

발간등록번호	11-1383000-000720-01
연구보고	2015-97

# 학교 밖 청소년 자기계발 프로그램 운영모형 개발



**한국청소년상담복지개발원**  
Korea Youth Counseling & Welfare Institute



연구보고 2015-97

## 학교 밖 청소년 자기개발 프로그램 운영모형 개발

책임 연구자 : 조규필

공동 연구자 : 진은설

현안나

박현진

안은민

김수진



**한국청소년상담복지개발원**  
Korea Youth Counseling & Welfare Institute

# 연구보고 2015-97 (청소년상담연구 ; 189)

국립중앙도서관 출판시도서목록(CIP)

2015 학교 밖 청소년 자기계발 프로그램 운영모형 개발 / 책임연구자: 조규필  
; 공동연구자: 진은실, 현안나, 박현진, 안은민, 김수진. -- 부산 : 한  
국청소년상담복지개발원, 2015  
p. ; cm. -- (청소년상담연구 ; 189)

권말부록: 학교 밖 청소년 자기계발 운영모형 조사 청소년용 설문지 등  
참고문헌 수록  
영어 요약 있음

ISBN 978-89-8234-583-8 94330 : 비매품

ISBN 978-89-8234-001-7 (세트) 94330

자기계발[自己啓發]  
청소년 문제[靑少年問題]

334.3-KDC6  
362.7-DDC23

CIP2015034859

# 간행사

청소년기의 자기계발은 자신의 꿈과 희망을 발견하고 찾아가는 과정입니다. 특히 학교 밖 청소년들은 각자 나름의 목표를 세우고 꿈을 위해 노력하고 있습니다. 이들을 위한 기존의 학교 밖 청소년 지원사업은 ‘두드림·해밀’과 같이 학교 밖 청소년들이 학업으로 복귀하거나 사회로 진입할 수 있도록 돕기 위한 통합지원 프로그램을 운영하는 것에 중점을 두어왔습니다. 그러나 당장의 진로가 결정되지 않은 청소년들에게는 학업복귀나 사회진입을 위한 지원 이전에 자신의 적성과 잠재력을 충분히 탐색할 수 있는 기회가 주어져야 합니다. 이에 대한 청소년 및 실무자들의 요구도 계속해서 제기되어 왔습니다.

이에 따라 한국청소년상담복지개발원은 학교 밖 청소년에 대한 개입의 제 3 트랙이라 할 수 있는 자기계발을 지원하고자 전국 학교밖청소년지원센터에서 적용할 수 있는 자기계발 프로그램 운영모형의 개발을 추진하였습니다. 이를 위해 전국의 학교 밖 청소년들과 실무자들을 대상으로 자기계발에 대한 요구도를 조사하고, 심층 면접과 전문가 자문, 시범 운영을 거쳐 현장에서 사용할 수 있도록 편의성과 실용성을 갖춘 자기계발 프로그램 운영모형을 개발하였습니다. 앞으로 학교 밖 청소년들이 이러한 자기계발 프로그램을 통해 다양한 욕구를 충족시키고 사회인으로서의 기본소양을 갖추어 장차 직업을 가지고 살아가는 데 필요한 토대를 마련할 수 있기를 기대해 봅니다.

본 연구를 위한 조사에 적극 참여해주신 학교 밖 청소년들과 학교밖청소년지원센터 실무자 선생님들께 큰 감사를 드립니다. 아울러 이 책을 발간하기까지 수고를 아끼지 않으신 동아대학교 현안나 교수님, 한양대학교 박현진 박사님과 본원의 연구진들께도 깊은 감사를 드립니다.

본 연구를 통해 개발된 학교 밖 청소년의 자기계발 프로그램 운영모형이 전국 학교밖청소년지원센터에 보급되어 학교 밖에서 자신의 미래를 개척하기 위해 노력하는 청소년들과 이들을 위해 애쓰고 계신 현장 실무자 선생님들께 실제적인 도움이 될 수 있기를 기대합니다.

2015년 12월

한국청소년상담복지개발원 원장 권승 권승

# 국문 초록

우리나라에서 해마다 학교를 떠나는 청소년은 약 6~7만 명으로 누적된 학교 밖 청소년 수는 36만 명에 달하고 있다. 이들 중 일부는 공교육 제도권 밖에서 학업이나 근로활동을 하기도 하지만, 다수는 뚜렷한 목표의식 없이 무위도식하는 생활을 하는 것으로 보고되고 있다. 진로에 대한 지도 없이 학교를 떠난 대다수 학교 밖 청소년들이 미래를 위해 막연히 선택하는 과정은 주로 검정고시 준비와 아르바이트 생활이며, 지금까지 이들을 지원하는 전문기관들도 검정고시 합격 등 학업이나 취업, 두 가지 경로에 진입할 수 있도록 지원해왔다. 그러나 현장에서는 지금 당장에는 공부나 취업에는 관심이 없지만 뭔가 하고 싶은 일을 배우거나 의미 있는 일을 하고 싶어 하는 학교 밖 청소년들을 위해 직업과 학업이라는 두 가지 경로 외에 또 다른 개입이 필요하다는 목소리가 많았다. 하지만 현재 개발 운영되고 있는 자기계발 프로그램은 주로 일반 청소년을 대상으로 청소년단체에서 다양한 형태로 운영되고 있을 뿐, 학교 밖 청소년을 위한 프로그램은 부족한 실정이다. 이에 본 연구에서는 학교 밖 청소년의 욕구와 지역적 특성을 고려하여 다양한 분야의 자기계발 프로그램 적용이 가능한 표준화된 운영모형을 개발하고, 이를 바탕으로 지역에서 활용할 수 있는 자기계발 분야별 프로그램 운영 예시를 제공하였다.

자기계발 프로그램 운영모형을 개발하기 위하여 ADDIE의 교수설계모형 절차에 따라 연구를 진행하였다. 먼저 문헌조사, 자기계발 관련 프로그램을 수집하여 선행연구를 분석하고 시사점을 도출하였다. 둘째, 학교 밖 청소년과 실무자 대상 요구조사 및 심층면접을 실시하고 분석하였다. 셋째, 그 내용을 토대로 프로그램 운영모형 구성원리와 구성요소를 도출하여 자기계발 프로그램 운영모형(안)을 구성하고 현장 실무자들에게 내용 타당도를 검증받았다. 넷째, 개발된 운영모형(안)을 두 지역에서 시범 적용하여 그 효과를 검증하였다. 다섯째, 시범운영 과정 및 결과에 대한 실무자의 피드백, 전문가의 자문을 반영하여 최종 운영모형을 제시하였다. 운영모형은 로직모델의 주요 개념들을 활용하였으며, 이에 따른 구체적인 운영절차를 제시하였다. 그 결과는 다음과 같다.

학교 밖 청소년 자기계발 프로그램 운영모형은 투입-전환-산출-성과 단계로 구성된다. 첫 번째, 투입단계에서는 참여자의 현 상황 및 프로그램의 수요, 장소, 인력, 예산 등 운영 환경을 분석한다. 참여대상은 학교 밖 청소년의 발달시기에 따라 혼란기-모색기-도약기로 구분하고 청소년의 상태에 따라 적절한 지원방법을 제시하였다. 두 번째, 전환단계는 바람직한 목적에 도달하기 위한 전략에 해당하는 활동·실행단계로 운영주체 및 기간에 따라 센터중심-단기형, 센터중심-장기형, 위탁기관 중심-단기형, 위탁중심-장기형으로 4종의 프로그램 운영 유형을 제시하였다. 이 때 프로그램에 참

여한 청소년은 공통적으로 태도의 형성, 지식습득, 반복적인 연습, 기술(습관화)의 과정을 거치면서 자기계발 경험을 쌓게 된다. 세 번째, 산출단계는 활동에 대한 결과물에 해당하는 것으로 전환단계를 거치면서 직접적으로 얻게 되는 ‘구체적인 산물’을 획득하는 단계이다. 이는 설문조사에서 청소년이 자기계발 프로그램에 참여하는 목표와 직접적인 연관이 있는 것으로 수료 분야에 대한 정보 획득, 인턴 및 실습 경험, 현장 체험, 관련 기술 및 자격증 취득 등이 해당된다. 네 번째, 성과단계는 프로그램의 궁극적 목표 달성과 관련된 것으로 자기계발 프로그램을 통해 학교 밖 청소년에게 일어나기를 바라는 변화를 의미한다. 설문조사 및 선행연구 분석 내용을 토대로 자기효능감, 삶의 만족도, 성취동기, 진로성숙도를 제시하였다.

프로그램 운영모형에 따른 운영절차는 준비단계-실행단계-사후단계로 구조화하여 제시하였다. 첫 번째, 준비단계에서는 ‘기본계획 수립 → 수요조사 → 기관(강사) 연계 결정 → 세부프로그램 구성 → 참가자모집 → 참가자확정 → 참가자 사정 → 최종점검/ 사전교육’을 실시한다. 두 번째, 실행단계에서는 초기(오리엔테이션) → 중기(반복회기: 도입, 이론교육, 실기교육, 마무리/ 특별회기: 특강, 현장학습, 중간점검) → 말기(발표회리허설, 최종 발표회, 수료식·평가)의 과정이 진행된다. 세 번째, 사후단계에서는 동아리활동, 자격시험 준비, 도제교육을 지원하거나 정보제공, 프로그램 결과보고를 한다. 현장에서 유용하게 쓰일 수 있도록 단계별 세부 활동 및 필요한 양식은 부록에 첨부하였다.

본 연구의 의의는 다음과 같다. 먼저 학교 밖 청소년의 학업 및 취업 지원 중심의 기존 프로그램에서 벗어나 학교 밖 청소년들의 재능 및 잠재력을 개발할 수 있는 프로그램 운영 모형을 최초로 제시하였다. 또한 청소년 및 실무자들을 대상으로 설문지, 심층면접, 자문을 통해 실제적이면서도 현장 중심의 모형을 제시하고자 하였고, 학교 밖 청소년이 희망하는 대표적인 자기계발 영역 중심으로 프로그램 예시를 구체적으로 제공하여 현장 활용도를 높였다. 그리고 시범운영에서 참여 청소년을 대상으로 실시한 사전-사후검사에서 유의미한 변화가 나타난 자기효능감 및 진로성숙도 변인은 추후 지역에서 운영할 자기계발 프로그램의 효과성 측정 변인으로 활용될 수 있을 것이다. 하지만 자기계발 관련 프로그램 수집 시 저작권 등의 문제로 풍부한 프로그램을 제시하지 못한 점, 현실적 여건으로 두 가지 유형의 프로그램만 시범운영한 점, 표준화된 모형 제시로 창의적인 프로그램 운영을 제한할 수 있다는 점이 한계로 남는다.

마지막으로 학교 밖 청소년들의 자기계발 프로그램 운영 활성화를 위해 제언을 하면 다음과 같다. 먼저 프로그램 영역별, 운영기간별(단기/ 장기) 운영 모형을 개발할 필요가 있다. 자기계발 프로그램은 학교 밖 청소년들의 정서적·행동적·인지적 변화를 유도하고 성장을 도모하는 내용으로 구성되어야 할 것이며, 최종 목표달성을 위해 사후단계를 강화할 필요가 있다.

## 〈제1부〉 학교 밖 청소년 자기계발 프로그램 운영모형 개발 연구

### I. 서 론 | 3

- 1. 연구의 필요성 및 목적 .....3
- 2. 연구과제 .....5

### II. 이론적 배경 | 6

- 1. 학교 밖 청소년의 개념 및 실태 .....6
  - 가. 학교 밖 청소년의 개념 .....6
  - 나. 학교 밖 청소년의 발생원인 .....7
  - 다. 학교 밖 청소년의 실태 .....8
- 2. 자기계발 프로그램의 개념 .....10
- 3. 국내 학교 밖 청소년 자기계발 프로그램 운영현황 .....15
  - 가. 학교 밖 청소년 관련 시설 운영 .....16
  - 나. 전문기관 위탁 운영 .....18
  - 다. 국내 사례를 통해 본 시사점 .....20
- 4. 국외 학교 밖 청소년 자기계발 프로그램 운영현황 .....22
  - 가. 영국 Bridge Academy Hackney .....23
  - 나. 프랑스 예술가 양성 프로그램 .....24
  - 다. 미국 Holyday in the Museum .....24
  - 라. 캐나다 힙합댄스 프로그램 .....26
  - 마. 미국 NYSP 스포츠 프로그램 .....26
  - 바. 캐나다 TREES 대안학교 프로그램 : 뉴튼(Newton) 아트 프로그램 ..27
  - 사. 국외 사례를 통해 본 시사점 .....28
- 5. 프로그램 운영모형 개발 이론 .....30



### Ⅲ. 학교 밖 청소년 자기계발 프로그램 운영모형 개발 과정 | 35

1. 프로그램 운영모형 개발절차 .....	35
가. 문헌 연구 .....	35
나. 요구 분석 .....	35
다. 내용 구성 .....	35
라. 타당성 검증 .....	35
마. 운영모형 개발 .....	36
바. 시범 운영 .....	36
사. 평가 및 수정보완 .....	36
2. 학교 밖 청소년 특성 및 요구조사 .....	38
가. 조사대상자의 일반적 특성 .....	38
나. 자기계발 프로그램 욕구조사 결과 .....	47
다. 학교 밖 청소년 설문조사 결과에 대한 시사점 .....	59
3. 실무자 설문조사 .....	61
가. 조사대상자의 일반적 특성 .....	61
나. 학교 밖 청소년 자기계발 프로그램에 대한 의견 .....	64
다. 프로그램 운영모형 개발에 대한 의견 .....	81
라. 실무자 설문조사 결과에 대한 시사점 .....	92
4. 학교 밖 청소년 심층 면접 .....	94
가. 목적 .....	94
나. 조사 대상 .....	94
다. 심층 면접 질문 내용 .....	95
라. 심층 면접 결과 요약 .....	96
마. 학교 밖 청소년 심층 면접의 시사점 .....	102

5. 실무자 포커스 그룹 인터뷰 분석 .....	105
가. 목적 .....	105
나. 조사 대상 및 내용 .....	105
다. 포커스 그룹 인터뷰 질문 내용 .....	106
라. 심층 면접 결과 요약 .....	107
마. 실무자 포커스 그룹 인터뷰 시사점 .....	114
6. 전문가 자문 .....	117
가. 프로그램 운영절차에 대한 자문 .....	117
나. 운영모형 전반에 대한 자문 .....	119
7. 시범 운영 및 평가결과 .....	120
가. 프로그램 평가 .....	120
나. 프로그램 운영모형 평가 .....	124

#### IV. 학교 밖 청소년 자기계발 프로그램 운영모형 | 128

1. 학교 밖 청소년 자기계발 프로그램 운영모형의 구성원리 .....	128
2. 학교 밖 청소년 자기계발 프로그램 운영모형 구성요소 .....	129
3. 학교 밖 청소년 자기계발 프로그램 운영모형(최종) .....	130
가. 투입 .....	130
나. 전환 .....	131
다. 산출 .....	132
라. 성과 .....	133
4. 학교 밖 청소년 자기계발 프로그램 운영절차 .....	134
가. 준비단계 .....	136
나. 실행단계 .....	137
다. 사후단계 .....	138

5. 학교 밖 청소년 자기계발 프로그램 운영 예시 .....	139
가. 문화·예술 프로그램 .....	139
나. 신체단련 프로그램 .....	142
다. 봉사활동 프로그램 .....	145
라. 환경보존 프로그램 .....	149

## V. 연구요약 및 제언 | 153

1. 연구요약 .....	153
2. 연구의 의의 및 제언 .....	157

## 〈제2부〉 학교 밖 청소년 자기계발 프로그램 운영매뉴얼

### I. 학교 밖 청소년 자기계발 프로그램 운영절차 | 165

1. 준비단계 .....	167
2. 실행단계 .....	176
3. 사후단계 .....	186

### II. 학교 밖 청소년 자기계발 프로그램 양식 모음 | 193

**참고문헌 | 218**

**부록 | 223**

1. 학교 밖 청소년 자기계발 운영모형 조사 청소년용 설문지 .....225
2. 학교 밖 청소년 자기계발 운영모형 조사 실무자용 설문지 .....232
3. 학교 밖 청소년 자기계발 프로그램 효과성 사전·사후설문지(만족도 포함)  
.....238
4. 학교 밖 청소년 자기계발 관련 프로그램 모음 .....245

**Abstract | 266**

# 표목차

표 1. 학교 밖 청소년 누적 규모 산출근거	9
표 2. 최근 5년간 학교 밖 청소년 인원수	10
표 3. 학교 밖 청소년 관련 시설에서 운영하는 자기계발 프로그램 현황	16
표 4. 전문기관에서 운영하는 자기계발 프로그램 현황	19
표 5. 학교 밖 청소년 자기계발 프로그램 국외사례	22
표 6. Holyday in the Museum 프로그램	25
표 7. 지역별 조사대상자 현황	38
표 8. 조사대상자의 인구사회학적 특성	39
표 9. 인구학적 특성에 따른 가정의 경제적 수준 차이	41
표 10. 성별에 따른 법적처벌경험 유무 차이	42
표 11. 법적 처벌 사유 (복수응답)	42
표 12. 법적 처벌 유형 (복수응답)	42
표 13. 인구학적 특성별 정규학교 중단 시기	44
표 14. 인구학적 특성별 정규학교 중단 기간 (개월)	44
표 15. 응답자 특성별 정규 학교 중단이유 (복수응답)	46
표 16. 응답자 특성별 현재 가장 고민하고 있는 것	48
표 17. 응답자 특성별 현재 자신의 진로목표 (복수응답)	49
표 18. 응답자 특성별 자기계발 프로그램 참여희망 비율	50
표 19. 자기계발 노력 (복수응답)	50
표 20. 정규 학교 중단 후 경험해 본 자기계발 영역 (복수응답)	51
표 21. 참여 희망 자기계발 영역 (복수응답)	55
표 22. 학교 밖 청소년의 자기계발 실천 장애요소	56
표 23. 학교 밖 청소년의 자기계발 프로그램 참여 목표	56
표 24. 자기계발 프로그램 참여를 통해 얻고 싶은 점 (복수응답)	57
표 25. 학교 밖 청소년의 자기계발 프로그램 참여 결정요소	58

표 26. 프로그램 기간, 횟수, 일일 프로그램 시간 .....	59
표 27. 지역별 조사대상자 현황 .....	62
표 28. 조사대상의 인구사회학적 특성 .....	63
표 29. 실무경력별 학교 밖 청소년의 진로 관련 고민 .....	65
표 30. 학교 밖 청소년의 진로목표 (복수응답) .....	66
표 31. 자기계발 프로그램 필요성에 대한 인식 .....	67
표 32. 자기계발 프로그램 운영 경험 (복수응답) .....	70
표 33. 운영 희망 자기계발 프로그램 (복수응답) .....	72
표 34. 학교 밖 청소년이 희망하는 자기계발 프로그램 (복수응답) .....	74
표 35. 자기계발 프로그램 운영상의 어려운 점 (복수응답) .....	75
표 36. 학교 밖 청소년의 자기계발 실천 장애요소 .....	76
표 37. 자기계발 프로그램 개설시 예상 참여 희망 청소년 비율 .....	76
표 38. 학교 밖 청소년의 자기계발 프로그램 참여 목표 (복수응답) .....	77
표 39. 학교 밖 청소년이 자기계발 프로그램을 통해 얻고 싶은 점 (복수응답) .....	78
표 40. 학교 밖 청소년의 자기계발 프로그램 참여 결정요소 .....	79
표 41. 프로그램 기간, 횟수, 일일 프로그램 시간 .....	79
표 42. 자기계발 프로그램 운영경험: 프로그램 영역 (복수응답) .....	80
표 43. 자기계발 프로그램 운영경험: 운영 기간, 참여인원, 수료율 .....	80
표 44. 자기계발 프로그램 운영절차의 사전단계 구성 요소 .....	81
표 45. 자기계발 프로그램 운영절차의 개입단계 구성 요소 .....	82
표 46. 자기계발 프로그램 운영절차의 사후단계 구성 요소 .....	83
표 47. 운영매뉴얼 수록 희망 내용 (복수응답) .....	86
표 48. 지역별 특화 프로그램 아이디어 .....	86
표 49. 자기계발 운영모형에 대한 조언 (복수응답) .....	90
표 50. 심층 면접 대상자 현황 .....	95

표 51. 심층 면접 질문 내용 .....	96
표 52. 포커스 집단 인터뷰 대상자 현황 .....	106
표 53. 실무자 포커스 집단 인터뷰 질문 내용 .....	107
표 54. 자기효능감 사전·사후 평균비교 .....	123
표 55. 삶의 만족도 사전·사후 평균비교 .....	123
표 56. 진로성숙도 사전·사후 평균비교 .....	124
표 57. 자기계발 프로그램의 단계별 운영구조 : 준비단계 .....	136
표 58. 자기계발 프로그램의 단계별 운영구조 : 실행단계 .....	137
표 59. 자기계발 프로그램의 단계별 운영구조 : 사후단계 .....	139
표 60. 문화·예술 프로그램 준비단계 운영모형 적용 예시 .....	140
표 61. 문화·예술 프로그램 실행단계 운영모형 적용 예시 .....	141
표 62. 문화·예술 프로그램 사후단계 운영모형 적용 예시 .....	142
표 63. 신체단련 프로그램 준비단계 운영모형 적용 예시 .....	143
표 64. 신체단련 프로그램 실행단계 운영모형 적용 예시 .....	144
표 65. 신체단련 프로그램 사후단계 운영모형 적용 예시 .....	145
표 66. 봉사활동 프로그램 준비단계 운영모형 적용 예시 .....	146
표 67. 봉사활동 프로그램 실행단계 운영모형 적용 예시 .....	147
표 68. 봉사활동 프로그램 사후단계 운영모형 적용 예시 .....	149
표 69. 환경보존 프로그램 준비단계 운영모형 적용 예시 .....	149
표 70. 환경보존 프로그램 실행단계 운영모형 적용 예시 .....	151
표 71. 환경보존 프로그램 사후단계 운영모형 적용 예시 .....	152

# 그림목차

그림 1. 최근 5년간 전국 초중고 학업중단을 추이 .....	10
그림 2. 자기계발 사이클 .....	13
그림 3. ADDIE 모형에 근거한 본 연구의 운영모형 개발과정 .....	32
그림 4. 논리모델 .....	34
그림 5. 학교 밖 청소년 자기계발 프로그램 운영모형 개발절차 .....	37
그림 6. 청소년이 인식하는 가정의 경제적 수준 (N=290) .....	41
그림 7. 정규학교 중단 시기 .....	43
그림 8. 정규 학교 중단이유 (복수응답) .....	45
그림 9. 현재 가장 고민하고 있는 것 .....	47
그림 10. 현재 자신의 진로목표 (복수응답) .....	48
그림 11. 정규 학교 중단 후 경험해 본 자기계발 영역 (복수응답) .....	52
그림 12. 참여 희망 자기계발 영역 (복수응답) .....	54
그림 13. 자기계발 프로그램 참여를 통해 얻고 싶은 점 (복수응답) .....	57
그림 14. 관련실무 경력(평균) .....	64
그림 15. 학교 밖 지원업무 경력(평균) .....	64
그림 16. 실무자가 생각하는 학교 밖 청소년의 진로관련 고민 .....	65
그림 17. 센터 이용 학교 밖 청소년의 진로목표 (복수응답) .....	66
그림 18. 자기계발 프로그램 필요성에 대한 인식 .....	67
그림 19. 자기계발 프로그램 운영 경험 .....	69
그림 20. 개설 희망 자기계발 프로그램 .....	71
그림 21. 학교 밖 청소년이 희망하는 자기계발 프로그램 (복수응답) .....	73
그림 22. 자기계발 프로그램 운영 시 어려웠던 점 (복수응답) .....	75
그림 23. 학교 밖 청소년의 자기계발 프로그램 참여 목표 (복수응답) .....	77



그림 24. 학교 밖 청소년이 자기계발 프로그램을 통해 얻고 싶은 점 (복수응답)  
.....78

그림 25. 자기계발 프로그램 운영매뉴얼 수록 희망 내용 (복수응답) .....85

그림 26. 학교 밖 청소년 자기계발 프로그램 운영모형 .....133

그림 27. 자기계발 프로그램의 전체 운영구조 .....135

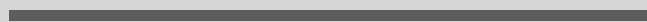


---

제 1 부

학교 밖 청소년 자기계발 프로그램  
운영모형 개발 연구

Korea Youth Counseling & Welfare Institute



# I. 서론

## 1. 연구의 필요성 및 목적

우리나라에서 해마다 학교를 떠나는 청소년은 약 6~7만 명으로 전체 초, 중, 고등학교 재학생의 약 1%를 차지한다. 반가운 사실은 최근 3년 사이 학업중단율이 1.01%(2012년), 0.93%(2013년), 0.83%(2014년)로 매년 조금씩 줄어들고 있다는 점이다. 하지만 최근 6년 사이 학업을 중단한 청소년 가운데 복학하는 비율은 평균 42.2%에 그치고 있는데다 미진학 청소년이 연간 30여만 명이나 되고 있어 누적된 학교 밖 청소년 수는 무려 36만 명에 달한다. 이 가운데 소재조차 파악되지 않는 인원은 약 28만 명으로 추산되고 있다(윤철경, 유성렬, 김신영, 임지연, 2013). 이들이 학교중단 이후 생활형태를 보면, 배회하거나(21.0%) 소일하거나(13.2%) 은둔생활(12.7%)을 하는 니트(NEET; Not in Education, Employment or Training)형이 46.9%, 검정고시 준비나 대안교육 시설 등에서 학습하고 있는 학습형이 41.5%, 지속적으로 아르바이트만 하는 취업/알바형이 11.7%로 조사된 바 있다(윤철경, 류방란, 김선아, 2010). 즉 학교 밖 청소년은 공교육 제도권 밖에서 일부가 학업이나 근로활동을 하기도 하지만, 다수는 뚜렷한 목표의식 없이 무위도식하는 생활을 하고 있는 것이다. 더욱이 학업중단 후 55.5%가 가출을 경험하며(여성가족부, 2012), 비행에 연루되어 재학생보다 7.2배 높은 범죄율을 나타내기도 한다(조규필, 2014).

하지만 학업중단 초기에 누군가 이들에게 진로상담이나 생활정보를 제공해 준다면 지금처럼 가정과 사회에 부적응하는 청소년이 많았을까? 아마도 좀 더 많은 학교 밖 청소년들이 비행에 빠지지 않고 진로준비에 대한 시행착오를 줄일 수 있었을 지도 모른다. 실제로 윤철경 등(2013)의 연구에서 학교를 그만 둘 당시 가장 필요했던 도움은 진로상담(48.3%)과 학업중단 이후 생활 정보제공(36.7%)으로 나타났다. 하지만 학교 밖 진로에 대한 지도 없이 학교를 떠나는 대다수 학교 밖 청소년들은 학교 담장 넘어 미지의 세계에 대한 두려움 반 기대 반으로 아무런 준비 없이 사회를 접하게 된다. 이후 선택하는 진로는 주로 검정고시 준비나 대안학교 진학 등 학력을 취득하기 위해 학업을 지속하는 것이다. 또는 아르바이트를 하거나 직업훈련 과정에 들어가 취업을 준비하기도 한다. 나머지는 특별히 하는 일 없이 니트형으로 지내게 된다. 지금까지 학교 밖 청소년을 지원하는 전문기관들의 전통적인 접근도 이와 마찬가지로 학교 밖 청소년이 학업이나 취업의 두 가지 경로에 진입할 수 있도록 지원하는 일이 주를 이루었다. 여성가족부에서 지원하는 학교 밖 청소년 통합지원 프로그램 ‘두드림·해밀’ 역시 사회진입을 지원하는 두드림 프로그램과 학업복귀를 지원하는 해밀 프로그램으로 이루어져 있다. 하지만 현장에서는 지금 당장은 공부나 취업에는 관심이 없지만 뭔가 하고 싶은 일을 배우거나 의미 있는 경험을 하고 싶

어 하는 학교 밖 청소년들을 위해 직업과 학업이라는 두 가지 경로 외에 또 다른 개입 프로그램이 필요하다는 목소리가 많았다. 이러한 요구들 가운데는 그동안 별다른 배려가 부족했던 니트족에 대한 고민도 함께 포함된다. 학교 밖 청소년 가운데 거의 절반을 차지하는 니트족은 여러 연구에서 그대로 방치할 경우 노동시장에서의 탈락, 은둔, 비행 등 사회적 문제를 야기할 가능성이 크고 미래의 국가 경쟁력을 약화시킬 우려가 있음을 경고(김광석, 2015; 김미숙, 2009)하고 있기 때문이다.

그러므로 지금까지는 학교 밖 청소년에 대한 개입이 사회진입 및 학업복귀의 2가지 트랙을 중심으로 개발·운영되어 왔다면 앞으로는 자기계발 프로그램이 제 3의 트랙으로 준비되어야 한다는 주장이 제기되고 있다. 여기서의 자기계발의 의미는 “학교 밖 청소년이 갖고 있는 재능이나 잠재력을 발견하여 이를 발전시키는 행위”를 말하며, 자기계발 프로그램은 “이러한 자발적인 활동을 통해 학교 밖 청소년의 지식, 기능, 바람직한 태도 등을 배양하고 습관화하는 과정에 필요한 일련의 프로그램”이라고 할 수 있다. 특히, 학교 밖 청소년 지원 서비스를 이용하는 대다수는 십대로서 발달단계상 어떤 특정 기술을 기능적으로 습득하는 것도 필요하지만, 자신이 원하는 목표를 향해 도전하고 성취하려는 노력을 통해 자신감과 삶의 의욕을 증진함으로써 장차 사회인으로서 직업을 갖고 살아가는데 필요한 기본 소양을 갖추는 것도 중요한 시기이기 때문에 자기계발 프로그램이 갖는 의미는 중요하다.

하지만 현재 개발 운영되고 있는 자기계발 프로그램은 주로 일반 청소년을 대상으로 청소년 단체들에서 다양한 형태로 운영되고 있을 뿐, 학교 밖 청소년을 위한 프로그램은 대안학교를 제외하고 거의 찾아보기 어려운 실정이다. 물론 일부 학교밖청소년지원센터에서 문화·예술이나 스포츠 활동 프로그램을 운영하고 있지만 단기성 체험 프로그램에 그치고 있어 자기계발 목표를 성취하기에 매우 제한적이다. 더욱이 정보가 부족하거나 경제적인 부담, 실패에 대한 두려움, 적합한 프로그램의 부재 등 여러 가지 현실적인 제약으로 학교 밖 청소년들이 선뜻 자기계발 프로그램에 참여하지 못하는 경우가 많다. 윤철경 등(2010)의 연구에서도 학교 밖 청소년들이 가장 필요한 도움은 경제적 도움(40.0%), 내 앞길을 준비하는데 도움(17.4%), 관심을 갖고 이끌어 줄 수 있는 사람(7.3%), 비슷한 문제를 가진 친구와 함께 하는 것(7.8%) 등으로 나타나고 있어 이를 뒷받침해주고 있다.

따라서 학교 밖 청소년의 균형 있는 성장과 자기발전을 돕기 위해서는 현장에서의 자기계발 프로그램 운영이 필요하다. 일반적으로 프로그램은 일정한 목적을 달성하기 위해 일정한 내용이나 절차가 사전에 체계적으로 계획되고 치밀하게 조직된 활동이나 서비스를 말하는데(김창대, 2002; 변창진, 1994), 자기계발 프로그램의 경우 학교 밖 청소년의 관심분야가 매우 다양하기 때문에 특정 영역에 대한 자기계발 프로그램 개발로서는 현장 활용도가 낮아질 수 있다. 이 뿐만

아니라 현장에서는 이미 학업복귀나 직업준비를 위한 여러 프로그램들이 운영되고 있어 또 다른 자기계발 프로그램이 보급될 경우 이를 적용하는 데 대한 부담을 느낄 수 있다.

이에 본 연구에서는 다양한 학교 밖 청소년의 욕구와 지역적 특성을 고려한 자기계발 프로그램 운영모형을 개발·보급함으로써 현장의 효용성을 높이고자 한다. 즉 학교 밖 청소년의 잠재된 끼와 능력을 개발하기 위해 기존의 직업 및 학업 진로 외에 제 3의 트랙으로서 학교 밖 청소년의 자기계발에 초점을 두고 있으며, 특정영역의 프로그램 개발이 아닌 다양한 자기계발 분야의 프로그램 적용이 가능한 프로그램 운영 모형을 개발하는데 목적이 있다. 아울러 기존에 현장에서 자체적으로 운영하던 자기계발 관련 프로그램들과 별개의 운영모형을 제시하는 것이 아니라 현장 기반의 표준화된 운영모형을 구성하되 지역 센터들이 자율적이고 창의적인 아이디어를 갖고 필요한 부분을 선택적으로 활용할 수 있도록 제안하고자 한다.

본 연구의 프로그램 운영모형 개발과정은 대표적인 교수설계 모형인 ADDIE모형을 응용하여 진행되었다. 일반적으로 ADDIE모형은 교수-학습의 과정에서 학습 성과를 달성하고자 최적의 수업과정을 구성하기 위한 목적으로 활용되는데, 본 연구의 자기계발 프로그램 역시 학교 밖 청소년이 일정한 목표를 달성하도록 적절한 개입과정을 전개해 나간다는 점에서 유사한 면이 있어 이를 적용하였다. 이를 위해 문헌조사, 자기계발 관련 프로그램 수집, 학교 밖 청소년과 실무자 대상 요구도 조사 및 심층면접을 통해 수집된 자료를 분석하였다. 이를 토대로 자기계발 영역, 프로그램의 목표와 세부 실행 모형을 구성하여 현장에서의 시범운영 및 효과성 평가를 통해 프로그램 운영과정을 표준화함으로써 자기계발 프로그램 운영모형을 제시하고자 한다. 향후 자기계발 프로그램 운영모형을 현장에 보급하여 지역별 특성과 대상자의 욕구에 부합된 자기계발 프로그램이 현장에서 수월하게 운영될 수 있기를 기대한다.

## 2. 연구과제

따라서 본 연구의 과제는 다음과 같다.

첫째, 학교 밖 청소년의 재능과 잠재력을 키울 수 있는 자기계발 프로그램 운영모형을 개발한다.

둘째, 현장에서 학교 밖 청소년의 수요와 지역적 특성을 고려하여 다양한 주제의 자기계발 프로그램을 운영모형에 적용할 수 있도록 하고자 별도의 운영모형 매뉴얼을 개발한다.

## II. 이론적 배경

### 1. 학교 밖 청소년의 개념 및 실태

#### 가. 학교 밖 청소년의 개념

우리나라에서 학교 밖 청소년에게 관심을 갖게 된 것은 1991년 이후부터라고 할 수 있다. 이 때 학교 밖 청소년의 개념은 학교 부적응의 관점에서 ‘중도탈락자’라는 용어로 불렸고, 이와 관련한 연구들 역시 주로 자아정체감과 학교 부적응문제, 학습능력 등 개인적인 특성을 다루었으며, 학교 복교나 그에 따른 재적응문제에 대한 연구에 관심을 보였다(김민정, 김혜영, 2001). 그러다가 본격적으로 학업중단 청소년에 대해 관심을 갖고 공론화하여 종합대책을 마련하게 된 시점은 2001년 교육인적자원부의 인적자원개발회의에서 학업중단 청소년 종합대책 수립계획(안)을 안건으로 상정하면서 문화관광부, 여성부, 청소년보호위원회 등의 각 부처에서 협력하게 된 때부터 라고 할 수 있다(윤여각, 박창남, 전병유, 진미석, 2002). 이 당시에는 중도탈락의 개념에 대해 부정적이라는 문제를 제기하게 되면서 학업중단이라는 용어로 대체하게 되었다.

그 후 2003년에는 청소년기본법을 통해 학교 밖 청소년을 지원할 법적 근거를 마련하면서 ‘학업중단청소년’이라는 용어를 공식화하였고, 2004년부터는 학업중단 청소년을 지원하는 기관들이 시범적으로 운영되었다. 최근에는 2012년 6월부터 시행된 학업중단 숙려제에 이어 2014년에는 여성가족부 산하에 학교밖청소년지원센터들이 개소하기 시작하였고, 2015년 5월에는 학교 밖 청소년 지원에 관한 법률이 시행되면서 점차 학교 밖 청소년에 대한 관심이 고조되고 있다.

초기의 개념인 ‘중도탈락’은 영어식 표기인 drop-out을 번역한 용어로서 정상궤도의 이탈을 암시하며, 당사자의 주체적인 의사가 고려되지 않은 피동적인 의미를 갖는다. 또한 ‘탈락’이라는 현상에 대한 사회적 책임이나 그에 대한 정책적 배려의 필요성에 대해서도 적극적으로 설명하기가 어려운 측면이 있다. ‘중도탈락’이 탈락의 귀책사유를 학생 개인에 두고 있기 때문이며, 이에 비해 ‘학업중단’은 사회 시스템 전반의 거시적 차원에서 그 원인과 책임을 규명하려는데 본질적인 차이가 있다. 또한 학업중단의 개념에는 학생의 자발적인 의지에 의해서 학교 이외의 다양한 교육프로그램을 선택할 권리를 보장한다는 적극적인 의미를 내포하고 있다(김성현, 이병환, 2012).

한편 ‘학교 밖 청소년’은 일반적으로 학업 중단자를 지칭하고 있으나, 실제로는 입학여부를 기준으로 의무교육기관에 입학하지 않은 ‘미취학자’, 입학 후 학업을 중단한 ‘재학 중 학업 중단자’, 상급학교로 진학하지 않은 ‘미진학자’를 모두 포함하는 개념이라고 할 수 있다(김성기,



2013). 이와 함께 서울시 학교 밖 청소년 지원조례(2013. 10. 4. 시행)에서는 학교 밖 청소년을 학업중단청소년, 비진학청소년, 근로청소년 등 정규학교의 교육을 받지 않는 모든 청소년으로 규정하면서 정책대상으로 고려하고 있다. 또한 오병돈과 김기현(2013)은 학교 밖 청소년에 대해 좀 더 포괄적으로 제시하였는데 학업중단, 상급학교 미진학, 비진학 및 학업중단 청소년 중 취업이나 아르바이트를 하는 근로청소년, 아무 일도 하지 않는 니트족도 포함하였다.

이와 같이 학교 밖 청소년의 개념과 그 범위에 있어서 다양하게 제시되고 있으며 용어도 ‘중도탈락자’에서 ‘학업중단청소년’으로, 그리고 최근에는 ‘학교 밖 청소년’으로 지칭하고 있으며 학교 밖 청소년 지원에 관한 법률에서는 다음의 3가지 유형으로 제시하고 있다.

즉, 학교 밖 청소년이란 “초·중등교육법 제2조에 따른 초등학교·중학교 또는 이와 동일한 과정을 교육하는 학교에 입학한 후 3개월 이상 결석하거나 취학의무를 유예한 청소년”, “고등학교 또는 이와 동일한 과정을 교육하는 학교에서 제적·퇴학처분을 받거나 자퇴한 청소년”, “고등학교 또는 이와 동일한 과정을 교육하는 학교에 진학하지 아니한 청소년”으로 규정하고 있다.

본 연구에서도 학교 밖 청소년 지원에 관한 법률에 근거하여 학교 밖 청소년의 개념을 다음과 같이 정의하였다.

첫째, 초·중학생이나 이와 동일한 교육과정을 실시하는 학교에 입학한 후에 3개월 이상 결석 또는 취학의무를 유예한 청소년, 둘째, 고등학교나 이와 동일한 교육과정을 실시하는 학교에서 제적, 퇴학, 자퇴한 청소년, 셋째, 고등학교나 이와 동일한 교육과정을 실시하는 학교에 진학하지 않은 청소년으로 정의하였다.

## 나. 학교 밖 청소년의 발생원인

### 1) 학교 밖 청소년의 발생원인

학교 밖 청소년이 발생하는 원인을 선행연구를 중심으로 살펴보면 크게 개인 요인, 가정 요인, 또래 요인, 학교 요인, 사회 환경 요인 등으로 구분할 수 있다.

첫째, 개인 요인으로는 낮은 자아개념(이자영, 강석영, 김한주, 이유영, 양은주, 2010), 높은 불안과 우울수준(유진이, 2009), 낮은 충동조절 능력(양미진, 지승희, 이자영, 김태성, 2007), 높은 공격성(유진이, 2009) 등을 들 수 있다. 학교 밖 청소년들은 자아개념이 낮거나 불안 및 우울수준이 높고, 충동조절능력이 부족하며, 공격성이 높게 나타나는 경향이 있다. 둘째, 가정 요인으로는 부모의 낮은 사회경제적 지위, 한부모 가정, 가정의 구조적 결함이 학교를 떠나는 원인이 되며, 부모의 잘못된 양육태도 및 소원한 가족관계, 가족의 무관심, 가족의 낮은 지지기반과 같은 가정의 기능적 특성 또한 학업을 중단하게 되는 데에 영향을 미친다(이병환, 2002; 전

경숙, 2013). 셋째, 또래 요인은 청소년기의 교우관계를 의미하는 것으로 또래의 괴롭힘이나 따돌림, 자퇴한 친구들이 학업중단에 영향을 준다. 자퇴한 친구가 있을 경우 위기집단으로의 가능성이 높아지며 친구를 따라 학교를 그만두는 상황이 발생할 수 있다(구자경, 2003). 넷째, 학교 요인으로는 학교에서 문제를 일으키거나 친구들에게 따돌림을 경험하다가 학교 다니기가 싫어지는 전형적인 학교 부적응이 원인이 될 수 있다(김성희, 이신숙, 김기현, 하수정, 김선녀, 2014). 또한 공부가 싫거나 학업성취수준이 낮은 경우, 교사와 관계가 원만하지 않을 경우에도 학교를 그만 두게 되기도 한다(배영태, 2003; 조아미, 2002). 마지막으로 사회 환경 요인으로는 입시위주의 교육, 학벌 만능사회, 사회적 불평등, 계층구조화와 같은 사회구조적인 요인과 교육 제도적인 요인이 있으며 이로 인해 청소년들이 학교를 떠날 수 있다고 보고한다(박창남, 임성택, 전경숙, 김성식, 2001).

청소년들이 학교를 떠나는 이유는 위에서 제시한 여러 요인들을 비롯하여 수많은 요인들이 복합적으로 상호작용하게 된 결과라고 할 수 있다. 따라서 학교 밖 청소년들을 이해하기 위해서는 이들 뿐만 아니라 이들을 둘러싼 다양한 환경과 상황을 함께 고려해야 할 것이다.

## 다. 학교 밖 청소년의 실태

### 1) 학교 밖 청소년의 실태

학교 밖 청소년의 수는 공식적으로 정확하게 파악한 자료가 없기 때문에 청소년에 해당하는 인구와 학교에 소속된 학생 수를 근거로 추정하는 방식을 사용하고 있다. 학교 밖 청소년의 실태는 주로 한국청소년정책연구원과 교육부의 조사결과를 들 수 있다. 우선 한국청소년정책연구원(윤철경, 김영지, 유성렬, 강명숙, 2013)에서는 국내출생 인원수와 해외유입 인원수 중에서 학령인구에 해당하는 총 인원수에서 정규학교와 기타학교의 재학생과 소재파악 가능한 학교 밖 청소년들을 제외하여 소재 미파악 학교 밖 청소년을 산출하고 있다. 즉 아래 표를 보면,  $(A + B) - (C + D + E) = F$ (소재 미파악 학교 밖 청소년 수)와 같은 계산식으로 정리해 볼 수 있다. 이에 소재가 파악되지 않는 학교 밖 청소년은 총 278,260명으로 추정되며, 여기에 소재파악 가능한 학교 밖 청소년(83,345명)을 합하면 학교 밖 청소년은 총 361,605명이다.

표 1. 학교 밖 청소년 누적 규모 산출근거

학령인구 (초중고)	국내출생	A	7,126,098	
	해외유입 (중도입국, 외국인가정)	B	6,914	
재학생	정규학교	C	6,721,176	
	기타 학교 (특수, 공민, 기술, 산업체부설, 방통고 등)	D	50,231	
학교밖 청소년	소재파악 (평생교육시설, 미인가 대안학교, 직업훈련기관, 보호관찰(학업중단율 40%), 소년원, 소년교도소, 유학·이민, 장기입원)	E	83,345	361,605
	소재 미파악	F	278,260	

\*출처 : 윤철경, 유성렬, 김신영, 임지연(2013). 자료 재구성

한편 교육부(2014)는 교육통계서비스를 통해 최근 5년간 전체 학교 밖 청소년 인원수를 추정하고 있다. 아래 표를 보면, 2010-2011년에 7만 명이 넘는 학교 밖 청소년의 수는 그 이후에 7만 명 미만의 수준을 유지하고 있음을 볼 수 있다. 교급별로 구분하여 보면, 그림 1과 같이 최근 5년간 학업 중단율은 소폭으로 증가와 감소를 반복하고 있다. 초등학교의 경우, 학업 중단율이 0.5% 내외의 분포를 보이며, 중학교는 1% 내에서, 고등학교의 경우에는 2% 내의 학업 중단율을 보이고 있다. 이는 기존의 여러 연구 및 조사에서 제시하는 바와 같이 교급별로는 고등학교(학생)가 학업 중단율이 가장 높다는 것을 나타내는 결과이기도 하다.

이와 같은 학교 밖 청소년들의 누적된 인원수는 여러 가지 원인을 통해 확인할 수 있다. 2015년 5월에 발표한 관계부처합동 학교 밖 청소년 지원대책에 따르면, 교급별로 학업을 중단한 사유 및 비율이 초·중학교는 미인정 유학 및 해외출국이 각각 83.5%, 47%로 높고, 특히 중학생이 되면 장기 결석이 급증(27%)하는 현상을 보이는 것으로 나타났다. 고등학생은 학교부적응(51.6%)에 이어 조기진학, 방송활동 등 자발적 의지에 의한 학업중단도 21.6%(기타)로 비교적 높게 조사되었다. 뿐만 아니라 복교율도 초등학교 70~80%, 중학교는 50%, 고등학교는 18% 수준으로 고등학교로 갈수록 복교율이 낮아지고 있으며(윤철경 외, 2013), 복교를 한 학생의 재탈락 비율 역시 20~30% 정도로 높다(전경숙, 2012).

이외에도 미인가 대안학교의 청소년들이 존재하고<sup>1)</sup>, 학업 외의 다른 진로를 선택하는 청소년들이 잔존하고 있어 이들 모두 학교 밖 청소년 수로 남아 있다.

1) 8,526명 정도의 청소년들이 미인가 대안학교에 소속되어 있음(2013. 8. 25. 국회의원 윤관석 보도자료).

표 2. 최근 5년간 학교 밖 청소년 인원수

	2010년	2011년	2012년	2013년	2014년	5년 평균
학교 밖 청소년 인원수	76,589명	74,365명	68,188명	60,568명	51,906명	66,323명

\*출처 : 교육부 보도자료(2015. 9. 5.)

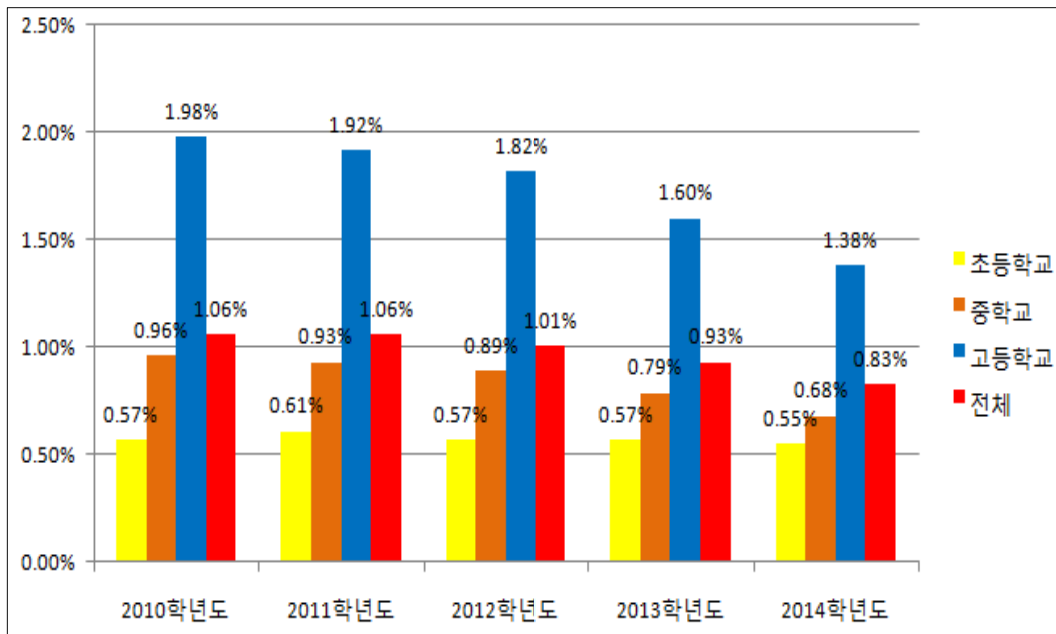


그림 1. 최근 5년간 전국 초중고 학업중단율 추이

## 2. 자기계발 프로그램의 개념

### 1) 자기계발의 개념

자기계발은 주로 경영, 조직 등의 분야에서 직장인들의 자아실현과 관련되어서 사용되는 용어로 20세기 후반부터 사용한 개념이다. 자기계발의 개념은 많은 사람들에게 익숙할 만큼 흔히 사용되고 있음에도 불구하고 사회적으로 이 개념에 대해 합의되어 있지 않다. 뿐만 아니라 자기계발과 자기개발의 개념을 별다른 구분 없이 널리 사용되고 있음을 쉽게 찾아볼 수 있다. 본 연구에서는 기존의 연구에서 사용하고 있는 의미를 검토하여 재정의해 보았다.

우선 자기계발은 연구자들의 관심분야에 따라 기업 내 조직 구성원들의 역량강화와 연관되어 경영학으로 분류되거나, 개인의 심리적 치료와 연관되어 심리학적 주제로 간주되기도 하고 평생 학습의 개념과 결합하여 교육학 분야에서 언급되기도 한다(장희정, 2007). 특히 자기계발을 활발하게 다루고 있는 경영학 분야에서는 조직적응의 차원에서 정의하고 있으며(박정은, 2013), 자기계발 개념에 대해 “수동적, 타율적인 형식에 지배를 받지 않고 자기 스스로 자기업무의 목표 달성에 대해 부족한 점을 파악하여 보강해 가는 방법”으로 설명한다(진유근, 1982). 또한 민성기(2007)는 자기계발을 “피드백을 탐색 및 이용하여 개발목표를 설정하고 개발활동에 참여하고 그 진행과정을 점검하는 일련의 과정”을 의미한다고 하였다. 이와 같이 경영학 분야에서는 조직원이 조직 내 업무를 잘 수행해 가기 위해서 나름의 목표를 설정하여 달성해 가는 과정으로 정의한다.

신수경(2013)의 연구에서는 ‘개발’과 ‘계발’의 의미를 구분하면서, ‘개발’은 물질적이고 정신적인 발전의 의미를 지니는 데 비해 ‘계발’은 정신적·추상적인 의미로 쓰이는데, 정신적인 의미가 포함되더라도 구체적인 대상을 목표로 할 경우에는 ‘개발’을 사용한다고 하였다. 즉, 물질적이고 구체적인 대상에 대해서는 개발을 쓰고, 그 대상이 정신적이며, 광범위하고 막연한 경우에는 계발로 쓰는 것이 타당하다고 하였다(김양호, 2003). 이러한 의미를 수용하여 자기계발을 개인의 성장과 발전에 초점을 두고 자신의 능력과 역량을 개발·발전시키는 행위라고 정의하였다(신수경, 2013). 이와 유사하게 이정원(2015)은 자기계발을 주도적으로 자신의 능력과 가능성을 찾아 스스로 계발하고 향상시켜 삶의 질과 만족도를 높이는 제반 과정이라고 하였다. 광의의 개념으로는 운동으로 대표되는 신체적 영역, 자격증 취득이나 전문능력의 강화와 같은 기술적 영역까지를 포괄하며, 협의의 개념으로는 정신역량의 강화에 국한하여 사용된다고 하였다. 최종적으로 자기계발은 자기의 능력이나 가능성을 계발하는 일이며, 계발주체는 ‘자기’라고 할 수 있다. ‘자기가 계발한다’는 것은 스스로 계발의 목표를 설정하고 그 방법을 생각하며, 스스로 계발을 실행하여, 그 계발의 성과를 스스로 검토한다는 것을 의미하며, 계발의 주체가 ‘자기’일 뿐만 아니라 객체도 ‘자기’라는 점도 강조하였다.

국립국어원<sup>2)</sup>에서도 계발과 개발의 의미에 대해 제시하였는데, ‘계발’은 슬기나 재능, 사상 따위를 일깨워 주는 것을 뜻하고, ‘개발’은 지식이나 재능 따위를 발달하게 하는 것을 뜻한다는 점에서 두 단어는 서로 비슷하다고 하였다. 표준국어대사전에 ‘계발’과 ‘개발’은 ‘지식이나 재능 따위를 발달하게 함’을 뜻한다는 점에서 비슷하지만 ‘개발’은 쓰임새가 다양하여 ‘토지나 천연자원 따위를 유용하게 만듦’, ‘산업이나 경제 따위를 발전하게 함’, ‘새로운 물건을 만들거나 새로운 생각을 내어놓음’을 뜻하기도 한다고 하였다.

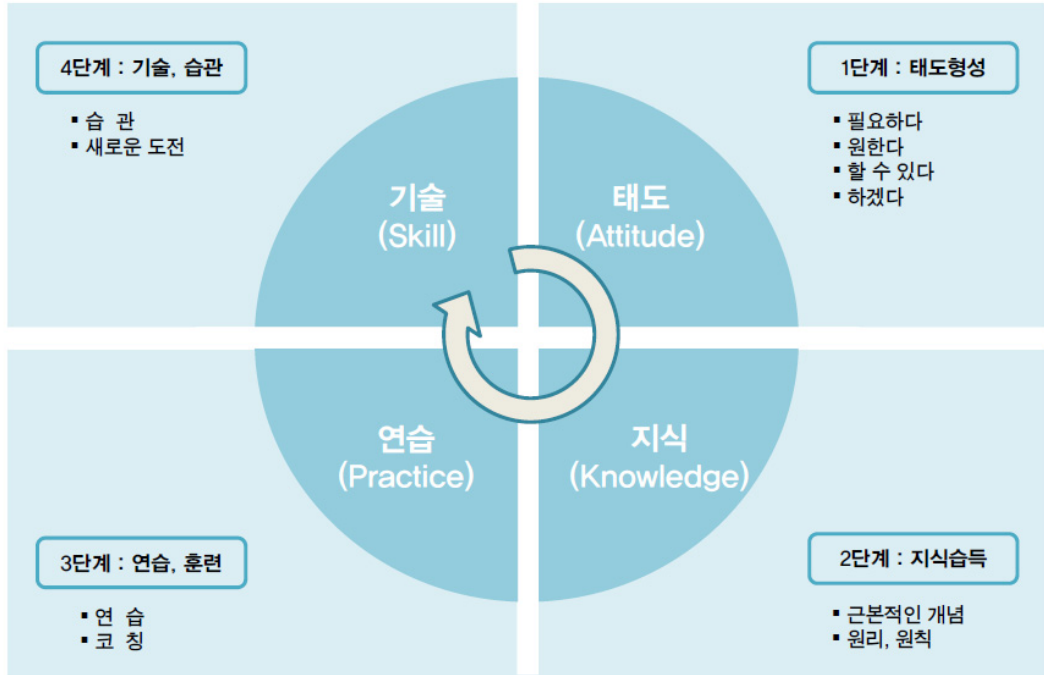
2) 국립국어원 온라인 국어생활종합상담실 - 질문과 답변 게시판, <http://www.urimal365.kr/?p=14216>

이와 같이 개발과 계발은 자신의 역량을 발전시킨다는 유사한 의미를 지니고 있지만, 물질적인 것과 정신적인 부분을 모두 포함하는 ‘개발’이 정신적이고 추상적인 부분을 의미하는 ‘계발’보다 더 넓은 범위로서 포괄적인 의미를 갖는다고 할 수 있다.

이 외에도 청소년 분야에서의 자기계발의 개념은 수련활동인증제에서의 자기계발 영역을 들 수 있다. 청소년활동 분야의 대표적인 국가제도인 ‘수련활동인증제’에는 프로그램의 10개 영역 중에서 자기계발 활동 영역이 포함되어 있다. 여기에서의 자기계발의 개념은 최익용(2010)의 주장을 수용하여 자기가 갖고 있는 재능이나 능력을 계발하는 것이며, ‘자기능력계발’로 바꿔 쓸 수 있다고 하였다. 또한 여기에서의 재능이나 능력은 무엇을 할 수 있는 가능성 혹은 힘을 말하며, 지적인 능력은 물론 모든 인간적인 능력을 포함하는 것으로, 이 개념을 적용하여 자기계발 활동을 정의해 보면 ‘개인의 소질과 적성을 발견하고 잠재력을 실현하기 위한 자발적인 활동으로써 개인의 지식, 기능, 바람직한 태도 등을 배양하고 축적하는 과정에 필요한 일련의 활동’을 의미한다고 하였다(임영식, 문성호, 정경은, 2011).

한편 최염순(2005)은 자기계발의 개념뿐만 아니라 자기계발이 원활하게 이루어지는 것이 중요하다고 하였다. 이를 위한 원리로서 ‘자기계발 사이클’에 의한 지도의 원리를 제안하였다. 자기계발 사이클은 태도의 형성, 지식 습득, 반복적인 연습, 기술(습관화)의 4가지 과정을 순환하며 진행된다고 하였다. 우선 ‘태도의 형성’은 스스로 필요하다고 느끼고, 변화하기를 원하고, 무엇인가 하려고 결심하였을 때를 변화의 시작이라고 하였고, 이를 태도의 형성 단계로 명명하였다. ‘지식 습득’단계에서는 할 수 있다는 결심만으로는 부족하기 때문에 근본적이고도 체계적인 개념 및 원리와 원칙을 습득해야 하고, ‘반복적인 연습’단계에서는 지식에 대해 연습하고 활용하는 것이 중요하고 이를 위해 전문가가 필요하다고 주장하였다. ‘기술(습관화)’은 지속적인 연습을 통해 성공경험을 하게 되면 그 분야에 대해 잘 할 수 있게 된다고 하였다. 즉 새로운 기술을 익히게 된 것이라고 하였다. 이를 그림으로 표현하면 다음과 같다.

그림 2. 자기계발 사이클



\*출처 : 최염순(2005), p. 30 재구성

위에서 제시한 여러 선행연구 및 문헌들을 종합하여 본 연구에서의 ‘자기계발’은 자신이 갖고 있는 재능이나 잠재력을 발견하여 발전시키는 행위를 의미하며, ‘자기계발 프로그램’은 개인의 재능과 잠재력을 발견하고 실현하기 위한 자발적인 활동으로써 개개인의 지식, 기능, 바람직한 태도 등을 배양하고 습관화하는 과정에 필요한 일련의 프로그램으로 정의하고자 하였다.

## 2) 학교 밖 청소년의 자기계발

해마다 학교를 떠나는 청소년들이 많아지면서 사회적으로도 학교 밖 청소년에 대한 관심이 높아지기 시작했고, 그에 따라 학교 밖 청소년들을 위한 프로그램이 곳곳에서 실행되고 있다. 학교 밖 청소년들을 지원하는 프로그램들은 이들이 학업을 중단했기 때문에 학업을 수행하기 위해 복학이나 검정고시 등을 지원하는 학업복귀 프로그램과 자신의 진로 및 직업을 찾아가는 사회진입 프로그램 영역을 중심으로 실시되어 왔다. 그러나 학업복귀나 사회진입 외에 청소년들이 자신의 흥미, 관심 등을 따라서 잠재능력을 개발하기 원하는 학교 밖 청소년들의 요구가 많아지면서 학교 밖 청소년의 자기계발 및 관련 프로그램이 등장하게 되었다.

그러나 기존의 자기계발은 위에서 언급한 바와 같이 주로 기업, 조직 등에서의 구성원들의 자

기계발에 관심을 두고 있으며 관련 연구를 수행해 왔다. 그동안 청소년이 아닌 성인 중심의 자기계발에 대한 개념이 주를 이루었고, 청소년 분야에서는 임영식 등(2011)의 연구에서 수련활동 인증제의 '자기계발'영역 프로그램으로 자기계발의 개념 및 활동 내용이 소개된 정도이다. 이 연구는 청소년들을 위한 자기계발 프로그램의 개념 및 효과성 척도를 최초로 제시하였다는 데 의의가 있지만 그 대상은 학교를 다니고 있는 청소년들을 중심으로 이루어졌다.

학교 밖 청소년들은 학교를 나오면서부터 그 동안의 삶과는 다른 생활이 시작되며, 개인에 따라 다소 차이는 있지만 여러 연구들을 살펴보면 비슷한 과정을 겪게 된다고 보고한다. 김영희와 최보영(2015)은 학교 밖 청소년들의 학교를 나온 이후의 심리사회적 적응과정을 5단계로 설명하였다. 1단계는 방종단계로, 학교의 구속에서 벗어났다는 해방감과 자유로워진 시간을 누리는 단계이며, 2단계는 자각단계로, 미래에 대한 준비없이 무의미하게 보내버린 시간들이 자신의 불안이나 두려움을 증가시킨다는 사실을 깨닫고 각성하는 단계이다. 3단계는 변화 시도 단계로, 검정고시를 준비하거나 대학입시, 사회진출을 준비하기도 하고, 대안학교 입학 및 복학, 가족과의 화해를 시도하거나 치유시도를 하는 등의 다양한 변화를 시도하는 단계이다. 4단계는 재정립 단계로, 자신을 둘러싼 환경의 구조를 재편하여 자신의 발달욕구를 성취해가는 내적 변화단계이며, 5단계는 도약·안주 단계로, 도약은 재정립 단계를 거친 청소년들이 자신의 고유한 잠재력을 발휘하기 위해 한 차원 높은 전략을 수행하는 단계를 의미하며, 안주는 변화 시도 단계에서 재정립 단계로 진입하지 못한 참여자들이 속한 단계를 뜻한다. 이와 같이 김영희와 최보영(2015)은 학업중단 이후의 과정을 구체적으로 기술하여 단계별로 어떠한 모습을 보이며 변화해가는 지에 대해 근거이론을 통해 제시하였다. 한편 박현선(2003)은 학업을 중단하기 전부터 중단 후까지의 과정을 4단계로 구분하였다. 1단계는 의미상실 단계로, 청소년들이 다양한 원인에 의해 학교 제도에 대해 실망하고, 상처받음으로써 학교에 대한 기대와 의미를 상실하는 단계이다. 2단계는 탈학교 단계로, 자발적이든, 비자발적이든 학교제도권으로부터 공식적으로 벗어나면서 경험하는 단계이며, 3단계는 사회적 실험과 경험 단계로, 학교라는 제도권 밖에서 수행할 수 있는 다양한 실험을 해 보고 경험하는 단계이다. 4단계는 새로운 의미부여 단계로, 자신의 중퇴 결심에 대해 회고하면서 나름대로 그 의미를 부여하는 단계이다. 이 4단계는 모두 거치는 청소년도 있지만 특정 단계에 머물러 있거나 악순환 즉, 중퇴와 복학을 반복적으로 경험하는 경우도 있다고 하였다.

위의 두 연구를 종합해 보면, 청소년들이 학교를 나온 이후에 방황하거나 혼란스러워하는 시기를 맞이하게 되고, 차츰 시간이 지나면서 무엇인가를 해 보려고 하거나 자신이 원하는 것을 찾고자 하는 갈망이 일어나며, 결국 자신의 재능이나 잠재력을 조금씩 발견해 나가는 과정을 겪는다는 것이다. 이에 본 연구에서도 선행연구를 바탕으로 학교 밖 청소년의 단계를 크게 3단계로 구분하였다.



우선, 1단계는 혼란기로, 학교를 나온 이후 해방감과 자유로움을 동시에 느끼는 단계로, 무엇을 할 것인지, 어떻게 생활할 것인지에 대해 아무것도 정해지지 않은 단계이다. 이 시기에는 주위에 관심가는대로 단회성으로 이 곳 저 곳을 두루 다니면서 경험하게 된다. 2단계는 모색기로, 지금 처해 있는 본인의 상황에서 벗어나 무엇인가를 해 보려고 찾아다니는 시기로, 자신의 잠재능력을 개발하기 위해 시간과 노력을 투자하는 단계이다. 이 시기에는 무엇인가를 해보기 위해 조금씩 의지를 내고 1단계에 비해서 적극성을 좀 더 보이기 시작하는 단계이다. 3단계는 도약기로, 2단계에서 조금 더 발전되기 위해 노력하는 단계로, 조금씩 자신에 대해 알게 되면서 좀 더 적극적으로 자신의 잠재능력을 개발하기 위해 지속적으로 노력하는 단계이다.

결국 학교 밖 청소년이 학교를 나와 적응하게 되는 과정에서 자기개발의 동기가 생겨나고 여러 활동 및 프로그램에 참여하게 되면서 자신의 잠재력을 알아가게 되며, 이를 통해 좀 더 발전적인 방향의 삶으로 옮겨가게 된다고 할 수 있다. 따라서 이러한 과정을 적극적으로 지원하기 위해 자기개발 프로그램이 필요하며, 또한 청소년이 혼자 탐색하고 단계를 거쳐 가는 데에 한계가 있으므로 이에 대한 지원이 요구된다. 자신의 재능을 알 수 있는 기회에 대한 정보, 실제적인 참여 등은 청소년이 혼자서 파악하기 어렵거나 또는 동기부족으로 참여가 어려울 수 있기 때문이다. 그리고 잠깐 동안의 경험이 아닌 지속적인 참여를 통해 자신의 잠재력을 발견하기까지는 주위 사람의 도움 역시 필요하다. 따라서 학교 밖 청소년들을 대상으로 하는 전문기관인 학교밖청소년지원센터와 같은 곳에서 실시하는 자기개발 프로그램에 참여하여 지속적으로 실무자 선생님의 지도(지원)를 받는 것이 필요하다고 하겠다.

이에 본 연구에서는 학교 밖 청소년들의 자기개발 프로그램 운영을 지원하기 위해 우선적으로 청소년의 상황을 파악하는 것이 중요하다고 판단되어 학교를 나온 이후의 단계별 상황에 따라 자기개발의 내용 및 정도를 달리 하고자 하였으며, 이에 학교 밖 청소년의 단계를 학업을 중단한 이후의 시기에 따라 구분하고, 그에 따른 프로그램의 운영모형을 제시하고자 하였다.

### 3. 국내 학교 밖 청소년 자기개발 프로그램 운영현황

학교 밖 청소년 자기개발 프로그램 운영모형을 개발하기 위하여, 현재 우리나라에서 효과적으로 운영되고 있는 학교 밖 청소년 대상 프로그램을 조사하였다. 그 결과, 학교 밖 청소년을 대상으로 하는 자기개발 프로그램은 주로 대안학교, 청소년수련관 및 청소년문화의집, 청소년상담복지센터, 청소년쉼터와 같은 청소년 시설에서 자체 기획·운영하고 있었다. 부처 차원에서는 대표적으로 문화체육관광부 산하 한국문화예술교육진흥원에서 학교 밖 청소년 대상 문화예술교육 지원 사업을 운영하고 있다. 본 연구에서는 프로그램 기획 주체를 기준으로 전국 학교 밖

청소년 관련 시설에서 직접 기획·운영하고 있는 자기계발 프로그램과 전문기관에서 위탁 운영하는 프로그램을 구분하여 분석·제시하였다. 프로그램 주최 기관별로 살펴보면 다음과 같다.

### 가. 학교 밖 청소년 관련 시설 운영

학교밖청소년지원센터와 같은 학교 밖 청소년을 직접 지원하는 기관에서 운영하는 자기계발 프로그램은 주로 총 운영시간이 15시간 미만인 집중 체험 프로그램이 다수이다. 자기계발 영역별로 보면 지역 특색을 살린 문화유적지 탐방, 악기연주, 암벽등반, 스키, 요트체험과 같은 스포츠 활동, 요리, 목공예, 숲 체험, 문화탐방 및 체육활동을 병합한 국토순례 프로그램 등이 있다.

자기계발 영역별로 프로그램 구성 상 특징은 스포츠 체험은 1일 체험, 스키 캠프와 같이 집중 프로그램으로 주로 구성되며, 외부 전문 강사가 수업을 진행하게 된다. 하지만 국토순례와 같이 전문적인 기술을 요구하지 않는 프로그램은 실무자가 직접 운영하고, 연중 여러 번 운영 가능하다. 악기 연주, 목공예, 요리 등 문화·예술 영역은 교육 특성상 비교적 장기간 주기적(주 1회)으로 꾸준히 운영된다. 문화탐방은 주로 단회기의 견학 형태로 이루어지고 있으나, 상황에 따라 연간 진행 프로그램으로도 운영이 가능하다. 실무자가 주도하면서 문화해설사와 같은 외부 강사도 활용할 수 있다.

소요예산은 1~2회 체험 프로그램임에도 불구하고 스포츠 캠프형의 경우는 숙박, 렌탈, 강사비 발생으로 500만원 이상 소요되며, 30시간 내외로 운영되는 장기 문화·예술 영역 교육 또한 500만원 이상 소요되기도 한다. 이를 제외하고는 대부분 30만원에서 150만원 범위 안에서 운용 가능한 것으로 보인다.

표 3. 학교 밖 청소년 관련 시설에서 운영하는 자기계발 프로그램 현황

연번	지역	프로그램명	연령	인원	운영기간	주당횟수	소요시간	총시간	내용	활동강사	소요예산(천원)	특이사항
1	부산	부산감천문화마을문화체험	9-24	10	1일	-	-	7	감천문화마을 탐방 천연염색체험	실무자	300	
2	익산	축제를 나눌래	9-24	20	1년	-	4	8	연간 지역 축제(서동축제, 국화축제 등)참여	실무자	520	상/하반기 1회씩 운영
3	제천	문화체험 활동	17-22	10	2개월	1	2	12	미니텃밭 가꾸기 및 식물원 견학	실무자	-	

연번	지역	프로그램명	연령	인원	운영기간	주당횟수	소요시간	총시간	내용	활동강사	소요예산(천원)	특이사항
4	홍성	우쿨렐레 교실	9-24	10	3개월	1	2	24	우쿨렐레 강습	외부강사	600	
5	광주	생각하는 손 '목공작업장 학교'	9-24	10	3개월	1	3	30	목공예 강습	외부강사	6,500	
6	광주	Hello Chef	9-24	8	3개월	1회 또는 2회	3	30	음식·문화 공부 요리배우기 텃밭 가꾸기	외부강사	2,500	
7	제천	제천 시내고장 문화 돌봄 동아리	17-22	5	4개월	-	-	60	제천지역 문화관광지 6곳 탐방, 관광지도 만들기	문화해설사, 멘토	-	
8	전남	뽀(fun) 뽀(fun)한 남도 한바퀴	14-19	60	2개월	-	-	17	문화 역사지 탐방, 진도북 놀이 체험 UCC 영상 제작	실무자, 무형문화재 전수자 (진도 북놀이)	3,500	집중형 3일 운영
9	시흥	나를 찾아 떠나는 671km의 희망도전 "자전거 국토순례"	13-24	22	8일	-	-	-	7박8일 자전거 국토순례 실시	실무자	7,920	캠프 운영
10	제주	올레야! 가자!	15-24	10	12개월	월 1회	6	72	올레길 탐방	실무자	2,000	
11	거창	골프교실 (굿~ 나이스샷)	10-24	7	-	1	1	10	골프 강습	외부강사	1500	
12	서울	강서 실내 인공암벽	13-24	12	1일	-	-	4	클라이밍강습	외부강사	446	
13	성남	이런 것도 해봤니? 야구선수와의 만남 및 야구경기 관람	16-21	20	1일	-	-	6	야구경기 관람 및 야구선수와의 만남	실무자	500	
14	구로	클라이밍	10-24	15	1일	1	6	6	클라이밍 강습	외부강사	900	
15	계룡	계룡시 청소년 healing 스키캠프	9-24	40	2일	-	-	48	스키 강습 및 진로집단상담	외부강사 실무자	6,000	
16	전남	청소년동반자 해양레포츠 체험	9-24	35	1회	-	-	8	크루즈 요트체험 수상안전교육 및 자원봉사 활동	실무자	401	
17	계룡	청소년 어울마당 (숲체험)	-	40	1일	-	-	6	계룡시 편백나무 숲 체험	실무자, 숲해설가	2,500	청소년 가족 동반

## 나. 전문기관 위탁 운영

학교 밖 청소년 대상의 자기계발 프로그램 운영사례를 찾는 것이 쉽지 않아<sup>3)</sup> 앞서 제시한 바와 같이 문화체육관광부 산하 기관인 한국문화예술교육진흥원에서 운영하는 프로그램을 중심으로 살펴보았다.<sup>4)</sup> 문화체육관광부는 여성가족부와 협력하여 학교 밖 등 취약계층청소년의 문화예술 교육 지원 사업을 지원하고 있다. 한국문화예술교육진흥원은 학교밖청소년지원센터, 청소년쉼터, 도시형대안학교 등에서 문화예술교육 프로그램에 참여할 학교 밖 청소년을 모집하고, 이들의 수요에 따라 문화·예술 영역 프로그램을 운영할 예술단체를 공모·선발한다. 이는 자기계발 전문 기관이 프로그램을 기획·운영·제공하는 대표적인 예로 볼 수 있다. 이를 바탕으로 전문기관 위탁 운영 프로그램의 구성 및 내용, 운영 특징을 살펴보면 다음과 같다.

먼저 프로그램은 최소 6개월에서 12개월 이내, 총 90시간 운영되는 장기 교육으로 진행된다. 강사는 음악, 사진, 미디어, 미술 등 해당 분야 전공자로 현재 예술단체 대표 또는 사업체 운영자로 전문가이다. 프로그램 운영비의 대부분은 강사비와 재료비(악기 대여비 등)로 지출되며, 강사의 직급에 따라 높아질 수도 있다(표 4에서 16. 청소년아트프로젝트 참고). 수업 수준은 기초부터 중급수준 이상까지 학습 가능하며, 수료 후에는 연주회, 작품 전시회를 개최할 수 있다. 지역 인프라를 활용하여 행사에 작품이 초청되기도 하고, 합동 연주도 가능하다. 이러한 작품전시회 및 연주회 개최는 참여 청소년에게 강한 동기 부여가 됨과 동시에 성취경험이 될 수 있다. 재능이 있는 경우 전공 선택으로 이어질 수도 있다. 하지만 중도 탈락자가 발생할 가능성이 높아 강사와의 유대감 형성, 꾸준한 흥미 유발 등을 통한 출석 관리가 필요하다. 장기적이며 전문적인 교육으로 높은 수준의 성취가 가능한 점이 전문기관 위탁 운영 프로그램의 장점이자 가장 큰 특징이다. 비록 비용, 참석자 모집 등 현실적인 한계와 어려움이 있겠지만, 진정한 자기계발 프로그램으로서 지향점을 제시한다고 볼 수 있다.

3) 학교 밖 청소년을 대상으로 참신한 자기계발 프로그램을 운영하고 있는 대안학교, 청소년수련관, 국립 우주·해양환경체험센터, 청소년 교육재단 및 연맹에 연구 협조를 요청하였으나, 각 기관의 내부 사정으로 프로그램 공유가 어려워 참조하지 못함.

4) 1) ~ 15)는 한국문화예술교육진흥원(2014)의 협조로 사업 참여 예술 단체의 승인을 받아 '2014 부처 간 협력 문화예술교육 지원사업' 참여 운영단체 사업계획서를 참조 인용함.

표 4. 전문기관에서 운영하는 자기계발 프로그램 현황

연번	지역	프로그램명	대상자 연령	참석 인원	운영 기간	주당 횟수	시간	총 운영 시간	내용	활동 강사	소요 예산 (천원)
1	광주	현관타 밴드	17-20	28	9개월	1	3	90	-밴드 구성 및 악기 연주 강습 -합동공연	전문 강사	13,000
2	부산	사진과 놀자! 청소년 사진 탐험대	16-22	22	9개월	1	3	90	-사진촬영기법 강습 -지역탐방 사진촬영	전문 강사	13,000
3	용인	제2의 탄생 소리로 날다	16-20	12	9개월	1	2	60	-클라리넷, 실용 작곡 기초~중급수준 강습 -동아리발표회운영	전문 강사	13,000
4	전남	저 들에 푸르른 솔잎 되어	15-20	15	12개월	1	2-3	90	-합창 강습 -시립합창단 연주회 참관 -지역음악회 특별 출연 연주	전문 강사	13,000
5	서울 도봉	Do Dream! 난타!	12-20	63	7개월	1	2-3	80	-난타강습 -결과발표회개최	전문 강사	13,000
6	원주	소리로 통하자	16-20	10	8개월	1	2	60	-피아노, 타악기, CD 등 여러 가지 소리작업을 통한 창작 표현 활동 -발표회2회	전문 강사	13,000
7	충남	감성 징검다리	17-22	5	9개월	1	3	90	-통기타 연주법 강습 -지역 행사 초청 공연 연주 2회	전문 강사	13,000
8	광명	화합으로 하나 되는 노래	14-20	13	6개월	1	2-3	60	-아카펠라 강습 -지역행사 초청 공연 연주 2회	전문 강사	13,000
9	서울 강북	Good Youth! Good Uke!	16-19	38	6개월	1	2	30	-우쿨렐레 연주법 강습, 공연관람 -작품연주회	전문 강사	13,000
10	양산	나의 뮤직 스토리	14-21	10	9개월	1	2	60	-오카리나, 우쿨렐레, 팬플룻, 밤벨, 붐웨커, 톤차임 등을 활용한 창작 표현 활동 -지역행사 초청공연 연주	전문 강사	13,000
11	광주	뽀뽀 'Fun, Fun'한 놀이	14-21	30	10개월	1	3	90	-카메라 촬영기법 강습 및 광고 촬영 -포토북 제작	전문 강사	13,000

연번	지역	프로그램명	대상자 연령	참석 인원	운영 기간	주당 회수	시간	총 운영 시간	내용	활동 강사	소요 예산 (천원)
12	천안	코끼리와 1/18	15-19	10	12개월	1	3	114	-카메라 촬영기법 강습 및 촬영여행 -포토북 제작 -작품전시회	전문 강사	13,000
13	홍천	슈퍼스타H	11-19	13	8개월	1	2	60	-우쿨렐레, 핸드벨 연주법 강습 -발표연주회	전문 강사	13,000
14	안양	영화, it's수다	17-21	26	8개월	1	2	60	-ucc 촬영기법 강습 및 영화 제작 -지역행사에 작품초청상영	전문 강사	13,000
15	강릉	레인보우 미디어 무지개빛 재탄생	16-19	11	7개월	1	2	50	-사진, 미술, 영상 통합예술 교육 -작품전시회	전문 강사	13,000
16	전국	청소년 아트 프로젝트 who am i	15-21	33	4개월	1	3	48	-전국 공모를 통해 재능 있는 청소년 참가자선발 -사진, 영상, 음악, 문학 활용한 융합교육실시 -전시회개최 -대학총장명의로수료증 및 카메라 증정	대학교수	50,000
17	전국	청소년 스킨스쿠버 생활체육활동	15-24	10	3일	-	10	30	-스킨스쿠버 강습 -자격증취득 가능	전문 강사	2,000

#### 다. 국내 사례를 통해 본 시사점

학교 밖 청소년 관련 시설에서 기획·운영하고 있는 자기계발 프로그램 내용을 살펴본 결과, 자기계발 영역에서 가장 많은 빈도수를 보인 영역은 신체단련(46.7%)이며 다음으로는 지역문화(33.3%)인 것으로 나타났다. 예산 내역이 확인되는 프로그램의 평균 소요예산은 2,405,000원인 것으로 파악되었으며 최저예산은 300,000원, 최고예산은 7,920,000원이었다. 이를 통해 프로그램의 특성별로 예산 범위가 매우 상이함을 알 수 있다. 프로그램 참석인원의 경우, 최소 5명에서 최대 60명까지 참여하였으며 평균적으로는 20명이 참여하고 있었다. 총 운영시간의 경우에는 4

시간~72시간으로 평균 22시간 정도 운영되는 것으로 나타났다. 활동 강사의 경우, 실무자가 운영하는 경우가 50%, 외부강사가 44%, 실무자와 외부강사가 혼합 운영하는 경우 6%로 나타났다. 주로 전문강습이 필요한 스포츠, 문화·예술 수업의 경우 전문강사를 초빙하여 프로그램을 운영하고 지역탐방과 같은 일회성 체험 프로그램은 실무자가 운영하고 있었다.

전문기관에서 위탁 운영하고 있는 프로그램의 경우 주로 한국문화예술교육진흥원의 사업을 중심으로 살펴보았는데, 자기계발 영역에서 가장 많은 빈도수를 보인 영역은 음악(58.8%)이며 다음으로는 사진 및 미디어(17.6%)인 것으로 나타났다. 연간 프로그램으로 운영할 경우 문화예술교육 지원 전문 기관인 한국문화예술교육진흥원의 예산 기준 13,000,000을 표준으로 참고할 수 있을 것이다. 운영프로그램 참석인원의 경우, 최소 5명에서 최대 63명으로 평균적으로는 21명이 참여하고 있어 학교 밖 청소년 관련 시설에서 운영하고 있는 프로그램과 유사한 인원이 교육에 참여하고 있음을 알 수 있다. 총 운영 시간의 경우에는 30시간~114시간으로 평균 68.4시간 운영되는 것으로 나타났다. 수업은 전문 강사가 운영하고 있었다. 수업 수준은 기초부터 중급수준 이상까지 학습 가능하며, 수업 후에는 연주회, 작품 전시회를 개최하여 참여 청소년에게 성취감을 느낄 수 있는 기회를 제공하는 장점이 있었다.

이상의 국내 학교 밖 청소년 자기계발 프로그램의 운영절차 및 구성요소를 살펴본 결과, 센터 중심의 프로그램은 참여 청소년의 특성을 잘 알고 이미 라포가 형성된 실무자가 깊이 참여하고 있어, 청소년 중심의 내용이 구성되고, 원활하게 진행될 수 있는 장점이 있으나, 예산상의 제약으로 프로그램을 기획할 때 교육 분야, 기간, 난이도 선택에 제약이 많고, 청소년 경험이 적은 신규 실무자가 기획·운영하기에 어려움이 있는 것으로 보인다. 실제로 학교 밖 청소년 대상 자기계발 프로그램을 자체적으로 운영하고 있는 센터의 경우, 올해 「학교 밖 청소년 지원에 관한 법률」 시행 이전부터 학업중단 청소년 대상 자립 동기강화 프로그램 등을 운영하여 노하우가 축적된 곳이 대다수였다. 반면 전문기관에서 위탁 운영하는 경우 전문 강사에 의해 장기간 높은 난이도까지 수업이 진행되는 장점이 있지만, 중앙에서 연초에 선발하고 연간 진행되다보니 청소년 모집 및 관리, 전문 강사 및 교육단체와의 소통 어려움 등이 있었다.

학교 밖 청소년이 검정고시 합격 이 외에도 자기계발 차원의 다른 프로그램 참여 욕구가 있는 경우, 어떤 프로그램을 제공할 것인지 판단하기 위해서는 청소년의 목표 및 특성, 프로그램 운영 시 참여 최소 인원, 지원 가능한 예산, 지역 특성 등 고려해야 할 사항이 많다. 이에 기존 프로그램의 구성요소 및 운영절차, 효과를 분석하여 학교 밖 청소년 대상 자기계발 프로그램을 계획·운영할 때 고려해야 할 요소, 운영절차, 프로그램 진행 시 유의사항, 노하우 등을 한 눈에 파악할 수 있는 운영모형이 개발된다면 유용할 것으로 사료된다. 개발된 운영모형을 바탕으로 학교밖청소년지원센터에서는 청소년에게 자기계발 프로그램을 제공하고자 할 때, 운영예산, 프

로그램 운영인력, 청소년의 수요 등을 고려하여 센터 기획의 장기 또는 단기 프로그램을 운영할 수도 있고, 전문 기관 프로그램에 신청하여 참여할 수도 있을 것이다.

#### 4. 국외 학교 밖 청소년 자기계발 프로그램 운영현황

학교 밖 청소년 지원 프로그램의 국외 사례는 대부분 학업이 중단되기 전 단계의 청소년들을 대상으로 하는 ‘학업 중단 예방을 위한 프로그램’, ‘학업으로의 복귀’, ‘학력취득 지원’, ‘직업훈련 교육’과 ‘자립지원 사업’에 초점이 맞추어져 있어, 학업이 중단된 청소년들을 대상으로 하는 자기계발 프로그램 영역만으로 관련 문헌을 찾는 것이 쉽지 않았다. 그러나 기존에 학업 중단 위기에 있는 청소년들을 취약 청소년 범주 안에 두고 문화·예술, 과학 영역을 활용한 청소년의 자기계발 프로그램과 같은 사례를 살펴보는 것이 본 연구에 시사점을 줄 수 있을 것으로 판단되어 제시하였다. 또한, 미국, 유럽 등의 국가에서는 학업중단위기나 학업을 중단한 청소년을 국가 정책적으로 지원하고 있으며, 기업 및 지역 사회 공동체에서 네트워크를 형성하여 협력하고 있다는 점에서 외국 사례를 검토해보는 것이 의미가 있을 것으로 보인다. 이에 ‘학교 밖 청소년을 포함한 위기청소년’을 대상으로 한 자기계발 프로그램을 살펴보고자 한다.

표 5. 학교 밖 청소년 자기계발 프로그램 국외사례

연번	국가	프로그램	대상자	주당 횟수	회기당 시간	내용	활동 강사	비고
1	영국	Bridge Academy	빈민지역 청소년 11~18세	주1회 (금요일 자율교과)	-	통합교과적 예술교육 프로그램 (음악, 공연, 스포츠, 영문학, 심리학, 춤, 미디어, 미술, 연극, 드라마 등) 제공	예술 전문가	공공-민간 파트너십 프로그램
2	프랑스	Fimalac 예술가 양성 프로그램	소외계층 청소년	-	-	문화예술교육 프로그램(오케스트라, 연극, 무용 등) 제공, 그랑제꼴 입학 지원	예술가	정보-준비-지원 3단계 지원
3	미국	Holiday in the Museum	학업 부적응 등의 위기청소년	4일 (30시간)	1일 (7.5시간)	박물관에서 실시한 과학 대안 프로그램	교사	파일럿 프로그램으로 실시



연번	국가	프로그램	대상자	주당 횟수	회기당 시간	내용	활동 강사	비고
4	캐나다	힙합댄스	11~16세 다문화, 사회경제적지 위 낮고, 소수인종, 적극적 신체 활동 꺼리거나 건강상태가 좋지 않은 청소년	3개월 (주1회)	-	힙합댄스 프로그램 제공	강사	-
5	미국	전국 청소년 스포츠 프로그램	10~18세, 경제적 빈곤 청소년	5주	매일도 가능 (선택적)	매해 여름방학 이용 스포츠 프로그램 제공	강사	-
6	캐나다	뉴튼 아트 프로그램	14~16세 위기 청소년 20명	방과후, 주말 (선택적)	-	아트 프로그램 제공	-	-

#### 가. 영국 Bridge Academy Hackney<sup>5)</sup>

영국 런던 동부의 해크니(Hackney)지역은 런던의 대표적인 빈민 및 범죄 지역으로 1980년대 부터 해크니 구청 주도로 도시 개발을 위한 ‘공공-민간 파트너십’이 조성되었다. 이 지역은 인구의 절반 이상이 아프리카계 아랍인, 터키계 등 해외 이민자들로 이루어졌으며, 지역주민들의 40%가 실업자인 곳이었다. 이 지역에 영국의 금융기업인 USB가 지원을 하고 예술 커뮤니티 프로그램이 결합되면서 지역사회가 변화하고, 특히 취약 청소년들이 음악과 미술, 춤 등 다양한 장르의 문화·예술을 접하면서 새로운 잠재력을 개발하게 되었다. USB는 Bridge Academy를 통해 2007년부터 7학년~11학년(한국나이 중학교 1학년~고등학교 1학년) 900명을 교육하였고, 2012년부터는 12학년~13학년(한국나이 고등학교 2학년~3학년) 250명의 학생들에게 수학과 음악을 중심으로 한 통합교과적 예술교육 프로그램을 개발 및 운영하는 브릿지 아카데미(The Bridge Academy)를 시작하였다. 브릿지 아카데미는 청소년들의 환경이나 능력이 어떠하든지 간에 상관없이 자신의 가능성을 최고로 높이는 교육을 실현함으로써 청소년들이 평생 배움을 통해 삶의 열정을 키워갈 수 있도록 독려하는 데 목적을 두고 있다. 질 높은 문화적 표준과 성취는 청소년들이 자신들의 잠재력을 증진시키고, 자신감과 자기 확신을 가짐으로써 책임감 있고 성공

5) 해당 홈페이지(브릿지 아카데미, <http://www.bridgeacademy>)와 임영식, 정경은, 진은설(2014)의 (주)두산 청소년 정서지원사업의 효과성 연구를 참고하였음.

적인 성인으로 성장하도록 돕는다. 이 학교 프로그램은 청소년들, 스태프, 행정가, 부모, 지역 사회 구성원들 모두의 상호 이익을 위해 함께 작업해가는 곳이다. 지금까지 이 프로그램의 주요 대상은 런던 동부 빈민 지역의 11~18세 청소년을 대상으로 주로 금요일 자율교과(Flexible Friday Curriculum)를 통해 운영되고 있다. 현재 브릿지 아카데미의 과목은 음악, 기술, 음악공연, 스포츠, 영문학, 영어, 심리학, 화학, 생물학, 수학, 춤, 지리, 스페인어, 프랑스어, 미디어, 미술, 물리, 드라마, 연극, 디자인과 기술, 경제, 역사 등이다. 2007년~2008년 조사에 따르면 97%의 참가학생이 '이 아카데미가 좋다'라고 대답하였으며, 100%의 참가학생이 '수업을 즐기고 있다'고 대답하였다. 모든 교육은 평균 96% 이상의 높은 출석률을 보이고 있으며, 참가 학생 중 90%이상이 악기 연주를 배우고 있다.

#### 나. 프랑스 예술가 양성 프로그램

프랑스 금융그룹인 피말락(Fimalac)은 2006년에 문화·다양성재단(Culture and Diversity Foundation)을 설립하여 본격적으로 사회공헌활동을 운영하고 있다. 소외계층 청소년들에게 예술을 접할 기회를 제공하는 것은 물론 청소년들이 직접 예술분야에서 일할 수 있도록 지원하고 있다.

문화·다양성재단에서 운영하고 있는 예술가 양성 프로그램에는 100여개의 교육기관과 190명이 넘는 예술가가 참여하고 있다. 빈곤 지역의 청소년들에게 문화·예술에 대한 정보를 제공하고 교육을 원하는 학생에게 현장실습을 지원하며 그 중 다수의 학생들이 그랑제콜(Grand-école; 소수 엘리트 양성대학)에 입학할 수 있도록 지원하기 위해 정보-준비-지원의 3단계로 운영되고 있다. 2006년도 예술가 양성 프로그램 운영 이후 약 150명의 학생을 그랑제콜에 입학시켰다. 그랑제콜에 입학한 학생들에게는 장학금과 더불어 파리에서 정착해 살아갈 수 있도록 생활비와 집세까지 지원하고 있으며 학교 선배들과 멘토-멘티 관계를 맺어주어 아이들이 성공적으로 학교에 적응할 수 있도록 돕기도 한다. 그랑제콜에서 5~6년 교육과정을 모두 마치고 졸업한 학생들에게는 인턴십 기회 제공, 취업알선 등의 혜택도 주어지며, 오케스트라, 연극, 무용 등의 기초 예술교육 프로그램, 예술교육 프로그램을 통해 영향을 받은 학생들을 대상으로 하는 예술가 양성 프로그램 그리고 저널리스트, 건축가, 예술사학, 문화재복원 등의 문화·예술과 관련한 교육 기관 진로를 위한 지원프로그램 등을 운영하고 있다(최지윤, 2012; 임영식 외, 2014 재인용).

#### 다. 미국 Holyday in the Museum

1999년에 뉴욕시 대안 고등학교 분과와 교육부에서 재정 지원한 파일릿 프로그램으로 대상자

는 중학교에서 위기청소년으로 분류된 청소년들과 뉴욕시 고등학교에서 한 가지 또는 여러 부분에서 수행이 성공적이지 못하다고 여겨진 10대들을 대상으로 진행된 프로그램이었다. 참가 대상자에는 이민 온 지 얼마 되지 않은 청소년, 물질남용, 임신 문제 등을 겪고 있는 청소년들도 포함되었으며 이들 중 과학적 탐구에 동기와 흥미가 있는 청소년들을 선별했다. 이들이 방학을 이용해 과학 학점을 취득하게 하기 위해 방학 중 4일 간 박물관에서 실시한 과학교과 대안 프로그램이 Holyday in the Museum이다. 이 프로그램은 지역 교육협회와 교육기관, 자연역사박물관의 협조로 이루어졌으며 비공식적인 교육 현장에서 과학 활동을 하고, 교과를 따라가는 데 어려움을 겪고 있는 청소년(예를 들어 영어가 모국어가 아닌 청소년 등)이 교과 수행을 더 높은 단계로 만드는 것이 목표였다. 참여한 청소년들은 30시간 참여를 해야 했으며 다양한 문화, 언어적 배경을 가진 학생과 교사가 함께 참여하였다.<sup>6)</sup>

표 6. Holyday in the Museum 프로그램

회기	Holyday in the Museum 프로그램 내용
첫째 날	A. 환영 및 활동 소개(자신의 발자국과 맞는 것 찾기) : 한 반에서 각자 3분씩 자기소개하기 B. 워업 활동(공룡발자국) : 과학적 관찰과 추론의 차이 배우기, 관찰한 것에 대한 증거를 창조적으로 쓰기 C. 나는 무엇을 알기를 원하는가? 학생들이 질문을 만들어내기 D. 필드 맵이 얼마나 중요한가? 과학적 조사 : 클렌로즈 발자국의 필드맵 만들기 E. 점심 F. 이것은 누구의 발인가? 우리의 발과 신체의 다른 부분들 사이의 관계를 알아내기
둘째 날	A. 공룡은 얼마나 빠를까? 살아있는 유기체에서 수집된 데이터로부터 멸종된 유기체들에 대한 추론 생성하기 B. 연구 : 박물관 탐사를 통해 정보 수집하기 C. 점심 D. 발자국 복제하기 : 클렌로즈 발자국의 모델 전체 사이즈 디자인하기
셋째 날	A. 공룡은 얼마나 클까? 1. 바로사우루스를 측정하기 위해 피타고라스 정리 사용하기 2. 바로사우루스를 특정하기 위해 기술을 사용하기 B. 점심 C. 만약 내가 Theropod(공룡 중 일종)라면! D. 사색적인 글쓰기 활동 : 과학자 인터뷰 준비하기 E. 박물관에서 일하고 있는 과학자 인터뷰하기
넷째 날	A. 우리의 신비스러운 Theropod는 누구일까요? 글렌로즈 발자국에 남겨진 Theropod 만들기 B. 점심 C. 발표 D. 그 날에는 무슨 일이 있었던 걸까? : 이 과정을 통해 수집된 과학적 관찰에 의해 정의된 암석 발자국에 쓰여진 이야기를 설명하기 위해 창조적으로 글쓰기 E. 마무리 : 축하

6) Kai Yung Tam, Marilyn K. Rousseau, John W. Nassivera, Peter Vreeland(2001). 『Holiday in the Museum: An Alternative Program for At-Risk High School Students Intervention in School and Clinic』, November 2001 37: 77-85.

## 라. 캐나다 힙합댄스 프로그램

이 프로그램은 캐나다 오타와(Ottawa) 지역에 사는 사회경제적 지위가 낮고 소수인종이거나 적극적인 신체 활동을 하는 경향이 적거나 건강상태가 좋지 않은 청소년들을 대상으로 만들어졌다. 프로그램의 대상은 오타와 지역 내 다문화, 빈곤한 삶을 살아가는 11~16세 청소년이다. United Way Ottawa(오타와의 비영리기구)로부터 자금을 지원받아 진행되었으며, 여자청소년들만 참여하는(girls-only) 형식과 남녀청소년이 함께 참여하는(co-ed) 형식으로 설계되었다. 프로그램은 주 1회, 3개월 세션으로 진행되었으며 전체 약 8개월간 지속되었다. 프로그램 진행이 모두 종료된 이후에는 일주일 뒤 쇼 케이스를 진행하였으며 이 때 가족, 친구, 다른 지역 구성원들 앞에서 공연하는 기회를 가졌다. 이 프로그램은 구조화된 개입 매뉴얼에 따라 실시되었으며 또한 무료로 진행되었고 청소년들이 접근하기 쉬운 위치에서 시행되었다. 프로그램을 통해 청소년들은 힙합댄스 기술을 향상시키고 심리적·사회적·물리적으로 건강한 삶을 영위할 수 있도록 긍정적 영향을 받을 수 있었다. 특히 새로운 힙합댄스 기술을 습득하면서 동료 및 강사, 센터 직원들과 우호적 관계를 형성하였다. 이로써 청소년들의 몰입 수준을 높이고 유의미한 긍정적 성과를 가져오게 하였다. 프로그램 진행 직원들은 청소년들을 위해 직접 현장(on-site) 감독을 진행하였으며, 대중교통 편의에도 신경을 쓰는 등 다방면에서 도움을 주었다.<sup>7)</sup>

## 마. 미국 NYSP(The National Youth Sports Program) 스포츠 프로그램

매년 여름 NYSP(the National Youth Sports Program)는 경제적으로 열악한 75,000명의 청소년들을 대상으로 스포츠 활동을 제공하기 위해 미국 전역에서 실시되고 있다. 이 프로그램은 NCAA(the National Collegiate Athletic Association)에 의해 후원되며 전체적으로 150개의 대학에서 진행된다. 강의 선택, 프로젝트 승인, 프로그램 세부사항에 대한 책임, 프로젝트 실행 등 전반적인 프로그램의 방향을 NCAA가 주관하고 있다. NCAA가 명시하고 있는 NYSP의 목적은 참여자들에게 스포츠 훈련 및 경쟁을 제공하고 그들이 스포츠 기술과 건강 지식을 습득하게 하고 체력을 증진시키며 경력과 교육적 기회를 확장하도록 하는 것이다. NYSP에 관여하고 있는 지역사회 서비스 기관, NCAA, 대학의 프로그램 감독관은 NYSP를 성공적인 프로그램으로 간주한다. 최소 하루에 한 번 NCAA의 평가자가 방문하여 관찰하도록 하고 있고 활동 감독자나 프로젝트 관리자에 의해 방문보고서(Visitation Report Form)를 작성하도록 되어 있는 것이 개별 프로그램의 성공적 요인이다. 방문보고서는 다음의 내용을 포함하고 있다 : 1) 경제적으로 열악

7) Beaulac(2008). A promising community-based hip-hop dance intervention for the promotion of psychosocial and physical, doctoral dissertation, University of Ottawa.

한 청소년들의 등록 비율(최소 50%)과 매일 참석률, 2) 프로그램 지속기간, 3) 프로젝트 활동(수와 유형), 4) 심화학습 프로그램(유형과 시간), 5) 음식 프로그램, 6) 의학적 서비스(질병 수, 의학적 치료비용), 7) 직원(교육적, 인종적 배경 등), 8) 교통(프로그램에 사용되는 버스의 수 및 비용). 이 보고서는 경제적으로 열악한 청소년들이 지속적으로 참여하게 하고, 중도 탈락되는 것을 막아 성공적으로 프로그램에 참여하도록 이끈다. 그러나 프로그램은 외부적으로 관찰되는 특징만 측정해서는 안 되며, 프로그램 목적이 경제적으로 빈곤한 청소년들이 새롭게 학습하여 삶과 경력에서 선택을 확장할 수 있도록 하는 것이라는 것을 간과해서는 안 된다. 또한 이 과정에서 개개인이 자기 개념을 긍정적으로 바라보도록 해야 한다. 캘리포니아 주립 대학에서 진행된 한 연구 결과에 따르면, NYSP를 5주간 10~18세의 경제적으로 열악한 청소년들 86명에게 제공한 결과 히스패닉계 그룹에서 프로그램 참여 후 자기개념을 더욱 긍정적으로 바라보았으며 특히 여자청소년들에게 효과가 큰 것으로 나타났다. 여자청소년들에게 스포츠 훈련이 상대적으로 새로운 영역이기에 자기개념을 향상시키는 중요한 도구가 될 수 있다.<sup>8)</sup>

## 바. 캐나다 TREES(Teen Recreation and Education Enhancement Services) 대안학교 프로그램 : 뉴튼(Newton) 아트 프로그램

이 프로그램은 13~16세 20명의 위기청소년(행동장애, 학습에 어려움을 겪는 것으로 여겨지는 청소년)을 대상으로 방과 후 또는 주말에 실시된다. TREES(Teen Recreation and Education Enhancement Services)는 개인, 집단, 가족 상담 서비스를 제공하며 아트(Art) 프로그램의 참여를 통해 위기청소년들은 신체적·인지적·정서적 분야에서의 자기 성장을 이루고 사회화를 촉진한다. 연계되는 청소년들은 센터 주변에 거주하며 다른 지역에서 진행되는 프로그램에는 참여하지 않으며 그룹 세팅에서 안전하게 참여할 수 있어야 한다. 학생들은 아동가족개발부(the Ministry of Children and Family Development)를 통해 연계되며 아동가족부와 비영리기구들이 프로그램 운영을 위해 자금을 지원한다. 강사, 청소년상담자, 프로그램 감독자가 투입되어 협업하며 참여청소년들은 프로그램 전후로 테스트를 받는다. 커리큘럼은 체육, 미술 등 교과목과 실내외 활동을 포함하며 일주일에 한 번씩 직원과 청소년들은 어떻게 개개인이 장기간의 세부 목표를 달성할 수 있을지에 대해 논의한다. 또래 그룹 활동은 청소년들이 의사결정능력을 증진시키도록 하며 아트 프로그램에 참여하면서 청소년들이 쉽게 지루해지는 것을 방지하고 또래, 성인과 긍정적 유대를 형성하며 그룹 형식으로 진행되는 실습을 통해 협력하는 법을 배우게 된다.

8) John Eddie Maxwell. (1980). A Study in Self-Concept in Sports of Economically disadvantaged children in the national Youth sports program at California State University at Sacramento. University Microfilms International.

참여기간 동안 프로그램을 통해 청소년들은 자존감, 자기주장, 문제 해결 전략 등을 향상시키고 성 교육 등 삶에서 필요한 기술들을 습득하며 직업 준비 수준 또한 높이가 된다.<sup>9)</sup>

## 사. 국외 사례를 통해 본 시사점

국내에서 음악, 사진 및 미디어 등 예체능 계열의 프로그램을 주로 진행하고 있는 바와 같이 국외 프로그램에서도 역시 예체능을 주된 내용으로 하여 프로그램이 구성되어 있었다. 이는 프로그램 대상자인 학교 밖 청소년의 특성을 고려하여 프로그램을 운영하고 있기 때문일 것이다. 학업을 중단한 청소년의 경우, 정적인 학습보다는 체험과 실습 위주의 프로그램 구성이 더욱 적합하며 이러한 내용이 그들의 흥미를 자극할 수 있기 때문에 프로그램 운영이 보다 수월할 것이라고 사료된다.

국외 프로그램의 특성을 국가별로 요약하자면, 다음과 같다. 미국에서는 위기청소년을 위한 대안교육으로서 새로운 시도들을 하고 있었다. Holyday in the Museum은 학업을 중단한 청소년이 자칫 따분하게 느낄 수 있는 과학이라는 과목을 공룡, 암석 등의 흥미로운 주제와 연결시켜 생생한 현장교육을 통해 동기를 유발시킨다. 전국청소년스포츠프로그램은 75,000명이라는 대규모의 빈곤 청소년을 대상으로 여름방학을 이용하여 신체를 단련하도록 함으로써 자신감을 향상시키도록 돕는다. 이러한 프로그램을 통해 위기에 처했던 청소년들이 새로운 경험을 통해 위기를 극복하고 부정적 자기개념을 긍정적으로 바라보는 변화를 경험할 수 있다.

영국에서는 Bridge Academy 프로그램을 통해 음악, 공연, 심리학, 연극 등 폭넓은 분야에서 빈민지역의 청소년들이 각 분야 전문가를 접할 수 있는 기회를 제공한다. 특히 이 프로그램은 공공분야와 민간분야가 협업하여 파트너십을 구축한다는 점에서 본 연구에 의의가 있다고 할 수 있겠다. 프랑스는 Fimalac 예술가 양성 프로그램에 소외계층 청소년들이 참여할 수 있도록 함으로써 실력을 함양시키고 상위교육기관인 그랑제꼴에 입학할 수 있도록 한다는 점에 특이점이 있다. 캐나다도 힙합댄스 프로그램, 뉴튼아트 프로그램을 운영하면서 청소년들이 이전에 해보지 못했던 경험들을 해보면서 자존감을 높이도록 한다는 데 공통점이 있다.

정리하자면, 프로그램 참여를 통해 위기에 처한 청소년들이 삶의 다양한 영역에서 긍정적으로 변화한다는 점이다. 프로그램 대다수가 그룹 활동으로 진행되기 때문에 청소년들은 새로운 또래 관계의 형성을 통해 사회화를 촉진 받고 협력하는 방법을 배우며 또한 자존감 및 직업 준비도를 높일 수 있다. 새로운 잠재력을 개발하고 자기효능감, 자기 확신을 가짐으로써 성공적 성인으로 성장할 수 있도록 돕는 것이 위에서 살펴본 프로그램의 특징이라고 할 수 있다.

9) Bell, C. (2007). How can an art program with at-risk youth contribute to harm reduction strategies at trees alternative school?. doctoral dissertation, Royal Roads University, Victoria.

즉, 국외 프로그램은 청소년들이 처한 환경이나 능력에 상관없이 그들의 가능성과 잠재력을 최대로 실현할 수 있는 기회를 제공함으로써 청소년들이 삶에서 배움에 대한 열정을 키울 수 있도록 도와주는 데 목적이 있다고 볼 수 있겠다. 이러한 것이 바로 학교 밖 청소년을 비롯한 위기청소년들을 대상으로 한 자기계발 프로그램의 주된 효과라고 할 수 있다. 국외의 위기청소년들은 다양한 프로그램에 참여함으로써 자신의 위기를 극복하고 학업으로 복귀하거나 사회로 진입하는 등 인생에서 긍정적 변화를 보인 것으로 나타났다.

국외 프로그램의 구조적인 특징 또한 살펴보면, 주 1회 진행되는 프로그램이 대다수였다. 주말이나 방과 후를 이용하여 진행되는 경우도 있었다. 프로그램 영역은 음악, 스포츠, 힙합 댄스, 미술 등 예체능 영역에 집중되었으며 일반 학업교과목(예: 언어, 물리 등)을 주제로 진행되는 경우도 있었다. 프로그램 참여대상은 10~19세로 경제적으로 열악하거나 학업을 중단하는 등 위기 상황에 놓인 청소년들이었다. 또한 프로그램 진행 기관의 지역에 거주하는 청소년들 대상으로 진행되었다. 프로그램 운영에 투입되는 인력은 강사, 청소년상담자, 프로그램 감독자였으며 투입 인력과 청소년 간의 유대관계가 청소년의 긍정적 변화에 중요한 요인으로 작용하였다. 다수의 프로그램은 구조화된 매뉴얼에 따라 진행되었으며 프로그램 관리를 담당한 기관에서 프로그램 운영 목적을 명시하고 프로그램 운영이 효율적으로 진행되고 있는지 꾸준히 점검하였다. 또한 어떠한 형태이든지 간에 보고서를 작성하여 프로그램 운영을 모니터링 하도록 하고 있었다. 프로그램 종료 시에는 학습을 통해 습득한 기술을 공연하는 자리를 가지는 등 계획된 목표가 적절히 달성되었는지를 파악하는 단계를 거쳤다. 또한 프로그램 종료 후 청소년들이 습득한 기술을 통해 직접 현장에서 일을 하거나 상급학교에 진학할 수 있도록 지원하기도 하였다.

이러한 점들을 본 연구에서도 반영하여 국내외에서 청소년의 자기계발을 위해 진행된다고 사료되는 프로그램을 영역별로 예시를 제시하였다(부록 4). 또한 학교 밖 청소년을 대상으로 하는 자기계발 프로그램 운영을 위해 구조화된 운영매뉴얼을 제시하여 회기전반에 걸쳐 실무자가 프로그램 및 청소년을 적절하게 관리할 수 있도록 하였다. 그러나 무엇보다 중요한 것은 실무자 및 강사와 청소년 간의 유대관계가 충분히 형성되는 것이다. 캐나다 오타와 지역에서 진행된 힙합댄스 프로그램은 청소년이 또래, 강사, 실무자와 우호적 관계를 형성하여 몰입 수준을 높일 수 있도록 하였으며, 뉴튼 아트 프로그램은 실무자와 청소년이 정기적으로 세부 목표 달성에 대해 논의하며 긍정적 유대 관계를 형성하여 협력하는 방법을 배우도록 하였다. 그러므로 국내에서도 자기계발 프로그램을 진행할 때 라포 형성을 중요한 요인으로 간주하여 프로그램을 운영하여야 할 것이다. 이와 함께 청소년들의 성취감을 향상시키기 위해 문화·예술영역의 경우 발표회를 통해 훈련한 기술을 선보일 수 있도록 하였으며, 사후관리를 위해서 동아리활동이나 자격시험을 준비할 수 있도록 매뉴얼을 구성하였다.

또한 프랑스의 문화·다양성재단에서 100여개의 교육기관과 190명이 넘는 예술가들이 질 높은 전문교육을 제공하고 있는 것처럼 학교밖청소년지원센터도 강사를 지원할 수 있는 기관과 연계하여 교육을 진행할 수 있는 인력풀(POOL)을 제공받을 필요가 있다. 그리고 캐나다 프로그램이 지역 내 다문화 청소년을 대상으로 진행된 것과 같이 학교 밖 청소년 중에서도 다문화 배경을 가진 청소년들을 고려한 프로그램을 구성하도록 향후 연구가 진행되는 것이 필요하겠다.

## 5. 프로그램 운영모형 개발 이론

프로그램의 운영모형은 효과적이고 효율적인 프로그램 운영을 위해 주요 요소들과 요소들 간의 관계를 중심으로 개발과정과 절차를 도식화한 것(운영과정의 도식화)이다. 운영과정은 프로그램이 시작되기 이전부터 실시 중, 종료 이후 시점까지 이루어지는 기획, 준비, 진행, 모니터링, 결과분석, 관리 등 프로그램과 관련된 모든 제반활동 및 절차를 의미한다. 본 연구의 목적은 학교 밖 청소년을 대상으로 개발된 자기계발 프로그램을 지역 센터(학교밖청소년지원센터)에서 운영할 수 있도록 표준화된 운영과정을 제시하는 데 있기 때문에 프로그램 운영모형을 통해 그 과정 및 절차를 제시하고자 하였다.

프로그램 운영모형을 개발하기 위한 전반적인 과정은 ADDIE의 교수설계모형의 절차를 근거로 개발하였다. ADDIE 모형은 체제적 교수설계<sup>10)</sup> 이론에 기반을 두고 교육공학적 영역을 적용시킨 대표적이면서 가장 널리 활용되고 있는 교수설계 모형이다. 대부분의 현존하는 교수설계 모형들은 ADDIE 모형에서 파생된 것이거나 이를 변형시킨 모형들이다(류은수, 2014). 일반적으로 교수설계(instructional design)는 교수-학습에서 기대되는 학습의 성과를 달성하기 위하여 최적의 수업과정을 처방하는 데 관심이 있는 학문 분야를 가리키며, 교수설계는 교수활동의 전개 과정을 최적의 조건으로 구성함으로써 교수효과를 증진시키기 위한 교수계획 수립활동이다(박성익, 임철일, 이재경, 최정임, 2013; 백영균 외, 2011). 청소년들의 프로그램을 운영하는 것 역시 일정한 목표를 달성하기 위해 이에 대한 적절한 과정을 전개해 가는 것이므로 본 프로그램의 운영모형을 개발함에 있어서 교수설계의 모형을 그 범주로 한정하였으며 그 중에서도 ADDIE 모형을 적용한 것이다.

ADDIE모형은 분석(Analysis), 설계(Design), 개발(Development), 실행(Implementation), 평가(Evaluation)의 단계를 따르며, 이 단계들은 모두 유기적으로 연관되어 있다. 또한 이 모형은 5가지 특성을 가지고 있다(류은수, 2014).

10) 체제적 교수설계(Instructional System Design: ISD)는 간단히 요구와 문제를 규명하고 이를 토대로 목표를 명확히 설정하여 수업내용 방법, 평가 등에 이르는 수업체제의 전 과정을 체계적이고 합리적으로 구성, 조정해가는 일련의 전략적 과정이라 할 수 있다(강은정, 2007).



첫째, 체계적(systemic)이다. 구조적으로 조직되어 신뢰성 있는 시스템으로 구성요소들 간에 상호의존성이 높다. 둘째, 체제적(systematic)이다. 각 단계가 논리적인 순서로 구성되어 있으며, 입력-처리-출력-피드백을 갖춘 모형이다. 셋째, 순환적(interactive)이다. 각 단계를 반복하여 진행함으로써 각종 문제나 위협을 파악하여 순환적으로 분석하고 수정할 수 있다. 넷째, 경험적(empirical)이다. 현업에서 수집된 실제적인 자료 중심이라는 점이다. 다섯째, 신뢰롭다(reliable). 단계들이 특정한 교수 설계자나 장소 등과 상관없이 동일하게 수행 될 수 있기 때문이다.

구체적으로 ADDIE모형의 각 단계를 살펴보면 다음과 같다(박성익 외, 2006; 임철일, 2000; 한정선 외, 2008; Lou Care & Walter Dick, 1937).

첫째, 분석(Analysis)단계이다. 이 단계는 교수설계의 가장 초기 단계로서 학습내용을 정의하고, 조직적으로 계획을 결정하는 단계이며 설계를 위한 임무비전 내용가능성은 이 단계에서 결정되어야 한다. 학습자 분석은 학습자의 특성을 파악하고, 학습자가 필요로 하는 것과 기대되는 것이 무엇인지를 파악하는 것으로 나이, 성별, 경험 등의 일반적 특성과 선수학습 능력 등의 출발점 분석과 학습자들이 선호하는 학습양식을 분석하는 것이다. 환경 분석은 학습이나 교수에 영향을 미치는 교실, 칠판, 교수매체, 컴퓨터기반 학습 등의 교육 실제에 사용할 수 있는 물적 자원과 학습공간의 물리적 환경을 분석하는 것이다. 직무 및 과제분석은 교수 및 학습자가 목표를 달성하기 위해 필요한 지식, 기능, 태도 등을 파악하고 분석하는 것이다. 본 연구에서는 학교 밖 청소년 및 실무자를 대상으로 한 설문조사를 통해 프로그램의 대상자인 청소년의 요구 및 특성을 파악하였으며 실무자에게 실무자본인 및 소속기관 상황을 확인하였다. 또한 자기계발 및 자기계발 프로그램에 관한 개념 및 이론을 근거로 필요한 지식, 기능, 태도를 확인하여 구체적인 계획을 세울 준비를 하였다.

둘째, 설계(Design)단계이다. 분석과정에서 나온 결과를 토대로 교육 제반 사항에 대해 설계하는 것이다. 수행목표를 행동적인 용어로 명확히 하며, 그 목표가 제대로 이루어지는지 평가도구를 선정한다. 학습자에게 효율적인 프로그램이 되도록 계열화하며 어떻게 가르칠 것인지 교수 전략을 수립한다. 또한 학습활동을 촉진시킬 수 있는 적절한 교수매체를 선정한다. 본 연구에서는 준비, 실행, 사후단계 등의 프로그램 운영절차와 운영방안을 담은 운영 모형(안) 구조화작업을 수행하였다. ‘준비단계’에서는 프로그램 운영에 앞서 필요한 절차인 기본계획 수립, 수요조사, 기관(강사) 연계 결정, 세부프로그램 구성, 참가자모집, 참가자확정, 참가자 사정, 최종점검/사전교육으로 구성하였다. ‘실행단계’에서는 초기(오리엔테이션), 중기(반복회기: 도입, 이론교육, 실기교육, 마무리 / 특별회기: 특강, 현장학습, 중간점검), 말기(발표회리허설, 최종 발표회, 수료식-평가), 운영관리(참여자 간담회, 강사면담, 출결관리)로 구분하였다. ‘사후단계’에서는 동아리 활동, 자격시험, 도제교육, 정보제공, 프로그램, 결과보고 등으로 구조화하였다.

셋째, 개발(Development) 단계는 교수설계를 기반으로 설계명세서 또는 수업 청사진에 수업 시 사용될 교수자료를 실제로 개발하고 제작하는 과정이다. 개발과정에는 먼저 주요 학습 원리에 따라 비용, 현실성, 소요시간을 고려하여 교수자료의 초안 또는 시제품을 외부업체에서 개발할지 내부에서 할지 결정한다. 그리고 형성평가 또는 파일럿 테스트(pilot test)를 실시하여 개발한 교육용 프로그램을 미리 실행해보고 피드백 과정을 거쳐 프로그램을 수정한 뒤에 마지막으로 실제 수업에 활용되거나 수업자료로 사용할 교육용 프로그램 등을 제작한다. 본 연구에서는 위 단계에서 구조화된 운영절차와 구성요소를 추가하여 운영모형(안)을 제작하였다. 즉, 운영기간(단기형, 장기형), 운영주체(센터중심, 위탁기관중심)의 요소를 중심으로 ① 단기 센터형, ② 장기 센터형, ③ 단기 위탁형, ④ 장기 위탁형 등 총 4종의 모형을 제작하였다.

넷째, 실행(Implementation)단계이다. 설계되고 개발된 교육훈련프로그램을 실제의 현장에 사용하고 이를 교육과정에 설치하며 계속적으로 유지하고 변화 관리하는 활동이 포함된다. ADDIE 교수설계모형에서의 실행은 두 가지 의미를 지닌다. 하나는 개발과정 중 평가단계 이전에 개발된 모듈의 초안을 실행해 보는 프로토타입 테스트(prototype test)를 의미한다. 또 다른 하나는 평가단계까지 종료된 후 설계 및 개발된 교육프로그램을 실제로 현장에 사용하고 이를 교육과정에 반영하여 계속 유지하고 변화를 관리하기 위한 활동을 수행하는 단계이다. 본 연구에서는 개발된 운영모형(안)을 2개의 지역 센터에 시범운영하는 프로토타입 테스트를 실시하였다.

다섯째, 평가(Evaluation)단계이다. 실행과정에서의 모든 결과를 평가하는 것이다. 설계 및 개발한 교수자료와 프로그램, 교수매체의 적합성과 효율성, 그 과정을 계속 이어나가도 될지에 대한 지속성 여부, 문제점이 발생했다면 어떻게 수정해서 재적용할 것인지에 대한 수정사항 등을 평가한다. 본 연구에서는 위 실행단계에서 운영한 프로그램 2개의 집단에 대해 효과성 검증을 실시하였으며 최종 운영모형을 개발하였다.

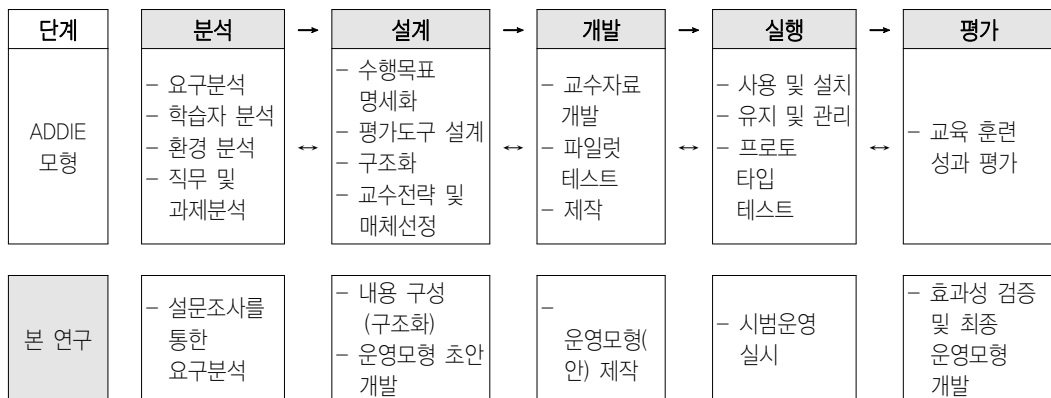


그림 3. ADDIE 모형에 근거한 본 연구의 운영모형 개발과정

프로그램 운영모형을 개발하기 위한 전반적인 과정인 ADDIE의 교수설계모형 외에도 운영모형의 구체적인 단계는 주로 논리모형을 적용하였다. 논리모형(logic model)은 프로그램의 의도가 활동을 통해 성과로 이어지는 논리적인 연결 관계를 도식적으로 표현한 것이다. 논리모형은 일반적으로 클라이언트의 특성, 프로그램의 구성요소, 관련된 활동, 의도한 결과 등을 논리적으로 나열하여 제시한다. 이 모델은 프로그램의 과정과 성과를 간결하게 표현할 수 있어서 많은 연구자들에 의해 활용되고 있다(이봉주, 김예성, 임정임, 2009).

논리모형은 상황, 투입, 활동, 산출, 성과 등 5개의 요소로 구성된다(김영중, 권순애, 2003; 이석민, 2011). 우선 ‘상황’은 프로그램의 개입이 필요한 조건이나 기회를 의미하며, ‘환경’은 프로그램의 성공에 영향을 미치거나 프로그램을 존재하게 하는 외부적인 조건과 구조, 개입이론, 실행의 기본원리 등을 뜻한다. ‘투입’은 효과를 얻을 수 있게 하는 자원과 기여물로서 프로그램이 실행에 직접적으로 이용할 수 있는 인적 자원, 물적 자원, 조직, 지역사회자원(환경, 공간 등)을 포함한다. ‘산출’은 프로그램 활동의 직접적인 재화와 서비스로, 활동과 참여의 형태로 나타나며, 프로그램에 의해서 전달되는 서비스의 표적, 수준, 유형 등이 포함된다. 마지막으로 ‘성과’는 개인, 가족, 집단, 지역사회, 조직, 체계의 변화 혹은 이익들, 사람, 환경, 경제적인 영향들이 단기·중기·장기적인 성과로 나타나는 것을 의미한다. 단기성과는 문제에 대한 클라이언트의 인지변화, 기술 습득, 동기 변화의 형태로 나타나며, 중기성과는 구체적인 행동, 해결기술들을 직접 사용하거나 적용해 보는 등의 형태로 표출된다. 장기적인 성과는 주로 거시적인 차원에서의 사회경제적 조건이나 환경변화를 의미한다.

본 연구에서도 이러한 논리모형을 적용하여 투입, 전환(활동), 산출, 성과를 프로그램 운영모형 안에 포함하였다. 즉, ‘투입’에서는 참여자단계(혼란기, 모색기, 도약기), 프로그램 수요파악, 운영환경분석(장소, 인력, 예산, 지역자원)으로 구성하였고, ‘전환(활동)’에서는 센터형/위탁형 장·단기 운영방식과 태도, 기술, 연습, 지식 등의 자기계발 사이클에 따른 지도원리로 구성하였다. ‘산출’에서는 수료증, 수료분야에 대한 정보 획득, 인턴 및 실습경험, 현장체험, 관련기술 습득, 관련 자격증 취득으로 구성하였다. ‘성과’에서는 자기효능감, 삶의 만족도, 성취동기, 진로성숙도로 구성하였다.

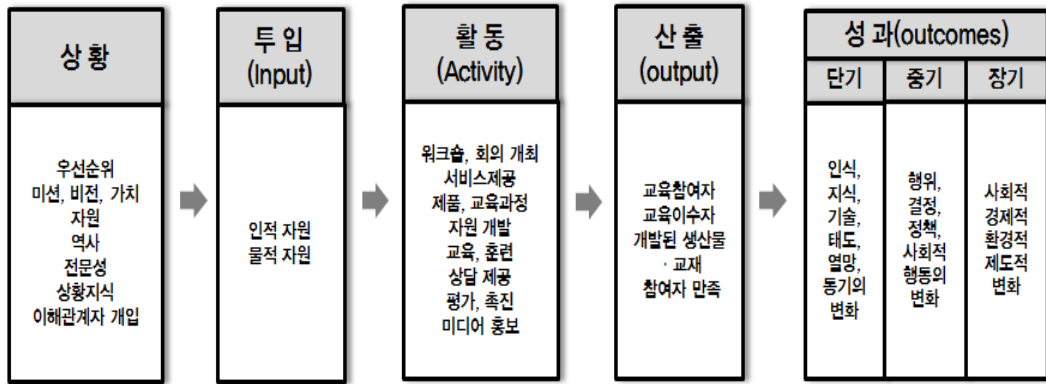


그림 4. 논리모델<sup>11)</sup>

11) 이석민(2011)과 황순길 외(2013)의 모형을 참고하여 적용하였음.

### Ⅲ. 학교 밖 청소년 자기계발 프로그램 운영모형 개발 과정

#### 1. 프로그램 운영모형 개발절차

본 연구에서 프로그램 운영모형의 개발절차는 앞서 기술한 바와 같이 ADDIE의 교수설계모형의 순서에 따라 진행하였다.

##### 가. 문헌 연구

우선 자기계발 및 자기계발 프로그램을 이해하기 위해서 관련 연구 및 개념을 탐색하였고, 학교 밖 청소년 대상의 프로그램이므로 학교 밖 청소년들을 대상으로 한 자기계발 프로그램의 국내외 운영사례를 파악하였다. 또한 본 연구에서 제시하고자 하는 프로그램 운영모형 개발 전반에 대한 이해를 돕기 위하여 선행연구들을 조사하고 문헌들을 고찰하였다.

##### 나. 요구 분석

학교 밖 청소년들의 욕구 및 특성을 이해하기 위하여 학교 밖 청소년들과 실무자를 대상으로 학업중단 이유 및 시기, 자기계발 프로그램에 대한 경험, 선호도, 프로그램 운영에 대한 설문조사를 실시하였다. 또한 청소년들을 일대일로 만나서 심층면접을 진행하였고, 실무자들은 포커스 그룹 인터뷰를 실시하였다. 이 과정에서 자기계발 프로그램 운영 시 고려해야 할 사항과 운영과정에서의 포함해야 할 부분에 대해서 깊이 있게 탐색하는 과정을 거쳤다.

##### 다. 내용 구성

프로그램 운영모형을 개발함에 있어서 준비단계, 실행단계, 사후단계별 목표를 설정하고 단계별로 세부내용들을 구조화하였다. 또한 프로그램운영에 따른 만족도 및 효과성 등의 평가도구를 설계하고, 프로그램운영에 적합한 방법 및 도구들을 선정하여 프로그램 운영모형의 초안을 개발하였다.

##### 라. 타당성 검증

본 연구의 목적인 현장에서의 실제적인 적용을 위해 현장 실무자들에게 위 내용 구성 단계에서 개발된 운영모형의 초안으로 내용 타당도를 검증받았으며 이를 근거로 수정하는 과정을 거쳤다.

## 마. 운영모형 개발

구조화된 프로그램의 운영과정과 프로그램 운영요소인 운영주체와 운영기간을 추가하여 운영모형안을 개발하였다. 운영주체는 자기계발 프로그램의 운영을 담당하는 기관으로 센터중심형과 위탁기관중심형으로 구분하였고, 운영기간은 30시간 이상 60시간 미만의 단기형과 61시간 이상의 장기형으로 나누었다. 이에 ① 단기 센터형, ② 장기 센터형, ③ 단기 위탁형, ④ 장기 위탁형 등 총 4종의 모형이 도출되었다.

## 바. 시범 운영

개발된 자기계발 프로그램 운영모형으로 지역에 있는 센터 2개소를 지정하여 시범운영을 실시하였다. 시범운영은 학교 밖 청소년들과 센터의 상황을 고려하여 검정고시 직후인 8월 10일부터 9월 11일까지 5주간 주 3회 총 30시간을 운영하였다. 운영의 방식은 총 4가지 유형 중에서 단기 센터형과 단기 위탁형의 2종으로 진행하였고, 참여 청소년을 대상으로 사전, 사후 및 만족도 검사를 실시하였고 매회기 활동일지를 통해 개선의견을 수렴하였다.

## 사. 평가 및 수정보완

시범운영이 종료된 후에 만족도 및 효과성검증을 실시하며 이를 토대로 프로그램 운영의 내용을 보완하여 감수하는 과정을 거쳤다. 또한 감수 후에도 최종적으로 추가적인 수정 및 보완을 하여 그 결과로 학교 밖 청소년 자기계발 프로그램 운영모형을 개발하였다.

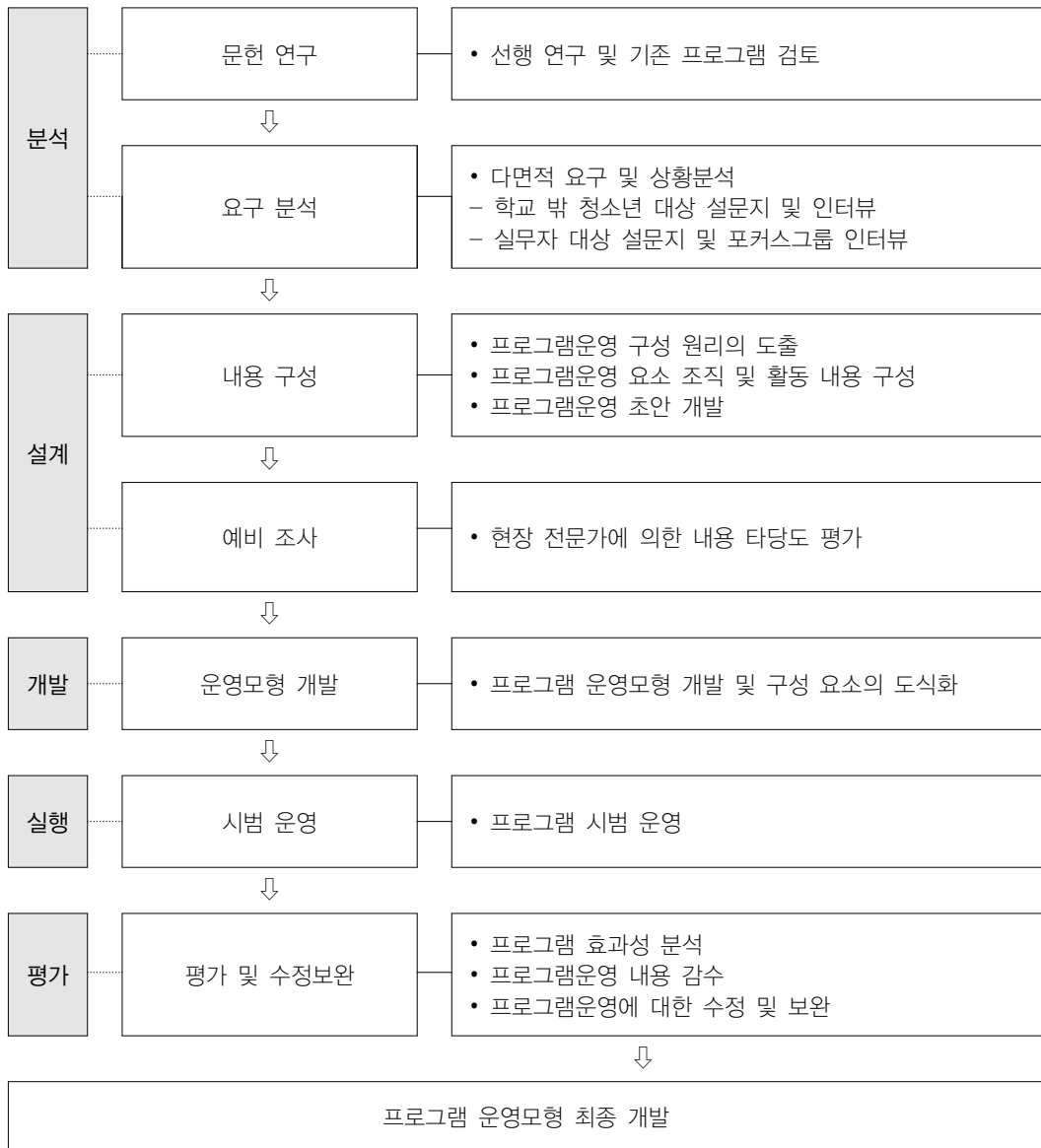


그림 5. 학교 밖 청소년 자기계발 프로그램 운영모형 개발절차

## 2. 학교 밖 청소년 특성 및 요구조사

### 가. 조사대상자의 일반적 특성

#### 1) 지역별 조사대상자 현황

전국 16개 시도의 166개 학교밖청소년지원센터 이용 청소년 중 설문조사에 참여한 294명의 조사결과를 분석하였다. 지역별로 최소 7명에서 최대 47명의 청소년이 설문조사에 참여하였으며, 경기도 지역 청소년이 16%로 가장 많은 비율을 차지한다. 다음으로 서울지역이 12.9%이며, 그 외 지역의 경우 경남이 11.2%, 충남이 9.2% 등으로 나타났다. 조사대상 청소년의 평균 연령은 18.34세(표준편차 1.47)이며, 이들의 평균 학교 밖 생활기간은 19.73개월(표준편차 16.03)로 나타났다.

표 7. 지역별 조사대상자 현황

지 역	사례수(%)	성 별		연 령		학교 밖 생활 기간 (개월)	
		남	여	평균	표준편차	평균	표준편차
서울	38(12.9)	15	23	18.61	1.75	26.65	16.14
부산	16(5.4)	10	6	18.50	1.10	14.50	13.99
대구	7(2.4)	5	2	18.14	0.69	10.43	7.23
인천	15(5.1)	8	7	18.47	1.77	20.36	18.77
광주	5(1.7)	3	2	17.60	1.34	27.60	15.57
대전	7(2.4)	4	3	19.14	1.57	20.43	7.35
울산	9(3.1)	4	5	18.67	2.29	32.50	16.15
경기도	47(16.0)	19	28	18.13	1.24	20.60	18.62
강원도	16(5.4)	9	7	18.50	1.55	23.43	15.70
충북	16(5.4)	6	10	18.19	1.87	19.42	11.67
충남	27(9.2)	15	12	18.30	1.20	16.48	13.29
전북	7(2.4)	1	6	17.57	1.51	21.71	23.58
전남	21(7.1)	6	15	18.38	1.07	18.63	19.44
경북	23(7.8)	9	14	18.43	0.99	14.30	14.27
경남	33(11.2)	24	9	18.24	1.84	16.00	13.07
제주	7(2.4)	6	1	18.00	0.82	20.86	13.20
전체	294(100.0)	144	150	18.34	1.47	19.73	16.03



## 2) 조사대상자의 인구사회학적 특성

조사대상 청소년의 성별은 남자 49.0%, 여자 51.0%로 비슷한 비율로 나타났다. 연령의 범위는 15세에서 24세까지이며, 고등학생에 해당하는 17~19세 청소년이 전체의 72.4%로 가장 높은 비율을 차지하였다. 조사에 참여한 학교 밖 청소년의 75.5%가 현재 자기 집에서 생활하고 있으며, 조부모집에서 생활하는 경우가 9.2%, 청소년쉼터에서 생활하는 경우도 3.1%로 보고되었다. 부모님 모두와 함께 동거하고 있는 청소년은 전체의 36.7%이며, 부모 중 한 사람과만 동거하고 있는 청소년이 26.5%, 부모와의 다른 보호자와 살고 있는 것으로 보고한 청소년도 9.9%에 달하였다. 부모 동거여부를 묻는 문항에서 나타난 무응답의 비율은 앞서 보고된 청소년들의 다양한 '현재 거주형태'를 반영한 것이라 할 수 있겠다. 조사 대상 청소년들이 보고한 아버지의 최종 학력은 '고등학교 졸업'이 34.3%, '대학교 졸업'이 28.5%로 나타났다. 어머니의 경우도 '고등학교 졸업(44.3%)'과 '대학교 졸업(26.2%)' 순으로 보고되었으나, 부모님의 학력을 '잘 모른다'고 응답한 청소년도 상당 비율을 차지하고 있었다(부: 21.8%, 모: 20.5%).

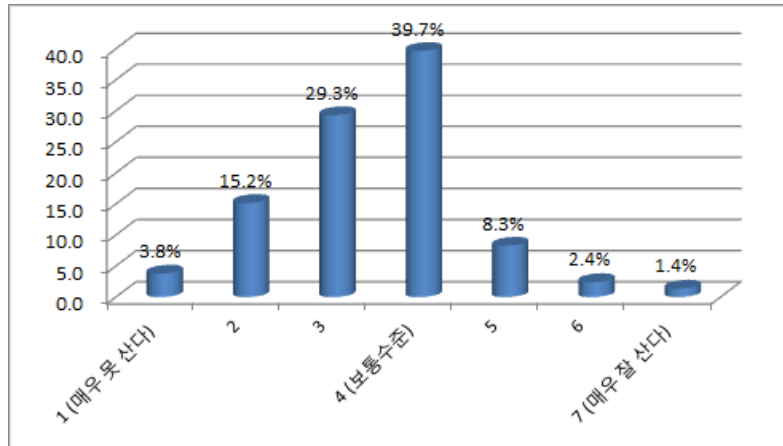
표 8. 조사대상자의 인구사회학적 특성

인구사회학적 특성		사례수	비율(%)
성별	남	144	49.0
	여	150	51.0
연령	15	8	2.7
	16	24	8.2
	17	36	12.2
	18	98	33.3
	19	79	26.9
	20	30	10.2
	21	12	4.1
	22	5	1.7
	24	2	0.7
거주유형	자기 집	222	75.5
	조부모 집	27	9.2
	친척 집	8	2.7
	형제·자매 집	3	1.0
	청소년쉼터	9	3.1

인구사회학적 특성		사례수	비율(%)
	그룹홈	2	0.7
	아동복지시설	1	0.3
	자립생활관	3	1.0
	자취	5	1.7
	기타	12	4.1
	무응답	2	0.7
부모 동거 여부	부모 모두 동거	108	36.7
	부 또는 모와 동거	78	26.5
	부모 외 보호자와 동거	29	9.9
	무응답	79	26.9
부학력*	중학교 졸업이하	26	10.9
	고등학교 졸업	82	34.3
	대학교 졸업	68	28.5
	대학원 졸업	11	4.6
	잘 모르겠음	52	21.8
모학력*	중학교 졸업이하	15	6.1
	고등학교 졸업	108	44.3
	대학교 졸업	64	26.2
	대학원 졸업	7	2.9
	잘 모르겠음	50	20.5
전체		294	100.0

\* - 부 또는 모 부재에 따른 무응답은 제외함.

학교 밖 청소년이 주관적으로 인식하는 가정의 경제적 수준을 7점 척도로 측정하였다(1점: 매우 못 산다; 4점: 보통수준; 7점: 매우 잘 산다). 조사대상 청소년의 39.7%가 가정의 경제적 수준을 '보통수준'으로 응답하였으며, 29.3%가 '보통수준보다 약간 낮은 수준'에 해당하는 3점, 15.2%가 '못 산다'에 해당하는 2점을 선택하였다. 7점 척도로 환산한 경우 평균 3.47점(표준편차 1.12)으로 조사대상 청소년이 생각하는 가정의 경제적 수준은 보통보다 약간 낮은 편으로 나타났다.



평균: 3.47, 표준편차: 1.12

그림 6. 청소년이 인식하는 가정의 경제적 수준 (N=290)

성별에 따라 주관적으로 인식하는 가정의 경제적 수준의 차이를 비교하였을 때, 여자청소년의 평균 점수가 남자청소년보다 약간 낮지만, 통계적으로 유의미한 차이를 나타내지는 않았다. 또한, 응답자들을 중학교, 고등학교, 대학교에 해당하는 연령집단으로 구분하여 연령집단별 가정경제수준의 차이를 비교하였을 때, 나이가 더 많은 연령집단이 낮은 연령집단보다 가정의 경제적 수준을 낮게 평가하는 경향이 있으나, 이 역시 통계적으로 유의미한 차이 나타나지 않았다.

표 9. 인구학적 특성에 따른 가정의 경제적 수준 차이

구분		사례수	평균	표준편차	t, F
성별	남자	141	3,56	1,19	1,452
	여자	149	3,37	1,05	
연령	15~16세	32	3,59	0,98	0,442
	17~19세	210	3,47	1,13	
	20~24세	48	3,35	1,18	

### 3) 조사대상자의 법적처벌경험

설문조사 대상 학교 밖 청소년 중 법적으로 처벌을 받은 경험이 있다고 보고한 청소년은 전체의 23.2%로 나타났으며, 남자청소년의 33.6%, 여자청소년의 13.4%가 그러한 경험이 있는 것으로 보고하였다. 카이제곱 검증결과 성별에 따른 법적처벌경험 유무는 유의수준 .001에서 통계적으로 유의미한 것으로 나타났다.

표 10. 성별에 따른 법적처벌경험 유무 차이

구분	사례수	처벌경험(%)		x 2
		있다	없다	
남자	140	47(33.6)	93(66.4)	16.45***
여자	149	20(13.4)	129(76.8)	
계	289	67(23.2)	222(76.8)	

\*\*\* -  $p < .001$

법적 처벌경험이 있는 67명의 청소년에게 법적 처벌을 받게 된 사유에 대한 추가 질문을 하였다. 청소년들이 경험한 범죄행위로는 금품갈취 등의 절도행위가 52%, 폭력행위가 47%를 차지하였으며, 그 밖에 폭주, 무면허 운전 등(27.5%), 기타 범죄행위(18.8%)를 경험한 것으로 나타났다.

표 11. 법적 처벌 사유 (복수응답)

(N=67)

구분	빈도	비율(%)
폭력	33	47.0
절도(금품갈취)	36	52.0
성폭행	2	2.9
폭주, 무면허 운전 등	19	27.5
기타	13	18.8

이상의 범죄행위와 관련하여 대다수의 청소년들은 지역 사회 내 처우에 해당하는 수강명령(59.4%), 사회봉사명령(36.2%), 단기 및 장기 보호관찰 처분(각각 42%, 31.9%)을 받은 것으로 보고하였다.

표 12. 법적 처벌 유형 (복수응답)

(N=67)

구분	빈도	비율(%)	구분	빈도	비율(%)
보호자 감호위탁	31	44.9	소년보호시설에 위탁	7	10.1
수강명령	41	59.4	소년원 송치(1개월)	10	14.5
사회봉사명령	25	36.2	단기소년원 송치(6개월)	2	2.9
단기보호관찰(1년)	29	42.0	장기소년원 송치(2년)	1	1.4
장기보호관찰(2년)	22	31.9	훈방 등 기타	14	20.3
아동복지시설 등에 감호위탁	7	10.1			

#### 4) 조사대상자의 정규학교 중단 경험

조사대상 학교 밖 청소년의 정규학교 중단 시기를 살펴보면, 고등학교 1학년 시기에 학교를 중단한 청소년이 전체 응답자의 43.5%로 가장 높은 비율을 차지하였다. 다음으로 고등학교 2학년 시기에 중단한 경우가 20.0%였고, 중학교시기에 중단한 경우 학년별로 8.4~9.1% 정도로 비슷한 비율로 나타났다.

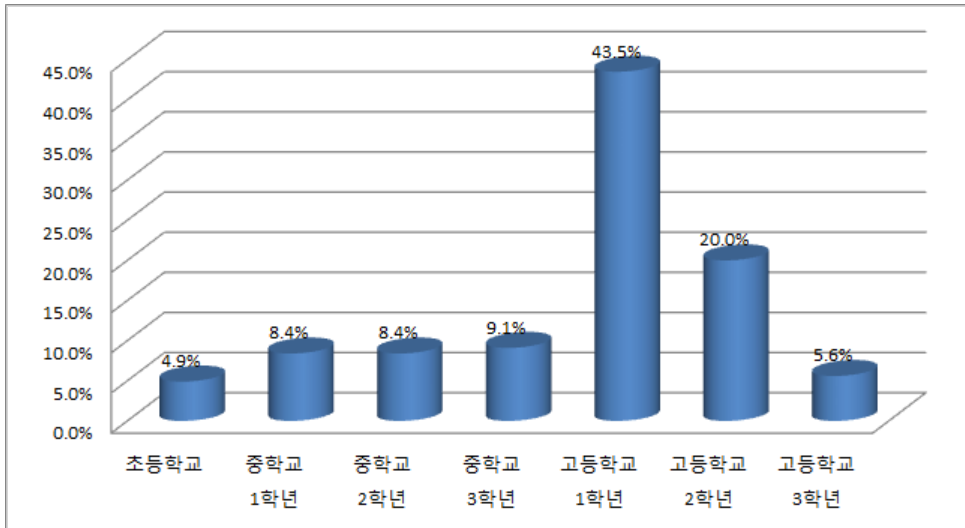


그림 7. 정규학교 중단 시기

표 13은 조사대상 청소년의 성별, 연령집단별 정규학교 중단 시기를 나타내고 있다. 남녀 간의 비율의 차이는 있으나 중단시기의 순위에는 큰 차이가 없다. 한편, 연령집단별 중단시기의 경우 15~16세에 해당하는 청소년의 경우, 중 1시기에 학교를 중단한 비율이 40%로 나타났는데, 이는 이 연령집단의 대다수가 중학생에 해당하는 연령인 것과 관련성이 있다.

표 13. 인구학적 특성별 정규학교 중단 시기

구 분	전체(%)	성별		연령		
		남자(%)	여자(%)	15~16세(%)	17~19세(%)	20~24세(%)
초등학교	14(4.9)	3(2.2)	11(7.4)	8(26.7)	5(2.4)	1(2.2)
중학교 1학년	24(8.4)	13(9.5)	11(7.4)	12(40.0)	12(5.7)	-
중학교 2학년	24(8.4)	11(8.0)	13(8.8)	5(16.7)	16(7.6)	3(6.7)
중학교 3학년	26(9.1)	12(8.8)	14(9.5)	3(10.0)	18(8.6)	5(11.1)
고등학교 1학년	124(43.5)	58(42.3)	66(44.6)	1(3.3)	108(51.4)	15(33.3)
고등학교 2학년	57(20.0)	31(22.6)	26(17.6)	1(3.3)	43(20.5)	13(28.9)
고등학교 3학년	16(5.6)	9(6.6)	7(4.7)	-	8(3.8)	8(17.8)
전체	285(100.0)	137(100.0)	148(100.0)	30(100.0)	210(100.0)	45(100.0)

표 14는 성별 및 연령집단별 평균 학교 밖 생활 기간을 제시한 것이다. 조사대상 청소년들의 성별에 따라 정규 학교 중단기간은 유의미한 차이가 나타나지 않았다. 또한, 연령집단별 정규 학교 중단 기간을 살펴보면 17~19세 집단이 17.05개월 15~16세 집단의 평균이 21.81개월로 다소 길지만 통계적으로 유의미한 차이는 나타나지 않았다. 그러나 가장 높은 연령집단인 20세 이상 24세 이하 집단의 정규학교 중단 평균 기간은 30.91개월로 다른 두 연령집단과 유의미한 차이를 보였다.

표 14. 인구학적 특성별 정규학교 중단 기간 (개월)

구분		사례수	평균	표준편차	t, F
성별	남자	136	19.37	14.88	-.371
	여자	138	20.09	17.13	
연령	15~16세	26	21.81	17.88	15.191*** a<c, b<c
	17~19세	204	17.05	14.50	
	20~24세	44	30.91	16.98	

\*\*\* - p < .001 a) 15~16세, b) 17~19세, c) 20~24세

### 3) 정규 학교 중단 이유

조사대상 청소년들에게 정규 학교를 그만 둔 이유에 대해 다중선택을 하게 하였다. 응답자의 38.9%가 ‘학교에 다닐 필요성을 못 느껴서’, 30.6%가 ‘학교 공부에 흥미도 없고 따라갈 수가 없어서’, 24.7%가 ‘학교 교칙이나 규정에 적응하기가 어려워서’라는 항목을 선택하는 등 학교문제를 언급하였다. 학교를 그만 둔 개인적 요인으로서는 26%가 ‘검정고시나 유학을 선택하기 위해’, 19.4%가 ‘심리적 혹은 정신적 문제’, 16.7%가 ‘자신의 특기나 소질을 살리기 위해서’라고 응답하였다. 또래 요인으로 22.6%가 ‘또래관계에서의 문제’, 16%가 ‘교사와의 관계에서의 문제’를 정규 학교 중단 이유로 들었다.

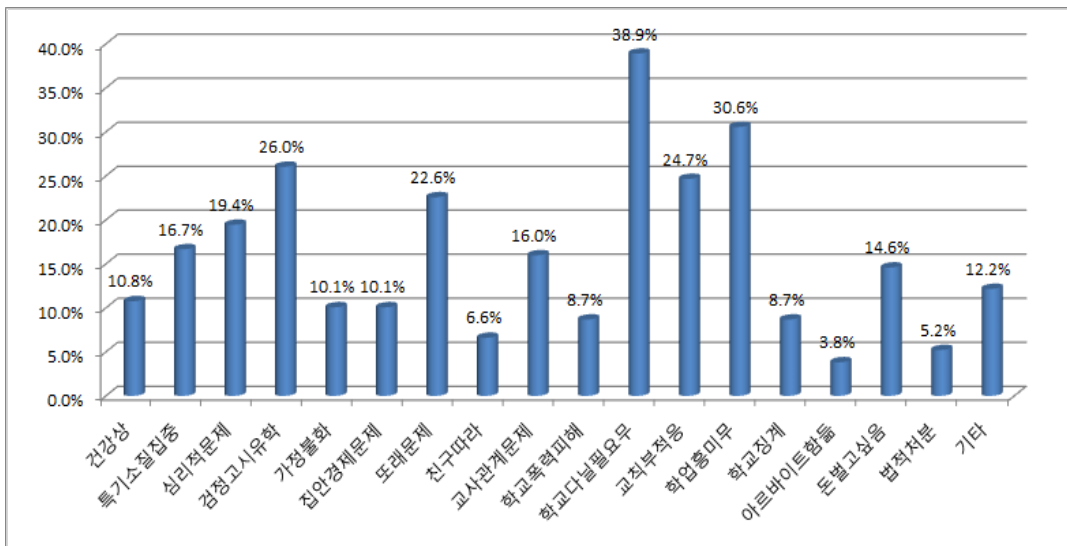


그림 8. 정규 학교 중단이유 (복수응답)

표 15에서 제시된 것처럼 성별에 따라 정규 학교 중단이유를 살펴보면, ‘학교 다닐 이유를 못 느껴서’가 남녀 공통으로 1순위로 나타났다. 그러나 남자청소년의 경우 ‘학업에 흥미를 못 느껴서’가 2순위로 선정되었으나, 여자청소년의 경우 ‘또래관계 문제’를 31.1%가 2순위로 선택하여 13.6%를 선택한 남자청소년과 선택에 차이를 보였다. 다른 항목들에서는 남녀 모두 비슷한 경향을 보였다. 정규학교 중단 이유 1, 2순위에 대해 연령집단별로 비교를 해 보면, ‘학교 다닐 필요성 못 느껴서’라는 항목에 15~16세 집단은 37.9%, 17~19세 집단은 41.4%, 20~24세 집단의 경우 28.6%로 나타났다. 또한 ‘학업에 흥미를 못 느껴서’의 경우 연령집단별로 각각 27.6%, 31.9%, 26.5%가 선택하였다.

표 15. 응답자 특성별 정규 학교 중단이유 (복수응답)

(N=288)

	구 분	전체 (%)	성별		연령대		
			남자(%)	여자(%)	15~16세(%)	17~19세(%)	20~24세(%)
개인적 이유	건강상의 이유	31 (10.8)	12 (8.6)	19 (12.8)	1 (3.4)	25 (11.9)	5 (10.2)
	특기소질에 집중	48 (16.7)	18 (12.9)	30 (20.3)	7 (24.1)	36 (17.1)	5 (10.2)
	심리적·정신적 문제	56 (19.4)	23 (16.4)	33 (22.3)	3 (10.3)	43 (20.5)	10 (20.4)
	검정고시나 유학 선택	75 (26.0)	35 (25.0)	40 (27.0)	7 (24.1)	59 (28.1)	9 (18.4)
가정 문제	가정불화	29 (10.1)	20 (14.3)	9 (6.1)	1 (3.4)	21 (10.0)	7 (14.3)
	집안 경제사정 어려움	29 (10.1)	12 (8.6)	17 (11.5)	2 (6.9)	23 (11.0)	4 (8.2)
또래 관계	또래들과 관계 좋지 않음	65 (22.6)	19 (13.6)	46 (31.1)	6 (20.7)	49 (23.3)	10 (20.4)
	이미 학교 그만 둔 친구를 따라서	19 (6.6)	9 (6.4)	10 (6.8)	0 (0.0)	13 (6.2)	6 (12.2)
학교 문제	교사와 관계 좋지 않음	46 (16.0)	25 (17.9)	21 (14.2)	2 (6.9)	35 (16.7)	9 (18.4)
	학교폭력 피해	25 (8.7)	17 (12.1)	8 (5.4)	1 (3.4)	21 (10.0)	3 (6.1)
	학교 다닐 필요성 못 느낌	112 (38.9)	56 (40.0)	56 (37.8)	11 (37.9)	87 (41.4)	14 (28.6)
	교칙이나 규정 적용 어려움	71 (24.7)	30 (21.4)	41 (27.7)	5 (17.2)	55 (26.2)	11 (22.4)
	학업에 흥미도 없고 따라가기 어려움	88 (30.6)	45 (32.1)	43 (29.1)	8 (27.6)	67 (31.9)	13 (26.5)
	비행으로 학교의 징계를 받음	25 (8.7)	12 (8.6)	13 (8.8)	4 (13.8)	16 (7.6)	5 (10.2)
사회적 문제	아르바이트 하느라 힘들어서	11 (3.8)	9 (6.4)	2 (1.4)	0 (0.0)	8 (3.8)	3 (6.1)
	돈 벌고 싶음	42 (14.6)	22 (15.7)	20 (13.5)	2 (6.9)	30 (14.3)	10 (20.4)
	법적 처분 때문에	15 (5.2)	10 (7.1)	5 (3.4)	2 (6.9)	11 (5.2)	2 (4.1)
기타	35 (12.2)	17 (12.1)	18 (12.2)	6 (20.7)	21 (10.0)	8 (16.3)	
사례수		288	140	148	29	210	49



## 나. 자기계발 프로그램 욕구조사 결과

### 1) 자신의 발전에 대한 고민

학교 밖 청소년들이 현재 자신의 발전과 관련하여 가장 고민하고 있는 것으로 중학교 및 고등학교 학력 취득 및 대학진학이 41.3%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 취업 및 직업준비가 32.3%, 특기 적성 분야의 자기계발이 17%로 나타났다. 한편, 현재 자신의 발전에 대해 고민하지 않고 있다고 응답한 청소년은 전체의 5.2%에 해당한다.

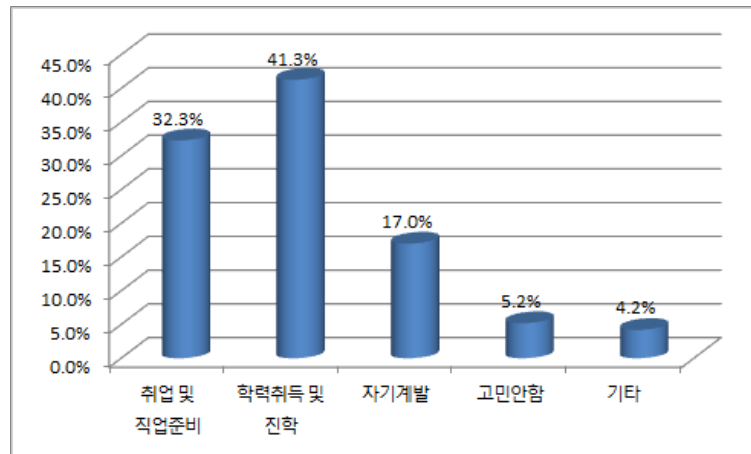


그림 9. 현재 가장 고민하고 있는 것

표 16은 성별, 연령집단별 청소년의 현재 고민에 대해 제시한 결과이다. 성별의 경우 남자청소년이 여자청소년보다 학력 취득 및 대학진학을 고민하는 비율이 약간 높았으며(각각 44.4%, 38.4%), 현재 자신의 발전에 대해 고민하고 있지 않다고 응답한 비율도 남자청소년이 7.7%로 여자청소년의 2.7%와 비교하여 약간 높게 나타났다. 15~16세 청소년의 경우 다른 연령대에 비해 특기 적성 분야의 자기계발 고민 비율이 높았으며, 20~24세 청소년의 경우 취업 및 직업준비에 대한 고민을 다른 연령집단에 비해 많이 하고 있는 것으로 나타났다.

표 16. 응답자 특성별 현재 가장 고민하고 있는 것

구분		전체	취업 및 직업준비	학력 취득 및 대학진학	특기적성분야의 자기계발	고민안함	기타
성별	남자	142(100)	43(30.3)	63(44.4)	21(18.8)	11(7.7)	4(2.8)
	여자	146(100)	50(34.2)	56(38.4)	28(19.2)	4(2.7)	8(5.5)
연령	15~16세	31(100)	8(25.8)	10(32.3)	8(25.8)	2(6.5)	3(9.7)
	17~19세	208(100)	64(30.8)	88(42.3)	34(16.3)	13(6.3)	9(4.3)
	20~24세	49(100)	21(42.9)	21(42.9)	7(14.3)	0(0.0)	0(0.0)
청소년 전체		288(100)	99(32.3)	119(41.3)	49(17.0)	15(5.2)	12(4.2)

## 2) 현재 자신의 진로목표

현재 자신의 진로목표에 해당하는 것을 모두 선택하도록 한 문항에 대해 조사에 참여한 학교 밖 청소년들의 67.5%가 검정고시를 선택하였다. 다음으로 자격증 취득(38%), 취업(30.1%), 직업훈련(19.5%), 기타(15.8%), 복학(5.8%), 미결정(5.5%), 대안학교 입학(4.8%) 순으로 응답하였다.

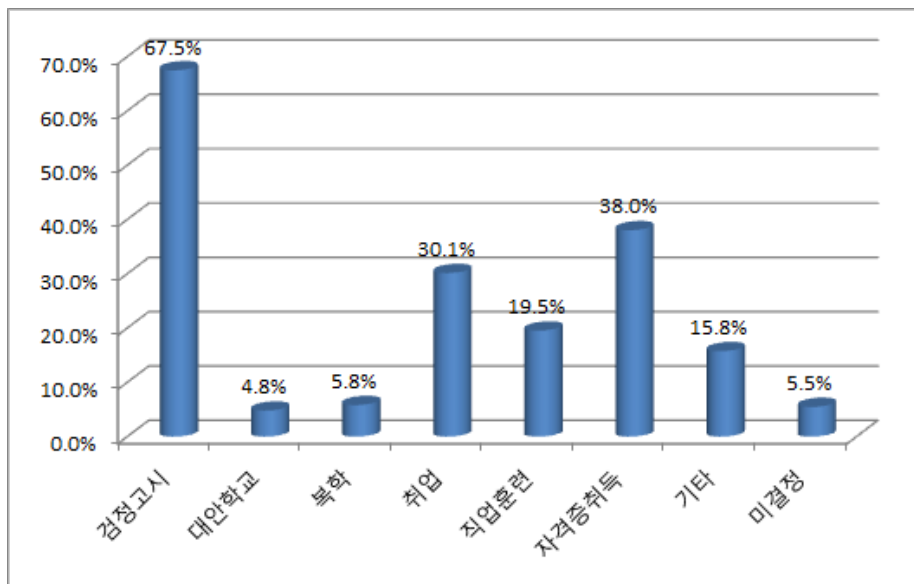


그림 10. 현재 자신의 진로목표 (복수응답)

조사대상자들의 현재 진로목표를 성별, 연령집단별로 분석한 결과는 표 17과 같다. 남녀청소년

년들 모두 현재 진로목표는 검정고시, 자격증 취득 및 취업 순으로 매우 유사하게 보고하여 성별에 따른 차이는 없는 것으로 나타났다. 연령집단별 비교에서도 자격증 취득의 경우 연령집단별로 유사한 비율을 보였으나, 검정고시 준비의 경우 15~16세에 해당하는 청소년들의 48.4%가 현재 진로목표로 선택하여 다른 연령대에 있는 청소년들보다 그 비율이 상대적으로 낮게 나타났다(17~19세: 70.3%, 20~24세: 67.3%). 또한 취업을 진로목표로 설정한 경우도 17~19세 집단이 30.2%, 20~24세 집단이 38.8%인 반면에 15~16세 집단의 경우 16.1%로 나타나 비교적 낮은 연령집단에 해당하는 학교 밖 청소년들의 진로목표는 17세 이상의 청소년들과 다소 상이함을 알 수 있다.

표 17. 응답자 특성별 현재 자신의 진로목표 (복수응답)

(N=292)

구 분	전체 (%)	성별		연령대		
		남자(%)	여자(%)	15~16세(%)	17~19세(%)	20~24세(%)
검정고시 준비	197 (67.5)	94 (65.7)	103 (69.1)	15 (48.4)	149 (70.3)	33 (67.3)
대안학교 입학	14 (4.8)	8 (5.6)	6 (4.0)	1 (3.2)	11 (5.2)	2 (4.1)
복학 준비	17 (5.8)	6 (4.2)	11 (7.4)	5 (16.1)	12 (5.7)	0 (0.0)
취업	88 (30.1)	46 (32.2)	42 (28.2)	5 (16.1)	64 (30.2)	19 (38.8)
직업 훈련	57 (19.5)	23 (16.1)	34 (22.8)	5 (16.1)	46 (21.7)	6 (12.2)
자격증 취득	111 (38.0)	56 (39.2)	55 (36.9)	11 (35.5)	79 (37.3)	21 (42.9)
기타	46 (15.8)	20 (14.0)	26 (17.4)	4 (12.9)	34 (16.0)	8 (16.3)
미결정	16 (5.5)	9 (6.3)	7 (4.7)	3 (9.7)	11 (5.2)	2 (4.1)
사례수	292	143	149	31	212	49

### 3) 자기계발 프로그램 참여 희망

당장 취업이나 학업에 직접적인 관련이 없더라도 나의 특기적성을 살릴 수 있는 자기계발 프로그램이 있다면 참여할 의도가 있는지 묻는 문항에서 조사 참여 청소년의 82%가 참여 의도가 있음을 밝혔다. 남학생보다는 여학생이, 연령별로는 15~16세 청소년이 다른 연령집단에 비해 높은 참여 희망률을 보였다.

표 18. 응답자 특성별 자기계발 프로그램 참여희망 비율

구분		전체(%)	빈도	비율(%)
성별	남자	142(100)	108	76.6
	여자	146(100)	133	89.3
연령	15~16세	31(100)	31	96.9
	17~19세	208(100)	168	80.4
	20~24세	49(100)	42	85.7
청소년 전체		290(100)	241	82.0

### 4) 자기계발을 위해 자신이 노력해본 것

자기계발을 위해 자신이 노력해 본 것을 모두 선택하게 하는 문항에서 청소년들은 인터넷을 통해 정보를 알아본 경우가 63.9%로 가장 많았다. 어떤 분야의 자기계발이 필요할 지에 대해 생각만 해본 경우도 58.2%로 높게 나타났으며, 그 외 자기계발 희망분야에 대한 서적 읽기(27.4%), 전문학원 등록(22.8), 자기계발 희망분야에서 일함(20.7%), 자기계발 희망분야에서 실습함(20%), 해당 분야의 전문가 만남(17.2%) 순으로 보고하였다.

표 19. 자기계발 노력 (복수응답)

(N=285)

구분	빈도	비율(%)
어떤 분야의 자기계발이 필요할지에 대해 생각함	166	58.2
자기계발 희망 분야에 대한 서적을 읽어 봄	78	27.4
인터넷을 통해 정보를 알아 봄	182	63.9
자기계발 희망 분야의 전문가를 직접 만나 봄	49	17.2
전문 학원에 등록하여 직접 배워 봄	65	22.8
자기계발 희망 분야에서 실습 경험을 함	57	20.0
자기계발 희망분야에서 아르바이트 등 유급직원으로 일함	59	20.7
기타	14	4.9

### 5) 정규 학교 중단 후 경험했던 자기개발 영역

설문조사 대상 청소년들에게 학교를 그만둔 이후 자신이 경험했던 자기개발 영역을 선택하게 하였다. 이 문항에 응답한 총 279명의 청소년 중 63명(22.6%)은 자기개발과 관련하여 어떠한 활동에도 참여해 본 적이 없다고 응답하였고, 나머지 216명의 청소년은 설문지에 제시된 다양한 영역에 대해 경험여부를 체크하였다. 조사결과 학교 밖 청소년들의 30.1%가 악기배우기에 참여한 경험 있다고 보고하였다. 그 외 문화·예술 영역의 활동 중 15.1%가 그림그리기 활동, 13.6%가 사진촬영, 13.3%가 댄스, 무용 활동에 참여한 경험을 보고하였다. 다음으로 신체단련 영역의 경우 구기종목과 무술종목 활동에 각각 16.8%가 참여한 경험을 보고하였다. 또한 봉사활동 영역의 경우 12.9%가 일손 돕기, 12.2%가 위문활동 경험이 있으며, 과학정보 영역의 경우 12.2%가 컴퓨터 및 IT 관련 활동 경험이 있었다. 마지막으로, 환경보존 영역의 경우 11.1%가 숲, 갯벌 체험 등의 경험을 보고하였다.

표 20. 정규 학교 중단 후 경험해 본 자기개발 영역 (복수응답)

(N=279)

경험한 영역		빈도(%)	경험한 영역		빈도(%)
문화·예술 영역	보컬훈련	32(11.5)	신체단련 영역	해양종목 (수영, 스쿠버 등)	30(10.8)
	악기배우기	84(30.1)		구기종목 (농구, 축구 등)	47(16.8)
	댄스, 무용	37(13.3)		무술종목 (태권도, 검도 등)	47(16.8)
	그림 그리기	42(15.1)		기타	33(11.8)
	사진 촬영	38(13.6)	봉사활동 영역	일손 돕기	36(12.9)
	영상 촬영	21(7.5)		위문활동	34(12.2)
	영상, 음악 편집	26(9.3)		기타	18(6.5)
	연기	24(8.6)	과학정보 영역	우주·천체탐구	6(2.2)
	공예	25(9.0)		컴퓨터, IT	34(12.2)
	디자인	23(8.2)		모형, 로봇	11(3.9)
	만화·애니메이션	25(9.0)		기타	7(2.5)
	국악	7(2.5)	환경보존 영역	생태·환경탐사	13(4.7)
	독서 방법	18(6.5)		숲, 갯벌 체험	31(11.1)
	글쓰기	27(9.7)		환경·시설보존	15(5.4)
기타	20(7.2)	기타		8(2.9)	
참여경험 없음		63(22.6)	기타		20(7.2)

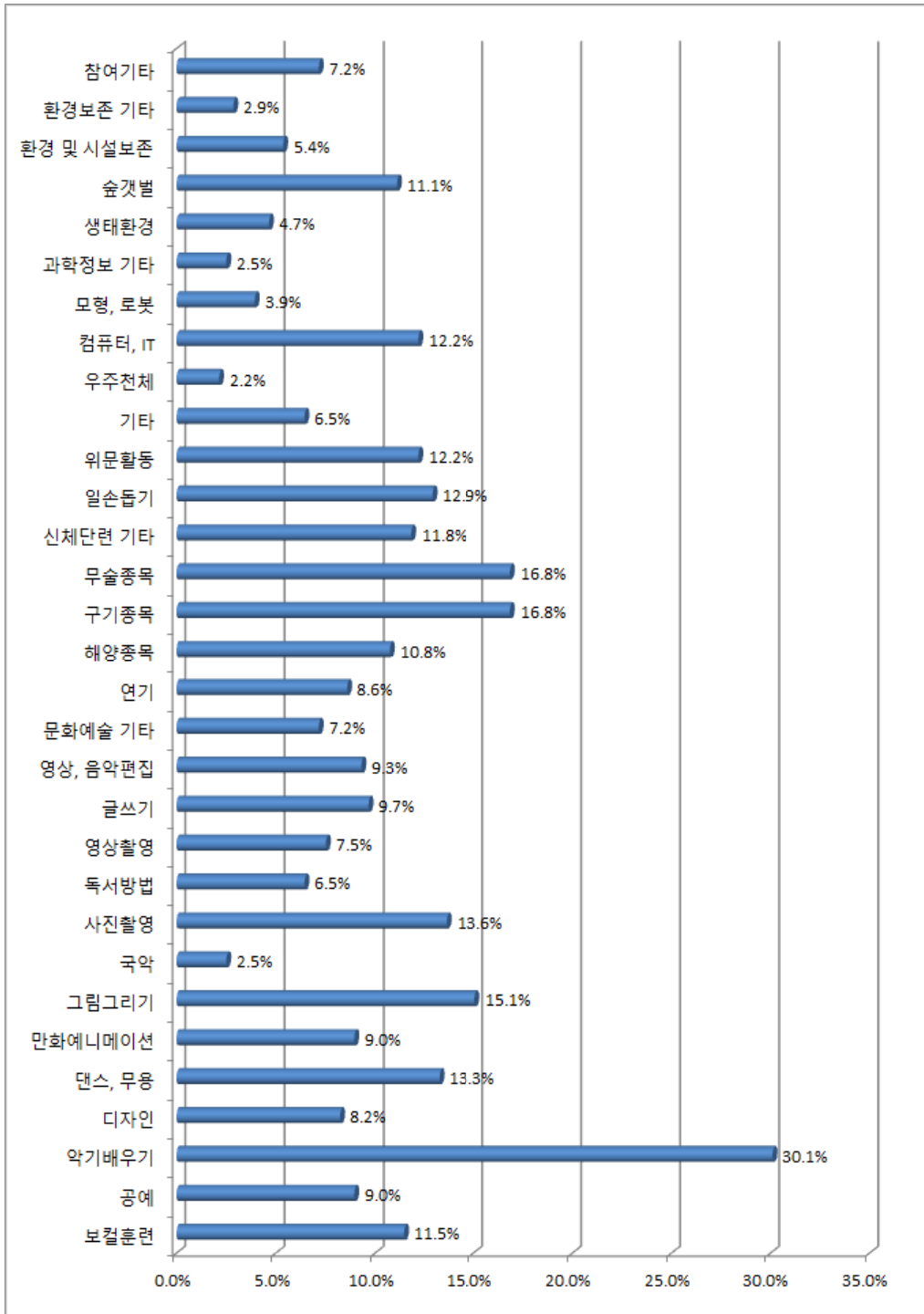


그림 11. 정규 학교 중단 후 경험해 본 자기개발 영역 (복수응답)

## 6) 참여를 희망하는 자기계발 영역

학교 밖 청소년들에게 참여를 희망하는 자기계발 영역을 다중선택하게 한 결과가 그림 11과 표 21에 제시되어 있다. 자기계발 영역별로 10% 이상의 청소년이 선택한 프로그램을 살펴보면, 먼저, 문화·예술 영역은 악기배우기(34.2%), 보컬(32.3%), 디자인(24.2%), 댄스, 무용(20.4%), 사진촬영(18.6%), 영상 및 음악편집(18.6%), 공예(18.6%), 그림그리기(17.5%), 만화·애니메이션(17.5%), 연기(16.7%), 글쓰기(14.9%), 영상촬영(12.3%) 순으로 희망하는 것으로 나타났다. 둘째, 신체단련 영역에서는 해양 종목(32.7%), 무술종목(26%), 구기 종목(20.8%)순으로 선호하는 것으로 보고되었다. 셋째, 봉사활동 영역의 경우 일손 돕기(22.3%), 위문활동(16.4%) 순으로 나타났다으며, 넷째, 과학정보 영역에서는 컴퓨터 및 IT(25.3%), 모형로봇(10.8%)순, 마지막 환경보존 영역에서는 생태 및 환경탐사(19%), 숲 및 갯벌체험(17.8%) 순으로 청소년들의 욕구가 나타났다.

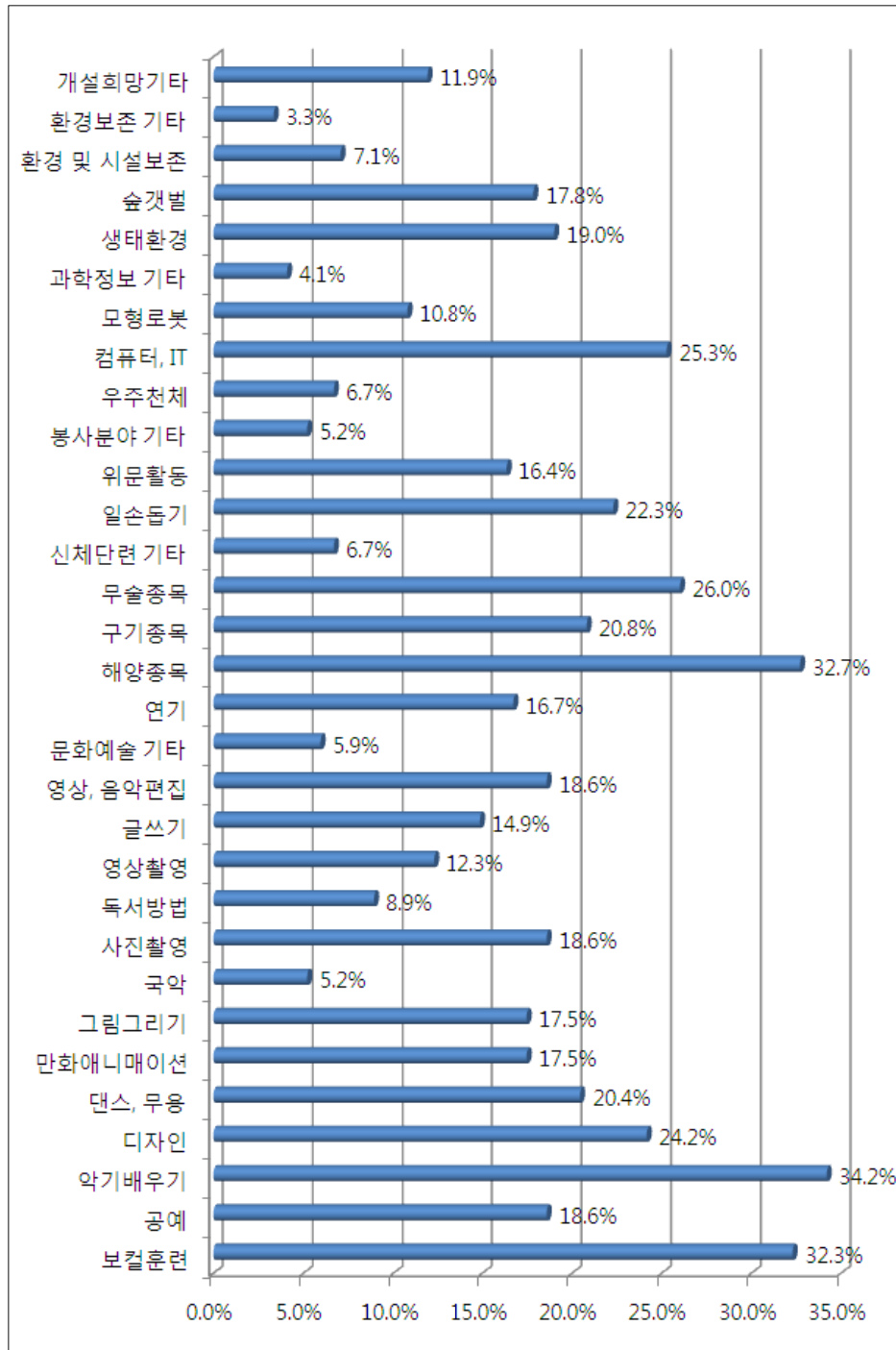


그림 12. 참여 희망 자기개발 영역 (복수응답)



표 21. 참여 희망 자기계발 영역 (복수응답)

(N=269)

희망 영역		빈도(%)	희망 영역		빈도(%)
문화·예술 영역	보컬훈련	87(32.3)	신체단련 영역	해양종목 (수영, 스쿠버 등)	88(32.7)
	악기배우기	92(34.2)		구기종목 (농구, 축구 등)	56(20.8)
	댄스, 무용	55(20.4)		무술종목 (태권도, 검도 등)	70(26.0)
	그림 그리기	47(17.5)		기타	18(6.7)
	사진 촬영	50(18.6)	봉사활동 영역	일손 돕기	60(22.3)
	영상 촬영	33(12.3)		위문활동	44(16.4)
	영상, 음악 편집	50(18.6)		기타	14(5.2)
	연기	45(16.7)	과학정보 영역	우주·천체탐구	18(6.7)
	공예	50(18.6)		컴퓨터, IT	68(25.3)
	디자인	65(24.2)		모형, 로봇	29(10.8)
	만화·애니메이션	47(17.5)		기타	11(4.1)
	국악	14(5.2)	환경보존 영역	생태·환경탐사	27(19.0)
	독서 방법	24(8.9)		숲, 갯벌 체험	48(17.8)
	글쓰기	40(14.9)		환경·시설보존	19(7.1)
	기타	16(5.9)		기타	9(3.3)
	기타	32(11.9)			

### 7) 관심영역의 자기계발 실천 장애요소

관심영역의 자기계발을 위해 실천하는데 있어 가장 어려운 점으로 25%의 응답자들은 ‘비용 마련의 어려움’을, 21.3%는 ‘자기계발분야에 대한 정보부족’이라고 답하였다. 그 밖에 ‘자신이 어떤 분야에 맞을지 잘 몰라서’(19.5%), ‘자기계발을 실천할 자신이 없음’(15.4%), ‘현재 무엇을 배워보겠다는 의지부족’(12.5%) 순으로 보고하였다.

표 22. 학교 밖 청소년의 자기계발 실천 장애요소

구분	빈도	비율(%)
현재 무엇을 배워보겠다는 의지가 없음	34	12,5
자기계발 분야에 대한 정보 부족	58	21,3
자기계발에 필요한 비용 마련이 어려움	68	25,0
자기계발에 대한 관심은 있지만 실천할 자신이 없음	42	15,4
자신이 어떤 분야에 맞을지 잘 모름	53	19,5
기타	17	6,3
전체	272	100,0

### 8) 자기계발 프로그램 참여 목표

자기계발 프로그램을 통해 이루고 싶은 목표가 무엇인지를 묻는 문항에서 전체 응답자의 30%는 ‘참여한 자기계발 분야가 자신의 적성에 맞는지 확인’하기를 희망한다고 응답하였으며, 19%의 청소년들은 ‘참여한 자기계발 분야로 진출할 수 있는 기회’를 만들기를 희망한다고 보고하였다. 그 밖에 ‘참여한 자기계발 분야의 자격증 취득(17.2%)’, ‘해당 분야의 전문지식 획득(14.7%)’, ‘해당 분야의 기본적인 지식과 정보 획득(8.8%)’, ‘참여자체에 의미를 두고 성취감을 느끼기를 희망(8.1%)’하는 순으로 나타났다.

표 23. 학교 밖 청소년의 자기계발 프로그램 참여 목표

구분	빈도	비율(%)
참여한 자기계발 분야에 대한 기본적인 지식과 정보 획득	24	8,8
참여한 자기계발 분야에 대한 전문지식 획득	40	14,7
참여한 자기계발 분야가 나의 적성에 맞는지 확인	82	30,0
참여한 자기계발 분야로 진출할 수 있는 기회 만들기	52	19,0
참여한 자기계발 분야의 자격증 취득	47	17,2
참여자체에 의미를 두고 성취감을 느낌	22	8,1
기타	6	2,2
전체	273	100,0

### 9) 자기계발 프로그램을 통해 얻고 싶은 점

자기계발 프로그램 참여를 통해 얻고 싶은 점 세 가지를 선택하는 문항에서 전체의 56.6%의 청소년들은 자격증 취득을 선택하였다. 다음으로 기술습득(48.4%)과 자기계발에 유익한 정보(37.4%)를 얻고 싶어 하는 것으로 나타났으며, 그 밖에 인턴이나 실습 경험(30.2%), 현장체험

(27.4%), 전문가와의 만남(24.2%) 등을 얻기를 희망하였다.

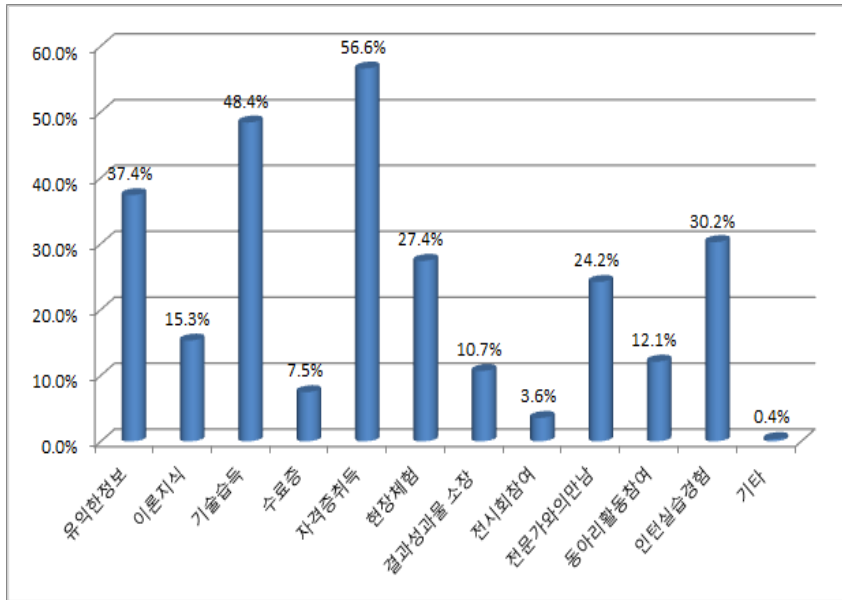


그림 13. 자기계발 프로그램 참여를 통해 얻고 싶은 점 (복수응답)

표 24. 자기계발 프로그램 참여를 통해 얻고 싶은 점 (복수응답)

(N=281)

구분	빈도	비율(%)
자기계발에 유익한 정보	105	37,4
이론 지식	43	15,3
기술 습득	136	48,4
수수료	21	7,5
자격증 취득	159	56,6
현장체험	77	27,4
결과성과물(수료 작품 등) 소장	30	10,7
전시회나 발표회 참여	10	3,6
전문가 만남 기회	68	24,2
동아리 활동 참여	34	12,1
인턴이나 실습 경험	85	30,2
기타	1	0,4

### 10) 자기계발 프로그램 참여 결정요인

학교 밖 청소년들이 자기계발 프로그램 참여를 결정할 때 가장 중요하게 생각하는 것으로 전체의 34.3%의 응답자가 자기진로와의 연관성을 선택하였다. 다음으로 청소년들의 자기계발 프로그램 참여시 고려하는 것으로, 다양한 체험 기회(18.5%), 흥미로운 진행방법(18.1%), 프로그램 기간·비용 등 물리적 여건(9.1%), 함께하는 또래(6.4%)의 순으로 나타났다.

표 25. 학교 밖 청소년의 자기계발 프로그램 참여 결정요소

구분	빈도	비율(%)
흥미로운 진행방법	48	18.1
자기 진로와의 연관성	91	34.3
성취에 대한 보상	13	4.9
다양한 체험 기회	49	18.5
진행강사의 전문성	16	6.0
함께 참여하는 또래	17	6.4
프로그램 기간, 비용 등 물리적 여건	24	9.1
기타	7	2.6
전체	265	100.0

### 11) 자기계발 프로그램 운영에 대한 의견

학교 밖 청소년들의 자기계발 프로그램 참여율을 높이기 위해 조사 참여 청소년들이 선호하는 프로그램 기간, 프로그램 횟수, 1일 프로그램 운영시간에 대한 의견을 조사하였다. 조사결과, 청소년들의 경우 주 1회를 기준으로 3개월 정도의 프로그램기간을 가장 선호하며(36%), 전체 프로그램 진행 횟수는 2회~5회(31.4%)를, 1일 프로그램 시간으로는 2시간(45.5%)을 가장 선호하는 것으로 나타났다.

표 26. 프로그램 기간, 횟수, 일일 프로그램 시간

프로그램 기간		프로그램 횟수		일일 프로그램 시간	
구분	빈도(%)	구분	빈도(%)	구분	빈도(%)
1주	25(8.6)	1회	15(5.1)	1시간	37(12.7)
1개월	59(20.2)	2회~5회	92(31.4)	2시간	133(45.5)
2개월	42(14.4)	6회~10회	81(27.6)	3시간	83(28.4)
3개월	105(36.0)	11회~15회	50(17.1)	4시간	23(7.9)
4개월	16(5.5)	16회~20회	55(18.8)	5시간	7(2.4)
5개월	45(15.4)			6시간	9(3.1)
전체	292(100.0)		285(100.0)		284(100.0)

#### 다. 학교 밖 청소년 설문조사 결과에 대한 시사점

본 연구에서는 전국 16개 시·도의 학교밖청소년지원센터를 이용하고 있는 청소년을 대상으로 자기계발에 관한 설문조사를 실시하였다. 조사에 참여한 총 294명의 학교 밖 청소년들의 특성, 자기계발 관련 경험 및 프로그램 욕구에 대한 조사결과는 학교 밖 청소년을 위한 자기계발 프로그램 및 운영모형 개발에 다음과 같은 시사점을 제공한다.

첫째, 학교밖청소년지원센터는 다양한 연령대의 청소년들의 다양한 현재 목표를 반영할 수 있는 위한 프로그램을 운영해야 한다. 설문조사에 참여한 청소년들의 연령범위는 15~24세로 각자 다양한 시기에 복합적인 이유로 정규학교에서의 학업을 중단한 것으로 나타났다. 현재의 진로목표가 무엇인지에 대해 다중선택하게 하는 문항에 청소년들은 검정고시(67.5%), 자격증 취득(38.3%), 취업(30.1%), 직업훈련(19.5%) 등으로 응답하였는데, 이들의 목표는 현재 센터에서 참여중인 프로그램과 무관하지 않을 것이다. 즉, 기존의 센터 사업들은 학교 밖 청소년들의 학력 취득 및 진학 또는 취업을 통한 자립지원을 주요 목표로 하고 있는데, 이는 센터 이용 청소년들의 개인적 목표 설정에 영향을 미침을 알 수 있다. 또한 연령에 따라 청소년들의 현재목표가 다소 상이하게 설정됨을 프로그램 대상자 모집 및 운영 시 고려해야 한다. 한편 현재 무엇을 할지 아직 정하지 못하였다고 응답한 청소년들(5.5%)의 목표 설정에 도움을 줄 수 있는 자기인식증진 및 진로탐색 프로그램이 더욱 활성화되어야 한다.

둘째, 학교 밖 청소년들은 자신의 발전과 관련하여 학력취득 및 대학진학을 가장 중요한 문제로 고민하고 있으나 특기적성분야의 자기계발을 고민하는 청소년들도 상당수 존재한다. 학교 밖 청소년들의 현재고민은 학력취득 및 진학(41.3%), 취업 및 직업준비(32.3%), 자기계발(17.0%)

순으로 조사되었는데, 여러 가지 복합적인 이유로 정규학교를 벗어났으나 학력을 중시하는 우리 사회의 요구에 부응해야 함이 현재의 고민으로 반영되었다고 할 수 있다. 또한 대부분의 학교 내 청소년들이 대학생이나 취업준비생이라는 신분을 갖고 이행하게 될 후기 청소년기(late adolescence) 내지 발현성인기(emerging adulthood)를 학교 밖 청소년들도 맞이해야 함을 알고 있다. 정체성 탐색 및 확립뿐만 아니라 자신의 잠재력을 발견하고 키우는 자기계발은 학교 밖 청소년들에게도 주요한 이슈이며, 충족해야 할 욕구임에 분명하다. 당장의 학업이나 취업에 직접적인 관련이 없더라도 자신의 특기적성을 살릴 수 있는 자기계발 프로그램이 있을 경우 참여를 희망한다는 청소년들이 전체의 82%를 차지하였다. 이는 자기계발 프로그램의 개발과 운영에 대한 중요한 근거가 된다.

셋째, 학교 밖 청소년들은 자기계발에 관심이 있으나 직접적인 경험을 한 비율은 낮다. 자기계발을 위한 노력으로 인터넷을 통해 정보를 얻거나(63.9%) 어떤 분야의 자기계발이 필요할지 생각해본 경우(58.2%)가 많았다. 반면 단순 고민이나 정보검색보다는 조금 더 적극적인 노력인 관련서적 읽기(27.4%)와 관심 있는 분야에 대해 직접적인 경험(예: 전문학원 등록, 실습 경험, 아르바이트 등)의 비율은 낮게 나타났다. 이는 청소년들의 관심 분야에 대해 직접적인 경험을 갖게 할 수 있는 자기계발 프로그램이 필요함을 시사한다.

넷째, 학교 밖 청소년들은 다양한 자기계발 분야에 참여하기를 희망하며, 이러한 노력은 자신의 진로탐색 및 결정을 위한 투자이다. 조사결과 청소년들은 문화·예술 영역에서는 악기배우기(34.2%), 보컬(32.3%), 디자인(24.2%) 순으로, 신체단련 영역에서는 해양(32.7%), 무술(26.0%), 구기종목(20.8%) 순으로 선호하는 것으로 나타났다. 봉사활동 영역의 경우 일손돕기(22.3%), 위문활동(16.4%), 과학정보 영역에서는 컴퓨터·IT(25.3%), 모형로봇(10.8%), 환경보존 영역에서는 생태 및 환경탐사(19.0%), 숲·갯벌체험(17.8%) 등을 희망하는 것으로 나타났다. 청소년들은 자기계발 프로그램을 통해 이루고 싶은 목표로 ‘참여한 자기계발 분야가 자신의 적성에 맞는지 확인하기(30.0%)’를 선택하여 특기적성개발 및 진로탐색의 기회로 프로그램에 참여하겠다는 의지를 표현하였다. 또한 ‘참여한 자기계발 분야로 진출할 수 있는 기회 만들기(19.0%)’, ‘참여한 자기계발 분야의 자격증 취득(17.2%)’을 목표로 선택하여 이러한 자기계발 활동이 궁극적으로 자신의 진로와 연결되기를 희망하고 있음을 알 수 있었다.

다섯째, 학교 밖 청소년들이 생각하는 자기계발은 자신의 진로설정 및 준비와 무관하지 않으므로 관련 경험을 통해 기술을 습득하거나 자격증을 취득하는 것이 중요한 프로그램 참여 목표가 될 수 있다. 참여한 자기계발 프로그램을 통해 얻고자 하는 결과물 내지 산출(output)을 다중선택하게 한 문항에 대해 청소년들은 자격증 취득(56.6%)을 가장 많이 선택하였고, 다음으로 기술습득(48.4%), 자기계발에 유익한 정보 습득(37.4%), 인턴이나 실습경험(30.2%)이라고 응답

하였다. 청소년들이 참여한 프로그램을 통해 얻고자 하는 결과물이 자격증 취득처럼 구체적인 성과에서부터 정보 습득이라는 다소 추상적인 목표까지 다양하다. 이러한 점은 청소년들이 설문 조사에서 다수의 자기계발 희망 영역을 선택하였고, 선택한 자기계발 분야마다 얻을 수 있는 결과물도 상이할 것이라 기대한 것과 관련이 있다고 해석된다.

여섯째, 학교 밖 청소년들의 자기계발 프로그램 참여를 촉진하기 위한 장애요소를 완화하여야 한다. 먼저 학교 밖 청소년들이 자기계발을 실천하는 데 있어서 장애가 된다고 간주한 것은 ‘비용마련의 어려움(25.0%)’이 가장 높게 나타났는데, 청소년들의 참여를 돕기 위해 자기계발 프로그램에 대한 충분한 예산확보가 무엇보다도 중요하다고 하겠다. 또한 프로그램 참여의 장애요소로 ‘자기계발 분야에 대한 정보부족(21.3%)’ 및 ‘자신이 어떤 분야에 맞을지 잘 모른다(19.5%)’로 다수 조사된 것을 토대로 해당 청소년들의 경우 본격적인 자기계발 프로그램 투입에 앞서 청소년들이 다양한 자기계발 분야에 대해 알고 자신의 적성을 탐색할 수 있는 체험형 프로그램이 먼저 제공될 수 있다.

마지막으로 학교 밖 청소년들은 자기계발 프로그램의 참여를 결정할 때 중요하게 고려하는 것으로 자기 진로와의 연관성(34.3%)을 가장 많이 선택하였다. 이는 위에서 언급한 프로그램 참여 목표와 마찬가지로 학교 밖 청소년들에게 자기계발이라는 것이 진로탐색 내지 진로를 위한 준비와 무관하지 않음을 재차 확인하게 한다. 또한 청소년들은 다양한 체험 기회(18.5%), 흥미로운 진행방법(18.1%), 함께하는 또래(6.4%) 등의 흥미 요소를 중요하게 여김을 알 수 있다. 또한 청소년들은 프로그램 기간, 비용 등 물리적 여건(9.1%)도 고려하는데, 특히 프로그램 기간 면에서는 주 1회를 기준으로 3개월 정도(36.0%)의 프로그램을 진행하면서 전체 2~5회(31.4%), 1일 2시간(45.5%)의 프로그램을 운영하는 구조를 가장 선호하는 것으로 나타났다. 학교 밖 청소년들의 자기계발 프로그램의 참여를 증진시키기 위해 이상의 요소들을 고려하여 프로그램을 기획하는 것이 필요하다.

### 3. 실무자 설문조사

#### 가. 조사대상자의 일반적 특성

##### 1) 지역별 조사대상자 현황

전국 16개 시도의 166개 센터에 종사하는 실무자 중 설문조사에 참여한 298명의 조사결과를 분석하였다. 지역별 조사 참여 실무자의 수는 5~45명으로, 운영 센터의 수가 가장 많은 경기도 지역의 경우 총 45명(15.1%)이 조사에 참여하였으며, 다음으로 서울(12.8%), 경남(10.7%), 경북

(7.0%) 순으로 나타났다. 조사대상 실무자의 평균 연령은 34.7세(표준편차 7.89)로 나타났으며, 이들의 평균 관련실무경력은 37.74개월(표준편차 39.86), 학교 밖 관련 지원 업무 경력은 12.58개월(표준편차 15.25)이었다.

표 27. 지역별 조사대상자 현황

지 역	사례수(%)	성 별		관련실무경력(개월)		학교 밖 지원 실무경력(개월)	
		남	여	평균	표준편차	평균	표준편차
서울	38(12.8)	7	31	42.40	50.46	17.60	14.21
부산	16(5.4)	3	13	41.06	29.14	16.79	23.68
대구	6(2.0)	2	4	49.33	28.56	31.33	24.49
인천	15(5.0)	1	14	37.80	21.076	15.53	15.26
광주	5(1.7)	2	3	16.80	12.38	12.00	12.98
대전	5(1.7)	2	3	36.00	37.03	37.00	43.67
울산	12(4.0)	3	9	72.91	103.01	10.00	9.90
경기도	45(15.1)	14	31	43.27	39.33	11.08	12.09
강원도	17(5.7)	4	13	23.12	17.89	10.60	11.32
충북	18(6.0)	3	15	31.78	27.58	16.94	17.40
충남	25(8.4)	2	23	36.65	37.39	7.36	9.54
전북	8(2.7)	1	7	21.50	19.03	10.29	12.11
전남	26(8.7)	7	19	26.62	24.55	10.48	13.39
경북	21(7.0)	3	18	27.00	29.66	9.64	13.19
경남	32(10.7)	2	30	44.31	40.35	5.16	4.40
제주	9(3.0)	4	5	37.33	21.90	16.11	15.81
전체	298(100.0)	60	238	37.74	39.86	12.58	15.25

## 2) 조사대상의 인구사회학적 특성

조사대상 실무자의 성별분포는 여성이 전체의 79.9%, 남성이 20.1%로 나타났으며, 연령대는 30대가 42.6%로 가장 많고, 다음으로 20대가 31.2%, 40대가 19.8%순이었다. 조사대상자의 관련 실무경력의 경우 4년 이상이 29.2%로 가장 많고, 1년 미만의 경우도 전체의 20.8%를 차지하였다. 이들의 학교 밖 지원 업무 경력도 전체의 49%가 1년 미만인 것으로 보고하였다. 한편, 그림



13은 실무자의 성별에 따른 관련실무 경력을 나타낸 것으로 남성 실무자의 경우 평균 40.56개월, 여성실무자의 경우 37.04개월로 나타났으나, 통계적으로 의미 있는 차이는 아닌 것으로 나타났다( $t=5.97$ ,  $df=283$ ,  $p=.551$ ). 또한 그림 14에서와 같이 성별에 따른 학교 밖 지원업무 경력도 남성이 여성에 비해 약간 높게 나타났으나(남: 14.5개월, 여: 12.07개월), 역시 통계적으로 유의미한 차이를 나타내지는 않았다( $t=1.001$ ,  $df=238$ ,  $p=.318$ ).

조사대상 실무자의 전공분야는 사회복지학(35.6%), 상담학(31.2%), 청소년 및 아동학(12.4%), 심리학(7.0%) 순으로 나타났으며, 관련 자격증에 취득여부에 대한 다중선택 문항에서 실무자들 가운데 사회복지사의 비율이 57.1%로 가장 많았고, 그 외에 청소년지도사(33.6%), 청소년상담사(26.6%) 등의 자격을 가진 것으로 조사되었다.

표 28. 조사대상의 인구사회학적 특성

인구사회학적 특성		사례수	비율(%)
성별	남	60	20.1
	여	238	79.9
연령대	20대	93	31.2
	30대	127	42.6
	40대	59	19.8
	50대 이상	19	6.4
관련실무경력	1년 미만	62	20.8
	1~2년 미만	53	17.8
	2~3년 미만	49	16.4
	3~4년 미만	34	11.4
	4년 이상	87	29.2
	무응답	13	4.4
학교 밖 지원 업무경력	1년 미만	146	49.0
	1~2년 미만	46	15.4
	2~3년 미만	27	9.1
	3년 이상	21	7.0
	무응답	58	19.5
전공분야	청소년/아동학	37	12.4
	상담학	93	31.2

인구사회학적 특성		사례수	비율(%)
	사회복지학	106	35.6
	심리학	21	7.0
	심리치료, 미술치료	2	0.7
	유사전공	18	6.0
	기타	14	4.7
	무응답	7	2.3
관련자격증 (복수응답)	사회복지사	148	57.1
	청소년지도사	87	33.6
	청소년상담사	69	26.6
	직업상담사	23	8.9
	기타자격증	47	18.1
전체		298	100.0

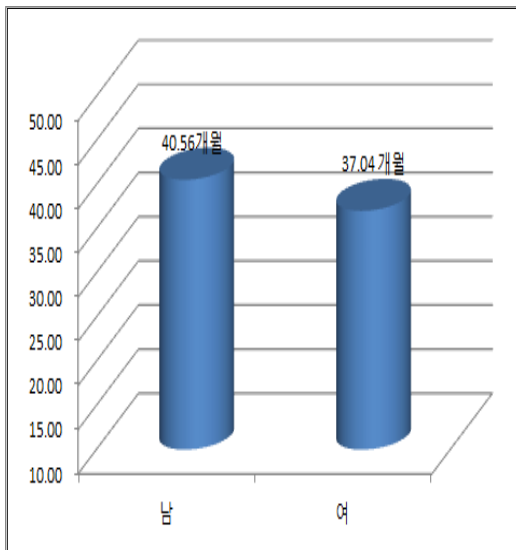


그림 14. 관련실무 경력(평균)

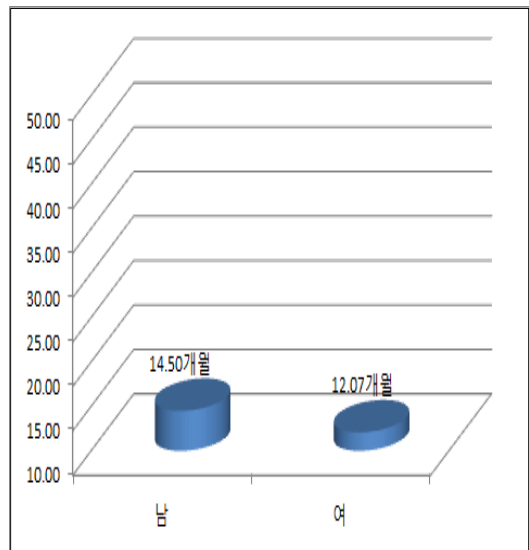


그림 15. 학교 밖 지원업무 경력(평균)

## 나. 학교 밖 청소년 자기계발 프로그램에 대한 의견

### 1) 학교 밖 청소년의 진로 관련 고민

‘학교 밖 청소년이 현재 진로와 관련해서 하고 있는 고민은 무엇인가’라는 질문에서 43.4%의

실무자들은 청소년들이 취업이나 직업을 갖기 위해 준비하고 있다고 응답하였다. 다음으로 31.4%가 중·고교 졸업 학력 취득이나 대학진학을 위한 준비라고 응답하였으며, 관심 있는 특기적성 분야의 자기계발을 고민한다고 응답한 실무자도 23%로 나타났다. 실무경력 집단별로 실무자가 인식하는 학교 밖 청소년의 진로고민에 대한 순위는 동일하게 나타났다. 다만, 4년 이상 실무경력을 가진 실무자 집단의 경우 자기계발을 청소년의 주요 고민으로 응답한 경우가 31.3%를 차지하여, 2년 미만 실무자 집단의 19.6%, 2년 이상 4년 미만 실무자 집단의 19%와 큰 차이를 보인다.

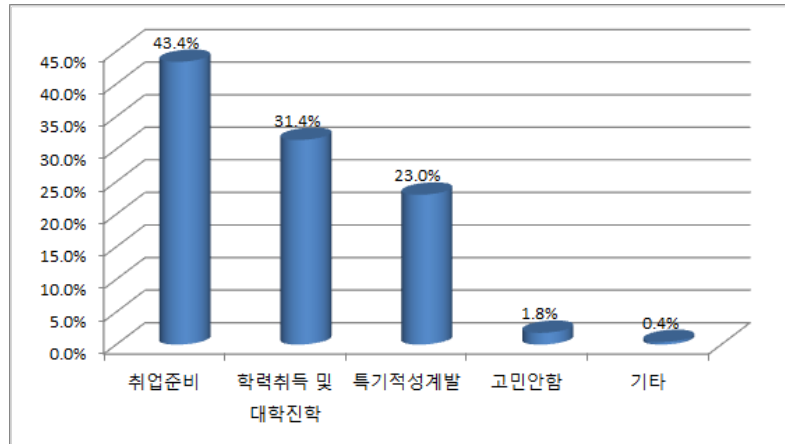


그림 16. 실무자가 생각하는 학교 밖 청소년의 진로관련 고민

표 29. 실무경력별 학교 밖 청소년의 진로 관련 고민

실무경력	전체(%)	취업 및 직업준비	중·고교 학력취득 및 대학진학	특기적성분야의 자기계발	고민안함	기타
2년 미만	112(100)	55(49.1)	35(31.3)	22(19.6)	0(0.0)	0(0.0)
2년~4년 미만	79(100)	36(45.6)	24(30.4)	15(19.0)	3(3.8)	1(1.3)
4년 이상	83(100)	28(33.7)	27(32.5)	26(31.3)	2(2.4)	0(0.0)
전체	274(100)	119(43.4)	86(31.4)	63(23.0)	5(1.8)	1(0.4)

## 2) 학교 밖 청소년의 진로목표

실무자들이 현장에서 만나는 학교 밖 청소년들의 진로목표를 모두 선택하도록 한 문항에 대해 조사에 참여한 실무자들의 93.3%가 검정고시 준비를 선택하였다. 다음으로 취업(56%), 자격증 취득(47.9%), 직업훈련(43.7%)의 순으로 나타나, 취업을 위한 준비에 해당하는 활동들을 목표로 다수 인식하고 있었다. 한편, 현장에서 만나는 청소년들 중 진로에 대한 목표를 아직 결정하지 않은 상태라고 응답한 실무자도 48.2%를 차지하였다.

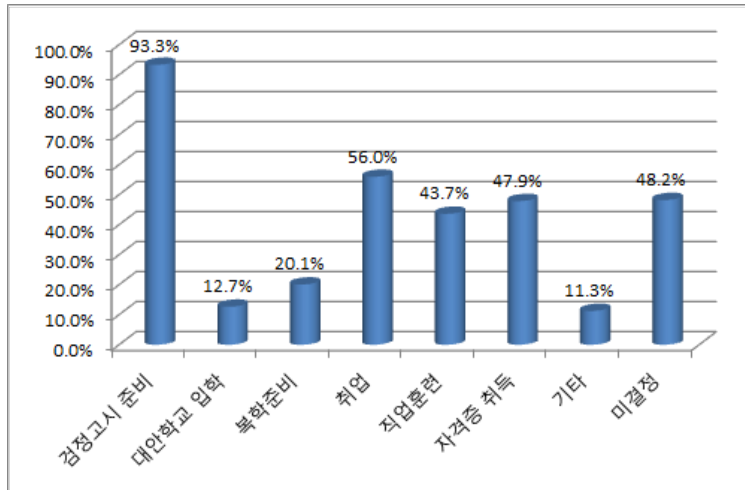


그림 17. 센터 이용 학교 밖 청소년의 진로목표 (복수응답)

표 30. 학교 밖 청소년의 진로목표 (복수응답)

구분	사례수	검정고시 준비	대안학교 입학	복학 준비	취업	직업 훈련	자격증 취득	기타	미결정
실무자 전체	284	265 (93.3)	36 (12.7)	57 (20.1)	159 (56.0)	124 (43.7)	136 (47.9)	32 (11.3)	137 (48.2)
실무경력	2년 미만	110 (94.5)	12 (10.9)	20 (18.2)	61 (55.5)	47 (42.7)	50 (45.5)	14 (12.7)	49 (44.5)
	2년~4년 미만	79 (88.6)	10 (10.9)	18 (22.8)	47 (59.5)	29 (36.7)	38 (48.1)	12 (15.2)	44 (55.7)
	4년 이상	83 (96.4)	12 (14.5)	16 (19.3)	45 (54.2)	41 (49.4)	42 (50.6)	6 (7.2)	41 (49.4)

### 3) 자기계발 프로그램 필요정도에 대한 인식

직업준비나 학업복귀 프로그램 이외에 자기계발 프로그램이 학교 밖 청소년에게 필요한 정도에 대해 전체 응답자의 74.9%가 ‘매우 필요하다’, 17.5%가 ‘약간 필요하다’로 응답하여 전체 92.1%가 자기계발 프로그램의 필요성에 대해 동의하는 것으로 나타났다.

실무자 경력집단별로 필요정도에 대한 인식을 살펴보면, 2년 이상 4년 미만의 경력을 가진 실무자의 경우 전체의 84%가 4년 이상의 실무자의 경우 73.5%, 2년 미만 실무자의 경우 69.4%가 학교 밖 청소년을 위한 자기계발 프로그램이 매우 필요하다고 응답하였다.

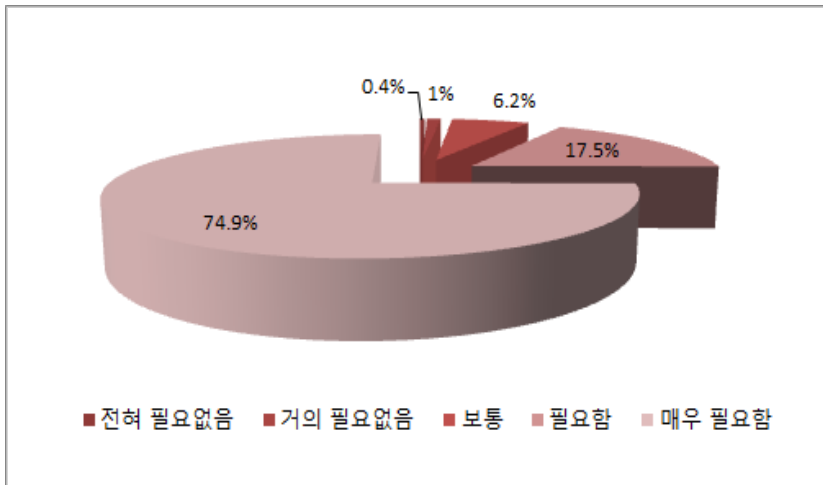


그림 18. 자기계발 프로그램 필요성에 대한 인식

표 31. 자기계발 프로그램 필요성에 대한 인식

실무경력	전체(%)	전혀 필요 없음	거의 필요 없음	보통	약간 필요함	매우 필요함
2년 미만	111(100)	1(0.9)	1(0.9)	5(4.5)	27(24.3)	77(69.4)
2년~4년 미만	81(100)	0(0.0)	0(0.0)	7(8.6)	6(7.4)	68(84.0)
4년 이상	83(100)	0(0.0)	2(2.4)	5(6.)	15(18.1)	61(73.5)
전체	275(100)	1(0.4)	3(1.1)	17(6.2)	48(17.5)	206(74.9)

#### 4) 자기계발 프로그램 운영 경험

실무자들에게 학교 밖 청소년을 위한 자기계발 프로그램 운영경험에 관한 문항에 대해, 전체 조사 참여 실무자의 150명(전체의 50.3%)이 현재 관련 프로그램을 운영 중이거나 과거에 운영한 경험이 있는 것으로 보고하였다. 프로그램 영역별로 운영 경험을 살펴보면, 먼저, 문화·예술 영역에서는 공예(36.7%), 악기배우기(32%), 사진촬영(16.7%), 보컬훈련(15.3%), 그림그리기(12%) 순으로 나타났다. 신체단련 영역에서는 농구, 축구 등의 구기 종목 프로그램과, 신체관련 기타프로그램 운영경험이 있는 경우가 각각 21.3%, 11.3%, 봉사활동 영역에서는 일손 돕기 프로그램 운영경험도 11.3%였다. 과학정보 영역에서는 컴퓨터 및 IT 프로그램(9.3%), 환경보존 영역에서는 숲, 갯벌체험 프로그램 운영 경험(8.7%)도 일부 있었다.

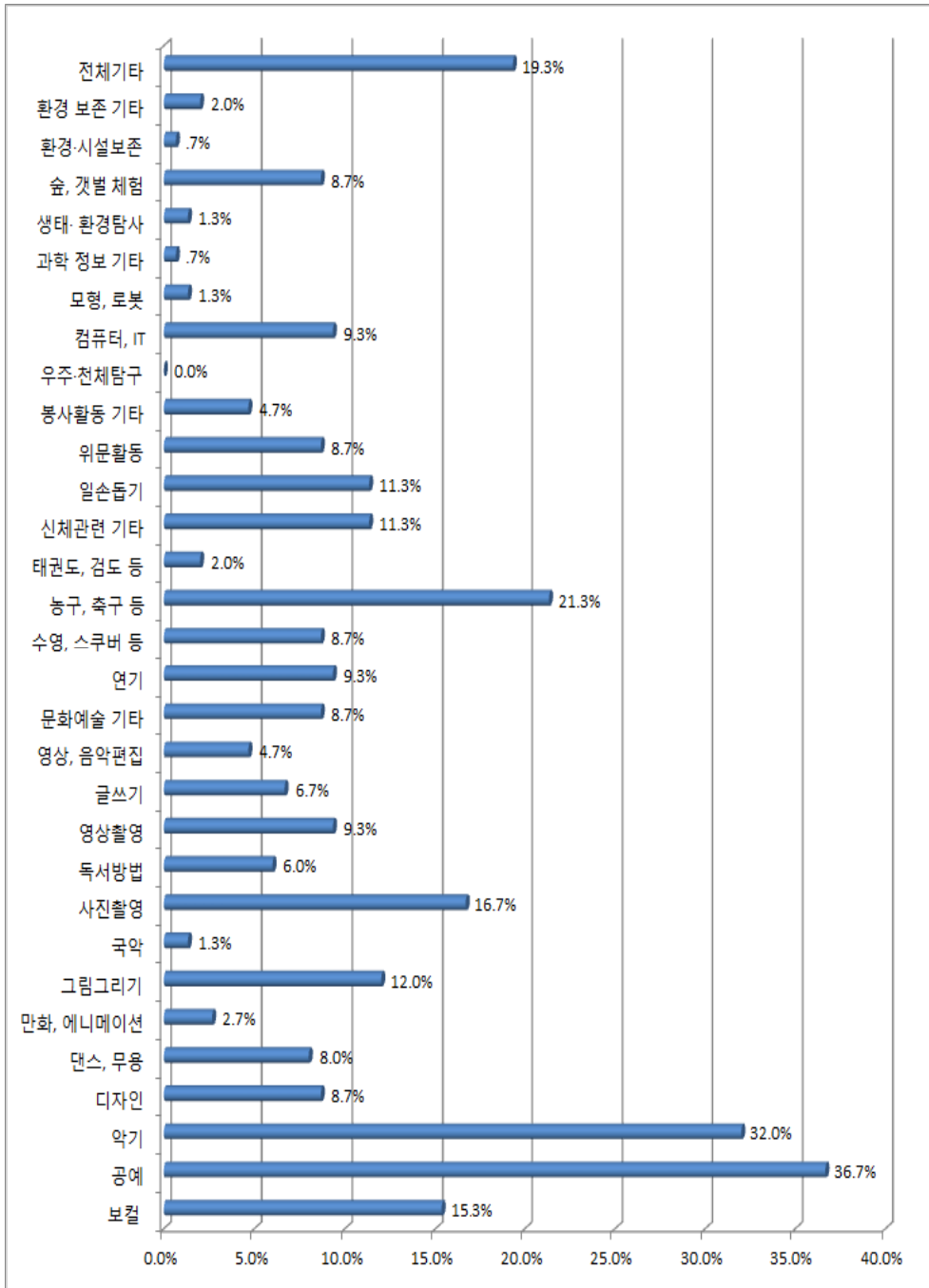


그림 19. 자기개발 프로그램 운영 경험

표 32. 자기계발 프로그램 운영 경험 (복수응답)

(N=150)

운영경험		빈도(%)	운영경험		빈도(%)
문화·예술 영역	보컬훈련	23(15.3)	신체단련 영역	해양종목 (수영, 스쿠버 등)	13(8.7)
	악기배우기	48(32.0)		구기종목 (농구, 축구 등)	32(21.3)
	댄스, 무용	12(8.0)		무술종목 (태권도, 검도 등)	3(2.0)
	그림 그리기	18(12.0)		기타	17(11.3)
	사진 촬영	25(16.7)		봉사활동 영역	일손 돕기
	영상 촬영	14(9.3)	위문활동		13(8.7)
	영상, 음악 편집	7(4.7)	기타		7(4.7)
	연기	14(9.3)	과학정보 영역	우주·천체탐구	0(0.0)
	공예	55(36.7)		컴퓨터, IT	14(9.3)
	디자인	13(8.7)		모형, 로봇	2(1.3)
	만화·애니메이션	4(2.7)		기타	1(0.7)
	국악	2(1.3)	환경보존 영역	생태·환경탐사	2(1.3)
	독서 방법	9(6.0)		숲, 갯벌 체험	13(8.7)
	글쓰기	10(6.7)		환경·시설보존	19(0.7)
	기타	13(8.7)		기타	3(2.0)
	기타	29(19.3)			

### 5) 운영 희망 자기계발 프로그램

조사 참여 실무자들에게 개설하기를 희망하는 프로그램을 조사하였다. 실무자들이 희망하는 프로그램을 영역별로 살펴보면, 먼저 문화·예술 영역의 경우 악기배우기(41.2%), 사진촬영(19.1%), 댄스, 무용(16.8%), 공예(16.4%), 영상, 음악편집(15.6%), 디자인(14.9%), 보컬(11.8%), 만화·애니메이션(11.1%) 순으로 나타났다. 다음으로 신체단련 영역의 경우 해양종목(21.8%), 무술종목(15.3%), 구기종목(13.7%) 순으로 개설하기를 희망하며, 과학정보 영역의 경우 컴퓨터, IT관련 프로그램(22.5%)이 비교적 선호도가 높은 것으로 나타났다. 그 밖에 봉사활동 영역에서는 일손 돕기 활동(9.9%), 환경보존 영역에서는 숲, 갯벌체험(6.1%) 프로그램 개설에 대한 의견도 소수 존재하였다.



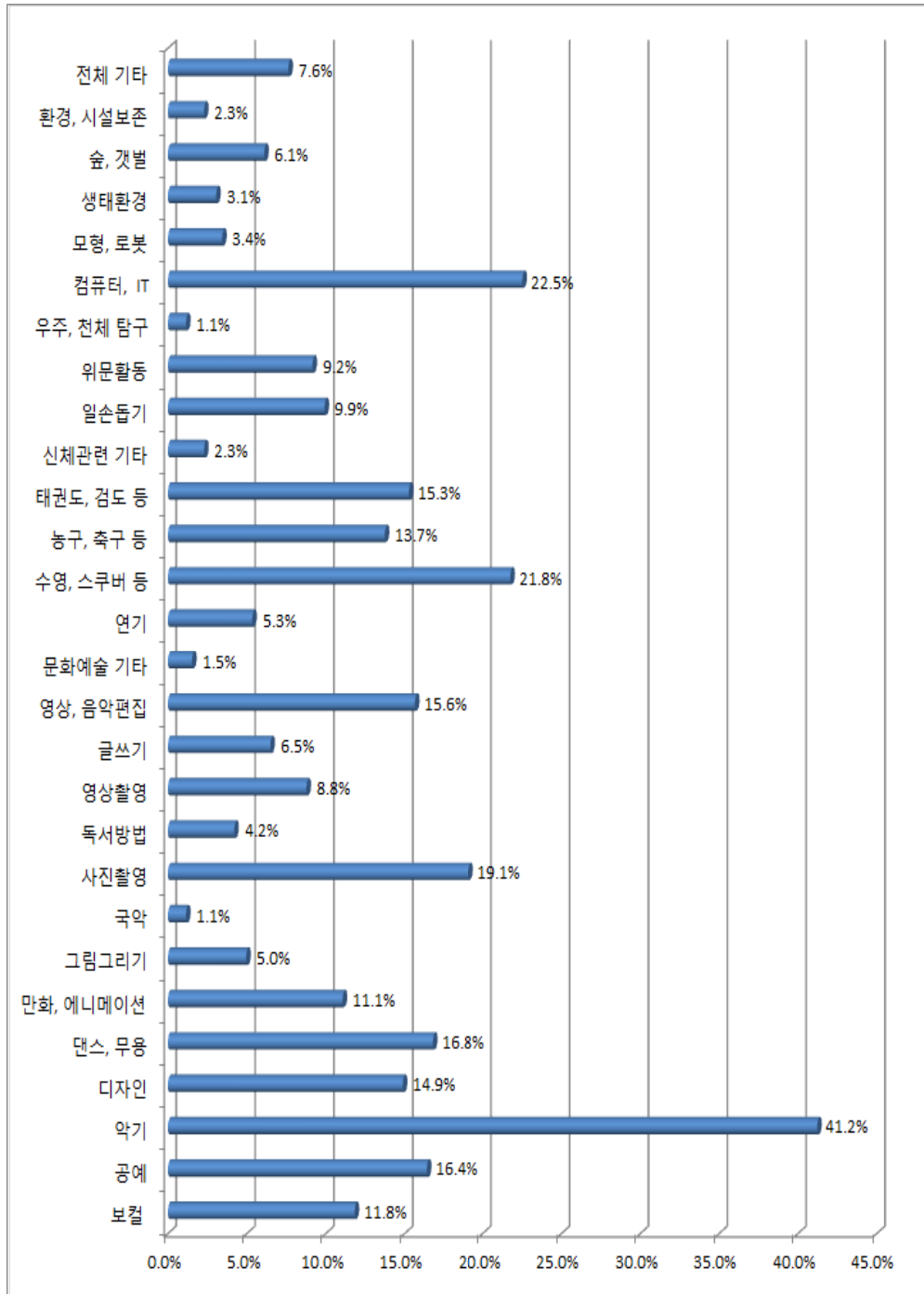


그림 20. 개설 희망 자기개발 프로그램

표 33. 운영 희망 자기계발 프로그램 (복수응답)

(N=262)

운영희망		빈도(%)	운영희망		빈도(%)
문화·예술 영역	보컬훈련	31(11.8)	신체관련 영역	해양종목 (수영, 스쿠버 등)	57(21.8)
	악기배우기	108(41.2)		구기종목 (농구, 축구 등)	36(13.7)
	댄스, 무용	44(16.8)		무술종목 (태권도, 검도 등)	40(15.3)
	그림 그리기	13(5.0)		기타	6(2.3)
	사진 촬영	50(19.1)	봉사활동 영역	일손 돕기	26(9.9)
	영상 촬영	23(8.8)		위문활동	24(9.2)
	영상, 음악 편집	41(15.6)		기타	0(0.0)
	연기	14(5.3)	과학정보 영역	우주·천체탐구	3(1.1)
	공예	43(16.4)		컴퓨터, IT	59(22.5)
	디자인	39(14.9)		모형, 로봇	9(3.4)
	만화·애니메이션	29(11.1)		기타	0(0.0)
	국악	3(1.1)	환경보존 영역	생태·환경탐사	8(3.1)
	독서 방법	11(4.2)		숲, 갯벌 체험	16(6.1)
	글쓰기	17(6.5)		환경·시설보존	6(2.3)
	기타	4(1.5)		기타	0(0.0)
	기타	20(7.6)			

### 6) 학교 밖 청소년이 희망하는 자기계발 프로그램

센터를 이용하는 학교 밖 청소년들이 참여하기를 희망하는 프로그램에 대한 실무자들의 의견을 조사하였다. 실무자들은 청소년들이 문화·예술 영역 중에서 악기배우기(52.6%), 보컬(33.2%) 댄스, 무용(30.4%), 디자인(16.6%), 사진촬영(16.6%) 등을 희망할 것이라는 보고하였다. 신체관련 영역에서는 구기 종목(20.2%) 해양 종목(16.2%), 무술종목(11.9%) 순으로 희망하며, 과학정보 영역에서는 컴퓨터 및 IT 프로그램 참여를 희망할 것이라고 응답한 실무자도 20.6%에

달했다. 반면, 실무자들은 청소년들의 봉사활동 영역과 환경보존 영역에 대한 선호도 낮을 것으로 예상하였다.

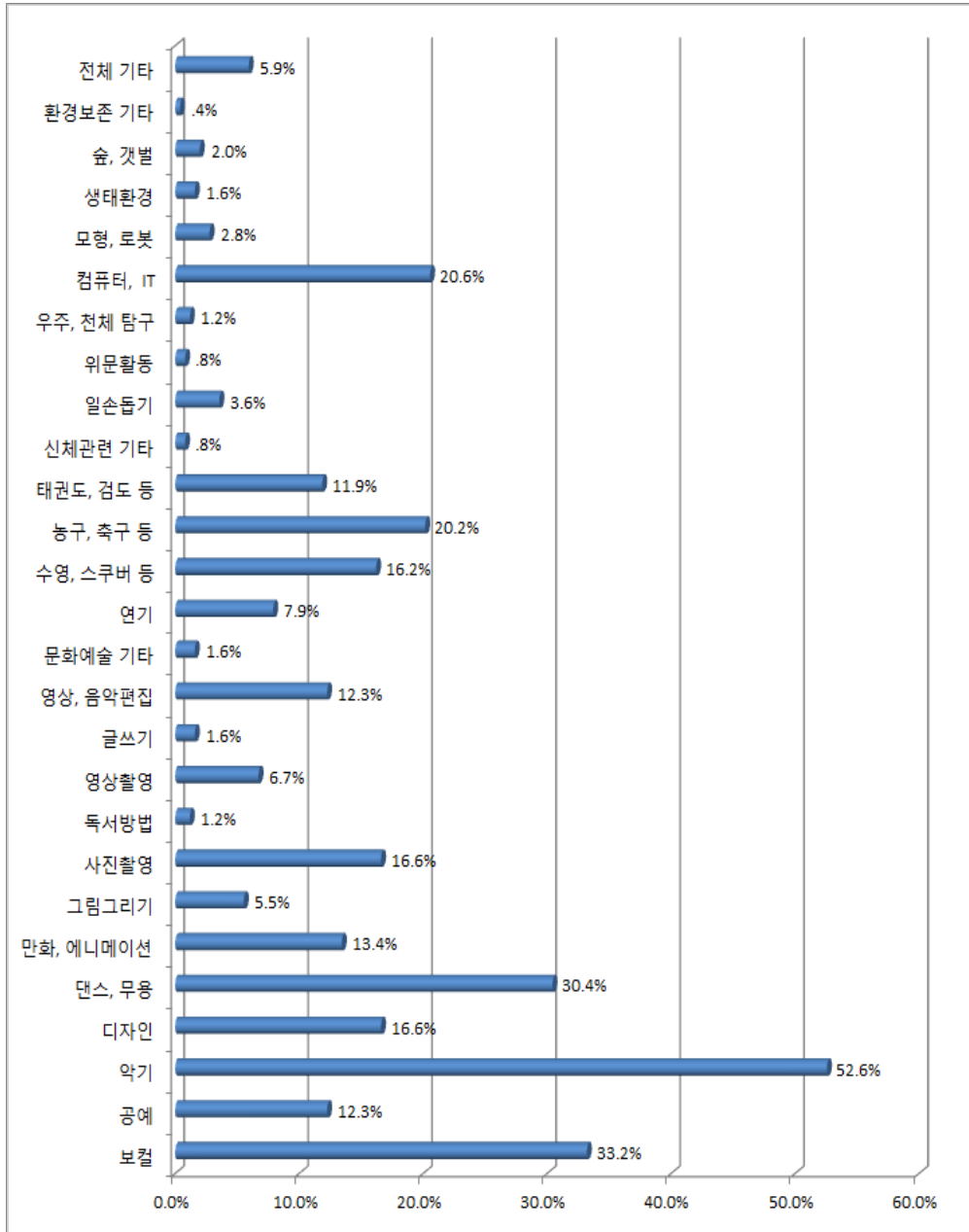


그림 21. 학교 밖 청소년이 희망하는 자기개발 프로그램 (복수응답)

표 34. 학교 밖 청소년이 희망하는 자기계발 프로그램 (복수응답)

(N=253)

구분		빈도(%)	구분	빈도(%)	
문화·예술 영역	보컬훈련	84(33.2)	신체단련 영역	해양종목 (수영, 스쿠버 등)	41(16.2)
	악기배우기	133(52.6)		구기종목 (농구, 축구 등)	51(20.2)
	댄스, 무용	77(30.4)		무술종목 (태권도, 검도 등)	30(11.9)
	그림 그리기	14(5.5)		기타	2(0.8)
	사진 촬영	42(16.6)	봉사활동 영역	일손 돕기	9(3.6)
	영상 촬영	17(6.7)		위문활동	2(0.8)
	영상, 음악 편집	31(12.3)		기타	0(0.0)
	연기	20(7.9)	과학정보 영역	우주·천체탐구	3(1.2)
	공예	31(12.3)		컴퓨터, IT	52(20.6)
	디자인	42(16.6)		모형, 로봇	7(2.8)
	만화·애니메이션	34(13.4)		기타	0(0.0)
	국악	0(0.0)	환경보존 영역	생태·환경탐사	4(1.6)
	독서 방법	3(1.2)		숲, 갯벌 체험	5(2.0)
	글쓰기	4(1.6)		환경·시설보존	0(0.0)
	기타	4(1.6)		기타	1(0.4)
	기타	15(5.9)			

### 7) 학교 밖 청소년을 위한 자기계발 프로그램 운영상의 어려운 점

학교 밖 청소년을 위한 자기계발 운영경험이 있는 실무자에게 프로그램운영과 관련하여 어려웠던 점에 대해 질문하였다. 총 191명의 실무자(전체 응답자의 64.7%)가 이 문항에 응답하였으며, 실무자들은 가장 큰 어려움으로 참가자모집(60.2%)을 들었다. 그 밖에 실무자들이 제시한 운영상 애로사항으로는 재정(29.3%), 전문 강사 섭외(13.1%), 연계기관(8.9), 프로그램 기획(6.8%) 순으로 보고되었다.

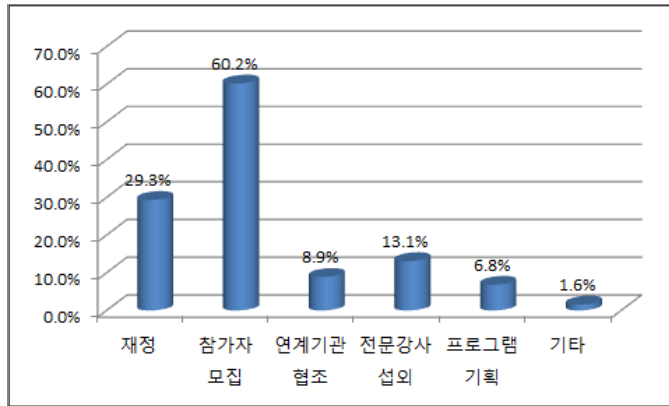


그림 22. 자기계발 프로그램 운영 시 어려웠던 점 (복수응답)

한편, 운영상의 어려움을 경력집단으로 비교한 표 35에 의하면, 참가자 모집 문제에 대해서 4년 이상 경력 실무자 집단의 63.5%가 선택하여 2년 이상 4년 미만 경력집단(58.3%)보다 더 높게 나타났다. 반면, 재정문제를 운영상의 애로사항으로 선택한 경우는 2년 미만의 경력집단이 가장 높았고(32.8%), 4년 이상의 경력집단에서 가장 낮게 나타났다(22.2%).

표 35. 자기계발 프로그램 운영상의 어려운 점 (복수응답)

구분	사례수	재정	참가자 모집	연계기관 협조	전문강사 섭외	프로그램 기획	기타	
실무자 전체	191	56(29.3)	115(60.2)	17(8.9)	25(13.1)	13(6.8)	3(1.6)	
실무 경력	2년 미만	61	20(32.8)	36(59.0)	6(9.8)	7(11.5)	6(9.8)	0(0.0)
	2년~4년 미만	60	20(33.3)	35(58.3)	6(10.0)	8(13.3)	1(1.7)	2(3.3)
	4년 이상	63	14(22.2)	40(63.5)	5(7.9)	10(15.9)	5(7.9)	0(0.0)

### 8) 학교 밖 청소년들의 자기계발 실천 장애요소

학교 밖 청소년들이 자기계발을 실천하는데 있어 가장 어려운 점으로 35.7%의 실무자들은 청소년들이 '무엇을 배워보겠다는 의지가 없다'를 가장 많이 선택하여, '비용마련'을 1순위로 응답한 청소년 조사와는 상이한 결과를 보였다. 또한 28.2%의 실무자들은 청소년들이 '자기계발에 대한 관심은 있으나 실천할 자신이 없다'고 생각하는 것으로 나타났다. 그 밖에 '자기계발에 필

요한 비용 마련 어려움(13.7%)’, ‘자신의 적성분야를 잘 몰라서(12.3%)’, ‘자기계발 분야에 대한 정보 부족(8.3%)’ 순으로 응답하였다.

표 36. 학교 밖 청소년의 자기계발 실천 장애요소

구분	빈도	비율(%)
현재 무엇을 배워보겠다는 의지가 없음	99	35.7
자기계발 분야에 대한 정보 부족	23	8.3
자기계발에 필요한 비용 마련이 어려움	38	13.7
자기계발에 대한 관심은 있지만 실천할 자신이 없음	78	28.2
자신이 어떤 분야에 맞을지 잘 모름	34	12.3
기타	5	1.8
전체	277	100.0

#### 9) 학교 밖 청소년들의 자기계발 프로그램 참여

자기계발 프로그램을 개설할 경우 센터 이용청소년 중 참여를 희망할 것으로 예상되는 청소년의 비율이 ‘41~60%’ 정도일 것으로 응답한 경우가 36.5%, ‘21~40%’ 정도 일 것으로 응답한 경우가 28.5%, ‘61~80%’ 정도로 예상하는 실무자가 18.1%로 나타났다.

표 37. 자기계발 프로그램 개설시 예상 참여 희망 청소년 비율

구분	빈도	비율(%)
20%이하	37	12.8
21~40%	82	28.5
41~60%	105	36.5
61~80%	52	18.1
81%이상	12	4.2
전체	288	100.0

#### 10) 학교 밖 청소년의 자기계발 프로그램 참여 목표

자기계발 프로그램을 통해 학교 밖 청소년들이 이루고 싶은 목표에 대한 실무자들의 생각을

묻는 문항에서 전체 응답자의 60.7%는 ‘참여한 자기계발 분야가 자신의 적성에 맞는지 여부’를 알고자 할 것이라고 하였다. 35.9%의 실무자들은 ‘참여한 자기계발 분야의 자격증 취득’을 33.2%의 실무자들은 ‘참여한 자기계발 분야로 진출할 수 있는 기회’를 만들기를 청소년들이 목표로 설정할 것이라고 응답했다. 그 밖에 ‘참여자체에 의미를 두고 성취감을 느끼기(26.8%)’, ‘참여한 자기계발 분야의 기본적인 지식 및 정보 획득(25.8%)’이라고 답했다.

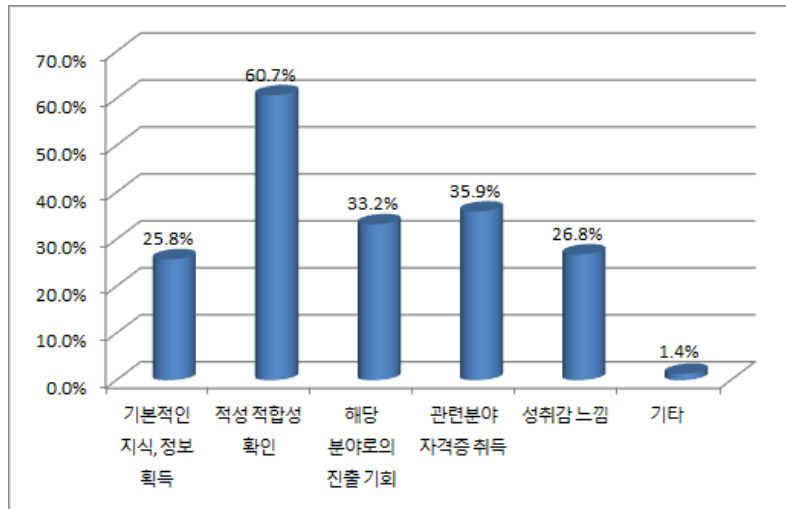


그림 23. 학교 밖 청소년의 자기계발 프로그램 참여 목표 (복수응답)

표 38. 학교 밖 청소년의 자기계발 프로그램 참여 목표 (복수응답)

(N=295)

구분	빈도	비율(%)
참여한 자기계발 분야에 대한 기본적인 지식과 정보	76	25,8
참여한 자기계발 분야가 나의 적성에 맞는지 여부	179	60,7
참여한 자기계발 분야로 진출할 수 있는 기회 만들기	98	33,2
참여한 자기계발 분야의 자격증 취득	106	35,9
참여자체에 의미를 두고 성취감을 느낌	79	26,8
기타	4	1,4

### 11) 학교 밖 청소년이 자기계발 프로그램을 통해 얻고 싶은 점

학교 밖 청소년들이 자기계발 프로그램 참여를 통해 얻고 싶은 점에 대해 실무자들의 의견을

조사하였다. 전체 실무자들의 71.2%는 청소년들이 자격증 취득을 희망할 것이라고 응답했다. 다음으로 현장체험(56.3%), 인턴 및 실습경험(48.8%) 그리고 자기계발에 유익한 정보(35.6%)를 얻고 싶어 할 것이라고 생각했고, 그 밖에 전문가와의 만남기회(26.8%), 동아리활동(15.9%), 결과물 소장(11.5%) 등을 희망할 것이라고 응답했다.

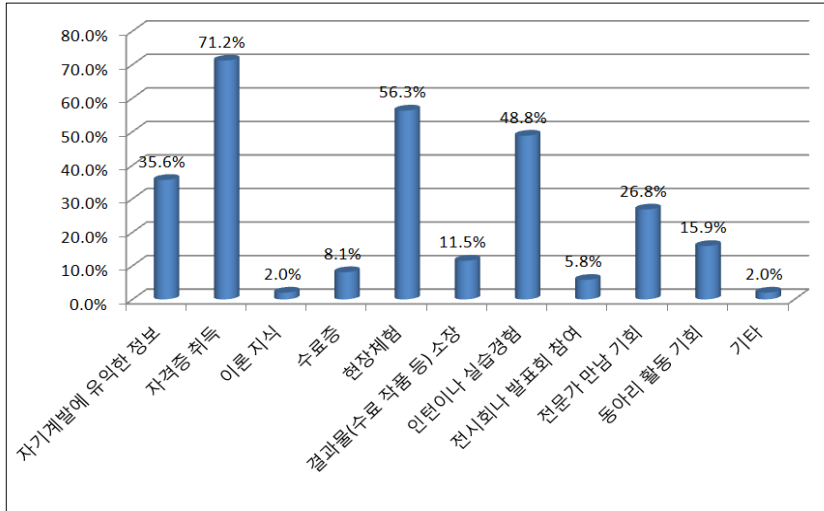


그림 24. 학교 밖 청소년이 자기계발 프로그램을 통해 얻고 싶은 점 (복수응답)

표 39. 학교 밖 청소년이 자기계발 프로그램을 통해 얻고 싶은 점 (복수응답)

(N=295)

구분	빈도	비율(%)
자기계발에 유익한 정보	105	35,6
자격증 취득	210	71,2
이론 지식	6	2,0
수료증	24	8,1
현장체험	166	56,3
결과물(수료 작품 등) 소장	34	11,5
인턴이나 실습경험	144	48,8
전시회나 발표회 참여	17	5,8
전문가 만남 기회	79	26,8
동아리 활동 기회	47	15,9
기타	6	2,0



## 12) 학교 밖 청소년의 자기계발 프로그램 참여 결정요소

학교 밖 청소년들이 자기계발 프로그램 참여를 결정할 때 가장 중요하게 생각하는 것이 무엇인지 실무자들의 의견을 조사하였다. 31.3%의 실무자들은 첫 번째로 청소년들이 ‘자기진로와의 연관성’이 프로그램 참여를 결정하는데 영향을 미칠 것이라고 응답하였다. 두 번째로 27.9%가 흥미로운 진행방법을, 그 밖에 다양한 체험기회(24.6%), 성취에 대한 보상(13.3%), 진행강사의 전문성(1.5%)의 순으로 응답했다.

표 40. 학교 밖 청소년의 자기계발 프로그램 참여 결정요소

구분	빈도	비율(%)
흥미로운 진행방법	76	27.9
자기진로와의 연관성	85	31.3
성취에 대한 보상	37	13.3
다양한 체험 기회	67	24.6
진행강사의 전문성	4	1.5
기타	3	1.1
전체	272	100.0

## 13) 자기계발 프로그램 구성에 대한 의견

학교 밖 청소년들을 위한 자기계발 프로그램을 운영할 경우 적정한 프로그램 기간, 프로그램 횟수, 1일 프로그램 운영시간에 대한 실무자들의 의견을 조사하였다. 조사결과, 실무자들은 주 1회를 기준으로 3개월 정도의 프로그램기간을 가장 선호하며(48.2%), 전체 프로그램 진행 횟수는 6~10회(41.8%)를, 1일 프로그램 시간으로는 2시간(76.1%)을 가장 선호하는 것으로 나타났다.

표 41. 프로그램 기간, 횟수, 일일 프로그램 시간

프로그램 기간		프로그램 횟수		일일 프로그램 시간	
구분	빈도(%)	구분	빈도(%)	구분	빈도(%)
1주	11(3.9)	1회	8(2.8)	1시간	21(7.4)
1개월	41(14.4)	2~5회	71(24.9)	2시간	216(76.1)
2개월	62(21.8)	6~10회	119(41.8)	3시간	38(13.4)
3개월	137(48.2)	11~15회	67(23.5)	4시간	9(3.2)
4개월	7(2.5)	16~20회	20(7.0)	-	-
5개월	26(9.2)	-	-	-	-
전체	284(100.0)		285(100.0)		284(100.0)

#### 14) 자기계발 프로그램 운영 경험

실무자들이 과거에 직접 또는 연계를 통해 자기계발 프로그램을 운영해본 경험에 대해 조사하였다. 과거 프로그램 운영 경험 관련 질문에 응답한 실무자는 전체의 34.9%(104명)였으며, 자신들이 운영했던 프로그램의 영역이 무엇이었는지 설문지에 직접 기록하게 하였다. 조사결과 27.9%가 음악관련 프로그램 운영경험이 있다고 응답했으며, 다음으로 사진 프로그램과 스포츠 프로그램 운영경험이 각각 12.5%로 나타났다. 그 밖에 공예(11.5%), 미술(9.6%), 연극/영화/영상 관련 프로그램(9.6%) 등의 운영경험을 보고하였다.

표 42. 자기계발 프로그램 운영경험: 프로그램 영역 (복수응답)

(N=104)

	구분	빈도(%)	영역	구분	빈도(%)
문화·예술 영역	공예	12(11.5)	신체단련 영역	스포츠	13(12.5)
	사진	13(12.5)		승마/골프	1(1.0)
	미술	10(9.6)	직업훈련 영역	요리제과제빵	5(4.8)
	음악	29(27.9)		바리스타	5(4.8)
	연극/영화/영상	10(9.6)		직업체험/자립동기	3(2.9)
	글쓰기/독서	4(3.8)	봉사	봉사활동	3(2.9)
	댄스/무용	3(2.9)	기타	기타활동	14(11.2)

실무자들이 보고한 운영 프로그램에 대해 실제 운영 기간, 참여인원, 참가자 수료율을 조사하였다. 평균 주당 횟수는 1.14회(표준편차 0.35)로 나타났으며, 평균 운영 개월 수는 4.99개월(표준편차 4.12), 회당 평균 운영시간 2.24시간(표준편차 1.04)이었다. 프로그램 당 평균 참여인원은 11.9명(표준편차 11.38), 프로그램 평균 수료율은 73.2%(표준편차 26.31)인 것으로 조사되었다.

표 43. 자기계발 프로그램 운영경험: 운영 기간, 참여인원, 수료율

구분	사례수	최소값	최대값	평균	표준편차
주당 운영 횟수	107	1	2	1.14	0.35
운영 개월 수	93	1	24	4.99	4.12
회당 운영시간	107	1	8	2.24	1.04
참여인원	97	1	80	11.90	11.38
프로그램 수료율(%)	79	3	100	73.20	26.31

## 다. 프로그램 운영모형 개발에 대한 의견

### 1) 운영절차의 구성 요소

자기개발 프로그램의 운영모형을 제작하기 위한 기초단계로서 실무자들에게 운영절차에 필요한 구성요소를 자유롭게 기술하도록 하였다. 우선 사전단계에서는 수요조사를 통한 참가자의 욕구, 흥미를 파악하고 동기수준을 파악할 수 있는 게 필요하다는 의견이 43.4%로 압도적으로 많이 나왔다. 그리고 참가자를 모집하고(11.0%), 사전교육을 실시하고(9.9%), 프로그램의 내용을 개발해야 한다는 의견(8.2%) 순으로 나타났다.

표 44. 자기개발 프로그램 운영절차의 사전단계 구성 요소

사 전 단 계 (준비단계)			
주제	범주	의견	응답수(%)
기본계획 수립	예산확보	예산, 경제규모 파악	7(3.8)
수요조사	참가자 욕구·흥미 및 동기수준 파악	심리검사 및 상담실시, 동기수준파악, 욕구조사, 흥미탐색기회 제공, 흥미 프로그램 구비, 적성, 관심분야 파악, 프로그램 수요조사 분석	79(43.4)
기관 및 강사 연계 결정	지도자(전문강사) 양성 및 섭외	활동지도자 양성	14(7.7)
	연계기관정보 확인	연계기관과의 협의, 운영 가능한 자원 검색	10(5.5)
세부 프로그램 구성	프로그램개발	프로그램 내용선정, 프로그램이론, 지역인 경우 지역특색 반영한 프로그램 알아보기, 활동 정보수집 및 제공	15(8.2)
	프로그램목표설정	비전 제시 (수료 후 연계 되는 것에 대한 홍보)	6(3.3)
	시간, 장소 섭외	시간, 장소 섭외	5(2.7)
	청소년의 의견 반영	청소년의 의견 반영	1(0.5)
참가자 모집	홍보 및 모집	대상자 선정기준 및 연령대 구분	20(11.0)
참가자 확정	참가자 사전교육(면접)	규칙 및 책임감 제시, 부모동의 및 지원	4(2.2)
참가자 사정	참가자 정보 확인	본인 및 가족관계, 양육방식, 인지수준 파악 등	2(1.0)
사전교육	운영모형 제시 (준비사항 점검)	운영모형 전체흐름도, 담당자 사전교육, 지도 유의사항	18(9.9)
기타	지자체 협조여부	지자체 협조여부	1(0.5)

개입단계에서는 프로그램 운영의 종료시점에 하게 되는 수료식에 대한 의견(25.9%)이 가장 많이 나왔다. 구체적으로는 수료식을 해야 하고, 수료식에서는 수료증을 전달하고, 프로그램에 대한 소감 및 평가(효과성, 만족도)를 할 수 있는 시간이 마련되어야 한다고 하였다. 그 다음으로는 흥미유지 및 지속적인 동기강화(20.6%)가 필요하다고 하였으며, 회기의 도입부에는 개별상담, 출석관리, 라포 형성 등(11.2%)이 중요하다고 하였다. 또한 최종발표회(10.6%)를 준비하여 그 동안의 결과를 통해 성취감을 느낄 수 있도록 해야 한다는 의견이 있었다.

표 45. 자기계발 프로그램 운영절차의 개입단계 구성 요소

개 입 단 계 (실행단계)				
주제	범주	의견	응답수(%)	
회기별 진행	도입	프로그램 적응도 체크, 청소년들 상호관계 역동성 점검, 개별상담, 출석관리, 지속적인 관리	19(11.2)	
		라포 형성, 관계형성 프로그램, 워밍업 프로그램		
	이론교육 (전문적인 지식 및 정보제공)	실질적 정보제공, 능력개발, 전문적인 교육, 내담자가 선택한 자기계발 영역과 관련된 전문적 지식습득	6(3.5)	
	실기교육	개인별 맞춤 지도, 꾸준히 실천 가능할 수 있게 맞춤형 개입	2(1.2)	
	전문가지도 및 특강	전문가 개입, 전문가지도	3(1.8)	
	현장학습(체험)	직접체험, 실질적 체험, 현장실습	7(4.1)	
운영 관리	프로그램 관리 및 중간평가		강사의 적정성, 회기 및 진행방향 체크, 목표달성 체크리스트, 프로그램 선택의 적합성, 프로그램의 전반적인 흐름 및 운영파악, 중간 점검, 운영관리, 피드백 받기	13(7.6)
	최종발표회		청소년 성취 결과 제시, 성과 나누기, 성과물을 활용하여 의미 있는 작업하기, 성취물, 결과물 얻기	18(10.6)
			발표회, 전시회, 발표회 등을 통해 성취감 고조, 공연 또는 전시, 소감나누기	
	수료식, 수료증	수료식	수료식, 질의응답 시간	44(25.9)
효과성 검증		질적 평가, 소감나누기, 서비스평가, 프로그램의 실효성, 소질에 관한 피드백, 프로그램사후평가 및 토론회, 효과·효율성평가, 피드백, 효과성, 청소년 성장 기여도, 프로그램이 도움이 되었는지 모니터링		
만족도 평가		개인 및 중요한 주변인 만족도, 프로그램 참여 만족도		

개 입 단 계 (실행단계)			
주제	범주	의견	응답수(%)
	참가자 관리	청소년과 운영진 및 프로그램 실무자와의 관계 형성, 지도자와 참여 대상자간에 의사소통 필요	2(1.2)
	흥미유지 및 지속적인 동기강화	흥미로운 진행방법, 중간과정별 동기강화, 흥미로운 진행, 내담자의 적성과 흥미가 맞는 단계별 프로그램, 관심도 및 흥미도 변화 관찰, 참여도 높이기, 지속적인 동기부여 방안	35(20.6)
	격려 및 보상(강화물)	청소년 참여 독려, 대상자들이 끝까지 흥미를 잃지 않고 참여할 수 있도록 독려, 간헐적 보상, 꾸준한 연락, 격려지원, 지지, 차비지원	13(7.6)
	참여율	중도탈락방지, 참여율, 지속적인 참여, 참여유도	8(4.7)

사후단계에서는 진로 연계 및 취업이 25.7%로 가장 높게 나왔고, 정보제공(20.2%), 실습, 도제교육(19.3%), 동아리활동(17.4%) 순으로 나타났다. 사후단계는 프로그램 회기가 모두 종료되고 난 뒤에 할 수 있는 일종의 선택활동으로서 회기에서 습득하게 된 내용을 추후 진로 및 진로로 연결될 수 있도록 하는 것이 필요하다고 하였고, 관련한 내용에 대한 정보제공을 지속적으로 해야 하며, 배운 내용을 실습하거나 활용할 수 있는 기회가 있어야 한다고 하였다. 그리고 회기 동안의 내용에 대한 연장선상에서 후속프로그램으로 연결하거나 관련 동아리활동으로 연계되는 것이 필요하다고 하였다. 이에 본 연구에서는 동아리활동, 도제교육, 정보제공, 프로그램 결과보고, 자격시험 등을 운영절차 및 운영모형에 반영하였고, 다만 미래설계와 전망은 정보제공 시에 병행하여 할 수 있을 것으로 판단되어 절차에 별도로 제시하지는 않았으며, 진로 연계 및 취업은 직접적인 사회진입의 성과로, 자기계발 프로그램이 지향하는 최종목표와는 다소 거리가 있으므로 제외하였다.

표 46. 자기계발 프로그램 운영절차의 사후단계 구성 요소

사 후 단 계			
주제	범주	의견	응답수(%)
사후관리	동아리활동 (심화과정)	동아리활동연계, 다음 프로그램 연계, 프로그램 유지, 지속적인 프로그램 연장진행, 추후 연계 프로그램 및 확장, 지속적으로 자기계발 할 수 있도록, 참여 후 자격증 과정(심화과정)으로 지속연계를 위한 연락, 자신의 미래 연계가능 프로그램, 심화 단계 진행	19(17.4)

사 후 단 계			
주제	범주	의견	응답수(%)
	자격시험	성취감을 느낄 수 있게 수료증이나 자격증 취득, 자격취득 관련혜택, 자격증	8(7.5)
	실습, 도제교육 (활용-적용)	과정 수료 후 관련 분야 실습기회 제공, 자신이 얻은 성취를 실재화하기, 알바 및 학원을 통한 실질적인 참여 가능성 제고, 적용 정도 파악, 참여 후 활용, 습득한 내용을 바탕으로 한 현장체험, 전문가와 연계	21(19.3)
	진로 연계 및 취업	성취감 경험 후 현실적 진로 안내, 진로연결 정도 확인, 취업연계	28(25.7)
	정보제공	사례관리, 성과관련 점검, 사후지도(추후 Follow-up), 지속적인 관리, 취미 및 적성을 찾아서 잘 활용하고 있는지 등에 대한 연락	22(20.2)
		지속적인 정보제공 및 현황조사, 관련분야 정보제공, 프로그램 참여 후 정보안내, 진로 등의 정보 제공	
	미래설계 & 전망	자기계발이 인생진로를 설계할 때 어떤 도움을 줄 수 있는 지 차후 도움이 되는지에 대한 큰 계획 세우기, 대상자의 변화 향후계획, 미래 설계, 직접체험(관련 학과, 농활 등) 이후 해당 직업종사자에게 궁금한 점을 질문하고 답변을 듣고 전망에 대해 이야기 듣기	6(5.5)
	프로그램 결과보고	운영결과공유 방법확정, 운영사례 결과예시	2(1.8)
행정	행정처리	예산지출, 결과보고서, 보고서 및 정산	3(2.8)

## 2) 운영매뉴얼 수록 희망 내용

현장 활용도가 높은 자기계발 프로그램 운영 모형 매뉴얼 제작을 위해 실무자들에게 매뉴얼에 수록되기를 희망하는 항목을 다중 선택하도록 요청하였다. 전체 응답자의 57.1%가 영역별 프로그램 예시라고 응답하였으며, 다음으로 연계기관 정보와 참여 후 진로정보를 각 49.3%가 선택하였다. 그 밖에 진행절차(33.9%), 자기계발 영역(32.1%), 사전준비사항(24.3%), 유의사항 Tip(23.9%) 등이 매뉴얼이 수록되기를 희망하였다. 이에 의견들을 최대한 반영하여 운영절차, 운영관련 팁, 사전준비사항은 제2부 운영매뉴얼에 제시하였다. 또한 자기계발 영역은 센터별 프

로그램현황 파악 및 설문조사 결과와 기존 청소년활동 프로그램 분류 등을 참고하여 문화·예술, 신체단련, 봉사활동, 과학정보, 환경보존 등으로 구분하였고, 영역별 프로그램 예시는 부록에 수록하였다. 다만 연계기관 정보 및 참여 후 진로정보는 전국 190여개의 지역 전체를 대상으로 구체적인 내용을 담기에 한계가 있어 추후 실무자 간담회 등을 통해 제공하고자 한다.

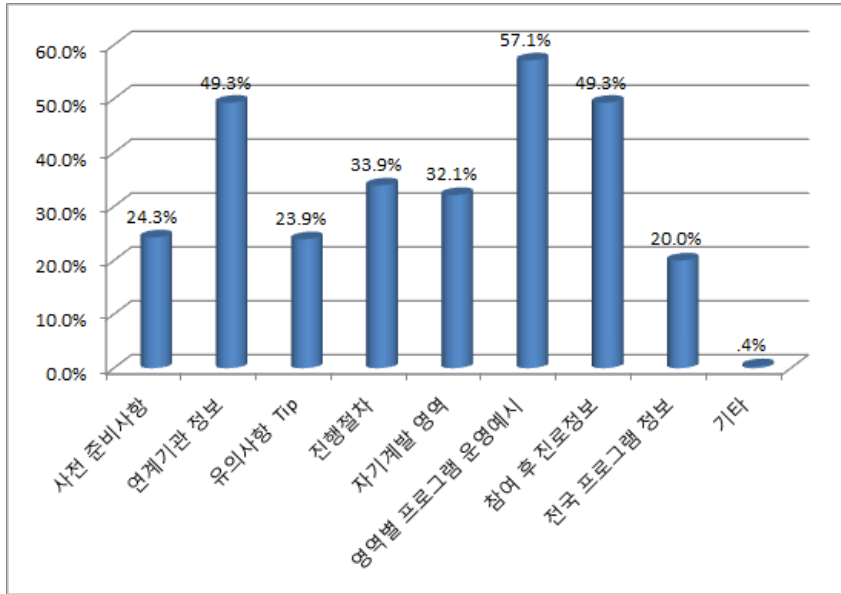


그림 25. 자기계발 프로그램 운영매뉴얼 수록 희망 내용 (복수응답)

표 47은 운영매뉴얼수록 희망 내용을 실무경력 집단별로 제시한 것이다. 경력집단별로 운영매뉴얼에 프로그램 참여 후 진로정보, 자기계발 영역에 대한 제시 및 연계기관 정보 등이 수록되기를 희망하는 정도는 크게 차이가 나지 않았다. 그러나 2년 미만 실무자 집단의 경우 다른 두 경력집단에 비해 진행절차(41.3%)나 사전준비사항(30.3%)에 대한 요구가 더 높게 나타났고, 4년 이상 경력집단의 경우 다른 집단에 비해 자기계발 영역별 프로그램 예시(60.0%)와 유의사항 Tip(30.0%)이 매뉴얼이 수록되기를 희망하는 비율이 높았다.

표 47. 운영매뉴얼 수록 희망 내용 (복수응답)

구 분	실무자전체 (%)	실무경력		
		2년 미만(%)	2년~4년 미만(%)	4년 이상(%)
사전준비 사항	68(24.3)	33(30.3)	17(21.3)	13(16.3)
연계기관 정보	137(49.3)	56(51.4)	37(46.3)	39(48.8)
유의사항 Tip	67(23.9)	23(21.1)	18(22.5)	24(30.0)
진행절차	95(33.9)	45(41.3)	26(32.5)	21(26.3)
자기개발 영역	90(32.1)	33(30.3)	27(33.8)	26(32.5)
영역별 프로그램 운영 예시	160(57.1)	59(54.1)	46(57.5)	48(60.0)
참여 후 진로정보	138(49.3)	55(50.5)	40(50.0)	40(50.0)
전국프로그램 정보	56(20.0)	20(18.3)	16(20.0)	17(21.3)
기타	1(0.4)	0(0.0)	0(0.0)	1(1.3)
사례수	280	109	80	80

### 3) 지역기반의 특성을 반영한 프로그램 아이디어

실무자 대상 설문조사에서 실무자들의 기관이 속한 지역에 기반한 자기개발 프로그램 주제에 대한 의견을 자유롭게 제안하여 기술하도록 요청하였다. 총 15개 지역의 107명의 실무자들이 지역특성을 반영한 프로그램의 아이디어를 제공하였다. 지역별 특화 프로그램 아이디어는 표 48과 같다.

표 48. 지역별 특화 프로그램 아이디어

(N=107)

지역	영역 (개수)	프로그램 아이디어/예시
서울	문화·예술 (4)	서울시 문화체험 활동과 함께하는 프로그램
		문화·예술 쪽 멘토 연계 및 활용
		도예
		그림그리기
	신체단련 (4)	주변공원 활용(간단한 운동, 산책)
		등산
		농구
		마사지 연계하여 말타기 체험 및 현장견학



지역	영역 (개수)	프로그램 아이디어/예시
	환경보존 (3)	공원의 다양한 나무들과 숲을 통한 조경해설 프로그램 이후 자격증 연결
		피톤치드효과 활용(삼림욕)
		숲 해설가
부산	문화·예술 (5)	보컬
		실용음악
		뮤지컬
		연극
		청소년시설 유일무이한 음악스튜디오 활용
	신체단련 (5)	해양레저스포츠
		서핑
		수영
		기타 해양스포츠
		스케이팅
대구	문화·예술 (2)	벽화
		캘리그래피
	신체단련 (1)	심신단련을 위한 신체활동
인천	봉사활동 (1)	인천 중구 영종도, 하늘축제 때 자원봉사 및 발표회
	환경보존 (1)	인천항, 인천국제공항을 이용한 프로그램
대전	신체단련 (2)	신체단련
		바닷가(수상관련)
	환경보존 (2)	농촌(농사 등)
		지역고유의 원도심을 이해하고 활용할 수 있는 문제들
울산	문화·예술 (2)	도자기공예
		예체능, 기술 등의 주제를 나눠 진행하고 직접체험이 가능하도록 해당직업인에게 멘토링 연계를 추진 할 수 있도록 함
	신체단련 (1)	스킨스쿠버 자격증 취득과정
	과학정보 (2)	자동차(인턴십)
기술 및 인턴체험		
경기	문화·예술 (14)	구리아트홀을 이용한 문화프로그램
		농사지어서 농산물 판매, 출판사와의 연계를 통해 책 읽기, 글쓰기 프로그램
		댄스, 밴드, 요리 등 동아리활동

지역	영역 (개수)	프로그램 아이디어/예시
		수공예
		목공예
		도예
		원예
		문화·예술을 표방하는 지자체
		사진
		연극
		연기
		보컬
		섬유
		관광
	신체단련 (3)	수상스키
		패러글라이딩
		체육활동
환경보존 (1)	역사탐방	
과학정보 (2)	성남사업단지, IT업계 연계	
	자동차 정비	
강원	문화·예술 (1)	문화체험
	환경보존 (1)	산과 바다의 자연환경 탐험활동
충북	문화·예술 (2)	실용음악학원과 연계한 예능수업
		악기체험
충남	신체단련 (1)	해양스포츠
	봉사활동 (1)	봉사활동
	환경보존 (2)	농촌지도사 관련 농촌체험 프로그램
생태교육(철새교육)		
전북	-	아르바이트 연계, 지역자원 연계, 대학 내 동아리 연계
전남	문화·예술 (1)	문화관광
	신체단련 (2)	댄스
		수영
	환경보존 (2)	바리스타
		지역특산물 가공 현장 연계

지역	영역 (개수)	프로그램 아이디어/예시
경북	문화·예술 (7)	관광문화해설사
		연기
		글쓰기
		악기 배우기
		공예
		학원연합회, 동호회와의 연계를 통한 문화, 예술영역
		도자기
	신체단련 (1)	학원연합회, 동호회와의 연계를 통한 신체단련 영역
	환경보존 (2)	전통적인 유불 문화, 선비의 도시, 천혜의 자연경관 소백산
자연친화적인 것(풍기, 영주는 사과와 인삼, 한우가 유명하므로 다양한 프로그램이 개발 될 수 있을 것임)		
과학정보 (1)	전자기기	
경남	문화·예술 (3)	김해문화재단(무지개다리사업: 소외계층 문화동아리 지원)
		가구조립
		영상음악, 편집 영상촬영: 전문적으로 배울 수 있는 문화 관련 기관 있음
	신체단련 (2)	해양체험
		수상스포츠
	봉사활동 (1)	위문활동: 요양병원이 많음
	환경보존 (5)	농촌연계보상 및 농업관련 자기개발 프로그램
		공터에 식물 키우기
		음식체험 자연해설
		자연생태활동
		한방약초 전통문화
과학정보 (2)	대학탐방, 문화체험	
	조선업 관련된 주제	
제주	문화·예술 (1)	관광계열 관련 외국어 및 서비스영역
	신체단련 (1)	수상레저

위에 제시된 바와 같이 전국 센터 실무자들에게 지역별 특화프로그램에 대한 아이디어를 질 문한 결과, 지역별 환경 및 상황을 고려하여 총 95개의 프로그램 및 주제가 제시되었다. 유형별 로는 ‘문화·예술’이 42개로 가장 많았고, 다음으로 ‘신체단련’23개, ‘환경보존’ 19개, 과학정보 7

개, 봉사활동 3개 순으로 조사되었다. 이는 앞서 제시된 청소년, 실무자 각각의 조사 결과와 유사하게 자기계발 프로그램 중 희망하는 영역이나 경험했던 영역 모두 문화·예술 및 신체단련이 주를 이루고 있음을 볼 수 있다. 즉 지역 특성을 반영하더라도 그 주제에 있어서는 주로 일상생활에서 비교적 쉽게 접할 수 있으면서 문화·예술이나 신체단련과 같이 기술을 습득하는 활동이 실무자들에게 프로그램 주제로 고려되고 있다. 다만 지역의 특성을 고려하여 농촌주변 지역인 경우, 농촌체험, 환경탐험 등의 활동을, 바다주변 지역은 수상레저, 해양스포츠 활동을, 도심주변은 일반적인 문화·예술 활동(연극, 뮤지컬, 댄스 배우기 등)을 제안하였다. 한편, 지역사회 내의 기관, 단체 등의 연계자원을 활용한 프로그램을 제시하기도 하였다.

#### 4) 자기계발 운영모형에 대한 조언

자기계발 프로그램 운영 모형이 현장에서 유용하게 사용될 수 있도록 실무자들의 의견을 자유롭게 기술하도록 요청하였다. 표 49는 개방형 질문의 응답들을 주제별로 분류하여 각 주제별로 주요 내용과 빈도를 정리한 것이다. 실무자들의 의견은 크게 프로그램 특징, 매뉴얼, 프로그램 구조, 프로그램 요소, 프로그램 운영여건, 프로그램 운영 Tip, 기타의견으로 분류되었으며, 실질적으로 청소년에게 도움이 되고, 청소년들의 욕구를 반영한 프로그램 프로그램이 필요하다는 의견이 다양한 의견들 가운데서 상대적으로 높은 빈도를 차지했다.

표 49. 자기계발 운영모형에 대한 조언 (복수응답)

(N=89)

주제	주요내용	빈도
프로그램 특징	실질적인 도움이 되는 내용의 프로그램(정보제공 포함)	13
	실제 청소년의 의견 및 욕구 반영한 프로그램	12
	결과물이 아닌 흥미/경험/체험자체에 의미를 갖고 즐길 수 있는 활동	4
	청소년이 흥미와 성취감을 가질 수 있는 프로그램	4
	현장에서 경험할 수 있는 프로그램 제공, 청소년들이 제대로 습득하고 활용할 수 있는 기회가 이루어져야 함	3
	진로와 연결되는 프로그램	2
	청소년의 개성을 반영한 프로그램	1
	질적 완성도가 높은 프로그램	1
	전문가 과정까지 교육	1
	단계별 프로그램 도입으로 다양한 청소년 수용	1
매뉴얼	운영매뉴얼 내용 보강	6

주제	주요내용	빈도
	다양한 프로그램	4
	실무에 바로 적용할 수 있는 모형	2
	실질적 도움이 되는 정보제공	2
	프로그램 홍보	2
	청소년 모집 및 관리	2
	다양한 운영모형	1
	지역특성을 고려한 모형 개발	1
	진로정보제공	1
	자기개발 영역에 대한 범위 및 종류의 명확화	1
	상황에 맞게 변경 가능한 운영모형 필요	1
	시범운영기간 설정으로 노하우 축적	1
	질적 완성도가 높은 프로그램	1
	성공사례공유	1
	시의성에 맞는 프로그램 제공	1
프로그램 구조	소집단 활용 프로그램	3
	관심영역에 대한 탐색 포함	2
	개별참여가 가능한 프로그램	1
프로그램 요소	동기부여 및 동기강화	4
	기술 및 자격증 취득	3
	현장실습 및 인턴십 기회	2
	사후관리	2
	프로그램수료에 대한 공신력 있는 인센티브 제공	1
	청소년의 지속적인 참여 유도	1
	청소년의 자기주도성 발휘	1
프로그램 운영여건	재정지원	5
	강사전문성 제고, 전문 강사 확보	5
	검증된 연계기관 정보	4
	예산사용의 원활화를 위한 행정절차 간소화	1
	프로그램 체험과 관련된 여건 정비	1
프로그램 운영 Tip	청소년의 눈높이에 맞춰 소통 및 프로그램 운영	2
	청소년의 자신감 독려	2

주제	주요내용	빈도
	1차 프로그램 참여자 2차 프로그램 참여시 인센티브 제공	1
	성과를 위한 운영 보다는 필요한 대상자들을 위주로 집중 운영	1
	학업중단 청소년에 대한 완벽한 이해와 포용	1
기타	기관장의 권한이 프로그램 기획 단계부터 영향이 너무 큼	1
	참여자 친목도모를 위한 연합 MT 필요	1

## 라. 실무자 설문조사 결과에 대한 시사점

본 연구에서는 전국 16개 시·도의 166개 학교밖청소년지원센터에 종사하는 실무자들 중 298명을 대상으로 학교 밖 청소년의 자기계발에 관한 설문조사를 실시하였으며, 분석결과에 기초한 학교 밖 청소년을 위한 자기계발 프로그램 및 운영모형개발에 대한 시사점은 다음과 같다.

첫째, 조사에 참여한 실무자들은 학교 밖 청소년을 위한 자기계발 프로그램의 필요성을 인식하고 있다. 실무자들이 생각하는 청소년의 현재 자신의 발전과 관련하여 가장 고민하는 것으로 취업이나 직업을 갖기 위한 준비(43.4%), 학력 취득 및 대학진학 준비(31.4%), 특기적성 분야의 자기계발(23.0%) 순으로 나타나 청소년 조사에서 학력취득 및 대학진학이 1순위로 조사된 것과는 다소 차이가 있다. 한편, 4년 이상의 관련 실무경험을 가진 집단의 경우 경력이 낮은 집단에 비해 청소년들의 현재 고민으로 자기계발을 선택한 경우가 많았는데, 오랜 기간 현장에서 근무하면서 학업이나 취업 이외의 영역에 대한 고민하는 청소년들을 더 많이 만나게 된 것과 관련이 있을 것이다. 또한 센터 이용 청소년들의 현재 진로목표에 대한 다중선택 문항에서 실무자들은 청소년 조사결과와 유사하게 검정고시, 취업, 자격증취득, 직업훈련 등을 선택하여 센터 프로그램에 참여하는 청소년들의 현 상황을 제시해 주었다. 그러나 실무자들은 청소년들 가운데 진로목표가 미결정 상태(48.2%)인 경우도 상당할 것으로 평가하고 있어 학교 밖 청소년들의 진로탐색 및 진로목표설정에 도움이 되는 프로그램이 필요함을 간접적으로 시사하는 것이다. 이는 학교 밖 청소년들을 위한 직업준비나 학업복귀 이외의 자기계발 프로그램의 필요성에 대해 전체의 74.9%의 실무자들이 매우 필요하다고 응답한 것과 관련이 있다.

둘째, 실무자들은 문화·예술, 신체단련 및 과학정보 분야의 자기계발 프로그램을 운영하기를 희망한다. 실제로 전체 조사 대상자의 50.3%가 현재 또는 과거에 자기계발 프로그램을 운영한 경험이 있었으며, 공예(36.7%), 악기배우기(32%), 구기종목 프로그램(21.3%), 사진촬영 프로그램(16.7%) 등의 운영 경험이 있는 것으로 보고하였다. 운영희망 프로그램에 대한 조사에서 실무자들은 악기배우기(41.2%), 사진촬영(19.1%), 댄스, 무용(16.8%), 공예(16.4%), 영상, 음악편집(15.6%), 디자인(14.9%) 등의 문화·예술 분야, 해양종목(21.8%), 무술종목(15.3%), 구기 종목

(13.7%) 등의 신체단련분야의 프로그램을 개설하기를 희망하며, 과학정보 영역의 경우 컴퓨터, IT관련 프로그램(22.5%)운영을 다수 선택하여 청소년들의 욕구를 반영하여 운영했던 기존의 프로그램 이외에 보다 다양한 자기계발 프로그램의 필요성을 제시하였다.

셋째, 실무자들이 생각하는 학교 밖 청소년 자기계발 프로그램은 청소년들의 진로 탐색 및 진로에 도움이 되는 것이어야 하며 이는 청소년의 의견과 일치하는 것이다. 실무자들도 청소년들에게 ‘참여한 자기계발 분야가 자신의 적성에 맞는지 여부(60.7%)’를 알 수 있게 하는 적성 탐색의 기회이어야 하며, 더 나아가서는 ‘참여한 자기계발 분야의 자격증 취득(35.9%)’이나 ‘참여한 자기계발 분야로 진출할 수 있는 기회 만들기(33.2%)’를 가능하게 하여 진로에 도움이 되어야 한다고 생각한다. 따라서 프로그램 참가한 청소년들이 관련 자격증 취득(71.2%)처럼 자신의 진로에 도움이 되고, 성취감을 줄 수 있는 결과물을 획득하기를 희망하고 있다. 그 밖에 청소년들이 현장체험(56.3%), 인턴 및 실습경험(48.8%) 등의 자기계발 분야에 대한 실제 경험, 그리고 자기계발에 유익한 정보 획득(35.6%)을 희망할 것이라고 응답하여 청소년들의 욕구를 잘 파악하고 있는 것으로 나타났다. 즉, 참여한 자기계발 분야가 무엇인가에 따라 프로그램 참여 목표와 참여를 통해 얻을 수 있는 결과물의 형태는 자격증이나 수료증의 증서일 수도 있고, 실습 및 현장경험이거나 관련분야의 지식 및 기술일 수도 있다. 따라서 자기계발 운영모형은 학교 밖 청소년들이 자기계발 프로그램 참여를 통해 얻게 될 결과물과 성과가 무엇인지를 대상자 모집단계에서 제시하여야 하고, 실무자들은 프로그램의 기획단계에서부터 선택한 자기계발 분야에 부합하는 결과물은 무엇인지 분명하게 하여 참가 청소년들의 프로그램 이수 동기를 향상시킬 필요가 있다.

넷째, 자기계발 프로그램은 청소년들의 욕구와 흥미를 반영하는 것이어야 한다. 실무자들이 생각하기에 청소년들이 희망하는 자기계발 프로그램은 무엇인지 다중선택하게 하였는데, 실무자들은 청소년들이 관심을 가지고 새롭게 무엇을 배우며, 흥미롭게 참여할 수 있는 프로그램을 중심으로 선택하였음을 알 수 있다. 이는 실무자들이 참가자 모집 문제(60.2%)를 자기계발 프로그램 운영의 가장 큰 애로사항으로 지적한 것과 관련이 있다. 한편, 청소년들이 봉사활동 및 환경보존 분야에 대한 선호도가 낮을 것이라고 한 실무자들의 의견은 청소년의 응답과 상이하였다. 이는 프로그램 운영 사전단계에서 수요조사가 반드시 필요함을 시사한다. 실제 조사에 참가한 실무자들이 자기계발 프로그램 운영절차 중 사전단계에 ‘참가자 욕구와 흥미 및 동기수준 파악(43.4%)’이 필요함을 강조하였고, 운영모형에 대한 조언으로 자기계발 프로그램은 ‘실제 청소년의 의견 및 욕구를 반영한 프로그램’이어야 한다는 다수의 실무자의 의견이 이를 뒷받침한다.

다섯째, 학교 밖 청소년들의 자기계발을 위한 동기부여가 선행되어야 한다. 실무자들은 학교 밖 청소년의 상당수가 ‘현재 무엇을 배워보겠다는 의지가 없거나(35.7%)’, ‘자기계발에 대한 관

심은 있지만 실천할 자신이 없다(28.2%)'고 지적했다. 이러한 의견은 자기계발 프로그램뿐만 아니라 실무자들이 학교 밖 청소년들과의 다양한 프로그램 운영 경험에 기초한 것이라고 생각된다. 특히 학교 밖 청소년들 중 정규 학교 중단 후 아직 뚜렷한 목표의식이 부족한 단계에 있는 경우나 자기계발의 초기 단계에 있는 청소년들에게는 본격적인 자기계발 프로그램에의 투입에 앞서 자기계발이란 무엇이며 왜 필요하고, 어떠한 자기계발 영역 및 분야가 있는지 체험할 수 있게 하는 단기 프로그램과 심리상담 등이 우선적용 될 필요가 있다.

마지막으로 실무자들의 자기계발 운영프로그램 구성요소 및 운영모형에 대한 개방형 질문에 대한 응답 그리고 프로그램 운영구조 및 매뉴얼수록 희망 내용에 대한 설문조사결과는 본 연구에서 자기계발 프로그램 운영모형 및 운영매뉴얼 작성의 중요한 자료로 활용될 것이다. 먼저, 실무자들은 프로그램 운영구조면에서 주 1회를 기준으로 3개월 정도(48.2%)의 프로그램을 진행하고, 1일 2시간(76.1%)정도 투입되는 것을 선호하였는데, 이는 자기계발 운영모형 개발과정에서 운영기간에 대한 근거가 된다. 또한 준비단계-실행단계-사후단계에 이르는 프로그램 운영단계별 구성요소에 대한 실무자들의 다양한 의견을 반영하여 자기계발 프로그램의 단계별 운영구조를 도출할 수 있다. 그리고 운영모형을 현장에 적용하기 위한 매뉴얼은 실무자들의 요구를 반영하여 영역별 프로그램 예시(57.1%), 연계기관 정보(49.3%), 참여 후 진로정보(49.3%), 진행절차(33.9%)등의 세부 내용이 수록되어야 한다.

## 4. 학교 밖 청소년 심층 면접

### 가. 목적

학교 밖 청소년 지원 사업에 참여하여 프로그램과 상담을 받고 있는 학교 밖 청소년을 대상으로 학교를 그만 둔 이후 참가했거나 현재 참여하고 있는 프로그램 경험, 현재 하고 싶은 프로그램, 하고 싶은 프로그램의 장애요소, 자기계발에 대한 의미, 자기계발을 위해 스스로 노력한 경험, 프로그램 경험이 준 영향과 도움, 자기계발을 위해 필요한 도움, 프로그램에 참여하는데 중요하게 생각하는 것, 프로그램에 참여하면 도움이 되는 것, 프로그램에 참여하는데 걸림돌이 되는 것 등을 탐색하여 자기계발 프로그램 운영 모형 개발 시 주요한 구성 요소로 추출하고자 하였다.

### 나. 조사 대상

자기계발 프로그램 운영 모형을 개발하는데 필요한 기초 자료를 제공받고자 2015년 5월 22일



부터 6월 1일까지 학교 밖 청소년 지원 사업에 참여하고 있는 학교 밖 청소년들을 대상으로 심층면접을 실시하였다. 면접대상자를 선정하기 위해 학교 밖 청소년 지원 사업을 운영하고 있는 지역 상담센터의 현장실무자들에게 학교 밖 청소년 지원 사업 서비스를 이상 이용하고 있는 청소년들의 추천을 의뢰하였다. 이 중 최종적으로 면접에 동의한 대상자는 10명으로서 남자 5명, 여자 5명이었다. 평균 연령은 18.5세였다. 면접대상자의 학업중단 시기는 중1 시기가 1명, 중2 시기가 2명, 고1 시기가 4명으로 가장 많았으며, 고2와 고3 시기가 각 1명, 고등학교 미진학이 1명이었다. 면접에 참여한 대상자들에게는 연구의 목적과 내용을 설명하였으며, 녹음에 대한 내용을 동의를 받았고, 면접 후 소정의 답례품(문화상품권)을 지급하였다.

심층면접의 효율적인 운영을 위하여 심층 면접 질문 내용은 사전에 연구진이 함께 논의를 통해 결정하였으며, 심층 면접의 결과는 사회복지학, 청소년학, 교육학 분야의 박사 4인과 석사 2인이 내용분석을 하였다. 심층 면접 후 면접 내용은 모두 축어록으로 작성되었으며 의미 있는 문장을 추출하여 비슷한 항목으로 분류하였다. 심층면접에 참여한 대상자는 표 50과 같다.

표 50. 심층 면접 대상자 현황

구분	성별	나이	가족관계	중단 시기	중단 이유
1	여	20	모 동거	고1	교우관계(왕따)
2	남	20	부모 동거	중2	건강악화
3	여	16	부모 동거	중1	시간이 가까워서
4	남	19	모 동거	중2	학교폭력
5	여	18	부모 동거	고1	학업문제, 교우관계(은따)
6	남	19	부모 동거	고1	유학
7	남	18	조부모 동거	고1	학교 부적응
8	여	19	부모 동거	고2	진로목표가 학교와 맞지 않음, 학업흥미상실
9	여	19	모 동거	고3	전공이 적성에 맞지 않음, 가족갈등으로 거주지 이전
10	남	17	청소년쉼터 거주 (부모 있음)	고등학교 미진학	학교부적응, 가출

#### 다. 심층 면접 질문 내용

심층 면접 질문 내용은 표 51과 같다. 질문은 크게 참여자의 학업중단 경험에 대한 의견, 자

기계발의 의미, 경험에 대한 의견, 자기계발 프로그램 참여에 대한 의견, 자기계발 프로그램 구성 시 적당한 횟수, 기간, 하루 참여 시간으로 나누어 질문이 이루어졌다.

표 51. 심층 면접 질문 내용

내 용
<p><b>1. 참여자의 학업중단 경험에 대한 의견 (참여자 전원 파악)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 학업중단 시기, 기간, 이유 등</li> <li>- 학교 중단 이후 생활은 어떠했는지?</li> <li>- 학교 중단 이후 참가했거나 현재 참여하고 있는 프로그램 경험은?</li> <li>- 현재 하고 싶은 일은 무엇이며, 하지 못하고 있다면 무엇이 장애가 되는지?</li> </ul> <p><b>2. 자기계발의 의미, 경험 등에 대한 의견</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 자기계발은 무엇이라고 생각하는지?</li> <li>- 자기계발 프로그램에 참여해봤거나 자기계발을 위해 스스로 노력한 경험이 있는지, 또 그러한 경험들이 자기계발에 어떤 영향 또는 어떤 도움이 되었는지?</li> <li>- 자신이 꼭 성취해보고 싶은 자기계발 영역이나 구체적인 활동이 있는지?</li> <li>- 자신이 원하는 자기계발을 이루고자 한다면 어떤 도움이 필요하다고 생각하는지?</li> </ul> <p><b>3. 자기계발 프로그램 참여에 대한 의견</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 자신이 관심 있는 분야의 자기계발 프로그램이 있다면 참여할 의향이 있는지?</li> <li>- 자기계발 프로그램 참여를 결정할 때 가장 중요하다고 생각하는 것은 무엇인지?</li> <li>- 만약 자기계발 프로그램에 참여한다면 자신에게 어떻게 도움이 될 수 있을 것 같은지?</li> <li>- 자기계발 프로그램에 참여하는데 장애요소(걸림돌, 어려운 점 등)는 무엇인지?</li> <li>- 자기계발 프로그램 참여를 통해 얻고 싶은 것은? (예: 수료증, 자격증, 전문지식, 전문가와의 만남 등)</li> </ul> <p><b>4. 자기계발 프로그램 구성 시 적당한 횟수, 기간(주 1회 기준), 하루 참여시간은?</b></p>

## 라. 심층 면접 결과 요약

학교 밖 청소년 지원 사업에 참여한 학교 밖 청소년을 대상으로 한 심층 면접 분석 결과를 다음과 같이 요약하였다. 심층 분석 결과는 크게 학교를 그만 둔 이후의 생활, 학교를 그만 둔 이후 참가했거나 현재 참여하고 있는 프로그램, 현재 하고 싶은 일, 하고 싶은 일을 준비하는데 장애가 되는 것, ‘자기계발’에 대한 의미, 자기계발 프로그램에 참여를 해봤거나 스스로 노력한 경험, 프로그램 경험이 준 영향과 도움, 꼭 성취해보고 싶은 자기계발 영역이나 활동, 자기계발을 이루기 위해 필요한 도움, 관심 있는 자기계발 프로그램에 참여할 의사, 프로그램에 참여하는데 중요하게 생각하는 것, 프로그램에 참여하면 도움이 되는 것, 프로그램에 참여하는데 걸림돌이 되는 것, 프로그램 참여를 통해 얻고 싶은 것, 자기계발 프로그램의 횟수로 분류되었다.

### 1) 학교를 그만 둔 이후의 생활

학교를 그만 둔 이후 청소년들의 생활로는 집에서 먹고 자고 놀기만 하다가 공부하고 운동하기 시작했거나 밤늦게 자고 아침 늦게 일어나기도 하고, 절도, 본드, 마약을 하면서 폭력적인 일에 가담하기도 하였다. 마음대로 놀아서 좋기도 하였으며, 집에 있으니 할 일도 없고 눈치도 보여서 서빙, 편의점과 같은 아르바이트를 하였다.

“비행... 그 양아치 짓? 비행청소년? 어쨌든 이상한 짓하면서 지내다가 이상한 짓 3개월 정도 하고 그 친구랑 헤어지고 일만했는데...” (청소년 1)

“학교를 안 나가고 직후에 저는 6월 달부터 알바를 시작했어요. 학교를 안 나가간다고 엄마께도 얘기를 드렸고 그런데 집에서 놀고 있을 수만은 없겠더라고요. 당장 검정고시를 칠 수 있는 것도 아니고... 그래서 12월 달까지는 계속 편의점에서 일만 했어요.” (청소년 8)

### 2) 학교를 그만둔 이후 참가했거나 현재 참여하고 있는 프로그램

학교를 그만둔 이후 참가했거나 현재 참여하고 있는 프로그램으로는 집 근처 미술관에서 명사 강의를 듣거나 음악회, 여성교실, 요리교실, 벽화그리기, 밴드, 연극동아리 등에 참가했거나 참여하고 있었고, 프로그램을 경험해보지 못한 청소년도 있었다.

“1년 정도 저희 집 근처에 있는 미술관에서 한 달에 한 번 명사석학 강의 듣는 거 이런 거 했고... 초반에, 지금은 조금 많이는 안하지만 초반에는 대사관이나 문화원 돌아다니면서 외교 쪽으로 이런 걸 배우는 프로그램 참여했었고...” (청소년 3)

“영어 학교랑 여성의 교실이라고 해서 여자에 대한 수업이 있더라고요. 먼 생리대 이런 거 만 들거나 여자에 대한 수업인 거 같아요. 한창 궁금한 게 성... 그런 수업을 금요일 마다 하구요. 가끔 한 달에 한 번 요리 교실이 있대요. 그래서 그것도 하구...” (청소년 5)

### 3) 현재 하고 싶은 일

현재 하고 싶은 일로는 하고 싶은 것이 없거나 잘 모르겠다는 응답도 있었지만 심리학, 약리학, 경호, 바리스타 자격증, 연극, 여행, 예체능, 워킹홀리데이, 봉사활동 등이었다.

“군대 갔다와가지고 그냥 영어 공부 좀 하고 싶어서 워킹홀리데이 넣어가지고 갈까 생각중이에요.” (청소년 2)

“제가 조리과 가면 조리가 좋아질 줄 알고 갔는데 안 맞고 음악 이런 거 좋아해서 음악 계열로 생각을 했었어요. 근데 자신감이 없어졌다 해야 하나? 그랬었는데 여기 연극동아리가 있다 했잖아요. 연극 쪽으로 진로를 정하고 싶다 생각을 했어요.” (청소년 9)

#### 4) 하고 싶은 일을 준비하는데 장애가 되는 것

하고 싶은 일을 준비하는데 장애가 되는 것으로는 공부를 하거나 준비를 하려고 해도 머리에 잘 들어오지 않거나 외국어공부를 가르쳐주는 데도 없고 비용도 비싸고, 봉사활동을 하는 경우에는 너무 힘들다는 생각을 가지고 있으며, 학업부분이 약해 힘들다는 생각을 가지고 있었다.

“돈이 너무 많이 깨졌어요. 놀면서... 학교 다니면 교통비만 깨졌거든요. 여기서도 교통비 깨지고 특성화니까 다 지원받았는데 학원비 많이 깨지고... 교통비랑 학원비가 크니까 이제 좀 알바를 하고 싶기도 하고...” (청소년 4)

“머리에 하나도 안 들어와요.” (청소년 6)

#### 5) 자기계발에 대한 의미

학교 밖 청소년들은 ‘자기계발’에 대한 의미를 자기가 하고 싶은 것을 찾는 것, 실생활에서 자기를 돋보이거나 유용하게 쓸 수 있는 것, 자기 자신이 자기를 알고 키우는 것, 꿈을 생기게 하는 것, 자기가 잘하는 것을 구체화 시켜 특출 나게 잘 하는 것, 시간을 허비하지 않고 시간을 활용하는 것, 자기가 좋아하는 것이고 하고 싶은 것이지만 혼자서는 할 수 없는 것, 독서 같은 것 등으로 생각하였다.

“자기 자신이 자기를 알고 키우는 거 아닐까요? 자기가 원하는 거 하고 그걸 좀 더 좋은 쪽으로 발전시키게 자기가 노력을 하는 거라고 생각해요.” (청소년 3)

“자기가 좋아하는 거. 하고 싶었던 거? 근데 자기 혼자서는 할 수가 없던 거... 그런 거나 조금 관심이 가는 거. 자기가 지금 꿈이 없는데 이걸 해 봄으로서 꿈이 생길 수가 있는 거니까.

자기 몸을 가꾸는 것도 자기계발이라고 생각하고 생각하거나 책 읽는 것도 자기계발이라고 생각해요.” (청소년 4)

#### 6) 자기계발 프로그램에 참여를 해봤거나 스스로 노력한 경험

자기계발 프로그램에 참여를 해봤거나 스스로 노력한 경험으로는 책을 많이 읽거나 운동, 클라이밍, 원에 프로그램 참가, 음악실이나 영화학교를 다닌 것이었다.

“집에 있을 때는 아빠 때문이긴 한데 책을 많이 읽었어요.” (청소년 10)

“그냥 언어 배우는 거 좋아해서 따로 공부하고 있거든요.” (청소년 7)

#### 7) 프로그램 경험이 준 영향과 도움

프로그램 경험이 준 영향과 도움으로는 책을 접하고 이해하는 데 쉬워졌고, 앞으로 어떻게 하면 좋을지 뭘 더 해야 되는지 생각하게 되고, 자신이 바뀌는 걸 체험하게 되며, 목표가 만들어지고 포기하지 않게 되며, 심리적 안정을 얻게 되었다. 또한 다른 사람들과 함께 함으로써 다른 사람을 이해하는 마음이 생기게 되었으며, 자신이 뭔가를 했다고 다른 사람에게 이야기할 수 있게 되었다.

“나중에 아무것도 없는 것 보다는 자기가 뭔가를 했다 이렇게 어디 가서 얘기 할 수 있는..? 저희 또래 애들이 자랑하는 걸 좋아하는데 아무것도 안 해 본 애들 같은 경우는 할 말이 없잖아요.” (청소년 8)

“다른 사람이랑 맞춰서 하니까 그냥 다른 사람을 이해하는 마음이 생겼습니다.” (청소년 10)

“일단 자기 자신을 다시 한 번 되돌아보고 생각한다는 뜻이니까 자기를 다시 한 번 볼 수 있는 거죠. 옛날에 나는 어땠는데 지금은 이렇게 자기계발 해가지고 사람이 변했다. 그렇다든가 조금 무궁무진 한 거 같아요.” (청소년 5)

#### 8) 꼭 성취해보고 싶은 자기계발 영역이나 활동

학교 밖 청소년들이 꼭 성취해보고 싶은 자기계발 영역이나 활동으로는 운동, 그림, 언어, 스

킨스쿠버, 스키, 봉사활동, 창업, 제과제빵, 조리사, 조주사 등이었다.

“저는 최대한 배울 수 있다고 생각이 드는 게 스킨 스쿠버 같은 거나 스키를 좀 잘 타는 거? 그런 것들을 좀 해보고 싶어요.” (청소년 4)

“봉사활동 많이 했으면 좋겠어요. 개인적으로. 두드림도 재미있긴 한데 봉사활동도 종류 많잖아요. 진짜 말 그대로 어린이집 봉사활동이나 노인정 가거나...” (청소년 5)

#### 9) 자기계발을 이루기 위해 필요한 도움

자기계발을 이루기 위해 필요한 도움으로는 가르쳐 주시는 선생님, 작업 공간, 재료, 시간과 돈, 나태한 자신을 잡아주는 사람, 학원 소개, 흥미가 어디 있는지 정확하게 파악해 주는 것, 센터에서 프로그램을 자체적으로 열어서 수업해 주는 것 등이었다.

“프로그램을 센터자체에서 못하더라도 학원 같은 곳을 소개를 해준다는가 애들이 어느 분야에 정확히 흥미가 있는지 어떻게 하고 싶은 건지 정확하게 파악을 하면 어떤 식으로 도움을 줘야 될지 잘 알 수 있을 거 같아요.” (청소년 8)

“저 혼자 개인으로 하려면 돈도 들어야 되고 시간도 들어야 되고 하는데 프로그램이 짜여져 있으면 제가 좀 더 쉽게 접할 수 있는...” (청소년 9)

#### 10) 관심 있는 자기계발 프로그램에 참여할 의사

관심 있는 자기계발 프로그램 참여의사에 대해 참여하기 싫다는 청소년 한명을 제외한 모든 청소년들이 참여할 의사가 있다고 하였다.

“참여할 의사가 있어요. 그리고 계속 참여 했고요, 가능하다면.” (청소년 3)

#### 11) 프로그램에 참여하는데 중요하게 생각하는 것

프로그램에 참여하는데 있어 중요하게 생각하는 것은 하고 싶은 정도, 프로그램의 질, 프로그램 내용, 장소, 동기부여, 자신감, 수업방식, 재미있는 선생님, 비슷한 연령대 같이 참여하는 친구들 등이었다.

“애들도 하는지 한 번 물어보고 애들이 한다면... 혼자인 거 보다 여럿이서 하는 게 재밌으니까 애들 하는지 봐야 돼요.” (청소년 10)

“확실하게 안 보이더라도 주변에 애들이 하게 되잖아요 그거를? 그걸 하는 거 자체로도 동기부여가 될 수가 있어요. 학교 밖 청소년 애들은 아무것도 안 하고 있는 애들을 대상으로 프로그램을 연다고 하면 자기는 아무것도 안하는데 개네는 확실히 보이는 성과나 자격증 그런 게 없더라도 자기가 집에서 잠만 잘 시간에 개네는 저런 거 배우는구나 이런 생각을 할 수 있기 때문에 그렇게 딱 보이는 성과가 없더라도 한다는 것만 보여주면 충분히 동기부여가 될 수 있을 거라 생각해요.” (청소년 8)

## 12) 프로그램에 참여하면 도움이 되는 것

프로그램에 참여하면 도움이 되는 것으로는 스트레스가 풀리며, 몰랐던 것을 배워가는 신기함이 있으며, 자기가 하고 싶었던 것을 경험할 수 있게 되며, 꿈이 생기고, 자신의 생활이나 생각이 바뀌며, 실력이 느는 걸 보면서 성취감이 생긴다고 하였다.

“제 생활을 바꿔주겠죠. 생활이나 생각이나? 보통 때는 생각을 해도 이런 걸 안 해 봤으니까 모르잖아요. 영어나 그런 것도 모르고 어떻게 하는지도 모르고 안전수칙도 모르는데 이런 걸 해 보고 그런 거를 다 알 수가 있는 거죠. 몰랐던 거를 알고 하나하나씩 배워가는 신비로움? 신기함? 그런 게 있을 거 같아요.” (청소년 4)

“열심히 배워서 실력이 느는 걸 보면 성취감이 느껴지지 않을까요?” (청소년 10)

## 13) 프로그램에 참여하는 데 걸림돌이 되는 것

프로그램에 참여하는 데 걸림돌이 되는 것으로는 힘든 것을 하기 싫어하는 친구들이 많은 것, 교통편, 이동거리, 놀고 싶은 욕구와 친구의 꼬임, 돈을 벌어야 하는 상황, 시간이 나지 않는 것 등이었다.

“일단은 놀고 싶은 욕구가 제일 클 거 같아요. 물론 자기가 하고 싶은 걸 하는 거지만 어찌됐든 틀은 수업을 듣는 거잖아요. 수업을 듣든 뭘 하든 저희한테는 선생님이 계시고 듣는 애들이 있고 수업으로 다가오니까 처음에는 자기한테 흥미 있는 거고 재밌어서 나가야지, 재밌겠다하고

딱 나가다가 나중에는 이 시간에 놀자고 하는 애들도 있을 거고 놀고 싶은 욕구가 제일 많이 방해가 될 거 같아요.” (청소년 8)

“시간? 시간이 너무 안 나서요. 확실히 제가 조금 더 바빠지니까... 옛날에는 이거할래? 하면 할게요, 할게요 했는데 지금은 생각해볼게요, 안 될 거 같아요. 이런 얘기 너무 많이 해요.” (청소년 2)

#### 14) 프로그램 참여를 통해 얻고 싶은 것

프로그램 참여를 통해 얻고 싶은 것으로는 자격증이나 수료증, 기회, 지식, 자기 자신, 추억, 직접적인 체험, 성취감이었으며, 체험할 수 있는 것 자체로 충분하며, 심리적으로 보듬어 줄 수 있는 것, 다음 단계로 활용할 수 있는 것이라고 하였다.

“학교를 관두고 친구들이랑 좀 이렇게... 저는 집에 있을 시간에 친구들은 학교에 있고 그런 거랑 머리 염색 하고 이렇게 하고 다녀도 어른들은 제가 학생인 거 알아보잖아요. 학교 안 다니냐 물어보거나... 심리적으로? 그런 거를 좀 이야기 해보고 보듬어 줄 수 있는 그런 게 있었으면 좋겠어요.” (청소년 9)

“이제 여기 배운 걸로 끝이 아니라 그 다음단계로 이걸 활용한다든가 그런 거에 대한 연결이 잘 되어 있었으면 좋겠어요.” (청소년 7)

#### 15) 자기계발 프로그램을 개발할 때 적당한 횟수

자기계발 프로그램을 개발할 때 적당한 횟수로는 주 1회 3명, 주 2~3회 4명, 월 1회 2명, 매일 1명이었다. 시간으로는 대부분 2~3시간이었다. 지속 기간으로는 3개월에서 길게는 2년까지였다.

“그냥 일주일에 한 번 정도 두 시간 이면 될 거 같아요. 3, 4개월?” (청소년 10)

“일주일에 두세 번? (하루의 참가시간은?) 두 시간? 세 시간? (기간은?) 6개월?” (청소년 9)

### 마. 학교 밖 청소년 심층 면접의 시사점

본 연구에서는 학교 밖 청소년 지원 사업 서비스를 받고 있는 남녀 청소년 10명을 대상으로



자기계발 프로그램 경험에 대한 심층면접을 실시하였다. 그 결과, 학교를 그만 둔 이후의 생활, 학교를 그만 둔 이후 참가했거나 현재 참여하고 있는 프로그램, 현재 하고 싶은 일, 하고 싶은 일을 준비하는데 장애가 되는 것, '자기계발'에 대한 의미, 자기계발 프로그램에 참여를 해봤거나 스스로 노력한 경험, 프로그램 경험이 준 영향과 도움, 꼭 성취해보고 싶은 자기계발 영역이나 활동, 자기계발을 이루기 위해 필요한 도움, 관심 있는 자기계발 프로그램에 참여할 의사, 프로그램에 참여하는데 중요하게 생각하는 것, 프로그램에 참여하면 도움이 되는 것, 프로그램에 참여하는데 걸림돌이 되는 것, 프로그램 참여를 통해 얻고 싶은 것, 자기계발 프로그램의 횟수에 대한 다양한 자료를 수집하였다. 이러한 심층면접 결과가 자기계발 프로그램 운영 모형 개발에 주는 주요한 시사점은 다음과 같다.

첫째, 청소년들이 생각하는 '자기계발'의 의미로 자기가 하고 싶은 것을 찾는 것, 실생활에서 자기를 돋보이거나 유용하게 쓸 수 있는 것, 자기 자신이 자기를 알고 키우는 것, 꿈을 생기게 하는 것, 자기가 잘 하는 것을 구체화 시켜 특출 나게 잘 하는 것, 시간을 허비하지 않고 시간을 활용하는 것, 자기가 좋아하는 것이고 하고 싶은 것이지만 혼자서는 할 수 없는 것 등으로 생각하고 있는 것으로 나타났다. 대체로 청소년들은 본 연구에서 '개인의 성장과 발전에 초점을 두고 자신의 능력과 역량을 개발·발전시키는 행위'로 정리한 개념과 유사하게 자기계발의 의미를 알고 있는 것으로 보인다. 따라서 자기계발 프로그램이 청소년 개인의 소질과 적성을 발견하고 잠재력을 실현하는데 도움을 주는 것으로써 학교 밖 청년들에게 인식될 때 보다 많은 청소년들이 그들의 지식, 기능, 태도를 배양하고 축적하는데 도움을 줄 수 있을 것이라 생각된다.

둘째, 학교 밖 청소년들에게 자기계발 프로그램 활동의 경험이 준 영향으로 책을 접하고 이해하는 데 쉬워졌고, 앞으로 어떻게 하면 좋을지 될 더 해야 되는지 생각하게 되고, 자신이 바뀌는 걸 체험하게 되며, 목표가 만들어지고 포기하지 않게 되며, 심리적 안정을 얻게 되었다. 또한 다른 사람들과 함께 함으로써 다른 사람을 이해하는 마음이 생기게 되었으며, 자신이 뭔가를 했다고 다른 사람에게 이야기할 수 있게 해주어 도움이 되었다고 이야기하고 있다. 이는 청소년들에게 자기계발 프로그램 활동은 심리적, 정서적, 행동적인 변화를 가져오는 계기를 마련해준다고 할 수 있다. 즉, 처음에는 막연히 실무자 선생님이 참여하라고 해서 참여하는 다소 소극적인 태도로 참여를 하였지만, 활동을 통해 자신이 어떻게 살아야 하고 스스로도 자신이 바뀌는 것으로 느끼게 되며, 꿈과 목표가 생기는 경험을 하였다. 따라서 자기계발 프로그램은 프로그램으로서의 활동차원을 넘어서서 청소년들에게 자기 자신을 다시 한 번 되돌아보게 하고 도중에 포기하지 않는 자신을 깨닫게 만드는 활동이라고 할 수 있겠다.

셋째, 학교 밖 청소년들이 꼭 성취해보고 싶은 자기계발 영역이나 활동으로는 운동, 그림, 언어, 스킨스쿠버, 스키, 봉사활동, 창업, 제과제빵, 조리사, 조주사 등이었다. 이는 청소년들이 하

고 싶은 활동이 주로 자신의 목표와 꿈과 연결되어 있는 것으로써 자기계발 프로그램이 학업복귀나 사회진입과 동떨어진 개별 활동이라기보다는 학업복귀나 사회진입과 연계되어 진행되는 활동임을 시사하는 것이라 할 수 있다.

넷째, 학교 밖 청소년들이 자기계발을 이루기 위해 필요한 도움으로는 가르쳐 주시는 선생님, 작업 공간, 재료, 시간과 돈, 나태한 자신을 잡아주는 사람, 학원 소개, 흥미가 어디 있는지 정확하게 파악해 주는 것, 센터에서 프로그램을 자체적으로 열어서 수업해 주는 것 등으로 보고하였다. 즉, 자신이 어느 방향으로 가야할지 자신을 잡아주고 이끌어주며 선생님과 자기계발 프로그램을 할 수 있도록 시간과 비용이 필요하다는 것이다. 이는 자기계발 프로그램을 계획할 때 청소년들의 욕구 정확하게 파악하는 것이 중요하며 지속적으로 물심양면으로 청소년들을 관리할 필요가 있음을 시사한다.

다섯째, 청소년들이 프로그램에 참여하는데 있어 중요하게 생각하는 것은 하고 싶은 정도, 프로그램의 질, 프로그램 내용, 장소, 동기부여, 자신감, 수업방식, 재미있는 선생님, 비슷한 연령대 같이 참여하는 친구들 등으로 보고하였다. 특히, 청소년들은 자신과 함께 프로그램에 참여하는 친구들에 대한 중요성을 강조하고 있는데 이는 청소년들이 프로그램을 처음 시작하고 지속적으로 참여하는데 또래에게 받는 영향이 크다는 것으로 의미하며, 프로그램 활동 속에서의 또래 관계가 어떠한가에 따라 프로그램을 수료 여부가 결정될 수 있음을 시사한다. 또한 프로그램의 내용과 프로그램을 이끄는 강사의 진행방식이 청소년들의 흥미를 충분히 이끌어 낼 때 프로그램이 원활하게 진행될 수 있음을 알 수 있다. 따라서 자기계발 프로그램을 운영할 때 프로그램 내용, 강사, 친한 또래의 참여 여부 등을 고려할 필요가 있을 것이다.

여섯째, 청소년들은 프로그램에 참여하면 도움이 되는 것으로 스트레스가 풀리며, 몰랐던 것을 배워가는 신기함이 있으며, 자기가 하고 싶었던 것을 경험할 수 있게 되며, 꿈이 생기고, 자신의 생활이나 생각이 바뀌며, 실력이 느는 걸 보면서 성취감이 생긴다고 보고하였다. 청소년들은 프로그램에 참여하면서 자신이 미처 생각하지 못했던 자신의 잠재력을 깨닫게 되고 새로운 것을 배우는 체험을 하게 되면서 지금까지 느껴보지 못했던 성취감을 느끼는 것으로 나타났다. 이는 자기계발 프로그램이 청소년들로 하여금 활동에서 재미만 느끼게 하는 것이 아니라 삶의 목표와 할 수 있다는 용기를 가지게 만드는 역할을 할 수 있음을 보여준다. 따라서 자기계발 프로그램을 운영할 때, 청소년들이 자신의 경험을 통해 스스로의 역량을 개발하고 깨달을 수 있도록 조력하며 더 많은 시너지 효과를 가져 올 수 있게 구성할 필요가 있을 것이다.

일곱째, 청소년들이 프로그램에 참여하는 데 걸림돌이 되는 것으로 하기 싫어하는 친구들, 교통편, 이동거리, 놀고 싶은 욕구와 친구의 꼬임, 돈을 벌어야하는 상황, 시간이 나지 않는 것 등으로 나타났다. 이는 프로그램 참여할 때 중요하게 생각하는 것과 맥을 같이 하는데, 특히 함께

하는 친구들이 도움이 되기도 하면서도 걸림돌이 되기도 하는 것으로 나타났다. 친구들이 프로그램 도중에 하기 싫어서 탈락하거나 프로그램에 참여하지 않고 다른 것을 하지는 꼬임이 있거나 하면, 청소년들이 프로그램에 꾸준히 참여하는데 방해가 되는 것을 알 수 있다. 또한 청소년들은 아르바이트 등을 하는 경우가 많아서 정말 참여하고 싶은 프로그램이 있지만 시간을 내기가 힘들어 참여하지 못하는 경우가 있을 수 있다. 따라서 프로그램을 계획할 때 보다 많은 청소년들이 참여할 수 있는 시간을 확보하고, 프로그램 운영 중에도 친구를 따라 프로그램에 참여하지 않는 청소년들은 없는지 관리에 신경을 쓸 필요가 있겠다.

여덟째, 청소년들은 프로그램 참여를 통해 얻고 싶은 것으로는 자격증이나 수료증, 기회, 지식, 자기 자신, 추억, 직접적인 체험, 성취감이었으며, 체험할 수 있는 것 자체로 충분하며, 심리적으로 보듬어 줄 수 있는 것, 다음 단계로 활용할 수 있는 것이라고 하였다. 특히 청소년들은 자기계발 프로그램의 활동을 자격증이나 수료증을 획득할 수 있는 좋은 기회로 여기며 이것이 프로그램을 참여하는데 동기가 되는 것으로 보인다. 이는 프로그램을 단순히 즐기는 데만 목적을 두는 것이 아니라 자신의 스펙을 쌓는데 활용하고자 하는 욕구가 크다는 것을 반증한다. 따라서 자기계발 프로그램을 수행하고 난 후 적절한 보상(수료증, 자격증, 상장 등)이 주어진다면 많은 청소년들이 동기를 갖고 참여할 수 있으리라 사료된다.

## 5. 실무자 포커스 그룹 인터뷰 분석

### 가. 목적

학교 밖 청소년 자기계발 프로그램 운영 모형을 위하여 경험적 기초자료를 얻고자 학교 밖 청소년을 전문적으로 지원하고 있는 상담자를 대상으로 포커스 그룹 인터뷰를 진행하였다. 이를 통해 상담자들이 현재 운영하고 있는 자기계발 프로그램 현황, 자기계발 프로그램을 통해 학교 밖 청소년들에게 주어지는 성과, 앞으로 개발되었으면 하는 자기계발 프로그램, 활용도를 높이는 운영 모형의 조건, 프로그램 단계에서 이루어지는 작업 등을 탐색하고 의미 있는 정보들을 수집하여 이를 자기계발 프로그램 운영 모형 개발에 반영하고자 하였다. 특히 학교 밖 청소년만을 대상으로 한 자기계발 프로그램에 대한 운영 방식을 수립하는 연구가 부족한 현실에서 상담 현장과 맞닿아 있는 실무자들을 대상으로 한 포커스 그룹 인터뷰는 꼭 필요한 것으로 사료되었다.

### 나. 조사 대상 및 내용

포커스그룹인터뷰는 청소년상담복지센터 근무 평균 경력이 7년 2개월인 학교 밖 청소년 담당

실무자들을 대상으로 진행되었다. 총 10명으로서 남성상담자가 4명, 여성상담자 6명이었고, 평균 나이는 36.9세였다. 인터뷰는 2015년 4월과 6월에 대전과 서울에서 2차례 진행하였다. 각 집단은 약 120분 동안 인터뷰가 진행되었다. 인터뷰 직후에는 참여자들에게 소정의 보상이 주어졌다. 포커스그룹인터뷰 참여자에 대한 기본적인 정보를 표 52에 제시하였다.

표 52. 포커스 집단 인터뷰 대상자 현황

구분	성별	나이	경력	지역
1	남	32	6년 3월	서귀포
2	여	35	1년 6월	울산
3	여	51	7년	강릉
4	남	36	3년 3월	전남
5	여	33	3년 4월	충북
6	여	32	8년 2월	대전
7	여	44	20년	서울
8	남	38	8년	강원
9	남	32	6년 3월	전남
10	여	36	8년	부산

#### 다. 포커스 그룹 인터뷰 질문 내용

포커스 그룹 인터뷰 진행을 위한 질문은 표 53에 제시하였다. 포커스 그룹 인터뷰 시작에 앞서 연구 참여자들에게 연구의 목적과 내용을 설명하고, 녹음 및 연구결과 사용에 대한 사전 동의를 받았다. 구조화된 질문 문항에 따라 포커스 그룹이 진행되는 동안 참여자들의 답변 중 보다 구체화가 필요한 내용에 대해서는 후속질문을 하여 의미에 혼돈이 없도록 하였으며 인터뷰가 종료된 직후에는 연구자 간 인터뷰 진행내용과 집단특성에 대한 평가를 진행하였다. 이러한 절차를 통해 수집된 자료는 모든 내용을 축어록으로 만들어 내용을 분석하였으며 연구진이 최종적으로 진술의 요약과 함의하여 기록하였다.

표 53. 실무자 포커스 집단 인터뷰 질문 내용

구성	질 문
도입	여러분의 현재 근무처, 경력, 전문적 배경을 말씀해주세요. (자기소개)
소개	학교 밖 청소년에게 자기계발은 어떤 의미? - 자기계발 영역을 분류한다면 어떻게 분류할 수 있을까요?
전환	자체적으로 운영하고 있는 자기계발 프로그램은 어떤 것이 있나요?
	학교 밖 청소년 자기계발 프로그램 운영모형은 유용한가?
주요 질문	학교 밖 청소년이 거둘 수 있는 자기계발 프로그램의 성과는?
	학교 밖 청소년을 위해 꼭 개발되었으면 하는 자기계발 프로그램은?
	자기계발 프로그램 운영모형은 사전단계, 개입단계, 사후단계로 구성하고자 하는데 각 단계별로 필요한 요소는 무엇인가? - 사전단계, 개입단계, 사후단계
	자기계발 프로그램 운영 시 걸림돌은?
	자기계발 프로그램 운영에 필요한 능력은? 현재 나의 수준은?
마무리	기타 매뉴얼에 수록해야 할 사항이 있다면?
	추가로 말씀하고 싶은 것이 있나요?

## 라. 심층 면접 결과 요약

학교 밖 청소년을 상담하고 있는 실무자 포커스 그룹 인터뷰 분석 결과를 다음과 같이 요약하였다. 심층 분석 결과는 크게 학교 밖 청소년들이 생각하는 자기계발, 프로그램 운영 경험, 프로그램 운영 시 학교 밖 청소년들의 반응, 프로그램이 학교 밖 청소년들에게 도움이 된 것, 자기계발 프로그램 개발에 대한 의견, 자기계발 프로그램 모형 필요성에 대한 의견, 적절한 프로그램 기간, 활용도를 높이는 운영모형 구성 조건, 프로그램 단계에서 이루어지는 작업, 학교 밖 청소년의 지속성을 높이기 위한 팁, 프로그램 진행시 어려운 점, 매뉴얼에 들어갈 영역, 활용을 위한 조언으로 분류되었다.

### 1) 학교 밖 청소년들이 생각하는 자기계발

실무자들이 학교 밖 청소년들이 생각하는 자기계발에 대한 의미를 취업에 도움이 되는 것, 취미와 비슷한 것, 목표라기보다는 욕구(want)의 개념, 하라고 하면 귀찮아하는 것이라고 생각하고 있었다.

“애들이 취업에 관련 된 거요? 라고 일단 그렇게 생각할 거 같아요. 너 공부해야 돼. 취업해야 돼. 너 직업을 가져야 돼. 이 두 가지 라인이 거의 정해져있다시피 했잖아요. 지금 얘기 해 봐도 11살짜리한테 너 자기계발 뭐하고 싶니? 그러면은 어디 취업할 때 도움이 되는 건데요? 라고 바로 이야기가 나올 거 같아요.” (실무자 8)

“아이들이 원하는 걸 좀 얘기를 많이 해요. 체육활동이나 예술 쪽으로 얘기를 많이 하는 거 같아요. 취미 쪽이랑 좀 비슷한 거 같아요.” (실무자 6)

## 2) 프로그램 운영 경험

학교 밖 청소년 실무자들이 운영해 본 프로그램으로는 연극동아리, 합창, 악기, 밴드, 수공예, 영화 만들기, 마술, 한자, 한국사, 영상미디어 제작, 타일 만들기, 텃밭 가꾸기 등 다양한 영역에서 운영하는 것으로 나타났다.

“기타랑, 댄스랑, 밴드랑 그리고 저희가 대우증권이랑 연계가 되어 가지고 했던 게 타일 만들기, 아이패드로 영화 만들기 이런 것도 호응이 좀 좋았고요. 마술 배우기, 마술 배워서 직접 공연도 한 번 해보고...” (실무자 5)

“저희 같은 경우도 작년에 문화연계사업을 하면서 영상미디어를 제작 했었거든요. 영상 미디어 하면 다양한 과정이 있더라고요. 촬영하는 거부터 시작해서 시나리오 쓰는 거, 어떻게 만들어지는 지부터 해서 사진 찍는 거까지...” (실무자 3)

## 3) 프로그램 운영 시 학교 밖 청소년들의 반응

프로그램 운영 시 학교 밖 청소년의 반응은 수공예 같은 것을 만드는 데는 어려워하였지만 자기가 만든 것을 직접 판매할 때는 좋아했으며, 밴드와 같이 호기심이 있는 활동은 참여율이 높았다. 청소년들뿐만 아니라 학부모들이 프로그램을 운영하는 것에 대해 더 안심하고 좋아하였다.

“수공예 쪽은 아이들이 수동적인 아이들이라서 그런지 생각보다는 조금 어려워했던 거 같아요. 그렇게 만든 것들을 청소년 축제 때라든지 외부기관 방문 했을 때 보여주고 판매도 하고 또 판매한 수익을 가지고 아이들한테 직접적으로 자원금도 주고 했었거든요. 그런 부분들은 재밌었던 것 같아요.” (실무자 7)

“부모님들이 가끔 같이 오세요. 우리는 애들 만나다 보면 부모님하고 꼭 만나야 관계가 더 좋아지더라고요. 부모님들한테 저희 프로그램을 소개를 할 때 학습을 위해서 오시거든요. 학교를 그만 뒀기 때문에... 우리가 이런 프로그램을 통해 공연도 갔다 왔고 사진도 보여드리면서 나라에서 지원되는 돈으로 검정고시 지원을 한다고 한다면 돈 받지 않고 학원을 보내면 되는 거 아니냐... 라고 안내를 하거든요. 말씀하셨지만 많이 안심들 하시고 가세요.” (실무자 9)

#### 4) 프로그램이 학교 밖 청소년들에게 도움이 된 것

프로그램이 학교 밖 청소년들에게 도움이 된 것으로는 자존감과 사회성 향상, 의지와 목표가 생김, 직업이나 학업으로의 연계, 봉사활동 등을 통해 뿌듯함을 느끼며, 공모전에 도전함으로써 뭔가 될 수 있다는 자신감이 늘고, 아이들의 눈빛이 달라지고, 아이들이 자율적으로 하게 되고, 정서적인 유대감이 형성되고, 자신이 한 것에 대해 자랑스러워 한 것이었다.

“본 체 만 체 했던 애들이 되게 선생님들에게 인사도 잘하고 되게 열심히 하는... 일회성이라 도 되게 효과가 있었던 것 같아요. 일회성이긴 하지만 혼자 할 수 없는 것을 해줬잖아요. 그래서 특혜 받는 느낌을 좀 받았던 것 같아요. 확실히 그 이후로 눈빛이 달라져서 우리 선생님들이 다 ‘저게 별게 아닌 줄 알았는데 되게 경험이 크다’ 이렇게 얘기 했었거든요.” (실무자 10)

“학교에서 되게 문제아로 찍혔던 애들인데 그런 걸 통해서 자기네들도 공모를 통해서 뭔가를 얻어갈 수 있고 나도 되는구나. 그런 것 좀 느꼈을 때... 아이들 중 한 친구 같은 경우는 지금 과를 그 쪽으로 갔거든요, 대학 진학을. 거기서 또 자기계발도 더 하게 되고...” (실무자 1)

#### 5) 자기계발 프로그램 개발에 대한 의견

실무자들의 자기계발 프로그램에 대한 의견으로는 단발성 프로그램 몇 가지라도 이수했다면 자기계발 프로그램을 했다고 생각하며, 단발성으로 아이들이 부담을 느끼지 않고 참여하면 좋겠고, 아이들이 프로그램을 통해 뭔가 배운다면 도움이 될 수 있을 것 같고, 스마트교실<sup>12)</sup>을 운영하는 데에도 도움이 될 것이라고 하였다.

“3일 스마트교실 운영을 했는데 하루는 체육활동을 꼭 했어요. 한분이 꼭 가서 아이들 좀 관리하는 역할을 했었는데 그 때 아이들이 많이 나오기 시작하면서 아이들이 뭔가 해 보려고 하는

12) 스마트교실은 해밀(학업복귀 프로그램)의 심화과정으로, 검정고시 대비반, 기초학습대비반, 인터넷 강의교실, 학습 멘토링, 기타 체험활동으로 구성되어 있음.

모습들이 변화가 보이더라고요.” (실무자 9)

“저희는 바리스타 교육이나 그런 짤막짤막하게 하는 프로그램을 몇 가지 이수를 한다면 자기 계발의 여러 가지 경험을 한 거기 때문에 (자기계발 프로그램으로) 인정을 해줘야 되지 않을까 하는 생각이 들어요.” (실무자 2)

#### 6) 자기계발 프로그램 모형 필요성에 대한 의견

자기계발 프로그램 모형 필요성에 대한 의견으로는 필요하지만 지역적 편차로 프로그램 구성에 어려움이 있을 것 같고, 모형이 있음으로써 현장실무자들이 부담스러워 할 수 있으며 구체적인 틀을 제시해 줄 필요가 있고, 문화체험을 스마트교실의 한 영역으로 가면 좋을 것 같고, 모형만 제시해주고 센터마다 자율적으로 운영하면 좋을 것 같다는 의견을 내놓았다.

“두드림이나 해밀 프로그램처럼 구조화 됐을 때는 지역적으로 편차가 좀 많이 있었는데... 200개 센터를 모두 다 고려해서 프로그램을 만드는 거는 굉장히 큰 어려움이 있을 거 같고, 기본적인 틀만 제시를 한다면 괜찮을 거 같아요.” (실무자 1)

“개발원에서 모형을 말해주고 프리하게 각 센터별로 자기네 센터에 맞게 프로그램 운영 한다고 하면 더 안정적이지 않을까 라는 생각이 들어요. 어느 정도 모형이 나와야지 저희도 괜히 이것저것 막 집적대는 건 바람직하다고 보지 않거든요. 최소한 그 틀 안에서 벗어나지 않게만 가도 도움이 될 거 같다는 생각이 들어서...” (실무자 3)

#### 7) 적절한 프로그램 기간

적절한 프로그램 시간에 대해서는 일회성의 경우 그때만 잠깐 하고 끝나버릴 수 있지만 반대로 너무 길어져도 참여도가 떨어진다고 하였다.

“일회성 이런 거는 그때만 흑하고 끝나는 경우들이 많으니까...” (실무자 8)

“너무 길어지는 게 참여도가 또 떨어질 수가 있으니까...” (실무자 4)



## 8) 활용도를 높이는 운영모형 구성 조건

활용도를 높이는 운영모형의 구성 조건으로는 센터나 지역 특성에 맞춰야 함, 현장에 적용하기 좋은 것, 예시를 제시해줘야 함, 시간과 공간의 특성을 살펴야 함, 예산과 연계기관의 수준에 따라 달라질 수 있다는 의견을 제시하였다.

“지역에 관한 것도 되게 클 거 같아요. 그 지역의 특성이 있는데 운영모형이 전혀 우리 지역 이랑 전혀 상관없는 게 오면 그건 100% 사장이죠.” (실무자 8)

“특성화 프로그램의 예시라든지, 했을 때 어떤 효과라든지, 주의 사항이라든지, 아이들의 참여소감이라든지 이런 것들의 샘플들을 알려주는 것들이 활용도는 좀 있을 것 같다는 생각은 들어요.” (실무자 7)

## 9) 프로그램 단계에서 이루어지는 작업

프로그램 단계에서 이루어지는 작업을 사전단계, 개입단계, 사후단계로 나누어서 살펴보았다. 사전단계에서는 프로그램을 계획할 때 아이들이 계획할 수 있도록 하는 것이 좋고, 처음 프로그램에 대한 대략적 정보는 실무자가 아이들에게 주고, 아이들이 선택할 수 있도록 하는 것이 좋으며, 처음 운영할 때는 정말 관심 있어 하는 아이 1~2명을 포함해서 하는 것이 좋다고 하였다.

“계획단계에서, 왜냐면 자기가 동아리도 그렇고 작년에 수학여행 갈 때도 제주도를 갈 때 조를 나눠서 아이들이 어디를 배낭여행을 갈 건지 목적지를 조별로 다 선정을 하게끔 했어요. 그래서 애들이 다 선정을 직접 해 가지고 배낭여행을 가는 거기 때문에 그 장소에서 일어나는 여러 가지 아이들의 불만이 자기네들이 감내해야 하는, 자기들이 여행을 짠 거기 때문에 불만이 나와도 참는 부분이 좀 있더라고요.” (실무자 5)

“가장 이상적인 건 아이들이 다 짜는 건데 저희는 그게 전혀 안 되가지고 몇 개를 저희가 운영할 수 있는 걸 짜서 선택을 했고요. 선택한 걸 가지고 애들이 이런 걸 했으면 좋겠다, 그 때부터 의견을 냈어요. 그래서 올레길도 처음에 운동하자고 했는데 애들이 쓰레기 주워볼까? 해서 쓰레기 주웠고요. 그리고 대학생 멘토 연계 해 가지고 아이 돌보기 같은 거 했을 때도 아이들의 의견이 있어서... 첫 소스는 선생님들이 주고 그 다음부터는 아이들이 선택 할 수 있게 하면...” (실무자 1)

개입단계에서는 관련 전문가의 지속적인 개입이 필요하고, 아이들과 강사와의 융합이 중요하고, 강사의 진행 능력은 재미가 있어야 한다고 하였다. 성과에 대해 너무 강요하지 말아야 하며, 개입단계를 전담할 실무자가 2명은 있어야 하며, 전반적인 운영관리는 실무자가 하지만 열심히 하는 청소년들을 십어 놓아서 아이들이 직접 운영하는 것도 좋다고 하였다.

“진행하시는 전문 관계자가 재미있게 하시면.. 강사의 진행능력이 좀 큰 거 같아요 할 때 아무리 아이들이 원하고 하고 싶은 건데 강의 방식이 재미없으면 떨어져 나가는 건 사실이거든요” (실무자 3)

“우리가 만나는 아이들하고 얼마나 서로 잘 아는지... 그러니까 강사가 이 아이들을 얼마나 잘 어느나에 따라서 개입이 잘 될 수도 있고 개입과정에서 아무리 사전단계가 잘 되도 효과를 못 얻을 수도 있어서 대상에 대한 이해가 뭐랄까... 가르치는 강사와 어떻게 잘 융합되고..”(실무자 6)

사후단계에서는 연말에 시상을 하면 좋을 것 같고, 멘토단을 만들어서 선배가 후배에게 인수인계를 할 수 있도록 하는 것도 좋으며, 또래지지 모임을 갖는 것도 좋겠다는 의견을 제시하였다.

“자원 같은 거 연계만 저희가 해 주고 사후 단계는 아까 전에 얘기 하신 것처럼 멘토단을 만들어서 그 선배가 후배한테 이런 과정을 인수인계 해준다든지 선·후배관계처럼 해서 저희는 이제 또래지지 모임이라고 지어가지고 하거든요.” (실무자 2)

“이는 인맥을 통해서 가다보니까 동네에서 관리하는 올레길이 있더라고요. 동사무소에서는 그 올레길을 1년에 청소를 몇 번 했느냐에 따라서 나중에 평가를 받는 게 있었어요. 그거를 원장님한테 합의를 해 가지고 저희 애들이 청소 할 수 있게, 관리 할 수 있게 해 주시면 응하겠다는 해서 그렇게 했었고 연말에 장관님 이름으로 상을 받았어요. 저희는 그런 걸 못 해주니까 외부에서 그런 걸 받을 수 있게 애들을 데리고 가서 해 준 다음에... 그런 것도 좋을 거 같고요.” (실무자 1)

#### 10) 꾸준한 참여를 유도하기 위한 팁

학교 밖 청소년이 지속적으로 꾸준하게 참여하도록 하기 위해서는 처음부터 끝까지 아이들이 스스로 진행하면 출석률이 좋아지고, 단기간에 자격증을 딸 수 있으면 동기가 커지며, 공부방에 오려면 동아리를 들어야한다고 강제성을 두면 좋고, 보상이 필요하며, 학원비나 교통비를 지원

하고, 관리해주는 선생님과의 충분한 라포 형성과 아이들끼리의 친화력이 중요하며, 실무자가 근무 이외의 시간을 할애하면 된다는 의견도 있었다.

“너희 (센터) 공부방 오려면 이 동아리 해야 해. 약간 강제성을 뒀요. 그런 것도 있어요. 자격 중, 이런 걸 하려면 우리가 이렇게 마련한 프로그램을 해야 돼. 집에서 완전 노는 건 원하지 않고 공부방은 약간 수월하니까 저희가 못 오게 하면 떠는 애들이 있어요.. 어떤 뭔가를 보상? 연계를 잘하는 것도 참 좋은 거 같아요.” (실무자 10)

“프로그램 진행하면서 관심도도 아이들한테 좀 영향을 끼치는 거 같거든요. 나를 관리해주는 선생님이 1명이 있고, 그 선생님과 충분한 라포가 형성이 되어있다고 한다면 그 선생님한테 잘 보이기 위해서라도 좀 잘 하려고 하는 거 같아요.” (실무자 6)

#### 11) 프로그램 진행시 어려운 점

프로그램 진행시 어려운 점으로는 청소년이 갑자기 문제행동으로 수감시설에 가게 되거나 가출하는 것, 중간에 새로운 참여 청소년들이 들어오게 되어 기존의 결속력이 떨어지거나 담당자가 신경 써야 할 부분이 많아지는 것, 꾸준히 관리하는데 에너지가 많이 들어가는 것, 전문기관이 어디 있는지 알기 힘든 점, 모집이 잘되지 않아 적은 수로 운영해야 하는 것, 재능기부를 잘 해주지 않거나 섭외비용이 만만치 않은 점 등이었다.

“기존에 아이들은 계속 새로운 아이들이 오니까 기존 결속력이 떨어진다고 하더라고요. 맞는 말이기도 한데 실무자 입장에서는 좀 넣어주지 그러냐. 애도 좋은 점이 있다. 하면서 엄마가 애 끌고 같이 놀아줘라 하는 것처럼 하다보니까...” (실무자 3)

“콘텐츠가 뭐든, 말로 표현 할 수밖에 없기 때문에 똑같은 내용이라도 어떻게 전달하느냐에 따라서 아이들을 모으기도 하고 그 다음날부터 안 오게 하기도 하거든요. 진행자의 의사소통 능력도 굉장히 중요한 거 같아요. 의사소통 능력에는 말도 있지만 비언어적인 부분들에 아이들이 더 영향을 받으니까 아이들이 안 올 때 보면...” (실무자 6)

#### 12) 매뉴얼에 들어갈 영역

자기계발 프로그램 매뉴얼에 들어갈 영역으로는 학교 밖 청소년을 잘 이해하는 기관 리스트,

영역별 예시 프로그램, ‘이런 상황일 때 이렇게 하세요.’와 같은 대처방법, 윗사람을 설득할 수 있는 내용으로 채워지면 좋겠다는 의견이 있었다.

“학교 밖 청소년들에 대한 이해를 가지고 있는 그런 기관들에 대한 리스트가 정리가 되면 그게 제일 효과적으로 활용할 수 있을 것 같긴 하구요.” (실무자 7)

“특별히 매뉴얼에 보면 ‘이런 상황 때 아이들은 이렇게 하세요.’같이 대처방법...” (실무자 6)

### 13) 활용을 위한 조언

운영 모형 활용을 위한 조언으로는 프로그램이 없는 곳에서는 뭔가 만들어야하는 부담감이 있을 것 같고, ‘특성화’라는 용어가 두드림 용어와 겹치니 ‘심화과정’이라고 하면 이해가 쉬울 것 같고, 프로그램을 어떻게 인정해 주는가의 문제가 있으며, 사회진입, 학업복귀, 자기계발 파트로 나누어 따로 성과를 인정할 필요가 있다고 하였다.

“성과 부분으로 어느 정도 자기계발 파트나 사회진입, 학업 복귀 한 개씩, 한 개씩, 한 개씩 인정해 주신다 하면 좀 더 나올 거 같다는 생각이 듭니다.” (실무자 2)

“용어에서 저희가 두드림 5종의 기본특성화 이렇게 하잖아요. 그런데 여기서 또 특성화라고 하니깐 같은 사업 내에서 특성화란 용어가 겹쳐져서 나중에 조금... (혼란이 있지 않을까요?)” (실무자 7)

## 마. 실무자 포커스 그룹 인터뷰 시사점

학교 밖 청소년 자기계발 프로그램 운영 모형을 개발하는 데 기초자료를 얻고자 학교 밖 청소년을 전문적으로 지원하고 있는 실무자를 대상으로 포커스 그룹 인터뷰를 진행하였다. 두 차례의 포커스그룹인터뷰에서 포착된 시사점은 다음과 같다.

첫째, 자기계발 프로그램 운영 시 실무자가 살펴본 학교 밖 청소년의 반응은 수공예 같이 만드는 것은 어려워하였지만 자기가 만든 것을 직접 판매할 때는 청소년들은 좋아했으며, 밴드와 같이 호기심이 있는 활동에는 참여율이 높았다. 또한 청소년들뿐만 아니라 학부모들이 프로그램을 운영하는 것에 대해 더 안심하고 좋아하는 것으로 나타났다. 실무자들은 청소년들이 처음에는 어려워하지만 뭔가 결과물로 나타날 수 있는 활동을 좋아하며, 직접 자신이 만든 물건을 판

매하는 등 자신이 했던 활동에 보람을 느낄 수 있는 것을 청소년들이 선호한다고 인식하였다. 또한 센터에서 청소년들을 위해 다양한 프로그램을 제공하고 있다는 것을 학부모들에게 알려줌으로써 센터 홍보뿐만 아니라 학부모들이 안심하고 자녀를 센터에 보낼 수 있도록 프로그램 활동이 기여하는 것으로 나타났다. 따라서 자기계발 프로그램을 운영할 때는 청소년들의 호기심을 충족시키고, 참여함으로써 뿌듯함을 느끼며, 열의를 가지고 참여할 수 있도록 조력할 필요가 있음을 시사한다.

둘째, 실무자들은 프로그램이 학교 밖 청소년들에게 자존감과 사회성 향상, 의지와 목표가 생기고, 직업이나 학업으로 연계, 봉사활동 등을 통해 뿌듯함을 느끼고, 공모전에 도전함으로써 뭔가 될 수 있다는 자신감을 가지게 되었으며, 아이들의 눈빛이 달라지고, 아이들이 자율적으로 하게 되고, 정서적인 유대감을 형성하고, 자신을 자랑스러워하는 것이 도움이 되었다고 하였다. 이는 프로그램이 청소년들에게 목표의식, 자신감, 자존감, 도전의식, 성취감, 유대감을 형성하는데 매우 도움이 되었다는 의미이며, 학교 밖 청소년들이 이전에 자신에게 느낄 수 없었던 새로운 정체감을 만들어 주는데 기여를 했다는 뜻이다. 따라서 자기계발 프로그램을 운영한다는 것은 청소년들로 하여금 작지만 성취경험을 통해 건강한 사회 구성원으로 성장할 수 있도록 조력하는 활동이라고 할 수 있겠다.

셋째, 실무자들은 자기계발 프로그램 운영모형 필요성에 대해, 필요하지만 지역적 편차로 프로그램 구성에 어려움이 있을 것 같고, 모형이 있음으로써 현장실무자들이 부담스러워 할 수 있으며, 구체적인 틀을 제시해 줄 필요가 있고, 문화체험을 스마트교실의 한 영역으로 가면 좋을 것 같고, 모형만 제시해주고 센터마다 자율적으로 운영하면 좋을 것 같다는 의견을 내놓았다. 또한 실무자들의 활용도를 높이는 운영모형의 구성 조건으로는 센터나 지역 특성에 맞춰야 함, 현장에 적용하기 좋은 것, 예시를 제시해줘야 함, 시간과 공간의 특성을 살펴야 함, 예산과 연계 기관의 수준에 따라 달라질 수 있다는 의견을 제시하였다. 이는 실무자들이 자기계발 프로그램 운영 모형이 필요함을 인식하고는 있지만 실제로 프로그램에 대한 운영모형이 제시되었을 때는 다소 부담스러워 할 수 있음을 나타내는 것이다. 이 부담스러움에는 지역적으로 프로그램이 잘 운영되는 곳이 있는 반면 그렇지 못한 지역이 생김으로써 지역적인 편차가 심해질 수 있고, 운영 모형 제시만으로도 센터에서 모두 다 해야 할 것 같은 부담스런 마음을 표현한다고 할 수 있다. 그러나 센터의 자율적인 운영이나 운영에 대한 구체적인 틀을 제시한다면 그 부담감은 해소될 여지가 있는 것으로 보여 진다. 이는 센터 현장실무자들이 운영모형에 대한 기대와 함께 운영모형의 내용이 구체적인 제시를 필요로 함을 의미한다고 하겠다.

넷째, 실무자들은 사전단계에서 프로그램을 계획할 때 아이들이 계획할 수 있도록 하는 것이 좋고, 처음 프로그램에 대한 대략적 정보는 실무자가 아이들에게 주고, 아이들이 선택할 수 있

도록 하는 것이 좋으며, 처음 운영할 때는 정말 관심 있어 하는 아이 1~2명을 포함해서 하는 것이 좋다는 의견을 제시하였다. 이는 청소년들의 심층면접에서 나타난 바와 같이, 프로그램에 얼마나 지속적으로 잘 참여하고 있느냐에 대한 관건은 청소년 또래친구의 영향이 크다는 것을 의미한다. 또한 청소년들이 자신이 계획하고 운영하는 프로그램에는 애정을 갖고 열심히 운영해보려고 하는 마음이 커서 중간에 탈락하는 경우가 적은 것으로 보인다. 따라서 프로그램 사전단계에서는 실무자가 관리는 하되, 청소년들이 스스로 자신이 하고 싶은 활동을 기획하고 계획하는 일이 중요할 수 있겠다. 개입단계에서는 관련 전문가의 지속적인 개입이 필요하고, 아이들과 가르치는 강사의 융합능력과 재미있게 가르치는 능력이 중요했다. 또한 실무자가 직접적인 강의는 하지 않더라도 지속적으로 관리를 해야 한다는 점에서 실무자의 관심과 노력이 필요하다고 인식하였다. 실제적으로 개입단계에서는 센터에서 직접 프로그램을 진행하는 경우가 있는 반면에 외부 연계기관과 협력하여 강사가 파견 나오는 경우가 많다. 후자의 경우에는 강사가 학교 밖 청소년에 대한 사전 지식이 없을 시는 프로그램 진행에 어려움이 따를 수 있다. 또한 학교 밖 청소년의 특성상 조금이라도 재미가 없으면 쉽게 지루해하는 경향이 있어 강사의 프로그램 진행 능력이 무엇보다도 요구된다고 할 수 있다. 사후단계에서는 프로그램이 끝나거나 연말에 열심히 참여한 청소년들에게 시상을 하면 좋을 것 같고, 멘토단을 만들어서 선배가 후배에게 인수인계를 할 수 있도록 하는 것도 좋으며, 또래지지 모임을 갖는 것도 좋겠다는 의견이 있었는데, 이는 센터에서 프로그램을 운영할 때 좋은 팁으로써, 청소년들이 참여하는데 동기를 부여하는데도 도움이 될 것으로 사료된다.

다섯째, 학교 밖 청소년의 지속성을 높이기 위한 Tip으로는 처음부터 끝까지 아이들이 진행하면 출석률이 좋아지고, 단기간에 자격증을 딸 수 있으면 동기가 커지며, 공부방에 오려면 동아리를 들어야한다고 강제성을 두면 좋고, 보상이 필요하며, 학원비나 교통비를 지원하고, 관리해주는 선생님과의 충분한 라포 형성과 아이들끼리의 친화력이 중요하다는 의견이 있었다. 이 의견에서는 지속성을 높이기 위해서 어느 정도의 자율성과 또 어느 정도의 강제성을 적절히 배분해서 운영해야함을 시사하고 있다. 또한 청소년들에게 필요한 자격증이나 수료증이 주어질 때 꾸준히 프로그램에 참여할 수 있음을 볼 때, 프로그램을 마칠 때는 청소년들이 뭔가를 자신이 성취했다는 마음을 가질 수 있는 물질적인 보상이 주어질 필요가 있음을 시사한다. 따라서 프로그램의 성과를 좌우할 수 있는 청소년들의 꾸준한 참여는 자율성, 강제성, 적절한 보상, 친화성이 바탕이 되어 이루어진다고 할 수 있겠다.

여섯째, 실무자들은 프로그램 진행 시 어려운 점으로, 청소년이 갑자기 잡혀 들어가거나 기출하는 것, 중간에 새로운 아이들이 들어와 기존 결속력이 떨어져 담당자가 신경써야할 부분이 많아지는 것, 꾸준히 관리하는데 에너지가 들어가는 것, 전문기관이 어디 있는지 알기 힘든 점, 모

집이 잘 되지 않아 적은 수로 운영해야하는 것, 재능기부를 잘 해주지 않거나 섭외비가 만만치 않다는 등의 의견을 내놓았다. 특히, 프로그램 모집에 있어 청소년들의 수가 부족하거나 진행되고 있는 과정에서 청소년들이 어떤 이유에서 참여하지 못하는 경우에 프로그램을 진행하는데 어려움이 있는 것으로 보인다. 또한 운영 과정에 청소년들의 결속력을 유지하는 노하우가 운영 모형에 제시되어야 할 필요가 있겠다. 자칫 프로그램을 운영하고 관리하는데 실무자들의 소진도 발생할 수 있어서, 이 또한 신경 써야 할 부분이 아닐까 사료된다. 늘 그렇듯, 프로그램 운영에는 예산이 들게 마련인데, 센터에서는 좋은 강사를 초빙하고 싶은 마음은 많으나 예산의 걸림돌이 남아 있어 질적으로 높은 프로그램 제공을 위해서는 현장실무자들이 주어진 예산으로 최대의 효과를 낼 수 있는 방안을 강구할 필요가 있다. 예를 들어, 지역사회의 연계기관 정보를 통해 청소년들에 필요하고, 유익하고, 보람된 프로그램을 제공할 수 있을 것이다.

## 6. 전문가 자문

본 연구의 목적인 현장적용을 위해 현장 전문가 4명과 학교 밖 청소년 전문가 2명의 교수진에게 본 프로그램의 운영절차 및 운영모형 전반에 대한 자문을 받았다. 운영절차의 경우, 모든 절차에 대해 의뢰하였으며, 주로 자문을 한 내용을 중심으로 기술하였다.

### 가. 프로그램 운영절차에 대한 자문

#### 1) 준비단계

‘**수요 조사**’는 연구진이 제시한 7주 이전보다는 연초에 미리 조사를 진행하는 것이 더 효율적이며, 청소년들의 의견을 조사하는 것 외에 만약 센터 및 담당자의 프로그램에 대한 제안이 있을 경우, 해당 프로그램의 특성에 대해 청소년들에게 구체적으로 설명을 해야 한다. 왜냐하면 학교 밖 청소년들의 특성상 프로그램 중간에 포기하는 경우들이 발생하기 때문에 처음 신청할 때부터 신중하게 검토하는 것이 필요하기 때문이다.

‘**기관(강사) 연계 결정**’에서는 연계기관 및 강사가 결정이 되면 사전에 학교 밖 청소년의 특성을 공지해야 한다. 가능하면 프로그램이 시작되기 전에 기관 담당자 및 강사들을 모아서 학교 밖 청소년의 특성, 사업전반 설명 등이 이루어져야 한다. 프로그램 중간에 청소년과 강사 간에 이해부족으로 인해 문제가 발생할 수 있기 때문이다.

‘**세부프로그램 구성**’은 학교 밖 청소년들의 욕구를 반영하는 것은 물론 이들의 자신감을 고취시킬 수 있는 내용으로 구성되어야 한다.

‘참가자 모집’에 있어서는 기존 센터에 오는 청소년들 외에도 바깥 외출을 하지 않거나 센터를 모르는 청소년들도 참여할 수 있도록 지역방송이나 SNS 등 홍보채널을 다양하게 해야 할 것이다.

‘참가자 확정’은 청소년의 특성 및 상황을 고려하기도 하지만 실무자와의 관계도 살펴보아야 한다. 기존에 참여경험이 있는 청소년의 경우, 당시에 실무자와의 관계에 문제가 있었다면 참가자 확정에 있어서 더욱 신중을 기해야 한다. 프로그램을 전담하게 될 실무자와의 관계는 다른 참여자와의 관계 및 프로그램 참여 전반에 영향을 미칠 수 있기 때문이다. 참여경험이 없는 청소년의 경우, MMPI-A 등의 심리검사를 통해 성향을 이해하는 데에 참고로 하면 좋다. 이 과정은 연구진이 제시한 다음단계인 참가자 사정 단계 보다 이 단계에서 먼저 참가자 확정을 위해 심리검사를 사용하는 것이 더 효율적이다. 한편 기존 센터 소속 청소년들은 심리검사에 대한 경험이 많으므로 프로그램 참여 때문에 유사한 심리검사를 재실시하는 것은 바람직하지 않다. 기존 청소년의 심리검사 실시는 오히려 프로그램에 대한 인식도 왜곡시킬 수 있으므로 주의해야 한다.

‘최종점검/사전교육’은 프로그램 시작 전에 마지막으로 점검하는 것이므로 우천시 상황 등 유사시 대비를 위한 준비도 동시에 고려해야 한다. 특히 야외에서 주로 이루어지는 프로그램의 경우, 우천시 대비책이나 장소, 이동수단 등도 마련되어야 한다. 또한 참여자들에게 전화 및 SNS를 이용하여 개강식 일정 등에 대해 다시 한 번 공지해야 한다.

## 2) 실행단계

‘개강식(오리엔테이션)’은 전체가 함께 소개하는 시간이므로 참여자 동영상 및 PPT 등으로 자기소개, 참여동기를 나누게 하여 참여자 간의 이해를 높일 수 있도록 하면 좋다. 또한 참여 청소년들이 규칙을 정하여 규칙을 지키지 않을 경우, 다 같이 벌칙을 만들어 지킬 것을 약속하는 것이 필요하다. 다만, 벌칙은 서로 부담되지 않은 범위 내에서 정하는 것이 좋다.

‘회기별 마무리’는 참여자 전원이 해당 회기의 소감을 나누며, 능동적으로 참여한 청소년에게는 강화물을 제시하는 것도 해당회기 및 다음회기를 위한 동기부여 차원에서 의미가 있을 것이다.

‘특강’은 회기 중에 참여의지를 높일 수 있는 기회로, 참여 청소년들이 해당영역에 대한 궁금한 사항에 대해 일정부분 해소할 수 있다. 다만 초급, 중급, 고급 등의 수준을 적절히 고려하여야 한다.

‘현장학습’은 외부활동이므로 여행자보험이 필요하고, 이를 위해 개인정보 동의를 요구된다. 또한 현장학습 일지를 작성하여 참여자들이 적극적으로 참여할 수 있도록 해야 한다.



‘발표회 리허설’은 프로그램 종류마다 발표회의 형식을 달리 해야 하기 때문에 사전에 프로그램마다 어떤 형태의 발표가 가능한지 확인이 되어야 한다. 예를 들어, 사진프로그램은 사진전시가 가능하지만, 악기연주프로그램은 발표(연주)회가 가능하다.

### 3) 사후단계

‘동아리활동’의 경우, 활동에 필요한 자원마련이 중요하다. 예를 들어, 스킨스쿠버와 같은 활동의 경우, 장비가 필요하며 이를 빌릴 수 있는 재정적 지원이 뒷받침되어야 한다. 만약 재정적 지원이 어렵다면 관련기관과 연계협력을 통해 이를 활용하여 청소년들이 보다 적극적으로 동아리활동을 할 수 있도록 지원할 수 있어야 한다.

‘자격시험’은 실행단계에서 자격시험이 있는 프로그램의 경우(예, 꽃을 활용한 공예프로그램-원예기능사시험)에 본 프로그램 종료 후에도 희망자에 따라서는 계속적으로 자격시험 등에 관심을 갖고 준비를 할 수 있다. 따라서 자격시험과 관련한 정보 및 준비에 대한 강사 등의 지원을 할 수 있다.

‘도제교육’의 경우는 흔치 않을 수 있으나 만약 프로그램 종료 후에 관련된 영역으로 더 깊이 있는 경험을 하고자 한다면 센터 및 실무자가 관련된 영역의 전문가 및 전문 직종을 파악하고 연결할 수 있을 것이다.

## 나. 운영모형 전반에 대한 지문

본 운영모형은 일반청소년들이 아닌 학교 밖 청소년들을 대상으로 하는 자기계발 프로그램의 운영모형이므로 대상에 대한 특성이 드러나도록 모형을 제시하는 것이 필요하다. 즉 일반 청소년들의 경우, 비교적 동기부여가 잘되어 여러 회기 동안 대체로 출석률이 높을 수 있으나 학교 밖 청소년들의 경우 첫 회기부터 종료회기까지 꾸준히 참석하는 것이 어려울 수 있다. 따라서 본 운영모형이 단기형과 장기형으로 구분되며 그 기준이 60시간이 되는 분명한 근거를 제시할 수 있어야 한다. 이 외에도 학교 밖 청소년들이 처음 학업을 중단했을 당시의 상황, 시간이 좀 흐른 뒤에 여러 가지를 경험하고 탐색하는 과정, 학업을 중단하고 나서 자신의 진로를 발견한 상황 등 시간의 흐름에 따른 단계나 정도가 있으므로 학업중단 후의 시기, 학교 밖 청소년의 발달 특성 등을 고려한 모형이 제시되어야 할 것이다. 운영모형에 있어서 센터 중심형과 위탁기관 중심형으로 구분하였는데, 각 유형의 장·단점을 명시하여 해당 센터의 상황에 맞게 선택할 뿐만 아니라 각 유형의 장점을 극대화하여 운영할 수 있도록 해야 한다.

자기계발 프로그램의 영역이 매우 다양하므로 각 유형별로 운영모형이 나와야 할 것으로 판

단된다. 대표 모형으로 제시할 경우, 각 유형의 구체적인 부분까지 적용하기에는 한계가 있을 것이다. 현재의 연구규모로서는 다소 무리가 있을 수 있으니 본 연구에서는 대표 모형으로서 제시하고 추후 연구에서는 연구유형별로 구체적인 운영모형을 제시할 수 있도록 하는 것이 좋을 것이다.

## 7. 시범 운영 및 평가결과

시범운영은 운영모형에 대한 적절성 및 개선사항에 대해 청소년, 실무자, 프로그램 위탁운영 기관 담당자, 프로그램 강사, 연구진들의 의견을 수렴하여 반영하고자 실시되었다. 자기계발 프로그램의 여러 영역 중 현장의 여건을 고려하여 문화·예술과 신체단련의 2개 영역에 대해 2개 센터를 선정하여 실시하였다. 시범운영의 결과는 자기효능감, 삶의 만족도, 진로성숙도 척도를 사용하여 참여자들의 프로그램 효과성을 측정하였고, 자기효능감과 진로성숙도에 유의미한 차이를 보였다. 이에 본 연구에서 개발한 자기계발 프로그램 운영모형을 적용한 프로그램은 의미가 있는 것으로 판단되었다. 이러한 양적 측정 외에도 시범운영에 따른 프로그램 점검일지, 평가회, 현장방문 등을 통해 준비, 실행, 사후단계에 따른 운영모형을 점검하기도 하였다. 이러한 절차들은 연구진이 제안한 운영모형을 좀 더 개선하기 위하여 수행되었고, 구체적인 내용은 다음과 같다.

### 가. 프로그램 평가

#### 1) 연구설계

본 운영모형에 따른 프로그램의 효과에 대해 좀 더 타당성 있게 검증하기 위해서는 통제집단을 이용한 실험설계를 해야 하지만 본 연구에서는 학교밖청소년지원센터 및 학교 밖 청소년 등 여러 상황의 제약으로 인해 통제집단을 설정할 수 없었다. 이에 통제집단을 사용한 실험설계 대신 단일집단 사전-사후 설계(one sample pretest-posttest design)방법을 사용하였다.

#### 2) 연구대상

자기계발 프로그램의 시범운영은 2015년 8월부터 9월까지 광주광역시 학교밖청소년지원센터와 대전광역시 학교밖청소년지원센터의 협조로 광주 12명, 대전 16명의 청소년이 참여하였다. 본 운영모형에 따라 광주센터는 위탁기관중심형으로 (사)대한안전연합과 함께 스킨스쿠버 과정(신체단련 영역)을, 대전센터는 센터중심형으로 꽃공예-플로리스트 과정(문화·예술 영역)을 실

시하였으며, 센터별 총 30시간으로 진행하였다. 스킨스쿠버 과정은 바다 속에서 잠수하는 기술을 습득하여 자격증취득에 도전하는 과정으로 다른 프로그램들과는 달리 집중코스로 운영이 되어 1일 7-8시간씩 총 4일간 운영하였다. 꽃공예 과정은 1회 3시간씩 총 10회기로 운영하였다.

### 3) 측정도구 및 분석방법

본 프로그램의 효과성을 검증하기 위하여 자기효능감, 삶의 만족도, 진로성숙도 척도를 활용하여 자기계발 프로그램 참여 전, 후의 변화를 살펴보았다. 이를 위해 PASW Statistics 18(spss 18.0)을 사용하여 세부적인 효과 검증 시 모집단의 크기가 작은 경우에 사용할 수 있는 비모수 검증(nonparametric test)인 윌콕슨 부호 순위 검증(Wilcoxon Matched-Paris Singles-Rank Test)을 사용하여 분석하였다.

#### 가) 자기효능감

자기효능감은 어떤 상황에서 적절한 행동을 할 수 있다는 기대와 신념이다. 어떤 문제가 생겼을 때 자신이 적절히 대처할 수 있다는 개인의 믿음을 말한다(Judge, Erez, & Bono, 1998). 고영심(2012)의 연구에서 자기계발의 동기가 자기효능감을 증대시킨다는 결과에 따라 본 연구에서는 Young-Min Lee, Ralf Schwarzer와 Matthias Jerusalem(1994)<sup>13)</sup>의 일반적 자기효능감(Korean Adaptation of the General Self-Efficacy Scale)을 사용하였다. 총 10문항으로 4점 Likert척도로 구성되었다. 척도의 신뢰도 Cronbach's  $\alpha$ 는 .94로 나타났다.

#### 나) 삶의 만족도

삶의 만족도는 개인이 현재 자신의 삶에 얼마나 만족하는가(Diener, 1994), 혹은 개인의 기대 수준이 얼마나 합리적으로 충족되었는가(정옥분, 1998)에 대한 개인의 주관적 평가를 의미하는 개념이다. 행복(happiness), 적응(adjustment), 생활의 질(quality of life), 심리적 만족(psychological well-being) 등의 유사개념으로 측정되기도 한다. 김혜영과 이동귀(2009)의 연구에서는 자기계발 활동 참여집단이 비참여집단에 비해 삶의 만족도가 높고, 자기계발의 내재적 동기가 높은 집단이 삶의 만족도를 포함한 심리적 안녕감도 높았다.

본 연구에서는 Diener, Emmons, Larsen과 Griffins(1985)의 '삶의 만족도 척도(The Satisfaction with Life Scale; SWLS)'를 조명환과 차경호(1998)가 번안한 척도를 사용하였다. 총 5문항으로 4

13) 본 척도는 Urte Scholz, Benicio Gutierrez Doña, Shonali Sud, & Ralf Schwarzer(2002)의 문헌에 수록되어 있으며, 이를 세계 31개국 언어로 번안하여 제공하고 있는 사이트 <http://userpage.fu-berlin.de/health/selfscal.htm>에서 한국어로 된 척도를 사용하였음.

점 Likert척도로 구성되었다. 척도의 신뢰도 Cronbach's  $\alpha$ 는 .84로 나타났다.

#### 다) 진로성숙도

진로성숙은 진로의식, 탐색, 의사결정에서의 발전적 변화의 개념으로 개인의 진로를 탐색하고 선택할 때 주변 환경과 자아를 인식하고 적응해 나가는 과정이다(김현옥, 김충기, 1989). 진로성숙에는 인지적 기술과 정서적 측면인 진로태도요인으로 구분할 수 있는데, 본 연구에서의 자기계발의 의미가 자신의 적성 및 진로를 발견하기 위한 과정이므로 지식적인 측면보다는 태도의 변화를 살펴보는 것이 더 적절하다고 판단되어 정서적 측면인 진로태도요인을 중심으로 살펴보았다. 즉 개인이 진로를 탐색하는 과정에서 갖게 되는 정의적 측면을 진로성숙도로 정의하였다.

본 연구에서 청소년과 실무자를 대상으로 한 설문조사 결과, '자기계발 프로그램 참여의 목표' 항목에 '참여한 자기계발 분야가 자신의 적성에 맞는지 확인'이 가장 높게 나타났다(청소년 30%, 실무자 60.7%). 즉 본 프로그램의 참여를 통해 자신의 적성을 알고자 하는 욕구가 가장 높았고, 본 진로성숙도의 문항은 다른 진로와 관련한 문항들이 직업, 전공과목, 진학 등을 주로 다루고 있는 것과는 달리 적성에 대한 고민 등이 포함되어 있어 다른 진로 관련 척도들에 비해 비교적 본 연구에 부합하다고 판단되어 선정하였다.

본 연구에서 사용한 척도는 이기학(1997)의 총 40문항으로 김재호(2006)가 예비조사를 실시하고 요인분석한 30문항의 척도를 사용하였으며, 5점 Likert척도로 구성되었다. 척도의 신뢰도 Cronbach's  $\alpha$ 는 .87로 나타났다.

#### 라) 프로그램 참여 만족도

프로그램의 참여 만족도는 임영식 등(2011)이 제작한 자기계발 프로그램을 포함한 청소년활동의 참여 만족도를 사용하였다. 본 척도는 총 18개 문항으로 되어 있으나 본 연구에 부합하지 않은 2개 문항(예, 프로그램의 참가비는 적절하였다)을 제거하여 본 연구에서는 16개 문항을 사용하였다. 전체 문항은 프로그램 내용, 시설 및 장비, 음식(간식 포함), 지도자 등에 대한 만족도로 구성되어 있다. 5점 Likert척도로 구성되었다. 척도의 신뢰도 Cronbach's  $\alpha$ 는 .91로 나타났다.

### 4) 분석결과

최종 분석에는 광주광역시 학교밖청소년지원센터 10명(남 8명, 여 2명), 대전광역시 학교밖청소년지원센터 10명(남 6명, 여 4명)의 데이터가 사용되었다.

### 가) 자기효능감의 변화

자기계발 프로그램 시범운영에 참여한 청소년들의 자기효능감 변화를 살펴보기 위해 사전사후 검증을 실시한 결과, 광주센터는 평균이 사전 3.02에서 사후 3.22로 증가하였으나 유의하지 않았고, 대전센터는 2.81에서 2.94로 변화를 보였으며, 통계적으로 유의한 증가로 나타났다 ( $z=-2.23, p<.05$ ).

표 54. 자기효능감 사전·사후 평균비교

구 분	사전	사후	Z값
	M(SD)	M(SD)	
광주 (신체단련 영역)	3.02(.68)	3.22(.55)	-1.54
대전 (문화·예술 영역)	2.81(.61)	2.94(.58)	-2.23*

\*  $p<.05$

### 나) 삶의 만족도 변화

자기계발 프로그램 시범운영에 참여한 청소년들의 삶의 만족도에 변화에 있어서는 사전 사후 검사를 실시한 결과, 유의하지 않았다.

표 55. 삶의 만족도 사전·사후 평균비교

구 분	사전	사후	Z값
	M(SD)	M(SD)	
광주 (신체단련 영역)	3.24(.74)	3.44(.69)	-1.16
대전 (문화·예술 영역)	2.94(.59)	2.78(.60)	-.99

### 다) 진로성숙도의 변화

자기계발 프로그램 시범운영에 참여한 청소년들의 진로성숙도 변화를 살펴보기 위해 사전사후 검증을 실시한 결과, 광주센터는 평균이 사전 3.66에서 사후 3.89로 증가하였으며 유의한 차이를 보였으나( $z=-2.11, p<.05$ ), 대전센터는 유의하지 않았다.

표 56. 진로성숙도 사전·사후 평균비교

구 분	사전	사후	Z값
	M(SD)	M(SD)	
광주 (신체단련 영역)	3.66(.32)	3.89(.36)	-2.11*
대전 (문화·예술 영역)	3.52(.66)	3.42(.69)	-.84

\* p<.05

#### 라) 프로그램 참여 만족도

자기계발 프로그램 시범운영에 참여한 청소년들의 참여 만족도를 살펴본 결과, 광주센터는 5점 만점에 4.52점, 대전센터는 4.02점으로 나타나 두 센터 모두 높은 만족도 수준을 보였다.

### 나. 프로그램 운영모형 평가

프로그램 운영모형에 대한 평가는 시범운영 중에 실무자가 작성한 프로그램 점검일지와 연구진이 작성한 현장방문 기록지, 시범운영 종료 시 참여 청소년의 피드백, 종료 후에 연구진과 실무자들이 함께 한 평가회의의 결과를 바탕으로 종합적으로 정리하였다.

#### 1) 운영모형에 대한 현장 피드백

##### ■ 신체단련 영역(광주지역 : 스킨스쿠버)

- 8월 휴가시기에 바다에서 운영되는 프로그램의 특징으로 인해 많은 청소년이 희망하였으며, 타 프로그램과 달리 이틀 만에 15명으로 신청이 완료되었고, 건강상 문제로 3명이 신청을 취소하여 12명이 시작하였음.
- 프로그램 진행 중에는 이틀 동안 이론을 진행하였고, 나머지 이틀 동안은 수영장 및 바다에서 실습을 진행하였음.
- 이론 수업 때에는 집중을 못하는 청소년들이 많았는데 수영장에서 장비를 착용하고 실습을 하는 시간에는 서로 금방 친해지고 집중도가 높았음. 첫 회기에 인위적인 라포 형성을 하 기보다 오히려 물속에서의 활동으로 청소년들이 자연스럽게 금방 친해질 수 있었음.
- 마지막 날에는 새벽 5시부터 실습장소인 통영 바닷가로 이동하였는데 자격증 취득이 청소년 들에게 동기부여가 되어서 10명이 끝까지 참여하였고 바다 실습을 특히 매우 좋아했음.
- 강사 중 1인이 학교 밖 청소년 출신이어서 강의 중에 특강형태로 본인의 삶을 얘기하는 시

간이 자연스럽게 마련되었고, 청소년들의 반응이 매우 좋았음.

- 청소년들로부터 내년에 또 하고 싶고 제주도에 가서 실습하고 싶다는 의견 등이 모아짐. 영문으로 된 (카드형)자격증까지 발급되니 더욱 만족하였음.
- 중도탈락을 방지하고 단기간 집중력을 높이기 위해서는 2박 3일 정도 캠프형을 진행하는 것이 효과적임.
- 자기계발 프로그램을 통해 본 프로그램의 운영 의도대로 희망직업군을 발견하기 보다는 청소년들이 관심을 갖고 즐길 수 있는 취미를 발견하는 계기가 되었음.

■ 문화·예술 영역(대전지역 : 꽃공예)

- 검정고시 직후 프로그램이 진행되어 참여자 모집이 어려웠음.
- 대전 센터에서는 이미 센터에서 두드림, 해밀 프로그램 등 여러 활동을 경험한 19세 청소년 1인이 참여도 하면서 참여 청소년들의 관리(출석을 위한 연락, 프로그램 필요물품 준비 등)를 하도록 하였음.
- 자원봉사자를 활용하여 보조강사로 투입하였고, 프로그램 운영과정에서 청소년의 특성을 기록하도록 하거나 사진을 찍기도 하였고, 동기가 부족한 청소년 위주로 면담을 진행하였음.
- 흥미와 동기가 없었던 청소년들도 참여하면서 외부 전문가 특강 시 플로리스트협회장 등 사회적으로 명성 있는 강사가 참여하면서 프로그램 과정에 관심을 가질 수 있었음.
- 프로그램은 진행은 이론 1시간, 실습 2시간으로 매주 2회씩 총 10회로 진행되었음.
- 발표회가 아닌 전시회를 택했는데 생화를 재료로 쓰게 되어 짝막하게 전시회를 하고, 청소년들에게 그 동안의 사진을 편집하여 보여주었음.
- 전체예산의 부족으로 강사비 없이 재능기부 형식으로 참여하였고, 회기마다 남은 재료들을 두고 가서 프로그램 종료 이후에도 기술을 연습할 수 있도록 하였음.
- 전반적으로 청소년들이 꽃을 다루면서 정서를 순화할 수 있었음. 여자청소년은 프로그램에 참여하는 것 자체로 즐거워하였고, 남자청소년은 보편화된 방식과는 다른 방식으로 표현하며 창의력을 발휘하였음.

## 2) 운영모형 평가결과

위에서 제시된 두 지역의 시범운영 결과를 통해 프로그램 운영모형에 적용해 보면, 우선 청소년들의 관심과 욕구를 반영해야 한다는 것이다. 신체단련 영역의 자기계발 프로그램을 실시한 광주지역의 경우 스킨스쿠버 프로그램이 여름철 바닷가에서 진행되는 특성으로 인해 청소년들이 많은 관심을 보였고, 자격증취득으로 연결되어서 참여율 역시 높았다. 보통 실무자들은 기존

에 다른 프로그램을 실시할 경우, 학교 밖 청소년들이 의욕도 없고, 프로그램에 참여해도 지속적으로 잘 참여하기가 쉽지 않아 프로그램 운영에 따른 어려움이 있다고 보고한다. 이러한 상황을 감안하면 프로그램 실시 전에 다양한 상황을 고려해야 하지만 우선적으로 청소년들의 욕구와 관심이 무엇인지 살피고 반영하는 노력을 해야 한다는 것이다. 보통 센터에서 프로그램을 실시할 때 인적·물적 자원을 고려하여 프로그램을 실시하다 보면 청소년들의 욕구가 우선순위에서 밀려나는 경우가 종종 발생하지만 프로그램의 원활한 운영을 위해 청소년들의 욕구와 관심을 우선시할 수 있어야 하겠다.

둘째, 이론보다 실습위주의 프로그램 운영이 요구된다. 학교 밖 청소년들의 자기계발 프로그램은 대체로 실습위주의 프로그램으로 운영이 된다. 그러나 이론적인 부분을 전혀 하지 않는 것은 아니며 실습 이전에 일정 부분 이론을 지도하기도 한다. 실제로 청소년들이 프로그램에 참여하는 모습을 보면 이론 내용을 실시 할 때는 관심을 두지 않고 엎드려 있던 청소년들이 실습시간이 되자마자 팔을 걷어 부치고 열심히 하는 모습을 볼 수 있다. 많은 청소년들이 지식보다는 체험활동을 선호하기는 하지만 학교 밖 청소년들의 경우 그 정도가 더욱 두드러진다고 하겠다. 따라서 가급적 실습 위주의 체험을 중심으로 운영되도록 할 필요가 있다.

셋째, 프로그램 특성에 따른 효율적인 운영방법이 필요하다. 스킨스쿠버의 경우, 일반적으로 회기별로 진행되는 다른 프로그램들과는 달리 총 4일 동안에 30시간이 진행되었다. 이는 일상적으로 접하기 어려운 기술을 습득하는 프로그램의 특성이 반영된 것이며, 또한 자격증을 획득하기 위한 총 30시간을 이수하기 위해 회기별 간격을 두지 않고 4일간 연이어 진행이 된 것이다. 그 결과 높은 출석률을 보였고, 청소년들 역시 만족감과 성취감이 높았다.

넷째, 각 단계별로 순서 및 내용을 융통성 있게 운영할 수 있도록 해야 한다. 꽃공예의 경우, 발표회를 하기보다 전시회를 할 수 있었는데, 생화를 재료로 하기 때문에 장시간 동안의 전시회는 어려웠다. 대신에 시간마다 사진을 찍어 영상과 함께 편집하여 종료회기에 상영하기도 하였다. 또한 스쿠버의 경우, 강의와 특강을 별도로 구분하지 않고 동시에 진행하기도 하였다. 이는 강사가 학교 밖 청소년 출신이어서 자연스럽게 강의 중에 특강(외부 전문가 초청)으로 이어졌기 때문이다.

다섯째, 프로그램의 참여인원 모집 및 운영 시기를 적절히 조절해야 한다. 학교위주의 생활을 하는 청소년들은 대체로 방학기간 동안에 청소년활동 프로그램에 활발하게 참여하게 되지만, 학교 밖 청소년들은 매해 4월과 8월 두 차례의 검정고시 기간을 피해서 프로그램에 참여하게 되는 차이가 있다. 학교 밖 청소년들은 학업을 중단한 경우가 대부분이므로 검정고시를 준비하는 기간이 중요하고 이 기간 동안에 프로그램을 실시하게 되면 참석율도 저조할 뿐만 아니라 참여 청소년들이 집중하기가 어렵다. 따라서 프로그램에 참여하는 인원을 모집하는 기간과 프로그램



운영일정은 학교 밖 청소년들의 대략적인 연간 일정을 파악하여 계획해야 할 것이다.

여섯째, 프로그램 운영 시 청소년 및 자원봉사자 등 추가 인력을 활용할 수 있다. 프로그램 과정에서 대표 청소년을 정하여 일정 역할을 부여하고 책임감을 심어주는 것도 운영에 도움이 될 수 있다. 또한 교육을 받은 성인 자원봉사자를 투입하여 보조강사로서 역할을 하게 하는 것도 좋다. 프로그램 운영 전반은 실무자가 담당하지만 센터별로 인력이 부족한 상황에서 실무자 1인만으로는 프로그램 운영이 어려울 수 있다. 따라서 참여하는 청소년 중에 연령이 높은 18-19세의 청소년을 대표로 지정하여 다른 청소년들과의 소통에 활용할 수도 있고, 상담심리학, 청소년학, 사회복지학 등의 전공자들을 자원봉사자로 교육하여 이들을 보조강사로 활용하는 것도 프로그램 운영에 도움이 될 것이다.

일곱째, 지역사회에서 재능기부자를 발굴하여 해당 영역에 대해 재능기부를 할 수 있는 기회를 제공할 수 있다. 특히 예산상의 이유로 프로그램 실행이 어려울 경우, 지역사회 내의 재능기부풀(POOL)을 활용하여 해당 분야의 전문가를 초청하여 프로그램을 운영할 수도 있다. 가능하다면 재능기부자들에게도 학교 밖 청소년의 특성에 대한 교육을 실시하고 참여 청소년들과 소통하는 데에 어려움이 없도록 지원해야 할 것이다.

## IV. 학교 밖 청소년 자기계발 프로그램 운영모형

본 연구는 현장 실무자들이 학교 밖 청소년들의 자기계발을 위한 프로그램을 운영할 수 있도록 돕는 운영모형 개발을 주요 목적으로 하였다. 운영모형 개발을 위해 관련 문헌연구, 학교 밖 청소년 요구조사 및 심층면접, 실무자 요구조사 및 포커스 그룹 인터뷰를 실시하였으며, 조사결과를 토대로 프로그램 운영모형(안)을 도출하였다. 개발된 운영모형(안)은 두 지역의 시범운영에 적용되었으며, 시범운영 과정 및 결과에 대한 실무자들의 피드백, 전문가의 자문을 반영하여 최종 운영모형이 만들어졌다.

### 1. 학교 밖 청소년 자기계발 프로그램 운영모형의 구성원리

학교 밖 청소년 대상의 자기계발 프로그램 운영모형을 개발함에 있어 사전에 문헌조사와 학교 밖 청소년과 실무자에 대한 설문조사 및 면접조사 등의 자료를 분석하여 다음과 같은 운영모형의 구성원리를 도출하였다.

첫째, 자기계발 영역은 문화·예술, 신체단련, 환경보존 등 학교 밖 청소년의 잠재능력을 개발할 수 있는 다양한 영역에 초점을 둔다. 다만 학업이나 직업 분야는 기존에 개발되어 있는 프로그램을 활용하고자 본 연구의 자기계발 영역에는 포함하지 않는다.

둘째, 운영모형은 프로그램 주관 학교밖청소년지원센터의 운영형태와 프로그램 소요시간을 고려하여 단기 센터형, 단기 위탁형, 장기 센터형, 장기 위탁형의 4가지 모형으로 구분한다. 단기 센터형과 장기 센터형은 학교밖청소년지원센터 중심의 단기(30시간 이상 60시간 미만)와 장기(60시간 이상) 프로그램으로 구성되며, 단기 위탁형과 장기 위탁형은 외부 위탁기관 중심의 단기와 장기 프로그램으로 구성되는 운영모형이다.

셋째, 운영모형 구성은 논리모델에 근거하여 투입, 전환, 산출, 성과의 4가지 요소로 이루어진다. 투입 요소에는 참여자, 프로그램 수요파악, 장소·인력·예산 관련 운영환경분석이 포함된다. 참여대상은 분명한 목표가 정해지지 않은 혼란기, 자기계발 동기를 갖고 관심분야를 탐색하는 모색기, 자기계발에 대한 본격적인 의지와 도전을 보이는 도약기 청소년으로 나뉜다. 전환 요소에서는 4가지 운영모형 가운데 선택된 1가지 모형의 프로그램이 진행된다. 산출 요소에는 프로그램 종료 후 얻어지는 단기적 결과물이 포함된다. 성과 요소에는 목표의식, 삶의 만족도와 같이 장기적으로 얻어지는 요소들이 포함된다.

넷째, 운영모형의 단계는 4가지 모형이 공통적으로 준비단계, 실행단계, 사후단계의 과정으로

진행된다. 준비단계에서는 자기계발 프로그램 실행을 위한 준비가 이루어지며, 실행단계에서는 프로그램이 진행되며, 사후단계에서는 프로그램 종료 후 추가적인 관리가 이루어진다.

다섯째, 운영모형은 다양한 자기계발 영역의 프로그램 운영절차와 방법을 표준화한 것으로서 모든 요소들을 필수적으로 적용하기보다는 운영모형을 참고하여 선택한 주제에 맞게 자율적인 운영이 가능하다.

여섯째, 운영모형의 자기계발 주제 선정 시에는 지역특성, 운영센터의 역량, 학교 밖 청소년의 욕구에 맞는 주제를 선정한다. 이를 통해 참여자의 참여동기와 성취도를 높일 수 있다.

일곱째, 자기계발 프로그램의 평가는 가급적 사전·사후의 변화를 측정할 수 있거나 사후 성과를 가시적으로 확인할 수 있는 요소를 지역별 자율적으로 반영한다.

마지막으로, 운영모형 매뉴얼에는 표준모형에 따라 지역별 자기계발 프로그램 적용 시 이해도를 높이기 위해 프로그램 적용 예시를 포함한다. 또한 운영노하우, 유의사항, 참여도를 높일 수 있는 아이디어 등을 담은 Tip을 제공하여 현장에서 초보 실무자도 쉽게 활용할 수 있도록 한다. 부록에는 전국에서 운영되고 있는 자기계발 관련 프로그램을 수집·분석하여 모음 자료를 수록한다. 이를 통해 프로그램 기획자들에게 자기계발 주제와 주요내용, 예산 규모에 대한 정보를 제공한다.

## 2. 학교 밖 청소년 자기계발 프로그램 운영모형 구성요소

학교 밖 청소년을 위한 자기계발 프로그램 운영모형은 프로그램의 요소가 무엇인지 제시할 뿐만 아니라 자기계발 프로그램이 진학 및 취업을 중요한 목표로 하고 있는 기존의 센터 프로그램들과 달리 학교 밖 청소년들에게 주목해야 할 변화가 무엇인지, 즉 평가의 초점이 무엇인지를 알려줄 수 있어야 한다. 이러한 조건들을 충족하기 위한 운영모형의 구성요소 발견을 위해 논리모델(Frechting, 2007)의 주요 개념들을 활용하였다.

첫 번째 단계는 프로그램에 요구되는 자원이 무엇인지에 관심을 가지는 ‘투입’ 과 관련되어 있다. 논리모델에서의 투입은 프로그램 운영에 요구되는 ‘인적, 물적, 환경적 자원’이 무엇인지 규정할 것을 요구하는데, 인력과 예산, 프로그램이 실시 장소 등에 대한 고려가 이에 해당한다. 이러한 프로그램의 재정적 투입 이외에 프로그램 대상자, 즉 학교 밖 청소년이 관심을 갖는 욕구와 기회도 이 단계에서 고려하고자 한다. 학교 밖 청소년들이 정규 학교 중단경험 이후 생활에 대한 적응 및 자신의 미래에 대한 목표수립 정도에 따라 자기계발에 대한 욕구의 수준도 상이하고, 희망하는 자기계발 영역도 상이할 것이다. 따라서 ‘프로그램 참가대상’인 학교 밖 청소년들의 현 상황과 그들의 자기계발 ‘프로그램에 대한 욕구’를 이 단계에서 고려하여 센터의 준

비된 자원과의 매칭이 이루어진다.

두 번째 단계는 ‘전환’으로 논리모델에서 바람직한 목적에 도달하기 위한 전략에 해당하는 ‘활동’ 단계이다. 먼저, 자기계발 프로그램 운영을 누가 하는 지, 즉 ‘운영주체’가 누구인지 결정될 필요가 있다. 가령 기존의 학교밖청소년지원센터가 프로그램 운영주체가 되는 경우와 센터에서 해당 프로그램을 전문적으로 수행하는 기관에 운영을 위탁하는 형태가 있을 것이다. 또한 프로그램의 목표를 달성하기 위한 활동이 어느 정도의 기간 동안 실행되어야 할지 ‘운영기간’도 운영모형의 필수적인 구성요소이어야 한다. 뿐만 아니라, 센터 및 위탁기관들은 청소년들이 프로그램을 통해 원하는 변화, 즉 자기계발을 성취할 수 있도록 적절한 자기계발 ‘지도원리’를 채택해야 한다.

세 번째 단계는 ‘산출’로 활동에 대한 결과물에 해당한다. 프로그램 참여 즉 실행단계와 직접적으로 연결된 것으로, 학교 밖 청소년들이 프로그램 수료를 통해 얻게 되는 문서화 할 수 있는 ‘구체적인 산물’을 이 단계의 구성요소로 명명할 수 있다.

마지막 단계는 프로그램의 궁극적 목표 달성과 관련된 ‘성과’로 자기계발 프로그램을 통해 학교 밖 청소년에게 일어나기를 바라는 ‘변화’가 무엇인가 하는 것으로, 계량화 할 수 있는 변화이어야 한다.

### 3. 학교 밖 청소년 자기계발 프로그램 운영모형(최종)

이상에서 소개한 단계별 운영모형 구성요소를 학교 밖 청소년 자기계발 프로그램 운영모형에 적용한 결과는 다음과 같다.

#### 가. 투입

투입단계에서 고려할 첫 번째 구성요소는 프로그램의 참여자가 될 학교 밖 청소년들의 현 상황 내지 자기계발과 관련한 단계이다. 학교 밖 청소년의 발달과정과 관련한 선행연구 및 본 연구에서 수행한 양적 및 질적 조사결과에 의하면, 센터를 이용하는 학교 밖 청소년들의 경우 ‘혼란기-모색기-도약기<sup>14)</sup>’의 단계를 경험한다. 먼저 ‘혼란기’란 정규학교 중단 이후 해방감과 자유로운 시간을 만끽함과 동시에 아직 무엇을 하겠다는 뚜렷한 목표가 수립되지 않아 방황하고 있는 시기이다. 따라서 이 단계의 청소년들은 본격적인 자기계발 프로그램 참여에 앞서 학교 밖

14) 학업중단 청소년의 심리사회적 적응과정을 방종단계, 자각단계, 변화시도단계, 재정립단계, 도약·안주단계로 분류한 김영희와 최보영의 연구(2015)결과와 비교해 볼 때, 자기계발 프로그램 참여자의 현재 상황을 반영하는 단계 중 혼란기는 방종단계와 자각단계, 모색기는 변화시도단계와 재정립단계, 도약기는 마지막 도약·안주단계와 유사하다.

생활 적응을 도울 수 있는 심리상담 프로그램이나 일회성 체험 프로그램으로의 유도가 필요하다. 다음으로 ‘모색기’는 여러 가지를 경험하고 탐색하는 시기를 거쳐 자신의 잠재력 개발을 위해 프로그램에 자신의 시간과 노력을 투자하는 시기로, 학교 밖 청소년지원센터를 이용하는 다수의 청소년들이 이 단계에 해당한다. 마지막으로 ‘도약기’에 해당하는 청소년들은 김영희와 최보영(2015)의 연구에서 발견된 것처럼, 미래에 대한 확실한 기대를 갖고 도전하는 의욕적인 자세를 지녔으며, 자신의 자기개발을 위해 한 차원 높은 전략을 수행하는 단계라고 할 수 있다. 이 3가지 단계 청소년들의 특징과 본 프로그램 운영모형을 적용시켜 보면, 우선 혼란기의 청소년들은 지속적으로 무엇인가를 하기보다 일단 다양한 것들을 조금씩 체험해 보는 수준으로 일회성 프로그램에 참여하게 한다. 본 운영모형의 단기형 프로그램에서 회기별 프로그램 중 일부 회기만 투입해 볼 수 있다. 다음 모색기의 청소년들은 단기형 프로그램에 참여하여 자신이 잘할 수 있는 것들을 발견할 수 있도록 지원하며, 마지막 도약기는 발견한 잠재능력을 좀 더 높은 수준에서 꾸준히 할 수 있도록 장기형 프로그램이 지원되어야 한다.

투입단계의 두 번째 구성요소는 청소년들의 자기개발 프로그램 수요 파악이다. 본 연구에서 청소년을 대상으로 실시한 자기개발 프로그램 요구조사 결과를 바탕으로 학교 밖 청소년들이 희망하는 자기개발 영역은 크게 (1) 문화·예술 영역, (2) 신체단련 영역, (3) 봉사활동 영역, 그리고 (4) 과학정보 영역(컴퓨터 및 IT)의 네 가지로 나타났다. 각 영역에 해당하는 다양한 자기개발 프로그램들의 목록은 본 연구서의 부록에서 확인할 수 있다.

끝으로 학교 밖 청소년을 위한 자기개발 프로그램 운영을 위해 각 센터들은 프로그램에 투입될 인력은 누구이며, 담당 인력의 직무는 무엇인지, 필요한 예산은 무엇이며 어떻게 충당할 것인지, 프로그램 실시 장소뿐만 아니라 프로그램 수행을 위한 지역사회 자원은 무엇인지 등 운영 환경 전반에 대한 분석이 필요하다. 이러한 운영환경 분석 시 본 연구에서 제시하고 있는 프로그램 운영절차 및 적용 예시를 참고할 수 있다.

## 나. 전환

전환단계는 프로그램 운영주체, 운영기간, 그리고 프로그램의 지도 원리 세 가지로 구성된다. 먼저 프로그램의 운영주체는 학교 밖 청소년들이 희망하는 다양한 자기개발 프로그램 운영에 있어 각 센터의 실무자가 프로그램 운영 전체를 담당하는 ‘센터형’과 해당 자기개발 영역에 대해 전문적으로 담당할 수 있는 기관에 운영을 위탁하는 ‘위탁형’으로 구분할 수 있다. ‘센터형’의 경우 센터 실무자가 사전준비부터 사후단계까지 담당하며, 프로그램 회기진행에 있어서는 실무자 본인이 할 수도 있으며, 외부 전문 강사를 섭외하여 운영할 수 있다. 반면 ‘위탁형’의 경우 센터에서 해당 영역의 프로그램을 전문적으로 담당할 수 있는 기관을 섭외하여 그 기관에 프

그램 운영전반에 필요한 총 예산을 지급하거나, 섭외된 기관에서 해당 기관의 예산으로 프로그램을 운영하는 2가지의 형태가 가능하다. ‘위탁형’의 경우에도 센터는 프로그램에 참여중인 대상자들의 관리 및 프로그램 전반에 대한 모니터링 업무를 담당해야 한다.

다음으로 프로그램의 운영기간은 ‘단기’와 ‘장기’로 구분할 수 있다. ‘단기’는 30시간 이상 60시간 미만의 프로그램 이수시간을 의미하며, ‘장기’는 60시간 이상으로 정하였다. 또한 기관의 상황에 따라 유연하게 운영하되 30시간을 기준으로 설명해 보면 주 1회, 2시간을 기준으로 하여 3-4개월 동안 총 15회를 진행하는 방식이 선호된다. 이는 본 연구에서 수행한 청소년 및 실무자 대상 요구조사에서 자기계발 프로그램 운영방식과 관련한 조사 결과에 기초한 것이다.

학교 밖 청소년을 위한 자기계발 프로그램의 전환단계에서 중요하게 고려해야 할 전환 과정, 즉 투입된 프로그램 참여자, 프로그램, 그리고 자원이 전환단계를 거치면서 원하는 변화를 이끌어 내기 위해서는 학교 밖 청소년들의 자기계발이 원활하게 이루어지도록 돕는 지도원리가 적용되어야 한다. 본 운영모형에서 채택한 최염순(2005)의 자기계발 사이클에 의한 지도원리에 따르면, (1) 자기계발의 필요성을 느끼고 변화를 원하는 태도 형성 단계, (2) 기본적인 개념 및 원리와 원칙을 습득하는 지식 습득 단계, (3) 습득된 지식에 대해 연습하고 활용하는 반복적인 연습 단계, (4) 지속적인 연습을 통한 성공경험을 통해 새로운 기술을 획득하게 되는 기술(습관화)의 단계의 4가지 과정이 순환하며 진행된다. 따라서 학교 밖 청소년을 위한 자기계발 프로그램은 이러한 자기계발 사이클이 잘 작동할 수 있도록 기획될 필요가 있으며, 참여 청소년들에게도 이러한 자기계발 과정을 경험할 수 있도록 안내되어야 한다.

## 다. 산출

학교 밖 청소년들의 자기계발 프로그램 참여에 따른 결과물인 산출은 본 연구에서 수행한 청소년 및 실무자를 대상으로 한 조사결과에 기초하였다. 자기계발 프로그램 수료를 통해 청소년들이 얻기를 희망하는 것 중에서 (1) 수료증, (2) 관련 자격증 취득, (3) 관련 기술 습득, (4) 현장 체험, (5) 인턴 및 실습 경험, (6) 수료 분야에 대한 정보 획득에 대한 욕구가 높게 나타났다. 이 중 자기계발 분야 관련 자격증 취득은 프로그램의 유형 및 운영기간에 따라 프로그램 수료 시점이 아닌 일정기간 후에 달성할 수도 있다. 그 외에 청소년들이 희망하는 결과물들은 자기계발 프로그램 실시에 따른 자연스러운 부산물인 경우도 있으나 기획단계에서부터 이러한 점들을 고려하여 청소년들의 프로그램 참여 동기를 고취시킬 필요가 있다.

## 라. 성과

운영모형의 마지막 단계인 성과는 ‘학교 밖 청소년의 자기계발은 무엇이며, 자기계발 프로그램을 통해 청소년들에게 어떠한 변화가 일어나기를 바라는가?’와 관련되어 있다. 본 연구의 심층면접 대상자인 학교 밖 청소년들의 경우 자기계발 프로그램 참여 경험을 통해 무언가 이루어 낼 수 있다는 성취감 등을 기대한다고 보고하였고, 청소년과 실무자를 대상으로 한 설문조사 결과, 본 프로그램의 참여를 통해 자신의 적성을 알고자 하는 욕구가 가장 높았다. 그 밖의 청소년의 자기계발과 관련한 기존 연구들도 청소년들이 스스로 할 수 있다고 여기는 자기효능감의 증진(김미란, 2012), 삶의 만족도(김혜영, 이동귀, 2009) 등이 자기계발의 중요한 목표가 되어야 함을 보고하고 있다. 따라서 이상의 내용을 종합하여 학교 밖 청소년을 위한 자기계발 프로그램은 자기효능감 및 삶의 만족도증진, 성취동기, 그리고 진로성숙도의 향상을 주요 목표로 설정할 수 있으며, 성과 평가를 위해 프로그램 참가 전후의 변화를 비교할 수 있다.

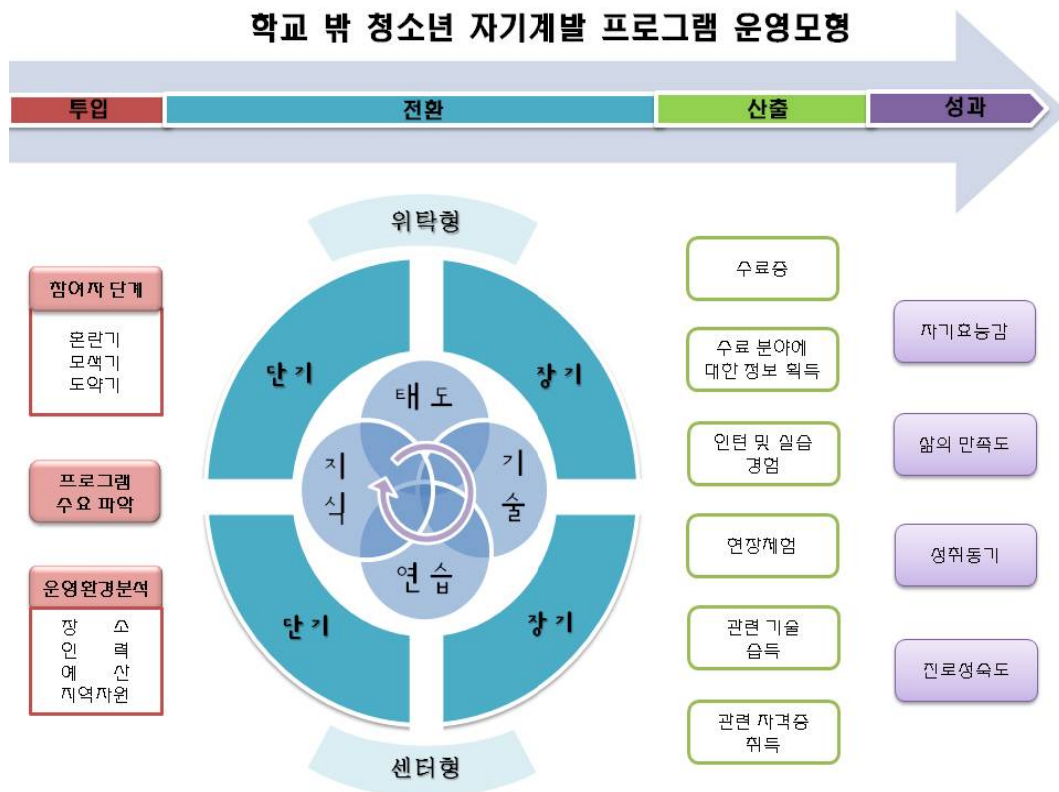


그림 26. 학교 밖 청소년 자기계발 프로그램 운영모형

#### 4. 학교 밖 청소년 자기계발 프로그램 운영절차<sup>15)</sup>

자기계발 프로그램의 구체적인 운영방법을 운영절차를 통해 제시하였다. 즉 프로그램을 운영하기 전부터 시작해서 실행하는 과정과, 사후에는 어떻게 해야 하는지에 대해 순서대로 촘촘하게 제시하였다.

운영절차는 아래 그림 27과 같이 준비단계, 실행단계, 사후단계로 구성하였다. 세부적으로 살펴보면, 우선 준비단계는 프로그램을 시작하기 전 단계로 기본계획을 수립하는 것에서부터 프로그램 실행 직전 사전교육까지 해당된다. 이 단계에서는 어떤 프로그램을 할 것인지에 대한 고민과 계획에서 시작하기 때문에 참여자들의 수요조사를 실시해서 이들의 욕구를 파악하고 그에 따라 강사를 누구로 할 것인지, 예산을 얼마나 사용할 것인지, 참가자를 어떻게 모집할 것인지 등에 대해 구체적으로 준비하게 된다. 준비단계에서는 실행을 위한 준비이므로 본 단계에서 꼼꼼하게 계획을 세워서 점검하지 않으면 실행단계에서 문제가 발생할 수 있으므로 체크리스트 등을 통해서 세부적으로 점검할 수 있어야 하겠다. 또한 참여 청소년에 대한 사전 정보를 파악함은 물론 사전교육 시 강사에게 학교 밖 청소년의 특성을 전달하여 추후 이루어질 실행과정에서 청소년과 강사 간에 소통이 잘 될 수 있도록 준비한다.

---

15) 각 단계별 세부사항은 부록에 나와 있음.





그림 27. 자기계발 프로그램의 전체 운영구조

## 가. 준비단계

‘준비단계’의 구체적인 과정은 기본계획 수립 → 수요조사 → 기관(강사) 연계 결정 → 세부프로그램 구성 → 참가자모집 → 참가자확정 → 참가자 사정 → 최종점검/사전교육으로 구성하였다.

표 57. 자기계발 프로그램의 단계별 운영구조 : 준비단계

과정		세부내용	준비사항	시기
1	기본계획 수립	<ul style="list-style-type: none"> <li>기초정보수집 (인터넷, 홍보물 등 활용)</li> <li>예산 검토</li> <li>기본계획서 작성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>기본계획안 (기본 예산서 포함)</li> </ul>	8주전
2	수요조사	<ul style="list-style-type: none"> <li>참여대상 수요조사 (양케이트, SNS 등)</li> <li>수요조사 결과분석</li> <li>컨텐츠 결정</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>수요조사 설문지</li> <li>분석결과</li> </ul>	7주전
3	기관(강사) 연계 결정	<ul style="list-style-type: none"> <li>연계 가능한 기관(강사) 정보 수집</li> <li>연계 여부 협의</li> <li>연계 결정 문서교환</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>연계기관(강사) 리스트</li> <li>프로그램 제안서</li> <li>연계협의 공문</li> </ul>	6주전
4	세부 프로그램 구성	<ul style="list-style-type: none"> <li>세부 프로그램 협의 (목표, 내용, 방법 등)</li> <li>※ 청소년 의견 반영 필수</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로그램 계획서 (일정표, 예산)</li> <li>연계기관(강사) 소개자료</li> </ul>	5주전
5	참가자 모집	<ul style="list-style-type: none"> <li>참가자 모집 안내</li> <li>참가신청 접수</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로그램 안내문 (SNS, 공문, 홈페이지)</li> <li>신청서식</li> <li>신청접수자 명부</li> </ul>	4주전
6	참가자 확정	<ul style="list-style-type: none"> <li>신청자 면접 (신청동기, 참가의지 등)</li> <li>확정 통보</li> <li>OT 참석 안내</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>신청자 개요</li> <li>면접 질문지</li> <li>확정통보 안내문</li> </ul>	2주전
7	참가자 사정	<ul style="list-style-type: none"> <li>심리검사</li> <li>가족관계 및 가정형편</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>사정기록지</li> <li>심리검사지</li> </ul>	1.5주전
8	최종점검/사전교육	<ul style="list-style-type: none"> <li>강사 사전교육 (참가자 특징 이해)</li> <li>센터 담당자 사전교육 (프로그램 이해)</li> <li>센터-강사 역할분담</li> <li>최종 준비상태 점검 (교육장소, 도구 등)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>사전 교육자료</li> <li>참가자 리포트</li> <li>역할분담표</li> <li>준비상태 체크리스트</li> </ul>	1주전

## 나. 실행단계

실행단계는 프로그램을 실제로 운영하는 단계이다. 이 단계는 개강식에서부터 시작하여 여러 회기를 반복하여 프로그램을 진행하고 그 가운데 특강 및 현장학습 등의 특별 프로그램을 제공하며, 최종발표회 및 수료식으로 마치게 된다. 프로그램의 실행단계에서는 참여자들이 흥미를 갖고 계속적으로 참여(출석)하는 것이 중요하다. 그렇기 때문에 프로그램의 내용도 지루하지 않고 흥미를 유발할 수 있도록 구성해야 하며, 강사 역시 청소년들과 상호작용을 원활하게 할 수 있도록 하는 것이 필요하다. 그리고 실무자는 참여 청소년들이 강의의 내용을 잘 이해하고 있는지, 어려움은 없는지, 출석은 잘하고 있는지 등에 대해 수시로 점검해야 하며, 필요시 전화 및 대면을 통해서 참여 청소년에 대한 상담이 이루어질 수 있도록 해야 한다. 또한 회기의 종료 시점에 그동안의 내용을 종합하여 발표하거나 전시할 수 있는 시간이 있어 참여 청소년들 외에 외부에서 가족 및 친구들이 함께 할 수 있으므로 기본적인 회기 준비 외에 추가적인 준비가 필요함을 미리 인지하고 있어야 한다.

‘실행단계’의 구체적인 과정은 초기(오리엔테이션) → 중기(반복회기: 도입, 이론교육, 실기교육, 마무리 / 특별회기: 특강, 현장학습, 중간점검) → 말기(발표회리허설, 최종 발표회, 수료식-평가) → 운영관리(참여자 간담회, 강사면담, 출결관리)로 구성하였다.

표 58. 자기계발 프로그램의 단계별 운영구조 : 실행단계

구분	과정		세부내용	준비사항	소요 시간	
초기	1	개강식 (오리엔테이션)	<ul style="list-style-type: none"> <li>강사 소개</li> <li>참여자 자기소개</li> <li>전체 프로그램 소개</li> <li>워밍업 활동</li> <li>계약서 작성</li> <li>효과성 평가(사전조사)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>소개자료</li> <li>워밍업 프로그램 준비자료</li> <li>계약서</li> <li>효과성 평가지(사전)</li> </ul>	120분	
중기 <small>16)</small>	반복 회기	2	도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>출석 체크</li> <li>라포 형성 놀이</li> <li>유의사항, 안전교육</li> <li>지난 회기 복습 및 이번 회기 교육 소개</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>출석부</li> <li>교육 자료</li> </ul>	120분 ×8회
		이론교육	<ul style="list-style-type: none"> <li>기초 지식 전달</li> <li>도구 사용법</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>이론교재</li> <li>시청각 교구</li> </ul>		
		실기교육	<ul style="list-style-type: none"> <li>수준별(초급, 중급, 고급) 실습</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>실습도구 (약기 등 준비물)</li> </ul>		
		마무리	<ul style="list-style-type: none"> <li>모범 참여자 시상</li> <li>소감 나누기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>강화물(간식, 상품)</li> </ul>		

구분		과정		세부내용	준비사항	소요 시간
특별 회기	3	특강		• 외부 전문가 초청특강	• 외부 전문가 섭외	120분
	4	현장학습		• 공연·경기 관람, 출사 등 • 전문가 현장 인터뷰 • 현장 스텝 체험	• 현장답사 • 안전보험 • 전문가 섭외	120분
	5	중간점검		• 자체 중간발표회	• 중간발표물	120분
말기	6	발표회 리허설		• 현장 리허설 (공연, 전시, 대회 등)		120분
	7	최종 발표회		• 최종발표회 (전시회, 음악회, 공연 등) ※ 복지시설 방문공연 등	• 최종발표물 • 보상물 (상장, 상품 등) • 시설 대관	120분
	8	수료식 (평가)		• 수료증 수여 • 우수자 시상 • 만족도, 효과성 평가 (사후조사) • 수료 뒷풀이 다과회	• 수료증 • 만족도, 효과성 평가지(사후) • 개인별 목표달성 체크리스트 • 다과회 준비	120분
운영 관리	9	참여자 간담회		• 주기적 현장 피드백 청취 • 참여 지속 동기 부여	• 피드백 내용	필요시
	10	강사 면담		• 주기적 강사 피드백 • 개선 논의	• 피드백 내용	필요시
	11	출결관리		• 참가율 점검 • 결석자 모니터링 (면담, SNS 등) ※ 필요시 개별 멘토링	• 출석부 • 모니터링 내용	매회

## 다. 사후단계

사후단계는 프로그램의 모든 회기를 마치고 참여 청소년의 선택에 따라서 참여하게 되는 사후활동이다. 실행단계에 이어 사후단계를 후속으로 할 경우 프로그램의 효과를 더욱 지속시키거나 향상시킬 수 있다. 다만 본 단계는 실행단계와는 달리 청소년들이 자발적으로 추후 모임에 대해 희망하거나 프로그램 연장선상에서의 추가적인 교육, 정보, 자격시험 등으로의 요구에 따라 진행되는 것이므로 센터 및 참여 청소년의 상황에 따라 실행여부가 결정될 것이다. 보통 프로그램이 성공적으로 종료될 경우, 참여 청소년들이 사후활동을 요구하게 되며, 이를 동아리활

16) 중기: '반복회기'는 매회기 도입부터 마무리의 과정을 반복적으로 운영하는 회기임. '특별회기'는 반복되는 회기 중간에 있는 별도의 회기로서 특강, 현장학습, 중간점검을 하는 것을 의미함.

동으로 연계하여 활동을 지속할 수 있고, 해당 프로그램의 후속과정으로서 프로그램으로 운영할 수도 있다. 따라서 상황에 맞게 사후단계를 진행하고, 프로그램의 형태가 아니더라도 청소년의 요구에 따라 관련 정보 등을 제공하는 것이 필요하다.

‘사후단계’에서는 동아리활동, 자격시험, 도제교육, 정보제공, 프로그램 결과보고 등으로 구조화하였다.

표 59. 자기계발 프로그램의 단계별 운영구조 : 사후단계

과정		세부내용	준비사항	시기
1	동아리활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자체 동아리 활동 연결</li> <li>• 주기적인 동아리 지도</li> <li>• 복지시설 및 지역행사 방문</li> <li>• 재능기부 참여</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 동아리 지도자 섭외</li> <li>• 동아리 장소 제공</li> <li>• 재능기부활동 섭외</li> </ul>	매월
2	자격시험	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자격시험 정보제공</li> <li>• 필기 및 실기 준비 지원</li> <li>• 시험 당일 현장 동행</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자격시험 정보</li> <li>• 응시료</li> </ul>	필요시
3	도제교육	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 직업 준비 과정 희망 시 개별</li> <li>• 숙련교육 연결</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 도제교육 기관(전문가) 섭외</li> </ul>	필요시
4	정보제공	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 관련 분야 지속 정보 제공</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 정보 자료</li> </ul>	수시
5	프로그램 결과보고	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램 운영 사례집 발간 (활동사진, 자격취득 성과)</li> <li>• 언론보도, 자체 행사 발표</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 대외 홍보</li> <li>• 보도자료</li> <li>• 발표자료</li> </ul>	연말

## 5. 학교 밖 청소년 자기계발 프로그램 운영 예시<sup>17)</sup>

### 가. 문화·예술 프로그램

본 프로그램 예시는 ‘청소년 아트 프로젝트 WHO AM I’라는 프로그램명으로 2014년 한국청소년상담복지개발원이 학교 밖 청소년의 자기계발을 위해 S백화점의 후원을 받아 C대학교에 위탁하여 수행한 사진, 문학, 영상, 음악 융합교육 프로그램이다. 운영모형은 외부 전문기관에 예산을 지원하고 위탁하여 운영하는 장기 위탁형에 해당된다. 아래 제시한 운영모형은 적용하는데

17) 본 연구에서의 설문조사결과를 반영하여 우선순위에 속한 문화·예술, 신체단련, 봉사활동, 과학정보활동의 영역을 제시하려고 하였음. 그러나 이중 과학정보활동은 보통 학교밖청소년지원센터에서 컴퓨터 자격관련 프로그램을 중심으로 운영하고 있어 프로그램 예시로 적절치 않고, 청소년활동분야에서도 과학정보활동이 비율상 많지 않아 오히려 현장적용이 가능한 환경보존활동을 과학정보활동 대신 제시하였음.

이해를 돕고자 기존 프로그램 계획서를 재구성하여 제시하였다.

### 1) 준비단계

준비단계에서는 본 연구에서 제시한 자기계발 프로그램 운영모형의 8가지 준비단계 과정에 따라 8주 전부터 시간순서대로 프로그램을 기획하고 준비하는 과정을 예로 들었다.

표 60. 문화·예술 프로그램 준비단계 운영모형 적용 예시

과정	주요 적용내용	시기
기본계획 수립	<ul style="list-style-type: none"> <li>관계자 미팅(3회)을 통한 프로그램 방향(사진을 통한 스토리텔링 작업) 및 운영안 구상</li> <li>- 예산규모(5,000만원)와 확보방안 마련</li> <li>- 참가인원(15명씩 2개 반), 교육장소(C대학교), 수행인력(예술멘토 5명, 특강강사 4명), 운영시간(매주 토요일 3시간씩 16주) 등 결정</li> </ul>	8주전
수요조사	<ul style="list-style-type: none"> <li>현장 실무자 대상 프로그램 내용 및 예상 참여인원 등에 대한 앙케이트 조사, 자문 청취</li> </ul>	7주전
기관(강사) 연계결정	<ul style="list-style-type: none"> <li>주관(C대학교), 협력(한국청소년상담복지개발원), 후원업체(S백화점) 각 기관별 역할 결정, 문서교환, MOU체결</li> </ul>	6주전
세부 프로그램 구성	<ul style="list-style-type: none"> <li>현장 의견수렴을 통해 기본계획 수정 및 프로그램 구체화</li> <li>- 분야 : 사진 → 사진, 음악, 영상, 문학(확대)</li> <li>- 교육방식 : 강의식 → 전문가 멘토링을 활용한 융합교육</li> <li>- 결과물 : 사진 전시회 → 멀티미디어 형태의 자기 스토리텔링북 제작 및 작품 전시회 개최</li> </ul>	5주전
참가자 모집	<ul style="list-style-type: none"> <li>유관기관에 안내문 공문 발송</li> <li>홈페이지, SNS, 언론매체 활용 대국민 홍보</li> <li>신청서 접수 : 인적사항, 참여동기, 기대와 목표, 특이사항 등</li> <li>면접일 통지 : 신청접수 후 개별 통지</li> </ul>	4주전
참가자 확정	<ul style="list-style-type: none"> <li>1차 심사 : 참가신청서 심사를 거쳐 1.5배수 선정 발표</li> <li>2차 심사 : 면접심사(주관기관, 협력기관, 외부전문가 3인 구성)</li> <li>- 참여의지, 관계형성, 특기적성 등 확인</li> <li>- 중도탈락의 경우에 대비 모집정원의 110% 선발</li> <li>합격자 통보 : 개인 및 소속기관에 함께 통보</li> </ul>	2주전
참가자 사정	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로그램 참여에 관련된 가정형편(교통비 등), 친구관계, 관심진로분야 등의 개인현황에 대해 가벼운 면담이나 전화로 파악</li> <li>MBTI 성격유형, 홀랜드 직업흥미검사 등의 심리검사 실시</li> </ul>	1.5주전
최종점검/사전교육	<ul style="list-style-type: none"> <li>참가자 개강식(OT) 참석여부 확인, 약도 및 시간 안내</li> <li>개강식 준비 미팅</li> <li>- 점검 리스트 작성 및 점검, 주관기관과 운영센터 담당자 간의 상호 이해를 위한 사전교육</li> <li>- 참가자 2개 반 편성, 참가자 관리방안, 수료기준 마련</li> <li>수료 동기부여 및 프로그램 운영을 위한 개인지급용 카메라 후원 발굴</li> </ul>	1주전

## 2) 실행단계

실행단계에서는 자기계발 프로그램 운영모형의 실행단계 과정에 따라 초기, 중기(10회의 반복 회기와 3회의 특별회기), 말기의 6가지 특별 프로그램, 3가지의 운영관리 방안 적용 예시를 소개하였다. 전체 프로그램 시간은 19회기 57시간이 소요된다. 회기별 세부 교육내용은 생략하고 주요 구성내용만을 제시하였다.

표 61. 문화·예술 프로그램 실행단계 운영모형 적용 예시

과정		주요 적용내용	소요 시간
초기	개강식 (OT)	<ul style="list-style-type: none"> <li>강사진 및 참여자 소개(2개 반 구분)</li> <li>프로그램 일정, 제반 혜택, 준수사항 등 안내</li> <li>프로그램 참여 계약서 작성</li> <li>참여자들 간의 라포 형성을 위한 워밍업 프로그램</li> <li>프로그램 효과 측정을 위한 사전검사</li> </ul>	3시간 ×1회
중기	도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>출석체크</li> <li>이번 회기 개관 소개</li> </ul>	3시간 ×10회
	이론교육	<ul style="list-style-type: none"> <li>문학+사진, 영상+음악 그룹별 융합교육(2회)</li> <li>- 자기 및 주변 이야기를 스토리텔링으로 만들기</li> <li>스토리텔링을 통해 문학·영상·음악·사진으로 만들기(10회)</li> </ul>	
	실기교육	<ul style="list-style-type: none"> <li>수시로 이론 실습차 출사, 영상표현, 자기 이야기 습작 및 발표</li> <li>참여자와 강사의 피드백 교환</li> <li>작품전시 준비(4회) : 예술 멘토들과 참여자들 간의 전시방법 논의 및 기획</li> </ul>	
	마무리	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로그램을 통해 느낀 점, 배운 점 등 나누기</li> <li>다음 회기 내용 및 준비물 공지</li> </ul>	
	특강	<ul style="list-style-type: none"> <li>4주차(사진, 영상), 10주차(음악, 문학) C대학교 교수 특강 2회 실시</li> </ul>	3시간 ×2회
	현장학습	<ul style="list-style-type: none"> <li>자신의 이야기를 사진·영상·음악을 통해 표현한 작품 완성</li> <li>문학, 사진, 영상, 음악분야 현장 활동 중인 현대예술가 현장 탐방 (2파트씩 2일에 걸쳐 현장 견학)</li> </ul>	3시간 ×2회
	중간점검	<ul style="list-style-type: none"> <li>4가지 분야의 예술 멘토들이 참가자 개개인의 특성 파악</li> <li>제작방향 및 예술성을 고려한 개별 아트워크 실시</li> </ul>	3시간 ×1회
말기	발표회 리허설	<ul style="list-style-type: none"> <li>전시작품 최종 점검</li> <li>전시공간 및 전시시간 확인</li> <li>전시회 팸플릿 수령</li> </ul>	3시간 ×1회
	수료식 (평가)	<ul style="list-style-type: none"> <li>후원업체 대표, 주관기관 대표, 예술멘토 함께 참석 격려</li> <li>작품전시회 시 수료식 병행 : C대 총장 명의 수료장 수여</li> <li>프로그램 효과 측정을 위한 사후검사</li> <li>전시작품 참가자에게 부상으로 카메라 증정</li> <li>참여자 및 가족, 지인 함께 뒤풀이 식사, 참여 소감 나누기</li> </ul>	3시간 ×1회

과정		주요 적용내용	소요 시간
	최종 발표회	<ul style="list-style-type: none"> <li>사진, 테블릿PC 동영상물, 글과 사진을 담은 에세이 등 전시물 멀티미디어 형태로 최종 결과물 제작</li> <li>전시관 대여 및 작품전시회 개최(청와대 사랑채에서 1주일간)</li> <li>행사 준비 : 초대장 제작 발송, 내빈 및 가족·지인 등 초청</li> <li>보도자료 배포</li> </ul>	3시간 ×1회
운영 관리	참여자 간담회	<ul style="list-style-type: none"> <li>융합교육 내용 개선사항, 전시회 관련 준비 등 논의(수시)</li> </ul>	수시
	강사 면담	<ul style="list-style-type: none"> <li>참여자 관리의 어려움, 참여 만족도 향상 방안, 참여자 점심 제공 협의</li> </ul>	2회
	출결 관리	<ul style="list-style-type: none"> <li>매주 전 회기 결석자 사유 확인 전화</li> <li>지속 출석 독려</li> </ul>	매주

### 3) 사후단계

사후단계에서는 자기계발 프로그램 운영모형의 6가지 사후단계 과정 가운데 해당되는 도제교육, 정보제공, 프로그램 결과 공유의 3가지 적용 예시를 소개하였다. 운영모형에 제시된 사후단계 과정들은 운영하고자 하는 프로그램에 해당되는 과정만을 선별적으로 적용할 수 있다.

표 62. 문화·예술 프로그램 사후단계 운영모형 적용 예시

과정	주요 적용내용	시기
도제교육	<ul style="list-style-type: none"> <li>개별 진로 연결 희망하고, 재능 있는 참가자 선발 현장 전문가 도제교육 제공</li> </ul>	4주후
정보제공	<ul style="list-style-type: none"> <li>참여자 대상 온라인 카페를 통해 정보 제공</li> </ul>	수시
프로그램 결과 공유	<ul style="list-style-type: none"> <li>전시 작품 각자 개인 소장할 수 있도록 제공</li> </ul>	2주후

### 나. 신체단련 프로그램

본 프로그램 예시는 ‘스킨스쿠버다이빙’프로그램으로, 한국청소년상담복지개발원이 학교 밖 청소년의 자기계발을 위해 D기관과 연계하여 진행하고 있는 프로그램이다. 운영모형은 외부 전문기관에 예산을 지원하고 위탁하여 운영하는 단기 위탁형 모형에 해당된다. 아래 제시한 운영모형은 실제 현장에서 적용하는데 이해를 돕고자 기존 프로그램 계획서를 재구성하여 제시하였다.



## 1) 준비단계

준비단계에서는 본 연구에서 제시한 자기계발 프로그램 운영모형의 8가지 준비단계 과정에 따라 8주 전부터 시간순서대로 프로그램을 기획하고 준비하는 과정을 예로 들었다.

표 63. 신체단련 프로그램 준비단계 운영모형 적용 예시

과정	주요 적용내용	시기
기본계획 수립	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 관계자 미팅(3회)을 통해 프로그램 방향 및 운영안 구상               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 예산규모(4,000만원)와 확보방안 마련</li> <li>- 참가인원(5~6명씩 2개조), 교육장소(수심 5m풀장이 있는 수영장), 수행인력(조별 안전요원 역할을 담당하는 인솔교사 1명, 특강강사 1명, 보조요원 2명), 운영시간(매주 수요일 3시간씩 15주) 등 결정</li> </ul> </li> </ul>	8주전
수요조사	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 현장 실무자 대상 프로그램 내용 및 예상 참여인원 등에 대한 설문 조사, 자문 청취, 신청서</li> </ul>	7주전
기관(강사) 연계결정	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 주관(D기관), 협력(한국청소년상담복지개발원), 후원(안행부, 문체부) 각 기관별 역할 결정, 문서교환, MOU체결</li> </ul>	6주전
세부 프로그램 구성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 현장 의견수렴을 통해 기본계획 수정 및 프로그램 구체화               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 분야 : 이론(스킨스쿠버) → 안전규칙(주의사항) → 장비사용기법 → 실습</li> <li>- 교육방식 : 강의식 → 실습, 체험 위주</li> <li>- 결과물 : 현장사진, 기술습득, 자격증</li> </ul> </li> </ul>	5주전
참가자 모집	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 유관기관에 안내공문 발송</li> <li>• 홈페이지, SNS, 언론매체 활용 대국민 홍보</li> <li>• 신청서 접수 : 인적사항, 참여 동기, 기대와 목표, 질병력, 특이 사항 등</li> <li>• 면접일 통지 : 신청접수 후 개별 통지</li> </ul>	4주전
참가자 확정	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1차 심사 : 참가신청서 심사를 거쳐 1.5배수 선정 발표</li> <li>• 2차 심사 : 면접심사(주관기관, 협력기관 2인 구성)               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 참여의지, 관계형성, 특기적성 등 확인</li> <li>- 자기소개, 질병력 사항 점검</li> <li>- 중도탈락의 경우에 대비 모집정원의 110% 선발</li> </ul> </li> <li>• 합격자 통보 : 개인 및 소속기관에 함께 통보</li> </ul>	2주전
참가자 사정	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램 참여에 관련된 가정형편(교통비, 자격증 발급 비용 등), 친구관계, 관심진로분야 등의 개인현황에 대해 가벼운 면담이나 전화로 파악</li> <li>• 장비사용을 위한 키, 몸무게 확인</li> </ul>	1.5주전
최종점검/사전교육	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 참가자 개강식(OT) 참석여부 확인, 약도 및 시간 안내</li> <li>• 개강식 준비 미팅               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 점검 리스트 작성 및 점검, 주관기관과 운영센터 담당자 간의 상호이해를 위한 사전교육</li> <li>- 참가자 2개반 편성, 참가자 관리방안, 수료기준 마련</li> </ul> </li> <li>• 준비물 점검, 참가자의 체력, 병력 점검</li> </ul>	1주전

## 2) 실행단계

실행단계에서는 자기계발 프로그램 운영모형의 실행단계 과정에 따라 초기, 중기(7회의 반복 회기와 3회의 특별회기), 말기의 자격증 활용 방법, 3가지의 운영관리 방안 적용 예시를 소개하였다. 전체 프로그램 시간은 15회기 45시간이 소요된다. 회기별 세부 교육내용은 생략하고 주요 구성내용만을 제시하였다.

표 64. 신체단련 프로그램 실행단계 운영모형 적용 예시

과정		주요 적용내용	소요 시간	
초기	개강식(OT)	<ul style="list-style-type: none"> <li>강사진 및 참여자 소개(2개조 구분)</li> <li>프로그램 일정, 제반 혜택, 준수사항 등 안내</li> <li>프로그램 참여 계약서 작성</li> <li>참여자들 간의 라포 형성을 위한 워밍업 프로그램</li> <li>프로그램 효과 측정을 위한 사전검사</li> </ul>	3시간 ×1회	
중기	반복 회기	도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>출석체크</li> <li>이번 회기 개관 소개</li> </ul>	3시간 ×7회
		이론교육	<ul style="list-style-type: none"> <li>스킨스쿠버의 이해(1회)</li> <li>안전교육, 인명구조, 주의사항(2회)</li> </ul>	
		실기교육	<ul style="list-style-type: none"> <li>스노쿨링 및 마스크 물 빼기, 호흡기 찾기, 지상교육 및 얇은 물 교육, 하강과 상승게이지 찾기</li> <li>중성부력 숙달, 중성부력 유지, 수중유형, 긴급상승법, 보조호흡기 호흡, 지친 다이버 도와주기</li> <li>개방수역 다이빙, 짝 다이빙</li> </ul>	
		마무리	<ul style="list-style-type: none"> <li>마무리 운동, 장비정리</li> <li>건강체크(구두보고), 위험요인 점검</li> <li>프로그램을 통해 느낀점, 배운점 등 나누기</li> <li>다음 회기 내용 및 준비물 공지</li> </ul>	
	특별 회기	특강	<ul style="list-style-type: none"> <li>8주차부터 기본인명구조술, AED사용, 심폐소생술 자격과정 특강 3회 실시</li> </ul>	3시간 ×3회
		현장학습	<ul style="list-style-type: none"> <li>실내수영장에서 현장(해양실습장)으로 스킨스쿠버 체험</li> </ul>	3시간 ×2회
중간점검		<ul style="list-style-type: none"> <li>실내수영장에서 지금까지 배웠던 내용을 중심으로 기초테스트</li> <li>상황별 행동지침 연습</li> </ul>	3시간 ×1회	
말기	수료식 (평가)	<ul style="list-style-type: none"> <li>수료증(자격증) 수여</li> <li>프로그램 효과 측정을 위한 사후검사</li> <li>우수참여자 시상</li> <li>참여자 및 가족, 지인 함께 뒷풀이 식사, 참여 소감 나누기</li> <li>자격증 활용방법과 계획 등 발표</li> </ul>	3시간 ×1회	

과정		주요 적용내용	소요 시간
운영 관리	참여자 간담회	<ul style="list-style-type: none"> <li>수시로 프로그램 내용 개선사항, 현장 피드백 청취</li> <li>참여자의 부재 시 지속할 수 있도록 동기 부여</li> <li>체험현장에서의 어려운 점, 애로사항 청취</li> </ul>	수시
	강사 면담	<ul style="list-style-type: none"> <li>참여자 관리의 어려움, 참여 만족도 향상 방안, 참여자 점심 제공 협의(2회)</li> <li>참여자의 특성에 대한 이해</li> </ul>	2회
	출결 관리	<ul style="list-style-type: none"> <li>매주 전 회기 결석자 사유 확인 전화</li> <li>지속 출석 독려</li> </ul>	매주

### 3) 사후단계

사후단계에서는 자기계발 프로그램 운영모형의 사후단계 과정 가운데 해당되는 동아리 활동, 자격시험, 정보제공, 프로그램 결과 공유의 4가지 적용 예시를 소개하였다. 운영모형에 제시된 사후단계 과정들은 운영하고자 하는 프로그램에 해당되는 과정만을 선별적으로 적용할 수 있다.

표 65. 신체단련 프로그램 사후단계 운영모형 적용 예시

과정	주요 적용내용	시기
동아리 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>함께 체험했던 청소년들이 자체 동아리 활동을 희망할 시, 동아리활동으로 연결</li> <li>주기적인 동아리 활동 관리 및 지도</li> <li>복지시설 및 지역행사 시 인명구조술 시범</li> </ul>	매월
자격시험	<ul style="list-style-type: none"> <li>기본인명구조술 자격시험 정보제공</li> <li>필기 및 실기 준비 지원</li> <li>시험당일 현장 동행</li> </ul>	필요시
정보제공	<ul style="list-style-type: none"> <li>참여자 대상 온라인 카페를 통해 정보 제공</li> </ul>	수시
프로그램 결과 공유	<ul style="list-style-type: none"> <li>연말 프로그램 운영 사례집 발간(활동사진, 자격취득 등)</li> <li>동아리 활동 보고</li> </ul>	연말

### 다. 봉사활동 프로그램

본 프로그램 예시는 ‘배운 것을 나누는 그늘빛(그 어디서든 늘 빛을 내자)’이라는 프로그램으로 한국청소년활동진흥원에서 개최한 2010년도 제2회 청소년자원봉사 우수사례 공모전에서 장려상을 수상한 프로그램이다. 기존의 봉사활동이 일손돕기, 위문활동 등 수동적이고 타율적이며 일시적인 반면, 예시 프로그램은 청소년이 경험과 지식, 기술을 습득한 다음 자원봉사를 통해

타인을 지도하면서 자기발전과 진로 선택, 자아 존중감 향상, 사회참여 기회와 책임을 실현할 기회를 제공한다는 점에서 의의가 있다. 본 연구의 구분에 따르면 장기 센터형 모형에 해당된다. 운영모형에 따라 적용하는데 이해를 돕고자 기존 프로그램 계획서를 재구성하여 제시하였다.

### 1) 준비단계

준비단계에서는 본 연구에서 제시한 자기계발 프로그램 운영모형의 8가지 준비단계 과정에 따라 8주 전부터 시간 순서대로 프로그램을 기획하고 준비하는 과정을 예로 들었다.

표 66. 봉사활동 프로그램 준비단계 운영모형 적용 예시

과정	주요 적용내용	시기
기본계획 수립	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 청소년들이 프로그램 기획부터 직접 지도하는 활동 프로그램 계획</li> <li>- 수요조사에 따라 초등학교 저학년 대상 영어지도프로그램 'Fun! Fun! 잉글리쉬 스토리텔링(영어동화 스토리텔링 후 관련 영어체험활동)</li> <li>'Talk! Play! Love! 잉글리쉬(실제 체험을 통한 영어활동, 도서관에서, 마켓에서 영어 사용하기)</li> <li>- 예산규모(744,000원)</li> <li>- 참가인원(자원봉사자: 15명 이내 한 팀 구성, 교육대상자: 25명 내외), 교육장소(청소년수련관), 운영시간(매월 둘째, 넷째 토요일 1시간~1시간 30분)</li> </ul>	8주전
수요조사	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 봉사활동 참가자 대상 특기와 적성, 흥미분야 조사</li> <li>• 수련관 이용자 대상 프로그램 욕구 조사 분석</li> </ul>	7주전
기관(강사) 연계결정	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지역사회 기관 연계</li> <li>- 지역 공공 도서관, 어린이 도서관연구회, 국민독서문화진흥회, 성인봉사단 등 연계 협의·구축</li> </ul>	6주전
세부 프로그램 구성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 각자의 특기 및 장점, 흥미에 따라 '그늘빛' 조직 구성</li> <li>• 팀별 특기와 장점을 활용한 봉사 활동 프로그램을 청소년이 직접 기획, 세부내용 준비</li> <li>• 연계 기관의 전문가를 통한 자문 및 교육</li> <li>- 지도안 작성법, 영어도서 선정원리, 영어교구 및 교재제작 방법 등</li> </ul>	5주전
참가자 모집	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램 홍보 및 참가자 모집</li> <li>- 포스터, 리플릿 제작 및 배포</li> <li>- 지역 매체 및 유관기관 사이트 통한 홍보</li> </ul>	4주전
참가자 확정	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 봉사활동 참여자 최종 확정</li> <li>• 프로그램 실시 여건 분석 및 대상자(피교육자) 선정</li> <li>- 수련관 이용자 대상 설문조사</li> <li>- 수련관 의견수렴 창구 의견사항 분석</li> <li>- 6-7세 유아/초등 1-2학년 25명 내외 모집 확정</li> </ul>	2주전

과정	주요 적용내용	시기
참가자 사정	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로그램 참여에 관련된 가정형편, 친구관계, 관심진로분야 등의 개인현황에 대해 가벼운 면담이나 전화로 파악</li> </ul>	1.5주전
최종점검/사전교육	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로그램 소개 및 일정 안내</li> <li>기본 교육 및 안전 교육</li> <li>참가자간 라포 형성 및 협동 프로그램 진행</li> </ul>	1주전

## 2) 실행단계

실행단계에서는 자기계발 프로그램 운영모형의 실행단계 과정에 따라 초기, 중기(20회의 반복 회기와 32회의 특별회기), 말기의 3가지 특별 프로그램, 3가지의 운영관리 방안 적용 예시를 소개하였다. 전체 프로그램 시간은 58회기 94시간 가량 소요된다. 회기별 세부 교육내용은 생략하고 주요 구성내용만을 제시하였다.

표 67. 봉사활동 프로그램 실행단계 운영모형 적용 예시

과정		주요 적용내용	소요 시간
초기	개강식(OT)	<ul style="list-style-type: none"> <li>봉사자간 단합 및 라포 형성</li> <li>지도자와 회의를 통해 청소년들이 직접 장소, 프로그램 내용 구상하고 진행</li> <li>활동에 필요한 기본 및 전문교육 : 지도안 작성법, 커뮤니케이션 방법, 교구 및 교재의 활용, 도서선정원리 등</li> </ul>	2시간 ×2회
중기	반복 회기	도입 <ul style="list-style-type: none"> <li>매회 활동 전 준비회의 (업무분장 등)</li> <li>수업 기획 관련 의견수렴</li> </ul>	90분 ×20회 (월2회)
		이론교육 <ul style="list-style-type: none"> <li>영어도서 선정 및 수업 지도안 작성               <ul style="list-style-type: none"> <li>선정도서에 맞는 지도내용 구상하고 지도안 작성</li> <li>세부 수업계획안 작성</li> <li>수업계획안 피드백 받기</li> </ul> </li> <li>관련 교구 및 교재 제작               <ul style="list-style-type: none"> <li>지도내용에 따라 필요한 교구, 교재 직접 제작(Fun! Fun! 잉글리쉬)</li> <li>지도내용에 따라 필요한 장소 섭외 및 체험에 필요한 재료 준비(Talk! Play! Love! 잉글리쉬)</li> </ul> </li> </ul>	
		실기교육 <ul style="list-style-type: none"> <li>수업 개설 홍보물 제작 및 배포               <ul style="list-style-type: none"> <li>매회 해당도서와 프로그램 내용 포스터 제작 부착(Fun! Fun! 잉글리쉬)</li> </ul> </li> <li>잉글리쉬 스토리텔링 프로그램 진행 (영어동화를 들려주고 관련된 게임, 노래, 체험 등을 통한 영어지도)</li> <li>Talk! Play! Love! 잉글리쉬 진행(실제 체험현장에서 영어를 사용하면서 영어 자신감을 키우는 영어지도)</li> </ul>	

과정		주요 적용내용	소요 시간
특별 회기	마무리	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 봉사참여청소년대상 평가회의               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 참여 소감 나누기</li> <li>- 프로그램에 대한 기대효과, 성과, 보완사항 등</li> <li>- 다음 회기 내용 및 준비물 공지</li> </ul> </li> <li>• 서비스 대상자 피드백 받기               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 활동에 대한 기대효과, 성과, 건의사항 등 수렴</li> </ul> </li> </ul>	
	특강	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 연계 기관의 전문가를 통한 관련 자문 및 교육               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지도안 작성법, 영어도서 선정원리, 영어교구 및 교재 제작 방법 등</li> </ul> </li> <li>※ 협조 : 어린이도서연구회, 지역 내 성인 영어봉사단, 독서지도봉사단, 독서전문강사</li> </ul>	2시간 x2회
	현장학습	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 영어로 마켓체험               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 주변 마트들을 검토하여 협조 요청 후 섭외</li> <li>- 실제 체험현장에서 영어를 사용하고 아이들 지도</li> </ul> </li> </ul>	90분 x20회 (월2회)
	중간점검	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램 성과와 변화, 영향 평가               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 서비스 대상자(초등학생)들의 참여 만족도, 소감문 확인</li> </ul> </li> <li>• 프로그램 의견수렴, 프로그램 기획 수정</li> </ul>	1시간 x10회
말기	발표회 리허설	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 영어 페스티벌 주제 선정, 체험장 및 내용 구상</li> </ul>	4시간 x2회
	수료식 (평가)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 대회 참가인증스티커를 모아 프로그램 종료 후 스티커 수에 따라 표창</li> <li>- 스티커 수 확인, 표창대상자 선정, 표창장 만들기, 선물 포장, 대상자 연락, 시상식 진행</li> </ul>	4시간 x1회
	최종 발표회	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 영어 페스티벌 진행               <ul style="list-style-type: none"> <li>- '이상한 나라의 앨리스'를 주제로 한 영어 페스티벌 진행</li> </ul> </li> </ul>	4시간 x1회
운영 관리	참여자 간담회	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램에 대한 기대효과, 성과와 변화, 영향 등 (대회, 최종)</li> <li>• 서비스대상자 대상 프로그램 만족도와 효과 점검(대회, 최종)</li> </ul>	수시
	강사 면담	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 참여자 관리의 어려움, 참여 만족도 향상 방안 (2회)</li> </ul>	2회
	출결 관리	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 매주 전 회기 결석자 사유 확인 전화</li> <li>• 지속 출석 독려를 면담</li> </ul>	매주

### 3) 사후단계

사후단계에서는 자기계발 프로그램 운영모형의 6가지 사후단계 과정 가운데 해당되는 동아리 활동, 진로 연계 및 취업, 미래설계 & 전망 3가지에 적용해 보았다.

표 68. 봉사활동 프로그램 사후단계 운영모형 적용 예시

과정	주요 적용내용	시기
동아리활동	• 지역사회 인적자원을 효과적으로 활용한 프로그램으로, 추후 영어학습 및 지도에 관심 있는 청소년 지역 동아리에 흡수되어 활동 지속	주 1회
진로 연계 및 취업	• 영어 흥미 형성 및 영어 공부의 어려움 극복 • 교사 등 도움을 주고 가르치는 직업에 대한 적성 확인 및 관련 진로 탐색	지속
미래설계 & 전망	• 전문적이고 특색 있는 봉사활동으로 전문성이 향상되어 진로선택 및 긍정적인 미래관 형성	지속

## 라. 환경보존 프로그램

본 프로그램 예시는 ‘자유학기제 학생 선택프로그램: 농림수산체험활동<sup>18)</sup>’으로 평상시에 청소년들이 쉽게 적용할 수 있는 환경보존활동의 내용이 포함되어 있는 청소년활동 프로그램이다. 이 프로그램은 총 16회기로 구성되어 있으나 본 프로그램의 단기형 최소시간에 맞게 30시간(2시간씩 15회기)에 맞추어 발췌하고 수정하였다. 또한 이 프로그램은 학교 안팎에서 할 수 있는 프로그램으로 학교 밖 청소년에게도 적용이 가능하다. 운영모형은 단기 센터형에 해당된다.

### 1) 준비단계

준비단계에서는 본 연구에서 제시한 자기계발 프로그램 운영모형의 8가지 준비단계 과정에 따라 8주 전부터 시간순서대로 프로그램을 기획하고 준비하는 과정을 예로 들었다.

표 69. 환경보존 프로그램 준비단계 운영모형 적용 예시

과정	주요 적용내용	소요 시간
기본계획 수립	• 프로그램 실시 8주전이나 연초에 사업구상 시에 프로그램 리스트를 만들어 대략적인 주제(목적, 시기, 내용, 참여인원 등)를 선정함 - 예산규모(200~300만원)와 확보방안 마련 - 참가인원(15명~20명), 강사(지역 내 관련 분야 강사리스트확보)	8주전
수요조사	• 센터에서 활동하고 있는 청소년들을 대상으로 욕구, 기대수준 등을 설문조사함	7주전
기관(강사) 연계결정	• 본 프로그램은 플로리스트, 원예치료, 숲해설과 관련한 강사를 섭외	6주전

18) 최창욱, 송병국(2014). 자유학기제 학생 선택프로그램 : 농림수산체험 활동. 서울: 교육부, 한국교육개발원.

과정	주요 적용내용	소요 시간
	할 수 있음. 필요 시 한명의 강사가 아닌 여러 강사가 할 수 있음. 연락을 취해 강사승낙을 받음. 기관이 아니므로 문서교환은 하지 않아도 됨	
세부 프로그램 구성	<ul style="list-style-type: none"> <li>실무자와 강사가 센터에서 프로그램의 세부내용에 대해 논의함 <ul style="list-style-type: none"> <li>내용 : 우리동네 생태지도 및 숲홍보자료 제작, 천연염색, 잔디인형 제작, 윈도우팜 제작, 압화를 활용한 소품제작, 테라리움, 천연향 비누 제작 등</li> <li>교육방식 : 강의 후 작품 만들기 실습</li> <li>결과물 : 사진 및 활동 과정 동영상제작</li> </ul> </li> </ul>	5주전
참가자 모집	<ul style="list-style-type: none"> <li>유관기관에 안내문 공문 발송</li> <li>홈페이지, SNS, 언론매체 활용 지역사회 내 홍보</li> <li>신청서 접수 : 인적사항, 참여동기, 기대와 목표, 특이사항 등</li> </ul>	4주전
참가자 확정	<ul style="list-style-type: none"> <li>센터중심의 운영은 참가자 모집과 동시에 참가자가 확정되는 경우가 많으나 경우에 따라서는 최종 확정을 모집 후에 하기도 함</li> <li>만약 모집한 뒤에 신청자의 특이사항이 발견될 경우, 참여를 취소시킬 수 있음</li> <li>참여확정 대상자에게 참가확정을 통보함</li> </ul>	2주전
참가자 사정	<ul style="list-style-type: none"> <li>실제 프로그램 참여 전에 참여확정 대상자에게 참가확정을 통보함</li> <li>MBTI 성격유형, 홀랜드 직업흥미검사 등을 실시할 수 있으나 기존 센터 소속 청소년들은 이미 심리검사 경험이 있을 수 있으므로 가급적 경험해 보지 않은 청소년들을 대상으로 실시하는 것이 좋음</li> <li>심리검사 외에도 참여 청소년의 가족관계, 친구관계 등 전반에 대해 파악해 두면 프로그램 중간에 도움이 됨</li> </ul>	1.5주전
최종점검/사전교육	<ul style="list-style-type: none"> <li>참가자 개강식(OT) 참석여부 확인, 약도 및 시간 안내</li> <li>센터에서 실무자 외에 자원지도자 등 추가인력이 함께 할 경우 자원지도자 등의 스텝에 대한 교육이 이루어져야 함</li> <li>사전교육 시 강사와 센터 실무자 간의 역할 분담을 논의함</li> </ul>	1주전

## 2) 실행단계

실행단계에서는 자기계발 프로그램 운영모형의 실행단계 과정에 따라 초기, 중기(11회의 반복 회기와 1회의 특별회기), 말기(2회)의 전시회준비, 전시회운영 및 수료식, 3가지 운영관리 방안 적용 예시를 소개하였다. 전체 프로그램 시간은 15회기 30시간이 소요된다. 회기별 세부 교육내용은 생략하고 주요 구성내용만을 제시하였다.



표 70. 환경보존 프로그램 실행단계 운영모형 적용 예시

과정		주요 적용내용	소요 시간	
초기	개강식(OT)	<ul style="list-style-type: none"> <li>강사진 및 참여자 소개</li> <li>프로그램 일정, 제반 혜택, 준수사항 등 안내</li> <li>프로그램 참여 계약서 작성</li> <li>참여자들 간의 라포 형성을 위한 워밍업 프로그램</li> <li>프로그램 효과 측정을 위한 사전검사</li> </ul>	2시간 ×1회	
중기	반복 회기	도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>출석체크</li> <li>이번 회기 개관 소개</li> </ul>	2시간 ×11회
		이론교육	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역사회, 자연 및 생태계 이해, 환경보존 이론교육 등</li> <li>본 프로그램은 만들기 과정이 주요활동이므로 가급적 이론은 최소화하여 진행함</li> </ul>	
		실기교육	<ul style="list-style-type: none"> <li>우리동네 생태지도 및 숲홍보자료 제작, 천연염색, 잔디인형 제작, 윈도우팜 제작, 압화를 활용한 소품제작, 테라리움, 천연향 비누 제작</li> </ul>	
	특별 회기	마무리	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로그램을 통해 느낀점, 배운점 등 나누기</li> <li>다음 회기 내용 및 준비물 공지</li> </ul>	2시간 ×1회
		특강	<ul style="list-style-type: none"> <li>환경전문가(예, 환경운동연합 직원 등) 초청 강연</li> </ul>	
		현장학습	<ul style="list-style-type: none"> <li>본 프로그램은 만들기가 주요 과정이므로 현장학습은 필요치 않음</li> </ul>	
	중간점검	<ul style="list-style-type: none"> <li>그동안 제작한 작품들 중 개인별로 가장 잘 만든 작품 2-3종을 제시하고 그 이유를 설명하고 서로 격려하는 시간을 가짐</li> <li>별도의 시간을 내지 않고 발표회 리허설 회기에 전시작품 점검을 하면서 같이 할 수 있음</li> </ul>	-	
말기	발표회 리허설	<ul style="list-style-type: none"> <li>전시작품 최종 점검</li> <li>전시공간 및 전시시간 확인</li> <li>전시회 안내장 제작</li> </ul>	2시간 ×1회	
	수료식(평가)	<ul style="list-style-type: none"> <li>수료식과 전시회를 같이 운영함</li> <li>그동안의 과정을 담은 사진 및 동영상 상영</li> </ul>	2시간 ×1회	
	최종 발표회	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로그램 효과 측정을 위한 사후검사 실시</li> <li>모범 참여자에게 우수자 시상</li> <li>최종 참여 소감 나누기</li> <li>수료식 종료 직후부터 센터 로비 및 중앙을 중심으로 작품전시 하며 바로 전시회가 시작됨</li> </ul>		
운영 관리	참여자 간담회	<ul style="list-style-type: none"> <li>참여에 대한 애로사항 전달, 전시회 관련 준비 등 논의 (수시)</li> </ul>	수시	
	강사 면담	<ul style="list-style-type: none"> <li>참여자 관리의 어려움 해결 및 참여 만족도 향상 방안 논의</li> </ul>	필요시	
	출결 관리	<ul style="list-style-type: none"> <li>매주 전 회기 결석자 사유 확인 전화</li> <li>지속 출석 독려</li> </ul>	매주	

### 3) 사후단계

사후단계에서는 자기계발 프로그램 운영모형의 6가지 사후단계 과정 가운데 해당되는 도제교육, 정보제공, 프로그램 결과 공유의 3가지 적용 예시를 소개하였다. 운영모형에 제시된 사후단계 과정들은 운영하고자 하는 프로그램에 해당되는 과정만을 선별적으로 적용할 수 있다.

표 71. 환경보존 프로그램 사후단계 운영모형 적용 예시

과정	주요 적용내용	시기
도제교육	• 개별 진로 연결 희망하고, 재능 있는 참가자 선발 현장 전문가 도제교육 제공	4주후
정보제공	• 참여자 대상 온라인 카페를 통해 정보 제공	수시
프로그램 결과 공유	• 전시 작품 각자 개인 소장할 수 있도록 제공	2주후

## V. 연구요약 및 제언

### 1. 연구요약

본 연구는 당장 학업에 복귀하거나 사회에 진입하기보다 미래를 위해 자기계발에 몰두하고자 하는 학교 밖 청소년들이 프로그램에 참여할 수 있도록 학교 밖 청소년 자기계발 프로그램 운영 모형을 개발하는 것을 목적으로 실시되었다. 이는 기존에 학교 밖 청소년이 참여하였던 프로그램이 사회진입 및 학업복귀의 2가지 진로트랙으로 진행되던 것에서 자신의 재능이나 잠재력을 개발할 수 있는 제 3의 트랙으로 확대되는 것을 의미한다.

자기계발 프로그램 운영모형을 개발하기 위해 문헌연구를 통해 대표적 교수설계 모형인 ADDIE모형을 응용하여 운영모형을 도출하였으며 자기계발 관련 프로그램 수집, 학교 밖 청소년과 실무자 대상 요구도 조사 및 심층면접을 거쳐 학교 밖 청소년의 다양한 욕구와 지역적 특성을 고려하고자 하였다. 또한 현장에서 응용할 수 있도록 하기 위해 학교밖청소년지원센터 2개소에서 운영모형을 기반으로 시범운영을 실시하였으며 효과성 평가를 진행하여 완성도 높은 자기계발 프로그램 운영모형을 제시하고자 하였다. 본 연구의 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 학교 밖 청소년을 대상으로 자기계발에 대해 설문조사한 결과, 청소년들이 자기계발을 위해 스스로 노력해본 것으로는 정보를 알아본 것(63.9%)이 가장 많았으며 다음으로는 어떤 분야의 자기계발이 필요할지 생각(58.2%)해보았거나 자기계발 희망분야에 대해 서적을 읽은 것(27.4%)으로 나타났다. 정규 학교를 중단한 후 경험했던 자기계발 활동으로는 문화·예술 영역에서는 악기배우기(30.1%), 그림그리기(15.1%), 사진촬영(13.6%)이었으며, 신체단련 영역에서는 구기, 무술종목(각 16.8%)에 참여한 것으로 보고하였다. 봉사활동 영역의 경우 일손돕기(12.9%), 위문활동(12.2%) 순으로 나타났으며 과학정보 영역의 경우 컴퓨터·IT(12.2%), 환경보존 영역의 경우 숲, 갯벌 체험(11.1%)을 경험하였다고 하였다. 그러나 학업 중단 후 어떠한 자기계발 활동에도 참여해본 경험이 없다고 응답한 경우도 있었다(22.6%). 참여하기를 희망하는 자기계발 활동으로는 문화·예술 영역에서는 악기배우기(34.2%), 보컬(32.3%), 디자인(24.2%) 순으로 높은 선호를 보였으며, 신체단련 영역에서는 해양(32.7%), 무술(26.0%), 구기종목(20.8%) 순으로 선호하는 것으로 나타났다. 봉사활동 영역의 경우 일손돕기(22.3%), 위문활동(16.4%), 과학정보 영역에서는 컴퓨터·IT(25.3%), 모형로봇(10.8%), 환경보존 영역에서는 생태 및 환경탐사(19.0%), 숲 및 갯벌체험(17.8%) 순으로 선호를 드러냈다. 현재 학교 밖 청소년들이 자기계발을 실천하는데 있어서 장애가 된다고 간주한 것은 비용마련의 어려움(25.0%)이 가장 컸으며 자기계발 분야에 대한 정보부족(21.3%)도 높은 비중을 차지하였다. 그 밖에 자신이 어떤 분야에 맞을지 잘 모

른다(19.5%)는 응답도 있어서 적성 탐색이 불충분함을 드러냈다. 자기계발 프로그램을 통해 이루고 싶은 목표로는 ‘참여한 자기계발 분야가 자신의 적성에 맞는지 확인하기(30.0%)’를 희망한다고 응답하였으며 ‘참여한 자기계발 분야로 진출할 수 있는 기회(19.0%)’를 만들기를 희망하는 청소년도 다수였다. 다음으로는 ‘참여한 자기계발 분야의 자격증 취득(17.2%)’을 목표로 한다고 보고하였다. 자기계발 프로그램 참여를 통해 얻고 싶은 점에서는 자격증 취득(56.6%)을 가장 많이 원하였으며 다음으로는 기술습득(48.4%), 자기계발에 유익한 정보 습득(37.4%)을 하고자 하였다. 자기계발 프로그램 참여 결정 시 가장 중요하게 생각하는 것으로는 자기진로와의 연관성(34.3%)이었으며 다양한 체험 기회(18.5%), 흥미로운 진행방법(18.1%)도 중요시 여겼다. 자기계발 프로그램 운영에 대한 의견으로는 주 1회를 기준으로 3개월 정도(36.0%)의 프로그램을 진행하면서 전체 2~5회(31.4%), 1일 2시간(45.5%)의 프로그램을 운영하는 구조를 가장 선호하는 것으로 나타났다.

둘째, 학교밖청소년지원센터 실무자를 대상으로 자기계발 프로그램에 대해 설문조사한 결과, 운영경험이 있다고 보고한 실무자는 절반(50.3%)에 해당하였다. 영역별 운영 경험은 문화·예술 영역에서는 공예(36.7%), 악기배우기(32%), 사진촬영(16.7%) 순이었으며 신체단련 영역에서는 구기(21.3%)종목이 가장 많았고 봉사활동 영역에서는 일손돕기(11.3%) 프로그램을 가장 많이 운영한 것으로 나타났다. 과학정보 영역에서는 컴퓨터·IT(9.3%), 환경보존 영역에서는 숲, 갯벌 체험(8.7%)을 운영한 경험이 있었다. 개설 희망 프로그램으로는 문화·예술 영역의 경우 악기배우기(41.2%), 사진촬영(19.1%)이었으며 신체단련 영역에서는 해양(21.8%), 무술종목(15.3%) 순이었다. 과학정보 영역에서는 컴퓨터·IT(22.5%) 프로그램에 대한 선호도가 높았으며 봉사활동 영역에서는 일손 돕기 활동(9.9%), 환경보존 영역에서는 숲, 갯벌체험(6.1%) 프로그램을 개설하기를 희망하였다. 실무자들이 생각하기에 학교 밖 청소년들이 참여하기를 희망하는 프로그램은 문화·예술 영역에서 악기배우기(52.6%), 보컬(33.2%), 댄스, 무용(30.4%) 순이었으며 신체단련 영역의 경우 구기(20.2%), 해양(16.2%), 무술종목(11.9%) 순이었다. 과학정보 영역에서는 컴퓨터·IT(20.6%) 프로그램을 희망할 것이며 봉사활동이나 환경보존 영역에 대한 선호도는 낮을 것이라고 예측하였다. 학교 밖 청소년을 대상으로 프로그램을 운영한 경험이 있는 실무자들이 갖는 운영상 어려움은 참가자모집(60.2%), 재정(29.3%), 전문 강사 섭외(13.1%) 순으로 보고되었다. 학교 밖 청소년들이 자기계발을 실천하는 데 장애가 되는 요소로는 학교 밖 청소년들이 ‘무엇을 배워보겠다’는 의지가 없다(35.7%)는 점이었으며 ‘비용마련’을 1순위로 응답한 청소년 조사와는 상이한 결과를 보였다. 다음으로는 ‘자기계발에 대한 관심은 있으나 실천할 자신이 없다(28.2%)’고 생각하였으며 ‘자기계발에 필요한 비용 마련이 어렵다(13.7%)’는 의견이 뒤를 이었다. 만약 자기계발 프로그램을 개설할 경우 센터 이용청소년 중 참여를 희망할 것으로 예상되는

청소년 비율은 40~60%일 것이라고 예측하는 실무자가 가장 많았다(36.5%). 자기계발 프로그램 참여를 통해 청소년들이 이루고 싶은 목표는 적성 탐색(60.7%)이 월등한 비중을 차지하였으며, 그 밖에 자격증 취득(35.9%), 참여한 자기계발 영역으로의 진출 기회를 가지는 것(33.2%) 등이었다. 프로그램 참여를 통해 얻고 싶은 점에 대한 실무자들의 의견은 자격증 취득(71.2%), 현장체험(56.3%), 인턴 및 실습경험(48.8%), 자기계발에 유익한 정보 습득(35.6%) 순으로 나타났다. 자기계발 프로그램 참여 결정 시 가장 중요하게 생각하는 요인으로는 자기진로와의 연관성(31.3%)일 것이라고 응답하였으며 다음으로는 흥미로운 진행방법(27.9%), 다양한 체험기회(24.6%) 순이었다. 자기계발 프로그램 구성에 대한 의견으로는 주 1회를 기준으로 3개월 정도(48.2%)의 프로그램을 진행하면서 전체 6~10회기(41.8%), 1일 2시간(76.1%)의 구조로 운영하는 것을 가장 선호하였다. 과거에 직접 운영하는 자기계발 프로그램은 평균 주당 1.14회, 4.99개월, 회당 2.24시간, 참여인원 11.9명인 것으로 조사되었으며 평균 수료율은 73.2%였다. 프로그램 운영모형 개발에 대한 의견으로는 매뉴얼에 프로그램 예시를 수록해주시기를 바라는 의견이 절반이상(57.1%)이었으며, 연계기관 정보 및 참여 후 진로정보(49.3%), 진행절차(33.9%) 순으로 수록되기를 희망하였다. 또한, 청소년들의 욕구를 반영한 프로그램이 필요하다는 의견이 개방형 설문에서 상대적으로 높은 빈도를 차지하였다.

셋째, 10명의 학교 밖 청소년을 대상으로 자기계발 프로그램의 의미, 경험, 희망 영역, 장애물 등을 주제로 심층 면접을 실시한 결과, 청소년들은 자기계발의 의미를 개인의 성장과 발전에 초점을 두고 자신의 능력과 역량을 개발·발전시키는 행위로 인식하고 있었다. 자기계발 프로그램에 참여하는 것이 청소년들에게 심리적, 정서적, 행동적인 변화를 가져오는 계기가 되었으며, 꼭 성취해보고 싶은 영역으로는 운동, 그림, 언어, 스킨스쿠버 등을 언급하였다. 청소년들은 프로그램에서 필요한 것으로 자신이 어느 방향으로 가야할지 잡아주고 이끌어 줄 선생님, 시간과 비용이 필요하다고 하였다. 또한, 프로그램 참여에 또래관계가 중요하다고 생각하는 반면에, 친구들의 꼬임이 걸림돌이 되기도 한다고 보고하였다. 그리고 자기계발 프로그램의 참여를 통해 자격증, 수료증을 취득할 수 있으며 이것이 청소년들에게 동기 부여되어 지속적으로 참여할 수 있는 요인이 되는 것으로 나타났다.

넷째, 학교 밖 청소년을 전문적으로 지원하고 있는 10명의 상담자를 대상으로 포커스 그룹 인터뷰를 진행한 결과, 자기계발 프로그램을 운영할 때 청소년이 직접 참여할 수 있으며 밴드와 같이 호기심을 충족시키는 프로그램이 참여율이 높았다고 하였다. 또한 자기계발 프로그램을 통해 성취경험을 제공할 수 있으며 목표의식, 자신감, 유대감을 형성할 수 있었다. 연구를 통해 운영모형을 제시하고 센터마다 어느 정도 자율적으로 운영하면 좋을 것이라는 의견도 제기하였으며 현장에 적용할 수 있도록 예시를 제시해주시기를 바랐다. 그러나 지역적 편차가 생길 수 있는

문제점이 있으며 운영모형 제시 이후 현장에서 반드시 행해야 한다는 부담감을 표현하기도 하였다. 실무자가 판단하기에 청소년들이 지속적으로 참여할 수 있도록 하는 관건은 또래친구의 영향이며, 청소년이 스스로 계획하고 프로그램을 운영할 수 있도록 한다면 중도탈락을 방지할 수 있을 것이라고도 하였다. 그러므로 사전단계, 개입단계(실행) 등에서 실무자는 지속적으로 개입하되 청소년의 욕구를 반영하여 활동을 기획할 수 있도록 기회를 주어야 하겠다. 외부 연계기관에서 강사가 파견될 경우에는 학교 밖 청소년의 흥미를 유발할 수 있는 프로그램 진행 능력이 요구된다. 청소년의 꾸준한 참여를 위해서는 자율성, 강제성을 적절히 배분하고 모범참여자 시상 등을 통해 적절한 보상을 제공하여야 한다.

다섯째, 운영모형을 검증하기 위해서 대전광역시 학교밖청소년지원센터, 광주광역시 학교밖청소년지원센터에서 시범운영을 실시하였으며, 대전센터 참여자는 자기효능감, 광주센터 참여자는 진로성숙도에 사전-사후 검사에서 유의미한 차이가 발견되었다. 또한, 프로그램 참여 만족도에서 대전센터는 5점 만점에 4.02점, 광주센터는 4.52점으로 모두 높은 수준을 나타냈다.

여섯째, 현장 실무자 및 전문가를 통해 본 프로그램의 운영절차 및 운영모형 전반에 대한 자문을 받았다. 준비단계, 실행단계, 사후단계별 구체적인 내용과 운영모형에 있어서는 학교 밖 청소년의 특성을 반영하여 학업중단 후의 단계를 구분한 모형으로 구성할 것을 제안 받았으며, 이를 반영하여 운영모형을 구성하였다.

일곱째, 설문조사 및 인터뷰, 자문, 문헌연구 등을 바탕으로 자기계발 프로그램 운영의 구성 원리와 투입, 전환, 산출, 성과의 구성요소를 도출하였다. 우선 '투입'의 단계는 프로그램 실행에 앞서 준비하는 단계로 참여자 및 프로그램의 수요를 파악하고, 장소, 인력, 예산 등의 운영환경을 분석하는 단계이다. 두 번째 '전환'단계는 실제로 프로그램을 실행하는 단계로서 운영주체와 운영기간을 중심으로 4종의 프로그램운영 유형을 도출하였다. 운영주체에 따라 센터중심형, 위탁기관중심형으로 구분하고, 운영기간에 따라 30시간 이상 60시간 미만으로 운영하는 단기형과 61시간 이상 진행되는 장기형으로 분류하였다. 그리고 이 유형별 운영에 앞서 투입단계에서의 참여자는 학교 밖 청소년으로서 혼란기, 모색기, 도약기의 단계로 구분하여 단계에 따라 4종의 유형 중 선택하여 프로그램에 참여할 수 있게 하였다. 즉, 혼란기인 경우는 다양한 일회성 프로그램에 참여하도록 하였고, 모색기는 단기형(센터/위탁기관)으로, 도약기는 장기형(센터/위탁기관)으로 참여할 수 있도록 설계하였다. 그리고 프로그램에 참여한 청소년들은 태도의 형성, 지식 습득, 반복적인 연습, 기술(습관화)의 4가지 과정을 순환하게 되면서 자기계발을 경험할 수 있게 된다. 세 번째 '산출'단계는 활동에 대한 결과물이 나오는 단계로, 설문조사 결과에 따라 수요 영역에 대한 정보 획득, 인턴 및 실습 경험, 현장 체험, 관련 기술 습득, 관련 자격증 취득 등으로 제시하였다. 마지막 '성과'단계는 프로그램의 궁극적 목표 달성과 관련된 것으로, 자기계

발 프로그램을 통해 학교 밖 청소년에게 일어나기를 바라는 변화를 의미하며, 자기효능감, 삶의 만족도, 성취동기, 진로성숙도로 제시하였다.

마지막으로 본 운영모형에 따른 운영절차는 준비단계, 실행단계, 사후단계로 제안하였다. 준비단계는 기본계획 수립 → 수요조사 → 기관(강사) 연계 결정 → 세부프로그램 구성 → 참가자 모집 → 참가자 확정 → 참가자 사정 → 최종점검/사전교육으로 구성하였다. 실행단계는 초기(오리엔테이션) → 중기(반복회기: 도입, 이론교육, 실기교육, 마무리 / 특별회기: 특강, 현장학습, 중간점검) → 말기(발표회리허설, 최종 발표회, 수료식-평가) → 운영관리(참여자 간담회, 강사면담, 출결관리)로 구성하였다. 사후단계에서는 동아리활동, 자격시험, 도제교육, 정보제공, 프로그램 결과보고 등으로 구조화하였다.

## 2. 연구의 의의 및 제언

본 연구에서 개발된 학교 밖 청소년 자기계발 프로그램 운영모형은 다음과 같은 점에서 의의가 있다.

첫째, 본 연구는 학교 밖 청소년을 지원하기 위한 학업복귀 및 사회진입 중심의 기존 프로그램에서 벗어나 학교 밖 청소년들의 재능 및 잠재력을 개발할 수 있는 자기계발 프로그램의 운영모형을 최초로 제시하였다는데 의의가 있다. 그 동안 학교 밖 청소년을 대상으로 한 연구와 사업들은 대개 학업복귀와 사회진입의 두 축을 중심으로 되어 있어 이 두 영역 외에 학교 밖 청소년들의 다양한 욕구를 반영하는 데에 일정부분 한계가 있었다. 그러나 학교 밖 청소년들은 학업복귀나 사회진입 외에도 일상에서의 관심이나 취미와 관련한 활동을 원하기도 하였고, 또 자신의 추후진로 및 방향을 정하지 못한 청소년들은 여러 경험을 통해 이를 찾고자 하는 욕구가 있었다. 이에 본 연구에서는 기존의 학교 밖 청소년 대상 연구 및 사업영역의 한계를 넘어 자기계발 프로그램의 운영을 통해 학교 밖 청소년들의 다양한 관심과 욕구를 반영할 수 있도록 하였다.

둘째, 학교 밖 청소년들을 위해 자기계발 프로그램을 실행하고 있는 현장의 실무자들과 프로그램에 참여한 청소년들, 학교 밖 청소년 전문가들을 대상으로 포커스그룹, 심층 인터뷰, 자문 등을 통해 실제적이면서도 현장에 적용할 수 있는 모형을 제시하고자 하였다. 이는 본 연구의 목적과 관련이 있는데, 본 연구는 전국 학교밖청소년지원센터 실무자들에게 자기계발 프로그램에 대한 아이디어를 제공하는 것은 물론 운영방법 등을 제공하여 현장에서 사용할 수 있도록 하는데 그 목적이 있다. 이에 프로그램에 참여하게 되는 학교 밖 청소년들을 대상으로 한 설문조사를 통해 이들의 욕구를 파악하였고, 또한 자기계발 프로그램을 운영하게 될 실무자들에게 프로그램을 어떻게 운영할 것인지에 대해 조사를 통해 확인하였고, 그에 따른 결과를 구체적으로

제시하는데 노력을 기울였다. 이 외에도 현장 및 학계 전문가들의 포커스 그룹 인터뷰 및 자문을 통해 검토하는 과정을 거쳤다.

셋째, 본 연구의 시범운영에서는 프로그램 점검일지, 평가회, 연구진의 현장방문을 통해 운영모형을 평가하였으며, 운영모형을 적용하여 실시된 프로그램의 효과성도 확인하였다. 그 결과 자기계발 프로그램 계획 시 청소년의 욕구를 반영하고, 체험·실습위주의 프로그램 강화하며, 프로그램 영역에 따른 운영방식의 차별화 등이 필요하다는 의견을 반영하였다. 또한 본 연구에서 사용한 효과성 변인은 추후 각 센터별 자기계발 프로그램 실행 시에 계속적으로 학교 밖 청소년들의 자기계발 프로그램의 효과를 입증하는 데에 사용될 것이며 이를 통해 자기계발 프로그램의 지속적인 데이터 축적 및 검증이 이루어져 향후 종단연구에도 기여하게 될 것이다.

넷째, 본 연구의 조사결과, 실무자들의 의견을 반영하여 대표적인 영역별 프로그램의 예시를 비롯하여 프로그램 운영의 단계별 순서 및 그 내용을 양식과 함께 구체적으로 제시하여 현장에서 편리하게 활용할 수 있도록 하였다. 올해 학교 밖 청소년지원에 관한 법률이 시행되면서 전국에 200개에 달하는 학교밖청소년지원센터가 지정되어 사업을 실행하고 있다. 특히 학교 밖 청소년들을 대상으로 한 사업경험이 없는 실무자의 경우, 프로그램운영에 대한 고민이 있어 이와 관련하여 질의 및 요청이 있었다. 이에 전국에 있는 학교밖청소년지원센터 실무자들이 각 지역 및 센터에서 활용할 수 있도록 운영절차, 각종 양식, 프로그램 예시 등을 포함하여 가급적 실제적인 적용을 위한 틀을 제공하고자 하였다.

위와 같은 본 연구의 의의 및 가치에도 불구하고, 자기계발 관련 프로그램 수집 시 일부 기관 등에서 프로그램의 세부 공개를 꺼려하는 관계로 풍부한 자료를 분석하여 담지 못한 점, 지역별 매우 다양한 자기계발 프로그램 운영과정을 표준화된 모형으로 제시함으로써 프로그램의 다양성과 창의성을 제한할 수 있다는 점, 운영모형의 시범운영 시 현실적 여건상 네 가지 영역을 모두 포함시키지 못한 점 등은 본 연구의 한계로 남는다. 향후 이러한 점을 보완하여 후속연구가 진행되어야 할 것이다.

본 연구를 시작으로 이후 학교 밖 청소년들의 자기계발 프로그램 운영 활성화를 위해 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 프로그램의 영역에 따른 다양한 프로그램 운영모형을 개발할 필요가 있다. 본 연구는 학교 밖 청소년들을 대상으로 하는 자기계발 프로그램 운영모형 개발의 최초연구로서 프로그램 전반에 대한 운영모형을 제시하는데 중점을 두었다. 또한 일정기간 동안 광범위한 프로그램별 영역을 모두 다루는 데에 한계가 있어 전체적으로 적용될 수 있는 요소들을 중심으로 운영모형을 제시하였다. 그러나 프로그램의 특성상 그 영역에 따라서 매우 다양하게 운영될 있으므로 문



화·예술, 신체단련 등 프로그램 영역별 특성을 고려한 운영모형의 개발이 필요하다. 따라서 본 연구에 이어 장기적인 관점에서 영역별 특성을 충분히 반영한 운영모형이 계속적으로 제시되어야 할 것이다.

둘째, 자기계발 프로그램은 학교 밖 청소년들에게 정서적·행동적·인지적 변화를 가져오는 활동 및 내용으로 구성되어야 한다. 학교 밖 청소년들은 앞으로 자신이 무엇을 해야 할 지, 어떻게 하면 좋을지, 뭘 더 해야 되는 지 막막할 뿐만 아니라 불안감에 휩싸이는 경험을 한다. 그러나 자기계발 프로그램 경험을 통해서 자기 자신을 더 잘 알게 되고 꿈이 생기고, 다른 사람들을 이해하는 마음이 생기는 등 자신이 바뀌는 체험을 하는 것으로 보고하였다. 이는 자기계발 프로그램을 통해 자신이 어떻게 살아야하고, 꿈과 목표를 가지고 자신의 미래를 위해 한걸음씩 노력하는 자신을 깨닫게 되었음을 의미한다. 따라서 추후 센터별로 자기계발 프로그램을 계획할 때에는 학교 밖 청소년들의 지식·기능·태도의 성장과 그들의 잠재력 계발을 도모하는 활동으로 구성될 필요가 있을 것이다. 즉 청소년들의 정서적·행동적·인지적 변화를 이루기 위한 구성요소를 고려해야 하며, 이는 프로그램을 참여하는 청소년들의 동기, 실무자의 준비와 관리, 청소년들이 충분히 활동에 참여할 수 있도록 만드는 시간과 비용, 지속적으로 참여하는데 도움을 주는 또래관계, 청소년들의 선택의 폭을 넓히는 다양한 프로그램 내용, 프로그램을 지도하는 강사의 열정과 태도 등을 포함해야 한다는 것이다.

셋째, 실행단계 이후의 사후단계 프로그램을 강화할 필요가 있다. 본 연구는 기존 학교 밖 청소년 지원 서비스가 검정고시 합격, 자격증 취득, 취업 등 눈에 보이는 성과 위주에 집중되어 있다는 한계에서 출발하여 청소년들의 잠재되어 있는 재능을 발견할 수 있는 다채로운 프로그램을 구성하고 운영할 수 있도록 지원하고자 진행되었다. 그러나 학교 밖 청소년들의 자기계발에 대한 생각, 프로그램 참여 동기 및 경험, 현재의 고민 등을 살펴본 결과, 청소년들이 단순한 호기심과 참여에 의의를 두고 문화·예술, 스포츠 등의 프로그램에 참여하기도 하였으나 의외로 가시적인 성과인 자격증 취득, 진로와의 연계성 등 뚜렷한 목표와 연결되어 있는 것을 알 수 있었다. 즉, 자기계발이 청소년의 진로선택 및 사회진출과 동떨어진 것이 아니라 연관되어 있다는 것이다. 따라서 자기계발 프로그램의 내용을 청소년의 관심사에 따라 문화·예술, 스포츠, 봉사 활동 등 다양한 영역을 넘나들며 구성하되, 사후단계에서는 본 모형에서 제시한 자격증취득, 인턴·실습 연계, 관련기술 습득 등에 대해 적극 권장하며 강화할 필요가 있다. 기존의 자립동기 강화 프로그램과 융합하여 운영하는 것도 하나의 방안이 될 것이다.

넷째, 프로그램 운영을 위해 연계 가능한 전문기관의 정보를 풍부하게 제공할 수 있어야 한다. 본 연구에서 질적 조사 등을 통해 알아 본 결과, 자기계발 프로그램을 운영하기 위해서는 전문 강사를 섭외하고 협의하는 과정이 프로그램의 질과 원활한 운영에 지대한 영향을 줄 수 있음을

알 수 있었다. 특히 자기계발 영역 중 청소년이 선호한 영역이 문화·예술 활동임을 고려할 때 강사의 전문성이 필수적이라고 할 수 있다. 또한 원활한 프로그램 운영을 위해서는 일반 청소년과는 다른 학교 밖 청소년 특성에 대한 이해도 필요하다. 그러나 실제로 프로그램 운영 계획과정에서 이 두 가지 요소를 고려하면서 우호적으로 협의 가능한 기관을 찾는 것이 쉽지 않아 실무자 인터뷰에서 응답한 바와 같이 연계기관 정보를 희망하기도 하였다. 이에 본 연구에서도 전국의 수많은 연계기관을 파악하는 노력을 기울였으나 구체적으로 연계기관에 대한 정보를 제시하는 것이 용이하지 않아 다만 부록의 프로그램 모음에서 그 출처를 밝히는 정도로 하였다. 추가적인 연계기관의 정보를 원할 경우, 학교 밖 청소년 서비스 자원맵(www.kdream.or.kr)에 있는 교육, 문화·예술, 체육 등 9개 영역의 2,900여개 기관 정보를 활용해 보는 것도 대안이 될 수 있을 것이다. 다만, 추후 전국센터 실무자 간담회 등을 통해 지역 간 노하우를 공유하는 것이 필요하고, 중앙 차원의 전문 기관과의 업무협약, 자체 연구 조사 등을 통해서 지역별 연계 가능한 단체 및 기관의 정보를 제공할 수 있다면 현장에서 좀 더 실효성 있는 모델이 될 수 있을 것이다.

다섯째, 자기계발 프로그램의 운영모형은 지역적(혹은 센터별) 특성에 맞게 구성될 필요가 있다. 결과에 제시된 자기계발 프로그램 운영모형은 지금까지 자기계발 프로그램을 경험한 학교 밖 청소년들, 청소년들과 함께 프로그램을 준비하고 실시한 현장실무자들, 학계 전문가들, 실제 운영모형에 근거한 시범운영 등을 통해 도출된 결과이다. 그러므로 이 운영모형은 가장 포괄적이면서 보편적이며, 우리가 자기계발 프로그램을 새로이 구성하는데 있어 잣대가 될 수 있는 표본이 된다. 이 의미는 얼마든지 지역 센터에서 그 지역적, 혹은 센터 특성에 맞는 프로그램 운영을 할 수 있다는 뜻이기도 하다. 즉, 지역 센터에서는 이 운영모형이라는 큰 틀을 중심으로 자율적으로 현장에 적용할 수 있도록 구성할 수 있다. 실무자들의 인터뷰에서 보면, 운영모형의 필요성에 대해서는 한결같이 동의하지만, 업무의 과중 등으로 운영모형에 대한 부담을 갖고 있는 것으로 나타났다. 이는 실무자의 역량, 청소년들의 참여정도, 연계기관의 부족 등 지역적 편차로 프로그램을 구성하는데 있어 실무자들이 부담감을 갖고 있다는 의미로 해석되어진다. 따라서 향후 자기계발 프로그램 운영모형은 지역적 특성이 반영된 모형으로 발전될 필요가 있으며, 이를 위해 한국청소년상담복지개발원에서는 각 지역(혹은 센터)에서 실행되는 다양한 프로그램에 대한 수시 모니터링과 수집이 필요하며(연말 시상도 가능), 지역 센터에서도 자신의 지역적 특성에 맞는 프로그램을 개발하여 좋은 프로그램이 널리 보급될 수 있도록 노력해야 할 것이다.

여섯째, 지속적인 자기계발이 이루어지기 위해 장·단기형 각각의 모형 개발이 요구된다. 본 연구에서 개발한 운영모형은 기간 및 프로그램 내용의 난이도를 조절하여 장·단기형 모두 사용 가능하지만 주로 단기형에 맞춰 개발한 것으로 장기형 모형의 경우, 단기형과는 다른 해당 청소년

년의 특성, 운영시간 및 방식에 있어서 차이가 있으므로 별도의 운영모형으로 제시되어야 한다. 특히 도약기의 단계에 있는 학교 밖 청소년의 경우, 그 동안의 고민과 경험을 통해 좀 더 안정적으로 프로그램에 참여하며, 집중하게 되는데 이를 적절히 지원하기 위해서는 단기형과는 다른 장기형만의 운영모형이 개발되어야 할 것이다.

일곱째, 자기계발 프로그램 운영모형 활용을 위한 실무자 교육 및 워크숍이 필요하다. 자기계발 프로그램의 원활한 운영과 활성화를 위하여 자기계발 프로그램의 개념 및 이해를 비롯하여 프로그램의 운영절차 및 방법에 대한 교육이 필요하다. 자기계발 프로그램의 운영모형을 이해하기 위해서는 본 연구에서 제시한 자기계발의 개념과 학교 밖 청소년의 단계에 대한 특성을 이해하는 것부터 출발해야 한다. 또한 자기계발 프로그램의 내용은 지역 및 센터마다 다양하게 구성할 수 있으나 전체적인 운영절차 및 방식은 동일하게 운영되어야 하고, 이에 대한 충분한 이해가 있어야 하므로 본 매뉴얼을 적극적으로 활용할 것을 권한다. 매뉴얼은 각 센터에서 자기계발 프로그램을 운영할 때 청소년들을 프로그램에 능동적으로 참여하게 하고, 계획된 목표에 따라 프로그램을 운영하도록 하기 위해 구체적인 과정을 제시하여 안내하는 것이다. 따라서 매뉴얼을 통해 실무자는 자기계발에 대한 개념을 습득함은 물론 프로그램 운영전반에 대해 충분히 숙지한 이후에 프로그램을 실시해야 청소년들의 자기계발 프로그램의 효과에 도움을 줄 수 있다. 매뉴얼의 효과적인 활용을 위해서는 실무자 워크숍 등을 개최하여 지도자들에게 안내해야 할 것이다.

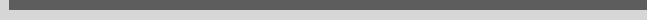


---

## 제2부

### 학교 밖 청소년 자기계발 프로그램 운영매뉴얼

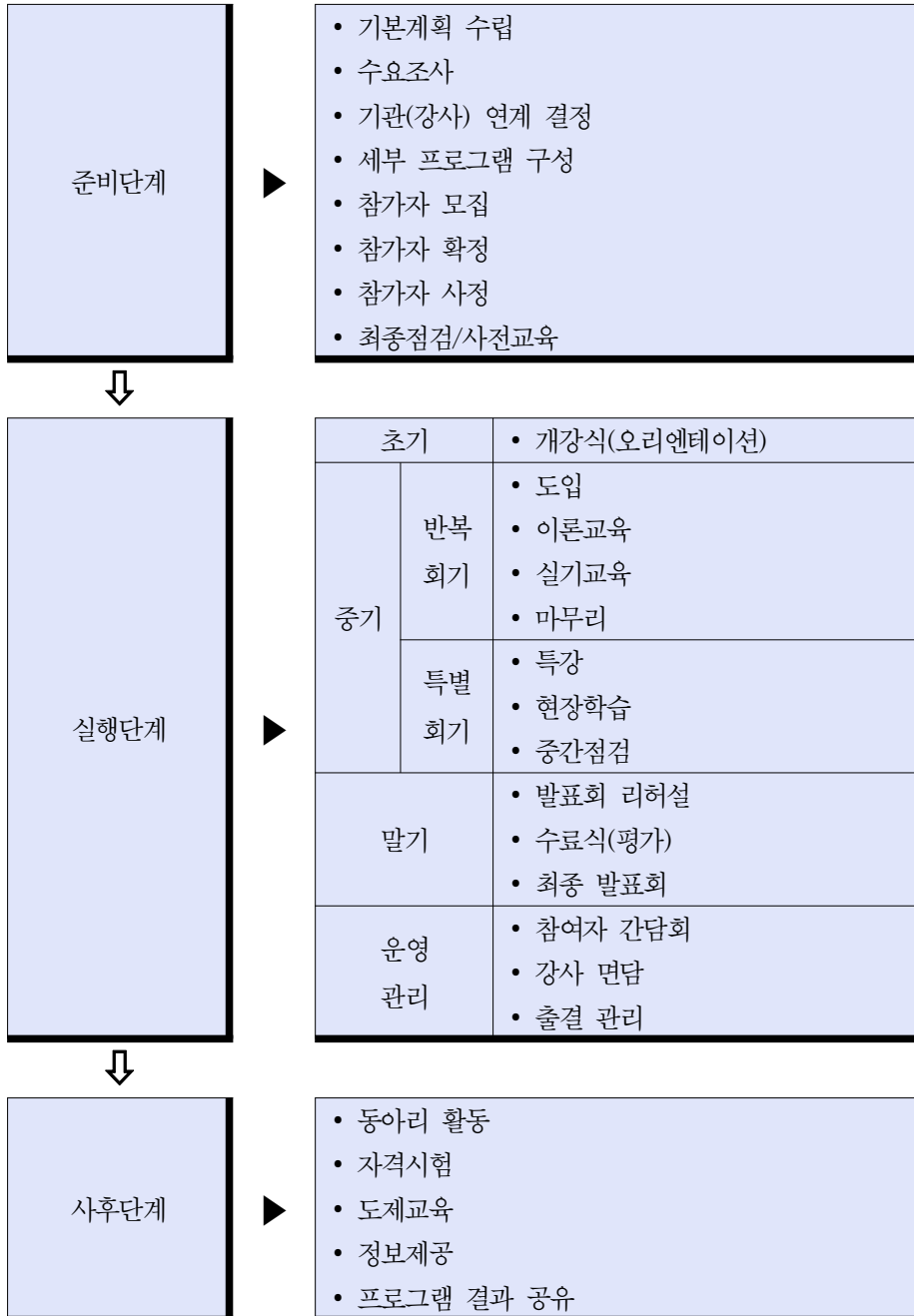
Korea Youth Counseling & Welfare Institute



## I. 학교 밖 청소년 자기계발 프로그램 운영절차

# I. 학교 밖 청소년 자기계발 프로그램 운영절차

## ■ 프로그램 운영구조





## 1. 준비단계

과정		세부내용	준비사항	시기
1	기본계획 수립	<ul style="list-style-type: none"> <li>기초정보수집 (인터넷, 홍보물 등 활용)</li> <li>예산 검토</li> <li>기본계획서 작성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>기본계획안 (기본 예산서 포함)</li> </ul>	8주전
2	수요조사	<ul style="list-style-type: none"> <li>참여대상 수요조사 (양케이트, SNS 등)</li> <li>수요조사 결과분석</li> <li>컨텐츠 결정</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>수요조사 설문지</li> <li>분석결과</li> </ul>	7주전
3	기관(강사) 연계 결정	<ul style="list-style-type: none"> <li>연계 가능한 기관(강사) 정보 수집</li> <li>연계 여부 협의</li> <li>연계 결정 문서교환</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>연계기관(강사)리스트</li> <li>프로그램 제안서</li> <li>연계협의 공문</li> </ul>	6주전
4	세부 프로그램 구성	<ul style="list-style-type: none"> <li>세부 프로그램 협의 (목표, 내용, 방법 등)</li> <li>※ 청소년 의견 반영 필수</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로그램 계획서 (일정표, 예산)</li> <li>연계기관(강사) 소개자료</li> </ul>	5주전
5	참가자 모집	<ul style="list-style-type: none"> <li>참가자 모집 안내</li> <li>참가신청 접수</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로그램 안내문 (SNS, 공문, 홈페이지)</li> <li>신청서식</li> <li>신청접수자 명부</li> </ul>	4주전
6	참가자 확정	<ul style="list-style-type: none"> <li>신청자 면접 (신청동기, 참가의지 등)</li> <li>확정 통보</li> <li>OT 참석 안내</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>신청자 개요</li> <li>면접 질문지</li> <li>확정통보 안내문</li> </ul>	2주전
7	참가자 사정	<ul style="list-style-type: none"> <li>심리검사</li> <li>가족관계 및 가정형편</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>사정기록지</li> <li>심리검사지</li> </ul>	1.5주전
8	최종점검/사전교육	<ul style="list-style-type: none"> <li>강사 사전교육 (참가자 특징 이해)</li> <li>센터 담당자 사전교육 (프로그램 이해)</li> <li>센터-강사 역할분담</li> <li>최종 준비상태 점검 (교육장소, 도구 등)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>사전 교육자료</li> <li>참가자 리포트</li> <li>역할분담표</li> <li>준비상태 체크리스트</li> </ul>	1주전

준비단계	기본계획 수립
목표	• 자기계발 프로그램에 대한 기본구상 및 실행방안 마련
준비사항	• 기본계획안(기본 예산서 포함)
소요시간	프로그램 시작 8주전
운영방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (자기계발) 프로그램 관련 기초정보 수집 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 기존 프로그램 총 리스트 작성 : 해당 기관에서 기존에 실시했던 모든 프로그램(자기계발 프로그램 포함)을 검토하여 이 가운데 자기계발 프로그램으로 적합한 내용이나 주제 선정</li> <li>- 프로그램 개발 관련 문헌 검색 : 학술검색 사이트 등을 통해 프로그램 개발에 관련된 문헌을 조사하여 적용 가능한 프로그램을 구상 <ul style="list-style-type: none"> <li>※ 국회 전자도서관, 한국교육학술정보원(riss4u), google 학술검색 등</li> </ul> </li> <li>- 청소년 관련 기관에서 소개된 다양한 프로그램을 검토하여 활용 가능한지 검토 <ul style="list-style-type: none"> <li>※ 관련기관 예 : 한국청소년상담복지개발원, 한국청소년활동진흥원(우수프로그램 사례집), 한국교육개발원 홈페이지 전자자료실</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>• 프로그램의 범위 설정 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 위의 방법을 통해 자기계발 프로그램들을 모으고 전반적인 프로그램의 주제, 운영방법, 특이사항 등을 확인</li> </ul> </li> <li>• 계획수립 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 대략적인 프로그램의 기본계획 수립.</li> <li>- 프로그램의 목적, 시기, 장소, 대상, 내용, 참여인원 규모, 수행인력, 예산 규모, 유의사항 등 포함</li> <li>- 소요예산 파악</li> </ul> </li> </ul>
Tip	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 구체적이기 보다 전체적인 맥락에서 프로그램을 구상하는 단계이므로, 추후 수요조사 등을 통해 세부 프로그램 계획을 수립할 수 있도록 함.</li> <li>• 처음 프로그램에 대한 대략적 정보를 실무자가 청소년들에게 제공하고, 청소년들이 스스로 계획할 수 있도록 하는 것도 좋은 방안이 될 수 있음. 청소년들이 직접 의견을 제기하여 계획한 프로그램은 청소년이 애정을 가지고 참여하게 되어 중도탈락을 방지할 수 있으며, 책임감과 인내심을 심어줄 수 있음.</li> <li>• 프로그램 계획단계에서 자격증을 취득할 수 있도록 프로그램을 설계하면 참여 청소년의 동기를 촉진할 수 있으며 성취감을 느끼게 할 수 있음.</li> <li>• 우선적으로 청소년들의 욕구와 관심을 살피고 반영할 수 있도록 프로그램 계획을 수립해야 프로그램의 원활한 운영이 가능함.</li> <li>• 학교 밖 청소년의 특성을 고려할 때, 프로그램의 시기 측면에서 4월과 8월 두 차례 검토고시 기간을 피하여 운영하는 것이 참여율을 높일 수 있으므로 연간 일정을 파악하여 계획하도록 함.</li> </ul>

준비단계	수요조사
목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 참여 대상 청소년의 욕구, 기대수준 등을 파악하여 프로그램의 내용과 방향을 설정</li> <li>• 대상자들의 프로그램에 대한 관심과 흥미를 유발</li> <li>• 대외적인 프로그램 홍보</li> </ul>
준비사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 수요조사 설문지</li> <li>• 조사 분석결과</li> </ul>
소요시간	프로그램 시작 7주전
운영방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 수요조사 설문지 제작 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 대상자들의 관심 및 욕구를 확인하기 위한 설문지 제작</li> </ul> </li> <li>• 수요조사 실시 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 프로그램 참여자의 수요파악을 위한 설문조사 실시</li> <li>- 설문지가 아닌 SNS나 개인면담을 통해 조사 가능 (단, 이 경우에도 프로그램 선호에 대한 단순 질문보다는 미리 준비해 둔 설문 문항을 사용함. 설문결과는 꼼꼼하게 기록·유지해야 함.)</li> </ul> </li> <li>• 수요조사 결과분석 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 응답 빈도(%), 전반적인 응답의 분포 및 특징 등을 분석</li> </ul> </li> <li>• 프로그램의 주제 및 내용 선정 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 수요조사 결과분석 자료를 통해 프로그램의 주제 및 대략적인 내용 선정</li> <li>- 전 단계에서의 대략적인 계획(계획수립)을 좀 더 구체화하는 과정이며, 응답자의 욕구 및 특성을 최대한 반영할 수 있어야 함.</li> <li>- 즉, 전 단계에서 자기계발 프로그램에 어떤 프로그램들이 있는지 확인하여 대략 계획을 세웠다면, 이 단계에서는 수요조사의 결과를 반영하여 그 중에서 어떤 주제를 할 것인지 선정하는 정도이면 됨.</li> </ul> </li> </ul>
Tip	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 수요조사 설문지는 쉽고 간단하게 제작해야 함. <ul style="list-style-type: none"> <li>- 가급적 짧고 쉬운 문장으로 구성</li> <li>- 응답률을 높이기 위해 전체 문항수가 많지 않도록 주의</li> <li>- 문항의 내용은 참가자의 욕구 파악이 가능하도록 구성</li> </ul> </li> <li>• 프로그램 시작 7주전보다 미리 조사를 진행하는 것이 가능하다면, 연초에 진행하는 것이 효율적임.</li> </ul>

준비단계	기관(강사) 연계결정
목표	• 프로그램 내용 및 참여 청소년에게 적합한 기관(강사) 연계
준비사항	• 연계기관(강사) 리스트 • 프로그램 제안서 • 연계협의 공문
소요시간	프로그램 시작 6주전
운영방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 연계기관(강사) 리스트 작성 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지역사회 내에서 연계 가능한 기관(강사)의 전체 목록 작성</li> <li>- 기관 및 강사의 목록을 모두 파악하되, 위탁기관 중심의 운영을 계획한다면 연계기관 현황을, 센터(해당기관)중심의 운영이라면 강사 현황을 리스트로 작성</li> <li>- 작성 시, 현실적인 연계 가능성의 정도를 표시하여 구분 (예 : 1순위, 2순위, 3순위)</li> </ul> </li> <li>• 연계 후보 기관(강사) 선정 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 작성된 자료를 바탕으로 이들이 해당 프로그램에 적합한지 구체적으로 검토하여 후보 기관(강사) 선정</li> <li>- 전문성을 갖추었는지, 학교 밖 청소년에게 우호적인지, 연계가능성이 어느 정도인지 등에 대해 충분한 검토 요함</li> <li>- 가능한 한 여러 기관 및 강사를 후보군으로 선정</li> </ul> </li> <li>• 연계 여부 협의 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 선정된 후보 기관의 담당자나 후보강사에게 전화 및 메일을 통해 실제 프로그램의 연계가능성 정도를 타진</li> <li>- 우선순위에 따라 연락을 취하고 만약 연계가 결정되면 다른 연계 후보 기관에 연락을 하지 않음.</li> <li>- 실무자는 프로그램의 취지에 대한 설명을 충분히 전달하여 연계기관(강사)이 호의적인 태도를 유도</li> </ul> </li> <li>• 연계 결정 시 문서교환 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 연계 결정 기관에 프로그램 제안서를 첨부한 공문 발송</li> <li>- 문서의 내용으로는 프로그램의 취지, 프로그램 일정, 시기, 참여인원과 연계기관 홍보자료 요청 내용을 포함.</li> </ul> </li> <li>• 연계기관 및 강사 리스트 확보는 이렇게! <ul style="list-style-type: none"> <li>- 연계기관 및 강사 리스트에 대한 정보 검색은 인터넷 검색, 학교 밖 청소년 서비스 자원맵 활용, 인적자원 활용 등의 방법이 있음.</li> <li>- 인터넷 검색은 해당 프로그램에 적합한 키워드 활용하고, 학교 밖 청소년 서비스 자원맵은 기존에 학교 밖 청소년 서비스 자원맵 홈페이지(<a href="http://maps.dodreamhaemil.or.kr">maps.dodreamhaemil.or.kr</a>)에 있는 연계기관 중에 해당 프로그램이 가능할 것으로 판단되는 기관들을 중심으로 리스트를 작성하며, 인적자원 활용은 가장 접근성이 좋은 방법으로 실무자 본인이나 기관 내의 직원 및 가족 친지들의 인적 네트워크를 통해 조사함.</li> </ul> </li> </ul>
Tip	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학교 밖 청소년의 특성을 이해할 수 있는 강사를 선정하도록 해야 함. <ul style="list-style-type: none"> <li>- 청소년과의 융합능력, 의사소통 능력, 재미있게 가르치는 능력이 중요함.</li> <li>- 특히 쉽게 지루해지는 청소년의 특성을 고려한 진행능력이 요구됨.</li> </ul> </li> </ul>

준비단계	세부 프로그램 구성
목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 연계기관과 세부프로그램에 대해 구체적 협의</li> <li>• 프로그램 구성 시 대상 청소년의 의견반영</li> </ul>
준비사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램 계획서 (일정표, 예산)</li> <li>• 연계기관(강사) 소개자료</li> </ul>
소요시간	프로그램 시작 5주전
운영방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세부 프로그램 협의 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 프로그램계획서 정교화 작업 : 연계기관(강사)과 함께 전 단계에서 계획수립, 수요조사 등을 통해서 마련된 프로그램 계획서의 구체화 작업</li> <li>- 협의 시 프로그램의 목표, 내용, 방법 등이 제시되어야 함.</li> <li>- 현실적인 부분을 감안한 예산 수립</li> <li>- 수요조사의 결과를 토대로 청소년의견 반영</li> </ul> </li> <li>• 세부 프로그램 확정 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 세부 프로그램 협의과정 후 세부 프로그램의 내용 및 구성 확정</li> <li>- 해당기관(센터)과 연계기관과의 조화 및 균형 고려</li> <li>- 참여자의 특성 및 상황을 최우선으로 함.</li> </ul> </li> </ul>
Tip	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세부 프로그램의 협의는 이렇게! <ul style="list-style-type: none"> <li>- 세부 프로그램을 협의할 때에는 가급적 기관(센터)의 상황을 반영하되, 연계기관의 상황도 고려하여야 하며, 실무자는 연계기관 및 강사에 대해 존중하는 자세를 취해야 함. 실무자의 태도는 연계기관 및 강사로 하여금 청소년들을 어떻게 대할지에 영향을 미칠 수 있음.</li> <li>- 또한 청소년의 욕구를 반영하고 자신감을 고취시킬 수 있는 방향으로 프로그램을 구성하도록 협의해야 함.</li> <li>- 청소년은 이론 학습보다는 체험활동을 선호하므로 세부 프로그램 구성에 있어서 가급적 실습위주의 체험을 중심으로 구성하도록 함.</li> </ul> </li> </ul>

준비단계	참가자 모집
목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램 홍보 및 참여희망 대상자 모집</li> <li>• 프로그램의 자발적인 신청 격려</li> </ul>
준비사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램 안내문(SNS, 공문, 홈페이지)</li> <li>• 신청서 양식</li> <li>• 신청접수자 명부</li> </ul>
소요시간	프로그램 시작 4주전
운영방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램 안내문 및 신청서 양식 제작 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 프로그램의 세부사항이 포함된 안내문 제작</li> <li>- 가급적 깔끔하고 프로그램의 내용이 명확히 보이도록 제작</li> <li>- 신청서 양식 제작</li> <li>- 신청서에는 기본적인 인적사항, 프로그램에 대한 기대 및 목표, 특이사항 등이 포함되도록 함.</li> </ul> </li> <li>• 참가자 모집 안내 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지역방송, SNS, 공문, 홈페이지 등을 통해 프로그램 참가자 모집공지</li> </ul> </li> <li>• 참가신청 접수 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 프로그램 참여희망 대상자들이 참가신청서를 작성하여 접수함.</li> <li>- 청소년들이 자발적으로 참가신청을 할 수 있도록 실무자의 지속적인 동기부여 및 인내와 의지 필요</li> </ul> </li> </ul>
Tip	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 참가신청은 가급적 자발적으로! <ul style="list-style-type: none"> <li>- 프로그램에 대한 관심과 지속적인 참여가 이루어질 수 있도록 하기 위해서는 학교 밖 청소년들의 의지와 자발성이 중요함.</li> <li>- 청소년들의 수요조사를 통하여 프로그램을 선정한 것이므로 프로그램에 대한 설명을 충분히 하여 동기부여를 할 수 있어야 함.</li> <li>- 참여 청소년의 중도탈락은 타 청소년에 영향을 미칠 수 있으므로 해당 프로그램의 특성에 대해 구체적으로 설명하여 청소년이 신중하게 프로그램 참여를 결정할 수 있도록 함.</li> </ul> </li> <li>• 참가자 모집을 위한 다양한 채널 확보가 필요함. <ul style="list-style-type: none"> <li>- 기존 센터를 이용하는 청소년 외에도 외출을 하지 않거나 센터를 잘 모르는 청소년을 위해 지역방송, SNS 등을 활용하여 다양하게 홍보를 진행해야 함.</li> </ul> </li> <li>• 실무자와 사전에 충분한 라포가 형성된 청소년을 1~2명 정도 참가하도록 하여 운영전반에 대해 개입하도록 하는 것이 효과적인 프로그램 운영에 도움이 됨.</li> </ul>

준비단계	참가자 확정
목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램의 효율적인 진행을 위한 적합한 참가자 확정</li> <li>• 확정된 참가자 공지 및 사전교육 안내</li> </ul>
준비사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 신청자 개요</li> <li>• 면접 질문지</li> <li>• 확정통보 안내문</li> </ul>
소요시간	프로그램 시작 2주전
운영방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 참가 신청자 면접 실시 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 면접질문지를 준비하고, 참가신청자들을 대상으로 면접을 실시하여 이들의 신청동기, 참여의지 등을 확인함.</li> <li>- 참가신청자의 특이사항 등을 파악함.</li> </ul> </li> <li>• 참가자 확정 통보 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 참가가 확정된 참가신청자에게 참가 확정통보</li> </ul> </li> <li>• 사전교육(OT) 참석안내 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 참가확정 대상자에게 사전교육 공지</li> </ul> </li> </ul>
Tip	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 참가 신청자 면접 시에는 참여자의 의지를 확인할 것! <ul style="list-style-type: none"> <li>- 학교 밖 청소년들이 꾸준히 프로그램에 참여하도록 하기 위해서는 처음 면접 시에 이들의 의지를 확인하는 것이 필요함.</li> <li>- 책임감 없이 참여할 수 없다는 점과 나름의 목표를 세우도록 격려해야 함. 프로그램 중간 변수 발생시, 대처를 위해 처음 신청할 때부터 책임감과 목표의식을 갖는 것이 중요함.</li> </ul> </li> <li>• 청소년 특성뿐만 아니라 실무자와의 관계도 고려하여 참가자를 확정해야 함. <ul style="list-style-type: none"> <li>- 기존에 참여경험이 있는 청소년이 실무자와의 관계에 있어서 문제가 있었다면, 참가자 확정에 있어서 더욱 신중을 기해야 함. 이는 다른 참여자와의 관계 등 프로그램 참여 전반에 영향을 미칠 수 있기 때문임.</li> </ul> </li> <li>• 참가자 확정 단계에서 심리검사를 활용하여 참가신청자의 특성을 파악하는 것도 가능함.</li> </ul>

준비단계	참가자 사정
목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 참가자의 프로그램 참여지원을 위한 참가자 정보 파악</li> <li>• 참가자를 비롯한 참가자 안팎의 환경 및 상황 점검</li> </ul>
준비사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 사정기록지</li> <li>• 심리검사지</li> </ul>
소요시간	프로그램 시작 1.5주전
운영방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 심리검사 실시 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 참가자를 깊이 있게 파악하기 위해 실시하는 것으로 필요시에 실시</li> <li>- MMPI-A, MBTI 성격유형검사, 홀랜드 직업흥미검사 등 활용</li> </ul> </li> <li>• 참가자의 가족관계 및 가정형편 파악 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 프로그램 참가자 대상 사정 실시</li> <li>- 참가자의 가족관계 및 가정형편 등도 파악함.</li> <li>- 참가자 사정내용의 꼼꼼한 정리</li> </ul> </li> <li>• 참가자 전반에 대한 점검 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 가정환경 외에도 친구관계, 관심분야, 고민 등과 같은 전반에 대해 확인할 필요가 있음.</li> </ul> </li> </ul>
Tip	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 참가자 사정 시 주의사항! <ul style="list-style-type: none"> <li>- 프로그램 시작 전에 참가자 사정을 하는 것은 1차적인 목적이 상담을 위한 것이 아니므로 가급적 편안함과 솔직함을 유지하면서 실시하면 됨. 물론 프로그램 종료 후에 상담의 근거가 될 수 있음.</li> <li>- 문제를 탐색하기 위한 것이 아니라 청소년의 기본적인 관심사와 주변 환경을 파악하기 위한 것임을 기억할 필요가 있음.</li> </ul> </li> <li>• 학교 밖 청소년이 꾸준히 참여할 수 있도록 하기 위해서는 실무자와의 라포 형성이 중요한 요인이 되므로, 참가자 사정 단계에서부터 라포 형성을 위한 노력을 기울여야 함.</li> <li>• 심리검사 경험이 많은 기존 센터 소속 청소년들의 경우, 프로그램 참여를 연유로 유사한 심리검사를 재실시하기 보다는 기존의 심리검사 결과를 활용하여 참가자 사정을 실시하도록 함.</li> </ul>



준비단계	최종점검 / 사전교육
목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램에 대한 적절한 준비와 기대감 고취</li> <li>• 프로그램의 원활한 진행을 위한 준비</li> </ul>
준비사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 사전교육자료</li> <li>• 참가자 리포트</li> <li>• 역할분담표</li> <li>• 준비상태 체크리스트</li> </ul>
소요시간	프로그램 시작 1주전
운영방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전화 및 이메일 접촉 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 강사 사전교육 이전에 전화 및 메일로 프로그램 일정표, 유의사항, 요구사항 등에 대해 의견을 교환함.</li> </ul> </li> <li>• 강사 사전교육 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 강사에게 기관에 방문하도록 하여 본 프로그램에 대한 취지, 학교 밖 청소년에 대한 이해, 강사의 역할, 준비사항 등에 대해 전달하여 이해의 폭을 넓히도록 함.</li> </ul> </li> <li>• 센터 담당자 사전교육 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 센터 실무자 및 프로그램 스템을 대상으로 한 프로그램 전반 이해 교육 실시</li> <li>- 특히 초보 실무자인 경우, 경험이 부족하므로 사전교육을 통해 프로그램을 철저히 준비할 수 있도록 함.</li> <li>- 실무자 1인이 프로그램 실시 시, 프로그램에 대한 이해를 높이기 위한 자가학습 필요</li> </ul> </li> <li>• 센터와 강사 간 역할분담 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 센터 중심의 운영 시, 외부강사가 와서 프로그램을 진행하는 경우가 많음. 따라서 센터와 강사 간의 역할을 적절히 분담하여 운영해야 함.</li> <li>- 전반적인 관리 및 운영은 실무자가 하는 것임을 명심해야 함.</li> </ul> </li> <li>• 최종 준비상태 점검 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 프로그램을 실시할 장소의 청결상태, 참여인원 대비 공간의 규모, 필요 기자재 확보 등을 점검함</li> </ul> </li> </ul>
Tip	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 최종점검이므로 프로그램 실행 전에 누락된 것이 없는 지 확인을 해야 되기 때문에 머리로 대충 생각해보기보다 첨부된 체크리스트 양식을 통해 하나씩 꼼꼼하게 확인해야 함.</li> <li>• 유사시를 대비하여 준비하며, 참여자들에게 전화 및 SNS를 이용하여 개강식 일정 등에 대해 다시 한 번 공지하는 것이 중요함.</li> </ul>

## 2. 실행단계

구분	과정		세부내용	준비사항	시간
초기	1	개강식 (오리엔테이션)	<ul style="list-style-type: none"> <li>강사 소개</li> <li>참여자 자기소개</li> <li>전체 프로그램 소개</li> <li>워킹업 활동</li> <li>계약서 작성</li> <li>효과성 평가(사전조사)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>소개자료</li> <li>워킹업 프로그램 준비자료</li> <li>계약서</li> <li>효과성 설문지(사전)</li> </ul>	120분
반복 회기	2	도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>출석 체크</li> <li>라포 형성 놀이</li> <li>유의사항, 안전교육</li> <li>지난 회기 복습 및 이번 회기 교육 소개</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>출석부</li> <li>교육 자료</li> </ul>	120분 (8회)
		이론교육	<ul style="list-style-type: none"> <li>기초 지식 전달</li> <li>도구 사용법</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>이론교재</li> <li>시청각 교구</li> </ul>	
		실기교육	<ul style="list-style-type: none"> <li>수준별(초급, 중급, 고급) 실습</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>실습도구 (악기 등 준비물)</li> </ul>	
		마무리	<ul style="list-style-type: none"> <li>모범 참여자 시상</li> <li>소감 나누기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>강화물(간식, 상품)</li> </ul>	
특별 회기	3	특강	<ul style="list-style-type: none"> <li>외부 전문가 초청특강</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>외부 전문가 섭외</li> </ul>	120분
	4	현장학습	<ul style="list-style-type: none"> <li>공연·경기 관람, 출사 등</li> <li>전문가 현장 인터뷰</li> <li>현장 스텝 체험</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>현장당사</li> <li>안전보험</li> <li>전문가 섭외</li> </ul>	120분
	5	중간점검	<ul style="list-style-type: none"> <li>자체 중간발표회</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>중간발표물</li> </ul>	120분
말기	6	발표회 리허설	<ul style="list-style-type: none"> <li>현장 리허설 (공연, 전시, 대회 등)</li> </ul>		120분
	7	최종 발표회	<ul style="list-style-type: none"> <li>최종발표회 (전시회, 음악회, 공연 등)</li> <li>※ 복지시설 방문공연 등</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>최종발표물</li> <li>보상물(상장, 상품 등)</li> <li>시설 대관</li> </ul>	120분
	8	수료식 (평가)	<ul style="list-style-type: none"> <li>수료증 수여</li> <li>우수자 시상</li> <li>만족도, 효과성 평가(사후조사)</li> <li>수료 뒷풀이 다과회</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>수료증</li> <li>만족도, 효과성 평가지(사후)</li> <li>개인별 목표달성 체크리스트</li> <li>다과회 준비</li> </ul>	120분
운영 관리	9	참여자 간담회	<ul style="list-style-type: none"> <li>주기적 현장 피드백 청취</li> <li>참여 지속 동기 부여</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>피드백 내용</li> </ul>	필요시
	10	강사 면담	<ul style="list-style-type: none"> <li>주기적 강사 피드백</li> <li>개선 논의</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>피드백 내용</li> </ul>	필요시
	11	출결관리	<ul style="list-style-type: none"> <li>참가율 점검</li> <li>결석자 모니터링 (면담, SNS 등)</li> <li>※ 필요시 개별 멘토링</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>출석부</li> <li>모니터링 내용</li> </ul>	매회

실행단계	개강식
목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램에 대한 관심 유발</li> <li>• 참여자 및 강사간의 친밀감 형성</li> <li>• 프로그램 참여에 따른 의무와 책임의식 고취</li> </ul>
준비사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램 개관 소개 PT</li> <li>• 위밍업 프로그램 준비 자료</li> <li>• 계약서<sup>19)</sup></li> <li>• 효과성 평가지(사전)</li> </ul>
소요시간	120분
운영방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 강사 소개 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 프로그램 관련 경력</li> <li>- 소속단체 주요 활동</li> </ul> </li> <li>• 참여자 자기소개 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 참여동기 및 기대사항, 개인적 목표</li> </ul> </li> <li>• 전체 프로그램 개관 소개 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 프로그램 내용, 운영방식, 결과발표 일정 등</li> </ul> </li> <li>• 위밍업 활동 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 참여자 및 강사간의 라포 형성을 위한 위밍업 프로그램</li> </ul> </li> <li>• 프로그램 참여 계약서 작성 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 프로그램 참여 기간</li> <li>- 프로그램 내용</li> <li>- 제반 규칙준수 약속</li> </ul> </li> <li>• 효과성 평가(사전조사) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 프로그램을 통한 효과 사전조사</li> <li>※ 추후 프로그램 수료 시 사후조사 실시</li> </ul> </li> </ul>
Tip	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 개강식인 만큼 기관장, 보호자 등이 참여하여 참석자를 격려하고 프로그램 참여에 대한 의미를 부여하는 기회 마련</li> <li>• 참여자 자기소개시 사전에 프로필을 받아 음악과 함께 프레젠테이션 화면으로 소개하면 관심유발 효과가 있음.</li> <li>• 위밍업은 참여 청소년 간 충분히 친밀감을 형성하여 지속적으로 참여 동기를 갖도록 하는 중요한 활동임. 특히 꾸준한 참여에 또래친구의 영향력이 크게 미치므로 자기소개, 참여 동기 공유를 통해 참여자 간 이해를 높일 수 있도록 함. 또한 규칙과 벌칙을 함께 정하도록 하고 지키지 않을 경우 부담되지 않는 범위 내에서 벌칙을 이행하도록 함.</li> <li>• 참여 계약은 참여자의 의무감, 책임감을 갖도록 하는 효과가 있음.</li> </ul>

19) 대개 프로그램의 첫 회기에 '서약서'를 작성하지만 본 운영모형에서는 청소년들이 프로그램 참여에 있어서 가볍게 다짐하는 정도가 아닌 책임감을 강화하는 의미에서 '계약서'를 작성하도록 하였음.

실행단계	이론 및 실기 1~8
목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ( )영역에 대한 기초 지식 및 실기능력 습득</li> <li>• ( )영역의 자기계발을 통해 자신감, 성취감 고취</li> </ul>
준비사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 출석부</li> <li>• 이론 교재, 시청각 교구</li> <li>• 실기 도구(예 : 악기, 복장, 장비 등)</li> <li>• 강화물(간식, 상품)</li> </ul>
소요시간	120분
운영방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 도입 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 출석체크</li> <li>- 워밍업 활동</li> <li>- 유의사항이나 안전교육</li> <li>- 지난 회기 복습, 이번 회기 개관 소개</li> </ul> </li> <li>• 이론교육 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 해당 자기계발 영역에 대한 기초 지식 전달</li> <li>- 해당 자기계발 영역의 도구나 기술에 대한 기본 활용법</li> </ul> </li> <li>• 실기교육 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 회기 진행 순서에 따른 수준별(초급, 중급, 고급) 교육</li> </ul> </li> <li>• 마무리 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 매 회기가 끝날 때 적극적으로 참여한 청소년에 대한 시상 (칭찬이나 간단한 상품 제공)</li> <li>- 매 회기 참여 소감을 나누고 의미부여</li> </ul> </li> </ul>
Tip	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 이론 및 실기 교육은 회기별로 분리하여 선 이론교육 후 실기교육으로 진행해도 되지만, 매 회기 내에서 적절히 시간 배분하여 함께 실시할 수 있음.</li> <li>• 실기교육의 경우, 프로그램 과정이 단기 모델일 경우 초급 수준까지, 장기 모델 일 경우 중급이나 고급 수준까지 설계하여 진행하도록 함.</li> <li>• 매 회기 진행 시 프로그램 참여도를 높이기 위해 적절한 강화물(간식이나 상품)을 준비하는 것이 필요함.</li> <li>• 회기별 마무리 시에는 참여자 전원이 해당 회기의 소감을 나눌 수 있도록 유도 함.</li> </ul>

실행단계	특강
목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 외부 전문가 초청 특강을 통해 해당 영역에 대한 비전 제시</li> <li>• 해당 영역에 대한 전문지식 전달</li> </ul>
준비사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 외부 전문가 초청 섭외</li> <li>• 강의내용 및 질문사항에 대한 사전 의견조사</li> <li>• 홍보 자료</li> </ul>
소요시간	120분
운영방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 강의 듣고 싶은 내용, 질문사항에 대한 의견조사 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 교육 주제 선정</li> </ul> </li> <li>• 외부 전문가 섭외</li> <li>• 특강에 대한 홍보 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 홈페이지, SNS, 공문, 언론매체 등을 통한 안내</li> </ul> </li> <li>• 특강 준비 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 강의 자료집</li> <li>- 사전 질문내용 취합</li> </ul> </li> <li>• 특강 실시 후 언론 보도</li> </ul>
Tip	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 특강 강사는 추후 재능기부 차원에서 해당 영역 관심 청소년의 도제교육 섭외 대상이나 멘토로 활용 가능함.</li> <li>• 특강은 일반적인 강의보다는 청소년이 궁금한 내용을 자유롭게 질문하고 소통할 수 있는 만남의 시간으로 활용할 수 있음.</li> <li>• 해당 영역에 대한 청소년의 수준을 고려하여 강사를 초빙하며, 궁금증을 해소할 수 있는 기회를 마련하여 참여의지를 높일 수 있도록 함.</li> </ul>

실행단계	현장학습
목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>이론 및 실기 학습 내용을 현장에 가서 직접 관찰하고 느껴봄으로써 관심유발 및 적극적 참여 유도</li> <li>현장체험을 통한 실질적 지식 습득</li> </ul>
준비사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>현장학습 장소 섭외</li> <li>안전보험 가입(개인정보 등의 필요)</li> <li>현장학습 안내자료(일정, 교통편, 개인 준비물, 안전교육 등)</li> <li>인터뷰 질문지, 효과성 평가지(만족도 등)</li> <li>참여자 명부(연락처 포함)</li> <li>출발 전 점검 체크리스트</li> </ul>
소요시간	120분
운영방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>현장학습 계획서 작성 <ul style="list-style-type: none"> <li>청소년 의견 수렴</li> </ul> </li> <li>현장학습 장소 사전조사 및 섭외 <ul style="list-style-type: none"> <li>예비 기관 목록 작성</li> <li>체험기관을 접촉하여 추가 정보 확인 <ul style="list-style-type: none"> <li>※ 전문가 인터뷰나 현장 스텝체험 등 별도의 현장 프로그램 필요시 현장학습 제안서 발송</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>사전교육 <ul style="list-style-type: none"> <li>현장학습 내용 및 일정 소개</li> <li>안전 및 유의사항 등</li> </ul> </li> <li>출발 전 점검 <ul style="list-style-type: none"> <li>인원 점검, 개별 복장 및 준비물, 개별 컨디션, 교통편 등</li> </ul> </li> <li>현장 학습 참여 <ul style="list-style-type: none"> <li>※ 예 : 연주회, 공연, 스포츠 대회관람, 사진출사 등</li> <li>※ 별도 프로그램 예 : 전문가 인터뷰, 현장 스텝체험 등</li> </ul> </li> <li>평가회 <ul style="list-style-type: none"> <li>현장학습 참여 소감 나누기</li> <li>평가설문 작성</li> </ul> </li> </ul>
Tip	<ul style="list-style-type: none"> <li>계획단계에서 참여 청소년의 의견을 반영하게 되면 책임감이나 참여도를 높일 수 있음.</li> <li>가능하면 현장의 전문가를 섭외하여 인터뷰나 현장 스텝 참여 기회를 제공하면 좀 더 알찬 학습이 가능함.</li> <li>평가회는 당일 어려울 경우 다음 회기에 실시 가능함.</li> <li>우천 시 상황 등 유사시 대비를 위한 준비를 고려하며 야외에서 이루어질 가능성이 높으므로 우천 시 대비책, 장소, 이동수단 등 꼼꼼하게 준비하도록 함.</li> </ul>

실행단계	중간점검
목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학습 진도 중간점검</li> <li>• 프로그램 내용 및 운영방법 개선</li> <li>• 프로그램 참여의 적극성에 대한 동기부여</li> </ul>
준비사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 중간 자체 발표회 등의 일정 사전협의</li> <li>• 중간 발표물</li> </ul>
소요시간	120분
운영방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 중간 자체 발표회 기획 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 중간 단계 회기에 학습진도를 확인할 수 있는 수준에서 발표 내용 구성</li> <li>※ 예 : 자체 연주회, 스포츠 자체 경연대회, 내부 전시회 등</li> </ul> </li> <li>• 행사 장소 섭외 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 내부 지인 초청 수준의 발표회일 경우 소규모 행사장 섭외 (단, 외부 지인 초청 없이 자체 점검 시 내부 연습장 활용 가능)</li> </ul> </li> <li>• 중간 자체 발표회 실시 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 간접적인 실전체험을 위해 가급적 실제상황과 동일한 환경이나 기준에 따라 실시</li> </ul> </li> <li>• 평가회 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 중간 점검에 따른 소감 나누기</li> <li>- 개선사항 도출</li> <li>- 사기진작을 위한 격려</li> </ul> </li> </ul>
Tip	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 무대예절을 배우고, 추후 최종 결과발표회 준비에 대한 동기 부여 차원에서 의미가 있으므로 가능한 계획을 세워 실시하도록 함.</li> <li>• 중간점검에는 자체 발표회뿐만 아니라 회기 및 진행방향을 체크하고 운영 전반에 대해 평가할 수 있도록 하며 강사의 적정성, 목표달성 정도 등을 체크하도록 함.</li> </ul>

실행단계	발표회 리허설
목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 최종결과발표를 위한 최종 점검</li> </ul>
준비사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 최종결과발표에 필요한 도구나 결과물 (예: 악기, 전시물, 발표물 등)</li> <li>• 리허설 시나리오</li> <li>• 준비물품 및 역할 체크 리스트</li> </ul>
소요시간	120분
운영방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 현장 리허설 기획 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 실제상황과 동일한 환경에서 리허설이 진행될 수 있도록 계획</li> <li>- 준비물품 및 역할 체크 리스트 작성</li> </ul> </li> <li>• 최종 결과발표회 현장 방문 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 리허설 시 최종결과발표회 장소를 직접 방문하여 발표장 위치, 교통편, 발표장 시설 및 규모, 방문 소요시간 등 확인</li> <li>- 행사를 돕기 위한 진행요원도 함께 입회하여 행사당일 역할 숙지</li> </ul> </li> <li>• 현장 리허설 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 최종발표회 장소 사용</li> <li>- 미리 작성된 시나리오대로 시연</li> <li>- 장비체크, 동선확인, 준비물품 확인 등</li> </ul> </li> <li>• 평가 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 개선할 사항이 있을 경우 시나리오 수정</li> </ul> </li> </ul>
Tip	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 최종결과 발표 참여자 및 행사 진행요원 각각 역할 점검 필요함.</li> <li>• 프로그램 종류에 따라 발표회 형식에 차이가 있으므로 사전에 프로그램마다 어떤 형태의 발표가 가능한지 확인해야 함.</li> </ul>



실행단계	최종 발표회
목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자기계발 성과에 대한 대내외적인 평가</li> <li>• 자기계발 성과에 대한 성취감, 자신감 배양</li> <li>• 향상된 다음 단계로의 새로운 도전의식 고취</li> </ul>
준비사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 발표회 시나리오</li> <li>• 최종결과 발표물이나 도구(예: 악기, 전시물, 공연물품 등)</li> <li>• 행사장 진행요원 역할분담표</li> <li>• 언론 보도자료</li> </ul>
소요시간	120분
운영방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 최종 발표회 기획 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 일정, 예산, 장소, 프로그램 내용, 초청대상 등</li> <li>※ 복지시설 방문 공연 등 재능기부 활동의 일환으로 기획 가능</li> </ul> </li> <li>• 행사 준비 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 시설 대관, 특별 출연자 섭외, 홍보물 제작 등</li> <li>- 홍보 : 언론보도, 홍보전단 발송, 초청장 발송 등</li> <li>- 준비물품 점검(발표도구, 복장 등)</li> <li>- 행사 역할분담표 작성</li> </ul> </li> <li>• 당일 최종발표회 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 사전 준비된 시나리오대로 시행</li> <li>※ 예 : 전시회, 음악회, 공연 등</li> </ul> </li> </ul>
Tip	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 관객으로 학교 밖 청소년 가족이나 친구, 선생님 등 의미 있는 지인을 초청하여 지지와 격려의 분위기 조성</li> </ul>

실행단계	수료식(평가)
목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자기계발 프로그램 수료에 대한 의미부여</li> <li>• 축하와 격려의 자리 마련</li> </ul>
준비사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 개인별 수료증</li> <li>• 상장 및 상품</li> <li>• 개인별 목표달성 체크 리스트</li> <li>• 만족도 설문지, 효과성 평가지(사후조사)</li> </ul>
소요시간	120분
운영방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 수료증 수여 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 추후 진학이나 취업 시 유용하도록 공신력 있는 기관이나 단체 대표명의 수료증 수여</li> <li>※ 가급적 기관 대표가 직접 전달</li> </ul> </li> <li>• 우수 청소년 시상 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 출석률, 자기계발 성과 등을 고려하여 선정</li> <li>- 상장 및 상품 전달</li> <li>- 추후 인센티브 제공</li> </ul> </li> <li>• 평가 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 만족도 조사</li> <li>- 효과성 평가(사후조사)</li> <li>- 참여 후기 소감문 등</li> </ul> </li> <li>• 수료 뒷풀이 다과회 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 중도 탈락 없이 수료한 것에 대한 축하의 자리</li> <li>- 함께 참여한 동료에 대한 유대감 형성</li> </ul> </li> </ul>
Tip	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 수료 시 악기나 카메라 등 프로그램 도구를 선물로 증정하면 프로그램 종료 후에도 지속적인 실기능력 향상에 도움</li> <li>• 발표결과물 자료를 만들어 청소년에게 선물로 증정하면 참여 청소년에게 의미 있는 추억이 될 수 있음.</li> <li>• 수료식에서 자격증이나 수료증, 상장 등을 전달할 수 있도록 실무자가 미리 준비하도록 함.</li> </ul>

실행단계	운영관리
목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 참여자의 중도탈락 방지 및 적극 참여 유도</li> <li>• 프로그램의 효율적 운영 개선</li> </ul>
준비사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 강사 면담 : 참여자 피드백 의견</li> <li>• 출결관리 : 출석부</li> </ul>
소요시간	120분
운영방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 참여자 간담회 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 주기적인 현장 피드백 의견을 청취하여 문제점에 대한 개선</li> <li>- 최소 매 5회마다 1회 이상 실시</li> <li>- 경우에 따라 개인별 면담을 통해 의견 수렴</li> </ul> </li> <li>• 강사 면담 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 강사 측에서는 프로그램 진행시 애로사항이나 협조할 사항을, 지원센터 측에서는 참여자의 피드백 의견을 상호간에 주기적으로 공유하며 문제점 개선</li> <li>- 최소 매 5회마다 1회 이상 실시</li> </ul> </li> <li>• 출결관리 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 매 회기 참가인원 점검</li> <li>- 결석자 발생 시 면담, SNS 등을 통해 결석 사유 파악 등 즉각 개입 필요</li> <li>- 필요시 적응지원 멘토 연결</li> </ul> </li> </ul>
Tip	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 장시간의 프로그램에서 중도탈락하지 않고 무사히 수료할 수 있도록 하기 위해서는 참여자와 진행 강사, 센터 측 운영진간의 소통이 매우 중요함. 이를 위해 운영진의 지속적인 운영관리 필요함.</li> <li>• 실행단계에서는 실무자의 지속적인 개입과 관심이 필수적이며 전반적인 운영관리를 전담하도록 함. 실무자와 참여 청소년이 프로그램 참여 기간 동안에 충분한 라포를 형성할 수 있도록 해야 하며, 참여 청소년이 직접 운영에 개입하는 경험을 제공하는 것도 프로그램 운영에 있어 좋은 방안이 될 수 있음.</li> <li>• 중도에 새로운 청소년이 참여하는 경우에는 기존의 청소년과 잘 어울려서 참여할 수 있도록 독려해야 함.</li> <li>• 만 17세 이상인 대표 청소년을 정하여 운영에 있어 일정 역할을 부여하거나 교육을 받은 성인 자원봉사자를 투입하여 보조강사로서 역할을 하게 하는 것이 운영 전반에 있어 도움이 될 수 있음.</li> </ul>

### 3. 사후단계

과정		세부내용	준비사항	시기
1	동아리활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자체 동아리 활동 연결</li> <li>• 주기적인 동아리 지도</li> <li>• 복지시설 및 지역행사 방문 재능 기부 참여</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 동아리 지도자 섭외</li> <li>• 동아리 장소 제공</li> <li>• 재능기부활동 섭외</li> </ul>	매월
2	자격시험	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자격시험 정보제공</li> <li>• 필기 및 실기 준비 지원</li> <li>• 시험 당일 현장 동행</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자격시험 정보</li> <li>• 응시료</li> </ul>	필요시
3	도제교육	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 직업 준비 과정 희망 시 개별 숙련교육 연결</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 도제교육 기관(전문가) 섭외</li> </ul>	필요시
4	정보제공	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 관련 영역 지속 정보 제공</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 정보 자료</li> </ul>	수시
5	프로그램 결과보고	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램 운영 사례집 발간 (활동사진, 자격취득 성과)</li> <li>• 언론보도, 자체 행사 발표</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 대외 홍보</li> <li>• 보도자료</li> <li>• 발표자료</li> </ul>	연말

사후단계	동아리 활동
목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 동아리활동을 통한 프로그램의 효과 지속 및 자발성 고취</li> <li>• 지역사회에 대한 관심 및 나눔 실천</li> </ul>
준비사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 동아리 지도자 섭외</li> <li>• 동아리 장소 제공</li> <li>• 재능기부활동 섭외</li> </ul>
소요시간	프로그램 종료 후 매월
운영방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자체 동아리 활동 연결 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 본 프로그램 종료 후, 프로그램 참여자들이 자율적으로 동아리활동을 하도록 권장함.</li> <li>- 프로그램에 적극적으로 참여한 1-2명의 청소년을 선정하여 이들을 주축으로 하여 운영이 될 수 있도록 지도함.</li> <li>- 추후에 동아리가 구성되면 내부적으로 임원진을 선출할 수 있음.</li> </ul> </li> <li>• 주기적인 동아리 지도 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 자발성이 드러나는 활동이긴 하나, 실무자의 지속적인 동아리 지도가 필요함. 즉, 동아리활동이 원활하게 이루어지고 있는지, 문제는 없는지, 지원해야 할 부분은 없는지 상시적으로 확인을 해야 함.</li> <li>- 필요한 경우에, 전문가를 섭외하여 전문성을 위한 교육도 추가적으로 이루어질 수 있도록 함.</li> </ul> </li> <li>• 복지시설(단체) 및 지역행사에서의 재능기부 기회 마련 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 동아리활동의 지속적인 모임을 통해 기술을 연마하고, 이를 선보일 수 있는 자리로, 지역사회 내 복지시설 등의 기관에 재능기부를 할 수 있도록 섭외함.</li> <li>- 해당영역의 기술습득 및 연습은 물론 지역사회와 어우러질 수 있는 좋은 기회가 될 수 있도록 함.</li> </ul> </li> </ul>
Tip	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 동아리활동 지도는 이렇게! <ul style="list-style-type: none"> <li>- 동아리활동은 무엇보다도 자발성이 강조되는 활동이므로 가급적 지도자가 개입되기 보다는 청소년들이 스스로 할 수 있도록 격려해야 함.</li> <li>- 따라서 처음 동아리활동을 조직할 기회를 마련하는 정도의 역할과 모임 중간 중간에 잘되고 있는지 모니터링 정도만 하는 것이 바람직함. 청소년들이 알아서 하고 있다면 지켜보면서 도움 요청 시에 지원하는 것이 필요.</li> <li>- 실무자는 청소년들이 스스로 잘 할 수 있다는 믿음을 갖고 이들을 격려해야 함. 의지가 없다고 생각하는 것은 금물!!!</li> </ul> </li> <li>• 동아리 내 멘토단이나 또래지지 모임을 구성하여 선배가 후배에게 과정을 인수인계하는 것이 도움이 될 수 있음.</li> </ul>

사후단계	자격시험
목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자격시험 준비 및 자격증 취득을 통한 끈기와 인내, 성취감 고취</li> <li>• 자격시험 준비과정에서 자신의 미래에 대해 생각해 보도록 함.</li> </ul>
준비사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자격시험 정보</li> <li>• 응시료</li> </ul>
소요시간	필요시
운영방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자격시험 정보제공 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 본 프로그램 종료 후, 해당영역에 관심을 갖는 청소년들 중 자격취득과정이 있을 경우 이에 대한 정보를 안내함.</li> </ul> </li> <li>• 필기 및 실기 준비 지원 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 자격시험 준비를 철저히 할 수 있도록 강의, 모의시험 등의 기회를 가질 수 있도록 지원함.</li> <li>- 실제 시험접수 시, 필기 및 실기 시험에 필요한 비용을 일정범위 내에서 지원함.</li> </ul> </li> <li>• 시험당일 현장 동행 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 청소년들의 경우, 자격시험에 응시해 본 경험이 많지 않으므로 이들을 격려·지원하는 차원에서 시험 당일 실무자가 동행하여 지원할 수 있음.</li> </ul> </li> </ul>
Tip	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자격시험은 청소년이 스스로 준비해야 하는 것이지만 시험 준비가 잘되고 있는지 실무자가 수시로 확인할 필요가 있으며, 끈기를 갖고 준비할 수 있도록 격려해야 함.</li> </ul>

사후단계	도제교육
목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램 참여 후, 자신의 재능 및 적성을 발견하고 취업준비 희망 시 개별 숙련교육으로 연결</li> <li>• 숙련교육(도제교육)을 통한 직업인의 태도와 해당영역에 대한 전문성함양</li> </ul>
준비사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 도제교육기관(전문가) 섭외</li> </ul>
소요시간	필요시
운영방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 직업 준비 과정 희망 시 개별 숙련교육으로의 연결 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 본 프로그램의 과정에서 청소년이 자신의 재능 및 적성을 발견하여 관련 영역의 직업준비 과정을 희망할 경우, 개별 숙련교육으로 연결함.</li> <li>- 실무자는 지역사회 내 관련영역의 전문기관 및 전문가 리스트를 충분히 확보하여 청소년에게 적합한 기관 및 전문가로 연결할 수 있도록 함.</li> </ul> </li> <li>• 주기적인 관리 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 일정한 주기를 정하여 교육을 받고 있는 청소년이 잘 적응하고 있는지, 별다른 사항은 없는지 관리함.</li> <li>- 청소년이 교육 및 지도를 받고 있는 기관 및 전문가를 만나 청소년의 적응정도와 지원할 사항을 체크함.</li> </ul> </li> </ul>
Tip	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 도제교육을 희망하여 연결하는 경우가 많지 않지만, 연결될 경우 실무자는 청소년이 성실하게 잘 할 수 있도록 격려하고, 필요 시 도제교육기관을 방문하여 담당자 및 전문가와 면담을 할 수 있음.</li> </ul>

사후단계	정보제공
목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자기계발 프로그램의 종료 후에도 청소년이 원할 경우, 관련 영역에 대한 정보를 지속적으로 제공하도록 함.</li> <li>• 정보 제공시, 청소년들이 스스로 찾아볼 수 있는 기회를 제공함.</li> </ul>
준비사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 해당영역의 정보 자료</li> </ul>
소요시간	수시
운영방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 관련 영역에 대한 지속적인 정보 제공 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 청소년이 희망할 경우, 프로그램 종료 후에도 관련영역에 대한 정보를 지속적으로 제공함.</li> <li>- 다만, 정보를 제공 시, 기관에서 제공하는 범위와 청소년이 스스로 찾아 볼 수 있는 범위를 설정하여 청소년이 자기 미래에 대해 고민할 수 있도록 지원함.</li> <li>- 정보 제공 시, 직접 방문 외에도 이메일, SNS, 전화 등을 사용할 수 있으며, 관련 영역의 홈페이지나 카페에 가입하여 지속적인 정보를 제공받을 수 있도록 함.</li> </ul> </li> </ul>
Tip	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 만약 청소년이 관련 정보탐색에 어려움을 호소할 경우, 실무자가 청소년과 함께 정보를 찾아보면서 정보탐색과정을 지도해 줄 수 있음.</li> </ul>



사후단계	프로그램 결과 공유
목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램의 전 과정이 종료된 후, 이에 대한 과정을 정리하고 공유하기 위해 운영 사례집을 발간함.</li> <li>• 언론보도 및 자체 행사발표 등 본 프로그램이 적극적으로 홍보될 수 있도록 함.</li> </ul>
준비사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 대외 홍보</li> <li>• 보도자료</li> <li>• 발표자료</li> </ul>
소요시간	연말
운영방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램 운영 사례집 발간 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 준비, 실행, 사후단계 등 프로그램의 전 과정이 종료된 후에 운영사례집을 발간함. 프로그램 준비과정부터 시작하여 자격취득의 성과 등 사후단계까지 포함하도록 함.</li> <li>- 전 과정을 수록하여 프로그램 운영 전반을 확인하여 점검하고, 추후 프로그램을 계획할 수 있도록 함.</li> <li>- 운영 사례집을 공유하여 지역에 있는 센터에서도 해당지역에서 적용할 수 있도록 함.</li> <li>- 사례집 파일공유 공지 및 발간집 우편발송</li> </ul> </li> <li>• 언론보도 및 자체 행사 발표 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 프로그램의 전 과정을 정리하여 신문, 방송 등 언론매체에 보도될 수 있도록 홍보함.</li> <li>- 발표 기회를 마련하여 대외적으로도 홍보 할 수 있도록 함.</li> </ul> </li> </ul>
Tip	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 결과 공유는 큰 성과만을 공유하는 것이 아니니 사례집 정도의 규모는 아니더라도 프로그램을 종료한 이후에 센터별 상황에 따라 내부적으로 사진 및 내용을 간략하게 전시할 수도 있고 지역 신문에 간단한 기사로도 보도될 수 있도록 하면 센터 성과로도 활용이 가능함.</li> </ul>



## II. 학교 밖 청소년 자기계발 프로그램 운영절차 양식 모음

## 양식 1. 프로그램 참여 신청서

### 프로그램 참여 신청서

※ 청소년 작성

#### 개인정보 수집·활용 관련 안내

※ 작성된 내용은 '학교 밖 청소년 서비스' 진행시에만 활용되며, 서비스 운영 및 연구 외 다른 목적으로 활용되지 않습니다.

※ 본 프로그램에 참석하기 희망하며, 사전 동의 후 기본정보(성별, 나이, 프로그램 참여 목적 등)가 연구에 활용되는 것에 동의합니다.

동의함     동의하지 않음

#### 1. 기본정보

성명		성별	<input type="checkbox"/> 남 <input type="checkbox"/> 여
생년월일	년    월    일 (만    세)	소속기관	
주소	(우편번호:                    )		
연락처	휴대전화	집전화	

#### 2. 프로그램 참여를 통해 무엇을 얻고 싶나요?

<input type="checkbox"/> 이론지식	<input type="checkbox"/> 기술 습득	<input type="checkbox"/> 수료증	<input type="checkbox"/> 자격증 취득	<input type="checkbox"/> 동아리 활동
<input type="checkbox"/> 현장체험	<input type="checkbox"/> 작품 소장	<input type="checkbox"/> 전시회, 발표회 참여	<input type="checkbox"/> 전문가 만남	<input type="checkbox"/> 인턴, 실습

#### 3. 기 타

① 본 프로그램에 참여하게 된 동기는 무엇인가요? (자유롭게 써 주세요)
② 프로그램에서 기대하는 바는 무엇인가요? (자유롭게 써 주세요)



양식 3. 면접 질문지

**접수면접 질문지**

■ 면담일시:       년    월    일       시    분부터    시    분까지			
■ 면담장소:			
■ 면담방법 : <input type="checkbox"/> 전화 <input type="checkbox"/> 문자 <input type="checkbox"/> 메신저(채팅) <input type="checkbox"/> 이메일 <input type="checkbox"/> 기타			
청소년 이름		면담자 이름	

항목	세부 질문
자기소개	
지원동기	
현재 상태	
육구 파악	
기 타	

#### 양식 4. 확정통보 안내문(OT 참석 안내)

### 확정통보 안내문(OT 참석 안내)



# 환영합니다~



자기계발 프로그램에 참여하게 되신 것을 축하합니다!  
원활한 프로그램 진행을 위해 오리엔테이션에 참석해주시길  
바랍니다. 일정은 다음과 같습니다.

■ 프로그램명 :

■ 일시 :

■ 장소 :

■ 대상 :

■ 준비물 :

■ 유의사항

- 시작이 반! 오리엔테이션 참석은 필수입니다.
- 프로그램 진행에 관한 전반적인 안내가 진행되오니,  
꼭! 참석해주시기 바랍니다.
- 문의사항이 있으시면, 꿈드림센터로 전화 주시기 바랍니다.

☎ 02) 000 - 0000 \*\*\* 상담원

양식 5. 사정기록지

**사정기록지**

※ 실무자 작성

작성일자	년	월	일		
(청소년)이름		작성자			
참여 프로그램명					
청소년 유형	<input type="checkbox"/> 혼란기 <input type="checkbox"/> 모색기 <input type="checkbox"/> 도약기				
다음을 참고하여 실무자가 판단	<p><input checked="" type="checkbox"/> 혼란기 : 전반적 적응에 어려움을 겪고 있거나, 자신의 취미나 적성, 흥미에 대해 잘 알지 못함. 프로그램도 본인의 의사보다는 타인에 이끌려 참여함.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 모색기 : 본인이 어떤 영역에 흥미가 있는지 알며, 관련된 영역에 대한 학습 및 숙련 의지가 있음. 프로그램 참여가 자발적이고 동기가 보통 수준 이상. 하지만 아직 실제 경험이 부족하여 해당 영역에서 본인을 능력은 알지 못함.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 도약기 : 관심 영역에서 학습 및 체험 경험이 있으며 본인이 해당 영역에 재능이 있다고 믿고 있으며, 실제 취미 이상으로 심화과정 수료 의사가 있음.</p>				
청소년의 프로그램 참여 욕구	<input type="checkbox"/> 이론지식	<input type="checkbox"/> 기술 습득	<input type="checkbox"/> 수료증	<input type="checkbox"/> 자격증 취득	
	<input type="checkbox"/> 현장체험	<input type="checkbox"/> 작품 소장	<input type="checkbox"/> 전시회, 발표회 참여	<input type="checkbox"/> 전문가 만남	
	<input type="checkbox"/> 동아리활동	<input type="checkbox"/> 인턴, 실습			
청소년 면접소견 (의견)	(청소년의 전반적 심리·사회적 적응 상태 및 현재 목표 등)				
기대효과	(프로그램 참여가 본 청소년에게 줄 수 있는 이점 및 향후 기대 효과 등)				





## 양식 7. 준비상태 체크리스트

### 최종 준비상태 체크리스트

번호	점검 항목	점검 내용	점검결과		
			미흡	보통	양호
1	참여자	최종참여자 명단 및 연락처			
2		출석부			
3	예산	강사료			
4		교구재			
5	홍보	홍보용 언론보도			
6		프로그램 참여 홍보물			
7	청결	공간 청결 정도			
8	교구재	프로그램 진행 교구재			
9	기자재	빔프로젝트, 노트북, 마이크 등			
10	기타	...			



양식 9. 모범 참여자 상장

제 1234 호

# 상 장

모범 참여자

○○○꿈드림

홍길동

위 청소년은 학교밖청소년지원센터에서 실시한  
<프로그램명ex) 스킨스쿠버> 프로그램과정에  
우수한 태도로 임하여 타 참여자의 모범이  
되었기에 이 상장을 수여함.

2015년 12월 31일

\*\*청소년지원센터 꿈드림

제 1234 호

# 상 장

모범 참여자

꿈드림

홍길동

위 청소년은 학교밖청소년지원센터에서  
실시한 <프로그램명ex) 스킨스쿠버>  
프로그램과정을 우수한 태도로  
이수하여 이 상장을 수여함

2015년 12월 31일

**\*\*청소년지원센터 꿈드림**



양식 11. 인터뷰 질문지

**인터뷰 질문지(현장학습)**

■ 활동일시:       년    월    일	■ 면담일시 :   시   분   ~   시   분		
■ 활동명 :			
청소년 이름		상담자 이름	

항목	세부 질문
Q1	현장학습을 통해 좋았던 점은?
Q2	현장학습에서 아쉬웠던 점은?
Q3	현장학습에 보완되어야 할 점은?
Q4	현장학습을 통해 발견한 나의 재능은?
Q5	재능을 발전시키기 위해 필요한 것은?

## 양식 12. 현장학습 만족도

### 현장학습 만족도

다음은 여러분들이 이번에 참여한 현장학습에 대한 질문입니다.  
해당 사항에 V표시를 해 주세요.

문 항	전혀 그렇지 않다      매우 그렇다				
	←----->				
1. 이번에 참여한 프로그램은 전반적으로 만족스러웠다.	1	2	3	4	5
2. 프로그램에 대한 사전 안내 및 홍보가 충분하였다.	1	2	3	4	5
3. 프로그램의 내용은 내 수준과 능력에 적당하였다.	1	2	3	4	5
4. 프로그램의 내용은 재미있고 흥미로웠다.	1	2	3	4	5
5. 프로그램의 일정과 시간은 적절하였다.	1	2	3	4	5
6. 프로그램을 하면서 편의시설(예를 들어, 화장실 등)을 이용하는데 불편함이 없었다.	1	2	3	4	5
7. 프로그램을 하는 동안 필요한 안전교육을 받았다.	1	2	3	4	5
8. 프로그램에 필요한 시설과 장비는 적절하였다.	1	2	3	4	5
9. 프로그램이 이루어진 장소는 활동을 하기에 적당하였다.	1	2	3	4	5
10. 프로그램을 하는 동안 제공된 음식(간식)의 질과 위생은 만족스러웠다.	1	2	3	4	5
11. 프로그램을 진행하는 시설 및 장비 등의 환경에 전반적으로 만족스러웠다.	1	2	3	4	5
12. 프로그램을 지도한 선생님들은 적극적인 자세로 프로그램을 진행하였다.	1	2	3	4	5
13. 프로그램을 지도한 선생님들은 우리를 잘 이해하고 배려하였다.	1	2	3	4	5
14. 프로그램을 지도한 선생님들은 프로그램에 대한 전문지식이 풍부하였다.	1	2	3	4	5
15. 프로그램을 지도한 선생님들은 원활하게 프로그램을 진행하였다.	1	2	3	4	5
16. 프로그램을 진행하는 선생님들이 전반적으로 만족스러웠다.	1	2	3	4	5



양식 13. 세부 활동 계획서

**프로그램 세부 활동 계획서**

( )회	프로그램명 :			
활동구분 (V)	현장학습( )	발표회( )	집단교육( )	
목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>○</li> <li>○</li> <li>○</li> </ul>			
단계	활동내용	소요 시간	준비물	담당자
도입				
전개				
마무리				
기타 사항				

양식 14. 언론보도

<b>보도자료</b>	2015. 00. 00(화) 00:00부터 사용하시기 바랍니다.	
	보도문의	정○○(02-000-0000)
	담당부서	교육지원팀
	담당자	팀 장 : 조○○(02-000-0000) 상담원 : 김○○(02-000-0000)
<p><b>○○지역 학교밖청소년지원센터 ‘꿈드림’</b></p> <p><b>학교 밖 청소년의 자기계발 지원</b></p> <p>- ○○지역 학교밖청소년지원센터 「○○○ 프로그램」진행 예정</p> <p>- 학교 밖 청소년의 자기계발을 위한 맞춤형 지원 실시</p>		

- 학교밖청소년지원센터 ‘꿈드림’ ○○지역은 학업을 중단한 지역 청소년들이 잠재력과 재능을 발견할 수 있도록 자기계발 프로그램을 8월 11일부터 한 달간 진행한다고 1일 밝혔다.
- 학교밖청소년지원센터 ‘꿈드림’은 자기계발 프로그램 운영 사업의 일환으로 오는 9월 10일까지 학교 밖 청소년 10여명을 대상으로 매주 금요일 ○○○ 교실을 운영한다.
- 이번 ○○○ 교실은 ○○○협회의 재능기부로 위기에 놓인 청소년들에게 정서적 안정감을 주고 프로그램을 진행하면서 집중력을 향상할 수 있도록 하며 또한 정신건강에 도움을 줄 수 있도록 기획되었다.
- 한편 학교 밖 청소년 사업의 명칭인 ‘꿈드림’은 꿈과 Dream의 합성어로 청소년들에게 꿈과 희망을 준다는 의미를 가지고 있다. ‘꿈드림’ 사업은 학교 밖 청소년의 개인적 특성과 수요를 고려하여 상담지원, 교육지원, 직업체험 및 취업지원, 자립지원 등 학교 밖 청소년이 건강한 사회구성원으로 성장할 수 있도록 지원한다.

〈 저작권자 © ○○○○신문 무단전재 및 재배포금지 〉

양식 15. 수료증

제 호

# 수료증

성 명 :

생년월일 :

이수기간 : 2015. 0. 00 ~ 0. 00

위 사람은 잠재력과 재능을  
개발하기 위한 노력으로  
『 \_\_\_\_\_ 프로그램』과정을  
수료하였기에 이 증서를 드립니다.

년 월 일

기 관 명 (직인)

양식 16. 참여 후기 소감문

**참여 후기 소감문**

성 명		성 별	
소속센터		프로그램 참여기간	201 년 월 일 ~ 201 년 월 일
소 감			
청 소 년 : <span style="margin-left: 150px;">(서명)</span>			

양식 17. 간담회 회의보고서

**간담회 회의보고서**

일 시		장 소	
참 석 자			
주요안건			
회 의 내 용			



## 양식 19. 개별 멘토링

### 개별 멘토링

회 차	일 자	내 용
1회		개별 면담자의 상태, 감정 등을 기술하고 멘토로서의 개입 및 대처 양식 기술
2회		
3회		
4회		
5회		

양식 20. 프로그램 점검 일지

**프로그램 일지(매회기용)**

2015년    월    일    요일

☞ 매회기마다 프로그램 운영에 대한 결과 및 생각을 기록해주시기 바랍니다.

‘준비사항’에 추가하거나 삭제해야 될 내용이 있습니까?

--

‘소요시간’은 적절하였습니까?

--

‘운영방법’에 추가하거나 삭제해야 될 사항이 있습니까?

--



Tip - 회기를 진행하시면서 떠오른 아이디어가 있으시면 적어 주십시오.

추후 진행 시, 수정하거나 보완해야 할 사항이 있다면 어떤 것이 있을까요?

참여한 청소년의 반응은 어떠하였나요? (관찰사항 기록)

실무자 의견	강사 의견

양식 21. 동아리 운영 계획

**동아리 운영 계획**

회기	일자	주제	활동 목표	활동 내용
1			○	-
2			○	-
3			○	-
4			○	-
5			○	-
6			○	-
7			○	-
8			○	-
9			○	-
10			○	-

양식 22. 동아리 활동일지

**동아리 활동일지**

동아리명				
활동일시	년      월      일      시간 :			
출결사항	총      원		활동 청소년수	
활동장소				
활동내용				
다음 안건 및 일정				
특이사항				

## 참고문헌

- 강은정 (2007). **특수아를 위한 체제적 교수설계 방안**. 경북대학교 대학원 석사학위논문.
- 고영심 (2012). **자기계발동기의 예측요인과 결과요인간의 관계와 심리적 안녕감의 조절효과**. 제주대학교 대학원 석사학위논문.
- 구자경 (2003). 청소년의 심리사회적 특성이 학교자퇴 생각에 미치는 영향. **청소년학연구**, 10(3), 309-330.
- 김광석 (2015). **현안과 과제 : 청년 니트족(NEET) 특징과 시사점** 학생도 아니고 취업자도 아닌 청년 니트족 163만명, 비구직 니트족 56.2%. **현대경제연구원**. 1-12.
- 김교정 (2008). **성과측정과 논리모델**. 한국사회복지행정학회 학술대회 자료집, 33-33.
- 김미란 (2012). 청소년 이행(transition)과 '위기청소년'담론에 대한 분석. **교육사회학연구**, 22(1), 51-76.
- 김미숙 (2009). 일본의 니트(NEET) 현황과 자립지원정책에 관한 고찰. **청소년복지연구**, 11(4), 173-199.
- 김민정, 김혜영 (2001). 학교중도탈락 청소년에 관한 연구동향 및 과제. **청소년복지연구**, 3(1), 3-22.
- 김성기 (2013). **학교 밖 청소년에 대한 정책적 보호 방안**. 학교 밖 청소년 문제 대책 마련 토론회. 서울: 학교폭력예방연구소.
- 김성현, 이병환 (2012). 학업중단 예방을 위한 인성교육 실태분석 및 활성화 방안 탐색. **교육문화연구**, 18(2), 143-164.
- 김성희, 이신숙, 김기현, 하수정, 김선녀 (2014). **지역사회와 연계한 학업중단 예방을 위한 모델 개발 연구 : 전라남도를 중심으로**. 전라남도: 전라남도교육청.
- 김양호 (2003). **자기계발을 위한 135작전**. 서울: 비전코리아.
- 김영중, 권순애 (2003). 논리모델(Logic Model) : 사회복지 프로그램 기획에의 적용가능성. **사회과학연구**, 19, 209-226.
- 김영희, 최보영 (2015). 학업중단 청소년의 심리사회적 적응과정. **한국청소년연구**, 26(2), 141-175.
- 김재호 (2006). **초등학생의 가족체계와 자기효능감 및 진로태도성숙의 관계**. 서울대학교 대학원 박사학위논문.
- 김창대 (2002). **청소년 집단상담 프로그램의 개발과 평가**. 청소년상담사 연수교재. 서울: 한국청소년

년상담원.

- 김현옥, 김충기 (1989). 청소년의 진로성숙과 관련변인과의 상관관계. **직업교육연구**, 8(1), 143-160.
- 김혜영, 이동귀 (2009). 직장인의 자기개발 동기와 심리적 안정감의 관계. **한국심리학회지: 산업 및 조직**, 22(2), 261-293.
- 류은수 (2014). **웹기반 문제중심학습(e-PBL) 교수설계와 효과 분석**. 인제대학교 대학원 박사학위논문.
- 민성기 (2007). **다면평가에서 평가결과 수용성의 결정요인과 자기개발 동기와의 관계에 관한 연구**. 서강대학교 대학원 석사학위논문.
- 박성익, 왕경수, 임철일, 박인우, 이재경, 김미량 외 (2001). **교육공학 탐구의 새 지평**. 서울: 교육과학사.
- 박성익, 임철일, 이재경, 최정임 (2013). **교육방법의 교육공학적 이해(제4판)**. 경기: 교육과학사.
- 백영균, 박주성, 한승록, 김정점, 최명숙, 변호승 외 (2010). **교육방법 및 교육공학(제3판)**. 서울: 학지사.
- 박정은 (2013). **취업준비 중인 대학생의 여가 경험 분석-자기개발 강박 현상을 중심으로**. 한국관광학회 국제학술발표대회 자료집, 494-511.
- 박창남, 임성택, 전경숙, 김성식 (2001). **중도탈락 청소년 예방 및 사회적응을 위한 종합대책 연구**. 서울: 한국청소년개발원.
- 박현선 (2003). 청소년의 학업중퇴 적응과정에 대한 현실기반이론적 접근. **한국사회복지학**, 53(5), 75-104.
- 배영태 (2003). 학교 중도탈락의 선행요인과 판별. **청소년상담연구**, 11(2), 23-35.
- 변창진 (1994). **프로그램 개발**. 서울: 홍익출판사.
- 신수경 (2013). **성인학습자들의 자기개발 학습 참여 과정 연구**. 전남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 양미진, 지승희, 이자영, 김태성 (2007). 학업중단 청소년의 사회적응력 향상을 위한 캠프 프로그램 개발연구. **상담학연구**, 8(4), 1657-1675.
- 여성가족부 (2012). **가출패 실태조사 및 정책과제 발굴 결과보고서**. 서울: 여성가족부.
- 오병돈, 김기현 (2013). 청소년복지정책 대상규모 추정: 학교 밖 청소년을 중심으로. **청소년복지연구**, 15(4), 29-52.
- 유진이 (2009). 중도탈락 청소년의 심리적 지도방안. **청소년학연구**, 16(11), 229-257.
- 윤여각, 박창남, 전병유, 진미석 (2002). **학업중단 청소년 및 대안교육 실태조사**. 서울: 한국교육개발원.

- 윤철경, 김영지, 유성렬, 강명숙 (2013). **학업중단 학생 중단정책 연구**. 서울: 한국청소년정책연구원.
- 윤철경, 류방란, 김선아 (2010). **학업중단현황 심층 분석 및 맞춤형 대책 연구**. 서울: 교육과학기술부, 한국청소년정책연구원.
- 윤철경, 유성렬, 김신영, 임지연 (2013). **학업중단 청소년패널조사 및 지원방안연구 I**. 서울: 한국청소년정책연구원.
- 이기학 (1997). **고등학생이 진로태도 성숙과 심리적 변인들과의 관계: 자아존중감, 직업가치, 내외 통제성을 중심으로**. 연세대학교 대학원 박사학위논문.
- 이병환 (2002). 학업중단 청소년의 사회적응 방안. **한국교육**, 29(1), 175-196.
- 이봉주, 김예성, 임정임 (2009). 학교폭력예방프로그램 개발 및 효과성 평가 연구. **한국청소년연구**, 20(2), 257-281.
- 이석민 (2011). 프로그램 논리모형(Logic Models)의 적용과 사용에 관한 연구 : 간접흡연제로! 서울 평가지표 개발연구 사례를 중심으로. **한국거버넌스학회보**, 18(1), 211-242.
- 이정원 (2015). 군에서의 자기계발 프로그램의 효과성에 관한 연구. **디지털융복합연구**, 13(1), 11-23.
- 이자영, 강석영, 김한주, 이유영, 양은주 (2010). 학업중단 위기청소년이 지각한 학업중단의 위험 및 보호요인 탐색: 개념도 연구법의 활용. **청소년상담연구**, 18(2), 225-241.
- 임영식, 문성호, 정경은 (2011). **2011 인증수련활동 효과성 측정연구**. 서울: 여성가족부, 한국청소년활동진흥원.
- 임영식, 정경은, 진은설 (2014). **(주)두산 청소년 정서지원사업의 효과성 연구-시간여행자 지원 프로그램**. 서울: ARCON.
- 임철일 (2000). **교수설계이론**. 경기: 교육과학사.
- 장희정 (2007). **자기계발의 시대**. 서강대학교 대학원 석사학위논문.
- 전경숙 (2012). 청소년 학업중단 문제 해결방안은 무엇인가? **이슈브리프 44**. 경기: 경기도가족여성연구원.
- 전경숙 (2013). **경기도 학교 밖 청소년 지원방안 연구**. 경기: 경기도가족여성연구원.
- 정옥분 (1998). **청년발달의 이해**. 서울: 학지사.
- 조규필 (2014). **학교 밖 청소년 실태 및 특성, 정책 및 제도**. 학교 밖 청소년 지원프로그램 전문가 양성교육 자료집. 부산: 한국청소년상담복지개발원.
- 조명한, 차경호 (1998). **삶의 질에 대한 국가 간 비교**. 서울: 집문당.
- 조휘일, 이윤로 (1999). **사회복지실천론**. 서울: 학지사.

- 조아미 (2002). 청소년의 학교중퇴 의도 결정요인. *청소년학연구*, 9(2), 1-22.
- 진유근 (1982). *인사관리*. 서울: 경문사.
- 최염순 (2005). *카네기인간경영리더십*. 서울: 씨앗을 뿌리는 사람.
- 최익용 (2010). *대한민국 리더십을 말한다*. 서울: 이상biz.
- 최창욱, 송병국 (2014). *자유학기제 학생 선택프로그램 : 농림수산체험 활동*. 서울: 교육부, 한국교육개발원.
- 한정선, 김영수, 주영주, 강명희, 정재삼, 박성희 (2008). *미래사회를 위한 교육방법 및 교육공학*. 파주: 교육과학사.
- 황순길, 조규필, 박현진, 김범구, 황수진, 신정란 외 (2013). *취약청소년 자립 및 학업지원 통합모형 개발*. 서울: 여성가족부, 한국청소년상담복지개발원.
- Beaulac (2008). *A promising community-based hip-hop dance intervention for the promotion of psychosocial and physical*. doctoral dissertation. Ottawa: University of Ottawa.
- Bell, C. (2007). *How can an art program with at-risk youth contribute to harm reduction strategies at trees alternative school?* doctoral dissertation. Victoria: Royal Roads University.
- Diener, E. (1994). Assessing subjective well-being: Progress and opportunities. *Social Indicators Research*, 31(2), 103-157.
- Diener, E., Emmons, R. A., Larsen, R. J., & Griffin, S. (1985). The satisfaction with life scale. *Journal of Personality and Social Psychology*, 69, 130-141.
- Frechtling, J. A. (2007). *프로그램 평가와 로직모델*. 지은구, 장현숙, 정효미 역 (2012). 서울: 학지사.
- John Eddie Maxwell. (1980). *A Study in self-concept in sports of economically disadvantaged children in the national youth sports program at California State University at Sacramento*. Connecticut: University Microfilms International.
- Judge, T. A., Erez, A., & Bono, J. E. (1998). The power of being positive: The relationship between positive self-concept and job performance. *Human Performance*, 11, 167-187.
- Kai Yung Tam, Marilyn K. Rousseau, John W. Nassivera, & Peter Vreeland (2001). Holiday in the Museum: An alternative program for at-risk high school students. *Intervention in School and Clinic*, 37(2), 77-85.
- Lou Carey, & Walter Dick (1937). *체제적 교수 설계*. 김동식, 강명희, 설양환 역 (2009). 서울: 아카데미프레스.

Urte Scholz, Benicio Gutiérrez Doña, Shonali Sud, & Ralf Schwarzer (2002). Is general self-efficacy a universal construct? Psychometric findings from 25 countries. *European Journal of Psychological Assessment*, 18(3) 242-251.

\* 참고자료

관계부처 합동 (2015). 학교 밖 청소년 지원대책(2015. 5. 12 발표자료).

교육부 (2014). 2014 학업중단 크게 감소, 정부 대책과 학교의 노력의 성과. 교육부 보도자료. 2014. 9. 5.

\* 홈페이지

국립국어원. 온라인 국어생활종합상담실 - 질문과 답변 게시판. <http://www.urimal365.kr/?p=1421>

6. 2015년 7월 1일 검색.

브릿지아카데미. <http://www.bridgeacademy>. 2015년 7월 1일 검색.



## 부 록

1. 학교 밖 청소년 자기계발 프로그램 운영모형 조사  
청소년용 설문지
2. 학교 밖 청소년 자기계발 프로그램 운영모형 조사  
실무자용 설문지
3. 학교 밖 청소년 자기계발 프로그램 운영모형 효과성  
설문지
4. 학교 밖 청소년 자기계발 관련 프로그램 모음



## [부록 1] 학교 밖 청소년 자기계발 운영모형 조사 청소년용 설문지

안녕하세요? 청소년 여러분!

한국청소년상담복지개발원은 청소년상담복지 전문기관으로 청소년의 조화로운 성장을 돕기 위해 청소년상담 및 복지와 관련된 각종 연구와 교육, 상담을 실시하고 있습니다.

이 설문조사는 현재 정규학교를 다니지 않는 청소년 여러분의 생각과 경험을 토대로 **자기계발 프로그램 운영모형**을 연구하기 위해 실시하는 조사입니다.

응답 시 맞고 틀림이 없으니 여러분의 생각을 있는 그대로 솔직하게 답해 주시면 됩니다. 조사결과는 오직 연구를 위한 통계처리의 자료로만 사용될 것이며, **응답자의 비밀이 보장**됩니다.

여러분의 소중한 시간을 허락해 주셔서 진심으로 감사드립니다.

한국청소년상담복지개발원  
학교밖청소년지원단 연구진

1. 다음은 여러분의 자기계발에 대한 생각을 묻는 질문입니다. 자기계발이란 잠재되어 있는 자신의 재능이나 슬기를 발달시키는 것을 말합니다. 아래 내용을 읽고 해당 사항에 V표시를 해주세요.

1. 앞으로 나의 발전을 위해 현재 가장 고민하고 있는 것은 무엇인가요? (1가지만 선택)

- ① 취업이나 직업을 갖기 위해 준비하는 것
- ② 중·고교 졸업 학력 취득이나 대학 진학을 위해 준비하는 것
- ③ 당장의 취업이나 학업과 관련이 없더라도 내가 관심 있는 특기적성 분야의 자기계발을 하는 것
- ④ 아직 고민하고 있지 않다.
- ⑤ 기타 ( )

2. 현재 자신의 진로 목표는 무엇인가요? (해당사항 모두 선택)

문 항	선택(V)	문 항	선택(V)
① 검정고시 준비		⑤ 직업훈련	
② 대안학교 입학		⑥ 자격증 취득	
③ 복학 준비		⑦ 기타	
④ 취업		⑧ 아직 결정하지 않았음	

3. 당장의 취업이나 학업에 직접적인 관련이 없더라도 나의 특기적성을 살릴 수 있는 자기계발 프로그램이 있다면 참여할 생각인가요?

- ① 예
- ② 아니오

4. 자기계발을 위해 자신이 노력해 본 것은 무엇인가요? (해당사항 모두 선택)

번호	문항	선택(V)
①	어떤 분야의 자기계발이 필요할지에 대해 생각만 함	
②	자기계발 희망 분야에 대한 서적을 읽어 봄	
③	인터넷을 통해 정보를 알아 봄	
④	자기계발 희망 분야의 전문가를 직접 만나 봄	
⑤	전문 학원에 등록하여 직접 배워 봄	
⑥	자기계발 희망 분야에서 실습 경험을 함	
⑦	자기계발 희망 분야에서 아르바이트 등 유급 직원으로 일을 함	
⑧	기타 ( )	

5. 다음은 학업이나 직업분야를 제외한 문화·예술, 신체단련, 봉사활동, 과학정보, 환경보존, 기타 분야의 자기계발 영역을 제시한 것입니다. 학교를 그만 둔 이후 자신이 경험했던 분야는 무엇인가요? (해당사항 모두 선택)

※ 여기서 학교는 정규학교로, 학력인정을 위해서 별도의 검정고시를 볼 필요가 없는 학교를 말함

① 문화·예술 분야				② 신체단련 분야			
보컬훈련		공예		수영, 스쿠버 등 해양종목			
악기배우기		디자인		농구, 축구 등 구기종목			
댄스, 무용		만화·애니메이션		태권도, 검도 등 무술종목			
그림그리기		국악		기타			
사진 촬영		독서 방법		③ 봉사활동 분야			
영상 촬영		글쓰기		일손돕기활동(도시락, 연탄배달 등)			
영상, 음악 편집		기타		위문활동(노인복지시설, 병원 방문 등)			
연기				기타			
④ 과학정보 분야				⑤ 환경보존 분야			
우주·천체 탐구		컴퓨터·IT		생태·환경 탐사		숲갯벌 체험	
모형·로봇 만들기		기타		환경·시설 보존		기타	
⑥ 기타				⑦ 경험 없음			
(위에 제시된 분야 이 외에 자기계발 분야가 있다면 자유롭게 쓰세요)				어떠한 활동도 참여해 본 적 없다			

6. 다음의 학업이나 직업분야를 제외한 문화·예술, 신체단련, 봉사활동, 과학정보, 환경보존 분야 가운데 참여를 희망하는 자기계발 영역은 무엇인가요? (해당 분야 모두 선택)

① 문화·예술 분야			② 신체단련 분야		
보컬훈련		공예		수영, 스쿠버 등 해양종목	
악기배우기		디자인		농구, 축구 등 구기종목	
댄스, 무용		만화·애니메이션		태권도, 검도 등 무술종목	
그림그리기		국악		기타	
사진 촬영		독서 방법		③ 봉사활동 분야	
영상 촬영		글쓰기		일손돕기활동(도시락, 연탄배달 등)	
영상, 음악 편집		기타		위문활동(노인복지시설, 병원 방문 등)	
연기		-		기타	
④ 과학정보 분야			⑤ 환경보존 분야		
우주·천체 탐구		컴퓨터·IT		생태·환경 탐사	숲가뱃 체험
모형·로봇 만들기		기타		환경·시설 보존	기타
⑥ 기타					
(위에 제시된 분야 이 외에 자기계발 분야가 있다면 자유롭게 쓰세요)					

7. 자기 관심 분야의 자기계발을 위해 실천하는데 있어 가장 어려운 점은 무엇인가요? (1가지만 선택)

번호	문항	선택(V)
①	현재 무엇을 배워보겠다는 의지가 없음	
②	자기계발 분야에 대한 정보가 부족함	
③	자기계발에 필요한 비용 마련이 어려움	
④	자기계발에 대한 관심은 있지만 실천할 자신이 없음	
⑤	자신이 어떤 분야에 맞을지 잘 모름	
⑥	기타 ( )	

8. 만약 자기계발 프로그램에 참여한다면 개인적으로 어떤 목표로 임할 생각인가요? (1가지만 선택)

번호	문항	선택(V)
①	참여한 자기계발 분야에 대해 기본적인 지식과 정보를 접해보고 싶다.	
②	참여한 자기계발 분야에 대해 전문지식을 쌓고 싶다.	
③	참여한 자기계발 분야가 나의 적성에 맞는지 알아보고 싶다.	
④	참여한 자기계발 분야로 진출할 수 있는 기회를 만들고 싶다.	
⑤	참여한 자기계발 분야의 자격증을 취득하고 싶다.	
⑥	참여 자체에 의미를 두고 성취감을 느끼고 싶다.	
⑦	기타 ( )	

9. 만약 자기계발 프로그램 참여한다면 얻고 싶은 것은 무엇인가요? (3가지까지 선택)

번호	문항	선택(V)	번호	문항	선택(V)
①	자기계발에 유익한 정보		⑦	결과물(수료 작품 등) 소장	
②	이론 지식		⑧	전시회나 발표회 참여	
③	기술		⑨	전문가 만남 기회	
④	수료증		⑩	동아리 활동 참여	
⑤	자격증		⑪	인턴이나 실습 경험	
⑥	현장 체험		⑫	기타( )	

10. 자기계발 프로그램 참여를 결정할 때 가장 중요하다고 생각하는 것은 무엇인가요?  
(1가지만 선택)

번호	문항	선택(V)	번호	문항	선택(V)
①	흥미로운 진행방법		⑤	진행 강사의 전문성	
②	자기 진로와의 연관성		⑥	함께 참여하는 또래	
③	성취에 대한 보상		⑦	프로그램 기간, 비용 등 물리적 여건	
④	다양한 체험 기회		⑧	기타( )	

11. 자기계발 프로그램 구성에 대한 의견

11-1. 프로그램 진행 기간은 얼마만큼이 적당하다고 생각하십니까? (주1회 기준)

- ① 1주    ② 1개월    ③ 2개월    ④ 3개월    ⑤ 4개월    ⑥ 5개월

11-2. 프로그램 실시횟수는 총 몇 회 정도가 적당하다고 생각하십니까?

- ① 1회    ② 2~5회    ③ 6~10회    ④ 11~15회    ⑤ 16~20회

11-3. 하루의 프로그램 시간은 몇 시간 정도가 적당하다고 생각하십니까?

- ① 1시간    ② 2시간    ③ 3시간    ④ 4시간    ⑤ 5시간    ⑥ 6시간



7. 가정의 경제수준은 어느 정도에 해당합니까?

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

8. 학교를 그만 둔 시기는 언제입니까?

- ① 초등학교 때
- ② 중학교 1학년
- ③ 중학교 2학년
- ④ 중학교 3학년
- ⑤ 고등학교 1학년
- ⑥ 고등학교 2학년
- ⑦ 고등학교 3학년

9. 정규학교를 그만둔 지 얼마나 되었습니까? (직접 써 주세요)

\_\_\_\_\_년 \_\_\_\_\_개월

10. 학교를 그만 둔 이유는 무엇입니까? (해당사항 모두 선택)

구 분	번호	문 항	선택(V)
개인적 이유	①	건강상의 이유	
	②	나의 특기나 소질을 살리고 싶어서	
	③	심리적 혹은 정신적 문제가 있어서	
	④	검정고시나 유학을 선택하려고	
가정문제	⑤	가정불화	
	⑥	집안 경제사정이 어려워서	
또래관계	⑦	친구들과의 관계가 나빠서	
	⑧	이미 학교를 그만둔 친구를 따라서	
학교문제	⑨	학교 선생님과 관계가 나빠서	
	⑩	학교폭력 피해 때문에	
	⑪	학교에 다녀야 할 필요성을 못 느껴서	
	⑫	학교 교칙이나 규정에 적응하기가 어려워서	
	⑬	학교 공부에 흥미도 없고 따라갈 수가 없어서	
	⑭	폭력, 절도 등 비행으로 학교의 징계를 받아서	
사회적 이유	⑮	아르바이트를 하느라 힘들어서	
	⑯	돈을 벌고 싶어서	
	⑰	범죄 등으로 인한 법적 처분 때문에	
기 타	⑱	기타 ( )	



11. 법적 처벌을 받은 경험이 있습니까?

- ① 없다                      ② 있다

11-1. 있다면, 처벌 내용은 무엇입니까? (해당사항 모두 선택)

- ① 폭력                              ② 절도(금품갈취)                              ③ 성폭행  
 ④ 폭주(무면허)                      ⑤ 기타 (    )

11-2. 처벌 유형은 무엇입니까? (해당사항 모두 V표시)

번호	문 항	선택(V)	번호	문 항	선택(V)
①	보호자 감호 위탁		⑦	소년의료보호시설에 위탁	
②	수감명령		⑧	1개월 이내의 소년원 송치	
③	사회봉사명령		⑨	단기 소년원 송치(6개월)	
④	단기 보호관찰(1년)		⑩	장기 소년원 송치(2년)	
⑤	장기 보호관찰(2년)		⑪	기타 (예 : 훈방 등) (    )	
⑥	아동복지시설 등에 감호 위탁			-	

## [부록 2] 학교 밖 청소년 자기계발 운영모형 조사 실무자용 설문지

안녕하세요? 실무자 여러분!

한국청소년상담복지개발원은 청소년상담복지 전문기관으로 청소년의 조화로운 성장을 돕기 위해 청소년상담 및 복지와 관련된 각종 연구와 교육, 상담을 실시하고 있습니다. 이 설문조사는 실무자 여러분이 지원하고 있는 학교 밖 청소년의 자기계발 프로그램 운영모형 연구를 위해 실시하는 조사로서, 기존의 학업 또는 직업이라는 2가지 트랙 외에 제3의 트랙으로서 자기계발을 원하는 청소년을 위해 연구가 진행되고 있습니다. 현장에서 학교 밖 청소년을 가장 많이 이해하고 계시는 실무자 여러분들의 의견을 수렴하여 연구에 반영하고자 하오니 적극적인 참여를 부탁드립니다.

여러분의 소중한 시간을 허락해 주셔서 진심으로 감사드립니다.

한국청소년상담복지개발원  
학교밖청소년지원단 연구진

1. 다음은 여러분이 학교 밖 청소년의 자기계발에 관해 갖고 있는 생각을 묻는 질문입니다. 자기계발이란 잠재되어 있는 자신의 재능이나 슬기를 발달시키는 것을 말합니다. 아래 내용을 읽고 해당 사항에 V표시를 해 주세요.

1. 학교 밖 청소년이 앞으로의 진로와 관련하여 가장 고민하고 있는 것은 무엇이라고 생각합니까?

- ① 취업이나 직업을 갖기 위해 준비하는 것
- ② 중·고교 졸업 학력 취득이나 대학 진학을 위해 준비하는 것
- ③ 당장의 직업이나 학업과 직접적인 관련이 없더라도 청소년이 관심 있는 특기 적성분야 자기계발
- ④ 기타 ( )

2. 여러분이 현장에서 만나는 학교 밖 청소년의 진로 목표는 주로 어떤 상태인가요?

(해당사항 모두 선택)

문 항	선택(V)	문 항	선택(V)
① 검정고시 준비		⑤ 직업훈련	
② 대안학교 입학		⑥ 자격증 취득	
③ 복학 준비		⑦ 기타	
④ 취업		⑧ 아직 결정하지 않았음	

3. 여러분은 직업준비나 학업복귀 프로그램 이외에 자기계발 프로그램이 학교 밖 청소년에게 어느 정도 필요하다고 생각하십니까?

- ① 전혀 필요하지 않다    ② 조금 필요하지 않다    ③ 보통이다  
 ④ 조금 필요하다    ⑤ 매우 필요하다

4. 다음의 학업이나 직업분야를 제외한 문화·예술, 신체단련, 봉사활동, 과학정보, 환경보존, 기타 분야 중에서 과거에 학교 밖 청소년을 위한 자기계발 프로그램을 운영해봤거나, 현재 운영 중인 프로그램이 있다면 해당 분야에 표시해주세요 (해당자만 기입)

① 문화·예술 분야				② 신체단련 분야			
보컬훈련		공예		수영, 스쿠버 등 해양종목			
악기배우기		디자인		농구, 축구 등 구기종목			
댄스, 무용		만화· 애니메이션		태권도, 검도 등 무술종목			
그림그리기		국악		기타			
사진 촬영		독서 방법		③ 봉사활동 분야			
영상 촬영		글쓰기		일손돕기활동(도시락, 연탄배달 등)			
영상, 음악 편집		기타		위문활동(노인복지시설, 병원 방문 등)			
연기				기타			
④ 과학정보 분야				⑤ 환경보존 분야			
우주·천체 탐구		컴퓨터·IT		생태·환경 탐사		숲갯벌 체험	
모형·로봇 만들기		기타		환경·시설 보존		기타	
⑥ 기타							
(위에 제시된 분야 이 외에 자기계발 분야가 있다면 자유롭게 쓰세요)							

5. 다음의 자기계발 분야 중에서 운영하고 있지 않지만 개설하기를 희망하는 자기계발 프로그램이 있다면 해당 분야에 표시해주세요. (우선순위 3가지 선택)

① 문화·예술 분야				② 신체단련 분야			
보컬훈련		공예		수영, 스쿠버 등 해양종목			
악기배우기		디자인		농구, 축구 등 구기종목			
댄스, 무용		만화·애니메이션		태권도, 검도 등 무술종목			
그림그리기		국악		기타			
사진 촬영		독서 방법		③ 봉사활동 분야			
영상 촬영		글쓰기		일손돕기활동(도시락, 연탄배달 등)			
영상, 음악 편집		기타		위문활동(노인복지시설, 병원 방문 등)			
연기				기타			
④ 과학정보 분야				⑤ 환경보존 분야			
우주·천체 탐구		컴퓨터·IT		상태·환경 탐사		숲깃벌 체험	
모형·로봇 만들기		기타		환경·시설 보존		기타	
⑥ 기타							
(위에 제시된 분야 이 외에 자기계발 분야가 있다면 자유롭게 쓰세요)							

6. 다음의 자기계발 분야 중에서 학교 밖 청소년이 주로 희망하는 영역은 무엇이라고 생각합니까? (우선 순위 3가지 표시)

① 문화·예술 분야				② 신체단련 분야			
보컬훈련		공예		수영, 스쿠버 등 해양종목			
악기배우기		디자인		농구, 축구 등 구기종목			
댄스, 무용		만화·애니메이션		태권도, 검도 등 무술종목			
그림그리기		국악		기타			
사진 촬영		독서 방법		③ 봉사활동 분야			
영상 촬영		글쓰기		일손돕기활동(도시락, 연탄배달 등)			
영상, 음악 편집		기타		위문활동(노인복지시설, 병원 방문 등)			
연기				기타			
④ 과학정보 분야				⑤ 환경보존 분야			
우주·천체 탐구		컴퓨터·IT		상태·환경 탐사		숲깃벌 체험	
모형·로봇 만들기		기타		환경·시설 보존		기타	
⑥ 기타							
(위에 제시된 분야 이 외에 자기계발 분야가 있다면 자유롭게 쓰세요)							



12. 학교 밖 청소년이 자기계발 프로그램 참여를 결정할 때 가장 중요한 요소는 무엇이라고 생각하나요?

- ① 흥미로운 진행방법
- ② 자기 진로와의 연관성
- ③ 성취에 대한 보상
- ④ 다양한 체험 기회
- ⑤ 진행 강사의 전문성
- ⑥ 기타 ( )

13. 자기계발 프로그램 구성에 대한 의견

13-1. 프로그램 진행 기간은 얼마만큼이 적당하다고 생각합니까? (주1회 기준)

- ① 1주
- ② 1개월
- ③ 2개월
- ④ 3개월
- ⑤ 4개월
- ⑥ 5개월

13-2. 프로그램 실시횟수는 총 몇 회 정도가 적당하다고 생각합니까?

- ① 1회
- ② 2~5회
- ③ 6~10회
- ④ 11~15회
- ⑤ 16~20회

13-3. 하루의 프로그램 시간은 몇 시간 정도가 적당하다고 생각합니까?

- ① 1시간
- ② 2시간
- ③ 3시간
- ④ 4시간
- ⑤ 5시간
- ⑥ 6시간

14. 과거 자기계발 프로그램을 직접 또는 연계를 통해 운영해 본 경험 관련

14-1. 프로그램 주제영역은? (예, 합창, 사진 등) ( )

14-2. 운영기간은? (주 회씩, 개월)

14-3. 회당 운영시간은? ( 시간)

14-4. 참여 인원 및 수수료율은? (참여 명 / 수수료 %)

15. 자기계발 프로그램 운영 모형에 포함되어야 할 요소들은 어떤 것들이 있는지 단계별로 적어주세요.

- ① 사전단계 :
- ② 개입단계 :
- ③ 사후단계 :

16. 현장에서 활용도를 높이기 위해 자기계발 프로그램 운영 모형 매뉴얼에 수록되었으면 하는 내용은 무엇입니까? (우선순위 3가지 선택)

- ① 사전 준비사항
- ② 연계기관 정보
- ③ 유의사항 Tip
- ④ 진행절차
- ⑤ 자기계발 영역
- ⑥ 영역별 프로그램 운영 예시
- ⑦ 프로그램 참여 후 진로정보
- ⑧ 전국 프로그램 정보
- ⑨ 기타 ( )

17. 해당 지역 기반의 특성을 반영한다면 어떤 주제가 있을까요?

18. 기타 자기계발 프로그램 운영 모형이 현장에서 유용하게 사용될 수 있도록 조언을 해주신다면?

II. 다음 문항은 응답자 개인에 관한 질문입니다. 해당 사항에 V표시를 하거나 해당 내용을 직접 빈칸에 기입해 주세요.

1. 성별 : ① 남자      ② 여자

2. 연령 : (        세)

3. 근무지역(시도 단위) :

4. 관련 실무경력 : (        년        개월)

- 학교 밖 청소년 지원 업무 : (        년        개월)

5. 전공 분야 : \_\_\_\_\_

6. 관련 자격증 : \_\_\_\_\_

7. 최종학력 : ① 전문대 졸업    ② 대학교 졸업    ③ 대학원(석사과정) 졸업

                  ④ 대학원(박사과정) 수료                    ⑤ 대학원(박사과정) 졸업

8. 다음은 소속 기관 현황에 관한 질문입니다.

- 센터 이용 청소년 규모 : 1주일 평균 (        )명

- 학교 밖 센터 운영 프로그램 개수 : 연중 (        )개, 상시 (        )개, 일회성 (        )개

**[부록 3] 학교 밖 청소년 자기계발 프로그램 효과성 사전·사후설문지  
(만족도 포함)**

안녕하세요?

청소년 여러분!

한국청소년상담복지개발원은 청소년상담복지 전문기관으로 청소년의 조화로운 성장을 돕기 위해 청소년상담 및 복지와 관련된 각종 연구와 교육, 상담을 실시하고 있습니다.

이 설문조사는 자기계발 프로그램에 참여하는 여러분의 생각과 경험을 알아보기 위해 제작되었습니다.

응답 시 맞고 틀림이 없으니 여러분의 생각을 있는 그대로 솔직하게 답해 주시면 됩니다. 조사결과는 오직 연구를 위한 통계처리의 자료로만 사용될 것이며, **응답자의 비밀이 보장됩니다.**

여러분의 소중한 시간을 허락해 주셔서 진심으로 감사드립니다.

한국청소년상담복지개발원  
학교밖청소년지원단 연구진



1. 다음은 여러분의 생각을 묻는 질문입니다.  
아래 내용을 읽고 해당 사항에 V표시를 해 주세요.

문 항	전혀 그렇지 않다      매우 그렇다 ←-----→			
	1	2	3	4
1. 뜻밖의 결과를 접해도 나는 잘 대처해 나갈 수 있다고 믿는다	1	2	3	4
2. 어려운 일도 내가 노력하면 해결할 수 있다	1	2	3	4
3. 나는 마음먹은 일을 해 내는데 어려움이 없다고 생각한다	1	2	3	4
4. 생각지도 않은 일이 있어도 나는 적당한 태도를 취할 수 있다	1	2	3	4
5. 어떠한 문제에 부딪혀도 나는 해결방법을 찾아낸다	1	2	3	4
6. 언제나 나의 능력을 믿기 때문에 어려운 상황에도 당황하지 않을 수 있다	1	2	3	4
7. 어떤 문제에 처해도 나는 여러 가지 해결방법을 가지고 있다	1	2	3	4
8. 다른 사람이 내 의견에 반대해도 나는 끝까지 내 뜻대로 한다	1	2	3	4
9. 새로운 문제에 부딪혀도 나는 잘 처리해 나갈 수 있다	1	2	3	4
10. 언제 어떤 일이 일어나더라도 나는 올바른 판단을 내릴 수 있다	1	2	3	4
11. 나는 대체로 내가 바라는 삶에 가까운 생활을 하고 있다	1	2	3	4
12. 현재 나는 아주 좋은 생활 조건들을 가지고 있다	1	2	3	4
13. 나는 나의 삶에 대해 만족한다	1	2	3	4
14. 나는 지금까지 내 삶에서 원하는 중요한 것들을 갖고 살아왔다	1	2	3	4
15. 만약 다시 태어나도 지금까지의 삶처럼 살겠다	1	2	3	4

II. 다음은 여러분의 진로에 대한 생각을 묻는 질문입니다.  
아래 내용을 읽고 해당 사항에 V표시를 해 주세요.

문항	전혀 그렇지 않다      매우 그렇다				
	〈-----〉				
1. 하고 싶은 일이 몇 가지 있는데 그 중에 무엇을 선택해야 할지 모르겠다	1	2	3	4	5
2. 어떤 직업을 가져야겠다고 구체적으로 생각해 본 적이 없다	1	2	3	4	5
3. 주위 사람마다 나에게 바라는 장래 직업이 달라서 어떤 것을 선택해야 할지 혼란스럽다	1	2	3	4	5
4. 나중에 어떤 학교를 가고 어떤 직업을 가질지에 대해 생각해 본 적이 없어 무엇을 해야 할지 잘 모르겠다	1	2	3	4	5
5. 아직 무엇을 해야 할지 확실하게 결정된 것은 없다	1	2	3	4	5
6. 어떤 학교를 가고, 어떤 직업을 선택해야 할지 결정하기가 힘들다	1	2	3	4	5
7. 직업을 선택할 때 무엇보다 경제적인 면(월급, 연봉)이 중요하다고 생각한다	1	2	3	4	5
8. 일하는 시간도 짧고 작업하는 환경도 좋은 직업을 원한다	1	2	3	4	5
9. 나는 일의 종류에 상관없이 월급을 많이 주는 직업을 원한다	1	2	3	4	5
10. 나는 내 적성이나 능력과는 상관없이 일류 직장에 취업할 것이다	1	2	3	4	5
11. 직업을 선택할 때, 일의 성격보다는 승진기회 등을 먼저 고려해야 한다고 생각한다	1	2	3	4	5
12. 직업을 통해 보람을 얻기보다는 편하게 일하면서 돈을 많이 벌 수 있는 직업을 원한다	1	2	3	4	5
13. 나는 내가 원하는 진로(대학, 직업)를 갖지 못할까봐 불안하다	1	2	3	4	5
14. 나는 앞으로 선택할 진로(대학, 직업)에서 성공할 수 있을지 자신이 없다	1	2	3	4	5

문항	전혀 그렇지 않다      매우 그렇다				
	←----->				
15. 나는 어떤 직업을 갖든지 간에 잘 할 자신이 있다	1	2	3	4	5
16. 장래에 선택한 직업으로 내 꿈을 이룰 수 있을지 걱정이다	1	2	3	4	5
17. 나는 내 자신과 일에 대한 자신감이 부족하다	1	2	3	4	5
18. 아무리 노력해도 경우에 따라서는 내가 원하는 직업을 갖지 못할 수도 있다고 생각한다	1	2	3	4	5
19. 나는 앞으로의 직장생활에 대해 상상해 보곤 한다	1	2	3	4	5
20. 내가 관심 있는 직업을 가진 사람과 이야기해 보고 싶다	1	2	3	4	5
21. 사람들이 나에게 대학을 가는 것이나 앞으로 어떤 직업을 가질지에 대해 이야기 해주기를 원한다	1	2	3	4	5
22. 성공한 사람들을 보면 나도 그렇게 되고 싶어서 그 사람처럼 행동하곤 한다	1	2	3	4	5
23. 특별히 결정된 사항이 없더라도 항상 미래를 생각하고 준비해야 한다	1	2	3	4	5
24. 나의 흥미나 성격, 적성을 구체적으로 알고 싶다	1	2	3	4	5
25. 내가 원하는 직업에 대해 부모님이 반대하시면 직업을 결정하기 어려울 것이다	1	2	3	4	5
26. 부모님이 원하시는 대학이나 직업을 선택할 것이다	1	2	3	4	5
27. 다른 사람의 이야기와 상관없이 결국은 자신이 좋아하는 직업을 선택해야 한다	1	2	3	4	5
28. 내가 가고 싶은 대학이나 직업을 다른 사람들(부모, 교사, 친구)이 인정해 주어야 갈 수 있다	1	2	3	4	5
29. 자신의 인생을 살기 위해서는 자신의 생각대로 직업을 결정해야 한다	1	2	3	4	5
30. 누가 뭐라고 해도 자신이 하고 싶은 일을 선택해야 한다	1	2	3	4	5

Ⅲ. 아래 내용을 읽고 해당 사항에 V표시를 해 주세요.

1. 나는 나의 재능과 잠재력을 알고 있다.

전혀 그렇지 않다					매우 그렇다				
<----->									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Ⅳ. 다음은 여러분들이 이번에 참여한 자기계발 프로그램에 대한 질문입니다. 해당 사항에 V표시를 해 주세요.<sup>20)</sup>

문 항	전혀 그렇지 않다					매우 그렇다				
	<----->									
1. 이번에 참여한 프로그램은 전반적으로 만족스러웠다	1	2	3	4	5					
2. 프로그램에 대한 사전 안내 및 홍보가 충분하였다	1	2	3	4	5					
3. 프로그램의 내용은 내 수준과 능력에 적당하였다	1	2	3	4	5					
4. 프로그램의 내용은 재미있고 흥미로웠다	1	2	3	4	5					
5. 프로그램의 일정과 시간은 적절하였다	1	2	3	4	5					
6. 프로그램을 하면서 편의시설(예를 들어, 화장실 등을 이용하는데 불편함이 없었다	1	2	3	4	5					
7. 프로그램을 하는 동안 필요한 안전교육을 받았다	1	2	3	4	5					
8. 프로그램에 필요한 시설과 장비는 적절하였다	1	2	3	4	5					

20) 만족도 문항 (총 16문항)

문항	전혀 그렇지 않다      매우 그렇다				
	〈-----〉				
9. 프로그램이 이루어진 장소는 활동을 하기에 적당하였다	1	2	3	4	5
10. 프로그램을 하는 동안 제공된 음식(간식)의 질과 위생은 만족스러웠다	1	2	3	4	5
11. 프로그램을 진행하는 시설 및 장비 등의 환경에 전반적으로 만족스러웠다	1	2	3	4	5
12. 프로그램을 지도한 선생님들은 적극적인 자세로 프로그램을 진행하였다	1	2	3	4	5
13. 프로그램을 지도한 선생님들은 우리를 잘 이해하고 배려하였다	1	2	3	4	5
14. 프로그램을 지도한 선생님들은 프로그램에 대한 전문지식이 풍부하였다	1	2	3	4	5
15. 프로그램을 지도한 선생님들은 원활하게 프로그램을 진행하였다	1	2	3	4	5
16. 프로그램을 진행하는 선생님들이 전반적으로 만족스러웠다	1	2	3	4	5



## [부록 4] 학교 밖 청소년 자기계발 관련 프로그램 모음

### 1. 문화·예술 영역

세분류 연번	프로그램명 (주제)	목표	주요내용	기간 (횟수, 시간)	참여 인원	예산 (천원)	비고 (특이 사항)
1	슈퍼스타 H (우쿨렐레, 핸드벨)	<ul style="list-style-type: none"> <li>1인 1악기 연주기술 습득</li> <li>자신감 회복</li> <li>합주 통한 상호이해</li> <li>문화·예술 경험 확대</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>우쿨렐레 : 이론의 학습으로 연주이해, 심화연주로 연주기술 습득</li> <li>핸드벨 : 핸드벨 연주법 학습, 연주기술 확장, 톤치임 연주법, 합주기술 훈련</li> </ul>	10개월 (주 1회, 3시간) [총 120시간]	15	13,000	-
2	우쿨렐레 교실 (우쿨렐레 배우기)	<ul style="list-style-type: none"> <li>간전한 스트레스 해소</li> <li>예체능계의 적응과 흥미 개발</li> <li>합주를 통해 긍정적 대인관계 증진</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>악기 설명, 코드 및 기본 음주법</li> <li>다양한 스트로크 및 타브악보 익히기</li> <li>새로운 코드를 익히고 배운 모든 코드로 연주</li> <li>양상블 연주</li> </ul>	3개월 (주 1회, 2시간) [총 24시간]	10	600	-
1-1, 악기 배우기	함께하면 행복해요 (모듬북 난타)	<ul style="list-style-type: none"> <li>모듬북 난타를 배우고 익혀 연주함</li> <li>지역사회에 봉사하며 함께하는 즐거움 인지</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>난타의 기본자세 연습</li> <li>사연음, 다스름 등 난타 장단 배우기</li> <li>지역축제, 요양원 등에서 발표 기회 가지기</li> <li>난타를 통해 배운 것을 공유하는 평가회</li> </ul>	9개월 (주 1회, 2시간) [총 72시간]	18	4,510	-
4	청소년 밴드교실 (드럼, 일렉기타, 베이스기타)	<ul style="list-style-type: none"> <li>감정표출의 향상</li> <li>밴드 문화의 건전한 정착</li> <li>자신감 및 성취감 향상</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>드럼 : 비트리듬의 종류 익히기, 우리가락 연습, 노래 연습, 리듬 변형, 개인 연습</li> <li>일렉기타 : 손가락 운지법, 크로메틱, 기초테크닉, 곡 연주</li> <li>베이스기타 : 피킹 요령, 양손 익히기, 자판 익히기, 멜로디 연습, 리듬연습</li> </ul>	2개월 (주 2회, 2시간) [총 32시간]	39	1,800	-
5	제 2의 탄생 소리로 날다~ (클라리넷)	<ul style="list-style-type: none"> <li>감정표출의 출구</li> <li>자이존증상 증진</li> <li>무대경험을 통한 심리변화</li> <li>지역 문화 봉사 활동</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>음악교육 : (클라리넷, 실용작곡) 기초에서 중급까지</li> <li>심리지원 : 전문치료강사의 수준별, 개인지도 및 그룹 피팅</li> </ul>	10개월 (주 1회, 3시간) [총 120시간]	15	13,000	-

세분류 연번	프로그램명 (주제)	목표	주요내용	기간 (횟수, 시간)	참여 인원	예산 (천원)	비고 (특이 사항)
6	"현관타 밴드" (밴드)	<ul style="list-style-type: none"> <li>악기에 대한 호기심을 유발</li> <li>자신감 고취</li> <li>공동체의식 함양</li> <li>배려심 고취</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>악기 선택 : 통기타, 디휘슬, 키주, 램베, 카호, 피아노</li> <li>개인별 수업, 기초 연주법 익히기</li> <li>마카롱 팝 밴드와 합동 공연 [총 144시간]</li> </ul>	12개월 (주 1회, 3시간)	10	26,000	-
7	감성 징검다리 (통기타)	<ul style="list-style-type: none"> <li>음악적 능력 및 정서적 안정 모색</li> <li>삶의 활력소 제공</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>통기타에 대한 이해하기</li> <li>리본코드 배우기</li> <li>리듬 배우기</li> <li>코드 진행 배우기</li> <li>나만의 코드 진행 만들기</li> </ul>	10개월 (주 1회, 3시간)	14	13,000	-
8	저 들에 푸르른 솔잎 되어 (합창)	<ul style="list-style-type: none"> <li>자기 표현력 향상</li> <li>협동심 강화</li> <li>자존감 고취</li> <li>완만한 인성의 함양</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>성악발성 및 호흡법 훈련</li> <li>최신 유행곡 부르기</li> <li>독창, 중창곡 부르기</li> <li>발표회곡 연습 및 다듬기</li> <li>발표회</li> </ul>	10개월 (주 1회, 2시간) [총 80시간]	15	13,000	-
9	나를 이해하는 사랑의 노래 (아카펠라)	<ul style="list-style-type: none"> <li>소통대, 화합 유도</li> <li>음악적 감수성 증진</li> <li>창의성 함양</li> <li>흥미와 열정 부여</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>복식호흡 연습</li> <li>화음 즉흥연주</li> <li>음악별 파트 나누기, 계명창 연습하기</li> <li>아카펠라 발표회 준비</li> <li>최종 아카펠라 수료 콘서트</li> </ul>	10개월 (주 1회, 2시간) [총 80시간]	25	13,000	-
10	보컬 가수 (보컬)	<ul style="list-style-type: none"> <li>적성과 소질 발견</li> <li>흥미 있는 분야의 경험</li> <li>진로 방향에 긍정적 영향 제 고</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>발성 및 발음 교정</li> <li>유명 뮤지션 영상 감상 및 설명</li> <li>Vibrato의 구분 및 활용</li> <li>성대호흡 Vibrato 연습법</li> <li>연습곡 안창</li> </ul>	2개월 (주 1회, 2시간) [총 18시간]	15	450	-
11	J-with U (웹)	<ul style="list-style-type: none"> <li>마음속에 담긴 청소년기의 고민과 감정 표현</li> <li>삶과 사회에 대해 긍정적으로 생각</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>매회기 안전교육</li> <li>협합의 구성요소</li> <li>웹 메이킹 기초 및 이론</li> <li>카피랩 과제</li> </ul>	5개월 (주 1회, 2시간) [총 24시간]	5	-	강사 재능 기부



세분류 연번	프로그램명 (주제)	목표	주요내용	기간 (횟수, 시간)	참여 인원 (참원)	예산 (천원)	비고 (특이 사항)
12	힙합댄스	<ul style="list-style-type: none"> <li>힙합댄스 기술 향상</li> <li>심리적, 사회적, 물리적 well-being에 긍정적 영향</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>성별 구분 없이 참여하는 프로그램과 여자청소년만 참여하는 프로그램으로 구성</li> <li>Culture Shock Canada에 의해 개발된 프로그램</li> <li>청소년에 적합한 합창 음악을 선정하여 음악에 맞춰 인무 연습 진행</li> <li>수업 종료 후 일주일 뒤 쇼케이스 진행</li> </ul>	3개월 (주 1회, 1.5시간) [총 18시간]	95	-	-
1-3, 댄스, 무용		<ul style="list-style-type: none"> <li>자신의 적성 발견</li> <li>분야의 지식과 정보습득</li> <li>역량개발</li> <li>건강한 성장환경 조성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>스트레칭 기본스텝</li> <li>프론트웨이브, 사이드웨이브</li> <li>기본응용안무</li> <li>비온스 기초</li> </ul>	2개월 (주 1회, 2시간) [총 18시간]	15	450	-
14	인생발달을 위한 무용 프로그램 (무용)	<ul style="list-style-type: none"> <li>자신의 신체 인식</li> <li>정서적 표현 향상</li> <li>타인과 관계성 향상</li> <li>올바른 인성형성</li> <li>심신의 조화</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>동물이미지 표현을 통한 감정 표출</li> <li>움직임의 확장과 자기수용</li> <li>미러링 움직임을 통한 반응과 반영</li> <li>장례식을 무용극으로 만들어 미래 설계</li> <li>자작시를 움직임을 통해 표현</li> </ul>	4개월 (월 2회, 3시간) [총 24시간]	12	-	-
15	Newton (미술 창작)	<ul style="list-style-type: none"> <li>위험 감소</li> <li>개인의 성장</li> <li>공동체 형성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>교실 안에서 미술 창작</li> <li>자신만의 예술 프로그램을 기획하고 실행</li> <li>프로젝트 참여, 공동창작</li> </ul>	방과후, 주말 (선택적)	20	-	-
1-4, 그림 그리기		<ul style="list-style-type: none"> <li>자기표현 통한 욕구해소</li> <li>성취감 획득</li> <li>소통의 긍정적 방법 경험</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>티셔츠 프린팅</li> <li>진흙으로 그리는 만화</li> <li>타일벽화 그리기</li> <li>벽면설치미술</li> <li>실제 벽에 밑그림 그리기</li> <li>밑그림 색칠하기</li> </ul>	8개월 (주 1회, 2시간) [총 64시간]	15	-	-
17	만화그리기	<ul style="list-style-type: none"> <li>종합적 사고, 창의력 향상</li> <li>자기표현 훈련</li> <li>자아성찰</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>만화의 기법과 연출 이론</li> <li>캐릭터를 주인공으로 실생활 경험을 4컷 만화로 제작</li> <li>만화가가 되었다고 상상하고 작품 발표 및 가상 인터뷰</li> </ul>	10일 (4회, 45분) [총 30시간]	32	-	-

세분류 연번	프로그램명 (주제)	목표	주요내용	기간 (횟수, 시간)	참여 인원	예산 (천원)	비고 (특이 사항)	
18	생경한 미술과의 유쾌한 만남 (집단설치미술)	<ul style="list-style-type: none"> <li>자유분방한 감성 표현</li> <li>포래 집단의 감정과 의도 이해</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>미술진문기와의 공동작업</li> <li>개인작품 및 공동작품 완성</li> <li>작품을 활용하여 공간에 설치</li> </ul>	총 9회기	30	600	-	
19	사진과 놀자! 사진탐험대 (사진촬영)	<ul style="list-style-type: none"> <li>사진을 통한 소통</li> <li>예술적 감성 자극</li> <li>정서적 유대감, 소속감 증진</li> <li>긍정적 대인관계 형성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>DSLR 사진기 작동법 학습</li> <li>인물 사진 촬영</li> <li>출사수업(공원, 해수욕장 등)</li> <li>흑백사진 촬영</li> <li>명사 특강(대학 교수, 촬영감독 등)</li> </ul>	10개월 (월 3회, 4시간) [총 120시간]	10	-	-	
1-5, 사진 촬영	20	코끼리와 1/18 (사진, 시각예술)	<ul style="list-style-type: none"> <li>다양한 생각과 시각 존중 함양</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>무지개 켈트 만들기(카메라로 찍은 다양한 색을 활용)</li> <li>현장학습(바다로 떠나는 촬영 여행)</li> <li>포토북 만들기, 작품 전시</li> </ul>	11개월 (주 1회, 3시간) [총 132시간]	10	13,000	-
21	『청소년아트프로젝트 트 WHO AM I』 (사진, 영상, 음악)	<ul style="list-style-type: none"> <li>소외계층 청소년의 문화적 소외 해소</li> <li>자존감 회복</li> <li>자아 정체성 확립</li> <li>문화 참여, 예술 교육 기회 제공</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>사진, 영상, 음악 통해 자신 이야기 표현</li> <li>현장에서 활동 중인 현대예술가 현장 탐방</li> <li>예술대학 교수 분야별 특강</li> <li>예술멘토들과 개별 멘토링</li> <li>전시 기획 및 준비: 사진, 동영상, 에세이 등 멀티미디어 형태로 최종 결과물 제작</li> </ul>	5개월 (주 1회, 2.5시간) [총 50시간]	33	50,000	-	
1-6, 디자인	22	토피어리 디자이너 프로그램 (토피어리 디자인)	<ul style="list-style-type: none"> <li>성취감 향상</li> <li>친환경적 소재 통한 정서적 안정</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>안전교육 실시</li> <li>꽃, 이끼 등 친환경적 소재를 사용하여 매 회기 다른 창작품 작업 제작</li> <li>DIY KIT 6회</li> </ul>	1.5개월 (주 1회, 2시간) [총 12시간]	15	1,830	-
23	즐거운 홈패션 (손바느질 및 재봉)	<ul style="list-style-type: none"> <li>손바느질, 재봉기술 습득</li> <li>자신감, 성취감 향상</li> <li>사회공동체 의식 함양</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>안전수칙 숙지 및 기계 다루기</li> <li>손바느질, 재봉질</li> <li>패턴, 메모꽃이, 쿠션, 발판메트 등 만들기</li> <li>완성된 작품으로 '작은 전시회' 개최</li> </ul>	3개월 (주 1회, 1시간) [총 12시간]	5	350	-	

세분류 연번	프로그램명 (주제)	목표	주요내용	기간 (횟수, 시간)	참여 인원	예산 (천원)	비고 (특이 사항)
24	뽀(um)뽀(um)한 남도한바퀴 (영상 제작)	<ul style="list-style-type: none"> <li>내 고향 역사문화의 중요성 일깨움</li> <li>지역사회에 대한 자긍심, 향토애 증진</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>고장 역사 인물(예, 이순신) 이해</li> <li>스마트폰을 활용한 UCC제작 기법 학습</li> <li>UCC 촬영</li> <li>조별 UCC 영상 편집</li> <li>역사 골든벨 대회</li> <li>조별 UCC 감상 및 활동소감 나누기</li> </ul>	3개월 (월 1회, 8시간) [총 24시간]	60	3,500	-
25	영화, it's 수다 (영상 제작)	<ul style="list-style-type: none"> <li>예술적 성취감 획득</li> <li>자신의 성향과 재능 발견</li> <li>개인 스토레스 해소와 안정감 부여</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>영상 제작 수업</li> <li>영화에 대한 이해(영화의 탄생 과정과 무성영화 감상)</li> <li>게임(영화를 몸으로 표현하기)</li> <li>이야기 나누기(자신이 찍은 사진)</li> </ul>	9개월 (주 1회, 2.5시간) [총 90시간]	15	13,000	-
26	다큐멘터리로 제작해 보는 우리 마을 아름답게 꾸미기 (영상제작, 환경보존)	<ul style="list-style-type: none"> <li>마을의 중요성 인식</li> <li>지역문제 참여</li> <li>자신감 회복</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>마을전봇대에 그림 그리고 구조물 장식</li> <li>철제용접 등 금속 공예 기술 훈련</li> <li>마을골목, 주택대문에 장식할 문패 제작·설치</li> <li>마을꾸미기 과정을 영상으로 제작</li> </ul>	8개월	9	1,485	-
27	애니로 다시 보는 부산이야기 (애니메이션 제작)	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역 역사 바로 잡기</li> <li>애니메이터에 대한 직업탐색 의 기회</li> <li>지역 사랑하는 계기 마련</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>부산역사유적지 견학</li> <li>애니메이션 제작 활동 : 시나리오, 콘티 작업, 배경 및 캐릭터 제작</li> <li>시사회, 애니메이션 상영회</li> </ul>	2개월 (월 2회, 3시간) [총 12시간]	35	1,400	-
1-8. 공예	신나는 토요일 놀이 나게 놀아보자 (목공예)	<ul style="list-style-type: none"> <li>인간관계 형성</li> <li>사회성 함양</li> <li>노는 토요일의 적극적 활용</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>옹기체험</li> <li>목공예체험(독서대, 언필꽃이)</li> <li>넵킨아트체험(사각휴지케이스)</li> <li>라이스클레이체험(컵케이크)</li> </ul>	5개월 (월 1회, 3시간) [총 15시간]	100	1,500	-

세분류 연번	프로그램명 (주제)	목표	주요내용	기간 (횟수, 시간)	참여 인원	예산 (천원)	비고 (특이 사항)
29	생각하는 손 '무공작업장 학교' (목공예)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 목공기술 연마</li> <li>• 목공작업장 가치 인식</li> <li>• 지구의 환경 변화에 따른 대안적 가치 습득</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 목공 도구 사용 및 안전수칙 안내</li> <li>• 공구함, 소형의자, 나무스탠드 제작</li> <li>• 버려진 가구나무 발견하기</li> <li>• 가구전시장 방문</li> <li>• 작품 전시활동</li> </ul>	3개월 (주 1회, 3시간) [총 36시간]	10	6,500	-
30	전통문화연구가 (한지공예)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 건전한 문화생활 정착</li> <li>• 다양한 활동 경험</li> <li>• 자기개발 도모</li> <li>• 역량개발</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 한지익히기</li> <li>• 한지로 전통설화(천지왕고 총명부인, 한라공이, 소별왕 대별왕 등) 표현하기</li> <li>• 미니 그림자극 연습</li> <li>• 미니 그림자극 공연 및 전시</li> </ul>	2개월 (주 1회, 2시간) [총 18시간]	15	650	-
31	신학기 소품 만들기! (펠트/펜시우드공예)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자신감, 성취감 향상</li> <li>• 실생활 속에서 활용 가능한 공예 기법 학습</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 바느질의 기술 이해 및 습득</li> <li>• 펠트 만들기</li> <li>• 액자 만들기</li> <li>• 완성작품 전시</li> </ul>	1개월 (주 1회, 2시간) [총 8시간]	20	530	-
32	먹빛 향기에 내 마음 활짝해오 (캘리그래피)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자기표현 방법 일깨우고 소질 개발</li> <li>• 문화 창조자로서 경험을 통해 자신감 향상</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 먹갈기와 명상</li> <li>• 먹그림 및 문인화 기초화 연습</li> <li>• 색채한지, 부채쓰기</li> <li>• 자신, 타인, 가족에게 편지쓰기</li> <li>• 티셔츠에 한글서예, 문인화 창작하기</li> </ul>	8개월 (주 1회, 2시간) [총 64시간]	15	-	-
1-9, 기타	POP (손글씨)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자신의 적성과 소질을 발견할 수 있는 기회 마련</li> <li>• 역량개발</li> <li>• 흥미 있는 직업 분야 경험</li> <li>• 이후 진로 방향에 긍정적인 영향 제고</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• POP소개</li> <li>• 평뿔을 이용한 알파벳, 숫자 쓰기</li> <li>• 방문패 만들기</li> <li>• 동그 톱으로 글씨 연습</li> <li>• 파스텔을 통한 배경그리기</li> <li>• POP작품으로 만들기</li> </ul>	2개월 (주 1회, 2시간) [총 18시간]	15	900	-
34	문화를 알리는 착한 예술 버무리 뽀뽀한 스튜디오 (공예 기획)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화적 감수성 향상</li> <li>• 재능 나눔</li> <li>• 창의적 예술문화 창조 (공예 기획)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 20명이 3개 모듈로 구성하여 진행</li> <li>• 밴드, 뮤지컬, 밴드 등 각 모듈별 정기적 연습을 통한 역량 강화</li> <li>• 연합 공연 기획</li> <li>• 지역사회 제능 나눔 활동</li> </ul>	9개월	20	1,300	-

세분류 연번	프로그램명 (주제)	목표	주요내용	기간 (횟수, 시간)	참여 인원	예산 (천원)	비고 (특이 사항)
35	연구 (독서 및 연극치료모형 활용한 연구)	<ul style="list-style-type: none"> <li>자신감, 자율적 향상</li> <li>미래에 대해 긍정적인 시각</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>4줄 대사를 통해 워밍업</li> <li>사회극(sociodrama)</li> <li>짜지어 대사 연습, 역할 연기</li> <li>연극회</li> </ul>	3개월 (주 1회, 1.5시간) [총 18시간]	5~ 20	-	-
36	문화체험활동 (원예)	<ul style="list-style-type: none"> <li>창의성 향상</li> <li>심리-정서적 안정 도모</li> <li>결속력 증진</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>원예활동에 대한 이해</li> <li>카네이션 만들기</li> <li>미니텃밭 가꾸기</li> <li>식물원 견학</li> </ul>	2개월 (주 1회, 2시간) [총 16시간]	10	-	-
37	매지션 (마술)	<ul style="list-style-type: none"> <li>적성 발견</li> <li>분야의 지식과 정보습득</li> <li>역량개발</li> <li>건강한 성장환경 조성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>마술 상식 학습</li> <li>카드 마술과 기술</li> <li>동전 마술의 기초 용어와 기술</li> <li>클로즈업 도구를 이용한 마술(심리주사위, 머니체인 지, 연결링 등)</li> </ul>	2개월 (주 1회, 2시간) [총 20시간]	15	900	-

2. 신체단련 영역

세분류 연번	프로그램명 (주제)	목표	주요내용	기간 (횟수, 시간)	참여 인원	예산 (천원)	비고 (특이 사항)
38	해양스포츠포럼 38 (한강 카약킹)	• 공동체 의식 함양 • 사회성 발달 • 집단응집력 강화	• 안진교육(스트레칭, 장비지급 및 착용, 응급상황 대처요령) • 카약킹(전진, 턴, 패들링 숙달) • 3개 그룹별 카약활동 리부	1일 (1회, 8시간) [총 8시간]	15	1,640	인진 보험 기입
2-1, 해양 종목	청소년동반자 39 해양테포츠 체험 (오토)	• 체력증진 • 공동체 의식 함양 • 건강한 인격형성	• 수상안전교육(조별활동) • 크루즈오토체험(조별활동) • 평가 및 소감문 작성	1일 (1회, 7.5시간) [총 7.5시간]	35	401	인진 유의
40	무(武)한도전 (무예)	• 체력 점검 및 향상	• 장애물 건너뛰기 • 회전하는 외나무다리 통과하기 • 샌드백 구조물에 매달려 수조 통과 • 돌파 시간 기록 및 미션 수행을 통해 상품 지급	1일 (1회, 6시간) [총 6시간]	20	100	-
2-2, 무술 종목	태권도를 통한 위대한 체인지! (태권도)	• 체력 및 자신감, 공동체의식 강화 • 애국심 고취 • 심신 건강 유지	• 태권도에 대한 배경지식, 기본기 수련 • 태권체조 • 태권도호신술 • 조원과 함께 미션 수행 • 태권도 기본동작이 가미된 역동적 놀이 • 국립태권도박물관, 전시관 관람	2박 3일 [총 24시간]	500	45,250	-
42	UNESCO WoMAU 무예청소년 모교지 (전통무예)	• 전통무예 가치 보급 • 무술 수련문화의 가치 확산 • 평화, 조화의 가치 공유	• 세계무술박물관 견학 • 무예철인선발진 • 무예퀴즈 • 국공체합	2박 3일 [총 24시간]	1,000	25,000	-

세분류 연번	프로그램명 (주제)	목표	주요내용	기간 (횟수, 시간)	참여 인원	예산 (천원)	비고 (특이 사항)
2-3. 구기 종목	Easy-Fun 플로어볼 체험교실 (플로어볼)	<ul style="list-style-type: none"> <li>구기 종목에 대한 인식 변화</li> <li>체력 증진</li> <li>성취감, 자신감 배양</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>뉴스포츠의 이해(이론)</li> <li>플로어볼의 기본 및 규칙 학습</li> <li>플로어볼 다루기 및 패스</li> <li>플로어볼 대회 참가</li> <li>학생 심판 연습</li> </ul>	6개월 (주 1회, 4시간) [총 96시간]	13	1,000	-
44	굿~ 나이스샷 (골포)	<ul style="list-style-type: none"> <li>체력증진</li> <li>도전정신 향상</li> <li>사회성 증진</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>골프 자세(그립잡기, 어드레스, 백스윙, 코킹, 탑스윙, 다운스윙 등) 레슨</li> </ul>	3개월 (주 1회, 1시간) [총 12시간]	7	150	-
45	클라이밍	<ul style="list-style-type: none"> <li>전문이웃도어 활동을 통한 새로운 경험 도전</li> <li>도전과 성취를 통한 잠재력 발 견과 성장</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>전체 프로그램 의도와 목표 인식</li> <li>국제 안전규정에 의거한 안전교육 실시</li> <li>코스별(A, B, C) 도전</li> <li>3~4명 소그룹 그룹리부</li> </ul>	1일 (1회, 6시간) [총 6시간]	15	900	-
46	나를 찾아 떠나는 671km의 희망도전 (자전거 국토순례)	<ul style="list-style-type: none"> <li>자신감 증진</li> <li>의지력 향상</li> <li>비전 형성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>국토순례구간(전남 목포~파주 임진각)</li> <li>1시간 간격으로 휴식, 지전거 국토명화순례 목적에 맞는 장소 경유</li> </ul>	7박 8일 [총 64시간]	22	7,920	-
2-4. 기타	올레야! 가재! (트레킹)	<ul style="list-style-type: none"> <li>건강 유지</li> <li>정서적 안정 도모</li> <li>소속감 고취</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>안전교육 실시</li> <li>각 코스에 맞는 소규모 프로그램 운영</li> <li>건강상 이상 유무 확인</li> <li>체험일지 작성을 통한 포트폴리오 구성</li> </ul>	12개월 (월 1회, 6시간) [총 72시간]	10	2,000	-
48	Healing 스키캠프 (스키)	<ul style="list-style-type: none"> <li>자이탄력성 회복</li> <li>타인과 교류</li> <li>공감능력 향상</li> <li>자신감 향상</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>안전교육</li> <li>스키강습</li> <li>주간 스키체험, 야간 스키체험</li> </ul>	1박 2일 [총 16시간]	40	6,000	-
49	요가강사 (요가)	<ul style="list-style-type: none"> <li>마음 안정</li> <li>면역력 증가</li> <li>적성과 소질 개발</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>비른 자세와 호흡</li> <li>취추를 비롯해 키가 커지는 요가</li> <li>신체 변형 교정</li> <li>합동심을 키우는 카플 요가</li> </ul>	2개월 (주 1회, 2시간) [총 18시간]	15	540	-

### 3. 봉사활동 영역

세분류 연번	프로그램명 (주제)	목표	주요내용	기간 (횟수, 시간)	참여 인원	예산 (천원)	비고 (특이 사항)
3-1. 일손 뽑기	2014 『꿈과 사랑속으로』대 한민국 청소년해외 자원봉사단 (노력봉사)	<ul style="list-style-type: none"> <li>글로벌 공동체 정신과 봉사정신 육성</li> <li>외국문화 이해와 국제적 마인드 함양</li> <li>학교 밖 청소년의 학업 복귀 및 사회 진입 촉진</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>교육봉사 : 시아준수 후원 초등학교 (위생교육, 체육 교육)</li> <li>노력봉사 : 위생환경개선을 위한 화장실 설치, 가유 건축 봉사(꿈꾸는 희망나무), 시아준수 후원 초등학교 교책결상 보수 등 교육 환경개선), 농번기 모내기 일 손돕기</li> <li>문화교류 : 지역 주민 가정 방문(한국음식 나누기)</li> </ul>	8박 10일 [총 80시간]	22	-	-
	50 해교가 떴다 3 (동촌살리기)	<ul style="list-style-type: none"> <li>자발적 참여</li> <li>어르신과 세대 공감</li> <li>새로운 놀이문화 형성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>마을회관 청소하기</li> <li>어르신들과 퀴즈대결</li> <li>활 만들기</li> <li>산 토끼몰이</li> </ul>	1일 (1회, 7시간) [총 7시간]	40	-	-
3-2. 유문 활동	기본 좋은 상부상조 프로젝트, 희망 일촌 맺기 (노인 위문)	<ul style="list-style-type: none"> <li>세대 간 이해와 공감</li> <li>안정된 정서 형성 지원</li> <li>능동적인 지역 참여 활동</li> <li>올바른 인성 함양</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>노인 대상 자원봉사활동 시 유의할 점 교육</li> <li>어르신 인터뷰, 명함전달 및 소개</li> <li>부채, 화채 만들기</li> <li>추석 건강 음식 만들기 및 전달하기</li> <li>겨울 감장 실시</li> </ul>	10개월 (월 1회, 4시간) [총 40시간]	40	853	-
	53 소외된 이웃과 함께 하는 봉사활동 (요양원 위문)	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역사회 리더로 성장</li> <li>지역사회와의 연계 강화</li> <li>자기주도적 인간성장</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>노력봉사 : 요양원 청소, 환경정리, 말벗되어드리기, 인마헤드리기</li> <li>공연봉사 : 한국무용, 난타공연, 댄스, 오페라나공연, 노래 등</li> </ul>	4개월 (월 1회, 3시간) [총 12시간]	40	-	-
3-3. 기타	필리핀 산파블로시 해외봉사 파견 (태풍 피해 복구 및 교육)	<ul style="list-style-type: none"> <li>세계시민의식 함양</li> <li>자립의식 고취</li> <li>문화다양성에 대한 이해 증진</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>태풍피해 복구 작업 진행</li> <li>산파블로 지역 교육자기계발·클럽활동 지원</li> <li>청소년기예 운영</li> <li>아동-청소년을 위한 놀이터 만들기</li> </ul>	6개월	16	60,000	-



#### 4. 환경보존 영역

연번	프로그램명 (주제)	목표	주요내용	기간 (횟수, 시간)	참여 인원	예산 (천원)	비고 (특이 사항)
55	청소년 어울마당 (숲체험)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 가족 공감대 형성</li> <li>• 자존감, 정체감 형성</li> <li>• 자연의 감수성 찾기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 해설기와 함께하는 숲 생태 체험</li> <li>• 편백나무 필통 만들기</li> <li>• 편백수 족욕체험</li> </ul>	1개월 (월 1회, 6시간) [총 6시간]	40	2,500	-
4-1. 숲, 갯벌 체험	노을지는 서해마을 (갯벌체험)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 생태환경의 우수성 인식</li> <li>• 생태환경에 대한 지식 습득</li> <li>• 공감대 형성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 갯벌 생물 관찰</li> <li>• 에코무버 메이커 : 갯벌 관련 영상 제작 및 발표</li> <li>• 환경축제 : 레크레이션 및 장기자랑</li> </ul>	2박 3일 [총 24시간]	25	905	-
57	동림수산체험 (숲체험)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 숲을 아끼고 보호하는 태도 함양</li> <li>• 환경문제의 유형과 영향알기</li> <li>• 친환경농법의 중요성 알기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지역사회, 자연 및 생태계 이해</li> <li>• 우리동네 생태지도 및 숲홍보자료 제작</li> <li>• 천연염색, 잔디인형, 천연향 비누 등 만들기</li> </ul>	4개월 (주 1회, 1.5시간) [총 24시간]	15~ 20명	3,000	-
58	생태건축 "데미샘 정자" (생태 탐사)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 집 건축 이해</li> <li>• 나무 다루는 기술 습득</li> <li>• 협동의 중요성 이해</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 정자유형 알기, 모형만들기</li> <li>• 정자 기초공사 및 규준틀 세우기</li> <li>• 차목 및 기둥세우기</li> <li>• 보 작업 및 서까래, 지붕작업</li> <li>• 상량식, 준공식, 평가하기</li> </ul>	5개월 (주 1회, 1.5시간) [총 30시간]	24	3,600 (강사비 제외)	-
4-2. 생태 환경 탐사	전국 환경체험 나비캠프 (환경 탐사)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 환경에 대한 이해도 증진</li> <li>• 지역별 청소년 교류의 장 마련</li> <li>• 지역 환경과 문화 이해</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자연환경연수원 방문</li> <li>• 자 상호리나비 모형 만들기</li> <li>• 자 친환경 बै지 만들기</li> <li>• 친환경 압화 액자 만들기</li> <li>• 환경특강</li> <li>• 함평나비대축제 현장 견학</li> </ul>	1박 2일 [총 16시간]	40	1,120	-
60	청소년환경 탐험원정대 (환경 탐사)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 환경에 대한 인식 전환</li> <li>• 환경의 소중함 인식</li> <li>• 환경사랑과 보존의식 함양</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 사전 안전교육</li> <li>• 성산일출봉 탐방</li> <li>• 조개잡이 체험</li> <li>• 울레 5코스 체험</li> <li>• 남원물장 환경체험</li> </ul>	2개월 (월 1회, 5.5시간) [총 12시간]	40	100	-

연번	프로그램명 (주제)	목표	주요내용	기간 (횟수, 시간)	참여 인원	예산 (천원)	비고 (특이 사항)
61	청소년호연지기 "에코캠프" (환경 탐사)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 환경의 소중함과 중요성 인식</li> <li>• 환경 보호</li> <li>• 학업스트레스 해소</li> <li>• 공동체 의식 깨우침</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 환경교육 및 하천생태체험</li> <li>• 숲밧줄놀이</li> <li>• 시계절별매타기</li> <li>• 에코가방만들기</li> <li>• 명랑운동회</li> </ul>	1박 2일 (1회, 8시간) [총 16시간]	30	780	-
62	청소년 체험 환경교실 (환경 보존)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 오감과 감수성 개발</li> <li>• 생태적 환경조성을 위한 방안 탐색</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 식물관찰, 승미체험</li> <li>• 도자기 만들기, 목걸이 만들기</li> <li>• 영덕 신재생에너지 박물관 관람</li> <li>• 우주영상체험 및 천문망원경을 통한 관찰</li> </ul>	5개월 (월 1회, 6시간) [총 30시간]	20	3,500	-
4-3. 환경 시설 보존	가족과 함께하는 문화재답사와 지킴이 (문화재답사 및 환경정화)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 가족 간 소통과 대화</li> <li>• 문화재와 생태 교육 병행</li> <li>• 환경의 중요성 깨닫고 생태적 삶 실천</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 광흥사 문화답사, 냇이개기 체험</li> <li>• 화전놀이, 숲 뜰기</li> <li>• 내성천 수생식물조사, 예천 회룡포 답사</li> <li>• 천년숲 체험, 고운사 문화 답사</li> <li>• 휴공을 이용한 자연정화활동</li> </ul>	8개월 (월 1회, 6시간) [총 48시간]	50	1,400	-
64	내가 꿈꾸는 친환경도시 그리기 (환경 보존)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 환경보전의 필요성과 중요성 인식</li> <li>• 미래 환경에 대한 가치관 정립</li> <li>• 환경보존 방안 모색</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 환경기초교육</li> <li>• 성내천 환경조사 및 정화활동</li> <li>• 모둠별 토의 및 그리기</li> <li>• 발표</li> </ul>	-	20	120	-

## 5. 과학정보 영역

세분류 연번	프로그램명 (주제)	목표	주요내용	기간 (횟수, 시간)	참여 인원	예산 (천원)	비고 (특이 사항)
65	GTQ (포토샵)	<ul style="list-style-type: none"> <li>포토샵 기능 학습</li> <li>GTQ 자격 시험 대비</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>포토샵 기본 기능 익히기</li> <li>도구 상자와 레이어 활용</li> <li>이미지 리터칭 및 보정</li> <li>이미지 합성 및 활용</li> </ul>	3개월 (주 1회, 2시간) [총 24시간]	20	320	-
5-1. 컴퓨터, IT	V스쿨 (IT)	<ul style="list-style-type: none"> <li>정보 보호 생활 습관</li> <li>간편한 보안 의식 배양</li> <li>미래의 꿈을 구체적으로 그려볼 수 있도록 함</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>포털, SNS, 게임 등 IT, 인터넷 분야의 전문가가 강연 콘서트 진행</li> <li>경찰관계자가 사이버 범죄 관련 강의</li> <li>참가 멘토들과 소그룹으로 자유 토론</li> </ul>	1일 (1회, 7시간) [총 7시간]	100	무료	인랩 (Ahnlab) 지원
67	착한 IT- SW스크래치 (IT)	<ul style="list-style-type: none"> <li>논리적 사고 향상</li> <li>창의성 향상</li> <li>흥미와 적성 발견으로 직업과 진로탐색에 도움</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>미국 MIT공대에서 개발한 교육용 소프트웨어인 스크래치를 통해 직접 프로그램을 만드는 경험 제공</li> </ul>	-	-	-	-
68	청소년 로봇 캠프 (로봇 제작)	<ul style="list-style-type: none"> <li>창의력, 과학적 사고력 함양</li> <li>미래 로봇산업분야 필요 한 꿈나무 육성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>로봇 과학 세미나</li> <li>로봇 제작</li> <li>Logic 프로그램 강의, 로봇 프로그래밍</li> <li>지능로봇경진대회</li> </ul>	2일 [총 16시간]	120	-	-
5-2. 모형, 로봇	코딩이! 놀자! (RC카, 로봇 제작)	<ul style="list-style-type: none"> <li>창의성 향상</li> <li>과학, 창의 체험활동을 통한 욕구 해소</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>스마트폰 제어 RC카 만들기</li> <li>라인트레이서 로봇만들기</li> <li>축구로봇만들기</li> <li>자유작품만들기</li> </ul>	4개월 (월 1회, 3시간) [총 12시간]	15	-	-
5-3. 우주 천체 탐구	우주는 내 친구, 천문우주과학캠프 (우주 탐구)	<ul style="list-style-type: none"> <li>과학에 대한 흥미와 학습 의욕 증진</li> <li>탐구능력 향상</li> <li>창의력 개발</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>망원경 조작, 관측 실습</li> <li>로켓 제작 및 발사</li> <li>로버 원격조종, 화성지형탐사</li> <li>분광기 제작 및 물질 분석</li> <li>우주대리, 우주터워 건설 및 테스트</li> </ul>	1박 2일 [총 16시간]	40	5,400	팀 프로젝트 방식 진행

세분류 연번	프로그램명 (주제)	목표	주요내용	기간 (횟수, 시간)	참여 인원	예산 (천원)	비고 (특이 사항)
71	우주과학 체험활동 (우주 및 천체탐구)	<ul style="list-style-type: none"> <li>스스로 생각하고 창의력을 키워가는 기회 제공</li> <li>이성과 감성 단련</li> <li>우주과학에 대한 전반적인 역량 강화</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>별과 망원경, 우주탐사, 우주비행 택</li> <li>별과 망원경 : 빛과 소리의 전파속도, 빛의 굴절과 굴절망원경, 천체관측 등</li> <li>우주탐사 : 롤로켓, 우주인훈련 장비체험, 항공우주과학강연 등</li> <li>우주비행 : 항공생리교육 및 체험 등</li> </ul>	2박 3일 [총 24시간]	200	-	-
72	우주과학 특성화 캠프 (우주 탐구)	<ul style="list-style-type: none"> <li>우주과학에 대한 인식</li> <li>창의성의 기본요소인 중합력, 분석력, 실행력을 향상</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>항공우주과학 토크 콘서트</li> <li>항공생리훈련</li> <li>비행의 원리 및 비행 시뮬레이터</li> <li>ISS의 우주과학실험</li> <li>천체관측, 우주착륙선 설계, 대기비행의 원리실험</li> </ul>	2박 3일 [총 24시간]	80	28,000	-
73	우주 돋보기 (천체 탐구)	<ul style="list-style-type: none"> <li>학교 밖 청소년에 과학 탐구 능력 향상</li> <li>창의적 문제해결능력 향상</li> <li>과학 활동에 흥미와 관심 증대</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>클레이를 통해 은하의 모습 표현</li> <li>성운, 성단 및 은하 구별</li> <li>색과 온도의 관계를 통해 별의 주요 일생 학습</li> <li>천체망원경 키트를 이용해 망원경 원리 파악</li> </ul>	3개월 (월 1회, 8시간) [총 24시간]	20	300	-
74	KOEM 청소년 해양과학실험교실 (해양 탐구)	<ul style="list-style-type: none"> <li>맞춤형 해양환경교육을 통한 진로탐색 기회 제공</li> <li>해양환경에 대한 이해와 관심 증가</li> <li>창의적 해양인재 양성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>해양환경콘텐츠 체험</li> <li>유치터 약자제 실험 : 유출작제, 유처리제, 유결화제 등</li> <li>해양수질측정 실험</li> </ul>	1일 (1회, 2시간)	20	-	-
5-4, 기타							
75	Holiday in the Museum (박물관 견학)	<ul style="list-style-type: none"> <li>위기청소년들을 대상으로 한 과학 활동 개발 및 실행</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>박물관 탐사를 통해 정보 수집하기</li> <li>공룡을 측정하기 위해 피타고라스 정리 사용하기</li> <li>박물관에서 일하고 있는 과학자 인터뷰</li> <li>암석 발자국을 설명하기 위해 창조적 글쓰기</li> </ul>	4일 (1회, 7.5시간)	-	-	-

세분류 연번	프로그램명 (주제)	목표	주요내용	기간 (횟수, 시간)	참여 인원	예산 (천원)	비고 (특이 사항)
76	2기 바이오조아 함께하는 창의과학 (과학 실험)	<ul style="list-style-type: none"> <li>생활과학 실험을 통해 창의력 신장</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>날아라 풍선로켓 등 다양한 과학 실험 및 멘토활동</li> </ul>	2개월 (월 2회, 2시간) [총 8시간]	10	-	-
77	비행 시뮬레이션 체험 (항공 과학)	<ul style="list-style-type: none"> <li>항공 과학 분야의 청소년 인재 양성</li> <li>관심과 흥미 유도</li> <li>올바른 사이버 문화 형성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>안전교육</li> <li>비행기 기초 이해</li> <li>비행기의 종류</li> <li>작용하는 힘의 원리 이해</li> <li>비행기 구조 및 조정원리 이해</li> <li>비행 시뮬레이션 체험</li> </ul>	당일형	15	75	-

## 프로그램 모음 참고자료

- 1) 코칭 앤 뮤직 (2014). “2014 부처 간 협력 문화예술교육 교부신청서 : 슈퍼스타 H.” 한국문화예술교육진흥원 내부자료<sup>21)</sup>.
  - 2) 홍성군학교밖청소년지원센터 (2015). “특성화 프로그램 : 우쿨렐레 교실.” 홍성군학교밖청소년지원센터 내부자료.
  - 3) 경상북도청소년지원센터 (2013). 『2013청소년활동 우수프로그램 모음집』. p.74. “함께하면 행복해요(모듬북 난타).”
  - 4) 제주청소년수련관 (2009). “2009년 1~2월 겨울방학 청소년수련활동 프로그램 운영 계획 : 청소년 밴드교실(드럼, 일렉기타, 베이스 기타).”
  - 5) 한국오르프음악치료연구소 (2014). “2014 부처 간 협력 문화예술교육 교부신청서 : 제 2의 탄생 소리로 날다~.” 한국문화예술교육진흥원 내부자료.
  - 6) 문화복덕방 탕글 (2014). “2014 부처 간 협력 문화예술교육 교부신청서 : 현관타 밴드(현: 삶을 반주하라! 관: 희망을 불어라! 타: 마음을 두드려라!).” 한국문화예술교육진흥원 내부자료.
  - 7) 화타 (2014). “2014 부처 간 협력 문화예술교육 교부신청서 : 감성 징검다리.” 한국문화예술교육진흥원 내부자료.
  - 8) 하모니사랑 (2014). “2014 부처 간 협력 문화예술교육 교부신청서 : 저 들에 푸르른 솔잎 되어.” 한국문화예술교육진흥원 내부자료.
  - 9) (주)더눔 (2014). “2014 부처 간 협력 문화예술교육 교부신청서 : 나를 이해하는 사랑의 노래.” 한국문화예술교육진흥원 내부자료.
  - 10) 제주시청소년수련관 (2012). “『청소년 직업코디네이터 프로그램』나, Job아 봐라”프로그램 운영계획.” 제주시청소년수련관 내부자료.
  - 11) 도남청소년문화의집 (2015). “[운영계획] J-with U, J-with Crew와 함께 하는 힙합이야기.”  
[http://m.cafe.daum.net/youth7341/UanX/1?listURI=%2Fyouth7341%2F\\_fav](http://m.cafe.daum.net/youth7341/UanX/1?listURI=%2Fyouth7341%2F_fav)
  - 12) Beaulac (2008). *A promising community-based hip-hop dance intervention for the promotion of psychosocial and physical*, doctoral dissertation, University of Ottawa.
  - 13) 제주시청소년수련관 (2012). “『청소년 직업코디네이터 프로그램』나, Job아 봐라 프로그램 운영계획.” 제주시청소년수련관 내부자료.
- 
- 21) 한국문화예술교육진흥원 내부자료는 ‘2014 부처 간 협력 문화예술교육 지원 사업’에 참여한 운영단체 사업계획서에 해당함.

- 14) 고동완 (2004). 비행청소년의 인성발달을 위한 무용 프로그램 효과연구. **한국무용교육학회지** 15(2), 181-204.
- 15) Bell, C (2007). *How can an art program with at-risk youth contribute to harm reduction strategies at trees alternative school?.* doctoral dissertation, Royal Roads University, Victoria.
- 16) 홍천군학교밖청소년지원센터 (2015). “특성화 프로그램 : 드림메이커.” 홍천군학교밖청소년지원센터 내부자료.
- 17) 김정원 (2007). **자기표현훈련 프로그램이 청소년의 자기개념과 자아존중감에 미치는 효과-만화그리기 활동을 중심으로.** 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 18) 전주청소년문화의 집 (2008). “청소년방과후아카데미 학생들과 함께하는 집단설치미술 : 생경한 미술과의 유쾌한 만남.”청소년수련활동인증정보시스템. 인증번호 제174호. <http://yap.youth.go.kr/yap/cta/certi/view.do>
- 19) 부산광역시학교밖청소년지원센터 (2015). “특성화 프로그램 : 사진과 놀자 ! 사진탐험대.” 부산광역시학교밖청소년지원센터 내부자료.
- 20) 예술교육연구소 넘나들이 (2014). “2014 부처 간 협력 문화예술교육 교부신청서 : 꼬끼리와 1/18.” 한국문화예술교육진흥원 내부자료.
- 21) 한국청소년상담복지개발원 (2014). “2014년 한국청소년상담복지개발원-중앙대학교연계『청소년 아트프로젝트 WHO AM I』참가자 모집 안내.” 학교밖청소년지원단 내부자료.
- 22) 제주특별자치도학교밖청소년지원센터 (2015). “특성화 프로그램 : 토피어리 디자이너 프로그램(초급과정).” 제주특별자치도학교밖청소년지원센터 내부자료.
- 23) 거창군학교밖청소년지원센터 (2015). “특성화 프로그램 : 즐거운 홈패션.” 거창군학교밖청소년지원센터 내부자료.
- 24) (재)전라남도청소년미래재단 (2015). “특성화 프로그램 : 뽀(fun)뽀(fun)한 남도한바퀴.” (재)전라남도청소년미래재단 내부자료.
- 25) 통합예술교육연구소 『다락』(2014). “2014 부처 간 협력 문화예술교육 교부신청서 : 영화, it's 수다.” 한국문화예술교육진흥원 내부자료.
- 26) 경상북도청소년지원센터 (2013). 『2013청소년활동 우수프로그램 모음집』. p.44. 다큐멘터리로 제작해보는 우리 마을 아름답게 꾸미기.
- 27) 부산광역시양정청소년수련관 (2007). “청소년영상전문체험프로그램 애니메이션으로 다시 보는 부산이야기.” 청소년수련활동인증정보시스템. 인증번호 제84호. <http://yap.youth.go.kr/yap/cta/certi/list.do#detail>
- 28) 경상북도청소년지원센터 (2013). 『2013청소년활동 우수프로그램 모음집』. p.36. 신나는 토요일 불이나게 놀아보자.
- 29) 광주광역시학교밖청소년지원센터 (2015). “생각하는 손 목공작업장학교 프로그램 제안서.” 광주광역시학교밖청소년지원센터 내부자료.

- 30) 제주시청소년수련관 (2015). “청소년수련관 수련관즐거찾기 프로그램 : 내일을 꿈꿔라! IV.” 제주시청소년수련관 내부자료.
- 31) 제주시청소년수련관 (2012). “테마가 있는 공예-신학기 소품 만들기!” 제주시청소년수련관 내부자료.
- 32) 여수시학교밖청소년지원센터 (2015). “특성화 프로그램 : 먹빛 향기에 내 마음 힐링해요.” 여수시학교밖청소년지원센터 내부자료.
- 33) 제주시청소년수련관 (2012). “『청소년 직업코디네이터 프로그램』 나, Job아 보라” 프로그램 운영계획.” 제주시청소년수련관 내부자료.
- 34) 경상북도청소년지원센터 (2013). 『2013청소년활동 우수프로그램 모음집』. p.92. 문화를 알리는 착한 예술 버무린 뽀뽀한 스튜디오.
- 35) Rosenberg, M (2006). An approach to literacy through therapeutic theatre. Construction of a theatre program for at-risk youth. doctoral dissertation, Concordia University, Quebec.
- 36) 제천시청소년상담복지센터 (2015). “특성화 프로그램 : 문화체험활동.” 제천시청소년상담복지센터 내부자료.
- 37) 제주시청소년수련관 (2012). “『청소년 직업코디네이터 프로그램』 나, Job아 보라” 프로그램 운영계획.” 제주시청소년수련관 내부자료.
- 38) 성남시청소년재단 (2015). “2015년 「해밀교실」 8월 문화체험 운영계획(안).” 성남시학교밖청소년지원센터 내부자료.
- 39) (재)전라남도청소년미래재단 (2015). “특성화 프로그램 : 청소년동반자 해양레포츠헬름 및 자원봉사.” (재)전라남도청소년미래재단 내부자료.
- 40) 세계무술연맹 홈페이지 (2015). “2015년 충주세계무술축제 무예체험장 안내.”  
[http://womau.org/bbs/board.php?bo\\_table=b4x2&wr\\_id=229](http://womau.org/bbs/board.php?bo_table=b4x2&wr_id=229)
- 41) 태권도진흥재단 (2015). “[건강보건] 태권도를 통한 위대한 체인지!” 청소년활동정보서비스 웹사이트.  
<http://www.youth.go.kr/newportal/activ/activsearch/activSearchView.do>
- 42) 세계무술연맹 홈페이지 (2012). “2012년 UNESCO WoMAU 무예 청소년 모교지.”  
[http://womau.org/bbs/board.php?bo\\_table=b4x2&wr\\_id=144&page=6](http://womau.org/bbs/board.php?bo_table=b4x2&wr_id=144&page=6)
- 43) 금오초등학교 (2015). “Easy-Fun 플로어볼 체험교실.” 2015 자율체육활동 체험교실 1차 운영 보고서.  
<http://www.kumo.es.kr/>
- 44) 거창군청소년상담복지센터 (2015). “특성화 프로그램 : 골프교실(굿~나이스샷).” 거창군청소년상담복지센터 내부자료.
- 45) 구로구청청소년상담복지센터 (2015). “특성화 프로그램 : 클라이밍.” 구로구청청소년상담복지센터 내부자료.



- 46) 시흥시청소년상담복지센터 (2015). “특성화 프로그램 : 나를 찾아 떠나는 671km의 희망도전.” 시흥시청소년상담복지센터 내부자료.
- 47) 제주특별자치도학교밖청소년지원센터 (2015). “특성화 프로그램 : 올레야!! 가자!!” 제주특별자치도학교밖청소년지원센터 내부자료.
- 48) 계룡시청소년상담복지센터 (2014). “2014년 계룡시 청소년 Healing 스키캠프 안내.” 계룡시청소년상담복지센터 홈페이지.  
[http://www.grfriends.or.kr/gnuboard4/bbs/board.php?bo\\_table=notice&wr\\_id=244](http://www.grfriends.or.kr/gnuboard4/bbs/board.php?bo_table=notice&wr_id=244)
- 49) 제주시청소년수련관 (2015). “청소년수련관 수련관즐거찾기 프로그램 : 내일을 꿈꿔라! IV.” 제주시청소년수련관 내부자료.
- 50) 한국청소년상담복지개발원 (2014). “2014년 ‘꿈과 사람 속으로’ 청소년 해외자원봉사단 국외출장 계획(안)” 학교밖청소년지원단 내부자료.
- 51) 봉림청소년 문화의집 (2009). “토요체험활동 프로그램 계획서: 해고가 떴다 3.” 겨울방학에 하면 좋은 농촌체험.  
<http://m.blog.naver.com/wangso99/13004425516>
- 52) 한국청소년활동진흥원 (2012). 『2012 제5회 활동프로그램 공모전 우수사례집』. p. 96. 기분 좋은 상부상부 프로젝트 희망 일촌 맺기.
- 53) 한국청소년활동진흥원 (2012). 『2012 제5회 활동프로그램 공모전 우수사례집』. p. 151. 소외된 이웃과 함께하는 봉사활동.
- 54) 시흥시청소년상담복지센터 (2015). “특성화 프로그램 : 필리핀 산파블로시 해외봉사 파견.” 시흥시청소년상담복지센터 내부자료.
- 55) 계룡시청소년상담복지센터 (2015). “특성화 프로그램 : 청소년 어울마당(숲체험).” 계룡시청소년상담복지센터 내부자료.
- 56) (재)국제청소년교육재단 (2015). “2015 전국 청소년 환경교육 갯벌 캠프 참가자 모집 안내.” (재)국제청소년교육재단 홈페이지 공지사항.  
[http://sacamp.co.kr/bbs/board.php?bo\\_table=0501&wr\\_id=71](http://sacamp.co.kr/bbs/board.php?bo_table=0501&wr_id=71)
- 57) 최창욱, 송병국 (2014). **자유학기제 학생 선택프로그램 : 농림수산체험 활동**. 서울: 교육부, 한국교육개발원.
- 58) 한국청소년활동진흥원 (2012). 『2012 제5회 활동프로그램 공모전 우수사례집』. p.127. 생태건축 데미샘 정자.
- 59) (재)국제청소년교육재단 (2015). “제8회 전국 환경체험 나비캠프 참가 안내.” (재)국제청소년교육재단 홈페이지 공지사항.
- 60) 제주시청소년수련관 (2012). “청소년환경탐험원정대.” 제주시청소년수련관 내부자료.

- 61) 인천광역시청소년수련관 (2015). “청소년호연지기 에코캠프.”청소년수련활동인증정보시스템.  
<http://yap.youth.go.kr/yap/cta/certi/view.do#view>
- 62) 경상북도청소년지원센터 (2013). 『2013 청소년 활동 우수프로그램 모음집』. p.9. 청소년 체험 환경교실.
- 63) 경상북도청소년지원센터 (2013). 『2013 청소년 활동 우수프로그램 모음집』. p.18. 가족과 함께하는 문화재답사와 지킴이.
- 64) 마천청소년수련관 (2007). “내가 꿈꾸는 친환경도시 그리기.”청소년수련활동인증정보시스템. 인증번호 제89호.  
<http://yap.youth.go.kr/yap/cta/certi/list.do#detail>
- 65) 포항시평생학습원 (2015). “GTQ 포토샵(초등) 청소년.” 포항시 공공강좌 예약서비스 홈페이지.  
<http://culture.ipohang.org/culture/lecture/place/?mode=read&idx=981>
- 66) 안랩 (2013). “안랩, 청소년용 무료 IT 교육 프로그램 ‘V스쿨’ 개최.”AhnLab 블로그.  
<http://blog.ahnlab.com/ahnlab/1698?TSESSIONblogahnlabcom=1dba0ad249991559439042fa4a852f1d>
- 67) 한국청소년재단 (2014). “착한 IT - SW스크래치교육 시작.”한국청소년재단 홈페이지.  
[http://www.dreamyouth.or.kr/news/activity.php?id=active&cd=&mode=view&kb\\_ix=1020](http://www.dreamyouth.or.kr/news/activity.php?id=active&cd=&mode=view&kb_ix=1020)
- 68) 문수빈 기자 “한밭대, '청소년 로봇캠프' 개최.” 머니투데이. 2015. 8. 6.  
<http://news.joins.com/article/18394998?ref=mobile&cloc=joongang%7Cmnews%7Cpcversion>
- 69) 창동청소년수련관 (2015). “제9회 행복서울 청소년 로봇캠프 참가자 모집 안내.” 창동청소년수련관 홈페이지.  
[http://www.cdyouth.or.kr/html/?b\\_info=1&act=view&num=970](http://www.cdyouth.or.kr/html/?b_info=1&act=view&num=970)
- 70) (재)송암스페이스센터 (2015). “[과학정보] 우주는 내 친구, 천문우주과학캠프(고등학생).” 청소년활동정보서비스 홈페이지.  
<http://www.youth.go.kr/newportal/activ/activsearch/activSearchView.do>
- 71) 국립고흥청소년우주체험센터 (2015). “우주과학체험활동 과정별 프로그램 소개.” 국립고흥청소년우주체험센터 홈페이지.  
[https://www.nysc.or.kr:447/organ/notice\\_detail.jsp?no=13736](https://www.nysc.or.kr:447/organ/notice_detail.jsp?no=13736)
- 72) (재)경상남도청소년종합지원본부 청소년활동진흥센터 (2015). “경남 청소년 활동 뉴스레터.”  
<http://www.gnyouth.net>
- 73) 아산시청소년교육문화센터 (2015). “우주 돋보기 2.” 청소년수련활동인증정보시스템. 인증번호 제5007호.  
<http://yap.youth.go.kr/yap/cta/certi/list.do#detail>
- 74) 해양환경교육원 (2015). “[과학정보] KOEM 청소년 해양과학실험교실.” 청소년활동정보서비스 홈페이지.  
<http://www.youth.go.kr/newportal/activ/activsearch/activSearchView.do>

- 75) Tam, Kai Yung (Brian), Rousseau, Marilyn K, Nassivera, John W, Vreeland, Peter (2001). Holiday in the Museum: An alternative program for at-risk high school students. *Intervention in School and Clinic*, 37, 77-85.
- 76) 도솔청소년문화의집 (2015). “[과학정보] 2기 바이오조아 함께하는 창의과학.” 청소년활동정보서비스 홈페이지. <http://www.youth.go.kr/newportal/activ/activsearch/activSearchView.do>
- 77) 시립보라매청소년수련관 (2008). “비행 시뮬레이션 체험.” 청소년수련활동인증정보시스템. 인증번호 제330호. <http://yap.youth.go.kr/yap/cta/certi/view.do>

# Abstract

---

In South Korea, 60,000 to 70,000 students are estimated to stop schooling every year, and the total number of students who left school is around 360,000. While some of these students continue studying or work outside the public education system, the majority are reported to idle without a clear sense of purpose. Most of students who leave school without receiving any career counseling mainly either prepare for school qualification test or take part-time jobs, and, also, institutions that support these adolescents also have guided them to either continue studying by passing the qualification test or find a job. However, in the field, critics argued that other types of intervention than study or job seeking must be provided for adolescents out of school who are not interested in pursuing study or career at the moment, but want to learn something they like to do or something meaningful to them. However, current self-development programs are mainly run by youth organizations in various forms for general adolescents, and there is lack of programs targeting those out of school system. Therefore, in this study, a standardized management model applicable for self-development programs in various fields was developed by taking into account needs of adolescents out of school system and regional characteristics. And then, based on the model, examples of self-development programs in different fields were proposed.

To develop a management model for self-development programs, the study was conducted according to ADDIE model of instructional design. First, previous research was analyzed based on literature review and self-development-related programs, and relevant implications were found. Second, a survey and interview was conducted and analyzed in order to identify the needs of adolescents out of school system and relevant institutions. Third, based on the analysis, the principle and components of the program management model were identified, and then, a management model (draft) for self-development programs was designed and reviewed for validation by relevant professionals. Fourth, the model (draft) was applied to two Out-of school Youth Support Center and its effect

verified. Fifth, the final management model was proposed by taking into account feedback of relevant professionals and advise of experts. The management model used main concepts of the logic model, based on which a specific management procedure was proposed. The result was as follows:

The management model for self-development programs for adolescents out of school system was made up of the input-transition-output-result stages. First, in the input stage, current status of participants and management settings such as demand, space, workforce, budget for the program, were analyzed. Participants were divided, according to the developmental stage, into confusion, searching, and leaping stages, and suitable support methods were proposed for different stages. Second, in the transition stage that relates to actions and practice, four types of programs - center-oriented short-term; center-oriented long-term; agency-oriented short-term; and agency-oriented long-term - were provided according to the organization and period. While the program is running, adolescents learn the attitude, practice repeatedly, and habituate the skills, experiencing self-development. Third, in the output stage, which relates to the result from activities, 'specific output' is obtained directly from the transition stage. This is related to the goal of adolescents participating in the self-development program in the survey, and includes information in the field, internship and field practice, field experience, and relevant skills and certificate. Fourth, in the result stage, which is related to achieving the ultimate goal of the program, that is, the change that is intended to take place in the adolescents out of school system through the self-development programs, self-efficacy, life satisfaction, achievement motivation, and career maturity was proposed based on survey and meta-analysis.

The management procedures according to a program management model were proposed: preparation, execution, post-program stages. First, in the preparation stage, 'basic planning → demand survey → link to institution (instructor) → specific program organization → participant attraction → participant confirmation → participant assessment → final review/prior education' are performed. Second, the practice stage comprises the early period (orientation) → middle period (repeated sessions: Introduction, theory education, practice education, finish/ special sessions: special lecture, field training, mid-term review) → final period (presentation rehearsal, final presentation, closing ceremony, evaluation). Third, the

post-program stage supports club activities, qualification test preparation, or apprenticeship, or provide information and report program result. Specific activities by stage and required forms were attached as an appendix.

Significance of this research is as follows: first, in contrast to existing programs for adolescents out of school that were focused on study and employment, it was the first study of its kind to propose a management model for self-development programs that can help adolescents out of school develop their potential and talent. Also, the study attempted to propose a practical, field-oriented model based on survey, in-depth interview, and advice of adolescents and relevant professionals, and specific examples of programs focused on self-development areas sought by adolescents out of school, in order to improve practical utility. And, the two variables, self-efficacy and career maturity, which showed significant change in pre- and post-test conducted for participant adolescents, can be used as variables for measuring effectiveness of self-development programs organized in different regions in the future. However, the study was limited in that, due to copyright issues related to self-development programs, it did not propose a wide range of programs, tested only two types of programs due to practical circumstances, and can limit creativity of programs by proposing a standardized model.

Finally, the following suggestions can be made in order to activate the self-development programs for adolescents out of school. First, management models need to be developed for different program fields and periods (short-term/ long-term). Self-development programs need to include contents that lead to emotional, behavioral, and cognitive changes and growth of adolescents out of school system, and the post-program stage must be reinforced in order to achieve the final goal.



연구보고 2015-97

**학교 밖 청소년 자기계발 프로그램 운영모형 개발**

---

인 쇄 : 2015년 12월

발 행 : 2015년 12월

발 행 인 : 김희정

발 행 처 : 여성가족부 학교밖청소년지원과  
서울특별시 종로구 세종대로 209 (세종로)  
전화 / 02)2100-6000(대)

인 쇄 처 : (주)다찬

전화 / 051)301-6631

---

사전 승인없이 보고서 내용의 무단복제를 금함.

행정간행물등록번호: 11-1383000-000720-01