을 살펴보면, 가장 큰 차이를 보인 항목은 “학교에서 단체로 참여해서” 항목이며 2023년도와 비교했을 때 4.9%p 낮은 수치였다. 다음으로 “주변의 권유로” 항목이 3.8%p 낮게 조사되었으며 “장래 희망하는 직업과 관련이 있어서” 항목은 3.5%p 높게 응답되었다. 또한 “자기 계발을 위해” 항목은 과년대비 3.1%p 높은 응답률을 보인 것으로 확인되었다.

표 III-27. 청소년활동 참여 이유 비교(1+2순위)

(단위: %)

구분	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩
2023년	38.8	38.0	39.5	20.1	18.5	14.9	14.1	5.8	5.4	2.4
2025년	40.3	37.6	34.6	23.2	21.3	18.4	10.3	6.8	4.4	1.9

주: 1) ① 다양한 경험을 하기 위해, ② 재미있을 것 같아서, ③ 학교에서 단체로 참여해서, ④ 자기 계발을 위해, ⑤ 학업과 진학에 도움이 되어서, ⑥ 장래 희망하는 직업과 관련이 있어서, ⑦ 주변의 권유로, ⑧ 친구들과의 관계 형성을 위해, ⑨ 스트레스를 풀기 위해, ⑩ 기타

4) 청소년활동 참여 시 고려사항 비교

조사 대상자들이 청소년활동에 참여할 시에 어떠한 점들을 고려했는지에 대한 응답을 비교한 결과는 다음과 같다. “활동의 목적”, “참가비”, “활동의 안전성”, “지도자 선생님의 전문성”, “시설·공간·장비” 항목은 2023년도와 비교하여 높은 응답률을 보였다. 변화폭의 경우, 가장 높은 응답률을 보였던 “흥미와 재미” 항목에서 두 개년도 간 가장 큰 차이를 보였는데, 2023년 49.1%의 응답률은 2025년에 47.1%로 2.0%p 낮게 조사된 것으로 확인되었다. 그 외에 “활동의 목적” 항목은 과년대비 1.1%p 높게 응답된 것으로 조사되었다.

표 III-28. 청소년활동 참여 시 고려사항 비교

(단위: %)

구분	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
2023년	49.1	25.8	15.3	4.5	1.8	1.3	1.3	0.9
2025년	47.1	25.3	16.4	3.8	2.2	2.1	1.8	1.3

주: 1) ① 흥미와 재미, ② 나에게 도움이 되는 정도, ③ 활동의 목적, ④ 일정 및 시간, ⑤ 참가비,
⑥ 활동의 안전성, ⑦ 지도자 선생님의 전문성, ⑧ 시설·공간·장비

5) 청소년활동 참여 시 방해요인 비교

청소년활동 참여 시 방해요인은 어떠한 것들이 있었는지에 대한 질문의 응답을 비교한 결과, “희망하는 활동이 없어서”, “활동 장소까지 거리가 멀거나 이동하는 시간이 오래 걸려서”, “같이 참여할 친구가 없어서”, “건강이나 안전이 걱정돼서”, “참가비용이 부담돼서” 항목은 2025년 응답이 2023년 응답에 비하여 높은 것으로 확인되었다. 변화폭을 살펴보면, “참여할 시간이 없어서” 항목이 과년 대비 6.6%p 낮게 응답되었으며, “활동 장소까지 거리가 멀거나 이동하는 시간이 오래 걸려서”와 “참가비용이 부담돼서” 항목은 과년대비 2.4%p 높은 것으로 분석되었다.

표 III-29. 청소년활동 참여 시 방해요인 비교(1+2순위)

(단위: %)

구분	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩
2023년	48.2	48.6	31.7	20.6	14.7	12.4	5.0	5.5	3.2	6.0
2025년	49.4	42.0	31.5	19.4	17.1	14.1	8.0	7.9	2.8	4.6

주: 1) ① 희망하는 활동이 없어서, ② 참여할 시간이 없어서, ③ 어떤 내용의 활동이 있는지 모르거나 참여하는 방법을 몰라서, ④ 공부에 방해가 되어서, ⑤ 활동 장소까지 거리가 멀거나 이동하는 시간이 오래 걸려서, ⑥ 같이 참여할 친구가 없어서, ⑦ 건강이나 안전이 걱정돼서, ⑧ 참가비용이 부담돼서, ⑨ 부모님이 반대해서, ⑩ 기타

6) 희망하는 청소년활동 참여 방식 비교

대면과 비대면 방식 중 선호하는 청소년활동 참여 방식의 응답에 대한 비교 결과는 다음과 같다. 대면방식에 대한 선호도는 2023년도에 비하여 9.3%p 낮게 응답되었으며, 비대면 방식에 대한 선호도는 21.5%p 높게 나타난 것으로 확인되었다.

표 III-30. 희망 청소년활동 참여 방식 비교

(단위: %)

구분	대면 방식	비대면 방식
2023년	87.3	19.3
2025년	78.0	40.8

7) 희망하는 청소년활동 참여 시간 비교

조사대상자들이 희망하는 청소년활동 참여 시간에 대한 비교 결과는 다음과 같다. 2025년 조사의 경우, 2023년도에 비하여 “학교 수업시간 중”과 “방과 후”에 대한 응답은 더 높게 조사되었으며 “주말”과 “방학기간”에 대한 응답은 더 낮게 조사되었다. 세부적으로 “학교 수업시간 중”을 원하는 응답은 과년대비 12.3%p 높았으며, 방과 후에 대한 응답은 0.9%p 높게 조사되었다. 반면 주말을 선호하는 응답은 3.4%p, 방학기간은 9.8%p 낮게 응답한 것으로 확인되었다.

표 III-31. 희망 청소년활동 참여 시간 비교

(단위: %)

구분	학교 수업시간 중	방과 후	주말	방학기간
2023년	57.2	6.3	11.4	25.1
2025년	69.5	7.2	8.0	15.3

8) 희망하는 청소년활동 참여 장소 비교

청소년활동에 참여하고 싶은 장소에 대한 응답결과를 비교한 결과는 다음과 같다. 체육시설, 청소년활동시설, 온라인 공간 등에 대한 응답은 과년 대비 높게 나타났으며, 학교, 야외, 문화시설에 대한 응답은 낮게 조사되었다. 변화폭을 살펴보면, 체육시설에 대한 응답률의 경우 과년 대비 3.4%p 높게 조사되었으며, 야외의 경우 2.6%p 낮은 응답률을 보이는 것으로 조사되었다.

표 III-32. 희망 청소년활동 참여 장소 비교

(단위: %)

구분	학교	체육시설	야외	문화시설	청소년활동 시설	온라인 공간	기타
2023년	36.1	14.5	17.6	15.3	11.3	4.0	1.2
2025년	34.5	17.9	15.0	14.1	11.9	5.1	1.4

9) 소결

청소년활동 활성화 방안 제시를 위하여 청소년활동 경험에 대한 2023년과 2025년의 응답을 비교한 결과는 다음과 같다.

첫째, 최근 1년간 참여했던 청소년활동에 대한 경험을 비교한 결과는 다음과 같다. 전체적인 활동 참여율은 2023년도에 비하여 5.0%p 높게 응답되었으며, 모든 활동 영역에서의 참여율 역시 2025년도가 높은 것으로 확인되었다. 가장 큰 변화폭을 보인 활동은 진로탐색 및 직업체험활동으로 과년 대비 12.9%p 높은 참여도를 보였다.

둘째, 청소년활동 참여 만족도 비교 결과, 전반적인 만족도와 모든 세부 영역의 만족도가 2025년도에 더 높은 수준을 보이는 것으로 확인되었다. 이 가운데 프로그램 내용에 대한 만족도의 변화폭이 0.09점 차이로 가장 큰 것으로 나타났다.

셋째, 청소년활동 참여 이유 비교의 경우, “다양한 경험을 하기 위해”, “자기 계발을 위해”, “학업과 진학에 도움이 되어서”, “장래 희망하는 직업과 관련이 있어서”, “친구들과의 관계 형성을 위해” 항목은 2023년에 비해 높은 응답률을 보였으며 “학교에서 단체로 참여해서” 항목이 2023년도와 비교하여 4.9%p 낮은 수치로 가장 큰 변화폭을 보였다.

넷째, 청소년활동 참여 시 고려사항에 대한 비교 결과로, “활동의 목적”, “참가비”, “활동의 안전성”, “지도자 선생님의 전문성”, “시설·공간·장비” 항목이 2023년도와 비교하여 높은 응답률을 보였다. 변화폭은 가장 높은 응답률을 보였던 “흥미와 재미” 항목이 2.0%p 낮게 조사되어 가장 큰 변화폭을 보였다.

다섯째, 청소년활동 참여 시 방해요인에 대한 비교에서는 “희망하는 활동이 없어서”, “활동 장소까지 거리가 멀거나 이동하는 시간이 오래 걸려서”, “같이 참여할 친구가 없어서”, “건강이나 안전이 걱정돼서”, “참가비용이 부담돼서” 항목이 2023년에 비하여 높은 응답률을 보인 것으로 확인되었다. 변화폭의 경우, “참여할 시간이 없어서” 항목이 과년 대비 6.6%p 낮게 응답되어 가장 큰 차이를 보였다.

여섯째, 희망하는 청소년활동 참여 방식에 있어서 대면방식에 대한 선호도는 2023년도에 비하여 9.3%p 낮게 응답되었으며, 비대면 방식에 대한 선호도는 21.5%p 높게 응답된 것으로 확인되었다.

일곱째, 희망하는 청소년활동 참여 시간에 대한 비교결과, “학교 수업시간 중”을 원하는 응답은 과년대비 12.3%p 높았으며, 방과 후에 대한 응답은 0.9%p 높게 조사된 반면 주말을 선호하는 응답은 3.4%p, 방학기간은 9.8%p 낮게 응답한 것으로 확인되었다.

마지막으로, 희망하는 청소년활동 참여 장소 비교에서는 체육시설, 청소년활동시설, 온라인 공간 등에 대한 응답이 과년대비 높게 나타났으며, 학교, 야외, 문화시설에 대한 응답은 상대적으로 낮게 조사되었다. 변화폭을 살펴보면, 체육시설에 대한 응답률의 경우 3.4%p 높게 조사되었으며, 야외의 경우 2.6%p 낮은 응답률을 보이는 것으로 조사되었다.

4. 초등학교 2022 개정 교육과정 연계 활동에 대한 요구

2022 개정 교육과정 연계 활동에 대한 요구는 ‘학교자율시간’, ‘진로연계교육’, ‘디지털 소양교육’ 등의 영역에 대해서 조사하였다.

요구조사에 참여한 초등학생은 총 2,902명이었다. 성별은 남학생이 51.2%(1,486명), 여학생이 48.8%(1,416명)이었으며, 학년별로는 4학년이 32.1%(932명), 5학년이 32.2%(934명), 6학년이 35.7%(1,036명)이 설문에 참여하였다. 학업성적은 하위권 7.0%(203명), 중위권 39.5%(1,147명), 상위권 53.5%(1,552명)로 상위권 비율이 상대적으로 높게 나타났다. 경제수준은 하위가 4.6%(134명), 중위가 51.6%(1,497명), 상위가 43.8%(1,271명)로, 중위 수준 가정의 비율이 가장 높았다. 지역규모는 대도시가 37.7%(1,093명), 중소도시가 44.4%(1,288명), 읍면지역이 18.0%(522명)으로 중소도시 비율이 가장 높았다.

1) 학교자율시간

① 학교자율시간을 통해 원하는 활동

초등학생들이 ‘학교자율시간’을 통해 희망하는 활동을 살펴본 결과, 전체적으로는 학교에서 특별하게 실시하는 과목·활동(34.4%)을 가장 많이 선택하였으며, 그 다음은 미래

사회에 필요한 과목·활동(29.7%), 기타(21.3%), 지역 관련 과목·활동(14.6%) 순으로 나타났다. 기타 응답으로는 체육활동, 예체능(미술, 만들기 등), 장래희망과 관련된 활동 등이 포함되었다.

초등학생의 인구통계학적 특성에 따라 차이를 살펴보면 다음과 같다. 성별에 따른 차이를 분석한 결과, 남학생은 미래 사회 필요 과목(33.2%)과 학교 특성화 활동(29.0%) 순으로 가장 많이 선택하였다. 반대로, 여학생은 학교 특성화 활동(40.0%)과 미래 사회 필요 과목(26.0%) 순으로 응답 비율이 높았다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2 = 43.73, p < .01$). 학년에 따른 차이를 살펴본 결과, 4학년(33.6%), 5학년(35.3%), 6학년(34.3%) 모두 학교 특성화 활동을 가장 많이 선택하였다. 한편, 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다($\chi^2 = 7.23, p > .05$). 다음으로 학업성적에 따른 차이를 분석한 결과, 상위권 학생은 학교 특성화 활동(32.6%)을 가장 많이 선택하였고, 중위권 역시 학교 특성화 활동(35.9%)의 비율이 가장 높았으며, 하위권도 학교 특성화 활동(39.4%)을 상대적으로 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2 = 28.37, p < .01$). 다음으로 경제수준에 따른 차이를 분석한 결과, 상위 경제수준 학생은 학교 특성화 활동(32.9%)과 미래 사회 필요 과목(31.4%)을 비슷한 수준으로 선택하였다. 반면 중위(35.8%)와 하위(32.1%) 경제수준 학생은 모두 학교 특성화 활동을 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다($\chi^2 = 6.87, p > .05$). 마지막으로 지역규모별 차이를 분석한 결과, 대도시 학생은 학교 특성화 활동(37.2%)을 가장 많이 선택하였으며, 읍·면 지역 학생은 상대적으로 낮게 선택(30.8%)하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 나타났다($\chi^2 = 17.31, p < .01$).

표 III-33. 학교자율시간을 통해 원하는 활동(초등학교)

(단위: 명(%))

구분	사례수	①	②	③	④	χ^2
전체	2,902 (100)	425 (14.6)	997 (34.4)	862 (29.7)	618 (21.3)	
성별	남	1,486 (100)	242 (16.3)	431 (29.0)	493 (33.2)	320 (21.5)
	여	1,417 (100)	183 (12.9)	567 (40.0)	369 (26.0)	298 (21.0)

43.729**

구분	사례수	①	②	③	④	χ^2
학년	4학년	932 (100)	155 (16.6)	313 (33.6)	284 (30.5)	180 (19.3)
	5학년	934 (100)	129 (13.8)	329 (35.2)	269 (28.8)	207 (22.2)
	6학년	1,036 (100)	140 (13.5)	355 (34.3)	310 (29.9)	231 (22.3)
학업 성적	상	1,551 (100)	194 (12.5)	506 (32.6)	476 (30.7)	375 (24.2)
	중	1,146 (100)	197 (17.2)	411 (35.9)	332 (29.0)	206 (18.0)
	하	203 (100)	33 (16.3)	80 (39.4)	53 (26.1)	37 (18.2)
경제 수준	상	1,270 (100)	179 (14.1)	418 (32.9)	399 (31.4)	274 (21.6)
	중	1,498 (100)	220 (14.7)	536 (35.8)	428 (28.6)	314 (21.0)
	하	134 (100)	26 (19.4)	43 (32.1)	35 (26.1)	30 (22.4)
지역 규모	대도시	1,092 (100)	137 (12.5)	406 (37.2)	318 (29.1)	231 (21.2)
	중소도시	1,288 (100)	187 (14.5)	430 (33.4)	398 (30.9)	273 (21.2)
	읍면지역	522 (100)	101 (19.3)	161 (30.8)	146 (28.0)	114 (21.8)

주: 1) ** $p < .01$

- 2) ① 우리 마을이나 지역과 관련된 과목이나 활동, ② 우리 학교에서 특별하게 실시하고 있는 과목이나 활동,
 ③ 미래 사회에 필요한 과목이나 활동, ④ 기타

② 자기성장주도성

초등학생을 대상으로 실시한 자기성장주도성 조사 결과, 전체 평균은 3.11점(표준편차 = .54)으로 나타났다. 초등학생의 인구통계학적 특성에 따라 차이를 살펴보면 다음과 같다.

표 III-34. 자기성장주도성에 대한 문항 평균(초등학생)

(단위: 명, 점)

구분	전체	평균	표준편차	t/F
전체	2,902	3.11	.54	-
성별	남	1,486	3.15	4.602**
	여	1,416	3.06	
학년	4학년(a)	932	3.11	.078
	5학년(b)	934	3.10	
	6학년(c)	1,036	3.11	
학업성적	상(a)	1,552	3.23	96.657** a>b>c
	중(b)	1,147	2.98	
	하(c)	203	2.89	
경제수준	상(a)	1,271	3.25	83.365** a>b,c
	중(b)	1,497	3.01	
	하(c)	134	2.92	
지역규모	대도시(a)	1,093	3.11	.975
	중소도시(b)	1,288	3.10	
	읍면지역(c)	522	3.14	

주: 1) ** $p<.01$

성별에 따른 차이를 분석한 결과, 남학생($M=3.15$)이 여학생($M=3.06$)보다 높게 나타났다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($F=4.60$, $p<.01$).

학년에 따른 차이를 분석한 결과, 4학년($M=3.11$)과 6학년($M=3.11$)이 5학년($M=3.10$)보다 높게 나타났다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다($F=.078$, $p>.05$). 다음으로 학업성적에 따른 차이를 분석한 결과, 성적 상위 집단($M=3.23$)이 가장 높았으며, 중위 집단($M=2.98$), 하위 집단($M=2.98$) 순으로 나타났다. 이러한 차이는 통계적으로 유의미한 것으로 확인되었다($F=96.657$, $p<.01$). 다음으로 경제수준에 따른 차이를 분석한 결과, 상위 수준 집단($M=3.25$), 중위 수준 집단($M=3.01$), 그리고 하위 수준 집단($M=2.92$) 순으로 나타났다. 이러한 차이는 통계적으로 유의미한 것으로 확인되었다($F=83.365$, $p<.01$). 마지막으로 지역규모에 따른 차이를 분석한 결과,

읍면지역($M=3.14$)이 가장 높고, 대도시($M = 3.11$), 중소도시($M=3.10$) 순으로 나타났다. 이러한 차이는 통계적으로 유의미하지 않은 것으로 확인되었다($F=.975$, $p>.05$).

2) 진로연계교육

① 진로연계교육을 위해 원하는 활동

초등학생들이 진로연계교육을 위해 희망하는 활동을 살펴본 결과, 학교 행사 및 동아리 안내 활동(32.1%)이 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로는 친구와의 긍정적 관계 형성 활동(30.5%), 자신감 증진 활동(12.7%), 다음 학년에서 스스로 공부하는 방법 및 학업성적 향상 활동(10.7%), 다음 학년 교과목 안내 및 학습 준비 활동(7.0%), 교사와의 긍정적 관계 형성 활동(3.7%) 순으로 나타났다. 기타 응답(3.3%)에는 체육활동, 진로탐색 관련 활동 등이 포함되었다.

초등학생의 인구통계학적 특성에 따라 차이를 살펴보면 다음과 같다. 성별에 따른 차이를 분석한 결과, 남학생은 친구와의 긍정적 관계 형성 활동(30.0%)과 학교 행사·동아리 안내 활동(27.3%)을 주로 선택한 반면, 여학생은 학교 행사·동아리 안내 활동(37.2%)과 친구와의 긍정적 관계 형성 활동(31.0%)을 상대적으로 더 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하였다($\chi^2 = 55.75$, $p<.01$). 다음으로 학년에 따른 차이를 살펴본 결과, 4학년과 5학년은 친구와의 긍정적 관계 형성 활동(4학년 31.5%, 5학년 32.9%)을 가장 많이 선택하였으나, 6학년은 학교 행사·동아리 안내 활동(34.6%)을 가장 많이 선택하였다. 학년에 따른 분포 차이는 통계적으로 유의한 것으로 나타났다($\chi^2 = 33.05$, $p<.01$). 학업성적에 따른 차이를 보면, 상위권 학생은 학교 행사·동아리 안내 활동(31.7%)과 친구 관계 형성 활동(28.6%), 중위권 학생은 학교 행사·동아리 안내 활동(33.3%)과 친구 관계 형성 활동(33.2%) 순으로 선택하였으나, 하위권 학생은 친구 관계 형성 활동(29.6%)과 학교 행사·동아리 안내 활동(29.1%)을 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2 = 28.85$, $p<.01$).

다음으로 경제수준에 따른 차이를 분석한 결과, 상위 경제수준 학생은 친구 관계 형성 활동(30.2%)과 학교 행사·동아리 안내 활동(30.1%)을 비슷한 수준으로 선택하였으며, 중위 경제수준과 하위 경제수준 학생은 모두 학교 행사·동아리 안내 활동(중위 33.7%, 하위 34.3%)을 가장 많이 선택하였다. 경제수준에 따른 분포 차이는 통계적으로 유의하였다($\chi^2 = 27.23$, $p<.01$). 마지막으로 지역규모별 차이를 살펴본 결과, 대도시와 중소도시

학생은 친구 관계 형성 활동(대도시 32.4%, 중소도시 30.6%)과 학교 행사·동아리 안내 활동(대도시 32.2%, 중소도시 31.7%)을 비슷한 수준으로 선택하였다. 반면, 읍·면 지역 학생은 학교 행사·동아리 안내 활동(33.1%)을 가장 많이 선택하였다. 그러나 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않았다($\chi^2 = 13.24$, $p > 0.05$).

표 III-35. 진로연계교육을 위해 원하는 활동(초등학교)

(단위: 명(%))

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	χ^2
전체	2,902 (100)	368 (12.7)	885 (30.5)	107 (3.7)	932 (32.1)	203 (7.0)	311 (10.7)	96 (3.3)	
성별	남	1,486 (100)	234 (15.7)	446 (30.0)	67 (4.5)	406 (27.3)	107 (7.2)	167 (11.2)	59 (4.0)
	여	1,415 (100)	133 (9.4)	439 (31.0)	40 (2.8)	526 (37.2)	96 (6.8)	144 (10.2)	37 (2.6)
학년	4학년	932 (100)	133 (14.3)	294 (31.5)	36 (3.9)	282 (30.3)	66 (7.1)	90 (9.7)	31 (3.3)
	5학년	934 (100)	123 (13.2)	307 (32.9)	44 (4.7)	292 (31.3)	59 (6.3)	81 (8.7)	28 (3.0)
	6학년	1,036 (100)	112 (10.8)	284 (27.4)	27 (2.6)	358 (34.6)	78 (7.5)	140 (13.5)	37 (3.6)
학업 성적	상	1,551 (100)	186 (12.0)	444 (28.6)	59 (3.8)	491 (31.7)	125 (8.1)	190 (12.3)	56 (3.6)
	중	1,146 (100)	147 (12.8)	380 (33.2)	35 (3.1)	382 (33.3)	65 (5.7)	101 (8.8)	36 (3.1)
	하	203 (100)	34 (16.7)	60 (29.6)	13 (6.4)	59 (29.1)	13 (6.4)	20 (9.9)	4 (2.0)
경제 수준	상	1,271 (100)	180 (14.2)	384 (30.2)	44 (3.5)	382 (30.1)	89 (7.0)	141 (11.1)	51 (4.0)
	중	1,496 (100)	169 (11.3)	470 (31.4)	59 (3.9)	504 (33.7)	110 (7.4)	146 (9.8)	38 (2.5)
	하	134 (100)	17 (12.7)	31 (23.1)	4 (3.0)	46 (34.3)	5 (3.7)	24 (17.9)	7 (5.2)
지역 규모	대도시	1,092 (100)	131 (12.0)	354 (32.4)	37 (3.4)	352 (32.2)	74 (6.8)	112 (10.3)	32 (2.9)
	중소도시	1,289 (100)	158 (12.3)	394 (30.6)	45 (3.5)	408 (31.7)	97 (7.5)	145 (11.2)	42 (3.3)
	읍면지역	520 (100)	77 (14.8)	137 (26.3)	25 (4.8)	172 (33.1)	32 (6.2)	54 (10.4)	23 (4.4)

주: 1) ** $p < 0.01$

- 2) ① 자신감 증진 활동, ② 친구와의 긍정적 관계 형성 활동, ③ 교사와의 긍정적 관계 형성 활동, ④ 학교 행사 및 동아리 안내 활동, ⑤ 다음 학년 교과목 안내 및 학습 준비 활동, ⑥ 다음 학년에서 스스로 공부하는 방법 및 학업성적 향상 활동, ⑦ 기타

② 진로연계교육 시 함께 참여하고 싶은 사람

초등학생들이 진로연계교육 시 함께 참여하고 싶은 대상으로는 또래 친구들(62.8%)이 가장 많았으며, 그 다음으로는 담임교사(12.4%), 진로·중학교 상담 교사(8.7%), 중학교 진학 선배(8.4%), 지역사회 전문가(5.3%) 순으로 나타났다. 기타 응답(2.4%)에는 가족, 온라인 등이 포함되었다.

초등학생의 인구통계학적 특성에 따라 차이를 살펴보면 다음과 같다. 성별에 따른 차이를 살펴본 결과, 남학생과 여학생 모두 또래 친구와의 활동을 가장 많이 선택하였다(남 60.3%, 여 65.5%). 그러나 남학생은 담임교사(14.5%)를 두 번째로 많이 선택한 반면, 여학생은 진로·중학교 상담 교사(10.2%)와 중학교 선배(9.0%)를 상대적으로 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하였다($\chi^2 = 49.41$, $p < .01$).

모든 학년에서 또래 친구가 가장 많이 선택되었으나(4학년 59.5%, 5학년 66.7%, 6학년 62.4%), 4학년은 담임교사(16.7%)를 상대적으로 높게 선택했고, 6학년은 상담 교사(11.7%)와 중학교 선배(10.0%)를 다른 학년에 비해 높게 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하였다($\chi^2 = 57.15$, $p < .01$). 상·중·하 모든 성적 집단에서 또래 친구가 가장 높은 비율(상 62.7%, 중 64.2%, 하 56.2%)을 차지하였다. 다만, 하위권 학생은 담임교사(16.3%)와 중학교 선배(10.8%)의 선택 비율이 상대적으로 높게 나타났다. 이러한 분포 차이는 통계적으로 유의하지 않았다($\chi^2 = 7.86$, $p > .05$). 경제수준에 따른 차이에서도 세 집단 모두 또래 친구를 가장 많이 선택하였다(상 60.7%, 중 64.6%, 하 62.7%). 상위 집단은 담임교사(12.2%)의 비율이 상대적으로 높았고, 하위 집단은 중학교 선배(11.2%)의 비율이 다른 집단에 비해 다소 높았다. 그러나 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않았다($\chi^2 = 10.50$, $p > .05$). 지역규모에 따른 차이를 분석한 결과 또한, 대도시, 중소도시, 읍·면 지역 모두 또래 친구가 가장 많이 선택되었다(대도시 65.4%, 중소도시 62.1%, 읍면지역 58.9%). 그러나 읍면지역 학생은 담임교사(14.8%)를 다른 지역보다 높게 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하였다($\chi^2 = 20.02$, $p < .05$).

표 III-36. 진로연계교육 시 함께 참여하고 싶은 사람(초등학교)

(단위: 명(%))

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	χ^2
전체	2,902 (100)	361 (12.4)	253 (8.7)	242 (8.4)	1822 (62.8)	153 (5.3)	71 (2.4)	
성별	남	1,486 (100)	215 (14.5)	108 (7.3)	114 (7.7)	896 (60.3)	106 (7.1)	47 (3.2)
	여	1,416 (100)	146 (10.3)	145 (10.2)	128 (9.0)	927 (65.5)	46 (3.2)	24 (1.7)
학년	4학년	933 (100)	156 (16.7)	64 (6.9)	73 (7.8)	555 (59.5)	60 (6.4)	25 (2.7)
	5학년	933 (100)	112 (12.0)	68 (7.3)	65 (7.0)	622 (66.7)	49 (5.3)	17 (1.8)
	6학년	1,036 (100)	93 (9.0)	121 (11.7)	104 (10.0)	646 (62.4)	43 (4.2)	29 (2.8)
학업 성적	상	1,552 (100)	185 (11.9)	136 (8.8)	134 (8.6)	973 (62.7)	84 (5.4)	40 (2.6)
	중	1,147 (100)	143 (12.5)	98 (8.5)	87 (7.6)	736 (64.2)	56 (4.9)	27 (2.4)
	하	203 (100)	33 (16.3)	18 (8.9)	22 (10.8)	114 (56.2)	12 (5.9)	4 (2.0)
경제 수준	상	1,270 (100)	155 (12.2)	121 (9.5)	110 (8.7)	771 (60.7)	78 (6.1)	35 (2.8)
	중	1,498 (100)	188 (12.6)	122 (8.1)	118 (7.9)	967 (64.6)	71 (4.7)	32 (2.1)
	하	134 (100)	17 (12.7)	10 (7.5)	15 (11.2)	84 (62.7)	4 (3.0)	4 (3.0)
지역 규모	대도시	1,092 (100)	118 (108)	103 (9.4)	83 (7.6)	714 (65.4)	52 (4.8)	22 (2.0)
	중소도시	1,289 (100)	166 (12.9)	111 (8.6)	118 (9.2)	801 (62.1)	64 (5.0)	29 (2.2)
	읍면지역	521 (100)	77 (14.8)	39 (7.5)	41 (7.9)	307 (58.9)	37 (7.1)	20 (3.8)

주: 1) ** $p<0.01$, * $p<0.05$

2) ① 담임교사와의 활동, ② 진로와 중학교 입학에 대해 상담해주시는 선생님과의 활동, ③ 중학교 진학 선배와의 활동, ④ 또래 친구들과의 활동, ⑤ 지역사회 전문가와의 활동, ⑥ 기타

③ 진로연계교육 시 희망시간

초등학생들이 진로연계교육을 희망하는 시간으로는 창의적 체험활동 수업시간(36.4%)이 가장 많이 선택되었으며, 그 다음은 교과 수업시간(31.7%), 선생님과 학생이 자율적으로 선택한 수업시간(20.9%), 교과 및 창체 외 수업시간(9.6%) 순이었다. 기타 응답은 1.4%에 불과하였다.

초등학생의 인구통계학적 특성에 따른 차이를 살펴보면 다음과 같다. 남학생(36.2%)과 여학생(36.6%) 모두 창의적 체험활동 수업시간을 가장 많이 선택하였으며, 그 다음으로 교과 수업시간(남 33.3%, 여 30.1%)을 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않았다($\chi^2 = 6.82, p > .05$). 학년에 따른 차이를 살펴본 결과, 4학년은 창체(41.4%)를 가장 많이 선택했으며, 교과(26.5%)를 선택한 비율이 상대적으로 낮았다. 5학년도 창체(36.8%)가 가장 많았으나 교과(30.8%)도 높게 나타났다. 반면, 6학년은 교과 수업(37.3%)이 창체(31.5%)보다 높게 나타나 학년별로 선택 경향이 달랐다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하였다($\chi^2 = 35.11, p < .01$). 학업성적 상·중·하 모든 집단에서 창의적 체험활동 시간이 가장 많이 선택되었으며(상 35.4%, 중 37.7%, 하 36.5%), 교과 수업시간이 그 뒤를 이었다. 이러한 분포 차이는 통계적으로 유의하지 않았다($\chi^2 = 8.58, p > .05$). 경제수준별로는 상(35.9%), 중(37.2%) 학생들이 창의적 체험활동 시간이 가장 많이 선택되었으며, 교과 수업이 그 뒤를 이었다. 하지만 하위 경제수준 학생은 교과 수업(39.1%)을 더 많이 선택하는 특징을 보였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않았다($\chi^2 = 13.61, p > .05$). 지역규모별로 살펴보면, 대도시(37.0%), 중소도시(35.2%), 읍·면 지역(37.9%) 모두 창의적 체험활동 수업시간이 가장 많이 선택되었으며, 교과 수업이 그 뒤를 이었다(31.4%, 31.7%, 32.7%). 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않았다($\chi^2 = 6.44, p > .05$).

표 III-37. 진로연계교육 시 희망시간(초등학교)

(단위: 명(%))

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	χ^2
전체	2,902 (100)	921 (31.7)	1055 (36.4)	278 (9.6)	607 (20.9)	41 (1.4)	
성별	남	1,486 (100)	495 (33.3)	538 (36.2)	147 (9.9)	287 (19.3)	6.815
	여	1,417 (100)	427 (30.1)	518 (36.6)	130 (9.2)	320 (22.6)	
학년	4학년	932 (100)	247 (26.5)	386 (41.4)	96 (10.3)	193 (20.7)	35.113**
	5학년	934 (100)	288 (30.8)	344 (36.8)	89 (9.5)	201 (21.5)	
	6학년	1,036 (100)	386 (37.3)	326 (31.5)	92 (8.9)	213 (20.6)	
학업 성적	상	1,552 (100)	521 (33.6)	549 (35.4)	138 (8.9)	324 (20.9)	8.575
	중	1,146 (100)	335 (29.2)	432 (37.7)	118 (10.3)	242 (21.1)	
	하	203 (100)	65 (32.0)	74 (36.5)	22 (10.8)	41 (20.2)	
경제 수준	상	1,270 (100)	417 (32.8)	456 (35.9)	111 (8.97)	261 (20.6)	13.606
	중	1,498 (100)	452 (30.2)	558 (37.2)	153 (10.2)	322 (21.5)	
	하	133 (100)	52 (39.1)	42 (31.6)	13 (9.8)	24 (18.0)	
지역 규모	대도시	1,093 (100)	343 (31.4)	404 (37.0)	105 (9.6)	225 (20.6)	6.436
	중소도시	1,288 (100)	408 (31.7)	453 (35.2)	118 (9.2)	291 (22.6)	
	읍면지역	523 (100)	171 (32.7)	198 (37.9)	55 (10.5)	92 (17.6)	

주: 1) ** $p<0.01$

- 2) ① 교과 수업시간, ② 창의적 체험활동 수업시간, ③ 교과 및 창의적 체험활동 시간 외 수업시간,
 ④ 선생님과 학생이 자율적으로 선택한 수업시간, ⑤ 기타

3) 디지털 소양 교육

① 중요하게 다뤄야 할 디지털 소양 교육 내용

초등학생들이 중요하게 다뤄야 할 디지털 소양 교육 내용을 살펴본 결과, 기초 지식 함양(27.7%)이 가장 많이 선택되었으며, 그 다음은 다양한 학습 방법 증진(20.5%), 의사소통 능력(20.2%), 도덕·윤리적 인식(17.9%), 문제해결력 증진(12.3%) 순으로 나타났다. 기타 응답은 1.4%에 불과하였다. 초등학생의 인구통계학적 특성에 따라 차이를 살펴보면 다음과 같다.

성별에 따른 차이를 보면, 남학생은 기초 지식 함양(34.5%)을 가장 많이 선택하였다. 그 다음으로 의사소통 능력(19.2%), 다양한 학습 방법 증진(17.49%) 순으로 나타났다. 반면 여학생은 남학생에 비해 다양한 학습 방법 증진(23.9%)과 도덕·윤리적 인식(20.3%)을 상대적으로 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하였다($\chi^2 = 77.37$, $p < .01$). 학년에 따른 차이를 살펴보면, 전체 학년에서 기초 지식 함양(4학년 26.0%, 5학년 26.3%, 6학년 30.6%)을 가장 중요하다고 선택하였다. 그 다음으로는 4학년과 6학년은 의사소통 능력(21.2%, 20.4%)을, 5학년은 다양한 학습 방법 증진(22.5%)을 상대적으로 많이 선택하였다. 이러한 학년별 차이는 통계적으로 유의한 것으로 나타났다($\chi^2 = 19.69$, $p < .05$).

학업성적에 따른 차이를 분석한 결과, 중위권(27.3%), 상위권(28.2%)은 기초지식함양 을 가장 많이 선택하였고, 하위권은 의사소통능력(26.5%)을 상대적으로 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다($\chi^2 = 17.85$, $p > .05$). 경제적 수준에 따른 차이를 분석한 결과, 상위권(27.2%), 중위권(27.4%), 하위권(37%) 모두 기초 지식 함양을 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인 되었다($\chi^2 = 16.87$, $p > .05$). 지역규모별 차이를 분석한 결과 역시, 대도시(25.2%), 중소도시(28.1%), 읍면지역(32.2%) 모두 기초지식 함양이 가장 높게 선택되었다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 나타났다($\chi^2 = 18.07$, $p > .05$).

표 III-38. 중요하게 다뤄야 할 디지털 소양 교육 내용(초등학교)

(단위: 명(%))

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	χ^2
전체	2,902 (100)	805 (27.7)	586 (20.2)	357 (12.3)	596 (20.5)	518 (17.9)	41 (1.4)	
성별	남	1,485 (100)	512 (34.5)	285 (19.2)	176 (11.9)	258 (17.4)	230 (15.5)	77.367**
	여	1,417 (100)	293 (20.7)	301 (21.2)	181 (12.8)	338 (23.9)	288 (20.3)	
학년	4학년	933 (100)	243 (26.0)	198 (21.2)	106 (11.4)	181 (19.4)	192 (20.6)	19.690*
	5학년	933 (100)	245 (26.3)	176 (18.9)	119 (12.8)	210 (22.5)	172 (18.4)	
	6학년	1,036 (100)	317 (30.6)	211 (20.4)	132 (12.7)	205 (19.8)	154 (14.9)	
학업 성적	상	1,552 (100)	438 (28.2)	291 (18.8)	184 (11.9)	320 (20.6)	289 (18.6)	17.850
	중	1,146 (100)	313 (27.3)	240 (20.9)	153 (13.4)	233 (20.3)	197 (17.2)	
	하	204 (100)	53 (26.0)	54 (26.5)	21 (10.3)	43 (21.1)	33 (16.2)	
경제 수준	상	1,270 (100)	346 (27.2)	247 (19.4)	169 (13.3)	248 (19.5)	235 (18.5)	16.867
	중	1,498 (100)	410 (27.4)	316 (21.1)	172 (11.5)	321 (21.4)	264 (17.6)	
	하	135 (100)	50 (37.0)	23 (17.0)	16 (11.9)	26 (19.3)	20 (14.8)	
지역 규모	대도시	1,093 (100)	275 (25.2)	232 (21.2)	153 (14.0)	218 (19.9)	200 (18.3)	18.072
	중소도시	1,288 (100)	362 (28.1)	248 (19.3)	141 (10.9)	289 (22.4)	230 (17.9)	
	읍면지역	522 (100)	168 (32.2)	106 (20.3)	63 (12.1)	89 (17.0)	88 (16.9)	

주: 1) ** $p<.01$, * $p<.05$

- 2) ① 기초 자식 힘양(컴퓨터 기본 자식 배우기), ② 의사소통 능력(컴퓨터나 스마트폰으로 대화 잘하기)(채팅, 이메일), ③ 문제해결력 증진(컴퓨터나 스마트폰으로 문제 해결하기), ④ 다양한 학습 방법 증진(컴퓨터나 스마트폰으로 여러 가지를 활용하여 공부하기), ⑤ 도덕·윤리적인 인식 키우기(인터넷에서 바르고 정직하게 행동하기), ⑥ 기타

② 디지털 소양

초등학생을 대상으로 실시한 디지털 소양 조사 결과, 전체 평균은 3.14점(표준편차=.58)으로 나타났다. 초등학생의 인구통계학적 특성에 따라 차이를 살펴보면 다음과 같다.

성별에 따른 차이를 분석한 결과, 남학생($M=3.16$)이 여학생($M=3.13$)보다 높게 나타났다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다($t=1.454, p>.05$). 먼저, 학년에 따른 차이를 분석한 결과, 6학년($M=3.24$)이 가장 높았으며, 4학년($M=3.06$), 5학년($M=3.13$) 순으로 나타났다. 이러한 차이는 통계적으로 유의미한 것으로 확인되었다($F=23.964, p<.01$). 학업성적에 따른 차이를 분석한 결과, 성적 상위 집단($M=3.31$)이 가장 높았으며, 중위 집단($M=2.96$), 하위 집단($M=2.89$) 순으로 나타났다. 이러한 차이는 통계적으로 유의미한 것으로 확인되었다($F=153.193, p<.01$). 경제수준에 따른 차이를 분석한 결과, 상위 수준 집단($M=3.30$), 중위 수준 집단($M=3.03$), 그리고 하위 수준 집단($M=2.93$) 순으로 나타났다. 이러한 차이는 통계적으로 유의미한 것으로 확인되었다($F=85.721, p<.01$). 그리고, 지역규모에 따른 차이를 분석한 결과, 대도시($M=3.20$)가 가장 높고, 읍면지역($M=3.14$)이었으며, 중소도시($M=3.11$)가 가장 낮았다. 이러한 차이는 통계적으로 유의미한 것으로 확인되었다($F=7.083, p<.01$).

표 III-39. 디지털 소양에 대한 문항 평균(초등학생)

(단위: 명, 점)

구분	전체	평균	표준편차	t/F
전체	2,902	3.14	.58	-
성별	남	3.16	.60	1.454
	여	3.13	.56	
학년	4학년(a)	3.06	.58	23.964** a>b>c
	5학년(b)	3.13	.58	
	6학년(c)	3.24	.57	
학업성적	상(a)	3.31	.56	153.193** a>b, c
	중(b)	2.96	.54	
	하(c)	2.89	.59	
경제수준	상(a)	3.30	.57	85.721** a>b>c
	중(b)	3.03	.54	
	하(c)	2.93	.67	
지역규모	대도시(a)	3.20	.56	7.083** a>b
	중소도시(b)	3.11	.60	
	읍면지역(c)	3.14	.57	

주: 1) ** $p<.01$

③ 희망하는 디지털 이해 활동

초등학생들이 희망하는 디지털 이해 활동을 살펴본 결과, 전체적으로는 컴퓨터학습과 코딩(42.8%)을 가장 많이 선택하였으며, 그 다음은 온라인 정보 평가(21.8%), 디지털 환경에서의 예절 및 대응(13.4), 개인정보 보호 및 데이터 보안 교육(10.6%), 인공지능 및 빅데이터 기초 이해(9.1%), 기타 응답(2.2%)순으로 나타났다.

초등학생의 인구통계학적 특성에 따라 차이를 살펴보면 다음과 같다. 성별에 따른 차이를 분석한 결과, 남학생(49.1%), 여학생(36.2%) 모두 컴퓨터 학습과 코딩을 가장 많이 선택하였으며, 온라인 정보 평가(남 16.9%, 여 27.0%) 순으로 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하였다($\chi^2 = 81.60, p < .01$). 먼저, 학년에 따른 차이를 살펴본 결과, 4학년(41.5%), 5학년(42.7%), 6학년(44.0%) 모두 컴퓨터 학습과 코딩을 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2 = 23.75, p < .01$). 다음으로 학업성적에 따른 차이를 분석한 결과, 상(43.0%), 중(43.0%), 하(40.4%) 모두 컴퓨터 학습과 코딩을 가장 많이 선택하였으며, 온라인 정보 평가(상 22.0%, 중 22.0%, 하 19.2%) 순으로 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다 ($\chi^2 = 36.57, p < .01$). 다음으로 경제수준에 따른 차이를 분석한 결과, 상위(41.4%), 중위(43.6%), 하위(46.6%) 전체 컴퓨터 학습과 코딩을 가장 많이 선택하였고, 그 다음 상위(23.0%)와 중위(21.4%)는 온라인 정보 평가를, 하위(18.0%)는 디지털 환경에서의 예절 및 대응을 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 나타났다 ($\chi^2 = 17.08, p > .05$). 마지막으로 지역규모별 차이를 분석한 결과, 대도시(41.3%), 중소도시(43.6%), 읍면지역(44.1%) 모두 컴퓨터 학습과 코딩을 가장 많이 선택하였으며, 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다($\chi^2 = 1086, p > .05$).

표 III-40. 희망하는 디지털 이해 활동(초등학교)

(단위: 명(%))

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	χ^2
전체	2,902 (100)	1242 (42.8)	634 (21.8)	390 (13.4)	263 (9.1)	309 (10.6)	64 (2.2)	
성별	남	1,486 (100)	729 (49.1)	251 (16.9)	181 (12.2)	158 (10.6)	134 (9.0)	33 (2.2)
	여	1,416 (100)	513 (36.2)	383 (27.0)	209 (14.8)	105 (7.4)	175 (12.4)	31 (2.2)
학년	4학년	932 (100)	387 (41.5)	187 (20.1)	139 (14.9)	92 (9.9)	110 (11.8)	17 (1.8)
	5학년	935 (100)	399 (42.7)	227 (24.3)	127 (13.6)	76 (8.1)	95 (10.2)	11 (1.2)
	6학년	1,036 (100)	456 (44.0)	220 (21.2)	125 (12.1)	95 (9.2)	104 (10.0)	36 (3.5)
학업 성적	상	1,552 (100)	668 (43.0)	342 (22.0)	170 (11.0)	164 (10.6)	167 (10.8)	41 (2.6)
	중	1,147 (100)	493 (43.0)	252 (22.0)	193 (16.8)	74 (6.5)	116 (10.1)	19 (1.7)
	하	203 (100)	82 (40.4)	39 (19.2)	28 (13.8)	25 (12.3)	25 (12.3)	4 (2.0)
경제 수준	상	1,272 (100)	527 (41.4)	293 (23.0)	154 (12.1)	126 (9.9)	135 (10.6)	37 (2.9)
	중	1,497 (100)	653 (43.6)	320 (21.4)	212 (14.2)	125 (8.4)	159 (10.6)	28 (1.9)
	하	133 (100)	62 (46.6)	21 (15.8)	24 (18.0)	12 (9.0)	14 (10.5)	0 (0.0)
지역 규모	대도시	1,093 (100)	451 (41.3)	222 (20.3)	163 (14.9)	113 (10.3)	122 (11.2)	22 (2.0)
	중소도시	1,287 (100)	561 (43.6)	294 (22.8)	161 (12.5)	103 (8.0)	136 (10.6)	32 (2.5)
	읍면지역	522 (100)	230 (44.1)	118 (22.6)	67 (12.8)	47 (9.0)	50 (9.6)	10 (1.9)

주: 1) ** $p<0.01$

- 2) ① 컴퓨터 학습과 코딩(블록 코딩 방식 활용 SW 기초 교육, 코딩 언어 등), ② 온라인 정보 평가(가짜 뉴스 구별, 소셜 미디어, 인터넷 정보 검색, 비교, 분석 교육 활동 등), ③ 디지털 환경에서의 예절 및 대응, ④ 인공지능 및 빅데이터 기초 이해, ⑤ 개인정보 보호 및 데이터 보안 교육, ⑥ 기타

④ 희망하는 디지털 개발 활동

초등학생들이 희망하는 디지털 개발 활동에 대한 응답으로는 3D 모델링과 제작(29.1%)이 가장 높았으며, 그 다음은 디지털 콘텐츠 창작(21.9%), 로봇과 드론 활용(20.6%), 웹사이트 및 모바일 앱 개발(17.3%), 인공지능을 활용한 프로그램 만들기(9.7%), 기타 응답(1.3%) 순으로 나타났다.

초등학생의 인구통계학적 특성에 따라 차이를 살펴보면 다음과 같다. 성별에 따른 차이를 분석한 결과, 남학생은 로봇과 드론 활용(30.8%)과 3D 모델링과 제작(22.7%)순으로 가장 많이 선택하였으며, 여학생은 3D모델링과 제작(35.9%), 디지털 콘텐츠 창작(30.1%)순으로 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하였다($\chi^2=314.04, p<0.01$). 다음으로 학년에 따른 차이를 살펴본 결과, 4학년(27.1%), 5학년(32.2%), 6학년(28.2%) 모두 3D 모델링과 제작을 가장 많이 선택하였다. 이어서 5학년(21.4%)과 6학년(22.4%)은 디지털 콘텐츠 창작을, 4학년(22.3%)은 로봇과 드론 활용을 각각 다음 순으로 선택하였다. 그러나 이러한 차이는 통계적으로 유의미하지 않은 것으로 나타났다($\chi^2=17.82, p>0.05$).

다음으로 학업성적에 따른 차이를 분석한 결과, 상위권은 3D 모델링과 제작(28.0%), 디지털 콘텐츠 창작(22.9%) 순으로 가장 많이 선택하였고, 중위권은 3D 모델링과 제작(30.6%)과 로봇과 드론 활용(21.6%), 하위권은 3D 모델링과 제작(29.1%), 웹사이트 및 모바일 앱 개발(22.2%) 순으로 나타났다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 나타났다($\chi^2=10.09, p>0.05$). 다음으로 경제수준에 따른 차이를 분석한 결과, 상위 수준과 중위 수준은 3D모델링과 제작(상 27.6%, 중 30.3%), 디지털 콘텐츠 창작(상 22.2%, 중 21.9%) 순으로 나타난 반면, 하위 수준에서는 3D모델링과 제작(29.9%), 웹사이트 및 모바일 앱 개발(23.1%) 순으로 나타났다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다($\chi^2=10.01, p>0.05$). 마지막으로 지역규모별 차이를 분석한 결과, 대도시(30.5%), 중소도시(27.5%), 읍면지역(30.3%) 모두 3D 모델링과 제작을 가장 많이 선택하였으나, 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 나타났다($\chi^2=5.79, p>0.05$).

표 III-41. 희망하는 디지털 개발 활동(초등학교)

(단위: 명(%))

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	χ^2
전체	2,902 (100)	503 (17.3)	636 (21.9)	598 (20.6)	845 (29.1)	282 (9.7)	38 (1.3)	
성별	남	1,486 (100)	321 (21.6)	210 (14.1)	458 (30.8)	337 (22.7)	141 (9.5)	19 (1.3)
	여	1,417 (100)	182 (12.8)	426 (30.1)	140 (9.9)	508 (35.9)	141 (10.0)	20 (1.4)
학년	4학년	933 (100)	151 (16.2)	205 (22.0)	208 (22.3)	253 (27.1)	101 (108)	15 (1.6)
	5학년	935 (100)	160 (17.1)	200 (21.4)	174 (18.6)	301 (32.2)	94 (10.1)	6 (0.6)
	6학년	1,036 (100)	192 (18.5)	232 (22.4)	215 (20.8)	292 (28.2)	87 (8.4)	18 (1.7)
학업 성적	상	1,552 (100)	267 (17.2)	356 (22.9)	311 (20.0)	435 (28.0)	160 (10.3)	23 (1.5)
	중	1,147 (100)	191 (16.7)	240 (20.9)	248 (21.6)	351 (30.6)	103 (9.0)	14 (1.2)
	하	203 (100)	45 (22.2)	40 (19.7)	38 (18.7)	59 (29.1)	20 (9.9)	1 (0.5)
경제 수준	상	1,271 (100)	228 (17.9)	282 (22.2)	260 (20.5)	351 (27.6)	129 (10.1)	21 (1.7)
	중	1,497 (100)	244 (16.3)	328 (21.9)	312 (20.8)	454 (30.3)	142 (9.5)	17 (1.1)
	하	134 (100)	31 (23.1)	26 (19.4)	26 (19.4)	40 (29.9)	11 (8.2)	0 (0.0)
지역 규모	대도시	1,093 (100)	185 (16.9)	231 (21.1)	229 (21.0)	333 (30.5)	105 (9.6)	10 (0.9)
	중소도시	1,288 (100)	231 (17.9)	291 (22.6)	264 (20.5)	354 (27.5)	127 (9.9)	21 (1.6)
	읍면지역	522 (100)	87 (16.7)	114 (21.8)	105 (20.1)	158 (30.3)	50 (9.6)	8 (1.5)

주: 1) ** $p<0.01$

- 2) ① 웹사이트 및 모바일 앱 개발, ② 디지털 콘텐츠(동영상, 사진 등) 창작, ③ 로봇과 드론 활용, ④ 3D 모델링과 제작, ⑤ 인공지능을 활용한 프로그램 만들기, ⑥ 기타

⑤ 희망하는 디지털 활용 활동

초등학생들이 희망하는 디지털 활용 활동을 살펴본 결과, 가상현실 및 첨단 기술 체험(38.7%)이 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로 디지털 콘텐츠 제작 및 출판(31.9%), 창의적 프로젝트 및 예술 활동(18.5%), 디지털을 활용한 가상 창업 활동(5.9%), 빅데이터를 활용한 문제해결 활동(3.6%), 기타 응답(1.3%) 순으로 나타났다.

초등학생의 인구통계학적 특성에 따라 차이를 살펴보면 다음과 같다. 성별에 따른 차이를 분석한 결과, 남학생은 가상현실 및 첨단 기술 체험(45.7%)과 디지털 콘텐츠 제작 및 출판(27.4%) 순으로 선택한 반면, 여학생은 디지털 콘텐츠 제작 및 출판(36.6%)과 가상현실 및 첨단 기술 체험(31.4%) 순으로 나타났다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2=80.59$, $p<.01$). 다음으로 학년에 따른 차이를 살펴본 결과, 4학년(37.4%), 5학년(40.3%), 6학년(38.4%) 모두 가상현실 및 첨단 기술 체험을 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2=23.71$, $p<.01$). 학업성적에 따른 차이를 분석한 결과, 중·상위권은 가상현실 및 첨단 기술 체험(상 39.9%, 중 38.1%)과 디지털 콘텐츠 제작 및 출판(상 31.4%, 중 31.8%) 순으로 나타났으나, 하위권의 경우 디지털 콘텐츠 제작 및 출판(36.5%), 가상현실 및 첨단 기술 체험(33.0%) 순으로 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않았다($\chi^2=6.36$, $p>.05$).

경제수준에 따른 차이를 분석한 결과, 상(37.8%), 중(39.2%), 하(42.1%) 모두 가상현실 및 첨단 기술 체험을 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다($\chi^2=13.10$, $p>.05$). 마지막으로 지역규모별 차이를 분석한 결과, 대도시(38.3%), 중소도시(39.7%), 읍면지역(37.0%) 모두 가상현실 및 첨단 기술 체험을 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다($\chi^2=10.03$, $p>.05$).

표 III-42. 희망하는 디지털 활용 활동(초등학교)

(단위: 명(%))

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	χ^2
전체	2,902 (100)	926 (31.9)	538 (18.5)	1123 (38.7)	106 (3.6)	171 (5.9)	39 (1.3)	
성별	남	1,485 (100)	407 (27.4)	218 (14.7)	678 (45.7)	66 (4.4)	95 (6.4)	21 (1.4)

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	χ^2	
	여	1,416 (100)	518 (36.6)	320 (22.6)	444 (31.4)	40 (2.8)	76 (5.4)	18 (1.3)	
학년	4학년	932 (100)	292 (31.3)	190 (20.4)	349 (37.4)	27 (2.9)	60 (6.4)	14 (1.5)	23.709**
	5학년	934 (100)	278 (29.8)	185 (19.8)	376 (40.3)	32 (3.4)	58 (6.2)	5 (0.5)	
	6학년	1,037 (100)	355 (34.2)	164 (15.8)	398 (38.4)	47 (4.5)	53 (5.1)	20 (1.9)	
학업 성적	상	1,552 (100)	487 (31.4)	277 (17.8)	619 (39.9)	58 (3.7)	89 (5.7)	22 (1.4)	6.360
	중	1,147 (100)	365 (31.8)	225 (19.6)	437 (38.1)	38 (3.3)	67 (5.8)	15 (1.3)	
	하	203 (100)	74 (36.5)	37 (18.2)	67 (33.0)	9 (4.4)	14 (6.9)	2 (1.0)	
경제 수준	상	1,271 (100)	397 (31.2)	241 (19.0)	480 (37.8)	57 (4.5)	74 (5.8)	22 (1.7)	13.100
	중	1,496 (100)	487 (32.6)	273 (18.2)	586 (39.2)	41 (2.7)	92 (6.1)	17 (1.1)	
	하	133 (100)	41 (30.8)	24 (18.0)	56 (42.1)	7 (5.3)	5 (3.8)	0 (0.0)	
지역 규모	대도시	1,093 (100)	353 (32.3)	212 (19.4)	419 (38.3)	38 (3.5)	64 (5.6)	7 (0.6)	10.031
	중소도시	1,287 (100)	410 (31.9)	225 (17.5)	511 (39.7)	44 (3.4)	75 (5.8)	22 (1.7)	
	읍면지역	522 (100)	163 (31.2)	101 (19.3)	193 (37.0)	23 (4.4)	32 (6.1)	10 (1.9)	

주: 1) ** $p<0.01$

- 2) ① 디지털 콘텐츠 제작 및 출판(디지털 작품 모음(유튜브, 블로그, 인스타 등의 자료), 디지털 미디어 출판 및 게시), ② 창의적 프로젝트 및 예술 활동(인공지능 기반 프로젝트, 소셜미디어, 자원봉사 캠페인 활동 등), ③ 가상현실 및 첨단 기술 체험(VR, AR을 활용한 가상현실 체험 활동 등), ④ 빅데이터를 활용한 문제해결 활동(시장 분석, 인공지능 솔루션을 통한 문제해결 중심활동), ⑤ 디지털을 활용한 가상 창업 활동, ⑥ 기타

⑥ 디지털 소양 교육을 위한 필요 지원

초등학생들의 디지털 소양 교육을 위해 필요한 지원에 대한 결과로, 지역사회 디지털 교육 기관과 자원의 활용 확대(52.5%)를 가장 많이 선택하였으며, 그 다음은 정보 담당 선생님의 전문성 강화(16.0%), 외부 전문강사의 활용 확대(15.2%), 교내 디지털 학습환경의 개선(14.8%), 기타(1.6%) 순으로 나타났다.

초등학생의 인구통계학적 특성에 따라 차이를 살펴보면 다음과 같다.

성별에 따른 차이를 분석한 결과, 남·여학생 모두 지역사회 디지털 교육 기관과 자원의 활용 확대(남 60.3%, 여 44.2%)와 정보 담당 선생님의 전문성 강화(남 13.3%, 여 18.8%) 순으로 가장 많이 선택했으며, 이러한 차이는 통계적으로 유의하였다($\chi^2 = 75.56, p < .01$). 다음으로 학년에 따른 차이를 살펴본 결과, 4학년과 5학년은 지역사회 디지털 교육 기관과 자원의 활용 확대(4학년 51.5%, 5학년 53.2%)와 정보 담당 선생님의 전문성 강화(4학년 18.2%, 5학년 18.0%) 순으로 가장 많이 선택하였다. 반면 6학년의 경우 지역사회 디지털 교육 기관과 자원의 활용 확대(52.7%), 외부 전문강사의 활용 확대(17.6%) 순으로 나타났다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 나타났다($\chi^2 = 24.44, p < .01$). 다음으로 학업 성적에 따른 차이를 분석한 결과, 상(52.8%), 중(52.3%), 하(50.5%) 모두 지역사회 디지털 교육 기관과 자원의 활용 확대를 가장 많이 선택하였다. 그 다음 상·하위권은 외부 전문강사의 활용 확대(상 15.6%, 하 17.6%)를 선택한 반면, 중위권(18.2%)은 정보담당 선생님의 전문성 강화를 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 나타났다($\chi^2 = 10.86, p > .05$). 다음으로 경제수준에 따른 차이를 분석한 결과, 상(52.0%), 중(52.2%), 하(50.7%) 모두 지역사회 디지털 교육 기관과 자원의 활용 확대가 가장 많이 선택되었다. 그 다음 상위(16.1%)와 중위(16.2%)는 정보담당 선생님의 전문성 강화를 선택하였다. 그러나 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다($\chi^2 = 6.15, p > .05$). 마지막으로 지역규모별 차이를 분석한 결과, 대도시(53.1%), 중소도시(52.8%), 읍면지역(50.4%) 모두 지역사회 디지털 교육 기관과 자원의 활용 확대를 가장 많이 선택하였고, 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 나타났다($\chi^2 = 10.19, p > .05$).

표 III-43. 디지털 소양 교육을 위한 필요 지원(초등학교)

(단위: 명(%))

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	χ^2
전체	2,902 (100)	440 (15.2)	1523 (52.5)	465 (16.0)	429 (14.8)	46 (1.6)	
성별	남	1,487 (100)	194 (13.0)	896 (60.3)	198 (13.3)	177 (11.9)	22 (1.5)
	여	1,417 (100)	246 (17.4)	627 (44.2)	267 (18.8)	252 (17.8)	25 (1.8)
학년	4학년	931 (100)	128 (13.7)	479 (51.5)	169 (18.2)	139 (14.9)	16 (1.7)
	5학년	934 (100)	129 (13.8)	497 (53.2)	168 (18.0)	131 (14.0)	9 (1.0)
	6학년	1,036 (100)	182 (17.6)	546 (52.7)	128 (12.4)	159 (15.3)	21 (2.0)
학업 성적	상	1,552 (100)	242 (15.6)	820 (52.8)	223 (14.4)	240 (15.5)	27 (1.7)
	중	1,146 (100)	162 (14.1)	599 (52.3)	208 (18.2)	159 (13.9)	18 (1.6)
	하	204 (100)	36 (17.6)	103 (50.5)	34 (16.7)	30 (14.7)	1 (0.5)
경제 수준	상	1,271 (100)	192 (15.1)	661 (52.0)	204 (16.1)	188 (14.8)	26 (2.0)
	중	1,498 (100)	229 (15.3)	782 (52.2)	243 (16.2)	225 (15.0)	19 (1.3)
	하	134 (100)	19 (14.2)	80 (59.7)	18 (13.4)	16 (11.9)	1 (0.7)
지역 규모	대도시	1,094 (100)	172 (15.7)	581 (53.1)	166 (15.2)	163 (14.9)	12 (1.1)
	중소도시	1,287 (100)	180 (14.0)	679 (52.8)	223 (17.3)	179 (13.9)	26 (2.0)
	읍면지역	522 (100)	88 (16.9)	263 (50.4)	77 (14.8)	86 (16.5)	8 (1.5)

주: 1) ** $p<0.01$

- 2) ① 외부 전문강사의 활용 확대, ② 지역사회 디지털 교육 기관과 지원(예, 드론, VR, AR, 등)의 활용 확대,
 ③ 정보 담당 선생님의 전문성 강화, ④ 교내 디지털 학습환경의 개선, ⑤ 기타

4) 소결

초등학생들의 2022 개정 교육과정 연계 활동에 대한 요구조사 결과는 ‘학교자율시간’, ‘진로연계교육’, ‘디지털 소양교육’ 영역으로 구분하여 다음과 같이 요약할 수 있다.

먼저, ‘학교자율시간’ 영역에 대한 설문조사 결과, 첫째, 학교자율시간을 통해 초등학생들은 ‘우리학교에서 특별하게 실시하고 있는 과목이나 활동’을 가장 많이 희망하는 것으로 나타났다. 성별에 따른 조사 결과에서 남학생은 여학생보다 ‘미래 사회에 필요한 과목’을 더 선호하는 것으로 나타나, 자율활동시간 운영 시 성별 특성을 반영한 과목 배정이 필요하다는 점을 알 수 있다.

둘째, 자기성장주도성에 대한 조사 결과를 살펴보면, 성별의 경우 남학생이 여학생보다 더 높았고, 학년별로는 6학년이 가장 높은 비율을 보였다. 또한 학업성적은 상위권, 경제수준에서는 상위 수준, 지역규모에서는 읍면지역 학생들이 상대적으로 높은 비율로 나타났다. 이러한 결과는 2022 개정 교육과정 운영에 있어서 성별, 학업성적, 경제수준에 따른 특성들을 고려한 맞춤형 지원을 고려할 필요가 있음을 시사한다.

다음으로 ‘진로연계교육’ 영역에 대한 설문조사 결과를 살펴보면 다음과 같다. 첫째, 초등학생들이 진로연계교육에서 가장 많이 희망하는 활동은 ‘학교행사 및 동아리 안내 활동’과 ‘친구와의 긍정적 관계 형성 활동’으로 나타났으며, 성별, 학년, 학업성적, 경제수준에 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 성별에 따라 남학생은 ‘친구와의 긍정적 관계 형성 활동’을 선호하였으며, 여학생은 ‘학교행사 및 동아리 안내 활동’을 선호하였다. 학년별로는 4학년과 5학년이 ‘친구와의 긍정적 관계 형성 활동’이 높은 비율을 보였으며, 6학년은 ‘학교행사 및 동아리 안내 활동’이 높은 비율로 나타났다. 이러한 결과는 진로연계 교육 운영시에 성별과 학년에 따른 요구 차이를 반영할 필요가 있음을 시사한다.

둘째, 진로연계교육 시 함께 참여하고 싶은 대상으로 ‘또래 친구들과의 활동’을 가장 많이 선택하였다. 이는 성별, 학년, 지역규모에서 유의한 차이가 있었으며, 특히 앞선 결과에서 확인된 ‘친구와의 긍정적 관계 형성’과 맞물려 초등학생들이 또래와 함께하는 관계 중심 활동을 강하게 선호함을 보여준다. 따라서 진로연계교육은 또래 협력적 경험을 중시하는 방향으로 설계될 필요가 있다.

셋째, 진로연계교육 시간이 이루어지길 원하는 시간으로 ‘창의적 체험활동 수업시간’과 ‘교과 수업시간’에 가장 많은 응답을 한 것으로 나타났다. 본 문항과 관련하여 학년에 따른 통계적으로 유의미한 차이를 보였는데, 4학년과 5학년은 ‘창의적 체험활동 수업시간’

에 높은 응답을 하였으며, 6학년은 ‘교과 수업시간’에 높은 응답을 하였다. 이를 통해 진로연계교육 운영시에 학년 발달단계를 고려한 시간 배정이 필요함을 알 수 있다.

마지막으로, ‘디지털 소양 교육’ 영역에 대해 살펴본 결과는 다음과 같다. 첫째, 중요하게 다뤄야 할 디지털 소양교육의 내용으로 ‘기초지식 함양’이 가장 높은 비율을 보였으며, ‘다양한 학습방법 증진’과 ‘의사소통 능력’이 다음으로 유사하게 높은 비율로 나타났다. 집단별 응답 차이를 분석하였을 때, 대부분의 집단에서 ‘기초지식 함양’을 가장 중요하게 인식하였으며, ‘다양한 학습방법 증진’과 ‘의사소통 능력’ 순으로 중요하다고 응답하였다. 성별과 학년에 따라 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났는데, 성별의 경우 남학생은 ‘기초지식 함양’을, 여학생은 ‘다양한 학습방법 증진’을 더 중요하게 인식하는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 디지털 소양교육 교육과정 설계·운영할 시에 성별 및 학년에 따른 요구 차이를 반영하여 기초 역량과 학습방법 및 의사소통 능력을 균형 있게 다룰 필요가 있는 것을 시사한다.

둘째, 디지털 소양에 대해 조사한 결과, 성별에서는 남학생이 여학생보다 더 높았고, 학년별로는 6학년이 가장 높은 수준인 것으로 나타났다. 학업성적은 상위권, 경제수준에서는 상위 수준, 지역규모에서는 대도시 학생들이 상대적으로 높은 비율을 보였다. 이를 통해 디지털 소양 교육을 운영할 때, 학년, 학업성적, 경제수준, 지역규모에 따른 차이를 고려하여 맞춤형으로 지원할 필요가 있음을 알 수 있다.

셋째, 희망하는 디지털 이해 활동으로 ‘컴퓨터 학습과 코딩’, ‘온라인 정보 평가’ 순으로 높은 응답을 보였다. 더불어 성별, 학년, 학업성적에 따른 유의미한 차이가 나타났는데, 이는 디지털 이해 활동을 설계할 때, 코딩 및 정보 활용 역량을 강화하는 동시에 학년·성별·학업 수준별 차이를 반영한 차별화된 교육 프로그램을 운영할 필요가 있음을 시사한다.

넷째, 희망하는 디지털 개발 활동으로는 ‘3D 모델링과 제작’이 가장 많이 선택되었으며, 다음으로 ‘디지털 콘텐츠 창작’과 ‘로봇·드론 활용’을 가장 많이 선택하였다. 성별에 따른 차이를 살펴보면, 남학생은 ‘로봇·드론 활용’을, 여학생은 ‘3D 모델링과 제작’을 가장 많이 희망하였다. 이러한 결과를 통해 디지털 개발 활동 기회를 제공할 때에는 성별에 따라 선호하는 디지털 개발 활동이 다르다는 점을 고려할 필요가 있음을 알 수 있다.

다섯째, 희망하는 디지털 활용 활동으로는 ‘가상현실 및 첨단 기술 체험’, ‘디지털 콘텐츠 제작 및 출판’ 순으로 높은 비율로 나타났다. 성별에 따라 유의한 차이가 나타났는데, 남학생은 ‘가상현실 및 첨단 기술 체험’을, 여학생은 ‘디지털 콘텐츠 제작 및 출판’을 희망

하는 것으로 나타났다. 이는 디지털 활용 활동을 운영할 때에도 성별에 따른 관심 영역을 고려하여 활동 기회를 제공해야 하며, 균형 잡힌 디지털 활용 역량을 길러주기 위해서는 학생 개별 특성과 발달단계에 적합한 교육을 제공해야 함을 시사한다.

여섯째, 디지털 소양교육을 위해 필요한 지원으로는 모든 집단에서 ‘지역사회 디지털 교육 기관과 자원의 활용 확대’가 가장 많이 선택되었다. 성별과 학년에 따른 차이도 통계적으로 유의미한 것으로 나타났다. 이러한 결과를 통해 학교 교육과정의 실행에 있어 지역사회와 연계한 디지털 학습 자원 활용을 강화할 필요가 있음을 알 수 있다. 특히 성별과 학년별 차이를 고려한 다양한 지역 자원 연결이 이루어져야 하며, 학교·가정·지역 사회가 함께 참여하는 디지털 소양교육 생태계를 조성할 필요가 있다.

초등학생 대상 2022 개정 교육과정 연계 활동 요구조사 결과는 학교자율시간, 진로연계 교육, 디지털 소양교육 세 영역에서 학생들의 공통적 요구와 집단별 차이가 동시에 나타났다. 전반적으로 학교 자율성과 창의적 경험을 중시하면서도, 또래와 함께하는 협력적 활동, 기초지식 중심의 디지털 소양 강화, 그리고 첨단기술 체험과 같은 실질적 학습 기회를 선호하는 경향이 확인되었다. 더불어 성별, 학년, 학업성적, 경제수준, 지역규모에 따라 세부적인 차이가 나타났다는 점을 고려할 때, 교육과정 운영이 획일적으로 이루어지기보다 학생 발달단계와 특성을 고려한 맞춤형 설계로 나아가야 함을 알 수 있었다. 따라서 초등학교 교육과정을 공통적으로 요구되는 핵심 요소를 중심에 두고 설계·운영하되, 집단 별 특성을 반영한 차별화된 지원 전략을 마련함으로써 학생들의 자기주도성, 진로 탐색 역량, 디지털 활용 능력을 균형 있게 길러주는 방향으로 발전해야 할 것이다.

5. 중학교 2022 개정 교육과정 연계 활동에 대한 요구

2022 개정 교육과정 연계 활동에 대한 요구는 ‘학교자율시간’, ‘진로연계교육’, ‘디지털 소양교육’, ‘중학교 자유학기’, ‘중학교 학교스포츠클럽 활동’ 등의 영역에 대해서 조사하였다.

요구조사에 참여한 중학생은 총 2,940명이었다. 성별은 남학생이 51.5%(1,514명), 여학생이 48.5%(1,426명)이었으며, 학년별로는 1학년이 34.2%(1,005명), 2학년이 33.9%(995명), 3학년이 32.0%(940명)가 설문에 참여하였다. 학업성적은 하위권 20.0%(588명), 중위권 39.9%(1,173명), 상위권 40.1%(1,179명)로 중위권과 상위권 비율이 비슷하게 나타났다. 경제수준은 하위가 8.3%(244명), 중위가 59.1%(1,736명), 상위가 32.7%(960명)로, 중위 수준 가정의 비율이 가장 높았다. 지역규모는 대도시가 37.0%(1,088명), 중소도시가 41.7%(1,226명), 읍면지역이 21.3%(626명)로 중소도시 비율이 가장 높았다.

1) 학교자율시간

① 학교자율시간을 통해 원하는 활동

중학생들이 ‘학교자율시간’을 통해 희망하는 활동을 살펴본 결과, 전체적으로는 미래 사회에 필요한 과목·활동(35.7%)을 가장 많이 선택하였으며, 그 다음은 우리 학교에서 특별하게 실시하고 있는 과목·활동(34.2%), 기타(16.3%), 지역 관련 과목·활동(13.8%) 순으로 나타났다. 기타 응답으로는 체육활동, 진로관련 활동, 학생이 원하는 활동 등이 포함되었다.

중학생의 인구통계학적 특성에 따라 차이를 살펴보면 다음과 같다. 성별에 따른 차이를 분석한 결과, 남학생은 미래 사회 필요 과목(39.6%)과 학교 특성화 활동(28.9%) 순으로 가장 많이 선택하였다. 반면, 여학생은 학교 특성화 활동(39.8%)과 미래 사회 필요 과목(31.6%) 순으로 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2 = 40.21, p < .01$). 다음으로 학년에 따른 차이를 살펴본 결과, 1학년(35.0%), 2학년(35.9%)은 학교 특성화 활동을 3학년(37.7%)은 미래 사회 필요 과목을 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다($\chi^2 = 5.77, p > .05$).

학업성적에 따른 차이를 분석한 결과, 상위권 학생은 미래 사회 필요 과목(40.9%)을 가장 많이 선택하였으나, 중위권은 학교 특성화 활동(38.4%)의 비율이 가장 높았으며,

하위권도 학교 특성화 활동(34.1%)을 상대적으로 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2=32.10, p<.01$). 다음으로 경제수준에 따른 차 이를 분석한 결과, 상위 수준과 하위 수준의 집단은 미래 사회 필요과목(상 36.5%, 하 32.9%)을 가장 많이 선택하였다. 반면 중위 수준의 집단은 학교 특성화 활동(36.4%)과 미래 사회 과목(35.7%)을 비슷한 수준으로 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2=16.71, p<.01$). 마지막으로 지역규모별 차이를 분석한 결과, 대도시(35.2%)와 중소도시(36.5%) 학생은 미래 사회 필요 과목을 가장 높게 선택했으나, 읍면 지역 학생은 학교 특성화 활동(35.5%)과 미래 사회 필요과목(35.0%)을 비슷한 수준으로 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 나타났다($\chi^2=7.88, p>.05$).

표 III-44. 학교자율시간을 통해 원하는 활동(중학교)

(단위: 명(%))

구분	사례수	①	②	③	④	χ^2
전체	2,940 (100)	406 (13.8)	1005 (34.2)	1050 (35.7)	478 (16.3)	
성별	남	1,514 (100)	220 (14.5)	438 (28.9)	599 (39.6)	257 (17.0)
	여	1,426 (100)	187 (13.1)	567 (39.8)	451 (31.6)	221 (15.5)
학년	1학년	1,005 (100)	138 (13.7)	352 (35.0)	349 (34.7)	166 (16.5)
	2학년	995 (100)	129 (13.0)	357 (35.9)	347 (34.9)	162 (16.3)
	3학년	939 (100)	139 (14.8)	296 (31.5)	354 (37.7)	150 (16.0)
학업 성적	상	1,179 (100)	148 (12.6)	353 (29.9)	482 (40.9)	196 (16.6)
	중	1,174 (100)	167 (14.2)	451 (38.4)	379 (32.3)	177 (15.1)
	하	589 (100)	92 (15.6)	201 (34.1)	190 (32.3)	106 (18.0)
경제 수준	상	960 (100)	152 (15.8)	298 (31.0)	350 (36.5)	160 (16.7)
	중	1,735 (100)	218 (12.6)	632 (36.4)	619 (35.7)	266 (15.3)
	하	243 (100)	36 (14.8)	75 (30.9)	80 (32.9)	52 (21.4)

구분	사례수	①	②	③	④	χ^2
지역 규모	대도시	1,088 (100)	146 (13.4)	367 (33.7)	383 (35.2)	192 (17.6)
	중소도시	1,227 (100)	161 (13.1)	416 (33.9)	448 (36.5)	202 (16.5)
	읍면지역	625 (100)	100 (16.0)	222 (35.5)	219 (35.0)	84 (13.4)

주: 1) ** $p<.01$

- 2) ① 우리 마을이나 지역과 관련된 과목이나 활동, ② 우리 학교에서 특별하게 실시하고 있는 과목이나 활동,
 ③ 미래 사회에 필요한 과목이나 활동, ④ 기타

② 자기성장주도성

중학생을 대상으로 실시한 자기성장주도성 조사 결과, 전체 평균은 3.03점(표준편차=.56)으로 나타났다. 중학생의 인구통계학적 특성에 따라 차이를 살펴보면 다음과 같다.

표 III-45. 자기성장주도성에 대한 문항 평균(중학생)

(단위: 명, 점)

구분	전체	평균	표준편차	t/F
전체	2,940	3.03	.56	-
성별	남	1,514	3.04	.58
	여	1,426	3.01	.54
학년	1학년(a)	1,005	3.06	.56
	2학년(b)	995	3.02	.53
	3학년(c)	940	3.00	.59
학업성적	상(a)	1,179	3.14	.58
	중(b)	1,173	2.98	.50
	하(c)	588	2.89	.60
경제수준	상(a)	960	3.17	.61
	중(b)	1,736	2.97	.51
	하(c)	244	2.92	.61
지역규모	대도시(a)	1,088	3.04	.55
	중소도시(b)	1,226	3.00	.57
	읍면지역(c)	626	3.05	.56

주: 1) ** $p<.01$

성별에 따른 차이를 분석한 결과, 남학생($M=3.04$)이 여학생($M=3.01$)보다 높게 나타났다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다($F=1.245, p>0.05$).

학년에 따른 차이를 분석한 결과, 1학년($M=3.06$)이 2학년($M=3.02$)과 3학년($M=3.00$)보다 높게 나타났다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다($F=2.533, p>0.05$).

학업성적에 따른 차이를 분석한 결과, 성적 상위 집단($M=3.14$)이 가장 높았으며, 중위 집단($M=2.98$), 하위 집단($M=2.89$) 순으로 나타났다. 이러한 차이는 통계적으로 유의미한 것으로 확인되었다($F=44.728, p<.01$). 다음으로 경제수준에 따른 차이를 분석한 결과, 상위 수준 집단($M=3.17$)이 가장 높고, 중위 수준 집단($M=2.97$)과 하위 수준 집단($M=2.92$)이 비슷한 수준으로 나타났다. 이러한 차이는 통계적으로 유의미한 것으로 확인되었다($F=45.972, p<.01$). 다음으로 지역규모에 따른 차이를 분석한 결과, 읍면지역($M=3.05$)이 가장 높고, 대도시($M=3.04$), 중소도시($M=3.00$) 순으로 나타났다. 이러한 차이는 통계적으로 유의미하지 않은 것으로 확인되었다($F=2.017, p>0.05$).

2) 진로연계교육

① 진로연계교육을 위해 원하는 활동

중학생들이 진로연계교육을 위해 원하는 활동을 살펴본 결과, 학교 행사 및 동아리 안내(26.4%)를 가장 많이 선택하였으며, 그 다음 친구와 긍정적인 관계 형성(24.6%), 다음 학년에서 스스로 공부하는 방법 및 학업성적 향상(19.3%), 자신감 증진 활동(11.9%), 다음 학년 교과목 안내 및 학습 준비(10.9%), 기타(3.5%), 교사와의 긍정적 관계 형성(3.4%) 순으로 나타났다.

중학생의 인구통계학적 특성에 따른 차이를 살펴보면 다음과 같다. 성별에 따른 차이를 분석한 결과, 남학생은 친구와의 긍정적인 관계 형성(25.7%)과 학교 행사 및 동아리 안내(24.9%)를 비슷한 수준으로 선택하였다. 여학생은 학교 행사 및 동아리 안내(27.9%)와 친구와의 긍정적 관계 형성(23.5%) 순으로 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2 = 43.73, p<.01$). 다음으로 학년에 따른 차이를 살펴본 결과, 1학년은 친구와의 긍정적 관계 형성(29.3%)과 학교 행사 및 동아리 안내(29.3%)를 같은 비율로 선택하였으며, 2학년도 학교 행사 및 동아리 안내(25.9%)와 친구와의 긍정적 관계 형성(25.3%)을 비슷한 수준으로 선택하였다. 3학년의 경우 학교 행사 및 동아리 안내

(23.7%)와 다음 학년에서 스스로 공부하는 방법 및 학업성적 향상(23.2%)을 비슷한 수준으로 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2 = 85.88$, $p < .01$).

다음으로 학업성적에 따른 차이를 분석한 결과, 상위권 학생들은 다음 학년에서 스스로 공부하는 방법 및 학업성적 향상(24.6%)을 가장 많이 선택하였고, 중·하위권 학생들은 학교 행사 및 동아리 안내(중 28.7%, 하 30.3%)를 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2 = 93.01$, $p < .01$). 경제수준에 따른 차이를 분석한 결과, 상·중·하위 수준 모두 학교 행사 및 동아리 안내(상 24.6%, 중 27.8%, 하 23.0%)와 친구와의 긍정적 관계 형성(상 23.8%, 중 25.4%, 하 22.1%)을 유사한 비율로 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2 = 25.66$, $p < .05$). 마지막으로 지역규모별 차이를 분석한 결과, 대도시(25.6%)와 읍면지역(30.8%)은 학교 행사 및 동아리 안내를 가장 많이 선택하였으나, 중소도시(26.2%)는 친구와의 긍정적인 관계 형성을 상대적으로 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 나타났다 ($\chi^2 = 17.81$, $p > .05$).

표 III-46. 진로연계교육을 위해 원하는 활동(중학교)

(단위: 명(%))

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	χ^2
전체	2,940 (100)	350 (11.9)	723 (24.6)	99 (3.4)	775 (26.4)	320 (10.9)	568 (19.3)	104 (3.5)	
성별	남	1,514 (100)	226 (14.9)	389 (25.7)	63 (4.2)	377 (24.9)	151 (10.0)	239 (15.8)	69 (4.6)
	여	1,427 (100)	124 (8.7)	335 (23.5)	37 (2.6)	398 (27.9)	169 (11.8)	329 (23.1)	35 (2.5)
학년	1학년	1,005 (100)	120 (11.9)	294 (29.3)	36 (3.6)	294 (29.3)	88 (8.8)	151 (15.0)	22 (2.2)
	2학년	997 (100)	134 (13.4)	252 (25.3)	29 (2.9)	258 (25.9)	96 (9.6)	200 (20.1)	28 (2.8)
	3학년	940 (100)	96 (10.2)	178 (18.9)	35 (3.7)	223 (23.7)	136 (14.5)	218 (23.2)	54 (5.7)
학업 성적	상	1,180 (100)	129 (10.9)	247 (20.9)	52 (4.4)	261 (22.1)	160 (13.6)	290 (24.6)	41 (3.5)
	중	1,172 (100)	136 (11.6)	316 (27.0)	29 (2.5)	336 (28.7)	122 (10.4)	201 (17.2)	32 (2.7)
	하	588 (100)	85 (14.5)	161 (27.4)	18 (3.1)	178 (30.3)	38 (6.5)	77 (13.1)	31 (5.3)

구분		사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	χ^2
경제 수준	상	961 (100)	114 (11.9)	229 (23.8)	47 (4.9)	236 (24.6)	115 (12.0)	187 (19.5)	33 (2.4)	25.660*
	중	1,737 (100)	195 (11.2)	441 (25.4)	46 (2.6)	483 (27.8)	176 (10.1)	338 (19.5)	58 (3.3)	
	하	244 (100)	41 (16.8)	54 (22.1)	7 (2.9)	56 (23.0)	28 (11.5)	44 (18.0)	14 (5.7)	
지역 규모	대도시	1,088 (100)	124 (11.4)	267 (24.5)	30 (2.8)	278 (25.6)	127 (11.7)	217 (19.9)	45 (4.1)	17.808
	중소도시	1,225 (100)	150 (12.2)	321 (26.2)	44 (3.6)	304 (24.8)	122 (10.0)	244 (19.9)	40 (3.3)	
	읍면지역	626 (100)	76 (12.1)	135 (21.6)	25 (4.0)	193 (30.8)	71 (11.3)	107 (17.1)	19 (3.0)	

주: 1) ** $p<.01$, * $p<.05$

- 2) ① 자신감 증진 활동, ② 친구와의 긍정적 관계 형성 활동, ③ 교사와의 긍정적 관계 형성 활동, ④ 학교 행사 및 동아리 안내 활동, ⑤ 다음 학년 교과목 안내 및 학습 준비 활동, ⑥ 다음 학년에서 스스로 공부하는 방법 및 학업성적 향상 활동, ⑦ 기타

② 진로연계교육 시 함께 참여하고 싶은 사람

중학생들이 진로연계교육 시 함께 참여하고 싶은 사람에 대해 살펴본 결과, 또래친구들(54.0%)을 가장 많이 선택하였으며, 그 다음 진로 진학담당 선생님(16.9%), 고등학교 진학 선배(13.2%), 담임교사(9.4%), 지역사회 전문가(4.7%), 기타(1.8%) 순으로 응답 비율이 높게 나타났다.

중학생의 인구통계학적 특성에 따라 차이를 살펴보면 다음과 같다.

성별에 따른 차이를 분석한 결과, 남학생(54.8%)과 여학생(53.2%) 모두 또래 친구들을 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하였다($\chi^2=42.35, p<.01$). 다음으로 학년에 따른 차이를 살펴본 결과, 1학년(58.8%), 2학년(56.5%), 3학년(46.2%) 모두 또래 친구들을 가장 많이 선택하였으며, 3학년의 경우 다른 학년에 비해 진로 진학담당 선생님(20.3%)을 높은 비율로 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 나타났다($\chi^2=65.78, p<.01$). 다음으로 학업성적에 따른 차이를 분석한 결과, 상위권(50.4%), 중위권(57.0%), 하위권(55.2%) 모두 또래 친구들을 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다($\chi^2=15.42, p>.05$). 다음으로, 경제수준에 따른 차이를 분석한 결과, 상위 수준(52.2%), 중위 수준(55.5%), 하위 수준(50.6%)집단 모두 또래 친구들과의 활동을 가장 많이 선택하였다. 차이는 통계적으로 유의한 것으로

확인되었다($\chi^2 = 18.29$, $p < .05$). 마지막으로 지역규모별 차이를 분석한 결과, 대도시(55.6%), 중소도시(54.3%), 읍면지역(50.7%) 모두 또래 친구들을 가장 많이 선택하였다. 다만 읍면지역의 경우 다른 지역 규모에 비해 진로 진학담당 선생님(20.2%)을 상대적으로 높은 비율로 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 나타났다($\chi^2 = 18.17$, $p > .05$).

표 III-47. 진로연계교육 시 함께 참여하고 싶은 사람(중학교)

(단위: 명(%))

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	χ^2
전체	2,940 (100)	277 (9.4)	497 (16.9)	389 (13.2)	1,588 (54.0)	137 (4.7)	52 (1.8)	
성별	남	1,514 (100)	166 (11.0)	237 (15.7)	165 (10.9)	829 (54.8)	75 (5.0)	42 (2.8)
	여	1,426 (100)	111 (7.8)	260 (18.2)	224 (15.7)	759 (53.2)	62 (4.3)	10 (0.7)
학년	1학년	1,004 (100)	101 (10.1)	144 (14.3)	100 (10.0)	590 (58.8)	58 (5.8)	11 (1.1)
	2학년	996 (100)	84 (8.4)	163 (16.4)	117 (11.7)	563 (56.5)	49 (4.9)	20 (2.0)
	3학년	941 (100)	92 (9.8)	191 (20.3)	171 (18.2)	435 (46.2)	31 (3.3)	21 (2.2)
학업 성적	상	1,179 (100)	120 (10.2)	209 (17.7)	180 (15.3)	594 (50.4)	57 (4.8)	19 (1.6)
	중	1,174 (100)	107 (9.1)	191 (16.3)	131 (11.2)	669 (57.0)	55 (4.7)	21 (1.8)
	하	589 (100)	51 (8.7)	97 (16.5)	77 (13.1)	325 (55.2)	26 (4.4)	13 (2.2)
경제 수준	상	961 (100)	107 (11.1)	155 (16.1)	144 (15.0)	502 (52.2)	39 (4.1)	14 (1.5)
	중	1,735 (100)	148 (8.5)	301 (17.3)	213 (12.3)	963 (55.5)	79 (4.6)	31 (1.8)
	하	245 (100)	22 (9.0)	41 (16.7)	32 (13.1)	124 (50.6)	19 (7.8)	7 (2.9)
지역 규모	대도시	1,089 (100)	83 (7.6)	182 (16.7)	152 (14.0)	606 (55.6)	48 (4.4)	18 (1.7)
	중소도시	1,225 (100)	127 (10.4)	189 (15.4)	154 (12.6)	665 (54.3)	63 (5.1)	27 (2.2)
	읍면지역	625 (100)	67 (10.7)	126 (20.2)	82 (13.1)	317 (50.7)	26 (4.2)	7 (1.1)

주: 1) ** $p < .01$, * $p < .05$

2) ① 담임교사와의 활동, ② 진로 진학담당 선생님과의 활동, ③ 고등학교 진학 선배와의 활동, ④ 또래 친구들과의 활동, ⑤ 지역사회 전문가와의 활동, ⑥ 기타

③ 진로연계교육 시 희망 시간

중학생들의 진로연계교육 시 희망하는 시간에 대해 살펴본 결과, 교과 수업시간(50.5%)을 가장 많이 선택하였으며, 그 다음은 창의적 체험활동 시간(23.6%), 선생님과 학생이 자율적으로 선택한 시간(16.1%), 교과 및 창의적 체험활동 시간 외 수업시간(8.7%), 기타 응답(1.2%) 순으로 나타났다.

중학생의 인구통계학적 특성에 따라 차이를 살펴보면 다음과 같다. 성별에 따른 차이를 분석한 결과, 남학생(53.1%)과 여학생(47.7%) 모두 교과 수업시간을 가장 많이 선택하였으며, 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2 = 26.00, p < .01$). 다음으로 학년에 따른 차이를 살펴본 결과, 1학년(46.9%), 2학년(53.7%), 3학년(50.7%) 모두 교과 수업시간을 가장 높은 비율로 선택하였으며, 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 나타났다($\chi^2 = 13.22, p > .05$). 다음으로 학업성적에 따른 차이를 분석한 결과, 상위권(49.6%), 중위권(50.8%), 하위권(51.4%) 역시 교과 수업시간을 가장 많이 선택하였고, 집단 간 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다($\chi^2 = 5.33, p > .05$). 경제수준에 따른 차이에서도 상위 수준(49.1%), 중위 수준(51.8%), 하위 수준(46.5%)이 모두 교과 수업시간을 가장 높은 비율로 선택하였으며, 이러한 차이 또한 통계적으로 유의하지 않은 것으로 나타났다($\chi^2 = 14.29, p > .05$). 마지막으로 지역규모별 차이를 분석한 결과, 대도시(52.5%), 중소도시(49.5%), 읍면지역(48.6%) 모두 교과 수업시간을 가장 많이 선택하였고, 이러한 분포 차이 역시 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다($\chi^2 = 12.58, p > .05$).

표 III-48. 진로연계교육 시 희망 시간(종학교)

(단위: 명(%))

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	χ^2
전체	2,940 (100)	1,483 (50.5)	694 (23.6)	255 (8.7)	473 (16.1)	34 (1.2)	
성별	남	1,512 (100)	803 (53.1)	357 (23.6)	117 (7.7)	209 (13.8)	26 (1.7)
	여	1,427 (100)	680 (47.7)	337 (23.6)	138 (9.7)	264 (18.5)	8 (0.6)
학년	1학년	1,005 (100)	471 (46.9)	248 (24.7)	94 (9.4)	177 (17.6)	15 (1.5)
	2학년	996 (100)	535 (53.7)	223 (22.4)	72 (7.2)	157 (15.8)	9 (0.9)

구분		사례수	①	②	③	④	⑤	χ^2
학업 성적	3학년	940 (100)	477 (50.7)	223 (23.7)	89 (9.5)	140 (14.9)	11 (1.2)	5.325
	상	1,179 (100)	585 (49.6)	281 (23.8)	110 (9.3)	190 (16.1)	13 (1.1)	
	중	1,174 (100)	596 (50.8)	266 (22.7)	105 (8.9)	195 (16.6)	12 (1.0)	
경제 수준	하	588 (100)	302 (51.4)	147 (25.0)	41 (7.0)	89 (15.1)	9 (1.5)	14.285
	상	959 (100)	471 (49.1)	225 (23.5)	97 (10.1)	152 (15.8)	14 (1.5)	
	중	1,736 (100)	899 (51.8)	418 (24.1)	130 (7.5)	274 (15.8)	15 (0.9)	
지역 규모	하	243 (100)	113 (46.5)	51 (21.0)	28 (11.5)	47 (19.3)	4 (1.6)	12.578
	대도시	1,088 (100)	571 (52.5)	244 (22.4)	87 (8.0)	174 (16.0)	12 (1.1)	
	중소도시	1,227 (100)	607 (49.5)	294 (24.0)	99 (8.1)	208 (17.0)	19 (1.5)	
	읍면지역	627 (100)	305 (48.6)	156 (24.9)	70 (11.2)	92 (14.7)	4 (0.6)	

주: 1) ** $p<.01$

2) ① 교과 수업시간, ② 창의적 체험활동 수업시간, ③ 교과 및 창의적 체험활동 시간 외 수업시간, ④ 선생님과 학생이 자율적으로 선택한 수업시간, ⑤ 기타

3) 디지털 소양 교육

① 중요하게 다뤄야 할 디지털 소양 교육 활동

중학생들이 중요하게 다뤄야 한다고 선택한 디지털 소양 활동의 결과를 살펴보면, 기초 지식 함양(31.3%)을 가장 많이 선택하였으며, 그 다음으로 의사소통 능력(18.7%), 다양화 학습 방법(18.1%), 문제해결력 증진(17.1%), 도덕·윤리적인 인식 키우기(13.2%), 기타 응답(1.6%) 순으로 나타났다.

중학생의 인구통계학적 특성에 따라 차이를 살펴보면 다음과 같다. 성별에 따른 차이를 분석한 결과, 남학생은 기초지식 함양(36.2%)과 문제해결력 증진(18.9%) 순으로 가장 많이 선택하였고, 여학생은 기초지식 함양(26.0%)과 의사소통 능력(21.5%)을 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2 = 79.17$, $p<.01$).

학년에 따른 차이를 살펴본 결과, 1학년과 2학년은 기초지식 함양(1학년 31.5%, 2학년 30.8%)과 의사소통 능력(1학년 18.9%, 2학년 18.9%) 순으로 가장 많이 선택하였다. 반면, 3학년의 경우 기초지식 함양(31.4%)을 가장 많이 선택하고 다양한 학습방법 증진(18.6%)과 의사소통 능력(18.4%)을 비슷한 수준으로 선택하는 경향을 보였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 나타났다. ($\chi^2 = 4.12$, $p > 0.05$).

학업성적에 따른 차이를 분석한 결과, 상위권 학생은 기초지식 함양(31.8%)을 가장 많이 선택하고 문제해결력 증진(18.5%)과 의사소통 능력(18.2%)을 비슷한 수준으로 선택하는 경향을 보였다. 반면 중위권 학생은 기초 지식 함양(30.6%)과 다양한 학습 방법 증진(21.8%) 순으로 가장 많이 선택하였고, 하위권 학생은 기초 지식 함양(31.4%)과 의사 소통 능력(20.2%)을 상대적으로 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다 ($\chi^2 = 31.28$, $p < 0.01$). 다음으로 경제수준에 따른 차이를 분석한 결과, 상위 수준(30.4%), 중위 수준(31.7%), 하위 수준(31.6%) 모두 기초 지식 함양을 가장 많이 선택하였으며, 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 나타났다 ($\chi^2 = 8.78$, $p > 0.05$).

마지막으로 지역규모별 차이를 분석한 결과, 대도시는 기초지식 함양(28.8%)과 다양한 학습 방법 증진(20.6%) 순으로 선택하였으며, 중소도시와 읍면지역은 기초지식 함양(중소 도시 31.0%, 읍면지역 36.2%)과 의사소통 능력(중소도시 17.8%, 읍면지역 19.8%)을 상대적으로 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하였다 ($\chi^2 = 24.69$, $p < 0.01$).

표 III-49. 중요하게 다뤄야 할 디지털 소양 교육 내용 활동(중학교)

(단위: 명(%))

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	χ^2
전체	2,940 (100)	919 (31.3)	551 (18.7)	503 (17.1)	533 (18.1)	389 (13.2)	46 (1.6)	
성별	남	1,514 (100)	548 (36.2)	243 (16.1)	286 (18.9)	227 (15.0)	174 (11.5)	36 (2.4)
	여	1,426 (100)	371 (26.0)	307 (21.5)	217 (15.2)	306 (21.5)	215 (15.1)	10 (0.7)
학년	1학년	1,005 (100)	317 (31.5)	190 (18.9)	173 (17.2)	187 (18.6)	127 (12.6)	11 (1.1)
	2학년	997 (100)	307 (30.8)	188 (18.9)	177 (17.8)	172 (17.3)	135 (13.5)	18 (1.8)

4.123

79.166**

구분		사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	χ^2
학업 성적	3학년	939 (100)	295 (31.4)	173 (18.4)	152 (16.2)	175 (18.6)	127 (13.5)	17 (1.8)	31.384**
	상	1,179 (100)	375 (31.8)	215 (18.2)	218 (18.5)	198 (16.8)	152 (12.9)	21 (1.8)	
	중	1,173 (100)	359 (30.6)	217 (18.5)	188 (16.0)	256 (21.8)	142 (12.1)	11 (0.9)	
경제 수준	하	589 (100)	185 (31.4)	119 (20.2)	97 (16.5)	79 (13.4)	95 (16.1)	14 (2.4)	8.780
	상	960 (100)	292 (30.4)	187 (19.5)	165 (17.2)	166 (17.3)	130 (13.5)	20 (2.1)	
	중	1,737 (100)	550 (31.7)	318 (18.3)	296 (17.0)	328 (18.9)	225 (13.0)	20 (1.2)	
지역 규모	하	244 (100)	77 (31.6)	45 (18.4)	41 (16.8)	39 (16.0)	35 (14.3)	7 (2.9)	24.693**
	대도시	1,089 (100)	314 (28.8)	208 (19.1)	198 (18.2)	224 (20.6)	131 (12.0)	14 (1.3)	
	중소도시	1,227 (100)	380 (31.0)	218 (17.8)	207 (16.9)	216 (17.6)	180 (14.7)	26 (2.1)	
	읍면지역	625 (100)	226 (36.2)	124 (19.8)	98 (15.7)	93 (14.9)	78 (12.5)	6 (1.0)	

주: 1) ** $p<.01$

- 2) ① 기초 자식 향양(컴퓨터 기본 지식 배우기), ② 의사소통 능력(컴퓨터나 스마트폰으로 대화 잘하기)(채팅, 이메일), ③ 문제해결력 증진(컴퓨터나 스마트폰으로 문제 해결하기), ④ 다양한 학습 방법 증진(컴퓨터나 스마트폰으로 여러 가지를 활용하여 공부하기), ⑤ 도덕·윤리적인 인식 키우기(인터넷에서 바르고 정직하게 행동하기), ⑥ 기타

② 디지털 소양

중학생을 대상으로 실시한 디지털 소양 조사 결과, 전체 평균은 3.17점(표준편차=.55)으로 나타났다. 중학생의 인구통계학적 특성에 따라 차이를 살펴보면 다음과 같다.

성별에 따른 차이를 분석한 결과, 남학생($M=3.15$)이 여학생($M=3.19$)보다 낮게 나타났다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다($t=-1.810$, $p>.05$). 다음으로 학년에 따른 차이를 분석한 결과, 1학년($M=3.18$)이 2학년($M=3.17$)과 3학년($M=3.16$)보다 높게 나타났다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다($F=2.533$, $p>.05$). 다음으로 학업성적에 따른 차이를 분석한 결과, 성적 상위 집단($M=3.31$), 중위 집단($M=3.11$), 하위 집단($M=2.99$) 순으로 나타났다. 이러한 차이는 통계적으로 유의미한 것으로 확인되었다($F=80.762$, $p<.01$).

경제수준에 따른 차이를 분석한 결과, 상위 수준 집단($M=3.31$)이 가장 높았으며, 중위 수준 집단($M=3.11$), 하위 수준 집단($M=3.07$)으로 나타났다. 이러한 차이는 통계적으로 유의미한 것으로 확인되었다($F=48.079, p<.01$). 다음으로 지역규모에 따른 차이를 분석한 결과, 대도시($M=3.20$)가 가장 높고, 중소도시($M=3.16$), 읍면지역($M=3.14$) 순으로 나타났다. 이러한 차이는 통계적으로 유의미하지 않은 것으로 확인되었다($F=2.896, p>.05$).

표 III-50. 디지털 소양에 대한 문항 평균(중학생)

(단위: 명, 점)

구분	전체	평균	표준편차	t/F
전체	2,940	3.17	.55	-
성별	남	1,514	3.15	-1.810
	여	1,426	3.19	
학년	1학년(a)	1,005	3.18	2.533
	2학년(b)	995	3.17	
	3학년(c)	940	3.16	
학업성적	상(a)	1,179	3.31	80.762** a>b>c
	중(b)	1,173	3.11	
	하(c)	588	2.99	
경제수준	상(a)	960	3.31	48.079** a>b, c
	중(b)	1,736	3.11	
	하(c)	244	3.07	
지역규모	대도시(a)	1,088	3.20	2.896
	중소도시(b)	1,226	3.16	
	읍면지역(c)	626	3.14	

주: 1) ** $p<.01$

③ 희망하는 디지털 이해 활동

중학생들이 희망하는 디지털 이해 활동을 살펴본 결과, 컴퓨터 학습과 코딩(37.6%)을 가장 많이 선택하였으며, 그 다음 온라인 정보 평가(22.1%), 디지털 환경에서의 예절 및 대응(13.6%), 인공지능 및 빅데이터 기초 이해(12.5%), 개인정보 보호 및 데이터 보안 교육(12.1%), 기타 응답(2.1%) 순으로 나타났다.

중학생의 인구통계학적 특성에 따라 차이를 살펴보면 다음과 같다. 성별에 따른 차이를 분석한 결과, 남학생(44.6%)과 여학생(30.1%) 모두 컴퓨터 학습과 코딩을 가장 많이 선택

하였고, 그 다음 온라인 정보평가를 여학생(26.8%)이 남학생(17.7%)보다 상대적으로 더 높게 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2=121.03$, $p<.01$). 다음으로 학년에 따른 차이를 살펴본 결과, 1학년(40.6%), 2학년(39.2%), 3학년(32.8%) 모두 컴퓨터 학습과 코딩을 더 많이 선택하였으며, 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2=26.45$, $p<.01$). 학업성적에 따른 차이를 분석한 결과, 상위(39.5%), 중위(35.7%), 하위(37.8%) 모두 컴퓨터 학습과 코딩을 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2=28.275$, $p<.01$). 다음으로 경제 수준에 따른 차이를 분석한 결과, 중위 수준(38.6%)은 컴퓨터 학습과 코딩을 가장 많이 선택한 반면, 하위 수준(33.6%)은 상대적으로 낮게 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2=22.31$, $p<.05$). 마지막으로 지역규모별 차이를 분석한 결과, 대도시(38.5%), 중소도시(38.3%), 읍면지역(34.7%) 모두 컴퓨터 학습과 코딩을 가장 많이 선택하였다. 그러나 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 나타났다 ($\chi^2=12.45$, $p>.05$).

표 III-51. 희망하는 디지털 이해 활동(중학교)

(단위: 명(%))

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	χ^2
전체	2,940 (100)	1,106 (37.6)	650 (22.1)	401 (13.6)	366 (12.5)	356 (12.1)	61 (2.1)	
성별	남	1,514 (100)	676 (44.6)	268 (17.7)	180 (11.9)	211 (13.9)	134 (8.9)	121.033**
	여	1,427 (100)	429 (30.1)	383 (26.8)	221 (15.5)	156 (10.9)	222 (15.6)	
학년	1학년	1,005 (100)	408 (40.6)	217 (21.6)	144 (14.3)	105 (10.4)	115 (11.4)	26.445**
	2학년	995 (100)	390 (39.2)	228 (22.9)	131 (13.2)	120 (12.1)	106 (10.7)	
	3학년	939 (100)	308 (32.8)	205 (21.8)	126 (13.4)	141 (15.0)	135 (14.4)	
학업 성적	상	1,178 (100)	465 (39.5)	234 (19.9)	150 (12.7)	169 (14.3)	138 (11.7)	28.275**
	중	1,173 (100)	419 (35.7)	291 (24.8)	172 (14.7)	139 (11.8)	134 (11.4)	

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	χ^2	
경제 수준	하	588 (100)	222 (37.8)	125 (21.3)	79 (13.4)	58 (9.9)	83 (14.1)	21 (3.6)	22.307*
	상	960 (100)	353 (36.8)	194 (20.2)	143 (14.9)	121 (12.6)	128 (13.3)	21 (2.2)	
	중	1,736 (100)	670 (38.6)	396 (22.8)	231 (13.3)	220 (12.7)	190 (10.9)	29 (1.7)	
	하	244 (100)	82 (33.6)	60 (24.6)	27 (11.1)	25 (10.2)	39 (16.0)	11 (4.5)	
지역 규모	대도시	1,088 (100)	419 (38.5)	258 (23.7)	133 (12.2)	132 (12.1)	129 (11.9)	17 (1.6)	12.446
	중소도시	1,226 (100)	469 (38.3)	254 (20.7)	174 (14.2)	157 (12.8)	140 (11.4)	32 (2.6)	
	읍면지역	626 (100)	217 (34.7)	138 (22.0)	94 (15.0)	78 (12.5)	87 (13.9)	12 (1.9)	

주: 1) ** $p<.01$, * $p<.05$

- 2) ① 컴퓨터 학습과 코딩(블록 코딩 방식 활용 SW 기초 교육, 코딩 언어 등), ② 온라인 정보 평가(가짜 뉴스 구별, 소셜 미디어, 인터넷 정보 검색, 비교, 분석 교육 활동 등), ③ 디지털 환경에서의 예절 및 대응, ④ 인공지능 및 빅데이터 기초 이해, ⑤ 개인정보 보호 및 데이터 보안 교육, ⑥ 기타

④ 희망하는 디지털 개발 활동

중학생들이 희망하는 디지털 개발 활동에 대해 살펴본 결과, 3D 모델링과 제작(29.1%)이 가장 높았으며, 그 다음은 웹사이트 및 모바일 앱 개발(20.8%), 디지털 콘텐츠 창작(20.1%), 로봇과 드론 활용(19.7%), 인공지능을 활용한 프로그램 만들기(8.6%), 기타 응답(1.6%) 순으로 나타났다.

중학생의 인구통계학적 특성에 따라 차이를 살펴보면 다음과 같다. 성별에 따른 차이를 분석한 결과, 남학생은 로봇과 드론 활용(28.4%)과 웹사이트 및 모바일 앱 개발(24.2%)을 상대적으로 많이 선택한 반면, 여학생은 3D모델링과 제작(37.1%), 디지털 콘텐츠 창작(26.9%)을 주요하게 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의미하게 확인되었다($\chi^2 = 280.52$, $p<.01$). 다음으로 학년에 따른 차이를 살펴본 결과, 1학년(29.8%), 2학년(29.9%), 3학년(27.4%) 모두 3D 모델링과 제작을 가장 많이 선택하였다. 그 다음으로 1학년(21.9%)은 웹사이트 및 모바일 앱 개발을, 2학년(20.9%)은 로봇과 드론 활용을, 3학년(21.1%)은 디지털 콘텐츠 창작을 각각 다음 순으로 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의미하지 않은 것으로 확인되었다($\chi^2 = 11.41$, $p>.05$). 다음으로 학업성적에 따

른 차이를 분석한 결과, 상위권은 3D 모델링과 제작(27.2%), 로봇과 드론 활용(21.4%) 순으로 가장 많이 선택하였고, 중위권은 3D 모델링과 제작(31.4%)과 웹사이트 및 모바일 앱 개발(21.3%), 하위권은 3D 모델링과 제작(28.2%), 디지털 콘텐츠 창작(23.4%) 순으로 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하였다($\chi^2 = 22.03$, $p < .05$). 경제수준에 따른 차이를 분석한 결과, 상위 수준(26.8%)과 중위 수준(31.2%)은 3D모델링과 제작을 가장 많이 선택한 반면, 하위 수준(24.3%)에서는 디지털 콘텐츠 창작을 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2 = 20.44$, $p < .05$). 마지막으로 지역규모별 차이를 분석한 결과, 대도시(30.5%), 중소도시(29.6%), 읍면지역(25.8%) 모두 3D 모델링과 제작을 가장 많이 선택하였다. 그러나 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 나타났다($\chi^2 = 14.12$, $p > .05$).

표 III-52. 희망하는 디지털 개발 활동(중학교)

(단위: 명(%))

구분		사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	χ^2
성별	전체	2,940 (100)	611 (20.8)	592 (20.1)	581 (19.7)	855 (29.1)	254 (8.6)	48 (1.6)	280.524**
	남	1,513 (100)	366 (24.2)	207 (13.7)	429 (28.4)	326 (21.5)	146 (9.6)	39 (2.6)	
학년	여	1,426 (100)	245 (17.2)	384 (26.9)	151 (10.6)	529 (37.1)	108 (7.6)	9 (0.6)	11.410
	1학년	1,005 (100)	220 (21.9)	196 (19.5)	196 (19.5)	299 (29.8)	82 (8.2)	12 (1.2)	
	2학년	996 (100)	199 (20.0)	198 (19.9)	208 (20.9)	298 (29.9)	79 (7.9)	14 (1.4)	
학업 성적	3학년	940 (100)	192 (20.4)	198 (21.1)	177 (18.8)	258 (27.4)	92 (9.8)	23 (2.4)	22.027*
	상	1,179 (100)	246 (20.9)	219 (18.6)	252 (21.4)	321 (27.2)	119 (10.1)	22 (1.9)	
	중	1,172 (100)	250 (21.3)	235 (20.1)	210 (17.9)	368 (31.4)	96 (8.2)	13 (1.1)	
	하	589 (100)	115 (19.5)	138 (23.4)	118 (20.0)	166 (28.2)	39 (6.6)	13 (2.2)	

구분		사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	χ^2
경제 수준	상	960 (100)	192 (20.0)	195 (20.3)	202 (21.0)	257 (26.8)	97 (10.1)	17 (1.8)	20.440*
	중	1,736 (100)	361 (20.8)	338 (19.5)	325 (18.7)	541 (31.2)	144 (8.3)	27 (1.6)	
	하	243 (100)	58 (23.9)	59 (24.3)	53 (21.8)	56 (23.0)	12 (4.9)	5 (2.1)	
지역 규모	대도시	1,089 (100)	209 (19.2)	237 (21.8)	211 (19.4)	332 (30.5)	88 (8.1)	12 (1.1)	14.115
	중소도시	1,225 (100)	263 (21.5)	227 (18.5)	244 (19.4)	362 (29.6)	103 (8.4)	26 (2.1)	
	읍면지역	625 (100)	138 (22.1)	128 (20.5)	125 (20.0)	161 (25.8)	63 (10.1)	10 (1.6)	

주: 1) ** $p<.01$, * $p<.05$

2) ① 웹사이트 및 모바일 앱 개발, ② 디지털 콘텐츠(동영상, 사진 등) 창작, ③ 로봇과 드론 활용, ④ 3D 모델링과 제작, ⑤ 인공지능을 활용한 프로그램 만들기, ⑥ 기타

⑤ 희망하는 디지털 활용 활동

중학생들이 희망하는 디지털 활용 활동을 살펴본 결과, 가상현실 및 첨단 기술 체험(43.0%)이 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로 디지털 콘텐츠 제작 및 출판(26.9%), 창의적 프로젝트 및 예술 활동(14.5%), 빅데이터를 활용한 문제해결 활동(7.9%), 디지털을 활용한 가상 창업 활동(6.4%), 기타 응답(1.3%) 순으로 나타났다.

중학생의 인구통계학적 특성에 따라 차이를 살펴보면 다음과 같다. 성별에 따른 차이를 분석한 결과, 남학생은 가상현실 및 첨단 기술 체험(44.8%)과 디지털 콘텐츠 제작 및 출판(22.8%) 순으로, 여학생은 가상현실 및 첨단 기술 체험(41.0%)과 디지털 콘텐츠 제작 및 출판(31.3%) 순으로 많이 선택하였다. 이러한 분포 차이는 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($\chi^2=77.13$, $p<.01$). 다음으로 학년에 따른 차이를 살펴본 결과, 1학년(44.8%), 2학년(45.2%), 3학년(38.6%) 모두 가상현실 및 첨단 기술 체험을 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 나타났다($\chi^2=47.28$, $p<.01$). 학업성적에 따른 차이를 분석한 결과, 상(44.8%), 중(42.4%), 하(40.5%) 모두 가상현실 및 첨단 기술 체험을 가장 많이 선택하였다. 또한 중·하위권의 경우 디지털 콘텐츠 제작 및 출판(중·하 모두 29.8%)을 상대적으로 높게 선택하는 경향을 보였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 나타났다($\chi^2=34.04$, $p<.01$). 경제수준에 따른 차이를 분석한

결과, 상(40.5%), 중(44.2%), 하(43.6%) 모두 가상현실 및 첨단 기술 체험을 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다($\chi^2 = 8.34$, $p > 0.05$). 마지막으로 지역구별 차이를 분석한 결과, 대도시(43.9%), 중소도시(42.6%), 읍면지역(41.9%) 모두 가상현실 및 첨단 기술 체험을 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다($\chi^2 = 10.03$, $p > 0.05$).

표 III-53. 희망하는 디지털 활용 활동(중학교)

(단위: 명(%))

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	χ^2
전체	2,940 (100)	792 (26.9)	425 (14.5)	1,263 (43.0)	232 (7.9)	189 (6.4)	39 (1.3)	
성별	남	1,514 (100)	345 (22.8)	201 (13.3)	678 (44.8)	164 (10.8)	93 (6.1)	33 (2.2)
	여	1,426 (100)	447 (31.3)	224 (15.7)	585 (41.0)	68 (4.8)	96 (6.7)	6 (0.4)
학년	1학년	1,005 (100)	286 (28.5)	129 (12.8)	450 (44.8)	67 (6.7)	64 (6.4)	9 (0.9)
	2학년	996 (100)	262 (26.3)	155 (15.6)	450 (45.2)	51 (5.1)	66 (6.6)	12 (1.2)
	3학년	940 (100)	244 (26.0)	142 (15.1)	363 (38.6)	113 (12.0)	59 (6.3)	19 (2.0)
학업 성적	상	1,178 (100)	267 (22.7)	167 (14.2)	528 (44.8)	120 (10.2)	78 (6.6)	18 (1.5)
	중	1,172 (100)	349 (29.8)	164 (14.0)	497 (42.4)	74 (6.3)	78 (6.7)	10 (0.9)
	하	587 (100)	175 (29.8)	93 (15.8)	238 (40.5)	37 (6.3)	33 (5.6)	11 (1.9)
경제 수준	상	962 (100)	262 (27.2)	145 (15.1)	390 (40.5)	84 (8.7)	65 (6.8)	16 (1.7)
	중	1,736 (100)	463 (26.7)	248 (14.3)	768 (44.2)	127 (7.3)	112 (6.5)	18 (1.0)
	하	243 (100)	67 (27.6)	32 (13.2)	106 (43.6)	21 (8.6)	12 (4.9)	5 (2.1)
지역 규모	대도시	1,088 (100)	300 (27.6)	146 (13.4)	478 (43.9)	78 (7.2)	78 (7.2)	8 (0.7)

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	χ^2
중소도시	1,227 (100)	320 (26.1)	186 (15.2)	523 (42.6)	97 (7.9)	80 (6.5)	21 (1.7)	
	읍면지역	626 (100)	172 (27.5)	94 (15.0)	262 (41.9)	57 (9.1)	31 (5.0)	10 (1.6)

주: 1) ** $p < .01$

- 2) ① 디지털 콘텐츠 제작 및 출판(디지털 작품 모음(유튜브, 블로그, 인스타 등의 자료), 디지털 미디어 출판 및 게시), ② 창의적 프로젝트 및 예술 활동(인공지능 기반 프로젝트, 소셜미디어, 자원봉사 캠페인 활동 등), ③ 가상현실 및 첨단 기술 체험(VR, AR을 활용한 가상현실 체험 활동 등), ④ 빅데이터를 활용한 문제해결 활동(시장 분석, 인공지능 솔루션을 통한 문제해결 중심활동), ⑤ 디지털을 활용한 가상 창업 활동, ⑥ 기타

⑥ 디지털 소양 교육을 위한 필요 지원

중학생들이 디지털 소양 교육을 위한 필요한 지원을 살펴보면, 지역사회 디지털 교육 기관과 자원의 활용 확대(46.4%)에 가장 많은 선택을 하였으며, 그 다음은 외부 전문강사의 활용 확대(22.7%), 교내 디지털 학습환경의 개선(15.4%), 정보 담당 선생님의 전문성 강화(14.2%), 기타 응답(1.9%) 순으로 나타났다.

표 III-54. 디지털 소양 교육을 위한 필요 지원(중학교)

(단위: 명(%))

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	χ^2
전체	2,940 (100)	669 (22.7)	1,363 (46.4)	416 (14.2)	452 (15.4)	39 (1.3)	
성별	남 (100)	291 (19.2)	791 (52.2)	220 (14.5)	183 (12.1)	29 (1.9)	72.493**
	여 (100)	378 (26.5)	572 (40.1)	196 (13.8)	270 (18.9)	9 (0.6)	
학년	1학년 (100)	203 (20.2)	507 (50.4)	140 (13.9)	147 (14.6)	8 (0.8)	33.938**
	2학년 (100)	217 (21.8)	483 (48.5)	146 (14.7)	137 (13.8)	12 (1.2)	
	3학년 (100)	249 (26.5)	373 (39.7)	131 (13.9)	169 (18.0)	18 (1.9)	
학업 성적	상 (100)	267 (22.6)	547 (46.4)	162 (13.7)	184 (15.6)	19 (1.6)	6.543
	중 (100)	265 (22.6)	545 (46.5)	167 (14.2)	187 (15.9)	9 (0.8)	
	하 (100)	136 (23.1)	272 (46.3)	88 (15.0)	81 (13.8)	11 (1.9)	

구분		사례수	①	②	③	④	⑤	χ^2
경제 수준	상	960 (100)	226 (23.5)	438 (45.6)	136 (14.2)	145 (15.1)	15 (1.6)	2.720
	중	1,736 (100)	387 (22.3)	814 (46.9)	241 (13.9)	273 (15.7)	21 (1.2)	
	하	244 (100)	55 (22.5)	112 (45.9)	40 (16.4)	34 (13.9)	3 (1.2)	
지역 규모	대도시	1,088 (100)	225 (20.7)	525 (48.3)	138 (12.7)	182 (16.7)	18 (1.7)	18.464*
	중소도시	1,226 (100)	282 (23.0)	572 (46.7)	186 (15.2)	169 (13.8)	17 (1.4)	
	읍면지역	626 (100)	162 (25.9)	266 (42.5)	93 (14.9)	102 (16.3)	3 (0.5)	

주: 1) ** $p<.01$, * $p<.05$

- 2) ① 외부 전문강사의 활용 확대, ② 지역사회 디지털 교육 기관과 자원(예, 드론, VR, AR, 등)의 활용 확대,
 ③ 정보 담당 선생님의 전문성 강화, ④ 교내 디지털 학습환경의 개선, ⑤ 기타

중학생의 인구통계학적 특성에 따라 차이를 살펴보면 다음과 같다. 성별에 따른 차이를 분석한 결과, 남학생(52.2%)과 여학생(40.1%) 모두 지역사회 디지털 교육 기관과 자원의 활용 확대를 가장 많이 선택하였으며, 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2 = 72.49$, $p<.01$). 학년에 따른 차이를 살펴본 결과, 1학년(50.4%), 2학년(48.5%), 3학년(39.7%) 모두 지역사회 디지털 교육 기관과 자원의 활용 확대를 가장 많이 선택하였고, 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 나타났다($\chi^2 = 33.94$, $p<.01$). 학업 성적에 따른 차이를 분석한 결과, 상위권(46.4%), 중위권(46.5%), 하위권(46.3%) 모두 지역사회 디지털 교육 기관과 자원의 활용 확대를 가장 많이 선택하였고, 집단 간 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다($\chi^2 = 6.54$, $p>.05$).

다음으로 경제수준에 따른 차이에서도 상위 수준(45.6%), 중위 수준(46.9%), 하위 수준(45.9%)이 모두 지역사회 디지털 교육 기관과 자원의 활용 확대를 가장 높은 비율로 선택 하였나, 집단 간 차이는 통계적으로 유의하지 않았다($\chi^2 = 2.72$, $p>.05$). 마지막으로 지역 규모별 차이를 분석한 결과, 대도시(48.3%), 중소도시(46.7%), 읍면지역(42.5%) 모두 지역사회 디지털 교육 기관과 자원의 활용 확대를 가장 많이 선택하였으며, 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 나타났다($\chi^2 = 18.46$, $p<.05$).

4) 중학교 자유학기

① 자유학기 주제선택활동 시 중요한 점

중학생들이 자유학기 주제선택 활동에서 가장 중요하게 생각하는 것을 살펴본 결과, 학생들의 희망·요구 반영(61.1%)을 가장 많이 선택하였으며 그 다음은 학생의 진로와 연계(25.6%), 학교 교육과정 연계(9.0%), 지역사회자원과 연계(3.2%), 기타 응답(1.0%) 순으로 나타났다.

중학생의 인구통계학적 특성에 따라 차이를 살펴보면 다음과 같다. 성별에 따른 차이를 분석한 결과, 남학생(59.6%)과 여학생(62.6%) 모두 학생들의 희망·요구 반영을 가장 많이 선택하였으며, 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2 = 33.96, p < .01$). 다음으로 학년에 따른 차이를 살펴본 결과, 1학년(62.4%), 2학년(62.9%), 3학년(58.0%) 모두 학생들의 희망·요구 반영을 가장 가장 많이 선택하였고, 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 나타났다($\chi^2 = 14.46, p > .05$). 학업성적에 따른 차이를 분석한 결과, 상위권(58.0%), 중위권(61.6%), 하위권(66.3%) 모두 학생들의 희망·요구 반영을 가장 많이 선택하였고, 집단 간 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2 = 27.49, p < .01$). 경제수준에 따른 차이에서도 상위 수준(58.3%), 중위 수준(62.7%), 하위 수준(60.7%) 모두 학생들의 희망·요구 반영을 가장 높은 비율로 선택하였나, 집단 간 차이는 통계적으로 유의하지 않았다($\chi^2 = 9.04, p > .05$).

마지막으로 지역규모별 차이를 분석한 결과, 대도시(63.2%), 중소도시(60.9%), 읍면지역(57.7%) 모두 학생들의 희망·요구 반영을 가장 많이 선택하였으며, 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 나타났다($\chi^2 = 18.08, p < .05$).

표 III-55. 자유학기 주제선택 활동 시 중요한 점(중학교)

(단위: 명(%))

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	χ^2
전체	2,940 (100)	1,796 (61.1)	265 (9.0)	753 (25.6)	95 (3.2)	30 (1.0)	
성별	남	1,514 (100)	903 (59.6)	164 (10.8)	360 (23.8)	64 (4.2)	23 (1.5)
	여	1,426 (100)	893 (62.6)	101 (7.1)	394 (27.6)	31 (2.2)	7 (0.5)
학년	1학년	1,004 (100)	626 (62.4)	82 (8.2)	261 (26.0)	27 (2.7)	8 (0.8)
							14.460
							33.959**

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	χ^2
학업 성적	2학년 996 (100)	626 (62.9)	75 (7.5)	248 (24.9)	37 (3.7)	10 (1.0)	
	3학년 940 (100)	545 (58.0)	107 (11.4)	244 (26.0)	32 (3.4)	12 (1.3)	
경제 수준	상 1,179 (100)	684 (58.0)	122 (10.3)	324 (27.5)	37 (3.1)	12 (1.0)	27.491**
	중 1,173 (100)	723 (61.6)	89 (7.6)	318 (27.1)	35 (3.0)	8 (0.7)	
	하 587 (100)	389 (66.3)	54 (9.2)	111 (18.9)	23 (3.9)	10 (1.7)	
지역 규모	상 960 (100)	560 (58.3)	101 (10.5)	250 (26.0)	36 (3.8)	13 (1.4)	9.040
	중 1,736 (100)	1089 (62.7)	142 (8.2)	440 (25.3)	51 (2.9)	14 (0.8)	
	하 244 (100)	148 (60.7)	22 (9.0)	63 (25.8)	8 (3.3)	3 (1.2)	
학년	대도시 1,087 (100)	687 (63.2)	70 (6.4)	281 (25.9)	39 (3.6)	10 (0.9)	18.081*
	중소도시 1,226 (100)	747 (60.9)	128 (10.4)	298 (24.3)	38 (3.1)	15 (1.2)	
	읍면지역 627 (100)	362 (57.7)	67 (10.7)	174 (27.8)	19 (3.0)	5 (0.8)	

주: 1) ** $p<.01$, * $p<.05$

- 2) ① 학생의 희망·요구 반영, ② 학교 교육과정을 연계하여 반영, ③ 학생의 진로와 연계하여 반영,
 ④ 지역사회 다양한 자원과 연계하여 반영, ⑤ 기타

② 희망하는 주제선택 활동

중학생들이 자유학기의 주제선택활동과 관련하여 원하는 활동을 살펴본 결과, 직업체험 및 진로연계(28.0%)를 가장 많이 선택하였으며, 그 다음은 관심 있는 분야의 탐구프로젝트(27.0%), 창의적 문제해결 및 탐구(18.4%), 교과 연계 응답수업(11.8%), 지역사회연계 탐방(6.5%), 학생주도 프로젝트 및 발표(5.8%), 기타 응답(2.5%) 순으로 나타났다.

중학생의 인구통계학적 특성에 따라 차이를 살펴보면 다음과 같다. 성별에 따른 차이를 분석한 결과, 남학생은 관심 있는 분야의 탐구프로젝트(26.7%)와 직업체험 및 진로연계(24.5%) 순으로 가장 많이 선택하였고, 여학생은 직업체험 및 진로연계(31.8%)와 관심 있는 분야의 탐구프로젝트(27.3%) 순으로 높은 비율을 보였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2=77.79$, $p<.01$). 다음으로 학년에 따른 차이를 살펴본 결과, 1학년과 3학년은 직업체험 및 진로연계(1학년 30.3%, 3학년 27.8%)와 관심 있는 분야의

탐구프로젝트(1학년 27.0%, 3학년 26.1%) 순으로 가장 많이 선택했다. 반면 2학년의 경우 관심 있는 분야의 관심 있는 분야의 심화 탐구 프로젝트(27.8%)와 직업체험 및 진로 연계(26.0%)를 상대적으로 많이 선택하였다. 그러나 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다($\chi^2 = 10.53$, $p > 0.05$). 학업성적에 따른 차이를 분석한 결과, 상위권(28.2%)과 중위권(29.8%)은 직업체험 및 진로연계 활동을 가장 많이 선택한 반면, 하위권(29.7%)은 관심 있는 분야의 탐구프로젝트 활동을 더 높은 비율로 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2 = 29.12$, $p < 0.01$). 경제수준에 따른 차이를 분석한 결과, 상위 수준(26.8%), 중위 수준(28.6%), 하위 수준(28.9%) 모두 직업체험 및 진로연계 활동을 가장 많이 선택하였으며, 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 나타났다($\chi^2 = 22.91$, $p < 0.05$). 마지막으로 지역규모별 차이를 분석한 결과, 대도시(29.1%)와 읍면지역(29.6%)은 직업체험 및 진로연계 활동을 가장 많이 선택한 반면, 중소도시(29.4%)는 관심 있는 분야의 탐구프로젝트 활동을 더 많이 선택하였다. 그러나 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다($\chi^2 = 20.60$, $p > 0.05$).

표 III-56. 희망하는 주제선택 활동(중학교)

(단위: 명(%))

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	χ^2
전체	2,940 (100)	793 (27.0)	824 (28.0)	541 (18.4)	347 (11.8)	190 (6.5)	172 (5.8)	73 (2.5)	
성별	남	1,515 (100)	404 (26.7)	371 (24.5)	348 (23.0)	158 (10.4)	106 (7.0)	73 (4.8)	55 (3.6)
	여	1,426 (100)	390 (27.3)	453 (31.8)	193 (13.5)	188 (13.2)	85 (6.0)	99 (6.9)	18 (1.3)
학년	1학년	1,004 (100)	271 (27.0)	304 (30.3)	169 (16.8)	109 (10.9)	65 (6.5)	58 (5.8)	28 (2.8)
	2학년	994 (100)	276 (27.8)	258 (26.0)	195 (19.6)	124 (12.5)	64 (6.4)	51 (5.1)	26 (2.6)
	3학년	941 (100)	246 (26.1)	262 (27.8)	177 (18.8)	113 (12.0)	61 (6.5)	63 (6.7)	19 (2.0)
학업 성적	상	1,178 (100)	306 (26.0)	332 (28.2)	232 (19.7)	120 (10.2)	91 (7.7)	68 (5.8)	29 (2.5)
	중	1,173 (100)	312 (26.6)	349 (29.8)	205 (17.5)	140 (11.9)	71 (6.1)	75 (6.4)	21 (1.8)

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	χ^2	
	하	589 (100)	175 (29.7)	143 (24.3)	103 (17.5)	87 (14.8)	29 (4.9)	29 (4.9)	23 (3.9)	
경제 수준	상	960 (100)	249 (25.9)	257 (26.8)	181 (18.9)	106 (11.0)	84 (8.8)	60 (6.3)	23 (2.4)	22.913*
	중	1,735 (100)	491 (28.3)	497 (28.6)	308 (17.8)	207 (11.9)	96 (5.5)	96 (5.5)	40 (2.3)	
	하	242 (100)	53 (21.9)	70 (28.9)	51 (21.1)	33 (13.6)	10 (4.1)	15 (6.2)	10 (4.1)	
지역 규모	대도시	1,086 (100)	286 (26.3)	316 (29.1)	195 (18.0)	131 (12.1)	76 (7.0)	61 (5.6)	21 (1.9)	20.606
	중소도시	1,227 (100)	361 (29.4)	322 (26.2)	219 (17.8)	135 (11.0)	84 (6.8)	67 (5.5)	39 (3.2)	
	읍면지역	625 (100)	146 (23.4)	185 (29.6)	127 (20.3)	80 (12.8)	30 (4.8)	44 (7.0)	13 (2.1)	

주: 1) ** $p<.01$, * $p<.05$

- 2) ① 관심 있는 분야의 심화 탐구 프로젝트(예: 우주 탐사 기술 발전 과정 연구, K-POP의 세계적 인기 요인 분석), ② 직업 체험 및 진로연계 활동(예: 방송국 기자 체험, 간단한 게임 코딩 및 디자인), ③ 창의적 문제해결 및 탐구 활동(예: 3D 프린터 활용 생활용품 제작, 효율적인 시간 관리 앱 개발), ④ 교과 연계 융합 수업(예: 수학과 미술 융합-황금비율 활용 그림 그리기, 화학과 요리-빌효 과정 실험), ⑤ 지역사회와 연계한 체험 및 텁방 활동(예: 전통시장 텁방 및 경제원리 학습, 박물관 방문 후 전시 기획하기), ⑥ 학생 주도 프로젝트 및 발표 활동(예: 우리 동네 명소 홍보 영상 제작, 학생 자치 신문 제작 및 발행), ⑦ 기타

③ 진로탐색 활동 시 중요한 점

중학생들이 자유학기의 진로탐색활동에서 가장 중요하게 생각하는 점을 살펴본 결과, 다양한 진로체험 기회 제공(42.7%)을 가장 많이 선택하였으며, 그 다음은 학생의 진로 요구 및 희망 반영(41.8%), 다양한 진로상담 및 적응프로그램(7.9%), 산업체 및 지역사회와 연계(6.4%), 기타 응답(1.1%) 순으로 나타났다.

중학생의 인구통계학적 특성에 따라 차이를 살펴보면 다음과 같다. 성별에 따른 차이를 분석한 결과, 남학생은 학생의 진로 요구 및 희망 반영(41.8%)과 다양한 진로체험 기회 제공(38.7%) 순으로 가장 많이 선택하였다. 반면 여학생은 다양한 진로체험 기회 제공(47.0%)과 학생의 진로 요구 및 희망 반영(41.9%) 순으로 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2 = 68.79$, $p < .01$).

학년에 따른 차이를 살펴본 결과, 1학년은 다양한 진로체험 기회 제공(45.4%)과 학생의

진로 요구 및 희망 반영(39.9%)을, 2학년과 3학년은 학생의 진로 요구 및 희망 반영(2학년 44.3%, 3학년 41.3%)과 다양한 진로체험 기회 제공(2학년 41.7%, 3학년 41.1%) 순으로 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다 ($\chi^2 = 11.80$, $p > .05$). 다음으로 학업성적에 따른 차이를 분석한 결과, 상위권(41.4%)과 중위권(45.7%)은 다양한 진로체험 기회 제공을, 하위권(45.3%)은 학생의 진로 요구 및 희망 반영을 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 나타났다 ($\chi^2 = 27.44$, $p < .01$). 경제수준에 따른 차이를 분석한 결과, 상위 수준(42.3%)과 하위 수준(44.3%)은 학생의 진로 요구 및 희망 반영을 가장 많이 선택한 반면, 중위 수준(45.4%)은 높은 비율로 다양한 진로체험 기회 제공을 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다 ($\chi^2 = 28.17$, $p < .01$). 마지막으로 지역규모별 차이를 분석한 결과, 대도시는 학생의 진로 요구 및 희망 반영(43.3%)과 다양한 진로체험 기회 제공(41.9%)을 비슷한 수준으로 선택하였으며, 중소도시(43.2%)와 읍면지역(43.5%)은 다양한 진로체험 기회 제공을 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다 ($\chi^2 = 19.74$, $p < .05$).

표 III-57. 진로탐색 활동 시 중요한 점(중학교)

(단위: 명(%))

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	χ^2
전체	2,940 (100)	1,230 (41.8)	1,257 (42.7)	189 (6.4)	231 (7.9)	34 (1.1)	
성별	남	1,514 (100)	633 (41.8)	586 (38.7)	139 (9.2)	126 (8.3)	30 (2.0)
	여	1,426 (100)	597 (41.9)	670 (47.0)	49 (3.4)	106 (7.4)	4 (0.3)
학년	1학년	1,003 (100)	400 (39.9)	455 (45.4)	59 (5.9)	80 (8.0)	9 (0.9)
	2학년	996 (100)	441 (44.3)	415 (41.7)	55 (5.5)	72 (7.2)	13 (1.3)
	3학년	939 (100)	388 (41.3)	386 (41.1)	75 (8.0)	79 (8.4)	11 (1.2)
학업 성적	상	1,179 (100)	481 (40.8)	488 (41.4)	102 (8.7)	92 (7.8)	16 (1.4)
	중	1,172 (100)	482 (41.1)	536 (45.7)	55 (4.7)	92 (7.8)	7 (0.6)

구분		사례수	①	②	③	④	⑤	χ^2
경제 수준	하	587 (100)	266 (45.3)	233 (39.7)	31 (5.3)	47 (8.0)	10 (1.7)	28.165**
	상	960 (100)	406 (42.3)	368 (38.3)	83 (8.6)	87 (9.1)	16 (1.7)	
	중	1,737 (100)	716 (41.2)	788 (45.4)	97 (5.6)	122 (7.0)	14 (0.8)	
	하	244 (100)	108 (44.3)	101 (41.4)	9 (3.7)	22 (9.0)	4 (1.6)	
지역 규모	대도시	1,087 (100)	471 (43.3)	455 (41.9)	66 (6.1)	88 (8.1)	7 (0.6)	19.744*
	중소도시	1,226 (100)	515 (42.0)	530 (43.2)	70 (5.7)	88 (7.2)	23 (1.9)	
	읍면지역	626 (100)	243 (38.8)	272 (43.5)	53 (8.5)	55 (8.8)	3 (0.5)	

주: 1) ** $p<.01$, * $p<.05$

- 2) ① 학생의 진로 요구 및 희망 반영, ② 다양한 진로체험 기회 제공, ③ 산업체 및 지역사회와 연계한 진로 체험 제공, ④ 다양한 진로상담 및 적응 프로그램 운영, ⑤ 기타

④ 희망하는 진로탐색 활동

중학생들이 자유학기의 진로탐색 활동에서 가장 원하는 활동을 살펴본 결과, 진로상담 및 적성검사(31.1%)를 가장 많이 선택하였으며, 그 다음은 진로 전문가 초청 강연(23.0%), 지역사회연계 진로체험(22.9%), 진로탐색 및 진로설계(21.3%), 기타 응답(1.7%) 순으로 나타났다. 중학생의 인구통계학적 특성에 따라 차이를 살펴보면 다음과 같다.

표 III-58. 희망하는 진로탐색 활동(중학교)

(단위: 명(%))

구분		사례수	①	②	③	④	⑤	χ^2
전체		2,940 (100)	677 (23.0)	627 (21.3)	913 (31.1)	673 (22.9)	49 (1.7)	
성별	남	1,514 (100)	397 (26.2)	362 (23.9)	406 (26.8)	313 (20.7)	36 (2.4)	58.032**
	여	1,426 (100)	280 (19.6)	265 (18.6)	507 (35.6)	361 (25.3)	13 (0.9)	
학년	1학년	1,004 (100)	238 (23.7)	199 (19.8)	313 (31.2)	238 (23.7)	16 (1.6)	6.256

구분		사례수	①	②	③	④	⑤	χ^2
	2학년	996 (100)	234 (23.5)	221 (22.2)	292 (26.3)	229 (23.0)	20 (2.0)	
	3학년	939 (100)	205 (21.8)	207 (22.0)	308 (32.8)	206 (21.9)	13 (1.4)	
학업 성적	상	1,178 (100)	263 (22.3)	261 (22.2)	379 (32.2)	253 (21.5)	22 (1.9)	
	중	1,173 (100)	272 (23.2)	245 (20.9)	350 (29.8)	295 (25.1)	11 (0.9)	14.466
	하	588 (100)	142 (24.1)	122 (20.7)	183 (31.1)	125 (21.3)	16 (2.7)	
경제 수준	상	960 (100)	238 (24.8)	183 (19.1)	296 (30.8)	220 (22.9)	23 (2.4)	
	중	1,737 (100)	385 (22.2)	396 (22.8)	548 (31.5)	388 (22.3)	20 (1.2)	15.362
	하	244 (100)	55 (22.5)	49 (20.1)	69 (28.3)	65 (26.6)	6 (2.5)	
지역 규모	대도시	1,087 (100)	260 (23.9)	257 (23.6)	322 (29.6)	233 (21.4)	15 (1.4)	
	중소도시	1,226 (100)	276 (22.5)	258 (21.0)	357 (29.1)	307 (25.0)	28 (2.3)	26.147**
	읍면지역	625 (100)	141 (22.6)	112 (17.9)	233 (37.3)	133 (21.3)	6 (1.0)	

주: 1) ** $p<0.01$

2) ① 진로 전문가 초청 강연, ② 진로탐색 및 진로설계 활동, ③ 진로상담 및 적성검사 활동, ④ 지역사회 연계 진로체험 활동, ⑤ 기타

성별에 따른 차이를 분석한 결과, 남학생은 진로상담 및 적성검사(26.8%)와 진로 전문가 초청 강연(26.2%)을 비슷한 비율로 선택하였고, 여학생은 진로상담 및 적성검사(35.6%)와 지역사회연계 진로체험(25.3%) 순으로 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2 = 58.03, p<.01$). 다음으로 학년에 따른 차이를 살펴본 결과, 1학년(31.2%), 2학년(26.3%), 3학년(32.8%) 모두 진로상담 및 적성검사를 가장 많이 선택하였다. 또한 다음으로 1학년은 진로 전문가 초청 강연(23.7%)과 지역사회 연계 진로체험(23.7%)을 동일한 비율로 선택하였다. 그러나 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않았다($\chi^2 = 6.26, p>.05$). 학업성적에 따른 차이를 분석한 결과, 상위권과 하위권은 진로상담 및 적성검사(상 32.2%, 하 31.1%)와 진로 전문가 초청 강연(상 22.3%,

하 24.1%) 순으로 가장 많이 선택한 반면, 중위권은 진로상담 및 적성검사(29.8%)와 지역사회연계 진로체험(25.1%)을 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다($\chi^2 = 14.47$, $p > .05$).

경제수준에 따른 차이를 분석한 결과, 상위 수준(30.8%), 중위 수준(31.5%), 하위 수준(28.3%) 모두 진로상담 및 적성검사를 가장 많이 선택하였으며, 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다($\chi^2 = 15.36$, $p > .05$). 마지막으로 지역규모별 차이를 분석한 결과, 대도시(29.6%)와 중소도시(29.1%)는 진로상담 및 적성검사를 가장 많이 선택하였으며, 읍면지역(37.3%)은 이보다 높은 비율을 보였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 나타났다($\chi^2 = 26.15$, $p < .01$).

⑤ 진로탐색

중학생을 대상으로 실시한 진로탐색 조사 결과, 전체 평균은 3.16점(표준편차=.60)으로 나타났다. 중학생의 인구통계학적 특성에 따라 차이를 살펴보면 다음과 같다.

성별에 따른 차이를 분석한 결과, 남학생($M=3.17$)이 여학생($M=3.15$)보다 높게 나타났다. 그러나 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다($F=.599$, $p > .05$). 다음으로 학년에 따른 차이를 분석한 결과, 1학년($M=3.20$)이 2학년($M=3.14$)과 3학년($M=3.13$)보다 높게 나타났다. 이러한 차이는 통계적으로 유의미하였다($F=3.611$, $p < .05$). 마지막으로, 학업성적에 따른 차이를 분석한 결과, 성적 상위 집단($M=3.28$), 중위 집단($M=3.12$), 그리고 하위 집단($M=2.99$) 순으로 나타났다. 이러한 차이는 통계적으로 유의미한 것으로 확인되었다($F=48.880$, $p < .01$). 다음으로 경제수준에 따른 차이를 분석한 결과, 상수준 집단($M=3.31$)이 가장 높았으며, 중수준 집단($M=3.10$), 하수준 집단($M=3.03$) 순으로 나타났다. 이러한 차이는 통계적으로 유의미한 것으로 확인되었다($F=44.575$, $p < .01$). 마지막으로 지역규모에 따른 차이를 분석한 결과, 대도시($M=3.19$)가 가장 높고, 읍면지역($M=3.16$), 중소도시($M=3.13$) 순으로 나타났다. 이러한 차이는 통계적으로 유의미한 것으로 확인되었다($F=3.019$, $p < .05$).

표 III-59. 진로탐색에 대한 문항 평균(중학생)

(단위: 명, 점)

구분	전체	평균	표준편차	t/F
전체	2,940	3.16	.60	-
성별	남	1,514	3.17	.599
	여	1,426	3.15	
학년	1학년(a)	1,005	3.20	3.611*
	2학년(b)	995	3.14	
	3학년(c)	940	3.13	
학업성적	상(a)	1,179	3.28	48.880** a>b>c
	중(b)	1,173	3.12	
	하(c)	588	2.99	
경제수준	상(a)	960	3.31	44.575** a>b, c
	중(b)	1,736	3.10	
	하(c)	244	3.03	
지역규모	대도시(a)	1,088	3.19	3.019*
	중소도시(b)	1,226	3.13	
	읍면지역(c)	626	3.16	

주: 1) ** $p<.01$, * $p<.05$

⑥ 진로탐색 활동을 위한 필요 지원

중학생들이 진로탐색활동을 위해 필요한 지원에 대해 살펴본 결과, 외부 전문강사(34.0%)를 가장 많이 선택하였다. 그 다음으로 교내활동 환경(31.2%), 학교 내 활동을 위한 사례(17.2%), 지역사회협력(16.4%), 기타 응답(1.1%) 순으로 나타났다.

중학생의 인구통계학적 특성에 따라 차이를 살펴보면 다음과 같다.

성별에 따른 차이를 분석한 결과, 남학생은 외부 전문강사(35.5%)와 교내활동 환경(29.0%)을 가장 많이 선택하였다. 반면 여학생은 교내활동 환경(33.4%)과 외부 전문강사(32.4%)를 상대적으로 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2 = 23.83$, $p < .01$). 학년에 따른 차이를 살펴본 결과, 1학년과 2학년은 외부 전문강사(1학년 33.5%, 2학년 34.9%)와 교내활동 환경(1학년 29.1%, 2학년 30.6%) 순으로 선택한 반면, 3학년은 교내활동 환경(34.0%)과 외부 전문강사(33.7%) 순으로 많이 선택하였다. 그러나 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않았다($\chi^2 = 15.24$, $p > .05$). 그리고, 학업성적에 따른 차이를 분석한 결과, 상위권(34.4%), 중위권(34.0%), 하위권(33.4%) 모두 외부 전문강사를 가장 많이 선택하였고, 또한 하위권(32.3%)은 유사한 비율로 교내활동 환경을 선택하였다. 그러나 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다 ($\chi^2 = 15.09$, $p > .05$). 다음으로 경제수준에 따른 차이를 분석한 결과, 상위 수준(34.2%),

중위 수준(33.8%), 하위 수준(34.8%) 모두 외부 전문강사를 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다($\chi^2=6.37$, $p>.05$). 마지막으로 지역 규모별 차이를 분석한 결과, 대도시(34.1%)는 교내활동 환경을 가장 많이 선택하였고, 중소도시(33.4%)와 읍면지역(40.1%)은 외부 전문강사를 주요하게 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하였다($\chi^2=21.50$, $p<.01$).

표 III-60. 진로탐색 활동을 위한 필요 지원(중학교)

(단위: 명(%))

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	χ^2
전체	2,940 (100)	1,000 (34.0)	484 (16.4)	916 (31.2)	507 (17.2)	33 (1.1)	
성별	남	1,515 (100)	538 (35.5)	278 (18.3)	440 (29.0)	235 (15.5)	24 (1.6)
	여	1,427 (100)	462 (32.4)	206 (14.4)	477 (33.4)	272 (19.1)	10 (0.7)
학년	1학년	1,005 (100)	336 (33.5)	183 (18.2)	292 (29.1)	184 (18.3)	9 (0.9)
	2학년	995 (100)	348 (34.9)	170 (17.1)	305 (30.6)	165 (16.6)	8 (0.8)
	3학년	939 (100)	316 (33.7)	131 (14.0)	319 (34.0)	157 (16.7)	16 (1.7)
학업 성적	상	1,178 (100)	405 (34.4)	216 (18.3)	362 (30.7)	180 (15.3)	15 (1.3)
	중	1,172 (100)	398 (34.0)	192 (16.4)	364 (31.1)	209 (17.8)	9 (0.8)
	하	589 (100)	197 (33.4)	76 (12.9)	190 (32.3)	117 (19.9)	9 (1.5)
경제 수준	상	960 (100)	328 (34.2)	172 (17.9)	284 (29.6)	164 (17.1)	12 (1.3)
	중	1,737 (100)	587 (33.8)	273 (15.7)	562 (32.4)	298 (17.2)	17 (1.0)
	하	244 (100)	85 (34.8)	38 (15.6)	71 (29.1)	45 (18.4)	5 (2.0)
지역 규모	대도시	1,087 (100)	339 (31.2)	185 (17.0)	371 (34.1)	178 (16.4)	14 (1.3)
	중소도시	1,226 (100)	410 (33.4)	205 (16.7)	362 (29.5)	235 (19.2)	14 (1.1)
	읍면지역	626 (100)	251 (40.1)	93 (14.9)	184 (29.4)	93 (14.9)	5 (0.8)

주: 1) ** $p<.01$

2) ① 외부 전문강사 지원, ② 지역사회 협력 지원(지역사회 시설 및 활동 지원), ③ 교내 활동 환경 지원, ④ 학교 내 활동을 위한 사례 지원, ⑤ 기타

5) 중학교 학교스포츠클럽 활동

① 희망하는 학교스포츠클럽 활동

중학생들이 학교스포츠클럽 활동과 관련하여 가장 희망하는 활동을 살펴본 결과, 다양한 스포츠 관람(33.1%)을 가장 많이 선택하였고, 그 다음 교내 스포츠리그 운영(28.5%), 지역사회 체육시설 이용(17.4%), 외부 스포츠 전문강사 초빙(12.7%), 지역사회 스포츠리그 참여(7.0%), 기타 응답(1.3%) 순으로 나타났다. 중학생의 인구통계학적 특성에 따라 차이를 살펴보면 다음과 같다.

표 III-61. 희망하는 학교스포츠클럽 활동(중학교)

(단위: 명(%))

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	χ^2
전체	2,940 (100)	973 (33.1)	511 (17.4)	373 (12.7)	839 (28.5)	206 (7.0)	38 (1.3)	
성별	남	1,513 (100)	444 (29.3)	243 (16.1)	210 (13.9)	466 (30.8)	118 (7.8)	32 (2.1)
	여	1,425 (100)	529 (37.1)	267 (18.7)	163 (11.4)	372 (26.1)	88 (6.2)	6 (0.4)
학년	1학년	1,005 (100)	340 (33.8)	197 (19.6)	132 (13.1)	252 (25.1)	73 (7.3)	11 (1.1)
	2학년	996 (100)	312 (31.3)	162 (16.3)	127 (12.8)	313 (31.4)	69 (6.9)	13 (1.3)
	3학년	940 (100)	321 (34.1)	152 (16.2)	115 (12.2)	273 (29.0)	64 (6.8)	15 (1.6)
학업 성적	상	1,178 (100)	352 (29.9)	190 (16.1)	150 (12.7)	379 (32.2)	94 (8.0)	13 (1.1)
	중	1,173 (100)	424 (36.1)	223 (19.0)	126 (10.7)	309 (26.3)	78 (6.6)	13 (1.1)
	하	589 (100)	198 (33.6)	97 (16.5)	97 (16.5)	151 (25.6)	34 (5.8)	12 (2.0)
경제 수준	상	960 (100)	297 (30.9)	164 (17.1)	130 (13.5)	268 (27.9)	87 (9.1)	14 (1.5)
	중	1,737 (100)	605 (34.8)	301 (17.3)	208 (12.0)	500 (28.8)	104 (6.0)	19 (1.1)
	하	244 (100)	71 (29.1)	46 (18.9)	36 (14.8)	71 (29.1)	15 (6.1)	5 (2.0)

구분		사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	χ^2
지역 규모	대도시	1,087 (100)	339 (31.2)	198 (18.2)	143 (13.2)	319 (29.3)	74 (6.8)	14 (1.3)	14.983
	중소도시	1,226 (100)	391 (31.9)	209 (17.0)	157 (12.8)	363 (29.6)	87 (7.1)	19 (1.5)	
	읍면지역	624 (100)	243 (38.9)	103 (16.5)	73 (11.7)	156 (25.0)	44 (7.1)	5 (0.8)	

주: 1) ** $p<0.01$

- 2) ① 다양한 스포츠 활동 관람 활동, ② 지역사회 체육시설을 활용한 스포츠 활동, ③ 외부 스포츠 전문 강사 초빙 코칭 및 특강 활동, ④ 교내 스포츠리그 운영 활동, ⑤ 지역사회 스포츠 리그 참여 활동, ⑥ 기타

성별에 따른 차이를 분석한 결과, 남학생은 교내 스포츠리그 운영(30.8%)과 다양한 스포츠 관람(29.3%)을 유사한 수준으로 선택했다. 반면 여학생은 다양한 스포츠 관람(37.1%)을 가장 높은 비율로 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2=44.58$, $p<.01$). 다음으로 학년에 따른 차이를 살펴본 결과, 1학년(33.8%)과 3학년(34.1%)은 다양한 스포츠 관람을 주요하게 선택하였다. 반면 2학년은 교내 스포츠리그 운영(31.4%)과 다양한 스포츠 관람(31.3%)을 유사한 비율로 선택하였다. 그러나 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 나타났다($\chi^2=14.40$, $p>.05$). 학업성적에 따른 차이를 분석한 결과, 상위권(32.2%)은 교내 스포츠리그 운영을 가장 많이 선택하였고, 중위권(36.1%)과 하위권(33.6%)은 다양한 스포츠 관람을 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2=35.72$, $p<.01$). 경제수준에 따른 차이를 분석한 결과, 상위 수준(30.9%)과 중위 수준(34.8%)은 다양한 스포츠 관람을 가장 많이 선택하였다. 하위 수준의 경우 다양한 스포츠 관람(29.1%)과 교내 스포츠리그 운영(29.1%)을 동일한 비율로 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않았다 ($\chi^2=17.16$, $p>.05$). 마지막으로 지역규모별 차이를 분석한 결과, 대도시(31.2%), 중소도시(31.9%), 읍면지역(38.9%) 모두 다양한 스포츠 관람을 가장 많이 선택하였다. 그러나 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다($\chi^2=14.98$, $p>.05$).

② 학교스포츠클럽 활동 시 중요한 점

중학생들이 학교 스포츠클럽이 잘 운영되기 위해 중요하게 생각하는 점을 살펴본 결과, 운동시설 및 기구의 다양성 및 최신성(32.0%)을 가장 많이 선택하였으며, 그 다음은 학생

들의 참여 동기 증진(23.5%), 전문성 있는 선생님(19.0%), 학교의 적극적 지원(12.2%), 지역사회 운동시설 및 기구의 활용 확대(4.4%), 학부모의 적극적인 지원(3.8%), 외부 전문가의 활용 확대(3.3%), 기타 응답(1.9%) 순으로 나타났다.

중학생의 인구통계학적 특성에 따라 차이를 살펴보면 다음과 같다. 성별에 따른 차이를 분석한 결과, 남학생은 운동시설 및 기구의 다양성 및 최신성(38.0%)과 전문성 있는 선생님(19.7%)을 가장 높은 비율로 선택하였다. 여학생은 학생들의 참여 동기 증진(31.1%)과 운동시설 및 기구의 다양성 및 최신성(25.6%) 순으로 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2 = 142.06$, $p < .01$).

학년에 따른 차이를 살펴본 결과, 1학년은 운동시설 및 기구의 다양성 및 최신성(38.0%)과 전문성 있는 선생님(22.0%) 순으로 가장 많이 선택하였다. 2학년과 3학년은 운동시설 및 기구의 다양성 및 최신성(2학년 33.4%, 3학년 29.0%)과 학생들의 참여 동기 증진(2학년 25.3%, 3학년 25.7%) 순으로 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하였다($\chi^2 = 49.87$, $p < .01$). 학업성적에 따른 차이를 분석한 결과, 상위권(30.2%), 중위권(34.2%), 하위권(31.1%) 모두 운동시설 및 기구의 다양성 및 최신성을 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2 = 40.36$, $p < .01$). 경제수준에 따른 차이를 분석한 결과, 상위 수준(31.7%)과 중위 수준(32.9%)은 운동시설 및 기구의 다양성 및 최신성을 가장 많이 선택하였다. 반면 하위 수준은 학생들의 참여 동기 증진(27.3%)과 운동시설 및 기구의 다양성 및 최신성(26.9%)을 유사한 비율로 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2 = 29.97$, $p < .01$). 마지막으로 지역규모별 차이를 분석한 결과, 대도시(31.9%), 중소도시(34.0%), 읍면지역(28.1%) 모두 운동시설 및 기구의 다양성 및 최신성을 가장 많이 선택하였다. 그러나 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않았다($\chi^2 = 15.71$, $p > .05$).

표 III-62. 학교스포츠클럽 활동 시 중요한 점(중학교)

(단위: 명(%))

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	χ^2
전체	2,940 (100)	940 (32.0)	560 (19.0)	690 (23.5)	111 (3.8)	359 (12.2)	97 (3.3)	128 (4.4)	56 (1.9)	
성별	남	1,515 (100)	575 (38.0)	298 (19.7)	247 (16.3)	75 (5.0)	152 (10.0)	62 (4.1)	66 (4.4)	40 (2.6)
	여	1,426 (100)	365 (25.6)	262 (18.4)	443 (31.1)	36 (2.5)	206 (14.4)	35 (2.5)	63 (4.4)	16 (1.1)
학년	1학년	1,005 (100)	334 (33.2)	221 (22.0)	196 (19.5)	44 (4.4)	106 (10.5)	36 (3.6)	50 (5.0)	18 (1.8)
	2학년	996 (100)	333 (33.4)	192 (19.3)	252 (25.3)	23 (2.3)	115 (11.5)	23 (2.3)	44 (4.4)	14 (1.4)
	3학년	940 (100)	273 (29.0)	147 (15.6)	242 (25.7)	44 (4.7)	137 (14.6)	38 (4.0)	35 (3.7)	24 (2.6)
학업 성적	상	1,178 (100)	356 (30.2)	193 (16.4)	294 (25.0)	53 (4.5)	143 (12.1)	49 (4.2)	61 (5.2)	29 (2.5)
	중	1,172 (100)	401 (34.2)	239 (20.4)	267 (22.8)	34 (2.9)	133 (11.3)	32 (2.7)	54 (4.6)	12 (1.0)
	하	588 (100)	183 (31.1)	127 (21.6)	129 (21.9)	24 (4.1)	83 (14.1)	16 (2.7)	12 (2.0)	14 (2.4)
경제 수준	상	960 (100)	304 (31.7)	189 (19.7)	195 (20.3)	49 (5.1)	110 (11.5)	42 (4.4)	50 (5.2)	21 (2.2)
	중	1,737 (100)	571 (32.9)	317 (18.2)	429 (24.7)	53 (3.1)	213 (12.3)	52 (3.0)	71 (4.1)	31 (1.8)
	하	242 (100)	65 (26.9)	53 (21.9)	66 (27.3)	9 (3.7)	35 (14.5)	3 (1.2)	7 (2.9)	4 (1.7)
지역 규모	대도시	1,087 (100)	347 (31.9)	200 (18.4)	263 (24.2)	36 (3.3)	135 (12.4)	39 (3.6)	48 (4.4)	19 (1.7)
	중소도시	1,225 (100)	416 (34.0)	227 (18.5)	282 (23.0)	42 (3.4)	141 (11.5)	34 (2.8)	57 (4.7)	26 (2.1)
	읍면지역	626 (100)	176 (28.1)	133 (21.2)	144 (23.0)	33 (5.3)	82 (13.1)	24 (3.8)	24 (3.8)	10 (1.6)

주: 1) ** $p<0.01$

- 2) ① 운동시설 및 기구의 다양성 및 최신성, ② 전문성 있는 선생님, ③ 학생들의 참여 동기 증진,
 ④ 학부모의 적극적인 지원, ⑤ 학교(관리자, 교사 등)의 적극적인 지원, ⑥ 외부 전문가의 활용 확대,
 ⑦ 지역사회 운동시설 및 기구의 활용 확대, ⑧ 기타

③ 학교스포츠클럽 활동 희망 시간

중학생들이 학교스포츠클럽 활동을 희망하는 시간을 살펴본 결과, 체육 시간(42.7%)을 가장 많이 선택하였으며, 그 다음 창의적 체험활동 시간(21.9%), 특별활동(18.7%), 방과 후(6.8%), 방학 중(6.0%), 기타 응답(3.9%) 순으로 나타났다. 중학생의 인구통계학적 특성에 따라 차이를 살펴보면 다음과 같다.

표 III-63. 학교스포츠클럽 활동 희망 시간(중학교)

(단위: 명(%))

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	χ^2
전체	2,940 (100)	1,256 (42.7)	643 (21.9)	200 (6.8)	177 (6.0)	550 (18.7)	114 (3.9)	
성별	남	1,513 (100)	623 (41.2)	335 (22.1)	127 (8.4)	98 (6.5)	251 (16.6)	79 (5.2)
	여	1,427 (100)	633 (44.4)	308 (21.6)	73 (5.1)	79 (5.5)	299 (21.0)	35 (2.5)
학년	1학년	1,004 (100)	430 (42.8)	231 (23.0)	73 (7.3)	54 (5.4)	177 (17.6)	39 (3.9)
	2학년	995 (100)	449 (45.1)	229 (23.0)	55 (5.5)	56 (5.6)	171 (17.2)	35 (3.5)
	3학년	940 (100)	376 (40.0)	183 (19.5)	72 (7.7)	67 (7.1)	202 (21.5)	40 (4.3)
학업 성적	상	1,179 (100)	474 (40.2)	270 (22.9)	73 (6.2)	81 (6.9)	223 (18.9)	58 (4.9)
	중	1,173 (100)	532 (45.4)	241 (20.5)	79 (6.7)	60 (5.1)	227 (19.4)	34 (2.9)
	하	589 (100)	251 (42.6)	132 (22.4)	48 (8.1)	37 (6.3)	99 (16.8)	22 (3.7)
경제 수준	상	960 (100)	383 (39.9)	204 (21.3)	74 (7.7)	79 (8.2)	177 (18.4)	43 (4.5)
	중	1,736 (100)	777 (44.8)	393 (22.6)	110 (6.3)	82 (4.7)	316 (18.2)	58 (3.3)
	하	243 (100)	96 (39.5)	46 (18.9)	16 (6.6)	16 (6.6)	56 (23.0)	13 (5.3)
지역 규모	대도시	1,088 (100)	465 (42.7)	238 (21.9)	83 (7.6)	73 (6.7)	186 (17.1)	43 (4.0)

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	χ^2
중소도시	1,227 (100)	516 (42.1)	268 (21.8)	78 (6.4)	70 (5.7)	244 (19.9)	51 (4.2)	
읍면지역	625 (100)	275 (44.0)	137 (21.9)	40 (6.4)	34 (5.4)	119 (19.0)	20 (3.2)	

주: 1) ** $p<.01$, * $p<.05$

- 2) ① 체육 시간, ② 창의적 체험활동 시간, ③ 방과 후, ④ 방학 중, ⑤ 특별활동 시간(예: 학교 행사 또는 스포츠 데이), ⑥ 기타

성별에 따른 차이를 분석한 결과, 남학생(41.2%)과 여학생(44.4%) 모두 체육 시간을 가장 많이 선택했다. 다음으로 창의적 체험활동시간(남 22.1%, 여 21.6%)을 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2 = 36.52$, $p<.01$). 학년에 따른 차이를 살펴본 결과, 1학년과 2학년은 체육 시간(1학년 42.8%, 2학년 45.1%)과 창의적 체험활동 시간(1학년 23.0%, 2학년 23.0%) 순으로 가장 많이 선택하였다. 3학년은 체육 시간(40.0%)과 특별활동 시간(21.5%)을 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2 = 19.64$, $p<.05$). 다음으로 학업성적에 따른 차이를 분석한 결과, 상위권(40.2%), 중위권(45.4%), 하위권(42.6%) 모두 체육 시간을 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다($\chi^2 = 18.18$, $p>.05$). 경제수준에 따른 차이를 분석한 결과, 상위 수준(39.9%)과 중위 수준(44.8%)은 체육 시간을 가장 많이 선택하였다. 하위 수준 역시 체육시간(39.5%)을 가장 많이 선택하였으며, 그 다음으로 특별활동(23.0%)을 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2 = 26.41$, $p<.01$). 마지막으로 지역규모별 차이를 분석한 결과, 대도시(42.7%), 중소도시(42.1%), 읍면지역(44.0%) 모두 체육 시간을 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다($\chi^2 = 6.83$, $p>.05$).

6) 소결

중학생들의 2022 개정 교육과정 연계 활동에 대한 요구조사 결과는 ‘학교자율시간’, ‘진로연계교육’, ‘디지털 소양교육’, ‘중학교 자유학기’, ‘중학교 학교스포츠클럽 활동’ 영역으로 구분하여 다음과 같이 요약할 수 있다.

먼저, ‘학교자율시간’ 영역에 대한 설문조사 결과, 첫째, 학교자율시간을 통해 원하는

활동으로 ‘미래사회에 필요한 과목이나 활동’과 ‘우리 학교에서 특별하게 실시하고 있는 과목이나 활동’이 유사한 비율로 나타났으며, 성별, 학업성적, 경제수준에 따라 유의미한 차이가 나타났다. 구체적으로 남학생은 ‘미래사회에 필요한 과목이나 활동’을, 여학생은 ‘우리 학교에서 특별하게 실시하고 있는 과목이나 활동’을 선호하는 것으로 나타났다. 또한 학업성적에 따라 상위권 학생은 ‘미래사회에 필요한 과목이나 활동’에 높은 비율을 보였으며, 중·하위권 학생은 ‘우리 학교에서 특별하게 실시하고 있는 과목이나 활동’에 높은 비율을 보였다. 이러한 결과는 중학교 학교자율시간 운영에서 학생들의 성별과 학업 성취 수준에 따른 요구 차이를 반영할 필요가 있으며, 학생 개별 특성에 기반하여 교육 기회를 제공할 필요가 있음을 시사한다. 둘째, 자기성장주도성에 대한 조사 결과, 성별에 서는 남학생이 여학생보다 더 높았고, 학년별로는 1학년이 가장 높은 수준으로 나타났다. 학업성적은 상위권, 경제수준에서는 상위 수준, 지역규모에서는 읍면지역 학생들이 상대적으로 높은 수준인 것으로 나타났다. 이러한 결과를 바탕으로 2022 개정 교육과정 운영에 있어서 학업성적, 경제수준에 따른 특성들을 반영한 맞춤형 지원을 고려할 필요가 있다.

다음으로 ‘진로연계교육’ 영역에 대한 설문조사 결과를 살펴보자면 다음과 같다. 첫째, 중학생들이 진로연계교육에서 가장 원하는 활동은 ‘학교행사 및 동아리 안내 활동’과 ‘친구와의 긍정적 관계 형성 활동’으로 나타났으며, 성별, 학년, 학업성적, 경제수준에서 통계적으로 유의미한 차이를 보였다. 성별에서 남학생은 ‘친구와의 긍정적 관계 형성 활동’을, 여학생은 ‘학교행사 및 동아리 안내 활동’을 더 선호하였다. 학년별로는 1·2학년이 두 활동을 비슷하게 응답한 반면에 3학년은 ‘학교행사 및 동아리 안내 활동’에 가장 높은 응답을 보였다. 학업성적에 따라서는 중·하위권 학생들이 ‘학교행사 및 동아리 안내 활동’을 선호한 반면, 상위권 학생들은 ‘다음 학년에서 스스로 공부하는 방법 및 학업성적 향상 활동’을 가장 선호하였다. 이러한 결과 역시 진로연계교육을 운영할 때 학생들의 발달 단계(학년), 성별, 학업 성취 수준에 따른 요구 차이를 반영한 맞춤형 프로그램 설계가 필요함을 시사한다. 특히 중·하위권 학생들에게는 학교행사와 동아리 활동을 통한 관계 형성 및 진로 탐색 기회를 확대하고, 상위권 학생들에게는 학업 역량 강화와 자기주도적 학습 방법 탐색을 지원하는 활동을 제공함으로써 균형 잡힌 진로연계교육을 실현할 수 있을 것이라 기대된다.

둘째, 진로연계교육 시 함께 참여하고 싶은 대상으로 ‘또래 친구들과의 활동’을 가장

많이 선택하였으며, 성별, 학년, 경제수준에서 유의미한 차이가 있었다. 대부분의 집단에서 ‘또래 친구들과의 활동’을 가장 선호하였으나, 학년별로는 3학년 학생들이 1학년과 2학년 학생들에 비해 ‘진로·진학 담당 교사와의 활동’에 높은 응답을 보였다. 이러한 결과를 통해 진로연계교육 운영시에 대부분의 학생들이 또래와 함께하는 활동을 선호한다는 점을 알 수 있다. 또한 학년이 높아질수록 교사와의 진학·진로 상담 활동에 대한 요구가 증가하기 때문에 또래 중심 활동과 교사 연계 활동을 제공할 때에는 학년별 발달 특성과 진로 탐색 수준을 고려한 교육과정 설계가 필요하다는 점을 알 수 있다.

셋째, 진로연계교육 시간이 이루어지길 원하는 시간으로 ‘교과 수업시간’, ‘창의적 체험 활동 수업시간’ 순으로 높은 비율을 보였으며, 성별에 따라 진로연계교육 시간이 이루어지길 원하는 시간에 차이가 있는 것으로 나타났다. 이는 진로연계교육 운영 시 교과 수업시간을 중점적으로 활용해야 함과 동시에 창의적 체험활동 수업시간 또한 활용하여 교과와 창의적 체험활동을 상호 보완적으로 운영할 필요가 있음을 시사한다. 특히 성별에 따른 요구 차이가 확인된 만큼, 남녀 학생 모두의 선호를 균형 있게 반영할 수 있는 맞춤형 시간 배정과 프로그램 설계가 필요하다.

다음으로 ‘디지털 소양 교육’ 영역에 대한 설문조사 결과, 중요하게 다뤄야 할 디지털 소양교육의 내용으로 ‘기초지식 함양’을 선택하였고, 성별, 학업성적, 지역규모에 따라 유의미한 차이를 보였다. 모든 집단에서 ‘기초지식 함양’에 가장 많은 응답을 보였는데, 여학생의 경우 ‘의사소통 능력’도 중요하게 인식하는 것을 확인할 수 있었다. 학업성적별로는 상위권 학생들이 ‘문제해결력 증진’을, 중위권 학생들이 ‘다양한 학습방법 증진’을, 하위권 학생들이 ‘의사소통 능력’을 두 번째로 높은 비율을 보였다. 지역 규모별로는 대도시 학생들이 ‘기초지식 함양’ 다음으로 ‘다양한 학습방법 증진’을 선호하였다. 이러한 결과는 디지털 소양교육을 설계할 때 ‘기초지식 함양’을 공통 핵심으로 고려해야 하며, 성별·학업성적·지역규모에 따른 차별적 요구를 반영하여 다양한 역량 요소를 보완한 맞춤형 교육 과정 운영이 필요함을 시사한다.

둘째, 디지털 소양에 대한 조사 결과 성별에서는 여학생이 남학생보다 더 높았고, 학년 별로는 1학년이 가장 높은 수치를 보였다. 또한 학업성적은 상위권, 경제수준에서는 상위 수준, 지역규모에서는 대도시 학생들이 상대적으로 높게 나타났다. 학업성적과 경제수준에서도 통계적으로 유의미한 차이가 확인되었다. 이러한 결과는 디지털 소양교육에서 학업 성취도와 경제수준에 따른 격차를 고려한 맞춤형 지원이 필요함을 시사한다.

셋째, 희망하는 디지털 이해 활동으로 ‘컴퓨터 학습과 코딩’을 가장 많이 선택하였고, 두번째로 ‘온라인 정보 평가’를 많이 선택하였다. 성별, 학년, 학업성적, 경제수준에서도 유의미한 차이가 나타났는데, 이를 통해 디지털 이해 활동을 설계할 때 코딩과 정보 활용 역량을 핵심으로 고려해야 하며, 집단별 특성을 반영한 차별화된 프로그램 제공이 필요함을 알 수 있다.

넷째, 희망하는 디지털 개발 활동으로는 ‘3D 모델링과 제작’이 가장 많이 선택되었으며, 다음으로 ‘웹사이트 및 모바일 앱 개발’과 ‘디지털 콘텐츠 창작’이 뒤를 이었다. 성별과 학업성적, 경제수준에 따라 유의미한 차이가 나타났는데, 이를 살펴보면 성별의 경우 남학생은 ‘로봇과 드론 활용’과 ‘웹사이트 및 모바일 앱 개발’을, 여학생은 ‘3D 모델링과 제작’과 ‘디지털 콘텐츠 창작’을 상대적으로 더 선호하였다. 경제수준별로는 상·중위 수준 학생들이 ‘3D 모델링과 제작’을 가장 선호하였으며, 하위 수준 학생들은 ‘디지털 콘텐츠 창작’을 가장 높게 선택하였으나, ‘웹사이트 및 모바일 앱 개발’과 ‘3D 모델링과 제작’이 유사한 비율을 보였다. 이러한 결과는 디지털 개발 활동을 설계할 때 성별과 경제적 배경에 따른 차이를 고려할 필요가 있음을 시사한다.

다섯째, 희망하는 디지털 활용 활동으로는 ‘가상현실 및 첨단기술’이 가장 많이 선택되었으며, ‘디지털 콘텐츠 제작 및 출판’이 두 번째로 높은 비율을 보였다. 또한 성별과 학년, 학업성적에 따라 유의미한 차이가 있는 것으로 분석되었다. 이는 디지털 활용 활동을 운영할 때 학생들의 성별·학년·학업 성취 수준에 따른 요구 차이를 고려한 맞춤형 체험 기회 제공이 필요함을 시사한다.

여섯째, 디지털 소양교육을 위해 필요한 지원으로는 모든 집단에서 ‘지역사회 디지털 교육 기관과 자원의 활용 확대’를 가장 많이 선택하였고, 두번째로 ‘외부 전문강사의 활용 확대’를 많이 선택하였다. 성별, 학년, 지역규모에 따라 통계적으로 유의미한 차이도 확인 할 수 있었다. 이는 디지털 소양교육을 운영할 때 학교 교육을 넘어 지역사회와 연계한 지원 체계를 강화해야 함을 시사한다. 특히 성별·학년·지역 규모에 따른 차이를 반영하여, 맞춤형 지역 자원 활용 및 전문 인력 배치를 고려할 필요가 있다.

다음으로 ‘중학교 자유학기’ 영역에 대한 설문조사 결과를 살펴보자면 다음과 같다. 첫째, 중학교 자유학기의 주제선택활동에서 가장 중요하게 생각하는 것으로 ‘학생의 희망·요구 반영’을 가장 많이 선택하였으며, 그 다음으로 ‘학생의 진로와 연계하여 반영’으로 나타났다. 이러한 결과는 성별, 학업성적, 지역규모에 따라 통계적으로 유의미한 차이가

있었다. 이는 자유학기 주제선택활동을 운영할 때 학생 개별의 요구와 진로 관심사를 중심에 두되, 성별, 학업성적, 지역규모를 반영한 차별화된 기회 제공이 필요함을 시사한다.

둘째, 자유학기의 주제선택활동과 관련하여 원하는 활동으로 ‘직업체험 및 진로연계’와 ‘관심 있는 분야의 심화 탐구 프로젝트’를 선택하였다. 이 과정에서 성별, 학업성적, 경제수준에 따라 통계적으로 유의미한 차이가 나타났다. 성별에 따라 남학생은 ‘관심 있는 분야의 심화 탐구 프로젝트’를, 여학생은 ‘직업체험 및 진로연계’를 더 선호하였다. 학업성적별로는 상·중위권 학생들이 ‘직업체험 및 진로연계’를, 하위권 학생들은 ‘관심 있는 분야의 심화 탐구 프로젝트’를 더 선호하였다. 이러한 결과는 자유학기 활동을 설계할 때 학생들의 성별과 학업 성취 수준에 따른 요구 차이를 반영하여 직업체험과 심화 탐구 프로젝트를 균형 있게 제공할 필요가 있음을 시사한다.

셋째, 자유학기의 진로탐색활동에서 가장 중요한 것으로 ‘다양한 진로체험 기회 제공’과 ‘학생의 진로 요구 및 희망 반영’을 선택하였으며, 이는 성별, 학업성적, 경제수준, 지역규모에서 유의미한 차이를 보였다. 남학생은 ‘학생의 진로 요구 및 희망 반영’을, 여학생은 ‘다양한 진로체험 기회 제공’을 더 중요하다고 하였고, 학업 성적에 따라 상·중위권은 ‘다양한 진로체험 기회 제공’을, 하위권은 ‘학생의 진로 요구 및 희망 반영’이 중요하다고 응답하였다. 이러한 결과는 자유학기 진로탐색활동을 운영할 때 학생 집단별 특성을 고려한 맞춤형 접근이 필요함을 시사한다. 특히 상·중위권 학생들에게는 다양한 진로체험 프로그램 제공, 하위권 학생들에게는 개별 진로 요구와 희망을 반영한 맞춤형 지원을 강화함으로써 학생들의 진로 탐색을 보다 효과적으로 지원할 수 있을 것이다.

넷째, 자유학기의 진로탐색 활동에서 가장 원하는 활동으로 ‘진로상담 및 적성검사 활동’ 선택하였고, 그 다음 ‘진로 전문가 초청 강연’이 뒤를 이었다. 이는 성별과 지역규모에서 통계적으로 유의미한 차이가 나타났는데, 모든 집단에서 공통적으로 ‘진로상담 및 적성검사 활동’을 선택하였다. 성별에 따라 남학생은 ‘진로 전문가 초청 강연’, 여학생은 ‘지역사회 연계 진로체험활동’을 두 번째로 많이 원하였고, 지역규모별로는 대도시와 읍면 지역 학생들이 ‘진로 전문가 초청 강연’을, 중소도시 학생들은 ‘지역사회 연계 진로체험활동’을 두 번째로 많이 선택하였다. 이러한 결과는 자유학기 진로탐색활동을 운영할 때 진로상담과 적성검사를 핵심 프로그램으로 두되, 성별과 지역적 특성에 따라 전문가 강연과 지역사회 연계 활동을 보완적으로 제공할 필요가 있음을 시사한다.

다섯째, 진로탐색의 인식에 대한 문항 평균 결과 성별에서는 남학생이 여학생보다 더

높았고, 학년별로는 1학년이 가장 높은 수치를 보였다. 또한 학업성적은 상위권, 경제수준에서는 상위 수준, 지역규모에서는 대도시 학생들이 상대적으로 높게 나타났다. 이러한 결과는 진로 탐색 인식 수준이 학년, 학업성적, 경제수준, 지역규모에 따라 차이를 보임을 의미한다. 따라서 진로탐색 교육을 설계할 때 특정 집단에 편중되지 않도록 균형 잡힌 지원 체계를 마련하고, 특히 상대적으로 인식 수준이 낮은 집단을 대상으로 맞춤형 진로 교육 프로그램을 강화할 필요가 있다.

여섯째, 진로 탐색 활동을 위해 필요한 지원으로 ‘외부 전문강사 지원’을 가장 많이 원하였고, 그 다음 ‘교내 활동 환경 지원’이 뒤를 이었다. 이는 성별과 지역규모에 따라 통계적으로 유의미한 차이를 보였으며 성별에서 남학생은 ‘외부 전문강사 지원’을 더 선호 한 반면, 여학생은 ‘교내 활동 환경 지원’과 ‘외부 전문강사 지원’을 비슷한 수준으로 선호하였다. 지역규모별로 대도시는 ‘교내 활동 환경 지원’을, 중소도시와 읍면지역은 ‘외부 전문강사 지원’을 더 선호하였다. 이러한 결과는 진로 탐색 활동을 지원할 때 학교 내·외부 지원을 균형 있게 활용하는 전략이 필요함을 시사한다.

마지막으로 ‘중학교 학교스포츠클럽 활동’ 영역에 대한 설문조사 결과를 살펴보자면 다음과 같다. 첫째, 학교스포츠클럽 활동과 관련하여 가장 원하는 활동으로 ‘다양한 스포츠 활동 관람’을 선택하였고, 그 다음 ‘교내 스포츠리그 운영 활동’이 뒤를 이었다. 이는 성별과 학업성적에 통계적으로 유의미한 차이가 나타났는데, 성별에서 남학생은 ‘교내 스포츠리그 운영 활동’을, 여학생은 ‘다양한 스포츠 활동 관람’을 더 원하였다. 학업성적에 따라서 상위권 학생들은 ‘교내 스포츠리그 운영 활동’을, 중·하위권 학생들은 ‘다양한 스포츠 활동 관람’을 더 원하는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 이러한 결과는 학교스포츠 클럽 활동을 운영할 때 성별과 학업 성취 수준에 따른 차이를 고려한 프로그램 구성이 필요함을 시사한다. 즉, 성별과 학업 성취 수준에 따른 선호 차이를 고려하되, 모든 학생이 스포츠 활동을 다양한 방식으로 경험할 수 있는 기회를 마련하는 것이 바람직하다.

둘째, 학교스포츠클럽이 잘 운영되기 위해서 중요하다고 생각하는 것으로 ‘운동시설 및 기구의 다양성 및 최신성’을 선택하였고, 그 다음 ‘학생들의 참여 동기 증진’이 뒤를 이었다. 이는 성별, 학년, 학업성적, 경제수준에서 통계적으로 유의미한 차이가 나타났다. 성별에 따라서는 남학생은 ‘운동시설 및 기구의 다양성 및 최신성’과 ‘전문성 있는 선생님’ 순으로 중요하다고 하였고, 여학생은 ‘참여 동기 증진’과 ‘운동시설 및 기구의 다양성 및 최신성’ 순으로 가장 많이 선택하였다. 경제수준에 따라서는 상·중위 수준의 학생들은

‘운동시설 및 기구의 다양성 및 최신성’을, 하위 수준의 학생들은 ‘참여 동기 증진’을 더 중요하게 인식하였다. 이러한 결과는 학교스포츠클럽 운영에서 충분한 시설·기구 확충과 함께 학생들의 참여 동기를 높일 수 있는 다양한 전략이 병행되어야 함을 시사한다.

마지막으로, 학교스포츠클럽의 운영시간으로 모든 집단에서 ‘체육시간’을 가장 많이 선택하였으며, 그 다음 ‘창의적 체험활동 시간’이 뒤를 이었다. 이는 성별, 학년, 경제수준에서 통계적으로 유의미한 차이가 나타났는데, 특히 학년별로는 1·2학년은 ‘창의적 체험 활동 시간’을, 3학년은 ‘특별활동 시간’을 두 번째로 선호하였다. 이러한 결과는 학교스포츠클럽 운영 시간 배정 시 체육 시간을 중심으로 하되 학년별 특성과 요구를 반영한 유연한 시간 운영이 필요함을 시사한다. 특히 1·2학년은 창의적 체험활동과 연계된 프로그램, 3학년은 특별활동과 연계된 프로그램을 통해 학년별 요구를 균형 있게 충족시킬 수 있을 것이다.

학생 대상 2022 개정 교육과정 연계 활동 요구조사를 통해 학교자율시간, 진로연계교육, 디지털 소양교육, 중학교 자유학기, 학교스포츠클럽 활동 등 다양한 영역에서 학생들의 요구와 집단별 차이를 확인할 수 있었다. 전반적으로 미래사회 대비를 위한 기초역량 강화, 또래 및 교사와의 협력적 진로 탐색, 디지털 기초지식 중심의 교육, 자기주도적 학습 경험 확대, 그리고 균형 잡힌 스포츠 활동 참여가 공통적인 핵심 요구로 확인되었다. 또한 성별, 학년, 학업성적, 경제수준, 지역규모에 따라 세부적인 선호와 필요가 다르게 나타난 점은, 교육과정 운영이 일률적 방식이 아닌 학생 집단별 특성과 상황을 고려한 맞춤형 설계로 이루어져야 함을 보여준다. 따라서 중학교 교육과정은 공통적으로 요구되는 핵심 요소를 중심으로 하되, 집단별 차이를 반영한 차별화된 지원 전략을 마련함으로써 학생들의 진로 성숙, 자기주도성, 디지털 소양, 전인적 성장을 균형 있게 지원하는 방향으로 발전해 나가야 할 것이다.

6. 고등학교 2022 개정 교육과정 연계 활동에 대한 요구

2022 개정 교육과정 연계 활동에 대한 요구는 ‘진로연계교육’, ‘디지털 소양교육’, ‘고교 학점제’, ‘선택과목 신설 및 재구조화’ 등의 영역에 대해서 조사하였다.

요구조사에 참여한 고등학생은 총 2,877명이었다. 성별은 남학생이 51.7%(1,514명), 여학생이 48.5%(1,426명)이었으며, 학년별로는 1학년이 34.0%(978명), 2학년이 34.8%(1,000명), 3학년이 31.2%(899명), 고등학교 유형별로 일반고는 75.7%(2,178명), 자율고 4.4%(126명), 특수목적고 2.4%(68명), 특성화고 17.5%(505명)가 설문에 참여하였다. 학업성적은 하위권 26.7%(768명), 중위권 43.0%(1,238명), 상위권 30.3%(871명)로 중위권 비율이 가장 높게 나타났다. 경제수준은 하위가 10.7%(308명), 중위가 62.5%(1,799명), 상위가 26.8%(770명)로, 중위 수준 가정의 비율이 가장 높았다. 지역규모는 대도시가 34.8%(1,000명), 중소도시가 41.7%(1,199명), 읍면지역이 23.5%(677명)로 중소도시 비율이 가장 높았다.

1) 진로연계교육

① 진로연계교육을 위해 원하는 활동

고등학생들이 진로연계교육을 위해 원하는 활동을 살펴본 결과, 다음 학년 교과목 안내 및 학습 준비(22.9%)를 가장 많이 선택하였으며, 그 다음으로는 다음 학년 학업성적 향상(22.6%), 친구와 긍정적인 관계 형성(17.1%), 학교 행사 및 동아리 안내(15.9%), 자신감 증진 활동(15.0%), 교사와의 긍정적 관계 형성(5.6%), 기타(0.9%) 순으로 나타났다. 고등학생의 인구통계학적 특성에 따라 차이를 살펴보면 다음과 같다.

표 III-64. 진로연계교육을 위해 원하는 활동(고등학교)

(단위: 명(%))

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	χ^2
전체	2,877 (100)	431 (15.0)	492 (17.1)	160 (5.6)	459 (15.9)	659 (22.9)	650 (22.6)	22 (0.9)	
성별	남	1,487 (100)	282 (19.0)	309 (20.8)	89 (6.0)	252 (16.9)	257 (17.3)	282 (19.0)	16 (1.1)
	여	1,389 (100)	149 (10.7)	183 (13.2)	71 (5.1)	206 (14.8)	402 (29.0)	367 (26.4)	10 (0.7)

구분		사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	χ^2
학년	1학년	977 (100)	163 (16.7)	191 (19.5)	41 (4.2)	193 (19.8)	199 (20.4)	186 (19.0)	4 (0.4)	77.833**
	2학년	1,001 (100)	143 (14.3)	167 (16.7)	65 (6.5)	168 (16.8)	200 (20.0)	252 (25.2)	6 (0.6)	
	3학년	899 (100)	125 (13.9)	135 (15.0)	54 (6.0)	98 (10.9)	259 (28.8)	212 (23.6)	16 (1.8)	
학교 유형	일반고	2,176 (100)	314 (14.4)	361 (16.6)	121 (5.6)	335 (15.4)	509 (23.4)	513 (23.6)	23 (1.1)	26.023
	자율고	126 (100)	22 (17.5)	16 (12.7)	6 (4.8)	20 (15.9)	36 (28.6)	25 (19.8)	1 (0.8)	
	특수 목적고	68 (100)	10 (14.7)	8 (11.8)	5 (7.4)	10 (14.7)	15 (22.1)	20 (29.4)	0 (0.0)	
	특성화고	505 (100)	84 (16.6)	107 (21.2)	28 (5.5)	93 (18.4)	98 (19.4)	92 (18.2)	3 (0.6)	
학업 성적	상	871 (100)	124 (14.2)	136 (15.6)	57 (6.5)	117 (13.4)	219 (25.1)	207 (23.8)	11 (1.3)	42.338**
	중	1,239 (100)	181 (14.6)	202 (16.3)	69 (5.6)	184 (14.9)	305 (24.6)	286 (23.1)	12 (1.0)	
	하	768 (100)	126 (16.4)	154 (20.1)	34 (4.4)	158 (20.6)	136 (17.7)	156 (20.3)	4 (0.5)	
경제 수준	상	770 (100)	130 (16.9)	142 (18.4)	43 (5.6)	114 (14.8)	190 (24.7)	141 (18.3)	10 (1.3)	23.257*
	중	1,800 (100)	249 (13.8)	291 (16.2)	98 (5.4)	295 (16.4)	415 (23.1)	438 (24.3)	14 (0.8)	
	하	309 (100)	52 (16.8)	59 (19.1)	20 (6.5)	50 (16.2)	54 (17.5)	71 (23.0)	3 (1.0)	
지역 규모	대도시	1,001 (100)	141 (14.1)	154 (15.4)	53 (5.3)	172 (17.2)	239 (23.9)	236 (23.6)	6 (0.6)	17.796
	중소도시	1,199 (100)	171 (14.3)	232 (19.3)	65 (5.4)	184 (15.3)	280 (23.4)	256 (21.4)	11 (0.9)	
	읍면지역	676 (100)	119 (17.6)	106 (15.7)	41 (6.1)	103 (15.2)	140 (20.7)	158 (23.4)	9 (1.3)	

주: 1) ** $p<.01$, * $p<.05$

- 2) ① 자신감 증진 활동, ② 친구(사회생활 동료)와의 긍정적 관계 형성, ③ 교사(교수, 사회생활 상사)와의 긍정적 관계 형성 활동, ④ 학교(사회생활) 행사 및 동아리 안내 활동, ⑤ 다음 학년(진학 대학, 사회생활) 교과목 안내 및 학습 준비 활동(사회생활 준비 활동), ⑥ 다음 학년(진학 대학, 사회생활) 학업성적 향상 활동(취업 및 평생학습 활동), ⑦ 기타

성별에 따른 차이를 분석한 결과, 남학생은 친구와의 긍정적인 관계 형성(20.8%)을 가장 많이 선택하고, 자신감 증진 활동(19.0%)과 다음 학년 학업성적 향상(19.0%)을 동일한 수준으로 선택하였다. 여학생은 다음 학년 교과목 안내 및 학습 준비(29.0%)와 다음 학년 학업성적 향상(26.4%) 순으로 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2=121.11, p<.01$). 다음으로 학년에 따른 차이를 살펴본 결과, 1학년은 다음 학년 교과목 안내 및 학습 준비(20.4%)와 학교 행사 및 동아리 안내(19.8%)를 비슷한 비율로 선택하였으며, 2학년은 다음 학년 학업성적 향상(25.2%)과 다음 학년 교과목 안내 및 학습 준비(20.0%)순으로 가장 많이 선택하였다. 3학년의 경우 다음 학년 교과목 안내 및 학습 준비(28.8%)와 다음 학년 학업성적 향상(23.6%) 순으로 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2=77.83, p<.01$). 학교 유형에 따른 차이를 살펴본 결과, 일반고(23.6%)는 다음 학년 학업성적 향상을 가장 많이 선택하였으며, 자율고(28.6%)와 특수목적고(22.1%)는 다음 학년 교과목 안내 및 학습 준비를 가장 많이 선택하였다. 반면 특성화고(21.2%)는 친구와 긍정적인 관계 형성을 가장 많이 선택하였다. 그러나 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다($\chi^2=26.02, p>.05$). 학업성적에 따른 차이를 분석한 결과, 상위권(25.1%)과 중위권(24.6%) 학생들은 다음 학년 교과목 안내 및 학습 준비를 가장 많이 선택하였고, 하위권(20.6%) 학생들은 학교 행사 및 동아리 안내를 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2=42.34, p<.01$). 다음으로 경제 수준에 따른 차이를 분석한 결과, 상위 수준은 다음 학년 교과목 안내 및 학습 준비(24.7%)와 친구와 긍정적인 관계 형성(18.4%)을 가장 많이 선택하였다. 중위 수준(24.3%)과 하위 수준(23.0%)은 다음 학년 학업성적 향상을 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2=23.26, p<.05$). 마지막으로 지역규모별 차이를 분석한 결과, 대도시(23.9%)와 중소도시(23.4%)는 다음 학년 교과목 안내 및 학습 준비를 가장 많이 선택하였으나, 읍면지역(23.4%)는 다음 학년 학업성적 향상을 상대적으로 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 나타났다($\chi^2=17.80, p>.05$).

② 진로연계교육 시 함께 참여하고 싶은 사람

고등학생들이 진로연계교육 시 함께 참여하고 싶은 사람에 대해 살펴본 결과, 또래친구들(34.9%)을 가장 많이 선택하였으며, 그 다음 대학교 진학 선배(27.9%), 진로 진학담당

선생님(19.1%), 담임교사(10.6%), 지역사회 전문가(7.0%), 기타(0.5%) 순으로 나타났다.

고등학생의 인구통계학적 특성에 따라 차이를 살펴보면 다음과 같다. 성별에 따른 차이를 분석한 결과, 남학생(40.3%)은 모두 또래 친구들을, 여학생(34.2%)은 대학교 진학 선배를 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다 ($\chi^2 = 83.14, p < .01$). 학년에 따른 차이를 살펴본 결과, 1학년(38.7%), 2학년(32.5%), 3학년(33.5%) 모두 또래 친구들을 가장 많이 선택하였으며, 2학년(30.2%), 3학년(30.9%)의 경우 1학년에 비해 진로진학담당 선생님을 높은 비율로 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 나타났다 ($\chi^2 = 37.56, p < .01$). 다음으로 학교 유형에 따른 차이를 살펴본 결과, 일반고(33.6%)와 특성화고(44.4%)는 또래 친구들을 가장 많이 선택하였으며, 자율고(37.0%)와 특수목적고(34.8%)는 학교 진학 선배를 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하였다 ($\chi^2 = 58.13, p < .01$). 학업성적에 따른 차이를 분석한 결과, 상위권(30.3%), 중위권(33.8%), 하위권(41.6%) 모두 또래 친구들을 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다 ($\chi^2 = 33.71, p < .01$). 경제수준에 따른 차이를 분석한 결과, 상위 수준(34.5%), 중위 수준(34.3%), 하위 수준(39.9%) 집단 모두 또래 친구들과의 활동을 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다 ($\chi^2 = 11.96, p > .05$). 마지막으로 지역규모별 차이를 분석한 결과, 대도시(34.7%), 중소도시(34.9%), 읍면지역(35.1%) 모두 또래 친구들을 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 나타났다 ($\chi^2 = 6.02, p > .05$).

표 III-65. 진로연계교육 시 함께 참여하고 싶은 사람(고등학교)

(단위: 명(%))

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	χ^2
전체	2,877 (100)	304 (10.6)	549 (19.1)	804 (27.9)	1,004 (34.9)	202 (7.0)	15 (0.5)	
성별	남	1,488 (100)	190 (12.8)	258 (17.3)	329 (22.1)	600 (40.3)	102 (6.9)	9 (0.6)
	여	1,390 (100)	114 (8.2)	291 (20.9)	475 (34.2)	404 (29.1)	100 (7.2)	6 (0.4)
학년	1학년	976 (100)	98 (10.0)	207 (21.2)	223 (22.8)	378 (38.7)	69 (7.1)	1 (0.1)
	2학년	1,000 (100)	104 (10.4)	193 (19.3)	302 (30.2)	325 (32.5)	73 (7.3)	3 (0.3)

구분		사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	χ^2
	3학년	899 (100)	102 (11.3)	148 (16.5)	278 (30.9)	301 (33.5)	60 (6.7)	10 (1.1)	
학교 유형	일반고	2,177 (100)	213 (9.8)	423 (19.4)	642 (29.5)	732 (33.6)	155 (7.1)	12 (0.6)	58.125**
	자율고	127 (100)	12 (9.4)	29 (22.8)	47 (37.0)	33 (26.0)	6 (4.7)	0 (0.0)	
	특수 목적고	69 (100)	12 (17.4)	14 (20.3)	24 (34.8)	16 (23.2)	3 (4.3)	0 (0.0)	
	특성화고	505 (100)	67 (13.3)	83 (16.4)	91 (18.0)	224 (44.4)	38 (7.5)	2 (0.4)	
학업 성적	상	871 (100)	112 (12.9)	167 (19.2)	255 (29.3)	264 (30.3)	67 (7.7)	6 (0.7)	33.712**
	중	1,239 (100)	115 (9.3)	244 (19.7)	371 (29.9)	419 (33.8)	83 (6.7)	7 (0.6)	
	하	769 (100)	78 (10.1)	138 (17.9)	178 (23.1)	320 (41.6)	53 (6.9)	2 (0.3)	
경제 수준	상	770 (100)	88 (11.4)	147 (19.1)	220 (28.6)	266 (34.5)	46 (6.0)	3 (0.4)	11.961
	중	1,798 (100)	178 (9.9)	357 (19.9)	501 (27.9)	616 (34.3)	136 (7.6)	10 (0.6)	
	하	308 (100)	38 (12.3)	44 (14.3)	83 (26.9)	123 (39.9)	19 (6.2)	1 (0.3)	
지역 규모	대도시	1,000 (100)	108 (10.8)	184 (18.4)	287 (28.7)	347 (34.7)	68 (6.8)	6 (0.6)	6.018
	중소도시	1,201 (100)	136 (11.3)	238 (19.8)	316 (26.3)	419 (34.9)	87 (7.2)	5 (0.4)	
	읍면지역	678 (100)	60 (8.8)	127 (18.7)	202 (29.8)	238 (35.1)	47 (6.9)	4 (0.6)	

주: 1) ** $p<0.01$

- 2) ① 담임교사와의 활동, ② 친로 진학담당 선생님과의 활동, ③ 대학교 진학(사회생활) 선배와의 활동,
④ 또래 친구들과의 활동, ⑤ 지역사회 전문가와의 활동, ⑥ 기타

③ 진로연계교육 시 희망 시간

고등학생들의 진로연계교육 시 희망하는 시간에 대해 살펴본 결과, 교과 수업시간(48.6%)을 가장 많이 선택하였으며, 그 다음은 창의적 체험활동 시간(27.5%), 선생님과 학생이 자율적으로 선택한 시간(14.1%), 교과 및 창의적 체험활동 시간 외 수업시간(9.4%), 기타 응답(0.4%) 순으로 나타났다. 고등학생의 인구통계학적 특성에 따라 차이를 살펴보면 다음과 같다.

표 III-66. 진로연계교육 시 희망 시간(고등학교)

(단위: 명(%))

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	χ^2
전체	2,877 (100)	1,339 (48.6)	791 (27.5)	270 (9.4)	406 (14.1)	11 (0.4)	
성별	남	1,488 (100)	722 (48.5)	385 (25.9)	165 (11.1)	210 (14.1)	6 (0.4)
	여	1,389 (100)	677 (48.7)	406 (29.2)	106 (7.6)	195 (14.0)	5 (0.4)
학년	1학년	977 (100)	507 (51.9)	256 (26.2)	80 (8.2)	132 (13.5)	2 (0.2)
	2학년	1,000 (100)	477 (47.7)	266 (26.2)	111 (11.1)	141 (14.1)	5 (0.5)
	3학년	899 (100)	415 (46.2)	269 (29.9)	79 (8.8)	132 (14.7)	4 (0.4)
학교 유형	일반고	2,177 (100)	1,085 (49.8)	608 (27.9)	186 (8.5)	289 (13.3)	9 (0.4)
	자율고	126 (100)	43 (34.1)	45 (35.7)	16 (12.7)	22 (17.5)	0 (0.0)
	특수 목적고	68 (100)	29 (42.6)	21 (30.9)	10 (14.7)	8 (11.8)	0 (0.0)
	특성화고	505 (100)	243 (48.1)	116 (23.0)	57 (11.3)	87 (17.2)	2 (0.4)
학업 성적	상	870 (100)	381 (43.8)	252 (29.0)	101 (11.6)	134 (15.4)	2 (0.2)
	중	1,239 (100)	614 (49.6)	350 (28.2)	98 (7.9)	171 (13.8)	6 (0.5)
	하	769 (100)	404 (52.5)	189 (24.6)	72 (9.4)	101 (13.1)	3 (0.4)
경제 수준	상	770 (100)	364 (47.3)	194 (25.2)	96 (12.5)	111 (14.4)	5 (0.6)

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	χ^2
	증	1,799 (100)	894 (49.7)	507 (28.2)	156 (8.7)	237 (13.2)	5 (0.3)
	하	308 (100)	142 (46.1)	89 (28.9)	19 (6.2)	57 (18.5)	1 (0.3)
지역 규모	대도시	1,000 (100)	486 (48.6)	277 (27.7)	93 (9.3)	143 (14.3)	1 (0.1)
	중소도시	1,199 (100)	584 (48.7)	341 (28.4)	117 (9.8)	156 (13.0)	1 (0.1)
	읍면지역	676 (100)	329 (48.7)	172 (25.4)	60 (8.9)	107 (15.8)	8 (1.2)

주: 1) ** $p<.01$, * $p<.05$

- 2) ① 교과 수업시간, ② 창의적 체험활동 수업시간, ③ 교과 및 창의적 체험활동 시간 외 수업시간,
 ④ 선생님과 학생이 자율적으로 선택한 수업시간, ⑤ 기타

성별에 따른 차이를 분석한 결과, 남학생(48.5%)과 여학생(48.7%) 모두 교과 수업시간을 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2 = 12.10$, $p<.01$). 학년에 따른 차이를 살펴본 결과, 1학년(51.9%), 2학년(47.7%), 3학년(46.2%) 모두 교과 수업시간을 가장 높은 비율로 선택하였으며, 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 나타났다($\chi^2 = 12.94$, $p>.05$). 다음으로 학교 유형에 따른 차이를 살펴본 결과, 일반고(49.8%), 특수목적고(42.6%), 특성화고(48.1%)는 과 수업시간을 가장 높은 비율로 선택하였고, 자율고(35.7%)는 창의적 체험활동 시간을 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하였다($\chi^2 = 27.67$, $p<.01$). 학업성적에 따른 차이를 분석한 결과, 상위권(43.8%), 중위권(49.6%), 하위권(52.5%) 모두 교과 수업시간을 가장 많이 선택하였고, 집단 간 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2 = 20.07$, $p<.01$).

경제수준에 따른 차이에서도 상위 수준(47.3%), 중위 수준(49.7%), 하위 수준(46.1%)이 모두 교과 수업시간을 가장 높은 비율로 선택하였으며, 이러한 차이 또한 통계적으로 유의한 것으로 나타났다($\chi^2 = 22.62$, $p<.01$). 마지막으로 지역규모별 차이를 분석한 결과, 대도시(48.6%), 중소도시(48.7%), 읍면지역(48.7%) 모두 교과 수업시간을 가장 많이 선택하였고, 이러한 분포 차이 역시 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2 = 22.02$, $p<.01$).

2) 디지털 소양 교육

① 중요하게 다뤄야 할 디지털 소양 교육 내용

고등학생들이 중요하게 다뤄야 한다고 선택한 디지털 소양 활동의 결과를 살펴보면, 기초지식 함양(31.0%)을 가장 많이 선택하였으며, 그 다음으로 문제해결력 증진(19.0%), 다양한 학습 방법(17.8%), 도덕·윤리적인 인식 키우기(16.3%), 의사소통 능력(15.4%), 기타 응답(0.6%) 순으로 나타났다. 고등학생의 인구통계학적 특성에 따라 차이를 살펴보면 다음과 같다.

표 III-67. 중요하게 다뤄야 할 디지털 소양 교육 내용(고등학교)

(단위: 명(%))

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	χ^2
전체	2,877 (100)	891 (31.0)	443 (15.4)	547 (19.0)	511 (17.8)	468 (16.3)	17 (0.6)	
성별	남	1,487 (100)	495 (33.3)	241 (16.2)	313 (21.0)	220 (14.8)	205 (13.8)	13 (0.9)
	여	1,388 (100)	396 (28.5)	201 (14.5)	233 (16.8)	292 (21.0)	263 (18.9)	3 (0.2)
학년	1학년	979 (100)	294 (30.0)	170 (17.4)	167 (17.1)	188 (19.2)	156 (15.9)	4 (0.4)
	2학년	1,001 (100)	307 (30.7)	158 (15.8)	193 (19.3)	175 (17.5)	160 (16.0)	8 (0.8)
	3학년	899 (100)	291 (32.4)	115 (12.8)	187 (20.8)	149 (16.6)	151 (16.8)	6 (0.7)
학교 유형	일반고	2,177 (100)	700 (32.2)	318 (14.6)	416 (19.1)	374 (17.2)	354 (16.3)	15 (0.7)
	자율고	127 (100)	29 (22.8)	24 (18.9)	27 (21.3)	27 (21.3)	19 (15.0)	1 (0.8)
	특수 목적고	68 (100)	23 (33.8)	8 (11.8)	10 (14.7)	16 (23.5)	11 (16.2)	0 (0.0)
학업 성적	특성화고	504 (100)	139 (27.6)	92 (18.3)	95 (18.8)	94 (18.7)	83 (16.5)	1 (0.2)
	상	869 (100)	269 (31.0)	127 (14.6)	174 (20.0)	161 (18.5)	134 (15.4)	4 (0.5)
	중	1,238 (100)	367 (29.6)	178 (14.4)	239 (19.3)	242 (19.5)	206 (16.6)	6 (0.5)

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	χ^2	
경제 수준	하	769 (100)	256 (33.3)	137 (17.8)	133 (17.3)	108 (14.0)	128 (16.6)	7 (0.9)	28.723**
	상	770 (100)	208 (27.0)	137 (17.8)	150 (19.5)	154 (20.0)	114 (14.8)	7 (0.9)	
	중	1,801 (100)	586 (32.5)	262 (14.5)	336 (18.7)	323 (17.9)	285 (15.8)	9 (0.5)	
	하	309 (100)	98 (31.7)	44 (14.2)	61 (19.7)	35 (11.3)	69 (22.3)	2 (0.6)	
지역 규모	대도시	1,000 (100)	297 (29.7)	148 (14.8)	199 (19.9)	190 (19.0)	161 (16.1)	5 (0.5)	7.725
	중소도시	1,200 (100)	389 (32.4)	193 (16.1)	221 (18.4)	202 (16.8)	190 (15.8)	5 (0.4)	
	읍면지역	679 (100)	206 (30.3)	102 (15.0)	127 (18.7)	120 (17.7)	117 (17.2)	7 (1.0)	

주: 1) ** $p<0.01$

- 2) ① 기초 자식 힘양(컴퓨터 기본 자식 배우기), ② 의사소통 능력(컴퓨터나 스마트폰으로 대화 잘하기(채팅, 이메일), 문제해결력 증진(컴퓨터나 스마트폰으로 문제 해결하기), ④ 다양한 학습 방법 증진(컴퓨터나 스마트폰으로 여러 가지를 활용하여 공부하기), ⑤ 도덕·윤리적인 인식 키우기(인터넷에서 바르고 정직하게 행동하기), ⑥ 기타

성별에 따른 차이를 분석한 결과, 남학생은 기초지식 힘양(33.3%)과 문제해결력 증진(21.0%) 순으로 가장 많이 선택하였고, 여학생은 기초지식 힘양(28.5%)과 다양한 학습 방법(21.0%)을 상대적으로 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2 = 46.55, p < .01$). 학년에 따른 차이를 살펴본 결과, 1학년의 경우 기초지식 힘양(30.0%)을 가장 많이 선택하고, 그 다음으로 다양한 학습방법 증진(19.2%)을 선택하였다. 2학년과 3학년은 공통적으로 기초지식 힘양(2학년 30.7%, 3학년 32.4%)과 문제해결력 증진(2학년 19.3%, 3학년 20.8%) 순으로 가장 많이 선택하였다. 그러나 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 나타났다. ($\chi^2 = 14.33, p > .05$). 다음으로 학교 유형에 따른 차이를 살펴본 결과, 일반고(32.2%), 자율고(22.8%), 특수목적고(33.8%), 특성화고(27.6%) 모두 기초지식 힘양을 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다($\chi^2 = 17.00, p > .05$). 다음으로 학업성적에 따른 차이를 분석한 결과, 상위권 학생은 기초지식 힘양(31.0%)과 문제해결력 증진(20.0%) 순으로 가장 많이 선택하였고, 하위권 학생은 기초지식 힘양(33.3%)과 의사소통 능력(17.8%)을 상대적으로 많이 선택하였다. 반면 중위권 학생은 기초지식 힘양(29.6%)을 가장 많이

선택하고 다양한 학습 방법(19.5%)과 문제해결력 증진(19.3%)을 비슷한 수준으로 선택하는 경향을 보였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2 = 18.72$, $p < .05$).

경제수준에 따른 차이를 분석한 결과, 상위 수준(27.0%), 중위 수준(32.5%), 하위 수준(31.7%) 모두 기초 지식 함양을 가장 많이 선택하였으며, 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 나타났다($\chi^2 = 28.72$, $p < .01$). 마지막으로 지역규모별 차이를 분석한 결과, 대도시(29.7%), 중소도시(32.4%), 읍면지역(30.3%) 모두 기초지식 함양을 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다($\chi^2 = 7.73$, $p > .05$).

② 디지털 소양

고등학생을 대상으로 실시한 디지털 소양 조사 결과, 전체 평균은 3.27점(표준편차 = .57)으로 나타났다. 고등학생의 인구통계학적 특성에 따라 차이를 살펴보면 다음과 같다.

성별에 따른 차이를 분석한 결과, 남학생($M = 3.24$)이 여학생($M = 3.29$)보다 낮게 나타났다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($t = -2.619$, $p < .01$). 학년에 따른 차이를 분석한 결과, 2학년($M = 3.30$)이 1학년($M = 3.23$)과 3학년($M = 3.27$)보다 높게 나타났다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($F = 3.458$, $p < .05$). 학교유형에 따른 차이를 분석한 결과, 자율고($M = 3.39$)와 특수목적고($M = 3.39$)가 가장 높게 나타났으며, 일반고($M = 3.30$), 특성화고($M = 3.06$) 순으로 나타났다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($F = 28.135$, $p < .01$). 다음으로 학업성적에 따른 차이를 분석한 결과, 성적 상위 집단($M = 3.41$), 중위 집단($M = 3.27$), 하위 집단($M = 3.11$) 순으로 나타났다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($F = 58.584$, $p < .01$). 경제수준에 따른 차이를 분석한 결과, 상위 수준 집단($M = 3.38$)이 가장 높았으며, 중위 수준 집단($M = 3.25$), 하위 수준 집단($M = 3.07$) 순으로 나타났다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($F = 35.538$, $p < .01$). 지역규모에 따른 차이를 분석한 결과, 대도시($M = 3.32$)가 가장 높고, 중소도시($M = 3.26$), 읍면지역($M = 3.20$) 순으로 나타났다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($F = 8.331$, $p < .01$).

표 III-68. 디지털 소양에 대한 문항 평균(고등학생)

(단위: 명, 점)

구분	전체	평균	표준편차	t/F
전체	2,877	3.27	.57	-
성별	남	1,488	3.24	.61
	여	1,389	3.29	.52
학년	1학년(a)	978	3.23	.56
	2학년(b)	1,000	3.30	.57
	3학년(c)	899	3.27	.57
학교유형	일반고(a)	2,178	3.30	.54
	자율고(b)	126	3.39	.56
	특수목적고(c)	68	3.39	.56
	특성화고(d)	505	3.06	.65
학업성적	상(a)	871	3.41	.55
	중(b)	1,238	3.27	.53
	하(c)	768	3.11	.60
경제수준	상(a)	770	3.38	.58
	중(b)	1,799	3.25	.52
	하(c)	308	3.07	.70
지역규모	대도시(a)	1,000	3.32	.55
	중소도시(b)	1,199	3.26	.58
	읍면지역(c)	677	3.20	.56

주: 1) ** $p<.01$, * $p<.05$

③ 희망하는 디지털 이해 활동

고등학생들이 희망하는 디지털 이해 활동을 살펴본 결과, 컴퓨터 학습과 코딩(34.2%)을 가장 많이 선택하였으며, 그 다음으로 온라인 정보 평가(25.8%), 인공지능 및 빅데이터 기초 이해(15.1%), 개인정보 보호 및 데이터 보안 교육(12.1%), 디지털 환경에서의 예절 및 대응(12.0%), 기타 응답(0.7%) 순으로 나타났다. 고등학생의 인구통계학적 특성에 따라 차이를 살펴보면 다음과 같다.

성별에 따른 차이를 분석한 결과, 남학생(36.2%)과 여학생(31.9%) 모두 컴퓨터 학습과 코딩을 가장 많이 선택하였고, 그 다음 온라인 정보평가를 여학생(28.8%)이 남학생(23.1%)보다 상대적으로 더 높게 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2 = 53.48$, $p < .01$). 학년에 따른 차이를 살펴본 결과, 1학년(35.6%), 2학년(33.5%), 3학년(33.3%) 모두 컴퓨터 학습과 코딩을 더 많이 선택하였으며, 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다($\chi^2 = 9.558$, $p > .05$). 다음으로 학교유형에 따른 차이를 살펴본 결과, 일반고(35.3%)와 특성화고(31.1%)는 컴퓨터 학습과 코딩을 더 많이 선택하였으며, 자율고(32.8%)와 특수목적고(29.4%)는 온라인 정보평가를 더 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하였다($\chi^2 = 26.74$, $p < .05$). 다음으로 학업 성적에 따른 차이를 분석한 결과, 상위(37.1%), 중위(33.3%), 하위(32.2%) 모두 컴퓨터 학습과 코딩을 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2 = 23.98$, $p < .01$).

경제수준에 따른 차이를 분석한 결과, 상위 수준(34.0%), 중위 수준(34.4%), 하위 수준(32.8%) 모두 컴퓨터 학습과 코딩을 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다($\chi^2 = 11.30$, $p > .05$). 다음으로 마지막으로 지역규모별 차이를 분석한 결과, 대도시(37.9%), 중소도시(32.9%), 읍면지역(30.9%) 모두 컴퓨터 학습과 코딩을 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 나타났다($\chi^2 = 27.86$, $p < .01$).

표 III-69. 희망하는 디지털 이해 활동(고등학교)

(단위: 명(%))

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	χ^2
전체	2,877 (100)	983 (34.2)	743 (25.8)	346 (12.0)	435 (15.1)	349 (12.1)	22 (0.7)	
성별	남	1,487 (100)	539 (36.2)	343 (23.1)	175 (11.8)	268 (18.0)	144 (9.7)	18 (1.2)
	여	1,391 (100)	444 (31.9)	400 (28.8)	171 (12.3)	167 (12.0)	205 (14.7)	4 (0.3)
학년	1학년	978 (100)	348 (35.6)	230 (23.5)	129 (13.2)	150 (15.3)	117 (12.0)	4 (0.4)
	2학년	1,001 (100)	335 (33.5)	265 (26.5)	113 (11.3)	152 (15.2)	128 (12.8)	8 (0.8)

53.479**

9.558

구분		사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	χ^2
학교 유형	3학년	899 (100)	299 (33.3)	248 (27.6)	105 (11.7)	132 (14.7)	105 (11.7)	10 (1.1)	26.737*
	일반고	2,177 (100)	768 (35.3)	565 (26.0)	240 (11.0)	325 (14.9)	264 (12.1)	15 (0.7)	
	자율고	125 (100)	40 (32.0)	41 (32.8)	13 (10.4)	17 (13.6)	14 (11.2)	0 (0.0)	
	특수 목적고	68 (100)	18 (26.5)	20 (29.4)	10 (14.7)	16 (23.5)	4 (5.6)	0 (0.0)	
학업 성적	특성화고	505 (100)	157 (31.1)	117 (23.2)	82 (16.2)	76 (15.0)	67 (13.3)	6 (1.2)	23.975**
	상	871 (100)	323 (37.1)	215 (24.7)	91 (10.4)	150 (17.2)	85 (9.8)	7 (0.8)	
	중	1,238 (100)	412 (33.3)	323 (26.1)	140 (11.3)	187 (15.1)	165 (13.3)	11 (0.9)	
	하	769 (100)	248 (32.2)	204 (26.5)	115 (15.0)	98 (12.7)	100 (13.0)	4 (0.5)	
경제 수준	상	771 (100)	262 (34.0)	192 (24.9)	104 (13.5)	120 (15.6)	88 (11.4)	5 (0.6)	11.300
	중	1,800 (100)	620 (34.4)	458 (25.4)	199 (11.1)	277 (15.4)	232 (12.9)	14 (0.8)	
	하	308 (100)	101 (32.8)	93 (30.2)	43 (14.0)	38 (12.3)	30 (9.7)	3 (1.0)	
	대도시	1,001 (100)	379 (37.9)	248 (24.8)	112 (11.2)	128 (12.8)	126 (12.6)	8 (0.8)	
지역 규모	중소도시	1,198 (100)	394 (32.9)	320 (26.7)	144 (12.0)	211 (17.6)	123 (10.3)	6 (0.5)	27.856**
	읍면지역	679 (100)	210 (30.9)	175 (25.8)	90 (13.3)	96 (14.1)	100 (14.7)	8 (1.2)	

주: 1) ** $p<0.01$

- 2) ① 컴퓨터 학습과 코딩(블록 코딩 방식 활용 SW 기초 교육, 코딩 언어 등), ② 온라인 정보 평가(가짜 뉴스 구별, 소셜 미디어, 인터넷 정보 검색, 비교, 분석 교육 활동 등), ③ 디지털 환경에서의 예절 및 대응, ④ 인공지능 및 빅데이터 기초 이해, ⑤ 개인정보 보호 및 데이터 보안 교육, ⑥ 기타

④ 희망하는 디지털 개발 활동

고등학생들이 희망하는 디지털 개발 활동에 대해 살펴본 결과, 3D 모델링과 제작(24.0%)이 가장 높았으며, 그 다음은 웹사이트 및 모바일 앱 개발(22.4%), 디지털 콘텐츠 창작(21.5%), 로봇과 드론 활용(17.8%), 인공지능을 활용한 프로그램 만들기(13.7%), 기타 응답(0.7%) 순으로 나타났다.

고등학생의 인구통계학적 특성에 따라 차이를 살펴보면 다음과 같다. 성별에 따른 차이를 분석한 결과, 남학생은 로봇과 드론 활용(24.7%)과 웹사이트 및 모바일 앱 개발(24.7%)을 동일한 비율로 가장 많이 선택한 반면, 여학생은 디지털 콘텐츠 창작(29.3%), 3D모델링과 제작(27.0%)을 주요하게 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2 = 184.05, p < .01$). 학년에 따른 차이를 살펴본 결과, 1학년(26.3%), 2학년(26.9%)은 모두 3D 모델링과 제작을 가장 많이 선택하였다. 반면 3학년은 웹사이트 및 모바일 앱 개발(24.0%)과 디지털 콘텐츠 창작(23.6)을 비슷한 비율로 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2 = 37.19, p < .01$).

학교 유형에 따른 차이를 살펴본 결과, 일반고(24.2%), 자율고(25.4%), 특성화고(23.8%)는 3D 모델링과 제작을 가장 많이 선택하였고, 특수목적고는 웹사이트 및 모바일 앱 개발(29.4%)을 가장 많이 선택하였다. 그러나 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다($\chi^2 = 19.51, p > .05$). 학업성적에 따른 차이를 분석한 결과, 상위권은 3D 모델링과 제작(23.3%), 디지털 콘텐츠 창작(21.0%)순으로 가장 많이 선택하였고, 중위권은 3D 모델링과 제작(24.6%)과 웹사이트 및 모바일 앱 개발(23.5%), 하위권은 3D 모델링과 제작(27.7%), 디지털 콘텐츠 창작(23.7%) 순으로 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하였다($\chi^2 = 34.58, p < .01$).

다음으로 경제수준에 따른 차이를 분석한 결과, 상위 수준(26.8%)은 웹사이트 및 모바일 앱 개발(23.5%)을 가장 많이 선택한 반면, 중위 수준(25.0%)과 하위 수준(25.3%)은 3D 모델링과 제작을 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다($\chi^2 = 7.93, p > .05$). 마지막으로 지역규모별 차이를 분석한 결과, 대도시(24.2%)는 웹사이트 및 모바일 앱 개발을, 중소도시(24.7%)는 3D 모델링과 제작, 읍면지역(25.0%)은 디지털 콘텐츠 창작을 각각 가장 많이 선택하였다. 그러나 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 나타났다($\chi^2 = 17.23, p > .05$).

표 III-70. 희망하는 디지털 개발 활동(고등학교)

(단위: 명(%))

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	χ^2
전체	2,877 (100)	643 (22.4)	618 (21.5)	511 (17.8)	691 (24.0)	394 (13.7)	20 (0.7)	
성별	남	1,486 (100)	367 (24.7)	210 (14.1)	367 (24.7)	316 (21.3)	210 (14.1)	184.049**
	여	1,390 (100)	276 (19.9)	407 (29.3)	144 (10.4)	375 (27.0)	184 (13.2)	4 (0.3)
학년	1학년	979 (100)	212 (21.7)	215 (22.0)	183 (18.7)	257 (26.3)	108 (11.0)	4 (0.4)
	2학년	1,000 (100)	216 (21.6)	191 (19.1)	178 (17.8)	269 (26.9)	140 (14.0)	6 (0.6)
	3학년	900 (100)	216 (24.0)	212 (23.6)	150 (16.7)	166 (18.4)	146 (16.2)	10 (1.1)
학교 유형	일반고	2,176 (100)	485 (22.3)	453 (20.8)	384 (17.6)	526 (24.2)	316 (14.5)	12 (0.6)
	자율고	126 (100)	30 (23.8)	31 (24.6)	18 (14.3)	32 (25.4)	13 (10.3)	2 (1.6)
	특수 목적고	68 (100)	19 (27.9)	20 (29.4)	6 (8.8)	13 (19.1)	10 (14.7)	0 (0.0)
	특성화고	505 (100)	109 (21.6)	113 (22.4)	103 (20.4)	120 (23.8)	55 (10.9)	5 (1.0)
학업 성적	상	870 (100)	203 (23.3)	183 (21.0)	151 (17.4)	174 (20.0)	152 (17.5)	7 (0.8)
	중	1,238 (100)	291 (23.5)	252 (20.4)	219 (17.7)	304 (24.6)	165 (13.3)	7 (0.6)
	하	768 (100)	149 (19.4)	182 (23.7)	141 (18.4)	213 (27.7)	77 (10.0)	6 (0.8)
경제 수준	상	771 (100)	181 (23.5)	169 (21.9)	140 (18.2)	164 (21.3)	110 (14.3)	7 (0.9)
	중	1,799 (100)	386 (21.5)	385 (21.4)	318 (17.7)	449 (25.0)	249 (13.8)	12 (0.7)
	하	308 (100)	76 (24.7)	64 (20.8)	54 (17.5)	78 (25.3)	35 (11.4)	1 (0.3)
지역 규모	대도시	1,000 (100)	242 (24.2)	212 (21.2)	165 (16.5)	228 (22.8)	148 (14.8)	5 (0.5)
	중소도시	1,199 (100)	259 (21.6)	236 (19.7)	232 (19.3)	296 (24.7)	169 (14.1)	7 (0.6)
	읍면지역	677 (100)	142 (21.0)	169 (25.0)	114 (16.8)	167 (24.7)	78 (11.5)	7 (1.0)

주: 1) ** $p<0.01$

- 2) ① 웹사이트 및 모바일 앱 개발, ② 디지털 콘텐츠(동영상, 사진 등) 창작, ③ 로봇과 드론 활용, ④ 3D 모델링과 제작, ⑤ 인공지능을 활용한 프로그램 만들기, ⑥ 기타

⑤ 희망하는 디지털 활용 활동

고등학생들이 희망하는 디지털 활용 활동을 살펴본 결과, 가상현실 및 첨단 기술 체험(35.3%)이 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로 디지털 콘텐츠 제작 및 출판(25.8%), 창의적 프로젝트 및 예술 활동(15.9%), 빅데이터를 활용한 문제해결 활동(14.6%), 디지털을 활용한 가상 창업 활동(7.8%), 기타 응답(0.6%) 순으로 나타났다. 고등학생의 인구통계학적 특성에 따라 차이를 살펴보면 다음과 같다.

표 III-71. 희망하는 디지털 활용 활동(고등학교)

(단위: 명(%))

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	χ^2
전체	2,877 (100)	742 (25.8)	457 (15.9)	1,016 (35.3)	419 (14.6)	224 (7.8)	18 (0.6)	
성별	남	1,487 (100)	320 (21.5)	218 (14.7)	574 (38.6)	239 (16.1)	120 (8.1)	49.194**
	여	1,389 (100)	422 (30.4)	239 (17.2)	442 (31.8)	180 (13.0)	104 (7.5)	
학년	1학년	978 (100)	243 (24.8)	149 (15.2)	363 (37.1)	137 (14.0)	82 (8.4)	11.265
	2학년	1,001 (100)	265 (26.5)	150 (15.0)	357 (35.7)	138 (13.8)	84 (8.4)	
	3학년	899 (100)	235 (26.1)	158 (17.6)	297 (33.0)	144 (16.0)	58 (6.5)	
학교 유형	일반고	2,177 (100)	551 (25.3)	343 (15.8)	758 (34.8)	337 (15.5)	176 (8.1)	19.920
	자율고	126 (100)	40 (31.7)	20 (15.9)	40 (31.7)	16 (12.7)	8 (6.3)	
	특수 목적고	68 (100)	22 (32.4)	11 (16.2)	19 (27.9)	13 (19.1)	3 (4.4)	
	특성화고	505 (100)	129 (25.5)	83 (16.4)	199 (39.4)	53 (10.5)	37 (7.3)	
학업 성적	상	871 (100)	200 (23.0)	137 (15.7)	287 (33.0)	174 (20.0)	66 (7.6)	38.313**
	중	1,238 (100)	318 (25.7)	206 (16.6)	448 (36.2)	165 (13.3)	95 (7.7)	
	하	768 (100)	225 (29.3)	114 (14.8)	281 (36.6)	80 (10.4)	63 (8.2)	

구분		사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	χ^2
경제 수준	상	771 (100)	206 (26.7)	102 (13.2)	262 (34.0)	140 (18.2)	54 (7.0)	7 (0.9)	22.220*
	중	1,799 (100)	445 (24.7)	302 (16.8)	652 (36.2)	240 (13.3)	151 (8.4)	9 (0.5)	
	하	308 (100)	92 (29.9)	53 (17.2)	103 (33.4)	39 (12.7)	19 (6.2)	2 (0.6)	
지역 규모	대도시	1,000 (100)	262 (26.2)	154 (15.4)	348 (34.8)	159 (15.9)	71 (7.1)	6 (0.6)	29.269**
	중소도시	1,199 (100)	291 (24.3)	175 (14.6)	460 (38.4)	177 (14.8)	93 (7.8)	3 (0.3)	
	읍면지역	678 (100)	189 (27.9)	129 (19.0)	208 (30.7)	82 (12.1)	61 (9.0)	9 (1.3)	

주: 1) ** $p<.01$, * $p<.05$

- 2) ① 디지털 콘텐츠 제작 및 출판(디지털 작품 모음(유튜브, 블로그, 인스타 등의 자료), 디지털 미디어 출판 및 게시), ② 창의적 프로젝트 및 예술 활동(인공지능 기반 프로젝트, 소셜미디어, 자원봉사 캠페인 활동 등), ③ 가상현실 및 첨단 기술 체험(VR, AR을 활용한 가상현실 체험 활동 등), ④ 빅데이터를 활용한 문제해결 활동(시장 분석, 인공지능 솔루션을 통한 문제해결 중심활동), ⑤ 디지털을 활용한 가상 창업 활동, ⑥ 기타

성별에 따른 차이를 분석한 결과, 남학생은 가상현실 및 첨단 기술 체험(38.6%)과 디지털 콘텐츠 제작 및 출판(21.5%)을 주로 선택하였고, 여학생은 가상현실 및 첨단 기술 체험(31.8%)과 디지털 콘텐츠 제작 및 출판(30.4%)을 유사한 비율로 선택하였다. 이러한 분포 차이는 통계적으로 유의한 것으로 나타났다($\chi^2=49.19$, $p<.01$). 학년에 따른 차이를 살펴본 결과, 1학년(37.1%), 2학년(35.7%), 3학년(33.0%) 모두 가상현실 및 첨단 기술 체험을 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 나타났다. ($\chi^2=11.27$, $p>.05$). 다음으로 학교 유형에 따른 차이를 살펴본 결과, 일반고(34.8%)와 특성화고(39.4%)는 가상현실 및 첨단 기술 체험을 가장 많이 선택하였고, 특수목적고(32.4%)는 디지털 콘텐츠 제작 및 출판을 가장 많이 선택하였다. 반면 자율고의 경우 가상현실 및 첨단 기술 체험(31.7%)과 디지털 콘텐츠 제작 및 출판(31.7%)을 동일한 비율로 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다($\chi^2=19.92$, $p>.05$). 학업성적에 따른 차이를 분석한 결과, 상(33.0%), 중(36.2%), 하(36.6%) 모두 가상현실 및 첨단 기술 체험을 가장 많이 선택하였다. 또한 하위권의 경우 디지털 콘텐츠 제작 및 출판(29.3%)을 상대적으로 높게 선택하는 경향을 보였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 나타났다($\chi^2=38.31$, $p<.01$).

경제수준에 따른 차이를 분석한 결과, 상(34.0%), 중(36.2%), 하(33.4%) 모두 가상현실 및 첨단 기술 체험을 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2 = 22.22$, $p < .05$). 마지막으로 지역규모별 차이를 분석한 결과, 대도시(34.8%), 중소도시(38.4%), 읍면지역(30.7%) 모두 가상현실 및 첨단 기술 체험을 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2 = 29.27$, $p < .01$).

⑥ 디지털 소양 교육을 위한 필요 지원

고등학생들이 디지털 소양 교육을 위한 필요한 지원을 살펴보면, 지역사회 디지털 교육 기관과 자원의 활용 확대(35.4%)에 가장 많은 선택을 하였으며, 그 다음은 외부 전문강사의 활용 확대(28.2%), 교내 디지털 학습환경의 개선(21.5%), 정보 담당 선생님의 전문성 강화(14.3%), 기타 응답(0.6%) 순으로 나타났다.

고등학생의 인구통계학적 특성에 따라 차이를 살펴보면 다음과 같다. 성별에 따른 차이를 분석한 결과, 남학생(38.1%)과 여학생(32.6%) 모두 지역사회 디지털 교육 기관과 자원의 활용 확대를 가장 많이 선택하였으며, 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2 = 32.96$, $p < .01$). 다음으로 학년에 따른 차이를 살펴본 결과, 1학년(34.9%), 2학년(36.2%), 3학년(35.2%) 모두 지역사회 디지털 교육 기관과 자원의 활용 확대를 가장 많이 선택하였고, 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 나타났다($\chi^2 = 5.01$, $p > .05$).

학교 유형에 따른 차이를 살펴본 결과, 일반고(35.1%), 자율고(36.0%), 특수목적고(38.2%), 특성화고(36.2%) 모두 지역사회 디지털 교육 기관과 자원의 활용 확대를 가장 많이 선택하였다. 특히, 특수목적고의 경우 다른 학교 유형과 달리 2순위로 교내 디지털 학습환경의 개선(26.5%)을 선택하였다. 그러나 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다($\chi^2 = 12.51$, $p > .05$). 학업성적에 따른 차이를 분석한 결과, 상위권(33.6%), 중위권(36.2%), 하위권(36.2%) 모두 지역사회 디지털 교육 기관과 자원의 활용 확대를 가장 많이 선택하였고, 집단 간 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다($\chi^2 = 14.41$, $p > .05$).

다음으로 경제수준에 따른 차이에서도 상위 수준(34.3%), 중위 수준(36.1%), 하위 수준(34.7%)이 모두 지역사회 디지털 교육 기관과 자원의 활용 확대를 가장 높은 비율로 선택

하였나, 집단 간 차이는 통계적으로 유의하지 않았다($\chi^2 = 6.74, p > 0.05$). 마지막으로 지역 규모별 차이를 분석한 결과, 대도시(35.5%), 중소도시(35.6%), 읍면지역(35.2%) 모두 지역사회 디지털 교육 기관과 자원의 활용 확대를 가장 많이 선택하였으며, 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 나타났다($\chi^2 = 3.55, p > 0.05$).

표 III-72. 디지털 소양 교육을 위한 필요 지원(고등학교)

(단위: 명(%))

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	χ^2
전체	2,877 (100)	811 (28.2)	1,020 (35.4)	410 (14.3)	619 (21.5)	17 (0.6)	
성별	남	1,488 (100)	380 (25.2)	567 (38.1)	245 (16.5)	285 (19.2)	11 (0.7)
	여	1,389 (100)	431 (31.0)	453 (32.6)	166 (12.0)	333 (24.0)	6 (0.4)
학년	1학년	978 (100)	289 (29.6)	341 (34.9)	143 (14.6)	201 (20.6)	4 (0.4)
	2학년	1,000 (100)	274 (27.4)	362 (36.2)	133 (13.3)	222 (22.2)	9 (0.9)
	3학년	901 (100)	248 (27.5)	317 (35.2)	135 (15.0)	196 (21.8)	5 (0.6)
학교 유형	일반고	2,178 (100)	609 (28.0)	765 (35.1)	303 (13.9)	489 (22.5)	12 (0.6)
	자율고	125 (100)	37 (29.6)	45 (36.0)	17 (13.6)	24 (19.2)	2 (1.6)
	특수 목적고	68 (100)	14 (20.6)	26 (38.2)	10 (14.7)	18 (26.5)	0 (0.0)
	특성화고	505 (100)	151 (29.9)	183 (36.2)	80 (15.8)	87 (17.2)	4 (0.8)
학업 성적	상	871 (100)	226 (25.9)	293 (33.6)	146 (16.8)	203 (23.3)	3 (0.3)
	중	1,239 (100)	369 (29.8)	449 (36.2)	159 (12.8)	251 (20.3)	11 (0.9)
	하	768 (100)	216 (28.1)	278 (36.2)	105 (13.7)	165 (21.5)	4 (0.5)
경제 수준	상	770 (100)	214 (27.8)	264 (34.3)	118 (15.3)	170 (22.1)	4 (0.5)
	중	1,799 (100)	505 (28.1)	649 (36.1)	257 (14.3)	379 (21.1)	9 (0.5)

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	χ^2	
	하	308 (100)	92 (29.9)	107 (34.7)	35 (11.4)	70 (22.7)	4 (1.3)	
지역 규모	대도시	1,001 (100)	278 (27.8)	355 (35.5)	134 (13.4)	226 (22.6)	8 (0.8)	3.548
	중소도시	1,198 (100)	345 (28.8)	426 (35.6)	174 (14.5)	248 (20.7)	5 (0.4)	
	읍면지역	677 (100)	188 (27.8)	238 (35.2)	102 (15.1)	144 (21.3)	5 (0.7)	

주: 1) ** $p<0.01$

- 2) ① 외부 전문강사의 활용 확대, ② 지역사회 디지털 교육 기관과 자원(예, 드론, VR, AR, 등)의 활용 확대,
③ 정보 담당 선생님의 전문성 강화, ④ 교내 디지털 학습환경의 개선, ⑤ 기타

3) 고교학점제

① 고교학점제 시행 시 기대되는 점

고등학생들이 고교학점제가 시행되면서 기대되는 점을 살펴본 결과, 자신의 진로와 적성에 맞는 과목 선택(36.9%)을 가장 많이 선택하였다. 그 다음으로 관심 있는 분야를 깊이 있게 공부(24.2%), 대학 및 취업 준비에 필요한 역량 향상(11.9%), 주입식 교육이 아닌 자기주도적인 학습(9.5%), 학생 개개인의 학습 성취 수준에 따른 맞춤형 수업(7.0%), 기타(6.3%), 학업 부담 조절을 통한 효율적 학습(4.3%) 순으로 나타났다. 기타 응답으로는 ‘기대되지 않는다’, ‘없다’ 등 고교학점제에 대한 부정적인 의견이 포함되었다.

표 III-73. 고교학점제 시행 시 기대되는 점(고등학교)

(단위: 명(%))

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	χ^2	
전체	2,877 (100)	1,063 (36.9)	695 (24.2)	342 (11.9)	272 (9.5)	200 (7.0)	123 (4.3)	182 (6.3)		
성별	남	1,487 (100)	532 (35.8)	369 (24.8)	176 (11.8)	148 (10.0)	90 (6.1)	64 (4.3)	108 (7.3)	10.368
	여	1,390 (100)	531 (38.2)	326 (23.5)	166 (11.9)	124 (8.9)	110 (7.9)	59 (4.2)	74 (5.3)	
학년	1학년	976 (100)	389 (39.9)	230 (23.6)	105 (10.8)	70 (7.2)	69 (7.1)	45 (4.6)	68 (7.0)	17.744
	2학년	1,001 (100)	367 (36.7)	244 (24.4)	129 (12.9)	102 (10.2)	64 (6.4)	38 (3.8)	57 (5.7)	

구분		사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	χ^2
	3학년	899 (100)	307 (34.1)	221 (24.6)	108 (12.0)	100 (11.1)	67 (7.5)	39 (4.3)	57 (6.3)	
학교 유형	일반고	2,178 (100)	837 (38.4)	503 (23.1)	249 (11.4)	203 (9.3)	147 (6.7)	97 (4.5)	142 (6.5)	21.168
	자율고	126 (100)	45 (35.7)	35 (27.8)	16 (12.7)	11 (8.7)	7 (5.6)	7 (5.6)	5 (4.0)	
	특수 목적고	69 (100)	25 (36.2)	16 (23.2)	8 (11.6)	9 (13.0)	3 (4.3)	4 (5.8)	4 (5.8)	
	특성화고	505 (100)	156 (30.9)	140 (27.7)	70 (13.9)	49 (9.7)	43 (8.5)	15 (3.0)	32 (6.3)	
학업 성적	상	871 (100)	331 (38.0)	200 (23.0)	115 (13.2)	86 (9.9)	52 (6.0)	26 (3.0)	61 (7.0)	26.629**
	중	1,237 (100)	456 (36.9)	307 (24.8)	150 (12.1)	118 (9.5)	96 (7.8)	54 (4.4)	56 (4.5)	
	하	768 (100)	275 (35.8)	188 (24.5)	78 (10.2)	67 (8.7)	52 (6.8)	43 (5.6)	65 (8.5)	
경제 수준	상	769 (100)	289 (37.6)	170 (22.1)	89 (11.6)	85 (11.1)	43 (5.6)	38 (4.9)	55 (7.2)	12.645
	중	1,798 (100)	673 (37.4)	446 (24.8)	213 (11.8)	158 (8.8)	132 (7.3)	70 (3.9)	106 (5.9)	
	하	307 (100)	101 (32.9)	78 (25.4)	40 (13.0)	29 (9.4)	25 (8.1)	14 (4.6)	20 (6.5)	
지역 규모	대도시	1,000 (100)	357 (35.7)	246 (24.6)	116 (11.6)	98 (9.8)	69 (6.9)	43 (4.3)	71 (7.1)	7.456
	중소도시	1,199 (100)	456 (38.0)	283 (23.6)	149 (12.4)	110 (9.2)	85 (7.1)	55 (4.6)	61 (5.1)	
	읍면지역	678 (100)	250 (36.9)	166 (24.5)	77 (11.4)	65 (9.6)	46 (6.8)	25 (3.7)	49 (7.2)	

주: 1) ** $p<0.01$

- 2) ① 자신의 진로와 적성에 맞는 과목 선택, ② 관심 있는 분야를 깊이 있게 공부, ③ 대학 및 취업 준비에 필요한 역량 향상, ④ 주입식 교육이 아닌 자기주도적인 학습 가능, ⑤ 학생 개개인의 학습 성취 수준에 따른 맞춤형 수업, ⑥ 학업 부담 조절을 통한 효율적 학습, ⑦ 기타

고등학생의 인구통계학적 특성에 따라 차이를 살펴보면 다음과 같다. 성별에 따른 차이를 분석한 결과, 남학생(35.8%)과 여학생(38.2%) 모두 자신의 진로와 적성에 맞는 과목 선택을 가장 많이 선택하였고, 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다($\chi^2 = 10.37$, $p>0.05$). 학년에 따른 차이를 살펴본 결과, 1학년(39.9%), 2학년(36.7%),

3학년(34.1%) 모두 자신의 진로와 적성에 맞는 과목 선택을 더 많이 선택하였으며, 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다 ($\chi^2 = 17.74$, $p > 0.05$).

학교유형에 따른 차이를 살펴본 결과, 일반고(38.4%), 자율고(35.7%), 특수목적고(36.2%), 특성화고(30.9%) 모두 자신의 진로와 적성에 맞는 과목 선택을 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않았다($\chi^2 = 21.17$, $p > 0.05$). 다음으로 학업성적에 따른 차이를 분석한 결과, 상위(38.0%), 중위(36.9%), 하위(35.8%) 모두 자신의 진로와 적성에 맞는 과목 선택을 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2 = 26.63$, $p < 0.01$).

다음으로 경제수준에 따른 차이를 분석한 결과, 상위 수준(37.6%), 중위 수준(37.4%), 하위 수준(32.9%) 모두 자신의 진로와 적성에 맞는 과목 선택을 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다($\chi^2 = 12.65$, $p > 0.05$). 마지막으로 지역규모별 차이를 분석한 결과, 대도시(35.7%), 중소도시(38.0%), 읍면지역(36.9%) 모두 자신의 진로와 적성에 맞는 과목 선택을 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 나타났다($\chi^2 = 7.46$, $p > 0.05$).

② 고교학점제 시행 시 걱정되는 점

고등학생들이 고교학점제를 시행하면서 가장 걱정되는 점을 살펴본 결과, 과목별 난이도에 따른 학습 격차 발생(21.1%)을 가장 많이 선택하였으며, 그 다음은 대학 입시나 진로 선택에 불리함(19.8%), 과목 선택이 어려워 진로 결정의 어려움(19.1%), 내가 원하는 과목이 개설되지 않음(17.5%), 스스로 학습 계획수립 및 관리의 어려움(13.7%), 친한 친구들과 수업을 같이 듣지 못하는 불안감(5.2%), 기타 응답(3.5%) 순으로 나타났다.

표 III-74. 고교학점제 시행 시 걱정되는 점(고등학교)

(단위: 명(%))

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	χ^2
전체	2,877 (100)	505 (17.5)	551 (19.1)	393 (13.7)	608 (21.1)	570 (19.8)	151 (5.2)	99 (3.5)	
성별	남	1,489 (100)	291 (19.5)	270 (18.1)	209 (14.0)	309 (20.8)	243 (16.3)	97 (6.5)	51.778**
	여	1,389 (100)	214 (15.4)	281 (20.2)	185 (13.3)	299 (21.5)	327 (23.5)	54 (3.9)	

구분		사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	χ^2
학년	1학년	977 (100)	118 (12.1)	202 (20.7)	149 (15.3)	220 (22.5)	202 (20.7)	57 (5.8)	29 (3.0)	57.146**
	2학년	1,001 (100)	168 (16.8)	206 (20.6)	135 (13.5)	207 (20.7)	191 (19.1)	55 (5.5)	39 (3.9)	
	3학년	899 (100)	219 (24.4)	142 (15.8)	109 (12.1)	181 (20.1)	178 (19.8)	39 (4.3)	31 (3.4)	
학교 유형	일반고	2,178 (100)	386 (17.7)	437 (20.1)	275 (12.6)	445 (20.4)	472 (21.7)	93 (4.3)	70 (3.2)	62.712**
	자율고	128 (100)	21 (16.4)	24 (18.8)	23 (18.0)	29 (22.7)	20 (15.6)	8 (6.3)	3 (2.3)	
	특수 목적고	68 (100)	14 (20.6)	15 (22.1)	9 (13.2)	10 (14.7)	15 (22.1)	4 (5.9)	1 (1.5)	
	특성화고	505 (100)	84 (16.6)	74 (14.7)	87 (17.2)	124 (24.6)	64 (12.7)	46 (9.1)	26 (5.1)	
학업 성적	상	871 (100)	150 (17.2)	160 (18.4)	116 (13.3)	173 (19.9)	202 (23.2)	42 (4.8)	28 (3.2)	29.488**
	중	1,238 (100)	227 (18.3)	244 (19.7)	165 (13.3)	257 (20.8)	254 (20.5)	58 (4.7)	33 (2.7)	
	하	767 (100)	127 (16.6)	147 (19.2)	112 (14.6)	178 (23.2)	115 (15.0)	50 (6.5)	38 (5.0)	
경제 수준	상	770 (100)	132 (17.1)	147 (19.1)	107 (13.9)	162 (21.0)	151 (19.6)	39 (5.1)	32 (4.2)	19.980
	중	1,800 (100)	307 (17.1)	351 (19.5)	232 (12.9)	388 (21.6)	376 (20.9)	89 (4.9)	57 (3.2)	
	하	309 (100)	66 (21.4)	53 (17.2)	55 (17.8)	58 (18.8)	44 (14.2)	23 (7.4)	10 (3.2)	
지역 규모	대도시	1,000 (100)	190 (19.0)	170 (17.0)	125 (12.5)	221 (22.1)	210 (21.0)	45 (4.5)	39 (3.9)	17.312
	중소도시	1,199 (100)	193 (16.1)	260 (21.7)	168 (14.0)	243 (20.3)	235 (19.6)	64 (5.3)	36 (3.0)	
	읍면지역	678 (100)	122 (18.0)	121 (17.8)	100 (14.7)	143 (21.1)	125 (18.4)	42 (6.2)	25 (3.7)	

주: 1) ** $p<0.01$

- 2) ① 내가 원하는 과목이 개설되지 않음, ② 과목 선택이 어려워서 진로 결정의 어려움, ③ 스스로 학습 계획 수립 및 관리의 어려움, ④ 과목별 나이이도에 따른 학습 격차 발생, ⑤ 대학 입시나 진로 선택에 불리함, ⑥ 친한 친구들과 같은 수업을 듣지 못하는 불안감, ⑦ 기타

고등학생들의 인구통계학적 특성에 따라 차이를 살펴보면 다음과 같다. 성별에 따른 차이를 분석한 결과, 남학생은 과목별 나이도에 따른 학습 격차 발생(20.8%)과 내가 원하는 과목이 개설되지 않음(19.5%) 순으로 가장 많이 선택하였고, 여학생은 대학 입시나 진로 선택에 불리함(23.5%)과 과목별 나이도에 따른 학습 격차 발생(21.5%)을 상대적으로 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2 = 51.78$, $p < .01$). 다음으로 학년에 따른 차이를 살펴본 결과, 1학년(22.5%)과 2학년(20.7%)은 과목별 나이도에 따른 학습 격차 발생을 가장 많이 선택한 반면, 3학년은 내가 원하는 과목이 개설되지 않음(24.4%)을 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2 = 57.15$, $p < .01$).

학교 유형에 따른 차이를 살펴본 결과, 일반고는 대학 입시나 진로 선택에 불리함(19.8%)을 가장 많이 선택하였고, 자율고(22.7%)와 특성화고(24.6%)는 과목별 나이도에 따른 학습 격차 발생을 가장 많이 선택하였다. 반면 특수목적고의 경우 과목 선택이 어려워 진로 결정의 어려움(22.1%)과 대학 입시나 진로 선택에 불리함(22.1%)을 동일한 비율로 응답하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2 = 62.71$, $p < .01$). 다음으로 학업성적에 따른 차이를 분석한 결과, 상위권(23.2%)과 중위권(20.5%)은 대학 입시나 진로 선택에 불리함을 가장 많이 선택하였다. 반면 하위권은 과목별 나이도에 따른 학습 격차 발생(23.2%)을 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2 = 29.49$, $p < .01$).

다음으로 경제수준에 따른 차이를 분석한 결과, 상위 수준(21.0%)과 중위 수준(21.6%)은 과목별 나이도에 따른 학습 격차 발생을 가장 많이 선택하였고, 하위 수준은 내가 원하는 과목이 개설되지 않음(21.4%)을 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다($\chi^2 = 19.98$, $p > .05$). 다음으로 마지막으로 지역규모별 차이를 분석한 결과, 대도시(22.1%)와 읍면지역(21.1%)은 과목별 나이도에 따른 학습 격차 발생을 가장 많이 선택하였고, 중소도시는 과목 선택이 어려워 진로 결정의 어려움(21.7%)을 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다($\chi^2 = 17.31$, $p > .05$).

③ 고교학점 운영을 위한 필요 지원

고등학생들이 고교학점제 운영을 위해 어떠한 지원이 가장 필요한지 살펴본 결과, 진로

진학교사 또는 전문교사 상담(30.8%)을 가장 많이 선택하였으며, 그 다음은 담임교사 상담(19.1%), 학생 스스로 결정(16.8%), 선후배 또는 친구 조언(11.2%), 학년별 설명회(10.6%), 외부 전문가의 상담 및 강사 활용(9.5%), 기타 응답(2.0%) 순으로 나타났다.

표 III-75. 고교학점제 운영을 위한 필요 지원(고등학교)

(단위: 명(%))

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	χ^2
전체	2,877 (100)	550 (19.1)	886 (30.8)	305 (10.6)	322 (11.2)	483 (16.8)	273 (9.5)	57 (2.0)	
성별	남	1,487 (100)	335 (22.5)	370 (24.9)	157 (10.6)	168 (11.3)	291 (19.6)	125 (8.4)	81.064**
	여	1,389 (100)	215 (15.5)	516 (37.1)	148 (10.7)	154 (11.1)	192 (13.8)	148 (10.7)	
학년	1학년	979 (100)	229 (23.4)	305 (31.2)	82 (8.4)	98 (10.0)	154 (15.7)	92 (9.4)	25.598*
	2학년	1,001 (100)	173 (17.3)	312 (31.2)	111 (11.1)	116 (11.6)	176 (17.6)	93 (9.3)	
	3학년	901 (100)	149 (16.5)	269 (29.9)	112 (12.4)	109 (12.1)	154 (17.1)	89 (9.9)	
학교 유형	일반고	2,177 (100)	408 (18.7)	689 (31.6)	228 (10.5)	244 (11.2)	344 (15.8)	225 (10.3)	42.477**
	자율고	125 (100)	25 (20.0)	50 (40.0)	14 (11.2)	10 (8.0)	16 (12.8)	9 (7.2)	
	특수 목적고	69 (100)	10 (14.5)	17 (24.6)	14 (20.3)	9 (13.0)	11 (15.9)	5 (7.2)	
	특성화고	505 (100)	106 (21.0)	130 (25.7)	49 (9.7)	59 (11.7)	112 (22.2)	34 (6.7)	
학업 성적	상	870 (100)	149 (17.1)	274 (31.5)	103 (11.8)	102 (11.7)	127 (14.6)	93 (10.7)	29.135**
	중	1,238 (100)	226 (18.3)	401 (32.4)	135 (10.9)	144 (11.6)	203 (16.4)	111 (9.0)	
	하	767 (100)	174 (22.7)	211 (27.5)	66 (8.6)	77 (10.0)	153 (19.9)	69 (9.0)	
경제 수준	상	771 (100)	143 (18.5)	238 (30.9)	85 (11.0)	92 (11.9)	119 (15.4)	78 (10.1)	14.678
	중	1,800 (100)	346 (19.2)	566 (31.4)	191 (10.6)	191 (10.6)	302 (16.8)	174 (9.7)	

구분		사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	χ^2
	하	308 (100)	62 (20.1)	82 (26.6)	29 (9.4)	39 (12.7)	63 (20.5)	22 (7.1)	11 (3.6)	
지역 규모	대도시	1,000 (100)	177 (17.7)	294 (29.4)	127 (12.7)	110 (11.0)	179 (17.9)	93 (9.3)	20 (2.0)	17.642
	중소도시	1,199 (100)	250 (20.9)	357 (29.8)	109 (9.1)	137 (11.4)	204 (17.0)	119 (9.9)	23 (1.9)	
	읍면지역	677 (100)	123 (18.2)	234 (34.6)	69 (10.2)	76 (11.2)	99 (14.6)	61 (9.0)	15 (2.2)	

주: 1) ** $p<.01$, * $p<.05$

- 2) ① 담임교사 상담, ② 진로 진학교사 또는 전문교사 상담, ③ 학년별 설명회, ④ 선후배 또는 친구 조언, ⑤ 학생 스스로 결정, ⑥ 외부 전문가의 상담 및 강사 활용 확대, ⑦ 기타

고등학생의 인구통계학적 특성에 따라 차이를 살펴보면 다음과 같다. 성별에 따른 차이를 분석한 결과, 남학생(24.9%)과 여학생(37.1%) 모두 진로 진학교사 또는 전문교사 상담을 가장 많이 선택하였다. 두 번째로는 담임교사 상담을 선택하였는데, 남학생(22.5%)이 여학생(15.5%)보다 상대적으로 높은 비율을 보였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2 = 81.06$, $p<.01$). 학년에 따른 차이를 살펴본 결과, 1학년(31.2%), 2학년(31.2%), 3학년(29.9%) 모두 진로 진학교사 또는 전문교사 상담을 가장 많이 선택하였고, 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2 = 25.60$, $p<.05$).

학교 유형에 따른 차이를 살펴본 결과, 일반고(31.6%), 자율고(40.0%), 특수목적고(24.6%), 특성화고(25.7%) 모두 진로 진학교사 또는 전문교사 상담을 가장 많이 선택하였다. 그 가운데 자율고는 40.0%로 다른 학교 유형에 비해 뚜렷하게 높은 선택 비율을 보였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2 = 42.48$, $p<.01$). 다음으로 학업성적에 따른 차이를 분석한 결과, 상위권(31.5%), 중위권(32.4%), 하위권(27.5%) 모두 진로 진학교사 또는 전문교사 상담을 가장 많이 선택하였고, 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2 = 29.14$, $p<.01$).

경제수준에 따른 차이를 분석한 결과, 상위 수준과 하위 수준은 진로 진학교사 또는 전문교사 상담(상 30.9%, 중 31.4%)과 담임교사 상담(상 18.5%, 중 19.2%) 순으로 가장 많이 선택한 반면, 하위 수준은 진로 진학교사 또는 전문교사 상담(26.6%)과 학생 스스로 결정(20.5%) 순으로 가장 많이 선택하였다. 그러나 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다($\chi^2 = 14.68$, $p>.05$). 마지막으로 지역규모별 차이를 분석한 결과,

대도시는 진로 진학교사 또는 전문교사 상담(29.4%)과 학생 스스로 결정(17.9%) 순으로 가장 많이 선택하였고, 중소도시와 읍면지역은 진로 진학교사 또는 전문교사 상담(중소 29.4%, 읍면 34.6%)과 담임교사 상담(중소 20.9%, 읍면 18.2%) 순으로 가장 많이 선택하였다. 그러나 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 나타났다($\chi^2 = 17.64$, $p > 0.05$).

4) 선택과목 신설 및 재구조화

① 선택과목 결정 시 중요한 점

고등학생들이 선택과목을 결정할 때 가장 중요한 점을 살펴본 결과, 자신의 적성과 진로(46.4%)를 가장 많이 선택하였다. 그 다음으로 학생의 욕구와 맞는 과목(16.3%), 진학 대학 및 학과와 연계성(14.9%), 나의 학습능력에 적합한 과목(5.7%), 선택과목 수업 방식(4.6%), 담당 과목 선생님의 전문성(4.3%), 선택과목 간 추후 입시의 유리함과 불리함(3.7%), 선택과목에 대한 정보 파악(1.9%), 선택한 과목의 변경 어려움(1.7%), 기타 응답(0.4%) 순으로 나타났다.

표 III-76. 선택과목 결정 시 중요한 점(고등학교)

(단위: 명(%))

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	χ^2
전체	2,877 (100)	1,335 (46.4)	470 (16.3)	124 (4.3)	132 (4.6)	428 (14.9)	107 (3.7)	54 (1.9)	165 (5.7)	50 (1.7)	11 (0.4)	
성별	남	1,488 (100)	643 (43.2)	305 (20.5)	73 (4.9)	84 (5.6)	192 (12.9)	34 (2.3)	34 (2.3)	82 (5.5)	32 (2.2)	9 (0.6)
	여	1,388 (100)	692 (49.9)	165 (11.9)	51 (3.7)	47 (3.4)	236 (17.0)	73 (5.3)	20 (1.4)	84 (6.1)	17 (1.2)	3 (0.2)
학년	1학년	978 (100)	480 (49.1)	143 (14.6)	29 (3.0)	51 (5.2)	144 (14.7)	33 (3.4)	17 (1.7)	62 (6.3)	18 (1.8)	1 (0.1)
	2학년	1,000 (100)	426 (42.6)	182 (18.2)	53 (5.3)	41 (4.1)	168 (16.8)	34 (3.4)	18 (1.8)	55 (5.5)	17 (1.7)	6 (0.6)
	3학년	898 (100)	429 (47.8)	145 (16.1)	42 (4.7)	39 (4.3)	117 (13.0)	39 (4.3)	19 (2.1)	48 (5.3)	15 (1.7)	5 (0.6)

구분		사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	χ^2
학교 유형	일반고	2,177 (100)	1,050 (48.2)	318 (14.6)	78 (3.6)	78 (3.6)	360 (16.5)	83 (3.8)	39 (1.8)	127 (5.8)	37 (1.7)	7 (0.3)	100.022**
	자율고	127 (100)	61 (48.0)	16 (12.6)	10 (7.9)	6 (4.7)	20 (15.7)	3 (2.4)	3 (2.4)	5 (3.9)	3 (2.4)	0 (0.0)	
	특수 목적고	68 (100)	26 (38.2)	15 (22.1)	3 (4.4)	2 (2.9)	10 (14.7)	4 (5.9)	2 (2.9)	4 (5.9)	1 (1.5)	1 (1.5)	
	특성 화고	505 (100)	199 (39.4)	121 (24.0)	34 (6.7)	45 (8.9)	39 (7.7)	16 (3.2)	10 (2.0)	29 (5.7)	9 (1.8)	3 (0.6)	
학업 성적	상	871 (100)	422 (48.5)	125 (14.4)	41 (4.7)	25 (2.9)	147 (16.9)	50 (5.7)	15 (1.7)	32 (3.7)	9 (1.0)	5 (0.6)	60.987**
	중	1,238 (100)	574 (46.4)	202 (16.3)	47 (3.8)	59 (4.8)	186 (15.0)	36 (2.9)	32 (2.6)	76 (6.1)	22 (1.8)	4 (0.3)	
	하	769 (100)	339 (44.1)	144 (18.7)	36 (4.7)	48 (6.2)	95 (12.4)	21 (2.7)	7 (0.9)	57 (7.4)	19 (2.5)	3 (0.4)	
경제 수준	상	768 (100)	342 (44.5)	127 (16.5)	45 (5.9)	29 (3.8)	119 (15.5)	29 (3.8)	15 (2.0)	43 (5.6)	16 (2.1)	3 (0.4)	29.840*
	중	1,799 (100)	859 (47.7)	281 (15.6)	59 (3.3)	92 (5.1)	273 (15.2)	69 (3.8)	35 (1.9)	99 (5.5)	26 (1.4)	6 (0.3)	
	하	310 (100)	134 (43.2)	62 (20.0)	21 (6.8)	11 (3.5)	36 (11.6)	9 (2.9)	4 (1.3)	23 (7.4)	8 (2.6)	2 (0.6)	
지역 규모	대도시	1,000 (100)	466 (46.6)	171 (17.1)	41 (4.1)	45 (4.5)	150 (15.0)	36 (3.6)	14 (1.4)	55 (5.5)	19 (1.9)	3 (0.3)	25.053
	중소 도시	1,200 (100)	566 (47.2)	201 (16.8)	43 (3.6)	52 (4.3)	165 (13.8)	44 (3.7)	25 (2.1)	82 (6.8)	20 (1.7)	2 (0.2)	
	읍면 지역	678 (100)	304 (44.8)	99 (14.6)	40 (5.9)	35 (5.2)	113 (16.7)	27 (4.0)	15 (2.2)	28 (4.1)	11 (1.6)	6 (0.9)	

주: 1) ** $p<0.01$, * $p<0.05$

- 2) ① 자신의 적성과 진로에 대한 파악, ② 학생의 욕구와 맞는 과목, ③ 담당 과목 선생님의 전문성, ④ 선택과목 수업 방식, ⑤ 진학 대학 및 학과와 연계성, ⑥ 선택과목 간 추후 입식의 유리함과 불리함, ⑦ 선택과목에 대한 정보 파악(과목의 수준과 내용구성 등), ⑧ 나의 학습 능력(성적 등)에 적합한 과목, ⑨ 선택한 과목의 변경 어려움, ⑩ 기타

고등학생의 인구통계학적 특성에 따라 차이를 살펴보면 다음과 같다. 성별에 따른 차이를 보면, 남학생은 자신의 적성과 진로(43.2%)와 학생의 욕구와 맞는 과목(20.5%) 순으로 선택 비율이 높았다. 반면, 여학생은 자신의 적성과 진로(49.9%)와 진학 대학 및 학과와 연계성(17.0%) 순으로 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로

확인되었다($\chi^2 = 84.46$, $p < .01$). 학년에 따른 차이를 살펴보면, 1학년(49.1%)과 3학년(47.8%)은 자신의 적성과 진로를 가장 많이 선택하였으며, 2학년은 다소 낮은 수준(42.6%)으로 나타났다. 대신 2학년은 학생의 욕구와 맞는 과목(18.2%)과 진학 대학 및 학과 연계성(16.8%)의 비중이 상대적으로 높았다. 그러나 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다($\chi^2 = 28.10$, $p > .05$).

다음으로 학교 유형별로는 일반고(48.2%)와 자율고(48.0%) 모두 자신의 적성과 진로를 가장 중요한 기준으로 선택하였다. 특수목적고는 자신의 적성과 진로(38.2%)와 함께 학생의 욕구와 맞는 과목(22.1%)을 상대적으로 높게 고려하였고, 특성화고는 학생의 욕구와 맞는 과목(24.0%)과 선택과목 수업 방식(8.9%)의 비율이 다른 학교유형에 비해 높았다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 나타났다($\chi^2 = 100.02$, $p < .01$). 학업성적에 따른 차이를 분석한 결과, 상위권(48.5%), 중위권(46.4%), 하위권(44.1%) 모두 자신의 적성과 진로를 가장 많이 선택하였으며, 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2 = 60.99$, $p < .01$).

경제수준에 따른 차이를 분석한 결과, 상위 수준(44.5%), 중위 수준(47.7%), 하위 수준(43.2%) 모두 자신의 적성과 진로를 가장 많이 선택하였다. 또한 모든 집단에서 학생의 욕구와 맞는 과목이 두 번째로 많이 선택되었으나, 하위 수준은 그 비율(20.0%)이 상대적으로 높게 나타났다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2 = 29.84$, $p < .05$). 마지막으로 지역구모별 차이를 분석한 결과, 대도시(46.6%), 중소도시(47.2%), 읍·면지역(44.8%) 모두 자신의 적성과 진로를 가장 중요하게 고려하였으나, 읍·면지역은 진학 대학 및 학과와 연계성(16.7%)의 비율이 다소 높았다. 그러나 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않았다($\chi^2 = 25.05$, $p > .05$).

② 선택과목 운영 시 필요 지원

고등학생들이 선택과목 운영을 위해 필요한 지원을 살펴본 결과, 학생의 진로 탐색 기회 확대(28.3%)를 가장 많이 선택하였으며, 그 다음은 선택과목에 대한 다양한 정보 제공(21.2%), 선택과목의 다양성 확대(20.0%), 선택과목 결정을 위한 상담 및 경험 제공(15.7%), 선택과목에 대한 점검과 피드백 제공(9.3%), 선택과목 운영을 위한 외부 강사·시설 활용확대(4.6), 기타 응답(0.9%) 순으로 나타났다.

표 III-77. 선택과목 운영 시 필요 지원(고등학교)

(단위: 명(%))

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	χ^2
전체	2,877 (100)	813 (28.3)	576 (20.0)	611 (21.2)	451 (15.7)	268 (9.3)	131 (4.6)	27 (0.9)	
성별	남	1,488 (100)	416 (28.0)	344 (23.1)	283 (19.0)	214 (14.4)	143 (9.6)	73 (4.9)	15 (1.0)
	여	1,390 (100)	398 (28.6)	231 (16.6)	328 (23.6)	237 (17.1)	125 (9.0)	59 (4.2)	12 (0.9)
학년	1학년	977 (100)	279 (28.6)	178 (18.2)	197 (20.2)	151 (15.5)	121 (12.4)	45 (4.6)	6 (0.6)
	2학년	1,001 (100)	273 (27.3)	230 (23.0)	210 (21.0)	160 (16.0)	71 (7.1)	48 (4.8)	9 (0.9)
	3학년	899 (100)	261 (29.0)	168 (18.7)	204 (22.7)	140 (15.6)	76 (8.5)	38 (4.2)	12 (1.3)
학교 유형	일반고	2,178 (100)	631 (29.0)	411 (18.9)	477 (21.9)	352 (16.2)	204 (9.4)	83 (3.8)	20 (0.9)
	자율고	126 (100)	41 (32.5)	23 (18.3)	28 (22.2)	14 (11.1)	12 (9.5)	8 (6.3)	0 (0.0)
	특수 목적고	67 (100)	15 (22.4)	15 (22.4)	15 (22.4)	15 (22.4)	4 (6.0)	2 (3.0)	1 (1.5)
	특성화고	505 (100)	126 (25.0)	127 (25.1)	92 (18.2)	70 (13.9)	47 (9.3)	37 (7.3)	6 (1.2)
학업 성적	상	870 (100)	236 (27.1)	161 (18.5)	184 (21.1)	140 (16.1)	89 (10.2)	50 (5.7)	10 (1.1)
	중	1,239 (100)	342 (27.6)	255 (20.6)	277 (22.4)	202 (16.3)	108 (8.7)	45 (3.6)	10 (0.8)
	하	768 (100)	235 (30.6)	160 (20.8)	150 (19.5)	109 (14.2)	70 (9.1)	37 (4.8)	7 (0.9)
경제 수준	상	769 (100)	212 (27.6)	144 (18.7)	162 (21.1)	126 (16.4)	80 (10.4)	37 (4.8)	8 (1.0)
	중	1,799 (100)	510 (28.3)	383 (21.3)	387 (21.5)	272 (15.1)	150 (8.3)	83 (4.6)	14 (0.8)
	하	308 (100)	92 (29.9)	49 (15.9)	61 (19.8)	53 (17.2)	37 (12.0)	11 (3.6)	5 (1.6)
지역 규모	대도시	1,000 (100)	294 (29.4)	200 (20.0)	195 (19.5)	172 (17.2)	96 (9.6)	37 (3.7)	6 (0.6)
	중소도시	1,200 (100)	313 (26.1)	258 (21.5)	269 (22.4)	179 (14.9)	108 (9.0)	62 (5.2)	11 (0.9)
	읍면지역	678 (100)	206 (30.4)	118 (17.4)	147 (21.7)	101 (14.9)	63 (9.3)	32 (4.7)	11 (1.6)

주: 1) ** $p < .01$

- 2) ① 학생의 진로 탐색 기회 확대, ② 선택과목의 다양성 확대, ③ 선택과목에 대한 다양한 정보 제공(수업내용, 진로·진학과의 관계 등), ④ 선택과목 결정을 위한 상담 및 경험 제공(교사 및 전문가와의 상담, 수업경험 제공), ⑤ 선택한 과목에 대한 점검과 피드백 제공, ⑥ 선택과목 운영을 위한 외부 강사·시설 활용 확대, ⑦ 기타

고등학생의 인구통계학적 특성에 따라 차이를 살펴보면 다음과 같다. 성별에 따른 차이를 분석한 결과, 남학생은 학생의 진로 탐색 기회 확대(28.0%)와 선택과목의 다양성 확대(23.1%) 순으로 가장 많이 선택하였다. 반면 여학생은 학생의 진로 탐색 기회 확대(28.6%)와 선택과목에 대한 다양한 정보 제공(23.6%) 순으로 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의하였다($\chi^2 = 26.81, p < .01$). 학년에 따른 차이를 살펴본 결과, 1학년과 3학년은 공통적으로 학생의 진로 탐색 기회 확대(1학년 28.6%, 3학년 29.0%)와 선택과목에 대한 다양한 정보 제공(1학년 20.2%, 3학년 22.7%) 순으로 가장 많이 선택하였다. 반면 2학년은 학생의 진로 탐색 기회 확대(27.3%)와 선택과목의 다양성 확대(23.0%) 순으로 가장 많이 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2 = 27.74, p < .01$).

학교 유형에 따른 차이를 살펴본 결과, 일반고(29.0%)와 자율고(32.5%)는 학생의 진로 탐색 기회 확대를 가장 많이 선택하였고, 특성화고(25.1%)는 선택과목의 다양성 확대를 가장 많이 선택하였다. 한편, 특수목적고는 학생의 진로 탐색 기회 확대, 선택과목의 다양성 확대, 선택과목에 대한 다양한 정보 제공, 선택과목 결정을 위한 상담 및 경험 제공을 각각 22.4%로 동일하게 선택하였다. 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다($\chi^2 = 35.20, p < .01$). 학업성적에 따른 차이를 분석한 결과, 상위권과 중위권은 학생의 진로 탐색 기회 확대(상 27.1%, 중 27.6%)와 선택과목에 대한 다양한 정보 제공(상 21.1%, 중 22.4%) 순으로 가장 많이 선택하였다. 반면 하위권은 학생의 진로 탐색 기회 확대(30.6%)와 선택과목의 다양성 확대(20.8%) 순으로 가장 많이 선택하였다. 그러나 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다($\chi^2 = 13.83, p > .05$).

다음으로 경제수준에 따른 차이를 분석한 결과, 상위 수준(27.6%), 중위 수준(28.3%), 하위 수준(29.9%) 모두 학생의 진로 탐색 기회 확대를 가장 많이 선택하였으며, 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다($\chi^2 = 14.68, p > .05$). 마지막으로 지역규모별 차이를 분석한 결과, 대도시(29.4%), 중소도시(26.1%), 읍면지역(30.4%) 모두 학생의 진로 탐색 기회 확대를 가장 많이 선택하였으며, 이러한 차이 역시 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다($\chi^2 = 18.89, p > .05$).

5) 소결

고등학생들의 2022 개정 교육과정 연계 활동에 대한 요구조사 결과는 ‘진로연계교육’, ‘디지털 소양교육’, ‘고교학점제’, ‘선택과목 신설 및 재구조화’ 영역으로 구분하여 다음과 같이 요약할 수 있다.

먼저, ‘진로연계교육’ 영역에 대한 설문조사 결과를 살펴보자면 다음과 같다. 첫째, 진로연계 교육을 위해 고등학생들이 가장 원하는 활동은 ‘다음 학년 교과목 안내 및 학습 준비 활동’과 ‘다음 학년 학업성적 향상 활동’을 선택하였다. 이는 성별, 학년, 학업성적, 경제수준에서 통계적으로 유의미한 차이가 나타났다. 성별에 따라 남학생은 ‘친구와의 긍정적 관계 형성 활동’을, 여학생은 ‘다음 학년 교과목 안내 및 학습 준비 활동’을 가장 선호하였다. 학업성적별로는 중·상위권 학생들은 ‘다음 학년 교과목 안내 및 학습 준비 활동’을, 하위권 학생들은 ‘학교 행사 및 동아리 안내 활동’을 상대적으로 더 선호하였다. 이러한 결과는 고등학교 진로연계교육을 운영할 때 학생의 학업 성취 수준과 성별에 따른 요구 차이를 반영한 맞춤형 지원이 필요함을 시사한다.

둘째, 진로연계교육 시 함께 참여하고 싶은 대상으로 ‘또래 친구들과의 활동’을 가장 많이 선택하였고 그 다음 ‘대학교 진학(사회생활) 선배와의 활동’이 뒤를 이었다. 이는 성별, 학년, 학교 유형, 학업성적에 따라 통계적으로 유의미한 차이가 있었다. 특히 성별에 따라서 남학생은 ‘또래 친구들과의 활동’을, 여학생은 ‘대학교 진학(사회생활) 선배와의 활동’을 선호하였고, 학교유형별로는 일반고와 특성화고 학생들은 ‘또래 친구들과의 활동’을, 자율고와 특수목적고 학생들은 ‘대학교 진학(사회생활) 선배와의 활동’을 더 선호하는 것으로 나타났다. 이러한 결과를 바탕으로 진로연계교육을 운영할 때 또래 협력 활동과 선배 멘토링 활동을 균형 있게 제공하는 전략이 필요하다. 특히 학교 유형과 성별에 따라 요구가 다르게 나타난 만큼, 학생들의 특성을 고려하여 동료 중심 활동과 선배 경험 공유 활동을 적절히 조합하는 맞춤형 프로그램 운영이 요구된다.

셋째, 진로연계교육 시 희망하는 시간으로 ‘교과 수업시간’을 가장 많이 선택되었고, 그 다음 ‘창의적 체험활동 수업시간’이 뒤를 이었다. 성별, 학교유형, 학업성적, 경제수준, 지역규모에 따라 통계적으로 유의미한 차이가 확인되었다. 특히 학교유형별로 일반고, 특수목적고, 특성화고 학생들은 ‘교과 수업시간’을 높은 비율로 선택한 반면, 자율고는 ‘창의적 체험활동 수업시간’을 가장 많이 선택하고 그 다음 ‘교과 수업시간’을 비슷한 비율로 선택하였다. 이러한 결과는 진로연계교육 운영 시간 배정 시 교과 수업시간을

핵심 매개로 활용하되, 학교 유형별 요구 차이를 고려한 유연한 운영이 필요함을 시사한다. 특히 자율고 학생들의 경우 창의적 체험활동 시간에 대한 요구가 상대적으로 높으므로, 교과 중심 활동과 함께 창의적 체험활동을 연계하여 운영하는 전략이 요구된다.

다음으로 ‘디지털 소양교육’ 영역에 대한 설문조사 결과를 살펴보자면 다음과 같다. 첫째, 고등학생들이 중요하게 다뤄야 할 디지털 소양 교육의 내용으로 모든 집단에서 ‘기초지식 함양’을 선택하였다. 이는 성별, 학업성적, 경제수준에서 통계적으로 유의미한 차이가 나타났는데, 성별에 따라 남학생은 ‘문제해결력 증진’, 여학생은 ‘다양한 학습 방법 증진’을 두 번째로 많이 원하였다. 경제수준별로는 상위 수준은 ‘다양한 학습 방법 증진’을, 중위 수준에서는 ‘문제해결력 증진’, 하위 수준에서는 ‘도덕·윤리적인 의식 키우기’를 두 번째로 원하였다. 이러한 결과는 디지털 소양 교육을 설계할 때 기초지식 함양을 중심에 두되, 성별과 경제수준에 따른 요구 차이를 반영하여 문제해결력·학습 방법·윤리 의식 등 다양한 요소를 균형 있게 다룰 필요가 있음을 시사한다.

둘째, 디지털 소양에 대한 조사 결과 성별에서는 여학생이 남학생보다 더 높았고, 학년 별로는 2학년이 가장 높은 수치를 보였다. 또한 학교유형에서는 자율고와 특수목적고가 동일하였고, 학업성적은 상위권, 경제수준에서는 상위 수준, 지역규모에서는 중소도시 학생들이 상대적으로 높게 나타났다. 모든 집단에서 통계적으로 유의미한 차이를 확인하였으며, 이러한 결과는 디지털 소양 교육을 운영할 때 성별, 학년, 학교 유형, 학업성적, 경제수준, 지역규모에 따른 차이를 종합적으로 고려한 맞춤형 접근이 필요함을 시사한다.

셋째, 희망하는 디지털 이해 활동으로 ‘컴퓨터 학습과 코딩’을 가장 많이 선택하였고, 그 다음 ‘온라인 정보 평가’가 뒤를 이었다. 이는 성별, 학교유형, 학업성적, 지역규모에서 통계적으로 유의미한 차이가 나타났다. 특히 학교유형별로 일반고와 특성화고는 ‘컴퓨터 학습과 코딩’을 상대적으로 더 많이 선택한 반면, 자율고와 특수목적고는 ‘온라인 정보 평가’와 ‘컴퓨터 학습과 코딩’을 비슷한 비중으로 선택하였다. 이러한 결과는 디지털 이해 활동을 운영할 때 성별·학교 유형·학업 성취·지역 규모에 따른 차이를 종합적으로 고려한 맞춤형 설계가 필요함을 시사한다. 즉, 공통적으로는 코딩 역량 강화를 중심에 두되, 학교 유형과 학생 특성에 따라 정보 활용 및 평가 활동을 균형 있게 제공하는 전략이 요구된다.

넷째, 희망하는 디지털 개발 활동으로는 ‘3D 모델링과 제작’이 가장 많이 선택되었으며, 그 다음으로 ‘웹사이트 및 모바일 앱 개발’과 ‘디지털 콘텐츠 창작’이 뒤를 이었다. 성별, 학년, 학업성적에 따라 통계적으로 유의미한 차이가 확인할 수 있었다. 먼저, 성별의 경우

남학생은 ‘로봇과 드론 활용’과 ‘웹사이트 및 모바일 앱 개발’을 동일한 비율로 가장 많이 선택한 반면, 여학생은 ‘디지털 콘텐츠 창작’을 주요하게 선택하였다. 학년별로는 1·2학년은 ‘3D 모델링과 제작’을, 3학년은 ‘웹사이트 및 모바일 앱 개발’과 ‘디지털 콘텐츠 창작’을 비슷한 비율로 선택하였다. 또한 학업성적별로 상위권은 ‘웹사이트 및 모바일 앱 개발’을, 중·하위권은 ‘3D 모델링과 제작’을 선호하는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 디지털 개발 활동 운영에서 성별, 학년, 학업성적 수준에 따른 특성을 고려한 맞춤형 접근이 필요함을 시사한다. 즉, 기초 단계에서는 모델링 중심 활동, 고학년과 상위권 학생들에게는 앱 개발과 응용 활동, 여학생에게는 콘텐츠 창작 기회를 강화하는 등 균형 있는 프로그램 설계가 요구된다.

다섯째, 희망하는 디지털 활용 활동으로는 ‘가상현실 및 첨단 기술 체험’이 가장 많이 선택되었으며, 그 다음으로 ‘디지털 콘텐츠 제작 및 출판’이 뒤를 이었다. 대부분의 집단에서 공통적으로 ‘가상현실 및 첨단 기술 체험’을 가장 우선적으로 선호하였으나, 성별, 학업성적, 경제수준, 지역구모에 따라 세부적인 선호 차이가 확인되었다. 이러한 결과는 디지털 활용 교육에서 가상현실 체험을 핵심 축으로 삼되, 집단별 특성을 고려한 콘텐츠 제작 및 출판 등 보완적 활동을 함께 제공하는 맞춤형 운영이 필요함을 시사한다.

여섯째, 디지털 소양교육을 위해 필요한 지원으로는 모든 집단에서 ‘지역사회 디지털 교육 기관과 자원의 활용 확대’를 우선적으로 선택하였고, 성별에 따라 통계적으로 유의미한 차이가 나타난 것으로 확인되었다. 이러한 결과는 디지털 소양교육에서 학교와 지역사회의 연계 강화가 필요함을 시사하고, 또한 성별에 따른 차이를 반영하여 맞춤형 지원 전략을 마련할 필요가 있다.

다음으로 ‘고교학점제’ 영역에 대한 설문조사 결과를 살펴보자면 다음과 같다. 첫째, 고교학점제가 시행되면서 가장 기대되는 점으로 모든 집단에서 ‘자신의 진로와 적성에 맞는 과목 선택’을 가장 많이 꼽았으며, 그 다음으로 ‘관심 있는 분야를 깊이 있게 공부하는 것’이 뒤를 이었다. 이러한 결과는 학업성적에 따라 통계적으로 유의미한 차이가 나타난 것으로 확인되었다. 이는 고교학점제 운영에서 학생 개별의 진로와 적성을 반영한 과목 선택 기회 보장이 핵심이 되어야 하며, 특히 학업 성취 수준에 따른 요구 차이를 고려한 맞춤형 학습 설계가 필요함을 시사한다.

둘째, 고교학점제가 시행되면 가장 걱정되는 점으로 ‘과목별 나이도에 따른 학습 격차 발생’이 가장 많이 선택되었으며, 이는 성별, 학년, 학교유형, 학업성적에서 통계적으로

유의미한 차이가 확인되었다. 성별의 경우 남학생은 ‘과목별 나이도에 따른 학습 격차 발생’을, 여학생은 ‘대학 입시나 진로 선택에 불리함’을 가장 크게 우려하였다. 학년별로는 1·2학년은 ‘과목별 나이도에 따른 학습 격차 발생’을, 3학년은 ‘내가 원하는 과목이 개설되지 않음’을 가장 걱정하였다. 또한 학교유형별로는 일반고는 ‘대학 입시나 진로 선택에 불리함’을, 자율고와 특성화고는 ‘과목별 나이도에 따른 학습 격차 발생’을, 특수목적고는 ‘과목 선택이 어려워서 진로 결정의 어려움’과 ‘대학 입시나 진로 선택에 불리함’을 동일한 비율로 선택하였다. 이러한 결과는 고교학점제 운영 과정에서 과목 나이도와 개설 과목의 다양성 문제를 해소하는 것이 핵심 과제가 됨을 보여준다. 또한 성별·학년·학교유형별 우려가 다르게 나타난 만큼, 맞춤형 상담과 지원 체계를 강화하여 학생들의 불안 요인을 최소화할 필요가 있다.

셋째, 고교학점제 운영을 위해서 필요한 지원으로 모든 집단에서 공통적으로 ‘진로 진학교사 또는 전문교사 상담’을 가장 많이 선택하였으며, 성별, 학년, 학교유형, 학업성적에 따라 통계적으로 유의미한 차이가 나타났다. 학년별로는 1학년은 ‘담임교사와 상담’을, 2·3학년에서는 ‘학생 스스로 결정’을 두 번째로 많이 선택하였고, 학교유형별로는 일반고와 자율고는 ‘담임교사와 상담’을, 특수목적고는 ‘학년별 설명회’를, 특성화고는 ‘학생 스스로 결정’을 두 번째로 많이 선택하였다. 이러한 결과는 고교학점제 운영에서 전문교사 상담을 핵심 지원 체계로 강화해야 하며, 동시에 학년과 학교유형별 요구에 맞춘 상담 방식과 지원 프로그램의 다변화가 필요함을 시사한다.

마지막으로 ‘선택과목 신설 및 재구조화’ 영역에 대한 설문조사 결과를 살펴보자면 다음과 같다. 첫째, 고등학생들이 선택과목을 결정할 때 가장 중요하게 생각하는 것은 ‘자신의 적성과 진로에 대한 파악’으로 모든 집단에서 가장 높은 비율로 선택하였다. 이는 성별, 학교유형, 학업성적, 경제수준에서 통계적으로 유의미한 차이가 확인되었다. 구체적으로 성별에 따라 남학생은 ‘학생의 욕구와 맞는 과목’을, 여학생은 ‘진학 대학 및 학과와 연계성’을 두 번째로 많이 선택하였다. 또한 학교유형별로 일반고와 자율고는 ‘진학대학 및 학과와 연계성’을, 특수목적고와 특성화고는 ‘학생의 욕구와 맞는 과목’을 두 번째로 선택하였다. 이러한 결과는 고등학교 선택과목 운영에서 학생 개인의 적성과 진로 파악을 지원하는 체계적인 진로 탐색 교육이 핵심적으로 이루어져야 함을 시사한다. 아울러 성별과 학교유형별 차이를 고려하여, 일부 학생들에게는 대학·학과 연계성을 강화하고 다른 학생들에게는 자신의 흥미와 욕구를 반영할 수 있는 선택 기회를 제공하는 등 맞춤형

과목 선택 지원 전략이 필요하다.

둘째, 선택과목 운영을 위해 필요한 지원으로 대부분의 집단이 ‘학생의 진로 탐색 기회 확대’를 가장 많이 선택하였으며, 그 다음 ‘선택과목에 대한 다양한 정보 제공’과 ‘선택과목의 다양성 확대’가 뒤를 이었다. 이는 성별, 학년, 학교유형에 따라 통계적으로 유의미한 차이를 보였으며, 특히 학교유형별로 살펴보면 일반고와 자율고는 ‘학생의 진로탐색 기회 확대’를 가장 많이 선택하였고, 특수목적고에서는 ‘학생의 진로탐색 기회 확대’, ‘선택과목에 대한 다양한 정보 제공’, ‘선택과목의 다양성 확대’, ‘선택과목 결정을 위한 상담 및 경험제공’을 동일한 비율로 선택하였다. 반면 특성화고는 ‘선택과목의 다양성 확대’와 ‘학생의 진로 탐색 기회 확대’를 비슷한 비율로 선택하는 경향을 보였다. 이러한 결과는 선택과목 운영에서 진로 탐색 기회를 확대하는 것이 핵심적 과제임을 보여주며, 동시에 학교 유형별 특성과 요구에 따라 정보 제공·과목 다양화·상담 지원을 균형 있게 제공하는 맞춤형 지원 전략이 필요함을 시사한다.

이번 고등학생 대상 2022 개정 교육과정 연계 활동 요구조사 결과는 진로연계교육, 디지털 소양교육, 고교학점제, 선택과목 신설 및 재구조화의 네 가지 영역에서 학생들의 다양한 요구와 집단별 차이를 확인할 수 있었다. 전체적으로는 진로와 학업 준비를 위한 실질적 지원, 기초지식 중심의 디지털 소양 강화, 개인의 적성과 진로를 반영한 과목 선택 기회 확대가 공통된 핵심 요구로 나타났다. 또한 성별, 학년, 학교 유형, 학업성적, 경제수준, 지역구모에 따라 세부적인 요구 차이가 분명히 드러났으며, 이는 교육과정 운영이 획일적인 방식이 아니라 학생 집단의 특성과 상황을 반영한 맞춤형 설계로 이루어져야 함을 시사한다. 따라서 고등학교 교육과정은 공통적으로 요구되는 핵심 요소(진로, 기초지식, 과목 선택 지원)를 중요시하여야 한다. 동시에 집단별 특성을 고려한 차별화된 지원 전략을 마련함으로써 학생들의 진로 성숙과 자기주도적 학습 역량을 균형 있게 길러주는 방향으로 나아가야 할 것이다.

7. 청소년활동과 연계된 2022 개정 교육과정 활동에 대한 요구

1) 청소년활동과 연계된 초등교육과정 활동에 대한 요구

2022 개정 교육과정에 다른 초등학생들의 ‘학교자율시간’과 ‘디지털 소양 교육’의 요구를 청소년활동(참여의향, 지원요구)과 연계하여 심층적으로 살펴보기로 하였다.

① 학교자율시간(자기성장주도성)

초등학생들의 학교자율시간에 대한 요구를 청소년활동과 연계하여 살펴볼 때, 학교자율시간에 따른 효과성을 자기성장주도성으로 간주하여 어떠한 청소년활동 참여의향이 영향을 미치는지를 다중회귀분석으로 확인하였으며, 결과는 다음과 같다.

표 III-78. 청소년활동 참여의향이 자기성장주도성에 미치는 영향

종속변인	독립변인	B	β	t
자기성장주도성	건강·보건활동	.130	.178	8.64**
	과학정보활동	.039	.061	3.07**
	교류활동	.023	.039	1.79
	모험개척활동	.014	.026	1.29
	문화예술활동	.026	.042	2.11*
	봉사활동	.034	.060	2.65**
	진로탐색 및 직업체험활동	-.011	-.018	-.84
	참여활동	.040	.075	3.44**
	환경보존활동	.030	.051	2.22*
	자기(인성)계발활동	.042	.075	3.32**

$$R^2(\text{adj. } R^2) = .171(.169), F=85.413^{**}$$

주: 1) * $p<.05$, ** $p<.01$

회귀모형은 $R^2(\text{adj. } R^2) = .171(.169), F=85.413, p<.01$ 수준에서 유의미한 것으로 나타났다. 학교자율시간에 따른 자기성장주도성에 영향을 미치는 청소년활동 참여의향으로는 건강·보건활동($t=8.64, p<.01$), 과학정보활동($t=3.07, p<.01$), 문화예술활동($t=2.11, p<.05$) 등이 있다.

$p<.05$), 봉사활동($t=2.65$, $p<.05$), 참여활동($t=3.44$, $p<.01$), 환경보존활동($t=2.22$, $p<.05$), 자기(인성)계발활동($t=3.32$, $p<.01$) 등이 유의미한 것으로 나타났다. 다음으로 청소년활동 참여의향이 학교자율시간의 자기성장주도성에 영향을 미치는 결과를 보았을 때, 학교자율시간 ‘과목’ 및 ‘활동’이 있어 자기성장주도성의 수준에 차이가 있는지를 일원 변량분석으로 살펴보았으며, 그 결과 학교자율시간 ‘과목’ 및 ‘활동’에 따른 자기성장주도성에 있어 $F=7.198$, $p<.01$ 수준에서 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 이에 대한 사후검증 결과, ‘미래 사회에 필요한 과목이나 활동’과 ‘우리 마을이나 지역과 관련된 과목이나 활동’을 선택한 학생들이 ‘우리 학교에서 특별하게 실시하고 있는 과목이나 활동’을 선택한 학생보다 유의미하게 자기성장주도성이 높은 것으로 나타났다. 즉, 자기성장주도성이 높은 학생들은 ‘미래 사회에 필요한 과목이나 활동’이나 ‘우리 마을이나 지역과 관련된 과목이나 활동’을 선호하는 것으로 해석할 수 있다. 이후, 어떠한 청소년활동에 대한 요구가 학교자율시간의 효과성인 자기성장주도성에 영향을 미치는지를 다중회귀분석으로 살펴보았으며, 결과는 다음과 같다.

표 III-79. 학교자율시간 ‘과목’ 및 ‘활동’에 대한 자기성장주도성 차이검증

구분	사례수	평균	표준편차	F	사후검증
①	425	3.14	.53	7.198**	3.1>2
②	997	3.09	.53		
③	862	3.16	.51		
④	618	3.04	.56		

주: 1) ① 우리 마을이나 지역과 관련된 과목이나 활동, ② 우리 학교에서 특별하게 실시하고 있는 과목이나 활동,
 ③ 미래 사회에 필요한 과목이나 활동, ④ 기타

회귀모형은 $R^2(\text{adj.}R^2)=.185(.184)$, $F=329.104$, $p<.01$ 수준에서 유의미한 것으로 나타났다. 학교자율시간에 따른 자기성장주도성에 영향을 미치는 청소년활동의 요구로는 ‘① 학교나 지역사회에 참여할 수 있는 청소년활동이 더 많아져야 한다’($t=8.29$, $p<.01$)와 ‘② 우리 지역이나 사회에서 참여할 수 있는 청소년활동이 더 많아져야 한다’($t=12.25$, $p<.01$) 등의 요구가 모두 유의미하게 영향을 미치는 것으로 나타났다. 특히, ‘② 우리 지역이나 사회에서 참여할 수 있는 청소년활동이 더 많아져야 한다.’는 요구의 설명력이 더 높다는 데 주목할 필요가 있다.

표 III-80. 청소년활동에 대한 요구가 자기성장주도성에 미치는 영향

종속변인	독립변인	B	β	t
자기성장주도성	① 학교나 지역사회에 참여할 수 있는 청소년활동이 더 많아져야 한다	.132	.189	8.29**
	② 우리 지역이나 사회에서 참여할 수 있는 청소년 활동이 더 많아져야 한다	.206	.279	12.25**
$R^2(\text{adj.}R^2)=.185(.184), F=329.104^{**}$				

주: 1) ** $p<.01$

② 디지털 소양 교육

초등학생들의 디지털 소양 교육에 대한 청소년활동과 연계하여 살펴보았다. 먼저, 디지털 소양 교육과 관련된 청소년활동은 과학정보활동으로써 그 영향관계를 단순 회귀분석으로 살펴보았다. 그 결과, 회귀모형에 있어 $R^2(\text{adj.}R^2)=.078(.078), F=246.138, p<.01$ 수준에서 유의미한 것으로 나타났다. 디지털 소양 능력에 청소년활동(과학정보활동) 참여 의향($t=15.69, p<.01$)은 유의미하게 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 청소년활동(과학 정보활동) 참여의향이 높은 학생이 디지털 소양 능력이 높은 것으로 해석된다.

표 III-81. 청소년활동(과학정보활동) 참여의향이 디지털 소양 능력에 미치는 영향

종속변인	독립변인	B	β	t
디지털 소양 능력	과학정보활동 참여의향	.192	.280	15.69**
$R^2(\text{adj.}R^2)=.078(.078), F=246.138^{**}$				

주: 1) * $p<.05$, ** $p<.01$

청소년활동(과학정보활동) 참여의향이 디지털 소양 능력에 영향을 미치는 것으로 보았을 때 디지털 소양 교육 내용에 있어 청소년활동 참여의향(과학정보활동) 수준에 차이가 있는지를 일원변량분석으로 살펴보았으며, 그 결과는 디지털 소양 교육 내용에 따른 청소년활동(과학정보활동) 참여의향에 있어 $F=6.788, p<.01$ 수준에서 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 이에 대한 사후검증 결과, '②의사소통 능력(컴퓨터나 스마트폰으로 대화 잘하기(채팅, 이메일)'에 대한 교육내용을 선택한 학생이 다른 영역을 선택한 학생보

다 유의미하게 낮은 것으로 나타났다. 즉, 청소년활동(과학정보활동) 참여의향이 높은 학생들이 선택한 디지털 소양 교육 내용으로는 ‘① 기초 지식 함양(컴퓨터 기본 지식 배우기)’, ‘③ 문제해결력 증진(컴퓨터나 스마트폰으로 문제 해결하기)’, ‘④ 다양한 학습 방법 증진(컴퓨터나 스마트폰으로 여러 가지를 활용하여 공부하기)’, ‘⑤ 도덕·윤리적인 인식 키우기(인터넷에서 바르고 정직하게 행동하기)’ 등이라 할 수 있다.

표 III-82. 청소년활동(과학정보활동) 참여의향에 따른 디지털 소양 교육 내용의 차이 검증

구분	사례수	평균	표준편차	F	사후검증
①	805	3.20	.805	6.788**	1,3,4,5)2
②	586	2.98	.869		
③	357	3.14	.811		
④	596	3.12	.834		
⑤	518	3.15	.860		
⑥	41	2.75	1.060		

주: 1) ** $p<.01$

- 2) ① 기초 지식 함양(컴퓨터 기본 지식 배우기), ② 의사소통 능력(컴퓨터나 스마트폰으로 대화 잘하기(채팅, 이메일), ③ 문제해결력 증진(컴퓨터나 스마트폰으로 문제 해결하기), ④ 다양한 학습 방법 증진(컴퓨터나 스마트폰으로 여러 가지를 활용하여 공부하기), ⑤ 도덕·윤리적인 인식 키우기(인터넷에서 바르고 정직하게 행동하기), ⑥ 기타

디지털 소양 교육에 대한 요구를 보다 세부적으로 살펴보기 위하여 디지털 소양 교육으로써 ‘디지털 이해 활동’, ‘디지털 개발 활동’, 그리고 ‘디지털 활용 활동’ 등의 세부내용을 살펴보았다. 먼저, 디지털 이해 활동에 대한 청소년활동(과학정보활동) 참여의향의 수준을 분석한 결과, 디지털 이해 활동내용에 따른 청소년활동(과학정보활동) 참여의향에 있어 $F=16.717$, $p<.01$ 수준에서 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 이에 대한 사후검증 결과, 청소년활동(과학정보활동) 참여의향이 높은 학생들은 ‘① 컴퓨터 학습과 코딩(블록 코딩 방식 활용 SW 기초 교육, 코딩 언어 등)’ 내용을 가장 유의미하게 선택하였고, 그 다음으로 ‘② 온라인 정보 평가(가짜 뉴스 구별, 소셜 미디어, 인터넷 정보 검색)’, ‘④ 인공지능 및 빅데이터 기초 이해’, ‘⑤ 개인정보 보호 및 데이터 보안 교육’이 그 다음으로 유의미하게 선택하였으며, ‘③ 디지털 환경에서의 예절 및 대응’이 가장 낮게 선택된 것으로 확인되었다.

표 III-83. 청소년활동(과학정보활동) 참여의향에 따른 디지털 이해 활동내용의 차이 검증

구분	사례수	평균	표준편차	F	사후검증
①	1242	3.27	.765	16.717**	1)2,4,5)3,6
②	634	3.05	.843		
③	390	2.90	.910		
④	263	3.06	.895		
⑤	309	3.03	.866		
⑥	64	2.81	1.018		

주: 1) ** $p<.01$

- 2) ① 컴퓨터 학습과 코딩(블록 코딩 방식 활용 SW 기초 교육, 코딩 언어 등), ② 온라인 정보 평가(가짜 뉴스 구별, 소셜 미디어, 인터넷 정보 검색, 비교, 분석 교육 활동 등), ③ 디지털 환경에서의 예절 및 대응, ④ 인공지능 및 빅데이터 기초 이해, ⑤ 개인정보 보호 및 데이터 보안 교육, ⑥ 기타

디지털 개발 활동에 대한 청소년활동(과학정보활동) 참여의향의 수준을 분석한 결과, 디지털 개발 활동내용에 따른 청소년활동(과학정보활동) 참여의향에 있어 $F=8.260$, $p<.01$ 수준에서 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 이에 대한 사후검증 결과, 청소년 활동(과학정보활동) 참여의향이 낮은 학생들이 ‘② 디지털 콘텐츠(동영상, 사진 등) 창작’을 유의미하게 선택한 것으로 나타났다. 즉, 청소년활동(과학정보활동) 참여의향이 높은 학생들은 ‘① 웹사이트 및 모바일 앱 개발’, ‘③ 로봇과 드론 활용’, ‘④ 3D 모델링과 제작’, ‘⑤ 인공지능을 활용한 프로그램 만들기’ 등을 활동을 보다 유의미하게 선택한 것으로 해석된다.

표 III-84. 청소년활동(과학정보활동) 참여의향에 따른 디지털 개발 활동내용의 차이 검증

구분	사례수	평균	표준편차	F	사후검증
①	503	3.15	.842	8.260**	1,3,4,5)2
②	636	2.99	.870		
③	598	3.14	.859		
④	845	3.16	.807		
⑤	282	3.25	.770		
⑥	38	2.58	1.012		

주: 1) ** $p<.01$

- 2) ① 웹사이트 및 모바일 앱 개발, ② 디지털 콘텐츠(동영상, 사진 등) 창작, ③ 로봇과 드론 활용, ④ 3D 모델링과 제작, ⑤ 인공지능을 활용한 프로그램 만들기, ⑥ 기타

디지털 활용 활동에 대한 청소년활동(과학정보활동) 참여의향의 수준을 분석한 결과 디지털 활용 활동내용에 따른 청소년활동(과학정보활동) 참여의향에 있어 $F=7.059$, $p<.01$ 수준에서 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 이에 대한 사후검증 결과, 청소년 활동(과학정보활동) 참여의향이 높은 학생들은 ‘③ 가상현실 및 첨단 기술 체험(VR, AR을 활용한 가상현실 체험 활동 등)’과 ‘⑤ 디지털을 활용한 가상 창업 활동’을 선택한 것으로 나타났다. 여기서 초등학생들이 ‘⑤ 디지털을 활용한 가상 창업 활동’에 많은 선택을 하였다는 점에서 청소년활동과의 연계성을 보다 고려해 볼 수 있는 내용이라 해석할 수 있다.

표 III-85. 청소년활동(과학정보활동) 참여의향에 따른 디지털 활용 활동내용의 차이 검증

구분	사례수	평균	표준편차	F	사후검증
①	926	3.06	.858	7.059**	3,5>1,2,4
②	538	3.09	.789		
③	1123	3.19	.835		
④	106	3.08	.946		
⑤	171	3.15	.776		
⑥	39	2.50	1.067		

주: 1) ** $p<.01$

- 2) ① 디지털 콘텐츠 제작 및 출판(디지털 작품 모음(유튜브, 블로그, 인스타 등의 자료), 디지털 미디어 출판 및 게시), ② 창의적 프로젝트 및 예술 활동(인공지능 기반 프로젝트, 소셜미디어, 자원봉사 캠페인 활동 등), ③ 가상현실 및 첨단 기술 체험(VR, AR을 활용한 가상현실 체험 활동 등), ④ 빅데이터를 활용한 문제해결 활동(시장 분석, 인공지능 솔루션을 통한 문제해결 중심활동), ⑤ 디지털을 활용한 가상 창업 활동, ⑥ 기타

다음으로 어떠한 청소년활동에 대한 요구가 디지털 소양 능력에 영향을 미치는지를 다중회귀분석으로 살펴보았다. 그 결과, 회귀모형은 $R^2(\text{adj. } R^2)=.179(.178)$, $F=315.981$, $p<.01$ 수준에서 유의미한 것으로 나타났다. 디지털 소양 능력에 영향을 미치는 청소년활동의 요구로는 ‘① 학교나 지역사회에 참여할 수 있는 청소년활동이 더 많아져야 한다’($t=11.76$, $p<.01$)와 ‘② 우리 지역이나 사회에서 참여할 수 있는 청소년활동이 더 많아져야 한다’($t=8.38$, $p<.01$) 등의 요구가 모두 유의미하게 영향을 미치는 것으로 나타났다. 특히, ‘① 학교나 지역사회에 참여할 수 있는 청소년활동이 더 많아져야 한다.’는 요구의 설명력이 더 높다는 데 주목할 필요가 있다.

표 III-86. 청소년활동에 대한 요구가 디지털 소양 능력에 미치는 영향

종속변인	독립변인	B	β	t
디지털 소양 능력	① 학교나 지역사회에 참여할 수 있는 청소년활동이 더 많아져야 한다	.204	.269	11.76**
	② 우리 지역이나 사회에서 참여할 수 있는 청소년활동이 더 많아져야 한다	.153	.192	8.38**
$R^2(\text{adj.}R^2) = .179(.178), F = 315.981^{**}$				

주: 1) ** $p < .01$

③ 소결

2022 개정 교육과정에서 강조된 ‘학교자율시간’, ‘디지털 소양 교육’, 그리고 청소년활동과의 연계 가능성을 중심으로 초등학생들의 참여의향과 지원요구를 심층적으로 검토하였다. 이를 통해 학생의 자기성장주도성과 디지털 역량이 어떠한 청소년활동 요소와 결합될 때 가장 효과적으로 발현되는지를 파악하고, 향후 교육과정 운영 방향과 청소년활동 정책 간 연계의 실천적 시사점을 도출하였다. 먼저, 연구결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 학교자율시간이 초등학생의 자기성장주도성을 높이는 데 유의미한 영향을 미치는 요인은 건강·보건활동, 과학정보활동, 문화예술활동, 봉사활동, 참여활동, 환경보존활동, 자기(인성)계발활동 등으로 나타났다. 이러한 결과는 초등학생들이 학교자율시간을 단순한 여가나 보충학습의 영역이 아닌 자신의 성장과 발달을 위한 자율적 실천의 시간으로 인식하고 있다는 것을 보여주는 것이라 할 수 있다. 또한, 학교자율시간에서 선택한 활동 유형에 따라 자기성장주도성의 수준에 차이가 나타났다. ‘미래 사회에 필요한 과목이나 활동’과 ‘우리 마을이나 지역과 관련된 과목이나 활동’을 선택한 학생들의 자기성장주도성이 가장 높았다. 이는 초등학생들이 미래지향적이면서도 지역사회와 연계된 실천 중심의 활동에서 더 큰 성장 동기를 경험하는 것을 원한다고 해석할 수 있다.

둘째, 디지털 소양 교육과 관련하여, 청소년활동 중 과학정보활동 참여의향이 디지털 소양 능력에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 과학정보활동에 적극적으로 참여하고자 하는 학생일수록 디지털 기술 활용 능력, 정보 이해 및 문제 해결력이 높게 나타났다. 세부적으로 살펴보면, 디지털 소양 교육의 하위 영역별로 다음과 같은 특징이 도출되었다.

디지털 이해 활동에서는 ‘컴퓨터 학습과 코딩’, ‘온라인 정보 평가’, ‘인공지능 및 빅데이터

터 이해’, ‘개인정보 보호 및 데이터 보안 교육’ 등이 높은 선호를 보였다. 이는 초등학생들이 단순한 기기 조작 능력보다 디지털 기술의 구조적 이해와 정보윤리의식을 중요하게 인식하고 있다는 것을 보여주는 것이라 할 수 있다. 디지털 개발 활동에서는 ‘웹사이트 및 모바일 앱 개발’, ‘로봇 및 드론 활용’, ‘3D 모델링’, ‘인공지능을 활용한 프로그램 만들기’ 등의 항목이 높게 선택되었다. 이는 창의적 제작 기반의 디지털 실습활동에 대한 요구가 뚜렷하게 나타난 결과로, 실습형 학습 환경 구축의 필요성의 의미하는 것이라 할 수 있다. 그리고, 디지털 활용 활동에서는 ‘가상현실(VR·AR) 체험’과 ‘디지털을 활용한 가상 창업 활동’이 높은 선호를 보였다. 특히 ‘가상 창업 활동’에 대한 높은 관심은 초등학생들도 디지털 기술을 활용한 창의적 문제해결과 진로탐색 활동에 높은 흥미를 보이고 있는 것으로 해석된다.

이상의 결과를 통해 초등학생들의 디지털 소양은 창의성·문제해결력·정보윤리 의식이 통합된 복합적 역량으로 확장되고 있으며, 이를 지원하기 위해서는 학교 교육과정 설계시 청소년활동과 더불어 상호보완적으로 설계될 필요가 있음을 의미하는 것이라 할 수 있다.

2) 청소년활동과 연계된 중등교육과정 활동에 대한 요구

2022 개정 교육과정에 다른 중학생들의 ‘학교자율시간’, ‘디지털 소양 교육’, 그리고 ‘자유학기’의 요구를 청소년활동(참여의향, 지원요구)과 연계하여 심층적으로 살펴보고자 하였다.

① 학교자율시간(자기성장주도성)

중학생들의 학교자율시간에 대한 요구를 청소년활동과 연계하여 살펴볼 때, 학교자율 시간에 따른 효과성을 자기성장주도성으로 간주하여 어떠한 청소년활동 참여의향이 영향을 미치는지를 다중회귀분석으로 확인하였다. 그 결과, 회귀모형은 $R^2(\text{adj. } R^2)=.148(.145)$, $F=50.694$, $p<.01$ 수준에서 유의미한 것으로 나타났다. 학교자율시간에 따른 자기성장주도성에 영향을 미치는 청소년활동 참여의향으로는 건강·보건활동($t=7.53$, $p<.01$), 진로탐색 및 직업체험활동($t=3.17$, $p<.01$), 참여활동($t=3.55$, $p<.01$), 환경보존활동($t=3.77$, $p<.01$), 자기(인성)계발활동($t=1.95$, $p<.05$) 등이 유의미한 것으로 나타났다.

표 III-87. 청소년활동 참여의향이 자기성장주도성에 미치는 영향

종속변인	독립변인	B	β	t
자기성장주도성	건강·보건활동	.119	.152	7.53**
	과학정보활동	.024	.037	1.82
	교류활동	.023	.036	1.55
	모험개척활동	.020	.034	1.69
	문화예술활동	-.009	-.015	-.74
	봉사활동	-.003	-.005	-.21
	진로탐색 및 직업체험활동	.048	.071	3.17**
	참여활동	.049	.083	3.55**
	환경보존활동	.059	.092	3.77**
	자기(인성)개발활동	.028	.046	1.95*

$$R^2(\text{adj. } R^2) = .148(.145), F = 50.694^{**}$$

주: 1) * $p<.05$, ** $p<.01$

청소년활동 참여의향이 학교자율시간의 자기성장주도성에 영향을 미치는 결과를 보았을 때, 학교자율시간 ‘과목’ 및 ‘활동’이 있어 자기성장주도성의 수준에 따라 차이가 있는지를 일원변량분석으로 살펴보았으며, 결과는 학교자율시간 ‘과목’ 및 ‘활동’에 따른 자기성장주도성에 있어 $F=8.309$, $p<.01$ 수준에서 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 이에 대한 사후검증 결과, ‘우리 마을이나 지역과 관련된 과목이나 활동’, ‘우리 학교에서 특별하게 실시하고 있는 과목이나 활동’, 그리고 ‘미래 사회에 필요한 과목이나 활동’을 선택한 학생이 ‘기타’ 선택한 학생의 자기성장주도성이 유의미하게 높은 것으로 나타났다.

표 III-88. 학교자율시간 ‘과목’ 및 ‘활동’에 대한 자기성장주도성 차이검증

구분	사례수	평균	표준편차	F	사후검증
①	406	3.07	.62	8.309**	1,2,3>4
②	1005	3.02	.51		
③	1050	3.06	.52		
④	478	2.92	.64		

주: 1) ** $p<.01$

- 2) ① 우리 마을이나 지역과 관련된 과목이나 활동, ② 우리 학교에서 특별하게 실시하고 있는 과목이나 활동,
 ③ 미래 사회에 필요한 과목이나 활동, ④ 기타

다음으로 어떠한 청소년활동에 대한 요구가 학교자율시간의 효과성인 자기성장주도성에 영향을 미치는지를 다중회귀분석으로 살펴보았다. 그 결과, 회귀모형은 $R^2(\text{adj.}R^2)=.188(.188)$, $F=340.523$, $p<.01$ 수준에서 유의미한 것으로 나타났다. 학교자율시간에 따른 자기성장주도성에 영향을 미치는 청소년활동의 요구로는 ‘① 학교나 지역사회에 참여할 수 있는 청소년활동이 더 많아져야 한다’($t=5.21$, $p<.01$)와 ‘② 우리 지역이나 사회에서 참여할 수 있는 청소년활동이 더 많아져야 한다’($t=12.31$, $p<.01$) 등의 요구가 모두 유의미하게 영향을 미치는 것으로 나타났다. 특히, ‘② 우리 지역이나 사회에서 참여할 수 있는 청소년활동이 더 많아져야 한다.’는 요구가 디지털 소양 능력에 대한 영향력이 상대적으로 더 큰 것으로 나타났다($\beta=.321$, $p<.01$).

표 III-89. 청소년활동에 대한 요구가 자기성장주도성에 미치는 영향

종속변인	독립변인	B	β	<i>t</i>
자기성장주도성	① 학교나 지역사회에 참여할 수 있는 청소년활동이 더 많아져야 한다	.105	.136	5.21**
	② 우리 지역이나 사회에서 참여할 수 있는 청소년 활동이 더 많아져야 한다	.254	.321	12.31**

$$R^2(\text{adj.}R^2)=.188(.188), F=340.523^{**}$$

주: 1) ** $p<.01$

② 디지털 소양 교육

중학생들의 디지털 소양 교육에 대한 청소년활동과 연계하여 살펴보았다. 먼저, 디지털 소양 교육과 관련된 청소년활동은 과학정보활동으로써 그 영향관계를 단순회귀분석으로 살펴보았다. 그 결과, 회귀모형은 $R^2(\text{adj.}R^2)=.075(.075)$, $F=238.613$, $p<.01$ 수준에서 유의미한 것으로 나타났다. 디지털 소양 능력에 청소년활동(과학정보활동) 참여의향 ($t=15.44$, $p<.01$)은 유의미하게 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 청소년활동(과학정보 활동) 참여의향이 높은 학생이 디지털 소양 능력이 높은 것으로 해석된다.

표 III-90. 청소년활동(과학정보활동) 참여의향이 디지털 소양 능력에 미치는 영향

종속변인	독립변인	B	β	t
디지털 소양 능력	과학정보활동 참여의향	.176	.274	15.44**
$R^2(\text{adj.}R^2)=.075(.075), F=238.613**$				

주: 1) ** $p<.01$

청소년활동(과학정보활동) 참여의향이 디지털 소양 능력에 영향을 미치는 것으로 보았을 때 디지털 소양 교육 내용에 있어 청소년활동 참여의향(과학정보활동) 수준에 차이가 있는지를 일원변량분석으로 살펴보았다. 그 결과, 디지털 소양 교육 내용에 따른 청소년활동(과학정보활동) 참여의향에 있어 $F=5.688$, $p<.01$ 수준에서 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 이에 대한 사후검증 결과, ‘① 기초 지식 함양(컴퓨터 기본 지식 배우기)’와 ‘③ 문제해결력 증진(컴퓨터나 스마트폰으로 문제 해결하기)’에 대한 교육내용을 선택한 학생이 다른 영역을 선택한 학생보다 유의미하게 높은 것으로 나타났다.

표 III-91. 청소년활동(과학정보활동) 참여의향에 따른 디지털 소양 교육 내용의 차이 검증

구분	사례수	평균	표준편차	F	사후검증
①	919	2.98	.82	5.688**	1,3>2,4,5,6
②	551	2.76	.88		
③	503	2.90	.86		
④	533	2.88	.81		
⑤	389	2.84	.86		
⑥	46	2.62	1.24		

주: 1) ** $p<.01$

- 2) ① 기초 지식 함양(컴퓨터 기본 지식 배우기), ② 의사소통 능력(컴퓨터나 스마트폰으로 대화 질하기(채팅, 이메일), ③ 문제해결력 증진(컴퓨터나 스마트폰으로 문제 해결하기), ④ 다양한 학습 방법 증진(컴퓨터나 스마트폰으로 여러 가지를 활용하여 공부하기), ⑤ 도덕윤리적인 인식 키우기(인터넷에서 바르고 정직하게 행동하기), ⑥ 기타

디지털 소양 교육에 대한 요구를 보다 세부적으로 살펴보기 위하여 디지털 소양 교육으로써 ‘디지털 이해 활동’, ‘디지털 개발 활동’, 그리고 ‘디지털 활용 활동’ 등의 세부내용을 살펴보았다. 먼저, 디지털 이해 활동에 대한 청소년활동(과학정보활동) 참여의향의 수준을 분석한 결과, 디지털 이해 활동내용에 따른 청소년활동(과학정보활동) 참여의향에 있어

$F=5.295$, $p<.01$ 수준에서 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 이에 대한 사후검증 결과, 청소년활동(과학정보활동) 참여의향이 높은 학생들은 ‘① 컴퓨터 학습과 코딩(블록 코딩 방식 활용 SW 기초 교육, 코딩 언어 등)’, ‘② 온라인 정보 평가(가짜 뉴스 구별, 소셜 미디어, 인터넷 정보 검색)’, ‘④ 인공지능 및 빅데이터 기초 이해’, ‘⑤ 개인정보 보호 및 데이터 보안 교육’의 내용을 유의미하게 선택하였으며, ‘③ 디지털 환경에서의 예절 및 대응’과 ‘⑥ 기타’의 내용이 가장 낮게 선택된 것으로 확인되었다.

표 III-92. 청소년활동(과학정보활동) 참여의향에 따른 디지털 이해 활동내용의 차이 검증

구분	사례수	평균	표준편차	F	사후검증
①	1106	3.19	.51	5.295**	1,2,4,5>3,6
②	650	3.17	.53		
③	401	3.10	.55		
④	366	3.20	.54		
⑤	356	3.17	.55		
⑥	61	2.86	.94		

주: 1) ** $p<.01$

- 2) ① 컴퓨터 학습과 코딩(블록 코딩 방식 활용 SW 기초 교육, 코딩 언어 등), ② 온라인 정보 평가(가짜 뉴스 구별, 소셜 미디어, 인터넷 정보 검색, 비교, 분석 교육 활동 등), ③ 디지털 환경에서의 예절 및 대응, ④ 인공지능 및 빅데이터 기초 이해, ⑤ 개인정보 보호 및 데이터 보안 교육, ⑥ 기타

디지털 개발 활동에 대한 청소년활동(과학정보활동) 참여의향의 수준을 분석한 결과 디지털 개발 활동내용에 따른 청소년활동(과학정보활동) 참여의향에 있어 $F=5.142$, $p<.01$ 수준에서 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 이에 대한 사후검증 결과, 청소년 활동(과학정보활동) 참여의향이 높은 학생들이 ‘① 웹사이트 및 모바일 앱 개발’을 다른 내용보다 가장 유의미하게 선택한 것으로 나타났다.

표 III-93. 청소년활동(과학정보활동) 참여의향에 따른 디지털 개발 활동내용의 차이 검증

구분	사례수	평균	표준편차	F	사후검증
①	611	3.23	.51	5.142**	1)2,3,4,5,6
②	592	3.15	.53		
③	581	3.12	.55		
④	855	3.16	.54		
⑤	254	3.19	.56		
⑥	48	2.89	1.00		

주: 1) ** $p<.01$

- 2) ① 웹사이트 및 모바일 앱 개발, ② 디지털 콘텐츠(동영상, 사진 등) 창작, ③ 로봇과 드론 활용,
④ 3D 모델링과 제작, ⑤ 인공지능을 활용한 프로그램 만들기, ⑥ 기타

디지털 활용 활동에 대한 청소년활동(과학정보활동) 참여의향의 수준을 분석한 결과, 디지털 활용 활동내용에 따른 청소년활동(과학정보활동) 참여의향에 있어 $F=7.609$, $p<.01$ 수준에서 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 이에 대한 사후검증 결과, 청소년 활동(과학정보활동) 참여의향이 높은 학생들은 ‘① 디지털 콘텐츠 제작 및 출판(디지털 작품 모음(유튜브, 블로그, 인스타 등의 자료), 디지털 미디어 출판 및 게시)’의 교육내용을 다른 교육내용보다 유의미하게 선택한 것으로 나타났다.

표 III-94. 청소년활동(과학정보활동) 참여의향에 따른 디지털 활용 활동내용의 차이 검증

구분	사례수	평균	표준편차	F	사후검증
①	792	3.22	.52	7.609**	1)2,3,5
②	425	3.16	.57		
③	1263	3.15	.50		
④	232	3.19	.57		
⑤	189	3.08	.64		
⑥	39	2.75	1.08		

주: 1) ** $p<.01$

- 2) ① 디지털 콘텐츠 제작 및 출판(디지털 작품 모음(유튜브, 블로그, 인스타 등의 자료), 디지털 미디어 출판 및 게시), ② 창의적 프로젝트 및 예술 활동(인공지능 기반 프로젝트, 소셜미디어, 자원봉사 캠페인 활동 등), ③ 가상현실 및 첨단 기술 체험(VR, AR을 활용한 가상현실 체험 활동 등), ④ 빅데이터를 활용한 문제해결 활동(시장 분석, 인공지능 솔루션을 통한 문제해결 중심활동), ⑤ 디지털을 활용한 가상 창업 활동, ⑥ 기타

다음으로 어떠한 청소년활동에 대한 요구가 디지털 소양 능력에 영향을 미치는지를 다중회귀분석을 실시하였다. 그 결과, 회귀모형에 있어 $R^2(\text{adj.}R^2)=.199(.199)$, $F=365.276$, $p<.01$ 수준에서 유의미한 것으로 나타났다. 디지털 소양 능력에 영향을 미치는 청소년활동의 요구로는 ‘① 학교나 지역사회에 참여할 수 있는 청소년활동이 더 많아져야 한다’($t=6.93$, $p<.01$)와 ‘② 우리 지역이나 사회에서 참여할 수 있는 청소년활동이 더 많아져야 한다’($t=11.34$, $p<.01$) 등의 요구가 모두 유의미하게 영향을 미치는 것으로 나타났다. 특히, ‘② 우리 지역이나 사회에서 참여할 수 있는 청소년활동이 더 많아져야 한다.’는 요구가 디지털 소양 능력에 대한 영향력이 상대적으로 더 큰 것으로 나타났다($\beta=.293$, $p<.01$).

표 III-95. 청소년활동에 대한 요구가 디지털 소양 능력에 미치는 영향

종속변인	독립변인	B	β	<i>t</i>
디지털 소양 능력	① 학교나 지역사회에 참여할 수 있는 청소년활동이 더 많아져야 한다	.136	.179	6.93**
	② 우리 지역이나 사회에서 참여할 수 있는 청소년활동이 더 많아져야 한다	.228	.293	11.34**

$$R^2(\text{adj.}R^2)=.199(.199), F=365.276^{**}$$

주: 1) ** $p<.01$

③ 자유학기

중학생들의 자유학기활동의 요구를 청소년활동과 연계하여 살펴보았다. 먼저, 자유학기는 진로개발역량과 관련이 있고 청소년활동에서는 ‘진로탐색 및 직업체험활동’으로써 그 영향관계를 단순회귀분석으로 살펴보았다. 그 결과, 회귀모형은 $R^2(\text{adj.}R^2)=.095(.094)$, $F=306.893$, $p<.01$ 수준에서 유의미한 것으로 나타났다. 진로개발역량에 청소년활동(진로 탐색 및 직업체험활동) 참여의향($t=17.52$, $p<.01$)은 유의미하게 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 청소년활동(진로탐색 및 직업체험활동) 참여의향이 높은 학생이 진로개발역량이 높은 것으로 해석된다.

표 III-96. 청소년활동(진로탐색 및 직업체험활동) 참여의향이 진로개발역량에 미치는 영향

종속변인	독립변인	B	β	t
진로개발역량	진로탐색 및 직업체험활동 참여의향	.226	.308	17.52**
$R^2(\text{adj.}R^2)=.095(.094), F=306.893^{**}$				

주: 1) ** $p<.01$

자유학기에 대한 요구를 보다 세부적으로 살펴보기 위하여 자유학기의 ‘주제선택활동’과 ‘진로탐색활동’의 세부내용을 살펴보았다. 먼저, 자유학기의 ‘주제선택활동’에서 가장 중요한 내용에 대한 청소년활동(진로탐색 및 직업체험활동) 참여의향의 수준을 분석한 결과, 자유학기의 ‘주제선택활동’에서 가장 중요한 내용에 대한 청소년활동(진로탐색 및 직업체험활동) 참여의향에 있어 $F=15.531, p<.01$ 수준에서 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 이에 대한 사후검증 결과, 청소년활동(진로탐색 및 직업체험활동) 참여의향이 높은 학생들은 ‘③ 학생의 진로와 연계하여 반영’을 가장 많이 선택하였고, 그 다음으로 ‘① 학생의 희망·요구 반영’이 높은 것으로 나타났으며, ‘② 학교 교육과정을 연계하여 반영’, ‘④ 지역사회 다양한 지원과 연계하여 반영’, ‘⑤ 기타’의 내용은 낮은 것으로 나타났다.

표 III-97. 청소년활동(진로탐색 및 직업체험활동) 참여의향에 따른 자유학기 ‘주제선택활동’의 중요 내용의 차이 검증

구분	사례수	평균	표준편차	F	사후검증
①	1796	3.08	.80	15.531**	3>1>2,4,5
②	265	2.92	.87		
③	753	3.24	.76		
④	95	2.87	.94		
⑤	30	2.43	1.17		

주: 1) ** $p<.01$, * $p<.05$

2) ① 학생의 희망·요구 반영, ② 학교 교육과정을 연계하여 반영, ③ 학생의 진로와 연계하여 반영, ④ 지역사회 다양한 지원과 연계하여 반영, ⑤ 기타

자유학기의 ‘주제선택활동’에서 희망 활동에 따른 청소년활동(진로탐색 및 직업체험활동) 참여의향의 수준을 분석하였다. 그 결과, 자유학기의 ‘주제선택활동’에서 희망하는 활동에 대한 청소년활동(진로탐색 및 직업체험활동) 참여의향에 있어 $F=4.987, p<.01$

수준에서 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 이에 대한 사후검증 결과, 청소년활동(진로탐색 및 직업체험활동) 참여의향이 높은 학생들은 ‘② 직업 체험 및 진로연계 활동(예: 방송국 기자 체험, 간단한 게임 코딩 및 디자인)’과 ‘⑥ 학생 주도 프로젝트 및 발표 활동(예: 우리 동네 명소 홍보 영상 제작, 학생 자치 신문 제작 및 발행)’의 활동을 다른 활동보다 유의미하게 선택한 것으로 나타났다.

표 III-98. 청소년활동(진로탐색 및 직업체험활동) 참여의향에 따른 자유학기 ‘주제선택활동’의 희망 활동 차이 검증

구분	사례수	평균	표준편차	F	사후검증
①	793	3.06	.78	4.987**	2,6>1,3,4,7
②	824	3.20	.77		
③	541	3.01	.86		
④	347	3.09	.77		
⑤	190	2.98	.88		
⑥	172	3.16	.90		
⑦	73	2.88	1.06		

주: 1) ** $p<.01$, * $p<.05$

- 2) ① 관심 있는 분야의 심화 탐구 프로젝트(예: 우주 탐사 기술 발전 과정 연구, K-POP의 세계적 인기 요인 분석), ② 직업 체험 및 진로연계 활동(예: 방송국 기자 체험, 간단한 게임 코딩 및 디자인), ③ 창의적 문제해결 및 탐구 활동(예: 3D 프린터 활용 생활용품 제작, 효율적인 시간 관리 앱 개발), ④ 교과 연계 융합 수업(예: 수학과 미술 융합-황금비율을 활용 그림 그리기, 화학과 요리-발효 과정 실험), ⑤ 지역사회와 연계한 체험 및 탐방 활동(예: 전통시장 탐방 및 경제원리 학습, 박물관 방문 후 전시 기획하기), ⑥ 학생 주도 프로젝트 및 발표 활동(예: 우리 동네 명소 홍보 영상 제작, 학생 자치 신문 제작 및 발행), ⑦ 기타

다음으로 자유학기의 ‘진로탐색활동’에서 가장 중요한 내용에 대한 청소년활동(진로탐색 및 직업체험활동) 참여의향의 수준을 분석하였다. 그 결과, 자유학기의 ‘진로탐색활동’에서 가장 중요한 내용에 대한 청소년활동(진로탐색 및 직업체험활동) 참여의향에 있어 $F=6.925$, $p<.01$ 수준에서 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 이에 대한 사후검증 결과, 청소년활동(진로탐색 및 직업체험활동) 참여의향이 높은 학생들은 ‘② 다양한 진로 체험 기회 제공’을 가장 많이 선택하였고, ‘① 학생의 진로 요구 및 희망 반영’과 ‘④ 다양한 진로상담 및 적응 프로그램 운영’이 그 다음이었으며, ‘③ 산업체 및 지역사회와 연계한 진로 체험 제공’과 ‘⑤ 기타’의 활동이 가장 낮은 것으로 나타났다.

표 III-99. 청소년활동(진로탐색 및 직업체험활동) 참여의향에 따른 자유학기 ‘진로탐색활동’의 중요 내용의 차이 검증

구분	사례수	평균	표준편차	F	사후검증
①	1230	3.06	.82	6.925**	2>1,4>3,5
②	1257	3.16	.78		
③	189	2.91	.91		
④	231	3.09	.84		
⑤	34	2.72	1.09		

주: 1) ** $p<.01$, * $p<.05$

주: 2) ① 학생의 진로 요구 및 희망 반영, ② 다양한 진로체험 기회 제공, ③ 산업체 및 지역사회와 연계한 진로 체험 제공, ④ 다양한 진로상담 및 적응 프로그램 운영, ⑤ 기타

자유학기의 ‘진로탐색활동’에서 희망 활동에 따른 청소년활동(진로탐색 및 직업체험활동) 참여의향의 수준을 분석하였다. 그 결과, 자유학기의 ‘진로선택활동’에서 희망하는 활동에 대한 청소년활동(진로탐색 및 직업체험활동) 참여의향에 있어 $F=4.358$, $p<.01$ 수준에서 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 이에 대한 사후검증 결과, 청소년활동(진로탐색 및 직업체험활동) 참여의향이 높은 학생들은 ‘① 진로 전문가 초청 강연’, ‘② 진로탐색 및 진로설계 활동’, ‘③ 진로상담 및 적성검사 활동’, ‘④ 지역사회 연계 진로체험 활동’을 ‘⑤ 기타’ 활동보다 유의미하게 높게 선택한 것으로 나타났다.

표 III-100. 청소년활동(진로탐색 및 직업체험활동) 참여의향에 따른 자유학기 ‘진로탐색활동’의 희망 활동 차이 검증

구분	사례수	평균	표준편차	F	사후검증
①	677	3.06	.82	4.358**	1,2,3,4>5
②	627	3.10	.77		
③	913	3.11	.80		
④	673	3.12	.83		
⑤	49	2.63	1.14		

주: 1) ** $p<.01$

2) ① 진로 전문가 초청 강연, ② 진로탐색 및 진로설계 활동, ③ 진로상담 및 적성검사 활동, ④ 지역사회 연계 진로체험 활동, ⑤ 기타

다음으로 어떠한 청소년활동에 대한 요구가 진로개발역량에 영향을 미치는지를 다중회귀분석을 실시하였다. 그 결과, 회귀모형은 $R^2(\text{adj. } R^2) = .177(.177)$, $F=256.301$, $p<.01$ 수준에서 유의미한 것으로 나타났다. 진로개발역량에 영향을 미치는 청소년활동의 요구로는 ‘① 학교나 지역사회에 참여할 수 있는 청소년활동이 더 많아져야 한다’($t=5.43$, $p<.01$) 와 ‘② 우리 지역이나 사회에서 참여할 수 있는 청소년활동이 더 많아져야 한다’($t=11.50$, $p<.01$) 등의 요구가 모두 유의미하게 영향을 미치는 것으로 나타났다. 특히, ‘② 우리 지역이나 사회에서 참여할 수 있는 청소년활동이 더 많아져야 한다.’는 요구가 디지털 소양 능력에 대한 영향력이 상대적으로 더 큰 것으로 나타났다($\beta=.301$, $p<.01$).

표 III-101. 청소년활동에 대한 요구가 진로개발역량에 미치는 영향

종속변인	독립변인	B	β	t
진로개발역량	① 학교나 지역사회에 참여할 수 있는 청소년활동이 더 많아져야 한다	.119	.142	5.43**
	② 우리 지역이나 사회에서 참여할 수 있는 청소년활동이 더 많아져야 한다	.256	.301	11.50**
$R^2(\text{adj. } R^2) = .177(.177)$, $F=316.453^{**}$				

주: 1) ** $p<.01$

④ 소결

본 연구는 2022 개정 교육과정에서 강화된 학교자율시간, 디지털 소양교육, 자유학기제가 청소년활동과 어떤 상호작용을 가지는지를 분석하고, 학생의 자기성장주도성·디지털 역량·진로개발역량 간의 관계를 분석하였다. 이를 통해 학교교육과 지역사회 청소년활동의 연계적 발전 방향을 제시하였다. 먼저, 주요 연구결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 학교자율시간은 중학생의 자기성장주도성에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 건강·보건활동, 진로탐색·직업체험, 환경보존, 참여 및 인성계발활동과 같은 자기계발형·참여형 청소년활동 참여의향이 높을수록 자기성장주도성이 높은 것으로 나타났다. 특히, ‘지역 관련 활동’과 ‘미래사회 관련 활동’을 선택한 학생의 자기성장주도성이 가장 높았으며, 이는 지역성과 미래지향성이 결합된 자율활동이 학생의 주도적 성장을 촉진할 수 있음을 보여주는 결과라 할 수 있다. 또한 ‘학교나 지역사회에서 참여할 수 있는 청소년활동의 확대’ 요구가 높을수록 자기성장주도성도 높은 것으로 나타났다.

둘째, 디지털 소양 교육에서는 청소년활동(과학정보활동) 참여의향이 디지털 소양 능력과 정(+)의 관계를 보이는 것으로 나타났다. 학생들은 단순한 기술 사용보다 문제해결 중심의 사고력, 정보활용능력, AI 및 빅데이터 이해를 중시하는 것으로 해석된다. 세부적으로, ‘코딩·AI 이해’(디지털 이해활동), ‘웹·앱 개발’(디지털 개발활동), ‘디지털 콘텐츠 제작’(디지털 활용활동)에 대한 선호가 높았다. 이는 학생들이 단순 소비자가 아닌 창의적 디지털 창작자이자 문제해결자로 성장하려는 경향성이 반영된 것으로 풀이된다. 또한, 지역사회 참여활동의 확충 요구가 디지털 소양 능력 향상과 밀접히 관련되어 있어, 디지털 교육이 사회적 책임과 협력학습의 과정이라는 것을 확인하게 되었다.

셋째, 자유학기 활동은 중학생의 진로개발역량과 유의미하게 관련 있는 것으로 나타났다. 청소년활동(진로탐색 및 직업체험활동) 참여의향이 높을수록 진로개발역량이 높은 것으로 나타났으며, ‘학생 희망 반영형’, ‘직업체험·프로젝트형 활동’이 선호되었다. 특히, 청소년들은 단순 체험보다 자신의 진로를 주도적으로 탐색하고 표현하는 경험을 원하였으며, 진로상담·적성검사·전문가 특강 등 체험 중심의 진로교육에 대한 요구가 높은 것으로 확인되었다. 이 또한 “학교·지역사회 참여활동의 확대” 요구와 정적 관계를 보였다.

3) 청소년활동과 연계된 고등교육과정 활동에 대한 요구

2022 개정 교육과정에 다른 고등학생들의 ‘디지털 소양 교육’의 요구를 청소년활동(참여의향, 지원요구)과 연계하여 심층적으로 살펴보자 하였다.

① 디지털 소양 교육

고등학생들의 디지털 소양 교육에 대한 청소년활동과 연계하여 살펴보았다. 먼저, 디지털 소양 교육과 관련된 청소년활동은 과학정보활동으로써 그 영향관계를 단순회귀분석을 통해 분석하였다. 그 결과, 회귀모형은 $R^2(\text{adj. } R^2)=.088(.088)$, $F=277.080$, $p<.01$ 수준에서 유의미한 것으로 나타났다. 디지털 소양 능력에 청소년활동(과학정보활동) 참여의향 ($t=16.64$, $p<.01$)은 유의미하게 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 청소년활동(과학정보활동) 참여의향이 높은 학생이 디지털 소양 능력이 높은 것으로 해석된다.

표 III-102. 청소년활동(과학정보활동) 참여의향이 디지털 소양 능력에 미치는 영향

종속변인	독립변인	B	β	t
디지털 소양 능력	과학정보활동 참여의향	.187	.296	16.64**
$R^2(\text{adj.}R^2)=.088(.088), F=277.080^{**}$				

주: 1) ** $p<.01$

다음으로, 디지털 소양 교육 내용에 있어 청소년활동 참여의향(과학정보활동) 수준에 차이가 있는지를 일원변량분석을 실시하였다. 그 결과, 디지털 소양 교육 내용에 따른 청소년활동(과학정보활동) 참여의향에 있어 $F=7.317, p<.01$ 수준에서 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 이에 대한 사후검증 결과, ‘① 기초 지식 함양(컴퓨터 기본 지식 배우기)’와 ‘③ 문제해결력 증진(컴퓨터나 스마트폰으로 문제 해결하기)’, 그리고 ‘④ 다양한 학습 방법 증진(컴퓨터나 스마트폰으로 여러 가지를 활용하여 공부하기)’에 대한 교육 내용을 선택한 학생이 다른 영역을 선택한 학생보다 유의미하게 높은 것으로 나타났다.

표 III-103. 청소년활동(과학정보활동) 참여의향에 따른 디지털 소양 교육 내용의 차이 검증

구분	사례수	평균	표준편차	F	사후검증
①	891	2.88	.89	7.317**	1,3,4)2,5,6
②	443	2.63	.87		
③	547	2.93	.89		
④	511	2.89	.86		
⑤	468	2.76	.91		
⑥	17	2.71	1.14		

주: 1) ** $p<.01$

2) ① 기초 지식 함양(컴퓨터 기본 지식 배우기), ② 의사소통 능력(컴퓨터나 스마트폰으로 대화 잘하기(채팅, 이메일), ③ 문제해결력 증진(컴퓨터나 스마트폰으로 문제 해결하기), ④ 다양한 학습 방법 증진(컴퓨터나 스마트폰으로 여러 가지를 활용하여 공부하기), ⑤ 도덕윤리적인 인식 키우기(인터넷에서 바르고 정직하게 행동하기), ⑥ 기타

디지털 소양 교육에 대한 요구를 보다 세부적으로 살펴보기 위하여 디지털 소양 교육으로써 ‘디지털 이해 활동’, ‘디지털 개발 활동’, 그리고 ‘디지털 활용 활동’ 등의 세부내용을 살펴보았다. 디지털 이해 활동에 대한 청소년활동(과학정보활동) 참여의향의 수준을 분석

한 결과, 디지털 이해 활동 내용에 따른 청소년활동(과학정보활동) 참여의향이 $F=30.835$, $p<.01$ 수준에서 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 이에 대한 사후검증 결과, 청소년 활동(과학정보활동) 참여의향이 높은 학생들은 ‘① 컴퓨터 학습과 코딩(블록 코딩 방식 활용 SW 기초 교육, 코딩 언어 등)’이 가장 많이 선택하였고, ‘④ 인공지능 및 빅데이터 기초 이해’ 활동의 선택이 다른 활동 보다 유의미하게 많은 것으로 나타났다.

표 III-104. 청소년활동(과학정보활동) 참여의향에 따른 디지털 이해 활동내용의 차이 검증

구분	사례수	평균	표준편차	F	사후검증
①	983	3.09	.78	30.835**	1>4>2,3,5,6
②	743	2.69	.93		
③	346	2.63	.91		
④	435	2.87	.90		
⑤	349	2.58	.87		
⑥	22	2.62	1.00		

주: 1) ** $p<.01$

- 2) ① 컴퓨터 학습과 코딩(블록 코딩 방식 활용 SW 기초 교육, 코딩 언어 등), ② 온라인 정보 평가(가짜 뉴스 구별, 소셜 미디어, 인터넷 정보 검색, 비교, 분석 교육 활동 등), ③ 디지털 환경에서의 예절 및 대응, ④ 인공지능 및 빅데이터 기초 이해, ⑤ 개인정보 보호 및 데이터 보안 교육, ⑥ 기타

디지털 개발 활동에 대한 청소년활동(과학정보활동) 참여의향의 수준을 분석하였다. 그 결과, 디지털 개발 활동내용에 따른 청소년활동(과학정보활동) 참여의향에 있어 $F=12.733$, $p<.01$ 수준에서 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 이에 대한 사후검증 결과, 청소년활동(과학정보활동) 참여의향이 높은 학생들은 ‘⑤ 인공지능을 활용한 프로그램 만들기’ 활동을 가장 많이 선택하였고, 그 다음으로 ‘① 웹사이트 및 모바일 앱 개발’, ‘③ 로봇과 드론 활용’, ‘④ 3D 모델링과 제작’ 활동이었고, ‘② 디지털 콘텐츠(동영상, 사진 등) 창작’과 ‘⑥ 기타’ 활동이 가장 낮은 것으로 나타났다.

표 III-105. 청소년활동(과학정보활동) 참여의향에 따른 디지털 개발 활동내용의 차이 검증

구분	사례수	평균	표준편차	F	사후검증
①	643	2.85	.89	12.733**	5>1,3,4>2,6
②	618	2.62	.91		
③	511	2.87	.86		
④	691	2.87	.85		
⑤	394	3.04	.90		
⑥	20	2.48	1.12		

주: 1) ** $p<.01$

- 2) ① 웹사이트 및 모바일 앱 개발, ② 디지털 콘텐츠(동영상, 사진 등) 창작, ③ 로봇과 드론 활용, ④ 3D 모델링과 제작, ⑤ 인공지능을 활용한 프로그램 만들기, ⑥ 기타

디지털 활용 활동에 대한 청소년활동(과학정보활동) 참여의향의 수준을 분석하였다. 그 결과, 디지털 활용 활동내용에 따른 청소년활동(과학정보활동) 참여의향은 $F=8.746$, $p<.01$ 수준에서 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 이에 대한 사후검증 결과, 청소년활동(과학정보활동) 참여의향이 높은 학생들은 ‘③ 가상현실 및 첨단 기술 체험(VR, AR을 활용한 가상현실 체험 활동 등)’과 ‘④ 빅데이터를 활용한 문제해결 활동(시장 분석, 인공지능 솔루션을 통한 문제해결 중심활동)’을 다른 활동보다 유의미하게 선택한 것으로 나타났다.

표 III-106. 청소년활동(과학정보활동) 참여의향에 따른 디지털 활용 활동내용의 차이 검증

구분	사례수	평균	표준편차	F	사후검증
①	742	2.69	.91	8.746**	3,4>1,2,5,6
②	457	2.78	.91		
③	1016	2.91	.85		
④	419	3.00	.90		
⑤	224	2.79	.90		
⑥	18	2.51	1.03		

주: 1) ** $p<.01$

- 2) ① 디지털 콘텐츠 제작 및 출판(디지털 작품 모음(유튜브, 블로그, 인스타 등의 자료), 디지털 미디어 출판 및 게시), ② 창의적 프로젝트 및 예술 활동(인공지능 기반 프로젝트, 소셜미디어, 자원봉사 캠페인 활동 등), ③ 가상현실 및 첨단 기술 체험(VR, AR을 활용한 가상현실 체험 활동 등), ④ 빅데이터를 활용한 문제해결 활동(시장 분석, 인공지능 솔루션을 통한 문제해결 중심활동), ⑤ 디지털을 활용한 가상 창업 활동, ⑥ 기타

다음으로 어떠한 청소년활동에 대한 요구가 디지털 소양 능력에 영향을 미치는지를 다중회귀분석으로 살펴보았다. 그 결과, 회귀모형은 $R^2(\text{adj. } R^2)=.217(.217)$, $F=399.405$, $p<.01$ 수준에서 유의미한 것으로 나타났다. 디지털 소양 능력에 영향을 미치는 청소년활동의 요구로는 ‘① 학교나 지역사회에 참여할 수 있는 청소년활동이 더 많아져야 한다’($t=9.29$, $p<.01$)와 ‘② 우리 지역이나 사회에서 참여할 수 있는 청소년활동이 더 많아져야 한다’($t=8.80$, $p<.01$) 등의 요구가 모두 유의미하게 영향을 미치는 것으로 나타났다. 특히, ‘① 학교나 지역사회에 참여할 수 있는 청소년활동이 더 많아져야 한다’는 요구가 디지털 소양 능력에 대한 영향력이 상대적으로 더 큰 것으로 나타났다($\beta=.253$, $p<.01$).

표 III-107. 청소년활동에 대한 요구가 디지털 소양 능력에 미치는 영향

종속변인	독립변인	B	β	<i>t</i>
디지털 소양 능력	① 학교나 지역사회에 참여할 수 있는 청소년활동이 더 많아져야 한다	.205	.253	9.29**
	② 우리 지역이나 사회에서 참여할 수 있는 청소년활동이 더 많아져야 한다	.201	.240	8.80**
$R^2(\text{adj. } R^2)=.217(.217)$, $F=399.405^{**}$				

주: 1) ** $p<.01$

② 소결

2022 개정 교육과정에 따른 디지털 소양 교육의 요구가 고등학생의 청소년활동(참여의 향, 지원요구)에 미치는 영향관계를 분석하였다. 먼저, 연구결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 청소년활동(과학정보활동) 참여의향은 디지털 소양 능력과 정적 관계가 있는 것으로 나타났다. 이를 디지털 소양 교육 내용의 차이 검증을 실시한 결과, 기초지식 함양(컴퓨터 기본지식 배우기), 문제해결력 증진(컴퓨터나 스마트폰으로 문제해하기), 그리고 다양한 학습방법 증진(컴퓨터나 스마트폰으로 여러 가지를 활용하여 공부하기) 등의 내용에 대한 요구가 높게 나타났다. 즉, 청소년활동(과학정보활동)에 참여의향이 높은 고등학생들은 디지털 소양 교육에 있어 기본지식습득과 더불어 문제해결이나 학습에서의 다양한 활용능력을 요구하고 있음을 보여주는 것이라 할 수 있다.

둘째, 디지털 이해 활동에서 청소년활동(과학정보활동) 참여의향이 높은 학생들은 ‘컴

퓨터 학습과 코딩(블록 코딩 방식 활용 SW 기초 교육, 코딩 언어 등)', '인공지능 및 빅데이터 기초 이해'를 가장 선호하는 것으로 나타났다. 이는 고등학생들이 디지털 이해 활동이 단순히 온라인 정보 평가, 디지털 예정, 개인정보 및 보안 교육 등의 내용 보다 실제적인 코딩 능력과 인공지능 및 빅데이터에 대한 이해 역량을 향상시킬 수 있는 내용을 선호하는 것이라 해석할 수 있다.

셋째, 디지털 개발 활동 영역에서 청소년활동(과학정보활동) 참여의향이 높은 학생들은 '인공지능을 활용한 프로그램 만들기' 활동을 가장 선호하였다. 이러한 결과는 고등학생들이 디지털 이해 활동이 기존의 웹 또는 로봇 및 3D 제작과 같은 활동이 아니라 인공지능이라는 새로운 기술에 대한 호기심과 학습에 대한 욕구가 높다는 것으로 해석할 수 있다.

넷째, 디지털 활용 활동에서 청소년활동(과학정보활동) 참여의향이 높은 학생들은 '가상현실 및 첨단기술 체험'과 '빅데이터를 활용한 문제해결 활동'에 대한 요구가 높게 나타났다. 이 또한 고등학생들은 디지털 활용 활동에 있어 디지털 콘텐츠를 개발하거나 창의적 프로젝트 활동보다는 실제 디지털 기술을 활용한 체험활동과 인공지능의 빅데이터를 활용한 문제해결 활동에 대한 요구가 높은 것으로 해석할 수 있다.

마지막으로 디지털 소양 능력에 영향을 미치는 청소년활동 요구를 분석한 결과, '① 학교나 지역사회에 참여할 수 있는 청소년활동이 더 많아져야 한다.'는 요구와 '② 우리 지역이나 사회에서 참여할 수 있는 청소년활동이 더 많아져야 한다.'는 요구 모두 유의미하게 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이 결과는 학교뿐만 아니라 지역사회에서도 디지털 소양 능력을 향상시키기 위한 청소년 활동 프로그램이 많아져야 한다는 시사점을 도출할 수 있다. 즉, 학교와 지역사회가 함께 청소년의 디지털 소양 능력을 향상시키기 위한 청소년 활동 기회를 더 많이 제공해야 함을 시사하는 것이라 할 수 있다.

8. 소결

본 장은 청소년활동 참여 경험에 대한 인식 및 2022 개정 교육과정 연계 청소년활동 대한 요구를 파악하기 위해 국 초등학교 4학년부터 고등학교 3학년에 재학 중인 학생을 대상으로 설문조사를 진행하였다. 그 결과에 대한 시사점을 정리하면 다음과 같다.

1) 청소년활동 참여 경험(2025년)에 대한 시사점

첫째, 수동적 참여에서 적극적인 참여로의 전환을 이끌어 낼 수 있는 변화가 필요하다. 전반적으로 청소년활동에 높은 참여율을 보이고 있지만, 참여 이유 중에는 “학교에서 단체로 참여해서”가 다른 이유들과 함께 높은 응답률을 보이는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 참여율은 높지만 제공하고 있는 청소년활동의 질을 보장하지 못 할 수 있음을 시사한다. 따라서 획일적인 단체 활동 방식의 참여 형태에서 벗어나 흥미있는 활동에 대한 자발적인 참여를 유발할 수 있는 선택형, 맞춤형 프로그램을 확대해야 할 필요성이 있다.

둘째, 학교급별 특성을 고려하여 차별화된 참여 프로그램 개발 및 지원이 요구된다. 전반적인 만족도는 높게 나타났지만, 교급이 올라갈수록 참여율과 만족도가 감소하는 경향이 확인되었으며, 활동 참여의 동기가 달라지는 점(고등학생의 경우 진로·진학 연계)을 고려할 필요성이 있다. 특히 고등학생의 경우 학업으로 인한 시간 부족의 문제를 해결할 수 있도록 2022 개정 교육과정과 긴밀히 연계하여 부족한 시간 안에서도 그들이 원하는 진로·진학 프로그램 참여를 제도적으로 보장받게 할 필요성이 있다.

셋째, 청소년의 요구를 반영한 참여 프로그램 기획 및 제공이 필요하다. 조사결과, 청소년활동 참여를 방해하는 요인 중 큰 비중을 차지한 응답은 희망하는 활동의 부재였다. 또한 청소년활동 참여 활성화를 위해 가장 필요한 사항 중 첫 번째는 청소년의 의견을 반영한 흥미로운 프로그램 개발이었다. 이러한 결과를 바탕으로 공급자 중심의 참여 프로그램 개발 및 제공에서 벗어나, 청소년이 직접 프로그램 기획 및 운영, 평가 과정에 참여할 수 있는 체계를 마련하고, 요구 조사와 만족도 조사 등을 통해 당사자의 목소리를 반영할 수 있는 환류 시스템을 강화해야 할 필요성이 있다.

넷째, 학교를 중심으로 지역사회와 연계하는 체계를 청소년활동의 핵심 플랫폼으로

활용하는 정책적 지원이 강화되어야 한다. 청소년들이 학교 내 활동과 수업시간 중 참여를 선호하는 만큼, 학교가 지역사회 연계를 통해 양질의 활동을 제공하는 중심 허브 역할을 할 수 있도록 지원해야 한다. 이를 위해 자율시간, 자유학기제, 창의적 체험활동 시간 등 2022 개정 교육과정을 실효성 있게 활용하고, 학교와 지역사회 청소년시설 간의 연계를 강화하여 전문성 있는 외부 자원이 학교 안으로 원활히 유입될 수 있는 통로를 마련해야 한다.

다섯째, 학업성적 및 경제수준에 따른 활동 참여 격차 해소를 위한 노력이 필요하다. 학업성적과 경제수준이 높을수록 활동 참여율과 만족도가 높은 경향은 청소년활동이 모든 청소년에게 동등한 참여와 성장의 기회를 제공하지 못하고 있음을 보여준다. 따라서 취약 계층 청소년을 위한 참여 비용 지원을 확대하고, 다양한 활동 정보 제공으로부터 소외되지 않도록 홍보활동을 강화하는 등 포용적인 정책 설계를 통해 청소년활동 참여의 문턱을 낮추어야 한다로 제시할 수 있다.

2) 청소년활동 참여 경험(2023년과 2025년 비교)에 대한 시사점

청소년활동 참여 활성화 방안 제시를 위해 과년도와 당해연도 응답의 비교분석 결과에 따른 정책적·실천적 시사점을 다음과 같이 제시하고자 한다.

첫째, 청소년활동 프로그램의 지속적인 질적·양적 성장의 필요성이다. 전반적인 참여율이 2023년도 조사 대비 높게 나타났으며, 그와 함께 프로그램에 대한 전반적인 만족도와 모든 영역의 만족도 수준이 높게 응답되었다. 특히 가장 큰 변화폭을 보인 것은 프로그램 내용에 대한 만족도로 확인된다. 이러한 결과는 청소년 참여 프로그램의 질적·양적 성장을 추론할 수 있는 지표로 볼 수 있다. 따라서 지속적인 프로그램의 질적·양적 성장을 유지하여 많은 청소년들이 참여하고 도움받을 수 있는 환경이 마련될 필요성이 있다.

둘째, 맞춤형 프로그램의 필요성이다. 두 개년도 연구결과의 비교를 통해 청소년들이 청소년활동에 참여하는 이유 중 “학교에서 단체로 참여해서” 항목에 대한 응답 비중이 가장 큰 폭에서 변화를 보였음을 확인하였다. 또한 “다양한 경험을 하기 위해”, “자기 계발을 위해”, “학업과 진학에 도움이 되어서” 등 단순한 여가와 오락이 아닌 스스로의 성장과 미래를 위해 프로그램에 참여하고 있음이 확인되었다. 특히 “진로탐색 및 직업체험 활동”에 대한 참여도의 증가가 이를 뒷받침하고 있다. 따라서 향후 더욱 향상된 청소년활동 참여의 활성화를 위해 청소년의 필요와 참여의 목적을 파악하고 맞춤형 프로그램을

지속적으로 개발 및 제공할 필요성이 제기된다.

셋째, 청소년의 욕구에 맞춘 장소와 방식, 시간의 프로그램 제공 필요성이다. 비교 결과, 참여 희망 시기의 경우 주말과 방학에 대한 선호도가 감소하고 학교 수업시간 중에 참여하기를 희망하는 응답률이 증가했음을 확인하였다. 또한 참여 방식에 있어서 비대면 방식에 대한 선호도가 높게 나타나 온·오프라인을 통한 다양한 방식을 두루 선호하고 있음을 밝혀졌다. 장소 역시 여전히 학교에 대한 선호도가 높지만, 온라인 공간 등에 대한 선호도가 증가하여 다양한 시간과 장소, 방식을 통해 청소년활동에 참여하기를 원한다는 것을 확인하였다. 따라서 대상자 중심의 프로그램 기획 및 제공을 통해 다양한 요구를 가진 청소년들의 수요를 충족시켜 참여의 활성화를 도모할 필요성이 있다.

넷째, 청소년활동 참여를 위한 홍보 및 정보 제공, 접근성의 강화이다. 청소년활동 참여 방해요인 가운데 희망하는 활동이 없기 때문이라는 응답이 높은 편인데다, 과년도에 비하여 증가하는 상황임이 확인되었다. 이는 정말로 희망하는 활동이 없을 수도 있지만, 홍보와 정보부족으로 인하여 인지하지 못하였을 가능성 또한 배제할 수 없다. 그 외에도 참가비용의 부담과 활동 장소에 대한 높은 물리적 접근성(거리, 시간 등)에 대한 응답이 증가함을 보았을 때, 이를 경감할 수 있는 다양한 방안이 제시될 필요성이 있다. 따라서 저소득 및 취약계층 청소년을 위한 참가비 지원(청소년활동 바우처 등), 찾아가는 청소년활동 프로그램 등을 통해 경제적, 지리적 취약성으로 인하여 청소년활동으로부터 배제되는 청소년이 없도록 정책적 지원을 제공할 필요성이 있다.

3) 청소년활동과 연계된 초등학교 교육과정 활동에 대한 요구

초등학교 2022 개정 교육과정 연계 활동 요구조사와 청소년 활동 참여 경험 조사 결과를 기반으로 청소년활동 정책을 제안하고자 한다.

먼저, 학교자율시간 연계 청소년활동 정책에 있어 초등학생들은 ‘우리 학교에서 특별하게 실시하고 있는 과목이나 활동’과 ‘미래사회 관련 과목이나 활동’을 가장 선호하였다. 이 결과를 바탕으로 다음과 같은 시사점을 도출할 수 있다.

하나는, 학교자율시간과 연계하려면, 지역사회의 학교가 특별하게 실시하고 있는 과목과 활동을 분석하여 이를 지원할 수 있는 청소년활동 프로그램을 제공할 필요가 있다. 예를 들어 초등학교의 경우 대부분 학교마다 특색이 있는 주제를 바탕으로 초등학생들이 경험하고 학습할 수 있는 프로그램을 제공한다. 청소년활동 기간은 지역사회의 학교가

어떤 특색으로 학교자율시간을 운영하는지를 분석하여 이에 대한 청소년활동을 개발하여 제공할 필요가 있다는 것이다.

다른 하나는 미래사회가 요구하는 역량이나 교육내용 기반의 청소년활동 프로그램을 개발하여 학교에 제공할 필요가 있다. 이와 관련하여 2022 개정 교육과정에서는 지속가능한 사회를 위한 생태전환교육 및 민주시민교육을 중요시하고 있다. 즉, 청소년활동 기관은 미래사회가 요구하는 생태전환교육 및 민주시민교육, 또는 디지털을 활용 교육과 학습의 경험이 제공될 수 있는 청소년활동 프로그램을 개발하여 제공함으로써 초등학교와 연계할 필요가 있다는 것이다.

진로연계교육 관련 청소년활동 정책에 있어 초등학생들은 ‘학교행사 및 동아리 안내활동’과 ‘친구와의 긍정적 관계 형성활동’을 가장 선호하였다. 이 결과를 바탕으로 다음과 같은 시사점을 도출할 수 있다.

하나는, 초등학생들이 학교에서의 행사와 동아리 활동에 적극 참여할 수 있는 역량을 사전에 향상시킬 수 있는 청소년활동 프로그램을 개발하여 사전에 활용할 수 있는 환경을 조성할 필요가 있다. 초등학생들에게 청소년활동 경험을 통해 학교 행사와 동아리 활동을 보다 주도적이고 창의적으로 수행할 수 있는 역량을 신장시킬 수 있도록 기회를 제공하여야 한다. 그래야 초등학생들과 학교에서 청소년활동 프로그램과 연계하여 운영할 수 있는 믿음이 형성될 수 있을 것이다.

다른 하나는 또래와 함께 할 수 있는 청소년활동 프로그램을 제공해야 한다. 일반적으로 개인의 활동이 아니라 또래와 함께 할 수 있는 사전 학교행사 및 동아리 활동 프로그램을 기획하여 운영하는 것이다. 초등학생들은 서로의 또래 집단과 함께하는 활동 자체가 즐거움이고, 그들의 정서적 안정에 도움을 준다. 즉, 초등학생의 청소년활동은 프로그램의 내용도 중요하지만, 함께하는 또래와의 상호작용이 더 큰 요소임을 고려하여 또래와 함께 하는 프로그램을 적극적으로 개발하여 제공할 필요가 있다.

마지막으로 디지털 소양교육 연계 청소년활동 정책에 있어 초등학생들은 ‘기초지식 함양’을 가장 중요하게 선택했으며, ‘다양한 학습방법 증진’과 ‘의사소통 능력 강화’가 그 뒤를 이었다. 그렇다면, 디지털 소양교육과 관련한 청소년활동은 초등학교에서 다루지 않는 디지털 기초 역량을 향상시킬 수 있는 차별화된 교육프로그램을 개발하여 제공할 필요가 있다. 즉, 디지털 기본기를 다질 수 있는 청소년활동을 제공해야 함을 의미한다. 디지털 기본기를 다지는 청소년활동의 차별화는 내용적 차별화도 있지만, 활동방법 및

교육지원의 차별화를 고려할 필요가 있다. 초등학교에서 학습한 디지털 기본 지식을 활용한 다양한 체험활동(만들기, 실험, 탐구, 협력 미션 등)이나 학교 밖 창의적 체험활동(메타버스 활동, 디지털 스토리텔링 등)이 그 예가 될 수 있을 것이다.

또한 차별화된 교육지원의 활용 측면에서는 학교-지역사회-청소년 기관이 연계하여 지역 과학관, 청소년센터, 도서관 등과 자원과 지역사회의 디지털 전문강사를 활용하여 지역사회의 문제를 해결할 수 있는 ‘디지털 리빙랩(Living Lab)’이나 ‘디지털 디자인씽킹 문제해결’ 등의 보다 창의적이고 지역사회 문제를 함께 해결할 수 있는 프로그램을 제공할 필요가 있다.

4) 청소년활동과 연계된 중학교 교육과정 활동에 대한 요구

중학교 2022 개정 교육과정 연계 활동 요구조사 결과와 중학생들의 참여 요구를 종합하여 청소년정책을 제시하고자 한다.

학교자율시간 연계 청소년활동 정책에 대한 시사점이다. 학생은 학교자율시간 활동으로 ‘미래사회에 필요한 과목·활동’과 ‘학교 특성화 활동’을 가장 많이 선호하였다. 이는 학교자율시간을 미래사회형 창의활동 중심으로 개편해야 함을 의미하며, 청소년활동은 이를 지원할 수 있는 프로그램을 제공해야 함을 의미한다. 이는 앞서 언급한 초등학생의 내용과 동일하다. 즉, 미래사회가 요구하는 역량이나 교육내용 기반의 청소년활동 프로그램을 개발하여 학교에 제공할 필요가 있다는 것이다. 지속가능한 사회를 위한 생태전환교육 및 민주시민 교육, 그리고 디지털을 활용한 교육과 학습으로의 전환을 의미한다. 이를 위해서는 중학생의 발달적 특성에 맞게 단순한 체험활동에 머무는 것이 아니라 창의융합 프로젝트형 활동을 확대할 필요가 있다. 기후환경, 지역문제, 디지털 및 인공지능 등과 관련된 ‘학교-지역사회-청소년 기관 협력 프로젝트’를 만들어 학생들이 실질적 생활-학교-지역의 문제해결 경험을 쌓을 수 있는 활동을 제공할 필요가 있다.

진로연계교육 관련 청소년활동 정책에 대한 시사점이다. 중학생들은 진로연계교육에서 ‘학교행사 및 동아리 안내’, ‘친구와의 긍정적 관계 형성’, ‘스스로 공부하는 방법 향상’을 가장 많이 선호하였다. 중학생들은 진로정체성이 형성되는 시기이고 또래가 확장되는 시기이다. 따라서 중학생의 진로연계교육에서는 중학생들이 자신의 자기정체성을 확립할 수 있는 청소년활동, 깊이 있는 또래와 협력할 수 있는 청소년활동, 자기 스스로 주도적으로 학습할 수 있는 역량을 향상시킬 수 있는 청소년활동이 종합적으로 고려될 필요가

있다. 이때 가장 중요하게 고려해야 할 요소는 중학생들의 자기주도성을 적극적으로 활용 및 향상시킬 수 있는 학교행사 및 동아리 활동과 연계된 청소년활동 개발과 제공이 필요할 것으로 보인다.

디지털 소양교육 연계 청소년활동 정책에 대한 시사점은 다음과 같다. 중학생들은 기초 지식 함양, 의사소통 능력, 문제해결력을 디지털 소양의 핵심내용으로 선택하였으며, ‘지역사회 디지털교육 자원 활용 확대’가 중요하다고 인식하였다. 이는 디지털 소양교육이 단순한 디지털 기술 체험이나 도구 사용 수준을 넘어서, 디지털 기본지식, 소통과 협력, 실제 문제 해결, 그리고 지역사회 참여로 확장되어야 함을 시사하는 것이라 할 수 있다. 이를 위한 청소년활동으로는 지역·학교·생활 속 문제를 해결하기 위해 지역 전문가(개발자, 데이터 사이언티스트, 미디어 전문가 등)와 함께 디지털로 해결하는 문제해결 프로젝트 프로그램 등이 있을 것이다.

자유학기 연계 청소년활동에 대한 시사점은 다음과 같다. 중학생들은 자유학기 활동에 서 ‘진로탐색 및 직업체험활동’ 참여의향이 가장 높았고, ‘자기주도 프로젝트형 활동’을 선호하였으며, 자유학기 활동은 진로탐색뿐 아니라 자기이해·관계형성·참여형 활동을 원하는 것으로 나타났다. 이와 관련하여 자유학기 청소년활동을 단순한 진로탐색과 체험 활동이 아니라 ‘청소년 자기주도 진로성장 프로젝트 학기’로 재구성할 필요가 있다. 예를 들어, 학교와 청소년 기관이 협력하여 지역사회의 자원과 환경을 활용하여 진로설계-사회 정서역량강화-자기주도 진로활동 경험과 같은 통합형 프로그램을 개발하여 제공할 수 있다. 이를 위해 학교-지역사회-청소년 기관 공동 운영하는 ‘청소년 자기주도 진로성장 프로젝트 플랫폼’을 구축하고, 청소년의 자유학기 성과를 측정할 수 있는 지표를 제공하여 이를 청소년활동 및 학교생활기록부 실적으로 연계 관리할 수 있는 체제 구축도 필요해 보인다.

마지막으로 학교스포츠클럽 연계 청소년활동 시사점은 다음과 같다. 학교스포츠클럽은 청소년들의 학교생활 만족도와 사회성 함양에 긍정적 영향을 미치는 핵심 활동으로 나타났다. 청소년들은 ‘운동을 통한 협력활동’, ‘친구관계 강화’, ‘스트레스 해소’를 주요 이유로 응답하였으며, 지역 시설 개선에 대한 요구도 높게 나타났다. 이를 종합해보면, 학교스포츠클럽과 청소년 체육정책의 연계 강화가 절대적으로 필요함을 의미한다. 이를 위해, 지역 체육시설을 활용한 학교-지역-청소년 공동 스포츠클럽을 운영하고, 전문 체육지도자를 배치하여 지속 가능한 활동 기반을 조성하는 것이 중요한 정책일 수 있다. 이는 곧

스포츠 활동을 자유롭게 할 수 있는 환경과 인력을 구성하는 것이라 할 수 있다. 이를 바탕으로 중학생들이 자유롭게 학교 간 체육 교류전을 주도적으로 운영한다면, 이는 자율성, 주도성, 공동체 의식을 함께 향상시킬 수 있는 청소년활동 정책이 될 수 있을 것이다.

5) 청소년활동과 연계된 고등학교 교육과정 활동에 대한 요구

고등학교 2022 개정 교육과정 연계 활동 요구조사 분석 결과를 바탕으로 학교교육과 청소년정책 간의 연계 방안을 제시하고자 하였다.

먼저, 진로연계교육 연계 청소년활동에 대한 시사점은 다음과 같다. 진로연계교육 영역에서는 고등학생들이 '다음 학년 교과목 안내 및 학습 준비 활동'과 '학업성적 향상 활동'을 가장 선호하였으며, '친구와의 긍정적 관계 형성 활동' 또한 높은 비율로 나타났다. 이는 고등학생들이 대학입시라는 특수성과 의미있는 또래관계의 형성을 중요시하는 관점이 나타난 것이라 할 수 있다. 이를 위해서는 학업진로 안내 지원 및 학습성적향상 자기주도학습 강화 프로그램의 활성화가 필요해 보인다. 학업진로 안내 지원과 관련하여 다음 학년에서 학습하게 될 과목의 선택, 대학입시 준비를 위한 계열선택 등의 코칭과 멘토링 프로그램을 제공할 필요가 있다. 이때 또래관계의 특수성을 활용할 필요가 있는데, 함께 공부하는 친구가 경쟁상대가 아니라 함께 성장하고 지지하고 소통할 수 있는 협력적 동료라는 인식과 공부환경을 청소년활동으로 제공할 필요가 있다. 특히, 학업 스트레스가 증가하는 학생들에게 정서적 안녕감을 제공할 수 있는 학업웰빙 프로그램을 청소년활동으로 제공한다면 학교에서의 프로그램과 차별화를 극대화할 수 있는 정책이 될 수 있을 것이다.

디지털 소양교육 연계 청소년활동에 대한 시사점은 다음과 같다. 디지털 소양교육 영역에서 고등학생들은 '기초지식 함양', '문제해결력 증진', '다양한 학습방법 활용', '도덕·윤리적 의식 함양' 등을 선호하였다. 특히 AI, 빅데이터, 코딩, 디지털 콘텐츠 제작, 정보윤리 등 실질적인 역량과 함께 책임 있는 디지털 시민성에 대한 요구가 높게 나타났다. 이는 청소년활동 정책이 학교의 디지털 소양 교육을 확장·보완하는 실천 중심의 프로그램 중심으로 제공될 필요가 있는 것으로 해석된다. 이를 위해서는 디지털 소양 교육을 위한 청소년 활동은 기본지식이해, 의사소통 능력, 문제해결력을 넘어서 윤리적이고 책임있는 활용까지 확장될 필요가 있다. 즉, 책임있는 디지털 기술의 활용이 요구된다 하겠다. 최근 가짜뉴스, 딥페이크, 개인정보노출, 저작권 침해 등은 인지되지 않은 범죄로 이어져 논란이 되고 있다. 이는 최근 세계적으로 강조하는 디지털 시민성 교육(Digital Citizenship

Education)과 일치하는 맥락이다. 이들이 제시하는 활동을 청소년활동으로 전환할 필요가 있는데, 온라인 권리·책임을 배우는 디지털 시민성 활동, 가짜뉴스·허위정보 대응 능력을 키우는 미디어/정보 리터러시 활동, 프라이버시·보안을 다루는 디지털 안전 활동, AI·알고리즘 윤리를 학습하는 AI 시민성(AI Citizenship) 활동, 참여·거버넌스 기반 디지털 시민성 활동, 협력·공동창작 기반 디지털 시민성 활동 등이 청소년활동으로 구현되어 제공될 필요가 있는 것으로 보인다.

고교학점제 연계 청소년활동에 대한 시사점은 다음과 같다. 고교학점제 영역에서 고등학생들이 진로와 적성에 맞는 과목 선택과 관심 분야의 심화학습을 가장 기대하는 항목으로 선택하였다. 과목별 나이도에 따른 학습격차, 대학 입시 불이익 등에 대한 우려도 확인되었으며, 진로진학교사와의 상담, 담임교사 및 전문교사와의 상담을 주요 지원 요소로 인식하였다. 이러한 결과를 바탕으로 청소년정책은 고교학점제가 단순한 제도적 선택권 확대를 넘어 실질적인 진로 및 학습 지원 체계가 될 수 있도록 지원해야 할 것으로 보인다. 이를 위해, 청소년활동 차원에서 과목 선택을 돋는 학업진로 설계 프로그램을 제공할 필요가 있다. 지역사회의 대학생 선배와 고등학생들을 연계시키는 전공 미리보기 활동, 청소년센터 기반 입시전문가와의 맞춤형 상담 활동, 학생이 주도적으로 과목·프로그램을 기획할 수 있는 학생회 운영 지원 활동 등의 제공이 요구된다. 이때 청소년기관이 단독으로 지원하기보다는 학교와 청소년기관이 협력하여 학교교육활동과 학교 밖 교육활동이 유기적으로 연계될 수 있는 체계를 구축할 필요가 있다. 그래야 학교에서는 학교 밖 교육활동을 신뢰하여 연계할 수 있는 문화가 형성될 수 있을 것으로 보인다.

마지막으로 선택과목 신설 및 재구조화 연계 청소년활동에 대한 시사점은 다음과 같다. 선택과목 신설 및 재구조화 영역에서 고등학생들이 과목 선택의 기준으로 적성과 진로 파악을 가장 중요하게 인식하였으며, 신설 희망 과목으로는 AI·데이터 기반 과목, 창의융합형 프로젝트 과목, 사회문제 해결형 실천과목이 주로 제시되었다. 이는 고등학생들이 선택과목 신설 및 재구조화의 의미를 입시전략이 아니라 자신의 미래 설계라는 관점으로 인식하였다는 것을 의미한다. 과목 선택 기준이 성적 및 입시의 유불리에서 적성 및 진로 기반 선택으로 이동했다는 것은 학생들이 자신에게 맞는 학업 경로를 통해 자신의 진로 방향을 찾고자 한다는 것을 의미하기 때문이다. 이러한 인식에 기반하여 청소년활동은 지역사회를 기반으로 한 사회적 문제해결 청소년활동 프로그램이나 지역사회의 자원(도서관, 지자체, 공공기관, 산업체, 대학 등)과 연계한 사회참여 프로그램 등을 제공할 필요가

있다. 즉, 학생 자신을 넘어서 지역사회, 더 나아가 세상을 바꾸는 역량을 향상시킬 수 있게 하는 청소년활동이 선택과목 신설 및 재구조화와 연계될 필요가 있는 것이다. 이와 같이 지역사회를 중심으로 새로운 형태의 활동을 지원한다면, 보다 다양한 선택과목이 청소년활동을 중심으로 이루어질 수 있을 것으로 기대된다.



제4장 학교와 지역사회

연계 경험 분석 결과

- 1. 조사 개요
- 2. 학교와 지역사회 연계에 대한 필요성
- 3. 학교와 지역사회 연계·협력의 개선방안
- 4. 학교와 지역사회 연계 운영 체계 및 추진 방식
- 5. 청소년활동 협력 기관의 역할 및 내용
- 6. 2022 개정 교육과정 주요사항에 대한 운영 및 협력 방안
- 7. 소결

1. 조사 개요

본 절은 학교와 지역사회 연계 경험을 탐색하여 청소년활동 연계 운영 방안 마련 및 활성화 방안을 마련하고 전문가 및 현장 운영자를 대상으로 초점집단면접조사(FGI: Focus Group Interview)를 실시하였다. 구체적으로 학교와 지역사회 연계 경험을 탐색하고 사례를 발굴함으로써 청소년활동 활성화를 위해, 학교와 지역사회 연계 운영 체계 및 운영 경험을 초점집단면접조사를 실시하였다.

표 IV-1. 전문가 대상 초점집단면접조사 개요

주요 요소	내용
조사목적	학교와 지역사회 연계 운영 방안 및 활성화 방안 마련
조사내용	청소년활동 활성화를 위한 학교와 지역사회 연계 운영 체계 및 요구 수렴
조사대상	총 5개 전문가 집단(약 20명)
조사방법	초점집단면접조사(FGI)
조사시기	2025년 5~6월
비 고	기관생명윤리위원회 심의 및 승인(202504-HR-고유-004)

1) 면담 참여자 선정 및 절차

본 면담의 대상과 방법은 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영을 경험한 교원, 지역사회 기관 관계자, 청소년지도사 등 전문가를 대상으로 초점집단면접조사를 실시하여 청소년활동 활성화를 위한 학교와 지역사회 연계 요소 및 운영 방안을 도출하였다. 본 연구에서

5) 4장은 강경균 선임연구위원(한국청소년정책연구원)이 집필하였음.

는 FGI 및 사례 발굴을 위하여 전문가 회의 및 기관 방문을 실시하였다. FGI 및 사례 발굴을 위한 기관 방문 내용은 다음과 같다.

표 IV-2. FGI 및 사례 발굴을 위한 기관 방문

기관	일시	비고
A	2025.03.04	학교와 지역사회 연계 사례 및 정책 요구
B	2025.02.17	교과 연계 운영
C	2025.03.26	청소년포상제
D	2025.05.12	고교학점제
E	2025.05.22	자유학기제

FGI 및 사례 발굴에 앞서 문현 고찰과 함께 기관 방문 및 전문가 회의를 통해 학교와 지역사회 연계 실태 및 우수 사례, 정책 사업 등을 논의하였으며, 이후 5개 기관을 방문하여 학교와 지역사회 연계를 위한 진행상황과 운영 실태를 파악하였다. 그 결과, 초점집단면담을 실시하기 위한 면담참여자는 운영한 경험이 있는 전문가를 집단으로 하였으며, 총 20명(각 4명씩, 5개 집단)으로 구성하였다.

표 IV-3. 초점집단면담조사 대상자

집단	구성원	비고
A	청소년지도사, 교육청, 학교교원, 협력 관계자(청소년수련관)	교과/비교과
B	청소년지도사, 교육청, 학교교원, 협력 관계자(활동진흥센터)	청소년포상제
C	교육청, 학교교원, 지자체, 협력 관계자(청소년수련원)	고교학점제
D	청소년지도사, 교육청, 학교교원, 협력 관계자(교육청)	자유학기제
E	환경, 진로, 취약지역 등 청소년지도사	청소년활동우수사례

집단별 구성원은 청소년지도사, 교육청 및 지자체, 학교 교원, 협력 관계자, 지역사회 기관 관계자 등으로 구성된 전문가이며, 학교와 지역사회 연계의 주요내용이 학교 교과 연계, 청소년포상제, 고교학점제, 자유학기제, 진로 및 디지털 관련 제도를 운영한 전문가 집단이다.

2) 면담 질문 내용

청소년활동 활성화를 위한 학교와 지역사회 연계 요소 및 활성화 방안을 마련하고자 청소년활동 프로그램 운영 주체인 학교급별 교육과정 운영자, 청소년시설 운영자, 지역사회 청소년활동 운영자 집단 등으로 구성된 구성원의 경험과 요구를 살펴보았다. 이를 위해 먼저, 문헌을 통하여 학교 및 지역사회 연계 관련 청소년활동을 위한 면담 질문 영역 및 결과를 고찰하였다.

표 IV-4. 학교 및 지역사회 연계 관련 면담 질문 내용 고찰

출처	면접 질문 및 결과	
	면접 질문 영역	면접 결과 요약
유민상 외 (2023)	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 학교와 청소년시설 간 연계는 어떻게 이루어지고 있는가? ◦ 공급자 접근: 공식/비공식, 보편성/지역특수성, 연계 형태(인적, 공간, 프로그램, 연계 욕구, 원하는 협력관계) ◦ 수요자 측면: 성장욕구(학습, 진로, 활동), 연계를 통한 총족 할 수 있는 부분 및 도움, 가지고 있는 성장 욕구 충족을 위한 연계 형태, 선택권 보장 ◦ 통합적 측면: 연계 진행 형태(단기, 중기, 장기), 연계를 통한 기관의 편익 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 학교 교과 연계 청소년활동의 필요성 ◦ 학교 교과 연계 청소년활동 수행의 어려움 ◦ 학교 교과 연계 청소년활동 증진을 위한 개선 방안
최창욱 외 (2020)	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 학교와 청소년사업 현장의 실질적인 연계 협력 ◦ 학교와 지역사회 청소년현장 간 연계 협력의 필요성 ◦ 학교와 교육청 차원에서 추진되어야 할 과제 ◦ 체제 구축을 위해 갖추어야 할 조건이나 지원, 방법 ◦ 연계 협력이 어려운 이유 ◦ 체제 구축을 위해 지역사회·지방자치단체 차원에서 추진되어야 할 과제 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 교육계: 학교가 필요로 하는 외부지원으로 기능/ 학교의 연관 사업 이해 및 활용/ 연계·협력을 제약하는 환경개선 ◦ 청소년계: 청소년 기관의 역할 정립/학교와의 접점 찾기/ 학교 공간으로의 적극적 진입/ 청소년이 경험하는 '삶의 격차'를 메꿔주는 역할 수행
문호영 외 (2023)	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 청소년활동 운영 현황 및 인식(학교와의 연계 상황, 학교와의 연계에서 어려운 점, 개선방안) ◦ 청소년활동을 둘러싼 환경에 대한 인식(보호자의 태도와 관심, 디지털활동 지원 등) ◦ 개선방향 및 발전 방향(애로사항, 개선방안, 발전방향) 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 시설 및 프로그램 이용현황 ◦ 학교 연계 현황 및 비대면 방식에 대한 인식 ◦ 개선 방안

* 출처: 유민상 외(2023). 학교 교과과정 연계 청소년활동 프로그램 모델 개발 및 운영방안.
최창욱 외(2020). 학교 안·밖 청소년정책 협력 체계 구성 및 연계 방안 연구.
문호영 외(2023). 청소년활동 실태 및 정책방안 연구.

그동안 학교와 지역사회 연계를 통한 청소년활동 관련 연구를 살펴보면, 유민상 외(2023)에서는 학교 교과과정과 연계한 청소년활동의 현황, 한계, 개선 방안을 살펴보고자 학교 교원, 청소년 기관 운영자, 학계 전문가를 대상으로 초점집단면접 및 심층면접을 실시하였다. 그리고 학교 안과 밖의 청소년정책 협력 체계 구성을 위하여 최창욱 외(2020)에서는 교육계와 청소년계(청소년활동 관련 시설장, 학계, 교육청, 지자체 등) 전문가를 대상으로 심층면접을 실시하였다. 문호영 외(2023)에서는 현장종사자를 대상으로 환경변화에 따른 청소년활동 실태 및 환경 진단과 개선방안을 도출하기 위하여 초점집단면접을 실시하였다. 본 연구의 질문을 도출하기 위한 선행연구의 면접 질문 영역 및 내용과 함께, 전문가 회의 및 연구진 회의를 통하여 초점집단면접조사에서의 면접 영역 및 내용을 다음과 같이 도출하였다.

표 IV-5. 초점집단면담 질문지 영역 및 내용

영역	내용
학교와 지역사회 연계에 대한 필요성	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 청소년활동을 둘러싼 환경에 대한 인식(보호자, 교원, 청소년시설 등) ◦ 지역사회에서의 청소년시설 및 활동에 대한 요구 ◦ 학교와 청소년시설과의 연계 필요성에 대한 공유 방안
연계·협력의 문제점 및 개선방안	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 학교와 지역사회. 청소년시설의 연계에서 어려운 점 ◦ 지역사회 및 학교와의 협력 성공을 위한 요인 ◦ 학교와 지역사회. 청소년시설의 연계를 위한 개선 및 발전 방안
운영 체계 및 추진 방식	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 학교와 청소년시설과의 연계 사업 및 프로그램 ◦ 협력 방식 및 절차 ◦ 추진 협의체 운영 및 단계적(중·장기) 계획
청소년활동 협력 기관의 역할 및 내용	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 청소년 수련시설, 학교, 지자체, 교육청 등 협력 기관에서 요구되는 역할 ◦ 협력 기관의 역량 및 역할 ◦ 프로그램 환경 및 인적·물적 자원 연계 내용
2022 개정 교육과 정 주요사항에 대한 운영 및 협력 방안	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 교과 및 비교과를 통한 활동 연계 방안 ◦ 교육과정 편성·운영(진로연계, 자유학기제, 고교학점제 등) 및 연계 방안 ◦ 기초 소양 및 역량(기후생태, 디지털 소양, 스포츠 클럽 등) 연계 방안

학교와 지역사회 연계 운영 방안 및 활성화 방안을 마련하기 위한 질문 영역 및 내용은 첫째, 학교와 지역사회 연계 시 필요성, 둘째, 연계·협력의 문제점 및 개선방안, 셋째, 운영 체계 및 추진 방식, 넷째, 청소년활동 협력 기관(청소년 수련시설, 학교, 지자체,

교육청 등)의 역할 및 내용, 다섯째, 2022 개정 교육과정 주요사항에 대한 운영 및 협력 방안 등이다.

3) 자료수집 및 분석 방법

자료의 수집에 앞서 먼저, 한국청소년정책연구원 기관생명윤리위원회의 심의 및 승인(202504-HR-고유-004)을 받았다. 이후, 문헌고찰, 전문가 자문회의를 통해 도출된 사례를 기반으로 기관을 방문하였으며, 추후 일정을 계획하였다. 그리고 참여자들에게 질문지와 함께 연구의 목적과 내용을 설명하고, 연구참여 동의서를 회신받아 연구를 진행하였다. 자료수집 방법은 온라인으로 주요 질문에 대한 서면조사를 받고 이후 온라인 집단면담을 통해 수집하였으며, 면담 후에는 참여자에게 소정의 답례를 하였다. 면담은 2025년 5월부터 6월까지 진행되었으며, 면담시간은 50분~100분 내외로 진행하였다.

표 IV-6. 초점집단면담 자료수집 내용

집단	면담 일시	특징	면담 시간
A	2025.05.29	교과/비교과 연계 운영	107분
B	2025.05.30	청소년포상제	106분
C	2025.06.26	자유학기제	59분
D	2025.06.23	고교학점제	71분
E	2025.06.26	진로연계, 환경, 취약지역 등	80분

자료의 분석은 수집과 함께 동시에 진행되었으며, 수집된 자료는 먼저, 전사(transcription)를 통해 서술하고, 핵심 주제를 중심으로 묶어 코딩 및 범주화 과정을 통해 분석하였다. 또한 분석 이후 참여자 확인, 외부전문가 확인 등을 통하여 자료에 대한 신뢰성 및 자료 분석에 대한 엄격성과 타당성을 확보하였다.

2. 학교와 지역사회 연계에 대한 필요성

학교교육은 한정된 시설, 내용, 인원을 통해 교육과정을 운영하는 한계를 가지고 있다. 지역사회 연계는 한정된 시설, 내용, 인원을 학교교육에서 확충하지 않고서도 지역사회의 자원을 활용할 수 있는 방안이 될 수 있다. 이러한 지역사회 연계가 실제적으로 이루어질 수 있는 여건을 확인하기 위해 청소년활동 인식, 청소년활동에 대한 요구, 연계방안의 주제로 그 가능성과 필요성을 탐색해 보고자 한다.

표 IV-7. 초점집단면담 분석 결과(1): 학교와 지역사회 연계에 대한 필요성

범주	하위범주	주제
학교와 지역사회 연계에 대한 필요성	청소년활동을 둘러싼 환경에 대한 인식	<ul style="list-style-type: none">• 청소년시설 및 활동에 대한 낮은 인식• 보호자의 학업 중심 시각• 교원의 소극적 태도와 부담감• 청소년활동의 긍정적 효과에 대한 경험 공유
	지역사회에서의 청소년시설 및 활동에 대한 요구	<ul style="list-style-type: none">• 청소년 전용 공간 및 안전한 시설 요구• 진로 탐색과 다양한 체험 활동 욕구• 지역사회와 학교의 연계 필요성• 청소년 재능 발산·문화 활동 지원
	학교와 청소년시설과의 연계 필요성에 대한 공유 방안	<ul style="list-style-type: none">• 정기 협의체 및 제도적 기반 필요• 학교 교육과정과의 연계 강화• 홍보 및 인식 제고 필요

1) 청소년활동을 둘러싼 환경에 대한 인식

(1) 청소년시설 및 활동에 대한 낮은 인식

지역사회에 따르면, 청소년시설과 활동에 대한 사회적 인식은 전반적으로 낮은 수준에 머물러 있다. 다수의 보호자는 시설의 위치와 역할에 대해 잘 알지 못하는 것으로 파악되었고, 학교의 활동을 대신해 주는 곳으로 알기도 했다. 교사 또한 청소년활동을 교육적 가치로 선택하기보다는 교육청을 통한 지원 프로그램으로 인식하는 경향을 보인다. 이러한 낮은 인식은 지역사회에서 청소년시설이 수행하는 교육적 역할과 전문성을 저해하는 요인으로 작용하고 있다.

“학생들이 잘 모르는 게 현실” (C그룹 참여자)

“오랜 시간 동안 10년 넘게 그 지역에 문화의 집 수련관이 있었는데, 있었는지 몰랐다고 말씀하시는 분들도 많고...” (B그룹 참여자)

(2) 보호자의 학업 중심 시각

학교공부와 학업성취를 중요하게 보는 다수의 학부모의 입장에서 청소년활동은 학습을 방해하는 요소로 인식된다. 물론 청소년활동을 긍정적으로 받아들이고 참여를 독려하는 학부모가 없는 것은 아니나, 참여하는 시간을 낭비한다고 생각하거나 학업이 아닌 활동을 일종의 비행의 수준으로까지 인식하는 경우도 있다. 이러한 인식의 경향성은 학교와 시설 및 청소년활동의 교육적 효과를 학부모에게 충분히 설명하고 공감대를 확산해야 할 필요성을 시사한다.

“청소년끼리 모여있으면 불량 학생으로 인식되는 경우가 많다.” (B그룹 참여자)

“학업을 중심으로 청소년을 바라보다 보니까 청소년활동의 중요성이 얼마나 있는지 모르시는 것 같아요.” (E그룹 참여자)

(3) 교원의 소극적 태도와 부담감

학교 현장에서는 교원들의 소극적 태도와 행정적 부담감이 지역 연계를 저해하는 주요 요인으로 파악된다. 이는 교사들이 외부 활동을 ‘추가 업무’로 인식하거나 학생의 안전 문제에 관한 부담에서 비롯된다. 그 결과 학교는 지역사회 연계보다는 상대적으로 안전하고 행정적 부담이 적은 교내 활동에 집중하고자 하는 경향을 보인다.

“현장 체험을 안 가려고... 모든 게 교사의 책임으로 돌려지기 때문에” (C그룹 참여자)

“학교에서 (고교학점제에) 정규 과정으로 넣기는 부담스러워 하시더라고요.” (E그룹 참여자)

(4) 청소년활동의 긍정적 효과에 대한 경험 공유

청소년활동의 효과성 그 자체는 긍정적으로 평가된다. 다만 이러한 긍정적 효과가 청소년활동의 교육적 가치로 환원되어 인식개선과 청소년활동의 교육적 장려로 이어지지 않는

다는 점을 주목할 필요가 있다. 이러한 상황은 활동과 경험이 정서나 인성의 측면을 넘어 교육적인 가치로서 인정받지 못하는 한국 교육의 현실과 맞닿아있다. 그러므로 청소년활동뿐만 아니라 학교의 비교과과목, 예체능 등의 교육적 의미가 연구되고 정책에 반영되어 그 중요성을 마련하는 과정이 요구된다.

“한번 사용해 보면 너무 좋은 시설이고 아이들이 좋아하는 시설로 많이 꾸며져 있어서 한번 왔던 아이들이 계속해서 주말까지 연계되는 프로그램이 확보되는 느낌이 많이 들었고...” (C그룹 참여자)

2) 지역사회에서의 청소년시설 및 활동에 대한 요구

(1) 청소년 전용 공간 및 안전한 시설 요구

청소년들에게 청소년활동은 학업스트레스에서 벗어나면서도 교육적 활동 안에 머물 수 있는 교육요소로 평가된다. 그러나 현장에서는 공간 부족, 시설 노후화, 접근성 제약이 학교 뿐만 아니라 청소년시설 측에서도 청소년활동을 활성화하는 것에 제한 요소로 제시된다. 이는 청소년활동의 교육적 가치가 연구되고, 이를 통해 학부모와 관계자들의 인식이 제고되는 것에 앞서는 현재 당면한 문제라는 점에서 시급성이 요구된다. 교육의 영역으로서 청소년활동을 인식하기 위해서는 안전한 시설과 장소의 확보는 가장 기초적으로 요구되는 부분일 것이다.

“가장 중요한 건 접근성과 공간에 대한 안전성 이동에 대한 안전성, 이런 것들이 더 많이 우선시되고 있는 건 사실입니다.” (A그룹 참여자)

“학생들이 건전하게 의사소통하고 휴식할 수 있는 공간이 부족” (B그룹 참여자)

(2) 진로 탐색과 다양한 체험 활동 욕구

청소년들은 다양한 진로에 대한 정보와 경험을 요구한다. 청소년시설과 연계한 진로 탐색은 해당 직종의 전문가를 만나거나 경험할 수 있는 기회를 제공하고 있어 진로탐색을 위한 요구를 반영한 프로그램을 제공하고 있다고 판단된다. 다만 청소년시설은 진로를 선택함에 있어 장기적인 진로탐색 커리큘럼이 진로체험의 현장성 만큼이나 청소년들과 학부모에게 요구되고 있다는 점도 고려해야 한다.

“실질적으로 진로 탐색을 위한 다양한 경험을 할 수 있는 어떤 프로그램, 체험할 수 있는 어떤 그런 것들이 좀 있었으면 좋겠다.” (B그룹 참여자)

“정말 청소년들의 진로를 설계하는 커리큘럼을 요구하고 있고...” (D그룹 참여자)

(3) 지역사회와 학교의 연계 필요성

청소년활동은 다양한 형식을 통해 학교 교육과정을 풍성하게 해줄 수 있다. 다만 단기적이고, 선택적인 청소년활동은 그 활동의 교육적 의미를 충분히 확보하지 못하고 체험과 경험에 머무르게 한다. 그러한 차원에서 지역사회와 학교의 연계는 학교 교육과정 설계의 차원에서 장기적이고 계획적으로 이뤄질 필요가 발견된다.

“(교육과정 연계를 통해) 청소년 수련 시설이 학교에서는 하지 못하는 어떤 프로그램이나 그 다음에 시설적인 면이나 그 다음에 매칭하는 부분이나 이런 것들이 좀 더 쉽게 접근할 수는 있거든요.” (B그룹 참여자)

“결국은 학교와 연계하지 않으면 저희한테 주어진 시간들은 주말 혹은 방과후로 제한적...” (C그룹 참여자)

(4) 청소년 재능 발산·문화 활동 지원

청소년은 학생보다 넓은 의미를 가지기 때문에 학교교육은 한 인간의 전인적 성장과 인적개발의 차원에서 학업 외 활동은 청소년으로서의 학생들에게 중요한 교육적 의미를 가진다. 그러므로 청소년들이 지역사회로 나가 자신의 역량과 관심을 확인할 기회를 가질 필요가 요구된다. 청소년시설은 이러한 청소년들의 욕구를 건전하고 교육적으로 담아낼 수 있는 장소라는 점에서 적극적으로 활용하고 연계할 필요성이 발견된다.

“건전한 청소년 문화 조성을 위한 공간이나 어떤 기회들을 청소년들한테 많이 주는 게 요구 사항으로 저희가 파악을 하고 있습니다.” (B그룹 참여자)

3) 학교와 청소년시설과의 연계 필요성에 대한 공유 방안

(1) 정기 협의체 및 제도적 기반 필요

학교와 청소년시설이 연계하고 이를 체계적으로 유지하기 위해서는 지역사회 연계에

관여한 지자체, 교육청, 청소년시설, 학교 등의 정기적 소통이 주요하게 요구된다. 이 요구는 협업하는 상대 기관에 대한 계획, 정보, 등에 대해 알기 어렵고 이를 통해 파상적인 연계에 그치는 경우가 많았다는 공통된 경험에서 비롯된 것이다. 이를 예방하기 위해서는 무엇보다 정기 협의체를 구성하여 정기적으로 의견과 정보를 교환하는 제도적 기반이 요구된다.

“정기적인 협의체가 구성되고 계속 소통하지 않으면 이것들이 일을 해 나가기에 상당히 어려운 것 같습니다.”
(D그룹 참여자)

(2) 학교 교육과정과의 연계 강화

청소년활동의 교육적 질제고를 위해서는 학교 교육과정을 지역사회로 확장할 필요가 있다. 교육과정과 연계함에 따라 청소년활동에 교육적 목표와 의미가 더 분명하게 담길 수 있기 때문이다. 또한 교과목과의 연계도 정책 및 제도적 노력에 따라 가능한 것으로 파악된다. 체계적인 학교와 청소년시설과의 교과목 연계는 학교라는 한정된 장소에서 얻을 수 있는 교과적 소양과 역량을 증폭할 수 있고, 더 높은 이해를 확보할 수 있다는 점에서 학생들에게 이점을 제공한다.

“시설이 여기에 있고 여기에 이런 프로그램이 있고 이런 자원이 있다 그러면 선생님들께서 운영하시면서 이걸 연계해서 할 수 있지 않을까 하는 생각이 들어요.” (A그룹 참여자)

(3) 홍보 및 인식 제고 필요

청소년활동의 효과성과 필요성을 알리는 체계적인 홍보 전략은 많이 부족한 것으로 파악된다. 현재 청소년시설의 프로그램은 학교, 학생, 보호자에게 충분히 전달되지 못하고 있으며, 이는 참여 저조로 이어지고 있다. 온라인 플랫폼, 지역 언론, 간담회, 사례집 등 다양한 채널을 활용해 나갈 것이 요구된다.

“홍보 자체는 연계를 통해서 구축해서 홍보 채널을 다양화하는 것이 필요하다고 생각합니다.” (E그룹 참여자)

“저는 그런 (시설이 수준이 떨어진다는) 의식을 좀 깨야 된다... 밴드나 페이스북이나 인스타 이런 것들을 이용해서 꾸준히 홍보는 하고 있는데...” (D그룹 참여자)

3. 학교와 지역사회 연계·협력의 개선방안

학교나 지역사회의 연계 및 협력이 필요하다는 것에 대해 연계의 이해관계자들이 한목소리를 내고 있고, 앞선 논의를 통해 그 필요성도 발견되고 있다. 그러나 지역사회에서 학교와 청소년시설의 연계와 협력은 한정적으로 이루어지고 있다는 점이 본 연구의 출발점이라는 점에서 연계와 협력을 어떻게 개선해 나갈 것인지가 무엇보다 중요하다. 이를 체계적으로 논의하기 위해 연계에서의 어려운 점과 연계를 위해 필요한 요인, 그리고 개선 및 발전 방안에 대해 논의해 나가고자 한다.

표 IV-8. 초점집단면담 분석 결과(2): 학교와 지역사회 연계 운영의 개선방안

범주	하위범주	주제
	학교와 지역사회. 청소년시설의 연계에서 어려운 점	<ul style="list-style-type: none">• 일정 조율의 어려움• 안전 및 이동 문제• 행정적 부담 및 교사 업무 과중• 예산·인력 부족• 정보 부족 및 인식 차이
학교와 지역사회 연계 운영의 개선방안	지역사회 및 학교와의 협력 성공을 위한 요인	<ul style="list-style-type: none">• 안전 확보와 신뢰 형성• 지속적 네트워크/협의체 운영 및 소통 강화• 교육과정과의 연계 강화• 예산 및 인력 지원
	학교와 지역사회. 청소년시설의 연계를 위한 개선 및 발전 방안	<ul style="list-style-type: none">• 제도적 기반과 협력 체계 강화• 교육과정과의 연계 강화• 예산 및 인력의 안정적 확보• 안전관리 체계 마련

1) 학교와 지역사회, 청소년시설의 연계에서 어려운 점

(1) 일정 조율의 어려움

학교는 단독으로 교육과정을 편성하고 운영한 주체로서 타 기관과 교육과정을 운영하기 위한 일정 조율에 익숙하지 않은 점이 발견된다. 또한 주중 시간에 교과수업으로 가득 채워져 있는 교육과정을 운영할 수밖에 없는 학교의 특성상 주중에 청소년활동에 참여하는 것도 쉽지 않다. 여기에서 교육과정 편성 단계에서 상호의 일정이 조율될 필요성이 발견된다.

“학교 일정에 맞춰서 학교에서 프로그램을 하다 보면 학교 일정에 맞춰서 움직이는 경우가 대다수였던 것 같아요.” (E그룹 참여자)

(2) 안전 및 이동 문제

청소년활동의 안전은 지역사회 연계의 필요성을 넘어서는 가장 주요한 현안이다. 등·하교 외의 이동 과정에서 사고가 발생할 경우 책임 소재가 불분명하여 교사들은 외부 활동을 기피하는 경향이 있다. 이동 차량과 안전 인력을 확보하지 못하면 기관 역시 활동 범위를 제한할 수밖에 없어 프로그램 다양성이 저하된다. 그러므로 안전의 문제를 어떻게 해소하느냐에 따라 프로그램의 다양성과 질이 자연스럽게 제고될 것으로 판단되며, 지역사회 연계를 통한 청소년시설의 활성화 방안도 제도화될 수 있을 것이다.

“담당 선생님들을 설득하시기가 쉽지 않으셨던 것 같아요. 왜냐하면 00초와 □□초가 여기 오려면 거리가 있는데 거기에 이동하려면 안전상 불안했던 것도 있고.” (A그룹 참여자)

“가서 애들이 다칠 만한거나 이런 건 학교에서 우선 먼저 차단을 시키기 때문에 그걸 이해시키는데 좀 어렵지요.” (B그룹 참여자)

(3) 행정적 부담 및 교사 업무 과중

안전문제와 더불어 지역사회 연계를 통해 청소년활동에 참여하는 것은 온전히 교사의 행정적 부담이 되고, 교사들이 청소년활동 참여를 기피하는 원인이 되는 것으로 파악된다. 관련된 행정 업무로는 학부모 동의 확보, 안전 매뉴얼 검토, 현장답사, 안전교육, 관련 공문 처리, 각 시설의 청소년활동 파악과 학교 내 소개 등과 같이 다양하다. 최근에는 안전지도와 교육을 위해 청소년지도사 등의 협조를 받기도 하지만, 학교차원에서의 모든 책임과 업무 부담은 교사가 진다는 것이 교사의 지역사회 연계를 제한하고 있다.

“모든 게 교사의 책임으로 돌려지기 때문에 이런 것들이 좀 더 폐쇄적이고 갇혀 있는 생각을 가지지 않나.” (E그룹 참여자)

“왜냐하면 내가 왜 일을 더 추가로 해야 되는지, 그리고 요즘 선생님에 대한 존경이나 이런 게 떨어지다 보니까 내가 굳이 이런 걸 해서 애들한테까지 또 민원을 들어야 되나?” (B그룹 참여자)

(4) 예산·인력 부족

많은 청소년시설은 한정된 예산과 부족한 전담 인력으로 인해 장기적이고 안정적인 프로그램 운영에 어려움을 겪고 있는 것으로 파악된다. 무엇보다 전문성을 가진 강사나 진행요원을 확보하는데 어려움이 있다. 활동에 대한 수요에 비해 프로그램의 양적, 질적 개발이 원활히 이뤄지지 못하고 있다. 또한 지역사회 연계의 방법으로서 학교 교육과정을 함께 개발하기 위해서도 상당한 전문성이 필요한데, 제도적으로나 개별학교가 학교 교육 과정 연계에 의지를 보여도 청소년시설이 이를 감당하기 어려운 여건이기도 하다.

“학교를 이해하고 학교와 통하는 인력들도 반드시 필요하고 그런 쪽에서의 정책이라든지 지자체에서 관련 조례라든지 이런 것도 필요하고….” (C그룹 참여자)

(5) 정보 부족 및 인식 차이

청소년시설에 대해 일부 학부모, 교사, 청소년들이 잘못된 정보나 인식을 갖는 경우도 보고된다. 대표적으로 청소년시설을 청소년의 교육적 성장을 위한 전문 기관이 아닌 보조적 시설로 인식하는 경우를 예로 들 수 있다. 반대로 청소년 수련시설은 학교의 교육과정 운영과 체계에 대해 이해하지 못하는 경우가 있었다. 상호기관에 대한 인식과 정보의 부족은 연계를 약화시키는 요인이 되며, 각 기관과 인력의 전문성에 기반한 지역사회 연계의 목표를 달성하는 데 어려움으로 작용한다.

“아직 보호자와 교사 다수는 청소년활동이 학교 외 공간에서 전문적이고, 안전하게 이루어질 수 있다는 인식이 부족합니다” (A그룹 참여자)

2) 지역사회 및 학교와의 협력 성공을 위한 요인

(1) 안전 확보와 신뢰 형성

청소년활동이 지역사회 연계를 통해 활성화되기 위해서는 그 과정이 안전하고 청소년활동이 단편적 유익함 이상의 교육적 의미가 있음을 학부모, 교사, 청소년 등 참여자와 관계자들이 이해하고 신뢰해야 한다. 더불어 안전 확보를 교사의 책임과 역할로 한정하지 않고 지자체와 교육당국이 제도적, 재정적으로 지원해야 교사가 자유롭게 청소년활동의 교육적 의미를 학교와 학생들에게 제시할 수 있을 것이다.

“학교의 안전부터 여러 가지 공간에 대한 책임을 져야 하고 혹여 시설이 멀리 있을 때는 인솔을 누가 할 것인지까지도 저희가 세밀하게 학교의 입장에서 신경을 써야 되는 부분이기 때문에 학교 현장에서는 이런 외부 기관과 협력을 할 때 그 외적으로도 생각을 할 부분이 많지 않을까?” (D그룹 참여자)

(2) 지속적 네트워크/협의체 운영 및 소통 강화

학교·교육청·지자체·청소년시설이 참여하는 정기 협의체는 협력의 지속가능성과 연속성을 담보하는 요인으로 파악된다. 이 협의체는 단발적 회의가 아니라 연간 계획에 따라 정례적으로 운영될 필요가 있다. 이 경우 이 정기 협의체는 공동의 정보가 집합되는 곳이 되어 지자체 담당직원, 담당교사, 교육청 담당자 등의 순환보직으로 인한 단절을 줄이고 협력 경험이 축적될 것으로 기대된다.

“지역에 있는 교육 지원청, 그리고 교육청과 연계된 분야별로 학교의 분야별로 아니면 저희가 영역을 나누는 분야별로 정기적인 협의체가 운영될 필요가 있겠다.” (E그룹 참여자)

(3) 교육과정과의 연계 강화

교육과정은 지역사회 연계를 위한 기반을 제공한다는 점에서 청소년 수련시설에서는 교육과정과의 연계 강화를 꾀할 필요가 있다. 이미 학교와 청소년활동을 통해 연계해 왔다는 점에서 교육과정 연계의 토대와 가능성을 마련되어 있기도 하다. 다만 교육과정 안으로 들어가고 함께 지역연계 교육과정을 편성 운영하기 위해서는 청소년 지도사가 교육가로서의 역량과 역할을 감당해 나가야 할 필요도 대두된다.

“진로 탐색 과정을 연계해서 한 학기 동안 자유학기제로 녹인다면 이게 아이들에게 큰 성장으로 의미 없는 시간이 아닌 학습도 마찬가지지만 그런 시간이 되지 않을까?” (B그룹 참여자)

“본인들이 필요해야 듣고 본인들의 진로 진학에 도움이 되어야만 선택을 하는 시기가 고교학점제와도 잘 맞물려 가는 것 같아요.” (D그룹 참여자)

(4) 예산 및 인력 지원

예산과 인력의 안정적 지원도 지속 가능한 지역사회 연계의 성공요인으로 제시된다. 청소년활동 참여를 위해 예산이 지원되거나, 안전 및 수행을 위한 전담 인력이 지원될 경우, 학교와 기관 모두 청소년활동 참여 및 연계에 적극성을 보였다. 반대로 지원이 부족

한 경우, 프로그램 지속성, 질, 수행기관의 동기 등이 감소된다는 사례가 확인되었다. 이를 위해 연계를 전문적으로 담당하는 인력이나 연계를 진흥할 예산의 마련이 요구된다.

“예산·인력이 보장돼야 안정적 운영 가능하다.” (D그룹 참여자)

3) 학교와 지역사회, 청소년시설의 연계를 위한 개선 및 발전 방안

(1) 제도적 기반과 협력 체계 강화

학교, 청소년시설, 교육청, 지자체 간의 소통은 정기적으로 이뤄지고, 제도화되어야 한다. 현장 관계자들은 구체적으로 정기 협의체 구성을 통한 체계 마련을 주문한다. 안전 문제와도 연결되는 이동 수단과 관련 예산 지원도 제도화하여 안정적으로 매뉴얼화 되어 진행될 필요가 있다. 더불어 활동 과정에서의 책임소재를 명확히 하는 가이드라인 제작도 요구된다.

“청소년지도사, 그 다음에, 장학사, 그 다음에 지자체 청소년팀 담당자 이렇게 해서 실무 추진단식으로 처음에 결성을 했었어요.” (B그룹 참여자)

“어느 시기에 같이 협업을 하면 좋을지에 대한 사전 몇 달 전, 그러니까 12월이 되기 한 3, 4개월 전부터 계속 이야기를 했어요.” (A그룹 참여자)

(2) 교육과정과의 연계 강화

청소년활동이 지역사회 연계를 통해 학교와 함께 교육적 역할을 수행하기 위해서는 지역연계를 추구하는 2022 개정 교육과정과의 연계를 강화할 필요가 있다. 해당 교육과정은 지역연계를 추구하며, 이를 가능하게 하는 제도적 방안을 이미 포함하고 있기 때문이다. 그러므로 학교 교육과정과의 연계를 강화한다면, 자연스럽게 청소년시설이 지역사회 연계의 한축을 담당할 수 있게 될 것이다. 학생과 학부모의 관심을 얻기 위해서는 생활기록부 반영을 통해 활동의 성과를 학생의 학업성취와 공식적으로 연결하는 방안도 구체적으로 요구된다.

“학교에서 하지 못하는 것들을 지역에 있는 이런 시설들이 좀 지원하고 보완하는 역할을 하고 있다는 걸.” (B그룹 참여자)

“2022 개정 교육 과정으로 넘어오면서 고시 외 과목으로 하게 되면 교과로 들어올 수 있는 편안함이 있거든요. 그렇지 않은 경우에는 공동교육 과정이 아니라 학교 밖 교육으로 접근을 해주셔야 될 것 같습니다.” (D그룹 참여자)

(3) 예산 및 인력의 안정적 확보

지역사회 연계를 위해 예산과 인력의 안정적 확보는 현장 관계자들이 소속기관에 상관 없이 동일하게 주문하는 사항이다. 특히 교육과정과 같은 최소 1년 단위의 지역사회 연계 계획을 수립하고, 매년 정비하여 발전된 프로그램으로 교육과정에 연계하도록 요구받는 상황에서 일시적 예산과 인력은 청소년시설이 역량을 강화하고 장기적인 연계방안을 마련하는데 큰 제한점이 될 수 있다.

“수련시설에서 지역 연계, 마을 연계, 학교 연계 이런 식으로 수련시설 밖의 외부 기관들과 연계해서 필요한 활동들을 그 코디네이터가 연계를 해서 진행하는데... 그 코디네이터의 역할이 꼭 필요할 것 같더라고요.” (A그룹 참여자)

(4) 안전 관리 체계 마련

청소년활동의 안전 문제는 제도화와 전담인력 지원 등으로 책임과 역할을 교사로부터 분산해야 한다. 구체적인 지원 방안으로는 셔틀버스 지원, 안전 매뉴얼 구축, 현장 안전 점검, 사전 안전 교육 등이 제안된다. 학부모와 교사의 참여를 적극적으로 이끌기 위해서는 안전이 담보되어야 하므로 안전 관리 체계가 마련되는 것은 곧 청소년활동의 활성화로 연결될 수 있을 것이다.

“1차적으로는 안전 인력 나가는 게 저희 활동팀뿐만 아니라 운영팀 쪽에도 다 요청을 해야 인력이 확보가 돼서 내부적으로 저희가 안전 교육을 같이 하면서 안전 대책들 같이 계획해서 짜고.” (A그룹 참여자)

4. 학교와 지역사회 연계 운영 체계 및 추진 방식

학교와 지역사회 연계를 위해서는 적절한 운영체계와 추진 방안이 마련되어야 한다. 이를 위해 본 장에서는 지역사회 연계 사례를 발견하고, 이러한 사례를 통해 연계 및 협력 방안을 참고하고자 한다. 나아가 어떻게 연계 체계를 유지하고 운영해 나갈 수 있을지 까지 논의해 나가고자 한다.

표 IV-9. 초점집단면담 분석 결과(3): 운영 체계 및 추진 방식

범주	하위범주	주제
운영 체계 및 추진 방식	학교와 청소년시설과의 연계 사업 및 프로그램	<ul style="list-style-type: none">• 다양한 활동 및 프로그램 운영• 교과·자유학기제·고교학점제와의 연계• 방과후·동아리·토요 프로그램 등 생활 밀착형 활동• 지역 특성과 맞춘 진로·체험 프로그램• 디지털·미디어 기반 프로그램 확대
	협력 방식 및 절차	<ul style="list-style-type: none">• 절차적 운영 체계 확립• 교육청과의 연계 및 행정지원 중요성• 역할 분담과 공동 기획• 평가와 성과 확산
	추진 협의체 운영 및 단계적(중·장기) 계획	<ul style="list-style-type: none">• 추진 협의체 구성 및 정례 운영• 단계적 추진 계획(연간 순환체계)• 정책·제도적 기반 및 예산 확보

1) 학교와 청소년시설과의 연계 사업 및 프로그램

(1) 다양한 활동 및 프로그램 운영

현장 관계자들은 면담을 통해 다양한 지역사회 연계 활동들이 이미 실행되고 있으며, 우수한 사례를 소개한다. 마라톤 대회, 밴드부, 등산, 동아리 활동 등의 비교과 활동은 이미 활발하게 연계되고 있으며, 고시 외 과목 개설, 교과목 운영 등 적극적 차원의 지역연계 교육과정 운영도 소수이지만 보고된다. 다만 아쉬운 점은 여전히 장기적 안목에서 편성하여 청소년활동에 참여한다기보다는 상황에 따라 선택적이고 일시적으로 참여하고 연계한다는 것이다.

“웹툰 콘텐츠를 제작하고 전시회에서 굿즈들을 만들어서 나눠주는 것까지 진행….” (E그룹 참여자)

“OO고등학교와 배움 나눔 축제를 운영했는데, 직업군 탐색과 체험 활동을 연계 운영했습니다.” (B그룹 참여자)

(2) 교과·자유학기제·고교학점제와의 연계

이미 교육과정 연계와 관련하여 지역사회 연계가 자유학기제와 고교학점제와 같은 제도적 틀과 접목되면서 교육과정 속에 편입되고 있다. 예컨대 특수학급이나 소규모 학교를 대상으로 맞춤형 프로그램을 운영하거나, 과학 과제 연구처럼 전문성과 탐구성을 강조한 활동을 교과와 직접 연계하는 사례도 확인된다. 또한 청소년활동을 통한 직업인 특강, 진로 캠프 등이 자유학기제, 진로교육과 연계되면서 학생들의 심화된 진로 탐색 기회를 제공하고 있다. 이러한 교육과정 연계는 청소년활동이 교실 수업을 보완하고 교육과정의 실천적 확장을 가능하게 한다는 점에서 중요한 의미를 갖는다.

“1학년은 자유학기... 2학년은 창체로 운영” (C그룹 참여자)

“과학과제 연구... 전문성과 탐구성을 갖춘 과목 중심으로 협력” (C그룹 참여자)

(3) 방과후·동아리·토요 프로그램 등 생활 밀착형 활동

학교수업이 있는 주중 외 시간은 이미 청소년 수련시설에서 활발하게 다양한 비교과 활동을 학교와 연계하기도 하고 자체적으로 제공하고 있기도 하다. 연계의 차원에서 동아리를 운영하기도 하고 있다. 현재 청소년들이 청소년활동을 여유시간에 선택하는 것도 좋지만, 지역사회 연계의 차원에서는 학교와 연계하여 교육과정의 차원에서 활동이 제공되고 교육적으로 평가로 될 수 있는 방향으로 발전될 필요가 있다.

“원래는 단 회기로 진행되는 것들은 저희가 창의적 체험활동이라도 동아리화 시켜서 다 회기로 운영하려고 많이 노력하고 있습니다.” (E그룹 참여자)

“청소년수련관은 아이들이 방과 후나 주말 중심으로 수련관들이 프로그램이 많이 진행되고 있고 현재도 정확한 데이터는 없지만 90% 이상 그렇게 된다고 알고 있습니다.” (C그룹 참여자)

(4) 지역 특성과 맞춘 진로·체험 프로그램

교육과정과 연계하여 지역사회의 특성과 지원을 활용한 진로·체험 프로그램 운영도 적극적으로 이루어지고 있다. 예컨대 지역 오케스트라와 연계한 음악 활동, 환경 정화 활동, 세대공감 프로젝트 등은 청소년이 지역사회와 상호작용하며 성장할 수 있는 기반을 마련하였다. 또한 소외지역을 직접 찾아가 진로 축제를 운영하는 사례는 지역 간 교육격차를

줄이고 청소년의 균등한 성장 기회를 보장하는 효과를 보였다. 이처럼 지역 맞춤형 청소년 활동은 학교교육이라는 진로탐색의 장을 확장된 교육과정을 통해 제공하고 있는 것으로 파악된다.

“지금 OO고와 함께 인류와 미래 우주 시대라는 교양 과목을 지금 논의하고 있는데요. 이렇게 흔히 접할 수 없는 전문적이고 또 그 내용도 단순히 수업이 아니라 아이들의 실제 체험 중심으로 할 수 있는 것으로 되어 있으면 결국 그런 프로그램으로 만들어가야 좋지 않을까 생각이 들었습니다.” (D그룹 참여자)

(5) 디지털·미디어 기반 프로그램 확대

디지털, AI, 코딩, 미디어에 대한 관심은 청소년 뿐만 아니라 학교와 사회에서도 큰 상태이다. 이러한 수요과 관심은 다양한 관련 프로그램의 편성 및 운영을 자극하고 있으며, 영상제작, 미디어 활동, 공연, 디지털 문해교육 등의 주제를 폭넓게 다루고 있다. 이러한 과정은 체험을 넘어 인식개선과 지식의 함양이 이루어질 수 있는 수준까지 제공되고 있으며, 학교에서도 연계를 통해 이러한 활동에 참여할 수 있다는 점에 큰 만족을 보이는 것으로 파악된다.

“디지털 도구를 활용한 디지털 유해환경 인식 개선으로 웹툰 컨텐츠를 제작하는 프로그램이었는데 16회기 를 진행했습니다. 최종적으로 이게 10회기 프로그램이었는데 추가적으로 학교와 소통하고 참여하는 청소년들과 같이 어떤 것들을 더 해 볼수 있을까를 논의하다 보니 6회기라는 추가 회기를 더 진행했었던 것 같습니다.” (E그룹 참여자)

2) 협력 방식 및 절차

(1) 절차적 운영 체계 확립

정기 협의체가 구성되어도 협의체가 단순히 의견을 교환하는 장의 역할만 한다면, 지역 사회 연계라는 복잡한 체계는 지속되기 어렵다. 그러므로 이 지역사회 연계를 하나의 체계로 상정하여 절차적 운영 체계를 확립할 필요가 있다. 지역사회 연계를 수행한 전문가들의 의견에 따르면, 지역사회 연계는 사전 협의에서 시작하여 운영, 평가, 환류에 이르는 순환적 절차를 통해 체계적으로 운영가능하다. 구체적으로는 수요조사, 사전 협의, 공동 기획과 일정 조정, 운영, 성과 평가, 결과 공유와 확산까지 이어지는 절차적 체계가 강조된다. 이러한 절차적 운영 체계는 체계적인 연계 기반을 마련하기 위함이며, 이해관계자 간의 운영 매뉴얼을 만들어 이 과정을 표준화하는 것도 구체적인 방안으로 제시된다.

“청소년시설 대표 프로그램 마련→학교 홍보→학생 모집→예산 확보→운영→결과 공유회 개최.” (A그룹 참여자, 온라인 서면)

“학교와 공동 운영 매뉴얼을 함께 마련하는 것이 이를 개선하기 위한 발전 방안이 되지 않을까?” (E그룹 참여자)

(2) 교육청과의 연계 및 행정지원 중요성

지역사회 연계를 경험한 전문가들은 교육청을 연계의 제도적 기반을 보장하는 핵심 주체로 강조한다. 지역사회 연계의 과정에서 이뤄지는 교육청을 통한 공문 발송, 예산 확보, 협약체결, 나아가 도 단위 확산을 위한 행정적 지원에서 모두 교육청이 주요한 역할을 하기 때문이다. 그러므로 지역사회 연계를 위해 교육청은 보다 적극적으로 청소년활동 프로그램을 개발 및 안내, 학생과 학부모의 인식개선, 지역사회 연계에 대한 운영과 평가, 성과 환류까지의 역할을 이끌어줄 필요가 있다.

“청소년수련관에 너무 좋은 훌륭한 인프라가 있다는 걸 확인하고 수련관에서 보유하고 있는 인적 물적 자원들을 지역 연계 교육으로 풀어나가고자 지원청에서 연계해서 사업을 진행하고 있고...” (E그룹 참여자)

(3) 역할 분담과 공동 기획

체계적인 지역사회 연계를 위해 지자체, 학교, 청소년 수련시설, 교육청 등의 협업의 주체들은 분명한 역할의 분담이 요구된다. 이러한 역할의 분담은 갈등을 예방하고 효율적인 협업의 토대를 마련할 수 있기 때문이다. 그러나 기획에 있어서는 공동의 의견을 모으는 것이 중요하다. 특히 교육과정 편성과 운영 같이 학교 주도적 체계의 경우에도 교육과정 내 담당 역할에 대해서는 의견을 교류하는 것이 중요하다.

“청소년활동을 활성화하기 위해서는 미리 같이 협업을 해서 교육 과정을 같이 짜야 하지 않을까라는 생각을 저도 동일하게 했습니다.” (D그룹 참여자)

(4) 평가와 성과 확산

프로그램 운영 이후에는 체계적인 평가와 성과 공유가 뒤따라야 하며, 긍정적 성과는 차기 사업으로 연결하는 노력이 필요하다. 또한 운영 결과에 대한 연계의 각 주체로부터의 피드백은 수렴하여 다음 운영에 반영하는 구조가 되어야 발전적인 지역사회 연계 체계가 마련될 수 있을 것이다. 각 지역사회가 이러한 연계 체계를 확립한 이후에는 지자체 단위,

국가 단위의 우수사례를 수집 및 발표하여 각 지역사회 연계를 자극할 수 있도록 도와야 한다.

“얘기해주시면 그런 걸 받아서 환류를 하고 이런 사후 의견을 반영해서 다시 프로그램을 개발하고 다시 간담회를 개최하고 이런 식으로 운영이 됩니다.” (E그룹 참여자)

3) 추진 협의체 운영 및 단계적(중·장기) 계획

(1) 추진 협의체 구성 및 정례 운영

학교, 청소년시설, 지자체, 교육청이 함께 참여하는 추진 협의체를 제도적으로 구성하기 위해서는 당연히 제도적 개선이 선행되어야 한다. 부처나 정부단위에서는 국가적 제도와 정책을 제시할 수 있고, 제도 개선에 앞서서는 행정적 권한이 많은 지자체와 교육청이 주도하여 정기적인 만남을 공식적으로 이끌 필요가 있다. 이를 위해서는 협의체에 참여하는 관계자의 수준과 횟수, 협의체 운영을 위한 매뉴얼 개발과 협의체의 행정적 권한도 제안되어야 한다.

“지역 교육청과 지역에 있는 수련시설이 함께 정기적으로 간담회 할 수 있는 자리를 1년에 한 번이든 두 번이든 세 번이든 만들었으면 좋겠다.” (A그룹 참여자)

(2) 단계적 추진 계획(연간 순환체계)

지역사회 연계를 위한 단계적 추진은 교육과정의 편성 및 운영 주기를 고려하여 진행해 볼 수 있을 것이다. 구체적으로는 협의체를 구성하고, 각 기관의 활동과 계획을 통합하여 공동의 연간 목표를 수립하여 이를 연간 교육과정으로 구체화하는 과정이 될 것이다. 단계적으로 표현하자면, 준비-교육과정 편성-운영-평가 및 환류의 과정이 지역사회 연계의 순환체계를 구성한다.

“학교와 미리미리 1년 전부터 교육 과정을 잘 설계해서 진행해 나간다면 저희도 결국 앞으로 예측하면서 청소년활동들의 커리큘럼을 다양화하고 안정적으로 운영을 할 수 있을 것 같습니다.” (D그룹 참여자)

(3) 정책·제도적 기반 및 예산 확보

추진 협의체는 단순히 협력 사업을 실행하는 장을 넘어, 정책적 제도화를 전인하고 안정적 예산 확보를 논의하는 거버넌스의 역할을 수행해야 한다. 이를 위해 정책과 예산 지원 필요성에 대한 공감대를 형성하여 상위기관에 정책적 제언까지 할 수 있어야 한다. 기본적으로 협의체는 지자체, 청소년시설, 교육청, 학교 관계자와의 상시 소통 체계로서 제도화될 것이다. 이 과정을 통해 확보된 운영 결과는 공식적으로 공유되어 다음 운영에 반영되어야 한다.

“교육청, 교육지원청과 학교가 연간 학교 교육계획으로서 청소년활동을 어떻게 받아들일 것인지, 지자체 차원에서 어떻게 지원해 줄 것인가가 굉장히 그 지역의 청소년정책 중에 중요한 부분이라는 생각이 들었습니다.” (E그룹 참여자)

5. 청소년활동 협력 기관의 역할 및 내용

지역사회에서 성격이 다른 기관 간의 연계에서 각 기관의 역할과 책임을 명확히 하는 것은 효과적이고 질 높은 교육과정을 운영하기 위한 필수적인 요소일 것이다. 그러므로 지역사회 연계의 경험을 통해 각 기관의 역할이 무엇이며, 그러한 역할을 통해 어떻게 협업하여 공동의 목표를 달성하는지 탐색이 요구된다. 그러므로 본 장에서는 기관의 역할과 연계의 사례를 탐색해본다.

표 IV-10. 초점집단면담 분석 결과(4): 청소년활동 협력 기관의 역할 및 내용

범주	하위범주	주제
청소년활동 협력 기관의 역할 및 내용	청소년 수련시설 중심 협력 기관에서 요구되는 역할	<ul style="list-style-type: none">• 전문화된 청소년 수련시설• 학교의 교육과정 연계• 지자체와 교육청의 행정 및 예산 지원
	협력 기관 역량 및 역할	<ul style="list-style-type: none">• 청소년 수련시설의 역할: 교육 파트너• 학교의 역할: 학생 모집과 참여• 지자체의 역할: 자원 제공 및 공간 마련• 교육청의 역할: 제도적 승인
	프로그램 환경 및 인적·물적 자원 연계 내용	<ul style="list-style-type: none">• 인적·물적 자원 연계 현황• 기관 간 연계와 공동 활용 체계

1) 청소년 수련시설, 학교, 지자체, 교육청 등 협력 기관에서 요구되는 역할

(1) 전문화된 청소년 수련시설

지역사회 연계에서 청소년 수련시설에 요구되는 역할은 장소제공을 넘어 전문 프로그램을 제공하고, 교육과정 편성 및 운영의 한 역할까지로 넓어진다. 다행히 청소년시설이 전문 프로그램 기획 및 운영, 공간 제공, 인적·물적 연계 등의 방식으로 교육과정과 연결될 수 있는 사례들이 앞서 검토되었다. 이러한 가능성을 통해 청소년 수련시설은 학교를 보조하는 역할이 아닌 지역사회 연계를 위한 전문성을 확보해야 한다.

“학교와 지역사회를 연계하는 팀은 거기서 다 하고 나머지는 우리는 동아리와 프로그램하는 것이고 그러면 이쪽에서 전문화되어서 전문성이 키워지면 서로 잘 이해할 수 있을 것 같기도 해요.” (A그룹 참여자)

“청소년시설은 우수한 프로그램과 그리고 지도 인력을 갖춰서 전문성을 일단 확보해야 되겠고…” (B그룹 참여자)

(2) 학교의 교육과정 연계

전통적으로 교육과정을 편성해온 학교는 지역사회 연계에서도 교육과정의 편성 및 운영을 주도하는 입장을 유지하게 된다. 다만 국가 교육과정의 주체로서 학교와 교사는 청소년 시설과 청소년 지도사를 교육과정 개발에 참여시키는 노력이 필요하다. 학생과 학부모들에게는 참여 동기를 제공하기 위해 수행평가 및 생활기록부 반영의 필요성이 주요하게 제시되었다.

“자율시간이나 자유학기제와 연계해서 지역사회 자원과 함께 교육과정을 운영할 수 있습니다.” (A그룹 참여자)

(3) 지자체와 교육청의 행정 및 예산 지원

지자체와 교육청은 행정적 권한을 가진 만큼 예산 및 시설 지원, 행정적 기반 마련, 홍보 채널 구축 등 학교-청소년시설 간 연계를 촉진하는 주체로 부각된다. 그러므로 지자체와 교육청은 행정적 권한 아래에서 학교와 청소년시설이 교육적 활동을 수행할 수 있도록 제도적 승인과 정책적 지원에 적극적으로 임해 줄 것이 요구된다.

“지자체는 예산 확보를 해주셔야 되겠지요. 그리고… 지역에 있는 청소년들에 대한 어떤 정확한 정책 방향성 이런 걸 제시를 해 주셨으면 좋겠어요.” (E그룹 참여자)

2) 협력 기관의 역량 및 역할

(1) 청소년 수련시설의 역할: 교육 파트너

청소년 수련시설의 역할은 전문 프로그램 기획·운영, 안전한 활동 공간 마련, 전문 인력 배치와 같은 실무적 영역에 속한다. 지역사회 연계가 교육과정 연계의 방식으로 제안되기도 하므로 청소년 시설은 국가 교육과정과 교육과정 개발에 대한 이해 및 전문성도 요구된다. 이는 청소년 수련시설이 단순 공간 제공을 넘어, 안전성과 전문성을 동시에 보장하는 교육 파트너로 기능해야 함을 보여준다.

“실제 이런 저런 교육 과정 운영에 대해서, 접근 방법에 대해서 두려움이 있지 않을까 생각이 들고 그래서 저희도 계속 개발하려고 노력을 하고 있는 것이고…” (D그룹 참여자)

(2) 학교의 역할: 학생 모집과 참여

학교는 청소년활동과 교육과정을 연결하는 매개자이자 학생 참여를 독려하는 중심 주체로 자리한다. 그런 차원에서 학교는 학교 교육계획 수립 및 교과 연계, 적극적 참여, 수련시설에 대한 관심과 연계를 위한 노력 등의 역할이 제시되었다. 지역사회 연계를 위해 어떤 이해관계자보다 높은 부담과 역할이 요구되므로 제도적으로 이 역할을 완화할 방안도 요구된다.

“학교는 학생 모집과 참여를 독려하는 게 가장 큰 역할이고, 생활기록부에 반영되도록 설계하는 게 중요합니다.” (A그룹 참여자)

(3) 지자체의 역할: 자원제공 및 공간 마련

지역사회 연계에서 지자체의 역할을 주요하고, 정책적으로도 큰 관심을 보이지만, 현장에서의 실무적 관심은 적은 편이다. 물론 지자체의 역할이 예산 지원, 제도 및 여건 마련, 시설 제공에 있지만, 현장이 돌아가기 위해서는 지자체의 현장에 대한 이해와 관심도 높은 수준으로 요구된다.

“지자체는 같은 청소년인데도 학교에서 프로그램을 하면 예산을 못 쓰고, 기관에서 하면 쓸 수 있게 구분합니다. 이런 제도 개선이 필요합니다.” (B그룹 참여자)

(4) 교육청의 역할: 제도적 승인

교육청의 주된 역할은 교육활동에 대한 지원, 모니터링 및 평가, 지역사회 연계를 위한 제도적 토대 마련 등이다. 현장에서는 교육청이 학교와 교육에 관한 권한을 중심으로 협의체를 주도하고, 연계를 위한 제도적 개선을 추진하며, 인적 및 물적자원을 지원하는 등의 실천적인 역할도 강화해줄 것을 기대한다. 학교와 청소년시설의 직접적인 협업이 가능하긴 하지만, 교육청이 안내, 개입, 검토 등의 역할로 연계를 이끌 때 학교와 청소년시설의 협업이 더 적극적으로 이뤄지기 때문이다.

“지역 사회 기관 인증을 전라남도 교육청 각 시도 교육청에 그 지역에 있는 대로 소속된 곳으로 다 받게 되면 그걸 통해서 학생의 진로 작성 관련된 과목, 또는 체험활동, 교과 또는 비교과 모두 다 제공할 수 있고 이렇게 함으로 인해서 학교와 지역 사회 기관과 학습 체제가 구축되지 않을까 생각이 됩니다.” (D그룹 참여자)

3) 프로그램 환경 및 인적·물적 자원 연계 내용

(1) 인적·물적 자원 연계 내용

지역사회 연계의 과정은 각 기관의 다양한 인적, 물적 자원이 연계되는 과정이기도 하다. 청소년 수련시설은 학교에 장소와 프로그램을 제공하고, 때로는 안전교육과 안전지도 인력을 제공하기도 한다. 학교는 청소년 수련시설에 교육과정에 편성에 대한 정보와 요청을 제공하거나 교육과정에 적합한 프로그램을 기획할 수 있도록 관련된 이해를 공유하기도 한다. 또한 일부 교사는 학교에 배정된 예산을 청소년 수련시설과 함께 진행하는 프로그램에 활용하기도 한다. 이러한 연계가 지역연계 교육과정으로 나아가기 위해서는 더 심화된 자원 연계가 기획되어야 한다.

“또 우리 지도사님들께서 1, 2학년, 3학년 작년에는 6학년까지 다 안전 지도를 해주시려 오셨어요... 그래서 올해도 또 활용을 하고 있고 또 저희는 한 가지가 체험 활동뿐만 아니라 여기서 동학년 체육대회를 했어요.” (A그룹 참여자)

(2) 기관 간 연계와 공동 활용 체계

현재 학교와 청소년 수련시설은 지역사회 연계를 통해 자원을 공유하여 활용하고 있다. 그러나 본격적인 지역사회 연계로 나아가기 위해서는 일시적이거나 요청에 따른 자원 활용이 아닌 공공의 영역으로써 자원의 공유가 지정되어 나가야 한다. 그 첫 번째 단계는

자원의 공동 활용을 결정할 협의체 구성과 구체적 협약이 될 것이며, 약속된 활용과 관리를 위해서는 자원 연계 및 관리 매뉴얼의 준비도 고려할 수 있는 요소일 것이다.

“담당 교사가 고정으로 배치가 되고 성취 기준 기반 프로그램을 저희가 우선적으로 기준을 마련해서 프로그램을 구성하고 학교와 공동 운영 매뉴얼을 함께 마련하는 것이 이를 개선하기 위반 발전 방안이 되지 않을까?” (E그룹 참여자)

6. 2022 개정 교육과정 주요사항에 대한 운영 및 협력 방안

2022 개정 교육과정은 지역사회 연계 교육과정을 통해 실천적 지식을 획득하도록 돋고, 현실에 기반한 경험과 지식을 쌓아 전인적 인간을 양성함과 동시에 지역사회에 필요한 인재를 양성함을 도모한다. 이를 통해 교육과정의 주체는 학교에서 지역사회로 확장되었다. 본 장에서는 이러한 환경 아래 학교와 지역사회가 편성하고 운영하는 지역연계 교육과정의 가능성과 방안을 탐색해 본다.

표 IV-11. 초점집단면담 분석 결과(5): 2022 개정 교육과정에 대한 운영·협력 방안

범주	하위범주	주제
2022 개정 교육과정 주요사항에 대한 운영 및 협력 방안	교과 및 비교과를 통한 활동 연계 방안	<ul style="list-style-type: none">• 교과 및 비교과의 연계• 다양한 과목 및 영역과 연계 가능성• 청소년시설 프로그램을 교육과정에 반영
	교육과정 편성·운영 (진로연계, 자유학기제, 고교학점제 등) 및 연계 방안	<ul style="list-style-type: none">• 자유학기제·진로교육·고교학점제와의 연계• 수련시설 프로그램을 교육과정 속으로 확장• 학생 맞춤형·체계적 진로탐색 강조
	기초 소양 및 역량	<ul style="list-style-type: none">• 기후생태 교육과 연계 필요성• 디지털 소양·미래역량 강화• 스포츠 클럽 활성화

1) 교과 및 비교과를 통한 활동 연계 방안

(1) 교과 및 비교과의 연계 필요성

2022 개정 교육과정은 교과와 비교과를 모두 연계할 수 있도록 지역사회 연계의 범주를 확대했다. 지금까지 교과는 인지적 지식을 주로 다룬다는 특성상 지역사회 연계가 불필요

하거나 어려웠다. 그러나 교과에서도 교과내용과 연계된 전문가, 시설, 업체 등과 연계하여 살아있는 지식으로 확보하는 방안을 제공하고 있다. 고교학점제가 대표적인데, 단순히 지식과 정보를 전달하는 것이 아닌 하나의 과목으로 제공되기 위해서 필요한 교육과정적 이해와 행정적 절차 등의 요소가 여전히 지역사회에는 어려움으로 남아있다. 상대적으로 오랜기간 연계되어왔던 비교과는 단일 체험이 아닌 하나의 과목으로 다뤄지는 사례들이 보고된다.

“그래서 청소년시설들은 결국 학교의 교과, 비교과와 연계 가능한 프로그램들을 모듈화할 필요가 있다고 생각을 하고 있습니다.” (D그룹 참여자)

“그래서 교과와 연계해서 또는 창의적 체험 활동이나 교과 연계해서 여기 와서 아이들이 다양한 체험을 하고 돌아갔던 것 같습니다.” (A그룹 참여자)

(2) 다양한 과목 및 영역과 연계 가능성

지역사회 연계를 통해 교육과정을 운영했던 전문가들은 모든 과목이 연계를 할 수 있는 가능성이 있다고 본다. 단일 과목 안에서는 학교에서 기초적 지식을 배우고, 지역사회에서 그 지식의 적용과 활용을 배울 수 있다. 고교학점제를 통해서는 지역사회에서 ‘고시외과목’을 만들어 교과를 제공할 수도 있다. 다만 이러한 연계가 효율, 안전, 행정적 부담 등의 이유로 한계에 놓여있기 때문에 제도개선이 현장의 목소리에 기반하여 동반되어야 한다.

“고교 학점제에서 과목으로 하나 신설해서 활용할 수 있는 활동을 하나 개발해 낸다든지 아니면 자유시간에 사용할 수 있는 활동이나 과목으로 하나 만들어내면... 이런 수련관 시설들이 학교 교육을 보조할 수 있고 좀 더 영역을 확장시켜줄 수 있는 새로운 결의 교육활동의 장으로서 충분히 적극적으로 활용이 가능할 것” (C그룹 참여자)

(3) 청소년시설 프로그램을 교육과정에 반영

다양한 방식으로 지역연계 교육과정이 편성 및 운영될 수 있다는 것은 청소년시설에서도 교육과정에 참여할 수 있다는 의미이다. 청소년시설은 이미 학교와의 협업의 경험이 있고, 청소년이라는 동일한 대상을 공유하고 있기 때문에 국가교육과정에서 제시하는 기준에 따라 행정적 요소를 갖춘다면 지역연계 교육과정으로 편입될 수 있다. 그리고 어떤 다른 지역사회 자원보다 연계의 의지가 높은 것으로 판단되므로 청소년활동을 교육

과정에 반영하는 기술적인 작업에 대해 교육청 및 학교의 도움이 있다면, 지역연계 교육과정으로의 편입은 어렵지 않을 것으로 보인다.

“디지털 컨텐츠 활용 교육이나 AI와 같은 디지털 도구를 활용하는 활동들을 제공했었는데 지역사회 수요들을 충족시키지 않았나 생각이 듭니다. 그래서 이런 사례들이 많이 늘어난다면 지역사회와 학교와 저희 시설들이... 어떻게 유기적으로 활동을 같이 할 수 있을지에 대한 부분이 도출되지 않을까?” (E그룹 참여자)

2) 교육과정 편성·운영(진로연계, 자유학기제, 고교학점제 등) 및 연계 방안

(1) 자유학기제·진로교육·고교학점제와의 연계

비교과나 진로교육은 단편적인 체험도 장기적인 진로탐색의 과정 아래 이루어질 때 더 큰 효과와 교육적 의미를 가지고 올 수 있음을 현장에서는 강조한다. 청소년시설의 차원에서는 여러 회기나 단계적 활동으로 청소년활동을 구성하는 것이 방법이 될 수 있다. 고교학점제의 경우는 하나의 과목을 구성하고 운영해야 한다는 점에서 청소년시설에서는 어려움이 있을 수 있다. 이를 위한 교육청의 기술적 지원은 지역사회 연계를 심화하기 위해 필수적으로 요구된다.

“1학년은 자유학기제에 포함이 된다고 보시면 되고 2학년은 창체로 운영이 된다고 생각해 주시면 될 것 같습니다.” (E그룹 참여자)

“2022 개정 교육과정으로 넘어오면서 (고교학점제 관련하여) 고시 외 과목으로 하게 되면 교과로 들어올 수 있는 편안함이 있거든요.” (D그룹 참여자)

(2) 청소년 수련시설 프로그램을 교육과정 속으로 확장

지역사회 연계의 가장 현실적인 방안은 지역연계 교육과정을 통해 협업하는 방안일 것이다. 청소년 수련시설의 입장에서 지역연계 교육과정에 참여하는 것은 시설의 전문성과 지속성을 확보하는 기회가 될 수 있다. 그러므로 시설 차원에서 제공하던 청소년활동은 교육과정의 차원에서 제도가 요구하는 요건, 자격, 인증 등을 갖춰 나갈 것이 요구된다. 또한 프로그램을 제공하는 것이 아닌 교육과정에 참여한다는 것은 새로운 차원의 노력이므로 청소년 지도사를 대상의 교육과정(프로그램) 개발 및 운영에 관한 연수 등 추가 교육도 함께 필요하다.

“수련시설은 플러스 부가적인 유형의 선택적인 활동이라는 생각이 들어서 그 인식을 깨고 학교 교실에서 할 수 없는 것들, 배울 수 없는 것들을 우리 수련시설에서 하고 서로 협력해서 하면 좋을 것 같고..”
(A그룹 참여자)

“학교 밖 교육이라고 하는 건 그 기관을 학교처럼 인정해 주는 것입니다. 그래서 거기에서 모든 걸 다 합니다.” (D그룹 참여자)

(3) 학생 맞춤형·체계적 진로탐색 강조

진로탐색이 개별 학생의 관심, 흥미, 적성 등에 기반하지 않는다면 그 의미가 반감될 것이다. 또한 참여하는 학생이 진로에 대한 자신의 생각과 적합성을 인식하지 못하는 것도 역시나 단편적인 진로체험에 머물게 할 수 있다. 이를 위해 포트폴리오나 맞춤형 관리를 통해 자신의 진로를 스스로 생각하고 기록에 남길 수 있도록 하는 수단을 강구해야 할 것이다.

“프로그램 참여하는 청소년들이 포트폴리오를 만들어낼 수 있다고 하면 본인의 진로나 대입에 2차 활용을 할 수 있지 않을까.” (E그룹 참여자)

3) 기초 소양 및 역량(기후생태, 디지털 소양, 스포츠 클럽 등) 연계 방안

(1) 기후생태 교육과 연계 필요성

현대사회의 기후위기는 체감하지 않으면, 적절한 문제의식이 형성되지 않아 교육적 효과를 얻을 수 없다. 청소년시설은 체험, 프로젝트, 동아리 등의 형태로 기후와 생태에 관한 이해를 실질적으로 확보하는 토대를 가지고 있기에 학교에서 이미 많이 연계하고 있고, 연계의 가능성도 높다.

“기후생태 쪽으로도 범교과 쪽으로 많이 연합해서 탐구 프로젝트를 많이 하는 것으로 제가 파악을 했거든요. 그런 내용의 주제도 충분히 좋겠다는 생각을 했습니다.” (D그룹 참여자)

(2) 디지털 소양·미래역량 강화

청소년활동은 디지털 소양과 미래역량 강화를 중요한 목표로 삼아야 한다. 코딩, 드론, AI 융합수업, 디지털 콘텐츠 제작과 같은 활동을 통해 학생들의 역량을 높일 수 있으며,

지역 디지털 기업과 연계한 진로 체험이나 미디어 리터러시 프로그램은 미래 사회에 필요한 역량을 준비하는 데 기여하며, 2022 개정 교육과정에서도 강조되는 부분이다.

“2022 개정 교육과정에서는 디지털 교육 굉장히 강조하잖아요... 그런데 이런 사설이 학교에서는 잘 되어 있는 학교도 있지만 그렇지 않은 학교도 있어서... 디지털 교육이 초등 같은 경우는 34시간을 6년 동안 꼭 회수를 해야 되는 건데 그런 것에 대한 협업도 이루어지면 훨씬 더 교과에 접근할 수 있지 않나.”
(A그룹 참여자)

(3) 스포츠 클럽 활성화

생활체육, 동호회, 지역 스포츠 시설과 연계한 활동은 청소년 스포츠 문화를 활성화한다. 멘토링 시스템을 활용한 스포츠 활동, 다양한 종목의 스포츠클럽 운영, 지역 시설 및 행사와의 연계를 통해 학생들은 건강한 여가를 즐기며 공동체적 역량을 기를 수 있다.

“학교에서 일단 학생들 참여가 굉장히 높고 그리고 시간 운영도 굉장히 일차고 또 스포츠 클럽 같은 경우는 아이들이 경쟁하는 장을 마련해 주고 있고 아이들이 그곳에 나가서 직접 참여하잖아요. 그런 성과도 좋고...”
(A그룹 참여자)

“지역아동센터는 좀 공간이 어떨지 몰라서 거기에 스포츠 클럽을 하게 되면 그쪽에 체육 활동을 좀 연계해서 거기는 아이들 명수도 적고 그리고 이동도 센터에는 차량이 있는 걸로 알고 있어요. 그래서 전문적으로 하게 되면 훨씬 더 좋지 않을까 생각합니다.” (A그룹 참여자)

7. 소결

본 연구를 통해 학교와 지역사회 연계를 통해 청소년활동을 활성화하기 위한 전문가의 경험을 탐색하고 분석한 결과는 다음과 같다.

표 IV-12. 초점집단면담 면접조사 분석 결과(종합)

범주	하위범주	주제
학교와 지역사회 연계에 대한 필요성	청소년활동을 둘러싼 환경에 대한 인식	<ul style="list-style-type: none"> • 청소년시설 및 활동에 대한 낮은 인식 • 보호자의 학업 중심 시각 • 교원의 소극적 태도와 부담감 • 청소년활동의 긍정적 효과에 대한 경험 공유
	지역사회에서의 청소년시설 및 활동에 대한 요구	<ul style="list-style-type: none"> • 청소년 전용 공간 및 안전한 시설 요구 • 진로 탐색과 다양한 체험 활동 욕구 • 지역사회와 학교의 연계 필요성 • 청소년 재능 발산·문화 활동 지원
	학교와 청소년시설과의 연계 필요성에 대한 공유 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 정기 협의체 및 제도적 기반 필요 • 학교 교육과정과의 연계 강화 • 홍보 및 인식 제고 필요
학교와 지역사회 연계 운영의 개선방안	학교와 지역사회. 청소년시설의 연계에서 어려운 점	<ul style="list-style-type: none"> • 일정 조율의 어려움 • 안전 및 이동 문제 • 행정적 부담 및 교사 업무 과중 • 예산·인력 부족 • 정보 부족 및 인식 차이
	지역사회 및 학교와의 협력 성공을 위한 요인	<ul style="list-style-type: none"> • 안전 확보와 신뢰 형성 • 지속적 네트워크/협의체 운영 및 소통 강화 • 교육과정과의 연계 강화 • 예산 및 인력 지원
	학교와 지역사회. 청소년시설의 연계를 위한 개선 및 발전 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 제도적 기반과 협력 체계 강화 • 교육과정과의 연계 강화 • 예산 및 인력의 안정적 확보 • 안전관리 체계 마련
운영 체계 및 추진 방식	학교와 청소년시설과의 연계 사업 및 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 활동 및 프로그램 운영 • 교과·자유학기제·고교학점제와의 연계 • 방과후·동아리·토요 프로그램 등 생활 밀착형 활동 • 지역 특성과 맞춘 진로·체험 프로그램 • 디지털·미디어 기반 프로그램 확대

범주	하위범주	주제
청소년활동 협력 기관의 역할 및 내용	협력 방식 및 절차	<ul style="list-style-type: none"> • 절차적 운영 체계 확립 • 교육청과의 연계 및 행정지원 중요성 • 역할 분담과 공동 기획 • 평가와 성과 확산
	추진 협의체 운영 및 단계적(중·장기) 계획	<ul style="list-style-type: none"> • 추진 협의체 구성 및 정례 운영 • 단계적 추진 계획(연간 순환체계) • 정책·제도적 기반 및 예산 확보
	청소년 수련시설 중심 협력 기관에서 요구되는 역할	<ul style="list-style-type: none"> • 전문화된 청소년 수련시설 • 학교의 교육과정 연계 • 지자체와 교육청의 행정 및 예산 지원
	협력 기관의 역량 및 역할	<ul style="list-style-type: none"> • 청소년 수련시설의 역할: 교육 파트너 • 학교의 역할: 학생 모집과 참여 • 지자체의 역할: 지원 제공 및 공간 마련 • 교육청의 역할: 제도적 승인
	프로그램 환경 및 인적·물적 자원 연계 내용	<ul style="list-style-type: none"> • 인적·물적 자원 연계 현황 • 기관 간 연계와 공동 활용 체계
	교과 및 비교과를 통한 활동 연계 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 교과 및 비교과의 연계 • 다양한 과목 및 영역과 연계 가능성 • 청소년시설 프로그램을 교육과정에 반영
	교육과정 편성·운영(진로연계, 자유학기제, 고교학점제 등) 및 연계 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 자유학기제·진로교육·고교학점제와의 연계 • 수련시설 프로그램을 교육과정 속으로 확장 • 학생 맞춤형·체계적 진로탐색 강조
2022 개정 교육과정 주요 사항에 대한 운영 및 협력 방안	기초 소양 및 역량연계 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 기후생태 교육과 연계 필요성 • 디지털 소양·미래역량 강화 • 스포츠 클럽 활성화

학교와 지역사회와의 연계는 학교의 차원에서 교육의 질 제고와 실천적 지식의 함양을 돋고, 청소년 수련시설의 차원에서는 청소년 수련시설의 지속가능성을 도모함과 동시에 청소년 수련시설을 교육적이고 전문적 시설로 자리 잡을 수 있도록 돋는 정책적 기대 아래에서 추진되고 있다. 물론 학교와 지역사회는 일정부분 관계를 맺고 있었지만, 2022 개정 교육과정에서 제시하는 지역연계 교육과정의 수준까지는 이르지 못했다. 이러한 정책적, 제도적 조건에도 불구하고 여러 가지 여건과 어려움으로 지역사회 연계는 정책적 기대만큼 활발히 진행되지는 못했다. 본 연구는 이러한 상황을 넘어 심화된 지역사회 연계로 나아가기 위해 진행되었고, 지역사회 연계의 실천적 사례와 의견을 확보하여 그 방안과 시사점을 다음과 같이 제시한다.

첫째, 청소년 수련시설은 더욱 청소년활동의 전문시설로 거듭나야 한다. 현재 학교와 지역사회 연계를 통해 교육의 역할을 분담하며 청소년 수련시설은 지속가능성과 시설 활용범위를 확장하고 있다. 그러나 보니 청소년 수련시설은 학교에서 필요한 것을 위탁받아 진행하는 보조적 취급을 받거나 인식되는 경향도 발견된다. 지속가능성을 위해서 학교의 편의와 역할을 나누는 것도 방법일 수 있겠으나, 장기적으로는 청소년 수련시설의 전문화가 현장에서는 우선적으로 주문되고 있다. 청소년 수련시설이 전문성을 가지고 학교가 수행하지 못하는 역할을 가진 기관이 된다면, 지역연계 교육과정을 꾀하는 현재의 교육과정 아래에 있는 학교는 더 질 높은 기관으로서의 청소년 수련기관을 찾을 수밖에 없기 때문이다. 그러므로 청소년 지도사와 청소년 수련시설은 교육과 교육과정에 대한 전문성을 보완하여 교육과정의 한 요소를 기술적으로 담당하는 역할로 나아갈 필요가 있다.

둘째, 지역연계 교육과정을 위해 다양한 정책적, 제도적 지원이 필요하다. 지역연계 교육과정이지만, 여전히 교육과정의 편성 및 운영 주체는 학교에 있다. 학교의 역할은 지역사회보다 확연히 많은 것은 사실이지만, 지역사회와 연계될 수 있는 부분과 방안을 논의하여 연계되는 부분에 대해서는 지역사회에서 교육과정 편성에 목소리를 낼 수 있게 하는 것이 필요하다. 그러나 지역사회 연계를 통해 학교와 연계 경험이 청소년 수련시설도 교육과정 편성에 참여한 경험은커녕 그것이 언제 어떻게 이뤄지는지도 모르는 형편이다. 이는 단순히 학교와 청소년시설에 지역연계 교육과정을 맡길 수 없음을 시사하며, 권한이 있는 기관에서의 개입과 정책 및 제도의 개선을 요구하는 부분이다.

셋째, 지역사회 연계는 지자체 및 교육청의 적극적 역할이 요구된다. 우선 교육과정 편성 및 운영의 주체는 학교라고 할지라도 교육청은 개입과 중재, 제도의 입안을 통해 절차적 체계를 수립하여 지원할 수 있다. 지자체 차원에서도 지역사회 연계교육을 제도화하여 진행하기도 하는데, 교육청 주도의 지역연계 교육과정과 지자체 주도의 지역사회 연계교육은 충돌과 통합이 지자체와 교육청의 의지에 따라 얼마든지 가능하다. 그러므로 지자체와 교육청은 각 기관의 입장에서 수행하는 제도를 공유하고 논의하여 협력적 체계를 구축할 필요가 있다.

넷째, 지역사회 연계는 다양한 이해관계자를 포함하는 만큼 정기적인 협의체 구성과 운영이 요구된다. 주요한 이해관계자로서 지자체, 교육청, 학교, 청소년 수련시설은 각각의 역할, 기관의 준위, 상위기관 등에 있어 상이하다는 점에서 직접적이고 정기적인 교류와

운영체계가 없이는 연계가 요원하다. 현장에서도 순환보직, 소통부족, 상이한 운영체계 등으로 지역사회 연계에 어려움이 있다고 토로한다. 이를 해소할 수 있는 가장 근본적이자 강력한 방법이 정기적인 협의체 구성이다. 이 협의체는 정보를 교환하는 역할뿐만 아니라 지역사회 연계의 정보를 축적하고, 연계체계 운영을 기획 및 평가하는 역할까지 가능하다. 필요에 따라 협의체의 차원에서 제도와 정책의 제언도 가능할 것이다.

다섯째, 2022 개정 교육과정에 발맞춰 기초 소양 및 미래역량의 차원에서 기후, 디지털, AI 등의 연계를 강화해가며 교육과 지역사회의 현안을 우선적으로 대응할 필요가 있다. 이러한 대응은 사회적 요구를 반영하는 것이며, 청소년의 관심뿐만 아니라 정부 및 정책입안자들이 지역사회 연계가 시대적 소양과 역량 함양에 기여함을 발견하게 하는 전략이 될 수 있다. 청소년 수련시설도 시대의 흐름과 발맞추어 환경, AI, 젠더, 우주 등 다양한 사회적 소양을 각 시설만의 특성화된 프로그램으로 전환하고 있는 상황도 이러한 전략을 수행할 수 있는 환경을 제공하고 있다.

지금까지의 논의를 통해 지역사회 연계는 피할 수 없는 시대적 요구임을 확인할 수 있었고, 그 요구를 확보하기 위한 다섯 가지 제언지점을 발견할 수 있었다. 그 다섯 지점을 요약하면, 청소년 수련시설의 전문화, 지역연계 교육과정을 통한 협력, 자자체 및 교육청의 역할 강화, 지역사회 연계를 위한 협의체 구성, 환경, AI 등 교육과정과 사회적으로 요구되는 소양과 역량을 중심으로 연계로 말해볼 수 있다. 이러한 기반 위에서 학교와 지역사회는 상호 보완적 관계를 형성하고, 청소년의 전인적 성장을 위한 최선의 지역사회 연계 모델을 구축해 나갈 수 있을 것이다.



제5장 학교와 지역사회 연계 청소년활동 사례 및 운영 모형 개발

- 1. 청소년활동 운영을 위한 학교와 지역사회 연계 네트워크 분석
- 2. 학교와 지역사회 연계한 청소년활동 사례 분석
- 3. 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형 개발 및 타당화
- 4. 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 가이드라인 개발
- 5. 소결

1. 청소년활동 운영을 위한 학교와 지역사회 연계 네트워크 분석

1) 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 네트워크 분석

청소년활동 활성화를 위한 학교와 지역사회 연계 모형을 개발하기 위해서는 지역사회에서 청소년활동을 운영하기 위한 체제 및 운영 절차 등이 필요하다. 먼저, 청소년활동 추진을 위한 추진 체계 및 요소를 보고자 지역사회 협력 네트워크와 유형을 살펴보았다.

표 V-1. 청소년활동 지역사회 협력 네트워크와 유형

구분	네트워크 유형	비고
관(官) 주도 모형	지자체 제1유형: 지자체 주도+민간, 공공 협력 지자체가 주도하고 민간과 공공이 협력하여 청소년정책을 추진하는 유형	<ul style="list-style-type: none"> - 청소년시설(직영) 주도 민간 협력 사업 - 아동(청소년)친화도시 사업 - 다부처정책연계사업 등 지역 네트워크 공모사업
	교육(지원)청 제2유형: 교육(지원)청 주도+민간, 공공 협력 교육(지원)청이 주도하고 민간과 공공이 협력하여 청소년정책을 추진하는 유형	<ul style="list-style-type: none"> - 교육복지우선지원사업 - 교육복지안전망사업 - 혁신(행복)교육지구 사업 - 마을교육 공동체 사업
	지자체+ 교육(지원)청 제3유형: 지자체 · 교육(지원)청 공동 주도+민간협력	<ul style="list-style-type: none"> - 미래교육지구 사업 - 주민자치회, 청소년시설 등 마을(교육)공동체 사업

6) 5장의 1절, 3절, 4절, 5절은 강경균 선임연구위원(한국청소년정책연구원)이 집필하였으며, 2절은 오해섭 선임연구위원(한국청소년정책연구원)이 집필하였다.

구분	네트워크 유형	비고	
	지자체와 교육(지원)청이 공동으로 주도하고, 민간이 협력하여 청소년정책을 추진하는 유형	- 미래(행복)교육협력센터 사업	
민(民) 주도 모형	청소년시설 (민간위탁)/ 민간단체/ 민간청소년 유관기관 등	<p>제4유형: 민간 주도+민간, 공공 협력</p> <p>청소년시설(민간위탁), 민간단체 및 민간청소년 유관기관 등이 주도하고, 지역사회 민간과 공공이 협력하여 청소년정책을 추진하는 유형</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 청소년시설(민간위탁) 주도 지역사회 네트워크 사업 - 민간단체(기관) 주도 지역네트워크 사업 - 삼성꿈장학재단 지역네트워크 사업
민관 협력적 거버넌스 모형	청소년재단 등 민간+지자체+ 교육(지원)청	<p>제5유형: 민(청소년재단 등), 관[지자체, 교육(지원)청], 공공영역 공동 주도+지역사회 협력</p> <p>민(民)(청소년 재단 등), 관(官)[지자체, 교육(지원)청 등]이 공동으로 주도하고, 지역사회 민간과 공공이 협력하여 청소년정책을 추진하는 유형</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 지역사회 청소년성장지원협의체 사업

* 출처: 최인재 외(2022). 인구소멸위기 지역에서의 청소년정책 추진 방식의 전환. p.60에서 발췌하여 재구성함.

최인재 외(2022)에 따르면, 정책 추진 주체를 정책의 주도와 담당에 따라 관, 민, 민관협력적 거버넌스 모형을 구분하였다. 관 주도 모형은 청소년시설(직영) 주도 민간 협력 사업, 교육부 및 지자체 사업 등을 추진하고 있는 형태로 지자체 및 교육(지원)청이 주도하거나 혹은 공동으로 주도하고 민간과 협력하는 형태이다. 민 주도 모형은 주로 청소년(민간위탁) 주도 및 민간단체(기관) 주도의 사업으로 민간이 주도하거나 민간과 지역사회 내 민간과 공공 기관이 협력하는 형태이다. 마지막으로 민관 협력적 거버넌스 모형은 민(청소년재단, 시설)과 관[지자체 및 교육(지원)청]이 공동으로 주도하는 것으로 지역사회 민간과 공공이 협력하여 운영하는 형태이다(최인재 외, 2022, p.60).

또한 지역사회의 협력을 기반으로 학교의 교육활동을 운영 사례를 살펴보면, 경기 공유학교가 있다. 경기공유학교는 지역사회와의 협력을 기반으로 학생 개인의 특성에 맞는 맞춤 교육과 다양한 학습 기회를 보장하기 위한 학교 밖 교육활동과 시스템을 포괄하는 지역교육협력 플랫폼이다(경기도교육청, 2024, p.1).



* 출처: 경기도교육청 (2024). 경기공유학교 운영 계획. 경기도교육청 지역교육협력과 내부자료. p.1에서 발췌하여 재구성함.

그림 V-1. 경기도교육청 지역교육협력 네트워크

경기공유학교는 경기교육청에서 주관하는 플랫폼으로 학교 안과 밖의 청소년의 제안을 통해 지역사회와 연결하여 다양한 교육이 가능하게 하는 플랫폼으로 대학, 지역교육청, 지역사회 기관, 단체, 주민이 함께하여 운영하며 지역협력형, 학생기획형, 학점인정형으로 프로그램을 운영하고 있다.

이 외에도 청소년시설에서의 학교와의 연계를 통한 운영 모형을 살펴보면, 강경균 (2024)은 학교 안팎 청소년활동 활성화를 위하여 청소년 진로 및 디지털 활성화 프로그램 운영 모형을 개발하였으며, 운영 영역으로는 프로그램의 목적, 대상, 목표, 영역 및 대상, 방법 및 전략, 평가를 제시하였다. 특히 청소년시설에서의 학교 및 지역사회와의 연계 방법 및 전략을 제시하고 있으며, 그 내용은 학교 연계를 통한 진로 및 디지털 활동을 위해 학교 교육과정과 연계(교과, 창의적 체험활동과 연계한 활동 프로그램), 학교 내 유휴공간 등을 활용, 수련시설 및 진로체험센터 간 연계·협력 사업, 학교로 찾아가는 활동 프로그램 운영을 제시하였다.

표 V-2. 학교와 지역사회 연계를 위한 청소년활동 프로그램 방법 및 전략

영역	내용 및 요소
청소년 진로 및 디지털 활동 프로그램 운영 방법 및 전략	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 학교 연계를 통한 진로 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 학교 교육과정과 연계(교과, 창의적 체험활동과 연계한 활동 프로그램) - 학교 내 유휴공간 등을 활용하는 활동 - 수련시설 및 진로체험센터 간 연계·협력사업 - 학교로 찾아가는 활동 프로그램 운영 ◦ 자기주도식 맞춤형 프로젝트: 청소년의 흥미와 목표에 따라 기획 및 운영 ◦ 진로 및 디지털 체험 중심 활동 ◦ 지역사회 인적·물적자원과의 연계를 통한 진로 및 디지털 체험 <ul style="list-style-type: none"> : 대학, 소상공인, 기관 및 기업, 박물관, 디지털 및 미디어 교육센터 등 ◦ 진로 및 디지털 특강: 청소년과 학부모 대상 학교 생활 및 진로 특강 ◦ 진로 및 디지털 캠프: 청소년 수련시설 및 프로그램, 지역사회 청소년 진로 관련 기관 등 ◦ 다양한 활동 방식[대면활동, 비대면활동, 혼합활동(대면, 비대면)]

* 출처: 강경균(2024). 청소년 진로 및 디지털 활동 활성화 방안 연구(연구보고 24-수탁07). pp.92-94에서 발췌하여 재구성

구체적인 내용으로 지역사회 인적·물적자원과의 연계를 통한 진로 및 디지털 체험을 위하여 대학, 소상공인, 기관 및 기업, 박물관, 디지털 및 미디어 교육센터 등을 연계하였으며, 활동 방식으로 대면활동, 비대면활동, 혼합활동(대면, 비대면)을 제시하였다.

2) 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 절차 분석

청소년 기관에서 지역사회 연계를 통한 청소년활동 운영 절차를 살펴보면, 유민상 외(2023)는 학교 교과과정 연계 기반의 청소년활동 활성화 및 연계 증진을 위하여 정책 단계를 제시하였다. 총 4단계로 제시되었으며, 내용은 다음과 같다.

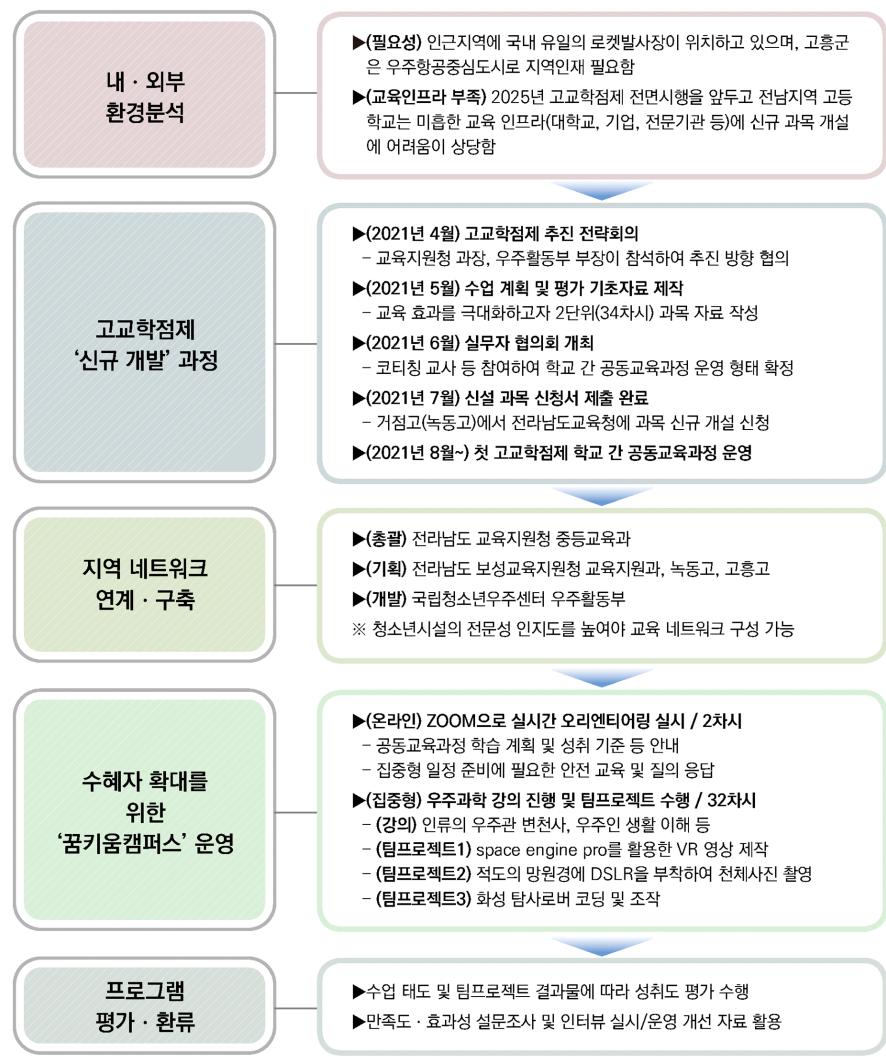


* 출처: 유민상 외(2023). 학교 교과과정 연계 청소년활동 프로그램 모델 개발 및 운영 방안. p.149에서 인출하여 재구성함.

그림 V-2. 학교 교과과정 연계 청소년활동 연계 및 활성화를 위한 정책 프레임

학교 교과과정 연계 청소년활동 연계 및 활성화를 위한 정책 프레임을 살펴보면, 이해단계, 연결단계, 실행단계, 확산 및 보완 단계 총 4단계로 제시되어 있다. 1단계(이해단계)는 학교와 청소년 기관이 서로 이해를 위한 과정으로 제시되었고 2단계(연결단계)는 필요한 기관 상호 간 연결하여 기획하는 단계로 되어 있으며, 3단계(실행단계)는 교육과정 프로그램과 청소년활동이 연계가 이루어져 프로그램이 운영된다. 마지막으로 4단계(확산·보완단계)를 통해 우수사례에 대한 사례 포상 및 컨설팅 등으로 구성되어 있다.

또한, 학교와 지역사회 연계를 위한 청소년활동을 살펴보기 위하여 국립청소년우주센터의 학교 연계 활동 개발·운영 과정 흐름을 살펴보면, 다음과 같다(유민상 외, 2023).



* 출처: 유만상 외(2023). 학교 교과과정 연계 청소년활동 프로그램 모델 개발 및 운영 방안. 세종: 한국청소년정책연구원. p.151에서 인출하여 재구성함.

그림 V-3. 국립청소년우주센터 <인류와 우주 대향해시대> 학교연계활동 개발·운영 과정 흐름도

국립청소년우주센터의 학교연계활동 개발·운영 과정 흐름을 살펴보면, 먼저, 청소년 기관을 중심으로 지역사회 및 교육인프라에 대하여 환경 분석을 실시하는 준비 단계를 가졌다. 그리고 고교학점제 과정 개발을 위하여 학교와 교육(지원)청 및 청소년 기관의 협의를 통한 지역 네트워크를 구축하였으며, 온라인과 오프라인으로 과정을 운영하였으며, 최종적으로 프로그램을 평가하고 환류하였다.

이상의 내용을 종합해 보면, 청소년활동 활성화를 위한 학교와 지역사회 연계 모형을 개발하기 위해서 필요한 네트워크 및 운영 절차는 다음과 같다. 청소년활동을 활성화하기 위한 지역사회 협력 네트워크는 지역사회 및 청소년 기관의 특성으로 인해 기관에 따라 주도 모형이 달라질 수 있지만, 청소년시설과 학교를 중심으로 지역사회 청소년시설 간의 협력과 교육(지원)청 및 지자체의 협력이 필요하다. 또한, 프로그램의 주제에 따라 대학, 소상공인, 박물관, 디지털 및 미디어 교육센터, 민간 기관 및 기업 등을 연계할 수 있다.

학교와 지역사회 연계를 통한 청소년활동 운영 절차는 준비단계, 협력단계, 실행단계, 평가 및 환류 단계로 운영할 수 있다. 구체적으로 준비 단계에서는 지역의 특색 및 지역인재를 위한 필요성과 2022 개정 교육과정 운영에 대한 교육적 요구 및 어려움 등 교육환경 및 인프라를 분석하는 것이 필요하다. 또한 학교 교육과정을 이해하고 청소년 기관의 프로그램을 이해하는 준비가 필요하다. 다음으로 협력 단계에서는 2022 개정 교육과정을 반영한 신규 프로그램을 개발하기 위하여, 학교, 지역교육청, 청소년 기관의 역할에 따라 지역사회 협력 네트워크를 구축하고, 해당 실무자 협의회를 통해 수업 계획 및 자료를 운영할 기초자료를 운영할 계획을 세운다. 실행단계에서는 지역사회 관련 학교를 연계하여 개발된 자료를 홍보하고 운영계획을 세워 프로그램을 운영한다. 마지막으로 평가 및 환류 단계에서는 프로그램에 대한 참여자의 평가를 통해 전 과정을 검토하고 점검하며, 추후 프로그램 개발 및 운영을 개선한다.

2. 학교와 지역사회 연계한 청소년활동 사례 분석

1) 개요

본 장의 연구 목적은 2025년부터 단계적으로 도입되고 있는 2022 개정 교육과정에 근거하여, 학교와 지역사회가 연계한 청소년활동 사례 분석 및 운영 모형을 개발하는 것이다.

교육부는 지역과 학교 교육과정이 자율성 확대 및 책임 교육을 위한 학교 자율시간 도입과 선택과목 개발 등 다양한 지역 연계 교육과정 운영이 가능하도록 안내하고 있으며, 개정 교육과정을 통해 지역사회와 교육 공동체 간 상호 협조 체계 마련을 강조하였다(교육부, 2022). 이에 발맞춰 성평등가족부는 「학교 안팎 청소년 지원 강화 대책(22.10.6.)」의 주요내용에서 “청소년의 학교 안팎 활동 경험을 확대하기 위해서는 청소년시설과 학교의 교육과정을 연계한 다양한 프로그램을 제공하고, 지역 단위에서도 학교와 청소년활동 간 연계협력 체계 구축을 통한 지속적인 협력 체계 마련을 강조”하고 있다.

학교와 청소년시설 및 지역사회 자원 간의 연계 구축의 필요성이 높아지고 있으며, 이를 통한 학교 안팎 청소년활동 강화를 정책적으로 강조하고 있다. 이에 따라 2022 개정 교육과정의 주요내용을 반영한 청소년시설의 청소년활동 및 운영 방안에 대한 구체적인 전략 수립이 시급히 요구되고 있다.

본 장에서는 2022 개정 교육과정에서 “학생 주도성을 강화하고, 진로연계 교육과정 운영 및 고교학점제 등 모든 학생의 개별 성장 맞춤형 교육과정 구현을 강조”에 착안하여 현장 사례를 고찰하였다. 이를 기반으로 학교와 지역사회를 효과적으로 연계한 청소년활동 사례 분석 결과를 제시하고 운영 모형을 개발하였다. 이를 통해 청소년활동 정책의 실효성을 높이고 학교와 지역사회 연계 활동 활성화를 위한 실증적 근거와 실행 방안 수립에 기여하고자 하였다.

전술한 목표를 달성하기 위한 연구 방법으로 연구진 및 퍼실리레이터와 현장 전문가 등으로 워킹그룹(Working Group)을 구성하였다. 운영 방식은 학교 교사, 교육청 담당자, 청소년시설과 프로그램 운영진 등이 포함된 전문가 자문회의와 인터뷰를 통해 현장의 연계 모형에 대한 운영 현황 파악 및 애로사항 등을 진단한다. 이 결과를 토대로 세미나를 통해 학교와 지역사회 연계 청소년활동 사례 분석 결과와 더불어 운영 모형을 개발하고 이에 대한 타당성 검토와 효율적인 운영 방안을 제안하였다.

2) 연구 추진 대상 및 개발 과정

본 연구에서 학교와 지역 청소년시설 간의 연계 사례 분석 및 운영 모형 개발을 위하여, 학교와 연계한 청소년활동 사례에 관한 문현 고찰과 2022 개정 교육과정의 주요 개정 방향에서 제시한 내용을 근거로 현장 분석 대상을 선정하였다. 분석 내용은 각 학교급별 종점사항인 초등(교과), 중학교(자유학기제), 고등학교(고교학점제)와 청소년활동 중 2022 개정 교육과정의 핵심인 '자기주도적 활동'과 가장 밀접한 '국제청소년성취포상제' 등을 대상으로 선정하였다.

구체적인 사례 분석 기관은 초등학교 교과 연계 프로그램(청주시 청소년수련관), 학교 형 국제청소년성취포상제(충청북도 청소년활동진흥원), 진로탐색활동 및 진로연계(부산 동래구청소년센터), 고교학점제(고흥 국립청소년우주센터) 등이다. 학교와 지역 청소년시설 간의 연계 모형 개발을 위한 운영 목적 및 내용 등은 <표 V-3>과 같다.

표 V-3. 학교와 지역사회 연계 사례 개발 추진 내용

주요 요소	내용
운영목적	학교와 지역사회 연계를 통한 청소년활동 사례 운영 및 개발
운영내용	운영 사례 진단 및 개발을 통한 효율적 운영 방안 제언
전문가그룹	청소년시설 운영자, 교육청 및 지자체, 학교 교원, 퍼실리테이터, 청소년시설 프로그램 담당자
사례	<ul style="list-style-type: none">· 초등학교 교과 연계 프로그램[청주청소년수련관, 연계 학교]· 중학교 자유학기제 및 진로활동[부산동래구청소년센터(수련관), 연계 학교]· 고교학점제[고흥 국립청소년우주센터]· 학교형 청소년성취포상제[충북청소년활동진흥원, 충북교육청]
운영기간	2025년 4월 ~ 8월

금년도 연구의 일환으로 2022 개정 교육과정에 기반한 학교와 지역 청소년시설 연계 기반으로 선정된 4개 청소년시설에 대한 청소년활동 프로그램 운영 사례 분석과 및 운영 모형 개발 과정은 다음의 [그림 V-4]와 같다.

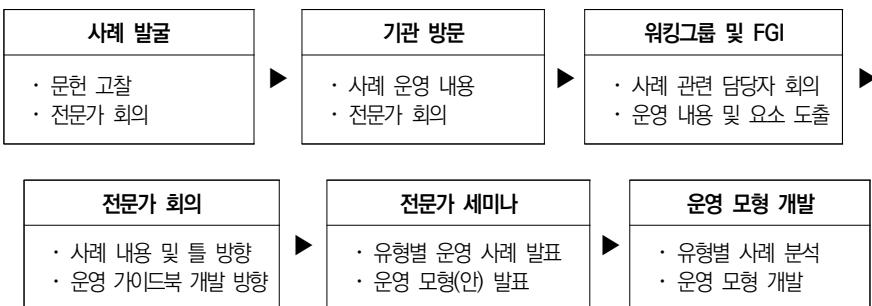


그림 V-4. 학교와 지역사회 연계 청소년활동 사례 분석 및 운영 모형 개발 절차

학교와 지역사회 연계 청소년활동 사례 분석 및 운영 모형 개발을 위하여, 먼저, 연구진이 청소년시설 현장에 관한 사전 정보 검색을 통하여 방문 기관을 섭외하고 운영진과 프로그램 담당자를 면담하였다. 다음 단계로 워킹그룹 구성 및 참여 대상을 확정하고 퍼실리레이터와 연구진이 주도하에 사례 분석 기관 담당자들에 대한 심층 인터뷰와 전문가 회의를 개최하였다. 워킹그룹 참가자는 학교 교사, 교육청 담당자, 청소년시설과 프로그램 운영진 등이다. 이러한 과정을 거쳐 수집된 정보와 분석 내용을 토대로 퍼실리레이터를 중심으로 연구진과 서설 및 현장 관계자들이 참석하여 학교와 지역 청소년시설 연계 모형 분석 및 정책 방안 도출에 관한 세미나를 개최하였다. 이 과정에서 도출된 논의를 반영하여 운영 모형에 대한 현장 적용성 검토와 효율적인 운영 방안을 제안하였다.

3) 연계 사례별 운영 현황 분석

(1) 청주시청소년수련관과 초등학교 교과 연계 프로그램⁷⁾

① 개요

청주시 청소년 수련시설은 지역 청소년들에게 다양한 교육 및 체험 프로그램을 제공하지만, 두 가지 주요 문제에 직면해 있었다. 첫째는 청주시 청소년의 60~70% 이상이 청소년 수련시설의 존재를 알지 못하는 낮은 인지도 문제이다, 둘째는 낮 시간대(오전~오후 2시) 학교 수업으로 인해 시설이 비어 있어 청소년 이용률이 낮은 문제이다. 이러한 문제를

7) 해당 내용은 청주시청소년수련관에서 제공한 내부자료(연간사업실적보고서, 연간운영계획서)의 일부와 기관 방문 및 세미나를 통해 구성한 것임.

해결하기 위해 학교와 지역사회 연계를 통한 청소년활동 활성화 방안을 고민하게 되었다.

학교 연계 프로그램의 추진 배경은 2023년 초 소규모 학교 학생들이 수련관에서 쿠키 만들기 프로그램을 계기로, 프로그램에 참여 만족도가 높고 더욱 다양한 프로그램에 참여하기를 원하면서 학교 연계 가능성을 발견하게 되었다. 특히, 인근의 소규모 학교와 특수학급 학생들은 도보와 차량을 이용하여 수련관을 방문하는 데 거리상의 접근성도 매우 중요한 요소로 작용한 것으로 판단된다.

② 초등학교 연계 프로그램 운영 내용

청주시청소년수련관의 학교 연계 청소년활동 사업은 관내 초·중등학교와 협력하여, 다양한 체험 중심 프로그램을 청소년수련관 내·외 공간에서 운영하였다. 이 사업에서 운영된 개별 프로그램들은 학교 교육과정과 긴밀한 연계를 통해 청소년의 전인적 성장을 도모하는 모범 사례로 꼽힌다. 청주시청소년수련관의 학교 연계 청소년활동 사업은 지역 청소년의 균형 있는 성장 지원, 학교와 수련시설 간 협력 네트워크 구축, 교과·창체·진로 연계 청소년활동의 기획 및 제공을 목적으로 추진하였다. 구체적인 프로그램의 구성 내용 및 운영 성과는 <표 V-4>와 같다.

표 V-4. 학교와 지역사회 연계 프로그램 운영 내용 및 성과

참가 현황 및 성과	세부 운영 내용
직지초등학교	수련관 인근 학교 학년별 체험 활동(2~3회/학기, 예: 쿠키 만들기, 드론 체험, 환경 프로그램 등), 동학년 체육대회, 교과(국어, 역사 등) 연계 가상현실 교과 프로그램
소규모 학교 및 특수학급	교과 연계 체험 학습(예: 환경 프로그램), 가상현실 교과 프로그램
운영 규모	2023년 4개 수련시설이 100개 프로그램 기획, 2024년 직지초 및 소규모 학교 중심으로 활성화
운영 성과	인지도 향상, 이용률 증가, 교육적 효과, 광역 단위 확산 가능성

③ 추진 체계 및 절차

청주시 청소년수련관과 청주시교육청 및 인근 초등학교 간의 청소년활동 프로그램 연계 과정에서 각 기관의 역할과 활동을 정리하면 아래 [그림 V-5]와 같다.

첫째, 청주시청소년수련관을 중심으로 관내 4개 청소년 수련시설이 공동으로 100개 청소년활동 프로그램을 기획하고 인근 학교를 주도적으로 방문하여 학교장, 학년부장, 담당교사를 대상으로 설명회를 진행하였다. 다음으로 프로그램 운영 및 안전 관리 계획을 수립하였다.

둘째, 청주시 교육청과의 협조를 통해 각 학교에 공문을 발송한 후 청소년수련관에서 사업을 홍보하고 학교의 성과 공유회 시간에 수련시설 프로그램 예산 지원 방안을 설명하였다.

셋째, 인근 초등 학교(직지초등학교 등)는 교장, 교감, 학년 부장 중심으로 연계 활동프로그램 운영에 관한 의사결정에 협력하였다. 이 과정에서 운영이 가능한 프로그램 수용 및 교육과정 재구성 등에 협조하였다. 더불어 학부모 대상으로 설명회를 개최하여 체험 학습 및 체육대회에 교사와 학부모들이 참여할 수 있는 계기를 마련하였다. 또한 담당 교사들의 청소년시설 사전 방문 및 안전 점검에도 적극 협조하였다.

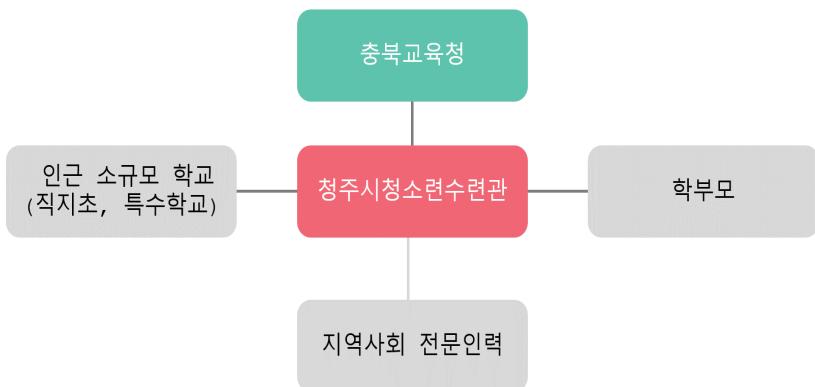


그림 V-5. 청주시 청소년수련관과 학교 연계시스템

전술한 바와 같이 청주시 관내 청소년 수련시설이 주축이 되어 교육청(교육지원청)의 협조를 받아 인근 학교의 학교장을 비롯하여 교감과 교사들의 적극적인 참여와 학부모들의 지지를 이끌어내는 역할 분담과 협력적 방식의 연계가 추진되었다.

청소년 수련시설과 학교의 청소년활동 연계 과정에서 각자의 역할과 더불어 단계별 추진 절차를 <표 V-5>와 같이 정리하였다.

표 V-5. 학교와 청소년 수련시설 연계 청소년활동 추진 절차

단계	실행 주체	추진 내용
준비단계	· 청소년시설장	<ul style="list-style-type: none"> · 문제 인식 : 청소년 수련시설 인지도 및 이용률 고민 · 사전 조사 : 청소년 수련시설 인근 학교 대상 수요 조사 · 기관 협의 : 청주시 4개 수련시설 간담회, 프로그램 기획 청주시 교육청과 사전 협의회 개최
계획/협력 단계	· 청소년시설 · 교육청 · 학교	<ul style="list-style-type: none"> · 학교 방문: 인근 초등학교 교장, 교감과 연계 방안 협의 학년부장, 담당교사, 학부모회장 대상 설명회 · 공문 발송: 년말 연초 학교에 공문 발송, 담당자 변경 대응 · <u>프로그램 홍보 및 안전 계획 수립</u>
실행단계	· 학교 교사 · 청소년지도사 · 참가 학생	<ul style="list-style-type: none"> · <u>프로그램 운영</u>: 학년별 체험활동, 체육대회 등 교과 및 진로연계 프로그램 실시 · <u>프로그램 진행</u> 동안 철저한 안전관리 이행 · 학부모 참여 : 체육대회 참관, <u>프로그램 설명회</u> 등
평가/환류 단계	· 학부모 · 학교장 · 청소년시설	<ul style="list-style-type: none"> · 성과 평가: 학부모 만족도 조사, 학생·교사 피드백 시설 이용률 증가 및 인지도 향상 확인 · 환류: 2024 운영 결과를 2026년 학교자율시간 교육과정에 반영(직지초 5학년 독서프로그램)

④ 운영 성과 및 제언

이 모형은 청주시청소년수련관이 주도하여 학교와 지역사회 연계를 통해 수련시설의 인지도와 이용률 문제를 해결하고, 2022 개정 교육과정과 연계한 다양한 프로그램을 성공적으로 운영한 사례이다. 관내 직지초등학교와의 협업은 접근성, 안전 관리, 교육적 가치로 높은 만족도를 기록했으며, 소규모 학교 및 특수하급의 교육 기회 확대에 기여한 것으로 판단된다. 청소년시설과 학교 연계 프로그램을 통해 얻은 성과로는 인지도 및 이용률 증가, 프로그램 다양화, 지역사회 연계 강화, 충북 지역 확산 가능성을 꼽을 수 있다.

반면 교육청 담당 부서 불명확, 예산·인력 부족, 일회성 프로그램 중심 등의 한계도 있었다는 점을 밝혀둔다. 이에 대한 해결 방안으로 지속가능성을 위해 정기적 협의체 구성, 청소년 코디네이터 도입, 예산 확보, 교육과정 연계 강화, 성과 공유 및 지역사회 연계 확대를 제안하는 바이다.

(2) 부산 동래구청소년센터(수련관)의 중학교 진로활동 연계 프로그램⁸⁾

① 개요

금년도 연구에서 핵심적으로 다루고 있는 2022 개정 교육과정은 지역과 학교의 교육과정에 대한 자율성을 강화하고 있다. 핵심 내용은 학교 자율시간 편성 및 운영을 통해 지역 연계 교육과정을 다양하게 운영하고, 교사의 교육과정 운영 자율권을 확대하여 현장의 자율적인 혁신을 지원하는 것이다. 이를 통해 학교는 지역의 특성과 요구를 반영한 교육을 실현하며, 지역사회와 교육 공동체 간 상호 협조 체제를 마련하여 지역 간 교육격차 완화를 목표로 하였다.

부산광역시 동래구청소년센터는 학교에서 제공하기 어려운 다양한 시설(디지털 체험실, 공방, 체육 시설, 공연장 등)과 전문 인력(청소년지도사, 특정 분야 전문가)들이 상근하고 있다. 이러한 인프라를 활용하여 교과서의 지식을 실제적인 경험과 연결하여 학습 내용을 심화하고 확장할 수 있을 것으로 판단하였다. 예를 들어, 과학 교과에서 배운 이론을 수련관의 체험시설에서 직접 실험을 해보거나, 진로 교육 시간에 다양한 직업 체험활동을 통해 실제적인 진로 탐색을 할 수도 있다.

청소년수련관의 프로그램은 대개 청소년들의 다양한 욕구를 분석하여 흥미와 자율성을 바탕으로 기획되는 경우가 많다. 학교 교과와 연계하여 학생들이 스스로 관심 있는 분야의 활동을 선택하고 참여하게 함으로써 자기 주도적 학습 능력을 기르고, 다양한 체험을 통해 스스로 적성과 흥미를 발견하여 구체적인 진로 계획을 세우는 데 도움을 줄 수도 있다.

결론적으로 2022 개정 교육과정에서 강조하는 창의적 체험활동(자율활동, 동아리 활동, 봉사활동, 진로활동)은 학교 내에서만 운영하기에 한계가 있다. 이에 반해 청소년수련관은 다채로운 체험 프로그램, 봉사활동 기회, 동아리 활동 지원 등을 통해 창의적 체험활

8) 해당 내용은 부산동래구청소년센터의 기관 방문 및 세미나를 통해 구성한 것임.

동을 풍부하게 만들고, 더불어 협동심, 배려, 사회성 등 인성 함양에 기여할 수 있는 기반을 제공할 수 있다.

② 중학교 진로활동 연계 청소년활동 프로그램 운영 내용

부산광역시 동래구 청소년센터는 관내 인근 동해중학교와 연계하여 장애인 인식 개선 및 장애인 보조기기 메이커 프로그램을 진행하였다. 또한 진로동아리 활동의 일환으로 보훈을 주제로 디지털 활동 프로그램을 진행하였다. 구체적인 프로그램 내용은 <표 V-6>과 같다.

표 V-6. 부산 동래구청소년센터와 동해중학교 연계 프로그램 운영 내용

개요	프로그램명 : 우리동래 DMZ는 베프(프로그램)		
시기		프로그램 내용	운영 장소
3월	1회기	<ul style="list-style-type: none">• 오리엔테이션<ul style="list-style-type: none">- 수련관 소개,- 청소년 안전교육- 우리 동래 DMZ는 베프 공모사업 설명 및 운영 계획 안내- 모둠 편성 및 아이스브레이킹- AR 피규 체험	수련관
5월	2회기	<ul style="list-style-type: none">• 1+1=1 (장애+비장애=무장애)<ul style="list-style-type: none">- 장애인과 비장애인과 함께 더불어 가는 사회를 위한 장애인 인식 개선교육• 비장애인의 일상=장애인의 환상?<ul style="list-style-type: none">- 일상생활 속 장애인 보조기기 알아보기- 감각(시/청각), 레저, 컴퓨터 접근, 일상생활, 훨체어 및 이동, 자동차 관련 등	
	3회기	<ul style="list-style-type: none">• 디지털 베프 1<ul style="list-style-type: none">- 수련관 특성화시설 체험 (AI 인공지능 코딩)	수련관
6월	4회기	<ul style="list-style-type: none">• 디지털 베프 2<ul style="list-style-type: none">- 수련관 특성화시설 체험 (릴루미노 기술 VR 콘텐츠)	수련관

시기		프로그램 내용	운영 장소
7월	5회기	<ul style="list-style-type: none"> ● 디지털 베프 3 <ul style="list-style-type: none"> - 수련관 특성화시설 체험 (장애인 스포츠 보조기기 HADO AR피구) - 체험 후 장애인 보조기기 개발 조별 구성 	
	6회기	<ul style="list-style-type: none"> ● 환상이 일상이 될 수 있을까? <ul style="list-style-type: none"> - 보조공학사 직업 및 관련 직업 소개 - 아이디어 발상과 표현 방법 익히기 	수련관 유관기관
8월	7회기	<ul style="list-style-type: none"> ● 베프 메이커스 1 <ul style="list-style-type: none"> - 보조기기 시제품 제작 관련 아이디어 구체화 - 1차 발표 및 피드백을 통한 조별 시제품 확정 - 필요한 물품, 기자재 등 토의 	수련관
	8회기	<ul style="list-style-type: none"> ● 베프 메이커스 2 <ul style="list-style-type: none"> - 장애인 보조기기 시제품 제작 	수련관
	9회기	<ul style="list-style-type: none"> ● 베프 메이커스 3 <ul style="list-style-type: none"> - 장애인 보조기기 시제품 제작 	수련관
	10회기	<ul style="list-style-type: none"> ● 베프 메이커스 4 <ul style="list-style-type: none"> - 장애인 보조기기 시제품 제작 - 시제품 설명서 제작 	수련관
9월	11회기	<ul style="list-style-type: none"> ● 베프 메이커스 5 <ul style="list-style-type: none"> - 시제품 설명서 제작 - 베프 엑스포 발표회 준비 - 장애인 보조기기 분류판별 신청서 작성 및 제출 	수련관
	12회기	<ul style="list-style-type: none"> ● 베프 엑스포 개최 <ul style="list-style-type: none"> - 장애인 보조기기 발명 대회 진행 	수련관
	13회기	<ul style="list-style-type: none"> ● 보조기기 착용 체험부스 운영 <ul style="list-style-type: none"> - 학교 단체, 장애인복지관 등 지역사회 기관 연계 - 동래구청소년어울림마당 체험부스 운영 	수련관
10월	14회기	<ul style="list-style-type: none"> ● 1+1=1 (장애+비장애=무장애) <ul style="list-style-type: none"> - 활동 후기 공유 - 제품 평가회 	수련관

③ 추진 체계 및 절차

동래구 청소년센터는 센터장이 주도적으로 직접 관할 교육지원청과 학교를 접촉하여 중학교의 진로활동과 연계 네트워크를 구축한 사례이다. 이를 효율적으로 실행하기 위해 동래구청소년센터와 구축한 학교 및 지역 연계 추진 네트워크는 [그림 V-6]과 같다.

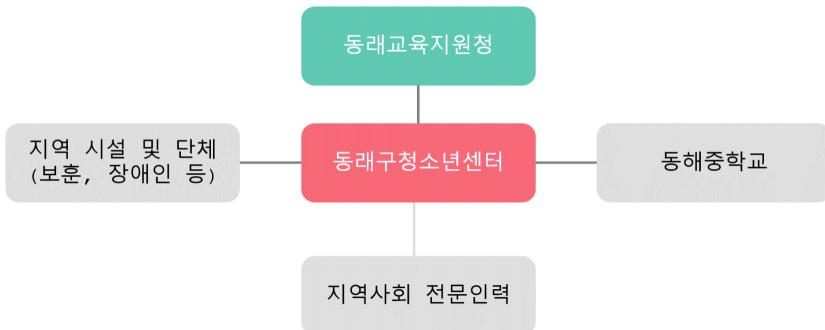


그림 V-6. 동래구청소년센터의 학교 연계 추진네트워크 구축

이 과정에 교육지원청의 공식적인 채널이 부재한 상황과 해당 학교의 이해 부족으로 초기 접근의 어려움이 있었다는 점도 피력하였다. 구체적인 프로그램을 선정하는 과정에서 인근의 장애인 시설의 협조를 받아 학생들과 논의 과정을 거쳐 (표 V-6)과 같이 '장애인 인식 개선 및 장애인 보조기기 메이커 프로그램'으로 결정하였다. 또한 지역 내 보훈 기관과 단체의 협조를 얻어 '보훈을 주제로 디지털 활동을 통한 독립 호국 프로그램' 내용을 선정하였다. 이 프로그램들은 중학생들의 진로 탐색을 위하여 자유학기제 및 창의적 체험활동 등과 청소년활동을 연계하려는 의도로 기획되었다.

2025년 동래구 지역을 중심으로 한 프로그램을 향후 부산광역시 전역으로 확장하기 위해서는 지속가능한 시즌제 프로그램을 기획이 필요하다는 생각이다. 나아가 부산시청소년의 보훈의식 함양을 위해서는 지역 및 인물에 대한 개념 설정과 더불어 '청소년활동' 기반의 '보훈해봄' 활동을 위한 자체 예산 확보의 필요성도 제기하였다. 동래구청소년센터가 주도적으로 청소년활동을 학교 및 지역사회 연계 프로그램을 실행가기 위한 추진 절차는 다음의 [그림 V-7]과 같다.

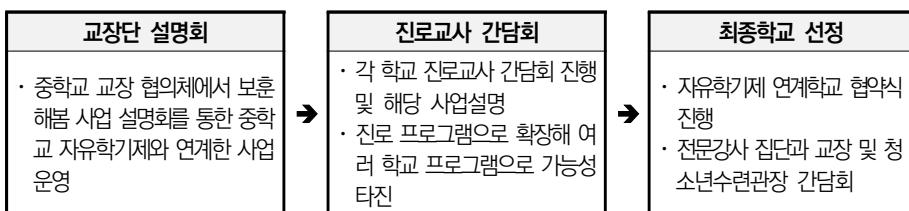


그림 V-7. 동래구청소년센터의 중학교 대상 진로활동 연계형 추진 절차

④ 한계 및 제언

동래구청소년센터의 경우 센터장이 개별적으로 교육지원청과 학교를 접촉하여 현재의 연계 네트워크를 구축하였다. 반면 이러한 과정을 거치지 않는 청소년 수련시설은 교육청(교육지원청) 및 학교에 이 업무를 담당할 공식적인 채널이 부재인 관계로 청소년시설의 개별적 노력이 없다면 네트워크 구성의 어려움이 예상된다.

다음으로 교육부가 추진하는 ‘2022년 개정 교육과정’에 대해서 성평등가족부 소속의 청소년활동 현장에서 전혀 공식적인 설명이나 교류의 기회가 없어 대부분의 청소년 수련 시설이 해당 내용에 대한 존재를 모르는 상황으로 판단된다.

학교 연계 실적에 대해 실질적으로 주어지는 인센티브가 부족하다는 주장이다. 학교 연계 사업의 경우에 청소년 기관 입장에서 공모사업에 대한 가점 이외에 별다른 인센티브가 미흡하다. 청소년시설 종합 평가와 같은 전체 평가 및 지자체 평가를 통한 운영비 예산 반영 등의 인센티브가 제공되지 않는 한 학교 연계를 적극적으로 추진하지 않을 가능성이 미흡하다고 판단된다.

마지막으로 학교 일정과 청소년활동 일정의 차이로 인한 진행의 어려움이 존재한다. 학교 학사 일정은 연초나 전년도에 결정되는 반면 학교 연계 공모사업은 3월 이후에 결정이 되는 상황에서 학교 연계 프로그램을 확장하기 어려운 실정이라는 의견도 피력하였다.

(3) 국립청소년우주센터 교과목 중심 연계형(고교학점제) 운영 사례⁹⁾

① 개요

최근 교육의 패러다임은 교실 안에서의 지식 전달 중심에서 벗어나, 학생이 스스로 탐구하고 지역사회 자원을 활용해 실천하는 방향으로 변화하고 있다. 특히 진로·탐구 중심 과목 운영과 고교학점제 시행에 따라, 학교는 전문성과 시설을 갖춘 외부 기관과 협력할 필요가 더욱 커지고 있다. 이 가운데 국립청소년우주센터는 국내 유일 우주과학 청소년활동 특화 국립기관으로, 우주 분야에서 학교 교육과정과 연계 가능한 다양한 체험·실습 중심 활동과 탐구형 프로그램을 제공하며, 지역 내 공교육을 지원하는 협력을 수행하고 있다.

2022 개정 교육과정의 고교학점제 및 진로 탐색 중심 교육정책은 지역사회 기반의

9) 해당 내용은 전남 고흥 국립청소년우주센터의 고교학점제 운영연계 사례로 기관 방문 및 세미나를 통해 구성을 것임.

학습 자원 활용을 강조하고 있다. 이에 따라 교육청과 학교는 공동교육과정 과목 개설, 창의적 체험활동, 자유학기제 프로그램 등 다양한 방식으로 지역기관과 협력하고 있으며, 국립청소년우주센터는 일반고, 온라인학교 등 다양한 학교 유형과의 협업 경험을 2022 개정 교육과정은 학생의 진로·적성 기반 과목 선택권을 확대하고, 프로젝트형 학습을 강화하는 방향으로 개편되었다. 이에 따라 국립청소년우주센터는 학교 교육과정과의 연계성을 고려하여 아래와 같이 2022 개정 교육과정 과목 및 비교과 활동을 기획·운영할 예정이다. 구체적으로 과학 교과로서 ‘지구과학 과제 탐구(3학점, 48차시, 빛고을온학교 연계 ‘과학과제 연구’/ 3학점, 48차시, 전남교육청 연계)’, 교양 교과로 ‘인류와 미래 우주 시대(2학점, 32차시, 고흥고등학교 연계)’, 비교과 활동으로 ‘우주과학 역량개발 프로젝트(2차시, 전남교육청 연계)’ 등의 실천적 연계 모델을 지속 운영 중이다.

② 고등학교 고교학점제 및 교과목 중심 연계 프로그램 운영 내용

전남 지역 일반고를 대상으로, 학교 간 연합 형태의 고교학점제 공동교육과정을 운영해 왔다. 특히 과학·진로 융합형 과목인 ‘인류와 우주 대항해시대’는 복수 학교의 학생이 함께 참여할 수 있도록 구성되었으며, 지역 내 학교가 자체적으로 개설하기 어려운 전문성 높은 과목을 협력하여 운영하였다.

운영 과목은 우주 인식의 역사, 우주탐사의 발전, 우주 도구의 활용, 현대 우주과학, 우주와 진로 등으로 구성되어 있으며, 이론 수업과 체험·탐구 활동이 균형 있게 병행되었다. 수업은 학사 일정에 따라 평일 또는 토요일 오전에 진행되었고, 천체 관측, 스페이스 엔진 기반 시뮬레이션 활동, 에어로켓 제작 및 발사 실험 등 학생 참여 중심 프로그램으로 구성되었다.

③ 전남교육청 연계 학교-기관 공동교육과정 ‘꿈키움캠퍼스’ 운영

전라남도교육청과 업무협약을 통해 전문기관과 연계한 공동교육과정 ‘꿈키움캠퍼스’를 운영하였다. 국립청소년우주센터는 2023년부터 2025년까지 연속 참여기관으로 선정되어, 일반계 고등학생을 대상으로 실험·탐구 중심의 고교학점제 과목을 개설·운영하였다. 우주센터는 과목 기획, 수업 운영, 평가 및 학생부 기록까지 담당하며, 지역 거점기관으로서의 기능을 수행하였다.

구체적인 활동내용으로 신설 과목은 외계행성과 변광성 관측을 중심으로 구성되었으며,

실제 천체관측과 데이터 분석 실습을 통해 학생 주도 ‘과학과제 연구’가 이뤄졌다. 수업은 다음과 같은 구조로 운영되었다.

- 1단계: 천문 현상 및 관측 대상 이해 (기초이론, 시뮬레이션)
- 2단계: 망원경 사용법, CCD 촬영, 광도곡선 작성 실습
- 3단계: 측광 데이터 분석 및 발표 자료 작성
- 4단계: 팀별 주제 발표 및 포스터 제작, 최종 발표회 운영

④ 온라인 연계 공동교육과정 및 자율 교육과정 운영

광주교육청 산하 온라인학교인 ‘빛고을온학교’와 협력하여, 공동교육과정 고교학점제 과목을 개설·운영하였다. 대면 수업이 어려운 온라인학교의 특성을 고려하여 실시간 온라인 수업과 청소년시설 현장 방문 체험을 혼합한 형태로 운영되었으며, 과목 운영 전 과정에서 교사와 기관 간의 유기적인 협업이 이루어졌다.

운영 과목은 「인류와 우주 대항해시대」(34차시)로, 이 중 20차시는 실시간 온라인 수업으로 구성되어 이론 중심의 학습이 이루어졌다. 이후 남은 14차시는 국립청소년우주센터를 방문하여 실험·실습 중심의 프로젝트 활동을 수행하였다. 주요내용으로는 망원경 조작 실습, 에어로켓 발사 실험, 시뮬레이션 기반 우주 콘텐츠 제작 등이 포함되었다.

또한 우주과학 역량개발 프로젝트’라는 주제로 고등학교 자율 교육과정과 연계하여, 학교 요청에 따라 국립청소년우주센터가 직접 방문하거나 초청형으로 프로그램을 운영하고 있다.

프로그램은 과학 탐구 중심의 프로젝트형 수업으로 구성되며, 주제는 ‘에어로켓 설계와 발사 실험’, ‘스페이스 엔진’을 활용한 우주 콘텐츠 제작’ 등으로 학교별 요구에 따라 조정된다. 방문형 프로그램은 센터 소속 전문 강사가 파견되어 학교 내에서 수업이 이루어지며, 학교 일정에 맞춰 당일형 또는 연속형으로 운영된다. 수업은 이론 강의와 실습을 병행하며, 팀 기반 협업 등의 활동으로 구성된다.

⑤ 학교와 지역사회 연계 추진 절차 및 역할

학교와 청소년시설은 매년 연초 사전 협의를 통해 교육과정 내용과 운영 일정을 조율하고, 과목 편성과 협업 방식(방문형, 합숙형, 온라인 등)을 결정하였다. 이후 수업 및 평가

계획서를 공동 수립하고, 학생 모집 및 운영 준비를 협력하여 진행한다. 운영 중에는 정기적인 피드백과 협의를 통해 문제 상황을 조율하며, 프로그램 종료 후에는 수행평가 결과와 학생 생활기록부 반영 내용에 대해 협의·확정하고, 차년도 개선 방향을 함께 논의하였다.

국립청소년우주센터의 고교학점제 추진을 위한 연계시스템 구축 모형은 [그림 V-8]과 같으며, 추진 과정에서 학교와 지역사회 관련 기관 및 시설들의 역할과 기능을 다음과 같이 규명할 수 있다. 첫째 학교는 교육과정 설계에 참여하고, 고교학점제 과목 운영을 위한 신규 과목 신청 및 교육과정 편성, 수행평가와 학생 생활기록부 반영을 담당한다. 둘째, 청소년시설(국립청소년우주센터)은 과목에 필요한 전문 프로그램을 기획·운영하고, 교육활동에 필요한 인프라(실습 장비, 관측 장치 등)와 전문 인력을 제공하였다. 셋째, 교육청(교육지원청)은 신규 과목 개설에 대한 승인, 학교와 외부 기관 연계를 위한 제도적 기반 마련, 학교 및 교육기관 대상의 정책적 지원을 제공한다. 넷째 지역사회 인적·물적 네트워크는 자원 발굴 및 연계를 통해 청소년활동 활성화를 지원하고, 관련 예산 및 기반 조성을 위한 협력을 추진하였다.

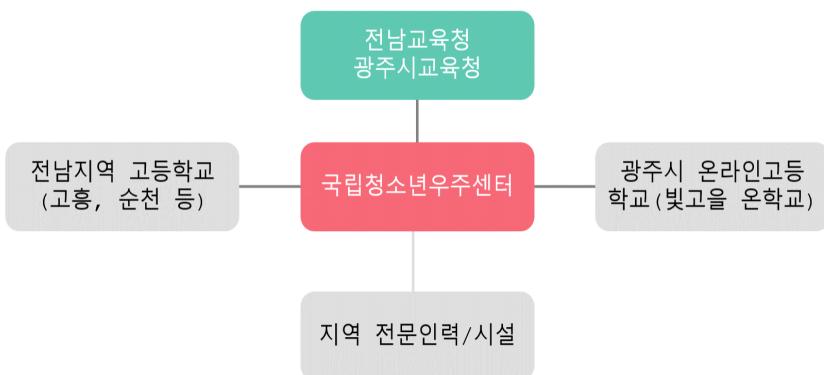


그림 V-8. 국립청소년우주센터의 고교학점제 추진 연계시스템 구축

⑥ 추진 성과 및 제언

먼저, 전남 지역 일반고를 대상으로, 학교 간 연합 형태의 고교학점제 공동교육과정은 2021년부터 2025년까지 총 5개년간 해당 과정을 통해 약 50명 이상의 학생이 과목을 이수하였다. 이 과정을 통해 다양한 진로 희망군(천문우주학, 항공우주공학, 지구과학교육

학 등)의 학생들에게 실질적인 진로 탐색 기회를 제공하였다. 학생들은 수업 만족도와 흥미도에서 높은 평가를 보였으며, 실제 자기평가 보고서 및 사후 설문을 통해 탐구 역량과 진로에 대한 자기 확신이 강화되었음을 확인할 수 있었다. 학교 입장에서도 공동 개설로 인해 행·재정적 부담을 줄이는 동시에, 지역 청소년시설과의 협력적 거버넌스 구축이 가능하였다는 점에서 긍정적인 모델로 평가받았다.

또한 전라남도교육청과 업무협약을 통해 전문 기관과 연계한 공동교육과정 ‘꿈키움캠퍼스’ 운영을 통해 학생들의 과제 몰입도와 탐구 역량 향상과 사전-사후 비교 분석에서도 진로개발 영역에서 유의미한 향상이 나타났다. 참여 학생들은 발표 자료와 결과물을 제작하는 과정에서 소통 역량 함양과 더불어 실제 과학 전공 진로에 대한 탐색 기회로 활용되었다. 이러한 사례는 지역 내 청소년시설이 단순 체험 기회를 넘어 정규 교육과정에 실질적인 기여 가능성을 보여주었다. 교육청과의 정책적 연계와 학교의 적극적인 협력, 청소년시설의 전문성이 맞물릴 때, 고교학점제 실현을 위한 효과적인 모델이 될 수 있음을 입증한 사례라 할 수 있다.

광주교육청 산하 온라인학교인 ‘빛고을온학교’와 협력하여, 공동교육과정 고교학점제 과목을 개설·운영으로 온라인학교 학생에게 실질적인 실험·탐구 경험을 제공하였다. 이를 통해 과목 선택의 폭을 넓히고, 과학적 진로 탐색을 적극적으로 지원할 수 있었다. 특히 원거리나 대면 수업의 한계를 지닌 학생들에게도 전문성과 몰입감을 제공할 수 있는 수업 형태로, 학교-기관-교육청 간 공동 운영의 새로운 가능성을 보여주었다.

반면, 고교학점제 추진 과정에서 몇 가지 한계점도 드러나고 있다. 첫 번째는 학사 일정 조율의 어려움이다. 학교별 교육과정 운영 일정과 청소년시설의 프로그램 시기가 서로 달라 유기적인 협력이 어려운 경우가 빈번히 발생한다. 특히 여름방학 또는 학기말 등 특정 시기에는 학교 내부 행사와 겹쳐 참여가 제한되는 경우가 많다. 다음으로 학생 모집의 불확실성이다. 고교학점제 과목 또는 자율 프로젝트 참여 학생 수가 제한되거나, 관심 있는 학생이 일정 수 미만일 경우 과목 개설 자체가 어려운 상황이 발생한다. 특히 원거리 학교나 소규모 학교에서는 학생들의 접근성과 정보 부족으로 신청률이 낮은 편이다.

이러한 문제를 해결하기 위한 접근 방식으로 먼저, 사전 협의 일정 고정 및 정례화가 필요하다. 학교와 청소년시설 간 정기적인 협의회를 운영할 필요가 있다. 연초부터 연간 운영 일정을 공동 기획하고 유연하게 조정할 수 있는 시스템을 마련하여 교육청 차원의 공문 안내 및 일정 공유도 병행해야 한다. 나아가 통합형 운영모델 제시 및 사전 설명

강화할 필요가 있다. 운영 시기, 형식(방문형, 온라인형, 숙박형 등)을 다양화해야 한다. 사전 설명회나 영상 자료 등을 통해 프로그램에 대한 이해도를 높여 학생과 학부모의 참여를 유도할 필요가 있다.

(4) 충청북도 학교형 청소년성취포상제 운영 현황¹⁰⁾

① 개요

2022 개정 교육과정은 ‘자기주도적 학습’, ‘역량 기반 교육’, ‘지역사회 연계 교육’을 주요 방향으로 제시하고 있기 때문에 학교와 외부 전문 기관 간 협력은 선택이 아닌 필수 요소가 되었다. 학교 안팎의 자원을 활용한 교육 활동의 필요성이 증대된 것이다. 이러한 정책 방향과 교육적 필요성에 부합하는 대표적인 자기주도적 활동 프로그램으로 ‘청소년 포상제’를 꼽을 수 있다.

우리나라 청소년포상제의 가장 큰 특징은 만 7~15세를 대상으로 하는 ‘청소년자기도전 포상제’를 독자적으로 개발하여 2010년부터 운영하고 있다는 점이다. 국제청소년성취포상제와 청소년자기도전포상제의 활동 원리는 같으며, 4개 영역(자기개발, 봉사활동, 신체 단련, 탐험활동)에서 청소년 스스로 목표를 설정하고 계획을 수립하여 실천해 나간다. 이 과정을 통해 참가 청소년들은 성취감과 더불어 자기주도성, 책임감, 공동체 의식 등을 함양할 수 있다.

청소년포상제는 학교 안 교육과정과 연계를 통해 더욱 효과적으로 운영될 수 있다. 충청북도청소년활동진흥센터와 충청북도교육청은 도교육감의 공약인 ‘청소년포상제와 학교 교육과정 연계 운영’을 위해 2022년부터 실질적인 협력 체계를 구축하였으며, 2023년부터 도내 학교를 대상으로 청소년포상제를 운영해오고 있다.

이 사업의 취지는 청소년포상제를 중심으로 교육과정과 연계된 자기주도적 활동을 활성화함으로써, 청소년의 역량 성장을 도모하는 동시에 청소년활동과 학교 연계의 지속성을 실현하고자 하는 데 그 목적이 있다. 이 사업을 통해 지역 청소년의 자발적 성장과 학교 교육의 보완적 기능을 수행하고 있다. 현재는 충북의 단양, 보은 지역 등을 중심으로 ‘포상센터’로 지정된 학교를 대상으로 정규 교과 외 시간대에 청소년활동을 체계적으로 기획·운영하고 있다.

10) 해당 내용은 충청북도활동진흥센터에서 제공한 내부자료(학교형 청소년포상제 사업 운영 보고, 충북학교형포상제 공모전 지도자 및 센터 포상 자료)와 기관 방문 및 세미나를 통해 구성한 것임.

② 운영 내용 및 절차

충청북도청소년활동진흥센터와 충청북도교육청의 상호 협력에 근거하여 관내 10개의 청소년 수련시설 청소년지도사 17명을 17개 학교에 포상 지도자로 파견하고 있다. 또한 지역의 4개 청소년수련원에서 포상제 탐험 활동 연계 프로그램 개발 및 운영을 통해 2023년 8개 학교(239명)이 참가하였다. 나아가 지역의 인적·물적 자원과 연계하여 활동 인력풀(포상지도자) 발굴 및 양성 과정에 청소년 단체, 행복교육지구 및 방과후강사 네트워크 등을 활용하고 있다.

학교형 청소년성취포상제의 구체적인 운영 방식은 <표 V-7>과 같이 영역별 자기주도적 활동에 따른 주 1회 활동기록부 작성으로 관리하고 있다. 이 과정에서 포상지도자가 학교를 방문하여 활동기록부 작성 과정에 도움을 주기도 한다.

표 V-7. 학교형 청소년성취포상제 운영 방식

구분		운영방법
활동기록부 작성 (주 1회 활동인력풀 학교 방문 지도)		방과후활동, 창의적 체험활동, 정규동아리, 자율동아리
영역별 활동	봉사, 자기개발, 신체단련	정규수업, 방과후활동, 창의적 체험활동, 정규동아리, 자율동아리, 스포츠클럽, 학교별 특성화 프로그램 (학교 텃밭 가꾸기, 교내 행사 기획 및 캠페인, 지역사회 연계 등)
	탐험활동	충청북도학생수련원 및 도내 청소년수련원 탐험활동 프로그램

한편, 사업의 지속가능성을 담보하기 위한 기반 마련의 차원에서 지자체의 활동 인력풀(포상지도자)을 위한 활동비 지급과 사업 활성화를 위한 예산 확보를 위해 노력하고 있다. 또한 관내 다양한 청소년 수련시설 및 단체와 청소년성취포상제 운영에 필요한 전문 인력 및 시설 이용과의 연계를 확대하고 있다. 나아가 교육청 소속의 충청북도학생수련원과 관련 행사를 공동으로 운영(담당자 워크숍, 실무협의회, 포상식 등)하고 사업 성과와 중장기적 목표(철학) 등을 공유하기 위한 정기적인 실무협의회를 개최하고 있다.

학교형 청소년성취포상제의 영역별 활동내용은 <표 V-8>과 같이 봉사활동으로 도덕·창체수업 연계, 동아리, 특성화 프로그램 등이 있다. 자기계발 영역에는 방과후 활동, 정규 음악 수업, 동아리 등이며, 신체 단련 영역에는 방과후활동, 학교 자율시간 연계, 정규 체육 수업 등이 포함되어 있다.

표 V-8. 학교형 청소년성취포상제 활동내용

구분	운영 방법	활동내용
봉사 활동	도덕·체육수업	○○초등학교 클린업 프로젝트: 학교 환경 점검, 쓰레기 분리수거 알아보기 및 실행 활동, 환경인식 캠페인
	동아리	○○중학교 주변 ○○천 환경정화 프로젝트: 단체복 착용, 주 2회 플로깅 및 환경사랑 캠페인 활동
	특성화 프로그램	○○초등학교 텃밭 가꾸기: 1년 동안 텃밭 조성 및 가꾸기, 지역 어르신에게 결과물 기부
자기 개발	방과후활동	요리의 기초를 익혀 일주일에 요리 1개 완성 레시피북 만들기
	정규수업 (음악)	리코더 운지법을 익혀서 노래 3곡을 완주하고, 학급연주회에서 발표하기
	동아리	밴드부 활동으로 1곡을 완성하여 학교 축제 참가하기
신체 단련	방과후활동	PT활동을 통해 근력을 강화하여 스쿼트 20개씩 2세트 도전
	학교 자율시간 (몸활동시간 연계)	매주 달리기 연습을 통해 5km 마라톤 대회에 참가하여 완주하기
	정규수업 (체육)	운동체력을 종합적으로 발달시킬 수 있는 경쟁활동 중에 자신에게 맞는 하나를 택하여 활동하고 대회에 참여하기

③ 추진 경과 및 운영 체계

충청북도가 주관하는 ‘학교형 청소년성취포상제’ 추진에 따라 2025년 기준으로 단양·보은·여종 등 4개교가 포상센터로 지정되었다. 이 사업의 시작은 [그림 V-9]와 같이, 2022년 충북청소년활동진흥센터와 도교육청 간의 네트워크 구축으로 사업으로 시작되었다. 이어 2023년에 42개교(661명)를 대상으로 사업을 시범 실시하였으며, 2024년 32개교(577명), 2025년에는 37개교(565명)이 참여하고 있다.

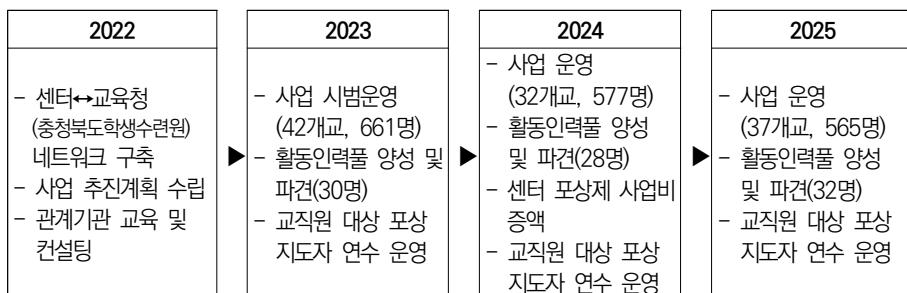


그림 V-9. 학교형 청소년성취포상제 추진 경과

추진 단계를 준비 과정에서 포상지도자 연수 및 학교 포상센터 지정 후 참가 청소년을 모집하고, 활동 과정에서 영역별 활동 실시 후 이수와 심사 과정을 거친다. 활동 추진 절차를 1년 일정은 충북청소년활동진흥센터와 충북학생수련원의 역할과 관련된 기간별 내용을 [그림 V-10]에서와 같이 확인할 수 있다.

단계	내용		
준비	포상지도자 연수 → 학교 내 포상센터 지정 → 청소년 모집		
활동	봉사활동, 신체활동, 자기개발 활동, 팀협활동 4개 영역 운영		
이수 심사	활동 일지 기록 → 센터에 제출 → 성취검토 및 국제포상 연계		
1~2월	3~11월	11~12월	
[센터] <ul style="list-style-type: none"> - 활동인력풀-학교 매칭 - 활동인력풀 역량강화 교육 [학생수련원] <ul style="list-style-type: none"> - 사업 담당교사-활동인력풀 워크숍 운영 	[학교] <ul style="list-style-type: none"> - 참여청소년 모집 - 사업 운영계획 수립 [센터] <ul style="list-style-type: none"> - 활동인력풀 파견 - 청소년활동 관리 - 실무협의회 운영 [학생수련원] <ul style="list-style-type: none"> - 교사 대상 직무연수 - 학교 및 담당교사 관리 - 활동인력풀 워크숍 운영 	[센터] <ul style="list-style-type: none"> - 우수사례 공모전 운영 - 포상청소년 관리 - 포상식 운영 - 차년도 활동인력풀 모집 [학생수련원] <ul style="list-style-type: none"> - 포상식 운영 - 차년도 사업 참여학교 모집 - 사업 가이드라인 제작 	

그림 V-10. 학교형 청소년성취포상제 추진 절차 및 일정

이 사업은 충북청소년활동진흥센터가 도내 교육청(교육지원청)의 행정적 협조를 받아 포상제 활동 인력풀 파견 및 활동비 지급을 포함하여 활동 관리, 학교 관리 및 실무협의회 운영 등을 총괄하고 있다. 참여학교는 포상제 설명회 및 참여 학생 모집과 포상지도자 배치 및 활동을 운영하고 있으며, 충북학생수련원은 사업 참여 학교 모집, 팀협활동 및 포상식 운영 등을 담당한다. 이 과정에서 지역 청소년 기관이 활동처와 전문 분야 체험 기회를 제공하는 방식으로 추진되고 있으며, 구체적인 직능별 역할은 [그림 V-11]의 내용과 같다.

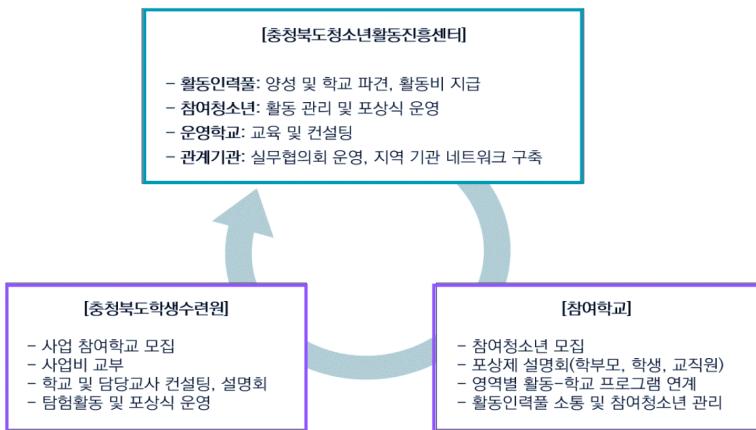


그림 V-11. 학교형 청소년성취포상제 추진 체계

④ 운영 성과 및 개선 방안

충북의 학교형 청소년성취포상제는 각 학교 특성에 따라 교내 동아리, 창의적 체험활동 시간과 연계 등 다양하고 유연한 운영 방식으로 학생들의 참여율이 높은 편이다. 프로그램 담당 교사를 포함하여 포상 지도자들은 청소년활동에 관한 전문성과 교육과정 이해를 바탕으로 청소년포상제 활동을 교육적 차원에서 접근하였다. 이 사업의 구체적인 성과는 2023년 도내 42개 학교가 참가하여 입회 661명 중 442명이 포상(국제형 은장 11명/ 자기도전 은장 2명, 동장 309명)을 받았다. 2024년에는 32개 학교가 참가하여 입회 557명 중 439명이 포상(국제형 은장 312명, 동장 112명/ 자기도전 금장 4명, 은장 52명, 동장, 232명)을 받았으며, 2025년 현재 37개 학교의 565명의 학생이 영역별 활동에 참가하고 있다.

이러한 성과에도 불구하고 사업 운영 과정에서 몇 가지 한계에 대한 개선 방안을 제언하고자 한다.

첫째, 학교 현장에서 관리자와 담당 교사들이 청소년포상제에 대한 이해와 인식이 부족하다. 따라서 청소년포상제의 교육적 가치와 운영 필요성을 분명히 인식시켜야 하며, 우수 사례를 공유하여 학교 내 긍정적인 분위기를 조성할 필요가 있다.

둘째, 지역사회와의 연계 부족도 또 다른 한계로 지적된다. 청소년성취포상제에서 봉사

활동 영역의 경우 대부분의 학교가 교내 봉사활동이 진행되고 있어 다양한 지역사회 자원과 연계 구조를 확보할 필요가 있다.

셋째, 학교가 차년도 공모사업에 참여하지 않는 경우 학생들은 다음 단계에 도전과 연속성을 확보하기 어려운 점이다. 청소년이 포상을 받은 이후에 다음 단계로 나아갈 수 있도록 학교의 사업 참여 여부와 관계없이 활동을 이어갈 수 있는 지역 단위 또는 광역 단위의 운영 체계를 구축할 필요가 있다.

결론적으로 초·중·고등학교가 연계되는 중장기적 포상제 운영 모델을 구축하여, 단기적 사업에서 한 단계 나아가 청소년이 자기 성장 경험 기회를 유기적으로 확장할 수 있는 구조가 필요하다. 이러한 노력을 통해 학교형 청소년포상제는 보다 안정적이고 지속 가능한 정책으로 자리매김할 수 있을 것으로 판단된다.

3. 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형 개발 및 타당화

1) 개요

학교와 지역사회가 연계한 청소년활동 운영에 관하여 4개의 사례를 고찰하고 추진 체계 및 프로그램 내용 등을 분석하였다. 또한, 전문가의 경험을 함께 탐색한 결과, 학교 교과 및 비교과 연계 그리고 청소년포상제의 경우는 초·중·고등학교에서 학교 및 지역사회 환경에 맞추어 운영할 수 있다. 또한 동래구청소년센터의 중학교 자유학기제 및 진로활동과 연계 내용과 고등학교의 경우 고흥 국립청소년우주센터의 고교학점제 추진을 위한 연계 사례는 본문에서 분석한 내용을 참고하여 활용할 수 있을 것으로 판단된다. 본 연구에서는 이러한 사례에 기반하여 학교와 지역사회 연계 청소년활동을 운영하기 위한 청소년 활동 운영 모형(안)을 제시하고 전문가 델파이 조사를 실시하여 청소년활동 운영 모형을 타당화하였다.

2) 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형 타당화를 위한 조사 내용

학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형을 개발하고자 앞서 연구한 자료를 바탕으로 조사 내용을 구성하였다. 델파이 조사의 구성 영역 및 내용은 다음과 같다.

표 V-9. 청소년활동 운영 모형 타당화를 위한 조사 내용

1. '학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영'의 개념

학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영은 청소년활동 관련 시설이 청소년의 균형 있는 성장을 도모하기 위하여 학교 및 지역사회의 인적, 물적, 제도적 자원 등의 연계를 통해 청소년활동을 준비하고 계획하고, 실행하고 평가하는 것이다.

2. '학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형'의 구성 요소

학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형의 구성 요소는 학교와 지역사회 연계 청소년활동 유형, 연계 기관 역할, 운영 절차로 구성한다.

3. 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 유형

- 1) 청소년활동 프로그램 연계형: 청소년 기관의 청소년활동 프로그램과 학교 활동을 연계하여 운영하는 유형
- 2) 진로 활동 중심 연계형: 진로 탐색을 위하여 자유학기제 및 창의적 체험활동과 연계하여 운영하는 유형

3) 교과목 중심 연계형: 학교 교육과정과 연계 가능한 특정 주제나 과목을 기획하여 프로그램을 운영하는 유형

4) 청소년포상제 연계형: 학교 교육과정과 청소년포상제를 연계하여 운영하는 유형

4. 청소년활동 연계 기관 역할

1) 청소년 기관 및 청소년 수련시설: 학교 및 지역사회의 인적, 물적, 제도적 자원 등의 연계를 위한 준비 및 운영

2) 학교: 청소년활동 프로그램과 학교 교육과정과 연계하고, 교육수요자들의 참여를 지원하며 관리

3) 교육청: 학교 교육과정과 청소년활동 연계 운영을 위한 행정 및 프로그램 협력 지원

4) 지자체: 청소년활동을 위한 사업 연계 및 지역사회 인프라 활성화와 재정적 지원

5. 청소년활동 관련 기관 중심의 청소년활동 운영 절차

1) 준비 단계: 요구분석 및 계획 수립 → 홍보 및 모집 → 지역사회 연계 및 협약 체결

2) 협력 및 계획 단계: 교육 및 자료 제공 → 세부 운영 계획 수립 → 자원 연계 협의

3) 운영 및 실행 단계: 프로그램 운영 → 안전 관리 및 멘토링 → 활동 상황 공유

4) 평가 및 환류 단계: 성과 분석 → 결과 보고 및 개선 → 환류 및 지속 추진

먼저, 멜파이 조사의 목적, 설문지 구성 배경 및 요소를 제시하고 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형(안)에 대하여 설문지를 구성하였다. 조사 영역은 ‘학교와 지역 사회 연계 청소년활동 운영의 개념’, ‘학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형’의 구성 요소, 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 유형, 청소년활동 연계 기관 역할, 청소년활동 관련 기관 중심의 청소년활동 운영 절차 영역으로 구성하였다.

3) 멜파이 조사 내용 및 자료수집

학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형 개발 및 타당화하기 위한 멜파이 조사는 전문가 의견을 수렴하여 타당성 있는 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형을 개발하고 활성화 방안을 마련하기 위한 것이다. 멜파이 조사를 위한 설문지 구성은 국내 문헌 및 현장 사례 분석, 전문가 집단 면담 등으로부터 도출하여 「학교와 지역사회 연계 청소년 활동 운영 모형(안)」을 구성하였으며, 응답은 ‘전혀 적절하지 않다’, ‘적절하지 않다’, ‘보통이다’, ‘적절하다’, ‘매우 적절하다’로 Likert 5점 척도로 조사 내용을 개발하였다. 개발한 조사 내용을 포함한 조사지는 기관생명윤리위원회인 한국청소년정책연구원 기관생명윤리위원회(IRB)의 승인(202504-HR-고유-004)을 받은 후 설문 조사를 실시하였다. 멜파이 조사는 전문가 총 20명을 대상으로 실시하였으며, 총 2회에 걸쳐 조사를 실시하였다.

표 V-10. 텔파이 조사 대상 전문가

번호	전문가	소속	직위
1	강00	□□청소년수련관	관장
2	권00	□□청소년□□□□□	본부장
3	김00	□□청소년문화의집	주무관
4	김00	□□청소년센터	주임
5	김00	□□청소년활동진흥센터	팀장
6	김00	□□대학교	교수
7	노00	□□시교육청	장학사
8	민00	□□청소년활동진흥센터	팀장
9	안00	□□청소년수련관	대리
10	위00	□□청소년활동진흥센터	팀장
11	유00	□□청소년	대표
12	윤00	□□청소년활동진흥센터	팀장
13	윤00	□□청소년복합커뮤니티센터	센터장
14	이00	청소년□□센터	사무국장
15	이00	□□청소년문화의집	관장
16	이00	□□교육지원청	장학사
17	장00	□□청소년□□□□□	부장
18	정00	국립청소년□□센터	과장
19	조00	□□청소년활동진흥센터	센터장
20	허00	□□청소년수련관	관장

자료수집은 텔파이 1차와 2차에 걸쳐 실시하였다. 텔파이 1차 조사는 8월 28일부터 9월 7일까지 실시하였으며, 1차 조사의 분석결과 및 기타의견을 반영하여 2차 조사지를 구성하였다. 텔파이 2차 조사는 9월 19일부터 9월 28일까지 실시하였으며, 1차에 참여했던 전문가 20명 모두 2차 조사에 참여하였다.

4) 자료 분석

본 연구에서 자료 분석은 텔파이 조사를 통해 수집된 자료를 EXCEL 2019 프로그램을 사용하여 분석하였다. 텔파이 조사는 전문가의 타당성과 합의를 도출하는 것이 중요하므로, 내용 타당도 비율(CVR: Content Validity Ratio)¹¹⁾, 합의도 및 수렴도¹²⁾를 분석하였다. 텔파이 1차 조사를 분석한 결과를 반영하여, 텔파이 2차 조사를 실시하였으며, 텔파이 2차 조사에서는 텔파이 1차 조사시 해당 전문가의 응답, 문항별 중앙치, 사분위 간 범위를 제시하여 본 조사의 응답의 질을 높이고자 하였다.

5) 자료 분석 결과

학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형 개발을 위하여 텔파이 조사를 2차에 걸쳐 실시하였으며, 먼저, 텔파이 1차 조사 분석 결과를 제시하면 다음과 같다.

표 V-11. 텔파이 1차 조사 분석 결과

구분	M	SD	CVR	Mdn	합의도	수렴도
개념	4.40	0.50	1.00	4.00	0.75	0.50
구성 요소	4.25	0.55	0.90	4.00	0.75	0.50
운영 유형 설명	4.10	0.91	0.70	4.00	0.75	0.50
운영 유형 구분	4.05	0.83	0.60	4.00	0.75	0.50
학교급별 교육과정 연계	3.15	1.18	0.10	3.00	0.33	1.00
연계 기관 설명	4.35	0.59	0.90	4.00	0.75	0.50
연계 기관	4.15	0.67	0.90	4.00	0.94	0.13
운영 단계	4.60	0.50	1.00	5.00	0.80	0.50
운영 절차	4.25	0.79	0.80	4.00	0.75	0.50

내용 타당도 비율 공식 = $\frac{N_e - \frac{N}{2}}{\frac{N}{2}}$
11) 내용 타당도 비율 공식에서 N은 전체 패널 수이며, Ne는 타당하다고 응답한 패널 수임(Lawshe, 1975: 567). 본 연구에서 N은 응답한 전문가 수로 20명이고, Ne는 각 문항에 대하여 응답값 '4(타당하다)'와 '5(매우 타당하다)'로 응답한 패널의 수이며, 패널수 20명에 해당하는 내용 타당도 비율(CVR)의 최소값 .42(Lawshe, 1975: 568)을 기준으로 내용 타당성을 검증함.

12) 합의도 및 수렴도를 구하기 위한 수식은 다음과 같다.

$$\text{합의도} = 1 - \frac{Q_3 - Q_1}{Mdn}$$

$$\text{수렴도} = \frac{Q_3 - Q_1}{2}$$

합의도와 수렴도를 구하기 위하여 중앙값(Mdn), 사분점간 범위($Q_3 - Q_1$)를 사용하였으며, 본 연구에서 합의도의 경우 0.75 이상과 수렴도의 경우 0.50 이하이면 합의와 수렴이 이루어진 것으로 판단함(이종성, 2001: 60).

델파이 1차 조사에 대한 분석 결과를 살펴보면, 청소년활동 유형과 학교 급별 교육과정 연계에 대한 내용이 타당도 비율(0.10) 보다 최소값(0.42) 보다 낮으며, 합의도 또한 기준(0.50 이상)보다 낮았다. 따라서 전문가의 의견에 의견을 반영하여 수정 및 보완하였다. 또한 단어의 표현 및 보완에 대한 전문가의 의견을 반영하여 해당 문항에 대하여 수정 및 보완하였다. 이후 델파이 2차 조사를 위한 설문지의 보완 내용은 다음과 같다.

표 V-12. 델파이 1차 조사 결과 반영 및 2차 조사지 내용

모형 요소	1차 설문지 내용	수정 결과	수정 여부																				
개념	학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영은 청소년활동 관련 사설이 청소년의 균형 있는 성장을 도모하기 위하여 학교 및 지역사회의 인적, 물적, 제도적 지원 등의 연계를 통해 청소년활동을 준비하고 계획하고, 실행하고 평가하는 것이다.	학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영은 청소년활동 사설 및 청소년 단체에서 청소년의 주도적이고 균형 있는 성장을 도모하기 위하여 학교 및 지역사회의 인적, 물적, 제도적 지원 등의 연계를 통해 청소년활동을 준비·계획·실행·평가하는 것이다.	보완																				
구성 요소	학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형의 구성 요소는 학교와 지역사회 연계 청소년활동 유형, 연계 기관 역할, 운영 절차로 구성한다.	학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형의 구성 요소는 학교와 지역사회 연계 청소년활동 유형, 연계 기관 역할, 운영 절차로 구성한다.	-																				
운영 유형	1) 청소년활동 프로그램 연계형: 청소년 기관의 청소년활동 프로그램과 학교 활동을 연계하여 운영하는 유형 2) 진로 활동 중심 연계형: 진로 탐색을 위하여 자유학기제 및 창의적 체험활동과 연계하여 운영하는 유형 3) 교과목 중심 연계형: 학교 교육과정과 연계 가능한 특정 주제나 과목을 기획하여 프로그램을 운영하는 유형 4) 청소년포상제 연계형: 학교 교육과정과 청소년포상제를 연계하여 운영하는 유형	1) 청소년활동 프로그램 연계형: 청소년 기관의 청소년활동 프로그램과 학교 활동을 연계하여 운영하는 유형 2) 진로 활동 중심 연계형: 진로 탐색을 위하여 자유학기제 및 창의적 체험활동과 연계하여 운영하는 유형 3) 교과목 중심 연계형: 학교 교육과정과 연계 가능한 특정 주제나 과목을 기획하여 프로그램을 운영하는 유형 4) 자기 주도 활동 연계형: 학교 교육과정과 연계하여 청소년이 스스로 기획하고 목표를 설정하며 참여하는 자기 주도적 활동을 운영하는 유형	보완																				
학교 급별 교育 과정 연계	청소년활동 프로그램 연계형- 초등 진로 활동 중심 연계형 - 중등 교과목 중심 연계형 - 고등 청소년포상제 연계형 -초·중·고등	<table border="1"> <tr> <td>연계 유형 /학급 별</td> <td>초등 학교</td> <td>중 학교</td> <td>고등 학교</td> </tr> <tr> <td>청소년활동 프로그램</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>진로 활동 중심</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>교과목 중심</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>자기 주도 활동</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	연계 유형 /학급 별	초등 학교	중 학교	고등 학교	청소년활동 프로그램				진로 활동 중심				교과목 중심				자기 주도 활동				수정
연계 유형 /학급 별	초등 학교	중 학교	고등 학교																				
청소년활동 프로그램																							
진로 활동 중심																							
교과목 중심																							
자기 주도 활동																							

활동 연계 기관 역할	<ol style="list-style-type: none"> 1) 청소년 기관 및 청소년 수련시설: 학교 및 지역사회의 인적, 물적, 제도적 자원 등의 연계를 위한 준비 및 운영 2) 학교: 청소년활동 프로그램과 학교 교육 과정과 연계하고, 교육수요자들의 참여를 지원하며 관리 3) 교육청: 학교 교육과정과 청소년활동 연계 운영을 위한 행정 및 프로그램 협력 지원 4) 지자체: 청소년활동을 위한 사업 연계 및 지역사회 인프라 활성화와 재정적 지원 	<ol style="list-style-type: none"> 1) 청소년활동 시설 및 청소년 단체: 학교 및 지역사회의 인적, 물적, 제도적 자원 등의 연계를 위한 준비 및 운영 2) 학교: 청소년활동 프로그램과 학교 교육 과정과 연계하고, 교육수요자들의 참여를 지원하며 관리 3) 교육청: 학교 교육과정과 청소년활동 연계 운영을 위한 행정 및 프로그램 협력 지원 4) 지자체: 청소년활동을 위한 사업 연계 및 지역사회 인프라 활성화와 재정적 지원 5) 민간 및 공공기관: 전문 콘텐츠 및 인적·물적·재정적 협력 지원 	보완
활동 운영 절차	<ol style="list-style-type: none"> 1) 준비 단계: 요구분석 및 계획 수립 → 홍보 및 모집 → 지역사회 연계 및 협약 체결 2) 협력 및 계획 단계: 교육 및 자료 제공 → 세부 운영 계획 수립 → 지원 연계 협의 3) 운영 및 실행 단계: 프로그램 운영 → 안전 관리 및 멘토링 → 활동 상황 공유 4) 평가 및 향후 단계: 성과 분석 → 결과 보고 및 개선 → 향후 및 지속 추진 	<ol style="list-style-type: none"> 1) 준비 단계: 요구분석 및 계획 수립 → 홍보 및 모집 → 지역사회 연계 및 협약 체결 2) 협력 및 계획 단계: 교육 및 자료 제공 → 세부 운영 계획 수립 → 지원 연계 협의 3) 운영 및 실행 단계: 프로그램 운영 → 안전 관리 및 멘토링 → 활동 상황 공유 4) 평가 및 향후 단계: 성과 분석 → 결과 보고 및 개선 → 향후 및 지속 추진 	-

델파이 1차 조사 결과를 반영한 2차 조사지 내용을 살펴보면, 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영의 개념이 ‘학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영은 청소년활동 시설 및 청소년 단체에서 청소년의 주도적이고 균형 있는 성장을 도모하기 위하여 학교 및 지역사회의 인적, 물적, 제도적 자원 등의 연계를 통해 청소년활동을 준비·계획·실행·평가하는 것이다.’로서 청소년활동 관련 시설이 청소년활동 시설 및 청소년 단체로 보완하였으며, 청소년의 주도성이 강조된 의미를 포함하였다. 또한 운영 유형에 있어 청소년포상제 연계형을 자기 주도 활동 연계형으로 보완하였다. 학교 급별 교육 과정 연계의 경우 각각 유형에 적절한 학교급을 제시하기보다는 모든 학교급별에 적용 가능하나, 가장 적절한 학교급을 중심으로 함을 보완하여 제시하였다. 또한 활동 연계기관 역할에서는 민간 및 공공기관의 역할을 추가 보완하였다. 그 외 청소년학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형의 구성 요소 및 활동 운영 절차는 그대로 유지하여 제시하였다.

델파이 2차 조사에 있어 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형의 구성 요소

및 활동 운영 절차를 제외한 개념, 유형 설명, 유형 구분, 교육과정 연계, 활동 연계기관 역할, 연계기관을 설문지로 구성하였으며, 응답 문항에는 해당 전문가의 응답, 문항별 중앙치, 사분위 간 범위를 제시하여 조사하였다. 델파이 2차 조사에 대한 분석 결과는 다음과 같다.

표 V-13. 델파이 2차 조사 분석 결과

구분	<i>M</i>	<i>SD</i>	CVR	Mdn	합의도	수렴도	비고
개념	4.60	0.50	1.00	5.00	0.80	0.50	-
운영 유형 설명	4.60	0.50	1.00	5.00	0.80	0.50	-
운영 유형 구분	4.30	0.57	0.90	4.00	0.75	0.50	-
학교급별 교육과정 연계	3.70	0.92	<u>0.40</u>	4.00	0.75	0.50	삭제
연계 기관 설명	4.45	0.60	0.90	4.50	0.78	0.50	-
연계 기관	4.35	0.49	1.00	4.00	0.75	0.50	-

델파이 조사 결과, 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영에 있어 운영 유형과 학교급별 교육과정 연계는 내용타당도비율(CVR)의 최소값(.40) 보다 낮아 최종적으로 교육과정과 연계하는 것은 타당하지 않다는 결과가 제시되었다. 이러한 결과는 청소년활동 프로그램 연계형, 진로 활동 중심 연계형, 교과목 중심 연계형, 자기 주도 활동 연계형의 유형이 초·중·고등학교에 각각 맞추어 운영하기 보다는 모든 학년과 학교급에 적용할 수 있다는 것을 알 수 있다.

6) 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형

델파이 조사 결과를 반영하여 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형을 타당화하였다. 그 결과 개발된 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형은 다음과 같다.

첫째, 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영에 대한 개념을 정의하였다. 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영은 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영은 청소년활동 시설 및 청소년 단체에서 청소년의 주도적이고 균형 있는 성장을 도모하기 위하여 학교 및 지역사회의 인적, 물적, 제도적 자원 등의 연계를 통해 청소년활동을 준비·계획·실행·평가하는 것이다.

둘째, 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형을 구성하는 요소를 제시하였다. 운영 모형의 요소는 학교와 지역사회 연계 청소년활동 유형, 연계 기관 역할, 운영 절차로 구성하였다.

셋째, 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영을 유형화하였다. 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영은 총 4가지 유형으로 청소년활동 프로그램 연계형, 진로 활동 중심 연계형, 교과목 중심 연계형, 자기 주도 활동 연계형이 있다. 학교와 지역사회 연계 청소년활동 연계 기관으로는 청소년활동 시설 및 청소년 단체, 학교, 교육청, 지자체, 민간 및 공공기관이 있으며 각각의 역할을 제시하였다.

마지막으로, 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 절차를 제시하였다. 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 절차는 준비 단계, 협력 및 계획 단계, 운영 및 실행단계, 평가 및 환류 단계 순으로 제시하였다. 구체적으로 준비 단계는 요구분석 및 계획 수립, 홍보 및 모집, 지역사회 연계 및 협약 체결이 이루어지고, 협력 및 계획 단계에서는 교육 및 자료 제공, 세부 운영 계획 수립, 자원 연계 협의가 이루어지며, 운영 및 실행 단계에서는 프로그램 운영, 안전 관리 및 멘토링, 활동 상황 공유가 진행된다. 마지막으로 평가 및 환류 단계에서는 성과를 분석하고 결과 보고 및 개선 활동이 이루어지며, 최종적으로 환류를 통해 지속적인 청소년활동이 운영된다.

7) 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형 및 활성화에 대한 전문가 의견

델파이 조사에서 기타의견으로 학교와 지역사회 연계를 위한 청소년활동 운영 모형과 청소년활동 활성화 방안에 대한 의견에 대하여 자료를 수집하였다. 그 결과는 다음과 같다.

먼저, 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형에 대하여 기타 의견으로 수집하여 분석한 결과, 지속 가능한 협력 거버넌스 구축, 학교 교육과정과 청소년활동의 통합 운영, 청소년 주도성과 참여 보장, 지역 맞춤형 운영 및 자원 불균형 해소, 민·관·학 협력 기반의 통합 플랫폼 구축, 성과 모니터링 및 환류 체계 강화가 주요 결과로 나타났다.

표 V-14. 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형에 대한 전문가 의견

영역	주요 의견
지속 가능한 협력 거버넌스 구축	<ul style="list-style-type: none"> 기관의 운영주체, 예산, 기관장의 의지 등에 따라 사업 방향이 흔들리지 않도록 학교-청소년시설-지자체-교육청 간 상시 협력 체계를 제도화해야 함. 중앙 부처(교육부·성평등가족부)의 연계 자침 및 우수사례 확산, 지자체 평가·포상제와 같은 인센티브 제도 도입 필요함.
학교 교육과정과 청소년활동의 통합 운영	<ul style="list-style-type: none"> 청소년활동을 교육과정과 연계 가능한 제도적 틀 속에 포함시켜 자유학기제, 창의적 체험활동, 동아리활동, 생활기록부 기재 등과 자연스럽게 연결해야 함. 학교 수업지도인과 청소년활동 지도인을 함께 개발하고, 교사와 청소년지도자의 협력 수업·공동기획 구조 마련 필요함.
청소년 주도성과 참여 보장	<ul style="list-style-type: none"> 청소년이 단순 참여자가 아닌 기획·운영·평가의 주체로 참여할 수 있는 구조 마련함. 모형의 각 단계(준비·운영·평가)에 청소년 의견 반영 절차를 명시하고, 청소년 자기기구나 프로젝트형 참여 모델을 제도화할 필요가 있음.
지역 맞춤형 운영 및 지원 불균형 해소	<ul style="list-style-type: none"> 소규모 시·군의 청소년 인구 감소, 지역별 지원 격차를 고려하여 지역 맞춤형 운영 모델을 개발하고 전담 인력을 배치해야 함. 학교와 기관의 일정·운영 계획을 조율하는 행정 지원 시스템 구축 필요함.
민·관·학 협력 기반의 통합 플랫폼 구축	<ul style="list-style-type: none"> 민간단체(교육단체·마을공동체), 지자체, 학교가 함께 참여하는 협력 구조가 지속적으로 유지되어야 함. 상호 요구(Needs)를 파악하고 지원을 공유할 수 있는 연계 플랫폼 또는 중간지원 조직을 설치·운영해야 함.
성과 모니터링 및 환류 체계 강화	<ul style="list-style-type: none"> 활동 운영 절차에 성과 분석·공유·환류 과정을 포함시켜 프로그램의 지속성과 정책의 실효성을 높여야 함. 청소년시설·학교·지자체가 공동으로 운영 결과를 공유·평가하고, 우수사례를 모델화하여 전국적으로 확산할 시스템이 필요함.

학교와 지역사회 연계 청소년활동 활성화에 대한 전문가 의견에 대하여 분석한 결과, 제도적·재정적 기반 강화, 실질적 협력 거버넌스 구축, 청소년활동 전문성 제고 및 콘텐츠 고도화, 청소년 주도성 강화 및 학교 안팎 청소년 참여 확대, 인식 개선 및 홍보·정보 접근성 제고, 지역 맞춤형 확산과 지속 가능한 운영 체계의 내용이 도출되었다. 이러한 내용은 학교와 지역사회 연계 청소년활동 활성화에 대한 의견에도 일부 중복되어 제시되었다. 구체적인 내용을 제시하면, 청소년활동이 단발성 사업으로 그치지 않도록 법·제도 정비 및 예산 확보가 선행되어야 하고, 교육부와의 협의를 통해 학교 교육과정 내 청소년활동 반영(생활기록부 기재, 창의적 체험활동 시수 인정 등)을 추진하며 청소년 수련시설 평가에 있어 청소년 기관 연계활동에 대한 정성·정량 평가 반영하는 등 및 재정 지원 근거를

마련해야 한다. 또한 지역사회 청소년활동을 위하여 중앙부처-지자체-교육청 간 예산 매칭 체계를 도입하여 안정적인 재정 구조를 확립할 필요가 있다. 그리고 학교, 지자체, 청소년 기관, 지역 단체가 참여하는 정기 협의체를 구성하여 공동 목표·운영 방안을 수립하고 지속적인 정보 교류를 추진해야 하며, 아울러, 협의체에서 도출된 우수사례를 공유·확산이 필요하므로 학교와 지역사회의 실질적 협력 거버넌스 구축이 필요하다. 또한 청소년시설·단체의 프로그램 기획력, 지도자 역량, 안전관리 능력을 강화하고, 학교의 요구에 부합하는 진로·체험·탐구형 프로그램을 개발해야 한다. 그리고 학교 수업지도안과 청소년 활동 지도안을 공동 설계하여 교과-비교과 연계를 촉진하고, 활동 결과가 학습성과로 환류될 수 있도록 평가 지표를 개발하는 등 청소년활동 전문성을 제고하고 학교 연계형 콘텐츠를 발굴해야 한다. 또한 청소년이 활동의 기획-운영-평가 과정에 참여할 수 있도록 구조를 제도화하고, 청소년기획단·참여위원회·리더그룹 동아리 등을 통한 자발적 참여를 장려하는 등 청소년 주도성 강화 및 학교 안팎 청소년의 참여를 확대해야 한다. 또한 학교와 지역사회가 청소년활동과 인식을 제고하고 접근성을 높일 수 있도록 온라인 통합 플랫폼(e청소년 연계)을 구축하여 접근성과 활용성을 높이고, 청소년 스스로 활동을 탐색·신청할 수 있도록 지원해야 한다. 아울러 인구감소 지역, 농어촌 등 지역별 특성과 여건을 반영한 차별화된 모델 적용. 지자체 중심의 추진기구(시·도센터 등)를 설정해 지속 가능한 협력 체계를 공고히 하고, 지역 전문가와 청소년 기관 간 네트워크를 통한 상호 보완적 운영 구조 마련하는 것이 필요하다.

4. 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 가이드라인 개발

1) 개발 절차

본 연구는 학교와 지역사회가 연계한 청소년활동을 활성화하고자 하는 것으로 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형을 현장 전문가들이 청소년활동 운영에 적용하고 활용할 수 있도록 구체적인 가이드라인을 개발하고 이에 따라 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형에 기반한 청소년활동 운영 가이드북을 개발하였다. 먼저, 도출된 청소년 활동 운영 모형과 세미나 자료 등을 기반으로 청소년활동 운영 가이드북을 개발하였으며, 전문가 워킹그룹을 통해 구체적 활용을 위한 검증과 활동 예시를 추가적으로 보완하였다.

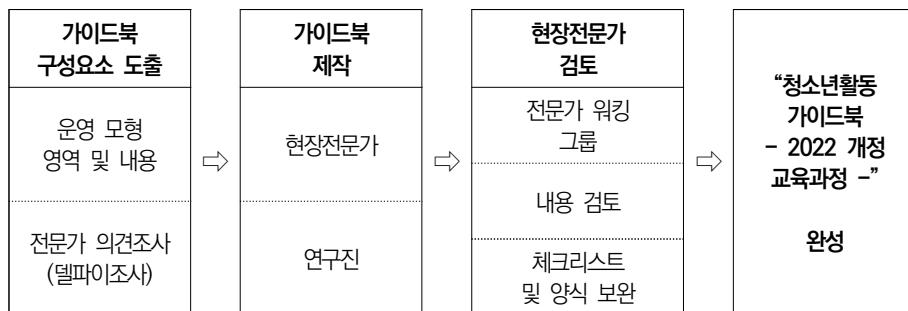


그림 V-12. 청소년활동 가이드북 구성 절차

2) 전문가 의견 조사 분석

델파이 조사를 통해 청소년활동 운영가이드 북에 포함될 사항에 대한 의견을 수집하고 분석하였다. 분석은 운영 가이드북에 포함될 방향성, 운영 기본 방침, 운영절차 및 방법, 실행가이드 및 도움 자료 등으로 분석하였다. 분석 결과는 다음과 같다.

표 V-15. 청소년활동 운영 가이드라인에 대한 전문가 의견

영역	주요 의견
필요성과 법·제도적 근거, 운영 방향성	<ul style="list-style-type: none"> 청소년활동 연계의 가치와 상호보완적 구조 강조 관련 법령·지침 원문 제공 청소년활동시설의 지원 필요성 제시 학교 교육과정 연계의 지향점 제시
운영 원칙 및 역할 체계	<ul style="list-style-type: none"> 청소년 수련시설, 학교, 교육청의 역할 명시 협력 및 소통의 기본 원칙 학사일정 조정, 상호 지원 제도 교사와 지도자가 함께 활용 가능한 공통 원칙
단계별 절차와 유형별 실행 가이드	<ul style="list-style-type: none"> 수요조사-협약-운영-평가 절차 교급별(초·중·고) 구분 운영방안 운영 형태별 지침 프로그램 유형별 가이드(진로형, 교과형, 자기주도형 등) 단계별 체크리스트 제공
실무 중심 자료 제공	<ul style="list-style-type: none"> 협력 및 연계 사례 표준 양식(협약서, 제안서, 등) 안전관리 지침 및 법적 유의사항 청소년활동 이력관리 및 포트폴리오 예시 자기주도 프로젝트 설계 워크시트 우수사례 및 문제해결 사례집

3) 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 가이드라인

전문가의 의견을 반영하여 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 가이드북은 청소년활동과 2022 개정 교육과정, 학교와 지역사회 연계의 필요성, 학교와 지역사회 연계 청소년 활동 운영 모형, 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 유형, 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 절차, 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 사례로 구성하여 개발하였다[부록5 참고].

5. 소결

본 장에서는 학교와 지역사회 연계를 통한 청소년활동 사례를 개발하기 위하여 전문가 워킹그룹을 구성하였으며, 문현고찰, 초점집단인터뷰, 기관 방문, 세미나 등을 실시하였으며, 그 결과 개발된 사례를 바탕으로 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형(안)을 도출하였으며, 델파이 조사를 통해 운영 모형을 타당화하고, 운영 가이드북 및 활성화 방안을 위한 자료를 수집하여 분석하였다.

먼저, 학교와 지역사회 연계 가능한 청소년활동 사례를 도출하기 위하여 기관 방문, 초점집단인터뷰, 세미나를 실시하였으며, 총 5개의 사례를 발굴했다. 이러한 사례 발굴은 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형(안)의 개발과 함께 다양한 정책적 시사점을 제공하였다. 그 내용은 다음과 같다.

첫째, 청소년활동 시설과 학교의 협력을 위한 제도 마련이 필요하다. 학교와 지역사회 연계가 교사의 개인적 의지나 관리자의 관심에 따라 좌우되는 한계를 극복하기 위해서는 연계 활동을 교육과정 설계 단계에서부터 반영하고, 창의적 체험활동·자율시간·비교과 영역을 활용하여 제도적으로 정착시켜야 한다. 생활기록부 기재, 수행평가 연계, 신규 과목 개설 등을 통해 연계 성과가 학생의 학습 이력에 반영되도록 하며, 교사와 청소년지도사가 공동으로 수업을 기획·운영하는 협력 구조를 마련함으로써 단순 체험을 넘어 학습 성취와 역량 함양으로 이어지는 연계가 가능해질 것이다.

둘째, 교육청 차원의 정책적·제도적 지원 및 지자체의 안정적인 행·재정적 지원을 통해 지역 사회의 연계를 활성화할 수 있다. 교육청은 고교학점제와 같은 학교 교육과정에 있어, 공동교육과정, 고시 외 과목에 대한 제도화된 연계 체계를 구축하고, 성취기준·평가 기준 제시, 시설·과목 인증에 대한 기술적 자문, 역량 강화 연수 등을 지원할 필요가

있다. 아울러 지자체는 예산 확보, 시설 확충, 기자재 지원, 전문가 풀 양성 등을 통해 협력을 뒷받침하고, 지역 특성을 반영한 청소년활동을 제도화해야 한다.

셋째, 청소년활동 프로그램의 순환적 운영이 필요하다. 상호 간의 요구분석, 기획, 실행, 평가와 환류의 순환 구조 속에서 프로그램을 운영하여 단발성 행사를 지양하고 지속성과 효과성을 확보해야 한다. 아울러 청소년 의견을 반영하는 소통 창구를 제도화하고, 교육과정 기획 시기를 고려하여 협의체를 통해 장기적으로 차년도 프로그램을 공동 기획·개발해야 한다.

넷째, 청소년활동 시설의 전문성 강화가 필요하다. 청소년 수련시설은 프로그램 기획·운영 능력을 고도화하고, 안전한 공간·최신 기자재·전문 인력을 확보하여 학교를 보조하는 수준을 넘어 전문 기관으로의 입지를 다져야 한다. 학교에서 충족하기 어려운 체험적·탐구적 영역에 집중하고, 지역 전문가 네트워크와 특화 장비·공간을 통해 학교 교육과정과 차별화된 가치를 창출해야 한다.

다섯째, 2022 개정 교육과정과 제7차 청소년 기본계획에 따른 기초 소양 및 미래 역량 강화를 해야 한다. 구체적으로 기후생태 교육, 디지털 소양, 스포츠 활동 등 기초 소양 및 미래 역량을 중심으로 연계를 강화해야 한다. 지역 전문 기관과 연계한 기후·환경 탐구, 디지털 콘텐츠 제작·AI 체험·미디어 리터러시 교육, 지역 체육시설 및 동호회 연계 스포츠클럽 활동을 통해 학생들의 실질적 성장을 지원해야 한다.

학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형(안)에 대하여 델파이 조사 2회에 걸쳐 타당화하여 모형을 개발하였으며, 개발된 모형을 기반으로 청소년활동 운영 가이드북을 개발하였다. 그 결과는 다음과 같다.

첫째, 학교와 지역사회 연계를 통한 청소년활동 운영 모형에서 학교와 지역사회 연계를 통한 청소년활동 운영의 개념은 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영은 청소년활동 시설 및 청소년 단체에서 청소년의 주도적이고 균형 있는 성장을 도모하기 위하여 학교 및 지역사회의 인적, 물적, 제도적 자원 등의 연계를 통해 청소년활동을 준비·계획·실행·평가하는 것이다.

둘째, ‘학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형’을 구성하는 요소는 학교와 지역사회 연계 청소년활동 유형, 연계 기관 역할, 운영 절차로 구성하였다.

셋째, 학교와 지역사회 연계를 통한 청소년활동 유형은 청소년활동 프로그램 연계형, 진로 활동 중심 연계형, 교과목 중심 연계형, 자기 주도 활동 연계형이 있다. 청소년활동

프로그램 연계형은 청소년 기관의 청소년활동 프로그램과 학교 활동을 연계하여 운영하는 유형이고, 진로 활동 중심 연계형은 진로 탐색을 위하여 자유학기제 및 창의적 체험활동과 연계하여 운영하는 유형이며, 교과목 중심 연계형은 학교 교육과정과 연계 가능한 특정 주제나 과목을 기획하여 프로그램을 운영하는 유형이다. 그리고 자기 주도 활동 연계형은 학교 교육과정과 연계하여 청소년이 스스로 기획하고 목표를 설정하며 참여하는 자기 주도적 활동을 운영하는 유형이다.

넷째, 청소년활동 운영을 위하여 학교와 지역사회 연계 기관으로는 청소년활동 시설 및 청소년 단체, 학교, 교육청, 지자체, 민간 및 공공기관이 있다. 각 기관의 역할을 살펴보면, 청소년활동 시설 및 청소년 단체는 학교 및 지역사회의 인적, 물적, 제도적 자원 등의 연계를 위한 준비 및 운영하고, 학교는 청소년활동 프로그램과 학교 교육과정과 연계하여, 교육 수요자들의 참여를 지원하며 관리하고, 교육청은 학교 교육과정과 청소년활동 연계 운영을 위한 행정 및 프로그램 협력을 지원한다. 그리고 민간 및 공공기관은 전문 콘텐츠 및 인적·물적·재정적 협력을 지원한다.

다섯째, 학교와 지역사회 연계 청소년활동 연계 기관으로는 청소년활동 시설 및 청소년 단체, 학교, 교육청, 지자체, 민간 및 공공기관이 있으며 각각의 역할을 제시하였다. 또한 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 절차를 준비 단계, 협력 및 계획 단계, 운영 및 실행단계, 평가 및 환류 단계로 제시하였다. 구체적인 운영 절차는 다음과 같다.

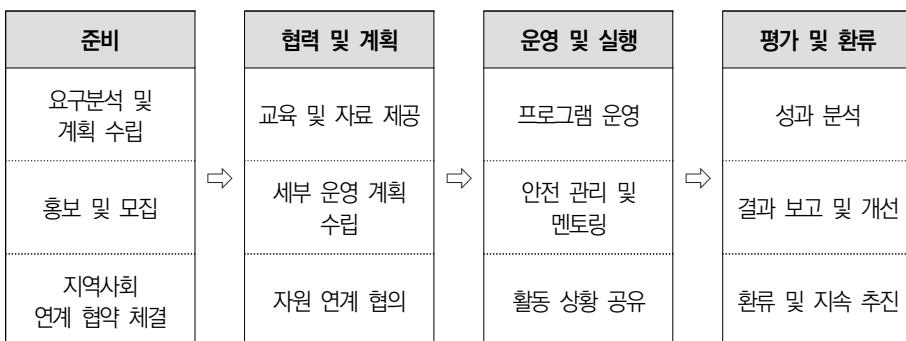


그림 V-13. 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 절차

여섯째, 청소년활동 운영 모형을 청소년 기관 및 단체에서 실제적으로 적용하고 활용하기 위하여 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 가이드북을 개발하였다. 그 내용은 청소년활동과 2022 개정 교육과정, 학교와 지역사회 연계의 필요성, 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형, 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 유형, 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 절차, 청소년활동 운영 사례로 구성하였다. 이러한 청소년활동 운영 모형과 가이드북은 현장의 청소년지도사가 지역사회를 이해하고 청소년활동을 활성화하는데 기여할 수 있을 것이다.

델파이 조사를 통해 기타 의견으로 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 방안과 활성화 방안을 모색한 결과는 다음과 같다.

첫째, 제도화 및 협력 거버넌스 강화가 필요하다. 정기 협의체 구성 및 상시 운영 학교와 청소년시설 간 협력 체계 제도화, 교육청·지자체 공동평가 및 인센티브 제도 도입이 필요하다. 둘째, 지역 맞춤형 운영체계 구축이 필요하다. 시·군 단위 지역 협의체 구성과 농산 어촌·소규모 지역 대상 맞춤형 연계 모델 시범 운영이 필요하다. 셋째, 전문성 및 인력 기반 확충이 필요하다. 교사와 청소년지도사 공동연수 프로그램 운영이 필요하고, 청소년 시설 지도사 역량 강화 및 프로그램 기획력 제고가 필요하다. 넷째, 청소년 주도성과 참여 기반 확대가 필요하다. 청소년 기획단·참여위원회 제도화와 청소년 자치·리더그룹 동아리 지원 확대가 필요하다. 다섯째, 성과관리 및 환류체계 고도화가 필요하다. 운영 성과 공유회를 정례화하고 우수사례 발굴·전파 및 정책 환류 체계를 구축할 필요가 있다. 여섯째, 인식 개선 및 홍보·정보 접근성 제고가 필요하다. 교사·학부모를 대상으로 한 청소년활동 인식 교육 및 홍보 전략이 필요하며, 학교 교직원의 청소년 기관 이해도 제고를 위한 연수·설명회 개최가 요구된다. 또한, 지역 청소년활동을 한눈에 볼 수 있는 온라인 통합 플랫폼(e청소년 연계)을 구축하여 접근성과 활용성을 높이고, 청소년 스스로 활동을 탐색·신청할 수 있도록 지원해야 한다. 이러한 결과는 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 방안과 활성화 방안을 위한 시사점이자 본 연구의 정책 방향의 근거로서 활용할 수 있다.



제6장 정책 제언

- 1. 주요 결과 및 시사점
- 2. 정책 모형 및 정책 제언

1. 주요 결과 및 시사점

1) 연구 개요 및 추진 과정

본 연구는 2025년부터 학년별 단계적으로 시행되는 2022 개정 교육과정의 주요내용을 기반으로 청소년시설과 학교 간 연계 활동을 체계적으로 지원할 필요성이 높아지고 있는 현실을 반영하고자 하였다. 특히 지역사회를 연계한 학교 인팎의 청소년활동 강화가 정책적으로 강조되는 상황에서, 교육과정의 핵심 내용을 반영한 청소년시설에서의 청소년활동과 운영 방안과 구체적인 전략 수립이 시급히 요구되고 있다. 이에 본 연구의 목적은 2022 개정 교육과정의 주요 변화 내용을 분석하고, 이를 토대로 학교와 지역사회를 효과적으로 연계한 청소년활동 모형을 개발하며 청소년활동 활성화를 위한 정책 방안을 마련하고자 하였다. 특히 청소년시설에서 운영할 수 있는 청소년활동 연계 방안을 체계적으로 제시함으로써, 청소년활동 정책의 실효성을 높이고 학교와 지역사회 연계 활동의 활성화를 위한 실증적 근거와 실행 방안을 수립하고자 하였다.

본 연구의 목적을 달성하기 위하여, 학교와 지역사회를 연계한 청소년활동 사례 및 동향 분석을 기초로 하여 전국 초·중·고등학생을 대상으로 청소년활동 및 2022 개정 교육과정 주요내용에 대한 요구를 분석하고, 현장 전문가 대상 초점집단면접조사(FGI)를 통해 학교와 지역사회 연계를 위한 방안을 도출하였다. 또한, 학교와 지역사회 연계한 청소년활동 활성화를 위하여 전문가워킹그룹을 구성하여 사례를 개발하고 운영 모형(안)을 도출하였으며, 멜파이 조사를 통해 운영 모형을 타당화하고, 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형을 개발하였다. 아울러 구체적인 운영 가이드북 개발을 통하여 운영

13) 6장은 강경균 선임연구위원, 오해섭 선임연구위원, 최홍일 전문연구원(이상 한국청소년정책연구원), 성은모 교수(국립경국대학교)가 함께 논의한 내용을 바탕으로 강경균 선임연구위원이 집필하였음.

모형을 현장에서 활용하고 실천할 수 있도록 하였다. 그리고 청소년의 요구분석, 초점집단 면접조사, 멜파이 조사에서의 청소년활동 활성화 방안에 대한 의견을 체계적으로 분석하여 정책 비전, 정책 목표, 정책 방향, 정책 전략, 추진 과제를 모색하였으며, 정책실무협의회를 통해 정책과제를 구체화하고 실현 가능한 방안을 검증하였다. 이러한 체계적인 방법을 통하여 학교와 지역사회 연계를 기반으로 한 청소년활동 활성화를 도모하고, 실효성 있는 정책 방안과 기초자료를 마련하였다.

연구 영역	연구 내용	연구 방법
학교와 지역사회 연계 청소년활동 동향 분석	<ul style="list-style-type: none"> 학교와 지역사회 청소년활동 연계 운영 법 및 제도 분석 청소년활동 운영 연계를 위한 2022 개정 교육과정 주요내용 분석 청소년활동 운영을 위한 학교와 지역사회 연계 운영 동향 	<ul style="list-style-type: none"> 문헌고찰 내용분석 전문가협의회
자료 조사 및 분석	<ul style="list-style-type: none"> 청소년활동 및 2022 개정 교육과정 주요내용에 대한 요구 현장 전문가 대상 학교와 지역사회 연계에 대한 경험 탐색 	<ul style="list-style-type: none"> 설문조사 FGI
운영 사례 개발 및 모형 타당화	<ul style="list-style-type: none"> 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 사례 분석 학교와 지역사회 연계 청소년활동 사례 운영 및 개발 학교와 지역사회 연계 청소년활동 모형(안) 개발 및 타당화 	<ul style="list-style-type: none"> 전문가워킹그룹 멜파이
운영 방안 및 정책 도출	<ul style="list-style-type: none"> 학교 교육과정 연계 청소년활동 및 운영 가이드라인 개발 학교와 청소년활동 연계 활성화를 위한 정책 방안 	<ul style="list-style-type: none"> 전문가협의회 정책실무협의회

그림 VI-1. 연구내용 및 방법

2) 결과 및 정책 방향

(1) 청소년활동 및 2022 개정 교육과정 주요내용에 대한 요구분석

청소년활동 및 2022 개정 교육과정 주요내용에 대한 요구분석의 결과는 다음과 같다. 청소년활동 경험 및 2022 개정 교육과정 연계한 청소년활동 관련 요구 파악을 위해 초등학생 4~6학년, 중학생 1~3학년, 고등학생 1~3학년으로 학교급별로 자료를 수집하고 분석하였다. 설문지 구성 영역은 청소년활동 경험 분석(2025년), 청소년활동 경험 비교 분석(2023/ 2025년), 2022 개정 교육과정 연계 청소년활동에 대한 요구로 하여 설문을 실시하였으며, 분석 결과는 다음과 같다.

첫째, 2025년도 청소년활동 경험 분석 결과를 살펴보면, 청소년활동에 참여한 가장

큰 이유는 단체로 참여해서, 재미 때문에, 다양한 경험을 위해서였으며, 활동 참여 시 본인의 흥미와 재미, 활동의 도움 정도 등을 가장 많이 고려했고, 활동 참여를 방해하는 요인은 희망하는 활동과 참여할 시간이 없는 점이 가장 높게 응답되었다. 또한, 청소년활동 활성화를 위해 필요한 사항으로 “청소년활동에 청소년의 의견이 좀 더 많이 반영되고 흥미롭게 구성되어야 한다”가 평균 3.37(4점 만점)로 가장 높게 응답되었다. 이러한 결과는 이러한 분석 결과는 획일적인 단체 활동 방식의 참여형태에서 벗어나 당사자의 의견을 반영하여 흥미있는 내용으로 구성된 활동을 통해 자발적인 참여를 유발할 수 있도록 할 필요성이 있다. 그리고, 청소년활동 참여 방식에 있어서는 비대면 보다는 대면 활동 참여를 더 선호했으며, 학교에서 수업시간 중에 참여하기를 선호하는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 청소년들이 학교 내 활동과 수업시간 중 참여를 선호하는 만큼, 학교를 중심으로 지역사회와 연계하는 체계를 청소년활동의 핵심 플랫폼으로 활용하는 정책적 지원이 강화되어야 한다. 이를 위해 자율시간, 자유학기제, 창의적 체험활동 시간 등 2022 개정 교육과정과 정과을 실효성 있게 활용하고, 학교와 지역사회 청소년시설 간의 연계를 강화하여 전문성 있는 외부 자원이 학교 안으로 원활히 유입될 수 있는 통로를 마련해야 한다.

둘째, 청소년활동 경험을 2023년도와 2025년도 비교해 보면, 2023년 대비, 청소년들이 청소년활동에 참여하는 이유 중 “학교에서 단체로 참여해서” 항목에 대한 응답 비중이 4.9%p로 가장 큰 변화폭을 보였다. 또한 “다양한 경험을 하기 위해”, “자기 계발을 위해”, “학업과 진학에 도움이 되어서” 등 단순한 여가와 오락이 아닌 스스로의 성장과 미래를 위해 프로그램에 참여하고 있음이 확인되었다. 이러한 결과는 향후 더욱 향상된 청소년활동 참여의 활성화를 위해 청소년의 필요와 참여의 목적을 파악하고 맞춤형 프로그램을 지속적으로 개발 및 제공할 필요성이 있음을 알 수 있다. 또한, 청소년활동 참여 방해요인 중, 희망하는 활동이 없기 때문이라는 응답이 가장 높게 나타났으며, 2023년도에 비하여 증가하는 상황임이 확인되었다. 그 외에도 참가비용의 부담과 활동 장소에 대한 높은 물리적 접근성(거리, 시간 등)에 대한 응답이 증가하였다. 이러한 결과는 실제로 희망하는 활동이 없을 수도 있지만, 홍보와 정보 부족으로 인하여 인지하지 못하였을 가능성 또한 배제할 수 없기 때문에 다양한 프로그램에 대한 적극적인 홍보가 필요하다. 또한 저소득 및 취약계층 청소년을 위한 참가비 지원(청소년활동 바우처 등), 찾아가는 청소년활동 프로그램 등을 통해 경제적, 지리적 취약성으로 인하여 청소년활동으로부터 소외되는 청소년이 없도록 정책적 지원이 필요함을 알 수 있다.

셋째, 앞에서 제시한 청소년활동과 연계된 2022 개정 교육과정 활동에 대한 요구를 살펴보면, 먼저, 초등학교(4학년~6학년)의 경우, 전국 초등학생 2,902명을 대상으로 실시되었으며, ‘학교자율시간’, ‘진로연계교육’, ‘디지털 소양교육’의 세 가지 영역을 중심으로 학생 요구를 분석하였다. 분석 결과, 초등학생들은 학교 내 자율적이고 체험적인 학습활동과 지역사회와의 연계 경험을 강하게 희망하였으며, 이는 향후 청소년활동 프로그램 및 지역지원과 연계한 활동 개발이 요구됨을 알 수 있었다. 그리고 중학교의 경우, 전국 중학생 2,940명을 대상으로 실시되었으며, ‘학교자율시간’, ‘진로연계교육’, ‘디지털 소양교육’, ‘자유학기’, ‘학교스포츠클럽’ 다섯 가지 영역에 대한 요구를 분석하였다. 분석 결과, 중학생들은 미래사회 대비형 과목과 활동, 또래 중심 진로탐색, 디지털 창의활동, 체험형 학습, 스포츠를 통한 자기표현을 중요하게 인식하고 있는 것으로 나타났다. 이는 학교교육이 단순한 교과 중심 학습을 넘어 청소년활동과 연계된 통합적 성장의 장으로 확장될 필요성을 보여주는 것이라 할 수 있다. 고등학교는 ‘진로연계교육’, ‘디지털 소양교육’, ‘고교학점제’, ‘선택과목 신설 및 재구조화’의 네 가지 영역을 중심으로 전국 고등학생 2,877명을 대상으로 청소년활동 요구를 조사하였다. 그 결과, 고등학생들은 미래사회 대비 역량 강화, 진로탐색 기회 확대, 디지털 리터러시 함양, 과목 선택의 자율성 확보가 주요 요구사항으로 나타났다. 이러한 결과는 고등학교 교육과정이 단순한 교과 중심의 지식학습을 넘어, 청소년활동과 연계된 탐구·참여·실천 중심의 학습생태계로 전환될 필요가 있음을 시사하는 것이라 할 수 있다. 이상의 결과와 시사점을 종합하여 주요 결과 및 정책 방향을 제시하면 다음과 같다.

설문 영역	주요 결과	정책 방향
청소년활동 경험 분석 (2025년)	<ul style="list-style-type: none"> 청소년활동 활성화를 위해 필요한 사항으로 “청소년 활동에 청소년의 의견이 좀 더 많이 반영되고 흥미롭게 구성되어야 한다”가 평균 3.37(4점 만점)로 가장 높게 응답됨. 비대면 보다는 대면 활동 참여를 더 선호했으며, 학교에서 수업시간 중에 참여하기를 선호하는 것으로 나타남. 	<p>청소년의 의견을 반영한 주도적인 참여 기반 활동 구성</p> <p>학교 교육과정 내에서의 청소년활동 구성</p>
청소년 활동비교 (2023/ 2025년)	<ul style="list-style-type: none"> 청소년활동 참여 이유 중 “학교에서 단체로 참여해서” 항목에 대한 응답비율이 4.9%로 가장 큰 폭에서 변화 보임. 또한, “다양한 경험을 하기 위해”, “자기 계발을 위해”, “학업과 진학에 도움이 되어서” 등 스스로의 성장과 미래를 위해 프로그램에 참여하고 있음. 	<p>청소년 요구에 따른 맞춤형 프로그램 연계 및 개발</p>
초등 학교 (2,902명)	<ul style="list-style-type: none"> 학교자율시간 연계 희망 활동: ‘우리 학교에서 특별하게 실시하고 있는 과목이나 활동’ 희망. 또한 미래사회 관련 과목이나 활동(초·중 공통) 진로연계교육 연계 희망 활동: 영역에서 ‘학교행사 및 동아리 안내활동’과 ‘친구와의 긍정적 관계 형성활동’을 가장 선호함(초·중 공통). 디지털소양교육 연계 희망 활동: 디지털 소양교육 지원 요구로 ‘지역사회 디지털교육 기관과 자원의 활용 확대가 가장 높았음(초·중 공통). 	<p>청소년활동 프로그램 연계 및 지역자원과 연계한 활동 개발</p>
2022 개정 교육과정 연계 청소년 활동에 대한 요구	<ul style="list-style-type: none"> 자유학기제 연계 희망 활동: ‘진로탐색 및 직업체험활동’ 참여, ‘자기주도 프로젝트형 활동’을 선호가 가장 높음 학교스포츠클럽 연계 희망 활동: 학교생활 만족도와 사회성 함양에 긍정적 영향을 미치는 핵심 활동으로 나타남. 지역별 격차 해소와 시설 개선에 대한 요구도 높게 나타남. 	<p>진로 활동 중심 및 자기주도활동 프로젝트 컨텐츠 개발</p>
고등 학교 (2,877명)	<ul style="list-style-type: none"> 진로연계교육 연계 희망 활동: ‘다음 학년 교과목 안내 및 학습 준비 활동’과 ‘학업성적 향상 활동’을 가장 선호 고교학점제 연계 희망 활동: ‘진로와 적성에 맞는 과목 선택’과 ‘관심 분야의 심화학습’을 가장 기대하는 항목으로 선택. 	<p>교과 중심의 특정 주제 기획 운영이 필요함</p>

그림 VI-2. 청소년활동 및 2022 개정 교육과정 주요내용에 대한 요구분석 주요 결과 및 정책 방향

(2) 현장 전문가 대상 학교와 지역사회 연계에 대한 경험 분석

학교와 지역사회 연계를 통한 청소년활동을 활성화하기 방안을 마련하기 위하여 현장 전문가를 대상 학교와 지역사회 연계에 대한 경험을 분석하였다. 이를 위해, 2022 개정 교육과정에 기반한 학교와 지역사회 연계를 위하여 사례 분석, 기관 방문 등을 통해 추출된 5개 그룹(학교 교과 및 비교과 연계, 학교포상제, 자유학기제 연계, 고교학점제 연계, 환경 및 디지털 분야 연계)에 우수한 청소년시설을 중심으로 지역사회 전문가(20명)를 대상으로 초점집단면접조사(FGI)를 실시하고 분석하였다. 자료를 수집하고 범주화 과정에 따라 분석한 결과, 5개의 범주, 15개 하위범주, 54개의 주제가 도출되었다.

표 VI-1. 학교와 지역사회 연계에 대한 경험 분석 결과 범주화

범주	하위범주	주제
학교와 지역사회 연계에 대한 필요성	청소년활동을 둘러싼 환경에 대한 인식	<ul style="list-style-type: none"> • 청소년시설 및 활동에 대한 낮은 인식 • 보호자의 학업 중심 시각 • 교원의 소극적 태도와 부담감 • 청소년활동의 긍정적 효과에 대한 경험 공유
	지역사회에서의 청소년시설 및 활동에 대한 요구	<ul style="list-style-type: none"> • 청소년 전용 공간 및 안전한 시설 요구 • 진로 탐색과 다양한 체험 활동 욕구 • 지역사회와 학교의 연계 필요성 • 청소년 재능 발산·문화 활동 지원
	학교와 청소년시설과의 연계 필요성에 대한 공유 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 정기 협의체 및 제도적 기반 필요 • 학교 교육과정과의 연계 강화 • 홍보 및 인식 제고 필요
학교와 지역사회 연계 운영의 개선방안	학교와 지역사회. 청소년시설의 연계에서 어려운 점	<ul style="list-style-type: none"> • 일정 조율의 어려움 • 안전 및 이동 문제 • 행정적 부담 및 교사 업무 과중 • 예산·인력 부족 • 정보 부족 및 인식 차이
	지역사회 및 학교와의 협력 성공을 위한 요인	<ul style="list-style-type: none"> • 안전 확보와 신뢰 형성 • 지속적 네트워크/협의체 운영 및 소통 강화 • 교육과정과의 연계 강화 • 예산 및 인력 지원
	학교와 지역사회. 청소년시설의 연계를 위한 개선 및 발전 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 제도적 기반과 협력 체계 강화 • 교육과정과의 연계 강화 • 예산 및 인력의 안정적 확보 • 안전관리 체계 마련

범주	하위범주	주제
운영 체계 및 추진 방식	학교와 청소년시설과의 연계 사업 및 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 활동 및 프로그램 운영 • 고교·자유학기제·고교학점제와의 연계 • 방과후·동아리·토요 프로그램 등 생활 밀착형 활동 • 지역 특성과 맞춘 진로·체험 프로그램 • 디지털·미디어 기반 프로그램 확대
	협력 방식 및 절차	<ul style="list-style-type: none"> • 절차적 운영 체계 확립 • 교육청과의 연계 및 행정지원 중요성 • 역할 분담과 공동 기획 • 평가와 성과 확산
	추진 협의체 운영 및 단계적(중·장기) 계획	<ul style="list-style-type: none"> • 추진 협의체 구성 및 정례 운영 • 단계적 추진 계획(연간 순환체계) • 정책·제도적 기반 및 예산 확보
청소년활동 협력 기관의 역할 및 내용	청소년 수련시설 중심 협력 기관에서 요구되는 역할	<ul style="list-style-type: none"> • 전문화된 청소년 수련시설 • 학교의 교육과정 연계 • 지자체와 교육청의 행정 및 예산 지원
	협력 기관의 역량 및 역할	<ul style="list-style-type: none"> • 청소년 수련시설의 역할: 교육 파트너 • 학교의 역할: 학생 모집과 참여 • 지자체의 역할: 자원제공 및 공간 마련 • 교육청의 역할: 제도적 승인
	프로그램 환경 및 인적·물적 자원 연계 내용	<ul style="list-style-type: none"> • 인적·물적 자원 연계 현황 • 기관 간 연계와 공동 활용 체계
2022 개정 교육과정 주요사항에 대한 운영 및 협력 방안	교과 및 비교과를 통한 활동 연계 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 교과 및 비교과의 연계 • 다양한 과목 및 영역과 연계 가능성 • 청소년시설 프로그램을 교육과정에 반영
	교육과정 편성·운영(진로연계, 자유학기제, 고교학점제 등) 및 연계 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 자유학기제·진로교육·고교학점제와의 연계 • 수련시설 프로그램을 교육과정 속으로 확장 • 학생 맞춤형·체계적 진로탐색 강조
	기초 소양 및 역량연계 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 기후생태 교육과 연계 필요성 • 디지털 소양·미래역량 강화 • 스포츠 클럽 활성화

이러한, 자료의 분석 결과를 바탕으로 주요 결과를 도출하여 정책적 방향 및 시사점을 도출한 결과 청소년 수련시설의 전문성 강화, 학교 교육과정 내 제도적 정착, 지자체의 행·재정적 지원 강화, 교육청의 제도적·행정적 체계 구축, 운영의 체계화 및 환류 구조 확립, 미래 역량 중심 연계 청소년활동 강화가 주요 결과로 도출되었다. 구체적으로 제시하면 다음과 같다. 첫째, 학교와 청소년시설 간 협력이 일부 지역에 한정되어 있으며, 학교의 참여 수준에 따라 연계의 질적 격차가 큼에 따라 청소년 수련시설의 전문성 강화할 수

있는 정책이 필요하다. 둘째, 학교는 지역사회 연계를 교육과정 설계 단계에서 반영하고, 창의적 체험활동·비교과 영역을 활용해 제도화해야 하며, 학생 평가·생활기록부에 반영될 수 있는 구조 마련이 요구됨에 따라, 학교 교육과정 내 제도적 정착이 필요하다. 셋째, 지자체는 청소년활동이 지속 가능하게 운영되도록 예산 지원, 시설 확충, 지역 전문가 발굴, 홍보 채널 구축 등 실질적 지원을 강화할 필요가 있으며, 이러한 결과는 지자체의 행·재정적 지원 강화가 필요함을 알 수 있다. 넷째, 교육청은 연계 활동의 성취기준 및 평가 기준 마련, 교사·지도사 연수 지원, 인증제 연동 등 제도적 기반을 구축하여 연계의 안정성 확보해야 하며, 교육청의 제도적·행정적 체계 구축이 필요함을 알 수 있다. 다섯째, 청소년활동 운영은 수요 조사·기획·운영·평가·환류의 순환 구조로 설계되어야 하며, 청소년의 요구가 반영되는 참여형 운영 체계 구축이 중요하다. 이를 위해 청소년활동 운영의 체계화 및 환류 구조 확립이 필요하다. 여섯째, 2022 개정 교육과정의 방향에 따라 기후생태·디지털 소양·스포츠 등 미래 핵심역량 중심의 청소년활동 강화가 요구된다.

주요 결과	정책 방향
• 학교와 청소년시설 간 협력이 일부 지역에 한정되어 있으며, 학교의 참여 수준에 따라 연계의 질적 격차가 큼	청소년수련시설의 전문성 강화
• 학교는 지역사회와의 연계를 교육과정 설계 단계에서 반영하고, 창의적 체험활동·비교과 영역을 활용해 제도화해야 하며, 학생 평가·생활기록부에 반영할 수 있는 구조 마련	학교 교육과정 내 제도적 정착
• 지자체는 청소년활동이 지속 가능하게 운영되도록 예산 지원, 시설 확충, 지역 전문가 발굴, 홍보 채널 구축 등 실질적 지원 강화	지자체의 행·재정적 지원 강화
• 교육청은 연계 활동의 성취기준 및 평가 기준 마련, 교사·지도사 연수 지원, 인증제 연동 등 제도적 기반을 구축하여 연계의 안정성 확보	교육청의 제도적·행정적 체계 구축
• 수요 조사·기획·운영·평가·환류의 순환 구조로 설계되어야 하며, 청소년의 요구가 반영되는 참여형 운영 체계 구축이 중요	운영의 체계화 및 환류 구조 확립
• 2022 개정 교육과정의 방향에 따라 기후생태·디지털 소양·스포츠 등 미래 핵심역량 중심의 청소년활동 강화	미래 역량 중심 연계 청소년활동 강화

그림 VI-3. 학교와 지역사회 연계에 대한 경험 분석 주요 결과 및 정책 방향

(3) 학교와 지역사회 연계 청소년활동 모형 및 가이드라인 개발

학교와 지역사회 연계 청소년활동 모형 및 가이드라인을 개발하기 위하여 전문가 워킹 그룹을 구성하여 사례를 발굴하고 학교와 지역사회 연계 청소년활동 활성화를 위한 운영 요소와 내용을 도출하였으며, 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형(안)을 마련하였다. 그리고 도출된 운영 모형(안)에 대하여 멜파이 조사를 통해 운영 모형을 타당화하고, 활성화 방안을 마련하였다. 2차에 걸친 멜파이 조사를 통해 타당성이 검증된 학교와 지역사회 연계 청소년활동 모형은 다음과 같다.



그림 VI-4. 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형

본 연구에서 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형 개발과 함께 실제 현장에서 청소년 기관 및 단체에서 실제적으로 적용하고 활용하기 위하여 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 가이드북을 개발하였다. 그 내용은 청소년활동과 2022 개정 교육과정, 학교와 지역사회 연계의 필요성, 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형, 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 유형, 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 절차, 청소년 활동 운영 사례로 구성하였다.

본 연구에서 델파이 조사 시 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형 및 활성화 방안에 대하여 의견을 조사하였으며, 분석한 주요 결과 및 정책적 방향은 다음과 같다.

주요 결과	정책 방향
<ul style="list-style-type: none"> 청소년활동의 지속적 운영을 위한 법·제도 정비 및 예산 확보 교육부와의 협의를 통한 청소년활동의 학교 교육과정 내 반영 추진 학교-청소년시설-지자체-교육청 간 상시 협력 체계 제도화 및 안정성 강화 중앙부처-지자체-교육청 간 안정적인 활동 예산 연결 체계 도입 	제도적·재정적 기반 강화
<ul style="list-style-type: none"> 학교, 지자체, 청소년기관, 지역 단체가 참여하는 정기 협의체 구성 청소년활동 추진기구 설정 및 지속 가능한 협력 체계 공고화 상호 요구 파악 및 지원 공유 연계 플랫폼 또는 중간지원조직 설치 운영 	지속 가능한 실질적 협력 거버넌스 구축
<ul style="list-style-type: none"> 청소년시설·단체의 프로그램 기획력, 지도자 역량, 안전관리 능력 강화 교사와 청소년지도자의 협력을 통한 수업 공동기획 구조 마련 학교-기관 간 연계·조정 역할 수행을 위한 코디네이터 지정 운영 	학교와 청소년활동 프로그램의 공동 운영 및 전문성 제고
<ul style="list-style-type: none"> 청소년이 활동의 기획 운영·평가의 주체로 참여하도록 구조 제도화 청소년참여위원회, 학생회, 동아리 등을 통한 자발적 참여 장려 청소년활동을 학교 중심에서 지역사회 중심으로 확장 	청소년 주도성 강화 및 참여 확대
<ul style="list-style-type: none"> 인구감소 지역, 농산어촌 등 지역별 특성과 여건을 반영한 차별화된 모델 소규모 시·군의 지역별 자원 격차를 고려하여 지역 맞춤형 운영 모델 개발 	지역 맞춤형 운영 모델 개발
<ul style="list-style-type: none"> 정기협의체에서 도출된 우수사례 공유·확산 교사·학부모 대상 청소년활동 인식 교육 및 홍보 전략 실시 학교 교직원의 청소년기관 이해도 제고를 위한 연수·설명회 개최 	인식 개선 및 정보 접근성 제고
<ul style="list-style-type: none"> 청소년이 활동을 탐색·신청·관리할 수 있는 온라인 통합 플랫폼 구축 청소년 활동 결과가 학습성과로 환류될 수 있도록 평가 지표 개발 우수사례 확산 및 평가·포상제와 같은 인센티브 제도 도입 	성과 모니터링 및 환류 체계 강화

그림 VI-5. 학교와 지역사회 연계 청소년활동 활성화에 대한 주요 결과 및 정책 방향

청소년활동 운영 모형 및 활성화 방안에 대하여 의견 조사 분석 결과, 제도적·재정적 기반 강화, 지속 가능한 실질적 협력 거버넌스 구축, 학교와 청소년활동 프로그램의 공동 운영 및 전문성 제고, 청소년 주도성 강화 및 참여 확대, 지역 맞춤형 청소년활동 운영 모델 개발, 인식 개선 및 정보 접근성 제고, 성과 모니터링 및 환류 체계 강화가 정책 방향으로 제시되었다. 구체적으로 제시하면 다음과 같다.

첫째, 청소년활동의 지속적 운영과 활성화를 위해 법·제도 정비, 예산 확보, 학교 교육과 정 내 반영, 중앙 부처와의 연계 마련, 다양한 기관 간 협력 체계와 예산 연결 시스템 구축 등의 다각적 노력이 요구되는 것으로 나타났다. 이러한 결과에 따라 청소년활동이 현장에 안정적으로 정착되고 실효성 있게 이루어지기 위해서는 제도적·재정적 기반 강화가 필요하다.

둘째, 지역사회 민간단체, 지자체, 학교 등이 청소년활동 프로그램에 지속적으로 참여하는 문화가 필요하고, 협력 기관 간 정기 협의체를 통해 청소년활동 중심의 공동 목표 설정과 운영 방안 및 정보교류를 위한 장이 마련되는 것이 필요하다. 또한, 청소년활동 추진기구와 전문가 네트워크가 상호 보완적 운영 구조를 마련하고, 상호 요구 파악 및 지원 공유를 위한 플랫폼 또는 중간 지원조직의 설치가 실제적 필요로 제기되었다. 따라서 청소년활동 활성화를 위해서는 지속 가능한 실질적 협력 거버넌스 구축이 필요하다.

셋째, 학교와 지역사회 기관 간의 협력 강화를 위해서는 학교 교육과정과 연계하여 청소년활동을 운영하는 방안이 필요하다. 이러한 통합 운영을 위해 학교와 기관의 운영 일정을 조율하는 행정 지원 시스템의 구축이 요구되며, 동시에 청소년시설 및 단체의 청소년활동 프로그램 기획에 대한 전문성 그리고 지도자 역량이 필요하며, 무엇보다도 안전관리 능력을 강화하는 것이 중요하다. 또한, 학교의 요구를 반영한 진로 체험 및 다양한 탐구형 프로그램 개발이 추진되고, 교사와 청소년지도자 간의 협력을 통한 수업 공동 설계, 그리고 교육과정 연계를 촉진하는 수업지도안과 활동지도안의 공동 설계가 이루어져야 한다. 무엇보다도 이러한 공동 기획 및 설계 활동은 학교의 연간계획이 이루어지기 전에 미리 협력하여 한다. 아울러, 코디네이터 지정 운영과 학교·기관 간의 연계·조정 역할 강화를 통해 협력의 효율성과 전문성을 확보할 필요가 있으며, 이를 통해 학교와 청소년활동 프로그램의 공동 운영 및 전문성 제고를 위한 정책적 지원이 필요하다.

넷째, 청소년이 활동의 전반적인 프로세스에 주체적으로 참여하도록 제도적인 구조화가 필요하다. 무엇보다도 청소년활동이 학교 중심에서 지역사회 중심으로 확대되는 경향

이 확인되었다. 청소년참여위원회, 학생회, 동아리 등 다양한 조직을 통해 자발이고 주도적인 참여가 청소년활동의 기회, 운영 평가에서 이루어져야 한다. 이에 따라 청소년의 주도성 강화 및 참여 확대를 위한 정책적 지원이 요구된다.

다섯째, 인구감소 지역과 농산어촌 등 지역별 특성과 여건을 반영하여 차별화된 청소년 활동 운영 모델이 개발될 필요가 나타났다. 특히, 소규모 시·군의 자원 격차를 고려하여 지역 맞춤형 운영 모델을 구축함으로써 지역별 청소년활동의 실효성과 지속 가능성을 높이는 것이 중요하다. 이에 따라 지역 맞춤형 운영 모델 개발이 필요하다.

여섯째, 학교와 지역사회 정기 협의체에서 우수사례가 효과적으로 공유되고 확산하는 것이 필요하다. 또한, 교사와 학부모를 대상으로 청소년활동에 대한 인식 교육과 홍보 전략이 필요하며, 학교 교직원의 청소년 기관에 대한 이해도를 높이기 위한 연수 및 설명회 개최가 요구되고 있다. 이에 따라 청소년활동에 대한 인식 개선 및 정보 접근성 제고가 필요하다.

마지막으로, 청소년이 스스로 활동을 탐색, 신청, 관리할 수 있는 온라인 통합 플랫폼이 e청소년과 연계 구축되어 접근성과 활용성이 향상되어야 한다. 또한, 청소년활동 성과를 지역사회와 공유하며 사회적 가치를 확산시키고, 활동 결과를 학습성과로 환류할 수 있는 평가 지표 개발이 필요하다고 나타났다. 더불어 우수사례 확산과 지자체 평가·포상제 등 인센티브 제도 도입 역시 요구되고 있어 성과 모니터링 및 환류 체계 강화에 대한 정책적 지원이 필요하다.

2. 정책 모형 및 정책 제언

1) 정책비전 및 방향 설정

청소년활동 현장 사례, 청소년 요구 및 현장 전문가의 경험 분석, 운영 모형 개발, 청소년활동 활성화 방안 등의 주요 결과 및 시사점을 종합하여, 청소년시설 중심의 협력 체계를 제도화하고, 학교 교육과정과 청소년활동을 통합하며, 학교-지역사회-청소년기관이 협력하는 지속 가능한 청소년활동 생태계를 실현하고자 실행 가능한 정책 추진 모형을 제시하고자 한다.

정책 비전

학교와 지역사회가 협력하여 청소년의 주도적 성장을 지원하는
지속 가능한 청소년활동 생태계 강화

먼저, 제시한 주요 결과 및 정책 방향을 통해 정책 비전을 설정하였다. 본 연구를 통해 도출한 정책비전은 청소년활동 단체 및 청소년단체·지자체·교육청이 협력하는 거버넌스형 참여 생태계를 강화하는 것으로 청소년이 주체로서 주도적 참여 중심의 청소년정책 체제를 실현하고자 하는데 근거한다. 또한, 학교 교육과정과 지역사회 자원을 연계하여 청소년의 삶과 학습이 통합되는 지역기반 활동체계를 마련하고자 ‘학교와 지역사회가 협력하여 청소년의 주도적 성장을 지원하는 지속 가능한 청소년활동 생태계 강화’로 설정하였다.

이러한 정책비전 아래, 연구결과에서의 정책방향을 통해 4가지의 정책 방향을 구조화하였다. 정책의 방향은 ① 청소년활동의 제도적 안정화, ② 지속 가능한 협력 거버넌스 강화, ③ 청소년활동 전문성 강화 및 콘텐츠 내실화, ④ 청소년활동 운영 체계 효율화이다.

첫째, 청소년활동의 제도적 안정화는 청소년활동이 교육과정 내에서 제도적으로 운영 될 수 있는 제도를 마련하는 것과 청소년활동을 위한 재정적 안정화를 위한 방향이다.

둘째, 학교와 지역사회 연계 협력 거버넌스 강화는 교육청과 지자체를 중심으로 청소년 활동을 활성화하기 위한 기관의 연계 협력 및 지역사회 청소년활동이 원활하게 움직일 수 있는 정책 방향이다.

셋째, 청소년활동 전문성 강화 및 콘텐츠 고도화는 본 연구에서 개발한 학교와 지역사회 청소년활동 운영 모형 및 가이드북을 현장 활용과 원활한 운영을 위한 전문성 강화의 측면이다.

넷째, 청소년활동을 운영하는 체계에 있어 홍보 및 성과관리 등에 관한 효율적 체계에 대한 측면을 제시하였다.

2) 정책 목표 설정

앞에서 설정한 제도적 안정성, 거버넌스의 지속성, 운영의 전문성, 운영 체계의 효율성 중심으로 한 4가지 정책방향에 따라 본 연구결과에서 도출된 시사점과 정책 목표를 연계하여 제시하면 다음과 같다.



그림 VI-6. 정책 방향 및 정책 목표

본 연구에서의 정책 방향에 따른 정책 목표는 각 정책 방향에 2가지의 정책목표를 제시하였다. 첫째, 청소년활동의 제도적 안정화를 위해서 법 및 제도적 기반 강화와 안정적 재정 지원 기반이 필요하다. 둘째, 청소년활동의 지속 가능한 실질적 협력 거버넌스를 강화하기 위해서는 학교와 지역사회 협력 거버넌스를 제도화하고, 지역별로 맞춤형 협력 모형이 필요하다. 셋째, 청소년활동 전문성 강화 및 콘텐츠 내실화를 위해서는 청소년활동 전문 인력 운영 및 2022 개정 교육과정 연계하여 프로그램 운영으로 제시할 수 있다. 넷째, 청소년활동 운영 체계 효율화는 청소년활동 운영 관리 시스템 고도화와 지역구성원의 접근성 강화로 제시하였다.

3) 정책 목표 별 추진과제 주요 내용

앞에서 제시한 주요 결과를 근거로 정책비전, 정책방향, 정책 목표를 제시하고, 정부기관(성평등가족부, 교육부 등)을 통해 추진 과제에 대하여 실현 가능성 및 추진상황을 검토하여 핵심 추진 과제 8개를 추려 제안하면 다음과 같다.



그림 VI-7. 핵심 추진 과제

(1) 추진과제 1: 청소년활동과 학교 생활기록부 연계 운영 지침 마련

추진 과제 #1		정책 방향		
청소년활동과 학교 생활기록부 연계 운영 지침 마련		청소년활동의 제도적 안정화		
		정책 목표		
학교 교육과정 내에서 제도적으로 운영할 수 있는 제도 기반 마련				
추진 배경				
<ul style="list-style-type: none"> 교육부 훈령 제530호(2025. 교육부 훈령 제530호(2025.7.13. 시행))는 학교생활기록부 작성 및 관리의 객관성·투명성·공정성 강화를 주요 목적으로 개정됨. 현재, 초·중등의 규제완화에 대한 요구가 있고, 2022 개정 교육과정에서 지역사회 연계에 대한 필요성이 강조되고 있음. 다만, 현 지침은 학교 내 활동 중심으로 규정되어 있어, 지역사회와 연계된 청소년활동(청소년활동프로그램, 지자체 협력 진로활동 등)의 교육적 성과가 학교생활기록부에 충분히 반영되지 않음. 이에 지역사회 청소년활동 지원과의 연계를 제도적으로 인정하여 학교 안팎에서의 청소년활동과 학습 경험을 제도적으로 공식화할 수 있도록 지침 보완을 추진함. 				
주요 개선 사항				
조항	현행	개선(안)		
제13조 (창의적 체험 활동상황)	“학교의 교육과정에 따라 자율활동, 동아리활동, 진로활동의 특기 사항을 입력한다.”	“학교 또는 시·도교육청이 승인한 <u>지역사회 청소년기관·공공기관과 연계한 활동을 자율·동아리·진로활동</u> 특기사항에 기재할 수 있다.”		
제13조 (누가기록 관리)	“누가기록은 시·도교육감이 정하는 방식으로 하고, 객관적 근거자료를 바탕으로 작성한다.”	“누가기록은 <u>활동 확인서, 기관 인증자료, 참여 보고서 등 객관적 증빙자료</u> 를 근거로 작성하며, 외부기관 연계 활동의 경우 해당 자료를 학교가 검증 후 입력한다.”		
제4조 (처리요령)	“사용자는 직접 관찰·평가한 내용을 근거로 자료를 입력해야 한다.”	“다만, 지역사회 기관 주관의 교육활동은 <u>공인된 기관의 확인서 또는 시·도교육청 인증자료</u> 를 근거로 학교장이 승인한 경우 입력할 수 있다.”		
적용 방안		초기	중기	후기
• (중학교) 자유학기제 및 진로탐색 중심 활동을 중심으로 지역사회 체험활동을 창의적 체험활동–진로활동 영역에 반영		●		
• (고등학교) 지역사회 연계 프로젝트형 활동을 자율활동 또는 행동특성란에 기재하되, 활동의 주도성·기여도 중심으로 서술		●		
• (공통) 시도교육청의 규제개선협의체에서의 협의와 함께, 학교장은 교육청 또는 자자체가 인증한 기관(청소년수련관, 청소년문화의집, 공공청소년단체 등)을 우선 승인 대상으로 하여 공신력 확보	●			
기대 효과				
<ul style="list-style-type: none"> 지역사회와 학교의 교육 협력 강화로 학생 성장기록의 공공성 확대 청소년의 자기주도적 학습·참여활동이 공식 교육성과로 인정 공정하고 객관적인 기록체계 확립을 통한 학교생활기록 신뢰도 제고 교육청·지자체·청소년기관 간 공동 인증체계 구축 기반 마련 				

● 추진과제 #1 주요 내용

본 연구를 진행하면서, 청소년활동 관련 시설 운영자 및 전문가가 학교안팎의 청소년활동을 활성화하기 위해 제시한 의견 중, 가장 필요로 한 의견은 지역사회에서의 청소년 활동 기록이 학교의 학습 기록으로 인정되는 것이었다. 최근에 개정된 교육부 훈령 제530호(2025.7.13. 시행)는 학교생활기록부 작성의 객관성과 공정성 강화를 목적으로 개정되었으나, 현행 지침은 학교 내부 활동 중심으로 규정되어 청소년 수련시설, 청소년단체 등 지역사회 청소년기관의 활동이 공식 교육성과로 인정되지 못하고 있다. 하지만 연구에서 사례 발굴과 운영을 통해 청소년활동 프로그램이 학교 교과 및 창의적체험활동과 연계하고, 2022 개정 교육과정의 자유학기제, 고등학교 교육과정과 연계하면서, 초·중등 생활기록부 작성 지침의 규제 완화를 위한 제도적 노력을 추진과제로 제안하였다.

앞서 설명한 정책적 배경에 따라, 2022 개정 교육과정에서 강조하는 지역사회 연계활동의 교육적 가치를 제도적으로 반영하기 위해서는 학교생활기록부 작성 지침의 보완이 필요하다. 이에 「학교생활기록 작성 및 관리지침」(교육부 훈령 제530호)을 개정하여, 제13조(창의적 체험활동상황)에 “학교 또는 시·도교육청이 승인한 지역사회 청소년기관·공공기관과 연계한 활동을 자율·동아리·진로활동 특기사항에 기재할 수 있다.”를 추가하고, 제13조(누가기록 관리)에는 “활동확인서, 기관 인증자료, 참여 보고서 등 객관적 증빙자료를 근거로 작성하며, 외부기관 연계활동은 학교 검증 후 입력한다.”를 명시하는 것을 제안하였다. 또한 제4조(처리요령)에 “지역사회 기관 주관 교육활동은 공인기관 확인서 또는 시·도교육청 인증자료를 근거로 학교장이 승인한 경우 입력할 수 있다.”를 추가하는 것을 개선 사항으로 제안하였다.

추후, 이러한 개정(안)을 바탕으로 성평등기족부와 교육부의 협의 및 시·도교육청의 규제개선협의체를 통한 지침 개정과 인증기관 지정 절차를 마련해야겠다. 또한 장기적으로는 디지털 통합 시스템을 활용하여 외부활동 인증과 기록을 연동하는 체계를 구축해야 한다. 이러한 학교생활기록부에 지역사회 청소년활동의 공식적인 반영을 위한 노력은 학생의 성장과정이 다면적으로 기록되어 교육 및 활동 성과의 공공성과 신뢰성이 제고될 수 있을 것이다.

(2) 추진과제 2: 중앙·지방·교육청 간 청소년활동 예산 편성 운영

추진 과제 #2		정책 방향
중앙·지방·교육청 간 청소년활동 예산 편성 운영		청소년활동의 제도적 안정화
		정책 목표
		청소년활동 예산의 안정적 재정 지원 기반 마련
추진 배경		
<ul style="list-style-type: none"> 2022 개정 교육과정의 단계별 전면시행(2025년)과 지역 연계 강조로 인해 학교와 지역사회 연계가 확대되고 다양한 청소년활동 시설 및 청소년단체 프로그램의 요구 증가됨. 청소년활동 관련 재원이 중앙·지방·교육청으로 분산되어 있고, 시설 공간 위주의 재원 배정으로 운영비 등 예산의 지속성과 연속성이 낮음. 청소년활동 관련 시설에서의 성과를 달성하고, 수요자 맞춤형 프로그램 등의 질 좋은 청소년활동 운영을 위해서는 다년간의 지속적이고 안정적인 재원 마련이 필요함. 		
주요 개선 사항		
구분	현행	개선(안)
예산 구조	단년도·공모 중심, 정부기관 간 협력 부족, 재원의 분절 및 누락 발생	시·도교육청 내 청소년활동 연계 재원 편성 및 중앙·교육청·지자체 공동 지원
운영 관리	배분의 불균형, 학교 및 시설 집행 불일치, 성과 및 취약 지역 등의 차별 발생	청소년 성장지원 디지털 플랫폼(IPSP)과 연동하여 수요·운영·성과에 기반한 행정 업무 일원화
적용 방안		
<ul style="list-style-type: none"> (공동지원) 중앙정부·교육청·지자체가 공동으로 매칭하여 재정협의회를 구성하고, 공동 예산 편성 및 집행 체계 구축 (성과 연계 지금) 단년도 공모사업이 아닌, 성과 기반의 재정 편성 및 운영 (예산과 활동 연동) 청소년성장지원디지털 플랫폼에 지역사회 운영자의 예산과 활동을 연동하여 데이터 기반 예산 관리 시스템 추진 		
기대 효과		
<ul style="list-style-type: none"> 예산의 공동 매칭으로 청소년활동에 대한 공동 의무 및 관리 인식 청소년 성장지원 디지털 플랫폼 구축에 따른 지역사회 통합정보 기반의 예산·성과 관리체계 효율화 성과 관리 체계를 통한 예산 확보로 청소년 수련시설 및 지자체 평가가 운영되고, 청소년활동의 질과 제도적 안정화를 마련 		

● 추진과제 #2 주요 내용

2025년 올해부터 단계별로 2022 개정 교육과정 전면 시행과 지역사회 연계 강화에 따라 학교와 지역의 연계를 통한 청소년 활동이 확대되었다. 하지만 청소년활동 관련 재원이 중앙정부, 지방자치단체, 교육청으로 분산되어 있어 효율적 운용이 어렵다. 특히 청소년활동 관련 시설의 확충 중심의 예산 구조로 인해 프로그램 운영비의 지속성이 낮고, 단년도 사업 혹은 공모 중심의 재원 체계는 사업의 연속성을 기대하기 어렵게 하고, 현장에서의 청소년활동의 질적 운영을 떨어뜨리고 있다. 또한, 전문가의 의견 조사 결과에서 제시하였듯이, 행·재정적 기반의 불균형이 연계활동 활성화의 주요 장애 요인으로 안정적 재정지원과 행정 효율화가 필요하며, 중앙-지방-교육청 간 협력체계를 통한 지속가능한 지원구조 마련의 필요성이 제기되었다. 따라서 본 추진과제는 질 높은 청소년활동의 안정적 운영을 위해서 재원의 구조적 개편과 통합적 관리체계 구축이 필요성을 제안하였다.

본 추진과제는 단년도 중심의 예산 구조를 시·도교육청 내 청소년활동 전용 재원으로 편성하고, 중앙-교육청-지자체의 공동 지원 체계로 전환하는 것을 제안하였다. 중앙정부는 기본 예산과 정책 방향을 제시하고, 교육청은 지역 내 학교와의 연계 예산을 편성하며, 지자체는 청소년시설 및 단체를 위한 지원 예산을 매칭하여 공동 관리하는 체계를 마련하는 것이 필요하다. 또한, 운영 관리 측면에서는 청소년 성장지원 디지털 플랫폼(ISP)을 통해 수요·운영·성과 기반의 예산 집행과 행정 절차를 일원화하여 프로그램별 예산 흐름이 실시간으로 관리되고, 학교 및 청소년시설 간 재정 격차를 해소할 수 있게 하는 것이 필요하다.

이를 근거로 중앙·지방·교육청 간 청소년활동 예산 편성 운영의 지속성과 일원화를 위해 중앙-교육청-지자체가 참여하는 재정협의회를 구성하여 공동 예산 편성 및 집행 체계를 구축하고, 성과 기반의 단년도 예산 운영 방식을 도입할 필요가 있다. 또한 예산의 통합 운영 및 관리를 위해 데이터 기반의 통합 디지털 예산 관리 체계를 마련하는 것이 필요하다. 이와 같은 개선을 통해 청소년활동에 대한 공동 책임 인식이 형성되고, 지역사회 통합정보 기반의 예산·성과 관리가 효율화되어 청소년활동의 질과 제도적 안정성이 한층 강화될 것이다.

(3) 추진과제 3: 청소년활동 운영 전달 체계 강화

추진 과제 #3		정책 방향					
청소년활동 운영 전달 체계 강화		지속 가능한 실질적 협력 거버넌스 강화					
		정책 목표					
		학교와 지역사회 협력 거버넌스 제도화					
추진 배경							
<ul style="list-style-type: none"> 학교와 지역사회 연계가 학생 성장을 위한 공동 정책으로 운영했으나, 기관 간 협력체계는 역할 불명확 및 협력 창구가 일원화 되지 않음. 본 연구의 전문가 FGI 결과 기관별 역할 및 소통 부재로 인한 어려움이 있음이 나타났으며, 담당자 및 운영자의 교체로 사업의 지속성 및 정보의 단절이 발생함. 이에 따라 지속 가능한 협력체계 구축과 기관의 각각 담당 부서 및 실무자가 달라 실무자 간 활동·교육의 정책 내용 및 실천의 소통 부족 							
주요 개선 사항							
구분	현행	개선(안)					
지속가능한 협력체계 구축	<ul style="list-style-type: none"> 협력을 위한 소통 체계 미비 연계 전담관 부재로 인한 행정의 비효율화 	<ul style="list-style-type: none"> 연계전담관 운영 협력 거버넌스 제도화 정례 협의체 운영 					
통합 시스템 구축	<ul style="list-style-type: none"> 청소년성장지원플랫폼에 행정업무 부재 각 부처별, 기관별 운영 및 성과 관리 	<ul style="list-style-type: none"> 청소년활동 운영 모형 기관의 연계 체계 강화 성과 연계 평가 및 포상 운영 					
적용 방안			단기	중기			
<ul style="list-style-type: none"> (지속 가능한 협력 체계) 교육청·지자체·학교·청소년시설이 함께 참여하는 협력 거버넌스 제도화 및 정례협의체 운영 			●				
<ul style="list-style-type: none"> (협력 운영 체계 확립) 연계전담관(행정지원 인력) 확충 및 공동기획·공동예산·공동성과 체계 확립 				●			
<ul style="list-style-type: none"> (통합시스템 구축) 청소년 성장지원 디지털 플랫폼에 행정 업무 연계 				●			
기대 효과							
<ul style="list-style-type: none"> 학교 및 지역사회 협력 체계 강화로 인한 지속성 확보 행정 절차의 일원화와 효율화로 기관별 행정 부담 감소 연계전담관 지속 근무로 인한 협력의 노하우 축적 및 지속적 사업 가능 통합시스템 구축으로 인해 활동과 행정 연계 및 정책적 성과 환류로 활동의 질적 제고 							

● 추진과제 #3 주요 내용

청소년활동의 지속적 운영과 정책의 구현되기 위해선 지역사회와의 실질적 협력 거버넌스가 제도화되고, 참여하는 기관이 유기적으로 움직일 수 있는 구성요소와 명확한 역할이 필요하다. 본 연구에서 학교와 지역사회 연계를 위해 다양한 방법으로 요구를 수집하고 분석한 결과, 학교와 지역사회가 학생 성장을 위한 공동 정책으로 추진되고 있으나, 현장에서의 기관 간 협력 체계는 역할이 불명확하고 협력 창구가 일원화되어 있지 않은 문제가 있었다. 또한, 기관 간 소통 부족, 담당자 교체로 인한 사업의 단절, 실무자 간 정책 이해도 차이 등이 주요 문제로 나타났다. 본 추진과제는 이러한 한계를 극복하기 위해서는 청소년 활동 운영 전달 체계 강화를 제시하고, 지속 가능한 협력 체계 구축과 효율적인 운영 전달 구조 강화를 주요 내용으로 제시하였다.

현행의 행정 체계는 부처별·기관별로 분산되어 있어 행정 절차의 중복과 비효율이 발생하고 있다. 이에 따라 협력 체계의 실질적 허브로서 코디네이터(Coordinator) 역할을 하는 연계전담관을 배치하는 것이 필요하다. 구체적으로 연계전담관은 학교와 청소년기관 간의 소통 창구 역할을 담당하며, 협약 관리·사업 조정·성과 보고 등 행정 업무를 전담하여 사업의 지속성과 효율성을 높일 수 있다. 이러한 연계전담관의 배치 및 충원과 함께, 교육 청·지자체·학교·청소년시설이 함께 참여하는 정례 협의체 운영이 전달 체계를 강화시킬 수 있다. 동시에 앞에서 제시한 예산 운영 관리와 마찬가지로 청소년 성장지원 디지털 플랫폼에 수요·운영·성과 데이터의 통합 관리체계를 탑재하여 행정과 프로그램 운영의 연계성을 강화시킬 수 있다.

이러한 내용을 바탕으로 추후, 지역사회 기관장급 간담회 운영과 실무자의 정례협의체 운영을 통한 소통 체계 정비를 강화할 필요가 있으며, 무엇보다도 기관의 소통과 전달을 위한 연계전담관 확충과 공동기획·공동예산·공동성과 체계를 확립하며, 디지털 기반의 통합 행정시스템을 단계적으로 실천할 필요가 있다. 이러한 전달 체계의 강화는 학교와 지역사회 간 협력의 지속성을 높이고, 행정 절차의 효율화를 통해 기관별 업무 부담을 완화한다. 또한 연계전담관의 상시 운영으로 협력의 노하우가 축적되고, 통합 시스템 기반의 정책 환류가 가능해져 청소년활동의 품질과 지속가능성이 함께 향상될 것이다.

(4) 추진과제 4: 지역 단위의 특성을 반영한 지방 청소년활동 운영 체계 정착

추진 과제 #4		정책 방향					
지역 단위의 특성을 반영한 지방 청소년활동 운영 체계 정착		지속 가능한 실질적 협력 거버넌스 강화					
		정책 목표					
		지역별 협력 모델 운영					
추진 배경							
<ul style="list-style-type: none"> 「청소년활동 진흥법」 제7조에 근거하여 지역의 청소년 활동을 진흥하여야 함. 이에 따라 청소년활동 지원을 통한 지역 단위에서의 청소년활동 및 참여를 활성화할 필요가 있음. 다만, 지방사무 이양에 따라, 청소년활동의 지역 격차 해소와 지역의 청소년활동을 활성화 할 수 있는 지역 특성 및 여건을 반영한 운영 방안이 필요함. 이에 따라, 지역 정체성 요구를 반영한, 지속적인 사업 구조와 운영 체계가 마련되어야 함. 							
주요 개선 사항							
구분	현행	개선(안)					
지역 단위 청소년활동 운영체계 확립	<ul style="list-style-type: none"> 중앙-지역 간 청소년활동 지원 및 협력체계 미비 시·군·구 청소년활동센터 설치 부재로 인한 지역 단위 중심 청소년활동정책 추진 기반 미비 	<ul style="list-style-type: none"> 지방청소년활동진흥센터 지정을 위한 법적 근거 마련 연계협력 및 전달체계 기능 재정립 및 안내 자침 마련 지역별 협력모델을 구축 					
지역 수요 반영 사업 운영	<ul style="list-style-type: none"> 지역별 자원 및 시설 차이가 프로그램 다양성 부족으로 나타남 지역특성 및 맞춤형 프로그램의 부족으로 참여자의 흥미 저하 	<ul style="list-style-type: none"> 지역특성 프로그램 운영 지원 지역자원지도 DB화 청소년 시민랩 제도화 					
적용 방안			단기	중기			
<ul style="list-style-type: none"> (제도적 기반) 「청소년활동 진흥법」 제7조 및 10조에 지방청소년활동센터 지정 근거 및 연계협력 및 전달체계 마련 							
<ul style="list-style-type: none"> (시범운영 및 모델 개발) 유형별(도시·농촌·해안) 지역 협력 시범모델 운영 및 지역자원지도 마련 및 운영 				●			
<ul style="list-style-type: none"> (프로그램 개발 및 운영) 지역특성화 프로그램 개발 및 청소년 시민랩 운영 			●				
기대 효과							
<ul style="list-style-type: none"> 청소년활동 활성화를 위한 중앙-지역 간 청소년활동정책 연계 및 전달 강화 지역 단위 청소년활동 운영 체계 제도화 및 안정화에 따른 지역 특화된 청소년활동 활성화 지역 수요를 반영한 지속적이고 탄력적인 청소년프로그램 사업 운영 							

● 추진과제 #4 주요 내용

지속가능한 협력 거버넌스 구축을 통한 청소년활동 운영 체계를 활성화를 위한 노력과 더불어 시·군·구 단위의 청소년활동을 위한 추진 기반 마련도 매우 중요하다. 특히 청소년 및 교육정책에서의 지역사회 연계, 다양한 청소년 수요에 대한 맞춤형 지원, 지양 사무 이전 등 정책 여건이 변화함에 따라, 지역 단위에서의 청소년활동 활성화를 위한 구체적인 방안 마련이 필요하다.

「청소년활동 진흥법」 제7조는 지역의 청소년활동 진흥을 명시하고 있으나, 청소년활동 을 지역 단위에서 체계적으로 추진할 수 있는 기반이 미비하고, 지역별 지원과 특성이 충분히 반영되지 못한 채 청소년 활동이 지역 간 격차가 나타나고 있다. 본 연구의 설문조사 분석결과에서도 지역사회의 활동 및 교육 여건과 시설에 대한 차이가 나타났으며, 지역 단위 행·재정 지원 체계의 불균형이 청소년활동 참여 기회의 편차를 가져왔다. 이에 따라 지역의 정체성과 여건을 고려한 지속가능한 청소년활동 운영 체계 마련이 필요하다. 현행 제도는 중앙-지역 간 청소년활동 지원 및 협력체계의 부재, 시·군·구 단위 청소년활동센터 미설치, 지역지원 연계 부족 등이 한계로서 나타났다. 이를 개선하기 위해 「청소년활동 진흥법」의 개정을 통해 지역 단위 청소년활동센터를 중심으로 한 연계협력 및 전달체계를 재정립하는 것이 필요하다.

표 VI-2. 지역단위 청소년활동정책 운영 기반 법·제도 신설(안)

법령 「청소년활동 진흥법」	신설
「청소년활동 진흥법」 제7조 지방청소년활동진흥센터의 설치 등	시도청소년활동센터에 지방청소년활동 업무에 대한 지도 및 지원에 대한 근거 마련
「청소년활동 진흥법」 제8조 2 기관·시설 등의 평가	평가 대상에 “지방청소년활동진흥센터” 추가에 대한 근거 마련

이러한 법·제도 정비와 함께, 지역의 특성과 수요를 반영하기 위해 지역자원지도 구축, 청소년 시민랩 제도화, 지역특성화 프로그램 개발을 추진하며, 도시·농촌·해안 등 유형별 협력 시범모델을 운영하는 것을 제안하였다. 이러한 정책적 추진을 통해 지역균형 발전과 청소년의 생활권 기반 참여가 확대될 것이다.

(5) 추진과제 5: 교원양성기관 청소년 교육 도입 및 청소년 코디네이터 역량 강화

추진 과제 #5		정책 방향						
교원양성기관 청소년 교육 도입 및 청소년 코디네이터 역량 강화			청소년활동 전문성 강화 및 콘텐츠 내실화					
			정책 목표					
			청소년활동 전문 인력 운영					
추진 배경								
<ul style="list-style-type: none"> 청소년활동이 학교와 지역사회와 연계한 학교 안팎의 활동으로 정책적으로 강화됨에 따라, 그동안의 체험 및 행사 중심에서 교육과정 및 진로연계 중심으로 중요성이 전환됨. 학교와 청소년활동 프로그램이 효율적으로 운영하기 위해서는 교원과 청소년지도사가 설계 및 관리 등 운영에 있어서 매우 중요함. 하지만 학교 교원은 청소년활동 및 시설, 지역사회 연계 등에 대한 이해가 부족하고, 청소년지도사는 2022 개정 교육과정, 학교 행정 등 교육과정 운영에 대한 기본 지식과 이해가 부족하므로, 중심 역할을 하는 학교 교원 및 청소년지도사의 코디네이터로서의 전문적인 역할 도입과 역량 강화가 필요함. 								
주요 개선 사항								
구분	현행	개선(안)						
전담 역할 제도 도입	전문 인력 구조의 단절 및 협력·소통 부재	<ul style="list-style-type: none"> 코디네이터 제도 설계: '청소년활동 코디네이터' 도입 인력 구성 및 운영: 학교 파견형, 지역거점형 등 법 조항 신설: 청소년활동 진흥법, 교육청 업무규정 						
역량 강화 및 사범대학 청소년활동 과목 도입	청소년지도사 - 교원 공동 연수 및 교원양성기관 청소년 과목 신설	<ul style="list-style-type: none"> 교원·지도사 간 통합 연수: 청소년활동진흥원 프로그램 운영 역량 기준 개발: 청소년 이해, 교육과정설계, 지역연계, 안전 및 성과 관리 등을 포함한 기준과 역량 기반 표준서 개발 교원양성기관 청소년활동 과목 신설: 사범대학 청소년활동 과목 신설을 통한 청소년활동에 대한 교사 이해 증가 						
적용 방안			초기	중기				
<ul style="list-style-type: none"> (제도 설계) 코디네이터 제도 설계 및 「청소년활동 진흥법」에 청소년활동 코디네이터 조항 신설 추진, 교육청 업무분장 규정에 '청소년활동 담당교원' 항목 포함, (교원양성기관 연계) 대학 교원양성기관에 청소년 과목 신설 			●	●				
<ul style="list-style-type: none"> (공동 인력 운영) 시범 모델 운영 및 청소년지도사(연계전담 코디네이터)를 학교 파견하여 학교 교원(체계 및 진로 코디네이터 교원과 청소년지도사)과 공동 운영하고, 지역거점형(청소년활동진흥센터 전담)으로 인력 구성하여 운영 			●					
<ul style="list-style-type: none"> (역량 강화 및 관리) 청소년활동진흥원 중심의 연수프로그램 개발 및 운영과 추후 청소년 성장지원 디지털 플랫폼에 활동이력, 연수이수, 성과기록, 경력을 통합 관리하여 평가 및 포상과 연동하여 운영 				●				
기대 효과								
<ul style="list-style-type: none"> 단순한 인력 제도 도입이 아닌 지속가능한 인적 인프라 구축로 인한 공공교육 생태계 구축 청소년지도사 및 학교 교원 등 운영 주체의 역량 강화를 통한 실행체계 품질 향상 및 지속성 확보 전문성 중심의 인적 인프라 구축을 통한 지속가능한 질적 발전 기대 								

● 추진과제 #5 주요 내용

청소년활동이 학교와 지역사회를 연계한 학교 안팎의 활동으로 정책적으로 강화되면서, 체험·행사 중심에서 교육과정 및 진로연계 중심으로 그 중요성이 확대되고 있다. 이러한 변화 속에서 학교 교원과 청소년지도사는 프로그램 설계와 운영의 핵심 주체이지만, 교원은 청소년활동 및 지역 연계에 대한 이해가 부족하고, 청소년지도사는 2022 개정 교육과정과 학교 행정 체계에 대한 이해가 미흡한 실정이다. 따라서 교원양성기관의 청소년 교육 도입이 필요하며, 학교와 지역사회 간의 실질적 연계 촉진을 위해 교원과 청소년지도사가 공동으로 기획·운영할 수 있는 청소년활동 코디네이터의 전문역량 강화가 필요하다.

현재 청소년활동을 학교와 청소년시설을 연계하는 인력 운영체계는 교원·지도사 간 협력 구조가 미비하고 지역사회 전문 인력 간 소통이 단절되어 있었다. 이를 개선하기 위해 본 연구에서는 「청소년활동 진흥법」과 교육청 업무분장 규정에 ‘청소년활동 코디네이터’ 조항을 신설하고, 학교 파견형(교원 중심)과 지역거점형(청소년활동진흥센터 중심) 인력 구조를 병행하여 운영하는 것을 제안하였다. 코디네이터는 학교 교원 또는 청소년지도사로서 청소년활동의 기획·운영, 성과관리, 안전 점검, 지역연계 등 학교-시설 협력의 실무를 전담하며, 학교와 지역을 연계하는 역할을 수행할 수 있다. 그리고 무엇보다도 대학 교원양성기관에 자격연수 시 청소년기관을 이해할 수 있는 과목 개설과 교직 이수 시 청소년을 이해할 수 있는 과목의 도입이 필요하다.

이를 위해 단기적으로는 시범 모델을 운영하여 청소년지도사를 학교에 파견하고, 지역 거점형 코디네이터 인력을 청소년활동진흥센터에 배치한다. 중기적으로는 대학의 교원양성기관에 연계와 코디네이터 제도 설계와 법·규정 개정을 추진하며, 청소년활동진흥원을 중심으로 교원·지도사 통합 연수를 진행하는 것을 제안하였다. 그리고 청소년활동 이해, 교육과정 설계, 지역연계, 안전 및 성과관리 역량을 포함한 역량 기준과 표준서를 개발하고, 수석 코디네이터는 평가·멘토링 역할을 수행하도록 코디네이터 자격 및 인증 체계를 구축하는 것을 제안하였다.

청소년활동 코디네이터 제도의 도입은 학교와 지역사회를 연결하는 전문 인적 인프라를 형성하는 것으로, 청소년지도사와 교원의 상호 이해와 협업이 강화되고, 청소년활동 운영의 품질과 지속성이 제고될 수 있다. 또한 성과 기반의 연수·평가·인증 체계가 정착되어 청소년활동의 전문성과 교육적 신뢰도가 한층 향상될 것이다.

(6) 추진과제 6: 2022 개정 교육과정과 연계한 청소년활동 운영

추진 과제 #6		정책 방향				
2022 개정 교육과정과 연계한 청소년활동 운영		청소년활동 전문성 강화 및 콘텐츠 내실화				
		정책 목표				
		2022 개정 교육과정 연계 프로그램 운영				
추진 배경						
<ul style="list-style-type: none"> 제7차 청소년정책 기본계획의 학교 안팎 청소년활동 강화와 2022 개정 교육과정의 '학생의 주도적 성장', '지역사회 연계', '진로 중심의 체험' 등의 정책 방향은 청소년활동의 중요한 연계 지점임. 성평등가족부와 교육부의 학생 성장을 위한 공통된 정책적 지향점은 학교-청소년시설-교육청-지자체-민간단체에서의 청소년활동을 실현하고 활성화하는 근거가 됨. 청소년활동은 학생의 교육과정 실행의 장을 확장하는 기회가 될 뿐만 아니라, 학교 교육과정을 풍부하게 할 인적물적 자원을 가지고 있어, 청소년의 성장을 도움을 줌. 						
주요 개선 사항						
구분	현행	개선(안)				
실제적 운영 구체화	학교 교육과정과 청소년활동의 연계 인식 부족 및 별개 활동으로 운영	<ul style="list-style-type: none"> 학교와 지역사회 연계 청소년활동 시범 운영 학교급별 교육과정과 청소년활동 연계 매핑 청소년활동 코디네이터 정기 협의회 운영 				
2022 개정 교육과정과 청소년활동 연계 제도화	일회성 체험 중심 및 학습 활동에 대한 기록의 별도 관리	<ul style="list-style-type: none"> 교육과정 통합 운영 구축 학교장-청소년시설 관련 기관장 정례협의회 학습활동 연계 성과 시스템화 				
적용 방안		단기	중기	장기		
<ul style="list-style-type: none"> (교육과정 통합 운영 구축) 학교-지역사회 청소년활동 운영 모형 및 가이드라인 적용 및 학교급별 시범 운영에 따른 사례 개발 및 통합 운영 모형 개발보급 		●				
<ul style="list-style-type: none"> (정기협의체 운영) 현장 실제 운영자인 청소년활동 코디네이터(교원 및 지도자)의 정기 협의회(12회/월별) 및 기관장의 정례협의회 운영(4회/분기별) 			●			
<ul style="list-style-type: none"> (연계 기준 마련) 성평등가족부와 교육부의 공동 고시로 '학생활동 지역사회 연계 기준' 마련 				●		
<ul style="list-style-type: none"> (활동 성과 관리) 청소년 성장지원 마이데이터 서비스의 활동기록을 교육행정정보시스템(NEIS) 연계로 학습활동 기록 관리 				●		
기대 효과						
<ul style="list-style-type: none"> 청소년활동 연계 운영을 통한 성평등가족부-교육부-교육청-지자체의 협력을 이끌어 청소년활동의 통합적 운영 및 성과 관리가 이루어짐. 지역사회 연계 및 주도적 성장을 위한 교육과정 실천의 장 확대로 청소년의 성장이 기대됨. 						

● 추진과제 #6 주요 내용

제7차 청소년정책 기본계획이 제시한 ‘학교 안팎 청소년활동 강화’와 2022 개정 교육과정의 핵심 가치인 ‘학생의 주도적 성장’, ‘지역사회 연계’, ‘진로 중심 체험’은 청소년활동의 정책적 방향과 일치한다. 성평등가족부와 교육부가 공통적으로 지향하는 학생 성장 중심의 정책은 학교-청소년시설-교육청-지자체-민간단체 간 협력 기반의 청소년활동 활성화에 근거를 제공한다. 청소년활동은 교육과정을 보완·확장하는 학습의 장으로서, 학생이 교과·비교과를 넘나들며 진로탐색과 주도적 학습을 실현할 수 있는 교육적 가치를 지닌다.

본 연구의 설문 결과로서 학교 교육과정과 청소년활동의 연계 인식이 부족하고, 청소년 활동이 별개의 체험 중심 활동으로 운영되는 한계를 보였다. 이를 개선하기 위해서는 학교와 지역사회를 연계 청소년활동 시범 운영을 실시하는 것이 필요하고, 학교급별 교육 과정과 청소년활동 프로그램을 연계하는 노력이 필요하다. 또한 앞에서에서 추진과제로 제시한 청소년활동 코디네이터를 도입하여 정기 협의회를 개최하고, 그 안에서 교육과정과 청소년활동 간 실질적 연계 방안을 논의한다. 2022 개정 교육과정과 청소년활동의 제도적 연계를 위해 학교장과 청소년시설 기관장이 참여하는 정례협의회를 구성하고, 학습활동 성과를 체계적으로 기록·관리할 수 있도록 통합운영 체계를 구축한다.

본 연구에서는 학교와 지역사회 연계를 통한 청소년활동 운영 모형을 개발하였다. 운영 모형에는 연계 운영을 위한 연계 유형, 기관 별 역할, 절차가 제시되어 있으며, 이를 바탕으로 부록으로 청소년활동 운영가이드북을 제시하였다. 이러한 청소년활동 운영 가이드북은 현장의 운영자인 청소년지도사가 학교와 지역사회를 연계하는데 실질적 지침을 제공할 수 있을 것이다. 이러한 연구 결과를 활용하여 단기적으로는 청소년활동 운영의 학교급별 시범 운영을 통해 사례를 발굴·보급할 수 있다. 또한 중기적으로는 청소년활동 코디네이터 협의회(월 1회)와 기관장 정례협의회(분기별)를 운영하며, 장기적으로는 성평등가족부와 교육부의 공동 고시로 ‘학생활동 지역사회 연계 기준’을 제정하고, 청소년 성장지원 마이 데이터 서비스의 활동 기록을 교육행정정보시스템(NEIS)과 연계하는 것을 제안한다. 이를 통해 학교와 지역사회가 공동으로 청소년활동을 설계·운영·관리하는 통합적 체계가 마련될 수 있을 것이다.

(7) 추진과제7: 청소년 성장지원 디지털 플랫폼 효율화

추진 과제 #7	정책 방향					
청소년 성장지원 디지털 플랫폼 효율화	청소년활동 운영 체계 효율화					
	정책 목표					
	청소년활동 운영 관리 시스템 고도화					
추진 배경						
<ul style="list-style-type: none"> AI 시대에 데이터 기반 운영 관리가 중요해짐에 따라 '참여자 중심 수요 맞춤형'으로 청소년활동의 정책적 전환이 요구되며, 이에 따라 청소년성장지원디지털플랫폼이 구축됨. 현재, 청소년성장지원 마이데이터서비스가 시작되고(25.10.20), 커뮤니티 기반의 청소년 진로·진학 설계 지원 서비스가 구현되어 운영되고 있음. 다만, 학교와 지역사회 청소년활동 경험 연계 및 청소년활동 운영관리시스템과의 통합적 운영이 필요함. 						
주요 개선 사항						
구분	현행	개선(안)				
운영 관리 시스템 일체화	<ul style="list-style-type: none"> 시스템 분절로 인한 사용자 편의성 미흡 행정복잡성 및 업무증가 데이터 통합 및 근거 미흡과 활용목적 고려한 표준화한 데이터 생산 	<ul style="list-style-type: none"> 학교와 지역사회 연계 요소 반영 및 평가 제도 반영 「청소년 기본법」 시행령에 성과와 예산 통합 관리 조항 신설 지역사회 활동 및 예산 연동 표준화 				
청소년 성장 서비스 효율화	<ul style="list-style-type: none"> 청소년 맞춤형 시스템 및 서비스 한계 시설별 활동통합정보 부재 및 데이터의 활용가치가 낮음 	<ul style="list-style-type: none"> 청소년 개인의 활동이력과 학교 진로진학 포트폴리오와 연계 청소년성장지원 맞춤형 서비스 일원화 				
적용 방안		단기	중기			
<ul style="list-style-type: none"> 청소년성장지원 마이데이터 서비스 기반한 청소년의 활동 데이터의 일원화 및 학교 생활기록부(NEIS) 반영 청소년활동 운영자의 기획-운영-성과-한류 과정의 데이터 기반 통합 운영 「청소년 기본법」에 성과와 예산 통합 관리 조항 신설 및 지역사회 활용 예산 관리 연동 표준화 데이터 기반 청소년 성장 생태계 운영 중장기 계획 필요 		●	●			
기대 효과						
<ul style="list-style-type: none"> 데이터에 기반한 청소년 맞춤형 서비스 제공과 청소년활동 기록 및 진로진학정보(역량, 인증, 만족도 등)가 체계적으로 관리됨. 사업 간 중복 및 누락, 성과의 비교가 가능해져 운영의 효율적 관리가 가능함. 예산 배정 및 성과평가 간의 일체화로 인해 예산의 투명성 확보와 행정에 대한 부담 경감. 						

● 추진과제 #7 주요 내용

AI 시대에 데이터 기반 운영 관리가 중요해짐에 따라 앞으로 청소년 관련 활동 기록과 정보가 '참여자 중심 수요 맞춤형' 서비스로 이어지는 중요한 역할을 하게 될 것이다. 이에 따라 청소년활동의 정책적 전환이 요구되며, 성평등가족부·한국청소년활동진흥원은 청소년 성장지원 디지털 플랫폼을 구축하였으며, 2025년 10월부터 청소년성장지원 마이데이터 서비스 제공을 시작하였다. 하지만 아직 학교와 지역사회 청소년활동 경험 간 데이터 연계가 미비하고, 청소년 성장지원 디지털 플랫폼에서 계획하는 청소년활동 운영 관리시스템과 운영자의 경력관리 등을 통합하여 행정 효율성과 활용성을 높이는 것이 필요하다. 현재 시스템은 기관별로 분절되어 사용자 편의성이 낮고, 행정 절차의 복잡성으로 업무 부담이 증가하고 있다. 또한 데이터의 표준화와 통합 관리 체계가 부재하여 성과 분석 및 정책 환류의 근거가 부족하다. 이를 위한 개선사항으로 학교와 지역사회 연계 요소를 반영한 시스템 통합을 추진하고, 성과·예산 연동형 통합 관리 체계를 구축한다. 구체적으로 「청소년 기본법 시행령」에 성과 및 예산 통합 관리 조항을 신설하고, 지역사회 활동과 예산 관리 기준을 표준화하는 것이 필요하다. 또한 청소년 성장지원 마이데이터 서비스를 지속적으로 업그레이드하여 개인의 활동이력과 학교 진로·진학 포트폴리오를 연계하여 성장 맞춤형 서비스를 구현하고, 데이터 기반 평가 제도를 도입하는 것을 제안한다.

이에 따라 단기적으로는 데이터 기반 청소년 성장 생태계 중장기 운영계획을 수립하고, 중기적으로는 청소년성장지원 마이데이터 서비스를 통해 청소년 활동 데이터를 일원화하여 학교생활기록부(NEIS)와 연계한다. 장기적으로는 청소년활동 운영자의 기획-운영-성과-환류 데이터를 통합 관리하며, 법령에 근거한 예산 연동 관리 체계를 제도화한다.

이와 같은 개선을 통해 청소년활동과 진로·진학 정보를 통합 관리하는 데이터 기반 성장지원 체계가 완성되고, 사업 간 중복과 누락이 해소된다. 또한 예산 배분과 성과평가가 연계되어 행정의 투명성과 효율성이 향상되며, 청소년 개개인의 성장 경로가 실질적으로 관리되는 통합적 지원 환경이 조성될 것이다.

(8) 추진과제8: 지역 구성원의 인식 확산 및 접근성 확대

추진 과제 #8		정책 방향						
지역 구성원의 인식 확산 및 접근성 확대			청소년활동 운영 체계 효율화					
			정책 목표					
추진 배경								
<ul style="list-style-type: none"> 구성원의 인식과 접근은 청소년활동정책의 실효성에 있어 매우 중요하며, 학교와 지역사회 연계를 통한 청소년활동의 인식확산, 접근성강화, 참여확대, 성과 공유 측면에서 반드시 고려해야 함. 본 연구의 전문가 FGI를 통한 경험 탐색에 있어서도 학교의 청소년시설에 대한 인식부족, 학부모의 이해부족 등이 활성화를 위한 요인으로 도출됨. 지역의 청소년활동 생태계와 2022 개정 교육과정에서의 학생 주도성과 지역사회 참여가 핵심가치로 제시됨에 따라 청소년활동 운영에 있어 적극적인 성과 공유 및 홍보가 필요함. 								
주요 개선 사항								
구분	현행	개선(안)						
교육공동체의 접근성 확대	<ul style="list-style-type: none"> 실무자 간 정책 이해 부족으로 인한 협력 저해 청소년활동의 접근 경로 분산으로 인한 수요자 접근의 어려움 	<ul style="list-style-type: none"> 교육공동체(학생, 교원, 지도자, 학부모) 운영위원회 구성 청소년활동 및 정보 시스템 일원화 모바일 청소년증 운영 및 활용 						
청소년 시설의 전문성 및 우수성 확산	<ul style="list-style-type: none"> 청소년시설에 대한 이해 부족으로 청소년시설 이용 기피 청소년활동의 학생성장에 도움이 되는 인식 부족 및 홍보 부족(비공식활동인식) 	<ul style="list-style-type: none"> 청소년시설의 전문성 및 안전성 인식 인식 제고 및 사회적 가치 확산 체계 확립 						
적용 방안			단기	중기				
<ul style="list-style-type: none"> (인식제고 및 참여확산) 다양한 매체의 홍보를 통한 청소년시설의 전문성과 프로그램 및 우수(청소년활동 참여기록이 학교생활기록부의 학습성과로 인정) 사례 배포 				●				
<ul style="list-style-type: none"> (청소년시설 이해 및 인식) 청소년 수련시설, 민간단체, 학생 및 학부모 대표 등으로 운영위원회 구성 및 교원 연수(자격연수, 일정연수 등)에 청소년활동과 지역사회 연계 프로그램 신설 				●				
<ul style="list-style-type: none"> (정보시스템 일원화) 모바일청소년증 운영, 교육공동체가 청소년활동에 접근 가능하도록 청소년성장지원디지털플랫폼(ISP)을 통한 원스톱 제공 			●					
기대 효과								
<ul style="list-style-type: none"> 지역사회에서의 청소년활동이 학교와의 공동교육과정 및 학습성과로 인식 청소년활동시설의 전문성과 맞춤형 프로그램에 대한 인식공유로 가치 확산 청소년성장지원디지털플랫폼을 중심으로 접근성이 높아져 교육공동체의 활동 및 참여 확대 								

● 추진과제 #8 주요 내용

학교와 지역사회 간의 협력은 제도적 기반뿐 아니라 참여 주체들의 인식 확대가 중요하다. 본 연구를 통해 학교의 청소년시설에 대한 낮은 이해와 학부모의 참여 인식 부족은 청소년활동 활성화를 저해하는 주요 요인으로 나타났다. 2022 개정 교육과정에서 강조하는 학생 주도성 및 지역사회 참여의 가치 실현을 위해서는 청소년활동의 사회적 인식 확산과 정보 접근 체계 개선이 동시에 이루어져야 한다. 현재 청소년활동은 학교, 청소년시설, 지자체 등 다양한 기관에서 개별적으로 운영되고 있어 정보 접근 경로가 분산되어 있고, 교육공동체(학생, 교원, 지도자, 학부모 등) 간 정책 이해 차이로 협력이 저해되고 있다. 이를 개선하기 위해 교육공동체 운영위원회를 구성하여 참여자 간의 정책 이해도를 높이고, 청소년활동 관련 정보를 ‘청소년 성장지원 디지털 플랫폼’을 통해 통합 제공하는 원스톱 시스템을 마련하는 것을 제안하였다. 또한 모바일 청소년증을 활성화하여 활동 참여, 인증, 혜택 제공을 통합 관리하고, 청소년시설의 전문성과 안전성을 홍보하여 시설 이용에 대한 긍정적 인식을 확산하는 것을 제안하였다.

이에 따라 단기적으로는 모바일 청소년증과 ISP 기반 정보시스템을 통해 교육공동체가 청소년활동에 쉽게 접근할 수 있도록 지원하고, 중기적으로는 다매체 홍보를 통해 청소년 시설의 전문성과 우수사례(학교생활기록부 학습성과 인정 사례 포함)를 확산한다. 또한 청소년 수련시설, 민간단체, 학생 및 학부모 대표가 참여하는 운영위원회를 구성하고, 교원 연수 과정에 지역사회 연계 청소년활동 프로그램을 포함시켜 인식 개선을 유도한다.

이러한 인식 확산과 접근성 강화는 청소년활동이 교육과정으로 인식하고, 청소년시설의 전문성과 안전성에 대한 신뢰를 높여 참여를 확대할 것이다. 더불어 청소년성장지원 디지털 플랫폼을 통한 통합 정보 제공으로 교육공동체의 접근성이 높아지고, 지역사회 기반의 참여 문화가 확산되어 청소년활동의 사회적 가치와 지속가능성이 제고될 것이다.

표 VI-3. 추진과제에 따른 종·장기 로드맵

추진과제	주요 내용	주관(협조) 기관	중장기 전략		
			단기(1년)	중기(2~3년)	장기(3년 이상)
① 청소년활동과 학교생활기록부 연계 운영 지원 마련	청소년활동의 교육적 성과를 공식 학습기록으로 제도화	교육부·시도교육청· 성평등기족부	학교생활기록부 지원 개정, 교육청 논의 연계 시범 운영	인증기관 지정, e청소년-나이스 연계 시범 운영	전국 통합 기록체계 정착 및 지동 연동
② 중앙·지방·교육청 간 청소년활동 예산 편성 운영	공동 예산 편성 체계로 개편	성평등기족부·교육부· 기획재정부·자자체	재정협의회 구성, 예산 분류체계 정비	공동편성 및 ISP 연계 예산관리 시스템 구축	성과 기반 다년도 예산 체계 정착
③ 청소년활동 운영 전달 체계 강화	기관 간 역할 명확화 및 행정 효율화	시도청소년활동진흥센터· 교육지원청·자자체	정책협의체 구성, 협력기반년도 제도화	연계전담관 확충, 통합 행정시스템 구축	공동성과 관리 및 정책협류 체계화
④ 지역 단위 청소년활동 운영 체계 정착	지역 특성 반영형 청소년활동 운영 구조 마련	성평등기족부·자자체· 시도청소년활동진흥센터	지역특성화 프로그램 및 시민법 사법운영	지역지원지도 구축 및 협력모델 확산	지방청소년활동센터 법제화 및 전달체계 제도화
⑤ 청소년 코디네이터 도입 및 역량 강화	교원·지도사 간 협력형 전문 인력 제도 신설	성평등기족부· 한국청소년활동진흥원	시범모델 운영 및 코디네이터 배치	법제화, 공동연수 정례화	역량표준서 및 지자체에 구축
⑥ 2022 개정 교육과정과 연계한 청소년활동 운영	교육과정-청소년활동 통합 운영체계 구축	교육부·성평등기족부· 교육청	연계운영 모형 시범 적용	통합운영 기이드라인 보급, 협의체 정례화	공동고시 제정, NEIS 연계
⑦ 청소년 디지털 플랫폼 (ISP) 효율화	데일리 기반 성과·예산 통합 관리체계 구축	성평등기족부·과학기술부 한국청소년활동진흥원	중장기 계획 수립 통합 데이터 관리	통합플랫폼·학교·시설 통합 데이터 관리	법령 기반 통합관리 조정 제정
⑧ 지역 구성원의 인식 확산 및 접근성 확대	교육공동체 인식 제고 및 접근성 향상	성평등기족부·교육부· 자자체·민간기관	모바일청소년증, ISP 기반 정보 제공	홍보·우수사례 출판, 운영위원회 구성	교원 연수 내 청소년활동 포함



참고문헌

참고문헌

[논문 및 보고서]

- 강경균 (2024). 청소년 진로 및 디지털 활동 활성화 방안 연구(연구보고 24-수탁07). 세종: 한국청소년정책연구원.
- 강경균, 성윤숙, 김승보, 장현진 (2019). 청소년 기관의 진로체험 지원체계 구축 방안 연구(연구보고 19-R04). 세종 : 한국청소년정책연구원.
- 김대현, 김명성 (2023). 학교-지역 연계 교육의 관련 정책, 유형, 환경 구축. **수산해양교육 연구**, 35(6), 1173-1191.
- 김지경, 송현주, 김균희 (2023). 2023년 청소년종합실태조사(연구보고 23-수탁25). 세종: 한국청소년정책연구원.
- 김현철, 최창욱, 민경석. (2010.12). **초·중·고 창의적 체험활동과 청소년활동정책의 연계 방안 연구**(연구보고 10-R08). 서울: 한국청소년정책연구원.
- 문성호, 박승곤, 정지윤 (2018). **2018년도 청소년활동 참여실태 및 요구조**. 서울: 한국청소년활동진흥원.
- 문찬주, 김민경, 최성광, 황승록, 방혜진, 김민석 (2023). **2023 초·중등 진로교육 현황조사**(수탁사업 2023-05-01). 세종: 교육부, 한국직업능력연구원.
- 문호영 (2022). 청소년활동 참여 실태 및 요구에 관한 연구(연구보고 22-수시05). 세종: 한국청소년정책연구원.
- 문호영, 서고운, 김진호 (2023). **청소년활동 실태 및 정책방안 연구**(연구보고 23-기본02). 세종: 한국청소년정책연구원.
- 박선영, 조남역, 유민수 (2023). **교육과정 연계 인증수련활동 신규 운영 모형 및 기준 마련 연구**. 서울: 한국청소년활동진흥원.
- 성은모, 강경균, 강수미, 문성옥, 유에스더 (2024). **2024 충청남도 청소년활동 실태 및 요구조사**. 충남: 충청남도 청소년활동진흥센터.

- 신현숙, 염시창 (2015). 중학생용 한국형 학교생활참여척도의 개발 및 타당화. *한국심리학회지: 학교*, 12(2), 177-202.
- 여성가족부 (2025). 2025년 청소년사업안내(I). 서울: 여성가족부, 청소년정책과.
- 오해섭, 최인재, 염유식, 김세광 (2017). 청소년이 행복한 지역사회 지표조사 및 조성사업 연구 V-청소년이 행복한 지역사회 지표조사 분석 및 시업사업 운영과행복마을 특화모형 개발(연구보고 17-R11). 세종: 한국청소년정책연구원.
- 유민상, 이정민, 김혜자, 전명기 (2023). *학교 교과과정 연계 청소년활동 프로그램 모델 개발 및 운영방안*. 세종: 한국청소년정책연구원.
- 이윤상 (2022). 고교학점제에 대한 학생들의 인식현황 및 만족도. *상업경영연구*, 36(6), 29-54.
- 이종성 (2001). *텔파이 방법*. 서울: 교육과학사.
- 이주연, 정영근, 김기철, 전호재, 임유나 (2023a). 2022 개정 교육과정에 따른 초·중학교 교육과정 편성·운영 방안(연구보고 RRC 2023-4). 충북: 한국교육과정평가원.
- 이주연, 정영근, 김기철, 전호재, 임유나 (2023b). 2022 개정 초·중학교 교육과정 편성·운영 방안에 대한 의견 및 요구분석. 한국교육과정평가원 이슈페이퍼.
- 임지연, 김한별, 한도희 (2014). *지역사회 청소년 체험활동의 자유학기제 연계 운영방안 연구-청소년(수련)시설과 학교의 협업을 중심으로*(연구보고 16-R10). 세종: 한국청소년정책연구원.
- 임희진, 문호영, 정정호 (2018). *청소년활동 참여 실태조사 연구 V*(연구보고 18-R07). 세종: 한국청소년정책연구원.
- 전성균, 김희경, 이영미, 김영실, 한정아 (2023). 2022 개정 교육과정에 따른 디지털 소양 진단 도구 개발(연구보고 RRE 2023-5). 충북: 한국교육과정평가원.
- 최인재, 오해섭, 김민, 정건희 (2022). 인구소멸위기지역에서의 청소년정책 추진 방식의 전환(연구보고 22-기본02). 세종: 한국청소년정책연구원
- 최창우, 좌동훈, 남화성 (2020). *학교 안·밖 청소년정책 협력 체계 구성 및 연계 방안 연구*(연구보고 20-수시01). 세종: 한국청소년정책연구원.
- 한국청소년활동진흥원 (2023). 2023 학교연계 청소년활동 운영 사례집-더 넓은 학교에서 만나는 청소년활동-. 서울: 한국청소년활동진흥원.
- Lawshe, C. H. (1975). A quantitative approach to content validity. *Personnel*

psychology, 28(4), 563-575.

[국내자료]

경기도교육청 (2024). 경기공유학교 운영 계획. 경기도교육청 지역교육협력과 내부자료.

교육부 (2022). 초·중등학교 교육과정 총론. 교육부 고시 제2022-33호 [별책1]. 세종: 교육부.

교육부 보도자료 (2019.12.30.). 「교과용도서에 관한 규정」 개정으로 학습자 중심의 다양한 교과서 개발·보급 길 열려.

교육부 보도자료 (2022.11.7.). 교육부는 2025 고교학점제 전면 도입을 내실있게 준비하고 있습니다.

교육부 보도자료 (2022.12.22.). 2022 개정 초·중등학교 및 특수교육 교육과정 확정·발표.

교육부 보도자료 (2025.1.8.). 모두를 위한 맞춤교육으로 국민의 걱정은 덜고, 성장의 기회는 늘린다.

국가교육위원회 (2024). 초·중등학교 교육과정 총론. 국가교육위원회 고시 제2024-3호 [별책1].

여성가족부 (2023). 제7차 청소년정책 기본계획(2023~2027). 서울: 여성가족부 청소년 정책과.

청주시청소년수련관 내부자료. 연간사업실적 보고서, 연간운영계획서.

충청북도청소년진흥원 청소년활동진흥센터 (2023). 2023 학교 연계형 청소년활동 프로그램 시범운영 우리들의 활동 이야기.

충청북도활동진흥센터 내부자료. 학교형 청소년포상제 사업 운영 보고, 충북학교형포상제 공모전 지도자 및 센터 포상 자료.

[법령 및 자치법규]

국가법령정보센터. 법령: 청소년 기본법. <https://www.law.go.kr/>에서 2025년 2월 10일 인출.

국가법령정보센터. 법령: 청소년활동 진흥법. <https://www.law.go.kr/>에서 2025년 2월 10일 인출.

국가법령정보센터. 자치법규: 강원도 청소년활동 진흥 조례. <https://www.law.go.kr/>에

서 2025년 2월 10일 인출.

국가법령정보센터. 자치법규: 경기도 미래세대재단 설립 및 운영 조례. <https://www.law.go.kr/>에서 2025년 2월 10일 인출.

국가법령정보센터. 자치법규: 경기도 청소년활동 진흥 조례. <https://www.law.go.kr/>에서 2025년 2월 10일 인출.

국가법령정보센터. 자치법규: 경상남도 청소년활동 진흥 조례. <https://www.law.go.kr/>에서 2025년 2월 10일 인출.

국가법령정보센터. 자치법규: 곡성군 미래교육재단 설립 및 운영 지원 조례. <https://www.law.go.kr/>에서 2025년 2월 10일 인출.

국가법령정보센터. 자치법규: 광주광역시 청소년활동 진흥 조례. <https://www.law.go.kr/>에서 2025년 2월 10일 인출.

국가법령정보센터. 자치법규: 부산광역시 청소년활동 진흥 조례. <https://www.law.go.kr/>에서 2025년 2월 10일 인출.

국가법령정보센터. 자치법규: 서울특별시 청소년활동 진흥 조례. <https://www.law.go.kr/>에서 2025년 2월 10일 인출.

국가법령정보센터. 자치법규: 세종특별자치시 청소년활동 진흥 조례. <https://www.law.go.kr/>에서 2025년 2월 10일 인출.

국가법령정보센터. 자치법규: 인천광역시 청소년활동 진흥 조례. <https://www.law.go.kr/>에서 2025년 2월 10일 인출.

국가법령정보센터. 자치법규: 전북특별자치도 청소년활동 진흥 조례. <https://www.law.go.kr/>에서 2025년 2월 10일 인출.

국가법령정보센터. 자치법규: 제주특별자치도 청소년활동 진흥 조례. <https://www.law.go.kr/>에서 2025년 2월 10일 인출.

국가법령정보센터. 자치법규: 충청남도 청소년활동 진흥 조례. <https://www.law.go.kr/>에서 2025년 2월 10일 인출.

국가법령정보센터. 자치법규: 충청북도 청소년활동 진흥 조례. <https://www.law.go.kr/>에서 2025년 2월 10일 인출.

국가법령정보센터. 학교생활기록 작성 및 관리지침(교육부훈령 제530호). <https://www.law.go.kr/>에서 2025년 10월 10일 인출.

[참고사이트]

- 곡성군미래교육재단 곡성교육포털. **곡성꿈놀자학교 학교-마을 교육과정 ‘숲생태교육’**. <https://www.gokmg.or.kr/edu/menu.es?mid=a10501020000>에서 2025년 2월 13일 인출.
- 여성가족부 (2022.10.06.). **대한민국 정책브리핑: 학교 안팎 청소년 지원 강화 대책**. <https://www.korea.kr/briefing/policyBriefingView.do?newsId=156529552>에서 2025년 2월 10일 인출.
- 전북특별자치도완주교육지원청 완주교육협력지구 홈페이지. **학교-마을교육과정 소개**. <https://office.jbedu.kr/wjco-edu/M0103/>에서 2025년 2월 13일 인출.
- 청소년활동정보서비스 e청소년. **청소년성취포상제, 청소년수련활동인증제, 청소년자원봉사 Dovol**. <https://www.youth.go.kr>에서 2025년 9월 2일 인출.
- 홍성행복교육지구 홈페이지. **학교-마을교육과정**. <https://happycnhsed.kr/page/resources.html>에서 2025년 2월 13일 인출.



부 록

부 록

1. 초등학교 설문지

통계법 제33조(비밀의 보호 등)		조사학교 ID (면접원이 작성합니다)			
<p>① 통계작성과정에서 알려진 사항으로서 개인 또는 법인이나 단체의 비밀에 속하는 사항은 보호되어야 한다. ② 통계작성을 위하여 수집된 개인 또는 법인이나 단체의 비밀에 속하는 기초자료는 통계작성의 목적 외에 사용하여서는 아니 된다.</p>					
<p>청소년활동 경험과 2022 개정 교육과정 연계 활동에 대한 요구 조사(초등학교)</p>					
<p>안녕하십니까?</p>					
<p>한국청소년정책연구원은 아동·청소년에 대한 조사·연구를 통해 아동·청소년에게 필요한 국가정책을 개발하는 국무총리산하 국책연구기관입니다.</p>					
<p>이 조사는 청소년활동에 대해 어떻게 생각하는지 알아보려는 것입니다. 또한, 학교와 지역사회에서 어떤 활동이 필요하고 어떻게 좋아질 수 있을지 함께 살펴보려는데 목적이 있습니다.</p>					
<p>설문의 내용은 맞고 틀리는 답이 없으며, 여러분의 비밀이 철저히 보장됩니다. 또한 응답한 내용은 무기명으로 처리되며 연구 외의 목적으로는 절대 사용되지 않습니다. 따라서 본 조사 참여로 인하여 예상되는 불이익은 없습니다.</p>					
<p>조사 결과는 향후 아동·청소년 관련 국가정책 자료로 활용되며 설문지 작성에 대한 감사의 마음을 담아 소정의 답례품을 준비하였으나, 여러분의 의견이 정확하게 반영될 수 있도록 솔직하고 성실하게 응답해주시기를 부탁드립니다. 감사합니다.</p>					
<p>2025년 5월</p>					
<p>* 이 설문지에 기재된 내용은 통계법 제33조에 따라 비밀이 보장되며 통계작성 이외의 목적으로는 절대로 사용하지 않습니다.</p>					
주관기관	한국청소년정책연구원		※ 담당자: 강경규 선임연구위원(044-415-2142) 최홍일 전문연구원(044-415-2187)		
수행기관	Research & Research		※ 담당자: 이혜림 선임연구원 ※ 문의전화: 02-3484-3091		
조사 동의	<p>1. 나는 이 조사의 목적과 내용에 대한 충분한 설명을 들었습니다. 2. 나는 내가 원하는 조사에 참여하지 않거나, 중간에 그만 둘 수도 있다는 것을 잘 알고 있습니다. 3. 나는 내가 응답한 내용이 연구목적으로 제3자(연구자)에게 제공되는 것에 동의합니다. 4. 나는 이 조사에 참여하는 것에 스스로 동의합니다.</p> <p><input type="checkbox"/> 동의함 <input type="checkbox"/> 동의하지 않음</p>				
개인정보 수집 및 이용 동의	<ul style="list-style-type: none">개인정보의 수집이용 목적 : <학교와 지역사회 연계 청소년활동 활성화 방안 연구> 관련 의견 수렴개인정보 수집 항목 : 성별 등개인정보 보유·이용 기간<ul style="list-style-type: none">- 연구종료일로부터 3년- 보유 및 이용기간 경과 후 또는 기간 내라도 정보 주체가 개인정보 삭제를 요청할 경우 즉시 파기함- 본인의 개인정보를 수집·이용하는 것에 동의합니다. <p><input type="checkbox"/> 동의함 <input type="checkbox"/> 동의하지 않음</p>				
성별	<p>• 성별을 꼭 표시한 후에 다음 장으로 넘어가 주세요.</p> <p><input type="checkbox"/> 남자 <input type="checkbox"/> 여자</p>				



설문 응답 방법 안내문

- 설문지에는 여러분 자신에 관한 질문들이 들어 있습니다.
질문의 내용을 잘 읽고 정확하고 솔직하게 응답해 주세요.
- 이해가 되지 않거나 궁금한 것이 있으면 앞에 계신 면접원께 손을 들고 질문해도 좋습니다.

응답하는 방법

질문 다음에는 대개 ①에서 ④까지 혹은 제시된 보기 중 하나를 골라 답을 하게 되어 있습니다.
아래의 문장을 읽고, 여러분이 생각할 때 '전혀 그렇지 않다'면 ①, '그렇지 않다'면 ②, '그렇다'면 ③,
'매우 그렇다'면 ④에 표시하거나 여러분이 평소 가지고 있는 생각과 가까운 응답을 선택해 주십시오.

	전혀 그렇지 않다	그렇지 있다	그렇다	매우 그렇다
나는 나를 변화시키기 위해 노력할 필요성을 느낄 때가 있다.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
나는 나를 변화시키기 위해 노력할 필요성을 느낄 때가 있다.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
나는 자신의 변화를 만들기 위한 현실적 목표를 세울 줄 안다.	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
응답 확인 <input type="button" value="응답 누락 시 경고 메시지"/>				
[B11_2] 문항을 응답해 주십시오.				
<input type="button" value="확인"/>				

중복 문항을 선택하는 방법

문항에 제시된 내용을 잘 읽어보고 해당되는 보기를 모두 선택하도록 합니다.

Q6 청소년활동에 참여한다면 어떤 방식으로 친환경 활동에 참여하고 싶습니까?

회원하는 방식을 모두 선택해 주세요.

모두 선택 가능

대면 방식(지도자 선생님과 청소년이 직접 만나서 이루어지는 활동)

비대면 방식(지도자 선생님과 청소년이 떨어진 장소에서 컴퓨터나 태블릿PC 등을 활용하여 온라인상에서 이루어지는 활동 등)

해당되는 보기만 모두 선택

순위 문항을 선택하는 방법

아래와 같이 제시된 보기 중 순위를 선택하는 문항은 우선순위를 생각하여 제시된 순위에 맞춰
순서대로 선택하여 응답하도록 합니다.

Q3 최근 1년간(2024년 6월~현재) 청소년활동에 참여하게 된 이유는 무엇입니까? 가장 큰 이유부터 순서대로 2가지만 글과 해당 번호를 적어 주세요.

해당 보기만 선택하여 순위에 해당하는 숫자가 표시됩니다. 선택하신 보기만 다시 한 번 선택하시면 선택이 취소됩니다.

2순위까지 선택

다시 선택

다른 보기 선택하고 싶은 경우 "다시 선택" 클릭

접기

1순위:

- 자기 계발을 위해
- 학업과 진학에 도움이 되어서
- 장래 희망하는 직업과 관련이 있어서
- 다양한 경험을 하기 위해

I 청소년활동 참여 경험

※ '청소년활동'이란 청소년 여러분의 균형 있는 성장을 위해 필요한 활동으로, 지도자 선생님(청소년지도자)의 지도하에 참여하는 체계적인 체험활동(봉사활동, 직업체험활동 등)을 말합니다. 지도자 선생님과 청소년이 직접 만나서 이루어지는 대면 활동뿐만 아니라 지도자 선생님과 떨어진 장소에서 컴퓨터 등을 활용하여 온라인상에서 이루어지는 활동 등 비대면 활동도 포함됩니다.

최근 1년간(2024년 6월~현재) 다음과 같은 청소년활동에 참여한 경험이 있습니까?

그리고 참여 여부를 떠나 앞으로 참여할 의향이 있습니까?

각 항목을 잘 읽고 '참여 여부'와 '참여의향 정도' 모두 각각 해당하는 번호에 (O)를 해 주세요.

구분	참여한 적 없음 X	참여한 적 있음 O	참여의향 정도			
			전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1) 건강·보건활동 (신체디력활동, 스포츠활동, 흡연·음주·약물 예방활동, 성교육활동, 생활안전활동 등)	①	②	①	②	③	④
2) 과학정보활동 (코딩활동, 모형 및 로봇활동, 컴퓨터 및 인터넷 활용활동, 우주천체활동 등)	①	②	①	②	③	④
3) 교류활동 (국제교류활동, 지역 간 교류활동, 다문화 및 국제 이해활동 등)	①	②	①	②	③	④
4) 모험개척활동 (등반활동, 야영활동, 해양수상활동 등)	①	②	①	②	③	④
5) 문화예술활동 (미술·음악·춤·영화·연극 체험활동, 전통예술활동 등)	①	②	①	②	③	④
6) 봉사활동 (일손돕기활동, 캠페인활동, 자선·구조활동, 재능기부활동 등)	①	②	①	②	③	④
7) 진로탐색 및 직업체험활동 (진로탐색활동, 직업현장체험활동, 모의창업활동 등)	①	②	①	②	③	④
8) 참여활동 [자치활동(예: 학생회 등), 지역사회변화활동, 인권개선활동, 참여기구활동] *참여기구 : 청소년특별회의, 청소년참여위원회, 청소년운영위원회 등	①	②	①	②	③	④
9) 환경보존활동 (생태체험활동, 환경탐사활동, 환경·시설 보존활동 등)	①	②	①	②	③	④
10) 자기(인성)개발활동 (표현능력개발활동, 자기탐구활동, 심성수련활동 등)	①	②	①	②	③	④

- 위 10가지에 하나라도 ② 참여한 적이 있음으로 응답한 경우는 2번 문항으로 이동하세요.
- 위 10가지에 모두 ① 참여한 적이 없음으로 응답한 경우만 6번 문항으로 이동하세요.

2 최근 1년간(2024년 6월~현재) 참여한 청소년활동에 대해 만족도를 묻는 문항입니다.
각 항목을 잘 읽고 해당하는 번호에 (O)를 해 주세요.

구분	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1) 참여한 청소년활동에 대해 전반적으로 만족한다.	①	②	③	④
2) 청소년활동의 내용이 흥미롭고 유익했다.	①	②	③	④
3) 청소년활동을 지도한 선생님의 전문성에 대해 만족한다.	①	②	③	④
4) 청소년활동이 이루어진 시설·공간과 사용된 장비에 대해 만족한다.	①	②	③	④
5) 청소년활동의 일정과 시간이 적절했다.	①	②	③	④

3 최근 1년간(2024년 6월~현재) 청소년활동에 참여하게 된 이유는 무엇입니까?
가장 큰 이유부터 순서대로 2가지만 골라 해당 번호를 적어 주세요.

1순위 2순위

- ① 자기 계발을 위해
- ② 학업과 진학에 도움이 되어서
- ③ 장래 희망하는 직업과 관련이 있어서
- ④ 다양한 경험을 하기 위해
- ⑤ 재미있을 것 같아서
- ⑥ 스트레스를 풀기 위해
- ⑦ 친구들과의 관계 형성을 위해
- ⑧ 주변(부모님, 선생님 등)의 권유로
- ⑨ 학교에서 단체로 참여해서
- ⑩ 기타(적어주세요) : _____)

4 최근 1년간(2024년 6월~현재) 청소년활동에 참여할 때 무엇을 가장 중요하게 고려했습니까? 하나만 선택해 주세요.

- ① 활동의 목적
- ② 흥미와 재미
- ③ 일정 및 시간
- ④ 참가비
- ⑤ 지도자 선생님의 전문성
- ⑥ 시설·공간·장비
- ⑦ 활동의 안전성
- ⑧ 나에게 도움이 되는 정도

5

최근 1년간(2024년 6월~현재) 청소년활동에 참여할 때 방해가 된 요인(어려웠던 점)은 무엇입니까? 가장 방해가 된 요인부터 순서대로 2가지만 골라 해당 번호를 적어 주세요.

1순위

2순위

- ① 공부에 방해가 되어서
- ② 참여할 시간이 없어서
- ③ 참가비용이 부담돼서
- ④ 부모님(보호자)이 반대해서
- ⑤ 희망하는 활동이 없어서
- ⑥ 어떤 내용의 활동이 있는지 모르거나 참여하는 방법을 몰라서
- ⑦ 활동 장소까지 거리가 멀거나 이동하는 시간이 오래 걸려서
- ⑧ 같이 참여할 친구가 없어서
- ⑨ 건강이나 안전이 걱정돼서
- ⑩ 기타(적어주세요) : _____

6

청소년활동에 참여한다면 어떤 방식으로 진행되는 활동에 참여하고 싶습니까?
희망하는 방식을 모두 선택해 주세요.

- ① 대면 방식(지도자 선생님과 청소년이 직접 만나서 이루어지는 활동)
- ② 비대면 방식(지도자 선생님과 청소년이 떨어진 장소에서 컴퓨터나 태블릿PC 등을 활용하여
온라인상에서 이루어지는 활동 등)

7

청소년활동에 참여하기 가장 좋은 시간대는 언제입니까? 하나만 선택해 주세요.

- ① 학교 수업시간 중
- ② 방과 후
- ③ 주말
- ④ 방학기간

8

청소년활동을 어떤 장소에서 참여하고 싶습니까? 하나만 선택해 주세요.

- ① 학교
- ② 청소년활동시설(청소년센터, 청소년수련관, 청소년문화의집, 청소년수련원 등)
- ③ 문화시설(공연장, 도서관, 박물관, 미술관 등)
- ④ 체육시설
- ⑤ 야외(공원, 호수, 산, 바다 등)
- ⑥ 온라인 공간
- ⑦ 기타(적어주세요) : _____

9

청소년활동에 더 적극적으로 참여하기 위해 필요한 것이 무엇이라고 생각하십니까?
각 항목을 잘 읽고 해당하는 번호에 동그라미(O)표를 해주세요.

구분	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1) 학교에서 참여할 수 있는 청소년활동이 더 많아져야 한다.	①	②	③	④
2) 우리 지역이나 사회에서 참여할 수 있는 청소년활동이 더 많아져야 한다.	①	②	③	④
3) 청소년활동에 청소년의 의견이 좀 더 많이 반영되고 흥미롭게 구성되어야 한다.	①	②	③	④
4) 청소년활동을 위한 안전한 시설과 공간이 더 많아져야 한다.	①	②	③	④
5) 청소년활동 참여에 필요한 디지털 기기(컴퓨터, 태블릿PC 등) 및 환경이 지원되어야 한다.	①	②	③	④
6) 청소년활동에 대한 정보를 더 쉽게 얻을 수 있어야 한다.	①	②	③	④
7) 청소년활동을 위한 시간과 참가비용이 지원되어야 한다.	①	②	③	④

II 2022 개정 교육과정 연계 활동에 대한 요구

① 학교자율시간

* 초등학교 3~6학년에 '학교자율시간'이 새롭게 생겼습니다. 이 시간에 학교가 자유롭게 정한 새로운 '과목'이나 '활동'을 배울 수 있습니다.

10 '학교자율시간'을 통해 어떤 '과목'이나 '활동'을 가장 원하나요?

- ① 우리 마을이나 지역과 관련된 과목이나 활동
- ② 우리 학교에서 특별하게 실시하고 있는 과목이나 활동
- ③ 미래 사회에 필요한 과목이나 활동
- ④ 기타(적어주세요) : _____

11 다음은 '자기성장주도성(스스로 나아지려고 노력하는 능력)'에 대한 내용입니다. 여러분들이 생각하는 부분과 일치하는 번호에 동그라미(O)표를 해주세요.

구분	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1) 나는 나를 변화시키기 위해 노력할 필요성을 느낄 때가 있다.	①	②	③	④
2) 나는 자신의 변화를 만들기 위한 현실적 목표를 세울 줄 안다.	①	②	③	④
3) 나는 내가 목표를 이루기 위해 어떤 방법을 써야 할지 알 수 있다.	①	②	③	④
4) 자신을 변화시키려고 노력할 때, 나는 도움을 요청한다.	①	②	③	④
5) 나를 변화시키고자 노력할 때, 나는 적극적으로 도움을 찾는다.	①	②	③	④
6) 나는 더 나아지기 위해 끊임없이 노력한다.	①	②	③	④
7) 나는 나의 성장과 발전을 위해 다양한 경험의 기회를 찾아본다.	①	②	③	④

② 진로연계교육

* 초등학교에 입학했을 때(1학년), 안정적으로 적응하고 다음 학년으로 올라가기 전, 중학교에 들어가기 전에 학생들이 잘 적응하며 공부에 어려움이 없도록 준비하는 데 도움을 주는 '진로연계교육'이 도입되었습니다.

12 다음 학년으로 올라가기 위한 진로연계교육을 위해 어떤 활동을 가장 원하나요?
* 6학년의 경우에는 다음 학년인 '중학교'로 응답

- ① 자신감 증진 활동
- ② 친구와의 긍정적 관계 형성 활동
- ③ 교사와의 긍정적 관계 형성 활동
- ④ 학교 행사 및 동아리 안내 활동
- ⑤ 다음 학년 교과목 안내 및 학습 준비 활동
- ⑥ 다음 학년에서 스스로 공부하는 방법 및 학업성적 향상 활동
- ⑦ 기타(적어주세요) : _____)

13 진로연계교육이 이루어진다면, 어떤 활동을 가장 원하나요?

- ① 담임교사와의 활동
- ② 진로와 중학교 입학에 대해 상담해주시는 선생님과의 활동
- ③ 중학교 진학 선배와의 활동
- ④ 또래 친구들과의 활동
- ⑤ 지역사회 전문가와의 활동
- ⑥ 기타(적어주세요) : _____)

14 진로연계교육이 이루어진다면, 어떤 시간에 배우는 것이 가장 좋나요?

- ① 교과 수업 시간
- ② 창의적 체험활동 수업 시간
- ③ 교과 및 창의적 체험활동 시간 외 수업 시간
- ④ 선생님과 학생이 자율적으로 선택한 수업 시간
- ⑤ 기타(적어주세요) : _____)

③ 디지털 소양 교육

* 학교에서 디지털 소양* 교육이 강화되었습니다. 초등학교에서 정보 교육을 위한 수업 시간이 17시간에서 34시간으로 증가하였습니다.

* 디지털 소양란?

컴퓨터나 스마트폰과 같은 디지털 기기와 인공지능을 포함한 다양한 소프트웨어들을 바르게 이해하고 활용하는 능력을 의미합니다.

15 여러분은 '디지털 소양 교육'에서 어떤 내용을 가장 중요하게 다루어야 한다고 생각하나요?

- ① 기초 지식 함양(컴퓨터 기본 지식 배우기)
- ② 의사소통 능력(컴퓨터나 스마트폰으로 대화 잘하기(채팅, 이메일))
- ③ 문제해결력 증진(컴퓨터나 스마트폰으로 문제 해결하기)
- ④ 다양한 학습 방법 증진(컴퓨터나 스마트폰으로 여러 가지를 활용하여 공부하기)
- ⑤ 도덕·윤리적인 의식 키우기(인터넷에서 바르고 정직하게 행동하기)
- ⑥ 기타(적어주세요 : _____)

16 다음은 '디지털 소양'과 관련된 내용입니다. 여러분들이 생각하는 부분과 일치하는 번호에 동그라미(O)표를 해주세요.

구분	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1) 나는 인터넷 및 AI(ChatGPT 등)를 이용하여 필요한 정보를 검색하여 정리할 수 있다.	①	②	③	④
2) 나는 문제해결을 위해 디지털 도구를 활용하여 청의적인 콘텐츠를 만들 수 있다.	①	②	③	④
3) 나는 다른 사람과 이야기를 나누는 과정에서 다른 사람의 감정이나 생각을 알 수 있다.	①	②	③	④
4) 나는 온라인 상에서 공동으로 과제를 수행하고 협력적인 결과물을 만들어 낸다.	①	②	③	④
5) 나는 디지털 기술이 사회와 개인에 미칠 수 있는 부정적인 영향에 대해 알고 있다.	①	②	③	④

17 다음은 '디지털 이해 활동'에 대한 내용입니다. 여러분들은 어떤 활동을 가장 원하나요?

- ① 컴퓨터 학습과 코딩(블록 코딩 방식 활용 SW 기초 교육, 코딩 언어 등)
- ② 온라인 정보 평가(가짜 뉴스 구별, 소셜 미디어,인터넷 정보 검색, 비교, 분석 교육 활동 등)
- ③ 디지털 환경에서의 예절 및 대응
- ④ 인공지능 및 빅데이터 기초 이해
- ⑤ 개인정보 보호 및 데이터 보안 교육
- ⑥ 기타(적어주세요 : _____)

18 다음은 '디지털 개발 활동'에 대한 내용입니다. 여러분들은 어떤 활동을 가장 원하나요?

- ① 웹사이트 및 모바일 앱 개발
- ② 디지털 콘텐츠(동영상, 사진 등) 창작
- ③ 로봇과 드론 활용
- ④ 3D 모델링과 제작
- ⑤ 인공지능을 활용한 프로그램 만들기
- ⑥ 기타(적어주세요 : _____)

19 다음은 '디지털 활용 활동'에 대한 내용입니다. 여러분들은 어떤 활동을 가장 원하나요?

- ① 디지털 콘텐츠 제작 및 출판(디지털 작품 모음(유튜브, 블로그, 인스타 등의 자료), 디지털 미디어 출판 및 게시)
- ② 창의적 프로젝트 및 예술 활동(인공지능 기반 프로젝트, 소셜미디어 자원봉사 캠페인 활동 등)
- ③ 가상현실 및 첨단 기술 체험(VR, AR을 활용한 가상현실 체험 활동 등)
- ④ 빅데이터를 활용한 문제해결 활동(시장 분석, 인공지능 솔루션을 통한 문제해결 중심활동)
- ⑤ 디지털을 활용한 가상 창업 활동
- ⑥ 기타(적어주세요 : _____)

20 '디지털 소양' 교육이 잘 이루어지기 위해 어떤 지원이 가장 필요한가요?

- ① 외부 전문강사의 활용 확대
- ② 지역사회 디지털 교육 기관과 자원(예, 드론, VR, AR, 등)의 활용 확대
- ③ 정보 담당 선생님의 전문성 강화
- ④ 교내 디지털 학습환경의 개선
- ⑤ 기타(적어주세요 : _____)

III ➔ 일반사항

※ 응답 내용에 대한 비밀이 보장되오니 솔직하게 응답해 주세요.

배문1 여러분의 학업 성적은 반에서 대략 어디에 해당된다고 생각합니까?

매우 못하는 수준	못하는 수준	중간	질하는 수준	매우 질하는 수준
①	②	③	④	⑤

배문2 여러분의 가정 형편(경제 수준)은 다음 중 어디에 해당된다고 생각합니까?

매우 낮은 수준	낮은 수준	보통	높은 수준	매우 높은 수준
①	②	③	④	⑤

조사에 협조해 주셔서 대단히 감사합니다.

2. 중학교 설문지

통계법 제33조(비밀의 보호 등)		조사학교 ID (면접원이 작성합니다)			
① 통계작성과정에서 알리진 사항으로서 개인 또는 법인이나 단체의 비밀에 속하는 사항은 보호되어야 한다. ② 통계작성을 위하여 수집된 개인 또는 법인이나 단체의 비밀에 속하는 기초자료는 통계작성의 목적 외에 사용하여서는 아니 된다.					
청소년활동 경험과 2022 개정 교육과정 연계 활동에 대한 요구 조사(중학교)					
안녕하십니까?					
한국청소년정책연구원은 아동·청소년에 대한 조사·연구를 통해 아동·청소년에게 필요한 국가정책을 개발하는 국무총리 산하 국책연구기관입니다.					
이 조사는 청소년활동에 대해 어떻게 생각하는지 알아보려는 것입니다. 또한, 학교와 지역사회에서 어떤 활동이 필요하고 어떻게 좋아질 수 있을지 함께 살펴보려는데 목적이 있습니다.					
설문의 내용은 맞고 틀리는 답이 없으며, 여러분의 비밀이 칠자히 보장됩니다. 또한 응답한 내용은 무기명으로 처리되며 연구 외의 목적으로는 절대 사용되지 않습니다. 따라서 본 조사 참여로 인하여 예상되는 불이익은 없습니다.					
조사 결과는 향후 아동·청소년 관련 국가정책 자료로 활용되며 설문지 작성에 대한 감사의 마음을 담아 소정의 답례품을 준비하였으나, 여러분의 의견이 정확하게 반영될 수 있도록 솔직하고 성실하게 응답해주시기를 부탁드립니다. 감사합니다.					
2025년 5월					
※ 이 설문지에 기재된 내용은 통계법 제33조에 따라 비밀이 보장되며 통계작성 이외의 목적으로는 절대로 사용하지 않습니다.					
주관기관	※ 담당자: 강경균 선임연구위원(044-415-2142) 최종일 전문연구원(044-415-2187)				
수행기관	※ 담당자: 이해림 선임연구원 ※ 문의전화: 02-3484-3091				
조사 동의	<p>1. 나는 이 조사의 목적과 내용에 대한 충분한 설명을 들었습니다. 2. 나는 내가 원하면 조사에 참여하지 않거나, 중간에 그만 둘 수도 있다는 것을 잘 알고 있습니다. 3. 나는 내가 응답한 내용이 연구목적으로 제3자(연구자)에게 제공되는 것에 동의합니다. 4. 나는 이 조사에 참여하는 것에 스스로 동의합니다.</p> <p><input type="checkbox"/> 동의함 <input type="checkbox"/> 동의하지 않음</p>				
개인정보 수집 및 이용 동의	<p>• 개인정보의 수집이용 목적 : <학교와 지역사회 연계 청소년활동 활성화 방안 연구> 관련 의견 수렴 • 개인정보 수집 항목 : 성별 등 • 개인정보 보유·이용 기간 - 연구종료일로부터 3년 - 보유 및 이용기간 경과 후 또는 기간 내라도 정보 주체가 개인정보 삭제를 요청할 경우 즉시 파기함 • 본인의 개인정보를 수집·이용하는 것에 동의합니다.</p> <p><input type="checkbox"/> 동의함 <input type="checkbox"/> 동의하지 않음</p>				
성별	<p>• 성별을 꼭 표시한 후에 다음 장으로 넘어가 주세요.</p> <p><input type="checkbox"/> 남자 <input type="checkbox"/> 여자</p>				

설문 응답 방법 안내문

→ 설문지에는 여러분 자신에 관한 질문들이 들어 있습니다.
질문의 내용을 잘 읽고 정확하고 솔직하게 응답해 주세요.

→ 이해가 되지 않거나 궁금한 것이 있으면 앞에 계신 면접원께 손을 들고 질문해도 좋습니다.

응답하는 방법

질문 다음에는 대개 ①에서 ④까지 혹은 제시된 보기 중 하나를 골라 답을 하게 되어 있습니다.
아래의 문장을 읽고, 여러분이 생각할 때 '전혀 그렇지 않다'면 ①, '그렇지 않다'면 ②, '그렇다'면 ③,
'매우 그렇다'면 ④에 표시하거나 여러분이 평소 가지고 있는 생각과 가까운 응답을 선택해 주십시오.

	전혀 그렇지 않았다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
나는 나를 변화시키기 위해 노력할 필요성을 느낄 때가 있다.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
나는 나를 변화시키기 위해 노력할 필요성을 느낄 때가 있다.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
나는 자신의 변화를 만들기 위한 현실적 목표를 세울 줄 안다.	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

응답 확인 [B11_2] 문항을 응답해 주십시오.

중복 문항을 선택하는 방법

문항에 제시된 내용을 잘 읽어보고 해당되는 보기를 모두 선택하도록 합니다.

Q6 청소년활동에 참여한다면 어떤 방식으로 진행되는 활동에 참여하고 싶습니까?
희망하는 방식을 모두 선택해 주세요.

대면 방식(지도자 선생님과 청소년이 직접 만나서 이루어지는 활동)

비대면 방식(지도자 선생님과 청소년이 떨어진 장소에서 컴퓨터나 태블릿PC 등을 활용하여 온라인상에서 이루어지는 활동 등)

해당되는 보기만 모두 선택

순위 문항을 선택하는 방법

아래와 같이 제시된 보기 중 순위를 선택하는 문항은 우선순위를 생각하여 제시된 순위에 맞춰
순서대로 선택하여 응답하도록 합니다.

Q3 최근 1년간(2024년 6월~현재) 청소년활동에 참여하게 된 이유는 무엇입니까? 가장 큰 이유부터 순서대로 2가지만 글라 혼당 번호를 적어 주세요.
해당 보기와 함께 순위에 해당하는 숫자가 표시됩니다. 선택하신 보기와 다시 한 번 선택하시면 선택이 취소됩니다.

다시 선택

1순위: 자기 계발을 위해
 학업과 진학에 도움이 되어서
 장래 희망하는 직업과 관련이 있어서
 다양한 경험을 하기 위해

2순위:

I 청소년활동 참여 경험

※ '청소년활동'이란 청소년 여러분의 균형 있는 성장을 위해 필요한 활동으로, 지도자 선생님(청소년지도자)의 지도하에 참여하는 체계적인 체험활동(봉사활동, 직업체험활동 등)을 말합니다. 지도자 선생님과 청소년이 직접 만나서 이루어지는 대면 활동뿐만 아니라 지도자 선생님과 떨어진 장소에서 컴퓨터 등을 활용하여 온라인상에서 이루어지는 활동 등 비대면 활동도 포함됩니다.

최근 1년간(2024년 6월~현재) 다음과 같은 청소년활동에 참여한 경험이 있습니까?

그리고 참여 여부를 떠나 앞으로 참여할 의향이 있습니까?

각 항목을 잘 읽고 '참여 여부'와 '참여의향 정도' 모두 각각 해당하는 번호에 (O)를 해 주세요.

구분	참여한 적 없음 X	참여한 적 있음 O	참여의향 정도			
			전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1) 건강·보건활동 (신체디력활동, 스포츠활동, 흡연·음주·약물 예방활동, 성교육활동, 생활안전활동 등)	①	②	①	②	③	④
2) 과학정보활동 (코딩활동, 모형 및 로봇활동, 컴퓨터 및 인터넷 활용활동, 우주천체활동 등)	①	②	①	②	③	④
3) 교류활동 (국제교류활동, 지역 간 교류활동, 다문화 및 국제 이해활동 등)	①	②	①	②	③	④
4) 모험개척활동 (등반활동, 야영활동, 해양수상활동 등)	①	②	①	②	③	④
5) 문화예술활동 (미술·음악·춤·영화·연극 체험활동, 전통 예술활동 등)	①	②	①	②	③	④
6) 봉사활동 (일손돕기활동, 캠페인활동, 자선·구조활동, 재능기부활동 등)	①	②	①	②	③	④
7) 진로탐색 및 직업체험활동 (진로탐색활동, 직업현장체험활동, 모의창업활동 등)	①	②	①	②	③	④
8) 참여활동 [자치활동(예: 학생회 등), 지역사회변화활동, 인권개선활동, 참여기구활동] *참여기구 : 청소년특별회의, 청소년참여위원회, 청소년운영위원회 등	①	②	①	②	③	④
9) 환경보존활동 (생태체험활동, 환경탐사활동, 환경·시설 보존활동 등)	①	②	①	②	③	④
10) 자기(인성)개발활동 (표현능력개발활동, 자기탐구활동, 심성수련활동 등)	①	②	①	②	③	④

- 위 10가지에 하나라도 ② 참여한 적이 있음으로 응답한 경우는 2번 문항으로 이동하세요.
- 위 10가지에 모두 ① 참여한 적이 없음으로 응답한 경우만 6번 문항으로 이동하세요.

2 최근 1년간(2024년 6월~현재) 참여한 청소년활동에 대한 만족도를 묻는 문항입니다.
각 항목을 잘 읽고 해당하는 번호에 (O)를 해 주세요.

구분	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1) 참여한 청소년활동에 대해 전반적으로 만족한다.	①	②	③	④
2) 청소년활동의 내용이 흥미롭고 유익했다.	①	②	③	④
3) 청소년활동을 지도한 선생님의 전문성에 대해 만족한다.	①	②	③	④
4) 청소년활동이 이루어진 시설·공간과 사용된 장비에 대해 만족한다.	①	②	③	④
5) 청소년활동의 일정과 시간이 적절했다.	①	②	③	④

3 최근 1년간(2024년 6월~현재) 청소년활동에 참여하게 된 이유는 무엇입니까?
가장 큰 이유부터 순서대로 2가지만 골라 해당 번호를 적어 주세요.

1순위

2순위

- ① 자기 계발을 위해
- ② 학업과 진학에 도움이 되어서
- ③ 장래 희망하는 직업과 관련이 있어서
- ④ 다양한 경험을 하기 위해
- ⑤ 재미있을 것 같아서
- ⑥ 스트레스를 풀기 위해
- ⑦ 친구들과의 관계 형성을 위해
- ⑧ 주변(부모님, 선생님 등)의 권유로
- ⑨ 학교에서 단체로 참여해서
- ⑩ 기타(적어주세요) : _____

4 최근 1년간(2024년 6월~현재) 청소년활동에 참여할 때 무엇을 가장 중요하게 고려했습니까? 하나만 선택해 주세요.

- ① 활동의 목적
- ② 흥미와 재미
- ③ 일정 및 시간
- ④ 참가비
- ⑤ 지도자 선생님의 전문성
- ⑥ 시설·공간·장비
- ⑦ 활동의 안전성
- ⑧ 나에게 도움이 되는 정도

5

최근 1년간(2024년 6월~현재) 청소년활동에 참여할 때 방해가 된 요인(어려웠던 점)은 무엇입니까? 가장 방해가 된 요인부터 순서대로 2가지만 골라 해당 번호를 적어 주세요.

1순위

2순위

- ① 공부에 방해가 되어서
- ② 참여할 시간이 없어서
- ③ 참가비용이 부담돼서
- ④ 부모님(보호자)이 반대해서
- ⑤ 희망하는 활동이 없어서
- ⑥ 어떤 내용의 활동이 있는지 모르거나 참여하는 방법을 몰라서
- ⑦ 활동 장소까지 거리가 멀거나 이동하는 시간이 오래 걸려서
- ⑧ 같이 참여할 친구가 없어서
- ⑨ 건강이나 안전이 걱정돼서
- ⑩ 기타(적어주세요) : _____

6

청소년활동에 참여한다면 어떤 방식으로 진행되는 활동에 참여하고 싶습니까?
희망하는 방식을 모두 선택해 주세요.

- ① 대면 방식(지도자 선생님과 청소년이 직접 만나서 이루어지는 활동)
- ② 비대면 방식(지도자 선생님과 청소년이 떨어진 장소에서 컴퓨터나 태블릿PC 등을 활용하여
온라인상에서 이루어지는 활동 등)

7

청소년활동에 참여하기 가장 좋은 시간대는 언제입니까? 하나만 선택해 주세요.

- ① 학교 수업시간 중
- ② 방과 후
- ③ 주말
- ④ 방학기간

8

청소년활동을 어떤 장소에서 참여하고 싶습니까? 하나만 선택해 주세요.

- ① 학교
- ② 청소년활동시설(청소년센터, 청소년수련관, 청소년문화의집, 청소년수련원 등)
- ③ 문화시설(공연장, 도서관, 박물관, 미술관 등)
- ④ 체육시설
- ⑤ 야외(공원, 호수, 산, 바다 등)
- ⑥ 온라인 공간
- ⑦ 기타(적어주세요) : _____

9

청소년활동에 더 적극적으로 참여하기 위해 필요한 것이 무엇이라고 생각하십니까?
각 항목을 잘 읽고 해당하는 번호에 동그라미(O)표를 해주세요.

구분	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1) 학교에서 참여할 수 있는 청소년활동이 더 많아져야 한다.	①	②	③	④
2) 우리 지역이나 사회에서 참여할 수 있는 청소년활동이 더 많아져야 한다.	①	②	③	④
3) 청소년활동에 청소년의 의견이 좀 더 많이 반영되고 흥미롭게 구성되어야 한다.	①	②	③	④
4) 청소년활동을 위한 안전한 시설과 공간이 더 많아져야 한다.	①	②	③	④
5) 청소년활동 참여에 필요한 디지털 기기(컴퓨터, 태블릿PC 등) 및 환경이 지원되어야 한다.	①	②	③	④
6) 청소년활동에 대한 정보를 더 쉽게 얻을 수 있어야 한다.	①	②	③	④
7) 청소년활동을 위한 시간과 참가비용이 지원되어야 한다.	①	②	③	④

II 2022 개정 교육과정 연계 활동에 대한 요구

① 학교자율시간

* 학교자율시간'이 새롭게 생겼습니다. 이 시간에 학교가 자유롭게 정한 새로운 '과목'이나 '활동'을 배울 수 있습니다.

10 학교자율시간'을 통해 어떤 '과목'이나 '활동'을 가장 원하나요?

- ① 우리 마을이나 지역과 관련된 과목이나 활동
- ② 우리 학교에서 특별하게 실시하고 있는 과목이나 활동
- ③ 미래 사회에 필요한 과목이나 활동
- ④ 기타(적어주세요 : _____)

11 다음은 '자기성장주도성(스스로 나아지려고 노력하는 능력)'에 대한 내용입니다. 여러분들이 생각하는 부분과 일치하는 번호에 동그라미(O)표를 해주세요.

구분	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1) 나는 나를 변화시키기 위해 노력할 필요성을 느낄 때가 있다.	①	②	③	④
2) 나는 자신의 변화를 만들기 위한 현실적 목표를 세울 줄 안다.	①	②	③	④
3) 나는 내가 목표를 이루기 위해 어떤 방법을 써야 할지 알 수 있다.	①	②	③	④
4) 자신을 변화시키려고 노력할 때, 나는 도움을 요청한다.	①	②	③	④
5) 나를 변화시키고자 노력할 때, 나는 적극적으로 도움을 찾는다.	①	②	③	④
6) 나는 더 나아지기 위해 끊임없이 노력한다.	①	②	③	④
7) 나는 나의 성장과 발전을 위해 다양한 경험의 기회를 찾아본다.	①	②	③	④

② 진로연계교육

* 중학교에서 다음 학년으로 올라가기 전, 고등학교 진학 전에 학생들이 학교생활과 학습을 잘 준비하고, 진로탐색과 진학준비를 잘해 나갈 수 있도록 돋기 위해 '진로연계교육'이 도입되었습니다.

12 다음 학년으로 올라가기 위한 진로연계교육을 위해 어떤 활동을 가장 원하나요?

* 3학년의 경우에는 다음 학년인 '고등학교'로 응답

- ① 자신감 증진 활동
- ② 친구와의 긍정적 관계 형성 활동
- ③ 교사와의 긍정적 관계 형성 활동
- ④ 학교 행사 및 동아리 안내 활동
- ⑤ 다음 학년 교과목 안내 및 학습 준비 활동
- ⑥ 다음 학년 자기주도학습 및 학업성적 향상 활동
- ⑦ 기타(적어주세요) : _____)

13 진로연계교육이 이루어진다면, 어떤 활동을 가장 원하나요?

- ① 담임교사와의 활동
- ② 진로 진학담당 선생님과의 활동
- ③ 중학교 진학 선배와의 활동
- ④ 또래 친구들과의 활동
- ⑤ 지역사회 전문가와의 활동
- ⑥ 기타(적어주세요) : _____)

14 진로연계교육이 이루어진다면, 어떤 시간에 배우는 것이 가장 좋나요?

- ① 교과 수업 시간
- ② 창의적 체험활동 수업 시간
- ③ 교과 및 창의적 체험활동 시간 외 수업 시간
- ④ 선생님과 학생이 자율적으로 선택한 수업 시간
- ⑤ 기타(적어주세요) : _____)

③ 디지털 소양 교육

* 학교에서 디지털 소양* 교육이 강화되었습니다. 중학교에서 정보 교육을 위한 수업 시간이 34시간에서 68시간으로 증가하였습니다.

* 디지털 소양이란?
컴퓨터나 스마트폰과 같은 디지털 기기와 인공지능을 포함한 다양한 소프트웨어들을 바르게 이해하고 활용하는 능력을 의미합니다.

15 여러분은 '디지털 소양 교육'에서 어떤 내용을 가장 중요하게 다루어야 한다고 생각하나요?

- ① 기초 지식 함양(컴퓨터 기본 지식 배우기)
- ② 의사소통 능력(컴퓨터나 스마트폰으로 대화 잘하기(채팅, 이메일))
- ③ 문제해결력 증진(컴퓨터나 스마트폰으로 문제 해결하기)
- ④ 다양한 학습 방법 증진(컴퓨터나 스마트폰으로 여러 가지를 활용하여 공부하기)
- ⑤ 도덕·윤리적인 의식 키우기(인터넷에서 바르고 정직하게 행동하기)
- ⑥ 기타(적어주세요 : _____)

16 다음은 '디지털 소양'과 관련된 내용입니다. 여러분들이 생각하는 부분과 일치하는 번호에 동그라미(O)표를 해주세요.

구분	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1) 나는 인터넷 및 AI(ChatGPT 등)를 이용하여 필요한 정보를 검색하여 정리할 수 있다.	①	②	③	④
2) 나는 문제해결을 위해 디지털 도구를 활용하여 창의적인 콘텐츠를 만들 수 있다.	①	②	③	④
3) 나는 다른 사람과 이야기를 나누는 과정에서 다른 사람의 감정이나 생각을 알 수 있다.	①	②	③	④
4) 나는 온라인 상에서 공동으로 과제를 수행하고 협력적인 결과물을 만들어 낸다.	①	②	③	④
5) 나는 디지털 기술이 사회와 개인에 미칠 수 있는 부정적인 영향에 대해 알고 있다.	①	②	③	④

17 다음은 '디지털 이해 활동'에 대한 내용입니다. 여러분들은 어떤 활동을 가장 원하나요?

- ① 컴퓨터 학습과 코딩(블록 코딩 방식 활용 SW 기초 교육, 코딩 언어 등)
- ② 온라인 정보 평가(가짜 뉴스 구별, 소셜 미디어,인터넷 정보 검색, 비교, 분석 교육 활동 등)
- ③ 디지털 환경에서의 예절 및 대응
- ④ 인공지능 및 빅데이터 기초 이해
- ⑤ 개인정보 보호 및 데이터 보안 교육
- ⑥ 기타(적어주세요 : _____)

18 다음은 '디지털 개발 활동'에 대한 내용입니다. 여러분들은 어떤 활동을 가장 원하나요?

- ① 웹사이트 및 모바일 앱 개발
- ② 디지털 콘텐츠(동영상, 사진 등) 창작
- ③ 로봇과 드론 활용
- ④ 3D 모델링과 제작
- ⑤ 인공지능을 활용한 프로그램 만들기
- ⑥ 기타(적어주세요 : _____)

19 다음은 '디지털 활용 활동'에 대한 내용입니다. 여러분들은 어떤 활동을 가장 원하나요?

- ① 디지털 콘텐츠 제작 및 출판(디지털 작품 모음(유튜브, 블로그, 인스타 등의 자료), 디지털 미디어 출판 및 게시)
- ② 창의적 프로젝트 및 예술 활동(인공지능 기반 프로젝트, 소셜미디어 자원봉사 캠페인 활동 등)
- ③ 가상현실 및 첨단 기술 체험(VR, AR을 활용한 가상현실 체험 활동 등)
- ④ 빅데이터를 활용한 문제해결 활동(시장 분석, 인공지능 솔루션을 통한 문제해결 중심활동)
- ⑤ 디지털을 활용한 가상 창업 활동
- ⑥ 기타(적어주세요 : _____)

20 '디지털 소양' 교육이 잘 이루어지기 위해 어떤 지원이 가장 필요한가요?

- ① 외부 전문강사의 활용 확대
- ② 지역사회 디지털 교육 기관과 자원(예, 드론, VR, AR, 등)의 활용 확대
- ③ 정보 담당 선생님의 전문성 강화
- ④ 교내 디지털 학습환경의 개선
- ⑤ 기타(적어주세요 : _____)

④ 중학교 자유학기

- ※ 자유학기는 1개 학기에만 운영되며 운영 시간을 축소하고 내실 있는 운영을 강조하였습니다.
※ 자유학기의 영역은 4개(주제선택 활동, 진로탐색 활동, 동아리 활동, 예술·체육 활동)에서 2개(주제선택 활동, 진로탐색 활동)으로 조정하였습니다.

21 자유학기의 '주제선택 활동'에서 가장 중요한 것은 무엇인가요?

- ※ 자유학기의 '주제선택 활동'은 자유학기 기간에 다양한 주제를 설정하여 학생 자신의 요구 및 희망을 기반으로 선택하여 수업 활동을 전개하는 것을 의미합니다.

- ① 학생의 희망·요구 반영
- ② 학교 교육과정을 연계하여 반영
- ③ 학생의 진로와 연계하여 반영
- ④ 지역사회 다양한 자원과의 연계하여 반영
- ⑤ 기타(적어주세요) : _____

22 자유학기의 '주제선택활동'과 관련하여 어떠한 활동을 가장 원하나요?

- ① 관심 있는 분야의 심화 탐구 프로젝트(예: 우주 탐사 기술 발전 과정 연구, K-POP의 세계적 인기 요인 분석)
- ② 직업 체험 및 진로 연계 활동(예: 방송국 기자 체험, 간단한 게임 코딩 및 디자인)
- ③ 창의적 문제해결 및 탐구 활동(예: 3D 프린터 활용 생활용품 제작, 효율적인 시간 관리 앱 개발)
- ④ 교과 연계 융합 수업(예: 수학과 미술 융합-황금비율 활용 그림 그리기, 화학과 요리-발효 과정 실험)
- ⑤ 지역사회와 연계한 체험 및 탐방 활동(예: 전통시장 탐방 및 경제원리 학습, 박물관 방문 후 전시 기획하기)
- ⑥ 학생 주도 프로젝트 및 발표 활동(예: 우리 동네 명소 홍보 영상 제작, 학생 차지 신문 제작 및 발행)
- ⑦ 기타(적어주세요) : _____

23 자유학기의 '진로탐색 활동'에서 가장 중요한 것은 무엇인가요?

- ※ 자유학기의 '진로탐색 활동'은 자유학기 기간에 학생의 진로탐색 및 진로체험을 지원하기 위해 관련 프로그램을 운영하는 것을 의미합니다.

- ① 학생의 진로 요구 및 희망 반영
- ② 다양한 진로체험 기회 제공
- ③ 산업체 및 지역사회와 연계한 진로 체험 제공
- ④ 다양한 진로상담 및 적응 프로그램 운영
- ⑤ 기타(적어주세요) : _____

24 자유학기의 '진로탐색 활동'에서 어떤 활동을 가장 원하나요?

- ① 진로 전문가 초청 강연
- ② 진로탐색 및 진로설계 활동
- ③ 진로상담 및 적성검사 활동
- ④ 지역사회 연계 진로체험활동
- ⑤ 기타(적어주세요 : _____)

25 다음은 '진로탐색'과 관련된 내용입니다.
여러분들이 생각하는 부분과 일치하는 번호에 동그라미(O)표를 해주세요.

구분	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1) 나는 나에 대하여 좀 더 잘 알기 위해서 노력한다.	①	②	③	④
2) 나의 장래희망과 관련된 직업에는 무엇이 있는지 조사해 본다.	①	②	③	④
3) 나는 현실이 어렵더라도 하고 싶은 일을 위해 도전하는 삶이 가치 있다.	①	②	③	④
4) 내가 원하는 직업(전공)을 갖기 위한 계획 실현을 위해 노력하고 있다.	①	②	③	④

26 '진로탐색' 활동을 위해 어떤 지원이 가장 중요한가요?

- ① 외부 전문강사 지원
- ② 지역사회 협력 지원(지역사회 시설 및 활동 지원)
- ③ 교내 활동 환경 지원
- ④ 학교 내 활동을 위한 사례 지원
- ⑤ 기타(적어주세요 : _____)

⑤ 중학교 학교스포츠클럽 활동

- * 학교스포츠클럽 활동의 목적으로서 몸과 마음을 건강하게 하고 스포츠를 좋아하는 마음과 즐기는 태도를 기르도록 하는 것을 강조하였습니다.
* 학교스포츠클럽 활동의 시간을 줄이고 내실 있는 운영을 강조하였습니다.

27 여러분은 학교스포츠클럽 활동과 관련하여 어떤 활동을 가장 원하나요?

- ① 다양한 스포츠 활동 관람 활동
② 지역사회 체육시설을 활용한 스포츠활동
③ 외부 스포츠 전문 강사 초빙 코칭 및 특강 활동
④ 교내 스포츠리그 운영 활동
⑤ 지역사회 스포츠리그 참여 활동
⑥ 기타(적어주세요 : _____)

28 학교스포츠클럽 활동(= 스포츠 시간)이 잘 운영되기 위해 가장 중요한 것은 무엇인가요?

- ① 운동시설 및 기구의 다양성 및 최신성
② 전문성 있는 선생님
③ 학생들의 참여 동기 증진
④ 학부모의 적극적인 지원
⑤ 학교(관리자, 교사 등)의 적극적인 지원
⑥ 외부 전문가의 활용 확대
⑦ 지역사회 운동시설 및 기구의 활용 확대
⑧ 기타(적어주세요 : _____)

29 학교스포츠클럽 활동이 언제 이루어지기를 가장 원하나요?

- ① 체육 시간
② 창의적 체험활동 시간
③ 방과 후
④ 방학 중
⑤ 특별활동 시간(예: 학교 행사 또는 스포츠 데이)
⑥ 기타(적어주세요 : _____)

III 일반사항

* 응답 내용에 대한 비밀이 보장되오니 솔직하게 응답해 주세요.

배문1 여러분의 학업 성적은 반에서 대략 어디에 해당된다고 생각합니까?

매우 못하는 수준	못하는 수준	중간	잘하는 수준	매우 잘하는 수준
①	②	③	④	⑤

배문2 여러분의 가정 형편(경제 수준)은 다음 중 어디에 해당된다고 생각합니까?

매우 낮은 수준	낮은 수준	보통	높은 수준	매우 높은 수준
①	②	③	④	⑤

조사에 협조해 주셔서 대단히 감사합니다.

3. 고등학교 설문지

통계법 제33조(비밀의 보호 등)		조사학교 ID (면접원이 작성합니다)			
① 통계작성과정에서 알리진 사항으로서 개인 또는 법인이나 단체의 비밀에 속하는 사항은 보호되어야 한다. ② 통계작성을 위하여 수집된 개인 또는 법인이나 단체의 비밀에 속하는 기초자료는 통계작성의 목적 외에 사용하여서는 아니 된다.					
청소년활동 경험과 2022 개정 교육과정 연계 활동에 대한 요구 조사(고등학교)					
안녕하십니까?					
한국청소년정책연구원은 아동·청소년에 대한 조사·연구를 통해 아동·청소년에게 필요한 국가정책을 개발하는 국무총리 산하 국책연구기관입니다.					
이 조사는 청소년활동에 대해 어떻게 생각하는지 알아보려는 것입니다. 또한, 학교와 지역사회에서 어떤 활동이 필요하고 어떻게 좋아질 수 있을지 함께 살펴보려는데 목적이 있습니다.					
설문의 내용은 맞고 틀리는 답이 없으며, 여러분의 비밀이 칠자히 보장됩니다. 또한 응답한 내용은 무기명으로 처리되며 연구 외의 목적으로는 절대 사용되지 않습니다. 따라서 본 조사 참여로 인하여 예상되는 불이익은 없습니다.					
조사 결과는 향후 아동·청소년 관련 국가정책 자료로 활용되며 설문지 작성에 대한 감사의 마음을 담아 소정의 답례품을 준비하였으나, 여러분의 의견이 정확하게 반영될 수 있도록 솔직하고 성실하게 응답해주시기를 부탁드립니다. 감사합니다.					
2025년 5월					
※ 이 설문지에 기재된 내용은 통계법 제33조에 따라 비밀이 보장되며 통계작성 이외의 목적으로는 절대로 사용하지 않습니다.					
주관기관	※ 담당자: 강경균 선임연구위원(044-415-2142) 최종일 전문연구원(044-415-2187)				
수행기관	※ 담당자: 이해림 선임연구원 ※ 문의전화: 02-3484-3091				
조사 동의	<ol style="list-style-type: none">나는 이 조사의 목적과 내용에 대한 충분한 설명을 들었습니다.나는 내가 원하면 조사에 참여하지 않거나, 중간에 그만 둘 수도 있다는 것을 잘 알고 있습니다.나는 내가 응답한 내용이 연구목적으로 제3자(연구자)에게 제공되는 것에 동의합니다.나는 이 조사에 참여하는 것에 스스로 동의합니다.				
	<input type="checkbox"/> 동의함 <input type="checkbox"/> 동의하지 않음				
개인정보 수집 및 이용 동의	<ul style="list-style-type: none">개인정보의 수집이용 목적 : <학교와 지역사회 연계 청소년활동 활성화 방안 연구> 관련 의견 수렴개인정보 수집 항목 : 성별 등개인정보 보유·이용 기간<ul style="list-style-type: none">- 연구종료일로부터 3년- 보유 및 이용기간 경과 후 또는 기간 내라도 정보 주체가 개인정보 삭제를 요청할 경우 즉시 파기함본인의 개인정보를 수집·이용하는 것에 동의합니다.				
	<input type="checkbox"/> 동의함 <input type="checkbox"/> 동의하지 않음				
성별	<ul style="list-style-type: none">성별을 꼭 표시한 후에 다음 장으로 넘어가 주세요.				
	<input type="checkbox"/> 남자 <input type="checkbox"/> 여자				

설문 응답 방법 안내문

→ 설문지에는 여러분 자신에 관한 질문들이 들어 있습니다.
질문의 내용을 잘 읽고 정확하고 솔직하게 응답해 주세요.

→ 이해가 되지 않거나 궁금한 것이 있으면 앞에 계신 면접원께 손을 들고 질문해도 좋습니다.

응답하는 방법

질문 다음에는 대개 ①에서 ④까지 혹은 제시된 보기 중 하나를 골라 답을 하게 되어 있습니다.
아래의 문장을 읽고, 여러분이 생각할 때 '전혀 그렇지 않다'면 ①, '그렇지 않다'면 ②, '그렇다'면 ③,
'매우 그렇다'면 ④에 표시하거나 여러분이 평소 가지고 있는 생각과 가까운 응답을 선택해 주십시오.

	전혀 그렇지 않았다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
나는 나를 변화시키기 위해 노력할 필요성을 느낄 때가 있다.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
나는 나를 변화시키기 위해 노력할 필요성을 느낄 때가 있다.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
나는 자신의 변화를 만들기 위한 현실적 목표를 세울 줄 안다.	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

응답 확인 [B11_2] 문항을 응답해 주십시오.

중복 문항을 선택하는 방법

문항에 제시된 내용을 잘 읽어보고 해당되는 보기를 모두 선택하도록 합니다.

Q6 청소년활동에 참여한다면 어떤 방식으로 진행되는 활동에 참여하고 싶습니까?
희망하는 방식을 모두 선택해 주세요.

대면 방식(지도자 선생님과 청소년이 직접 만나서 이루어지는 활동)

비대면 방식(지도자 선생님과 청소년이 떨어진 장소에서 컴퓨터나 태블릿PC 등을 활용하여 온라인상에서 이루어지는 활동 등)

해당되는 보기만 모두 선택

순위 문항을 선택하는 방법

아래와 같이 제시된 보기 중 순위를 선택하는 문항은 우선순위를 생각하여 제시된 순위에 맞춰
순서대로 선택하여 응답하도록 합니다.

Q3 최근 1년간(2024년 6월~현재) 청소년활동에 참여하게 된 이유는 무엇입니까? 가장 큰 이유부터 순서대로 2가지만 글라 혼당 번호를 적어 주세요.
해당 보기만 선택하여 순위에 해당하는 숫자가 표시됩니다. 선택하신 보기만 다시 한 번 선택하시면 선택이 취소됩니다.

다시 선택

1순위: 자기 계발을 위해
 학업과 진학에 도움이 되어서
 장래 희망하는 직업과 관련이 있어서
 다양한 경험을 하기 위해

2순위:

참여하게 된 가장 큰 이유 순서대로 1개씩 선택

I 청소년활동 참여 경험

※ '청소년활동'이란 청소년 여러분의 균형 있는 성장을 위해 필요한 활동으로, 지도자 선생님(청소년지도자)의 지도하에 참여하는 체계적인 체험활동(봉사활동, 직업체험활동 등)을 말합니다. 지도자 선생님과 청소년이 직접 만나서 이루어지는 대면 활동뿐만 아니라 지도자 선생님과 떨어진 장소에서 컴퓨터 등을 활용하여 온라인상에서 이루어지는 활동 등 비대면 활동도 포함됩니다.

최근 1년간(2024년 6월~현재) 다음과 같은 청소년활동에 참여한 경험이 있습니까?

그리고 참여 여부를 떠나 앞으로 참여할 의향이 있습니까?

각 항목을 잘 읽고 '참여 여부'와 '참여의향 정도' 모두 각각 해당하는 번호에 (O)를 해 주세요.

구분	참여한 적 없음 X	참여한 적 있음 O	참여의향 정도			
			전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1) 건강·보건활동 (신체디력활동, 스포츠활동, 흡연·음주·약물 예방활동, 성교육활동, 생활안전활동 등)	①	②	①	②	③	④
2) 과학정보활동 (코딩활동, 모형 및 로봇활동, 컴퓨터 및 인터넷 활용활동, 우주천체활동 등)	①	②	①	②	③	④
3) 교류활동 (국제교류활동, 지역 간 교류활동, 다문화 및 국제 이해활동 등)	①	②	①	②	③	④
4) 모험개척활동 (등반활동, 야영활동, 해양수상활동 등)	①	②	①	②	③	④
5) 문화예술활동 (미술·음악·춤·영화·연극 체험활동, 전통예술활동 등)	①	②	①	②	③	④
6) 봉사활동 (일손돕기활동, 캠페인활동, 자선·구조활동, 재능기부활동 등)	①	②	①	②	③	④
7) 진로탐색 및 직업체험활동 (진로탐색활동, 직업현장체험활동, 모의창업활동 등)	①	②	①	②	③	④
8) 참여활동 [자치활동(예: 학생회 등), 지역사회변화활동, 인권개선활동, 참여기구활동] *참여기구 : 청소년특별회의, 청소년참여위원회, 청소년운영위원회 등	①	②	①	②	③	④
9) 환경보존활동 (생태체험활동, 환경탐사활동, 환경·시설 보존활동 등)	①	②	①	②	③	④
10) 자기(인성)개발활동 (표현능력개발활동, 자기탐구활동, 심성수련활동 등)	①	②	①	②	③	④

- 위 10가지에 하나라도 ② 참여한 적이 있음으로 응답한 경우는 2번 문항으로 이동하세요.
- 위 10가지에 모두 ① 참여한 적이 없음으로 응답한 경우만 6번 문항으로 이동하세요.

2 최근 1년간(2024년 6월~현재) 참여한 청소년활동에 대해 만족도를 묻는 문항입니다.
각 항목을 잘 읽고 해당하는 번호에 (O)를 해 주세요.

구분	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1) 참여한 청소년활동에 대해 전반적으로 만족한다.	①	②	③	④
2) 청소년활동의 내용이 흥미롭고 유익했다.	①	②	③	④
3) 청소년활동을 지도한 선생님의 전문성에 대해 만족한다.	①	②	③	④
4) 청소년활동이 이루어진 시설·공간과 사용된 장비에 대해 만족한다.	①	②	③	④
5) 청소년활동의 일정과 시간이 적절했다.	①	②	③	④

3 최근 1년간(2024년 6월~현재) 청소년활동에 참여하게 된 이유는 무엇입니까?
가장 큰 이유부터 순서대로 2가지만 골라 해당 번호를 적어 주세요.

1순위

2순위

- ① 자기 계발을 위해
- ② 학업과 진학에 도움이 되어서
- ③ 장래 희망하는 직업과 관련이 있어서
- ④ 다양한 경험을 하기 위해
- ⑤ 재미있을 것 같아서
- ⑥ 스트레스를 풀기 위해
- ⑦ 친구들과의 관계 형성을 위해
- ⑧ 주변(부모님, 선생님 등)의 권유로
- ⑨ 학교에서 단체로 참여해서
- ⑩ 기타(적어주세요) : _____

4 최근 1년간(2024년 6월~현재) 청소년활동에 참여할 때 무엇을 가장 중요하게 고려했습니까? 하나만 선택해 주세요.

- ① 활동의 목적
- ② 흥미와 재미
- ③ 일정 및 시간
- ④ 참가비
- ⑤ 지도자 선생님의 전문성
- ⑥ 시설·공간·장비
- ⑦ 활동의 안전성
- ⑧ 나에게 도움이 되는 정도

5

최근 1년간(2024년 6월~현재) 청소년활동에 참여할 때 방해가 된 요인(어려웠던 점)은 무엇입니까? 가장 방해가 된 요인부터 순서대로 2가지만 골라 해당 번호를 적어 주세요.

1순위

2순위

- ① 공부에 방해가 되어서
- ② 참여할 시간이 없어서
- ③ 참가비용이 부담돼서
- ④ 부모님(보호자)이 반대해서
- ⑤ 희망하는 활동이 없어서
- ⑥ 어떤 내용의 활동이 있는지 모르거나 참여하는 방법을 몰라서
- ⑦ 활동 장소까지 거리가 멀거나 이동하는 시간이 오래 걸려서
- ⑧ 같이 참여할 친구가 없어서
- ⑨ 건강이나 안전이 걱정돼서
- ⑩ 기타(적어주세요) : _____

6

청소년활동에 참여한다면 어떤 방식으로 진행되는 활동에 참여하고 싶습니까?
희망하는 방식을 모두 선택해 주세요.

- ① 대면 방식(지도자 선생님과 청소년이 직접 만나서 이루어지는 활동)
- ② 비대면 방식(지도자 선생님과 청소년이 떨어진 장소에서 컴퓨터나 태블릿PC 등을 활용하여
온라인상에서 이루어지는 활동 등)

7

청소년활동에 참여하기 가장 좋은 시간대는 언제입니까? 하나만 선택해 주세요.

- ① 학교 수업시간 중
- ② 방과 후
- ③ 주말
- ④ 방학기간

8

청소년활동을 어떤 장소에서 참여하고 싶습니까? 하나만 선택해 주세요.

- ① 학교
- ② 청소년활동시설(청소년센터, 청소년수련관, 청소년문화의집, 청소년수련원 등)
- ③ 문화시설(공연장, 도서관, 박물관, 미술관 등)
- ④ 체육시설
- ⑤ 야외(공원, 호수, 산, 바다 등)
- ⑥ 온라인 공간
- ⑦ 기타(적어주세요) : _____

9

청소년활동에 더 적극적으로 참여하기 위해 필요한 것이 무엇이라고 생각하십니까?
각 항목을 잘 읽고 해당하는 번호에 동그라미(O)표를 해주세요.

구분	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1) 학교에서 참여할 수 있는 청소년활동이 더 많아져야 한다.	①	②	③	④
2) 우리 지역이나 사회에서 참여할 수 있는 청소년활동이 더 많아져야 한다.	①	②	③	④
3) 청소년활동에 청소년의 의견이 좀 더 많이 반영되고 흥미롭게 구성되어야 한다.	①	②	③	④
4) 청소년활동을 위한 안전한 시설과 공간이 더 많아져야 한다.	①	②	③	④
5) 청소년활동 참여에 필요한 디지털 기기(컴퓨터, 태블릿PC 등) 및 환경이 지원되어야 한다.	①	②	③	④
6) 청소년활동에 대한 정보를 더 쉽게 얻을 수 있어야 한다.	①	②	③	④
7) 청소년활동을 위한 시간과 참가비용이 지원되어야 한다.	①	②	③	④

II 2022 개정 교육과정 연계 활동에 대한 요구

① 진로연계교육

* 고등학교에서 다음 학년으로 올라가기 전, 대학교 진학 및 사회생활 전에 학생들이 학교생활과 학습을 잘 준비하고, 진로탐색과 진학준비를 잘해 나갈 수 있도록 돕기 위해 '진로연계교육'이 도입되었습니다.

10 다음 학년으로 올라가기 위한 진로연계교육을 위해 어떤 활동을 가장 원하나요?

* 3학년의 경우에는 다음 학년인 대학교 및 사회생활로 응답

- ① 자신감 증진 활동
- ② 친구(사회생활 동료)와의 긍정적 관계 형성 활동
- ③ 교사(교수, 사회생활 상사)와의 긍정적 관계 형성 활동
- ④ 학교(사회생활) 행사 및 동아리 안내 활동
- ⑤ 다음 학년(진학 대학, 사회생활) 교과목 안내 및 학습 준비 활동(사회생활 준비 활동)
- ⑥ 다음 학년(진학 대학, 사회생활) 학업성적 향상 활동(취업 및 평생학습 활동)
- ⑦ 기타(적어주세요) : _____

11 진로연계교육이 이루어진다면, 어떤 활동을 가장 원하나요?

- ① 담임교사와의 활동
- ② 진로 진학담당 선생님과의 활동
- ③ 대학교 진학(사회생활) 선배와의 활동
- ④ 또래 친구들과의 활동
- ⑤ 지역사회 전문가와의 활동
- ⑥ 기타(적어주세요) : _____

12 진로연계교육이 이루어진다면, 어떤 시간에 배우는 것이 가장 좋나요?

- ① 교과 수업 시간
- ② 창의적 체험활동 수업 시간
- ③ 교과 및 창의적 체험활동 시간 외 수업 시간
- ④ 선생님과 학생이 자율적으로 선택한 수업 시간
- ⑤ 기타(적어주세요) : _____

② 디지털 소양 교육

* 학교에서 디지털 소양* 교육이 강화되었습니다. 고등학교에서는 학생의 진로·적성에 따른 정보 역량을 함양할 수 있도록 다양한 선택 과목을 개설하여 진로연계 디지털 교육을 강화하였습니다.

* 디지털 소양이란?

컴퓨터나 스마트폰과 같은 디지털 기기와 인공지능을 포함한 다양한 소프트웨어들을 바르게 이해하고 활용하는 능력을 의미합니다.

13 여러분은 ‘디지털 소양 교육’에서 어떤 내용을 가장 중요하게 다루어야 한다고 생각하나요?

- ① 기초 지식 함양(컴퓨터 기본 지식 배우기)
- ② 의사소통 능력(컴퓨터나 스마트폰으로 대화 잘하기(채팅, 이메일))
- ③ 문제해결력 증진(컴퓨터나 스마트폰으로 문제 해결하기)
- ④ 다양한 학습 방법 증진(컴퓨터나 스마트폰으로 여러 가지를 활용하여 공부하기)
- ⑤ 도덕·윤리적인 의식 키우기(인터넷에서 바르고 정직하게 행동하기)
- ⑥ 기타(적어주세요 : _____)

14 다음은 ‘디지털 소양’과 관련된 내용입니다. 여러분들이 생각하는 부분과 일치하는 번호에 동그라미(O)표를 해주세요.

구분	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1) 나는 인터넷 및 AI(ChatGPT 등)를 이용하여 필요한 정보를 검색하여 정리할 수 있다.	①	②	③	④
2) 나는 문제해결을 위해 디지털 도구를 활용하여 창의적인 콘텐츠를 만들 수 있다.	①	②	③	④
3) 나는 다른 사람과 이야기를 나누는 과정에서 다른 사람의 감정이나 생각을 알 수 있다.	①	②	③	④
4) 나는 온라인 상에서 공동으로 과제를 수행하고 협력적인 결과물을 만들어 낸다.	①	②	③	④
5) 나는 디지털 기술이 사회와 개인에 미칠 수 있는 부정적인 영향에 대해 알고 있다.	①	②	③	④

15 다음은 ‘디지털 이해 활동’에 대한 내용입니다. 여러분들은 어떤 활동을 가장 원하나요?

- ① 컴퓨터 학습과 코딩(블록 코딩 방식 활용 SW 기초 교육, 코딩 언어 등)
- ② 온라인 정보 평가(가짜 뉴스 구별, 소셜 미디어, 인터넷 정보 검색, 비교, 분석 교육 활동 등)
- ③ 디지털 환경에서의 예절 및 대응
- ④ 인공지능 및 빅데이터 기초 이해
- ⑤ 개인정보 보호 및 데이터 보안 교육
- ⑥ 기타(적어주세요 : _____)

16 다음은 '디지털 개발 활동'에 대한 내용입니다. 여러분들은 어떤 활동을 가장 원하나요?

- ① 웹사이트 및 모바일 앱 개발
- ② 디지털 콘텐츠(동영상, 사진 등) 창작
- ③ 로봇과 드론 활용
- ④ 3D 모델링과 제작
- ⑤ 인공지능을 활용한 프로그램 만들기
- ⑥ 기타(적어주세요 : _____)

17 다음은 '디지털 활용 활동'에 대한 내용입니다. 여러분들은 어떤 활동을 가장 원하나요?

- ① 디지털 콘텐츠 제작 및 출판(디지털 작품 모음(유튜브, 블로그, 인스타 등의 자료), 디지털 미디어 출판 및 게시)
- ② 창의적 프로젝트 및 예술 활동(인공지능 기반 프로젝트, 소셜미디어 자원봉사 캠페인 활동 등)
- ③ 가상현실 및 첨단 기술 체험(VR, AR을 활용한 가상현실 체험 활동 등)
- ④ 빅데이터를 활용한 문제해결 활동(시장 분석, 인공지능 솔루션을 통한 문제해결 중심활동)
- ⑤ 디지털을 활용한 가상 창업 활동
- ⑥ 기타(적어주세요 : _____)

18 '디지털 소양' 교육이 잘 이루어지기 위해 어떤 지원이 가장 필요한가요?

- ① 외부 전문강사의 활용 확대
- ② 지역사회 디지털 교육 기관과 자원(예, 드론, VR, AR, 등)의 활용 확대
- ③ 정보 담당 선생님의 전문성 강화
- ④ 교내 디지털 학습환경의 개선
- ⑤ 기타(적어주세요 : _____)

③ 고교학점제

※ 25년 고1학생부터 고교학점제 전면 적용에 맞추어 학생의 진로와 적성을 고려하여 맞춤형 교육이 가능하도록 다양한 과목을 신설하는 등 학점 기반 교육과정을 마련하였습니다.

19 고교학점제가 시행되면서 어떤 점이 가장 기대되나요?

- ① 자신의 진로와 적성에 맞는 과목 선택
- ② 관심 있는 분야를 깊이 있게 공부
- ③ 대학 및 취업 준비에 필요한 역량 향상
- ④ 주입식 교육이 아닌 자기주도적인 학습 가능
- ⑤ 학생 개개인의 학습 성취 수준에 따른 맞춤형 수업
- ⑥ 학업 부담 조절을 통한 효율적 학습
- ⑦ 기타(적어주세요 : _____)

20 고교학점제가 시행되면서 어떤 점이 가장 걱정되나요?

- ① 내가 원하는 과목이 개설되지 않음
- ② 과목 선택이 어려워서 진로 결정의 어려움
- ③ 스스로 학습 계획 수립 및 관리의 어려움
- ④ 과목별 난이도에 따른 학습 격차 발생
- ⑤ 대학 입시나 진로 선택에 불리함
- ⑥ 친한 친구들과 같은 수업을 듣지 못하는 불안감
- ⑦ 기타(적어주세요 : _____)

21 고교학점제 운영을 위해 어떤 지원이 가장 필요한가요?

- ① 담임교사 상담
- ② 진로 진학교사 또는 전문교사 상담
- ③ 학년별 설명회
- ④ 선후배 또는 친구 조언
- ⑤ 학생 스스로 결정
- ⑥ 외부 전문가의 상담 및 강사 활용 확대
- ⑦ 기타(적어주세요 : _____)

④ 선택과목 신설 및 재구조화

* 2022 개정 교육과정에서는 고교학점제 취지를 고려하여 학생들의 진로와 적성에 따른 맞춤형 교육과정이 운영 가능하도록 선택 과목을 '일반 선택', '진로 선택', '융합 선택'으로 구분하여 개발하였습니다.

- * 일반 선택: 교과별 학문 영역 내의 주요학습 내용 이해 및 탐구를 위한 과목
- * 진로 선택: 교과별 심화학습 및 진로 관련 과목
- * 융합 선택: 교과 내·교과 간 주제 융합 과목과 실생활 체험 및 응용

22 선택과목을 결정할 때, 가장 중요한 것은 무엇인가요?

- ① 자신의 적성과 진로에 대한 파악
- ② 학생의 욕구와 맞는 과목
- ③ 담당 과목 선생님의 전문성
- ④ 선택과목 수업 방식
- ⑤ 진학 대학 및 학과와 연계성
- ⑥ 선택과목 간 추후 입시의 유리함과 불리함
- ⑦ 선택과목에 대한 정보 파악(과목의 수준과 내용구성 등)
- ⑧ 나의 학습 능력(성적 등)에 적합한 과목
- ⑨ 선택한 과목의 변경 어려움
- ⑩ 기타(적어주세요 : _____)

23 선택과목 운영을 위해 어떤 지원이 가장 필요한가요?

- ① 학생의 진로 탐색 기회 확대
- ② 선택과목의 다양성 확대
- ③ 선택과목에 대한 다양한 정보 제공(수업내용, 진로·진학과의 관계 등)
- ④ 선택과목 결정을 위한 상담 및 경험 제공(교사 및 전문가와의 상담, 수업경험 제공)
- ⑤ 선택한 과목에 대한 점검과 피드백 제공
- ⑥ 선택과목 운영을 위한 외부 강사시설 활용 확대
- ⑦ 기타(적어주세요 : _____)

III 일반사항

* 응답 내용에 대한 비밀이 보장되오니 솔직하게 응답해 주세요.

배문1 여러분의 학업 성적은 반에서 대략 어디에 해당된다고 생각합니까?

매우 못하는 수준	못하는 수준	중간	잘하는 수준	매우 잘하는 수준
①	②	③	④	⑤

배문2 여러분의 가정 형편(경제 수준)은 다음 중 어디에 해당된다고 생각합니까?

매우 낮은 수준	낮은 수준	보통	높은 수준	매우 높은 수준
①	②	③	④	⑤

조사에 협조해 주셔서 대단히 감사합니다.

4. 델파이 설문지

1) 1차 델파이 설문지

※ 이 설문지에서 얻어진 모든 내용은 통계 목적 및 이외에는 절대로 사용할 수 없으며 그 비밀이 보호되도록 통계법 제13조 및 제14조에 규정되어 있습니다.		ID			
<p style="text-align: center;">학교와 지역사회 연계 청소년활동 활성화 방안 전문가 의견 조사(1차)</p>					
<p>안녕하십니까? 바쁘신 가운데 국가 청소년정책 수립을 위한 전문가 의견 조사에 응해 주셔서 진심으로 감사드립니다.</p>					
<p>한국청소년정책연구원에서는 「학교와 지역사회 연계 청소년활동 활성화 방안: 2022 개정 교육과정 중심으로」 연구를 수행하고 있습니다. 본 연구의 목적은 2022 개정 교육과정 주요 변화 내용을 중심으로 학교와 지역사회를 연계하여 청소년시설에서 청소년활동을 활성화 할 수 있는 방안을 모색하는데 목적이 있습니다.</p>					
<p>본 설문지는 학교와 지역사회를 연계한 청소년활동 운영 모형(안)과 활성화 방안에 대하여 전문가들을 대상으로 델파이 조사를 통해 의견을 수렴하고자 하는 것이오니 귀하의 고견을 부탁드립니다. 조사 절차는 전문가들의 의견을 수렴하기 위하여 총 2회에 걸쳐 의견조사를 실시 할 예정이며, 본 조사는 <u>1차 조사</u>입니다.</p>					
<p>본 설문지에 대한 응답은 「9월 7일(일)」까지 회신해 주시면 감사하겠습니다.</p>					
<p>귀하의 소중한 의견은 연구 외의 목적으로는 활용되지 않을 것을 약속드립니다. 아울러 조사에 참여해주신 데 대한 작은 감사의 표시로 사례를 지급하기 위해 개인정보(성명, 핸드폰 번호)를 수집합니다. 수집한 개인정보는 회신 확인이나 소정의 사례 지급을 위한 용도로만 사용될 것입니다.</p>					
<p>다시 한 번 전문가 여러분의 적극적인 협조를 부탁드립니다. 감사합니다.</p>					
2025년 8월					
<p>※ 이 설문지에 기재된 내용은 통계법 제33조에 따라 비밀이 보장되어 통계작성 이외의 목적으로는 절대로 사용하지 않습니다.</p>					
주관기관	<p> 한국청소년정책연구원</p>				
수행기관	<p> Research & Research</p>				
<p>※ 담당자: 강경균 선임연구원(044-415-2142) 김다인 연구원(044-415-2215)</p>					
<p>※ 담당자: 이해림 선임연구원</p>					
<p>※ 문의전화: 02-3484-3091</p>					
<p>■ 조사참여자 인적사항</p>					
작성자 성명			소속(직위)		
청소년활동 운영 경험	①				
	②				
	③				
소정의 사례 지급을 위한 정보	온행/계좌번호				
	예금주 성명		예금주 주민번호		
	휴대전화번호				

전문가 델파이 조사 개요

1. 델파이 조사의 목적

본 연구에서의 델파이 조사의 목적은 전문가 의견을 수렴하여 타당성 있는 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형을 개발하고 활성화 방안을 마련하기 위한 것이다.

2. 설문지 구성 배경 및 요소

본 설문지는 국내 문현 및 현장 사례 분석, 전문가 의견 조사 등으로부터 「학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형(안)」을 구성하였다. 「학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형(안)」은 청소년활동 관련 시설에서 학교 교육과정과 지역사회를 연계하여 청소년활동을 운영하는 모형입니다. 본 설문지를 통해 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형(안)에 대해 타당성을 검증하고 청소년활동 활성화를 위한 전문가의 의견을 반영하고자 한다.

학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형(안)

1. '학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영'의 개념

학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영은 청소년활동 관련 시설이 청소년의 균형 있는 성장을 도모하기 위하여 학교 및 지역사회의 인적, 물적, 제도적 자원 등의 연계를 통해 청소년활동을 준비하고 계획하고, 실행하고 평가하는 것이다.

2. '학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형'의 구성 요소

학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형의 구성 요소는 학교와 지역사회 연계 청소년활동 유형, 연계 기관 역할, 운영 절차로 구성한다.

3. 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 유형

- 1) 청소년 활동 프로그램 연계형: 청소년 기관의 청소년활동 프로그램과 학교 활동을 연계하여 운영하는 유형
- 2) 진로 활동 중심 연계형: 진로 탐색을 위하여 자유학기제 및 창의적체험활동과 연계하여 운영하는 유형
- 3) 교과목 중심 연계형: 학교 교육과정과 연계 가능한 특정 주제나 과목을 기획하여 프로그램을 운영하는 유형
- 4) 청소년포상제 연계형: 학교 교육과정과 청소년포상제를 연계하여 운영하는 유형

4. 청소년활동 연계 기관 역할

- 1) 청소년기관 및 청소년수련시설: 학교 및 지역사회의 인적, 물적, 제도적 자원 등의 연계를 위한 준비 및 운영
- 2) 학교: 청소년활동 프로그램과 학교 교육과정과 연계하고, 교육수요자들의 참여를 지원하며 관리
- 3) 교육청: 학교 교육과정과 청소년활동 연계 운영을 위한 행정 및 프로그램 협력 지원
- 4) 지자체: 청소년활동을 위한 사업 연계 및 지역사회 인프라 활성화와 재정적 지원

5. 청소년활동 관련 기관 중심의 청소년활동 운영 절차

- 1) 준비 단계: 요구 분석 및 계획 수립 → 홍보 및 모집 → 지역사회 연계 및 협약 체결
- 2) 협력 및 계획 단계: 교육 및 자료 제공 → 세부 운영 계획 수립 → 자원 연계 협의
- 3) 운영 및 실행 단계: 프로그램 운영 → 인전 관리 및 멘토링 → 활동 상황 공유
- 4) 평가 및 환류 단계: 성과 분석 → 결과 보고 및 개선 → 환류 및 지속 추진

I 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형에 대한 의견

1

다음은 「학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영」에 대한 설명입니다.

「학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영」의 예 대한 개념이 적절하다고 생각하십니까?

‘학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영’은 청소년활동 관련 시설이 청소년의 균형 있는 성장을 도모하기 위하여 학교 및 지역사회와의 인적, 물적, 제도적 자원 등의 연계를 통해 청소년활동을 준비하고 계획하고, 실행하고 평가하는 것이다.

전혀 적절하지 않다	적절하지 않다	보통이다	적절하다	매우 적절하다
①	②	③	④	⑤

☞ 적절하지 않다고 생각하시는 경우 의견을 제시해 주십시오.

2

다음은 「학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형」의 구성요소에 대한 설명입니다.

「학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형」 구성 요소가 적절하다고 생각하십니까?

‘학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형’의 구성 요소는
학교와 지역사회 연계 청소년활동 유형, 연계 기관 역할, 운영 절차로 구성된다.

전혀 적절하지 않다	적절하지 않다	보통이다	적절하다	매우 적절하다
①	②	③	④	⑤

☞ 적절하지 않다고 생각하시는 경우 의견을 제시해 주십시오.

3

다음은 「학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형」의 구성요소 중 청소년활동 유형에 대한 설명입니다.

청소년활동 유형에 대한 설명이 적절하다고 생각하십니까?

- 1) 청소년 활동 프로그램 연계형: 청소년 기관의 청소년활동 프로그램과 학교 활동을 연계하여 운영하는 유형
- 2) 진로 활동 중심 연계형: 진로 탐색을 위하여 자유학기제 및 창의적체험활동과 연계하여 운영하는 유형
- 3) 교과목 중심 연계형: 학교 교육과정과 연계 가능한 특정 주제나 과목을 기획하여 프로그램을 운영하는 유형
- 4) 청소년포상제 연계형: 학교 교육과정과 청소년포상제를 연계하여 운영하는 유형

전혀 적절하지 않다	적절하지 않다	보통이다	적절하다	매우 적절하다
①	②	③	④	⑤

☞ 적절하지 않다고 생각하시는 경우 의견을 제시해 주십시오.

다음은 「학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형」의 구성요소 중 청소년활동 등 유형에 대한 설명입니다. 「학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형」에서 청소년활동 운영 구분이 적절하다고 생각하십니까?

- ## 1) 청소년 활동 프로그램 연계형 2) 진로 활동 중심 연계형 3) 교과목 중심 연계형 4) 청소년포상제 연계형

전혀 적절하지 않다	적절하지 않다	보통이다	적절하다	매우 적절하다
①	②	③	④	⑤

적절하지 않다고 생각하시는 경우, 의견을 제시해 주십시오.

5

다음은 「학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형」의 구성요소 중 청소년활동 유형에 대한 설명입니다.
청소년활동 유형과 학교 교류, 교육과정 연계가 적절하다고 생각하십니까?

전혀 적절하지 않다	적절하지 않다	보통이다	적절하다	매우 적절하다
①	②	③	④	⑤

• 저작권자인 저자가 저작권을 행사하는 경우 저작권을 행사해 주십시오.

6

다음은 「학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형」의 구성요소 중 청소년활동 연계 기관에 대한 설명입니다.

- 1) 청소년기관 및 청소년수련시설: 학교 및 지역사회와의 인적·물적·제도적 지원 등의 연계를 위한 준비 및 운영
 - 2) 학교·청소년활동 프로그램과 학교·교육과정과 연계 및 교육수요자들의 참여를 지원하여 관리
 - 3) 교육장: 학교·교육과정과 청소년활동 연계 운영을 위한 행정 및 프로그램 협력 지원
 - 4) 지자체: 청소년활동을 위한 사업 연계 및 지역사회 인프라 활성화와 재정적 지원

전혀 적절하지 않다	적절하지 않다	보통이다	적절하다	매우 적절하다
①	②	③	④	⑤

15 적절하지 않다고 생각하시는 경우, 의견을 제시해 주십시오

7

다음은 「학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형」의 구성요소 중 청소년활동 연계 기관에 대한 설명입니다.
청소년활동 연계 기관이 적절하다고 생각하십니까?

- 1) 청소년기관 및 청소년수련시설 2) 학교 3) 교육청 4) 지자체

전혀 적절하지 않다	적절하지 않다	보통이다	적절하다	매우 적절하다
①	②	③	④	⑤

☞ 적절하지 않다고 생각하시는 경우, 의견을 제시해 주십시오.

8

다음은 학교와 지역사회 연계 운영을 위한 청소년활동 운영 절차입니다.
청소년활동 관련 기관에서 청소년활동을 위한 운영 단계가 적절하다고 생각하십니까?

준비 단계 → 협력 및 계획 단계 → 운영 및 실행 단계 → 평가 및 환류 단계

전혀 적절하지 않다	적절하지 않다	보통이다	적절하다	매우 적절하다
①	②	③	④	⑤

☞ 적절하지 않다고 생각하시는 경우, 의견을 제시해 주십시오.

9

다음은 학교와 지역사회 연계 운영을 위한 청소년활동 운영 절차입니다.
청소년활동 관련 기관에서 청소년활동을 위한 운영 절차에 대한 설명이 적절하다고 생각하십니까?

- 1) 준비 단계: 요구 분석 및 계획 수립 → 홍보 및 모집 → 지역사회 연계 및 협약 체결
 2) 협력 및 계획 단계: 교육 및 자료 제공 → 세부 운영 계획 수립 → 자원 연계 협의
 3) 운영 및 실행 단계: 프로그램 운영 → 안전 관리 및 멘토링 → 활동 상황 공유
 4) 평가 및 환류 단계: 성과 분석 → 결과 보고 및 개선 → 흰류 및 지속 추진

전혀 적절하지 않다	적절하지 않다	보통이다	적절하다	매우 적절하다
①	②	③	④	⑤

☞ 적절하지 않다고 생각하시는 경우, 의견을 제시해 주십시오.

II 학교와 지역사회 연계 청소년활동 활성화에 대한 의견

1

「학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형」에 대하여 자유롭게 의견을 제시해 주시기 바랍니다.

2

「학교와 지역사회와 연계한 청소년활동을 활성화하기 위한 방안」에 대하여 자유롭게 의견을 제시해 주시기 바랍니다.

♣ 응답해 주셔서 대단히 감사합니다.

2) 2차 델파이 설문지

<p>※ 이 설문지에서 얻어진 모든 내용은 통계 목적 및 이외에는 절대로 사용할 수 없으며 그 비밀이 보호되도록 통계법(제13조 및 제14조)에 규정되어 있습니다.</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> </tr> </table>				

학교와 지역사회 연계 청소년활동 활성화 방안 전문가 의견 조사(2차)

안녕하십니까?

바쁘신 가운데 국가 청소년정책 수립을 위한 전문가 의견 조사에 응해 주셔서 진심으로 감사드립니다.

「학교와 지역사회 연계 청소년활동 활성화 방안: 2022 개정 교육과정 중심으로」 연구를 위한 멤버 1차 조사에서 수렴된 전문가 여러분의 고견을 바탕으로 멤버 2차 조사를 실시하고자 하오니 다시 한번 전문가들의 고견을 부탁드립니다. 본 설문지에 대한 응답은 「9월 28일(일)」까지 회신해 주시면 감사하겠습니다.

귀하의 소중한 의견은 연구 외의 목적으로는 활용되지 않을 것을 약속드립니다.
 다시 한 번 전문가 여러분의 적극적인 협조를 부탁드립니다. 감사합니다.

2025년 9월

※ 이 설문지에 기재된 내용은 통계법 제33조에 따라 비밀이 보장되며 통계작성 이외의 목적으로는 절대로 사용하지 않습니다.

주관기관	 한국청소년정책연구원	※ 담당자: 강경균 선임연구위원(044-415-2142) 김다인 연구원(044-415-2215)
수행기관		※ 담당자: 이해림 선임연구원 ※ 문의전화: 02-3484-3091

■ 응답요령

- 본 연구의 2차 조사에서는 1차 조사에 참여해 주신 전문가 총 20분의 의견을 수렴하여 '학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영'의 개념, 운영 모형의 구성요소, 운영 유형, 청소년활동 연계 기관 역할, 청소년활동 관련 기관 중심의 청소년활동 운영 절차에 대한 타당성을 재검토하고자 합니다.
- 델파이 조사에서 수집한 전문가 총 20분의 의견을 수렴한 결과가 각 문항마다 아래 <보기>의 기호로 제시하였습니다(단, 대체 또는 통합된 문항의 경우, 1차 조사 결과를 표시하지 않았습니다.)

<보기>

- 음영: 귀하의 1차 응답
- Md: 문항별 중앙치(문항에 대한 전체 응답 분포의 중앙값)
- []: 사분위 간 범위(문항에 대한 전체 응답자 중 상위 25%와 하위 25%를 제외한 응답의 범위

- 델파이 1차 조사의 내용을 반영하여 수정한 부분을 밑줄로 표시하였습니다.
귀하의 응답이 [사분위 간 범위]를 벗어난다면 반드시 의견란에 그 이유를 기술해 주십시오.

<예시1>

질문: 00000이 적절하다고 생각하십니까?

전혀 적절하지 않다	적절하지 않다	보통이다	적절하다	매우 적절하다
①	②	③	Md [④] V	⑤

※ 해석

- 중앙치(Md): 4점
 - 사분위 범위[]: 4~5점
 - 귀하의 1차 응답(음영): 3점
 - 귀하의 2차 응답(V): 4점
- ▶ 응답이 [사분위 간 범위] 안에 포함되지 않으면 반드시 의견 기술 불필요

<예시2>

질문: 00000이 적절하다고 생각하십니까?

전혀 적절하지 않다	적절하지 않다	보통이다	적절하다	매우 적절하다
①	②	Md [③]	④	⑤

※ 해석

- 중앙치(Md): 3점
 - 사분위 범위[]: 3~4점
 - 귀하의 1차 응답(음영): 2점
 - 귀하의 2차 응답(V): 2점
- ▶ 응답이 [사분위 간 범위] 안에 포함되지 않으면 반드시 의견 기술

- 주관식 문항 : 칸이 부족하시면 칸 크기를 늘려서 작성해 주십시오.
- 객관식 문항 : □, ● 등의 기호로 체크 표시해 주시거나;
색깔 등으로 선택하신 보기를 확인할 수 있도록 표기해 주십시오

델파이 1차 조사 결과에 따른 수정 결과

학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형(안)

운영 모형 요소	1차 설문지 내용	수정 결과	수정 여부																				
개념	학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영은 청소년활동 관련 시설이 청소년의 균형 있는 성장을 도모하기 위하여 학교 및 지역사회의 인적, 물적, 제도적 자원 등의 연계를 통해 청소년활동을 준비하고 계획하고, 실행하고 평가하는 것이다.	학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영은 청소년활동 시설 및 청소년 단체 에서 청소년의 주도적이고 균형 있는 성장을 도모하기 위하여 학교 및 지역사회의 인적, 물적, 제도적 자원 등의 연계를 통해 청소년활동을 준비·계획·실행·평가 하는 것이다.	보완																				
구성 요소	학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형의 구성 요소는 학교와 지역사회 연계 청소년활동 유형, 연계 기관 역할, 운영 절차로 구성된다.	학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형의 구성 요소는 학교와 지역사회 연계 청소년활동 유형, 연계 기관 역할, 운영 절차로 구성된다.	-																				
운영 유형	<p>1) 청소년 활동 프로그램 연계형: 청소년 기관의 청소년활동 프로그램과 학교 활동을 연계하여 운영하는 유형</p> <p>2) 진로 활동 중심 연계형: 진로 탐색을 위하여 자유학기제 및 창의적체험활동과 연계하여 운영하는 유형</p> <p>3) 교과목 중심 연계형: 학교 교육과정과 연계 가능한 특성 주제나 과목을 기획하여 프로그램을 운영하는 유형</p> <p>4) 청소년포상제 연계형: 학교 교육과정과 청소년포상제를 연계하여 운영하는 유형</p>	<p>1) 청소년 활동 프로그램 연계형: 청소년 기관의 청소년활동 프로그램과 학교 활동을 연계하여 운영하는 유형</p> <p>2) 진로 활동 중심 연계형: 진로 탐색을 위하여 자유학기제 및 창의적체험활동과 연계하여 운영하는 유형</p> <p>3) 교과목 중심 연계형: 학교 교육과정과 연계 가능한 특성 주제나 과목을 기획하여 프로그램을 운영하는 유형</p> <p>4) 자기 주도 활동 연계형: 학교 교육과정과 연계하여 청소년 스스로 기획하고 목표를 설정하며 참여하는 자기 주도적 활동을 운영하는 유형</p>	보완																				
운영 유형과 학교 교육과정 연계	<p>1) 청소년 활동 프로그램 연계형 - 초등학교</p> <p>2) 진로 활동 중심 연계형 - 중학교</p> <p>3) 교과목 중심 연계형 - 고등학교</p> <p>4) 청소년포상제 연계형 - 초·중·고등학교</p>	<table border="1"> <tr> <td>연계 유형/학급 범위</td> <td>초등학교</td> <td>중학교</td> <td>고등학교</td> </tr> <tr> <td>청소년 활동 프로그램</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>진로 활동 중심</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>교과목 중심</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>자기 주도 활동</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	연계 유형/학급 범위	초등학교	중학교	고등학교	청소년 활동 프로그램				진로 활동 중심				교과목 중심				자기 주도 활동				수정
연계 유형/학급 범위	초등학교	중학교	고등학교																				
청소년 활동 프로그램																							
진로 활동 중심																							
교과목 중심																							
자기 주도 활동																							
청소년 활동 연계 기관 역할	<p>1) 청소년기관 및 청소년수련시설: 학교 및 지역사회의 인적, 물적, 제도적 자원 등의 연계를 위한 준비 및 운영</p> <p>2) 학교: 청소년활동 프로그램과 학교 교육과정과 연계하고, 교육수요자들의 참여를 지원하여 관리 3) 교육청: 학교 교육과정과 청소년활동 연계 운영을 위한 행정 및 프로그램 협력 지원</p> <p>4) 지자체: 청소년활동을 위한 사업 연계 및 지역사회 인프라 활성화와 재정적 지원</p>	<p>1) 청소년활동 시설 및 청소년단체: 학교 및 지역사회의 인적, 물적, 제도적 자원 등의 연계를 위한 준비 및 운영</p> <p>2) 학교: 청소년활동 프로그램과 학교 교육과정과 연계하고, 교육수요자들의 참여를 지원하여 관리</p> <p>3) 교육청: 학교 교육과정과 청소년활동 연계 운영을 위한 행정 및 프로그램 협력 지원</p> <p>4) 지자체: 청소년활동을 위한 사업 연계 및 지역사회 인프라 활성화와 재정적 지원</p> <p>5) 민간 및 공공기관 : 전문 코멘트 및 인적·물적·재정적 협력 지원</p>	보완																				
청소년활동 관련 기관 중심의 청소년활동 운영 절차	<p>1) 준비 단계: 요구 분석 및 계획 수립 → 홍보 및 모집 → 지역사회 연계 및 협약 체결</p> <p>2) 협력 및 계획 단계: 교육 및 자료 제공 → 세부 운영 계획 수립 → 자원 연계 협의</p> <p>3) 운영 및 실행 단계: 프로그램 운영 → 안전 관리 및 멘토링 → 활동 상황 공유</p> <p>4) 평가 및 한류 단계: 성과 분석 → 결과 보고 및 개선 → 한류 및 지속 추진</p>	<p>1) 준비 단계: 요구 분석 및 계획 수립 → 홍보 및 모집 → 지역사회 연계 및 협약 체결</p> <p>2) 협력 및 계획 단계: 교육 및 자료 제공 → 세부 운영 계획 수립 → 자원 연계 협의</p> <p>3) 운영 및 실행 단계: 프로그램 운영 → 안전 관리 및 멘토링 → 활동 상황 공유</p> <p>4) 평가 및 한류 단계: 성과 분석 → 결과 보고 및 개선 → 한류 및 지속 추진</p>	-																				

I 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형에 대한 의견

1

다음은 「학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영」에 대한 설명입니다.

「학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영」에 대한 개념이 적절하다고 생각하십니까?

「학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영」은 **청소년활동 시설 및 청소년 단체**에서 청소년의 주도적이고 균형 있는 성장을 도모하기 위하여 학교 및 지역사회의 인적, 물적, 제도적 자원 등의 연계를 통해 청소년활동을 **준비·개학·실행·평가**하는 것이다.

전혀 적절하지 않다	적절하지 않다	보통이다	적절하다	매우 적절하다
①	②	③	④	⑤

☞ 적절하지 않다고 생각하시는 경우 의견을 제시해 주십시오.

2

다음은 「학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형」의 구성요소 중 청소년활동 유형에 대한 설명입니다.

청소년활동 유형에 대한 설명이 적절하다고 생각하십니까?

- 1) 청소년 활동 프로그램 연계형: 청소년 기관의 청소년활동 프로그램과 학교 활동을 연계하여 운영하는 유형
- 2) 진로 활동 중심 연계형: 진로 탐색을 위하여 자유학기제 및 창의적체험활동과 연계하여 운영하는 유형
- 3) 교과목 중심 연계형: 학교 교육과정과 연계 가능한 특정 주제나 과목을 기획하여 프로그램을 운영하는 유형
- 4) 자기 주도 활동 연계형: 학교 교육과정과 연계하여 청소년이 스스로 기획하고 목표를 설정하며 참여하는 자기 주도적 활동을 운영하는 유형

전혀 적절하지 않다	적절하지 않다	보통이다	적절하다	매우 적절하다
①	②	③	④	⑤

☞ 적절하지 않다고 생각하시는 경우 의견을 제시해 주십시오.

3

다음은 「학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형」의 구성요소 중 청소년활동 유형에 대한 설명입니다.

「학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형」에서 청소년활동 유형 구분이 적절하다고 생각하십니까?

- 1) 청소년 활동 프로그램 연계형 2) 진로 활동 중심 연계형 3) 교과목 중심 연계형 4) 자기 주도 활동 연계형

전혀 적절하지 않다	적절하지 않다	보통이다	적절하다	매우 적절하다
①	②	③	④	⑤

☞ 적절하지 않다고 생각하시는 경우 의견을 제시해 주십시오.

4

다음은 「학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형」의 구성요소 중 청소년활동 유형에 대한 설명입니다.
청소년활동 유형과 학교 교육과정 연계가 적절하다고 생각하십니까?

연계 유형/학급 별 연계형	초등학교	중학교	고등학교
청소년 활동 프로그램 연계형			
진로 활동 중심 연계형			
교과목 중심 연계형			
자기 주도 활동 연계형			

전혀 적절하지 않다	적절하지 않다	보통이다	적절하다	매우 적절하다
①	②	③	④	⑤

※ 적절하지 않다고 생각하시는 경우, 의견을 제시해 주십시오.

5

다음은 「학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형」의 구성요소 중 청소년활동 연계 기관에 대한 설명입니다.
청소년활동 연계 기관에 대한 설명이 적절하다고 생각하십니까?

- 1) 청소년활동 시설 및 청소년단체: 학교 및 지역사회의 인적, 물적, 제도적 자원 등의 연계를 위한 준비 및 운영
- 2) 학교: 청소년활동 프로그램과 학교 교육과정과 연계 및 교육수요자들의 참여를 지원하며 관리
- 3) 교육청: 학교 교육과정과 청소년활동 연계 운영을 위한 행정 및 프로그램 협력 지원
- 4) 지자체: 청소년활동을 위한 사업 연계 및 지역사회 인프라 활성화와 재정적 지원
- 5) 민간 및 공공기관 : 전문 컨텐츠 및 인적물적·재정적 협력 지원

전혀 적절하지 않다	적절하지 않다	보통이다	적절하다	매우 적절하다
①	②	③	④	⑤

※ 적절하지 않다고 생각하시는 경우, 의견을 제시해 주십시오.

6

다음은 「학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형」의 구성요소 중 청소년활동 연계 기관에 대한 설명입니다.
청소년활동 연계 기관이 적절하다고 생각하십니까?

- 1) 청소년활동 시설 및 청소년단체
- 2) 학교
- 3) 교육청
- 4) 지자체
- 5) 민간 및 공공기관

전혀 적절하지 않다	적절하지 않다	보통이다	적절하다	매우 적절하다
①	②	③	④	⑤

※ 적절하지 않다고 생각하시는 경우, 의견을 제시해 주십시오.

II 학교와 지역사회 연계 청소년활동 활성화에 대한 의견

1

「학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형」에 대하여 자유롭게 의견을 제시해 주시기 바랍니다.

2

본 연구에서는 「학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형」을 바탕으로 현장에서 활용할 수 있는 운영 매뉴얼을 개발하려고 합니다. 청소년활동시설 및 단체에서 운영 매뉴얼을 효율적으로 활용하기 위하여 포함되어야 할 내용에 대하여 자유롭게 의견을 제시해 주시기 바랍니다.

♣ 응답해 주셔서 대단히 감사합니다.

5. 청소년활동 운영 가이드북: 2022 개정 교육과정

청소년활동 운영 가이드북
- 2022 개정 교육과정 -

목 차

1. 청소년활동과 교육과정 안내	394
1) 청소년활동 정의	394
2) 2022 개정 교육과정	397
2. 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형	399
1) 개념	400
2) 구성요소	400
3) 청소년활동 운영 유형	400
4) 청소년활동 연계 기관 역할	401
3. 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 절차	405
1) 준비 단계	405
2) 협력 및 계획 단계	406
3) 운영 및 실행 단계	407
4) 평가 및 환류 단계	408
4. 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 유형별 실행 가이드 …	411
1) 청소년활동 프로그램 연계형	411
2) 진로 활동 중심 연계형	414
3) 교과목 중심 연계형	415
4) 자기 주도 활동 연계형	418

1. 청소년활동과 교육과정 안내

1) 청소년활동 정의

- 학교와 지역사회 연계 청소년활동은 학교 교육과정(교과 및 비교과)과 지역사회의 청소년 자원을 연계하여 학생들에게 다양한 경험을 제공하는 고유의 활동을 의미함.
- 이 활동은 청소년의 주도적이고 균형 있는 성장을 위해 필요한 다양한 형태의 활동 (수련활동, 교류활동, 문화활동 등)을 포함함.
- 법적 근거:
 - 「청소년 기본법」 제6조(국가와 지자체의 책무): 국가 및 지방자치단체는 청소년활동을 지원하고 학교 교육과의 연계를 통해 교육적 효과를 높이는 시책을 수립·시행해야 함을 명시하고 있음.
 - 「청소년활동 진흥법」 제9조(청소년수련활동의 인증 등): 청소년 기관이 학교와 협력 체계를 구축하고 필요한 자료 및 수련거리(교재) 등을 매년 개발 및 보급해야 함을 강조함.
 - 「2022 개정 교육과정 총론」(교육부 고시 제2022-33호): 2022 개정 교육과정은 학교 교육과정의 자율성과 창의성을 강화하고 학교 외부 자원과의 연계를 강조하고 있음.
- 필요성 및 목적:
 - 학업 중심 교육만으로는 얻기 어려운 삶을 살아가는데 필요한 역량과 공동체 의식을 함양하는 기회를 제공함.
 - 청소년의 학습 동기와 참여를 높이고 진로 탐색 및 창의적 문제해결 능력을 강화하며 공동체 의식을 함양시키는 데 기여함.
 - 2022 개정 교육과정은 학교 교육과정의 자율성과 창의성을 강화하고 학교 외부 자원과의 연계를 강조하고 있음.
 - 이러한 활동은 학교 교육과 실제 생활이 연결된 경험을 쌓게 하고 협력, 소통, 책임감 등 핵심역량을 키울 수 있도록 도움.

• 정책적 배경:

- 코로나19 팬데믹과 비대면 활동 수요 증가 등으로 인해 청소년활동 시설 및 프로그램의 이용량이 급격히 감소함. 이에 정부는 2022년 11월 '학교 안팎 청소년 지원 강화 대책'을 발표하였음.
- 이 대책은 학교 교육과정에 활용 가능한 청소년활동 프로그램을 개발하고 학교 현장에 보급하며, 청소년시설-학교 간 협력 시스템을 구축하여 새로운 교육 패러다임을 형성하는 것을 목표로 함.
- 특히, 청소년 기관 및 단체의 활동 프로그램을 학교에 제공하여 '학교교육계획'을 수립시에 활용하고, 디지털 활동(메타버스 등)을 학교와 연계하여 더 많은 활동 기회를 제공해야 함을 강조하고 있음.

• 인식 및 기대

- 실제로 다수의 청소년지도자와 교사들이 교육과정과 청소년활동의 연계 필요성을 인식하고 있고, 교사들은 연계 기관의 전문성을 중요시하고 있음.
- 보호자들은 학교와 지역사회 연계를 통해 자녀가 다양한 체험 및 진로 탐색 기회를 얻을 것을 기대함.
- 교원들은 학교에서 접하기 어려운 교육 자원을 실생활과 연계된 학습 기회로 유용하게 활용할 수 있다고 인식함.
- 청소년시설 관계자들은 지역사회 문제 해결 활동에 청소년이 직접 참여할 기회를 제공하여 성장을 돋고자 함.

• 교육적 지향점:

- 학교-지역사회 연계 청소년활동은 학교 교육과정을 보완하여 다양한 체험과 활동 기회를 제공하고, 청소년의 전인적 성장을 지원하는 중요한 교육 환경으로 인식이 전환되고 있음.
- 교과와의 연계, 학년(군) 및 학교급 간, 그리고 청소년활동의 영역 및 활동 간 연계와 통합을 추구함. 학교급별 특수성을 고려하여 설계 및 운영될 수 있으며, 학교의 자율적인 설계와 운영을 강조하는 교육과정임.

• 주요 청소년활동 소개

- 청소년성취포상제

- ▶ 국제청소년성취포상제는 1956년 영국 에딘버러 공작이 설립한 청소년 자기성장 프로그램으로, 만 14~24세 이하 청소년 대상. 전 세계 130여 개국에서 운영 중이며, 청소년의 자기주도적 활동을 통해 잠재력 개발과 삶의 기술 함양을 지원하고 있음.
- ▶ 청소년자기도전포상제는 국제기준을 우리나라에 맞게 개발한 프로그램으로, 만 7~15세 이하(초등 1학년~중학교 3학년) 청소년을 대상 운영하며, 2014년부터 정식 운영중임.

[출처] 청소년활동정보서비스 e청소년(<https://www.youth.go.kr>)

- 청소년수련활동인증제

청소년수련활동인증제는 「청소년활동 진흥법」에 근거하여 청소년의 균형 있는 성장과 다양한 역량 개발을 지원하기 위해 청소년수련활동 프로그램을 사전에 인증하고, 참여경험을 기록·관리·제공하는 정책서비스임. 시대에 부응하는 활동 환경을 조성하며, 청소년의 다양한 욕구를 반영한 양질의 프로그램 제공으로 자기 개발과 진로 탐색 등 다양하게 활용 가능함.

[출처] 청소년활동정보서비스 e청소년(<https://www.youth.go.kr>)

- 청소년자원봉사 두볼(DOVOOL)

청소년의 인성 함양, 공동체 의식 제고, 민주시민으로서의 자질 향상 및 진로 탐색을 지원하기 위한 제도의 필요성에서 시작해 다양한 체험형 봉사활동이 가능한 제도적 기반을 마련함. 두볼 시스템을 통해 국민비서 알림서비스와 연계, 봉사활동 신청, 확인서 발급, 1365 자원봉사포털 연계 등의 등 총 11종의 서비스를 통합적으로 제공되고 있음.

[출처] 청소년활동정보서비스 e청소년(<https://www.youth.go.kr>)

2) 2022 개정 교육과정

- 학교와 지역사회 연계 청소년활동은 학교 교육과정(교과 및 비교과)과 지역사회의 청소년 자원을 연계하여 학생들에게 교실 수업을 보완하는 다양한 영역의 활동 기회를 제공하는 정책임.
- 2022 개정 교육과정의 핵심 방향 및 연계의 중요성
 - 2022 개정 교육과정은 학생의 전인적 성장을 목표로 하며, 학교 교육과정의 자율성과 창의성을 강화하고 학교 외부 자원과의 연계를 강조하고 있음.
 - 빠르게 변화하는 미래 사회에 필요한 다양한 잠재력과 역량을 길러주는 학생 맞춤형 교육을 지향하며, 특히, 언어·수리·디지털 기초 소양을 강화하고 학생의 주도적 학습과 진로 설계를 지원, 교과 간 연계 강화, 기후·생태교육 등 공동체 가치를 강조함.
- 학교-지역사회 연계 청소년활동과의 구체적인 연계 방안
 - 창의적 체험활동 연계:
창의적 체험활동은 교과와의 상호 보완적인 관계 속에서 학생의 전인적 성장을 위해 학교가 자율적으로 설계·운영할 수 있는 경험과 실천 중심의 교육과정 영역으로, 2022 개정 교육과정은 창의적 체험활동을 자율·자치활동, 동아리 활동, 진로 활동의 세 영역으로 구성하며, 이 활동들은 학생의 자기관리, 협력적 소통, 창의적 사고, 공동체 의식 함양을 목표로 함. 청소년현장 프로그램을 창의적 체험활동(동아리·자율·진로활동) 시간과 연계하여 운영 가능함.
 - ▶ 자율·자치활동: 학생의 자기주도성과 민주시민성 함양을 목표로 하며, 지역사회 연계 자치활동 등을 포함함.
 - ▶ 동아리 활동: 학생의 진로, 흥미, 적성에 부합하는 다양한 체험을 제공하며, 나눔과 봉사를 통해 포용성과 시민성을 함양하는 것을 목표로 함.
학술·문화 및 여가 활동, 봉사활동 등으로 구성되며, 학교 수업에서 배운 지식과 기능을 적용하고 체험할 기회를 제공함.
 - ▶ 진로 활동: 긍정적 자아 개념 형성 및 진로 탐색·설계를 위한 활동으로, 지역사회·대학·산업체 연계 등 체험활동 등이 핵심 요소임.

- 자유학기제 연계

2022 개정 교육과정에서 중학교 자유학기제는 교과 주제 탐구와 진로연계 활동에 중점을 두어 운영되며, 청소년활동은 자유학기제와 연계하여 학생들에게 입시 위주의 교육 대신 자기 자신을 돌아보고 공동체를 생각하는 쉼의 시간을 제공함. 청소년 기관은 진로 탐색 및 체험 프로그램을 통해 자유학기제를 지원 가능함.

- 고교학점제 연계

2025년 전면 시행을 앞둔 고교학점제는 학생들이 자신의 진로와 적성, 수준에 맞춰 과목을 스스로 선택하고 책임 있게 이수하며 역량을 키우는 학생 중심 교육 시스템임.

고교학점제에서 학생은 학교에서 개설하지 않은 선택 과목이나 학교 밖 교육을 이수하여 학점을 인정받을 수 있음. 청소년 수련시설의 다양한 활동 프로그램은 고교학점제와 연계되어 학교 교과과정에 활용 가능한 형태로 개발 및 보급이 가능함.

- 학교 자율 시간 및 진로연계 교육

2022 개정 교육과정은 ‘학교 자율 시간’을 도입하여 교육 공동체가 지역과 학교의 여건 및 학생의 필요를 반영한 맞춤형 프로그램이나 지역연계 활동을 운영하도록 하고 있음.

또한, 유·초·중·고교 전환기 학생들을 위한 ‘진로연계 교육’을 강조하며, 청소년활동 시설 및 청소년 단체에서는 학교 자율시간이나 진로연계 교육을 통해 다양한 체험과 진로 탐색의 기회를 제공이 가능함.

- 기초 소양 및 핵심역량 함양

2022 개정 교육과정은 학생들에게 자가관리 역량, 지식정보처리 역량, 창의적 사고 역량, 심미적 감성 역량, 협력적 소통 역량, 공동체 역량 등의 성장 변화에 중점을 둠. 청소년활동과 기후생태, 디지털 소양, 스포츠 클럽 등의 기초 소양과 역량 연계 방안이 모색 가능함.

- 정책적 배경 및 기대 효과

정부의 2022년 11월 ‘학교 안팎 청소년 지원 강화 대책’에서 다양한 청소년활동 프로그램 정보를 학교에 주기적 제공으로 ‘학교교육계획’ 수립 시 활용하고, 디지털 활동 공간을 학교와 연계하여 더 많은 활동 기회를 제공해야 함을 강조함.

2. 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형



[학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형]

1) 개념

- 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영은 청소년활동 시설 및 청소년 단체에서 청소년의 주도적이고 균형 있는 성장을 도모하기 위하여 학교 및 지역사회의 인적, 물적, 제도적 자원 등의 연계를 통해 청소년활동을 준비·계획·실행·평가하는 것임.

2) 구성요소

- 청소년활동 운영 유형, 청소년활동 연계 기관 역할, 청소년활동 운영 절차

3) 청소년활동 운영 유형

- 청소년활동 프로그램 연계형: 청소년 기관의 기존 청소년활동 프로그램을 학교의 창의적 체험활동 등과 연계하여 운영하는 유형
- 진로 활동 중심 연계형: 진로 탐색을 위하여 중학교 자유학기제 및 고등학교 창의적 체험활동(진로)과 집중적으로 연계하여 운영하는 유형
- 교과목 중심 연계형: 학교 교육과정과 연계 가능한 특정 주제나 과목을 심도 있게 기획하여 프로그램을 운영하는 유형
- 자기 주도 활동 연계형: 학교 교육과정과 연계하여 청소년이 스스로 기획하고 목표를 설정하며 참여하는 자기 주도적 활동을 운영하는 유형



[학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 유형]

4) 청소년활동 연계 기관 역할

(1) 교육청

- 학교-지역사회 연계 청소년활동을 위한 정책적, 제도적, 행정적 지원을 담당함.
- 정책·제도적 지원
 - 학교 연계 청소년활동 관련 가이드라인을 제시하고 예산 지원책을 마련함.
 - 학교-지역사회 협력 정책을 수립하여 각 학교에 통보하고, 교원 연수를 통해 민간 자원 연계 프로그램 운영 방법을 안내함.
 - 지역별 간담회·워크숍을 통해 활동 사례를 공유하고 학교와 청소년시설 간 협력의 필요성을 강조함.
- 자원·정보 공유
 - 지역 청소년시설 및 지자체와 협력 체계를 구축하여 관련 정보를 공유함.
 - 청소년활동 전문인력 양성, 학교-시설 연계 프로그램 평가 자료 제공 등을 통해 지원하며, 청소년활동 현장과 학교 간의 “매개” 역할을 수행함.
 - 학교의 연간 교육과정 수립 시기(2~3월)에 맞춰 정보 제공이 이루어져야 효과적임.
- 행정적 지원
 - 학교-지역사회 연계 사업의 법적·행정적 기반을 마련함(협약 체결 중재, 안전 지침 준수 등).
 - 연계 프로그램을 운영하는 학교와 시설에 대해 성과 평가 및 인증제 적용 방안을 모색하여 안정적 운영 환경을 조성함.
 - 학교 지원 관련 업무 담당 부서를 명확히 하고, 정기적인 간담회를 통해 소통의 어려움을 해소함.

(2) 학교

- 청소년활동 프로그램을 학교 교육과정에 통합-반영하고, 학생들의 참여를 지원하며 관리함.
- **교육과정 통합 운영**
 - 창의적 체험활동과 같은 비교과 활동 시간과 교과-비교과 연계의 체계화를 강조하는 자유학기제 등의 시기에 지역 청소년활동 프로그램을 연계 운영함.
 - 2022 개정 교육과정의 '학교 자율 시간'과 '진로연계 교육'을 활용하여 청소년시설의 프로그램을 접목함.
 - 교과서 지식 외에 필요한 체험 학습을 제공하기 위해 외부 활동을 수업에 포함시킴.
- **학생 참여 지원 및 관리**
 - 학교장은 관련 프로그램 승인 및 예산 지원, 홍보 등을 담당하고, 교사는 학부모 동의, 학생 선발·관리, 평가 자료 제공 등을 맡음.
 - 교사의 행정 업무 부담 경감을 위해 행정 절차 간소화가 필요함.
 - 학교생활기록부에 청소 활동을 기재할 수 있도록 학교 교육계획 내에 해당 활동을 포함하는 것이 학생들의 참여 동기 부여에 중요함.
- **인프라 및 정책 지원**
 - 교육청 및 교원과 협력하여 학교 운영계획에 지역 연계 활동을 반영함.
 - 학교 공간(예: 강당, 실습실) 제공을 협조함.
 - 교사는 수업 계획 단계에서 지역 청소년시설과의 협력 가능성은 검토하고, 활동 후 학생들의 학습 내용을 교과 학습과 연계시켜 평가 및 학교생활기록부에 반영함.

(3) 청소년활동 시설 및 청소년 단체

- 학교와 연계해 청소년활동 프로그램을 기획·운영하고, 학교 네트워크를 구축함.
- 전문 프로그램 개발·운영
 - 학교 교육과정과 연계 가능한 다양한 활동프로그램을 기획·운영함.
 - 계획한 활동에 따라 맞춤형 활동 키트나 커리큘럼 자료를 제작·제공하며, 안전하고 유익한 활동 환경을 마련함.
 - 청소년의 성장을 위해서는 일회성 활동보다는 전문성을 바탕으로 한 장기적인 프로그램이 필요함.
 - 프로그램 설계 시에는 지도자 관점이 아닌 ‘청소년/학생의 관점’에서 목표를 수립하여 측정 가능한 형태로 제시해야 함.
- 학교 연계 네트워크 구축
 - 참여할 학교를 홍보·모집하고, 학교 교사 및 담당자와 긴밀히 소통함.
 - 시·도 청소년활동진흥센터와 협력하여 학교 담당자 연수, 안내 자료 제공 등을 진행하며, 필요시 학교 현장 방문 상담을 실시함.
 - 특히, 청소년 수련시설이 ‘먼저’ 학교/교육청을 찾아가 협업을 제안하고, “학교-지역사회 연계의 실제 운영 모델”을 홍보하는 것이 효과적임.
 - 초기 학교 진입이 어려울 수 있으므로 청소년활동진흥센터 및 지역 교육(지원)청의 도움을 받는 것이 중요함.
- 공동 관리 및 안내
 - 협력 프로그램의 홍보·모집부터 실행·평가까지 주도함.
 - 활동 전에는 학교와 함께 안전교육이나 사전 오리엔테이션을 실시함.
 - 활동 중에는 청소년지도자로서 멘토링과 현장 지도를 맡아 운영하고, 직접 학생들 안전교육을 실시하는 것이 중요함.
 - 활동 후에는 참여 학생들의 반응과 학습 성과를 분석하여 학교에 결과를 환류하며, 프로그램 개선 방안을 마련함.
 - 청소년지도자는 자신의 활동이 학교 교육과정의 어떤 부분과 연계되는지 정확히 이해하고 있어야 효과적인 설명과 협력이 가능함.

(4) 지자체

- 청소년활동을 위한 재정·행정적 지원, 지역 인프라 제공, 협력망 활성화를 담당함.
- 재정·행정적 지원:
 - 청소년활동 사업 예산을 배정하고, 지역 청소년지원 정책을 수립·집행함.
 - 청소년 수련시설 구축·운영비를 지원하며, 학교 연계 활동에 필요한 경비(프로그램 개발, 교재, 교통 등)를 지원하고, 조례 제정 등을 통해 학교-청소년시설 협력지원 법제를 정비함.
- 지역 인프라 제공 및 안전 관리:
 - 청소년활동 공간(수련원, 문화시설, 도서관 등)을 제공하고, 학교가 이용할 수 있도록 연계함.
 - 특히, 농산어촌 등 소외된 지역에서는 청소년활동을 위한 문화 공간과 시설이 부족 하며, 지자체의 적극적인 투자와 접근성 개선 노력이 필요함.
 - 지자체는 활동 시간 중 청소년 안전사고 예방을 위한 행정적 조치(보험, 안전 점검)를 담당함.
- 협력망 및 네트워크 활성화:
 - 지역 내 청소년 관련 기관·단체, 주민 협의체 등을 통해 학교-청소년시설 협력 네트워크를 구축함.
 - 지자체와 교육청은 재정·행정 지원, 정보 공유 등을 통해 지역 청소년활동 협력 체계를 지원함.

(5) 민간 및 공공기관

- 전문 콘텐츠 및 인적·물적·재정적 협력 지원을 통해 연계 활동의 질을 높이고 지속 가능성을 확보함.
 - 기업, 대학, 연구소, 사회적 기업 등이 전문 분야의 인력을 강사나 멘토로 지원하거나, 시설·장비를 제공하고, 사회공헌활동(CSR)과 연계하여 재정적 후원을 제공하는 등 다각적인 협력 파트너 역할을 수행함.
 - 주민협의체와 시민단체는 참여 주체 간 가교 역할을 수행하며, 청소년활동 정책에 지역 의견을 반영함.

3. 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 절차

1) 준비단계

• 요구분석 및 계획 수립

- 청소년활동 시설 및 청소년 단체: 지역사회-학교 요구 파악 후 프로그램 주제-대상을 설정하고, 교육청-학교와 협의해 연계 가능 분야를 모색, 예산-일정을 계획함. 특히 학교의 연간 교육과정 수립 시기(7월부터 12월 초안, 2월 최종 확정)를 고려해 프로그램 정보를 포함한 계획이 공유되는 것이 중요함.
- 학교: 학교 교육과정 운영 현황(예: 자유학기제, 창의적 체험활동)을 평가하고 특정 필요사항을 파악하여 청소년현장에 요구사항을 전달함.
- 지자체-교육청: 청소년현장과 학교 간의 협의를 위한 초기 가이드라인을 제공하고 정책적인 지원 가능성은 검토함.

• 홍보 및 모집

- 청소년활동 시설 및 청소년 단체: 참여 학교-학생 모집. 지역 시설들이 함께 교육청을 통해 지역에서 추진될 전체 계획/프로그램을 학교에 공문을 배포함. 특히 학교 전입전출이 있는 새학년 2월 초에 공문을 발송하는 것이 좋음. 교장, 교감 및 학년부장들이 청소년시설을 직접 방문하여 시설과 프로그램을 이해하고 신뢰를 형성하도록 유도하는 것이 매우 중요함. 학부모들도 가능한 범주에서 시설을 경험하도록 홍보 방법을 고려함.
- 학교: 학교 내에 프로그램을 홍보하고 학생들의 참여를 독려함.
- 지자체-교육청: 청소년현장의 프로그램 정보를 학교에 전달하는 공문 발송 등을 지원하여 홍보에 협력함.

• 연계 협약 체결

- 청소년활동 시설 및 청소년 단체: 학교-교육청과 협약을 체결해 역할과 책임을 명시하고, 담당 교사와의 사전 회의를 통해 운영 절차, 안전 관리 방안, 평가 방법 등을 구체화함. 특히 예산 및 행정 절차 준비, 안전보험 가입에 대한 명시적인 강조는 안정적이고 안전하며 법적으로 건전한 운영 기반을 구축하는 데 필수적임.
- 학교: 학교장 및 운영위원회의 심의를 거쳐 프로그램 실시를 승인하고 MOU 체결

을 주관함.

- 지자체-교육청: 협약 체결을 중재하고 법적·행정적 기반 마련을 지원함.

2) 협력 및 계획단계

• 교육 및 자료 제공

- 청소년활동 시설 및 청소년 단체: 연계 활동에 참여하는 교사와 담당자를 대상으로 연수를 진행하고, 활동 안내서나 안전 지침 같은 교육 자료를 제공함. 이는 학교 측 관계자들이 프로그램의 취지와 진행 방식을 이해하고 협력할 수 있는 기반을 다지는 데 도움을 줌.
- 학교: 제공된 교육과 자료를 바탕으로 프로그램에 대한 이해를 높임.
- 지자체-교육청: 청소년활동 전문 인력을 양성하고, 학교와 시설이 연계한 프로그램 평가 자료를 제공하며 활동을 지원함.

• 세부 운영 계획 수립

- 청소년활동 시설 및 청소년 단체: 학교와 함께 활동 일정을 확정하고, 학생 모집 및 선발 방안을 결정함. 활동 장소(학교 내 교실 또는 수련시설)와 필요한 기자재, 활동 키트 준비 등을 협의함. 행사 전에는 시설, 장비, 프로그램 안전을 포함한 포괄적인 안전 점검표를 작성하고, 응급 대응 계획이 담긴 운영 매뉴얼을 모든 관련 당사자와 공유해야 함.
- 학교: 참여 학생 명단을 관리하고, 필요한 경우 학부모 동의서를 확보하며, 예산 결재를 준비함.
- 지자체-교육청: 지역 자원 연계를 위한 행정적 지원을 조율함.

• 자원 연계 협의

- 청소년활동 시설 및 청소년 단체: 필요한 외부 전문가, 자원봉사자, 지역 단체와의 협력을 조율함. 시설은 지자체나 시민단체와 연계해 교육과정 주제에 맞는 현장 방문이나 특강 지원을 요청하고, 안전 보험이나 교통편 등 기타 필요한 사항은 상호 논의함. 특히 고교학점제와 연계할 경우 학점 인정 여부 결정이 중요함.
- 학교: 프로그램 일정과 교과 연계 방안을 조율하고, 학생들이 안전하게 활동에 참여하도록 지도함.

- 지자체-교육청: 청소년활동 공간을 제공하고, 학교가 해당 공간을 이용할 수 있도록 연계하는 역할을 함.
- 민간 및 공공기관: 인적·물적 지원 지원 협의, 재정 후원 검토

3) 운영 및 실행단계

• 프로그램 운영

- 청소년활동 시설 및 청소년 단체: 협의된 일정에 따라 프로그램을 실행함. 학교 수업시간이나 방과후 시간에 청소년지도자와 학교 교사가 공동으로 참여하여 체험 학습, 실습, 봉사활동 등을 진행함. 청소년지도자는 강사 인솔, 체험 부스 운영, 현장 안전 관리 업무를 수행함.
- 학교: 교내 공간(교실/강당 등)을 제공하고 학생 감독 및 출결 관리를 담당함. 학교 교육과정을 재구성하여 청소년활동을 교과 수업에 연계할 수 있으며, 이는 특히 초등학교에서 유연하게 적용될 수 있음.
- 교육청: 프로그램 운영의 전반적인 상황을 모니터링하고 필요한 사항을 지원함.

• 안전 관리 및 멘토링

- 청소년활동 시설 및 청소년 단체: 현장 지도자는 학생들이 활동에 적극 참여하도록 지도하고 멘토링을 제공하며, 안전사고가 발생하지 않도록 관리함. 안전교육은 활동 전후로 실시하고, 모든 안전 장비가 준비되고 점검되었는지 확인해야 함. 사고 발생 시 즉각적인 조치를 위한 응급조치 담당자를 지정하고 보험 가입 확인 및 관련 건강·안전 프로토콜 준수가 필수임. 청소년지도자가 학생들의 이동 시 안전 지도를 지원함으로써 교사들의 현장 체험 학습 부담을 크게 줄일 수 있음.
- 학교: 출결 및 행동을 관리하며, 필요시 교과 수업과 활동을 연계해 학습효과를 높이고, 교사 불안감을 최소화하기 위한 신뢰 확보가 중요함.
- 지자체: 활동 시간 중 청소년 안전사고 예방을 위한 행정적 조치(보험, 안전 점검)를 담당함.
- 민간: 전문가 파견, 시설·장비 제공, 재정 지원을 담당함.

• 진행 상황 공유

- 청소년 시설 및 청소년단체: 운영 중 교육청 및 학교에 활동 진행 상황을 실시간으로

공유하고, 문제점이나 요청 사항을 협의함. 체계적인 자료 기록을 통해 향후 평가, 책임성 및 투명성을 위한 프로세스를 문서화해야 함.

- 학교: 청소년 수련시설과 진행 상황을 공유하고, 학생들의 반응 및 학습 성과를 파악함.

4) 평가 및 환류 단계

• 성과 분석

- 청소년활동 시설 및 청소년 단체: 참여 학생의 변화(역량 함양, 만족도 등)를 설문 및 관찰을 통해 분석하고, 종료 후 참가자와 교사 피드백을 수집해 활동 효과를 평가함. 평가 시에는 ‘청소년/학생 관점’에서 목표 달성을 여부를 측정하고, 수행 준거 루브릭(rubric)을 활용하여 객관적이고 구체적인 평가를 진행할 수 있음. 이는 교사의 업무 부담을 경감하는 데에도 기여함.
- 학교: 학생들의 학습 성과 및 만족도에 대한 피드백을 청소년현장에 제공하고, 학교 교육과정 연계 활동에 대한 자료를 관리함.

• 결과 보고 및 개선

- 청소년활동 시설 및 청소년 단체: 분석 결과와 우수 사례를 교육청 및 학교에 보고하고, 그 결과를 기반으로 향후 프로그램 개선 방안을 마련함. 평가 결과를 진흥원 및 시·도센터 아카이브에 공유하여 지식을 확산하며, 학교 연계 활동 매뉴얼 수립에 반영함. 연말 성과 공유회 등을 통해 학교에 사례를 알리고 내년 교육과정에 반영할 수 있도록 하는 것이 중요함.
- 학교: 보고된 결과를 바탕으로 학교 교육과정에 연계 활동을 지속하거나 개선할 방안을 모색함.
- 교육청: 연계 프로그램을 운영하는 학교와 시설에 대해 성과 평가 및 인증제 적용 방안을 모색하여 안정적 운영 환경을 조성함.

• 환류 및 지속 추진

- 청소년활동 시설 및 청소년 단체: 최종 보고회 등을 통해 참여자-이해관계자 대상 성과를 환류하고 지속적 연계 방안을 논의해 다음 연계 활동 기획 시 학교와의 협업 체계를 더욱 강화하여 지역사회 기반 청소년 지원 체계를 발전시켜 나감.

‘지역사회 연계 코디네이터’와 같은 전담 인력 확보를 통해 연계 업무를 전문화하고 효율성을 높이는 것이 중요함.

- 학교: 연계 활동의 성과를 학교생활기록부에 기재하는 등 학생들의 참여 동기를 높이고, 다음해 학교 교육계획에 해당 활동 반영함.
- 지자체: 청소년활동 예산을 배정하고, 지원 정책을 수립·집행하며, 학교 연계 활동에 필요한 경비를 지원하여 지속적인 연계를 뒷받침함. 교육청-지자체의 안정적 예산 확보 및 정책적 지원이 뒷받침되어야 함.



[학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 절차]

[업무 체크리스트]

구분	항목	Check
준비 단계	◦ 학교교육 연계 대상 학교·학년 파악.	<input type="checkbox"/>
	◦ 협력기관 연락 및 협의 일정 조정.	<input type="checkbox"/>
	◦ 예산(행정비) 확보.	<input type="checkbox"/>
	◦ MOU·협약서 초안 및 양식 준비.	<input type="checkbox"/>
	◦ 안전관리 대책(응급 처치, 보험) 마련.	<input type="checkbox"/>
	◦ 홍보자료(포스터·SNS용 QR코드) 준비.	<input type="checkbox"/>
	◦ 유사사업 참고 자료수집.	<input type="checkbox"/>
협력 및 계획 단계	◦ MOU 또는 업무협약 서명 완료.	<input type="checkbox"/>
	◦ 프로그램 계획서(일정·내용) 작성.	<input type="checkbox"/>
	◦ 예산안·신청서 제출.	<input type="checkbox"/>
	◦ 강사 섭외 및 오리엔테이션 완료.	<input type="checkbox"/>
	◦ 안전교육 일정 확정.	<input type="checkbox"/>
	◦ 홍보물(안내문, QR코드) 배포.	<input type="checkbox"/>
	◦ 현수막·자료 준비.	<input type="checkbox"/>
운영 및 실행 단계	◦ 출석부 및 안전관리명부 준비.	<input type="checkbox"/>
	◦ 장비·자료 최종 점검.	<input type="checkbox"/>
	◦ 사전 안전교육 실시.	<input type="checkbox"/>
	◦ 응급연락망(학교·보호자·기관) 확보.	<input type="checkbox"/>
	◦ 활동 중 일지(운영기록) 작성.	<input type="checkbox"/>
	◦ 사진·영상 등 기록 자료 확보.	<input type="checkbox"/>
	◦ 활동 종료 후 설문지 배부.	<input type="checkbox"/>
평가 및 환류 단계	◦ 평가(설문) 자료수집.	<input type="checkbox"/>
	◦ 성과지표(목표달성을) 분석.	<input type="checkbox"/>
	◦ 결과보고서 작성.	<input type="checkbox"/>
	◦ 보고회의 개최.	<input type="checkbox"/>
	◦ 차기 계획 반영사항 정리.	<input type="checkbox"/>

4. 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 유형별 실행 가이드

1) 청소년활동 프로그램 연계형

• 개요

- 청소년활동 시설 및 단체가 보유한 프로그램이나 학교의 특정 요구에 맞춰 개발한 신규 프로그램을 학교의 창의적 체험활동 등과 연계하는 가장 보편적이고 유연한 협력 방식임.
- 리더십 캠프, 문화예술 체험, 자원봉사 등 비교과 영역을 강화하고자 하는 초등학교와 중학교에 특히 적합하며, 학생들에게 학교 안에서는 경험하기 어려운 다채로운 활동 기회를 제공하는 것을 주된 목표임.

• 단계별 실행 가이드

- 1단계: 준비
 - 청소년활동 시설 및 단체는 지역사회와 학교의 잠재적 수요를 파악하고, 학교는 자율, 동아리, 봉사 등 운영의 부족한 부분을 진단함.
 - 연계 대상 학교 및 학년 선정, 초기 예산 확보 계획 수립, 업무협약서 초안 준비
- 2단계: 협력 및 계획
 - 청소년지도사와 담당 교사가 함께하는 공동 워크숍을 통해 프로그램을 구체화하는 단계로 활동 목표를 학교의 교육 목표와 명확히 연계하고, 학생들의 안전한 참여를 위한 세부 계획을 수립함.
 - 최종 프로그램 계획서 확정, 안전교육 일정 협의, 홍보물 등 배포
- 3단계: 운영 및 실행
 - 청소년지도사는 프로그램의 핵심 콘텐츠 진행과 현장 안전관리를 주도하고, 교사는 학생들의 태도 및 생활 지도와 함께 활동 경험이 학교생활과 연결되도록 돋는 역할 수행함.
 - 활동 시작 전 안전 브리핑 실시, 비상 연락망 확보, 활동일지 작성
- 4단계: 평가 및 환류
 - 참여 학생의 만족도, 팀워크 및 소통 능력과 같은 핵심역량의 변화, 그리고 프로그램의 교육적 가치에 대한 피드백을 종합 수집해 평가함.
 - 설문 및 관찰 자료수집, 목표 달성을 분석, 결과 공유 평가회의 개최

[자료 1] 청소년활동 프로그램 연계 연간 계획(안)

수 신	내부결재
(경유)	
제 목	2025년 학교연계형 활동 '수학여행' 연간운영계획(안)

- 관련 : 00청소년수련관-17(2025.01.14.)
- 2025년 학교연계형 활동 '수학여행' 연간운영계획을 다음과 같이 보고합니다.

가. 사업 명 : 2025 학교연계형 활동 '수학여행'
나. 기 간 : 2025년 3월~ 2025년 12월
다. 장 소 : 00시청소년수련관, 출발공원
라. 대 상 : 관내 일반/소학교(초등) / 특수학교 · 급(초 · 중 · 고등)
마. 내 용 : 신체활동, 문화 · 예술활동, 생태활동, 인식교육, 산산업활동, 통합교육,
장애인보호작업장 현장견학, 현장체험학습 지원 등 / 총 15가지 활동
바. 예 산 : #00,000,000원(금00만원)
사. 재 원 : 민간위탁금/농협/00-000/00시청소년수련관
아. 기 타 : 불임자료 참조

불임 (2025.02.04.) 2025 학교연계형 활동 '수학여행' 연간운영계획(안) 1부. 끝.

[연간 운영 계획 기안]

프로그램	월	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
홍보 및 모집													
강사모집 및 사전교육													
연계활동													
업무협약													
활동평가													

[추진 일정]

[자료 2] 청소년활동 프로그램 연계 추진 계획 및 활동

추진단위	추진시기	계획실적	세부내용	비고
사전 준비	2024년 11~12월	10개 교 (10개*1회)	- 학교연계형 청소년 활동 소개 - 학교 담당자 수련관 방문 (교육환경 검토) - 교육과정 및 학교 교육계획 연계 - 협의사항 논의	
홍보 및 모집	1~3월	83개 교 (83개*1회)	- 온·오프라인 모집 홍보 - 청주시청&교육지원청 연계 홍보 - 활동신청 및 접수	
강사모집 및 교육	1~3월	13명 (13명*1회)	- 청소년 활동 이해, 소양교육 - 수학여행 사업 및 사전교육	
연계활동	3월~11월	30명 (15명*2회)	- 창체, 교과목 연계 등, 학교연계형 청소년 활동 - 진로활동(소학교, 특수학교·급)	
업무협약	3월~12월	3회 (1개교*3회)	- '청소년 육성 협력네트워크' 구축을 위한 업무 협약(MOU)	
활동평가	반기별 담당자평가	2회 (반기*1회)	- 담당자 관찰평가 - 참여자 인터뷰 평가	

[추진 계획]

활동명	활동내용
홍보 및 모집	<ul style="list-style-type: none"> 온·오프라인 홍보 신청서 접수 및 면접 준비 면접 실시 및 위원 선발
강사모집 및 사전교육	<ul style="list-style-type: none"> 프로그램별 전문강사 모집 청소년활동에 대한 기본교육 및 주의사항 안내 청소년 활동 안전교육 실시
연계활동	<ul style="list-style-type: none"> 수련관 소개 및 영상홍보물 개시 청소년활동 안전교육 학교연계형 청소년 활동 개발 및 보급 현장 견학 활동 현장 체험학습 연계 및 지원
업무협약	<ul style="list-style-type: none"> OO북도 교육청, OO교육지원청 연계 연계 학교 대상 업무협약 추진 지역 청소년 육성을 위한 수련관-학교 간의 협력체계 구축
활동평가	<ul style="list-style-type: none"> 설문 평가, 담당교사 평가 성과지표 달성을 측정

[추진 일정]

2) 진로 활동 중심 연계형

• 개요

- 중학교 자유학기제나 고등학생의 진로 전환기 교육과 같이, 진로 탐색이 핵심 목표인 특정 교육과정과 집중적으로 연계하기 위해 설계함.
- 일회성 체험을 넘어, 학생들이 자기 이해를 바탕으로 미래를 설계하고 관련 역량을 함양할 수 있도록 체계적인 프로그램을 제공하는 데 중점을 둠.

• 단계별 실행 가이드

- 1단계: 준비
 - 연계하고자 하는 학교의 자유학기제 운영 계획서를 사전에 공유하여 면밀히 분석하는 것이 중요함.
 - 청소년활동 시설 및 단체는 학교가 선정한 주제 영역(예: 진로탐색, 예술·체육, 동아리 활동 등)에 직접적으로 부합하는 프로그램을 제안함으로써 원활한 협력 체계 구축이 용이함.
- 2단계: 협력 및 계획
 - 단발성 행사가 아닌, 학기 단위의 구조화된 프로그램 설계가 핵심임.
 - 학교의 진로 담당 교사와의 긴밀한 협의를 통해, 활동이 매회 심화되고 유기적으로 연결되는 다회기 프로젝트로 구성하는 것이 중요함.
 - 예를 들어, '자기이해 → 직업세계탐색 → 모의체험 → 진로설계'와 같은 단계별 접근이 필요함.
- 3단계: 운영 및 실행
 - 청소년활동 시설 및 단체가 보유한 전문 인프라를 적극 활용하여 맞춤형 체험 중심 진로교육 활동을 제공함.
- 4단계: 평가 및 훈류
 - 평가는 학생의 진로 성숙도 변화에 초점을 맞춰 진행함.
 - 활동 전후 진로 인식 검사, 자기 이해의 심화 정도, 구체적인 진로 계획 수립 여부 등을 평가 지표로 삼을 수 있음.
 - 특히, 활동 과정과 결과를 포트폴리오로 제작하고 이를 학생생활기록부에 공식적으로 기재할 수 있도록 학교와 협력하는 것은 학생들의 참여 동기를 극대화하는 매우 중요한 요소임 .

3) 교과목 중심 연계형

• 개요

- 청소년활동 시설 및 단체의 전문 프로그램이 학교의 정규 교과목으로 인정되는 단계임.
- 특히, 2025년부터 전면 시행되는 고교학점제와 연계하여, 학교가 단독으로 개설하기 어려운 과목을 청소년활동 시설 및 단체가 공동으로 운영하고 학생들은 이를 이수하게 되는 구조임.

• 단계별 실행 가이드

- 1단계: 준비
 - 교육청의 과목 개설 승인 기준을 충족하는 매우 상세하고 전문적인 교육과정 설계가 요구됨.
 - 청소년활동 시설 및 단체는 구체적인 강의 계획서, 성취 기준, 평가 계획 등이 포함된 과목제안서 작성이 필요함.
- 2단계: 협력 및 계획
 - 거점 학교 및 교육청과의 공식적인 교육과정 편성 협의회를 통해 과목 개설을 확정함.
 - 청소년지도사와 담당 교사가 한 팀을 이루어 수업을 공동으로 설계하고 운영하기 위한 구체적인 방식이 요구됨.
- 3단계: 운영 및 실행
 - 온라인 이론 강의, 시뮬레이션 실습, 그리고 청소년활동 시설 및 단체의 전문 장비(예: 천체망원경, 3D프린터, DSLR 카메라 등)를 활용한 집중 캠프나 실습 수업을 결합한 블렌디드 러닝(Blended Learning) 형태로 운영이 가능함.
- 4단계: 평가 및 환류
 - 학점 인정을 위한 공식적인 평가가 핵심이므로 학교의 학업성적 관리지침에 따라 프로젝트 평가 등으로 수행평가를 실시하고, 그 결과를 거점 학교가 공식적으로 처리하여 학생들의 성적에 반영하게 됨.
 - 따라서 평가의 공정성과 투명성 확보가 무엇보다 중요함.

[자료 3] 승인신청서 예시(고등학교)

고시 외 과목 신설 승인 신청서【고등학교용】					
학교급	<input checked="" type="checkbox"/> 고 <input type="checkbox"/> 각종학교(고)	학교명	000학교	설립구분	<input type="checkbox"/> 국립 <input checked="" type="checkbox"/> 공립 <input type="checkbox"/> 사립
고교유형	<input checked="" type="checkbox"/> 일반고 <input type="checkbox"/> 특목고 <input type="checkbox"/> 특성화고 <input type="checkbox"/> 자율고 <input type="checkbox"/> 각종학교 <input type="checkbox"/> 위탁교육기관				
적용교육과정		2015 개정 교육과정		2022 개정 교육과정	
적용 학년(미용 대상 입학생 입학년도)		()학년(20△△년) *적용 학년 모두 기재		(1~3)학년(2025년) *적용 학년 모두 기재	
국제적으로 공인받은 과목 대학과목선수이수제과목 (○표)	(※해당 판에 ○표)				
과목명	한글	우주 관측 과제 연구 Space Observation Project Research			
	영어				
교과(군)	보통 교과	<input type="checkbox"/> 보통 교과			
	전문 교과 I	<input type="checkbox"/>			
	전문 교과 II	<input type="checkbox"/>			
교과 구분	<input type="checkbox"/> 보통 교과 (진로 선택 과목)	<input checked="" type="checkbox"/> 보통 교과 (진로 선택 과목)			
	<input type="checkbox"/> 전문 교과 I	<input type="checkbox"/> 보통 교과 (동학 선택 과목)			
	<input type="checkbox"/> 전문 교과 II(기초 과목)	<input type="checkbox"/> 전문 교과 (전공 동반)			
	<input type="checkbox"/> 전문 교과 II(선택 과목)	<input type="checkbox"/> 전문 교과 (전공 실무)			
	<input type="checkbox"/> 대안 교과	<input type="checkbox"/> 대안 교과			
개열		과학			
직정이수학점		()학년 ()학점 *적용 학년 모두 기재			
(1~2)학년 (3)학점 *적용 학년 모두 기재					
평가결과 처리		<input type="checkbox"/> 성취도 5단계 <input type="checkbox"/> 성취도 3단계 <input type="checkbox"/> P			
<input checked="" type="checkbox"/> 성취도 5단계 <input type="checkbox"/> 성취도 3단계 <input type="checkbox"/> P					
과목 신설의 필요성		미래 우주 시대 인재 육성을 위해, 1미터급 맨사방원경을 활용한 실습 중심의 관측 활동을 통해 학생들의 과학적 탐구력과 전로 역량을 체계적으로 함양할 필요가 있음			
과목 목표		외계 행성과 변광성의 관측 프로젝트를 중심으로, 데이터 기반 탐구력과 분석 역량을 향상시키는 것을 목표로 함			
과목 내용		천체관측 계획 수립, CCD 영상 처리, 측광 분석, 광도곡선 해석 등 실제 천문 연구 과정을 반영한 체험 중심의 내용으로 구성			
사용 교재 (인정도서 개발 및 사용 계획)		-			
지도 교사 확보 계획		전문 우주 분야 전문가와의 협업을 통해 팀디칭 체제로 과목을 운영할 계획임			
<p>* NEIS에서 고시 교과목 및 타 시도 교육감 승인 교과목 해당 여부 확인함 ■</p> <p>광주광역시 고등학교 교육과정에 의거하여 위와 같이 과목을 신설 운영하고자 하오니 승인 하여 주시기 바랍니다.</p> <p>붙임 1. (우주 관측 과제 연구) 교육과정 1부 2. (1~3)학년 교육과정 편성표 1부</p> <p style="text-align: center;">2025년 7월 17일</p> <p style="text-align: right;">000학교장 (직인)</p> <p style="text-align: center;">광주광역시교육감 귀하</p> <p>※ 일반(자율)고, 특목고는 '전공학과명'란 미기재</p>					

[자료 4] 과목 교수학습자료

(우주 관측 과제 연구) 교육과정

□ 교육과정 설계의 개요

1. 성격 및 목표

가. 성격

나. 목표

2. 내용 체계 및 성취기준

가. 내용 체계

나. 성취기준

3. 교수·학습 및 평가

가. 교수·학습

- (1) 교수·학습의 방향
- (2) 교수·학습 방법

나. 평가

- (1) 평가의 방향
- (2) 평가 방법

[목적교육과정]

(인류와 우주 대형해시대) 수업 계획서 - 블렌디리닝 과정

운영대체(기관)		국립청소년원센터		거점학교		00학교	
과목	인문과 2.2 대형해시대 교육·교과(군)	보통교과-인문선택	교과	교과 사소속	00교과	교과	교과 사소속
과목 소개							
수업 교과 교사	교수(교수) 명 교과(교과) 소속	00명 국립청소년원센터	담당 교과 교사	교과 명 교과 사소속	00교과 00학교	교과 교과 사소속	교과 명 교과 사소속
운영 단위(시간)	2학년 (34시간)	운영 범위	교과명	교과명	00교과	교과명	교과명
운영 기간	2025. 8 ~ 11. 2, 3학년	내용 범위	교과명	교과명	00교과	교과명	교과명
대상 학년		수강 인원	온라인	온라인	20명	온라인	온라인
수업 유형	강의, 실습	수업 장소	국립청소년원센터	국립청소년원센터		국립청소년원센터	국립청소년원센터
평가 방향	수행평가 100% (합격: 우수점, 합격: 스피드스케이팅 VR콘텐츠 제작)	평가 내용	평가 항목	평가 항목	00	평가 항목	평가 항목
평수(자리)	날짜(요일)	평가 목표 및 수업 내용	on/off				
1회(1~2차시)	8.20 (수)	오리엔테이션(평가 방법 등 안내)					
2회(3~4차시)	8.27 (수)	우주관 변천사, 고대·중세 우주관					
3회(5~6차시)	9.3 (수)	우주관 변천사, 고대 우주관, 현대 우주론의 이해와 과제	on (교실 온것)				
4회(9~11차시)	9.10 (수)	로켓 개발과 우주탐사					
5회(12~14차시)	10.15 (수)	국제 우주항공기장 우주인의 생활					
6회(15~17차시)	10.22 (수)	팀 프로젝트 1: Space Engine을 활용한 VR콘텐츠 제작					
7회(18~20차시)	11.5 (수)	팀 프로젝트 2: Space Engine을 활용한 VR콘텐츠 제작					
8회(21~34차시)	11.22 (화)	팀 프로젝트 3: Space Engine을 활용한 VR콘텐츠 제작					
	11.23 (수)	팀 프로젝트 4: Space Engine을 활용한 VR콘텐츠 제작 팀 모집회(우주로 보낸 인류의 새로운 문 / 12~14차시)					
총수 사용 기록							
● 디아그램 수행에 필요한 노트북, 지금 예정							

[수업계획서]

[학교연계활동 요약]

□ 사업개요

구분	내용
활동주제	'별을 관측하고 우주 영상을 만들자' (인증: 우주를 탐사해온 걸증명해주세요)
활동기간	2024. 9. 17(금) ~ 11. 24(금)
대상교과	도화학교
회기 수	총 14차시(2주정)
연계과목	과학 교과(고교화학제/인문과 우주 대형해시대) ·고시 외 교과, 광주교육청·전남교육청

□ 학교연계활동 내용

구분	내용
회기별 주요 내용	1~5회차: 오리엔테이션 및 과제 안내 3~5회차: 그네 및 중세 우주관 분석 6~11회차: Space Engine을 활용한 우주도구 블렌즈 제작 12~14회차: 우주 개발과 우주인의 활동 15~17회차: KS 연구과 우주인의 활동 18~20회차: 그네 및 현대 우주관 분석 21~28회차: 우주관 분석 구조 이해 및 현대 사진 활용 29~31회차: 라이트 콤비팅 32~48회차: Space Engine을 활용한 우주 영상 제작 및 발표
학교연계 과정	기획활동 개발 → 활용계획 MOU → 종합교육과·과학사과(설계 팀회) 협의 → 온라인설명회 MCN → 교육부 신규 과목 심의 및 승인 → 사용 수요조사 실시 → 학생 모집 → 우편수宛 수업(교과설명) → 학습형 패키지 운용 → 결과 공유 및 피드백
평가 및 학습결과	① 평가방법 및 도구 - 자료별 학교조사 표지판 및 활용 관찰 기록(양도, 접두도, 힘력, 정동 등) - 사건, 사고, 효과 분석(현장·역학·설계·방법·성과) - 청년활동·만족도 조사 및 개선 소감문 분석 ② 평가 결과 - 학습역량 중 정의의 영역에서 통계적으로 유의한 향상(p=0.018) 확인 - 프로그램 인지도 평균 92.6%으로 통계적 평가 - 학생들은 직접 티몬즈제작, 밸류하여 구조적 고학과와 상호감을 경험함 ③ 활용 결과 - 자료도에는 확장 수준별 탐구 기초·실험 활용을 병행하는 맞춤형 수업 구조로 개선 예상 - 우주·행성·사진과 우주 영상 결과물을 학교 및 기관 홍보 콘텐츠로 확산

□ 주민성과

- (보급 확대) 청소년기관 대상 사례 발표, 교육과정 연수 기회, 연구 참여(한국청소년정책 연구포럼) 등을 통해 학교와 지역사회에게 청소년활동 활성화와 학생 가능성 제고
- (신규 개발) 2022 개정 교육과정에 따른 교육부 고시 및 신규 고시 우주 천문 과제 연구(48차시), 블렌즈 개발 원료하고, 광주교육청 승인을 엄두고 있어 향후 고교 학점제 운영과 청소년 진로 텁텁 프로그램의 다양화에 기여할 것으로 기대됨

[봉사활동 동아리 세부계획서]

(인류와 우주 대형해시대) 평가 계획서

(인류와 우주 대형해시대) 수업 계획서 - 블렌디리닝 과정									
평가 방법 및 배점		수령평가		지령평가		총점			
평가방법	비례	수령평가	선택형	지령평가	선택형	총점	평균(점)		
평균비율(%)	100	0	0	100	0	100	100		
변경비율(%)	100	0	0	100	0	100	100		
2. 수행평가 개체									
가. 평가항목 및 배점									
평가항목	평균등급	전체관련	우주 콘텐츠 제작	우주 콘텐츠 제작	평균	합계			
1학기	평균등급(%)	100	100	100	100	300			
평균(점)	30	30	40	40	100	100			
평가기간	2025. 8 ~ 8. 8, 2025. 8. 4 ~ 8. 8, 2025. 8. 4 ~ 8. 8								
※ 평가 시기를 적절하게 분배하여 실시하여 수령 100%의 경우 고장 이상 감당									
나. 평가목록 세부 평가기준									
평가 항목	관련 성취기준	평가내용 및 평가기준	점수						
전체급속	[11인원02-01][11인원02-02][11인원02-04]	① 관제관 솔루션 개발과 우주인의 이해와 과제	4자리 평가요소 중복	100					
		② 우주관 변천사, 고대 우주관, 현대 우주론의 이해와 과제	3자리 평가요소 중복	80					
		③ 우주관 변천사, 고대 우주관, 현대 우주론의 이해와 과제	2자리 평가요소 중복	60					
		④ 우주관 변천사, 고대 우주관, 현대 우주론의 이해와 과제	1자리 평가요소 미중복	40					
		⑤ 우주관 변천사, 고대 우주관, 현대 우주론의 이해와 과제	미등수자(기본기준)	10					

[평가 계획서]

4) 자기 주도 활동 연계형

• 개요

- 학교 교육과정과 연계하여 청소년이 스스로 기획하고 목표를 설정하며 참여하는 자기 주도적 활동을 운영하는 유형임.
- 정해진 프로그램에 참여하는 것을 넘어, 학생 개개인의 흥미와 필요에 따라 자신만의 프로젝트를 설계하고 실행하는 과정을 통해 자기주도성과 문제해결 역량을 함양하는 데 있음.
- 국제청소년성취포상제나 청소년자기도전포상제가 대표적인 예시임.

• 단계별 실행 가이드

- 1단계: 준비
 - 학교 관리자와 학부모의 이해와 지지를 확보하는 것이 가장 중요함.
 - 지역 청소년활동진흥센터가 주도하여 교직원 연수, 학부모 설명회, 학생 모집 홍보 등을 지원하며 참여 기반을 마련함.
- 2단계: 협력 및 계획
 - 학교 내 담당 교사 또는 포상센터에서 파견된 멘토(포상담당관 등)가 학생들과의 멘토링을 통해 개인별 활동 목표와 계획 수립을 지원함.
 - 학교는 이러한 개별 프로젝트들을 '자기 성장 프로젝트'와 같은 하나의 큰 교육 활동 주제로 묶어 교육과정 내에 공식적으로 편성함.
- 3단계: 운영 및 실행
 - 장기적인 과정으로 진행되므로. 학교는 주간 점검 시간 등 활동을 위한 구조와 시간을 제공함.
 - 참여 학생들은 지정된 아날로그/디지털 도구를 활용하여 자신의 활동 과정을 기록하고 증거 자료를 제출하며 피드백을 받게 됨.
- 4단계: 평가 및 환류
 - 결과보다는 과정 중심의 성장을 평가해야 함.
 - 최종적인 성과 평가는 멘토가 주관하지만, 학교는 이 과정에서 축적된 학생의 활동 기록을 학교생활기록부의 '세부능력 및 특기사항'에 구체적이고 풍부하게 기재할 수 있음.
 - 이는 학생의 자기주도성, 성실성, 도전정신을 입증하는 매우 중요한 자료로 활용 가능함.

[자료 5] 가정통신문 예시(국제청소년성취포상제)[1단계]

 학교로고	교육의 품, 학교의 꿈, 아이의 힘	
	가정통신문	
	담당부서 0000부	
	주소: 충청북도 서원구 청남로 / 누리집: https://www.cbo.go.kr ☎ 000-0000	
<h2>2025. 국제청소년성취포상제 프로그램 신청 안내</h2> <p>안녕하십니까? 학부모님 가정에 건강과 행복이 가득하시길 바랍니다.</p> <p>본교에서는 ○○학년 학생들을 대상으로 국제청소년성취포상제 프로그램을 운영하고자 합니다. 이 프로그램은 자기개발, 봉사활동, 신체단련, 탐험활동의 영역에서 학생들이 일정 기간 동안 스스로 정한 목표를 성취하며 잠재된 재능을 발견하고 꿈을 찾아가는 자기 성장 프로그램입니다.</p> <ol style="list-style-type: none">모집 기간: 2025년 ○월○일 ~ 2025년 ○월 ○일모집 대상: ○○학년,(전교생)활동 내용: 자기개발활동, 신체단련활동, 봉사활동으로 구성되며, 각 영역별로 6개월 동안 최소 12회 이상, 1회당 1시간씩 총 12시간 이상의 활동을 해야 합니다. 학생들은 스스로 활동을 수행하고 기록부에 입력하며, 6개월 이상의 꾸준한 활동과 탐험활동 이수를 완료하면 동장 포상을 받게 됩니다.활동확인: 포상담당관이 활동 기록부를 점검활동경비: 무료(학교 지원) <p>※ 국제청소년성취포상제란?</p> <p>청소년포상제는 봉사·자기개발·신체단련·탐험 및 합숙활동을 통한 체계적 역량개발을 지원하는 자기성장 프로그램입니다.</p> <ul style="list-style-type: none">국제청소년성취포상제: 만14~24세를 대상으로 전세계 130여 개 국가에서 참여하고 있음.청소년자기도전포상제: 만7~15세(초1~중3)을 대상으로 봉사·자기개발·신체단련·진로 개발·탐험활동 중에서 4가지를 선택하는 자기주도 활동 프로그램. <p>2025. ○. ○. ○○ 학 교 장</p>		

[자료 6] 가정통신문 예시(청소년자기도전포상제)[1단계]



교육의 품, 학교의 꿈, 아이의 힘

가정통신문

담당부서

0000부

주소: 충청북도 서원구 청남로 / 누리집: <https://www.doe.go.kr/>

000-0000

2025. 청소년자기도전포상제 프로그램 신청 안내

안녕하십니까? 학부모님 가정에 건강과 행복이 가득하기 바랍니다.

본교에서는 ○○학년 학생들을 대상으로 청소년자기도전포상제 프로그램을 운영하고자 합니다. 이 프로그램은 봉사활동, 자기개발, 신체단련, 진로활동, 탐험활동 등 다양한 영역에서 학생들이 일정 기간 동안 스스로 정한 목표를 성취하며 숨겨진 재능을 발견하고 꿈을 찾아가는 자기 성장 프로그램입니다.

- 모집 기간: 2025년 ○월 ○일 ~ 2025년 ○월 ○일
- 모집 대상: ○○학년,(전교생)
- 활동 내용: 학생들은 최소 8주 이상 봉사활동, 자기개발활동, 신체단련활동, 진로활동 등 포상활동에 참여하며, 스스로 활동을 하고 기록부에 입력합니다. 꾸준히 활동을 이어가고, 탐험활동 1일을 완료하면 동장 포상을 받을 수 있습니다.
- 활동 확인: 활동기록부 점검(포상담당관)
- 활동 경비: 무료(학교 지원)

- ※ 청소년자기도전포상제란 봉사·자기개발·신체단련·탐험활동을 통한 체계적 역량개발을 지원하는 자기성장 프로그램입니다.
- 청소년자기도전포상제: 만7~15세(초1~중3)을 대상으로 봉사·자기개발·신체단련·진로 개발·탐험활동 중에서 4가지를 선택하는 자기주도 활동 프로그램.
 - 국제청소년성취포상제: 만14~24세를 대상으로 전세계 130여개 국가에서 참여하고 있음.

2025. ○. ○.

○○ 학교장

[자료 7] 학생·학부모 프로그램 참여 동의서[1단계]

학교형 청소년포상제 참여 동의서

위 _____ 학생은 0000학교와 청소년활동진흥원에서 진행하는 청소년포상제 활동에 참여를 희망합니다.

청소년성취포상제는 자신의 흥미와 적성을 고려한 활동의 내용, 목표, 세부 계획을 스스로 설정하고 활동을 진행하여 목표를 달성해 나가면서 꿈을 찾아가는 과정입니다. 청소년성취포상제에 참여하여 자기 성장을 이루어갈 수 있도록 학부모님의 많은 협조 부탁드립니다.

- 청소년포상제 종류 : 청소년자기도전포상제 / 국제청소년성취포상제
- 참여 기간 : 2025년 3월 0일 ~ 2025년 12월 31일

프로그램에 참여하는 것을 동의합니다.

_____학교 _____학년 _____반 _____번

학 생		(청소년서명)
보호자		(보호자서명)

2025년 월 일

00000학교장 귀하

[자료 8] 세부계획서 및 운영계획서

교과 연계 봉사활동 세부계획서					봉사활동 동아리 세부계획서											
활동구분	■ 도전활동		포상당당관		(서명)		활동구분	■ 도전활동		포상당당관		(서명)				
	□ 성취활동		활동코치		(서명)			□ 성취활동		활동코치		(서명)				
활동명	**조동학교 클린업 프로젝트						활동명	**조동학교 클린업 동아리 프로젝트								
활동기간	2025년 ○월 ○○일 ~ 2024년 ○○월 ○○일						활동기간	2025년 ○월 ○○일 ~ 2024년 ○○월 ○○일								
활동기간 동안 달성하고자 하는 나의 성취목표를 구체적으로 작성하세요.																
**조동학교 깨끗한 클린업 프로젝트를 통해 학교 환경에 대한 책임감을 높이고 학생들이 많이 사용하는 학교 주변 공간을 향상 청결히 유지한다.																
방과후 동아리 활동 운영 시 나이스 동아리 활동 기재 가능: 두불 참고 자료 확인																
연번	활동일	시간	교과	활동내용		장소	연번	활동일	시간	활동내용		장소				
1		1	도덕	클린업 프로젝트 소개와 목표 설정		교내·외	1		1	클린업 동아리 소개와 목표 설정		교내·외				
2		1	도덕	학교 환경 점검과 계획 수립		교내·외	2		1	동아리 역할 분담 및 활동 계획 수립		교내·외				
3		1	도덕	학교 내부 및 외부의 정리정돈, 쓰레기 수거 등의 활동 실행		교내·외	3		1	학생들이 많이 사용하는 학교 주변 공간 조사하기		교내·외				
4		1	창체	학교 내부 및 외부의 정리정돈, 쓰레기 수거 등의 활동 실행		교내·외	4		1	학교 주변 공간 청결 활동1		교내·외				
5		1	창체	클린업 프로젝트 경매인 활동1		교내·외	5		1	학교 주변 공간 청결 활동2		교내·외				
6		1	창체	학교 내부 및 외부의 정리정돈, 쓰레기 수거 등의 활동 실행		교내·외	6		1	클린업 프로젝트 경매인 활동1 - 캠피인 활동 준비하기		교내·외				
7		1	창체	학교 내부 및 외부의 정리정돈, 쓰레기 수거 등의 활동 실행		교내·외	7		1	클린업 프로젝트 경매인 활동2 - 캠피인 활동 실시		교내·외				
8		1	창체	클린업 프로젝트 경매인 활동2		교내·외	8		1	봉사활동 돌아보기		교내·외				

[교과 연계 봉사활동 세부계획서]

신체단련활동 세부계획서(방과후 활동 연계)					2025. **초 봉사동아리 운영 계획								
활동구분	■ 도전활동		포상당당관		(서명)		1	목적		가. 봉사활동에 관한 관심과 흥미를 높이고 학생들에게 올바른 봉사의 의지를 키우자며 한다.			
	□ 성취활동		활동코치		(서명)			방법		나. 행사동아리 활동에 참여함으로써 책임감 및 자부심을 높인다.			
활동명	학여 운동PT							2		방법			
활동기간	2020년 ○월 ○일 ~ 2020년 ○월 ○일							가. 방과후 동아리 활동에 연계하여 운영한다.		나. 방과 후 지도교사와 함께 운영될 수 있도록 한다.			
가)(개인트레이닝) 활동을 통해 신체를 단련하고 스포츠 2세트 할 수 있는 비럭기 초기								3		3 세부 추진 계획			
연번	활동일	시간		활동내용		장소		가. 운행대상		4) 4~6학년 청소년자기지도교포상체 신청 학생			
1				준비 운동+ PT + 미우리 운동		6~2 교실		1) 매주 방과후 오후 시간 활용 운영: 1회 40분 운영 / 총 5주(*주1회) 이상 실시		5) 프로그램 제작 <불길 세부계획서 참고>			
2				준비 운동+ PT + 미우리 운동		6~2 교실		2) 활동내용 교내 외 활동 미우리 운동 실시		3) 총 8주(*주1회) 활용 청가 시 청소년자기지도교포상체 봉사활동 영역 이수 가능			
3				준비 운동+ PT + 미우리 운동		6~2 교실		4) 지도교사: *** 선생님		4) 기대효과			
4				준비 운동+ PT + 미우리 운동		6~2 교실		가. 봉사활동에 대한 관심과 흥미를 높이고 학교를 청결히 유지하는 일을 할 수 있다.		5) 봉사활동에 참여하여 올바른 봉사활동의 습관화를 이를 수 있다.			
5				준비 운동+ PT + 미우리 운동		6~2 교실		나. 봉사활동에 참여하여 올바른 봉사활동의 습관화를 이를 수 있다.		[신체단련활동 세부계획서]			
6				준비 운동+ PT + 미우리 운동		6~2 교실		[봉사동아리 운영 계획서]					

국문초록

본 연구는 2022 개정 교육과정의 주요 변화 내용을 분석하고, 이를 바탕으로 학교와 지역사회를 효과적으로 연계한 청소년활동 운영 모형을 개발하며, 청소년 활동 활성화를 위한 정책 방안을 마련하고자 하는 목적으로 수행하였다. 이를 위해 학교와 지역사회를 연계한 청소년활동 사례 및 동향을 분석하고, 청소년활동 및 2022 개정 교육과정 주요 내용에 대한 전국의 청소년들의 경험과 요구를 조사하였다. 또한, 전문가워킹그룹을 구성하여 학교와 지역사회를 연계한 청소년 운영 사례를 심층 분석하고, 초점집단면담(FGI)을 통해 청소년활동 활성화를 구체적인 방안을 마련하였다. 이렇게 도출된 내용을 바탕으로 학교와 지역사회 연계를 통한 청소년활동 운영 모형을 개발하고 네파이 분석을 통해 타당성을 검증하였다. 그리고 운영 모형을 현장에서 활용하고 실천할 수 있도록 구체적인 가이드북을 개발하였다.

연구의 주요 결과는 첫째, 설문조사를 통해 청소년의 의견을 반영한 주도적인 참여 기반 활동 구성, 학교 교육과정 내에서의 청소년활동 구성 등의 결과가 도출되었다. 둘째, 초점집단면담 분석 결과, 학교 교육과정 내 청소년활동의 제도화, 청소년활동 시설의 전문성 강화 등이 제시되었다. 셋째, 학교와 지역사회 연계 청소년활동 운영 모형은 운영 유형, 활동 연계 기관 역할, 활동 운영 절차를 영역으로 내용을 제시하였으며, 이에 따라 구체적인 가이드북을 개발하였다.

이러한 결과를 토대로, 본 연구에서는 학교와 지역사회가 협력하여 청소년의 주도적 성장을 지원하는 지속 가능한 청소년활동 생태계 강화을 정책 비전으로 제시하였다. 그리고 이를 실현하기 위해 4개의 정책 방향, 8가지 정책 목표,

그리고 총 8개의 추진 과제를 포함한 정책 방안을 제안하였다.

핵심어: 2022 개정 교육과정, 학교와 지역사회 연계 청소년활동, 청소년활동정책

ABSTRACT

This study was conducted to analyze the major changes in the 2022 Revised National Curriculum, develop an operational model for youth activities that effectively link schools with local communities, and propose policy measures to promote youth participation. To achieve these aims, the study examined current cases and trends of school-community-linked youth activities and investigated the experiences and needs of youth nationwide regarding youth activities and the key features of the 2022 Revised Curriculum. A professional working group was organized to conduct an in-depth analysis of school-community-linked youth activity cases, and focus group interviews were carried out to derive concrete strategies for revitalizing youth activities. Based on these findings, an operational model for youth activities connected to schools and local communities was developed, and its validity was verified through a Delphi analysis. In addition, a practical guidebook was created to support the implementation and utilization of the model in the field.

The key findings of the study are as follows. First, the survey results revealed the need to design participation-oriented activities that reflect youth voices and to incorporate youth activities within the school curriculum. Second, the FGI analysis emphasized the institutionalization of youth activities within the school curriculum and the enhancement of professional capacity in youth activity facilities. Third, the developed

school-community-linked youth activity model presents operational types, roles of collaborating institutions, and detailed procedural stages, which served as the basis for developing a comprehensive guidebook.

Based on these results, the study proposes a policy vision to strengthen a sustainable youth activity ecosystem in which schools and local communities collaboratively support the autonomous growth of young people. To realize this vision, the study suggests four policy directions, eight policy objectives, and a total of eight strategic action tasks.

Keywords: 2022 Revised National Curriculum, school-community-linked youth activities, youth activity policy

2025년 한국청소년정책연구원 발간자료 목록

기관고유과제

- 연구보고25-기본01 학교 밖 청소년 진로지원을 위한 다체계 연계 지원방안 연구: 진로 위기 청소년을 중심으로 / 김성운·김희진·조혜영·김현수
- 연구보고25-기본02 20대 초반, 후기청소년은 왜 금융이해력이 낮은가? : 후기청소년 금융이해력 증진 방안 연구 / 김지경·송현주·송원일
- 연구보고25-기본03 학교와 지역사회 연계 청소년활동 활성화 방안 연구 : 2022 개정 교육과정 중심으로 / 강경균·오해선·최홍일·성은모
- 연구보고25-기본04 수요자 중심 평가모형을 활용한 청년정책 진단 연구 / 김형주·장근영
- 연구보고25-기본05 아동·청소년·청년정책 전달체계 개선 방안연구 / 성윤숙·문호영·손병덕
- 연구보고25-기본06 가족돌봄 청소년 실태 및 지원방안 연구 / 황여정·정은주
- 연구보고25-기본07 지역사회 청소년 참여 활성화를 위한 지원방안 연구 / 김정숙·연보라·전현정·김나영
- 연구보고25-기본08 시설거주 청소년 교육기회 확대 방안 연구 / 김승경·백혜정
- 연구보고25-일반01 2025 아동·청소년 권리에 관한 국제협약 이행 연구 – 한국 아동·청소년 인권실태 / 유민상·이경상·서고운·유성렬·유설희
- 연구보고25-일반01-01 2025 아동·청소년 권리에 관한 국제협약 이행 연구 – 한국 아동·청소년 인권실태: 기초분석보고서 / 유민상·이경상·서고운
- 연구보고25-일반02 청년의 성인기 이행경로 연구 I : 총괄보고서 / 김기현·김윤희·이용해
- 연구보고25-일반02-01 청년의 성인기 이행경로 연구 I : 심층분석보고서 / 김기현·김윤희·권경만·오병돈·유현주
- 연구보고25-일반03 아주배경청년 사회통합방안연구 I / 양계민·서정아·권오영·변수정·장윤선
- 연구보고25-일반06 2025 한국아동·청소년패널조사 : 사업보고서 / 하형석·황진구·최인재·한지형
- 연구보고25-일반06-01 2025 한국아동·청소년패널조사 : 데이터분석보고서 / 최인재·노언경·정송
- 연구보고25-일반07 2025 다문화청소년 종단연구 / 신동훈·이지연·이정민·장한소리
- 연구보고25-일반07-01 2025 다문화청소년 종단연구: 기초분석보고서(1기 패널) / 신동훈·이지연·이정민
- 연구보고25-일반07-02 2025 다문화청소년 종단연구: 기초분석보고서(2기 패널) / 신동훈·이지연·이정민

협동연구과제

경제·인문사회연구회 협동연구총서 25-36-01
(자체번호 연구보고25-일반04)

청년 친화적인 지역인재양성 및 일자리 창출 방안||
/ 최용환·임지연·좌동훈·박윤수·이동성

경제·인문사회연구회 협동연구총서 25-37-01
(자체번호 연구보고25-일반05)

사회환경 변화에 따른 청소년보호정책 개선방안
연구|| : 위기청소년의 마약류 사용 실태
/ 배상률·김영지·모상현·김낭희·조제성·김다은·
홍서아

수 시 과 제

연구보고25-수시01 청소년상담사 자격제도 현황 및 체계화 방안 연구 / 좌동훈·남화성

연구보고25-수시02 이주배경청소년 역량강화방안연구: 청소년활동프로그램을 중심으로 /
양계민·권오영·안지현

연구보고25-수시03 안전하고 교육적인 현장체험학습 운영·지원을 위한 법적 제도화 방안 연구 /
권오영·남화성

연구보고25-수시04 청소년의 방과후활동수요 및 방과후아카데미 발전 방안 연구 / 장근영

연구개발적립금 과제

연구보고25-연적금01 여성청소년 생리용품 지원사업 개선방안 연구 / 김승경·백혜정·김경준

연구보고25-연적금02 전 세계 청년정책 현황 분석 연구 / 김기현·유민상·신동훈·한지형

연구보고25-연적금03 지역 청년고용정책에 대한 효과성 분석과 전략수립 연구
/ 최용환·임지연·좌동훈

연구보고25-연적금04 청소년 유해약물 사용 실태 및 정책방안 연구 / 배상률·김영지·모상현

수 탁 과 제

〈 일 반 〉

- 연구보고25-수탁01 2024 인성교육프로그램 발굴·확산 사업 결과보고서 / 최용환·이창호·임지영
- 연구보고25-수탁02 2025 학교폭력 피해학생 치유·회복 지원 가이드라인 (2종) / 최정원
- 연구보고25-수탁03 학교폭력 피해학생 치유·회복 프로그램 (초등학생용 2종) / 최정원
- 연구보고25-수탁04 2024년 1차 학교폭력 실태(전수)조사 분석보고서 / 성윤숙·이창호
- 연구보고25-수탁04-01 2024년 1차 학교폭력 실태(전수)조사 통계자료집 / 성윤숙·이창호
- 연구보고25-수탁05 2024년 2차 학교폭력 실태(표본)조사 분석보고서 / 성윤숙·이창호
- 연구보고25-수탁05-01 2024년 2차 학교폭력 실태(표본)조사 통계자료집 / 성윤숙·이창호·
- 연구보고25-수탁06 2024년 학교폭력 실태조사 사업 결과보고서 / 성윤숙·이창호
- 연구보고25-수탁07 2024년 학교폭력 실태조사 심층분석 및 개선방안 연구 / 성윤숙
- 연구보고25-수탁08 2025년 제2기 학생 인성 힘양 리더십새싹 캠프 운영보고서 / 성윤숙
- 연구보고25-수탁09 지방청소년활동진흥센터 청소년활동사업 성과관리 진단 / 임지연·김혁진·문지혜
- 연구보고25-수탁10 2025년 1차 학교폭력 실태(전수)조사 통계자료집/ 성윤숙·문호영
- 연구보고25-수탁11 2025년 청소년수련시설 종합평가 / 황진구·김영지·모상현·김경준·이용해·허효주·안지현·진인범·박지영
- 연구보고25-수탁12 특수교육대상자 인권실태조사 사업보고서 / 서고운
- 연구보고25-수탁13 2026년 청소년종합실태조사 사전 연구 / 김지경·유준오·송현주·허효주
- 연구보고25-수탁14 역량기반 인증수련활동 효과 유의성 평가도구 개선 연구 / 송원일·김정숙·최수정
- 연구보고25-수탁15 제2차 청년정책 기본계획('26~'30) 수립 연구 / 하형석·김기현·유민상·신동훈·성재민·박미선·박병영·변금선·배정희·권향원·김문정·진인범
- 연구보고25-수탁16 2025년 1차 학교폭력 실태(전수)조사 분석보고서 / 성윤숙·문호영
- 연구보고25-수탁17 청소년 인문교실 프로그램 개발 및 활성화 방안 연구 / 강경균
- 연구보고25-수탁17-1 청소년 인문교실 프로그램 학생용 워크북(초등) / 강경균
- 연구보고25-수탁17-2 청소년 인문교실 프로그램 교사용 매뉴얼(초등) / 강경균
- 연구보고25-수탁17-3 청소년 인문교실 프로그램 학생용 워크북(중등) / 강경균
- 연구보고25-수탁17-4 청소년 인문교실 프로그램 교사용 매뉴얼(중등) / 강경균
- 연구보고25-수탁18 2025 학교 밖 청소년 실태조사 / 김희진·황여정·김성은

〈 학교폭력예방교육지원센터 〉

- 연구보고25-학폭01 시도별 학교폭력 예방교육 사업 주요 현안 및 정책 분석 / 안병훈·모상현·김용남·박선영·김영인
- 연구보고25-학폭02 2024년 학교폭력 예방교육 어울림 학생서포터즈단 결과보고서 / 모상현·백승훈·박재욱
- 연구보고25-학폭03 2024년 학교폭력 예방 프로그램 운영 우수사례집 / 모상현·백승훈·김영인
- 연구보고25-학폭04-01 학교에서 쉽게 활용하는 학교폭력 예방교육 개정 어울림 프로그램으로 일년나기(초등학교 3~4학년) / 모상현·장금연·최미애·최인재·김영인·박재욱·구찬동·김아라·심현아
- 연구보고25-학폭04-02 학교에서 쉽게 활용하는 학교폭력 예방교육 개정 어울림 프로그램으로 일년나기(초등학교 5~6학년) / 모상현·장금연·최미애·최인재·김영인·박재욱·구찬동·김아라·심현아
- 연구보고25-학폭04-03 학교에서 쉽게 활용하는 학교폭력 예방교육 개정 어울림 프로그램으로 일년나기(중학교 2~3학년) / 모상현·장금연·최미애·최인재·김영인·박재욱·구찬동·김아라·심현아
- 연구보고25-학폭04-04 학교에서 쉽게 활용하는 학교폭력 예방교육 개정 어울림 프로그램으로 일년나기(고등학교 2~3학년) / 모상현·장금연·최미애·최인재·김영인·박재욱·구찬동·김아라·심현아
- 연구보고25-학폭05 2024 학부모용 학교폭력 예방교육 소식지 모음집 / 모상현·박재욱·전원지
- 연구보고25-학폭06 2024 학교폭력 예방교육 어울림 프로그램 운영학교 효과성 분석 / 모상현·이경상·김현수·전원지·문은솔
- 연구보고25-학폭07 제5차 학교폭력 예방 및 대책 기본계획 수립을 위한 연구 / 모상현·김경년·김경애·김봉섭·김소아·김승혜·박주형·차성현
- 연구보고25-학폭08 학교폭력예방 학생 언어습관 자기 진단도구 개발 연구 / 박창균·조재윤·이정우·최태경
- 연구보고25-학폭09 2025년 학교폭력 예방교육 어울림 학생서포터즈단 운영안내서 / 모상현·백승훈·김영인·최지윤
- 연구보고25-학폭10 2025 학교폭력 예방교육 컨설팅단 운영 매뉴얼 / 모상현·최지윤·박재욱·문은솔

〈 대안교육기관지원센터 〉

- 연구보고25-대안01 대안교육기관에 대한 안정적 재정지원 방안 : 보통교부금 개선 가능성 검토 / 남수경
- 연구보고25-대안02 지속가능한 대안교육을 위한 재정지원방안 연구 / 함승수·이시효·박현정·김희정
- 연구보고25-대안03 2025 대안교육기관 청소년 패널조사 / 하형석·최인재·전현정·이지숙·신원규

〈위(WEE)프로젝트연구·지원센터〉

- 연구보고25-위센터01 위(Wee) 뉴스레터 / 김영지·김소연·주예찬
- 연구보고25-위센터02 제14회 위(Wee) 희망대상 우수사례집
/ 김영지·김승경·정춘현·김영인·주예찬
- 연구보고25-위센터03 문제행동별 개인상담 개입 지도서(중·고등) / 김영지·김승경·김영인
- 연구보고25-위센터04 2025 위(Wee) 클래스 및 센터 운영 가이드 / 김영지·양하나·정춘현
- 연구보고25-위센터05 2025년도 위(Wee) 프로젝트 연구·지원 사업 운영 결과보고서
/ 김영지·김승경·서고운·전현정·이정민·최홍일·양하나·이수민·
김소연·정춘현·김주영·문세진·김다인·김영인·주예찬·이유진

〈 학업중단예방지원센터 〉

- 연구보고25-학중01 학업중단 예방을 위한 프로그램 꿈지락 활동집 / 김성은·이진아
- 연구보고25-학중02 학업중단 위기학생 실태조사 사전연구
/ 김희진·백혜정·황여정·유성렬·전예빈·정유경
- 연구보고25-학중03 학업중단 위기학생 실태조사 사전연구: 기초분석보고서
/ 김희진·백혜정·황여정·전예빈

자료집

〈 세미나 〉

- 세미나25-01 2025년 17개 시·도교육청 인성교육 담당자 1차 협의회 (25.3.27.)
세미나25-02 2025년 인성교육 우수교원 네트워크 발대식(1차 세미나) (25.6.13.)
세미나25-03 2025년 인성교육 우수교원 네트워크 중간보고회 (25.8.12.)

〈 워크숍 〉

- 워크숍25-01 2025 학업중단 예방 및 대안교실 프로그램(꿈지락) 운영 워크숍 자료집
(25.7.31.-25.8.7.)
워크숍25-02 가정형 위(Wee)센터 워크숍 (25.8.11.)

〈 포럼 〉

- 포럼25-01 고립 은둔 청소년 삶 실태 및 정책과제 (25.3.26.)
포럼25-02 이주배경청년 사회통합방안 모색을 위한 전문가 포럼 (25.4.29.)
포럼25-03 청소년의 디지털 시민성 함양을 위한 정책과제 (25.4.29.)
포럼25-04 청년의 엇갈린 삶의 경로_한국과 일본의 성인기 이행 (25.7.28.)
포럼25-05 인구감소시대 이주배경청년의 안정적 정착 및 자립역량강화방안 모색 (25.8.26.)
포럼25-06 정책환경 변화에 따른 지역 청소년시설 추진방향 모색 (25.11.11.)
포럼25-07 디지털 시대의 청소년 보호 정책과제 개발 (25.11.19.)
포럼25-08 디지털 시민으로 성장하는 청소년 AI시대의 책임과 권리 (25.11.27.)
포럼25-09 인구감소지역 청소년 성장지원 사업성과 및 향후과제 (25.12.4.)

〈 콜로키움 〉

- 콜로키움25-01 선주민과 이민자간 노동시장 성과와 정책과제 (25.4.17.)
콜로키움25-02 이주배경청소년 대상 한국어교육의 현황과 과제 (25.5.13.)
콜로키움25-03 청소년 유해약물 정책 관련 해외사례 (25.8.26.)

〈기타자료집〉

- 자료25-01 2024 대안교육기관 교육 활동 프로그램 우수사례집
- 자료25-02 학교 내 대안교실 운영 매뉴얼 제2판
- 자료25-03 학업중단 숙련제 공통운영기준, 3판
- 자료25-04 '모두의 학교를 위한 학교문화 책임규약' 가이드북
- 자료25-05 2025년 대안교육기관 교직원 연수 제1차 연수 강의자료
- 자료25-06 2025년 대안교육기관 교직원 연수 제2차 연수 강의자료
- 자료25-07 2025년 대안교육기관 교직원 연수 제3차 연수 강의자료
- 자료25-08 지역사회 청소년 참여 활동 가이드북
- 자료25-09 2025년 대안교육기관 패널조사 제1차 설명회
- 자료25-10 2025년 대안교육기관 패널조사 제2차 설명회
- 자료25-11 제14회 한국아동 · 청소년패널 학술대회
- 자료25-12 2025년 제12회 학업중단 예방 우수사례 공모전 수상작품집
- 자료25-13 2025년 대안교육기관 패널조사 제3차 설명회
- 자료25-14 대안교육기관 등록·운영 가이드라인
- 자료25-15 2025년 대안교육기관 교육·활동 프로그램 우수사례집
- 자료25-16 청소년 부모·한부모 지원 매뉴얼 (2판)

학술지

한국청소년연구 제36권 1호(통권 116호)

한국청소년연구 제36권 2호(통권 117호)

한국청소년연구 제36권 3호(통권 118호)

한국청소년연구 제36권 4호(통권 119호)

기타 발간물

〈 NYPI Bluenote 이슈 & 정책 〉

- 154호 학업중단 예방을 위한 학교와 지역자원 연계: 학생맞춤통합지원 정책을 중심으로
- 155호 청년 친화적인 지역인재양성 및 일자리 창출의 정책방향
- 156호 OECD 국가의 청년정책 현황 및 시사점
- 157호 청소년은 어떻게 범죄의 길에 빠지게 되는가: 청소년 범죄 경로와 예방 대책
- 158호 청년 온라인 커뮤니티의 현황과 정책적 시사점

〈 NYPI Bluenote 통계 〉

- 86호 사회환경 변화에 따른 청소년보호정책 개선방안 연구 | : 사이버도박
- 87호 청소년 근로 실태 및 권리 보장 현황
- 88호 한국아동·청소년패널조사(2024년) 데이터 구축 및 주요 조사 결과
- 89호 청소년활동을 통한 환경 실천 지원방안
- 90호 2024 아동·청소년 인권실태조사 주요 지표 결과

연구보고25-기본03

**학교와 지역사회 연계
청소년활동 활성화 방안 연구
: 2022 개정 교육과정 중심으로**

인 쇄 2025년 12월 24일

발 행 2025년 12월 31일

발행처 한국청소년정책연구원
세종특별자치시 시청대로 370
발행인 백 일 현

등 록 1993. 10. 23 제 21-500호

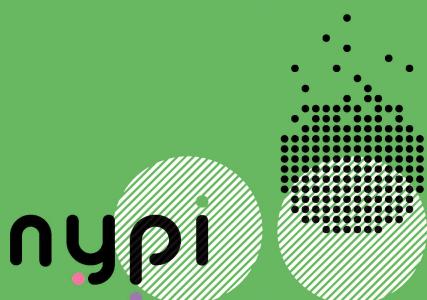
인쇄처 (사)대한민국공무원 공상유공자회 인쇄사업부

사전 승인없이 보고서 내용의 무단전재·복제를 금함.

구독문의 : (044) 415-2125(자식정보관)

ISBN 979-11-5654-447-0 93330

학교와 지역사회 연계 청소년활동 활성화 방안 연구 : 2022 개정 교육과정 중심으로



N Y P I 한국청소년정책연구원
National Youth Policy Institute

30147 세종특별자치시 시청대로370 세종국책연구단지
사회정책동(D동) 한국청소년정책연구원 6/7층
Social Policy Building, Sejong National Research Complex, 370, Sicheong-dong,
Sejong-si, 30147, Korea
Tel. 82-44-415-2114 Fax. 82-44-415-2369



ISBN 979-11-5654-447-0