

2008 청소년상담연구 · 144

위기청소년 사회진출 지원을 위한 두드림존 프로그램 특성화 연구

책임연구자: 권해수

공동연구자: 조규필

김범구

허진석

윤현선

청소년상담연구 144

위기청소년의 사회진출 지원을 위한 두드림존 프로그램 특성화 연구

인 쇄 : 2008년 12월

발 행 : 2008년 12월

저 자 : 한국청소년상담원

발 행 인 : 차 정 섭

발 행 처 : 한국청소년상담원

(100-882) 서울시 중구 신당6동 292-61

T. (02)2250-3083 / F. (02)2250-3007

<http://www.kyci.or.kr>

인 쇄 처 : 아름답기획

비매품

ISBN 978-89-8234-441-1 93330

ISBN 978-89-8234-001-7(세트)

본 간행물은 보건복지가족부의 지원을 받아 제작되었습니다.

본 기관의 사전승인 없이 내용의 일부 혹은 전부를 전재할 수 없습니다.

국립중앙도서관 출판시도서목록(CIP)

위기청소년의 사회진출 지원을 위한 두드림존 프로그램 특성화 연구
/ 저자: 한국청소년상담원. -- 서울 : 한국청소년상담원, 2008
p. ; cm. -- (청소년상담연구 ; 144)

ISBN 978-89-8234-441-1 93330 : 비매품

ISBN 978-89-8234-001-7(세트)

청소년 문제[靑少年問題]

334.3-KDC4

362.7-DDC21

간행사

학업중단청소년, 가출청소년, 빈곤가정 청소년 등 사회적 배려와 도움이 필요한 위기청소년들이 해마다 늘어나고 있습니다. 위기청소년들은 교육의 기회를 박탈당하며 결과적으로 직업 생활에 적절하게 적응하지 못하기 때문에 이들을 위한 자립 및 사회진출 지원 서비스는 매우 중요한 의미를 갖게 됩니다. 이에 보건복지가족부와 한국청소년상담원은 2007년부터 지속적으로 위기청소년을 위한 두드림존 프로그램을 개발하고 지역상담센터를 중심으로 전국적으로 시범사업을 전개하고 있습니다. 특히 정부조직의 개편 이후 아동과 청소년복지정책이 통합되면서 두드림존 프로그램의 수혜 대상을 요보호아동까지 확대하여 운영하고 있다는 점은 참으로 다행스러운 일이 아니라 할 수 없습니다.

두드림존 프로그램은 이미 여러 논문들을 통하여 프로그램의 우수성과 효과성을 증명해 왔지만 올해에는 두드림존 프로그램의 이론적 내용을 타당화하고 양적인 혹은 질적인 연구 방법을 통하여 위기유형별 집단간 효과 차이를 검증하려는 노력들이 있었습니다. 여기에서 나온 연구 결과들이 연이어 두드림존 프로그램 개정 매뉴얼에 충분히 반영된다고 하니 참으로 다행이라고 생각합니다.

두드림은 두드리면 열린다는 의미를 내포한 영어의 Do Dream(꿈을 펼쳐라)에서 출발하였으며 두드림존 프로그램은 위기청소년의 자립준비를 위한 체험 중심적 프로그램입니다. 보건복지가족부와 한국청소년상담원은 두드림존 프로그램의 시범운영 및 전국 보급에서 끝나지 않고 요보호아동을 포함한 위기청소년들의 자립지원토달서비스를 제공하기 위한 다양한 정책들을 추진하고 있습니다. 사회적 관심과 돌봄이 필요한 위기청소년들이 자신감을 회복하고 미래의 꿈을 실현할 수 있도록 국가 차원의 적극적인 서비스를 지원하고 있습니다. 그리하여 위기청소년들이 학업에서 일터로 원활하게 이행하고, 심리적·사회적·경제적 자립을 이뤄 생산적이고 건강한 사회구성원으로 성장할 수 있도록 통합적이고 체계적인 지원을 지속적으로 제공할 것입니다.

끝으로 본 연구보고서가 위기청소년의 자립 및 사회진출 관련 연구들을 활성화시키고 프로그램의 확대 보급에 획기적인 기여를 하기를 바라며, 연구를 위해 많은 노고를 하신 권해수 조선대학교 교수, 조규필 팀장, 김범구 상담원, 허진석 상담원, 윤현선 상담원을 비롯하여 연구 자문 및 프로그램 감수를 해주신 모든 분들에게 깊은 감사를 드립니다.

2008년 12월
원 장 차정섭

KOREA
YOUTH
COUNSELING
INSTITUTE

초 록

두드림존 프로그램은 위기청소년의 자립 및 학업에서 일터로의 원활한 이행을 지원하기 위하여 만들어진 것으로, 매년 1,000여명 이상의 위기청소년들에게 보급되어 실제적인 도움을 주고 있다. 올해 2년차를 맞이한 두드림존 프로그램은 수혜 대상을 위기청소년뿐만 아니라 요보호아동에게까지 확대하고, 기존의 자립 및 사회진출 관련 프로그램과 차별성을 확보하기 위한 전략을 마련하는 등 전문적인 프로그램으로 성장하기 위한 다양한 노력들을 펼치고 있다. 본 연구는 두드림존 프로그램 대상 확대에 대한 기초 자료뿐만 아니라 프로그램 내용에 대한 이론적 타당성을 확보하고, 기개발된 프로그램의 실제적인 검증하기 위한 것이다. 이러한 연구 결과를 통하여 기개발된 프로그램에 대한 개정 방향 및 세부 내용을 검토하고, 더 나아가 위기 유형별 특성화된 프로그램을 개발하기 위한 기초 자료를 활용하고자 하였다.

본 연구는 크게 4가지 영역으로 구성되어 있다. 먼저, 자립 및 사회진출 지원을 위한 두드림존 프로그램의 기본 틀(비전설정, 경제마인드제고, 진로마인드제고, 구직기술 함양, 자립기술 습득, 실천 의지)에 대한 이론적 근거 및 내용적 타당성을 확보하고자 하였다. 다음으로 참여자들로부터 기개발된 프로그램에 대한 효과성을 검증하고자 하였다. 프로그램 개입 이후 참여자들이 자립 관련 필수 요소에서 통계적으로 유의한 변화를 보였는지, 그리고 자립 및 사회진출의 핵심 요소라고 할 수 있는 진로결정자아효능감에서 통계적으로 유의한 변화를 보였는지 확인해 보고자 하였다. 셋째, 프로그램 참여청소년 및 운영진들을 대상으로 포커스 그룹을 구성하여 프로그램을 통해 도움 받은 점과 개정을 요하는 요소들에 대한 심층적인 의견을 수렴하였다. 마지막으로 본 연구에서는 위에서 언급한 세 가지 형태의 기초 자료를 바탕으로 두드림존 프로그램에 대한 개정 방향 및 주요 내용, 그리고 유형별 특성화된 프로그램 개발을 위한 제언들을 제시하고자 하였다.

본 연구에서 나타난 주요 결과는 다음과 같다. 첫째, 자립 및 사회진출 관련 국내외 문헌들을 고찰한 결과 두드림존의 장점과 보완점을 도출할 수 있었다.

두드림존 프로그램의 장점은 첫 번째로 단순한 취직이 아니라 자립을 목표로 하고 있어 위기청소년들을 위한 더욱 포괄적인 내용들을 구성하고 있다는 점이다. 둘째, 두드림존 프로그램은 일반 학업, 직업 교육, 취직 지원의 내용을 모두 충실히 포함하고 있다. 셋째로 두드림존 프로그램에서는 이행과정 단계뿐만 아니라 검정고시, 복고 지원 및 직업훈련과의 연계를 통하여 이행준비 단계의 내용도 제공하고 있다. 그럼에도 불구하고 두드림존 프로그램의 단점은 단기 비거주 프로그램의 특성상 이행준비 단계에서 학업 지원이 미비하며, 단기로 진행되기 때문에 사회성 발달을 위한 프로그램이 미비하다는 것이 보완할 부분이라고 하겠다.

둘째, 기개발된 두드림존 프로그램 참여자를 대상으로 사전-사후반복측정설계를 통한 성과평가와 회기 및 모듈 만족도 조사를 통한 과정 평가를 실시하였다. 그 결과 두드림존 프로그램은 참여자의 진로자아효능감과 자립 관련 능력들을 함양하는 데 유의한 것으로 나타났다. 위기 유형별 진로자아결정효능감 및 자립 관련 능력의 변화 차이를 분석하기 위하여 공변량 분석을 실시한 결과 위기유형별 집단간 차이가 발생하지는 않았다. 두드림존 프로그램 참여자들은 위기 유형에 관계없이 일정한 수준 이상으로 진로자아효능감과 자립 관련 능력이 꾸준히 함양된 것으로 나타났다. 한편, 과정 평가를 통해 분석한 회기별 혹은 모듈별 만족수준에서는 위기 유형별 집단간 차이가 발생하였다. 여러 유형 중에서 사회복지시설 및 쉼터에서 보호받고 있는 집단과 소년원 입소 청소년들의 경우 학교부적응, 대안학교, 직업훈련집단 청소년에 비하여 전 회기에 걸쳐 만족도가 높게 나타났다. 이들은 보호시설의 퇴소(퇴원)에 앞두고 있을 뿐만 아니라 자립 및 사회진출에 대한 의지 및 동기가 가장 높은 집단이라는 특성을 가지고 있었다. 이러한 결과는 향후 프로그램 수혜 대상자 확대와 관련하여 전략적으로 집중해야 할 대상이 누구인지에 대한 시사점을 제공하고 있다.

셋째, 두드림존 프로그램 참여청소년과 운영 실무자를 대상으로 포커스 그룹 인터뷰를 실시하여 각 회기별 모듈 활동에 대한 현장감 있는 의견을 수렴하였다. 참여청소년과 운영진들은 위기청소년들이 자립 및 사회진출에 대한 동기를 북돋우고 구체적인 기술과 실천 의지들을 다질 수 있었다는 점에서 본 프로그램을 높게 평가하였다. 또한 교육성과 흥미성의 균형을 잡을 것과 청소년 및 운영진 입장에서 부분적인 보완이 필요한 영역들에 대한 지적이 있었다.

마지막으로 본 연구에서는 앞에서 나온 기초 자료를 토대로 두드림존 개정프로그램에 대한 기본 방향을 설정하고 세부 내용을 마련하였고, 워크숍을 통하여 두드림존 운영 실무자로부터 개정안에 대한 평가를 받았다. 프로그램 개정의 기본 방향은 참여청소년들이 자립 및 사회진출에의 동기를 진작시키고, 구체적인 목표를 설정하고, 자립 및 사회진출에 필요한 구체적인 실천 기술들을 함양시킬 수 있도록 프로그램의 합목적성과 일관성을 갖추는 데 두었다. 개정프로그램에 대한 실무진의 평가는 기존 프로그램에 비하여 위기청소년의 자립과 사회진출로의 이행을 지원한다는 목적성이 분명하게 드러나고, 각 회기 간 연결이 일관되며, 현장성 높은 프로그램으로 개정되었다는 피드백을 받을 수 있었다. 하지만 기존 프로그램이 가졌던 독특성, 예를 들어 흥미성과 놀이를 통한 교육이 상실될 수 있다는 아쉬움을 피력하기도 하였다. 본 연구에서 제안된 프로그램 개정 방향 및 세부 내용들은 두드림존 매뉴얼 개정판으로 연결되어 구체적인 실체를 드러낼 예정이다.

본 연구는 두드림존 프로그램이 위기청소년의 자립 및 사회진출을 지원하는 데 충분하다는 이론적 구성을 타당화하고, 양적인, 질적인 자료를 통하여 그 효과성과 질적인 우수함을 확인했다는 측면에서 그 의의가 있다. 다만 위기 유형별 특성화된 정보를 충분히 수집할 수 있을 것으로 기대했으나, 사전-사후검사 반복 측정에서 유형별 차이를 발견할 수는 없었다. 하지만 과정평가와 청소년 참여자 및 운영진 포커스 그룹에서 나타난 질적 연구 결과를 바탕으로 위기 유형별 운영상 고려 사항을 파악할 수 있다는 점은 큰 성과가 아니할 수 없다. 이러한 결과들이 프로그램 개정 매뉴얼에 충분히 반영되기를 기대한다.

KOREA
YOUTH
COUNSELING
INSTITUTE



I. 서 론 | 1

II. 이론적 배경 | 6

1. 자립(independent living, self-sufficiency) 6
2. 사회진출 10

III. 두드림존 프로그램 효과 검증 | 25

1. 연구 대상자 25
2. 두드림존 프로그램 주요 내용 27
3. 연구 절차 29
4. 연구 방법 29
5. 측정 도구 30
6. 자료 분석 32
7. 결과 32
8. 두드림존 프로그램 과정 평가 46

IV. 포커스 그룹 인터뷰 분석 | 62

1. 연구대상 62
2. 자료 수집 및 분석 62
3. 인터뷰 분석 결과 63

V. 두드림존 프로그램 개정 개관 및 주요 내용 | 86

1. 두드림존 프로그램 개정 개관 86
2. 회기별 개정 내용 89



3. 두드림존 프로그램 개정 관련 실무자 평가 97

VI. 결론 | 109

참고문헌 113

부 록

1. 두드림존 프로그램 참가신청서 120



표

표 2.1. 자립 기술의 분류	8
표 2.2. 위기청소년 자립 요소	9
표 2.3. 사회진출 프로그램의 대상	11
표 2.4. 청소년 사회진출의 과정	11
표 2.5. 사회진출 단계와 구성 내용	12
표 2.6. 사회진출 단계, 구성내용 및 영향력	14
표 2.7. 두드림존 프로그램	15
표 2.8. Job Corps	6
표 2.9. New Deal for Young People	7
표 2.10. 청소년 자립 학교	18
표 2.11. 각 프로그램 비교	19
표 2.12. 단계별 프로그램 현황	21
표 2.13. 국내 사회진출 프로그램 비교	23
표 3.1. 연구대상자의 주요 특성	26
표 3.2. 두드림존 프로그램 1단계 주요 내용	27
표 3.3. 미래 기대	33
표 3.4. 프로그램성취도 사전-사후 점수 비교	34
표 3.5. 프로그램성취도 사전, 사후, 수정된 사후 측정치	36
표 3.6. 프로그램성취도 변량분석 결과	39
표 3.7. 진로결정자아효능감 사전-사후 점수 비교	41
표 3.8. 진로자아결정효능감 사전, 사후, 수정된 사후 측정치	42
표 3.9. 진로자아결정효능감 변량분석결과	45
표 3.10. 회기별 프로그램 만족도	46



표 3.11. 회기별 만족도 변량분석 결과	47
표 3.12. 1회기 흥미, 도움 만족도	49
표 3.13. 2회기 흥미, 도움 만족도	51
표 3.14. 3회기 흥미, 도움 만족도	53
표 3.15. 4회기 흥미, 도움 만족도	56
표 3.16. 5회기 흥미, 도움 만족도	58
표 3.17. 6회기 흥미, 도움 만족도	60
표 4.1. 전체 회기 평가	97
표 4.2. 1회기 평가자 만족도	99
표 4.3. 2회기 평가자 만족도	100
표 4.4. 3회기 평가자 만족도	102
표 4.5. 4회기 평가자 만족도	104
표 4.6. 5회기 평가자 만족도	105
표 4.7. 6회기 평가자 만족도	107



그림 I

그림 1. 유형별 프로그램성취도(사전점수)	38
그림 2. 유형별 프로그램성취도(수정된 사후 점수)	39
그림 3. 유형별 진로결정자아효능감 (사전점수)	44
그림 4. 유형별 진로결정자아효능감(수정된 사후점수)	44
그림 5. 전체 회기 만족도	47
그림 6. 유형별 회기 만족도	48
그림 7. 1회기 흥미만족도	50
그림 8. 1회기 도움만족도	51
그림 9. 2회기 흥미만족도	52
그림 10. 2회기 도움 만족도	52
그림 11. 3회기 흥미 만족도	54
그림 12. 3회기 도움 만족도	55
그림 13. 4회기 흥미만족도	56
그림 14. 4회기 도움 만족도	57
그림 15. 5회기 흥미 만족도	58
그림 16. 5회기 도움 만족도	59
그림 17. 6회기 흥미 만족도	60
그림 18. 6회기 도움 만족도	61
그림 19. 회기별 평가	98

1. 연구의 필요성 및 목적

최근 들어 해체 가정이 증가하고 갈등이 고조되면서 이로 인한 청소년 가출 및 학업중단의 문제가 증가하고 있다. 가정과 학교와 같은 보호체계에서 이탈한 청소년들은 각종 범죄와 약물중독, 인터넷 중독, 자살 문제 등에 노출된다. 현재 이러한 위험상황에 노출된 위기청소년은 170만 명에 이르는 것으로 나타나고 있으며, 그 중 가출, 학업중단, 학대, 방임 등 복합적 문제로 심각한 위기에 처한 고위기 청소년 또한 40만 명에 이르는 것으로 추산되고 있다(국가청소년위원회, 2005). 위기청소년들은 일반 학생들이 학업이나 취업을 준비하는 동안 정규 교육과정에서 이탈하여 아무런 자립 준비도 없이 성인기에 접어든다. 이들이 정상적인 진로 준비를 거친 사람들과 생존경쟁 사회에 내몰리게 될 경우 사회진출에 큰 어려움을 겪게 된다.

자립의 개념이 스스로의 힘으로 생계를 유지하는 경제적 자립 외에도 정서와 심리적 독립(노혁, 2004)이라고 본다면, 가정에서 안전하게 보호받지 못하고 학교에서도 적응하지 못하고 탈락된 청소년들은 자립을 위한 주변 자원체계가 부족할 뿐만 아니라 진로에 대한 자신감도 없어지고 직업선택의 폭도 좁아지기 때문에 더욱 자립에 어려움을 겪게 된다. OECD에서도 위기청소년을 ‘학교생활에 적응하지 못함으로 인해 직업이나 성인으로서의 삶을 성취해 내지 못할 것 같은 사람, 그 결과 사회에 긍정적으로 기여하지 못할 것 같은 청소년’이라고 정의하는 등(국가청소년위원회, 2005) 위기청소년이 직업을 갖고 사회에 적응하며 살아가는 것이 어렵다는 것을 지적하고 있다.

이에 한국청소년상담원에서는 국가청소년위원회의 지원을 받아 위기청소년의 자립을 위한 사회진출지원 프로그램(이하 두드림존 프로그램)을 개발·운영해왔다(한국청소년상담원, 2007). 프로그램의 주요 내용은 기존 위기청소년 자립 준비에 필수 요소로 검증된 요소들, 즉 미래를 위한 직업진로 동기화, 경제교육, 직업탐색, 구직기술, 대인관계기술, 일상생활기술, 결의다지기와 목표세우기 등이며, 총 6회기, 45모듈로 구성되어 있다. 무엇보다 학습능력이 부족하고 집중도가 떨어지는 위기청소년의 특성을 고려하여 Edu-work 개념의 놀이를 통한 진행 방식을 적극적으로 활용하고 있다.

단기적이고 단편적인 기존 프로그램과는 차별되게 두드림존 프로그램은 사전

스크린 단계를 거쳐 1단계의 동기화 중심 교육프로그램이 진행된다. 여기서 통과한 대상자들은 2단계 체험중심의 현장실습 프로그램 과정을 거쳐 3단계의 사회진출 지원과정(취업 및 인턴십, 직업 훈련, 복교 및 검정고시)으로 나아가게 된다. 특히 1단계 프로그램을 마친 청소년들은 지역사회청소년통합지원시스템(CYS-Net)과 연계하여 청소년동반자(Youth Companion)나 전문 멘토로부터 체계적인 사후관리를 받게 된다.

두드림존 프로그램은 위기청소년의 자립 및 원활한 사회진출로의 이행을 돕기 위하여 것으로, 매년 1,000여명 이상의 위기청소년에게 보급되어 실제적인 도움을 주고 있다(한국청소년상담원, 2007). 올해에는 정부 조직 개편으로 아동과 청소년복지 정책이 통합되면서 프로그램의 수혜 대상이 비행, 학업중단, 가출 등의 위기에 직면한 위기청소년뿐만 아니라 사회복지시설을 퇴소하는 청소년 등으로 저변 확대되고 있다.

2년차를 맞이한 두드림존 프로그램은 위기청소년뿐만 아니라 요보호아동까지 프로그램 수혜 대상을 확대하고, 더 나아가 기존 자립 및 사회 진출 관련 프로그램과의 차별성을 확보하기 위한 전문적인 전략들을 마련하고 있다. 이에 본 연구에서는 두드림존 프로그램 대상 확대에 대한 기초 자료뿐만 아니라 자립 및 사회진출 지원 프로그램이라는 타당성을 확보하기 위한 프로그램 내용에 대한 이론적 검증을 실시하고자 하였다. 이를 위하여 요보호아동 및 위기청소년의 자립 및 사회진출의 개념, 방향 및 목적, 발전 과정, 필수 요소들을 파악하였다. 이를 통하여 두드림존 프로그램의 기본 방향 및 정체성을 명료화하고, 각 세부 내용에 대한 학문적인 타당성을 확보하고자 하였다.

다음으로 본 연구에서는 두드림존 프로그램의 이론적 타당성을 확보하는 것뿐만 아니라 개발된 프로그램의 실제적인 효과성을 검증하기 위한 연구를 실시하였다. 지난 2007년에 개발된 두드림존 프로그램은 시범운영기관을 중심으로 가출 청소년, 학업중단 청소년, 학교부적응 청소년, 대안학교 청소년, 소년보호시설(소년원)청소년, 보호관찰대상 청소년, 보호시설(쉼터, 사회복지시설) 입소 청소년 등의 위기 아동·청소년들에게 실시되고 있다. 본 연구에서는 두드림존 프로그램이 위리아동·청소년들에게 실질적인 효과가 있었는지, 효과가 있다면 어떤 회기 혹은 모듈이 다른 회기 또는 모듈에 비하여 상대적으로 얼마나 효과가 있었는지를 살펴보고자 하였다. 이를 위하여 두드림존 프로그램 시범운영기관에서 실시된 1단계 동기화 교육프로그램에 참여한 청소년들을 대상으로 성과분석을 실시하고자 하였다. 이러한 기초 자료를 토대로 두드림존 프로그램의 개정 근거를 확보하고자 하였다.

한편 두드림존 프로그램은 심각한 학교부적응 청소년뿐만 아니라 정규 교육과정을 이탈하여 제대로 된 자립 준비를 하지 못하고 있는 학교 밖 청소년을 주요 대상으로 하고 있다. 학교 밖 청소년의 경우 대부분의 시간을 학교에서 보내는 정규학교 청소년과 생활영역이 매우 다를 뿐만 아니라(서정아 외, 2007), 학교 밖의 생활영역에 따라 상이한 생활경험을 보여주고 있으므로(권해수 외, 2007), 이러한 생활 경험의 차이는 자립 및 사회진출 동기화에도 영향을 미칠 것으로 보인다. 따라서 위기청소년의 생활 경험에 따라 그들을 유형화하여 두드림존 프로그램의 효과를 구체적으로 검증한다면 이후 위기청소년의 유형별 특성화 프로그램을 개발하는 데 중요한 기초자료로 삼을 수 있을 것으로 기대하였다. 이를 위하여 두드림존 프로그램에 참여한 청소년을 대상으로 효과 검증을 실시하여 프로그램을 통한 변화들을 살펴보고자 한다. 여기에서 도출된 기초 자료를 토대로 두드림존 프로그램이 위기청소년들에게 실질적으로 어떤 도움을 주고 있는지 구체화하고, 개정프로그램에 대한 시사점을 도출하고자 하였다.

마지막으로 두드림존 참여 청소년과 운영 실무진을 대상으로 포커스 인터뷰를 실시하여 프로그램 참여 혹은 실시 경험들을 분석하였다. 프로그램 전체에 대한 만족도뿐만 아니라 각 회기별, 모듈별 참여 및 운영 과정에서 나타난 결과들을 반영하였다. 이러한 내용들은 두드림존 프로그램 개정 및 유형별 특성화된 프로그램을 개발하기 위한 실제적인 기초 자료로서 활용하고자 하였다.

위에서 언급한 바와 같이 본 연구는 크게 4가지 연구 내용으로 정리해볼 수 있다. 먼저, 자립 및 사회진출 지원을 위한 두드림존 프로그램의 기본 틀(비전설정, 경제마인드제고, 진로마인드 제고, 구직기술 함양, 자립기술 습득, 실천 의지)에 대한 이론적 근거 및 내용적 타당성을 확보하는 것이다. 다음으로 참여자들로부터 기개발된 프로그램에 대한 효과성을 검증하고자 하였다. 프로그램 개입 이후 참여자들이 자립 관련 필수 요소에서 통계적으로 유의한 변화를 보였는지, 그리고 자립 및 사회진출의 핵심 요소라고 할 수 있는 진로결정자아효능감에서 통계적으로 유의한 변화를 보였는지 확인해 보고자 하였다. 셋째, 프로그램 참여청소년 및 운영진들을 대상으로 포커스 그룹을 구성하여 프로그램을 통해 도움 받은 점과 개정을 요하는 요소들에 대한 심층적인 의견을 수렴하고자 하였다. 마지막으로 본 연구에서는 위에서 언급한 세 가지 형태의 기초 자료를 바탕으로 두드림존 프로그램에 대한 개정 방향 및 주요 내용, 그리고 유형별 특성화된 프로그램 개발을 위한 제언들을 제시하고자 하였다. 본 연구에서 제시된 제

언들은 두드림존 프로그램 개정팀에게 인수되어 프로그램 개정과 유형별 특성화 프로그램 개발을 위한 기초 자료로 활용될 것이다.

2. 연구 내용

본 연구는 총 6장으로 구성되어 있다. 제1장 서론에서는 연구의 목적, 내용, 방법을 소개하였고, 제2장에서는 청소년의 자립 및 사회진출 지원 관련 정책 및 프로그램을 고찰하였다. 자립의 개념, 자립에 이르는 과정 및 요소, 자립에 영향을 미치는 변인들을 분석하였으며, 자립 및 사회진출을 지원하기 위한 국내외 관련 정책 및 프로그램의 현황을 살펴보았다. 특히 관련 정책 및 프로그램과의 비교 분석을 통하여 두드림존 프로그램의 강점을 재확인하고, 향후 보완되거나 추가되어야 할 요소를 고찰하였다.

제3장에서는 두드림존 프로그램 참여 청소년을 대상으로 본 프로그램에 대한 효과 검증을 실시하였다. 두드림존 프로그램의 효과를 검증하기 위한 연구는 진미석(2007), 조규필 등(2008)에 의해 수행된 바 있으나 측정 도구 및 연구 설계 등에서 많은 제한점을 갖고 있었다. 본 연구에서는 기존의 제한점을 극복하기 위한 다양한 방안들을 강구하였다. 그리하여 두드림존 프로그램의 효과를 보다 타당하게 검증할 수 있는 측정 도구를 선정하였고, 과정 평가를 실시하여 각 회기에 대한 만족도 및 모듈 활동에 대한 만족도를 세부적으로 확인하였다. 뿐만 아니라 위기청소년의 유형에 따라 프로그램의 효과 차이가 나타나는지 살펴보았다. 또한 위기청소년의 특성에 따라 맞춤형 서비스를 제공하기 위하여 두드림존 프로그램을 재구조화하고자 할 때 기존 프로그램의 개정을 위한 시사점을 도출하였다.

제4장에서는 두드림존 프로그램의 개정을 위한 실제적인 자료를 수집하였다. 이를 위하여 참여 경험이 있는 청소년과 운영 경험이 있는 지도자를 대상으로 포커스 그룹 인터뷰를 실시하여 프로그램 세부 내용에 대한 현장감 있는 목소리를 청취하였다. 그리하여 기존 프로그램에서 좀 더 보완이 필요한 요소와 이를 보완하기 위한 방안들을 살펴보았다. 이러한 자료들을 바탕으로 프로그램 개정을 위한 기본 방향 및 위기청소년 유형별 세부 내용을 도출하였다.

제5장에서는 두드림존 프로그램 효과검증 결과와 청소년 및 지도자 인터뷰 분석 자료를 바탕으로 두드림존 프로그램의 개정 방향 및 각 회기별 세부 내용을 소개하였다. 아울러 두드림존 프로그램 운영 지도자를 대상으로 개정 방향에 대한 현장의 목소리를 청

취하여 향후 개선 방안을 마련하였으며 이를 구체적으로 제시하였다.

제6장에서는 전체 연구 결과를 요약하고, 두드림존 프로그램 개정의 방향 및 위기청소년 유형별 특성화 프로그램 개발에 대한 시사점을 제시하였다.

3. 연구 방법

본 연구에서 적용한 연구 방법은 문헌연구, 효과검증을 위한 만족도 조사, 포커스 그룹 인터뷰, 전문가 평가 워크숍 개최 등이다. 먼저, 국내외 문헌 연구로서 위기청소년의 자립 및 사회진출을 관련 국내외 선행 연구와 정책 자료, 관련 프로그램 등을 살펴보았다. 이를 통해 위기청소년의 자립 및 사회진출 과정 및 관련 주요 변인들을 살펴보고 두드림존 프로그램 개정을 위한 시사점을 도출하였다.

둘째, 두드림존 프로그램에 참여한 청소년을 대상으로 두드림존 프로그램 효과 검증을 실시하였다. 사전-사후 반복 측정 설계 방식을 통하여 프로그램 전후로 나타난 참여자의 변화 양상을 확인하였다. 이를 통하여 두드림존 프로그램 개정을 위한 양적 자료를 확보하였다.

셋째, 두드림존 프로그램 참여 경험이 있는 청소년과 운영 경험이 있는 지도자를 대상으로 포커스 인터뷰를 실시하였다. 이를 통하여 두드림존 프로그램 개정을 위한 질적 자료를 확보하였다.

넷째, 두드림존 프로그램 운영 실무진을 대상으로 워크숍을 실시하여 개정 프로그램에 대한 의견을 수렴하였다.

II. 이론적 배경

두드림존 프로그램은 위기청소년의 자립지원을 위한 프로그램으로, 특히 자립의 첫 관문에 해당되는 사회진출을 집중적으로 돕기 위한 프로그램이다. 두드림존 프로그램은 위기 청소년들이 학업에서 사회로의 원활한 진출을 이행할 수 있도록 먼저 자립의 동기를 진작시키고(1단계), 다양한 체험활동을 통하여 자립의 의지를 내면화하며(2단계), 복학, 취업, 직업 훈련 등 사회진출의 구체적인 행위를 하게 된다(3단계). 두드림존 프로그램은 2007년부터 전국 청소년(상담)지원센터를 중심으로 실시되었고, 진미석(2007), 조규필 등(2008)에 의해 프로그램의 성과를 분석한 적이 있다. 두 연구에서 프로그램을 통한 진로성숙도 및 프로그램 성취도 내용에서 긍정적인 변화가 나타났다. 뿐만 아니라 조규필 등(2008)의 연구에서는 위기청소년의 유형별로 프로그램의 효과가 다르게 나타났다. 이에 따라 2008년에는 위기청소년 유형별로 특성화된 두드림존 프로그램으로 개정하고자 본 연구가 진행되었다. 먼저 본 프로그램의 최종 목표에 해당되는 자립에 대해 집중 조명해 보았다. 자립의 개념, 자립의 요소, 자립에 이르는 과정 등을 분석해 보았다. 다음으로 청소년의 사회진출에 영향을 끼치는 요인이 무엇인가를 토대로, 사회진출 프로그램이 갖춰야 할 요소들을 분석하였다. 이와 같이 사회진출을 위한 필수요소들을 기준 삼아 두드림존 프로그램과 미국, 영국, 일본의 청소년 사회진출 프로그램을 비교 분석하여 두드림존 프로그램의 강점과 보완해야 할 점을 도출하였다.

1. 자립(independent living, self-sufficiency)

청소년의 자립에 관한 연구는 주로 사회복지시설 퇴소 아동·청소년, 소년원 퇴소 청소년, 빈곤 청소년을 대상으로 해 왔다. 관련 문헌 자립의 개념을 다음과 같이 정의하고 있다.

신혜령(2001)은 시설청소년의 자립준비에 관한 연구에서 자립이란 아동복지시설에서 18세가 되어 떠나는 시설청소년들이 성공적인 상호의존의 성취로 자신의 “독립된 상태”를 이끄는 것을 의미한다고 하였다. 자신에게 편안하고 가족과 지역사회 그리고 사회 속의 의미 있는 사람들과 즐겁게 연계를 가지는 자기충족적이고 독립적인 생활을 할 수 있는 사람이 되는 것을 의미한다는 것이다(Maluccio, Krieger & Pine, 1990). 즉 개별적 ‘독립’이라는 의미보다는 다른 사람들과의 대인관계와 지역사회 자원을 잘 활용하여 스스로를 지켜나갈 수 있는 심리적·사회적·경제적 독

립 상태를 의미한다고 말하고 있다.

김희성(2004)은 신혜령(2001)의 정의를 이용하여 빈곤가정 청소년의 자립 개념을 빈곤가정 청소년들이 성인기를 준비하는 과정이라고 정의하였다. 특히 빈곤의 세대 전승을 방지하고, 빈곤 탈피를 위하여 심리적·사회적·경제적으로 자기 충족적인 삶을 영위할 수 있도록 준비하는 것이라고 정의하였다.

이러한 자립의 개념에는 자급자족할 수 있다는 ‘자기충족성’ (경제적)과 혼자 살아갈 수 있다고 하는 ‘독립성’ (심리적), 그리고 다른 사람과 관계를 맺고 지역사회자원을 활용하여 살아가는 ‘사회성’ (사회적)이 포함되어 있다. 따라서 이 세 가지 요소가 통합적으로 성취될 때 자립을 이뤄냈다고 말할 수 있다.

앞에서 살펴본 시설퇴소아동에 비하여 위기청소년의 자립 연구는 상대적으로 미비하다. 먼저 위기청소년의 개념을 살펴보면, OECD에서는 위기청소년을 학교에서 실패했거나 직업으로의 이행에 성공하지 못했으며 그 결과 역동적인 사회에 온전한 기여를 하기 힘든 청소년을 의미한다고 정의하고 있다. 이 정의에 의하면 위기청소년이란 학교부적응, 학업중단, 미취업상태의 청소년을 포함한다. 아동의 자립 관련 문헌에서 언급되어진 자립이란 개념을 위기청소년들에게 적용해 본다면, 위기청소년의 자립을 정의할 때는 ‘자기충족성’, ‘독립성’, ‘사회성’을 포함해야 하며, 위기청소년의 특성에 따라 그 요소가 세분화되어야 할 것이다.

위기청소년의 자립을 위한 세부 요소를 알아보기 위하여 먼저 기존 연구에서는 자립을 위해 필요한 기술을 어떻게 정리하고 있는지를 살펴보았다. Cook(1986)은 자립에 필요한 기술을 제시하면서 ‘자원관리기술’ 과 ‘기본적 기술’로 범주화하여 각각 교육, 직업, 직업조사, 주택, 소비자로서의 기술 영역에서의 자원의 습득, 이용 및 할당과 계획, 의사결정, 자존심과 사회적 기술로서 일상생활에 필요한 자기관리기술로 설명하였다. Pasztor(1988)는 자립을 위한 기술을 외모, 건강, 성, 돈, 음식, 교육, 집, 교통, 오락, 여가, 지역자원, 직업, 가족연계, 친구 분야의 ‘지식·행동적 기술’ 과 계획, 의사결정, 자존심과 사회적 기술로서 일상생활에 필요한 자기관리기술을 포함하는 ‘감정적 기술’로 나누어 설명하고 있다. Maluccio, Krieger와 Pine(1990)은 유형의 구체적 기술과 무형의 응용 기술로 나누었는데 각각 자원관리기술, 지식 및 행동적 기술과 기본적 기술, 감정적 기술과 연관된다. 요약컨대, 자립의 기술은 크게 유형의 구체적 기술과 무형의 응용 기술로 나눌 수 있다.

<표 2.1> 자립 기술의 분류

학자	자립 기술의 분류							
Maluccio, Krieger & Pine(1990)	유형의 구체적 기술				무형의 응용 기술			
Cook(1986)	자원관리기술				기본적 기술			
	자원의 습득 · 이용 · 할당 교육, 직업, 직업조사, 주택, 소비자로서의 기술 영역				계획, 의사결정, 자존심과 사회적 기술로서 일상생활에 필요한 자기관리기술			
Pasztor	지식과 행동적 기술				감정적 기술			
	외모, 건강, 성, 돈, 음식, 교육, 집, 교통, 오락, 여가, 지역자원, 직업, 가족연계, 친구				결정시 편안감, 문제해결에 대한 확신감, 적절한 표현, 과업수행의 만족감, 주도성 표현의 주요성, 지시를 따르는 편안감, 과제에 따른 가치평가, 자기신뢰감, 자아존중감(긍정적 정체감), 타인과 협력 중요성, 동기유발			
Casey Family Program	돈 관리 기술	직장 및 학업기술		주택, 교통 및 지역사회 자원활용기술		일상생활 기술	자기관리	사회성 발달
DHSS (노총래,2001)	돈 관리 기술	진로 직장 기술	교육 직업 훈련 기술	주택 관리 기술	자조 집단 및 지역 사회 자원 활용	일상 생활 기술	건강 관리 기술	자아 향상 및 자립심 강화
Nollan(2000)	돈, 주거 관리	교육적 · 직 업적 발달,				도덕적 발달,	신체적 발달과 자기관리	사회적 발달

보다 더 세분화된 자립의 영역들을 큰 두 가지 틀로 나누어 볼 수 있다. Casey Family Program에서는 돈 관리 기술, 직장 및 학업 기술, 주택, 교통 및 지역사회 자원활용기술과 일상생활기술, 자기관리, 사회성 발달로 6가지 영역을 나누고 있다. 미국의 Department of Health and Social Services (DHSS)에서도 이와 유사하게 돈 관리 기술, 진로 직장 기술, 교육·직업훈련기술, 주택관리기술, 자조집단 및 지역 사회 자원 활용기술과 일상생활기술, 건강관리 기술, 자아 향상 및 자립심 강화의 영역으로 나누고 있다. 마지막으로 Nollan(2000)의 연구에

서도 돈, 주거 관리, 교육적·직업적 발달과 도덕적 발달, 신체적 발달과 자기 관리, 사회적 관리의 기술 영역으로 나누고 있음을 확인할 수 있다. 위에서 언급한 내용들을 표 2.1로 정리하여 제시하였다.

이상의 기존 문헌 연구 내용을 바탕으로 위기청소년을 위한 자립 준비의 기술은 먼저 ‘자기충족성’, ‘독립성’, ‘사회성’을 통합적으로 해야 하며, 그 영역은 유형의 구체적 기술과 무형의 응용 기술로 구성된다. 그 세부 영역들은 돈·주거 관리, 교육 및 직업적 발달 및 기술, 지역사회 자원의 활용과 일상생활기술, 자기관리(건강)기술, 도덕성, 사회성, 자립심의 발달을 포함해야 하는 것으로 정리할 수 있으며, 표 2.2와 같다.

<표 2.2> 위기청소년 자립 요소

자기충족성 (경제적 자립)	사회성 (사회적 자립)	독립성 (심리적 자립)
유형의 구체적 기술		무형의 응용 기술
돈·주거 관리	지역사회 자원 활용	일상생활기술
교육 및 직업적 발달 및 기술	사회적 발달	자기관리(건강)기술
		도덕성, 자립심의 발달

종합해 보면 학교에서 실패했거나 직업으로의 이행에 성공하지 못했으며 그 결과 역동적인 사회에 온전한 기여를 하기 힘든 위기청소년의 자립을 위해서는 첫 번째로 경제적 자립이 필요한데 이는 자신의 직업을 가지고 돈을 벌어서 스스로 부양할 수 있다는 직업적 자립과 자신이 번 돈을 잘 관리함으로써 경제적 생활을 유지해 나갈 수 있다는 경제생활적 자립으로 구성된다. 두 번째로 사회적 자립은 혼자 살아가는 데 필요한 생활 기술과 타인, 지역사회 자원과의 관계를 형성하고 상호적으로 살아갈 수 있다고 하는 관계기술을 포함한다. 마지막으로 심리적 자립은 자기 인생의 목표 의식을 가지고 이를 실천하고자 하는 목표의식과 그 목표를 이뤄나갈 수 있다고 하는 자신감, 자기효능감 그리고 심리적으로 자신의 삶을 추슬러 나갈 수 있다고 하는 정서적 자립이 포함된다.

2. 사회진출

앞 절에서 위기청소년의 자립을 위해 필요한 요소들을 정리해보았다. 이러한 요소들을 바탕으로 위기청소년을 위한 자립 프로그램을 구성하는데 있어서 가장 중요한 것은 위기청소년의 특성에 맞춘 프로그램 내용을 구성하는 것이다. 위기청소년의 학교에서의 실패, 직업 이행에서의 실패를 성공으로 이끌어주기 위해서는 자립의 한 요소인 사회진출의 요소를 강화해 주어야 할 것이다. 사회진출은 학업(학교)에서 일터(직장)로의 원활한 이행을 뜻하는 말로 청소년들이 자립을 이루기 위하여 필요한 학업을 완수하고, 취업을 하고, 직업을 유지하는 것을 의미한다. 두드림존 프로그램은 위기 청소년의 자립 지원을 위한 것으로, 자립의 첫 관문이라고 할 수 있는 사회진출에 대한 문헌들을 분석해 보았다. 먼저 청소년의 사회진출에 영향을 끼치는 요인이 무엇인가를 토대로 사회진출 프로그램이 갖춰야 할 요소들을 분석하였다. 그리고 사회진출을 위한 필수요소들을 기준 삼아 두드림존 프로그램과 미국, 영국, 일본의 청소년 사회진출 프로그램을 비교 분석하였고, 이것을 바탕으로 두드림존 프로그램의 강점과 보완해야 할 점을 도출하였다.

가. 사회진출 프로그램이 갖춰야 할 요소

1) 청소년 사회진출에 영향을 끼치는 요인

청소년을 위한 사회진출 프로그램은 청소년의 사회진출에 영향을 끼치는 요인에 중점을 두고 구성되어야 한다. 장원섭(1999)은 청소년의 사회진출(학교-일 이행)에 영향을 끼치는 요인으로 다음의 네 가지를 제시하였다.

- 개인적 요인(능력, 성별, 가정 배경)
- 학교교육요인(재학 중인 학교의 유형, 재학 중인 학교 안에 있는 직업 프로그램)
- 이행과정요인(구직, 취업 방법)
- 노동시장 조건(근로임금, 교육투자수익률)

이 중 사회진출 프로그램이 다룰 수 있는 것은 개인적 요인과 이행과정 요인이다. 개인적 요인에서는 능력, 이행과정 요인에서는 구직, 취업 방법이 사회진출 프로그램의 대상이 될 수 있다. 다음 표에서 이 두 가지 요인의 구체적인 요소를 설명하였다.

<표 2.3> 사회진출 프로그램의 대상

요인	주요 내용
개인적 요인	(1) 학업적 능력: 교과 공부, 고등학교 졸업, 검정고시, 진학. (2) 사회적 능력 ① 심리적 능력: 충동, 책임감, 자존감, 자기통제 등 ② 대인관계 능력: 가족구성원, 비행친구, 권위자 ③ 자립 능력: 일상생활기술, 자립 마인드, 경제관 등. (3) 직업적 능력: 특정 직업군에서의 지식 및 기술, 역량.
이행과정 요인	(1) 직업 세계 이해: 직업의식 고취 및 직업 세계에 대한 이해. (2) 적성 파악 및 자기 이해: 자기의 적성과 장점을 파악. (3) 직업 탐색: 실제로 구직할 수 있는 직업을 탐색 (4) 구직 기술: 이력서의 작성, 면접 기술, 구직 방법 등을 터득 (5) 실제 취업 정보 및 구직: 실제로 취업 전선에서 지원함.

2) 청소년 사회진출의 과정

청소년을 위한 사회진출 프로그램은 또한 사회진출의 각 과정에 따라 필요한 내용을 지원해 주어야 한다. 김형만(2007)은 청년층 노동시장 이행을 연구하면서 학교에서 노동 시장으로의 이행 과정을 다음과 같이 설명하였다.

<표 2.4> 청소년 사회진출의 과정

이행 준비: 학교와 일터에서의 교육, 훈련과 연계체제에 의한 계속 교육 훈련 등
이행 과정: 진로 지도, 고용정보의 제공, 노동시장에서의 교육훈련 등의 취업, 고용 지원
이행 결과: 임금, 생산성, 직무 만족도 등 취업 후의 결과

각 단계에서 청소년들에게 지원되어야 하는 내용을 살펴보면, 먼저 이행 준비 단계에는 앞서 말한 개인적 능력을 발달시키는 활동이 구성되어야 한다. 아직 이행을 시작하지 않은 상태에서 사회진출을 성공적으로 완수하기 위하여 미리 자신의 능력을 키우는 단계가 필요하다. 여기에는 학업적 능력, 사회적 능력, 직업적 능력이 포함된다. 이행 과정은 사회진출을 시작하여 직업 세계를 탐색하고 구직 기술 등을 훈련하는 단계이다. 앞서 말한 이행 과정 요인의 내용이 주로 포함된다. 이행 결과는 실제로 청소년이 사회진출에 성공하여 취직을 한 단계이다(강무섭, 2001). 앞에서 언급한 내용을 표로 나타내면 다음과 같다.

<표 2.5> 사회진출 단계와 구성 내용

과정 단계	이행 준비	이행 과정	이행 결과
구성 내용	학업적 능력 사회적 능력 직업적 능력	직업 세계 이해 적성 파악 및 자기 이해 직업 탐색 구직 기술 실제 취업 정보 및 구직	취직 사회진출 자립

3) 청소년 사회진출 과정 단계의 현실 및 영향력

모든 청소년들이 이행 준비의 단계를 거쳐서 이행 과정을 성공적으로 밟아 만족스러운 이행 결과를 이뤄내면 좋겠지만, 현실은 그렇지 못하다. 직업세계로의 이행이 원활하지 못한 것은 청년들이 학교에서 직업에 대한 준비와 자격을 제대로 갖추지 못한 채 직업 세계로 들어가고 있는 데 기인하는 바가 크다(장원섭, 1999). 즉 안정적인 가족의 지지와 학교 교육과정에 소속되어 직업으로의 이행을 준비하는 청소년들도 입시 위주의 교육 때문에 사회적 능력이나 직업적 능력 면에서는 크게 발달을 이루지 못하고 성인기를 맞는다는 것이다. 하물며 불안정한 가정 배경 속에서 학교에 제대로 소속되지 못한 위기청소년의 경우에는 사회적 능력이나 직업적 능력뿐만 아니라 학업적 능력마저도 갖추지 못하고 자립의 기로에 서게 되는 경우가 많다. 즉, 우리나라 청소년들은 이행 준비의 단계를 제대로 형성하지 못한 채 이행 과정으로 진입하고 있으며, 위기 청소년의 경우에는 그 준비의 미숙함이 훨씬 더 심각하다. 게다가 위기 청소년들이 학교를 중퇴하여 중졸의 학력을 가지게 되는 경우 노동시장에서의 입지는 더욱 취약해질 수밖에 없다.

사회진출 과정 단계를 면밀히 분석해보면 먼저 이행 준비 단계는 청소년의 사회진출 성공 여부에 있어서 직접적이지는 않지만 기본 능력 및 기술을 배우고 익히는 것이므로 가장 장기적인 영향력을 가지고 있다. 그리고 청소년의 능력을 계발한다는 면에서 내면적인 성격을 가지고 있다.

이에 비하면 이행과정 단계는 조금 더 직접적이지만, 한편으로는 단기적이다. 직업을 탐색하고 구직 기술을 익히는 훈련은 당장 취직에는 도움이 될 수 있지만, 취직 후의 직업능력이나 직장생활에서의 사회성의 요소들은 이행 준비 단계에서 계발되어야 한다는 것이다. 또한 이 단계의 구성 내용은 청소년 내면보다는 외부 즉 단기적인 지식 및

기술 습득에 영향력을 갖는다. 고등학교 단계에서 행하여지는 진로 교육의 대부분은 이 이행과정 단계의 내용을 포함하고 있다. 이행과정 단계는 실제 구직기술이나 직업 세계에 대하여 교육한다는 점에서 사회진출에 직접적인 영향력을 가지지만, 그 교육의 효과가 단기적이라는 치명적인 단점을 가지고 있다. 즉, 청소년들에게 일시적인 취업의 효과를 줄 수는 있으나, 그 직장에서 자신의 능력을 발휘하며 성공적인 직업인으로 살아가는 기본 소양에 대한 교육은 제공할 수 없다는 것이다. 이러한 능력, 다시 말하자면 직업인으로서의 소양 교육은 이행 준비 단계에서 이미 이뤄졌어야 하기 때문이다.

영국의 뉴딜 정책(Department for Work and Pensions)에서는 이렇게 사회진출에 직접적인 효과를 주는 단기적 도움의 형태를 'Job First'라고 명명하고, 개인의 능력을 계발하여 장기적인 효과를 주는 장기적 도움의 형태를 'Employability'라고 명명하였다. Job First는 일단 취직을 하도록 한다는 목표를 지향하는 반면에, Employability는 청소년의 고용 가능성, 즉 고용 능력을 신장하자는 목표를 지향한다. 그리고 이 두 가지를 모두 목표로 삼아 뉴딜 정책을 시행하였다(Hasluck, 2001). 그러나 기본적으로 뉴딜 정책은 복지 수당에 의존하여 살아가는 청소년의 숫자를 단기간에 줄이는 것을 목표로 하고 있었기 때문에 실업 청소년들을 단기간에 취업 시키는 것을 목표로 삼게 되었다. 즉, Job First를 주요 목표로 삼게 되었던 것이다. 그 결과 뉴딜 프로그램에는 청소년의 기본 능력을 계발시켜주는 프로그램이 포함되어 있지 않으며, 그 결과 뉴딜 프로그램을 수료한 청소년들이 단기간 취업을 하였다가 다시 복지 수당을 받으며 취직 훈련을 받고 다시 일시적인 취업을 반복하는 악순환을 낳게 되었다. 이에 영국 정부는 정권을 이어가면서 뉴딜 프로그램 안의 Employability를 발달시킬 수 있는 내용들을 포함시키는 방향으로 나아가고 있다(U.K Government Green Paper, 2001)

<표 2.6> 사회진출 단계, 구성내용 및 영향력

과정 단계	이행 준비 (Employability)	이행 과정 (Job First)	이행 결과
구성 내용	학업적 능력 사회적 능력 직업적 능력	직업 세계 이해 적성 파악 및 자기 이해 직업 탐색 구직 기술 실제 취업 정보 및 구직	취직 사회진출
영향력	장기적 효과 간접적 접근 내면	단기적 효과 직접적 접근 외부	자립

이러한 선행 사례들이 사회진출 프로그램 개발에 시사하는 바는 단기적인 효과만을 갖는 취업을 목표로 하는 이행과정 프로그램에만 집중해서는 안 된다는 것이다. 다시 말하자면 조금은 간접적인 영향을 준다고 보이겠지만 장기적인 효과를 제공하는 역량 개발을 목표로 하는 이행준비 프로그램에도 투자하여야 한다.

종합해보면, 청소년의 사회진출은 이행준비 단계, 이행과정 단계, 이행결과 단계의 순으로 이뤄지며, 각 단계마다 갖춰야 할 능력은 첫째로 학업적·사회적·직업적 능력, 둘째로 직업 세계 이해, 적성 파악 및 자기 이해, 직업 탐색, 구직 기술, 실제 취업 정보 및 구직이며 그 결과 취직을 하고 사회에 진출하며, 궁극적으로 자립에 이르게 된다. 사회진출 프로그램은 청소년의 사회진출에 직접적인 영향력을 끼치는 이행과정 단계의 교육 및 훈련을 제공하는 동시에 장기적인 효과를 제공하여 주는 이행준비 단계, 즉 개인의 능력을 발달시켜주는 교육 및 훈련을 제공해야 할 것이다.

나. 청소년 사회진출 프로그램 비교 분석

여기에서는 미국의 Job Corps, 영국의 New Deal, 일본의 청소년자립학원, 우리나라의 두드림존 프로그램을 비교 분석하였다. 먼저 각 프로그램의 수립배경, 관련 법령, 운영주체, 운영방식, 운영내용을 비교 분석하였다. 다음으로는 각 프로그램의 대상 및 목표, 특성 및 프로그램으로 비교 분석하였다. 마지막으로 앞에서 이행단계를 중심으로, 각 프로그램이 각 단계의 어떠한 요소들을 교육, 훈련하고 있는지를 비교 분석하였다.

1) 청소년 사회진출 프로그램 소개

가) DoDreamZone

<표 2.7> 두드림존 프로그램

요소	주요 내용
수립 배경	경제활동 참여가 어려운 고위기 청소년이 40만 명에 이르고, 위기청소년의 심리사회적 특성상 자립에 어려움을 겪고 있다. 정규교육에서 이탈하였거나, 부적응 청소년을 위한 직업진로교육 프로그램이 부족할 뿐만 아니라 기존 프로그램은 파편화, 실제적이지 못하였다. 따라서 지역사회 청소년통합지원체계(CYS-net)의 자활지원 시스템에 연계되어 시너지 효과를 거둘 수 있는 입체적인 프로그램이 필요하였다.
관련 법령	<ul style="list-style-type: none"> · 헌법 제 34조 4항 · 청소년기본법 제49조(청소년복지의 향상) 2항 · 청소년복지지원법 제12조 (특별지원청소년에 대한 지원) · 복권 및 복권기금법 제23조(복권기금의 배분 및 용도) 제3항의 3
운영 주체	· 보건복지가족부-한국청소년상담원-각 지역 두드림존 및 상담지원센터
운영 방식	<ul style="list-style-type: none"> · 1단계: 3박 4일간 프로그램 진행 · 2단계: 각 1일의 체험 프로그램 및 2박 3일의 캠프 · 3단계: 취업, 인턴십 등 연계
운영 내용	<p>접수면접- 대상자 선발</p> <p>1단계: 교육 프로그램</p> <ul style="list-style-type: none"> · 사회진출에의 동기화, 경제교육, 직업탐색 및 구직기술, 자립기술 교육 · 1일: 드림빌딩소개 및 라포 형성, 약속 정하기, 성공사례 공감, 10년 후 내 모습 · 2일: 경제야 놀자: 경제교육: 수요와 공급, 생산의 3요소 등 직업의 바다로: 나의 직업유형 찾기, 직업세계의 전망과 희망분야 등 · 3일: 신입직원 선발의 날: 이력서, 자기소개서, 면접 등 · 4일: 독립만세: 자립준비상태 점검, 상식, 주민등록증, 운전면허증 취득 요령 이 세상 최고의 밥상: 인생의 방향설정, 목표세우기 법칙, 결의 다짐. <p>2단계: 체험 프로그램</p> <ul style="list-style-type: none"> · 실제로 직업체험을 하는 “소풍” · 실물경제체험 프로그램인 “뽀뽀비즈”, 종합진로캠프 <p>3단계: 사회진출 지원: 취업 및 인턴십 제공, 직업훈련, 복교 및 검정고시</p>

나) Job Corps(Schochet, Peter, John Burghardt, and Steven Glazerman, 2001)

<표 2.8> Job Corps

요소	주요 내용
수립 배경	1960년대 존슨 대통령 당시 빈곤전쟁(War on Poverty)의 핵심 프로그램으로 시작되었다. 1930년대 대공황 시기에 많은 사람들의 취업에 큰 역할을 했던 Civilian Conservation Corps를 많은 부분 따와서 만들어진 프로그램이다.
관련 법령	· Economic Opportunity Act (1964) · Workforce Investment Act of 1998
운영 주체	· Department of Labor, Office of Job Corps
운영 방식	· 기숙 프로그램으로 진행. (자녀가 있을 시에 아동 또한 돌봐줌.) · 프로그램 시작 및 종료에 있어서 참가자의 의사에 따름(open entry) · 전반적인 프로그램: (1)일반 학업 교육 (2) 직업 교육 (3) 사회적 기술 훈련
운영 내용	<ol style="list-style-type: none"> 1. Outreach and Admissions (OA) 탐색 및 가입 Job Corps가 무엇인지, Job Corps가 어떻게 취직을 도와주는지, Job Corps 센터가 어떤 곳인지, 학생으로 시작하면 어떤 책임이 따르는지, 당 지역에서 어떤 직업으로 나갈 수 있게 제공해 주는지를 이해한다. 2. Career Preparation Period (CPP): In the first 60 days with Job Corps 직장에서 필요한 책임감 기술을 배우고, 시연하고 훈련한다. 컴퓨터 활용 기술을 포함하는 직업 탐색 기술을 배우고, 시연하고 훈련한다. "개인직업개발계획" (PCDP)를 수립한다. "개인직업개발계획" 을 수행한다. One Stop 센터에 대해 배운다. 3. Career Development Period (CDP): 직업 개발 기간 산업과 관련된 기술 및 학업 기술을 배우고, 시연하고 훈련한다. 대인관계 의사소통 기술 및 문제해결 기술. 사회적 관리 기술, 개인 관리 기술 직업 탐색 과정을 시작하고 자립을 준비한다. 4. Career Transition Period (CTP): 직업 이행 기간 졸업생은 성공적으로 취직을 한다. 거주공간, 교통, 가족 부양등에 필요한 것을 지원 받는다.

다) New Deal for Young People(www.jobcentreplus.gov.uk)

<표 2.9> New Deal for Young People

수립 배경	1997년 신 노동당 정부 출범, 실업문제 해결을 천명하였다. 복지수혜에 의존하는 집단 특히 청년층의 실업률을 감소시키고 근로와 취업으로 이끌어 '일하는 복지'의 이념을 실현하고자 하였다. 실업자들로 하여금 고용주들이 원하는 기술을 배워 취업하도록 돕기 위해 만들어진 프로그램으로 영국 정부의 생산적 복지 전략의 핵심이다. 복지 수혜를 받으며 장기 실업 상태에 놓인 사람들에게 일을 할 동기 및 인센티브를 제공하여 각 사람이 일을 함으로써 복지를 이루어 가도록 하는 정책이다.
관련 법령	<ul style="list-style-type: none"> · The Social Security Amendment (New Deal) Regulations 1997 · The New Deal (Miscellaneous Provisions) Order 1998 · The Welfare Reform and Pensions Act 1999 (Commencement No. 2) Order 1999
운영 주체	Department of Work and Pensions – Jobcentre Plus – New Deal
지원 방식	<p>Personal Advisor와의 긴밀한 관계 속에서 상담을 통하여 프로그램 진행</p> <p>(1) 대상자의 특성에 맞춘 맞춤형 프로그램 제공</p> <ul style="list-style-type: none"> · New Deal for Young People (18-24세 6개월 이상 실직) · New Deal 25 plus (25세 이상 2년 이상 실직) · New Deal 50 plus (50세 이상, 6개월 이상 각종 수급 중 하나를 받은 사람) · New Deal for Lone Parents (편부모) · New Deal for Disabled People (장애인) · New Deal for Partners (각종 정부 보조금 수혜자의 배우자) · New Deal for Musicians (음악가) <p>(2) 각 프로그램 안에서도 다양한 범주의 서비스 제공</p> <p>(3) New Deal Personal Advisor가 개별적, 지속적으로 대상자 지원</p>
운영 내용	<p>1단계: Gateway (16주)</p> <ul style="list-style-type: none"> · Personal Adviser와 매주 만나서 어떤 직업을 어떻게 가질 수 있는지 논의 · 취직 단계 설정, Action Plan 수립 · 지원 가능 직업 탐색 · 지원서 기입, 이력서 작성 · 직업 진로에 관한 조언 · 필요한 다른 지원(예, 교통비 등) 지급 <p>2단계: Options (최소 13주)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 1단계에서 취직을 하지 못했을 경우 2단계로 들어오게 됨 · Personal Adviser와 함께 아래 중 4가지 옵션 선택 · 정부 보조금 지급 직업: 매주 60, 6개월 간 지급. 750의 훈련 수당 또한 지급. · 전일 교육 및 훈련 프로그램: 최대 12개월 (급여 및 훈련 수당 지급) · 자원봉사 활동: 최대 6개월 활동. 구직자 수당과 같은 수당을 받는다. (급여 및 훈련 수당 지급) · 환경사업: 최대 6개월 활동. (급여 및 훈련 수당 지급) <p>3단계: Follow-Through</p> <ul style="list-style-type: none"> · 2단계 후에도 취직이 안됐을 경우 후속 지원 및 도움을 받을 수 있다. · 최대 26주

라) Wakamono Jiritsu Juku 청소년 자립 학교(www.jiritusu-juku.jp)

<표 2.10> 청소년 자립 학교

운영 주체	후생노동성
운영 방식	3개월간 기숙사 거주하며 프로그램 운영
운영 내용	<ol style="list-style-type: none"> 1. 노동 체험 <ul style="list-style-type: none"> · 삼림에서의 일(삼림의 손질이나, 그들의 잡초 베어, 가지치기나 간벌, 마키 나누기 등) · 농업의 일(전답에서의 농사일, 블루베리의 수확, 가족의 도움 등) · 복지의 일(지역의 장이 있어 사람 시설이나 양로원등의 복지 시설에서 일함) · 지역에서의 일(지역의 상점이나 공장에서의 인턴십) · 목수의 일 (학원생 스스로 목재를 가공해 통나무 오두막집 등을 만듦) 2. 자격 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> · PC 강좌 (워드, 엑셀, 일러스트레이터등) · 삼림 인스트럭터 연수회, 구급법일반 강습 · 영어회화 강습 (외국인 자원봉사를 활용해, 산 영어를 배운다.TOIEC의 수험) · 캐리어 업 강습(캐리어 디자인, 지망 동기의 쓰는 법, 리더쉽등) 3. 특별 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> · 폭넓은 강사에 의한, 「일」에 대한 강의 · 자원봉사활동의 기획·운영 · 이문화 교류회 · 좌담회 (이)나·노인과 말하는 회 · 현지의 행사, 축제에 참가 등

2) 각 프로그램의 대상 및 목표, 특성, 프로그램 비교

각 프로그램의 대상은 16~20대의 청소년으로 Job Corps, New Deal, 청소년 자립학교에 비교할 때 두드림존 프로그램이 가장 저연령대(21)까지의 청소년을 대상으로 하고 있다. 대상 청소년의 특성은 네 개의 프로그램이 모두 위기청소년의 개념을 가지고 대상 청소년을 정하고 있다. 프로그램의 목표는 다른 세 프로그램이 고용능력, 직업인을 목표로 삼고 있는 것에 비교할 때 두드림존 프로그램은 자립을 목표로 하여 좀 더 넓은 개념을 포괄하고 있음을 알 수 있다. 특별히 자립을 위한 기술 교육은 두드림존 프로그램과 Job Corps에서만 실시되고 있으며, 장기거주 프로그램인 Job Corps 프로그램에 비하여 두드림존 프로그램은 단기적으로 교육을 시켜줘야 한다는 차이점이 있다.

<표 2.11> 각 프로그램 비교

		DoDream Zone	Job Corps	New Deal	청소년 자립학교
대상		16~21세 위기 청소년	16~24세 불우 위기 청소년	18~24세 6개월 이상 실직 중 이거나 구직자 급여를 받고 있는 청소년	NEET 16~35세 청소년
목표		위기청소년의 자립	청소년의 고용능력 향상, 자립할 수 있는 기술 교육, 의미 있는 직업으로의 이행 혹은 공부 지속	실직 중인 청소년들이 가능한 빨리 노동시장에 진입하게 하고, 장기적인 고용능력 신장	청소년들에게 직업인 및 사회 구성원이 되기 위한 기본 기술 교육, 훈련
특성	거주 여부	X	O	X	O
	단계별 진행	O	O	O	X
	일대일 상담자	X	X	O	X
	기간	1단계-4일 2단계-각 1일 3단계	정해져 있지 않음. (시작, 종료 자유) 평균 6~8개월	Gateway :16주 Options :13주~1년 Follow-Through: 26주(최대)	3개월
프로그램	일반 학업	복교 및 검정고시(3단계)	고등학교 검정고시 및 GED 취득을 위한 학업 교육 (직업개발)		
	직업 교육 (직업 관련 지식 기술)	경제교육(1단계) 직업탐색(1단계) 구직기술(1단계) 직업체험(2단계) 실물경제체험 (2단계)	직업탐색(직업준비) 개인직업개발계획 수립(직업준비) 직업과 관련된 기술 교육(직업준비)	취직단계 설정, Action Plan 수립 (Gateway) 직업탐색(Gateway) 구직기술(Gateway) 직업지도(Gateway)	노동체험(농사,복지관,인턴십,목수) PC강좌, 영어회화, 삼림 자격증 취득 커리어 디자인 구직 기술
	사회적 기술	동기부여(1단계) 대인관계기술 일상생활기술(1단계) 자립기술(1단계)	책임감(직업준비) 의사소통 및 문제해결기술(직업개발) 개인관리기술(직업개발) 자립생활기술(직업개발)	Personal Adviser와의 상담	자원봉사활동 기획, 좌담회 등 커리어 업 강습: 상담을 통해 자기이해, 목표설정 등
취직 지원 (placement)	취업 및 인턴십 (3단계) 직업훈련(3단계)	취직지원(직업이행) 취직 후 생활 지원 1년 (직업개발)	정부보조금 지급 직업, 전일 교육, 훈련 프로그램, 환경사업, 자원봉사기관 (Options) Follow-through 차후 지원 및 지도		

각 프로그램의 기간을 비교해 볼 때 두드림존 프로그램은 각 단계별 기간은 짧지만, 이 단계들이 전반적으로 이뤄지는 기간은 길기 때문에 다른 프로그램들과 비슷하게 진행이 된다. 그리고 프로그램 내용에서 두드림존 프로그램은 일반 학업과 직업교육, 사회적 기술훈련의 세 가지 요소를 모두 가지고 있으며 취직 지원의 내용도 포함하고 있음을 볼 수 있다. 그러나 일반학업에서 Job Corps와 비교할 때 Job Corps는 장기거주 프로그램의 요소로 참여자들을 위한 학업교육이 체계적, 장기적으로 이뤄지고 있지만, 두드림존 프로그램은 단기 비거주 프로그램으로 학업을 이어나가는데 필요한 지원(학원 연계, 검정고시 취득 지원, 복학 지원) 이외에 교육 자체를 제공하고 있지는 않다. 사회적 기술 부분 또한 거주하며 장기적으로 사회적 기술 훈련을 하는 Job Corps나 청소년자립학교와 달리 단기에 성취해야 하기 때문에 최대한 프로그램 안에 집단 활동과 대인관계 기술훈련, 자립기술 교육을 포함시키고 있다.

이상을 종합해 볼 때 두드림존 프로그램은 다른 사회진출 프로그램들이 다루고 있는 내용들을 충실히 다루고 있으며 단기 비거주 프로그램이라는 특성에 맞춰 효과적인 프로그램 구성에 주력하고 있다.

3) 단계별 프로그램 현황 분석

표 2.12에서 보는 바와 같이 사회진출 프로그램 전반적으로 이행과정 프로그램은 대부분 충실히 모두 포함하고 있지만 이행준비 프로그램 부분은 매우 취약하다. 이러한 이행준비 프로그램 취약성의 이유를 살펴보면, 첫째, 학업은 학교, 사회적 능력은 가정, 직업적 능력은 실업계나 공업 고등학교 혹은 고등교육기관에서 담당하고 있으므로, 이러한 능력은 기본적으로 갖추고 있으리라고 기대하는 것 같다. 둘째, 단기로 운영되는 사회진출 프로그램의 특성상 간접적이고 장기적인 영향력을 갖는 이행준비 단계 보다는 직접적인 영향력을 갖는 이행과정 단계의 프로그램이 더 많이 제공되는 것으로 보인다. 실제로 장기 거주 프로그램인 Job Corps나 청소년 자립학교의 경우 이행준비 단계의 프로그램이 상대적으로 더 많이 진행되고 있음을 알 수 있다.

두드림존 프로그램은 이행준비 단계 프로그램 내용으로 3단계에서 검정고시 및 자격증 취득, 복교 지원을 하고 있고, 직업훈련으로의 연계를 제공해 주고 있어 다른 단기 비거주 프로그램보다 더 충실하게 이행준비 단계 프로그램을 갖추고 있음을 알 수 있다. 국내 사회진출 프로그램의 경우에도 대부분 4-5일 정도

의 단계로 운영되고 있는데 국내 프로그램들이 이행준비 단계와 이행과정 단계의 내용을 어떻게 구성하고 있는지를 알아보기 위해 Job School, CAP+, YES 프로그램과 희망취업 프로그램의 내용을 살펴보았다.

<표 2.12> 단계별 프로그램 현황

과정 단계	현황		두드림존	Job Corps	New Deal	Dual System	자립 학교
	영향력	내용					
이행 과정 Job First	직접적 외부적 단기적 영향	① 취직 기회 제공, 후원	○	○	○	○	○
		② 인턴십 등의 준 취직 경험 제공	○		○	○	
		③ 취직 정보의 제공	○	○	○		○
		④ 직업 탐색 능력, 구직 기술	○	○	○		○
		⑤ 직업적·경제적 지식, 기술 훈련	○	○		○	
		⑥ 직업인(자립) 마인드, 기술 훈련	○	○		○	
이행 준비 Employ ability	간접적 내부적 장기적 영향	① 학업 (읽기, 쓰기, 수리, 기본적인 지식)		○			
		② 검정고시, 자격증 취득	○	○			○
		③ 심리내적인 지원					
		④ 직업 교육 (실제 해당 직업을 위한 기술훈련)	○	○		○	○

4) 국내 청소년 사회진출 프로그램 소개 및 비교

국내에서 진행되고 있는 청소년 사회진출 프로그램을 대상, 목적, 이행준비, 이행단계, 그리고 이행 결과를 중심으로 내용으로 비교, 분석하였으며, 그 결과는 다음 표 2.13과 같다.

표 2.13에서 살펴볼 수 있는 바와 같이 국내 청소년 사회진출 프로그램도 국외 프로그램의 경우와 마찬가지로 이행준비 단계의 내용보다는 이행과정을 위한 직접적이고 단기적인 영향을 끼치는 프로그램 내용이 주를 이루고 있음을 확인할 수 있다.

그렇다면 이와 같이 사회진출 프로그램에서 이행준비 단계의 내용이 미비한 것이 위

기청소년에게 미치는 영향이 무엇인지 살펴보면 다음과 같다. 첫째, 위기청소년은 학업 능력을 전담하는 학교, 직업능력을 전담하는 실업고나 공고 등에서 벗어나 있으며(학업 중단, 소년원 등), 사회적 능력을 전담하는 가정에 여러 가지 문제가 발생, 문제를 겪고 있어서(가출, 보육원, 보호시설) 이러한 전담 기관에서 학업 능력이나 직업능력, 사회적 능력을 계발할 수 없는 청소년들이다(이난영, 2000). 둘째, 학교나 가정에서 기본 능력을 쌓지 못한 청소년들에게 주어지는 사회진출 프로그램조차 단기간으로 운영되고, 이행준비 내용이 미비하다보니, 정말로 필요한 도움이 아니라 취업에 단기적 효과를 주는 한시적인 도움만을 제공받고 있다. 셋째, 위기청소년들은 일반 청소년에 비하여 학업수준이 낮고, 학력이 떨어지고, 심리적 취약성이 더 많다(윤은희, 2007). 이러한 청소년들이 노동시장에 진입했을 때 정규 교묘과정을 졸업한 청소년들보다 불리한 상황에 처하게 되는 것은 당연하다. 이들은 일반 청소년에 비하여 보수가 적은 직업, 단순 노동이나 서비스직, 미래가 보장되지 않는 임시직 등을 전전하게 될 가능성이 많다. 기존 전담 기관에서 기본 능력 발달에 실패한 이 위기청소년들이 사회진출 프로그램에서마저 기본 능력 신장에는 아무런 도움을 받지 못한 채 노동시장에 진입하게 되면, 빈곤, 비행, 범죄, 실업 생활을 계속 하게 될 가능성이 높게 될 것이다.

<표 2.13> 국내 사회진출 프로그램 비교

	Job School	청년층직업지도 CAP+	YES	희망취업프로그램
대상	청소년 단체(학교)	청소년 및 청년층(15-29세) 개인 및 고등학교, 대학교, 직업훈련기관 등 단체 실시	15~29세의 청소년 (학력무관) 6개월 이상 실업 상태 고졸 이하의 학력/고졸 전문대 졸업 교육기관 소속되지 않고 실업 상태 아르바이트, 임시직 등에 의존 청소년 시절 반항, 학교생활의 어려움으로 취업에 어려움을 겪은 사람 다단계, 우형업소 경력 등 영세자영업 경험자	취업에 도움을 받고자 하는 사람, 경제적, 심리적 어려움을 겪고 있는 사람, 학력, 나이 무관
목적	청소년들에게 직업에 대한 미래의 꿈과 희망을 심어주고자 하는 직업체험의 장. 미래 직업과 진로에 대한 고민의 기회를 제공. 자신의 꿈과 희망을 이룰 수 있는 방법을 알려주고자 함.	청년층의 합리적 진로, 직업선택 지도, 구직기술 향상	자신의 직업가치관, 직업선호도, 직업 준비정도 충분히 이해 전문 직업상담사의 상담과 조언을 통해 자신에게 적합한 직업을 선택하고 취업에 성공할 수 있도록, 개인 맞춤형 집중취업지원 서비스.	자신감 향상 근로의욕 증진 사회성(대인관계)향상 효과적인 의사소통 방법 습득
인원	40명, 인솔교사 필히 동반	1회 5~15명		1회 8~12명 내외
운영	2일	4.5일 27시간	1단계: 약 4주간 6회 상담 2단계: 직장체험, 직업훈련, 취업알선 3단계: 집중취업알선	4일 24시간
이행 준비		장점폭격		(1,2일) 자신감 회복, 자존감과 일차적 대화방법, 효과적인 대화 방법 (3,4일) 나의 특성 살펴보기, 인생맞춤 직업 선택(대자더조표), 직업정보 찾기, 장기목표 및 단계별 계획, 2주간 계획 수립-(2주후 follow-up meeting)
이행 과정	(강의) 직업정보 및 직업 탐색 직업세계 및 고용동향, 직업관 등 (체험) 직업현장과 생산설비 견학, 전공 실습	진로검사-가치관: 흥미 직업에 대한 이해, 학교와 진로관련성 진로정보, 합리적 진로의사결정 실습 가상추천서, 대학 진학 면접(모의실습)	(상담)직업선호도, 구직효율성 검사 YES-IAP 수립, 직업지도프로그램 참가 (체험) YES-IAP 분석을 통한 직장체험, 직업훈련 참가 여부 결정 및 연계	
이행 결과			진중취업알선- 기업탐방, 동행면접, 채용박람회 등 취업알선 관련 정보 제공 구직기술 클리닉 서비스 및 취업알선	

다. 두드림존 프로그램 개정에 주는 시사점

본 절에서는 두드림존 프로그램과 국내외 사회진출 프로그램을 비교분석한 결과를 바탕으로 두드림존 프로그램의 장점과 보완할 점을 도출해 보았다. 두드림존 프로그램의 장점은 첫 번째로 단순한 취직이 아니라 자립을 목표로 하고 있어 위기청소년들을 위한 더욱 포괄적인 내용들을 구성하고 있다는 점이다. 둘째, 두드림존 프로그램은 일반 학업, 직업 교육, 취직 지원의 내용을 모두 충실히 포함하고 있다. 셋째로 두드림존 프로그램에서는 이행과정 단계 뿐만 아니라 검정고시, 복교 지원 및 직업훈련과의 연계를 통하여 이행준비 단계의 내용도 제공하고 있다. 그럼에도 불구하고 두드림존 프로그램의 단점은 단기 비거주 프로그램의 특성상 이행준비 단계에서 학업 지원이 미비하며, 단기로 진행되기 때문에 사회성 발달을 위한 프로그램이 미비하다는 것이 보완할 부분이라고 하겠다.

위에서 언급한 장점과 보완할 점을 바탕으로 두드림존 프로그램에서 보완, 강화할 내용을 제시하면 다음과 같다. 첫째, 개인적 능력의 보완이다. 학업 능력을 계발해 주기 위해서는 장기간 동안 체계적인 공부를 시켜줄 수 있어야 한다. 그러나 단기간의 프로그램으로는 그 목표를 달성하기 어려우므로 자체 일정을 가지고 청소년들을 받아 장기적인 교육을 시켜줄 수 있는 위기청소년 교육 전담 기관을 설치하여 운영하거나, 기존에 지역 사회에 있는 시설이나 학원 등과 연계하여 이용할 것을 제안한다.

둘째, 직업 능력을 보완하고 강화해야 한다. 현재에도 3단계에서 직업훈련과의 연계 를 통하여 직업 능력을 강화해 주고 있지만, 일반적인 직업에 대한 넓은 지식 보다는, 특정 직업에 대한 깊은 지식과 경험을 통한 훈련을 제공해 줄 수 있는 프로그램이 있어야 할 것이다.

셋째, 사회적 능력을 보완, 강화해야 한다. 사회적 능력에는 심리적 능력, 대인관계 능력, 자립 능력 등이 포함된다. 이러한 개인적 요소인 사회적 능력은 비행 유발 변인의 하나로서(권지은, 1998) 심리적 문제나 행동의 문제는 청소년들로 하여금 비행을 하도록 만드는 요소가 된다. 그러므로 위기청소년의 대인관계 능력이나 정서 문제, 자존감 등을 다뤄줄 때 위기청소년들은 성공적인 취직을 이뤄낼 뿐만 아니라, 경제적, 사회적, 심리적 자립을 이뤄 가는데 있어서도 성공할 수 있을 것이다.

Ⅲ. 두드림존 프로그램 효과 검증

지난 2007년에 개발된 두드림존 프로그램은 상설운영센터를 중심으로 여러 유형의 위기청소년들에게 전국적으로 확대 보급되고 있다. 본고에서는 두드림존 프로그램의 전면적인 개정과 유형별 특성화된 매뉴얼 보강을 앞두고 기개발된 프로그램(1단계)의 효과성을 검증해 봄으로써 개정 방향과 개정의 구체적인 실체를 파악해 보고자 하였다.

1. 연구 대상자

본 연구에서는 두드림존 시범운영기관에서 실시된 1단계 교육프로그램 참여자 830명을 최종 분석 대상으로 하였다. 본 연구에서는 위기청소년의 유형을 7유형-학교부적응집단, 대안교육집단, 보호관찰을 받고 있는 비행집단, 직업교육을 받고 있는 직업훈련집단, 쉼터에서 보호받고 있는 가출집단, 사회복지시설에서 보호받고 있는 시설집단, 소년원에 입원된 소년원집단, 집단-으로 분류하여 각 유형의 주요 특성들을 분석하였다. 참여자의 주요 특성들은 <표 3.1>에 나타난 바와 같다. 학교부적응집단은 학교 이탈 행위로 징계를 받았거나 기타 이유로 학교 적응상의 어려움을 호소하는 청소년으로 전체 참여자의 16.1%(134명)을 차지하였다. 대안교육집단은 중, 고교 학업중단자이거나 혹은 정규 고등학교로의 진학이 어려워 대안교육을 받고 있는 청소년으로 전체 참여자의 12.3%(102명)을 차지하였다. 비행집단은 각종 비행과 범죄로 보호관찰을 받고 있는 청소년으로 전체 참여자의 24.2%(201명)를 차지하였다. 직업훈련집단은 빈곤층을 위한 SK행복날개 프로젝트에 참여한 청소년들로 인턴쉽과 취업을 목적으로 6개월간 취업교육을 받고 있는 청소년으로 전체 참여자의 14.8%(123명)을 차지하였다. 가출집단은 가출 이후 쉼터 등에서 일시 보호를 받고 있는 청소년으로 전체 참여자의 6.3%(52명)을 차지하였다. 소년원집단은 각종 비행과 이탈행위로 소년원에 입원 중인 청소년으로 전체 참여자의 12.5%(104명)을 차지하였다. 마지막으로 시설집단은 사회복지시설에서 생활하고 있는 청소년으로 전체 참여자의 13.7%(114명)을 차지하였다. 전체 7개 집단 중 가출집단, 소년원 집단, 시설 집단의 청소년들은 정부 지원 시설에서 보호받고 있으며, 시설 퇴소와 관련하여 사회적응프로그램의 일환으로 본 프로그램에 참여하였다는 점이 특징적이다.

연령 분포 현황을 살펴보면, 학교부적응집단, 대안교육집단, 비행집단의 연령이 낮은 편이며, 직업훈련집단, 시설집단의 연령이 높은 편으로 나타났다. 기초수급자 현황에서 볼 수 있는 바와 같이 가출집단, 직업훈련집단, 소년원집단, 시설집단에 소속된 청소년들의 경우 경제적 형편이 어려운 것으로 나타났다. 이에 반하여 학교부적응집단, 대안교육집단, 비행집단의 경우 앞에서 언급된 4개 집단에 비하여 경제적인 어려움이 덜 한 것으로 나타났다. 또한 학업중단자보다는 재학생 비율이 높으며, 시설이 아닌 가정에서 부모로부터 경제적인 지원을 받고 있는 경우가 대부분인 것으로 나타났다. 7개 집단 중에서 직업훈련집단은 연령대가 가장 높을 뿐만 아니라 아르바이트, 취업경험, 직업훈련 경험 등 타집단에 비하여 자립 및 사회진출과 관련된 다양한 경험들을 갖고 있었다.

<표 3.1> 연구대상자의 주요 특성

항목		학교부적응	대안교육	비행	직업훈련	가출	소년원	시설
성별	남자	102(76.1)	66(64.7)	157(78.1)	120(97.6)	27(51.9)	71(68.3)	47(41.2)
	여자	32(23.9)	36(35.3)	44(21.9)	3(2.4)	25(48.1)	39(31.7)	67(58.8)
연령	16세이하	14(10.4)	25(25.0)	26(22.8)	2(1.6)	27(51.9)	32(30.8)	26(22.8)
	17-19세	117(87.3)	68(68.0)	73(64.0)	55(44.7)	23(44.2)	64(61.5)	73(13.9)
	20세이상	3(2.2)	7(7.0)	15(13.2)	66(53.7)	2(3.8)	8(7.7)	15(13.2)
학력	재학	120(80.6)	52(52.0)	117(58.8)	41(33.3)	30(57.7)	36(34.6)	101(68.6)
	자퇴	14(19.4)	48(48.0)	67(33.7)	20(6.3)	22(42.3)	62(59.6)	7(32.8)
	졸업	0	0	15(7.5)	62(50.4)	0	6(5.8)	6(12.6)
기초수급	수급	22(22.9)	18(27.3)	31(21.1)	43(50.6)	21(53.8)	30(40.5)	27(73.0)
	비수급	74(77.1)	48(72.7)	116(78.9)	42(49.4)	18(46.2)	44(59.5)	10(27.0)
알바경험자		92(74.8%)	73(73.1%)	133(68.2%)	99(81.1%)	29(55.8%)	65(67.0%)	37(34.3%)
취업경험자		11(9.2%)	7(7.1%)	14(7.3%)	35(28.9%)	1(1.9%)	15(5.8%)	8(7.4%)
직업훈련경험자		10(8.1%)	11(1.2%)	20(10.4%)	55(46.0%)	6(11.8%)	21(21.6%)	12(11.3%)
자격증소지자		36(29.5%)	24(24.1%)	50(26.0%)	56(45.9%)	10(19.6%)	43(44.8%)	32(31.4%)

2. 두드림존 프로그램 주요 내용

가. 프로그램 목적 및 목표

두드림존 프로그램은 정규교육과정에 부적응하거나 이탈한 위기청소년들을 대상으로 심리·사회적 어려움을 극복하고 자신감을 회복하여 자립에 대한 강한 동기를 갖게 하는데 일차적인 목적이 있다. 아울러, 직업생활과 자립생활에 필요한 실질적이고 구체적인 정보와 기초 지식을 효과적으로 제공함으로써 사회진출에 대한 자신감을 향상시키는데 이차적인 목적이 있다. 본 프로그램의 구체적인 하위 목표는 다음과 같다.

- 미래의 꿈과 비전에 대한 강한 동기와 성공에 대한 열망을 갖는다.
- 기본 경제의 개념을 이해하고 금융 관리의 중요성을 깨달아 올바른 경제 마인드를 형성하여 사회진출에 대한 자신감을 갖는다.
- 직업의 의미와 중요성을 되새기고, 다양한 직업의 세계를 탐색함으로써 자신에게 적합한 직업분야를 찾아본다.
- 취업에 자신이 없는 위기청소년들이 효과적인 구직기술과 직장에 적응하기 위한 대인관계기술을 습득하고, 직업생활시 유용한 근로상식을 배운다.
- 자립생활 준비의 중요성을 인식하고, 자립생활에 필요한 일상생활기술을 습득한다.
- 구체적인 진로목표 설정과 성취계획 세우기의 중요성을 인식하고, 성공적인 미래를 준비하기 위한 결의를 다진다.

나. 두드림존 프로그램(1단계 교육프로그램)의 주요 내용

<표 3.2> 두드림존 프로그램 1단계 주요 내용

일차	회기	회기명	프로그램 성취목표	핵심내용
1일차	1회기	드림 빌딩	진로에 대한 동기화: 미래의 꿈과 비전에 대한 강한 동기와 성공에 대한 열망제고	<ul style="list-style-type: none"> • 두드림존 프로그램 전체 소개 • 팀 짜기 & 참여자 소개 • 라포형성 놀이 • 약속 정하기 • 성공사례 공감 • 10년 후 내 모습 표현
2일차	2회기	경제야 놀자	올바른 경제마인드형성: 기본 경제의 개념을	<ul style="list-style-type: none"> • 프로그램 소개 및 인사 • 경제교육의 필요성

			이해하고 금융 관리의 중요성을 깨달아 올바른 경제 마인드를 형성함으로써, 사회진출에 대한 자신감 향상	<ul style="list-style-type: none"> • 수요와 공급의 원칙 • 생산의 3요소, 협상, 기업 이해 • 생활 속 경제 정보의 중요성 • 투자로 배우는 실물 경제 • 나만의 돈 관리법
3일차	3회기	직업의 바다로	직업세계이해도 제고: 직업의 의미와 중요성을 되새기고, 다양한 직업세계의 탐색능력향상	<ul style="list-style-type: none"> • 나의 직업유형 찾기 • 직업세계 전망과 희망분야 탐색 • 퀴즈로 알아보는 “직업세계” • 나에게 딱 맞는 직업 탐색
	4회기	신입 직원 선발의 날	취업준비도 제고: 효과적인 구직기술과 직장 적응하기 위한 대인관계기술을 습득하고, 직업생활시 유용한 근로상식을 학습	<ul style="list-style-type: none"> • 이력서, 자기소개서 필요성 확인 • 잘 쓴 이력서 포인트 습득 • 이력서 작성 연습 • 면접 요령과 면접복장 • 모의 면접 • 역할극을 통한 문제해결과정 훈련 • 나만의 명함 제작 • 잡마블을 통해 근로권 습득
4일차	5회기	독립 만세	자립생활준비도 제고: 자립생활 준비의 중요성을 인식하고, 자립생활에 필요한 일상생활기술을 습득	<ul style="list-style-type: none"> • 나의 자립준비상태 점검 • 자립생활에 필요한 상식 습득 • 주민등록증, 운전면허증, 집구하기 요령 습득
	6회기	이 세상 최고의 밥상	진로설계의 구체화: 구체적인 진로목표 설정과 성취계획 세우기의 중요성을 인식하고, 성공적인 미래를 준비하기 위한 결의	<ul style="list-style-type: none"> • 나에게 중요한 가치 • 인생의 방향 설정 • 목표세우기 법칙 설정 • 자립도전기 만화 사례 • 목표 세우기 위한 결의 다짐 • 빛나는 수료식

3. 연구 절차

두드림존 프로그램은 보건복지가족부와 한국청소년상담원 주관으로 2곳의 두드림존 상설운영센터와 전국 13곳의 두드림존 시범운영센터 등 총 15곳에서 실시되었다. 대상자는 지역 내 위기청소년 보호기관으로 해당 공문을 발송하여 모집하거나 혹은 홈페이지를 통하여 온라인 신청을 받기도 하였다. 프로그램 실시 장소는 대부분 시범운영센터였으나, 일부는 수용시설의 특수성과 원거리 문제로 소년원 및 청소년쉼터를 직접 방문하여 실시하였다. 각 프로그램은 한국청소년상담원에서 실시한 3박4일간의 집중교육을 이수한 전문 인력에 의해 실시되었다. 개별 프로그램은 총 4일간 6회기 18시간에 걸쳐 진행되었으며, 대체로 15명 내외의 집단으로 구성되어 이루어졌다. 무엇보다 비자발적인 청소년의 참여 동기를 높이기 위하여 22종의 교구와 애니메이션, 영상물 등이 포함된 프리젠테이션 자료를 충분히 활용하였다.

본 연구는 2008년 5~9월까지 5개월간 두드림존 상설운영센터 및 시범운영센터에서 두드림존 프로그램 1단계를 이수한 청소년을 대상으로 실시되었다. 측정도구는 프로그램 진행자에 의해 실시되었는데, 전체 프로그램 직전-직후에 진로결정자아효능감 척도와 자체 개발한 프로그램 성취도를 측정하였다. 본 연구에서는 프로그램을 통한 사전, 사후의 전체적인 변화뿐만 아니라, 각 회기가 끝날 때마다 매회 과정평가를 실시하여 각 회기에 대한, 회기 내 모듈 활동에 대한 참여자의 만족도(흥미정도 및 도움정도)를 살펴보았다. 한편, 본 연구에서는 검사의 신뢰도를 높이기 위하여 연구진행자를 대상으로 프로그램 효과 검증에 대한 방법을 교육하였다.

4. 연구 방법

본 연구는 프로그램 참여 청소년을 실험집단으로 하여 사전-사후검사와 만족도검사를 실시하였으며, 여기에서 얻은 데이터 분석을 통해 프로그램의 효과를 검증하고자 하는 실험설계이다. 원래는 통제집단을 선정하여 반복조사로 인한 시험효과(testing effect)를 억제하여야 하나, 전국적으로 프로그램을 시행하고 전수를 대상으로 실시된 본 연구의 현실적인 한계를 감안하여 실험집단만의 대상으로 실험설계를 하였다. 실험집단은 4일 동안 두드림존 프로그램의 1단계 교육프로그램에 참여한 청소년 15명 내외로 구성되었

다. 사전검사에서는 프로그램 실시 직전 1시간동안 '진로결정자아효능감'과 본 연구에서 자체 개발한 '프로그램성취도'를 측정하였다. 사후검사에서는 프로그램 마지막 날 6회기 프로그램 종료 직후 동일검사도구로 진로결정자아효능감과 프로그램성취도를 측정하였다. 본 연구에서는 사전-사후 평가뿐만 아니라 각 회기의 모듈 활동에 대한 참여자의 흥미정도 및 도움정도를 파악하기 위하여 과정 평가를 실시하였다. 과정평가는 각 회기 전반에 대한 만족도와 회기 내 모듈 활동에 대한 흥미정도와 도움정도를 파악하는 형태로 이뤄졌으며, 각 회기가 끝난 직후 매번 실시되었다.

5. 측정 도구

본 프로그램은 위기청소년의 자립준비를 위한 사회진출 지원을 목적으로 개발된 것이다. 프로그램의 목적성을 고려하여 측정도구로서 참여자들의 자립에 대한 내적 준비상태를 파악할 수 있는 '진로결정자아효능감'을 실시하였다. 그리고 각 회기 프로그램 요소별 목표 성취도를 측정하기 위해 프로그램 개발진이 자체 개발한 '프로그램성취도 검사'를 실시하였다. 또한 각 회기별 모듈 활동에 대한 참여자들의 만족도를 파악하기 위하여 회기 및 모듈활동 만족도 검사를 실시하였다.

가. 진로결정자아효능감 척도

Taylor와 Betz(1983)가 개발한 Career Decision-Making Self-Efficacy Scale 단축형을 이은경(2001)이 대학생 및 중고생 2000명 이상을 대상으로 타당화 시킨 것을 사용하였다. 진로결정자아효능감척도는 4개 영역으로 이루어져 있는데, 자기평가(5문항), 직업정보(5문항), 미래계획(5문항), 문제해결(5문항), 목표설정(5문항) 등이다. 본 검사에서 나타난 내적신뢰도 계수는 자기평가 .85, 직업정보 .78, 목표설정 .83, 미래계획 .85, 문제해결 .82로 비교적 높게 나타났다.

나. 프로그램 성취도 검사

본 연구에서는 두드림존 프로그램의 효과를 확인하기 위하여 프로그램 개발진이 자체 제작한 '프로그램 성취도 검사'를 활용하였다. 프로그램 성취도는 각 회기별 목표 달

성 여부와 프로그램 실시의 타당도 여부 등 두드림존 프로그램의 효과성을 측정하기 위한 문항들로 구성되어 있다. 프로그램 성취도는 6회기 프로그램의 각 회기별 핵심 요소를 측정하기 위해 각 5문항씩 총 30문항으로 구성되어 있다.

본 연구에서는 프로그램 성취도 척도가 안정적인 요인 구조와 문항으로 구성되어 있는지 검증하기 위해 탐색적 요인분석을 실시하였다. 요인분석결과, KMO는 .973, 구형성 검증결과 $\chi^2=1091.96$, $p<.001$ 로 나타나 요인구조는 비교적 안정적인 것으로 나타났다. eigen value가 1이상인 요인의 수는 7개로 나타났지만, screen test에서는 4개 요인이 적당한 것으로 나타났고, 원래 척도가 6요인을 가정하고 있기 때문에 요인수를 6개로 지정하여 varimax 회전방식을 이용하여 요인분석을 재실시하였다. 그 결과 요인1-자립기술(5문항) 15.83%, 요인2-경제마인드(5문항) 14.47%, 요인3-실천의지(5문항) 13.07%, 요인4-비전설정(5문항) 12.56%, 요인5-직업이해(5문항) 7.97%, 요인6-비전설정(5문항) 6.74%를 설명하는 것으로 나타나 6개 요인은 문항 전체 변량의 70.65%를 설명하는 것으로 나타났다. 다음으로 본 척도의 내적신뢰도 계수는 비전설정(1회기) .87, 경제마인드(2회기) .86, 진로탐색(3회기) .84, 구직/생활기술(4회기) .85, 자립준비(5회기) .85, 실천의지(6회기) .89로 비교적 높게 나타났다.

다. 회기만족도 검사

회기만족도 검사는 각 회기별 집단 활동에 대한 만족도를 체크하는 문항(8문항)과 회기별 모듈 활동에 대한 흥미도와 유익성에 대한 만족도를 체크하는 문항으로 구성되어 있다. 집단 활동에 대한 만족도는 집단 활동에 충분히 몰입하였는가, 집단 활동이 즐겁고 재미있었는가, 집단 활동을 하는 성취감을 느꼈는가, 집단 활동의 내용이나 수준이 어려웠는가, 집단 활동에 필요한 능력을 갖추었는가, 관련 도구들이 도움이 되었는가, 선생님은 교육내용을 효과적으로 전달하였는가 등의 요소를 포함하고 있다. 각 회기별 모듈에 대한 흥미도 및 만족도는 각 회기에서 실시된 모듈 활동 명을 제시하고, '흥미로웠다'와 '도움이 되었다'에 5점 척도로 만족정도를 표시하도록 하였다.

6. 자료 분석

본 연구에서는 최종 평가와 과정 평가로 나누어서 프로그램의 효과를 검증하였다. 먼저, 최종평가에서는 두드림존 프로그램 참여자에게 사전, 사후 검사를 실시하여 그 차이를 살펴보았다. 이를 위하여 두드림존 프로그램 개입 이후 진로결정자아효능감 및 프로그램 성취도에서 유의한 차이가 있는지 반복측정 변량분석 t 검증을 통하여 살펴보았다. 다음으로 참여자의 유형(학교부적응, 대안교육, 가출, 비행, 직업훈련, 사회복지시설)간에 사전, 사후 점수의 차이가 있는지 평가하기 위하여 변량분석을 실시하였다. 본 연구에서는 위기청소년을 7개 집단으로 분류하여 그 유형별 특성을 분석하고자 하였는데, 사전 점수에서 유형간 유의한 차이가 발생하였기 때문에 사전검사 점수를 공변량으로 하고 사후검사 점수를 종속변인으로 한 공변량분석(ANCOVA)을 실시하였다. 과정 평가에서는 각 회기별 프로그램(모듈) 만족도를 파악하였다. 이를 위하여 회기내 모듈 활동에 대한 흥미정도와 도움정도에 대한 만족도의 평균과 표준편차를 산출하였다. 또한 참여자의 유형에 따라 각 회기별 만족도에서 차이가 있는지 평가하기 위하여 변량분석(ANOVA)를 실시하였다.

7. 결과

가. 참여대상자의 특성 비교

참여대상자에 대한 기초 현황은 <표 3.1>에서 제시한 바 있다. 본고에서는 참여대상자에 대한 특성을 파악하기 위하여 두드림존 참여 기대, 영역별 미래 기대, 그리고 미래관을 살펴보았다. 미래 기대는 학력기대, 경제 기대, 커리어 기대로 나눠 살펴보았다. 여기에서 학력 기대란 ‘나는 고등학교를 졸업할 것이다’와 ‘대학에 갈 것이다’라는 항목으로, 경제 기대는 ‘돈을 많이 벌 것이다’와 ‘집을 장만할 것이다’라는 항목으로, 마지막으로 커리어 기대는 ‘마음에 드는 일을 할 것이다’와 ‘부모보다 나은 생활을 할 것이다’라는 항목으로 질문을 구성하였다. 참여청소년의 유형별 각 항목에 대한 점수를 비교해 보면 <표 3.3>과 같다.

<표 3.3> 미래 기대

항목	학교부적응	대안교육	비행	직업훈련	가출	소년원	시설	t	사후검정
참여기대	2.98 (1.07)	3.07 (1.10)	3.11 (.87)	3.36 (.98)	3.85 (.100)	3.57 (.85)	3.27 (.87)	7.91***	1,2<3,4,5< 6,7
학력기대	8.21 (1.88)	7.44 (2.38)	7.71 (2.19)	8.01 (2.01)	6.88 (2.57)	7.16 (2.33)	8.21 (1.69)	4.96***	5<6,2<1,7
경제기대	8.29 (1.73)	7.80 (1.94)	8.20 (1.82)	8.59 (1.63)	7.45 (1.90)	8.08 (1.66)	8.18 (1.85)	3.33***	5<2<4
커리어기대	8.24 (1.63)	7.98 (1.86)	8.19 (1.78)	8.64 (1.53)	8.01 (1.90)	8.19 (1.69)	8.55 (1.57)	2.21*	
미래관	6.29 (2.21)	6.38 (2.29)	6.95 (2.21)	7.56 (1.88)	6.26 (2.21)	6.85 (1.96)	6.78 (2.04)	5.01***	1,2,5<4

1:학교부적응, 2:대안교육, 3:비행, 4:직업훈련, 5:가출, 6:소년원, 7:시설
*p<.05, ***p<.001

먼저, 가출집단이 타 집단에 비하여 두드림존 프로그램 참여에 대한 기대가 가장 높은 것으로 나타났다. 이에 반해 가출집단은 학력에 대한 기대, 경제에 대한 기대, 커리어에 대한 기대, 미래관 영역에서는 기대 점수가 낮게 나타났다. 가출집단의 인적 사항에서 나타난 바와 같이 가출집단은 타 집단에 비하여 학력수준이 낮고, 가정의 경제적 수준도 낮으며, 알바경험, 취업경험, 직업훈련경험 등이 부족하다보니 미래에 대한 기대 수준이 전반적으로 낮게 나타난 것으로 보인다.

학력에 대한 기대 수준이 높은 집단은 재학생 비율이 높은 학교부적응집단과 사회복지시설집단인 것으로 나타났다. 이들 두 집단은 타 집단에 비하여 고등학교를 졸업할 뿐만 아니라 대학 진학에 대한 기대 또한 높게 나타났다. 경제에 대한 기대 수준이 높은 집단은 직업훈련집단인 것으로 나타났다. 직업훈련집단은 현재 직업훈련과정에 참여하고 있는 집단으로 경제적인 어려움으로 상급 학교를 진학하기보다는 취업을 선택하여 준비 중에 있는 청소년들이다. 이러한 과정들이 경제에 대한 높은 기대와 커리어에 대한 높은 기대 수준으로 이어진 것으로 보인다. 이들의 미래관 또한 타 집단에 비하여 높게 나타났다.

나. 프로그램 성취도 사전-사후 평가

1) 프로그램 성취도 사전-사후 점수의 변화

두드림존 프로그램에 참여한 청소년을 대상으로 프로그램 개입 이후 프로그램 성취도에서 유의한 차이가 있는지 살펴보기 위하여 반복측정 변량분석 t 검증을 실시하였으며, 그 결과는 <표 3.4>과 같다.

<표 3.4> 프로그램성취도 사전-사후 점수 비교

	사전점수 M(SD)	사후점수 M(SD)	t
비전설정	17.61(4.37)	20.34(3.91)	17.08 ^{***}
경제마인드	14.94(4.20)	18.97(4.07)	24.08 ^{***}
직업이해	14.82(4.13)	19.16(3.92)	23.56 ^{***}
구직기술	16.00(3.94)	16.47(4.03)	4.02 ^{***}
자립기술	16.26(4.12)	19.71(3.98)	20.61 ^{***}
실천의지	14.77(3.95)	19.06(4.41)	24.70 ^{***}
총점	93.99(19.89)	113.63(19.65)	27.15 ^{***}

^{***} $p < .001$

먼저, 프로그램성취도 사전 점수에서 나타난 하위 영역별 특성을 살펴보면, 비전설정(M=17.61), 자립기술(M=16.26), 구직기술(M=16.00)의 점수가 다소 높게 나타난 반면 경제마인드(M=14.94), 직업이해(M=14.82), 실천의지(M=14.77)의 점수가 다소 낮게 나타났다. 이에 반해 사후 점수에서는 비전설정(M=20.43), 자립기술(M=19.71), 직업이해(M=19.16), 실천의지(M=19.06), 경제마인드(M=18.97), 구직기술(M=16.47)순으로 나타났다. 모든 영역에서 사후점수가 사전점수보다 높아졌으며, 특히 직업이해, 실천의지, 경제마인드 영역에서 큰 상승을 보인 것으로 나타났다. 사전-사후 반복 측정 변량분석을 통하여 사전점수와 사후점수간의 통계적 유의도를 살펴보면, 비전설정($t=17.40$, $p<.001$), 경제마인드($t=24.08$, $p<.001$), 직업이해($t=23.56$, $p<.001$), 구직기술($t=4.02$, $p<.001$), 자립기술($t=20.61$, $p<.001$), 실천의지($t=24.70$, $p<.001$)에서 통계적으로 유의한 차이가 나타났다. 이러한 결과를 통하여 참여 청소년들은 두드림존 프로그램을 통하여 자립 및 사회 진출에 대한 강한 동기과 열망을

제고시켰으며, 기본 경제의 개념을 이해하고 올바른 경제 마인드를 형성함으로써 사회 진출에 대한 자신감을 형성한 것으로 보인다. 또한 직업의 의미와 중요성을 되새기고 다양한 직업 세계 탐색 능력, 효과적인 대인관계 기술, 근로상식, 그리고 자립생활에 필요한 일상생활기술들을 습득 것으로 파악된다. 무엇보다 자립 및 사회진출을 위한 구체적인 목표를 설정하고, 성공적인 미래를 위한 결의를 다졌다는 점에서 본 프로그램이 위기청소년의 자립 동기화 및 실천 의지에 큰 기여를 한 것으로 파악된다.

2) 유형별 집단간 프로그램 성취도 사전-사후 차이 분석

앞에서 살펴본 바와 같이 두드림존 프로그램은 참여 청소년의 자립 및 사회진출에 대한 동기를 진작시키고, 자립에 필요한 기술들- 예를 들어 경제관념, 직업탐색기술, 구직기술, 자립기술-을 함양시키는 데 큰 기여를 한 것으로 나타났다. 다음으로 앞에서 언급한 이러한 변화가 위기청소년 유형에 따라 차이가 있는지를 살펴보았다. 이를 위하여 각 위기유형별로 사전, 사후 점수의 평균과 표준편차를 산출하였다. <표 3.4>에서 보여지는 바와 같이 유형별 사전점수에서 통계적으로 유의한 차이가 발생하였기 때문에 사전점수를 공변인으로 하고 사후검사 점수를 종속변인으로 하여 공변량분석(ANCOVA)을 실시하였다. 프로그램 성취도 검사의 하위 영역마다 유형별 사전점수, 사후점수, 수정된 사후점수의 평균과 표준편차를 산출하였고 그 결과를 <표 3.5>와 <그림 1>, <그림 2>로 나타내었다.

프로그램성취도 사전 점수의 유형별 특성을 살펴보면, 7개 집단 중에서 직업훈련을 받고 있는 집단의 사전 점수가 모든 영역에서 높게 나타났다. 직업훈련집단은 타 집단에 비하여 연령이 높고, 고등학교를 졸업한 비율이 높으며, 취업을 목적으로 6개월간 취업훈련을 받고 있는 집단으로 타 집단에 비하여 자립 및 사회진출에 필요한 비전설정, 경제마인드, 직업탐색, 구직기술, 자립기술, 실천 의지 등에서 높은 점수를 보였다(M=104.50). 이에 반해 쉼터에서 일시보호하고 있는 가출 집단은 모든 영역에서 타 집단에 비하여 낮은 점수를 보였다(M=83.55). 가출집단 이외 학교부적응집단(M=89.68)과 대안교육집단(M=89.27)의 사전점수가 다소 낮게 나타났으며, 소년원집단(M=94.97), 사회복지시설집단(M=94.56)의 점수가 다소 높게 나타났다.

<표 3.5> 프로그램성취도 사전, 사후, 수정된 사후 측정치

항목	유형	사전	사후	수정된 사후
비전설정	학교부적응	16.67 (4.25)	19.84 (3.84)	20.27 (.31)
	대안교육	16.26 (5.00)	19.16 (4.87)	19.53 (.39)
	비행	17.36 (4.46)	20.01 (4.05)	20.13 (.26)
	직업훈련	19.28 (3.92)	20.52 (3.54)	19.92 (.33)
	가출	17.04 (4.37)	21.02 (4.10)	21.18 (.49)
	소년원	18.14 (3.81)	20.94 (3.21)	20.75 (.34)
	시설	18.16 (4.14)	21.19 (3.50)	21.05 (.34)
경제마인드	학교부적응	14.02 (4.27)	18.62 (3.79)	19.02 (.34)
	대안교육	14.03 (4.90)	18.20 (4.75)	18.30 (.42)
	비행	15.39 (4.39)	19.27 (4.15)	19.14 (.28)
	직업훈련	16.34 (4.23)	19.30 (4.02)	18.88 (.37)
	가출	12.45 (3.45)	18.12 (4.83)	19.09 (.54)
	소년원	15.15 (3.04)	18.87 (3.56)	18.79 (.38)
	시설	15.12 (3.67)	19.29 (3.81)	19.14 (.28)
직업이해	학교부적응	14.02 (4.27)	18.78 (3.70)	19.07 (.35)
	대안교육	14.03 (4.90)	18.18 (4.76)	18.25 (.44)
	비행	15.39 (4.39)	19.29 (4.10)	19.14 (.29)
	직업훈련	16.34 (4.23)	18.97 (3.74)	18.61 (.39)
	가출	12.45 (3.45)	18.12 (4.07)	19.09 (.57)
	소년원	15.15 (3.04)	19.56 (3.49)	19.40 (.39)
	시설	15.84 (3.88)	19.80 (3.74)	19.91 (.38)
구직기술	학교부적응	15.44 (3.35)	16.20 (3.54)	16.51 (.27)
	대안교육	15.39 (3.99)	15.87 (4.09)	16.28 (.30)
	비행	16.62 (4.13)	16.55 (4.22)	16.10 (.22)
	직업훈련	17.22 (3.94)	17.96 (3.97)	17.08 (.29)
	가출	13.87 (3.86)	14.39 (3.41)	15.82 (.44)
	소년원	15.86 (3.67)	16.54 (4.02)	16.64 (.30)
	시설	15.84 (3.88)	16.72 (4.05)	16.80 (.28)

<표 3.5> 프로그램성취도 사전, 사후, 수정된 사후 측정치(이어서)

항목	유 형	사 전	사 후	수정된 사후
자립기술	학교부적응	15.81 (3.72)	19.42 (3.70)	19.55 (.33)
	대안교육	15.49 (4.10)	18.94 (4.13)	19.18 (.43)
	비행	16.60 (4.06)	19.65 (4.16)	19.55 (.28)
	직업훈련	18.56 (3.89)	19.59 (4.27)	19.55 (.38)
	가출	13.44 (4.34)	18.41 (4.82)	20.37 (.55)
	소년원	15.98 (4.08)	19.53 (3.95)	19.92 (.37)
	시설	15.62 (4.40)	19.51 (4.31)	20.25 (.38)
실천의지	학교부적응	13.90 (4.13)	18.64 (4.12)	19.02 (.37)
	대안교육	14.22 (4.48)	18.76 (4.80)	18.89 (.48)
	비행	14.98 (4.29)	18.68 (4.63)	18.67 (.31)
	직업훈련	16.53 (3.65)	19.59 (4.27)	18.93 (.41)
	가출	13.89 (4.01)	18.41 (4.82)	18.65 (.59)
	소년원	14.59 (3.35)	19.53 (3.95)	19.57 (.41)
	시설	14.76 (3.96)	19.51 (4.31)	19.84 (.42)
총합	학교부적응	89.68(19.60)	111.83(18.19)	114.61(1.54)
	대안교육	89.27(23.11)	109.91(22.11)	111.34(1.95)
	비행	95.62(20.63)	112.80(20.31)	112.04(1.29)
	직업훈련	104.50(19.80)	115.90(19.25)	111.27(1.71)
	가출	83.55(17.22)	110.69(20.44)	115.62(2.54)
	소년원	94.97(17.20)	115.65(17.75)	114.98(1.69)
	시설	94.56(19.18)	116.66(19.72)	117.25(1.75)

사전점수에서 유형별 통계적으로 유의한 수준으로 차이가 나타났으므로, 사전 점수를 통제 한 후 수정된 사후점수에서 나타난 유형별 특성을 살펴보았다. 수정된 사후점수에서 가장 높은 점수를 보인 유형은 사회복지시설집단(M=117.25) 이었으며, 다음으로 사전점수에서 가장 낮은 점수를 보였던 가출집단이 높은 점

수를 보였다(M=115.62). 다음으로 소년원집단(M=114.98), 학교부적응(M=114.61), 비행집단(M=112.04), 대안교육집단(M=111.34), 직업훈련집단(M=111.27)인 것으로 나타났다. 직업훈련집단은 사전점수에서 가장 높은 점수를 보였으나, 수정된 사후점수에서는 가장 낮은 점수를 보였다. 두드림존 프로그램을 통하여 보다 긍정적인 변화를 보인 집단은 사회복지시설집단, 가출집단, 소년원 집단인 것으로 나타났다. 세 집단이 갖는 공통적인 특성은 보호시설에서 장기간, 혹은 일시적으로 보호받고 있는 청소년들이라는 점이며, 보호시설 퇴소를 앞두고 자립 및 사회진출에 대한 현실적인 요구와 강한 동기를 가진 집단이라는 점이다. 이에 반해 그리 큰 변화를 보이지 않은 집단은 학교부적응집단, 대안교육집단, 비행집단으로 앞에서 언급된 세 집단에 비하여 연령대가 낮으며, 대부분 가정에서 보호되고 있으므로 자립 및 사회진출을 위한 잔여기간이 많이 남아 있다는 특성을 가진다. 퇴소를 앞두고 당장 자립 및 사회진출을 준비해야 하는 집단에 비하여 자립 동기가 그리 높지 않았던 것으로 보인다. 직업훈련집단의 경우 타집단에 비하여 연령대가 가장 높고, 알바, 취업, 직업훈련 등 다양한 경험 등으로 인하여 자립 및 사회진출 관련 요소들을 일부 습득한 탓인지 본 프로그램에서 제시하는 관련 기술들에 대한 성과가 그리 높지 않은 것으로 나타났다.

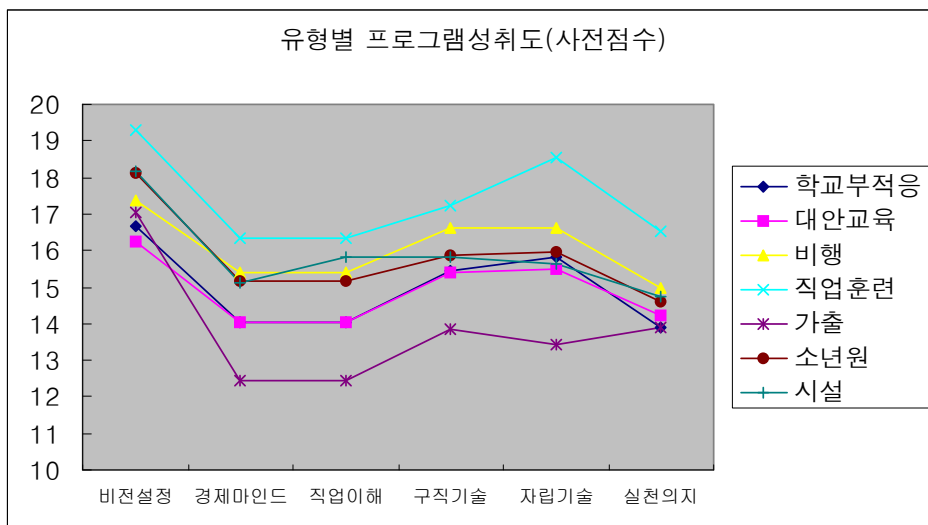


그림 1. 유형별 프로그램성취도(사전점수)

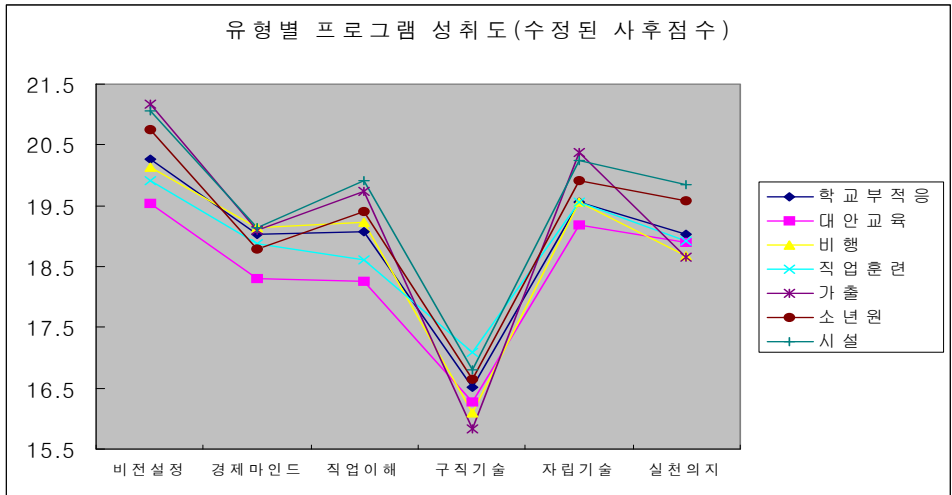


그림 2. 유형별 프로그램성취도(수정된 사후 점수)

한편, 사전점수를 통제한 후 수정된 사후 점수에서 참여청소년의 유형간 통계적으로 유의한 차이가 있는지를 분석해 보았으며, 그 결과는 표 3.6과 같다. 그 결과 ‘비전 설정’을 제외하고는 나머지 5개 영역에서 유형간 유의한 차이가 나타나지는 않았다. 사전-사후점수 비교에서 통계적으로 유의할 수준으로 사후점수가 높게 나타났으나, 사전 점수를 통제한 후 수정된 사후점수에서 유형간 차이가 나타나지는 않았다.

<표 3.6> 프로그램성취도 변량분석 결과

요인	변량원	SS	df	MS	F
비전설정	공변인	2496.80	1	2456.80	214.64 ^{***}
	집단	182.14	6	30.638	2.61 ^{***}
	오차	8526.68	733	11.63	
경제마인드	공변인	1867.18	1	1867.18	133.76 ^{***}
	집단	61.93	6	10.32	.74
	오차	10148.427	727	13.96	
직업이해	공변인	834.92	1	834.92	59.15 ^{***}
	집단	165.92	6	27.65	
	오차	9641.06	683	14.12	

<표 3.6> 프로그램성취도 변량분석 결과(이어서)

요인	변량원	SS	df	MS	F
구직기술	공변인	5307.05	1	5307.05	592.18 ^{***}
	집단	105.16	6	17.53	1.96
	오차	6954.46	776	8.96	
자립기술	공변인	1914.15	1	1914.15	146.63 ^{***}
	집단	78.24	6	13.04	.99
	오차	8785.67	673		
실천의지	공변인	2272.60	1	2272.60	141.30 ^{***}
	집단	116.54	6	19.42	1.21
	오차	10823.95	673	16.08	
총점	공변인	79617.12	1	79617.12	307.18 ^{***}
	집단	2776.15	6	462.69	1.785
	오차	164326.78	634	259.119	

다. 진로결정자아효능감 사전-사후 평가

1) 사전-사후 점수의 변화

두드림존 프로그램에 참여한 청소년을 대상으로 프로그램 개입 이후 진로결정자아효능감에서 유의한 차이가 있는지 살펴보기 위하여 반복측정 변량분석 t 검증을 실시하였으며, 그 결과는 <표 3.7>과 같다. 먼저, 진로결정자아효능감 사전 점수에서 나타난 하위 영역별 특성을 살펴보면, 미래계획(M=19.58), 자기평가(M=16.71), 문제해결(M=15.48)의 점수가 다소 높게 나타난 반면 목표설정(M=13.11), 직업정보(M=12.81)의 점수가 다소 낮게 나타났다. 사후 점수에서 미래계획(M=23.56), 자기평가(M=19.95), 문제해결(M=19.23), 직업정보(M=15.53), 목표설정(M=15.88)의 순으로 나타나 사전점수의 경향과 동일한 양상을 보였다.

사전-사후 반복측정 변량분석(repeated t-test)을 통하여 사전점수와 사후점수 차이의 통계적 유의도를 살펴보면, 자기평가(t=20.69, p<.001), 직업정보(t=20.93, p<.001), 목표설정(t=20.23, p<.001), 미래계획(t=20.23, p<.001), 문제해결(t=23.69, p<.001) 등 진로결정자아효능감의 모든 하위 영역에서 통계적으로 유의한 차이가 나타났다. 이러한 결과를 통하여 참여 청소년들은 진로결정자아

효능감에서 유의한 변화를 보였음을 알 수 있다.

<표 3.7> 진로결정자아효능감 사전-사후 점수 비교

	사전점수 M(SD)	사후점수 M(SD)	t
자기평가	16.71(3.87)	19.95(3.76)	20.69 ^{***}
직업정보	12.81(3.09)	15.53(3.18)	20.93 ^{***}
목표설정	13.11(3.32)	15.88(3.15)	20.23 ^{***}
미래계획	19.58(4.62)	23.56(4.65)	20.46 ^{***}
문제해결	15.48(3.64)	19.23(3.91)	23.99 ^{***}
총점	77.77(16.65)	94.42(17.37)	24.02 ^{***}

^{***} p < .001

2) 유형별 집단간 차이 검증

앞에서 살펴본 바와 같이 두드림존 프로그램은 참여 청소년의 진로결정자아효능감을 향상시키는 데 큰 기여를 한 것으로 나타났다. 다음으로 앞에서 언급한 이러한 변화가 위기청소년 유형에 따라 차이가 있는지를 살펴보았다. <표 3.8>에서 보여지는 바와 같이 유형별 사전점수에서 통계적으로 유의한 차이가 발생하였기 때문에 사전점수를 공변인으로 하고 사후검사 점수를 종속변인으로 하여 공변량분석(ANCOVA)을 실시하였다. 진로결정자아효능감척도의 하위 영역마다 유형별 사전점수, 사후점수, 수정된 사후점수의 평균과 표준편차를 산출하였고 그 결과를 <표 3.9>와 <그림 4>로 나타내었다.

진로결정자아효능감 사전 점수의 유형별 특성을 살펴보면, 7개 집단 중에서 직업훈련을 받고 있는 집단의 사전 점수가 모든 영역에서 높게 나타났다(M=85.62). 이에 반해 쉼터에서 일시보호하고 있는 가출 집단은 모든 영역에서 타 집단에 비하여 낮은 점수를 보였다(M=69.12). 가출집단 이외 학교부적응집단(M=75.24)과 대안교육집단(M=73.83)의 사전점수가 다소 낮게 나타났으며, 소년원집단(M=77.14), 사회복지시설집단(M=78.33), 비행집단(M=78.53)의 점수가 다소 높게 나타났다.

사전점수에서 유형별 통계적으로 유의한 수준으로 차이가 나타났으므로, 사전점수를

통제한 후 수정된 사후점수에서 나타난 유형별 특성을 살펴보았다. 수정된 사후점수에서 가장 높은 점수를 보인 유형은 사전점수에서 가장 낮은 점수를 보였던 가출집단(M=97.40)이었으며, 다음으로 사회복지시설집단(M=96.98), 소년원집단(M=94.96), 학교부적응집단(M=94.90), 비행집단(M=93.37), 대안교육집단(M=93.04), 직업훈련집단(M=92.43)의 순으로 나타났다. 직업훈련집단은 사전점수에서 가장 높은 점수를 보였으나, 수정된 사후점수에서는 가장 낮은 점수를 보였다.

<표 3.8> 진로자아결정효능감 사전, 사후, 수정된 사후 측정치

	유형	사전	사후	수정된 사후
자기평가	학교부적응	16.07 (3.53)	19.53 (3.51)	19.75 (.31)
	대안교육	16.16 (3.65)	20.19 (3.97)	20.19 (.41)
	비행	16.92 (4.19)	19.69 (4.20)	19.64 (.26)
	직업훈련	18.43 (3.63)	20.24 (3.46)	19.68 (.35)
	가출	14.75 (3.70)	20.02 (3.85)	20.91 (.51)
	소년원	16.47 (3.52)	20.09 (3.27)	21.11 (.35)
	시설	16.70 (4.03)	20.12 (3.79)	20.31 (.36)
직업정보	학교부적응	12.37 (2.91)	15.73 (2.95)	15.46 (.27)
	대안교육	12.25 (3.08)	15.18 (3.54)	15.24 (.34)
	비행	12.97 (3.43)	15.35 (3.50)	15.37 (.22)
	직업훈련	13.85 (3.11)	15.65 (3.17)	15.39 (.30)
	가출	11.20 (3.12)	15.20 (3.41)	15.86 (.44)
	소년원	12.80 (2.87)	15.93 (2.99)	15.65 (.30)
	시설	12.93 (3.03)	15.97 (2.98)	16.07 (.31)
목표설정	학교부적응	12.76 (3.04)	23.15 (4.57)	15.84 (.27)
	대안교육	12.28 (3.64)	23.34 (5.01)	15.30 (.35)
	비행	13.21 (3.64)	15.78 (3.28)	15.74 (.22)
	직업훈련	14.41 (3.20)	16.17 (3.07)	15.85 (.30)
	가출	11.82 (2.90)	15.80 (3.31)	16.33 (.44)
	소년원	12.80 (3.01)	23.82 (4.00)	15.99 (.30)
	시설	13.46 (3.27)	16.46 (2.88)	16.39 (.31)

<표 3.8> 진로자아결정효능감 사전, 사후, 수정된 사후 측정치(이어서)

	유형	사전	사후	수정된 사후
미래계획	학교부적응	18.51 (3.98)	18.86 (3.61)	23.58 (.40)
	대안교육	18.59 (5.18)	18.44 (4.32)	23.48 (.51)
	비행	19.64 (4.92)	23.29 (5.11)	23.29 (.33)
	직업훈련	21.96 (4.40)	23.76 (4.30)	22.99 (.45)
	가출	18.24 (4.68)	23.51 (4.63)	24.16 (.64)
	소년원	19.53 (4.32)	19.44 (3.60)	23.86 (.44)
	시설	19.79 (4.44)	24.01 (4.58)	24.14 (.45)
문제해결	학교부적응	15.02 (3.10)	92.89 (16.36)	19.07 (.33)
	대안교육	14.54 (3.75)	92.34 (18.81)	18.74 (.42)
	비행	15.73 (3.99)	19.27 (4.22)	19.21 (.27)
	직업훈련	17.01 (3.75)	19.23 (3.78)	18.73 (.37)
	가출	13.12 (3.28)	18.68 (4.03)	19.78 (.54)
	소년원	15.66 (3.18)	94.99 (14.95)	19.45 (.37)
	시설	15.60 (3.67)	19.89 (3.69)	19.93 (.38)
총점	학교부적응	75.24(14.23)	92.89 (16.36)	94.90 (1.48)
	대안교육	73.83(17.40)	92.34 (18.81)	93.04 (1.91)
	비행	78.53(18.60)	93.49 (19.09)	93.37 (1.19)
	직업훈련	85.62(16.20)	95.23 (16.47)	92.43 (1.62)
	가출	69.12(14.41)	93.19 (18.24)	97.40 (2.38)
	소년원	77.14(15.09)	94.99 (14.95)	94.96 (1.61)
	시설	78.31(16.16)	96.39 (16.85)	96.98 (1.67)

두드림존 프로그램을 통하여 진로결정자아효능감에서 보다 긍정적인 변화를 보인 집단은 가출집단, 사회복지시설집단, 소년원 집단인 것으로 나타났다. 이에 반해 학교부적응집단, 대안교육집단, 비행집단은 앞의 세 집단에 비하여 변화가 그리 크지 않은 것으로 보인다. 한편 직업훈련집단은 사전점수에서는 가장 높은 점수를 보였으나 수정된 사후 점수에서는 타 집단에 비하여 가장 낮은 점수를 보여, 사전 점수에서 가장 낮은 점수를 보였다가 수정된 사후점수에서 가장 높은 점수를 보인 가출집단과 대조를 이루었다.

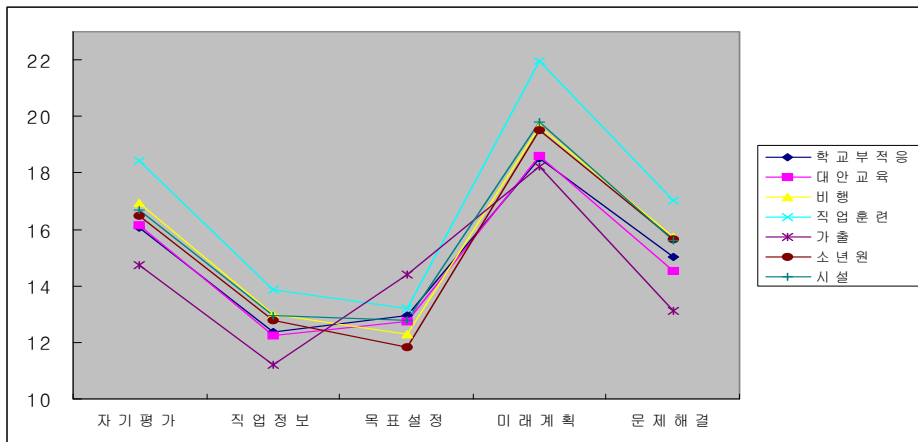


그림 3. 유형별 진로결정자아효능감 (사전점수)

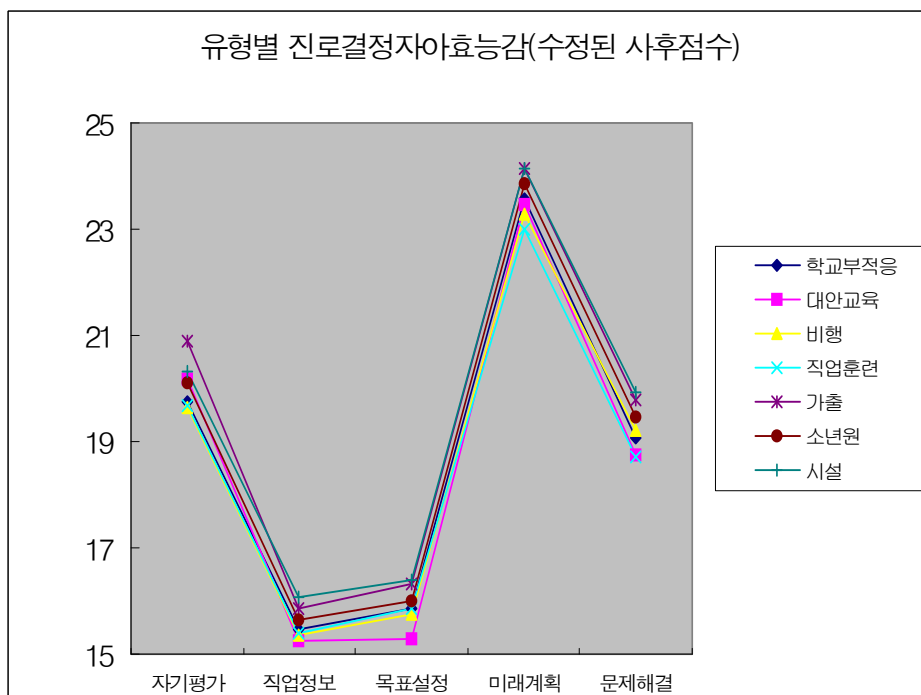


그림 4. 유형별 진로결정자아효능감(수정된 사후점수)

한편, 사전점수를 통제된 후 수정된 사후 점수에서 참여청소년의 유형간에 통계적으로 유의한 차이가 있는지를 분석해 보았다. 그 결과 진로결정자아효능감의 모든 영역에서 유형간 유의한 차이가 나타나지는 않았다. 사전-사후점수 비교에서 통계적으로 유의할 수준으로 사후점수가 높게 나타났으나, 유형별로 사전-사후 점수 변화가 통계적으로 유의할 만큼 차이를 보이지는 않았음을 알 수 있다.

<표 3.9> 진로자아결정효능감 변량분석결과

요인	변량원	SS	df	MS	F
자기평가	공변인	1758.71	1	1758.71	150.95 ^{***}
	집단	86.41	6	14.40	1.24
	오차	7876.11	676		
직업정보	공변인	1177.98	1	1177.98	140.26 ^{***}
	집단	45.60	673	7.60	.90
	오차	5652.21			
목표설정	공변인	1009.54	1	1009.54	119.52 ^{***}
	집단	59.78	6	9.96	1.18
	오차	5630.43	669	8.42	
미래계획	공변인	2424.05	1	2424.05	133.51 ^{***}
	집단	94.96	6	15.83	.87
	오차	12165.03	670	18.16	
문제해결	공변인	1839.51	1	1839.51	146.49 ^{***}
	집단	103.93	6	17.32	1.38
	오차	8375.74	667	12.58	
총합	공변인	41810.18	1	41810.18	175.06 ^{***}
	집단	1639.81	6	273.30	1.14
	오차	154530.02	647	238.84	

^{***} p<.001

8. 두드림존 프로그램 과정 평가

가. 회기 만족도 변화 양상

각 회기 및 모듈 활동에 대한 참여자의 반응을 살펴보기 위하여 매 회기가 끝날 때마다 회기평가를 실시하였다. 회기평가는 각 모듈 활동에 대한 흥미정도와 도움정도, 그리고 회기 전체 만족도로 구성되어 있다. 그 결과는 표 3.10과 그림 5에 제시하였다. 먼저, 회기별 프로그램 참여자의 만족도를 살펴보면 1회기의 평균 만족도 7.87, 2회기 8.39, 3회기 8.21, 4회기 8.20, 5회기 8.31, 6회기 8.52로 나타났다. 각 회기별 만족도 변화 과정을 살펴보면, 1회기(비전설정)가 전체 회기에서 가장 낮으며, 2회기(경제마인드)에서 높아졌다가, 3회기(직업이해)에서 다소 떨어지는 양상을 보였다가, 4회기(구직기술)이후 6회기(실천의지)까지 꾸준히 상승하는 양상을 보였다.

<표 3.10> 회기별 프로그램 만족도

유형	1회기 M(SD)	2회기 M(SD)	3회기 M(SD)	4회기 M(SD)	5회기 M(SD)	6회기 M(SD)
학교부적응	7.35(1.92)	7.78(1.66)	7.82(1.76)	7.77(1.78)	8.20(1.86)	8.12(1.93)
대안교육	7.15(1.86)	7.30(1.92)	7.84(1.76)	8.05(1.70)	7.80(2.11)	8.17(1.89)
비행	7.81(1.87)	7.90(1.96)	8.13(1.88)	8.08(1.86)	7.80(1.79)	8.06(1.97)
직업훈련	8.11(1.92)	8.79(1.71)	8.13(1.94)	7.65(2.33)	7.43(2.39)	8.56(1.91)
가출	8.02(1.85)	8.115(1.99)	8.45(1.85)	8.65(1.51)	9.00(1.41)	8.61(1.71)
소년원	8.38(1.64)	8.84(1.31)	8.58(1.46)	8.69(1.44)	8.95(1.42)	8.86(1.52)
시설	7.94(1.72)	8.61(1.57)	8.44(1.65)	8.51(1.72)	8.64(1.79)	8.54(1.67)
전체	7.87(1.86)	8.39(1.81)	8.21(1.79)	8.20(1.85)	8.31(2.03)	8.51(1.85)

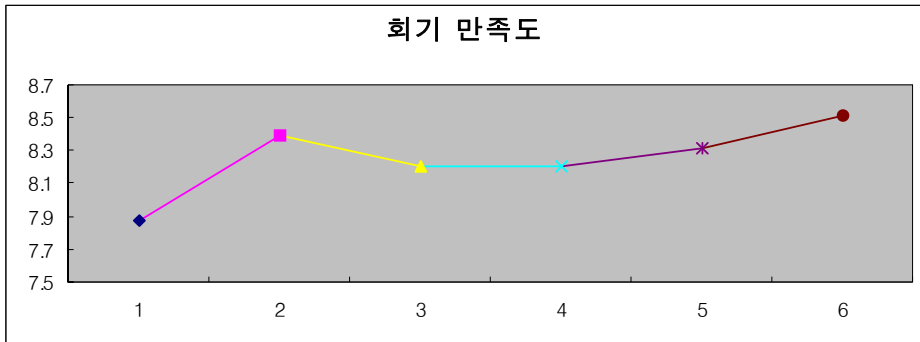


그림 5. 전체 회기 만족도

다음으로 집단 간 회기별 참여자의 만족도 점수들 간에 유의한 차이가 있는지 분석하기 위하여 혼합-설계 분석을 실시하였다. <표 3.11>에서 보여지는바와 같이 측정 시기의 주 효과가 나타났다($F=11597.81, p<.001$). 다음으로 측정시기와 집단 간에 유의한 상호작용이 나타났다($F=4.69, p<.001$).

<표 3.11> 회기별 만족도 변량분석 결과

	SS	df	MS	F
회기	144919.36	1	144919.36	11597.81 ^{***}
소속기관	351.65	6	58.61	4.69 ^{***}
Error	5722.90	458	12.50	

*** $p<.001$

다음으로 위기청소년 유형별 회기만족도 양상을 살펴보면 <그림 6>과 같다. <그림 6>에서 보여 지는 바와 같이 소년원집단은 타 집단에 비하여 매 회기에 걸쳐 만족도가 가장 높게 나타났다. 이에 반해 학교부적응집단과 대안교육집단의 만족도는 타 집단에 비하여 다소 떨어지는 것으로 나타났다. 직업훈련집단은 각 회기간 만족도에서 급격한 차이를 보이는 불안정한 양상을 보였다.

회기별 만족도 양상을 살펴보면, 소년원집단과 사회복지시설집단, 그리고 학교부적응 집단은 전체 회기 만족도 양상과 유사하게 2회기(경제마인드제고)와 5회기(자립기술)에

대한 만족도가 가장 높게 나타났다. 이에 반해 가출집단은 5회기(자립기술)에서 가장 높은 만족도를 보였으며, 직업훈련집단은 2회기(경제마인드제고)에서 가장 높은 만족도를 보였다. 직업훈련집단의 경우 5회기(자립기술)에서 만족도가 급격하게 떨어지는 양상을 보였다.

또 유형별로 상하위 집단을 나눌 수 있다. 소년원집단, 가출집단, 사회복지시설집단이 상위 점수를 차지하고 보호관찰소집단, 학교부적응집단, 대안학교 집단이 하위 점수를 차지하고 있는 양상을 볼 수 있는데 이는 프로그램 성취도 사전-사후 차이 분석에서 나타남과 같은 양상이다. 즉 보호시설에서 장기간 혹은 일시적인 보호를 받고 있는 상위 세 집단은 보호시설 퇴소를 앞두고 자립 및 사회진출에 대한 현실적인 요구와 강한 동기를 가지고 있다고 할 수 있으며, 그에 따라 프로그램 만족도에서도 높은 점수가 나온 것으로 보인다. 반대로 상대적으로 연령대가 낮고 가정에서 보호되고 있는 하위 세 집단은 자립 및 사회진출을 위한 자립잔여기간이 많이 남아 있고 그에 따라 프로그램 만족도가 상대적으로 떨어지는 것으로 보인다. 경제에 대한 기대감이 가장 높았던 직업훈련집단은 2회기에서는 만족도가 높지만, 직업훈련을 받으면서 다양한 경험을 해 보아서인지 3, 4, 5회기에서의 만족도는 급격히 떨어지다가 자신의 목표와 계획을 세우는 6회기에서는 다시 만족도가 높게 나타나고 있음을 볼 수 있다. 연령대도 높고 직업훈련의 경험도 다른 집단에 비하여 많은 직업훈련집단에게 3, 4, 5회기가 얼마나 도움이 되고 있는지를 고려해야 할 것이라는 점을 시사하고 있다.

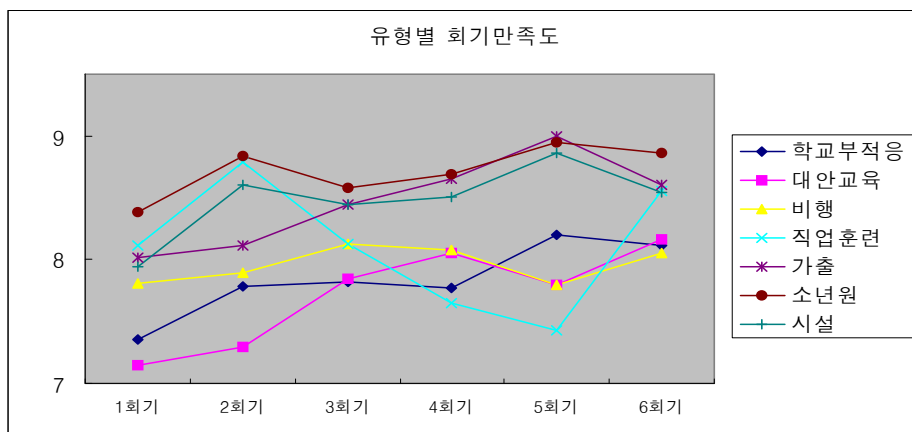


그림 6. 유형별 회기 만족도

나. 1회기 과정 평가

두드림존 프로그램은 4일간 연속적으로 6회기가 진행되는 형태를 갖추고 있다. 프로그램 첫날에 진행된 1회기 과정에 대한 참여자들의 만족도를 살펴보면, 전반적으로 3.70~3.90의 만족도를 보여주고 있다. 1회기에는 소감나누기를 제외하고는 총 6개의 모듈 활동이 진행되었으며, 흥미점수와 도움 점수 각각에서 ‘스타탄생’의 만족도 점수가 가장 높게 나타났다. 다음으로 ‘행복예감’과 ‘아름다운 약속’인 것으로 나타났다.

<표 3.12> 1회기 흥미, 도움 만족도

모듈명	흥미점수	도움점수
1. 클릭! 두드림	3.61	3.90
2. 반갑다, 친구야	3.63	3.38
3. 유쾌통쾌	3.67	3.49
4. 아름다운 약속	3.73	3.75
5. 스타탄생	3.82	3.91
6. 행복예감	3.78	3.81
7. 소감나누기	3.63	3.70

1회기에 대하여 도움정도와 흥미정도를 나눠서 유형별 만족도 양상을 살펴보면, 다른 회기에 비하여 전반적으로 만족도 그래프 모양이 각기각색으로 나타나고 있다. 즉 흥미나 도움의 정도가 각 유형마다 유사하게 보고되는 것이 아니라 각 유형마다 특색 있게, 통일성 없이 나타나고 있다는 것이다. 이러한 특징은 첫째로 1회기가 첫날에 진행되는 것이기 때문에 참여자들이 새로운 환경에 적응하고 프로그램 진행을 익혀가는 시기이기 때문에 유형마다의 특색이 더 강하게 나타난다고 보인다. 또한 1회기 자체의 문제라도 볼 수 있는데, 다른 회기에 비하여 프로그램의 안정성이 덜하여 각 유형마다 프로그램에 대한 반응이 다르게 나온다고 해석할 수 있다.

이러한 다양한 그래프의 모습에도 유형간 분석을 해보면, 직업훈련집단, 사회복지시설 집단, 쉼터집단의 만족도가 높게 나타난 반면에 대안학교, 학교부적응, 보호관찰소 집단의 만족도가 낮게 나타났다. 전반적으로는 1회기 내에서 시간적 경과에 따라 ‘스타탄

생', '행복예감'으로 갈수록 꾸준히 높아지다가 마지막 '소감나누기'에서 약간 떨어지는 양상을 보여주고 있다.

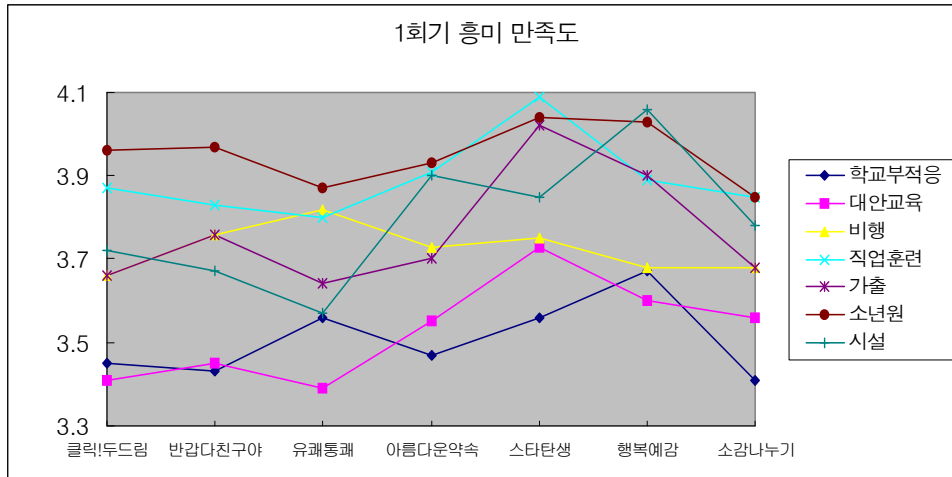


그림 7. 1회기 흥미만족도

다음으로 1회기 도움정도에 대한 만족도를 살펴보면, 가출청소년집단과 소년원집단이 타집단에 비하여 도움을 많이 받은 것으로 지각하고 있었다. 이에 반해 직업훈련집단, 학교부적응집단, 대안교육집단의 도움 만족도가 다소 떨어지는 것으로 나타났다. 한편 직업훈련집단의 경우 1회기 모듈 활동에 대하여 흥미에 대한 만족도는 다소 높게 나타났지만 도움에 대한 만족도는 다소 떨어지는 것으로 나타나 대조를 보였다.

모듈별로 만족도의 흐름을 살펴보면 전반적으로 행복예감에서는 도움의 만족도가 높게 나타났지만, 스타탄생에서는 가출청소년집단, 사회복지시설집단, 대안교육집단에서 도움 만족도의 점수가 떨어지고 있다. 한편 스타탄생에 대한 흥미 만족도는 떨어지는 양상을 보이고 있지 않다. 즉, 스타탄생 모듈은 이 세 집단에서 흥미에서는 높은 점수를 받았지만, 도움에서는 상대적으로 낮은 점수를 받았다는 것이다. 꿈을 이룬 사람들의 동영상 시청하고 그 소감을 적는 모듈인 스타탄생은 이 세 집단에게 흥미롭기는 했지만 그 내용을 참여자들이 공감하고 자신의 삶에 적용하는 유익성은 다소 적었던 것으로 보인다. 그러므로 이 모듈에서는 흥미요소와 함께 유익성이 강화되어야 할 것이다.

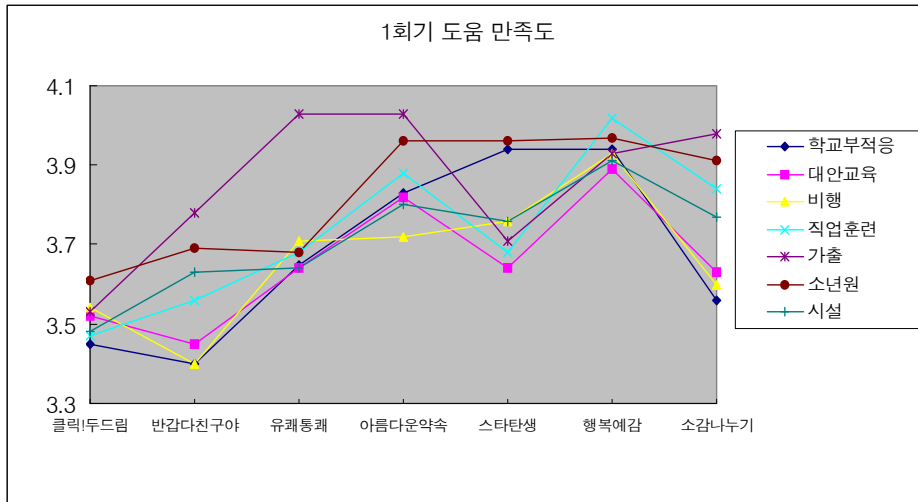


그림 8. 1회기 도움만족도

다. 2회기 과정 평가

<표 3.13>에서 나타난 바와 같이 2회기에 대한 참여자들의 만족도를 살펴보면, 전반적으로 3.70~4.11의 높은 만족도를 보여주고 있다.

<표 3.13> 2회기 흥미, 도움 만족도

모듈명	흥미점수	도움점수
1. 우리는 한 팀	3.86	3.83
2. 반갑다, 경제야	3.83	3.89
3. 경제이야기	3.70	3.81
4. 피자야? 경제야!	4.11	3.98
5. 찾아라, 따끈따끈한 정보	3.86	3.93
6. 주가가 오르락내리락	4.00	4.03
7. 실전! 똑똑 돈 관리	3.86	3.94
8. 세상을 내 품에-	3.79	3.88

표 3.13에 나타난 바와 같이, 2회기에는 총 8개의 모듈활동이 진행되었으며, 흥미점수와 도움 점수 각각에서 '피자야? 경제야!'의 만족도 점수가 가장 높게 나타났다. 다음

으로 '주가가 오르락내리락'과 '실전! 똑똑 돈 관리'의 만족도가 높은 것으로 나타났다. 1회기의 전반적인 양상을 살펴보면 '반갑다, 경제야', '피자야, 경제야', '주가가 오르락내리락'에서 급상승이 이뤄진 것으로 나타났다.

2회기에 대하여 도움정도와 흥미정도를 나눠서 유형별 만족도 양상을 살펴보면, <그림 9>와 <그림 10>과 같다. 사회복지시설집단과 직업훈련집단은 타 집단에 비하여 다소 높은 흥미를 보여주었다. 다른 유형집단들은 2회기 활동에서 대부분 높은 흥미를 보인 반면에 대안교육집단의 흥미도가 타 집단에 비해 급격하게 떨어져 있다는 점이 특이하다.

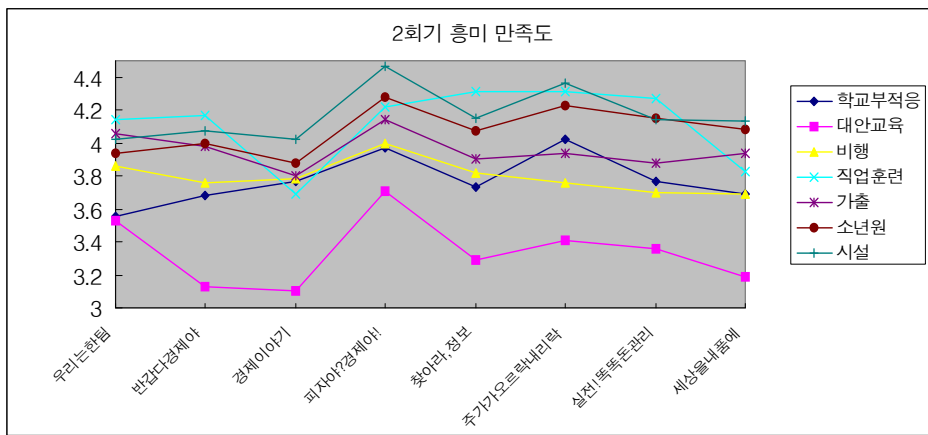


그림 9. 2회기 흥미만족도

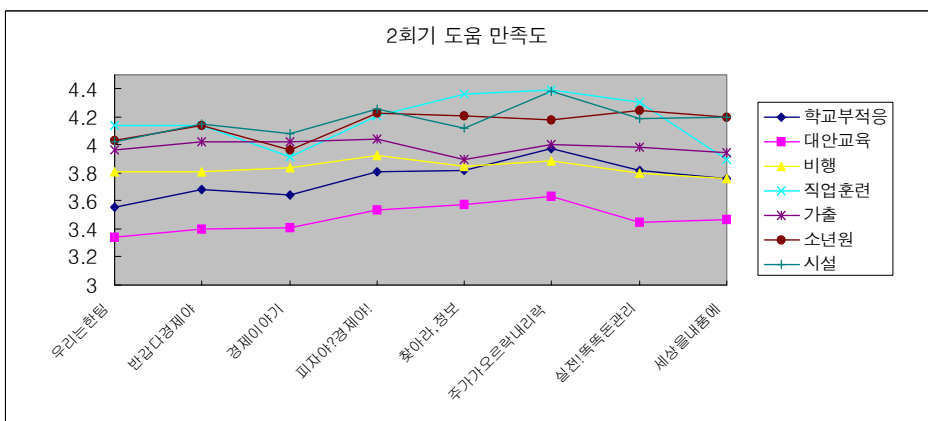


그림 10. 2회기 도움 만족도

2회기 활동에 대한 도움정도를 살펴보면, 직업훈련집단, 사회복지시설집단, 소년원집단이 타 집단에 비하여 도움을 받은 정도를 높게 지각하고 있었다. 직업훈련집단은 다른 회기에 비하여 2회기에서 흥미 및 도움 만족도가 높게 나타나고 있다. 이는 직업훈련집단의 경제 기대 수준이 가장 높았다는 점으로 설명할 수 있다.

이에 반해 대안교육집단의 도움 만족도는 타 유형에 비하여 다소간 떨어지는 양상을 보였다. 이는 대안교육집단이 흥미도에서 큰 격차로 점수가 떨어졌던 양상과 같다. 이렇게 다른 유형에 비해서 대안교육집단의 만족도가 떨어지는 것은 첫째로 대안교육집단의 프로그램 참여기대수준이 낮았다는 점을 볼 때 전반적인 참여 동기, 자발성 등이 저하되어 있던 것으로 보인다. 또한 대안교육집단의 경제 기대 수준이 낮았다는 점을 미뤄볼 때 경제적인 내용의 2회기에서 큰 흥미를 느끼지 못한 것으로 보인다. 마지막으로 프로그램 참여 동기나 자발성이 낮고 경제라는 주제에 흥미를 느끼지 못한 참여자들이 게임과 적극적으로 참여해야 하는 활동 프로그램이 주를 이루는 2회기 내용을 버거워했던 것으로 보인다.

한편 다른 회기에서는 모듈 활동에 따라 한 회기 내에서도 만족도의 점수가 큰 차이를 보이는 반면에, 2회기 활동에서는 모듈 간 만족도 점수의 차이가 거의 없어 모든 모듈 활동에 대해 전반적으로 만족하고 있는 것으로 나타났다.

라. 3회기 과정 평가

<표 3.14>에서 나타난 바와 같이 3회기에 대한 참여자들의 만족도를 살펴보면, 전반적으로 3.78~4.02의 높은 만족도를 보여주고 있다.

<표 3.14> 3회기 흥미, 도움 만족도

모듈명	흥미점수	도움점수
1. 뚝을 올려라!	3.78	3.82
2. 끼리끼리 모여라	3.86	3.86
3. 성공한 직업인을 찾아라	3.90	3.92
4. 직업전망대	3.84	3.94
5. 도전!직업퀴즈 골든벨	4.02	3.97
6. 나의 직업 컬러링	3.88	3.91
7. 소감나누기	3.91	3.91

3회기에는 ‘소감나누기’를 제외하고 총 6개의 모듈 활동이 진행되었으며, 흥미 점수와 도움 점수 각각에서 ‘도전! 직업퀴즈 골든벨’의 만족도 점수가 가장 높게 나타났다. 다음으로 ‘성공한 직업인을 찾아라’와 ‘직업전망대’의 만족도가 높은 것으로 나타났다. 2회기의 전반적인 양상을 살펴보면 ‘끼리끼리 모여라’와 ‘도전! 직업퀴즈 골든벨’에서 급상승이 이뤄진 것으로 나타났다.

3회기에 대하여 도움정도와 흥미정도를 나눠서 유형별 만족도 양상을 살펴보면, <그림 11>과 <그림 12>와 같다. 3회기의 만족도 그래프는 1회기에서와 같이 각 유형 집단들이 각양각색의 그래프 모양을 보이고 있다. 이는 첫 번째로 1회기에서와 마찬가지로 3회기 프로그램의 낮은 안정성을 그 원인으로 들 수 있으며 두 번째로 3회기 내용에서 각 운영센터마다 인터넷 사용 가능 여부 등의 여건 차이로 인하여 제공된 프로그램의 내용이 달랐으리라는 추측도 해볼 수 있다. 그러나 이러한 다양성에도 불구하고 앞서 말한 바와 같이 ‘도전! 직업퀴즈 골든벨’과 ‘성공한 직업인을 찾아라’의 모듈은 공통적으로 높은 점수를 받고 있는 등, 유사한 양상을 보이는 부분도 나타나고 있다.

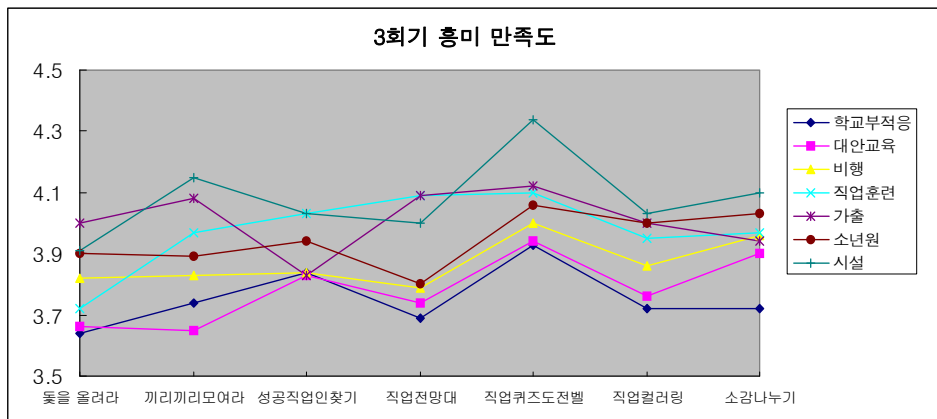


그림 11. 3회기 흥미 만족도

3회기 활동에 대한 흥미정도를 살펴본 결과, 사회복지시설집단이 타집단에 비하여 3회기 활동에 대하여 흥미롭게 지각하고 있는 것으로 나타났다. 사회복지시설집단과 함께 가출, 소년원 집단의 점수가 높게 나타나 자립 및 사회진출에 대한 필요성이 높은 전체 프로그램 만족도 상위 세 집단의 양상이 유사하게 나타나고 있다. 이는 하위 세

집단에서도 마찬가지로인데 1, 2회기와는 달리 대안교육집단과 학교부적응집단의 흥미만족도가 타집단에 비하여 크게 떨어지지 않는 않지만 역시 가장 낮은 점수를 보이고 있다. 이는 하위 세 집단이 상위 세 집단에 비하여 직업에 대한 흥미가 높음을 보여주고 있다.

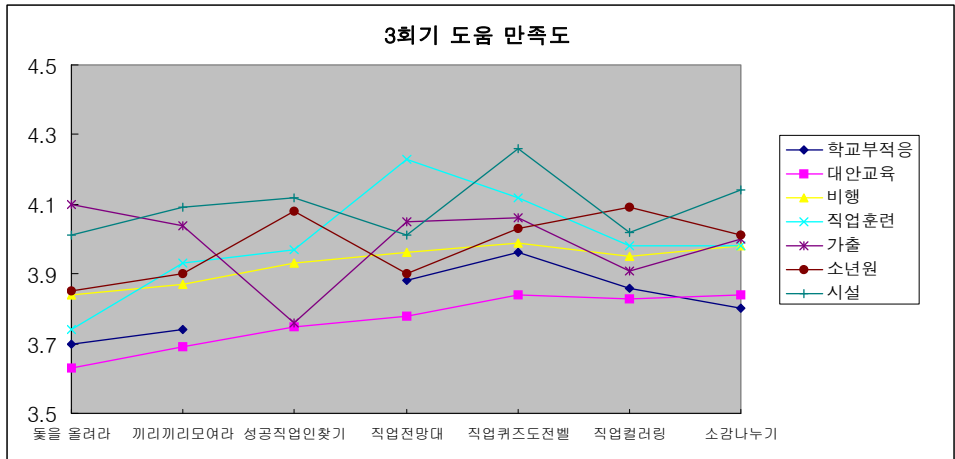


그림 12. 3회기 도움 만족도

3회기 활동에 대한 도움정도를 살펴본 결과, 사회복지시설과 소년원집단이 타집단에 비하여 도움 받은 정도를 높게 지각하고 있었다. 또한 여기에서도 상위 세 집단과 하위 세 집단의 양상이 유사하게 나타나서 직업이라는 주제가 상위 세 집단에게 좀 더 유의하게 지각되고 있음을 보여준다. 직업훈련집단의 경우 3회기 모듈 활동 중에서 다른 유형 집단과 달리 ‘직업전망대’에 대한 도움 만족도가 높게 나타났다.

마. 4회기 과정 평가

<표 3.15>에서 나타난 바와 같이 4회기에 대한 참여자들의 만족도를 살펴보면, 전반적으로 3.66~4.10의 높은 만족도를 보여주고 있다. 3회기에는 8개의 모듈활동이 진행되었으며, 흥미점수와 도움 점수 각각에서 ‘잡마블 게임’의 만족도 점수가 가장 높게 나타났다. 다음으로 ‘콧콧이력서’와 ‘SHOW를 하라’의 만족도가 높은 것으로 나타났다. 4회기의 전반적인 양상을 살펴보면 다른 회기들과는 달리 각 모듈 간 만족도의 점수가 유사한 양상을 보이고 있다.

<표 3.15> 4회기 흥미, 도움 만족도

모듈명	흥미점수	도움점수
1. 으라차차!국민체조	3.66	3.64
2. 콧코이력서 I	3.92	3.95
3. 콧코이력서 II	3.85	3.92
4. SHOW를 하라 I	3.96	3.89
5. SHOW를 하라 II	3.93	3.90
6. 스마일 파워	3.83	3.84
7. 김군의 하루	3.85	3.85
8. 잡마블 게임	4.10	4.09
9. 마음 가다듬기	3.94	3.96

4회기에 대하여 도움정도와 흥미정도를 나눠서 유형별 만족도 양상을 살펴보면, <그림 13>과 <그림 14>와 같다.

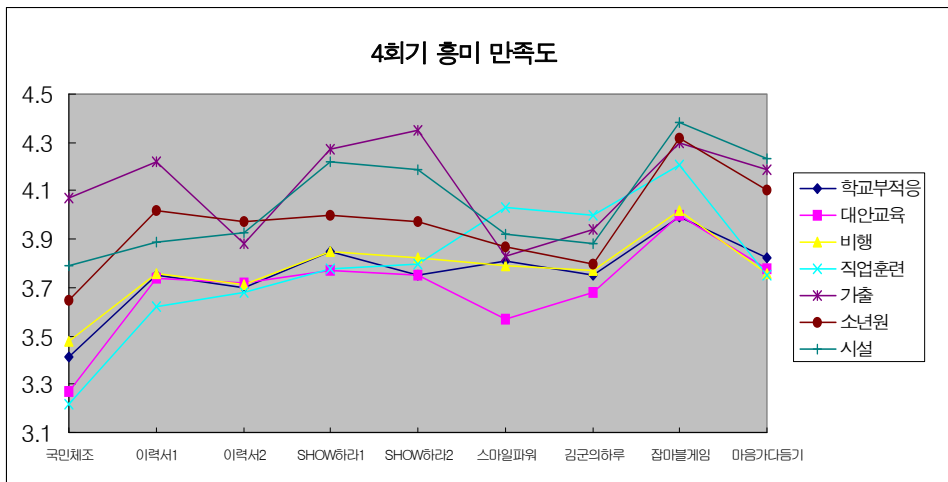


그림 13. 4회기 흥미만족도

그림에서 보이는 바와 같이, 가출집단과 소년원집단, 사회복지시설집단이 4회기 활동에 대해 흥미롭게 지각하고 있는 것으로 나타났다. 이에 반해 대안교육집단, 비행집단, 그리고 직업훈련집단의 흥미정도가 다소 떨어지는 것으로 나타났다.

모듈별로 살펴보면 흥미로운 점은 가출집단에서 '이력서2'의 흥미도가 급격히 떨어

진다는 점, 그리고 모든 유형집단에서 ‘스마일파워’와 ‘김군의 하루’ 점수가 떨어지는 것에 비하여 직업훈련집단의 흥미도는 높다는 점을 들 수 있다.

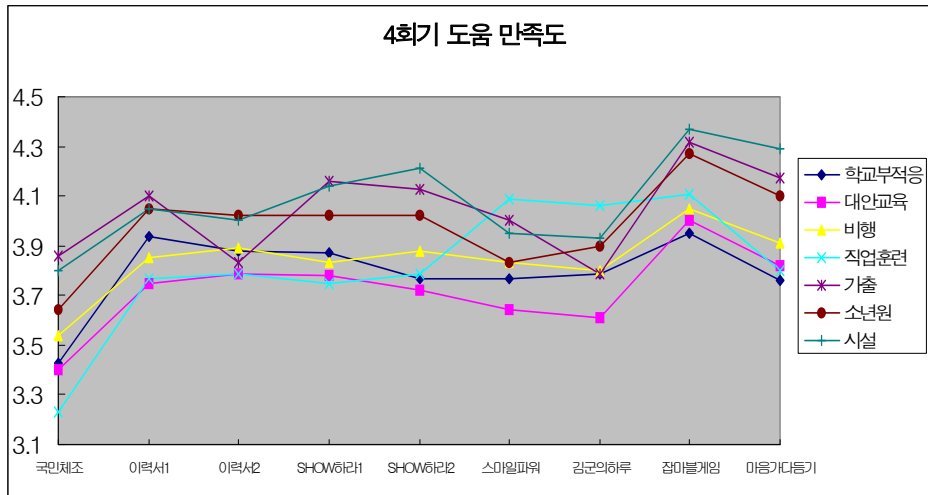


그림 14. 4회기 도움 만족도

비슷한 양상이 도움 만족도에서도 나타나고 있는데 먼저 가출집단과 소년원집단, 사회복지시설집단의 점수가 전반적으로 높다는 것과 가출집단의 ‘이력서2’의 도움 점수가 급격히 떨어진다는 점, 그리고 전반적으로 ‘스마일파워’와 ‘김군의 하루’의 점수가 낮는데 비하여 직업훈련학교의 점수가 다소 높다는 점이 유사하게 나타나고 있다.

첫 번째로 가출집단과 소년원집단, 사회복지시설집단의 점수가 전반적으로 높다는 것은 상위 세 집단의 고득점으로 다른 회기들과 마찬가지로 자립 및 사회진출에 대한 요구가 높은 세 집단에서 구직 활동에서 만족도가 높은 것으로 보인다.

두 번째로 가출집단이 ‘이력서2’에서 점수가 떨어지는 것은, ‘이력서1’은 잘못된 이력서 내용을 보면서 교정하는 내용이지만, ‘이력서2’는 자기가 직접 이력서를 작성해 보는 모듈로서 학력이나 경제적 상황이 좋지 않고 미래관, 커리어 기대관이 낮은 가출청소년들이 이력서에 쓸 내용을 생각해내는 것이 쉽지 않았으리라고 추측된다.

마지막으로 직업훈련학교집단에서 다른 유형과는 달리 다른 모듈에 비해 ‘스마일파워’와 ‘김군의 하루’ 점수가 높게 나타난 것은, 직업훈련집단은 이미 구직과 관련된 여타의 프로그램들을 많이 경험했을 수 있기 때문에, 단순 구직 기술에 관련된 모듈보

다는 구직 이후의 직장 예절 및 직장생활에 관한 모듈에서 더 흥미를 보인 것으로 추측할 수 있다. 반대로 다른 유형집단들은 구직 자체에 더 흥미를 갖고, 또 도움을 받는 것으로 지각하는데 비하여 구직 이후의 직장 예절이나 직장 생활에 관련된 모듈은 아직 큰 흥미를 갖지 못하는 것으로 보인다.

바. 5회기 과정 평가

<표 3.16>에서 나타난 바와 같이 5회기에 대한 참여자들의 만족도를 살펴보면, 전반적으로 3.98~4.11의 아주 높은 만족도를 보여주고 있다. 3회기에는 총 4개의 모듈 활동이 진행되었는데, ‘힘내라 힘’을 제외하고는 모든 활동에서 4점 이상의 만족도를 보여주고 있다.

<표 3.16> 5회기 흥미, 도움 만족도

모듈명	흥미점수	도움점수
1. 힘내라 힘!	3.98	3.92
2. 튼튼자립생활	4.07	4.09
3. 빙고! 자립상식	4.11	4.09
4. 잘 살아보세	4.08	4.04

5회기에 대하여 도움정도와 흥미정도를 나눠서 유형별 만족도 양상을 살펴보면, <그림 15>와 <그림 16>과 같다.

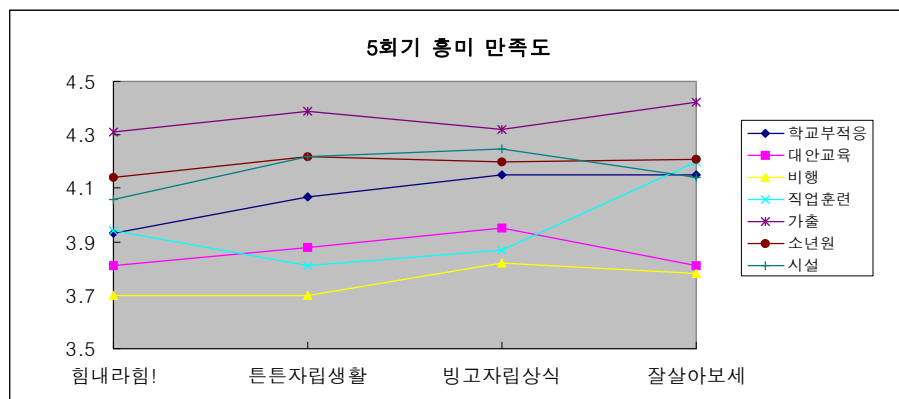


그림 15. 5회기 흥미 만족도

그림에서 보는 바와 같이 5회기에서도 상위 세 집단과 하위 세 집단의 고득점, 저득점 양상이 유사하게 나타나고 있다. 직업훈련학교집단의 경우 그 점수가 낮는데 경제 회기 이외의 다른 회기에서는 그 점수가 계속해서 떨어지는 양상이 그대로 나타나고 있다.

모듈별로는 크게 두드러지는 특징이 없을 정도로 각 모듈들이 비슷한 점수를 받았고, 유형집단별 그래프의 모습도 크게 다른 특징이 나타나지는 않는다. 그러나 다른 회기에서 대안교육집단이 거의 항상 가장 낮은 점수를 나타냈던 것에 비하여 여기에서는 비행집단이 최저득점을 하였는데 포커스 인터뷰 내용과 비교해 볼 때, 비행청소년집단은 5회기에서 제공되는 내용을 너무 쉽다고 느꼈고 이미 자신들이 다 알고 있는 내용을 다시 한 번 짚어 본 것뿐이라고 하였다. 이런 반응으로 추측해 볼 때 5회기에서 제공되는 내용 즉 자립상식 및 자립을 위해 필요한 집 계약, 운전면허증의 취득, 신분증 만들기 등의 내용이 비행청소년들에게는 너무 당연하고 시시한 내용이었을 수 있고 그에 따라 흥미도가 떨어진 것으로 보인다. 도움의 만족도에서도 마찬가지로 상위 세 집단과 하위 세 집단의 양상이 유사하게 나타나고 있으며 비행집단의 도움 정도가 가장 낮게 나타났다.

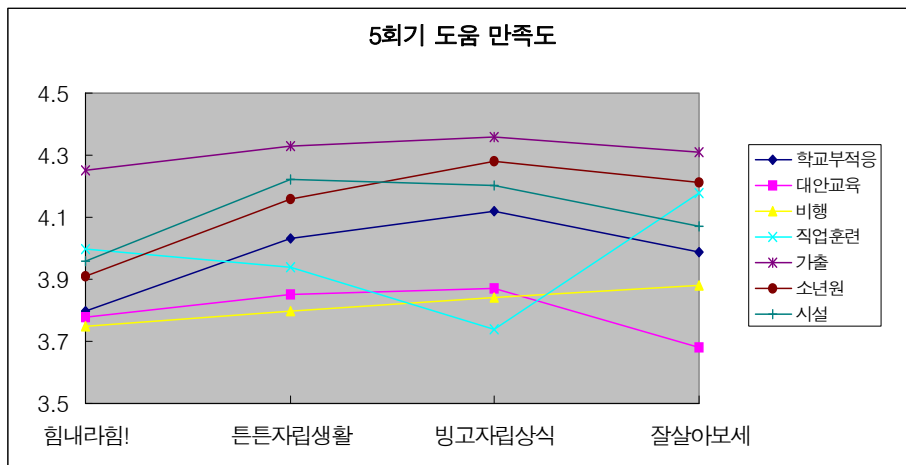


그림 16. 5회기 도움 만족도

사. 6회기 과정 평가

<표 3.17>에서 나타난 바와 같이 6회기에 대한 참여자들의 만족도를 살펴보면, 전반적으로 4.06~4.12의 매우 높은 만족도를 보여주고 있다. 유형별 만족도 수준을 비교해보면, 사회복지시설의 만족도가 매우 높게 나타났다. 흥미 영역에 대한 만족도는 소년원 집단과 쉼터집단이 높게 나타난 반면, 도움영역에서는 직업훈련집단의 만족도가 높게 나타났다.

<표 3.17> 6회기 흥미, 도움 만족도

모듈명	흥미점수	도움점수
1. 황금밥그릇을 찾아라	4.09	4.09
2. 행복한 밥짓기	4.06	4.11
3. 이 세상 최고의 밥상	4.12	4.12

6회기에 대하여 도움정도와 흥미정도를 나눠서 유형별 만족도 양상을 살펴보면, <그림 17>과 <그림 18>과 같다.

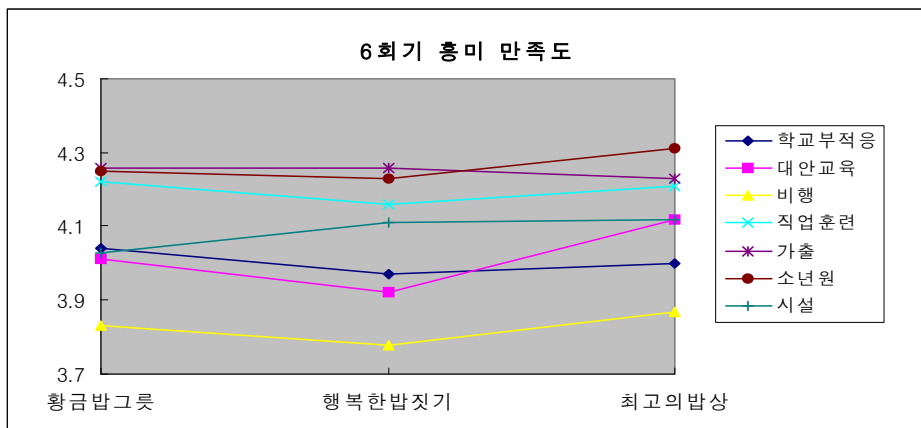


그림 17. 6회기 흥미 만족도

흥미 만족도에서는 5회기와 마찬가지로 비행집단이 전반적으로 가장 흥미를

적게 느낀 것으로 나타났다. 직업훈련집단의 흥미도가 5회기보다 다소 높게 나타나 목표 설정 및 계획 수립의 내용에 대한 이 집단의 높은 흥미수준을 보여주고 있다. 다른 유형 집단의 흥미도는 대체로 높게 나타나고 있으며 모듈별 차이는 크게 나타나고 있지 않다.

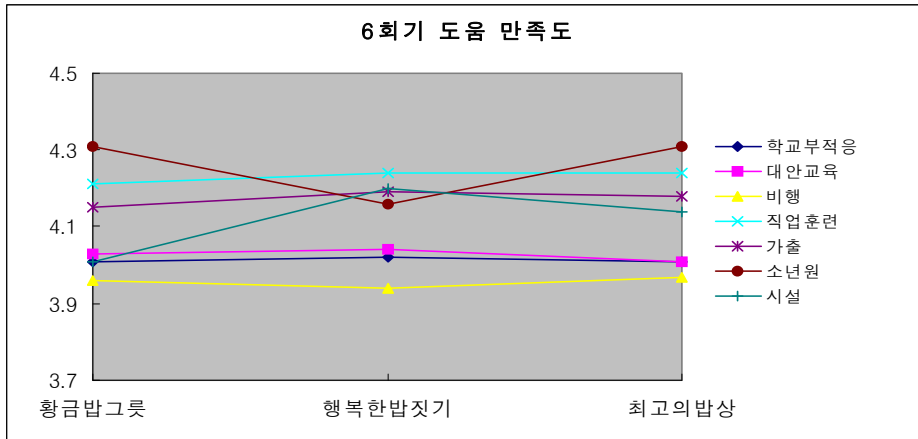


그림 18. 6회기 도움 만족도

도움의 만족도에서도 마찬가지로 대체로 높은 도움 수준을 보이고 있으며 비행집단이 가장 도움을 적게 받은 것으로 지각하고 있다. 직업훈련집단의 경우 도움을 받은 수준이 앞의 회기들보다 높게 나타나 이 회기가 유익했음을 보여주고 있다. 전반적으로 6회기는 흥미와 도움의 만족도 모두 유형별, 모듈별로 큰 차이를 보여주고 있지 않다.

IV. 포커스 그룹 인터뷰 분석

1. 연구대상

본 연구에서는 두드림존 프로그램을 개정하는 데 필요한 자료를 수집하기 위하여 적합한 대상자를 인위적으로 표집 하는 ‘유의적 표본 추출’에 의해 참여자를 선정하였다. 본 연구 참여자는 두드림존 프로그램 참여 경험이 있는 청소년 그룹과 두드림존 프로그램 운영 경험이 있는 지도자 그룹이었다. 본 연구에서는 유형별 프로그램 참여 경험을 특성화하기 위하여 학업을 중단하고 대안교육을 받고 있는 청소년, 소년원에서 보호받고 있는 청소년, 사회복지시설에서 보호받고 있는 청소년, 학교부적응 집단, 보호관찰 중인 비행청소년, 쉼터에서 보호받고 있는 청소년 등 그룹 당 5명을 선정하여 프로그램 참여 경험에 대한 다양한 의견을 수집하였다. 지도자그룹은 두드림존 프로그램을 상설운영하고 있는 실무자로 한정하였으며, 경기도 두드림존센터, 대전 두드림존센터 실무자 각 3인씩 인터뷰하였다.

2. 자료 수집 및 분석

자료수집 기간은 2008년 6월부터 8월까지였다. 본 연구에서는 연구 참여자들에게 연구목적, 주제, 연구 절차 등을 상세히 알려준 다음 인터뷰에 자발적으로 참여하겠다는 의사를 확인하였다. 자료 수집은 본 연구팀에서 직접 비구조적이고 개방적인 질문 형식으로 이뤄졌으며 인터뷰에 걸린 시간은 평균 1시간 30분이었다. 본 연구에서는 인터뷰가 끝난 직후 녹음된 내용을 문자로 변환하는 필사 작업을 하였다. 본 연구에서는 두드림존 프로그램에 참여한 경험을 중심으로 각 회기별 모둠 활동에 대한 장단점을 분석하고, 향후 프로그램 개정을 위한 시사점을 도출하고자 하였다.

3. 인터뷰 분석 결과

가. 청소년 포커스 그룹 인터뷰 분석

1) 두드림존 프로그램에 참여하게 된 계기, 동기

대부분의 청소년들은 소속 기관의 의뢰로 프로그램에 참여하였다. 두드림존 프로그램이 어떤 것인지에 대하여 정확히 설명을 듣고 온 참여자는 거의 없었다. 보호시설의 3명만이 자립을 위한 프로그램이라는 설명을 들었다고 하였다. 대부분의 다른 기관에서는 직업훈련이다, 취업에 도움이 된다, 혹은 아무 설명 없이 가라고만 했다고 하였다. 따라서 참여자들이 프로그램 내용에 대한 이해가 전무한 상태에서 프로그램에 참여하게 된다는 점, 프로그램 의뢰 기관조차 프로그램을 정확히 이해하고 있지 않다는 점, 그 결과 프로그램을 받기에 적합한 대상자들의 선별이 이뤄지지 않을 수 있다는 문제점을 안고 있었다. 즉 참여자들은 참여 당시 자립에 초점을 맞추고 있지 않으며, 참여자들을 보내주는 기관에서도 프로그램에 기대하는 바가 다름을 의미한다. 하지만 소년원 혹은 사회복지시설에서 수용·보호 중인 청소년들의 경우 퇴소(퇴원)을 앞둔 청소년의 경우 자립에 대한 준비로서 본 프로그램에 대한 기대감이 높았다.

“기대보다는 귀찮았죠. 뭔지 모르니까. 그리고 시간을 4일 동안 받아야 하니까.”
(보호관찰소에서 의뢰한 보호관찰 중인 청소년1)

“(아무런 설명이 없었어요?) 그렇죠. 없었죠. 그냥 이런 프로그램이 있다, 가라. 그냥 재밌다고, 가서 해봐라. 이 정도만”(보호관찰소에서 의뢰한 보호관찰 중인 청소년1)

“문화상품권 준다고 해서 왔어요.”(학교 의뢰 청소년 1)

“학교에서 가라고 해서요. 그냥... 아무 말 없이 가라고”(학교의뢰 청소년 2)

“주식 같은 거 가르쳐 준다고 했었고. 취업할 때 도움이 되는 것을 해준다고 했어요.”(학교의 의뢰로 본 프로그램에 참여한 청소년 3)

"처음에는요 이 두드림 프로그램이 영어잖아요, 저는 이게 막 두드린다 이런 뜻 인 줄 알았는데. 6월말쯤에 이걸 한다고 들었는데, 자립훈련이라고. 확실하게 뭐라고 딱 말씀해 주시지는 않았고 직업훈련이라고. 어떤 직업을 가지게 될지, 자기 적성에 뭐가 맞는지, 이렇게 말씀해 주셔서 기대를 많이 했어요. 제가 착한 학생은 아니잖아요, 집에 있는 것보다 밖에서 살고 싶은데, 집에 가면 이제 따로 방 해가지고 살기로 했는데요 그래서 그것 때문에. 자립해야 하니까“(대안학교에서 의뢰한 청소년 1)

“저는요, 처음에요 선생님들이 막 깨우는 거예요, 가야 된다고. 어색해서 막 이려고 있는데, 선생님들도 잘 모르니까 선생님이라고 부르기도 뭐하고 그래서 가만히 그냥 흘러 가는대로 보고 있는데 1회기 2회기 할 때마다 애들 하고도 친해지고 선생님들하고도 친해지고, 이제 모르는 게 아니라 친해졌으니까 말도 많이 하게 되잖아요. 그래서 3회기에서 이제 막 하다가 이제 다 끝날 때가 다 되어가는 거예요. 회기는 6회기지만 4일이잖아요. 그래서 6일 이었으면 내일, 모레 또 있잖아요, 그런데 오늘이 마지막이니까, 만약에 내가 더 적극적으로 했다면 쓸쓸하거나 이런 마음이 없었을 텐데, 보니까 되게 괜찮은 것 같고, 처음에는 그냥 아무 이유 없이 가라고 해서 왔는데 보니까 주식 투자 이런 것도 하게 되고, 물론 안 하겠다는 마음이 더 크지만 막 세금 내고 가게를 어떻게 운영해야 하는지, 세금 내는 것도 알게 되고, 저 진짜 몰랐거든요 가게 세 내는지. 그런 거를. 그리고 또 부도난다고 하잖아요. 그게 남의 얘기지 내 얘기일 줄은 몰랐는데 제가 딱 부도가 나니까 그 사람들을 이해할 수 있게 되고, 처음과는 다른 감정으로 더 임하게 되고 그니까 더 하고 싶은, 기회가 되면 더 하고 싶고요, 오라고 하면 정말 선택 가고 싶은 마음이 들었어요(사회복지시설에서 의뢰한 청소년 2).

“집에서 원래 이런 거 많이 하는데요. 선생님이 우리 각자 이제 다 자립해야 하니까 이런 거 하라고 보냈어요.”(사회복지시설에서 의뢰한 청소년 2)

2) 두드림존 프로그램과 다른 프로그램의 차이점

대부분의 참여자들은 이전에 경험했던 다른 프로그램과 비교해봤을 때 두드림존 프로그램은 게임, 활동의 비중이 높아서 재미있었다, 진행자들이 세세히 설명을 해주고 이야기를 해준 것이 도움이 되었다, 종합적이었다는 반응을 보였다. 다른 프로그램에 비해서 만족도가 훨씬 높았으며 지루하지 않고 재미있다는 반응이 많았다.

“하나하나 잘 짚어주는 부분은 좋았어요(보호관찰을 받고 있는 비행청소년 1).

“괜찮았어요. 전반적으로. 보호관찰소에서 보내는 다른 거는 사회봉사 같은 거 가고 지루하고 그런데 딱딱한 거 가는데 여기는 재밌고. 선생님들도 잘 해주시고. 전체적으로 프로그램이 되게 좋았어요.”(보호관찰을 받고 있는 비행청소년 2)

“다른 프로그램은 보면 지루하고 그런데 여기는 재밌고 되게 편안하게 해주셨어요(보호관찰을 받고 있는 비행청소년 3).

“직업에 대해서 그냥 멀리서 보고 아 저거 하고 싶다 이렇게만 알았는데요, 그걸 하려면 뭘 해야 되고 뭘 해야 되고 그런 개념. 처음엔 그냥 어렸을 때부터 그냥 피씨방 가면요 피씨방 주인이 그렇게 쉬운 일 같아 보이고 돈도 많이 버는 것 같아 보여서 피씨방 주인 하고 싶어가지고 그렇게 얘기를 했는데요, 피씨방 주인을 하려면 그냥 아무나 하는 거냐 그랬더니 아무나 하는 거라고 하면서 돈만 벌면 된다고 그래서 다른 직업으로 하라고, 처음에 돈 벌려면 아르바이트 해서 대학 가기 전에 군대 갔다 와서요 일 하면서 돈 벌어서. 선생님들 설명이요, 알아듣기 쉽게 그래서 듣기도 편하고. 너무 자세하게 설명을 해줘서 너무 설명을 길게 많이 풀어서 설명을 해줘서 알아듣기 쉬웠던 것 같아요. (좀 지루하기도 했겠네?) “네, 저는요. 말보다는 움직이는 걸 좋아해서 계속 말 하면 좋아요, 친구들과하고 이야기하면서도 한 얘기만 계속 길게 하면 좋아요. 그래서 이력서 쓸 때도 설명을 너무 계속 해서 많이 좋았어요(사회복지시설에서 보호받고 있는 청소년1)”.

“이렇게 하는 것 말고 간단하게 하는 것은 몇 번 했었거든요. 근데 이런 거 좀

많이 해서 원래... 그냥 아무 느낌 없이 그냥 왔어요. 근데 이제까지 한 것 중에 제일 나은 것 같아요. 좀 많이 도움 되었어요.”(사회복지시설에서 보호받고 있는 청소년)

“컴퓨터에서 한거는요, 하나하나 따지지 않고 그냥 큰 걸로 이렇게 해서 이걸 이렇게 써야 되고 이렇게 써야 되고 이렇게 했는데, 여기서는 위의 이와 같이 틀림 없음 이런 것도 자세히 하나하나 알려주고 제목도 이렇게 쓰면 안된다 하고 어법도 다 알려줘서 와닿는 거랑 기억에 남는 거는 여기가 더 잘 알려준 것 같아요.(컴퓨터에서 의뢰한 가출청소년)

3) 활동 프로그램(게임)의 이해 정도

참여자들은 게임 형식의 프로그램에서 흥미, 즐거움을 느끼기도 했지만 한편으로는 게임의 목적과 내용을 이해하지 못하여 답답함을 느낀다고 보고 하였다. 이는 두드림존 프로그램에서 교육성과 흥미성의 균형을 잡아야 함을 시사한다.

“일단 게임하는게요, 게임 하면은 머리에 속속 들어오잖아요. 잠도 안 오고. 근데 딱딱한 거는 뺏으면 좋겠어요. 너무 많아요.”(보호관찰 중인 청소년 1)

“뭘 말하는지는 알겠는데. 그 사례 같은 거 동영상 보여주잖아요. 근데 너무 길고 막 그래서 지루하고 졸리고”(보호관찰을 받고 있는 비행청소년 2)

“게임에 집중을 하다보니까 내용을 짚고 넘어가야 하는데 그냥 넘어가니까 무슨 설명을 해줘야 하는데 그런 단점이 있는 것 같아요. 여기 나온 상식이나 이런 것들 게임 끝나고 한번 이렇게 짚어주면 기억하기 좋을 것 같아요”(보호관찰을 받고 있는 비행청소년 3)

“근데 너무 어려웠어요. 난이도 조절이 잘 안 되었어요. 어려운 걸 하려면 한번 훑고 나서 게임으로 하면 기억이 더 잘 될 것 같아요, 근데 게임에 그쳤던 것 같아요”(보호관찰을 받고 있는 비행청소년 4)

4) 프로그램을 통하여 변화된 것

참여자들이 명확하게 보고한 변화는 “꿈이 생겼다, 개념이 생겼다, 생각을 하게 되었다.”는 것들이었다. 참여자들은 두드림존 프로그램을 통하여 미래에 대하여 생각해 보게 되는 계기가 되었다고 보고하였다. 이는 두드림존 프로그램의 동기화라는 목표가 달성된 것이다. 참여자들은 두드림존 프로그램 이후에도 2,3단계 프로그램에 참여하고자 하는 욕구가 생겼으며, 향후 미래를 위한 준비를 밟아 나갈 것이라고 기대할 수 있다.

“하기 전에는요, 직업에 대해서 막연하게 생각했었는데 개념이 별로 없었는데 구체적으로 생각하게 되었어요. 전에는 아무 생각 없었는데 이제는 생각을 좀 하고 있죠”(보호관찰을 받고 있는 비행청소년 1)

“이거 하면서 제가 직업흥미 탐색을 하면서 저한테 어떤 직업이 좋다 이런 거 있잖아요, 흥미 같은 것도. 이거 하면서 미래에 꿈, 직업 같은 것도 생겼고 그걸 해보려고 노력도 해보려고 해요.”(사회복지시설에서 보호받고 있는 청소년 1)

“제 꿈이 가수였는데요, 하면서 이력서 쓰고 면접 보고 할 때 태도.. 발표도 많이 했는데요 그래서 자신감이 많이 생겼어요. 저는 아무렇게나.. 돈만 있으면 다 해결된다고 생각했는데.. 막 컴퓨터, 워드 자격증 같은 거 따야 한다는 거 알게 되고, 내가 뭐가 필요한지 알게 되고. 그 직업 가지려면..”(사회복지시설에서 보호받고 있는 청소년 2)

“좀 목표가 생겼다고 해야 되나. 애들도 이거 하고 나서 확실하게 꿈이 생기고...”(쉼터에서 보호받고 있는 청소년 1)

“꿈이요. 확실하지가 않았어요. 이것도 하고 싶고 저것도 하고 싶고 그랬는데. 저한테 맞는 적성이요 뭐지 모르구요. 뭐지도 모르는 상태에서 이런 조사하는 것도 많이 해봤는데 확실히 모르겠는 거예요. 근데 여기 와서 저한테 뭐가 필요한지 또 제가 어떻게 해야 하는지. 나가게 되면 혼자잖아요. 자립하는 거하고 정말 많이 도움이 될 것 같아요. 한번 또 하고 싶은데..”(사회복지시설에서 보호받

고 있는 청소년 3)

“동영상 많이 봤거든요. 되게 좋았어요. 성공한 사람들의 동영상. 그 사람들 공통점이 다 어렸을 때 어려운 상황 속에서 어려운 걸 극복해서 성공한 사람들이 많았거든요. 보면서 아 저 사람들이니까 저렇게 했지 이렇게 생각했는데, 처음엔 그랬는데. 그런 걸 보면서 많이 도전이. 처음엔 그냥 저렇게까진 못할 것 같애 그랬는데. 동영상을 진짜 많이 봤거든요. 그러면서 제 생각이 긍정적으로 바뀌었어요.”(쉼터에서 보호받고 있는 청소년 2)

“저도 꿈이 많았는데 하나를 정해야 겠다고...”(사회복지시설에서 보호받고 있는 청소년 4)

“네, 저는 10점이에요. 왜냐면요, 아까도 말했듯이요, 가겟세나 주식 이런 거 모르고, 내는지도 몰랐어요. 근데 여기 와서 그런 거 알고, 가겟세나 이런 세금 내야 한다는 거. 전 세금 내는지도 몰랐거든요. 왜 사람들이 막 걱정하는지, 왜 세금 세금 하는지도 몰랐었는데 이제 알게 되고. 그리고 또 사람들 그러잖아요, 월급 받으면 절반이 세금으로 없어진다고 막 그러는데 왜 그러는지 몰랐는데 여기 와서 세금을 내고 하는 것들을 보니까 사회생활을 할 수 있다는 자신감이 조금이나마 생기고 완벽히 나가서 살 수는 없지만, 나가서 조금한 거라도 혼자 해결할 수 있지 않나 해서. 저는 솔직히 되게 괜찮고, 제가 되게 뭘 하는 걸 좋아해요. 변화하는 걸 좋아하고 그래서. 처음에만 딱 왔을 때 안 좋은 그런 (고시원 같은...) 것만 좀 그랬지, 점점 와보면서 더 좋고 괜찮았던 것 같아요. 그래서 10점. (사회복지시설에서 보호받고 있는 청소년 1)

5) 회기별 내용 분석

가) 1회기

(1) 클릭! 두드림존

- 보호관찰: 처음부터 너무 장황한 설명을 하기 보다는 간략한 소개가 좋았다.
- 대안학교: 프로그램 소개시 프로그램 이름을 이야기하면 못 알아들었다. 자세히

동영상으로 보여주었으면 좋겠다.

(2) 반갑다, 친구야

- 보호관찰: 명찰에 쓰는 내용이 좋았다. 팀원수를 적게 짜 주었으면 한다. 처음에 어색하다.
- 대안학교: 명찰- 개성을 표현할 수 있어서 좋았다. 취미 등을 알 수 있어서 좋았다.
- 소년원: 서로 잘 모르니까 꼭 있어야 할 것 같다.

(3) 유쾌통쾌

- 보호관찰: 모르는 사람이 집단에 있을 때 짝이나 파트너를 만들어 주어서 이야기를 하게 해야 한다. 보상 줄 때는 정당하게 줘야 한다.
- 대안학교: 남자애들끼리 하다 보니 과격해지고 위험했다.
- 학교부적응: 게임이 너무 유치했다. 청소년 연령대에 맞는 게임을 해 달라.
- 소년원: 게임은 전혀 하지 않았다.
- 쉼터: 처음에 손잡는 것이 어색했지만 괜찮았다.

(4) 아름다운 약속

- 보호관찰: 10개는 너무 많다. 몇 개는 키워드 없애고 자유롭게 쓸 수 있도록 해주었으면 한다. 지극히 상식적인 수준이라서 뻔한 말이 나온다. 좀 더 개성적이고 창의적으로 쓸 수 있는 키워드를 제시해 주었으면 한다.
- 대안학교: 약속을 만드는 것은 좋다. 안 지키는 사람들에 대한 강제성이 필요할 만큼 안 지키는 사람도 있었다.
- 소년원: 핸드폰이 없어서 9개만 만들었다. 10개가 적절하다.

(5) 스타탄생

- 보호관찰: 참여자들이 선호하는 직업인, 현실적으로 달성 가능한 직업인을 미리 조사하여 보여달라. 아주 크게 성공한 대단한 사례 보다는 접근 가능한 성공, 그리고 성공을 향해 가는 단계들을 상세히 보여주는 동영상이었으면 한다. 본격적

인 내용을 담은 이런 동영상은 이튿날 정도부터 보여주었으면 한다. 너무 빠르다.

- 대안학교: 청소년 연령대에서 알 만한 사람으로 구성했으면 한다. 주변에서 흔히 알고 있고 텔레비전에 나오는 등 잘 아는 사람들로 구성했으면 한다. 외국인은 잘 모른다.
- 소년원: 자신감, 끈기, 인내를 배웠다. 연령대는 잘 맞는 것 같다. 우리처럼 비행을 했던 사람들이 커서 어떻게 되었다 하는 위주로 했으면 좋겠다. 출판구이 아저씨, 왕족발 사장님. 동영상에는 한계가 있다. 직접 보고 질문하고 이야기하는 것을 좋아한다.
- 보호시설: 박지성은 많이 봐서 다 알고 있다. 바꿨으면 한다.

(6) 행복예감

- 보호관찰: 발표 시 소극적인 참여자들을 위한 발표 형식을 다양화했으면 한다. 서로 경청하도록 말이다.
- 대안학교: 같이 찾으면서 이야기를 나누다보니 사람들과 친해졌다. 미래의 모습을 생각해보고 결과물을 볼 수 있어서 좋았다.
- 학교부적응: 직업에 대해 생각해볼 수 있어서 좋았다. 먼저 좋아하는 직업이 뭔지 물어보고 그에 관련된 그림을 복사해주었으면 한다.
- 소년원: 많이 집중하고 재미있었다. 미래의 모습을 너무 확정 시켜서 표현하며 자기를 치장만 하는 것 같은 느낌을 받았다. 뭔가 구체적인 계획이 없이 그냥 미래의 모습을 그리는 것이 별로라는 의견이었다.

(7) 개정 시사점

1회기는 전체 프로그램을 소개하는 “클릭! 두드림”, 서로를 소개하는 “반갑다, 친구야”, 게임을 통해 친해지는 “유쾌통쾌”와 프로그램 규칙을 정하는 “아름다운 약속”, 그리고 꿈에 대한 동기를 부여하는 성공한 사람들의 동영상 시청(스타탄생)과 10년 후 콜라주 만들기(행복예감)로 구성되어 있다. 각 모듈들은 프로그램 전체를 시작하는 의미에서 구체적인 목표를 가지고 진행이 되고 있으며 참여자들도 그 목표를 인식하고 인정하였다. 좋은 반응이 나온 모듈은 “반갑다, 친구야”와 “아름다운 약속”으로

참여자들은 흥미도나 유익도도 인정하지만, 1회기라는 특성상 반드시 필요한 모듈이라고 평가하였다. “유쾌통쾌”의 경우는 신체 접촉이 필요한 게임이 포함되어 있었는데 이에 대한 참여자들의 거부감과 우려가 동일하게 나온 것으로 보아 신체 접촉이 없고 덜 공격적인 게임을 추가해야 할 것으로 판단된다. 스타탄생의 경우 프로그램의 목적은 잘 이해하고 있으나, 보여주는 동영상의 내용에서 아쉬움을 나타냈다. 특히 소년원과 보호관찰소의 참여자들은 자신들과 비슷한 청소년기를 거쳐서 성공한 사람들의 동영상을 보여줬으면 좋겠다고 구체적으로 표현하였다. 이에 따라 위기청소년들의 상황에서 현실적으로 달성 가능한 성공을 이룬 사람의 동영상의 비중을 높이고 특별히 청소년들이 잘 아는 대상으로 구성해야 할 것이다. 마지막으로 “행복예감”의 경우 대부분 재미있었다는 반응이 압도적이었으나 소년원 참여자들은 단순히 미래의 멋진 모습을 한번 그려보고 마는 것에 대한 아쉬움을 나타내었다. 반응이 상당히 좋으므로 그대로 유지하되, 전체 프로그램의 첫 단추를 끼우는 동기화 프로그램이므로 좀 더 구체적인 그림을 그릴 수 있는 방향으로 나가야 할 것이다.

나) 2회기

(1) 반갑다, 경제야

- 보호관찰: 내용 제시가 너무 딱딱했다. 사례를 들어서 보여주었으면 한다. 요약해서 설명해주면 좋겠다.
- 대안학교: 내용이 어려웠으나 선생님들께 물어 볼 수 있고 자세히 설명해 주셔서 좋았다.
- 소년원: 전반적으로 내용을 잘 이해하지 못하였다.

(2) 음료가격 이야기

- 대안학교: 가격 흥정을 배웠다.
- 소년원: 매상 올리는 것이라고 이해했지만 왜 하는지 모르겠다.
- 보호시설: 한번만 해도 알 것을 가격 올려가며 반복한 것 별로였다.
- 쉼터: 설명 보다는 게임이나 활동으로 진행했으면 한다.

(3) 피자야? 경제야!

- 보호관찰: 너무 쉬웠다. 상식적으로 알고 있는 것을 게임으로 해보았던 것 같다.
- 대안학교: 재료 구하는 것이 힘들고 게임이 끝나갈 때쯤 피자가 완성되어 아쉬웠다. 피자 완성할 때까지 너무 오래 걸렸다. 게임을 하면서 경제적으로 사고하는 것을 배웠다.
- 학교부적응: 이해하기가 너무 어려웠다. 진행자도 잘 모르는 것 같았다.
- 소년원: 게임의 룰을 파악하는 데는 전혀 문제가 없었으나 게임의 목적에 대해서는 잘 이해하지 못하였다. 기본적인 틀은 이미 알고 있고 재미있게 게임을 하였다.
- 보호시설: 설명을 미리 해주고(설명서를 주거나) 게임 자체는 참여자들이 하도록 해야 한다.

(4) 찾아라, 따끈따끈 정보

- 보호관찰: 내용이 적절하였다.
- 대안학교: 주어진 내용을 정확히 이해하지 못하였다.
- 소년원: 잘 기억하지 못하였다.
- 쉼터: 실제 경제생활에서 일어날 수 있는 일들이 무엇인지를 알게 되어서 유익하였다.

(5) 주가가 오르락 내리락

- 보호관찰: 가장 현실적인 게임인 것으로 판단된다.
- 대안학교: 주식에 관한 내용 알게 됨. 재미있었다.
- 소년원: 자신들이 나중에 주식을 실제로 할 것도 아닌데 가르쳐 주는 것은 도박성을 가르쳐 주는 것 아닌가. 빼야 한다는 의견도 있었다.
- 쉼터: 동영상 업그레이드가 필요하다.

(6) 실전! 똑똑 돈 관리

- 보호관찰: 상식적인 내용이었던 것 같다. 좀 더 현실적이고, 모르고 있던 것들을 알려 줬으면 한다.

- 대안학교: 진짜로 통장에 돈을 넣고 빼는 것을 해봤으면 좋겠다.
- 소년원: 좀 더 현실적으로 필요한 청약저축 같은 것을 가르쳐 줬으면 좋겠다.
- 쉽터: 저축의 중요성을 배웠다.

(7) 개정 시사점

2회기는 경제를 지식과 체험으로 배우는 회기로서 참여자들의 지적 수준에 따라 많은 차이를 보였다. 먼저 “피자야? 경제야!”는 경제지식을 보드게임을 통하여 체득하게 해 준다는 점에서 긍정적인 평가를 받았으나, 배경지식의 정도 차이에 따라 게임을 어렵게 느끼거나 혹은 게임 자체의 규칙을 이해하지 못하여 어렵게 느끼는 집단 차이가 나타났다. 이를 통하여 이 모듈은 현상을 유지하되 혼란스러운 게임 규칙을 정리하고 이해하기 쉽도록 하는 방향으로 개정하여야 할 것이다. 또한 2회기는 대부분의 모듈이 게임을 통한 학습으로 구성되어 있는데, 게임 형식에 치중하다 보니 학습 목표를 놓치게 되는 현상이 나타났다. “음료 가격 이야기”나 “찾아라, 딱따구리 정보”, “주가가 오르락 내리락”은 활동적인 게임으로 구성되어 참여자들의 흥미나 관심은 많이 받았으나, 게임 형식에 대한 설명의 부족, 게임 진행에 급급하여 내용 교육이 미비해지는 문제점이 있었다. 그러므로 각 게임을 함에 있어서 목표 의식을 분명히 교육할 수 있는 장치를 마련해야 할 것이다. “주가가 오르락 내리락”의 경우 일부 참여자들은 이를 도박의 일종으로 여기고 무분별한 도박성을 제시할 수 있음에 대하여 우려를 표명했다. 이에 따라 이 모듈을 진행함에 있어서 진행자들의 세심한 지도가 필요하며, 특히 게임을 통한 학습에 중점을 두도록 해야 할 것이다. 마지막으로 “실전! 똑똑 돈 관리”에서는 그 내용이 덜 현실적이라는 점, 그리고 내용 전달이 너무 이론적이라는 점에서 부정적인 평가가 있었다. 그러므로 현실적으로 위기청소년들에게 필요한 저축, 보험 지식을 좀 더 효과적인 방식으로 전달하도록 해야 할 것이다.

다) 3회기

(1) 뜻을 올려라

- 보호관찰: 타이타닉 동영상이 와 닿지 않았다.
- 대안학교: 타이타닉 동영상이 대중적이라 좋았다.

- 쉽터: 타이타닉 영상이 좋았다. 그러나 직업정신을 습득하지는 못하였다.

(2) 끼리끼리 모여라

- 보호관찰: 직업 폭이 넓어졌다.
- 대안학교: 적성과 꿈을 생각해볼 수 있어서 좋았다. 시간이 오래 걸린다 해도 검사를 해서 더 자세히 파악할 수 있으면 좋겠다.
- 소년원: 그냥 괜찮았다.

(3) 성공한 직업인을 찾아라.

- 보호관찰: 현실성 없다. 크게 잘된 대단한 성공을 보여주는 것은 의미가 없다.
- 대안학교: 잘 기억 못하겠다.
- 소년원: 하지 않아서 뭐라고 평가할 수 없다.

(4) 직업전망대

- 보호관찰: 직업카드로 대체하는 것이 좋겠다. “다양한 직업을 보여달라” 제목의 비디오를 보여주면 좋겠다.
- 대안학교: 잘 기억 못한다.
- 소년원: 하지 않아 모르겠다.

(5) 도전~ 직업퀴즈골든벨

- 보호관찰: 문제가 너무 어려웠다.. 모르는 것을 그냥 풀고 넘어가기보다 풀고 나서 동영상 통해 그 문제에 대해 자세히 설명을 해주든지 아니면 미리 내용을 한번 훑고 외워서 스피드 퀴즈식으로 풀도록 해주었으면 한다.
- 대안학교: 질문이 너무 어려워서 힌트 없으면 아무도 못 썼을 것이다.
- 소년원: 문제가 너무 어려웠다. 형식을 바꿔었으면 한다. 그냥 맞추라고 하면 못 맞춘다. 힌트를 주거나 미리 훑어보고 빨리 맞추거나 하는 식으로 했으면 한다.

(6) 나의 직업컬러링

- 대안학교: 하지 않아서 뭐라 평가할 수 없다.
- 소년원: 하지 않아서 뭐라 평가할 수 없다.

(7) 개정 시사점

3회기는 청소년들로 하여금 자신의 적성을 파악하고 다양한 직업 세계를 탐색하고 자신의 적성에 맞는 직업을 찾아보도록 하는 내용으로 구성 되어 있다. 그러나 이 회기는 시간상, 운영상의 이유로 대부분 진행을 하지 않았거나 각 운영자에 따라 변형시켜서 진행을 했다. 참여자의 경우 모듈 활동은 하였지만 잘 기억을 하지 못하는 모듈이 많았다. 먼저 가장 인상적으로 잘 기억하고 있는 모듈은 “도전~ 직업퀴즈골든벨”로서 게임형식으로 진행이 되어서 흥미도가 높았으나, 문제가 어려워서 맞추기 어려웠고, 그에 따라 교육의 효과는 적었다는 의견이 많았다. 이에 따라 이 모듈은 게임의 형식을 유지하되 내용을 잘 습득할 수 있도록 하는 방향으로 향상되어야 할 것이다. “끼리끼리 모여라!”와 “직업전망대”는 다양한 직업의 세계를 엿볼 수 있는 기회가 되었다는 점, 자신의 적성에 대해서 알아볼 수 있었다는 점에서 긍정적인 평가를 받았으나, 홀랜드 검사를 직접 하는 것이 아니라 참여자의 생각에 따라 유형을 나눈다는 점, 직업전망대 내용의 부실로 인하여 직접적인 검사의 필요성, 그리고 다양한 직업 탐색 프로그램의 강화의 필요성이 부각되었다. 이에 따라 직업카드로 대체하는 방안으로 이 부분을 강화할 수 있을 것이다. 3회기의 첫 모듈인 “뚝을 올려라”에서 보여주는 타이타닉 동영상은 직업의식을 고취시키는 내용이 부실하여 3회기 전체의 방향을 제대로 잡아주지 못하는 단점이 있었다. 이에 따라 좀 더 직업인 정체성을 부각시킬 수 있는 초기 모듈을 보강해야 한다. 마지막으로 “성공한 직업인을 찾아라”는 1회기의 “스타탄생”과 마찬가지로 현실성 있는 대상의 동영상을 포함시켜야 하고, “나의 직업컬러링”의 경우 인터넷 사용의 제한이 있는 센터가 많았다고 하여 이를 보완할 수 있는 방안이 필요하다.

라) 4회기

(1) 콕콕 이력서 1

- 대안학교: 이력서를 쓸 필요는 있지만 가르쳐 주고 나서 쓰라고 하지 말고 쓰면서 가르쳐 줘야 한다. 정말 힘들었고 즐겼다.

- 쉽터: 인터넷 용어 찾는 것이 재미있고 유익하였다.

(2) 콕콕 이력서 2

- 보호관찰: 작성의 예를 보여 주었으면 한다. 내용을 뭘 써야 하는지 모르는 아이들이 많았다. 동영상으로 먼저 보여주었으면 한다.
- 대안학교: 이력서에 쓸 내용이 없었다.
- 소년원: 쓸 내용이 별로 없어서 앞으로 더 해야겠다고 생각했다. 10년 후 이력서 쓰면서 생각해보게 되었다.

(3) 쏘를 하라 쏘 1

- 보호관찰: 옷차림- 선택의 폭이 적었다.

(4) 쏘를 하라 쏘 2

- 보호관찰: 동영상으로 예시를 보여 주었으면 한다. 어떻게 해야 하는지 몰라 했다. 실제 면접관들이 질문하는 동영상 면접관 질문 내용을 스스로 써서 질문할 수 있도록 해주었으면 한다.
- 대안학교: 정해져 있는 질문 외의 질문을 하면 좋겠다. 면접관이 아는 사람이든 모르는 사람이든 크게 상관없다.
- 학교부적응: 면접관이 아는 사람이든 아니든 상관없다.

(5) 스마일 파워

- 보호관찰: 상식적인 기본 예의 수준이었다. 그렇다보니 와 닿지 않았다. 말로 설명하기보다 드라마나 동영상으로 보여줬으면 좋겠다.

(6) 김군의 하루

- 보호관찰: 실제 아르바이트를 하면 비슷한 상황이 많이 있다. 현실적이었다.
- 보호시설: 내용이 너무 많아 지루했다. 도덕문제 같았다. 역할극이 더 나올 것 같다.

(7) 잡마블 게임

- 보호관찰: 아주 재미있고 유익하였다. 그러나 게임에 집중하면 내용을 습득하지 못하는 아쉬움이 있었다. 게임이 끝나고 꼭 습득해야 할 내용은 정리해줬으면 좋겠다.
- 대안학교: 피자킹도 그렇고 재미있으려고 하면 끝이 나서 아쉬움이 있었다. 아르바이트 경험이 있는 청소년들은 퀴즈를 쉽게 느끼는 듯하다. 대체로 어려웠다.
- 소년원: 재미있었다. 근로 상식 알게 되어서 좋았다.
- 보호시설: 근로상식을 많이 알게 되어서 좋았다.

(8) 개정 시사점

4회기는 이력서 작성, 면접 체험, 직장 예절 배우기, 근로 상식 게임으로 이루어져 있다. 이 중 청소년들이 가장 긍정적으로 평가한 모듈은 “잡마블”로 근로 상식을 체험으로 배울 수 있다는 것이 긍정적 평가의 주요인이 되었다. 또한 좋은 평가를 받은 부분은 이력서와 면접인데, 이는 실제로 이력서를 써보고 면접관 혹은 면접자가 되어 보는 경험의 기회가 긍정적인 평가를 받게 한 것으로 보인다. 그러나 참여자들은 이력서에 쓸 내용이 없었다거나, 면접에서 어떻게 해야 할지 몰랐다고 말하였고 이에 따라 미리 예시를 보여 주고 해보게 하는 것이 좋을 것이라고 말했다. 이는 참여 청소년들이 이력서 작성과 면접 경험의 필요성은 알고 있으나 실제로 해본 적이 없었기 때문에 갑작스럽게 프로그램을 실시하는 것보다는 간접경험을 통해서 미리 배운 후에 경험을 하기를 원하는 것으로 보인다. 이에 따라 이력서 작성과 면접 모듈에서는 앞서서 보여주는 예시, 모의 면접 동영상 등을 추가하여 간접경험의 절차를 밟게 하여야 할 것이다. 스마일 파워와 김군의 하루는 프로그램이 진행되지 않았거나, 진행을 했다 해도 잘 기억 하지 못하였다. 이는 내용을 설명식으로만 전달하였고 활동을 통해 경험하지 못했기 때문인 것으로 보인다. 또한 모듈의 내용이 직장 예절과 효과적인 대화법으로 구성되어 있는데 이 내용이 참여자들에게 와 닿지 않았던 것으로 보인다. 이에 따라 형식적인 직장 예절이 아니라 직장을 구한 후 직장생활을 유지해 나가는 내용으로 보강되어야 할 것이며, 대화법의 경우는 구직을 주 내용으로 하는 4회기에서 다루기에는 적절하지 않은 듯 하다. 4회기에서는 직장생활 유지 부분을 더 강화하는 방향으로 향상시켜야 할 것이다.

마) 5회기

(1) 튼튼 자립생활

- 대안학교: 도덕적인 쉬운 문제이었다.

(2) 빙고! 자립상식

- 보호관찰: 질문 내용이 어려웠다. 게임에 치중하다보니 그냥 찍게 되었다. 미리 내용 훑고 외워서 풀게 하는 방법이면 좋겠다.
- 대안학교: 빙고 게임 자체에 너무 몰입하여 내용 습득은 소홀했다.

(3) 잘 살아보세

- 대안학교: 집 구하기가 매우 유익했다. 곧 자립할 참여자의 만족도가 가장 높았다.
- 소년원: 출원하고 자립하는 사람이 많이 있다. 자립을 위한 내용이 꼭 필요하다. 연령대가 낮은 경우 신분증은 해당이 안 된다. 출원 이후 사회적응을 많이 도와줬으면 좋겠다.

(4) 개정 시사점

5회기는 자립을 위한 지식 및 기술 교육이 주를 이루고 있다. 그러나 5회기가 마지막 날 오전에 배치되어 있기 때문에 시간상의 문제에 따라 자립 준비의 정도를 체크해 보는 “튼튼 자립생활”이나 자립을 위하여 필요한 정보를 가르쳐 주는 “잘 살아보세” 같은 경우는 시간상의 문제로 하지 않고 넘어갔다는 청소년들이 많았다. “튼튼 자립생활”의 경우는 자립생활체크리스트의 내용이 미비하여 자립의 준비도를 가늠하기 어려웠다는 점 때문에 혹은 도덕적인 쉬운 문제였을 뿐이라는 것 때문에 그 활용도가 낮았던 것으로 보인다. 이에 따라 체크리스트 문항의 내용을 강화하여 실제로 자립의 준비도를 검사해볼 수 있게 해야 할 것이다. “잘 살아보세”의 경우 그 내용이 참여 청소년들의 수준과 맞지 않았다는(신분증, 운전면허증) 문제점이 있었으나, 집 구하기의 경우는 실제로 계약서를 작성해 보고 현실적인 문제를 생각해볼 수 있게 한다는 장점이 있었다. 이에 따라 자립의 기술, 정보를 알려주는 “잘 살아보세”에서는 청소년들의 수준에 맞고 필요에 맞춘 내용들을 구성하고, 특별히 현실적으로 가장 필요한 내용들을

체험해 볼 수 있는 프로그램을 만들어야 할 것이다. 마지막으로 “빙고! 자립상식”의 경우 게임의 형식이 재미있었고 신이 났다는 의견이 많았으나, 그 교육적 효과에 대해서 물었을 때는 회의적이었다. 팀 별로 한 줄을 다 맞추는 빙고 게임의 형식에 몰두하여 내용 습득에는 소홀했던 것으로 보인다. 이에 따라 게임의 흥미를 유지하면서도 동시에 자립상식이라는 내용의 습득도 효과적으로 성취할 수 있는 방향으로 모듈을 개선해야 할 것이다.

마) 6회기

(1) 황금밥그릇을 찾아라

- 보호관찰: 하나씩 버리는 이유를 발표하도록 했다. 6회기가 애매하고 잘 기억을 못했는데, 황금밥그릇은 기억하고 꼭 했으면 좋겠다고 이야기하였다.
- 대안학교: 기억을 잘 못하지 못하였다. 그저 그랬다. 선택에 대해서 생각해보는 것은 좋았다.
- 학교부적응: 설명이 제대로 주어지지 않은 듯 했다.

(2) 행복한 밥 짓기

- 보호관찰: 그냥 읽거나 설명하고 넘어가서 잘 기억을 하지 못하겠다. 6회기의 목표는 달성되지 못한 것으로 보인다.
- 보호시설: OX 나누는 것에서 어떤 쪽이 좋은 것인지를 그림만 봐서는 모르는 부분이 있다. 자세한 설명이 필요하다.

(3) 이 세상 최고의 밥상

- 보호관찰: 그냥 읽거나 설명하고 넘어가서 잘 기억을 못하겠다. 6회기의 목표는 달성되지 못한 것으로 보인다.
- 보호시설: 사이트 설명 직접 보여줬으면 한다. 6회기가 마지막인데 너무 지루하다. 게임을 뒤에 했으면 한다.

(4) 개정 시사점

6회기는 전체 프로그램을 마무리하는 마지막 단계로, 그 동안 배운 내용을 정리하고

일상으로 돌아가 배운 내용들을 실현시켜 나갈 구체적인 목표의 설정, 계획 수립 및 결단을 내리는 회기이다. 그러나 이러한 목표를 달성하기에 전체적인 프로그램의 구성이 미비했던 것으로 보인다. 대부분의 참여자들은 이 회기를 잘 기억하지 못했는데 이는 시간상의 문제나 운영상의 문제로 실제로 회기가 진행되지 않았거나 혹은 정상적으로 진행을 했음에도 불구하고 참여자들의 인상에 깊게 남지 못한 것으로 보인다. 후자의 경우, 그 원인을 분석해 보면 참여자들은 이 회기가 설명식으로 전달되기 때문에 기억에 확실히 남지 않았을 뿐만 아니라 프로그램을 진행하는 동안에도 지루하고 프로그램의 목표를 잘 이해하지 못했다고 말한 것으로 보아, 활동이나 게임이 아니라 설명식의 내용 전달이 주원인이라고 볼 수 있다. “황금밥그릇을 찾아라”의 경우는 참여자들이 가장 인상적으로 기억하고 있는 부분으로 꿈을 적어서 하나씩 버리는 활동을 함으로써 자기의 꿈도 찾고 오랫동안 기억할 수 있는 인상도 받았다고 말했다. “행복한 밥짓기”와 “이 세상 최고의 밥상”은 “황금밥그릇을 찾아라”에 비하여 덜 활동적이고 게다가 참여자들이 구체적인 계획 수립을 어려워하기 때문에 원래의 목표를 달성하지 못한 것으로 보인다. 이에 따라 “황금밥그릇을 찾아라”는 기존의 방식을 유지하되 그 상징성을 확장하여 계획 수립을 목표로 하는 “행복한 밥짓기”와 연결시키도록 하고, “이 세상 최고의 밥상”의 내용 또한 삭제 혹은 앞의 활동에 연결시켜서 6회기의 목표를 확실히 달성하도록 해야 할 것이다.

나. 운영자 포커스 인터뷰

1) 내용 분석

가) 프로그램 수준, 난이도, 전달방식의 문제에 따른 운영 미비

각 회기마다 잘 진행되는 모듈과 그렇지 않는 모듈이 있었다. 잘 진행이 되지 않는 모듈은 청소년의 눈높이에 맞추지 않아 참여자들이 흥미를 갖지 못하거나, 난이도가 너무 높거나 낮아서 참여자들이 성공적으로 프로그램을 따라오지 못하거나, 전달방식이 너무 지루하여 참여자들의 참여도가 떨어지는 것으로 나타났다. 이에 따라 잘 진행이 되지 않고 있는 모듈은 청소년의 눈높이로 그 수준을 맞추고, 난이도를 다양하게 설정하고, 흥미로운 전달방식을 채택하여 그 활용도를 높이도록 해야 할 것이다.

나) 모듈 시간 배분

한 회기 안에 구성되는 모듈이 지나치게 많은 경우 운영자들은 시간에 쫓겨서 각 모듈을 급하게 진행하거나 잘 되지 않는 모듈은 아예 하지 않고 넘어가게 된다고 보고하였다. 특별히 활동 모듈이 많은 2회기나 4회기(면접)의 경우 시간 배분이 어렵다는 점을 지적하였다. 이에 따라 각 회기마다 핵심 활동 프로그램을 충분히 하고 넘어갈 있는 시간적 여유를 확보하고, 전체 모듈의 필수/선택 옵션을 검토하여 정해진 시간 안에 필요한 모듈을 할 수 있도록 한다.

다) 참여자 수준에 따른 집단의 구성

운영자들은 참여자의 연령, 참여자가 처한 상황, 지적 수준, 동기 등에 의하여 그 집단의 역동이 형성되고 그에 따라 프로그램 진행의 양상도 달라진다고 보고하였다. 먼저 저연령층보다는 고연령층에서 취업 관련 프로그램에 대한 참여도가 집중도가 높았다는 점이 있었다. 또 한 기관에서 함께 온 참여자들이라 할지라도 자신의 처한 상황에 대하여 공개적으로 이야기하는 것을 꺼려하고 서로 감추고자 하는 모습을 보이는 점이 있었다. 이러한 모습은 여러 기관에서 온 참여자들을 한 집단으로 묶었을 경우 더 심해지기 때문에 자신을 오픈하거나, 자신이 처한 상황을 공개적으로 이야기해야 하는 내용을 포함시키기에는 너무 위험하다는 의견이 공통적이었다. 또한 지적 수준의 경우 어느 정도 배경 지식이 있으면서 프로그램에 대한 동기가 있는 참여자들은 프로그램 참여에 적극적이었지만, 배경 지식이 다소 미비한 참여자들은 쉽게 흥미를 잃고 동기를 부여받지 못하여 프로그램에서 스스로 소외되는 모습을 보였다.

참여자들의 수준에 따른 프로그램 참여 양상의 차이를 극복하기 위한 방안들이 논의되었는데, 사전 스크리닝 단계에서 동기화 정도 혹은 지적 수준을 기준으로 집단을 구성하는 방안이 제기되었으나 이는 현실적으로 불가능할 뿐 아니라, 다양한 유형의 집단원들로 구성된 집단의 장점이 소실된다는 우려가 나타났다. 다양한 유형의 집단원들로

구성된 집단에서는 집단원들이 서로 모방, 학습, 동기화가 일어나기 때문에 그 안에서 서로 배우고 성장하는 역동이 일어나는데 하나의 수준으로 모집된 집단에서는 이러한 역동이 덜 일어나리라는 것이다.

이에 따라 참여자 수준에 따른 집단의 구성을 목표로 하기 보다는, 현재와 같이 소속 기관에 따라 참여자를 모집하되, 참여자의 동기 수준, 참여자들의 연령이나 지적 수준, 참여자가 처한 상황에 따라 필요로 하는 모듈 내용의 구분을 통하여 운영자들이 각 집

단의 특성에 따라 모듈을 선택하고 강조하는 방식을 도입해야 할 것이다.

2) 회기별 내용 분석

가) 대전 두드림존상설운영센터

(1) 1회기

- 창의적인 모듈 진행의 어려움: “아름다운 약속”의 경우 참여자들이 창의적으로 생각해서 써야 하는데 이 활동을 굉장히 힘들어 한다.
- 활동을 통한 친화의 강조: 1회기는 참여자들과 운영자들이 처음으로 만나는 시간 이므로 먼저 서로를 알고 친해지는 것이 우선시 된다. 그래서 여러 가지 게임을 통하여 친해지는 부분을 중요시하고 있으며 대상자별로 다르게 진행하고 있다. 또 참여자들 사이에 일어나는 역동을 면밀히 파악하여 하나의 집단으로 잘 이끌어 나가는 것이 가장 중요하다고 보여진다.

(2) 3회기

- 프로그램 운영 미비: 3회기에서 제대로 하고 가는 유일한 모듈은 “도전~ 직업퀴즈 골든벨”이다. 다른 모듈은 매뉴얼대로 하면 잘 운영이 되지 않고 매뉴얼 자료가 부족하다. 이 모듈에서는 흥미도나 참여도가 높다.
- 성공한 직업인을 찾아라 동영상: 이 모듈에서 주어지는 직업들은 참여자들의 입장에서 “우러러 봐야 하는” 직업들이다. 참여자들은 여기에서 보여주는 직업들이 자신과 너무 동떨어져 있다고 느껴서 학습적인 모방이나 동기화가 이뤄지지 않는다. 참여자들의 상황과 지나치게 소원하지 않은 직업인을 보여줬으면 좋겠다.

(3) 4회기

- 프로그램 내용의 수준: “김군의 하루”에서 가르쳐 주는 I-message가 내용은 좋은데 표현 문장이 너무 유치해서 참여자들이 흥미를 갖지 못하고 제대로 학습하지 못한다.

(4) 5회기

- 프로그램 내용의 수준: “잘 살아보세”에서 알려주는 정보들을 이미 참여자들이 다 알고 있다. 상식 부분이기 때문에 참여자들이 크게 도움을 받지 못한다. 또한 전달 방식이 말로 설명을 해주는 식이라서 효과가 낮다.

(5) 6회기

- 프로그램 운영 미비; “황금 밥그릇을 찾아라”에서 꿈 카드에 적는 내용이 확실하지 않다. “이 세상 최고의 밥상”에서 현석이 이야기의 활용도가 매우 낮다. 전체적으로 잘 활용이 안 되는 모듈이 많다.

나) 경기

(1) 1회기

- 주제 제시의 문제: 1회기의 경우 다뤄야할 프로그램 가짓수가 많기 때문에 시간에 쫓기는 경향이 있으며 처음으로 자립이라는 주제가 제시되는 날인데 이 주제를 제시하기에 너무 이른 감이 있다. 특히 1회기의 모듈 중에서 자립이라는 주제를 드러내는 모듈은 “행복예감”이라고 볼 수 있는데, 첫날 하기에는 너무 진지한 느낌이 있다. 아직 진지한 분위기가 형성되지 않은 상태에서 10년 후 모습을 생각하고 표현하게 하니 단순히 장난스럽게 진행되는 문제점이 있으며, 1회기에서 너무 꿈을 꾸는 것에 관해서만 이야기하다보니 참여 청소년들이 이 프로그램이 정말 자기에게 도움이 될까하는 의문을 갖는 모습도 보았다.

(2) 2회기

- 모듈 시간의 문제: 각 모듈이 다 좋은 모듈인데 워낙 활동적인 모듈이 많다보니 시간적으로 어려움이 있다. 특히 활동성이 큰 모듈은 충분한 시간을 들여서 하지만, 그렇지 않은 모듈의 경우는 제대로 하지 못하고 넘어가기도 한다.
- 난이도의 문제: 주가가 오르락 내리락에서 정보 분석 부분은 연령에 상관없이 대부분의 참여자가 어려워했다. 4차까지 하기에는 무리가 있어서 3차까지만 운영을 하고 있다. 다른 게임의 경우도 참여자의 수준에 따라 난이도 조절에 어려움이 있었다.

(3) 3회기

- 기존 방식의 변경: 홀랜드 검사를 실시하지 않은 채로 설명만 해주고 유형을 정하여 모이게 하는 기존의 방식은 잘 운영이 되지 않아서 간이 검사를 실시하고 직업카드를 사용하여 직업세계를 탐색하게끔 하고 있다. 참여자들은 각자 직업카드를 손에 쥐고 다양한 직업을 확인하면서 자신이 기존에 알고 있던 직업보다 훨씬 많은 직업이 존재한다는 것, 그리고 그렇게 다양한 직업에 자신이 도전해볼 수 있다는 새로운 인식을 통하여 흥미뿐만 아니라 많은 도움을 얻고 있다.
- 성공한 직업인을 찾아라 동영상: 성공한 직업인의 모습뿐만 아니라 그 직업을 갖게 된 상황이나 경로를 사례식으로 보여줬으면 좋겠다.

(4) 4회기

- 연령에 따른 몰입의 차이: 4회기는 연령이 높을수록 프로그램을 진지하게 받아들이고 또 선호하는 모습을 보였다. 취직, 직업이 아직은 소원한 저연령층 참여자보다는 현실적으로 취업을 생각해야 하는 고연령층에서 프로그램을 받아들이는 성숙도나 참여도가 높았다.
- 이력서, 면접 경험 자체의 가치: 참여자들은 이력서를 한번 써 본다는 것, 면접을 경험해 보고 면접 태도를 익힌다는 것 자체로도 도움을 받는 것으로 보였다. 면접을 통해서 위기청소년의 특성에 따라 곤욕스러운 질문이나 당황스러운 상황을 미리 경험해 보게 하는 것도 중요할 수 있지만, 그것보다는 두드림존 프로그램에서는 면접의 경험의 기회를 제공해준다는 것만으로도 충분할 것이다.

(5) 5회기

- 프로그램 내용의 수준: 체크리스트의 내용이 너무 일반적이라서 다들 자립준비가 잘 되어 있는 것으로 결과가 나온다. 현재 진행을 하면서 세부 질문을 던지고 있다. 또 “잘 살아보세”의 내용은 참여자들이 이미 알고 있는 내용이었다. 좀 더 구체적이고 현실적인 내용이 필요하다.

(6) 6회기

- 프로그램 운영 미비: 6회기의 내용은 목표의 수립, 그에 따른 계획 세우기, 주변 자원 파악하기의 세 가지로 구성되어 있는데 이 중 계획 세우기와 주변 자원 파악하기는 잘 운영이 되지 않고 있다. 시간상의문제도 있고 참여자들이 계획 세우는 것을 어려워하기 때문이기도 하다. 이에 따라 6회기에서는 황금밥그릇만이 제대로 운영되고 있는 상황이다.

V. 두드림존 프로그램 개정 개관 및 주요 내용

1. 두드림존 프로그램 개정 개관

본 연구에서는 위기청소년의 자립과 사회진출 관련 정책 및 프로그램 고찰, 두드림존 프로그램 효과 검증 및 유형별 주요 특성 탐색, 청소년 및 실무자 대상의 포커스 그룹 인터뷰 분석 결과 등을 종합하여 두드림존 프로그램 개정의 기본 방향 및 세부 내용을 제시하고자 한다.

가. 두드림존 프로그램 기본 방향

첫째, 두드림존 프로그램의 목표는 “꿈, 꿈을 꾸는 것”으로 이해되고 있다. 그러나 두드림존 프로그램은 특정 연령이 되어 경제적, 정서적, 사회적으로 혼자 살아나가야 할 청소년들을 위한 지원을 담당하는 프로그램이다. 그러므로 1회기부터 프로그램의 목표를 정확히 밝히고, 두드림존 프로그램에서 세워야 할 목표의 궁극적인 끝은 “자립”임을 항상 분명히 해야 한다.

둘째, 두드림존 프로그램은 위기청소년을 위한 프로그램이다. 현재 두드림존 프로그램에는 “일반청소년”을 위한 프로그램과 큰 차별성이 없어 보이는 프로그램이 존재하고 있다. 예를 들어 이력서 작성이나 모의 면접의 경우, 그것을 한번 해보는 경험 자체는 소중하겠으나, 그것을 통하여 위기 청소년들의 어떻게 사회진출을 해나갈지에 대한 고민은 담지 못하고 있다. 이는 5회기에서 소년원, 보육원 거주 청소년들이나 가출, 쉼터 청소년들이 실제로 자립을 했을 때 부딪히는 현실적인 문제들 보다는 일반적인 상식들만을 가르치고 있는 부분에서도 나타난다. 일반적이고 상식적인 수준의 내용은 참여자들이 대부분 이미 알고 있는 내용들이 많았다. 그러므로 두드림존 프로그램의 내용은 “위기청소년의 필요”에 근거해야 한다. 청소년 유형에 따른 개정화를 하고자 할 때 유형을 나누는 기준은 청소년들이 머물고 있는 시설이 아니라 “청소년들의 필요”가 되어야 할 것이다. 즉, 대상 청소년이 무엇을 가장 필요로 하는지에 따라서 특성화된 프로그램을 제공해 줄 수 있어야 한다는 것이다. 한편, 포커스 인터뷰시 청소년들에게 질문을 했을 때, 자신들이 무엇을 필요로 하는지를 명확하게 표현을 하는 청소년을 만

나지 못했다. 그러면서도 자신들에게 정말 한 것을 프로그램에 넣어달라고 요청하였다. 현재 시설별로 유형화되어 있는 위기청소년들이 각각 어떤 것을 필요로 할지를 어떻게 파악할 것인가 하는 문제가 있다. 또한 두드림존 프로그램을 진행할 때에도, 참여자들에게 원하는 것이 무엇인지를 직접적으로 묻는 것 보다는, 청소년들이 필요로 할 만한 모든 것을 구비해 놓고, 하나씩 제시하면서 청소년들의 필요를 충족시켜야 한다는 문제가 남는다.

셋째, 두드림존 프로그램은 동기화 프로그램이다. 현재 두드림존 프로그램의 목표인 “동기화”는 성공적으로 달성되고 있다. 포커스 인터뷰시 청소년들은 자신의 미래에 대해 전혀 아무 생각이 없던 자신이 프로그램 참여 이후 고민도 생기고 꿈에 대해 생각해 보게 되었다고 말했다. 그러나 좀 더 구체적이고 현실적인 세부 계획을 세우고, 실제로 실천하는 부분은 약한 것으로 보였다. 미래에 대한 긍정적인 생각, 희망과 꿈을 가지는 것에서 한걸음 더 나아가, 그 꿈을 어떻게 구체화해 나가고, 어떻게 실현해 나갈 것인지 까지 다룰 수 있다면 두드림존 프로그램은 동기화에 덧붙여 동기화된 상태에서 실천해 나가는 단계까지 이끌어 줄 수 있는 프로그램이 될 것이다. 이것을 위하여 1회기 “행복예감”을 자립에 이르는 단계를 표현해 보는 것으로 바꾸어 각 청소년이 자립을 위하여 자신에게 필요한 것이 무엇인지를 볼 수 있게 하고, 3회기 “직업전망대”에서 자신이 원하는 직업을 갖기 위하여 필요한 요소들이 무엇인지를 확인하게 하고, 6회기 “황금밥그릇+행복한 밥 짓기”에서 세부 계획까지 적어볼 수 있게 함으로서 자립을 위한 자세한 계획을 세우고 실천할 수 있게 한다.

나. 매뉴얼 개정의 전체적인 윤곽

1) 1회기

- ① 관계 형성: 기존 프로그램에서 좋은 반응을 얻은 “반갑다, 친구야”와 “유쾌통쾌”, “아름다운 약속”은 그대로 진행한다. 세부 사항은 피드백 내용을 반영하는 것이다. 활동 게임의 시간 비중에 대해서는 시범 운영을 통해 조절한다.
- ② 동기 강화: 기존 프로그램의 “드림빌딩”, “스타탄생”의 반응이 중간 수준이므로 효과적으로 개정한다. “드림빌딩”의 경우 좀 더 효율적이고 흥미롭게 관심을 끌어야 하고 “스타탄생”의 동영상 내용의 개정이 필요하다. 또한 이 부분은 전체 프로그램의 틀을 잡는 시작 단계이기 때문에 “꿈, 성공, 취직, 자립”의 개념이 혼

재 되어 있는 것을 바로 잡는다.

- ③ 꿈, 계획 세우기: 1회기에서 가장 인기가 좋은 모듈이 바로 “행복예감”이었으며, 위기청소년의 특성상 1회기에 적합한 프로그램이라고 판단된다. 다만 기존 프로그램에서는 분위기에 따라 장난으로 그림을 붙이고 미래 직업이나 자립에 대한 동기화가 적었다는 피드백에 따라 좀 더 자립에 초점을 맞추어 풀라쥬를 개정한다. 또한 1회기와 6회기는 그 내용이 뚜렷이 구분되어 지지 않음에도 불구하고 시간적으로 떨어져 있고, 특히 6회기의 경우 활동 프로그램이 없어서 상대적으로 참여자들에게 잘 전달되지 않는 문제점이 있었다. 이를 보완하기 위하여 6회기의 목표 수립 내용을 1회기에서 복합적으로 제시한다.

2) 2회기

- ① 흥미 + 교육: 게임이 많은 회기인 만큼 게임을 즐겁게 하는 것으로 그치는 것이 아니라 교육적 효과까지 달성하도록 한다.
- ② 시간 배분: 모듈이 다양하게 많다보니 각각을 정확히 이해하고 넘어가지 못하는 경우가 많은 것 같다. 하나의 게임, 활동을 하더라도 그 교육적 목표를 정확히 전달하고 습득할 수 있어야 하므로, 다양하고 많은 활동에서 핵심 모듈을 정하여 시간 배분 조절이 필요하다.
- ③ 배치: 둘째 날에 배치된 이 경제 교육은 자립을 위한 하나의 부분일 뿐임에도 불구하고 가장 중요한 회기인 것처럼 느껴진다. 이로 인하여 정작 중요한 3,4,5회기의 중요성이 떨어져 보이기도 하므로, 일자 배치에 있어서 고려가 필요하다. 또 기존처럼 하루 종일 할 것인지에 대한 고려도 필요하다.

3) 3회기

- ① 직업의 의미와 중요성: 기존 프로그램에서 결여되어 있던 부분 추가한다.
- ② 직업 동기화: “성공한 직업인을 찾아라”- 대상 선별, 성공 단계를 추가한다.
- ③ 직업 탐색, 필요조건 파악: 자신이 원하는 직업군의 직업을 갖기 위하여 필요한 조건들(학력, 자격증 등)을 파악하게 한다.

4) 4회기

- ① 구직기술: “콕콕 이력서”, “쏘를 하라 쏘”- 3회기의 (3)과 연결되도록 하여 위기 청소년의 현실적인 필요를 반영하고 3회기와의 연결성을 도모한다.
- ② 근로상식: “잡마블”- 흥미+교육이라는 두 마리 토끼를 잡는다.
- ③ 대인관계기술: “스마일 파워”, “김군의 하루”- 말로 설명하는 형식에서 문제가 있다는 지적이 있었다. 4회기에서 앞의 두 활동이 영향이 크기 때문에 상대적으로 대인관계기술이 소홀해지는 문제, 두 모듈의 내용이 청소년들에게 어필하지 못하는 문제가 있으므로 이를 개선한다.

5) 5회기

- ① Casey Family Program의 독립준비에 대한 내용을 추가한다.
- ② 일상생활기술 vs 일상생활대처기술을 개선한다. 그리하여 상식적인 수준이 아니라 어려운 수준의 일상생활대처 방법을 교육한다.
- ③ 배치: 두드림존 프로그램 목표 달성에 가장 중요한 프로그램임에도 불구하고 배치상 마지막 날 진행하게 되어 소홀해지는 문제점 보완한다.

6) 6회기

- ① 전체프로그램 마무리- 플라쥬 보면서 필요요소의 완성도를 체크한다.
- ② 목표 설정의 방법 배우기: 기존의 목표 설정의 법칙 부분에 대한 재고가 필요하다.
- ③ 목표 설정하기: “황금밥그릇+행복한 밥 짓기”- 큰 목표 설정하기를 1회기의 “행복예감”에 통합하여 진행하고, 여기에서는 세부 계획을 정하는 것에 주력하고, 플라쥬 작품과 더불어 간직할 수 있는 계획서를 만들어 준다.

2. 회기별 개정 내용

가. 전체 개정 방향의 기준

- 1) 수요자중심: 참여청소년 회기별 설문조사, 실무자·청소년 포커스 그룹 등을 활용한 매뉴얼 분석을 통한 수요자의 필요를 반영하여 효과성을 향상시킨다.

- 2) 유형별 분류: 프로그램 참여 청소년의 유형별 효과성 차이를 고려하여 구성한다.
- 3) 현실성 반영: 전반적인 프로그램 구성 내용에 있어서 시간의 배분, 기자재의 활용 등에서 현실성을 고려한다.

나. 1회기 개정방향

1) 개정방향의 기준

- ① 다양화: 프로그램 안에 제공되는 게임, 동영상, 진행 방식을 다양화한다.
- ② 유형화: 위기청소년의 특성에 따른 맞춤 활동을 제시한다.
- ③ 목적 지향: 프로그램의 목표인 "자립"의 목적을 충실히 반영한다.

2) 개정의 내용

- ① 클릭! 두드림: 참여 청소년들이 처음으로 두드림존 프로그램에 대하여 알게 되는 시간인데 모듈명 중심의 소개가 청소년들에게 생소하게 느껴진다는 문제점이 있었다. 그러므로 모듈의 내용을 중심으로 간략하게 소개한다. 또한 전체 프로그램 소개, 1회기 소개, 드림빌딩의 의미 소개가 “클릭! 두드림”과 “반갑다, 친구야” 두 모듈에 나뉘어 있던 것을 이 모듈에서 한 번에 하도록 한다.
- ② 반갑다, 친구야: 1회기 소개와 드림빌딩의 의미는 “클릭! 두드림”으로 이동한다. 팀 짜는 방식이 제한되어 있으므로 다양한 방식을 추가한다.
- ③ 유쾌통쾌: 단합 놀이에 있어서 집단의 유형에 따라 프로그램의 효과 차이가 있었다. 서로 잘 알고 있는 집단의 경우는 큰 문제가 없었지만, 서로 잘 모르는 구성원인 모인 집단에서는 신체 접촉 활동에 대한 거부감이 있었다. 또한 남자 참여자들의 경우 승부욕이 지나치게 되어 너무 위험해 지는 경향이 있었다. 그러므로 신체 접촉이 적은 게임을 추가하고, 집단의 특성상 단합 놀이를 선택하도록 한다.
- ④ 아름다운 급훈: 급훈과 기업 슬로건 감상 파워포인트 자료가 지루하고 글이 길어서 흡입력이 떨어졌다. 파워포인트에서 음악 및 슬라이드 효과를 추가하여 흥미로운 요소를 추가한다.
- ⑤ 스타탄생: 꿈을 실현한 사람들의 동영상에서 참여 청소년들은 자기가 잘 모르는 대상이 나온 경우 큰 관심을 갖지 않았다. 그러므로 청소년들이 잘 알만한 대상, 최근에 이슈화된 대상의 영상을 구비하여 참여 청소년들의 흥미를 이끌어 낸다.

- ⑥ 행복예감: 풀라주 주제가 10년 후 나의 모습이라는 것이 다소 추상적이었고 청소년들이 직업이나 자립에 관련된 내용을 표현하기 보다는 장난스러운 태도로 임하는 문제가 있었다. 그러므로 꿈을 이루는 단계나 절차를 표현하도록 하되 청소년들의 수준에 맞게 내용을 구성하도록 한다. 또한 꿈과 비전 내레이션 파워포인트의 형식이 지루하였으므로 급훈, 슬로건의 경우와 마찬가지로 효과를 넣어서 흥미 요소를 강화한다.

다. 2회기 개정 방향

1) 개정방향의 기준

- ① 효과성 분석: 현 프로그램의 만족도는 골목이 완만한 “M”형 구조를 유지함으로써, 운영구조는 현 상태를 유지하되, 각 모듈별 연계성을 강화한다.
- ② 유형별 분석: 유형별 분석결과를 통해, 특수성을 반영한다.
- ③ 현실성 고려: 게임 및 합리적인 돈 관리 교육할 때 현실 반응을 통한 참여청소년의 관심증대 및 활용가능성을 확대한다.

2) 개정의 내용

- ① 반값다, 경제야: 경제를 왜 배워야 하는지에 대한 필요성 부분이 미비하였다. 동영상의 추가로 경제교육의 필요성 인식을 강화하고 또 흥미를 강화한다.
- ② 음료 가격 이야기: 수요와 공급에 따른 가격 결정구조 이행의 프로그램이 2개 존재하여 효과성이 낮게 평가되었으므로 이 모듈 안에 있던 “병아리 머리끈은 얼마예요?”를 삭제한다.
- ③ 피자야? 경제야!: 매뉴얼이 통일되어있지 않아서 세부적으로 다 찾아서 해야 하는 불편함이 있었다. 게임 순서 및 각 항목별 재구성에 따라 매뉴얼의 합목적성을 반영한다. 또한 현실성을 반영함으로써 실제 형태와 유사하게 구조를 변화시킨다. 마지막으로 시간을 추가하여 게임 목적성을 반영한다.
- ④ 찾아라! 따끈따끈 정보: 기존에 있던 정보 내용이 참여자의 관심을 끌기에는 너무 오래 되었다. 대상자의 관심을 끌고 또 경제 정보를 쉽게 유추할 수 있는 동영상 및 생활 속 정보를 구성하도록 한다. 개그프로그램으로 동영상을 교체하고 생활 속 정보를 경제시각으로 해석할 수 있는 퀴즈형태를 구성한다.

- ⑤ 주가가 오르락 내리락: 수요와 공급을 게임 형태로 구성하였으나, IR 자료를 통한 시장상황 흐름을 쉽게 이해하기 어려운 문제가 발생하였다. 그래서 주식투자 게임을 3~5차(기존 4차)의 3가지 형태로 제시하고 IR 자료에 Tip을 추가한다.
- ⑥ 실전! 똑똑 돈관리: 기존에는 저축 내용이 단편적이고 실생활과의 연계가 어려웠다. 또 복리 및 다양한 저축 및 투자 상품에 대한 내용은 오히려 흥미를 저하시키는 문제가 있었다. 그러므로 실생활과의 연계를 위하여 Life-cycle에 따른 소비활동 계획을 추가하고 월급 및 세금의 공제사항이나 월급 제공을 통한 합리적인 저축 및 소비생활을 작성해 보도록 한다. 또한 신용카드와 체크카드의 제작 및 사용법을 교육한다.
- ⑦ 세상을 내 품에: 베컴의 2002 월드컵 동영상은 본 회기와의 합목적성을 저하시켰으므로 행복한 부자가 된 동영상을 추가한다.

라. 3회기 개정 방향

1) 개정방향의 기준

- ① 눈높이 조정: 위기청소년의 이해도, 흥미도, 관심도를 고려하여 참여자에게 보다 어필할 수 있는 인물, 퀴즈내용, 직업군으로 수정
- ② 주제적합성: 동영상이나 음악 선정 시 '직업'이라는 본 회기의 주제에 적합한 내용으로 수정
- ③ 목적성: 진행방식에 있어서 단순 흥미위주 보다는 회기 목적에 맞는 의미를 전달할 수 있는 형태로 수정
- ④ 현실성: 개인별 직업탐색 시 환경여건(인터넷 사용 어려움 등)을 고려하여 탐색방법을 현실성 있게 보완
- ⑤ 연계성: 앞, 뒤 회기와의 연계성을 고려
- ⑥ 특성화: 대상자의 특성별 유익성과 흥미도의 차이에 대한 분석결과를 토대로 프로그램 내용 및 방법의 재구성.

2) 개정 내용

- ① 뜻을 올려라: 기존의 스트레칭은 흥미감이 부족했으므로 직업과의 연관성을 고려한 흥미로운 체조 동영상으로 대체한다. 또한 타이타닉 영화 동영상이 직업이라는 주제

와 연관성이 희박하여 와 닿지 않았다. 그러므로 짧지만 강한 임팩트를 주는 동영상으로 대체한다.

- ② 끼리끼리 모여라: 직업흥미유형을 설명한 후에 유형별로 모이라고 하는 것은 참여자들이 이해하기 힘들기 때문에 홀랜드 직업흥미유형 간이검사를 실시하도록 한다.
- ③ 성공한 직업인을 찾아라: “행복을 찾아서” 동영상과 제시된 직업인들은 청소년들에게 인지도나 친밀도가 낮았다. 그러므로 청소년들에게 인지도와 친밀도가 높은 인물의 동영상으로 대체하고 성공경로를 제시해 주도록 한다.
- ④ 직업전망대: 기존의 모듈은 단순 게임 이상의 의미가 부족했으며 흥미나 유익성 모두 미흡했다. 또한 직업 가치에 대한 인식을 심어주는 것이 필요했으므로 직업퀴즈 골든벨과 통합하여 진행하고 위기청소년 특성에 맞는 직종을 추가한다. 또 직업의 내재적, 외재적 가치를 알게 하는 방식으로 대체한다.
- ⑤ 도전! 직업퀴즈 골든벨: 기존 모듈은 문제의 난이도가 높았고 그 내용이 식상한 내용이 많았다. 직접전망대 퀴즈와 통합하여 특성별 직업군 정보를 제공하고(학력 불필요, 자격증 불필요, 천부적 소질 불필요), 내용 습득 후 퀴즈 특급 형식의 스피드한 방식으로 흥미성을 높이고 복습 효과를 강화한다.
- ⑥ 나의 직업컬러링: 인터넷 화면을 보며 설명하고 실습하는 기존의 "KNOW? KNOW!"는 인터넷 연결이 안 될 경우 진행을 할 수 없었다. 직업카드 활용법 설명 옵션을 추가하여 인터넷 연결이 안 될 경우를 대비한다. 또 희망직업에 대한 보고서작성 내용이 너무 어려웠고 다음 회기와의 연계성이 희박했으므로 “직업준비 계획서”로 대체하여 다음 회기 때 구직 등록 방법 등 구체적으로 취업지원을 받는 방법에 대해 배울 것임을 시사한다.
- ⑦ 마무리: 이 회기에서만 우승팀, MVP 및 인기상을 시상하는 것은 전체 회기와의 일관성이 결여된다. 이 회기의 시상은 삭제하고 회기를 마무리 하고 다음 회기를 안내하는 동안의 직업관련 음악 Pool을 구성한다.

마. 4회기 개정 방향

1) 개정방향의 기준

- ① 효과성 분석 결과 반영: 효과성분석 결과 청소년들이 좋아하는 직업군(연예인, 교사, 경찰관, 요리사, 운동선수, 미용사 등)에 대한 이력서 및 준비 과정을 반영한다.

- ② 유형별 분류: 3회기 응답 직업군 관련 구직과정상 유의사항 및 준비사항 파악할 수 있도록 연결성을 고려한다.
- ③ 현실성 고려: 위기청소년의 현실을 반영하는 이력서, 자기 소개서 등 구직 과정시 필요한 정보 개선 직장적응 개념에 초점화한다.

2) 개정 내용

- ① 으라차차! 국민체조: 국민체조는 크게 재미가 없었으므로 흥미성을 강화하기 위하여 몸치탈출체조로 변경한다. 또한 회기의 시작이므로 모듈 순서를 제시하고 동영상 취업채널 e-구직 개념을 소개한다.
- ② 콕콕 이력서 I: 먼저 구직과정에 대한 이해를 용이하게 하기 위하여 신입사원선발이 아닌 구직희망자의 시작으로 전환하며 구직과정을 3단계로 구체화하여 제시한다. 또 군인이나 경찰 등의 구직등록 과정의 예를 들어서 보여준다. 이력서 포인트 배우기에서는 게임을 활용하여 흥미로운 요소를 추가한다. 자신을 마케팅하게 하고 다양한 이력서를 기입할 때의 유의사항을 제시한다. 이력서 심사에서는 지원 서류 심사는 시간 부족으로 내용을 축소하고 청소년들이 관심을 보이는 직업 5가지의 이력서와 필수준비요소를 제시한다. 마지막으로 자기소개서의 유형을 보여주고 작성시 유의사항이나 기본 요소들을 교육한다.
- ③ 콕콕 이력서 II: 회기간 연계성을 강화하기 위하여 직업분석표와 이력서를 연결한다. 실현 가능한 상위 5개 정도의 모범 이력서 및 자기소개서를 작성하도록 한다. 또 실제 이력서를 작성하는 부분에서는 15년 후 이력서를 10년 후 이력서로 바꾸고 현실적인 이력서를 작성하게 한다.
- ④ SHOW를 하라 SHOW I: 먼저 목적성이 희미하거나 흥미도가 떨어지는 동영상은 대체 혹은 삭제한다. 면접 옷차림 모듈에서는 호감 받는 요소를 제시하고 영상매체, 거울 등을 활용하는 내용을 구성한다. 면접 포인트를 배우는 부분에서는 면접 준비 사항, 면접시 자신감을 갖는 방법 등을 교육하고 아르바이트 내용을 추가한다.
- ⑤ SHOW를 하라 SHOW II: 면접 준비하는 부분은 기존과 동일하게 유지, 모의 면접에서는 현실적인 면접 연습을 가능하게 하기 위하여 면접시 위기청소년에게 불리한 상황과 관련된 질문과 모범답안을 제시한다.
- ⑥ 스마일 파워: 직장 예절의 필요성에서는 직장에서의 적응을 강화하기 위하여 직장에서의 사회규칙, 규범, 상하관계에 대한 이해 등을 추가하고 특히 직장을 들어가는 것

뿐만 아니라 잘 나오는 것도 교육하기 위하여 이직방법, 퇴직금 정보, 퇴직시 유의 사항들을 추가한다. 상황별 역할극의 경우는 참여자들의 비자발성을 고려하여 삭제하고 상황별 주의점 파악하기 또한 5회기에서 다루어 주므로 삭제한다.

- ⑦ 김군의 하루: 일반적인 갈등해결방안, 의사결정 등은 5회기에서 다루주므로 삭제하고 명함 만들기는 그 의도가 불명확하여 삭제한다.
- ⑧ 잡마블: 이 모듈은 흥미도나 유익도가 높으므로 유지하되 1, 2번 문항은 갱신이 필요하므로 수정한다.
- ⑨ 마음 가다듬기: 5회기를 준비하는 설문지를 추가하여 회기간 연계성을 높이고 자신감이 가장 중요하다는 동영상으로 마무리 한다.

바. 5회기 개정 방향

1) 개정 방향의 기준

- ① 주제심화: 자립의 의미, 필요 요소에 대한 이해를 강화한다.
- ② 다양화: 제공되는 정보의 다양화를 추구한다.
- ③ 흥미 강화: 전달 방식에 있어서 흥미 요소를 강화한다.

2) 개정 내용

- ① 힘내라 힘!: 이 모듈은 5회기에서도 흥미가 가장 떨어지므로 재미있는 형식의 위밍업을 추가한다. 또한 자립 모습을 보여주는 동영상을 추가하여 자립이라는 주제를 제시하도록 한다. 마지막으로 위밍업 게임을 통하여 자립이라는 주제에 천천히 다가가도록 한다.
- ② 튼튼 자립생활: 자립의 의미, 자립의 요소에 대한 설명이 부족하므로 추가하고 Casey의 내용을 적용하여 체크리스트를 더욱 세부적이고 심화된 문항으로 개선한다. 또한 자립의 요소를 파악함에 있어서 먼저 제시해주기 보다는 참여자들이 생각해내도록 유도한다.
- ③ 빙고자립상식: 기존 모듈은 객관식 문제 형식이어서 참여자들이 질문에 대한 답을 생각해내기보다는 답을 맞추는 데 급급했다. 그러므로 주관식 형식으로 질문을 하고 심층 질문을 추가하여 참여자들이 자립의 문제를 생각해보도록 한다. 앞의 회기와의 연계성을 강화하기 위하여 앞 모듈에서 파악한 자립의 요소에 대하여 질문을 구성

한다.

- ④ 잘 살아보세: 기존의 모듈은 내용이 너무 제한적이었으므로 더 다양한 옵션을 추가 하도록 한다. 지역사회 자원, 위생 및 보건, 스트레스 관리, 정서, 대인 관계(인적 자원 파악)등의 내용을 추가한다.
- ⑤ 체험! 자립생활: 앞의 퀴즈, 정보 전달 등의 형식에 j하여 간접체험형식의 보드게임을 추가하여 자립생활의 실재를 느껴보도록 한다. 잡마블과 같은 형식의 보드게임을 만들어 자립생활에서 자립 생활에서 맞닥뜨릴 수 있는 여러 상황들을 제시한다.

사. 6회기 개정 방향

1) 개정 방향의 기준

- ① 의미 부여: 목표와 계획의 필요성, 중요성을 인식하도록 한다.
- ② 효과성: 목표/계획을 한데 묶어 효과를 높인다.
- ③ 흥미: 흥미로운 활동 위주의 전달 방식을 채택한다.

2) 개정 내용

- ① 황금밥그릇을 찾아라: 목표, 계획세우기는 위기청소년들의 심리사회적인 적응에 매우 중요한 것임에도 불구하고 그 중요성이나 필요성에 대해서는 언급이 없었다. 목표 및 계획 세우기의 의미를 부여하는 모듈을 추가한다. 또 목표적기와 계획세우기가 따로 떨어져 있어서 계획 세우기의 활용도가 낮았으므로 한데로 묶어서 제시한다.
- ② 행복한 밥짓기: 계획세우는 부분은 앞 모듈에 합하여 제시한다. 또 목표 세우기 법칙 파워포인트 내용이 이해하기 어렵고 의미가 애매했으므로 파워포인트 내용을 개선하거나 전달방식에 변화를 추구한다.
- ③ 내 생애 최고의 밥상: 인적 자원 부분은 5회기에서 다뤄지므로 삭제하고 마지막 회기이므로 자신감을 갖고 결의하는 활동에 충실하게 구성한다. 기존에 이뤄지던 수료식 내용을 강화한다.

3. 두드림존 프로그램 개정 관련 실무자 평가

본 연구에서는 기개발된 두드림존 프로그램의 효과 검증, 참여자 및 운영진 포커스 그룹 등에서 수집된 기초 자료를 바탕으로 두드림존 프로그램의 개정 방향 및 세부 개정 내용을 설정하였다. 이에 대한 두드림존 프로그램 실무자의 의견을 청취하여 프로그램의 개정 방향을 재설정하고, 세부 매뉴얼을 구성하기 위한 기초 자료를 수집하고자 하였다. 실무자 평가회에 참석한 인원은 15명이었으며, 1박 2일간 집중 워크숍 형태로 진행되었다. 개정 프로그램에 대한 만족도 평가 결과와 주요 의견들을 요약하여 제시하면 다음과 같다.

가. 전체 회기 평가

<표 4.1> 전체 회기 평가

	평 가 내 용	1	2	3	4	5	6
1	집단활동에 대한 참여자의 몰입도가 높아질 것이다	3.53	3.87	3.36	3.92	4.20	3.93
2	집단활동에 대한 참여자의 즐거움과 재미가 증가할 것이다	3.53	4.20	3.21	3.69	4.13	3.46
3	집단활동을 하는 동안 참여자는 더 높은 성취감을 보일 것이다.	3.60	3.73	3.57	4.08	4.07	4.20
4	집단활동의 내용이나 수준이 청소년의 눈높이에 한층 더 접근하고 있다.	3.73	4.00	3.43	3.92	4.00	3.93
5	파워포인트, 동영상, 게임 도구는 내용 전달에 더 효과적이다.	4.13	4.27	3.71	4.15	4.23	4.00
6	수정된 회기 시간이 회기 목표를 달성하는 데 충분히 적당하다	3.88	3.53	3.50	3.54	4.20	4.00

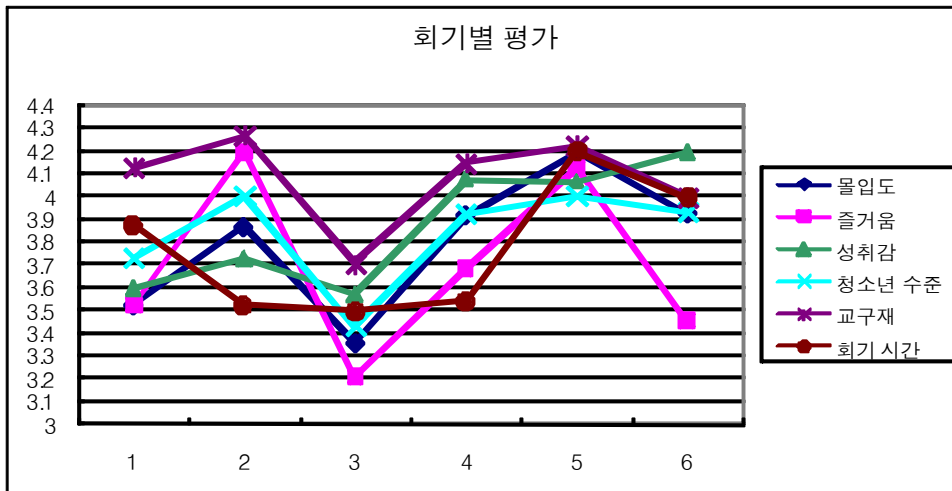


그림 19. 회기별 평가

두드림존 프로그램 개정안 전체 평가 결과, 평가자들은 개정 매뉴얼에 대하여 대체로 긍정적인 평가를 했으며, 특별히 교구재(파워포인트, 동영상, 게임 도구)에 대한 평가가 가장 높았다. 이는 청소년을 대상으로 하는 프로그램의 특성상 청소년들에게 제공되는 동영상이나 파워포인트의 질이 중요함을 시사하며, 특히 기존 프로그램에서 문제점으로 지적된 다양한 교구재의 미비가 개선된다는 점에 대하여 평가자들이 긍정적으로 평가한 것으로 보인다.

참여자의 즐거움, 재미가 증가할 것이라는 문항에 대하여는 1, 3, 6회기의 점수가 현저히 낮아 기존 프로그램의 장점이었던 흥미도가 떨어질 것에 대한 우려를 보여준다. 또한 성취감에 있어서도 1, 2, 3회기의 점수가 낮은 것은 행여 어렵고 이론적인 프로그램 내용이 청소년들의 자신감을 떨어뜨리지 않을까 하는 우려를 나타낸 것으로 보인다. 이에 따라 개정자들은 프로그램의 교육적 내용을 강화하는 동시에 최대한 즐겁고 흥미로운 게임의 요소를 가미하여 청소년들의 흥미도를 유지할 뿐 아니라, 프로그램 참여를 통한 성취감, 자신감을 느낄 수 있도록 하여야 한다.

4, 5, 6회기의 경우 성취감, 몰입도, 청소년 수준의 적합성의 점수가 모두 앞의 회기보다 높았다. 구직 및 직장생활 기술에 초점을 맞춘 4회기와 전면 개정안을 발표한 5, 6회기에 대한 평가가 긍정적이며 기대감이 높음을 의미하고 이는 개정안의 방향이 적절함을 의미할 것이다. 특히 5, 6회기의 경우 다른 회기에서는 저득점을 한 회기 시간의 항목에서 높은 점수를 받았는데, 이는 기존에 적은 시간이 책정되어 있었던 5회기가 하

루로 늘어나고, 6회기의 경우는 기존 시간과 비슷하지만 좀 더 짜임새 있게 프로그램이 구성되어 이에 대한 긍정적인 평가로 보인다.

우려가 되는 부분은 회기시간의 항목(대부분의 회기에서 낮은 점수)과 3회기(모든 항목에서 가장 낮은 점수), 그리고 즐거움의 항목이 현저히 낮은 1, 3, 6회기이다. 회기시간의 부분은 시간 구성에 대해서 차후에 좀 더 면밀한 논의가 필요할 것으로 보이며, 특히 3회기의 경우 교구재의 선택, 청소년 눈높이의 적합성 등에 대한 고려가 필요하다. 마지막으로 운영자들이 워크숍 회의에서 가장 중요하게 지목한 프로그램 내용의 흥미 요소와 교육 요소의 조화로운 구성에 대한 고려가 가장 필요할 것이다.

나. 회기별 평가자 만족도

회기별 평가서에서는 개정되는 각 모듈에 대한 만족도를 평가하였다. 그리고 각 모듈에 대한 의견을 적도록 하였는데, 개정안에 대한 긍정/부정적 평가, 시간 배정의 문제, 흥미 요소 유지의 문제, 청소년이 선호하는 게임 방식이나 내용 전달 방식의 유형 등에 대한 다양한 의견이 나왔다.

1) 1회기

<표 4.2> 1회기 평가자 만족도

기존명	개정방향	만족도
1. 클릭 두드림	☞ 전체 프로그램 설명, 1회기 개요, 드림빌딩 의미 설명을 모음	4.33
2. 반갑다 친구야	☞ 팀짜는 방식의 추가	3.93
3. 유쾌통쾌	☞ 청소년 특성을 고려하여 게임 종류 다양화	4.47
4. 아름다운 약속	☞ 급훈, 기업 슬로건 파워포인트에 음악과 슬라이드 효과 추가	4.13
5. 스타탄생	☞ 청소년들이 알만한 최근 이슈화된 대상의 동영상 추가	4.73
6. 행복예감	☞ 꿈라주를 10년 후 모습이 아니라 꿈을 이뤄가는 단계를 나타내도록 함. 꿈과 비전 나레이션 화면에 음악과 슬라이드 효과 추가	4.07

2) 2회기

<표 4.3> 2회기 평가자 만족도

기존명	개정방향	만족도
1. 우리는 한팀	☞ 기존 유지	3.47
2. 반갑다, 경제야	☞ 실생활과 경제의 연관성 ☞ 광고를 통한 구입욕구 발생과정과 경제의 필요성을 유기적으로 연계 ☞ 선택을 통한 경제성공 전략 동영상	4.33
3. 음료가격 이야기	☞ 수요와 공급에 따른 합리적 가격 결정선 이해를 목적 ☞ 병아리 머리끈 삭제	3.73
4. 피자야! 경제야!	☞ 메뉴얼의 시간의 흐름과 유기성 강화 ☞ 실제 사업 운영 과정 추가	3.93
5. 찾아라 따끈따끈한 정보	☞ 개그프로그램의 동영상 추가 ☞ 생활 속에서의 경제 정보 및 경제 정보를 통한 논리적 분석력 강화	4.40
6. 주가가 오르락내리락	☞ IR자료 추가 구성	4.00
7. 실전! 똑똑 돈관리	☞ Lifecycle ☞ 월급의 비밀 및 사용 계획 작성 ☞ 합리적인 저축 및 소비 ☞ 신용카드 및 체크 카드	4.47
8. 세상을 내 품에	☞ 행복한 부자가 된 도영상 - 의미있는 돈벌기와 의미있는 돈쓰기	4.13

① 프로그램 내용에 대한 평가

- 위기청소년의 경우 당장 돈을 벌어야 한다는 생각이 없다. 그리고 힘들게 번 돈을 어떻게 관리를 해야 한다는 생각도 없다. 큰돈을 어떻게 벌 것인가 보다는 용돈 관리가 더 현실적이라고 생각한다. 그리고 단돈 백만 원을 벌더라도 그 돈을 어떻게 쪼개서 잘 쓸 수 있느냐에 대한 관념도 심어줄 수 있었으면 한다.
- 실생활에 녹아 있는 경제를 가르쳐야 한다.
- 돈이 없을 때 어떻게 할 것인지를 이야기할 필요도 있다. 아르바이트 시작해서 바로 첫날 대출 받을 거라고 말하는 아이도 있다. 취직해서 버는 돈은 얼마 안 되니까 취직해서 돈을 빌려서 오토바이 살 것이라고 말하는 아이들이 있다. 그런 부분

에 대해서 위험하다는 것을 이야기해줄 필요가 있다. 위험에 노출될 수 있는 부분을 추가했으면 한다.

- 위기청소년들의 경우 일단 돈을 많이 벌어야 된다는 생각이 있다. 2회기 때 경제 교육을 시킬 때 돈을 무조건 많이 버는 게 중요한 게 아니라 기본적인 원칙을 알려 주는 것이 좋을 것이다. 너무 많은 정보를 넣어주는 것 보다는 하나라도 필요한 것을 초점을 맞추는 것이 좋을 것이다.
- 1회기 콜라주 활동에서 미래 사채업자가 되겠다는 아이들도 더러 있다. 사채업자는 돈을 정식으로 유통하는 게 아니다. 그것은 사회악이라고 이야기를 해주면 괜찮다. 돈만 많이 벌면 된다는 식으로 이야기 하는데 그런 부분의 위험성을 알려주는 것도 좋다

② 참여 유형별 특성에 대한 이해

- 타집단에 비하여 학교부적응집단은 2회기 활동을 힘들어한다. 그리고 재미없어 한다. 학교부적응집단은 비행이 아니라 장기 결석이나 학교생활에 의욕을 느끼지 못하여 프로그램에 의뢰되는 경우가 많다. 그러다보니 전반적으로 무기력하고 수동적이고 움직이는 것을 싫어한다. 다른 회기에 비해서 계속 뭔가를 활동적으로 해야 하는 회기이다 보니까 전반적인 만족도가 떨어진 것 같다.
- 학교부적응집단의 경우 팀별 작업의 능률이 떨어진다. 최대 2인 1조, 아니면 혼자서 하는 게 훨씬 효과적이다. 주식 투자도 조를 짜면 하는 애만 와서 하고 안 하는 애들은 빠져 있다.
- 학교 재학생 중에는 경제의 필요성 수요공급의 원리에 대해서는 수업 시간에 배우기 때문에 재미가 없다고 한다. 흥미를 가졌던 부분은 '주가가 오르락내리락', '실전! 똑똑 돈관리' 이었다.
- 학교 부적응 같은 경우는 아는 애들이 많이 오다 보니 서로를 의식하는 부분이 많다. 보호관찰소 같은 경우는 잘 모르니까 눈치를 잘 안 보는데, 이거 끝나고 학교 가서 다시 생활을 하게 되다 보니 영향을 많이 받는 것 같다.
- 사회복지시설 아이들은 2회기를 너무나 좋아했다. 너무 재밌었고 시설에 돌아가서 주식을 만들어서 다시 했다고 한다. 스스로 만들어서 놀 정도로 좋았었다고 한다.
- 학교를 그만둔 아이들은 학업중단 경과 기간이 길수록 머리를 많이 써야

하는 활동들- 특히 피자킹과 같이 규칙이 많은 활동들- 을 짜증내면서 하지 않으려고 한다.

3) 3회기

<표 4.4> 3회기 평가자 만족도

기존명	개정방향	만족도
1. 뜻을 올려라	<ul style="list-style-type: none"> ☞ 흥미로운 체조 동영상으로 대체, 직업과의 연관성 고려 ☞ 직업 관련 회기의 오프닝 멘트를 위해 짧지만 강한 임팩트를 줄 수 있는 동영상으로 대체 	2.79
2. 끼리끼리 모여라	<ul style="list-style-type: none"> ☞ 홀랜드 직업흥미 간이검사 실시 	4.36
3. 성공한 직업인을 찾아라	<ul style="list-style-type: none"> ☞ 청소년에게 친숙한 인물로 대체 (예 KFC 커널 할아버지) ☞ 인지도, 친밀도 높은 인물로 대체, 성공 경로를 제시 	4.00
4. 직업전망대	<ul style="list-style-type: none"> ☞ 3F 직업퀴즈 골든벨과 통합 ☞ 위기청소년 특성에 맞는 직종 추가(학력, 기술 무관한 직종 등) ☞ 직업의 내재적, 외재적 가치를 알게하는 방식으로 대체 	3.50
5. 직업퀴즈골든벨	<ul style="list-style-type: none"> ☞ 3D 직업전망대 퀴즈와 통합 ☞ 특성별 직업군 정보 제공 (학력이 필요없는 직업군, 자격증이 필요없는 직업군, 천부적 소질이 필요한 직업군) ☞ 내용 습득 후 퀴즈 특급 형식의 스피드한 방식으로 흥미성, 복습 효과 기대 	3.64
6. 나의 직업 컬러링	<ul style="list-style-type: none"> ☞ 직업 카드 활용법 설명 옵션 추가 ☞ 직업 카드를 통해 실습 옵션 추가 ☞ '직업준비계획서' 로 대체 -다음 회기시 구직등록방법 등 구체적으로 취업지원을 받는 방법에 대해 배울 것임을 시사 	4.07

① 프로그램 내용에 대한 평가

- 프로그램 목표를 달성하는 것도 중요하지만, 두드러진 프로그램의 독특한 특성이었

던 게임, 활동 등을 통한 흥미 유발' 영역이 줄어들 것 같다. 너무 많은 것을 해 내야 하는 느낌이다. 조금 더 재미있고 조금 더 흥미있게 바뀌었을 거라고 기대했는데 참여자의 입장에서는 공부하러 온다는 느낌이 더 많이 들 것 같다.

- 직업카드를 보면서 활동을 하는데 아이들이 너무 좋아한다. 책상 위에 그 카드를 다 펴 놓고 보고, 떠들지도 않고 굉장히 열심히 한다. 오히려 더 적합하다고 생각한다.
- 획기적이고 재미있는 것을 하지 않고서는 아침에 와서 체조를 한다는 것은 힘들다. 차라리 2회기처럼 조별로 게임을 하면서 시작하는 것이 더 나을 것 같다. 체조 같은 것은 점심 먹고 나서 나른해 할 때 하는 것이 더 적절한 것 같다. 체조로 초반 분위기를 잡을 수는 없다.

② 동영상활용에 대하여

- 영상이 자주 들어가도 아이들이 식상해 한다. 실제적인 인물이 나타났을 때 호응도가 높다. 아이들에게 친숙한 사람을 편집해서 보여주면 좋겠다. 무릎팍 도사에 나온 인물들을 좋아한다. KFC 같은 경우는 굉장히 감동적이었다. 나이 많은 사람도 해 냈는데 우리도 해낼 수 있다는 확신을 갖게 되었다고 한다. 3회기의 동영상은 실질적으로 직업 쪽에서 성공한 인물로 집중했으면 한다.

③ 골든벨 퀴즈에 대하여

- 골든벨 퀴즈에서 이번 효과 검증에서 나온 예상 직업과 가능직업군을 활용하면 좋겠다.
- 골든벨 퀴즈 통해서 아이들은 많은 직업이 있다는 것을 알게 된다. 퀴즈를 통해서 다양한 직업이 있다는 것을 아는 것으로도 충분하다.

4) 4회기

<표 4.5> 4회기 평가자 만족도

기존명	개정방향	만족도
1. 으라차차!국민체조	<ul style="list-style-type: none"> ☞ 몸치탈출체조로 변경 ☞ 동영상 취업채널 e-구직 개념 소개 	3.69
2. 콧콧 이력서 I	<ul style="list-style-type: none"> ☞ 구직과정 이해하기 구체화 ☞ 다양한 이력서 기입 시 유의사항 제시 ☞ 지원 서류 심사-시간부족으로 내용 축소 ☞ 관심 보이는 직업 5가지 이력서와 필수준비요소 ☞ 자기소개서 유형 소개, 작성 시 유의사항 제시 	4.08
3. 콧콧 이력서II	<ul style="list-style-type: none"> ☞ 실현 가능한 상위 5개 모범 이력서, 자기소개서 ☞ 15년 후 이력서에서 10년 후 이력서로 ☞ 현실적인 이력서 	4.15
4. Show를 하라 I	<ul style="list-style-type: none"> ☞ 코미디 동영상 → 김무직의 취업 성공기 동영상 ☞ 영상매체, 거울활용 면접자세 및 복장정리 ☞ 지도자 면접 복장 착용 후 워킹 심사 ☞ “내가 면접관이려면” 동영상 삭제 ☞ 아르바이트 구직 유의사항 ☞ 면접 동영상 추가 	4.15
5. Show를 하라 II	<ul style="list-style-type: none"> ☞ 위기청소년 불리한 상황 관련 질문, 모범답안 	3.79
6. 스마일 파워	<ul style="list-style-type: none"> ☞ 직장에서 사회규칙, 규범, 상하관계 ☞ 이직 방법, 시급, 주급 정보 ☞ 퇴직급 정보, 퇴직시 유의사항 ☞ 우리도 할 수 있어요 삭제 	4.00
7. 김군의 하루	<ul style="list-style-type: none"> ☞ 김군의 하루 장면 삭제 ☞ 김군의 하루 삭제 	4.15
8. 잡마블 게임	<ul style="list-style-type: none"> ☞ 1, 22번 문항 수정 	4.39
9. 마음 가다듬기	<ul style="list-style-type: none"> ☞ 5회기 준비 설문조사 ☞ 자신감이 가장 중요하다는 동영상으로 마무리 	4.16

① 이력서작성에 대하여

- 경력사항이나 활동사항 같은 것을 적는 칸이 있어서 똑같은 아르바이트를 하더라도 이후 경력에 필요한 것을 할 수 있도록 유도했으면 한다.

② 면접 내용 및 면접 방식에 대하여

- 면접 상황에서 위기청소년들이 자신의 처지와 입장을 긍정적으로, 새로운 도약을 위한 좋은 기회로 활용할 수 있는 기회를 주었으면 한다. 현실적인 질문을 던져서 적절하게 대처하고, 자긍심을 가질 수 있는 방안이 검토되어야 한다. 한편으로는 자

- 신이 처한 상황을 직면할 만한 시간적 여유가 없거나 혹은 아이들 스스로 자신의 처지를 밝히기를 싫어하기 때문에 현실적인 질문은 가능한 회피하는 것이 낫겠다.
- 본 회기에서 지향하는 바는 참여자들이 맞닥뜨릴 수 있는 상황에 대한 내성을 갖추는 것이다. 구인자의 입장에서 어떤 잘못을 했고 이런 정도는 아니더라도 ‘검정고시 출신이네, 왜 학교 그만뒀어요?, 우리 직장에서 일 할 수 있겠어요?’라는 수준의 질문은 할 수 있다고 본다. 참여자들에게 자신들이 성실성이 있는지, 근면한지를 알고 싶은 마음에 이 정도의 질문은 던질 수 있다고 한다면 너무 깊은 마음을 건드리지 않는 채 실제 면접 상황에서 위기청소년들이 부딪칠 질문들을 준비시킬 수 있을 것이다.
 - 위기청소년들이 누가 봐도 인정할 수 있는 상황 - 학업, 자격증, 집안 상황 - 각 개별적인 아이들에게 적용하는 것이 아니라 일반적인 예시를 들고 상황마다 어떻게 하는 것이 좋은지 보게 할 필요하다.

③ 유형별 특성화 부각

- 유형별로 소년원 출신 성공 직업인의 동영상. 그런 사람들을 적절히 찾아내서 영상으로 담아준다거나 이런 자료화가 매우 필요하다.

5) 5회기

<표 4.6> 5회기 평가자 만족도

기존명	개정방향	만족도
1. 힘내라 힘	자립의 모습을 보여주는 동영상 워킹업 게임(해봤어 게임)	3.80
2. 튼튼자립생활	“자립을 한다는 것” 의 의미 설명 자립의 요소 파악 체크리스트 체크 후 자기 상태 점검	3.80
3. 빙고자립상식	자립 요소에 대하여 주관식의 심층 질문으로 퀴즈게임을 진행	4.00
4. 잘 살아보세	기존 내용에 지역사회 자원, 위생 보건, 스트레스 관리, 정서, 대인관계(인적 자원 파악) 내용 추가, 선택하여 사용하도록 함	4.53
5. 체험자립생활	잡마블과 같은 형식의 보드 게임	4.53

① 전체 운영 방식에 대하여

- 마지막 날이라서 촉박하다는 생각이 든다. 이 회기만의 문제 아닐 것이다. 시간이 촉박해서 게임으로만 진행되는 것이 아쉬웠다.

② 자립상식

- 빙고상식은 재미있게 진행되었다. 한 팀 모두가 똑같이 대답을 해야지만 정답으로 인정을 해줬었기 때문에 반복학습이 되었다. 기존의 빙고자립상식 쉬운데도 아이들에게 객관식으로 쥐도 잘 못 맞추는 아이들 때문에 지도자들이 온몸을 던져 힌트를 준다. 하물며 그러한데 주관식은 아이들에게 어려울 것 같다. 주관식 질문보다는 빙고 형식이 좀 더 재미있을 것 같다. 1인이 집중적으로 대답하는 형식으로 간다면 나머지 아이들의 참여율이 떨어질 것 같다.
- 심층 추가 질문 나오는 것 참 좋다. 좀 더 좋은 정보 얻어갈 수 있을 듯하다. 객관식을 참 신나게 하다가 주관식 나가면 아이들 멍해진다. 구호 외치는 것에 막 신나 있다가 주관식 내면 분위기 떨어지곤 한다. 주관식 진행하되 생각 범위를 주는 제시어를 주어야 할 것이다. 늦게 일어나는 드림이에게 참신하게 일찍 일어나는 방식 말해봐라 하면 아이들이 서로 자기 생각이 더 참신하다고 떠들고 난리가 난다.

③ 튼튼자립생활

- 빙고게임을 한다면 사전에 간단하게 말을 해주고 게임으로 강화해주는 방식이 좋을 듯하다. 가능한 ‘해봤어 게임’과의 연결되어야 할 것이다
- 힘내라 힘, 튼튼자립생활 정말 필요하다. 다 연결되는 부분이다. 5회기 내용 다 연결되는 느낌이다.

④ 자립에 필요한 요소

- 집에서 밥해먹는 아이들 거의 없다. 간단하게 요리할 수 있는 방법을 가르쳤으면 한다.
- 이성교제와 ‘사랑’에 대해 가치관을 정립할 수 있는 모듈이 필요하다. 위기청소년들의 경우 파트너 계속 바뀌는 모습을 자주 본다. 성적 유혹에 대한 성적자기결정권, 임신 및 출산, 유해 약물(술, 담배, 마약 등)의 유혹으로부터 자신을 보호할 수 있는 방법, 좋은 사람을 분별하고 원만한 대인관계를 유지하는 것 등도 교육되어져

야 한다.

- 성문제에 대한 아이들의 관심이 높다. 피임법, 콘돔 등 청소년 시기에 적절한 성교육이 추가되어야 할 것이다. 유산, 출산 관련 정보들을 제공하면 아이들이 상당히 놀라한다. 피임법의 경우 잘못된 피임 경험 있기 때문에 상당히 흥미를 보인다. 성병, 성장이 완전히 이뤄지지 않은 상황에서의 성관계, 임신이 암 발병률이나 성인병 위험 노출 수위 병원에서 알려주었을 때 아이들이 상당히 놀라워하였다.
- 진학과 관련된 내용도 추가되었으면 한다. 검정고시 관련 각종 정보, 복학 절차 및 재탈락으로부터 자신을 보호하는 방법, 대학 입시 관련 정보 등을 제공해 주었으면 한다. 자립 생활 영역에서는 선택할 수 있는 주제어를 다양하게 마련하여 집단참가자의 여건에 따라 다양하게 접근할 수 있었으면 한다.

6) 6회기

<표 4.7> 6회기 평가자 만족도

기존명	개정방향	만족도
1. 황금밥그릇을 찾아라	☞ 이전 회기를 정리(꿈의 증표 활용) ☞ 목표, 계획 세우기의 중요성, 필요성 이해	4.07
2. 행복한 밥짓기	☞ 기존 황금밥그릇과 같은 방식으로 꿈 선택하되 ☞ 카드를 버리지 않고 꿈의 징표에 붙임 ☞ 붙인 아래에는 세부 계획을 작성	4.47
3. 이 세상 최고의 밥상	☞ 자신감을 느끼게 하는 글귀나 동영상 ☞ 수료식	4.40

① 현식이의 일기

- 일부 참가자들의 경우 현식이의 일기를 통해 감동을 받는 경우도 적지 않았다. 대사가 분명하게 들리지 않아 애로점이 있기는 하였지만 이 점만 수정된다면 위기청 소년들에게 유익한 내용이다. 가능한 계획세우기와 연결시켜서 보여주는 것이 좋겠다. 한편으로 일부 집단에서는 ‘현식이의 일기’가 유치하다고 하면서 장난치고 집중하지 않는 경우도 있었다. 처음 몇 번 반응이 좋지 않다보니 매번 생략하는 경우도 적지 않다. .

② 황금밥그릇

- 시각적 효과가 있으면 좋겠다. 그리하여 아이들 시선을 확 사로잡을 수 있었으며 한다.
- 황금밥그릇에 채워 넣는 도구를 야채로 했다가 과일로 대체했다. 매번 야채 및 과일을 준비하기가 여의지 않으므로 사과, 콩, 밤, 쌀 등의 과일 모형을 만들면 어떨까. 황금밥그릇 대용으로 락엔락을 사용한 경우도 있었다.

③ 행복한 밥 짓기

- 두드림만의 특별한 게 있으면 좋을 것 같다. 우리는 게임도 많고 역동적인데 그 열심히 했던 것을 증거물로 가져간다는 것 좋을 것 같다.
- 워크북 버리고 가는 아이들 많다. 활자화된 것보다는 교환일기 형식 등 직접 만들어 보게 하는 것도 좋을 것 같다.
- 참여 청소년들의 경우 사진은 버리지 않았다. 이것을 활용하여 나의 꿈의 사진첩 같은 것을 제작하여 참가자 전원에게 참가 기념품으로 제공해주는 것도 좋을 듯하다.
- 포토폴리오가 크지 않았으면 한다. 풀라주했던 것 사진 찍어서 주는 게 좋지 않을까? 작아도 볼 수 있는 게 더 좋을 것 같다.

VI. 결 론

VI

두드림존프로그램은 위기청소년의 자립 및 학업에서 일터로의 원활한 이행을 지원하기 위하여 만들어진 것으로, 매년 1,000여명 이상의 위기청소년들에게 보급되어 실제적인 도움을 주고 있다. 올해 2년차를 맞이한 두드림존 프로그램은 수혜 대상을 위기청소년뿐만 아니라 요보호아동에게까지 확대하고, 기존의 자립 및 사회진출 관련 프로그램과 차별성을 확보하기 위한 전략을 마련하는 등 전문적인 프로그램으로 성장하기 위한 다양한 노력들을 펼치고 있다. 본 연구는 두드림존 프로그램 대상 확대에 대한 기초 자료뿐만 아니라 프로그램 내용에 대한 이론적 타당성을 확보하고, 기개발된 프로그램의 실제적인 검증하기 위한 것이다. 이러한 연구 결과를 바탕으로 기개발된 프로그램에 대한 개정 방향 및 세부 내용을 검토하고, 더 나아가 위기 유형별 특성화된 프로그램을 개발하기 위한 기초 자료를 활용하고자 하였다. 이를 위하여 4가지 연구 과제를 수행하였으며 나타난 주요 결과는 다음과 같다.

먼저, 청소년의 자립 및 사회진출 관련 정책 및 프로그램 현황을 고찰하였다. 학업에서 사회진출로의 이행 단계를 살펴보고, 각 단계에서 요구되어지는 필요 요소들을 확인하여 두드림존 프로그램에서 이러한 요소들을 충분히 다루고 있는지를 고찰하였다. 이를 통하여 두드림존의 장점과 보완점을 도출할 수 있었다.

두드림존 프로그램의 장점은 첫 번째로 단순한 취직이 아니라 자립을 목표로 하고 있어 위기청소년들을 위한 더욱 포괄적인 내용들을 구성하고 있다는 점이다. 둘째, 두드림존 프로그램은 일반 학업, 직업 교육, 취직 지원의 내용을 모두 충실히 포함하고 있다. 셋째로 두드림존 프로그램에서는 이행과정 단계뿐만 아니라 검정고시, 복고 지원 및 직업훈련과의 연계를 통하여 이행준비 단계의 내용도 제공하고 있다. 그럼에도 불구하고 두드림존 프로그램의 단점은 단기 비거주 프로그램의 특성상 이행준비 단계에서 학업 지원이 미비하며, 단기로 진행되기 때문에 사회성 발달을 위한 프로그램이 미비하다는 것이 보완할 부분이라고 하겠다.

또한 두드림존 프로그램은 자립 및 사회진출로 이행하는 데 필요한 요소들을 두루 포함하고 있지만 각 요소들을 좀 더 보강, 강화해야 한다는 시사점을 얻을 수 있었다. 특히 이행과정에서 위기청소년의 유형에 따라 강조점을 달리할 필요가 있었다. 예를 들어 소년원 퇴원 청소년의 경우 구직 시 사회의 편견 극복한다거나, 사회복지시설을 퇴소하

는 청소년의 경우 사회적 지지 기반 확보한다거나 혹은 학업중단 청소년 청소년의 경우 복교 혹은 검정고시 취득을 위한 현실적인 방안 등을 고려해 볼 수 있겠다.

두 번째로 두드림존 프로그램 참여자를 대상으로 기개발된 프로그램에 대한 효과검증을 실시하였다. 본 연구에서는 진미석(2007), 조규필 등(2008)에서 지정한 측정 도구 및 연구 설계의 한계점을 보완하였다. 이를 위하여 프로그램성취도 평가 문항을 수정하여 신뢰도와 타당도를 높였으며, 자립 및 사회진출에 중요한 요소로 밝혀진 바 있는 진로 결정자아효능감 척도를 사용하여 프로그램의 효과성을 측정하였다. 무엇보다 각 회기별 모듈 활동에 대한 과정 평가를 실시하여 회기 전체에 대한 만족도와 모듈 활동에 대한 흥미정도와 도움정도에 대한 만족도를 조사하였다.

분석 결과 두드림존 프로그램은 참여자의 진로자아효능감과 자립 관련 능력들을 함양하는 데 유의한 것으로 나타났다. 위기 유형별 진로자아효능감 및 자립 관련 능력의 변화 차이를 분석하기 위하여 공변량 분석을 실시한 결과 위기유형별 집단 간 차이가 발생하지는 않았다. 두드림존 프로그램 참여자들은 위기 유형에 관계없이 일정한 수준 이상으로 진로자아효능감과 자립 관련 능력이 꾸준히 함양된 것으로 나타났다.

한편, 과정 평가를 통해 분석한 회기별 혹은 모듈별 만족수준에서는 위기 유형별 집단간 차이가 발생하였다. 여러 유형 중에서 사회복지시설 및 쉼터에서 보호받고 있는 집단과 소년원 입소 청소년들의 경우 학교부적응, 대안학교, 직업훈련집단 청소년에 비하여 전 회기에 걸쳐 만족도가 높게 나타났다. 이들은 보호시설의 퇴소(퇴원)에 앞두고 있을 뿐만 아니라 자립 및 사회진출에 대한 의지 및 동기가 가장 높은 집단이라는 특성을 가지고 있었다. 이러한 결과는 향후 프로그램 수혜 대상자 확대와 관련하여 전략적으로 집중해야 할 대상이 누구인지에 대한 시사점을 제공하고 있다.

그러나 학교부적응집단의 경우 사전-사후점수의 변화 폭이 적을 뿐만 아니라 전반적인 만족도 또한 타 유형의 집단에 비하여 현격하게 낮게 나타났다. 본 프로그램에 의뢰된 학교부적응집단은 대부분 잦은 지각, 장기 결석 등 학교생활에 흥미가 없거나 무기력한 학생들이고, 무엇보다 재학 상태에 있거나 부모로부터 직접적인 보호를 받고 있다 보니 자립을 지향하는 본 프로그램의 목적성이 충분히 전달되지 못하였던 것으로 보인다. 향후 본 프로그램의 수혜자 확대와 관련하여 위기청소년 중에서 단기간 내에 자립 및 사회진출을 준비해야 하는 청소년에게 집중적으로 보급한다면 본 프로그램의 정체성과 효과성이 충분히 드러날 것으로 보여진다.

세 번째로 두드림존 프로그램 참여청소년과 운영 실무자를 대상으로 포커스 그룹 인

터뷰를 실시하여 각 회기별 모듈 활동에 대한 현장감 있는 의견을 수렴하였다. 두드림존 프로그램 참여청소년과 운영 실무자를 대상으로 포커스 그룹 인터뷰를 실시하여 각 회기별 모듈 활동에 대한 현장감 있는 의견을 수렴하였다. 참여청소년과 운영진들은 위기청소년들이 자립 및 사회진출에 대한 동기를 북돋우고 구체적인 기술과 실천 의지들을 다질 수 있었다는 점에서 본 프로그램을 높게 평가하였다. 또한 교육성과 흥미성의 균형을 잡을 것과 청소년 및 운영진 입장에서 부분적인 보완이 필요한 영역들에 대한 지적이 있었다.

마지막으로 두드림존 개정프로그램에 대한 기본 방향을 설정하고 세부 내용을 마련하여 두드림존 운영 실무자로부터 개정안에 대한 평가를 받았다. 프로그램 개정의 기본 방향은 참여청소년들이 자립 및 사회진출에의 동기를 진작시키고, 구체적인 목표를 설정하고, 자립 및 사회진출에 필요한 구체적인 실천 기술들을 함양시킬 수 있도록 프로그램의 합목적성과 일관성을 갖추는 데 두었다. 개정프로그램에 대한 실무진의 평가는 기개발된 프로그램에 비하여 위기청소년의 자립과 사회진출로의 이행을 지원한다는 목적성이 분명하게 드러나고, 각 회기간 연결이 일관되며, 현장성 높은 프로그램으로 개정되었다는 피드백을 받을 수 있었다. 하지만 기존 프로그램이 가졌던 독특성, 예를 들어 흥미성과 놀이를 통한 교육이 상실될 수 있다는 아쉬움을 피력하기도 하였다. 본 연구에서 제안된 프로그램 개정 방향 및 세부 내용들은 두드림존 매뉴얼 개정판으로 연결되어 구체적인 실체를 드러낼 예정이다.

본 연구는 두드림존 프로그램이 위기청소년의 자립 및 사회진출을 지원하는 데 충분하다는 이론적 구성을 타당화하고, 양적인, 질적인 자료를 통하여 그 효과성과 질적인 우수함을 확인했다는 측면에서 그 의의가 있다. 다만 위기 유형별 특성화된 정보를 충분히 수집할 수 있을 것으로 기대했으나, 사전-사후검사 반복 측정에서 유형별 차이를 발견할 수는 없었다. 하지만 과정평가와 청소년 참여자 및 운영진 포커스 그룹에서 나타난 질적 연구 결과를 바탕으로 위기 유형별 운영상 고려 사항을 파악할 수 있다는 점은 큰 성과가 아닐 수 없다. 본 연구 결과가 기개발된 두드림존 프로그램을 참여자형 중심으로 개정하고 무엇보다 위기유형별 프로그램으로 특성화하는 데 기초 자료로서 활용되기를 기대한다.

하지만 본 연구는 다음과 같은 여러 제한점을 가지고 있다. 무엇보다 통제집단이나 비교집단을 두지 못해서 프로그램의 순수한 효과를 살펴볼 수 없었다. 즉 본 연구에서 나타난 효과들이 두드림존 프로그램의 순수한 효과인지 아니면 위기청소년을 대상으로

하는 어떤 형태의 프로그램에서도 나타날 수 있는 효과인지 구분하기 곤란하다. 따라서 향후에는 두드림존 프로그램과 유사 프로그램 실시 집단, 그리고 아무런 개입이 없는 통제집단을 비교한 정교한 연구 설계를 통하여 두드림존 프로그램의 성과를 분석해야 할 것으로 판단된다.

또한 본 연구에서는 프로그램 효과의 지속성 여부를 알아보기 위한 추후 효과 검증의 단계가 생략되었다. 본 프로그램이 4일간의 집중적으로 운영되는 것으로 프로그램 시작 전 사전검사와 종료 후 사후검사를 통해 진로자아효능감의 변화 및 자립 관련 요소들의 변화를 주요한 성과로 환원하다는 점에서 많은 한계가 있다. 연구 기획 단계에서는 추후검사의 필요성과 방법론까지 충분히 검토되었으나 실제 자료 수집 과정에서 참여자 관리 및 협조 문제, 이들을 보호하고 있는 기관의 협조를 받아내기가 쉽지 않았다. 향후 1단계에 참여한 위기청소년들이 2단계, 3단계로까지 이어지는 사례가 빈번하게 발생한다면 이들을 대상으로 1단계 프로그램의 지속적인 효과를 밝혀낼 수 있을 것으로 기대한다. 뿐만 아니라 보다 엄격한 연구방법을 통하여 본 프로그램이 위기청소년의 자립 및 사회진출에 실제적으로 어떻게 영향을 미치는지 체계적으로 검증해야 할 것이다.

한편, 본 연구의 중요한 분류 체계인 위기청소년의 유형 또한 이론적 근거를 두었다 기보다는 프로그램에 참여한 청소년의 소속 기관의 특성에 따라 임의적으로 분류한 것이기 때문에 통제되지 못한 과외 변인에 의해 효과가 변형되었을 가능성도 무시할 수 없을 것이다. 자립 및 사회진출을 앞둔 위기청소년의 특성들을 체계적으로 분석하여 보다 타당한 위기 유형 분류 체계를 만들 필요가 있다.

본 연구가 여러 한계점을 지니고 있지만 두드림존 프로그램의 구성 내용에 대한 이론적 타당화를 시도하였다는 점, 위기유형별로 세분화된 효과 차이를 밝혀보려고 했다는 점, 프로그램 참여자 및 운영진과의 포커스 그룹 운영을 통해 회기 및 모듈 활동에 대한 다양한 피드백을 수렴하였다는 점, 그리고 무엇보다 양적인, 질적인 기초 자료를 토대로 프로그램의 개정 방향 및 세부 내용을 제시하였다는 점은 큰 의의가 있다고 보겠다. 본 연구 결과를 토대로 위기청소년뿐만 아니라 요보호아동의 자립 및 사회진출에 대한 연구가 활성화되기를 바라며, 두드림존 프로그램의 확대 보급과 질적 성장을 꾀하는 데 주요한 초석이 될 것으로 기대된다.

참 고 문 헌

- 강무섭(2001). 학교에서 직업세계로의 원활한 이행 연구 : 이행 실태 및 정책과제. 교육
인적자원정책위원회
- 국가청소년위원회(2005). 위기청소년 지역사회 안전망 구축: 국제적 동향 및 정책과제.
국제심포지엄 발표자료집. 서울: 국가청소년위원회.
- 권지은(1998). 청소년 비행 관련 변인에 대한 메타분석. 숙명여자대학교 대학원 석사학
위 논문
- 권해수·서정아·정찬석(2007). 대안학교와 소년보호교육기관 청소년의 학교밖 경험 비
교: 개념도 방법론을 통하여. 상담학연구, 제8권 제2호, pp.657-674
- 김형만(2007). 청년층의 노동시장 이행과 인적자원개발(III) : 총괄보고서. 한국직업능력
개발원
- 김희성(2004). 빈곤가정 청소년의 자립준비에 대한 임파워먼트의 매개효과 연구. 한국사
회복지학, 56(3),
- 노충래(2001). 퇴소청소년을 대상으로 한 자립기술 훈련. 한국아동복지학회 . 31-40
- 노혁(2004). 빈곤계층 청소년의 자립능력개발을 위한 복지지원 방향: 생활 및 자립지원
시설 실태를 중심으로. 청소년학연구, 제 11권 제1호, pp.94-117
- 서정아·권해수·정찬석(2007). 직업전문학교 청소년과 거리청소년의 생활 경험 비교 연
구: 정규학교 중단 후 힘든 점을 중심으로. 한국청소년연구, 제18권 제1호,
pp.213-245
- 신혜령(2001). 시설청소년의 자립준비에 관한 연구. 한국아동복지학, 11(1),
- 윤은희(2007). 위기 청소년 위험요소척도 타당성 연구. 서울대학교 대학원 석사학위논문
- 이난영(2000). 일반청소년과 비행청소년의 심리 사회적지지 비교연구. 경기대학교 대학
원 석사학위논문
- 장원섭(1999) 학교에서 직업세계로의 이행에 관한 연구. 한국직업능력개발원
- 조규필, 권해수, 김범구, 박가열 (2008). 위기청소년자립을 위한 사회진출 지원 프로그램
효과 분석. 한국청소년연구, 19(2), 305-331.
- 진미석(2007). 2007 두드림존 프로젝트 평가연구보고서. 한국청소년상담원.
- 한국청소년상담원(2007) (꿈꾸는 청소년의 자립준비를 위한) 두드림존 프로그램 매뉴얼

- 1단계. 한국청소년상담원
 한국청소년상담원(2007). 2007 두드림존 프로젝트 결과보고집. 한국청소년상담원.
- Cook, R. J. 1986. Independent Living Service for Youth in Substitute Care. Prepared for the Administration for Children, Youth, and Families, U.S. Department of Health and Human Services. Rockville, MD: Westat, INC.
- Department for Work and Pensions. *New Deal for Young People: Help finding work if you're*, 18–24
- Hasluck C.(2001) *Lessons from the New Deal: Finding work, promoting employability*. New Economy
- Maluccio, A., Krieger, R., & Pine, B.1990. "Adolescents and Their Preparation for Life after Foster Family Care; An Overview." In A. N. Maluccio, R. Kreiger, & B. A. Pine(eds.), *Preparing Adolescents for Life after Foster Care*. Washington DC: Child Welfare League of America. pp.5–17.
- Maluccio, A., Krieger, R., & Pine, B.1990. Assessing Skills for Interdependent Living." In A. N. Maluccio, R. Kreiger, & B. A. Pine(eds.), *Preparing Adolescents for Life after Foster Care*. Washington DC: Child Welfare League of America. pp.205–225
- Nollan, K. A., M. Wolf, D. Ansell, J. Burns, L. Barr. W. Copeland, and G. Paddock. 2000. "Ready or Not: Assessing Youths' Preparedness for Independent Living". *Child Welfare* 79(2): 159–176
- Pasztor, E. M., Clarren, J., Timmerlake, E. M., & Bayless, L. 1986. "Stepping Out of Foster Care into Independent Living." *Children Today*, (3–4). pp.32–35
- Schochet, Peter, John Burghardt, and Steven Glazerman. "National Job Corps Study: The Impacts of Job Corps on Participants' Employment and Related Outcomes." Princeton, NJ: Mathematica Policy Research, Inc., June 2001. 01. jcimpacts.pdf
- U.K Government Green Paper(2001) *Towards full Employment in a modern society*

[참고 인터넷 사이트]

<http://www.casey.org> (미국 Casey Family Program)

<http://www.gov.im/dhss> (Department of Health and Social Security)

<http://www.jobcentreplus.gov.uk> (New Deal for Young People)

<http://www.jiritusu-juku.jp> (Wakamono jiritu Juku)

www.youth.work.go.kr (노동부)

DoDreamZone Program Specialization Study to Support School-to-Work Transitions of Youth at-Risk

ABSTRACT

The Do Dream Zone program was developed to build independence and facilitate school-to-work transition in at-risk adolescents. Every year, the program reaches out and delivers practical help to over 1,000 at-risk adolescents. In its second year of implementation, the Do Dream Zone program also expanded its outreach to children in need of protection, and established strategies to differentiate itself from previous independence and school-to-work programs as part of its many efforts to advance into a specialized program. The aim of the current study was threefold; to gather preliminary data on the expansion of program beneficiaries, to verify the theoretical validity of the program contents and to test the effectiveness of the program. Based on these results, the study sought to identify specific revision points regarding the program structure and content, and to further utilize the data as a basic guide to developing programs specializing in different types of risk.

The study consisted of four major parts. First, theoretical support and content validity were established for the basic framework of the Do Dream Zone program for independence and school-to-work transition support (vision statement, improving financial knowledge, improving career knowledge, building job-seeking skills, acquiring independence skills, "will to achieve"). Second, the effectiveness of the previous program was tested with the participants. In particular, we wanted to

examine whether participants showed statistically significant change in core independence-related factors and in career decision making self-efficacy, a core factor in independence and school-to-work transition. Third, an in-depth focus group was conducted with adolescents who had participated in the program and with program administrators in order to get an in-depth opinion on the helpful aspects of the program as well as on points of improvement. Finally, based on the results of the three lines of research mentioned above, suggestions were provided for modification of the structure and contents of the Do Dream Zone program, and for the development of risk-specific programs.

The main findings of this study are as follows. First, a review of the Korean and international literature pointed to certain strengths and weaknesses of the Do Dream Zone program. A strength of the program is its comprehensive scope such that the objective is in building independence rather than focusing simply on employment status. Another strength of the program is its thorough content including general academic education, professional education, and employment support. Finally, the Do Dream Zone program not only provides support for the school-to-work transition process per se but also for the preparation needed for the transition, through assistance with the qualification examination for college entrance or return to school, and through liaison with job training. However, there are also some points of improvement due to the fact that it is a short-term nonresidence program, there is a lack of academic support in the transition preparatory phase and the social skills development programs tend to be weak because it is a short-term program.

Second, progress evaluation was conducted with the participants of the Do Dream Zone program through pre-post repeated measures of achievement levels and a satisfaction survey of the sessions and modules of the program. Results indicated that the program contributed significantly to an increase in career-related self-efficacy and independence skills. A covariance analysis revealed no significant differences between risk groups regarding career-related self-efficacy and independence skills. The program participants demonstrated continuous

improvement on career-related self-efficacy and independence skills to over a certain level, regardless of the type of risk they were exposed to. On the other hand, the progress evaluation analysis yielded significant group differences in satisfaction levels for each session or module. Of the many risk groups, adolescents protected by social welfare facilities and shelters and those in juvenile reformatory institutions reported higher satisfaction levels on all of the sessions than groups of adolescents who were school-maladjusted, attending alternative schools, or in job training. The former groups of adolescents were not only expecting release from the protective facilities or institutions, but also manifested the highest will and motivation towards independence and school-to-work transition. These results hint at whom the future programs should strategically target when expanding the beneficiaries of the program.

Third, feedback from Do Dream Zone program participant adolescents and program administrators were collected as a way to gather first-hand opinions on the program sessions and modules. The participant adolescents and administrators rated the main advantages of the program as being motivation towards independence and school-to-work transition, and promoting one's will to achieve and gaining the specific skills needed to do so. It was also suggested that the educational and interest value be balanced out, and other areas needing improvement were advised from the perspective of the adolescents and administrators.

Last, building on the results of the above studies, the main objectives and the specific contents for the revised Do Dream Zone program were established, and the revised plan was evaluated by Do Dream Zone administrative staff through a workshop. The fundamental objective of the revised program was to secure finality and consistency of the program to ensure that the participating adolescents enhance their motivations towards independence and school-to-work transition, set up specific goals, and develop practical skills required for independence and transition. The staff evaluation on the revised plan showed that the new program displayed more clearly its objective to support independence and school-to-work

transition in at-risk adolescents, demonstrated more consistency between sessions, and involved more practical and hands-on contents than the previous one. However, shortcomings were pointed out in its possible loss of uniqueness such as its focus on interest value and concept of education-through-play. The program revision objectives and detailed contents will be specified in the newly revised Do Dream Zone Manual.

The significance of this study lies in the validation of the theoretical framework that the Do Dream Zone program may be an adequate approach in supporting independence and school-to-work transition in at-risk adolescents, and the verification of its effectiveness through quantitative and qualitative data. Yet the aim to collect enough information on the characteristics of each risk group was not met, for no significant differences among the risk groups emerged in pre-post repeated measurements. Despite such setback, the qualitative data obtained from in-depth focus group interviews with participant adolescents and program administrators may be regarded as another significant achievement of this study. Researchers hope for these results to be fairly reflected in the revised program manual.

부 록

1. 두드림존 프로그램 참가신청서

두드림존 프로그램 참가신청서

■ 기본정보

신청일자	20 (. 요일)	주민등록번호			
성명	(남 / 여)	생년월일	년	월	일
소속기관	기관명: (연락처:)				
이메일					
주소	(-)				
연락처	휴대폰:	집:			
참여시기	제 []차: 20 년 월 일 ~ 월 일				
학력사항	초·중·고등학교 : <input type="checkbox"/> 재학(학년) <input type="checkbox"/> 중퇴(학년) <input type="checkbox"/> 졸업				
	검정고시 : <input type="checkbox"/> 초졸 준비 <input type="checkbox"/> 중졸 준비 <input type="checkbox"/> 고졸 준비				

■ 가족사항

	성명	관계	연령	학력	직업	동거여부 (해당란 체크)
가족사항						<input type="checkbox"/> 예 <input type="checkbox"/> 아니오
						<input type="checkbox"/> 예 <input type="checkbox"/> 아니오
						<input type="checkbox"/> 예 <input type="checkbox"/> 아니오
						<input type="checkbox"/> 예 <input type="checkbox"/> 아니오
						<input type="checkbox"/> 예 <input type="checkbox"/> 아니오

■ 경제사항

주거형태	<input type="checkbox"/> 자가 <input type="checkbox"/> 전세 <input type="checkbox"/> 월세 <input type="checkbox"/> 기타()
소득수준	<input type="checkbox"/> 상 <input type="checkbox"/> 중 <input type="checkbox"/> 중하 <input type="checkbox"/> 하
기초생활보장	<input type="checkbox"/> 수급 <input type="checkbox"/> 비수급

■ 진로 관련 경험 및 기대 (***) ☆질문은 "있다"에 체크한 경우에만 응답해 주세요.)

1. 아르바이트 경험이 있습니까? 없다 있다

☆ 이 아르바이트 경험에 대한 나의 느낌은?

- ① 일 자체가 보람되고 즐거웠다.
- ② 일 자체는 힘들었지만, 내 힘으로 돈을 벌었다는 것이 보람 되었다.
- ③ 단지 돈을 벌기 위해 한 일이었고, 전혀 도움이 되지 않았다.

2. 취업(인턴십) 경험이 있습니까? 없다 있다

☆ 이 취업(인턴십) 경험에 대한 나의 느낌은?

- ① 일 자체가 보람되고 즐거웠다.
- ② 일 자체는 힘들었지만, 내 힘으로 돈을 벌었다는 것이 보람 되었다.
- ③ 단지 돈을 벌기 위해 한 일이었고, 전혀 도움이 되지 않았다.

3. 직업훈련 경험이 있습니까? 없다 있다

☆ 이 직업훈련 경험에 대한 나의 느낌은?

- ① 직업훈련 자체가 보람되고 즐거웠다.
- ② 직업훈련 자체는 힘들었지만, 직업을 가질 수 있다는 것이 보람 되었다.
- ③ 단지 돈벌이를 위한 직업을 갖기 위해 한 일이었고, 전혀 도움이 되지 않았다.

4. 자격증은? 없다 있다 (종류:)

5. 장래 희망 직업: ♣ 앞으로 갖고 싶은 직업 5개를 적어 주세요.(희망 직업)

_____ , _____ , _____ , _____ , _____ .

♣ 앞으로 내가 가질 수 있을 것이라고 예상하는 직업 5개를 적어 주세요.

_____ , _____ , _____ , _____ , _____ .

6. 두드림존 참여에 대한 기대는? 매우 낮다 낮다 보통 높다 매우 높다

7. 미래의 내 모습을 예상해 볼 때, 각 항목이 어느 정도 가능하다고 생각하세요?

	가능성 낮다				가능성 높다
♣ 나는 고등학교를 졸업할 것이다.	1	2	3	4	5

♣ 대학에 갈 것이다.	1	2	3	4	5

♣ 돈을 많이 벌 것이다.	1	2	3	4	5

♣ 마음에 드는 일을 할 것이다.	1	2	3	4	5

♣ 집을 장만할 것이다.	1	2	3	4	5

♣ 부모보다 나은 생활을 할 것이다.	1	2	3	4	5

1회기 활동 평가

:

I. 다음 내용은 1회기 집단 활동에 대한 당신의 느낌을 묻는 문항들입니다. 1회기 집단 활동을 떠올려 보고, 해당 항목에 체크해 주세요.

	전혀 아니다		매우 그렇다		
1. 나는 집단 활동에 충분히 집중(몰입)하였다.	1	2	3	4	5
2. 나는 집단 활동이 즐겁고 재미 있었다.	1	2	3	4	5
3. 나는 집단 활동을 하는 동안 성취감을 느꼈다.	1	2	3	4	5
4. 집단 활동의 내용이나 수준이 어려웠다.	1	2	3	4	5
5. 나는 집단 활동에 필요한 능력을 갖추었다.	1	2	3	4	5
6. 파워포인트, 동영상, 게임 도구는 내용 전달에 도움이 되었다.	1	2	3	4	5
7. 선생님은 교육 내용을 효과적으로 전달하였다.	1	2	3	4	5
8. 이번 회기 시간은 적당했다.	1	2	3	4	5

II. 다음은 1회기 주요 활동을 나열한 것입니다. 각 활동들에 대한 흥미도와 유익성 정도를 체크해 주세요.

프로그램	흥미로웠다.					도움이 되었다.				
	전혀 아니다		매우 그렇다			전혀 아니다		매우 그렇다		
1. 클릭! 두드림	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
2. 반갑다~친구야!	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
3. 유쾌통쾌!	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
4. 아름다운 약속	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
5. 스타탄생	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
6. 행복예감	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
7. 소감 나누기	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
8. 1회기 전체 만족도	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5

2회기 활동 평가

성명:

I. 다음 내용은 2회기 집단 활동에 대한 당신의 느낌을 묻는 문항들입니다. 2회기 집단 활동을 떠올려 보고, 해당 항목에 체크해 주세요.

	전혀 아니다				매우 그렇다
1. 나는 집단 활동에 충분히 집중(몰입)하였다.	1	2	3	4	5
2. 나는 집단 활동이 즐겁고 재미 있었다.	1	2	3	4	5
3. 나는 집단 활동을 하는 동안 성취감을 느꼈다.	1	2	3	4	5
4. 집단 활동의 내용이나 수준이 어려웠다.	1	2	3	4	5
5. 나는 집단 활동에 필요한 능력을 갖추었다.	1	2	3	4	5
6. 파워포인트, 동영상, 게임 도구는 내용 전달에 도움이 되었다.	1	2	3	4	5
7. 선생님은 교육 내용을 효과적으로 전달하였다.	1	2	3	4	5
8. 이번 회기 시간은 적당했다.	1	2	3	4	5

II. 다음은 2회기 주요 활동을 나열한 것입니다. 각 활동들에 대한 흥미도와 유익성 정도를 체크해 주세요.

프로그램	흥미로웠다.					도움이 되었다.							
	전혀	아니다				매우	그렇다	전혀	아니다				매우
1. 우리는 한 팀!	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			
2. 반값다, 경제야	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			
3. 음료 가격 이야기	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			
4. 피자야? 경제야!	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			
5. 찾아라, 딱끈따끈 정보	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			
6. 주가가 오르락내리락	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			
7. 실전! 똑똑 돈 관리	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			
8. 세상을 내 품에~	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			
9. 2회기 전체 만족도	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			

3회기 활동 평가

성명:

I. 다음 내용은 3회기 집단 활동에 대한 당신의 느낌을 묻는 문항들입니다. 3회기 집단 활동을 떠올려 보고, 해당 항목에 체크해 주세요.

	전혀 아니다		매우 그렇다		
1. 나는 집단 활동에 충분히 집중(몰입)하였다.	1	2	3	4	5
2. 나는 집단 활동이 즐겁고 재미 있었다.	1	2	3	4	5
3. 나는 집단 활동을 하는 동안 성취감을 느꼈다.	1	2	3	4	5
4. 집단 활동의 내용이나 수준이 어려웠다.	1	2	3	4	5
5. 나는 집단 활동에 필요한 능력을 갖추었다.	1	2	3	4	5
6. 파워포인트, 동영상, 게임 도구는 내용 전달에 도움이 되었다.	1	2	3	4	5
7. 선생님은 교육 내용을 효과적으로 전달하였다.	1	2	3	4	5
8. 이번 회기 시간은 적당했다.	1	2	3	4	5

II. 다음은 5회기 주요 활동을 나열한 것입니다. 각 활동들에 대한 흥미도와 유익성 정도를 체크해 주세요.

프로그램	흥미로웠다.					도움이 되었다.				
	전혀 아니다	매우 그렇다			전혀 아니다	매우 그렇다				
1. 뚝을 올려라!	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
2. 끼리끼리 모여라!	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
3. 성공한 직업인을 찾아라.	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
4. 직업 전망대	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
5. 도전! 직업퀴즈 골든벨	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
6. 나의 직업 컬러링	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
7. 마무리	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
8. 3회기 전체 만족도	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5

4회기 활동 평가

성명:

I. 다음 내용은 4회기 집단 활동에 대한 당신의 느낌을 묻는 문항들입니다. 4회기 집단 활동을 떠올려 보고, 해당 항목에 체크해 주세요.

	전혀 아니다		매우 그렇다		
1. 나는 집단 활동에 충분히 집중(몰입)하였다.	1	2	3	4	5
2. 나는 집단 활동이 즐겁고 재미 있었다.	1	2	3	4	5
3. 나는 집단 활동을 하는 동안 성취감을 느꼈다.	1	2	3	4	5
4. 집단 활동의 내용이나 수준이 어려웠다.	1	2	3	4	5
5. 나는 집단 활동에 필요한 능력을 갖추었다.	1	2	3	4	5
6. 파워포인트, 동영상, 게임 도구는 내용 전달에 도움이 되었다.	1	2	3	4	5
7. 선생님은 교육 내용을 효과적으로 전달하였다.	1	2	3	4	5
8. 이번 회기 시간은 적당했다.	1	2	3	4	5

II. 다음은 4회기 주요 활동을 나열한 것입니다. 각 활동들에 대한 흥미도와 유의성 정도를 체크해 주세요.

프로그램	흥미로웠다.					도움이 되었다.				
	전혀 아니다	매우 그렇다			전혀 아니다	매우 그렇다				
1. 오락차차! 국민체조	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
2. 콧코 이력서 I	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
3. 콧코 이력서 II	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
4. SHOW를 하라~SHOW I	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
5. SHOW를 하라~SHOW II	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
6. 스마일 파워	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
7. 김군의 하루	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
8. 잠마블 게임	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
9. 마음 가다듬기	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
10. 4회기 전체 만족도	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5

5회기 활동 평가

성명:

I. 다음 내용은 5회기 집단 활동에 대한 당신의 느낌을 묻는 문항들입니다. 5회기 집단 활동을 떠올려 보고, 해당 항목에 체크해 주세요.

	전혀 아니다					매우 그렇다				
1. 나는 집단 활동에 충분히 집중(몰입)하였다.	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
2. 나는 집단 활동이 즐겁고 재미 있었다.	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
3. 나는 집단 활동을 하는 동안 성취감을 느꼈다.	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
4. 집단 활동의 내용이나 수준이 어려웠다.	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
5. 나는 집단 활동에 필요한 능력을 갖추었다.	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
6. 파워포인트, 동영상, 게임 도구는 내용 전달에 도움이 되었다.	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
7. 선생님은 교육 내용을 효과적으로 전달하였다.	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
8. 이번 회기 시간은 적당했다.	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5

II. 다음은 5회기 주요 활동을 나열한 것입니다. 각 활동들에 대한 흥미도와 유익성 정도를 체크해 주세요.

프로그램	흥미로웠다.					도움이 되었다.				
	전혀 아니다					매우 그렇다				
1. 힘내라 힘!	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
2. 튼튼(ten-ten) 자립생활	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
3. 빙고! 자립상식	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
4. 잘 살아보세	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
5. 5회기 전체 만족도	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5

6회기 활동 평가

성명:

I. 다음 내용은 6회기 집단 활동에 대한 당신의 느낌을 묻는 문항들입니다. 6회기 집단 활동을 떠올려 보고, 해당 항목에 체크해 주세요.

	전혀 아니다					매우 그렇다				
1. 나는 집단 활동에 충분히 집중(몰입)하였다.	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
2. 나는 집단 활동이 즐겁고 재미 있었다.	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
3. 나는 집단 활동을 하는 동안 성취감을 느꼈다.	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
4. 집단 활동의 내용이나 수준이 어려웠다.	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
5. 나는 집단 활동에 필요한 능력을 갖추었다.	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
6. 파워포인트, 동영상, 게임 도구는 내용 전달에 도움이 되었다.	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
7. 선생님은 교육 내용을 효과적으로 전달하였다.	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
8. 이번 회기 시간은 적당했다.	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5

II. 다음은 6회기 주요 활동을 나열한 것입니다. 각 활동들에 대한 흥미도와 유익성 정도를 체크해 주세요.

프로그램	흥미로웠다.					도움이 되었다.				
	전혀 아니다					매우 그렇다				
1. 황금밥그릇을 찾아라	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
2. 행복한 밥 짓기	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
3. 이 세상 최고의 밥상	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
4. 6회기 전체 만족도	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5

청소년 진로 직업 관련 조사 I

성명:

※ 다음 문장을 읽고 여러분의 생각과 얼마나 비슷하지 오른쪽의 숫자에 표시하세요.

문항	전혀 아 니 다	1	2	3	보통	4	매우 그 렇 다	5
1 나는 이루고 싶은 꿈이 있다.	1	2	3	4	5			
2 나는 10년 뒤 나의 미래 모습을 구체적으로 그릴 수 있다.	1	2	3	4	5			
3 나는 꿈을 이루기 위해 최선을 다한다	1	2	3	4	5			
4 나는 미래 성공에 대한 기대감으로 가득하다.	1	2	3	4	5			
5 나는 어려움이 있더라도 그것을 딛고 성공할 자신이 있다.	1	2	3	4	5			
6 나는 최소한의 투자로 최대의 효과를 내는 방법을 알고 있다	1	2	3	4	5			
7 나는 살아가는데 필요한 경제 상식을 알고 있다.	1	2	3	4	5			
8 나는 사회 현상에 따라 경제가 어떻게 변하는지 추리할 수 있다.	1	2	3	4	5			
9 나에게 1000만원이 생긴다면 계획적으로 사용할 수 있다.	1	2	3	4	5			
10 나는 내가 번 돈을 투자하고 저축하는 방법을 알고 있다.	1	2	3	4	5			
11 나는 일의 소중함에 대해 설명할 수 있다.	1	2	3	4	5			
12 나는 직업을 찾는데 필요한 다양한 방법을 알고 있다.	1	2	3	4	5			
13 나에게 어떤 종류의 직업이 어울리는지 알고 있다	1	2	3	4	5			
14 나는 직업인으로 성공하기 위해 꾸준히 노력하고 있다.	1	2	3	4	5			

문항	전혀 아 니 다	1	2	보통	3	4	매우 그 렇 다	5
15 나는 흔히 않은 직업의 이름을 많이 아는 편이다.	1	2	3	4	5			
16 나는 직장에서 어떻게 행동하는 것이 예의 바른 것인지 알고 있다.	1	2	3	4	5			
17 사람들과 다툼이 생겼을 때 내 생각과 감정을 표현할 수 있다.	1	2	3	4	5			
18 나는 직업과 관련된 법적 권리 및 지식을 알고 있다.	1	2	3	4	5			
19 나는 실제로 면접에 가서 잘 해낼 자신이 있다.	1	2	3	4	5			
20 나는 내가 원하는 직장에 지원하는데 필요한 이력서를 쓸 수 있다.	1	2	3	4	5			
21 나는 집을 구하는 데 필요한 것을 꼼꼼히 챙겨서 계약할 수 있다.	1	2	3	4	5			
22 나는 혼자 살면서 도움 받을 수 있는 곳을 알고 있다	1	2	3	4	5			
23 나는 청소년증, 주민등록증, 운전면허증 발급 방법을 알고 있다.	1	2	3	4	5			
24 나는 독립생활에 필요한 것을 스스로 마련할 자신이 있다	1	2	3	4	5			
25 나는 독립 혹은 자립하려는 의지가 있다.	1	2	3	4	5			
26 나는 나를 자주 칭찬하고 격려한다.	1	2	3	4	5			
27 나는 필요할 때 청소년시설이나 기관에 도움을 요청할 수 있다.	1	2	3	4	5			
28 나는 목표가 여러 개 있을 때 무엇부터 해야 하는지 알고 있다.	1	2	3	4	5			
29 나는 정한 목표를 이루기 위하여 구체적인 계획을 세울 수 있다.	1	2	3	4	5			
30 나는 내가 정한 목표를 달성하는데 방해가 되는 걸림돌을 없애는 방법을 알고 있다.	1	2	3	4	5			

청소년 진로 직업 관련 조사 II 성명:

※ 다음 문장을 읽고 여러분의 생각과 얼마나 비슷하지 오른쪽의 숫자에 표시하세요.

문 항	전 혀 아 니 다	1	2	보 통	3	4	매 우 그 렇 다	5
1 나는 내가 관심 있는 직업 정보를 도서관이나 인터넷에서 찾을 수 있다.	1	2	3	4	5			
2 나는 앞으로 5년간의 계획을 세울 수 있다.	1	2	3	4	5			
3 나에게 어려움이 닥쳤을 때 어떻게 해결할 것인지 결정할 수 있다.	1	2	3	4	5			
4 나의 능력을 정확히 평가할 수 있다.	1	2	3	4	5			
5 나는 직업 목록에서 한가지 직업을 선택할 수 있다.	1	2	3	4	5			
6 나는 내가 선택한 공부나 진로 목표를 이루기 위하여 꾸준히 노력한다.	1	2	3	4	5			
7 나는 향후 10년간의 직업 고용 경향을 알 수 있다.	1	2	3	4	5			
8 나는 내가 선호하는 생활방식에 맞는 진로를 결정할 수 있다.	1	2	3	4	5			
9 나는 나의 이력서를 멋지게 쓸 수 있다.	1	2	3	4	5			
10 나는 직업 선택에 관련된 여러 가지 가치들에서 우선순위를 정할 수 있다.	1	2	3	4	5			
11 나는 생각하고 있는 직업의 평균 연봉을 알아볼 수 있다.	1	2	3	4	5			
12 나는 진로 결정을 하고 나면, 그것이 잘한 결정인지 아닌지 걱정하지 않는다.	1	2	3	4	5			
13 나는 선택한 직업이 만족스럽지 않으면 바꿀 수 있다.	1	2	3	4	5			
14 나는 진로 목표를 이루기 위해 어떤 희생은 감수할 수 있고, 어떤 것은 감수할 수 없는지 구분해낼 수 있다.	1	2	3	4	5			

문항	전혀 아 니 다	1	2	보통	3	4	매우 그 렇 다	5
15 나는 나의 관심 분야에서 일하는 사람들을 만날 기회를 만들 수 있다.	1	2	3	4	5			
16 나는 관심 있는 전공이나 진로를 선택할 수 있다.	1	2	3	4	5			
17 나는 나의 적성, 능력에 맞는 직업과 관련된 기관, 기업에 대해 알아볼 수 있다.	1	2	3	4	5			
18 나는 내가 원하는 생활방식이 무엇인지 알고 있다.	1	2	3	4	5			
19 나는 대학에 대한 정보를 찾을 수 있다.	1	2	3	4	5			
20 나는 취업 면접과 관련하여 필요한 절차를 밟을 수 있다.	1	2	3	4	5			
21 나는 처음에 선택한 진로나 직업 분야가 불가능하다면 대안을 생각해 볼 수 있다.	1	2	3	4	5			
22 아직 이르지만 나는 직업 선택에 대해 신중하게 고민하고 있다.	1	2	3	4	5			
23 미래에 갖게 될 직업이지만, 나는 현 시점에서 직업을 선택해야 한다는 필요성을 느낀다.	1	2	3	4	5			
24 나는 내 인생에서 직업이 왜 필요한지 알고 있다.	1	2	3	4	5			

※ 다음 문장을 읽고 여러분의 생각과 얼마나 비슷하지 오른쪽의 숫자에 표시하세요.

문항	전혀 아 니 다	1	2	보통	3	4	매우 그 렇 다	5
1 나는 나의 미래를 생각할 때 힘과 자신감이 넘친다	1	2	3	4	5			
2 나는 나의 미래를 생각할 때 호기심과 열정이 넘친다.	1	2	3	4	5			
3 나는 나의 미래를 생각할 때 공허감, 분노, 회의감이 든다.	1	2	3	4	5			

두드림 프로그램 소감문

1. 전체 프로그램 중에서 나에게 가장 인상적이었던 것은?
(집단활동, 진행과정, 선생님, 장소 등)

2. 전체 프로그램 중에서 나에게 도움이 된 것은?

3. 두드림존 프로그램 참여 이후 나에게 생긴 변화는?