

청소년수련시설에서의 디지털 활동 프로그램 모형 개발¹⁾

강경균*

*한국청소년정책연구원

e-mail: kang@nypi.re.kr

Development of a Digital Activity Program Model for Youth Center

Kyoung-Kyoon Kang*

*National Youth Policy Institute

요약

본 논문은 청소년수련시설에서의 디지털 활동 프로그램 모형 개발을 통하여 디지털 활동을 활성화할 수 있는 방안을 마련하고, 학교 안과 밖을 연계하며 청소년들에게 더욱 의미 있는 디지털 참여 기회를 창출하고, 제7차 청소년정책 기본계획에서 제시한 청소년 디지털 역량 활동 강화라는 정책 목표를 청소년활동 현장에서 실질적으로 구현할 수 있는 기반을 마련하고자 한다. 이에 청소년 디지털 활동 프로그램 모형의 구성요소로서 목적, 대상, 목표, 대상 별 내용, 영역별내용, 방법 및 전략을 제시하고 이에 대한 내용을 전문가타당성을 검증 받아 다문화하였다. 이러한 결과를 바탕으로 청소년 디지털 모형을 활용하고 활동을 활성화 하기 시설, 장비, 예산, 전문인력을 확보하여 디지털 활동을 위한 환경을 마련해야 할 것을 제안하였다.

1. 서론

청소년의 균형있는 성장을 지원하기 위하여 청소년을 위한 정책이 세워지고 청소년을 둘러싼 환경의 변화를 고려하여 정책과 사업이 개발되고 있다. 청소년정책은 5년마다 청소년정책 기본계획으로 수립되며, 현재 제7차 청소년정책 기본계획(2023년~2027년)이 추진되고 있다. 청소년들은 디지털문화에 익숙한 세대(Digital Native)이며, 디지털 친화도가 높아 일상생활 전반에서 디지털을 활용하고 관련된 기기를 사용함에 있어서도 능숙하게 사용한다. 이러한 디지털 대전환의 시대에 청소년의 디지털 친화적인 특성에 따라 청소년의 활동에도 변화가 있으며, 디지털 관련한 수요도 다양해지고 있다. 제7차 청소년정책 기본계획에는 청소년의 디지털 환경의 일상화로 청소년활동 전반의 디지털화 및 이에 적응할 수 있는 디지털 역량을 향상하기 위하여 청소년 디지털 역량 활동 강화를 제시하였으며, 세부과제로 청소년 디지털 활동 프로그램 확대 및 청소년 활동 지원체계의 디지털 고도화를 제시하였다(여성가족부, 2023). 하지만 이러한 정책적 방향성에도 불구하고, 학교 밖 청소년수련시설에서는 체계적인 디지털 프로그램 운영을 위한 구조화된 모형이 부재한 실정이다. 청소년수련시설은 학교 교육과정과는 다른 환경에서 청소년들에게

보다 자유롭고 창의적인 활동의 기회를 제공하는 중요한 공간임에도 불구하고, 디지털 교육 및 활동에 대한 명확한 방향성과 체계가 미흡하다. 특히 학교 밖에서 시간을 보내는 청소년들에게 접근 가능한 디지털 학습 기회를 제공하는 것은 디지털 격차 해소와 청소년의 디지털 시민성 함양에 필수적이다.

이에 본 연구는 청소년수련시설에서의 디지털 활동 프로그램 모형 개발을 통하여 디지털 활동을 활성화할 수 있는 방안을 마련하고, 학교 안과 밖을 연계하며 청소년들에게 더욱 의미 있는 디지털 참여 기회를 창출하고, 제7차 청소년정책 기본계획에서 제시한 청소년 디지털 역량 활동 강화라는 정책 목표를 청소년활동 현장에서 실질적으로 구현할 수 있는 기반을 마련하고자 한다.

2. 청소년 디지털 활동 프로그램 모형 개발

2.1 청소년 디지털 활동 프로그램 모형(안) 개발

다음으로 청소년 디지털 활동 프로그램 모형(안)의 영역 및 내용은 다음과 같다.

첫째, 청소년 디지털 활동 목표는 디지털 문해력의 함양으로 ‘디지털 환경에서 디지털 기기와 서비스를 안전하고 책임감 있게 활용하여 창의적으로 문제를 해결하고, 능동적이고 윤리적인 시민으로 성장할 수 있는 역량을 함양’으로 제시하였다. 둘째, 청소년 디지털 활동 프로그램에 영역 및 대상에 있어서 4단계의 영역과 내용을 대상에 맞게 제시하였다. 9세~13세의 경우, 디지털 도

1) 본 연구는 여성가족부의 지원을 받아 한국청소년정책연구원에서 2024년 수탁과제로 수행한 ‘청소년 진로 및 디지털 활동 활성화 방안 연구(연구보고 24-수탁07)’의 일부를 재구성하였음.

구 활용(디지털 도구 이해 및 사용), 정보의 조직 및 창출(디지털 정보 관리, 디지털 콘텐츠 생성), 정보데이터 분석 및 평가(디지털 정보 분석 및 해석, 디지털 소통을 통한 문제해결), 디지털 안전(개인정보보호, 디지털 윤리, 저작물 보호)으로 구성하였다. 셋째, 각 영역별 중점 활동 내용으로는 디지털 도구 활용(9세~13세)은 디지털 도구 이해 및 사용, 정보의 조직 및 창출(14세~16세) 단계는 디지털 정보 관리, 디지털 콘텐츠 생성, 정보데이터 분석 및 평가(17세~19세) 단계는 디지털 정보 분석 및 해석, 디지털 소통을 통한 문제해결을 내용으로 제시하였다. 디지털 안전의 경우는 전 연령대에서 개인정보보호, 디지털 윤리, 저작물 보호의 내용을 함양할 필요가 있다. 넷째, 디지털 활동 프로그램의 활동 방법 및 전략에 있어서는 '자기주도적 맞춤형 진로프로젝트(방과 후 활동, 주말 및 방학)', '다문화 등 취약계층 및 소외지역 청소년 대상의 디지털 관련 활동', '청소년활동영역과 연계한 진로활동', '지역사회(디지털 및 디지털 미디어 교육센터 등) 인적·물적자원과의 연계를 통한 디지털 활동', '대면활동, 비대면활동, 혼합활동(대면, 비대면)의 활동 방식'으로 제시하였다. 아울러 디지털 활동 프로그램 방법 및 전략 학교 연계를 제시하였다.

2.2 청소년 디지털 활동 프로그램 모형 타당화 개요

본 연구에서 개발한 디지털 활동 프로그램 모형(안)의 영역과 내용 바탕으로, 전문가 20명으로 구성하여 내용 타당도 비율(CVR: Content Validity Ratio)을 통해 청소년 디지털 활동 프로그램 모형을 타당화하여 검증하였다.

[표 1] 청소년 디지털활동 프로그램 모형 요소 타당화

구분	M	SD	CVR
1. 디지털 활동 프로그램 목표	4.40	0.82	0.80
2. 디지털 활동 프로그램 영역 구성(1)	4.40	0.60	0.90
디지털 활동 프로그램 영역 목표(2)	4.35	0.75	0.90
디지털 활동 프로그램 영역 및 대상(3)	4.40	0.60	0.90
3. 영역별 내용_디지털 도구 활용(1)	4.40	0.60	0.90
정보의 조직 및 창출(2)	4.25	0.64	0.80
정보데이터 분석 및 평가(3)	4.32	0.58	0.89
디지털 안전(4)	4.40	0.75	0.90
4. 디지털 활동 프로그램 방법 및 전략(1)	4.55	0.51	1.00
디지털 활동 프로그램 방법 및 전략(2)	4.53	0.51	1.00
디지털 활동 프로그램 방법 및 전략(3)	4.25	0.79	0.80
디지털 활동 프로그램 방법 및 전략(4)	4.11	0.74	0.58
디지털 활동 프로그램 방법 및 전략(5)	4.35	0.81	0.80
디지털 활동 프로그램 방법 및 전략(6)	4.45	0.69	0.80

3. 결론 및 제언

청소년 디지털 활동 프로그램 모형에 대하여 타당성 검증을 통해 개발된 최종 청소년 디지털 활동 프로그램 모형에 대하여 제시하면 다음과 같다. 청소년 디지털 활동 프로그램 모형의 구성

요소는 프로그램 목적, 목표, 영역별 프로그램 내용, 방법 및 전략으로 구성하였다.

[표 2] 청소년 디지털 활동 프로그램 모형

영역	내용 및 요소				
목적	디지털 환경에서 청소년의 건강하고 균형 있는 성장을 위해 디지털 문해력을 함양				
대상	9세 이상 24세 이하에 해당하는 청소년				
목표	디지털 환경에서 디지털 기기와 서비스를 안전하고 책임감 있게 활용하여 창의적이고 비판적으로 문제를 해결하고, 서로 소통 협력하며 능동적이고 성숙한 시민으로 성장할 수 있는 역량을 함양				
영역 및 대상	영역	목표	초급	중급	고급
	디지털 도구 활용	디지털 도구를 이해하고 목적에 맞게 선택하여 활용할 수 있는 능력			
	정보·데이터 분석 및 평가	디지털 정보를 비판적으로 분석하고 해석하며, 서로 소통과 협력을 통해 문제를 해결하고, 평가할 수 있는 능력			
	정보 조직 및 창출	디지털 정보를 수집하여 재조직하거나 창의적이고 효율적으로 구성하여 새로운 정보 및 콘텐츠를 창출할 수 있는 능력			
디지털 안전	디지털 환경에서 나와 타인의 권리를 보호하고, 디지털 기기와 서비스를 윤리적이고 책임감 있게 활용할 수 있는 능력				
영역 별 대상	디지털 도구 활용	정보·데이터 분석 및 평가	정보 조직 및 창출	디지털 안전	
	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털 도구 이해 • 디지털 도구의 선택과 사용 	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털 정보 분석 • 디지털 정보 평가 	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털 정보 생성 • 디지털 콘텐츠 제작 	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털 윤리 • 개인정보보호 • 저작물 보호 	
	<ul style="list-style-type: none"> • 학교 연계를 통한 디지털 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 학교 교육과정과 연계(교과, 창의적 체험활동과 연계한 활동 프로그램) - 학교 내 유휴 공간 등을 활용하는 활동 - 수련시설 및 진로체험센터 간 연계 협력 사업 - 학교로 찾아가는 활동 프로그램 운영 • 자기주도적 맞춤형 디지털 프로젝트 • 디지털 체험 중심 활동 • 진로와 연계한 디지털 활동 • 지역사회 인적·물적자원과의 연계를 통한 디지털 활동(디지털 및 미디어 교육센터 등) • 다양한 활동 방식(대면활동, 비대면활동, 혼합활동(대면, 비대면)) 				

이러한 결과를 바탕으로, 청소년 디지털 모형을 활용하고 활동을 활성화 하기 위해 제언하면 다음과 같다. 변화하는 디지털 환경에서 현장에서 청소년의 활동을 기획하고 운영하는 청소년 지도사의 역량은 매우 중요하다. 따라서 디지털 기술을 활용한 청소년 활동 프로그램 개발 및 운영 능력 등에 대하여 프로그램을 기획하고 운영할 수 있도록 전문성을 키우고 이를 청소년들에게 효과적으로 전달할 수 있는 해야 한다. 또한 적절한 시설, 장비, 예산, 전문인력을 확보하여 디지털 활동을 위한 환경을 마련해야 하고, 디지털 활동 프로그램에 사회적 가치, 윤리적 측면, 디지털 범죄 예방 등의 내용을 디지털 활동 프로그램 안전 영역에 포함시켜 운영할 필요가 있으며, 진로 활동과 디지털 활동을 융합하여 상호 보완적으로 운영함으로써 프로그램의 효과를 높여야 할 것이다.

참고문헌

[1] 강경균, 성운숙, 김승보, 장현진 (2019). **청소년기관의 진로 체험 지원체계 구축 방안 연구**(연구보고 19-R04). 세종 : 한국청소년정책연구원.