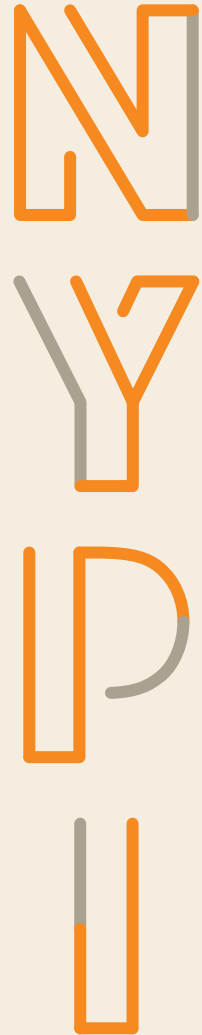


연구보고 21-R22

포스트 코로나 시대의 청소년활동 활성화 방안 연구

문호영



연구보고 21-R22

포스트 코로나 시대의 청소년활동 활성화 방안 연구

저 자 문호영

연구진 연구책임자_문호영(한국청소년정책연구원 연구위원)



한국청소년정책연구원
National Youth Policy Institute

국문초록

본 연구는 포스트 코로나 시대에 대면 방식과 비대면 방식의 청소년활동을 함께 운영함으로써 청소년들에게 더 많은 활동의 참여 기회를 보장·확대해 주고, 청소년활동의 활성화를 도모할 필요가 있다는 인식에서 출발하였다. 이러한 인식하에 비대면 청소년활동을 중심으로 문제점 및 개선방안 등을 탐색하였으며, 이를 토대로 포스트 코로나 시대의 청소년활동 활성화를 위한 방안을 모색하였다. 연구의 목적을 달성하기 위해 선행연구 고찰, 비대면 청소년활동의 참여 실태 및 운영 현황 분석, 전문가 의견조사 및 자문 등을 실시하고, 이를 바탕으로 포스트 코로나 시대의 청소년활동 참여 활성화를 위한 정책 방안을 4가지 영역 11개 과제로 제시하였다.

이에 대한 구체적인 내용은 다음과 같다. 첫째, 디지털 인프라 구축 영역에서는 청소년시설의 디지털 환경 구축, 지역사회 내 공유 디지털 기기 및 공간 마련, 청소년활동 통합지원 온라인 플랫폼(가칭) 구축을 제안하였다. 둘째, 비대면 청소년활동의 질적 내실화 영역에서는 맞춤형 컨설팅 지원 및 우수사례 보급, 체계적인 비대면 청소년활동 실태조사 및 연구 추진을, 셋째, 청소년활동 참여기회 보장 및 확대 영역에서는 대면 방식과 비대면 방식을 혼합한 청소년활동 확대, 청소년 디지털 사각지대 해소, 청소년 디지털 역량 강화를, 마지막으로 청소년지도자 역량개발 지원 영역에서는 청소년지도자의 역량 강화를 위한 체계적인 교육지원, 비대면 청소년활동 운영 가이드라인 마련, 청소년지도자의 네트워크 지원을 제안하였다.

연구요약

1. 연구목적

- 본 연구는 포스트 코로나 시대에 대면 방식과 비대면 방식의 청소년활동을 함께 운영함으로써 청소년들에게 더 많은 활동의 참여 기회를 보장·확대해 주고, 청소년활동의 활성화를 도모할 필요가 있다는 인식에서 출발함.
- 이러한 인식하에 비대면 방식의 청소년활동을 중심으로 문제점 및 개선방안 등을 탐색하고, 이를 토대로 포스트 코로나 시대의 청소년활동 활성화를 위한 방안을 모색하고자 함. 이 연구는 코로나19 극복 이후뿐 아니라 코로나19가 언제 종식될지 예측할 수 없는 현재의 상황에서도 청소년활동 활성화에 기여할 수 있을 것임.

2. 연구방법

- 관련 문헌을 수집·분석하여 코로나19 관련 학계 및 현장의 대응 현황, 비대면 청소년활동의 현안 및 과제, 참여 실태에 대해 검토하였음. 또한 청소년활동 정보서비스(e청소년)에 등록된 정보를 활용하여 비대면 청소년활동 프로그램에 대한 운영 현황을 분석하였음.
- 비대면 청소년활동의 문제점 및 개선 방안 등을 살펴보기 위해 학계 및 현장 전문가 20명을 대상으로 2차례에 걸쳐 전문가 의견조사를 실시하였음.

- 전문가 의견조사의 분석결과를 검토하고, 포스트 코로나 시대의 청소년활동 활성화를 위한 정책 방향 및 정책과제를 모색하기 위해 전문가 자문을 실시하였음.

3. 주요결과

1) 문헌연구 및 자료분석

- 코로나19 관련 청소년활동 선행연구와 비대면 청소년활동의 참여 실태 및 운영 현황 등을 종합하여 다음과 같은 시사점을 도출함. 첫째, 지속가능한 청소년활동을 보장하기 위한 방안으로 비대면 청소년활동을 이해할 필요가 있음. 둘째, 비대면 청소년활동에 관한 체계적인 조사 및 연구가 필요함. 셋째, 청소년활동을 위한 디지털 인프라 구축이 요구됨. 넷째, 대면 방식과 비대면 방식의 장점이 혼합된 다양한 방식으로 청소년활동을 확장하고, 접근성을 높일 필요가 있음. 마지막으로, 청소년지도자의 역량개발과 이를 지원하기 위한 교육이 요구됨.

2) 전문가 의견조사 결과 분석

- 전문가 의견조사에서 나타난 비대면 청소년활동의 긍정적인 점, 문제점 및 개선방안에 관한 주요 결과를 참여자 측면, 운영기관 측면, 지도자 측면, 제도적·정책적 측면에서 아래와 같이 요약정리하여 제시하였음.

표1 비대면 청소년활동의 긍정적인 점, 문제점 및 개선 방안에 대한 주요결과 요약정리

| 구분 | 참여자 측면 | 운영기관 측면 | 지도자 측면 | 제도적·정책적 측면 |
|--------|---|---|--|---|
| 긍정적인 점 | ·청소년활동의 접근성 및 지속성 향상 | ·참여자의 청소년활동 참여기회 확대 ·청소년활동의 지속적·탄력적 운영 가능 ·프로그램의 다양성·활용도 제고 ·청소년활동의 새로운 변화 모색 계기 | | - |
| 문제점 | ·소통의 어려움 ·참여기회 제한(디지털 기기 미보유 등) ·프로그램의 다양성·흥미성 부족 ·인권침해 우려(사생활 노출, 초상권 침해 등) | ·다양한 프로그램의 부족 ·디지털 인프라 부족 ·프로그램 평가의 어려움 ·지도자 지원 부족 ·관련 기관 간 연계·협력 부족 | ·소통 및 프로그램 진행의 어려움 ·디지털 리터러시 역량 부족 ·비대면 활동 프로그램 개발 및 평가의 어려움 ·새로운 업무로 인한 역할 모호 및 과다 | ·비대면 활동 지원 부족 ·청소년의 디지털 격차 해소를 위한 지원 부족 ·지도자 지원 부족 ·정부 및 지자체의 정책적 대응 미흡 |
| 개선 방안 | ·대면 방식과 비대면 방식 병행 ·프로그램의 질적 내실화 ·참여기회 보장·확대(디지털 기기 지원 등) ·비대면 청소년활동에 대한 인식 및 이해 제고 ·소통 개선 | ·대면 방식과 비대면 방식 병행 ·인적·물적 자원의 연계·협력 강화 ·공간 재구조화 ·프로그램의 질적 내실화 ·비대면 청소년활동에 대한 인식 제고 및 역량 강화 ·관련 운영지침 마련 및 개선 | ·프로그램의 질적 내실화 ·비대면 활동 프로그램 개발 및 평가 역량 강화 ·디지털 리터러시 역량 강화 | ·관련 운영지침 마련 및 개선 ·비대면 활동 정책 기반 강화 ·프로그램 질적 내실화 지원 ·정책적 대응 강화 ·지도자 교육 및 양성과정 개선 ·청소년의 디지털 격차 해소 지원 ·관련 연구 수행 |

* 주: 위 표는 전문가 의견조사의 주요 결과를 본 연구자가 요약정리한 것임.

3) 전문가 자문 분석

- 전문가 자문에서는 포스트 코로나 시대의 청소년활동 활성화를 위한 정책 방향으로 청소년활동의 양적 확대 및 질적 수준 향상, 디지털 기반의 청소년

활동 강화의 두 가지 측면이 강조됨. 그리고 이를 바탕으로 비대면 활동 중심의 세 가지 정책과제(청소년활동 온라인 플랫폼 구축 및 활성화, 청소년 활동 프로그램 내실화 및 청소년지도자 역량 강화, 디지털 인프라 구축)와 세부추진과제가 제안됨.

4. 정책제언

- 비대면 청소년활동을 중심으로 한 포스트 코로나 시대의 청소년활동 활성화 방안으로 4가지 영역 11개 정책과제를 제안함. 4가지 영역은 디지털 인프라 구축, 비대면 청소년활동의 질적 내실화, 청소년활동 참여기회 보장 및 확대, 청소년지도자 역량개발 지원임.

표2 정책영역 및 정책과제

| 정책영역 | 세부 정책과제 |
|--------------------------|---|
| 디지털 인프라 구축 | <ul style="list-style-type: none"> · 청소년시설의 디지털 환경 구축 · 지역사회 내 공유 디지털 기기 및 공간 마련 · 청소년활동 통합지원 온라인 플랫폼(가칭) 구축 |
| 비대면 청소년활동의 질적 내실화 | <ul style="list-style-type: none"> · 맞춤형 컨설팅 지원 및 우수사례 보급 · 체계적인 비대면 청소년활동 실태조사 및 연구 추진 |
| 청소년활동 참여기회 보장 및 확대 | <ul style="list-style-type: none"> · 대면 방식과 비대면 방식을 혼합한 청소년활동 확대 · 청소년 디지털 사각지대 해소 · 청소년 디지털 역량 강화 |
| 청소년지도자 역량개발 지원 | <ul style="list-style-type: none"> · 청소년지도자의 역량 강화를 위한 체계적인 교육 지원 · 비대면 청소년활동 운영 가이드라인 마련 · 청소년지도자의 네트워크 지원 |

포스트 코로나 시대의 청소년활동 활성화 방안 연구

연구보고 21-R22

I. 서론

| | |
|-----------------------|---|
| 1. 연구의 필요성 및 목적 | 3 |
| 2. 연구내용 | 5 |
| 3. 연구방법 | 6 |

II. 코로나19 관련 청소년활동 현황

| | |
|---------------------------------|----|
| 1. 코로나19 관련 청소년활동 선행연구 고찰 | 13 |
| 2. 비대면 청소년활동 참여 실태 | 18 |
| 3. 비대면 청소년활동 운영 현황 | 23 |
| 4. 소결 | 35 |

III. 전문가 의견조사 결과 분석

| | |
|-------------------|----|
| 1. 전문가 의견조사 | 41 |
| 2. 전문가 자문 | 61 |
| 3. 소결 | 68 |

Ⅳ. 정책 제언

- 1. 정책제언 개요 77
- 2. 정책과제 79

참고문헌 97

부 록 103

표 목차

| | |
|---|----|
| 표 Ⅰ-1 전문가 자문 개요 | 7 |
| 표 Ⅰ-2 전문가 의견조사 개요 | 8 |
| 표 Ⅱ-1 향후 온라인 청소년활동 확대 찬반 의견 | 20 |
| 표 Ⅱ-2 분석대상 | 25 |
| 표 Ⅱ-3 분석내용 | 26 |
| 표 Ⅱ-4 비대면 청소년활동 운영방식(예시) | 27 |
| 표 Ⅱ-5 대상 연령(복수 응답) | 34 |
| 표 Ⅱ-6 숙박여부 | 34 |
| 표 Ⅱ-7 참가비 | 35 |
| 표 Ⅲ-1 조사개요 | 41 |
| 표 Ⅲ-2 1차 조사문항 구성 | 42 |
| 표 Ⅲ-3 2차 조사문항 구성 | 44 |
| 표 Ⅲ-4 비대면 청소년활동의 긍정적인 점: 참여자 측면 | 45 |
| 표 Ⅲ-5 비대면 청소년활동의 긍정적인 점: 운영기관 및 지도자 측면 | 47 |
| 표 Ⅲ-6 비대면 청소년활동의 문제점: 참여자 측면 | 48 |
| 표 Ⅲ-7 비대면 청소년활동의 개선 방안: 참여자 측면 | 49 |
| 표 Ⅲ-8 비대면 청소년활동의 문제점: 운영기관 측면 | 50 |
| 표 Ⅲ-9 비대면 청소년활동의 개선 방안: 운영기관 측면 | 52 |
| 표 Ⅲ-10 비대면 청소년활동의 문제점: 지도자 측면 | 53 |
| 표 Ⅲ-11 비대면 청소년활동의 개선 방안: 지도자 측면 | 54 |
| 표 Ⅲ-12 비대면 청소년활동의 문제점: 제도적·정책적 측면 | 55 |
| 표 Ⅲ-13 비대면 청소년활동의 개선 방안: 제도적·정책적 측면 | 56 |
| 표 Ⅲ-14 ‘청소년활동 종합지원 온라인 플랫폼(가칭)’ 필요 콘텐츠: 참여자 입장 | 58 |
| 표 Ⅲ-15 ‘청소년활동 종합지원 온라인 플랫폼(가칭)’ 필요 콘텐츠: 지도자 입장 | 59 |

| | | |
|--------|---|----|
| 표 Ⅲ-16 | 포스트 코로나 시대의 청소년활동 활성화 관련 필요 논의 및 노력: 학계 및 현장 | 60 |
| 표 Ⅲ-17 | 전문가 자문 개요 | 61 |
| 표 Ⅲ-18 | 포스트 코로나 시대의 청소년활동 활성화 정책 방향 및 과제에 대한 주요 자문 결과 | 63 |
| 표 Ⅲ-19 | 청소년활동 온라인 플랫폼 구축 및 활성화에 관한 주요 자문 의견 | 64 |
| 표 Ⅲ-20 | 청소년활동 프로그램 내실화 및 청소년지도자 역량 강화에 관한 주요 자문 의견 | 65 |
| 표 Ⅲ-21 | 디지털 인프라 구축에 관한 주요 자문 의견 | 67 |
| 표 Ⅲ-22 | 비대면 청소년활동의 긍정적인 점, 문제점 및 개선 방안 에 대한 주요결과 요약정리 | 70 |
| 표 Ⅲ-23 | ‘청소년활동 종합지원 온라인 플랫폼(가칭)’ 필요 콘텐츠 에 대한 주요결과 요약정리 | 71 |
| 표 Ⅲ-24 | 포스트 코로나 시대의 청소년활동 활성화 정책 방향 및 과제에 대한 주요 자문 결과 | 73 |
| 표 Ⅳ-1 | 비대면 청소년활동 맞춤형 컨설팅 개요(안) | 85 |
| 표 Ⅳ-2 | 청소년활동 참여 실태조사 개요(안) | 88 |

그림 목차

| | |
|---|----|
| 그림 I-1 연구추진 절차 | 9 |
| 그림 II-1 코로나19 이후 온라인 청소년활동에 대한 인식 | 19 |
| 그림 II-2 온라인(비대면) 청소년활동 필요성 | 20 |
| 그림 II-3 분석대상 검색 | 24 |
| 그림 II-4 운영 방식 | 27 |
| 그림 II-5 기관 유형 | 29 |
| 그림 II-6 활동 영역 | 30 |
| 그림 II-7 참가 대상 | 31 |
| 그림 II-8 인증 프로그램 여부 | 32 |
| 그림 II-9 모집 인원 | 33 |
| 그림 III-1 질문지 개발 절차 | 44 |
| 그림 IV-1 정책과제 도출 | 77 |
| 그림 IV-2 정책영역 및 정책과제 | 78 |
| 그림 IV-3 '청소년활동 종합지원 온라인 플랫폼(가칭) 필요 콘텐츠(예시) | 83 |

○———— 제1장 서론

- 1. 연구의 필요성 및 목적
- 2. 연구내용
- 3. 연구방법

1. 연구의 필요성 및 목적

최근 코로나바이러스감염증-19(이하 코로나19)로 인해 대면 접촉을 기피하는 문화가 확산되면서 우리 사회 전반에 걸쳐 큰 변화가 나타나고 있다. 특히, 청소년 현장에서 이루어지는 청소년활동은 청소년지도자와 청소년이 시설 및 단체 등에서 직접 만나 진행되는 경우가 많아 그 중요성에도 불구하고 점차 위축되고 있는 상황이다. 이러한 위기 상황에서 청소년 현장에서는 비대면 방식의 청소년활동을 개발하여 운영할 뿐 아니라 비대면 청소년활동의 국가 인증기준 마련 및 인증(한국청소년활동진흥원 보도자료, 2020년 5월 20일) 등 변화하는 시대에 청소년활동의 참여를 활성화하기 위한 새로운 방안을 모색하고 있다. 2021년 5월 6일을 기준으로 청소년활동정보서비스(e청소년)의 ‘비대면 청소년활동 찾기’ 게시판에 등록된 비대면 청소년활동(또는 대면 방식과 비대면 방식을 혼합한 청소년활동)은 약 1,345개이며, 이 중 인증프로그램은 약 102개이다(청소년활동정보서비스 홈페이지, 2021년 5월 6일 인출).

청소년수련활동인증제에서는 청소년활동이 이루어지는 시간과 장소에 따라 대면 방식 청소년활동과 비대면 방식 청소년활동 등으로 구분¹⁾하여 사용하고 있다.

1) 시간과 장소에 따른 교육 접근방법을 기반으로 인증수련활동 구분(한국청소년활동진흥원, 2020a): 대면방식, 비대면방식, 집합활동(활동에 참여하는 참여자가 동일한 시간, 동일한 공간에 2명 이상 만나서 진행되는 활동), 비집합활동(활동에 참여하는 참여자 간 서로 다른 시간 또는 공간에 존재하며 진행되는 활동)

구체적으로 살펴보면, 대면 방식은 “지도자와 참여자가 동일한 시간, 동일한 공간에서 함께 대면하며 이루어지는 활동”으로, 비대면 방식²⁾은 “전문지도자와 참여자가 다른 시간 또는 공간에 있으며 정보통신 매체 등을 활용하여 이루어지는 활동”으로 정의하고 있다(한국청소년활동진흥원, 2020a). 비대면 방식 청소년활동과 비슷한 용어로 온라인 청소년활동, 온라인 비대면 청소년활동 등이 혼용되고 있지만 이에 대한 명확한 개념 정의는 찾아보기 어렵다. 이러한 측면에서 청소년수련활동인증제에서의 구분과 정의는 본 연구에서 참조할 수 있는 좋은 분류 기준이 된다. 아울러 여전히 청소년활동의 개념에 대한 다양한 의견이 존재한다는 점(임희진, 문호영, 정정호, 2014) 등을 고려하여 본 연구에서는 대면 방식과 비대면 방식의 청소년활동을 청소년수련활동인증제에서 구분하고 있는 개념을 중심으로 살펴보고자 한다.

많은 청소년지도자들이 포스트 코로나 시대에 청소년활동의 변화에 대한 필요성에 공감하며, 그 방식으로 비대면 방식을 중요하게 고려하고 있는 것으로 나타나고 있다. 예를 들어, 한국청소년활동진흥원(2020c)에서 청소년지도자를 대상으로 ‘포스트코로나 시대, 청소년활동 대전환을 위한 추진과제 지도자 의견조사’를 실시한 결과, 응답자의 82.4%가 ‘청소년활동은 지금과 달라져야 한다’고 답했으며, 어떻게 달라져야 하는지에 대해서는 ‘비대면-대면 혼합 활동 다양화 및 보편화’(32.1%), ‘비대면 활동 증가’(26.2%) 등의 순으로 높게 대답하였다. 아울러 포스트 코로나 시대에도 비대면 방식에 익숙해진 사람들이 비대면 방식을 고수할 가능성이 높을 것으로 전문가들은 주장하고 있으며(이진희, 2020), 청소년 분야의 비대면 청소년활동 역시 이와 크게 다르지 않을 것이라고 관련 전문가들은 예측하고 있다(문성호, 박지원, 한지연, 정한별, 2021; 박선영, 2000).

기존의 대면 방식과 함께 비대면 방식, 그리고 대면 및 비대면 방식을 혼합한

2) 「청소년수련활동인증제 운영규정」 제2조(정의)6호에서는 비대면 방식을 “「국가정보화 기본법」 제3조제11호에 따른 정보통신망을 활용하여 해당 프로그램을 전문적으로 수행하는 지도자와 청소년이 대면하지 아니하고 이루어지는 방식”으로 정의하고 있음(한국청소년활동진흥원, 2020b)

방식 등 청소년활동의 운영 방식을 다양화 하는 것은 시간부족, 시설의 접근성 문제, 신체적 장애 등으로 청소년활동의 참여가 어려운 청소년들에게 보다 많은 참여 기회를 제공할 수 있을 것이다. 이러한 점에서 포스트 코로나 시대에는 지속 가능한 청소년활동을 위해 대면 방식과 비대면 방식의 청소년활동을 함께 운영함으로써 청소년들에게 더 많은 활동의 참여 기회를 보장·확대해 주고 청소년활동의 참여를 보다 활성화할 필요가 있다. 하지만 청소년 현장에서 비대면 방식의 청소년 활동이 본격적으로 개발·운영된 시기가 얼마 되지 않아 이에 대한 문제점 등 실태 파악이 제대로 이루어지지 않고 있는 실정이다.

이에 본 연구에서는 비대면 청소년활동을 중심으로 활동의 문제점 및 개선 방안 등을 파악하고, 이를 토대로 포스트 코로나 시대에 청소년활동의 참여를 활성화하기 위한 방안을 모색해 보고자 한다. 이러한 연구는 코로나19 극복 이후뿐 아니라 코로나19가 언제 종식될지 예측할 수 없는 현재의 상황에서도 청소년활동의 활성화에 긍정적으로 기여할 수 있을 것으로 기대된다.

2. 연구내용

1) 코로나19 관련 청소년활동 선행연구 고찰

본 연구에서는 코로나19와 관련된 청소년활동 연구들을 고찰하여, 청소년활동의 현안과 과제 등을 탐색하고, 비대면 청소년활동을 중심으로 포스트 코로나 시대의 청소년활동 참여 활성화를 위한 시사점을 도출하였다.

2) 비대면 청소년활동 참여 실태 및 운영 현황 분석

비대면 청소년활동에 대한 청소년들의 인식 및 참여 실태, 청소년 현장에서의 운영 현황 등을 살펴보았다. 이를 통해 청소년활동의 활성화를 위한 함의를 찾고자 하였다.

3) 비대면 청소년활동에 대한 전문가 의견조사 분석

학계 및 현장 전문가들의 다양한 의견을 수렴하여 참여자 측면, 운영기관 및 지도자 측면, 제도적·정책적 측면 등 여러 방면에서 비대면 청소년활동의 긍정적인 점과 문제점 등을 진단하고, 이에 대한 개선 방안과 시사점을 모색하였다.

4) 청소년활동 참여 활성화를 위한 정책 방안 도출

선행연구에 대한 검토, 비대면 청소년활동의 참여 및 운영 실태 분석, 전문가 의견조사와 자문 등을 거쳐 비대면 청소년활동을 중심으로 포스트 코로나 시대의 청소년활동 참여 활성화를 위한 정책 방안을 도출하였다.

3. 연구방법

1) 문헌연구 및 자료분석

코로나19와 관련된 청소년활동 연구들을 수집·분석하고, 비대면 청소년활동 관련 실태 조사 등을 검토하였다. 또한 청소년활동정보서비스(e청소년)에 등록된

정보를 활용하여 청소년 현장에서 이루어지는 비대면 청소년활동 프로그램에 대한 운영 현황 등을 분석하였다.

2) 전문가 자문

청소년활동 관련 학계 및 현장 전문가를 대상으로 연구 내용 및 방법, 전문가 의견조사 질문지의 적절성 등에 대한 의견을 수렴하였다. 아울러 정책과제 개발 등을 위해 전문가 자문을 실시하였다.

표 1-1 전문가 자문 개요

| 주요 내용 | 전문가 |
|------------------------------------|----------------|
| ·연구방향 및 1차 전문가 의견조사지의 적절성 검토 | 학계 |
| ·2차 전문가 의견조사지의 적절성 검토 | 현장 |
| ·비대면 청소년활동을 중심으로 청소년활동 활성화 방안 논의 등 | 학계, 현장, 관계 공무원 |

3) 전문가 의견조사

비대면 청소년활동의 문제점 및 개선 방안 등을 살펴보기 위하여 2차례에 걸쳐 전문가 의견조사를 실시하였다. 학계 전문가 4명, 현장 전문가 16명의 총 20명을 대상으로 조사를 진행하였다.

표 1-2 전문가 의견조사 개요

| 구분 | 1차 전문가 의견조사 | 2차 전문가 의견조사 |
|-------|---------------------------------|--------------------|
| 조사대상자 | 관련 학계전문가 4명, 현장전문가 16명, 총 20명 | |
| 조사기간 | 2021년 6월 10일~6월 16일 | 2021년 6월 30일~7월 5일 |
| 조사방법 | 이메일을 통한 발송 및 회신 | |
| 조사내용 | 비대면 청소년활동의 긍정적인 점, 문제점, 개선 방안 등 | |

4) 정책연구실무협의회

관계부처의 청소년정책 담당자와 연구의 진행 방향 및 협력 방안, 연구결과의 정책 활용 방안 등을 논의하기 위해 정책연구실무협의회를 개최하였다.

5) 연구추진 절차

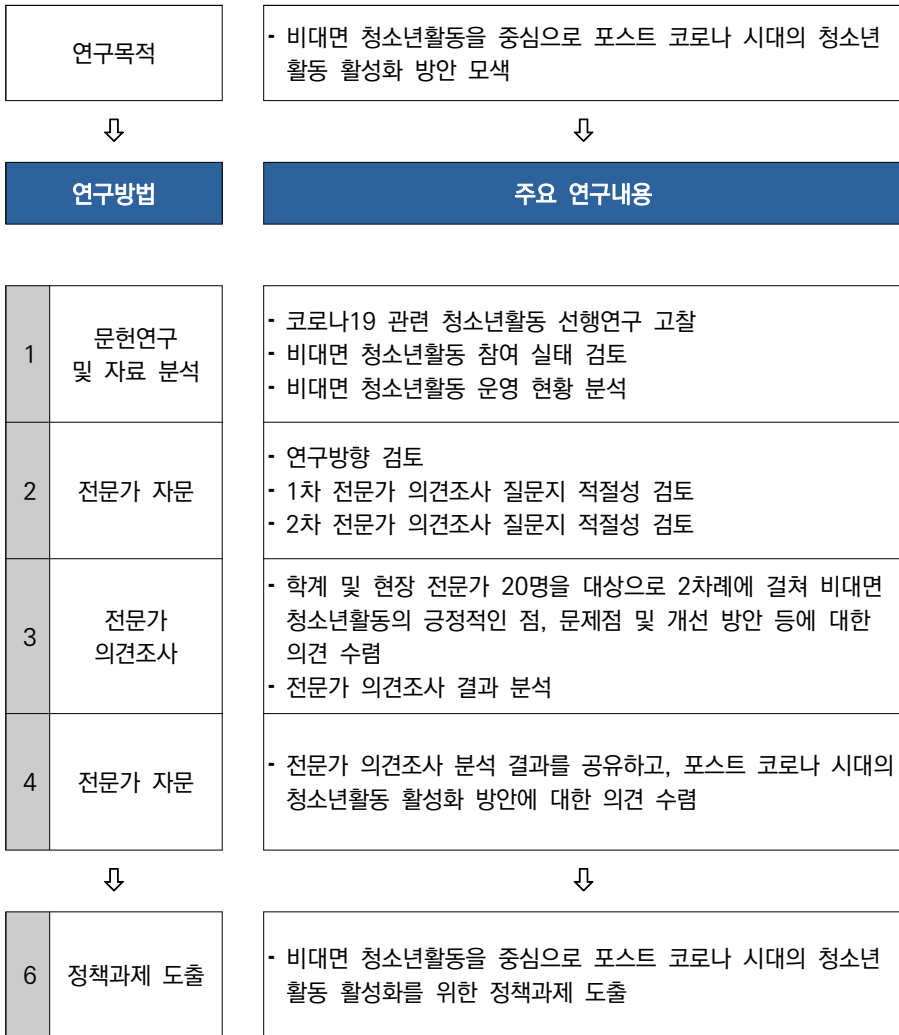


그림 1-1 연구추진 절차

○———— 제2장 코로나19 관련 청소년활동 현황

- 1. 코로나19 관련 청소년활동 선행연구 고찰
- 2. 비대면 청소년활동 참여 실태
- 3. 비대면 청소년활동 운영 현황
- 4. 소결

1. 코로나19 관련 청소년활동 선행연구 고찰

코로나19의 확산으로 인해 청소년 학계와 현장은 많은 변화에 직면하였고, 정부의 방역지침을 준수하면서도 청소년활동을 이어가기 위해 나름의 방식과 노력으로 대응하였다. 이러한 대응책의 하나로 감염병으로 인한 위기 상황에서 청소년활동이 어떻게 전개되었고, 어떻게 어려움을 극복하고 있으며, 해결해야 할 과제와 도전이 무엇인지에 관한 학술 연구들이 수행되었다. 코로나19의 심각한 확산세와 함께 사회적 거리두기가 시행된 지 1년 남짓한 기간 동안 청소년활동에 관한 몇몇 연구들이 수행되었고, 이 가운데 비대면 청소년활동은 공통 주제로 논의되고 있음을 확인할 수 있다. 이는 지속가능한 청소년활동을 위해 변화와 새로운 방향에 대한 모색이 필요한 시점임을 방증하는 것이기도 하다. 이에 본 절에서는 선행연구를 통해 청소년활동과 관련된 그간의 코로나19에 대한 예방 및 대응 노력을 살펴보고, 제시된 청소년활동의 현안과 과제를 종합함으로써 포스트 코로나 시대에 청소년활동의 활성화 방안에 대한 시사점을 얻고자 하였다.

1) 코로나19 관련 청소년 학계 및 현장의 대응

우선, 코로나19로 인해 청소년지도자들은 대인 접촉을 최소화하는 사회적 분위기와 요구로부터 비롯된 어려움들을 겪었다. 주로 대면 방식으로 이루어지던 청소년

년활동이 축소되는 한편, 익숙하지 않은 비대면 청소년활동에 대한 개발·운영이 시급했으며, 비대면 활동을 진행하기에 충분하지 않은 물리적 환경 속에서 지도자와 청소년이 참여하는 등의 어려움을 경험하였다. 그럼에도 코로나19에 선제적으로 대응하여 비대면 청소년활동을 개발·운영함으로써 청소년활동에 대한 접근성이 높아졌고, 청소년 개인의 욕구에 기반한 프로그램에 대한 선택과 참여가 확대된 점 등은 청소년활동의 기회로 평가되고 있다(전영옥 외, 2021).

아울러 청소년활동의 원활한 운영을 위한 코로나19 대응 노력이 청소년 분야에서 다양하게 전개되었는데, 한국청소년활동진흥원, 지방청소년활동진흥센터, 청소년시설 및 단체, 청소년 학계 등에서 비대면 청소년활동의 운영 및 지원, 청소년의 신체적·심리적 안전을 위한 대응 및 지원, 청소년활동의 방향 모색을 위한 포럼 및 세미나 등이 수행되었다(문성호 외, 2021). 이 중 비대면 청소년활동을 운영 및 지원하기 위한 노력은 가장 시급하고도 중요한 요구였으며, 선행연구에서는 구체적인 사례 분석을 통해 비대면 청소년활동의 현황과 문제점 등을 제시하기도 하였다. 예컨대, 지역사회 아동친화도시 조성을 위한 온라인 원탁 토론회를 중심으로 비대면 청소년활동 운영의 단계별 특성과 개선 방안을 살펴본 연구에서는 온라인 플랫폼 활용이나 온라인 공간에서의 의사소통에 대한 사전 이해와 준비, 청소년의 흥미 유발 기제, 퍼실리테이터를 통한 주도적·적극적 참여 등을 강조하였다(이운주 외, 2020). 국제청소년성취포상제에 대한 활동 과정을 코로나19와 관련하여 살펴본 연구에서는 기존 대면 활동의 중단과 대체 활동의 연계 부재로 인한 어려움, 특정 영역 활동의 계획 및 완료의 어려움, 온라인 소통의 어려움 등을 근거로 비대면 청소년활동 프로그램의 개발 및 비대면 소통을 위한 지원이 필요함을 언급하였다(김남호, 2020).

이 외에도 한국청소년활동진흥원과 일부 지방청소년활동센터에서는 비대면 청소년활동으로의 전환에 따라 정보공유 플랫폼을 마련하고, 우수사례를 공유할 뿐 아니라 비대면 활동 제작 및 운영을 위한 교육과정을 개설하는 등 원활한 청소년활

등을 지원하기 위해 다양한 노력을 시도하였다(문성호 외, 2021; 박선영, 2020).

이처럼 코로나19와 같은 국가적 재난 상황에서 비대면 청소년활동을 통해 청소년활동을 제공·지원하는 것 자체만으로도 청소년활동의 안전성과 접근성을 높이고, 지도자의 전문성을 확보하며, 시설별 격차를 감소시켰다는 측면에서 의미가 있지만, 일시적·소극적·단편적인 수준에서 수행된 점은 한계로 지적되고 있다. 이에 비대면 방식의 청소년활동에 대한 방향과 발전과제에 대해서도 탐색해볼 필요가 있다.

2) 비대면 청소년활동의 현안과 발전과제

선행 연구들에서 청소년활동의 활성화를 위해 제시된 비대면 청소년활동의 방향성과 발전 방안 등에 관한 제언들을 살펴보면 다음과 같다. 먼저, 이윤주 등(2020)은 디지털시민성 함양의 중요성을 인식하는 것과 모든 청소년이 차별 없이 참여할 수 있는 디지털 인프라 구축의 정책 지원을 능동적 시민으로서 청소년이 활동할 수 있는 지속가능한 생태계 마련을 위한 첫 번째 방안으로 제시하였다. 이어서 온라인 활동 및 온·오프라인 블렌디드(blended) 활동 운영을 위한 원격 활동(안) 구성과 다수의 청소년이 일상에서 온·오프라인 환경에 맞춰 쉽게 참여할 수 있는 청소년활동으로 발전하기 위한 방안이 필요함을 언급하였다.

박선영(2020)은 포스트 코로나 시대의 청소년활동에 대한 방향으로 디지털 청소년활동을 강조하였으며, 이를 위해 예산 지원, 청소년지도자의 디지털 문해역량 강화를 위한 교육 및 연수 지원, 청소년기관의 디지털화 전환 등을 제안하였다. 아울러 위기 상황에서도 지속가능한 청소년활동 생태계를 보전하기 위한 대처 방안이 필요하다는 점을 강조하였다.

전영욱 등(2021)은 온라인 환경에서 청소년활동을 운영하기 위해 청소년지도자에게 비대면 콘텐츠를 개발할 수 있는 역량이 요구됨을 강조하였고, 이와 관련하여

디지털 매체 활용 능력, 온라인 공간에서의 청소년 문화를 이해할 수 있는 역량, ICT화된 청소년센터 운영 역량 등을 제시하였다. 또한 효과적인 비대면 청소년활동을 위해 요구되는 정책적 지원으로 모든 청소년이 비대면 활동에 참여할 수 있도록 컴퓨터 등 장비 지원, 비대면 청소년 프로그램이 원활히 개발되고 실행될 수 있도록 정부의 지침 제공, 코로나19로 인해 어려움을 겪는 청소년기관과 지도자에 대한 행정·재정적 지원, 성과에 대한 경험 공유, 청소년지도자 양성 및 재교육 과정에서 온라인 청소년활동에 대한 이해 포함, 다양한 온·오프라인 활동 및 운영방법에 대한 개발·평가의 필요성 등을 언급하였다. 그리고 연구를 통한 지원 방안으로는 디지털 리터러시 관점에서 청소년지도사의 디지털 역량에 관한 연구, 코로나19 상황에서 현장을 이해하고 대응 방안 모색할 수 있는 종합적인 조사와 연구, 청소년 기관에서 이루어지는 비대면 청소년활동에 관한 연구 등의 필요성을 재차 강조하였다.

고재필, 김용진, 권일남(2020)은 코로나19와 관련한 청소년활동의 방향성과 논의점을 5가지로 도출하였는데, 비대면 청소년활동에 적합한 홍보 방안 마련, 청소년 욕구에 기반한 비대면 청소년활동의 운영, 대면 방식과 비대면 방식이 혼합된 청소년활동의 운영을 위한 여건 조성, 지도자 교육과 정보 공유 및 관계기관의 협력 도모, 청소년활동에 대한 새로운 관점 요구 등이다.

국제청소년포상제를 중심으로 포스트 코로나 시대의 청소년활동에 대한 발전 방안을 살펴본 김남호(2020)는 다양한 영역과 방법을 아우르는 비대면 청소년활동의 개발이 필요함을 우선적으로 언급하였다. 이어서 청소년과 지도자 간 원활한 비대면 소통을 위한 매뉴얼과 효과적인 비대면 지도를 위한 지도자 교육, 지속가능한 청소년활동을 위한 국가재난 상황에서의 대처 방안 관련 연구 수행의 필요성 등을 제시하였다.

문성호 등(2021)은 청소년활동 정책의 혁신을 위한 4대 혁신전략과 8대 중점과제를 제안하면서 뉴노멀 시대에 적합한 디지털 청소년활동 기반 마련을 위한 과제

로 디지털 청소년활동이 가능한 물적·인적 인프라 구축과 디지털 격차 완화를 위한 디지털 존(가칭) 운영을 중요하게 다뤘다. 이어서 포스트 코로나 시대의 청소년활동시설은 디지털 청소년활동이 가능한 형태로 공간을 재구조화해야 하며, 이를 위해 시설의 공간 레이어드(layered) 활용과 생활 SOC와의 연계 강화를 통한 활동 공간의 확장을 중점과제로 제시하였다. 또한 청소년활동 조직의 변화와 청소년지도사의 역량에 관한 혁신전략 및 중점과제도 제시하였는데, 사회변화에 민감하게 대응할 수 있는 애자일(agile) 조직으로의 전환, 청소년과의 긴밀한 상호 작용 및 교감과 관련된 감성지능 역량 등의 휴먼터치 역량 강화이다.

이상의 연구들을 종합하여 비대면 청소년활동의 현안과 발전과제를 정리해 보면, 첫째, 지속가능한 청소년활동을 보장하기 위한 방안으로서 비대면 청소년활동을 이해할 필요가 있다. 우리는 코로나19로 인한 청소년활동의 위기 상황을 경험하고 있으며, 청소년활동에 대한 새로운 관점으로의 전환을 통해 돌파구를 마련하였다. 포스트 코로나 시대의 비대면 청소년활동은 대면 활동의 대안이나 대체 활동이 아닌, 어떠한 때라도 청소년의 활동권을 보장하기 위한 생태계 조성 방안의 일환으로 인식할 필요가 있다.

둘째, 비대면 청소년활동이 가능한 환경을 조성할 필요가 있다. 즉, 국가 차원에서 행정적·재정적 지원을 통해 인적·물적 인프라를 구축하고, 청소년기관의 디지털화 및 활동 공간의 재구조화 등을 통해 모든 청소년이 차별 없이 쉽게 청소년활동에 참여할 수 있는 기반을 마련할 필요가 있다.

셋째, 대면 방식과 비대면 방식의 장점이 혼합된 다양한 방식으로 청소년활동을 확장하고, 접근성을 높일 필요가 있다. 비대면 활동의 필요성과 유용성이 강조되고 있으나 청소년활동의 중요한 요소인 소통의 어려움 등 여러 가지 문제점이 있는 것 또한 사실이다. 운영 방식에 따른 강점을 극대화하고 한계를 보완하며 보다 효과적이고 안정적으로 청소년활동을 운영하기 위해 다양한 방법을 아우르는 탄력적인 활동 프로그램의 개발 및 보급이 요구된다.

넷째, 비대면 청소년활동 프로그램을 개발·운영하는 청소년지도자에게 새로운 역량이 요구되고 있으며, 이를 뒷받침할 수 있는 교육의 필요성 또한 강조되고 있다. 지도자들에게 새롭게 요구되는 역량으로는 디지털 기기의 활용 능력, 온라인 청소년 문화에 대한 이해 역량, ICT화된 청소년센터의 운영 역량 등이 언급되었다. 아울러 비대면 청소년활동이 청소년들과의 긴밀한 상호작용과 소통을 더더욱 필요로 한다는 점에서 공감 역량과 감성 역량 등의 강화도 중요한 고려사항이라 할 수 있다.

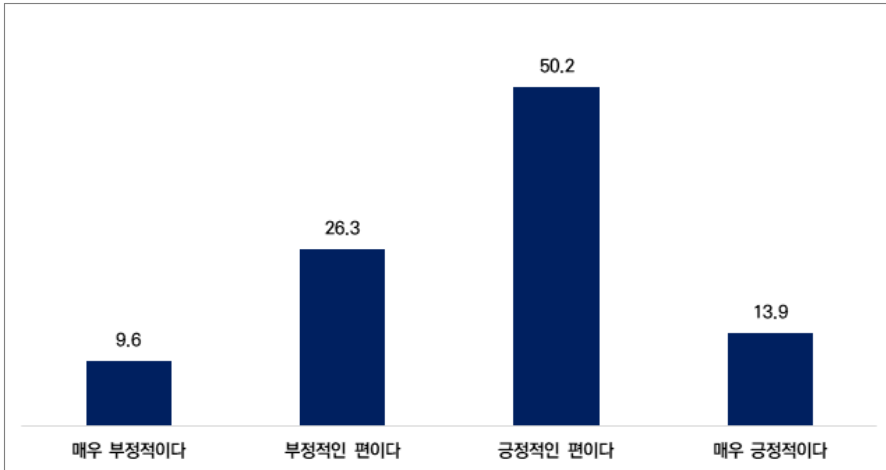
2. 비대면 청소년활동 참여 실태

본 절에서는 코로나19 발생 이후 이루어진 청소년활동 관련 조사를 바탕으로 청소년들의 비대면 청소년활동에 대한 인식, 만족도 및 요구 등을 파악하고자 한다. 여기에서는 코로나19 이후 청소년활동 관련 조사가 거의 진행되지 않은 상황이기에 전국 단위 조사뿐 아니라 지역 단위의 조사 등 관련 조사를 폭넓게 포함하여 살펴보았다. 다만, 각 조사마다 비대면 청소년활동을 의미하는 용어가 다양하게 사용되고 있기 때문에 본 절에서는 원문에서 사용한 용어를 그대로 인용하였다.

1) 비대면 청소년활동에 대한 인식

비대면 청소년활동에 대한 청소년들의 인식을 살펴보면, 전국 중고등학생을 대상으로 실시한 ‘청소년 가치관 조사’(오해섭, 문호영, 2020) 결과에서는 코로나19 이후 온라인상에서 이루어지는 문화예술활동, 진로탐색활동 등의 온라인 청소년활동에 대해 응답자의 64.1%가 긍정적으로 평가한 것으로 나타났다.

(단위: %)



* 출처 : 'Z세대 10대 청소년의 가치관 변화 연구(오해섭, 문호영, 2020)' 자료임.

- * 주: 1) 조사문항은 '코로나19 발생 이후 다음과 같은 온라인을 통한 활동에 대해 어떻게 생각하십니까?'이며, 조사항목은 '온라인 청소년활동(온라인상에서 이루어지는 문화예술활동, 진로탐색활동 등)'임.
2) 조사대상은 중1~고3(n=5,740)이며, 조사기간은 2020년 7월 21부터 9월 29일까지임.

그림 II-1 코로나19 이후 온라인 청소년활동에 대한 인식

‘2020년 청소년종합실태조사’(김기현, 문호영, 황세영, 유민상, 김균희, 이용해, 2021)에서는 전국의 만 9~24세 청소년을 대상으로 향후 온라인 청소년활동 확대에 대한 찬반 의견을 조사하였으며, 그 결과 응답자의 과반수(51.2%)가 온라인 청소년활동 확대에 찬성하는 것으로 나타났다. 지역별로 보면, 대도시(48.9%)나 중소도시(50.3%)에 거주하는 청소년보다 농산어촌(58.4%)에 거주하는 청소년의 찬성 응답률이 상대적으로 높게 나타났다. 지역별 차이에 대한 명확한 원인을 알기 어려우나, 대체로 청소년시설 및 단체가 부족한 농산어촌의 청소년들이 온라인을 활용해 보다 다양한 활동에 참여할 수 있을 것이라는 기대가 반영된 결과로 보인다.

표 II-1 향후 온라인 청소년활동 확대 찬반 의견

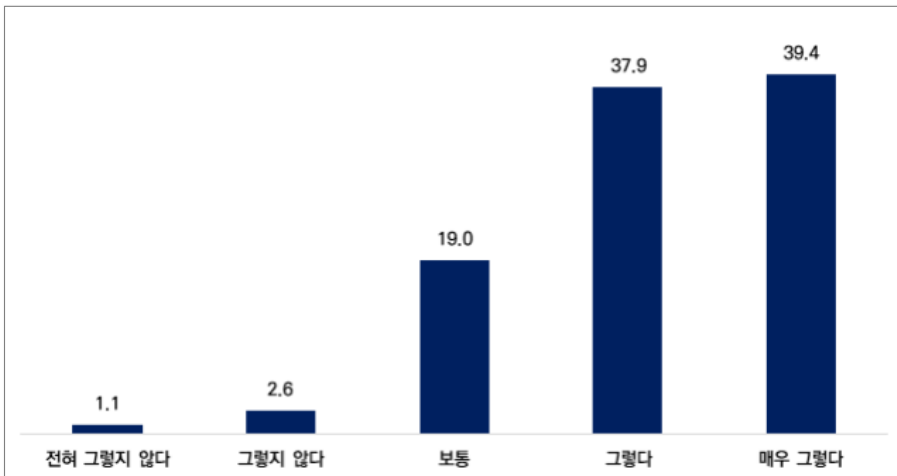
| 구분 | | 매우 반대 | 약간 반대 | 약간 찬성 | 매우 찬성 |
|-----|------|-------|-------|-------|-------|
| 전체 | | 10.2 | 38.7 | 42.7 | 8.5 |
| 지역별 | 대도시 | 10.3 | 40.8 | 43.3 | 5.6 |
| | 중소도시 | 9.5 | 40.3 | 40.0 | 10.3 |
| | 농산어촌 | 11.5 | 30.1 | 47.0 | 11.4 |

* 출처 : '2020년 청소년종합실태조사'(김기현 외, 2021) 자료임.

* 주: 1) 조사문항은 '코로나19 발생 이후, 향후 온라인을 통한 학습이나 활동이 더 확대되어야 한다고 생각하십니까?'이며, 조사항목은 '온라인 청소년 활동(문화예술, 진로 탐색 등)'임.

2) 조사대상은 만 9~24세 청소년(n=7,170)이며, 조사기간은 2020년 11월 2일부터 2021년 2월 21일까지임.

(단위: %)



* 출처 : '2020 전국 온라인 청소년활동 실태 조사 결과 보고서(한국청소년활동진흥센터협회, 2020)' 자료임.

* 주: 1) 조사문항은 '온라인(비대면) 청소년활동이 향후에도 필요하다고 생각하십니까?'임.

2) 조사대상은 초·중·고등학생, 대학생 및 학교 밖 청소년(n=2,155)이며, 조사기간은 2020년 12월 2일부터 12월 16일까지임.

그림 II-2 온라인(비대면) 청소년활동 필요성

한편, 한국청소년활동진흥센터협회(2020)에서는 전국의 청소년을 대상으로 ‘2020 전국 온라인 청소년활동 실태 조사’를 실시하였다. 조사 결과, 온라인(비대면) 청소년활동이 향후에도 필요한지에 대해 응답자의 77.3%가 필요하다고 평가하였다. 이외에 보통이라고 응답한 비율은 19.0%, 필요하지 않다고 응답한 비율은 3.7%로 조사되었다.

지역 단위의 조사를 살펴보면, 대구광역시청소년활동진흥센터(2020)에서는 대구시에 거주하는 중고등학생 청소년을 대상으로 ‘2020 대구 청소년활동 참여 실태 및 요구조사’를 실시하였다. 분석 결과, 비대면 청소년활동에 참여한 경험이 있는 청소년의 비율은 52.4%로 나타났고, 참여 경험이 있는 청소년들 중 68.3%는 비대면 활동이 향후에도 필요하다고 평가하였다.

2) 비대면 청소년활동 참여 경험

비대면 청소년활동에 참여한 경험이 있는 청소년을 대상으로 활동의 만족도, 도움 정도, 재참여 의향 등에 대한 의견을 조사별로 살펴보았다. 우선, 한국청소년활동진흥센터협회(2020)에서 전국의 청소년을 대상으로 실시한 ‘2020 전국 온라인 청소년활동 실태 조사’에 의하면, 5점 척도(1점: 전혀 그렇지 않다~5점: 매우 그렇다)를 기준으로 온라인(비대면) 청소년활동에 대한 전반적 만족도는 평균 4.09점, 재참여 의향은 평균 4.11점, 추천 의향은 평균 4.09점으로 나타났다.

지역 단위의 조사들을 보면, 인천광역시청소년활동진흥센터(2020)에서 실시한 ‘인천광역시 청소년정책 사회적 이슈 조사(온라인 청소년활동)’에서는 5점 척도(1점: 전혀 그렇지 않다~5점: 매우 그렇다)를 기준으로 오프라인 활동의 도움 정도는 평균 4.13점, 전반적 만족도는 평균 4.17점, 재참여 의사는 평균 4.19점으로 나타났고, 온라인(비대면) 활동의 도움 정도는 평균 3.98점, 전반적 만족도는 평균 4.10점, 재참여 의사는 평균 4.08점으로 조사되었다. 이어서 대구광역시청소년활동

등진흥센터(2020)에서 실시한 ‘2020 대구 청소년활동 참여 실태 및 요구조사’의 결과를 보면, ‘참여한 비대면 프로그램이 도움이 되었다’에 대한 긍정 응답(매우 그렇다 또는 그렇다)은 63.6%, ‘참여한 비대면 프로그램으로 인해 긍정적 변화가 있었다’에 대한 긍정 응답은 62.6%, ‘참여한 비대면 프로그램에서 청소년지도자의 지도가 도움이 되었다’에 대한 긍정 응답은 66.5%로 분석되었다.

한편, ‘2020 전국 온라인 청소년활동 실태 조사’(한국청소년활동진흥센터협회, 2020)에서 온라인(비대면) 청소년활동 참여 시 불편했던 점을 조사한 결과, ‘활동 내용에 다양성이 부족해 선택폭이 좁음’이 32.5%로 가장 높게 나타났고, 다음으로 ‘참여방법 및 단계가 다소 복잡함’(20.1%), ‘재미와 흥미 요소가 부족해 지루함’(16.8%) 등의 순으로 높게 나타났다. 인천광역시청소년활동진흥센터(2020)에서 실시한 ‘인천광역시 청소년정책 사회적 이슈 조사(온라인 청소년활동)’에서는 온라인 활동의 좋은 점을 조사하였다. 그 결과, ‘활동시간이 비교적 자유로움’(37.3%)이 가장 좋은 점으로 꼽혔고, 다음으로 ‘활동장소의 제약이 없음’(28.3%), ‘혼자서도 참여가 가능함’(17.5%) 등의 순으로 높게 조사되었다.

3) 비대면 청소년활동 요구

청소년들이 희망하는 비대면 청소년활동에 대한 조사별 결과는 다음과 같다. 먼저, 한국청소년활동진흥센터협회(2020)에서 전국의 청소년을 대상으로 실시한 ‘2020 전국 온라인 청소년활동 실태 조사’를 보면, 10가지 활동(건강/스포츠, 모험개척, 역사탐방, 환경보존, 문화예술, 봉사협력, 교류, 과학정보, 진로탐구, 자기개발) 중 관심 있는 온라인(비대면) 활동은 자기개발(16.2%), 문화예술(15.6%), 진로탐구(13.9%) 등의 순으로 높게 확인되었다(복수 응답). 지역 단위의 조사를 보면, 인천광역시청소년활동진흥센터(2020)에서 수행한 ‘인천광역시 청소년정책 사회적 이슈 조사(온라인 청소년활동)’에서는 8가지 활동(건강증진활동,

과학정보활동, 교류활동, 모험탐사활동, 문화예술활동, 자원봉사활동, 진로활동, 참여활동) 중 희망하는 온라인(비대면) 활동에 대해 진로활동(24.1%), 문화예술활동(22.9%) 등의 순으로 높게 나타났다.

한편, 대구광역시청소년활동진흥센터(2020)에서는 ‘2020년 대구 청소년활동 참여 실태 및 요구조사’에서 대구시에 거주하는 청소년들을 대상으로 코로나19 상황이 지속되었을 때 청소년활동에 대한 요구를 확인하였다. 분석 결과, ‘대면 프로그램도 유지했으면 좋겠다’에 대한 긍정 응답률이 75.1%, ‘비대면 프로그램을 더 많이 제공해줬으면 좋겠다’에 대한 긍정 응답률이 60.2%로 나타났다.

상기의 조사 결과들을 통해 청소년들이 생각하는 비대면 청소년활동에 대한 긍정적인 측면과 문제점, 요구 사항 등을 확인할 수 있었다. 근거 중심의 청소년활동정책을 수립하기 위해서는 무엇보다도 정책의 수요자인 청소년들의 참여 실태에 대한 면밀한 조사가 뒷받침되어야 한다. 비대면 청소년활동에 관한 참여 실태 전반을 파악할 수 있는 대표성 있는 조사뿐 아니라 효과 검증 등을 위한 체계적인 연구들이 시급히 추진될 필요가 있다.

3. 비대면 청소년활동 운영 현황

1) 분석개요

본 절에서는 비대면 청소년활동을 중심으로 포스트코로나 시대의 청소년활동 활성화를 위한 시사점을 도출하고자 비대면 청소년활동 프로그램의 운영 현황을 분석하였다. 청소년활동정보서비스(e청소년)에 등록된 비대면 청소년활동, 대면 방식과 비대면 방식이 혼합된 청소년활동을 대상으로 분석을 실시하였다. 구체적으로 살펴보면, 한국청소년활동진흥원에서는 청소년활동정보서비스(e청소년)에

코로나19 대응 청소년활동 공유 페이지를 개설하고, ‘비대면 청소년활동 찾기’, ‘코로나19 대응 운영사례’, ‘청소년활동 공유자료’ 게시판을 운영하고 있다. 이 중 본 연구에서는 ‘비대면 청소년활동 찾기’ 게시판에 등록된 프로그램을 활용하여 코로나19 발생 이후 청소년 현장에서의 비대면 청소년활동에 대한 운영 현황을 살펴보고자 하였다. 분석 자료는 게시판에서 기관 유형별³⁾로 활동을 검색한 후 각 프로그램의 등록 정보(운영 방식, 활동 영역, 참가 대상 등)를 토대로 취합하였으며, 검색은 2021년 5월 6일 기준으로 진행하였다(청소년활동정보서비스 홈페이지, 2021년 5월 6일 인출).



그림 II-3 분석대상 검색

‘비대면 청소년활동 찾기’ 게시판은 각 기관에서 운영하고자 하는 청소년활동을 직접 등록하고 공유하는 방식으로 운영되고 있다. 다만, 이 게시판 내에서 실제 운영 결과는 공유되고 있지 않다. 아울러 프로그램을 게시판에 등록하지 않고 운영하는 기관들도 다수 있을 것으로 판단된다. 이러한 점에서 본 분석 자료가 코로나19 이후 비대면 청소년활동의 정확한 운영 현황이라고 보기는 어렵다는 한계가 있음을 밝혀둔다.

3) 기관 유형(프로그램 등록건수가 0건인 기관은 제외): ① 국가 및 지방자치단체/공공(공공기관, 진흥센터), ② 학교/교육청(산학협력단), ③ 청소년수련시설(청소년수련관, 청소년수련원, 청소년문화의집, 청소년특화 시설, 유스호스텔), 보호·복지시설(청소년쉼터, (사회)복지관, 성문화센터), 청소년단체, 일반(영리법인, 비영리법인, 종교기관, 기타)(청소년활동정보서비스 홈페이지, 2021년 5월 6일 인출)

2) 분석대상

비대면 청소년활동 운영 현황을 살펴보기 위한 분석대상은 2021년 5월 6일 기준으로 청소년활동정보서비스(e청소년)에 등록된 비대면 또는 혼합(대면+비대면) 청소년활동 1,345개이다. 지역별로 현황을 살펴보면, 서울 18.1%, 경남 17.8%, 경기 17.3%, 충남 7.2% 등의 순으로 나타났다.

표 II-2 분석대상

(단위: 개, %)

| 구분 | | 빈도 | 퍼센트 | 구분 | | 빈도 | 퍼센트 |
|----------|---------------|-------|-------|---------|---------|-----|------|
| 전체 | | 1,345 | 100.0 | 세종특별자치시 | | 41 | 3.0 |
| 운영 방식 | 비대면 활동 | 643 | 47.8 | 지역 | 경기도 | 233 | 17.3 |
| | 혼합(대면+비대면) 활동 | 702 | 52.2 | | 강원도 | 60 | 4.5 |
| 지역 | 서울특별시 | 243 | 18.1 | | 충청북도 | 26 | 1.9 |
| | 부산광역시 | 20 | 1.5 | | 충청남도 | 97 | 7.2 |
| | 대구광역시 | 71 | 5.3 | | 전라북도 | 78 | 5.8 |
| | 인천광역시 | 37 | 2.8 | | 전라남도 | 18 | 1.3 |
| | 광주광역시 | 28 | 2.1 | | 경상북도 | 27 | 2.0 |
| | 대전광역시 | 60 | 4.5 | | 경상남도 | 240 | 17.8 |
| | 울산광역시 | 37 | 2.8 | | 제주특별자치도 | 29 | 2.2 |
| | | | | | | | |

3) 분석내용

분석내용은 비대면 활동과 혼합(대면+비대면) 활동의 활동 영역, 참가 대상, 모집 인원, 대상 연령 등이며, 구체적인 내용은 다음 <표 II-3>과 같다.

표 II-3 분석내용

| 구분 | 내용 |
|-------|--|
| 운영 방식 | ① 비대면 활동, ② 혼합(대면+비대면) 활동 |
| 기관 유형 | ① 국가 및 지방자치단체/공공, ② 학교/교육청, ③ 청소년수련시설, ④ 보호·복지시설, ⑤ 청소년단체, ⑥ 일반 |
| 활동 영역 | ① 문화예술, ② 모험개척, ③ 역사탐방, ④ 환경보존, ⑤ 과학정보, ⑥ 진로탐구, ⑦ 자기개발, ⑧ 건강/스포츠, ⑨ 교류, ⑩ 봉사협력, ⑪ 기타 |
| 참가 대상 | ① 개별모집, ② 단체모집, ③ 가족모집 |
| 인증 여부 | ① 인증 프로그램, ② 비인증 프로그램 |
| 모집 인원 | ② 10명 미만, ③ 10명~20명 미만, ④ 20명~30명 미만, ⑤ 30명~40명 미만, ⑥ 40명~50명 미만, ⑦ 50명~60명 미만, ⑧ 60명~100명 미만, ⑨ 100명~200명 미만, ⑩ 200명 이상 |
| 대상 연령 | ① 초등학교생 연령대, ② 중학생 연령대, ③ 고등학생 연령대, ④ 대학생 연령대, ⑤ 일반 |
| 숙박 여부 | ① 숙박, ② 비숙박 |
| 참가비 | ① 무료, ② 5천원 이하, ③ 5천원 초과~1만원 이하, ④ 1만원 초과~3만원 이하, ⑤ 3만원 초과 |

* 출처: 청소년활동정보서비스(e청소년) 홈페이지의 '비대면 청소년활동 찾기' 게시판(<https://www.youth.go.kr/youth/act/actOper/allActSearchLst.yt?sCurSearchFlag=Y&curMenuSn=1819>)에서 2021년 5월 6일 인출)을 참고하여 재구성

4) 분석결과

2021년 5월 6일 기준 청소년활동정보서비스(e청소년)에 등록된 비대면 또는 혼합(대면+비대면) 청소년활동은 총 1,345개로 조사되었다. 이 중 비대면 활동이 47.8%, 대면 방식과 비대면 방식을 혼합한 활동이 52.2%로, 비대면 활동과 혼합(대면+비대면) 활동의 비율이 유사하였다.

(단위: %)

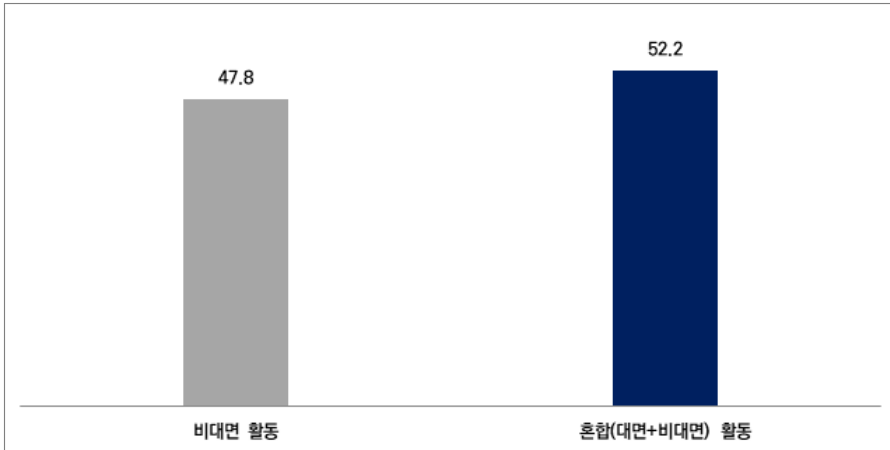


그림 II-4 운영 방식

참고로 청소년 현장에서 비대면 청소년활동을 운영하는 방식은 매우 다양하겠으나, 인증수련활동에서는 ‘실시간 쌍방향’, ‘콘텐츠 활용 중심’, ‘과제수행 중심’으로 구분하고 있으며(한국청소년활동진흥원, 2020d), 고양시청소년재단의 경우에는 비대면 방식과 혼합 방식(비대면+대면)을 포함하여 ‘딜리버리(Delivery) 모델’, ‘랜선(lan線) 모델’, ‘스말로그(Smalogue) 모델’, ‘블렌디드(Blended) 모델’로 나누고 있다(고양시청소년재단, 2021).

표 II-4 비대면 청소년활동 운영방식(예시)

| 구분 | | 내용 |
|--------------------------|--------------|--|
| 인증수련 활동 ¹⁾ | 실시간 쌍방향 | ·실시간 활동이 가능한 플랫폼을 활용하여 청소년 및 지도자 간 쌍방향 소통을 통한 활동으로 지도자가 청소년에게 즉각적 피드백 진행 |
| | 콘텐츠 활용 중심 | ·청소년은 지정된 녹화 강의 또는 사전 제작된 콘텐츠로 정보를 습득하고 지도자는 활동의 진행도 확인 및 사후 피드백 진행 |
| | 과제수행 중심 | ·지도자는 발달 특성에 따라 청소년이 자기 주도적으로 과제를 수행하며 활동의 목적을 달성할 수 있도록 과제 제시 및 사후 피드백 진행 |

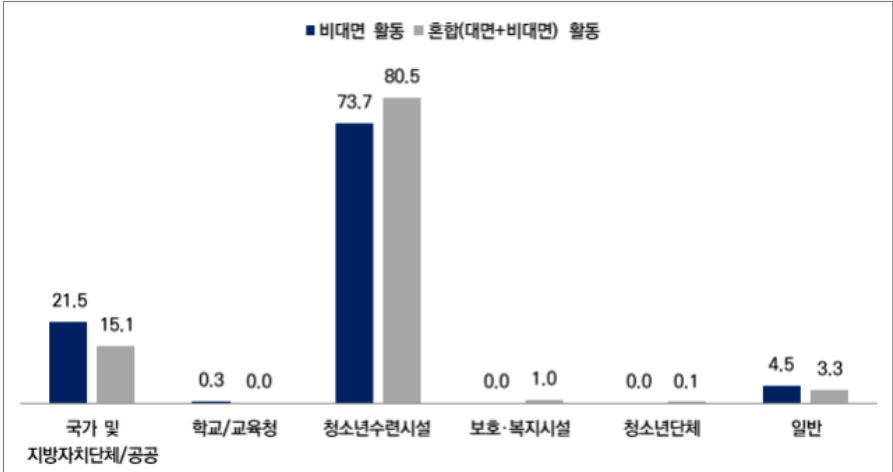
| 구분 | | 내용 |
|--------------------------------|--------------------------|---|
| 고양시 청소년 재단 ²⁾ | 딜리버리 (Delivery) 모델 | ·활동에 필요한 체험 키트(교육 자료, 재료 등)와 결과를 상호 배송하여 이루어 지는 비대면 활동 ·활동에 필요한 안내와 교육은 최소화하고, 주문자가 체험 키트를 활용해 개인 또는 가족이 스스로 즐기고 체험할 수 있는 활동방식 |
| | 랜선 (lan線) 모델 | ·인터넷 환경이 중심이 되어 별도로 개설된 온라인 플랫폼, SNS, 유튜브 등의 온라인 공간을 활용하여 진행되는 비대면 활동 ·청소년 스스로 활동주제에 맞는 활동 내용과 결과물을 공유, 제공하거나 인터 넷 플랫폼을 활용해 모든 활동이 진행되는 비접촉 활동 |
| | 스말로그 (Smalogue) 모델 | ·인터넷 환경에 중점을 두고, 인터넷 환경에서 적응하기 어려운 활동을 대면 활동으로 풀어가는 비대면+대면 혼합 활동 ·대면 활동을 최소화하고(인원, 횟수 등), 인터넷 환경을 이용해 파급력을 전파하는 활동 ·활동 안내, 교육, 결과공유 등은 모두 인터넷 환경을 이용해 진행하고, 활동은 타인과 접촉하지 않고 개인 또는 소그룹(가족)단위로 활동하는 방식 등 |
| | 블렌디드 (Blended) 모델 | ·기존 대면 활동의 개념과 운영방식을 최대한 유지하면서, 불특정 다수 참가의 접촉을 최소화하는 비대면+대면 혼합 활동 ·비대면 활동에서 어려웠던 비언어적 메시지 전달, 참가자 관계 형성, 활동평 가의 과정을 비대면+대면 활동을 통해 운영 |

* 출처: 1) 한국청소년활동진흥원(2020d). 2020년 비대면방식 인증수련활동 운영사례집. p.21.
2) 고양시청소년재단(2021). 고양시청소년재단 코로나19 대응 비대면 활동 사례집 스크린 너머 청소년을 만나다.
p.10. 수정

비대면 활동의 운영 기관에 대한 현황을 살펴보면, ‘청소년수련시설’이 73.7%로 대다수를 차지하였으며, 이어서 ‘국가 및 지방자치단체/공공’이 21.5% 등의 순으로 나타났다. 구체적으로 ‘청소년수련시설(n=474)’에서는 청소년문화의집(n=231), 청소년수련관(n=204) 등의 생활권 시설의 비율이 높게 나타났다. 반면, 청소년수련원(n=24) 등의 자연권 시설의 비율은 낮게 나타났다. 자연권 시설은 주로 숙박형 프로그램을 중심으로 운영되고 있기 때문에 코로나19가 유행하고 있는 상황과 시설의 기능 및 역할 등을 고려할 때 상대적으로 비대면 활동 프로그램의 개발이 어려웠을 것으로 여겨진다. 이러한 문제점을 해결하고 기관별 활동 프로그램의 격차를 줄이기 위해서는 정부 및 지자체 차원에서 맞춤형 비대면 활동 프로그램의 개발·보급 등 보다 적극적인 지원이 필요해 보인다. 한편, ‘국가 및

지방자치단체/공공(n=138)’에서는 진흥센터(n=132)가 대부분을 차지하였다. 혼합(대면+비대면) 활동에 대한 운영 기관의 현황도 비대면 청소년활동과 유사하였으며, ‘청소년수련시설’이 80.5%, ‘국가 및 지방자치단체/공공’이 15.1% 등의 순으로 확인되었다.

(단위: %)



* 주: 1) 프로그램 등록건수가 0건인 기관은 제외
 2) 국가 및 지방자치단체/공공(공공기관, 진흥센터), 학교/교육청(산학협력단), 청소년수련시설(청소년수련관, 청소년수련원, 청소년문화의집, 청소년특화시설, 유스호텔), 보호·복지시설(청소년쉼터, (사회)복지관, 성문화센터), 청소년단체, 일반(영리법인, 비영리법인, 종교기관, 기타)

그림 II-5 기관 유형

비대면 청소년활동의 활동 영역을 보면, ‘문화예술’ 영역이 26.0%로 가장 높게 나타났으며, 이어서 ‘기타’ 23.6%, ‘자기개발’ 12.6%, ‘진로탐구’ 10.1% 순으로 나타났다. 다음으로 ‘과학정보’ 7.0%, ‘환경보존’ 5.9%, ‘봉사협력’ 5.3% 등으로 조사되었다. 반면, ‘역사탐방’(1.7%), ‘모험개척’(0.5%)의 비율은 상대적으로 낮게 나타났다. 한편, ‘2020 전국 온라인 청소년활동 실태 조사’(한국청소년활동진흥센

터협회, 2020)에 따르면, 청소년들이 관심 있는 온라인(비대면) 활동은 ‘자기개발’, ‘문화예술’, ‘진로탐구’ 등의 순으로 높게 나타났으며, 남자 청소년의 경우는 ‘건강/스포츠’를, 여자 청소년의 경우는 ‘문화예술’을 가장 관심 있는 활동으로 선택하였다. 청소년들의 균형 있는 성장 지원과 청소년활동의 활성화를 위해서는 청소년들의 욕구를 고려한 다양한 비대면 활동 프로그램의 개발·운영이 필요해 보인다.

혼합(대면+비대면) 활동의 활동 영역과 비교해 보면, 기타 영역을 제외하고 비대면 활동과 혼합(대면+비대면) 활동 모두 ‘문화예술’ 영역의 프로그램이 가장 많았지만, 상대적으로 비대면 활동에서 그 비율이 높게 나타났다. 또한 ‘진로탐구’ 영역의 비율도 비대면 활동에서 상대적으로 높았다. 반면, ‘봉사협력’ 활동의 비율은 혼합(대면+비대면) 활동이 비대면 활동에 비해 높게 나타났다.

(단위: %)

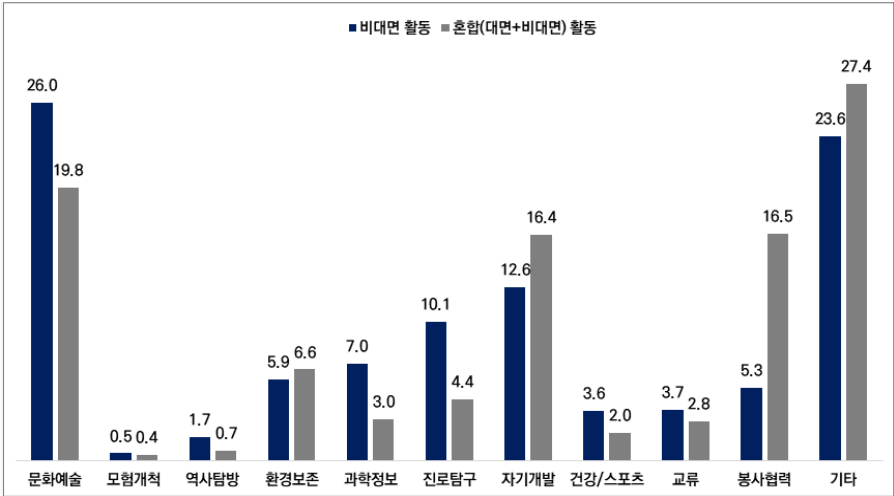


그림 II-6 활동 영역

다음으로 비대면 청소년활동의 참가 대상에 대한 현황을 살펴보면, 개별모집이 84.0%로 대부분을 차지하였으며, 이어서 단체모집이 9.3%, 가족모집은 6.7%로 나타났다. 한편, 가족 활동은 청소년들의 학교 적응(양수민, 조규판, 2014), 삶의 만족도(김태균, 2017) 등에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타나고 있다. 비대면 청소년활동이 가정에서 이루어질 경우 가족이 함께 프로그램에 참여하기가 용이하다는 점에서 비대면 활동을 활용한 가족 프로그램의 활성화를 검토할 수 있을 것이다. 혼합(대면+비대면) 활동 역시 개별모집이 88.7%, 단체모집이 8.5%, 가족모집이 2.7%의 유사한 분포를 보였다.

(단위: %)

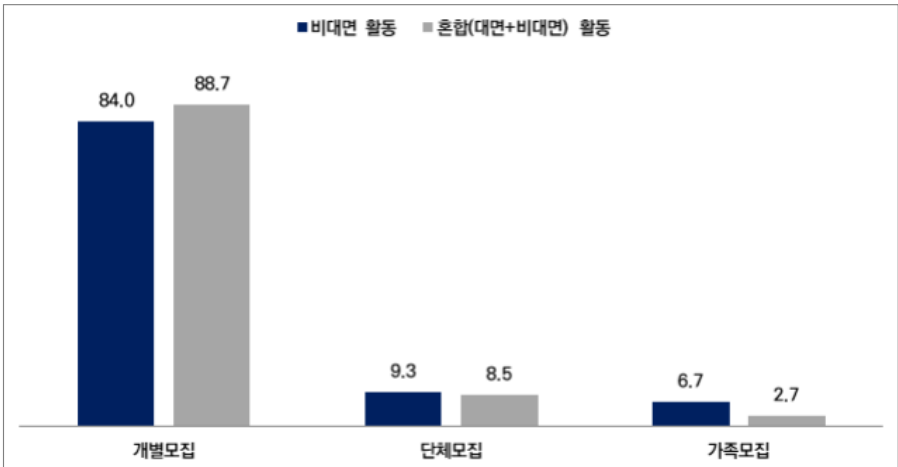


그림 II-7 참가 대상

이어서 인증 프로그램 여부를 살펴보면, 청소년활동정보서비스(e청소년)의 ‘비대면 청소년활동 찾기’ 게시판에 등록된 비대면 활동 중 인증 프로그램은 14.8%, 비인증 프로그램은 85.2%로 나타났다. 한편, 혼합(대면+비대면) 활동 가운데 인증 프로그램은 1.0%로 매우 낮게 나타났지만, 이러한 결과는 대면 활동이 어려운

코로나19라는 위기 상황과 무관하지 않을 것으로 생각된다. 청소년수련활동인증제는 “청소년이 안전하고 유익한 청소년활동에 참여할 수 있도록 일정기준에 따라 심사하여 프로그램을 인증하는 국가인증제도”이다(청소년활동정보서비스 홈페이지, 2021년 5월 14일 인출). 인증제를 통해 청소년들에게 보다 양질의 프로그램을 제공하기 위한 노력은 매우 중요하며, 이러한 측면에서 비대면 청소년활동 인증신청 매뉴얼 개발(한국청소년활동진흥원, 2020a), 운영사례집 발간(한국청소년활동진흥원, 2020d) 등의 적극적인 대처는 중요하다고 할 수 있다.

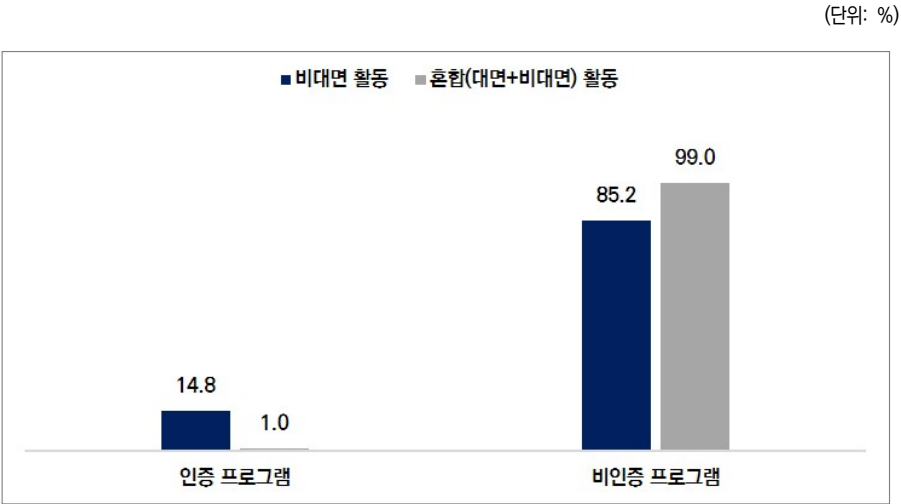


그림 II-8 인증 프로그램 여부

비대면 청소년활동의 모집 인원을 확인해 보면, ‘10명 이상~20명 미만’이 22.4%로 가장 많았고, 다음으로 ‘100명 이상~200명 미만’이 16.5%, ‘20명 이상~30명 미만’이 15.0%로 나타났다. 이어서 ‘30명 이상~40명 미만’ 13.4%, ‘200명 이상’ 12.3% 등의 순으로 나타났다. 비대면 활동 중 약 30% 정도가 모집 인원이 100명 이상인 대규모 활동으로 확인되었다. 이러한 대규모 비대면 활동은

시공간의 제약을 덜 받으며 보다 많은 청소년들에게 참여 기회를 제공할 수 있었다는 점에서 긍정적일 수 있다. 그러나 프로그램에 따라 차이가 있겠으나, 대면 활동과 마찬가지로 활동 시 상호작용의 어려움이나 프로그램의 질 하락 등의 문제가 우려되기도 한다. 같은 맥락에서 온라인 동영상 서비스, 화상회의 플랫폼 등을 활용한 대규모 비대면 청소년활동의 효과성에 대해서는 향후 면밀한 조사가 필요해 보인다. 한편, 혼합(대면+비대면) 활동에 대한 모집 인원의 경우에는 ‘10명 이상~20명 미만’이 31.7%, ‘20명 이상~30명 미만’이 28.2%, ‘100명 이상~200명 미만’이 16.1% 등의 순으로 나타났다. 상대적으로 모집인원이 30명 미만의 비율은 혼합(대면+비대면) 활동에서 높았고, ‘30명~40명 미만’과 ‘200명 이상’의 비율 등은 비대면 활동에서 높게 나타났다.

(단위: %)

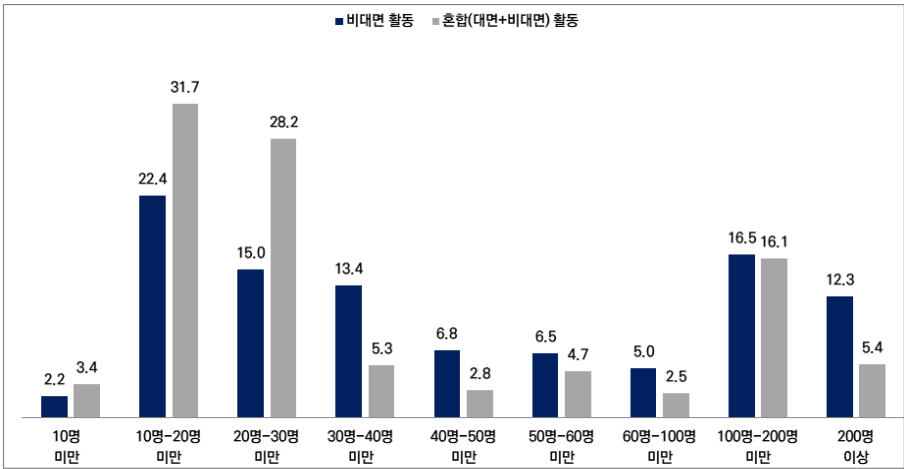


그림 II-9 모집 인원

대상 연령을 살펴보면(복수 응답), 비대면 청소년활동의 대상 연령은 중학생 연령대가 78.7%로 가장 많았고, 이어서 초등학교 연령대가 72.0%, 고등학교 연령대가

65.8%, 대학생 연령대가 33.3%, 일반이 23.0% 순으로 나타났다. 이에 비해 혼합(대면+비대면) 활동은 중학생 연령대가 85.0%, 고등학생 연령대가 81.3%, 대학생 연령대가 50.9%, 초등학생 연령대가 47.3%, 일반이 16.1% 순으로 나타났다.

표 II-5 대상 연령(복수 응답)

(단위: %)

| 구분 | 초등학생 연령대 | 중학생 연령대 | 고등학생 연령대 | 대학생 연령대 | 일반 |
|---------------|-------------|------------|-------------|------------|------|
| 비대면 활동 | 72.0 | 78.7 | 65.8 | 33.3 | 23.0 |
| 혼합(대면+비대면) 활동 | 47.3 | 85.0 | 81.3 | 50.9 | 16.1 |

이어서 비대면 청소년활동의 숙박 여부에 대해 살펴본 결과, 1개의 활동(비대면 가족야영활동)을 제외한 모든 활동이 비숙박으로 진행되었다. 코로나19가 유행하고 있는 상황인 점을 감안했을 때 당연한 결과로 보인다. 코로나19 종식 이후 진행할 수 있는 숙박형 비대면 또는 혼합(대면+비대면) 활동에 대한 고민도 필요해 보인다.

표 II-6 숙박여부

(단위: 개, %)

| 구분 | 숙박 | | 비숙박 | |
|---------------|----|-----|-----|-------|
| | 빈도 | 퍼센트 | 빈도 | 퍼센트 |
| 비대면 활동 | 1 | 0.2 | 642 | 99.8 |
| 혼합(대면+비대면) 활동 | 0 | 0.0 | 702 | 100.0 |

참가비는 대부분의 활동이 무료로 나타났다. 비대면 활동의 경우, 무료 프로그램이 91.6%, 유료 프로그램이 8.4%로 나타났고, 혼합(대면+비대면) 활동의 경우, 무료 프로그램이 96.4%, 유료 프로그램이 3.6%로 나타났다.

표 II-7 참가비

(단위: %)

| 구분 | 무료 | 유료 | | |
|---------------|------|--------|------------|--------|
| | | 1만원 이하 | 1만원~3만원 이하 | 3만원 초과 |
| 비대면 활동 | 91.6 | 4.2 | 1.9 | 2.3 |
| 혼합(대면+비대면) 활동 | 96.4 | 0.7 | 2.0 | 0.9 |

4. 소결

지금까지 살펴본 코로나19 관련 청소년활동 선행연구와 비대면 청소년활동의 참여 실태 및 운영 현황 등을 종합하여 비대면 청소년활동을 중심으로 포스트 코로나 시대의 청소년활동 활성화를 위한 시사점을 다음과 같이 도출하였다.

첫째, 지속가능한 청소년활동을 보장하기 위한 방안으로 비대면 청소년활동을 이해할 필요가 있다. 즉, 청소년활동의 다양한 운영 방법 중 하나로 비대면 청소년활동을 이해함으로써 포스트 코로나 시대의 지속가능한 청소년활동을 도모하고 청소년활동의 저변을 확대할 필요가 있다. 비대면 청소년활동의 가장 큰 장점 중 하나는 물리적인 공간과 거리, 시간, 감염병 등과 같은 외부환경의 제약을 덜 받으면서 활동할 수 있다는 점이며, 이를 통해 청소년들에게 더 많은 활동의 선택과 참여 기회를 보장해 줄 수 있다는 점이다. 대면 활동의 대안이나 대체 활동이 아닌, 어떠한 때라도 청소년의 활동권을 보장하기 위한 하나의 방안으로 비대면 청소년활동을 이해할 필요가 있다.

둘째, 비대면 청소년활동에 관한 체계적인 조사 및 연구가 필요하다. 근거 중심의 청소년활동정책을 수립하기 위해서는 무엇보다도 정책의 수요자인 청소년들의 참여 실태에 대한 면밀한 조사가 뒷받침되어야 한다. 이에 반해 비대면 청소년활동에 대한 실태조사는 거의 이루어지지 않은 상황이며, 관련 연구 또한 매우 부족한

실정이다. 비대면 청소년활동의 참여 실태 전반을 파악할 수 있는 대표성 있는 조사뿐 아니라 효과 검증 등을 위한 체계적인 연구들이 시급히 추진될 필요가 있다. 특히, 실태조사에는 비대면 청소년활동에 관한 인식과 경험, 욕구, 문제점 등을 확인할 수 있는 구체적인 내용이 포함되어야 하겠으며, 대면 방식의 청소년활동과 더불어 정기적인 조사가 가능하도록 조사체계를 구축할 필요가 있겠다.

셋째, 청소년활동을 위한 디지털 인프라 구축이 요구된다. 비대면 청소년활동을 효과적으로 개발하고 운영하기 위해서는 지금까지와는 다른 공간과 장비를 갖춘 환경이 필요하다. 하지만 이러한 환경 조성은 운영 기관의 자구책만으로 극복하기에는 한계가 있음을 선행연구에서도 여러 차례 강조한 바 있다. 정부 및 지자체 차원에서 중장기적인 정책을 수립하여 인적·물적 인프라를 구축하고, 청소년기관의 디지털화 및 활동 공간의 재구조화 등을 통해 오프라인뿐 아니라 온라인상에서의 활동이 가능한 환경을 조성할 필요가 있다. 특히, 기관별 활동 프로그램에 대한 격차를 줄이기 위해 시설의 특성을 고려한 맞춤형 비대면 활동 프로그램의 개발·보급뿐 아니라 관련 장비를 지원하는 등 보다 적극적인 디지털 환경 조성을 위한 노력이 필요해 보인다. 아울러 청소년들 간 디지털 격차를 완화할 수 있는 방안도 적극 고려되어야 한다.

넷째, 대면 방식과 비대면 방식의 장점이 혼합된 다양한 방식으로 청소년활동을 확장하고, 접근성을 높일 필요가 있다. 비대면 청소년활동의 필요성과 유용성이 강조되고 있으나, 청소년활동의 중요한 요소인 상호작용의 어려움과 함께 활동 내용의 다양성 부족, 참여방법의 복잡함 등이 지적되고 있다. 대면 방식과 비대면 방식의 장점이 혼합된 청소년활동 등을 통해 운영 방식에 따른 강점을 극대화하고 한계를 보완하려는 노력을 기울여야 하며, 이를 통해 청소년활동을 더욱 활성화할 필요가 있다.

마지막으로, 청소년지도자의 역량개발과 이를 지원하기 위한 교육이 필요하다. 비대면 청소년활동 프로그램을 개발·운영하는 데에는 지금까지와는 다른 새로운

역량과 기술이 요구되고 있다. 가령, 디지털 기기나 화상회의 플랫폼의 활용뿐 아니라 온라인상에서의 청소년문화 이해, 상호작용과 소통 등이 이와 관련된다. 청소년지도자의 역량은 활동의 질과도 밀접하게 관련되기 때문에 청소년들에게 양질의 프로그램을 제공하기 위해서는 지도자의 역량 강화와 교육이 중요하게 고려되고 지원되어야 한다.

○———— 제3장 전문가 의견조사 결과 분석

- 1. 전문가 의견조사
- 2. 전문가 자문
- 3. 소결

1. 전문가 의견조사

1) 조사개요

비대면 청소년활동의 긍정적인 점과 문제점 및 개선 방안 등을 파악하고, 이를 토대로 포스트 코로나 시대의 청소년활동 참여 활성화 방안을 도출하고자 전문가 의견조사를 실시하였다.

표 III-1 조사개요

| 구분 | 1차 전문가 의견조사 | 2차 전문가 의견조사 |
|-------|---------------------------------|--------------------|
| 조사대상자 | 관련 학계 전문가 4명, 현장 전문가 16명, 총 20명 | |
| 조사기간 | 2021년 6월 10일~6월 16일 | 2021년 6월 30일~7월 5일 |
| 조사방법 | 이메일을 통한 질문지 발송 및 회신 | |

조사는 관련 연구를 수행한 경험이 있거나, 비대면 청소년활동 프로그램의 운영 경험이 있는 학계 전문가 및 팀장급 이상의 현장 전문가를 중심으로 연구 참여에 동의한 대상자들에 한하여 2차례에 걸쳐 진행하였다. 1차 의견조사와 2차 의견조사 모두 동일한 전문가를 대상으로 실시하였으며, 학계 전문가 4명, 현장 전문가

16명, 총 20명을 대상으로 조사가 이루어졌다. 1차 의견조사는 2021년 6월 10일부터 6월 16일까지, 2차 의견조사는 6월 30일부터 7월 5일까지 실시하였다. 질문지는 이메일을 통해 개별적으로 발송 및 회신하였다.

(1) 1차 전문가 의견조사

표 III-2 1차 조사문항 구성

| 영역 | 조사 내용 | | 비고 |
|---------------------------|--|---------------|-----------|
| 비대면 방식 청소년활동 | 긍정적인 점 | 참여자 측면 | 개방형 질문 |
| | | 운영기관 및 지도자 측면 | |
| | | 기타 | |
| | 문제점 | 참여자 측면 | 개방형 질문 |
| | | 운영기관 측면 | |
| | | 지도자 측면 | |
| | | 제도적·정책적 측면 | |
| | | 기타 | |
| | 개선 방안 | 참여자 측면 | 개방형 질문 |
| | | 운영기관 측면 | |
| | | 지도자 측면 | |
| | | 제도적·정책적 측면 | |
| | | 기타 | |
| 청소년활동 종합지원 온라인 플랫폼(가칭) | 청소년활동의 활성화를 위한 온라인 플랫폼 구축 시 필요 콘텐츠 | 참여자 입장 | 개방형 질문 |
| | | 지도자 입장 | |
| | | 기타 | |
| 포스트 코로나 시대의 청소년활동 활성화 | 향후 논의 및 노력 | 청소년 학계 및 현장 | 개방형 질문 |

1차 의견조사를 위한 질문지는 초안을 작성한 후 관련 학계 전문가에게 자문을 받아 수정·보완하였으며, 이후 한국청소년정책연구원의 기관생명윤리위원회(IRB)의 심의 및 승인(승인번호: 202106-HR-수시-001)⁴⁾을 받아 최종 확정하였다. 질문

지는 개방형 문항으로 구성하였으며, 구체적인 내용은 다음과 같다. 첫째, 비대면 청소년활동의 긍정적인 점(장점)을 참여자(청소년, 부모, 가족 등) 측면, 운영기관 및 지도자 측면 등으로 구분하여 살펴보았다. 둘째, 비대면 청소년활동의 문제점 및 개선 방안을 확인하고자 참여자 측면, 운영기관 측면, 지도자 측면, 제도적·정책적 측면 등으로 구분하여 조사하였다. 셋째, 청소년활동의 활성화를 위한 ‘청소년활동 종합지원 온라인 플랫폼(가칭)’ 구축 시 참여자 및 지도자 입장 등에서 필요한 내용을 확인하였다. 마지막으로 포스트 코로나 시대의 청소년활동 활성화와 관련하여 청소년 학계 및 현장에서 필요한 논의 및 노력에 대해 질문하였다.

(2) 2차 전문가 의견조사

2차 의견조사 질문지는 1차 조사에서 제시된 의견들을 바탕으로 구성하였으며, 각 항목에 대한 동의 정도를 질문하는 방식으로 구성하였다. 동의 정도는 ‘전혀 동의하지 않는다’(1점)부터 ‘매우 동의한다’(5점)까지의 5점 척도로 측정하였고, 관련하여 다른 의견이나 추가적인 의견이 있을 경우 자유롭게 의견을 개진할 수 있도록 별도의 의견란을 포함하였다. 질문지는 연구자가 초안을 작성한 후 현장 경험이 풍부한 관련 전문가에게 문항 구성과 내용의 적절성에 대해 자문을 받아 수정·보완하였으며, 이후 한국청소년정책연구원 기관생명윤리위원회(IRB)의 심의를 거쳐 승인(승인번호: 202106-HR-수시-001)⁵⁾ 받아 최종 확정하였다. 1차 질문지와 동일하게 3가지 영역(비대면 방식 청소년활동, 청소년활동 종합지원 온라인 플랫폼(가칭), 포스트 코로나 시대의 청소년활동 활성화)으로 구분하였으며, 조사 영역 및 내용 등의 문항 구성은 <표 III-3>과 같다.

4) 1차 전문가 의견조사는 2021년 6월 10일 본원 기관생명윤리위원회로부터 승인 통보를 받음.

5) 2차 전문가 의견조사는 2021년 6월 29일 본원 기관생명윤리위원회로부터 승인 통보를 받음.

표 Ⅲ-3 2차 조사문항 구성

| 영역 | | 조사 내용 | 문항 | | 비고 |
|---------------------------|------------|---------------|-----|--------------|----------------|
| | | | 문항수 | 문항번호 | |
| 비대면 방식 청소년활동 | 긍정적인 점 | 참여자 측면 | 10 | I-1(1~10) | 5점 척도 개방형질문 |
| | | 운영기관 및 지도자 측면 | 16 | I-2(1~16) | |
| | 문제점 | 참여자 측면 | 11 | II-1-1(1~11) | |
| | | 운영기관 측면 | 12 | II-2-1(1~12) | |
| | | 지도자 측면 | 10 | II-3-1(1~10) | |
| | | 제도적·정책적 측면 | 12 | II-4-1(1~12) | |
| | 개선 방안 | 참여자 측면 | 13 | II-1-2(1~13) | |
| | | 운영기관 측면 | 15 | II-2-2(1~15) | |
| | | 지도자 측면 | 9 | II-3-2(1~9) | |
| | | 제도적·정책적 측면 | 18 | II-4-2(1~18) | |
| 청소년활동 종합지원 온라인 플랫폼(가칭) | 필요 콘텐츠 | 참여자 입장 | 12 | III-1(1~12) | |
| | | 지도자 입장 | 9 | III-2(1~9) | |
| 포스트 코로나 시대의 청소년활동 활성화 | 필요 논의 및 노력 | 학계·현장 | 10 | IV(1~10) | 개방형질문 |
| | 추가 의견 | 추가 의견 | 1 | V | |

이상에서 살펴본 전문가 의견조사를 위한 1차, 2차 질문지 개발 절차는 아래의 <그림 Ⅲ-1>과 같다.



그림 Ⅲ-1 질문지 개발 절차

2) 조사 결과

(1) 비대면 청소년활동의 긍정적인 점

1차 전문가 의견조사에서 제시된 내용을 바탕으로 비대면 청소년활동의 긍정적인 점을 참여자(청소년, 부모, 가족 등) 측면은 10가지 항목으로, 운영기관 및 지도자 측면은 16가지 항목으로 정리한 후, 전문가들에게 각 항목에 대한 동의 정도를 5점 척도(1점: 전혀 동의하지 않는다~5점: 매우 동의한다)로 확인하였다.

① 비대면 청소년활동의 긍정적인 점: 참여자 측면

표 Ⅲ-4 비대면 청소년활동의 긍정적인 점: 참여자 측면

| 구분 | 평균 | 표준편차 |
|--------------------------------------|------|-------|
| 감염병, 날씨 등 외부환경의 제약을 덜 받으며 참여 가능 | 4.80 | .523 |
| 거리나 지역 등에 상관없이 참여 가능 | 4.70 | .571 |
| 활동 장소의 제약을 덜 받으며 참여 가능 | 4.60 | .503 |
| 시간의 제약을 덜 받으며 참여 가능 | 4.55 | .686 |
| 운영방식에 따라 여러 번 참여 가능(활동 동영상 다시 보기 등) | 4.30 | .571 |
| 교통비, 참가비 등의 비용 부담 감소 | 4.10 | .912 |
| 디지털 기기, 화상회의 플랫폼, 온라인 콘텐츠 등의 활용능력 향상 | 3.80 | .834 |
| 청소년들이 익숙한 온라인상에서의 참여 | 3.79 | .787 |
| 부모(가족)가 함께하는 프로그램 확대 | 3.35 | 1.089 |
| 청소년활동에 대한 부모(가족)의 관심 및 이해 증가 | 3.10 | .852 |

* 주: 전혀 동의하지 않는다(1점)~매우 동의한다(5점)

먼저, 참여자 측면에서 비대면 활동의 긍정적인 점으로 전문가들은 ‘감염병, 날씨 등 외부환경의 제약을 덜 받으며 참여 가능’(4.80), ‘거리나 지역 등에 상관없이

참여 가능'(4.70), '활동 장소의 제약을 덜 받으며 참여 가능'(4.60), '시간의 제약을 덜 받으며 참여 가능'(4.55)에 대해 높은 수준으로 동의하였다. 즉, 참여자가 물리적인 공간과 거리, 시간, 감염병 등과 같은 외부환경의 제약을 덜 받으면서 활동에 참여할 수 있다는 점을 비대면 청소년활동의 긍정적인 부분으로 평가하였다. 이어서 '운영방식에 따라 여러 번 참여 가능(활동 동영상 다시 보기 등)'(4.30), '교통비, 참가비 등의 비용 부담 감소'(4.10) 등의 순으로 높은 동의 정도를 보였다.

② 비대면 청소년활동의 긍정적인 점: 운영기관 및 지도자 측면

다음으로, 운영기관 및 지도자 측면에서 비대면 청소년활동의 긍정적인 점을 살펴보았다. 그 결과, 전문가들은 참여자 측면과 유사하게 외부환경의 제약을 덜 받으며 프로그램을 진행할 수 있다는 점 즉, '참여자의 거주지 등에 상관없이 프로그램 제공 가능'(4.70), '감염병 등 위기 상황에서 청소년활동 지속 가능'(4.65)을 운영기관 및 지도자 측면에서의 긍정적인 점으로 높게 평가하였다. 그리고 '대면 방식과 비대면 방식의 장점을 혼합한 청소년활동 운영 가능'(4.65), '청소년활동의 새로운 패러다임 모색 기회'(4.50), '청소년지도자의 새로운 역량에 대한 개발 기회'(4.35) 등 청소년활동의 새로운 변화를 모색해볼 수 있었다는 점도 긍정적으로 보았다. 이어서 '사전 제작 및 실시간 활동 등 다양한 운영방식 가능'(4.35), '프로그램 운영 시 공간의 제약으로 인한 어려움 완화'(4.30)와 '안전사고에 대한 부담 감소'(4.30), '활동 시간의 탄력적 운영 가능'(4.25), '활동 과정 및 결과 등의 저장·축적이 용이함'(4.20), '개발·운영된 프로그램을 반복적으로 활용 가능'(4.15), '보다 많은 참여자에게 프로그램 제공 가능'(4.00), '다양한 외부 인적자원의 활용이 용이함'(3.90) 등의 순으로 높은 동의 정도를 보였다.

표 Ⅲ-5 비대면 청소년활동의 긍정적인 점: 운영기관 및 지도자 측면

| 구분 | 평균 | 표준편차 |
|------------------------------------|------|-------|
| 참여자의 거주지 등에 상관없이 프로그램 제공 가능 | 4.70 | .470 |
| 대면 방식과 비대면 방식의 장점을 혼합한 청소년활동 운영 가능 | 4.65 | .489 |
| 감염병 등 위기상황에서 청소년활동 지속 가능 | 4.65 | .671 |
| 청소년활동의 새로운 패러다임 모색 기회 | 4.50 | .513 |
| 청소년지도자의 새로운 역량에 대한 개발 기회 | 4.35 | .587 |
| 사전 제작 및 실시간 활동 등 다양한 운영방식 가능 | 4.35 | .745 |
| 프로그램 운영 시 공간의 제약으로 인한 어려움 완화 | 4.30 | .657 |
| 안전사고에 대한 부담 감소 | 4.30 | .865 |
| 활동 시간의 탄력적 운영 가능 | 4.25 | .639 |
| 활동 과정 및 결과 등의 저장·축적이 용이함 | 4.20 | .768 |
| 개발·운영된 프로그램을 반복적으로 활용 가능 | 4.15 | .671 |
| 보다 많은 참여자에게 프로그램 제공 가능 | 4.00 | .725 |
| 다양한 외부 인적자원의 활용이 용이함 | 3.90 | .852 |
| 초기비용을 제외한 운영비 감소 | 3.65 | .933 |
| 운영기관 및 프로그램에 대한 인지도 향상 | 2.90 | .852 |
| 참가자 모집에 대한 부담 감소 | 2.85 | 1.089 |

* 주: 전혀 동의하지 않는다(1점)~매우 동의한다(5점)

(2) 비대면 청소년활동의 문제점 및 개선 방안

1차 전문가 의견조사를 토대로 참여자(청소년, 부모, 가족 등), 운영기관, 지도자, 그리고 제도적·정책적 측면에서 비대면 청소년활동의 문제점 및 개선 방안을 제시하고, 전문가들에게 ‘전혀 동의하지 않는다’(1점)부터 ‘매우 동의한다’(5점)까지의 5점 척도로 각 항목에 대한 동의 정도를 확인하였다. 참여자 측면에서의 문제점은 11개 항목, 개선 방안은 13개 항목으로, 운영기관 측면에서의 문제점은

12개 항목, 개선 방안은 15개 항목으로, 지도자 측면에서의 문제점은 10개 항목, 개선 방안은 9개 항목으로 정리하였으며, 제도적·정책적 측면에서의 문제점은 12개 항목, 개선 방안은 18개 항목으로 정리하여 제시하였다.

① 비대면 청소년활동의 문제점 및 개선 방안: 참여자 측면

표 III-6 비대면 청소년활동의 문제점: 참여자 측면

| 구분 | 평균 | 표준편차 |
|--|------|-------|
| 참여자들 간 상호작용, 관계 형성의 어려움 | 4.75 | .550 |
| 지도자와 참여자 간 상호작용, 관계 형성의 어려움 | 4.60 | .598 |
| 비대면 청소년활동에 필요한 장비(컴퓨터, 웹캠, 마이크 등)의 노후 또는 미보유 | 4.30 | .865 |
| 참여자의 집중력 및 흥미도 저하 | 4.25 | .639 |
| 다양한 비대면 청소년활동의 부족 | 3.95 | .999 |
| 사생활 노출, 초상권 침해 등 인권 문제 우려 | 3.90 | .912 |
| 비대면 청소년활동 프로그램에 대한 정보 부족 | 3.85 | .933 |
| 디지털 기기, 화상회의 플랫폼, 온라인 콘텐츠 등의 활용능력 부족 | 3.70 | .923 |
| 참여 방법 및 절차의 어려움 | 3.40 | .883 |
| 사이버폭력 노출 우려 | 3.30 | 1.129 |
| 인터넷 중독 문제 우려 | 2.90 | 1.021 |

* 주: 전혀 동의하지 않는다(1점)~매우 동의한다(5점)

의견조사 결과, 전문가들은 ‘참여자들 간 상호작용, 관계 형성의 어려움’(4.75), ‘지도자와 참여자 간 상호작용, 관계 형성의 어려움’(4.60) 등 소통의 어려움을 참여자 측면에서의 문제점으로 높게 평가하였다. 다음으로 ‘비대면 청소년활동에 필요한 장비(컴퓨터, 웹캠, 마이크 등)의 노후 또는 미보유’(4.30), ‘참여자의 집중

력 및 흥미도 저하’(4.25), ‘다양한 비대면 청소년활동의 부족’(3.95), ‘사생활 노출, 초상권 침해 등 인권 문제 우려’(3.90) 등의 순으로 문제점을 인식했다.

표 Ⅲ-7 비대면 청소년활동의 개선 방안: 참여자 측면

| 구분 | 평균 | 표준편차 |
|---|------|------|
| 대면 방식과 비대면 방식을 혼합한 청소년활동 제공 | 4.90 | .308 |
| 비대면 청소년활동의 운영방식 및 활동내용의 다양화 | 4.75 | .444 |
| 청소년의 욕구를 반영한 비대면 청소년활동 제공 | 4.75 | .444 |
| 자기주도적인 비대면 청소년활동의 확대 | 4.60 | .598 |
| 취약계층 청소년 등에게 필요한 장비(컴퓨터, 웹캠, 마이크 등) 지원 | 4.55 | .605 |
| 흥미와 재미 요소가 반영된 비대면 청소년활동 제공 | 4.50 | .513 |
| 원활한 상호작용을 위한 소규모 비대면 청소년활동의 확대 | 4.40 | .598 |
| 비대면 청소년활동에 대한 정보제공 및 접근성 향상 지원 | 4.35 | .587 |
| 미디어 관련 교육(화상회의 플랫폼 활용 방법, 인터넷 중독 및 사이버폭력 예방, 온라인상에서의 예절 및 인권 등) | 4.25 | .716 |
| 수어, 다국어 지원 등을 통한 다양한 청소년의 참여 기회 확대 | 4.25 | .851 |
| 대면 방식 청소년활동의 지속적 제공 | 4.20 | .696 |
| 친밀감, 관계 형성을 위한 온라인상에서의 소통 공간 마련 | 4.20 | .894 |
| 비대면 청소년활동의 이해 제고를 위한 홍보 및 교육 | 4.15 | .671 |

* 주: 전혀 동의하지 않는다(1점)~매우 동의한다(5점)

참여자 측면의 비대면 청소년활동 개선 방안에 대해서는 ‘대면 방식과 비대면 방식을 혼합한 청소년활동 제공’(4.90)을 가장 높게 평가하였다. 다음으로 ‘비대면 청소년활동의 운영방식 및 활동내용의 다양화’(4.75)와 ‘청소년의 욕구를 반영한 비대면 청소년활동 제공’(4.75), ‘자기주도적인 비대면 청소년활동의 확대’(4.60), ‘취약계층 청소년 등에게 필요한 장비(컴퓨터, 웹캠, 마이크 등) 지원’(4.55), ‘흥미와 재미 요소가 반영된 비대면 청소년활동 제공’(4.50)의 순으로 높게 나타났다.

이어서 ‘원활한 상호작용을 위한 소규모 비대면 청소년활동의 확대’(4.40), ‘비대면 청소년활동에 대한 정보제공 및 접근성 향상 지원’(4.35), ‘미디어 관련 교육(화상 회의 플랫폼 활용 방법, 인터넷 중독 및 사이버폭력 예방, 온라인상에서의 예절 및 인권 등)’(4.25)과 ‘수어, 다국어 지원 등을 통한 다양한 청소년의 참여 기회 확대’(4.25), ‘대면 방식 청소년활동의 지속적 제공’(4.20)과 ‘친밀감, 관계 형성을 위한 온라인상에서의 소통 공간 마련’(4.20), ‘비대면 청소년활동의 이해 제고를 위한 홍보 및 교육’(4.15)의 순으로 동의 정도가 높게 나타났다.

② 비대면 청소년활동의 문제점 및 개선 방안: 운영기관 측면

표 III-8 비대면 청소년활동의 문제점: 운영기관 측면

| 구분 | 평균 | 표준편차 |
|--|------|-------|
| 청소년의 욕구를 반영한 비대면 청소년활동의 부족 | 4.40 | .821 |
| 초기비용(필요한 장비 구입, 공간 개선 등)에 대한 부담 | 4.35 | .813 |
| 다양한 비대면 청소년활동 부족 | 4.35 | .933 |
| 운영에 필요한 장비 및 공간 미흡 | 4.25 | .851 |
| 단순 체험활동 위주의 비대면 청소년활동 운영 | 4.25 | .967 |
| 비대면 청소년활동에 대한 효과성 검증의 어려움 | 4.25 | .967 |
| 비대면 청소년활동 운영 시 발생하는 문제에 대한 대처의 어려움(불참자 증가 등) | 4.20 | .768 |
| 지도자의 관련 역량 개발을 위한 지원 부족 | 4.15 | .587 |
| 관련 기관 간 연계·협력 부족 | 3.80 | .951 |
| 기관장 및 관리자의 비대면 청소년활동에 대한 이해 부족 | 3.60 | 1.046 |
| 비대면 청소년활동 운영을 위한 행정절차 및 예산집행 등의 어려움 | 3.55 | 1.099 |
| 비대면 청소년활동의 운영 실적(참여 인원 등)에 대한 산정의 어려움 | 3.53 | 1.020 |

* 주: 전혀 동의하지 않는다(1점)~매우 동의한다(5점)

다음으로, 운영기관 측면에서 비대면 청소년활동의 문제점 및 개선 방안에 대해 확인하였다. 먼저, 전문가들은 운영기관 측면에서의 문제점으로 ‘청소년의 욕구를 반영한 비대면 청소년활동의 부족’(4.40), ‘다양한 비대면 청소년활동 부족’(4.35)과 ‘초기비용(필요한 장비 구입, 공간 개선 등)에 대한 부담’(4.35)을 높게 평가했다. 이어서 ‘운영에 필요한 장비 및 공간 미흡’(4.25)과 ‘단순 체험활동 위주의 비대면 청소년활동 운영’(4.25), 그리고 ‘비대면 청소년활동에 대한 효과성 검증의 어려움’(4.25), ‘비대면 청소년활동 운영 시 발생하는 문제에 대한 대처의 어려움(불참자 증가 등)’(4.20), ‘지도자의 관련 역량 개발을 위한 지원 부족’(4.15) 등의 순으로 문제점을 인식했다.

운영기관 측면의 비대면 청소년활동 개선 방안에 대해서는 ‘대면 방식과 비대면 방식을 혼합한 청소년활동 프로그램 개발·운영’(4.70)을 가장 높게 평가했으며, 이어서 ‘청소년활동 운영기관 간 연계·협력을 통한 비대면 청소년활동의 우수사례 공유 및 프로그램 개발’(4.65)에 대한 동의 정도가 높게 나타났다. 다음으로 ‘청소년이 이용할 수 있는 비대면 청소년활동 공간(관련 장비 구비 등) 마련’(4.55)과 ‘청소년의 욕구를 반영한 다양한 비대면 청소년활동 프로그램의 개발·운영’(4.55)을 높게 평가했다. 이어서 ‘지도자의 관련 역량 강화를 위한 교육 지원’(4.50), ‘비대면 청소년활동 운영을 위한 가이드라인 개발’(4.40)과 ‘대면 방식 청소년활동의 지속적인 개발·운영’(4.40), ‘감염병 등 위기상황에서 청소년활동 운영을 위한 대응 방안 마련’(4.40), ‘지도자가 비대면 청소년활동을 운영할 수 있는 공간(관련 장비 구비 등) 마련’(4.35), ‘관련 인적·물적 자원의 연계·협력 강화’(4.30), ‘비대면 청소년활동을 위한 예산 편성 및 확대’(4.20), ‘기관장 등 구성원의 비대면 청소년활동에 대한 이해 제고 및 인식 개선’(4.10), ‘비대면 청소년활동 운영을 위한 행정 절차 및 예산집행 기준 개선’(4.00) 등의 순으로 높은 동의 정도를 보였다.

표 III-9 비대면 청소년활동의 개선 방안: 운영기관 측면

| 구분 | 평균 | 표준편차 |
|---|------|------|
| 대면 방식과 비대면 방식을 혼합한 청소년활동 프로그램 개발·운영 | 4.70 | .470 |
| 청소년활동 운영기관 간 연계·협력을 통한 비대면 청소년활동의 우수사례 공유 및 프로그램 개발 | 4.65 | .489 |
| 청소년이 이용할 수 있는 비대면 청소년활동 공간(관련 장비 구비 등) 마련 | 4.55 | .510 |
| 청소년의 욕구를 반영한 다양한 비대면 청소년활동 프로그램의 개발·운영 | 4.55 | .510 |
| 지도자의 관련 역량 강화를 위한 교육 지원 | 4.50 | .607 |
| 비대면 청소년활동 운영을 위한 가이드라인 개발 | 4.40 | .598 |
| 대면 방식 청소년활동의 지속적인 개발·운영 | 4.40 | .598 |
| 감염병 등 위기상황에서 청소년활동 운영을 위한 대응 방안 마련 | 4.40 | .754 |
| 지도자가 비대면 청소년활동을 운영할 수 있는 공간(관련 장비 구비 등) 마련 | 4.35 | .587 |
| 관련 인적·물적 자원의 연계·협력 강화 | 4.30 | .657 |
| 비대면 청소년활동을 위한 예산 편성 및 확대 | 4.20 | .834 |
| 기관장 등 구성원의 비대면 청소년활동에 대한 이해 제고 및 인식 개선 | 4.10 | .852 |
| 비대면 청소년활동 운영을 위한 행정절차 및 예산집행 기준 개선 | 4.00 | .795 |
| 미디어 관련 전문인력의 추가 배치 | 3.68 | .946 |
| 비대면 청소년활동 운영 시 보조인력 지원 | 3.50 | .688 |

* 주: 전혀 동의하지 않는다(1점)~매우 동의한다(5점)

③ 비대면 청소년활동의 문제점 및 개선 방안: 지도자 측면

지도자 측면에서 비대면 청소년활동의 문제점 및 개선 방안에 대해 살펴보면 다음과 같다. 먼저, 전문가들은 비대면 활동에 대한 지도자 측면에서의 문제점으로 참여자 측면의 문제점과 마찬가지로 ‘참여자들 간 상호작용, 관계 형성의 어려움’(4.60), ‘지도자와 참여자 간 상호작용, 관계 형성의 어려움’(4.50) 등 소통의 어려움을 가장 높게 인식하였다. 다음으로 ‘참여자의 집중도 저하, 화상회의 플랫폼

품 기능의 한계 등으로 인한 프로그램 진행의 어려움’(4.40)에 대해서도 비교적 높은 동의 정도를 보였다. 이어서 ‘개인정보 보호, 저작권 등에 대한 이해 부족’(4.25)과 ‘다양한 비대면 청소년활동 프로그램에 대한 개발의 어려움’(4.25), ‘비대면 청소년활동에 대한 효과 검증 및 평가의 어려움’(4.25), ‘청소년지도자로서의 역할 모호(영상 제작 및 편집 등)’(4.15), ‘새로운 역할로 인한 업무량 증가’(4.05), ‘디지털 기기 및 미디어 활용 능력의 부족’(3.95) 등의 순으로 문제점을 평가하였다.

표 III-10 비대면 청소년활동의 문제점: 지도자 측면

| 구분 | 평균 | 표준편차 |
|--|------|-------|
| 참여자들 간 상호작용, 관계 형성의 어려움 | 4.60 | .681 |
| 지도자와 참여자 간 상호작용, 관계 형성의 어려움 | 4.50 | .513 |
| 참여자의 집중도 저하, 화상회의 플랫폼 기능의 한계 등으로 인한 프로그램 진행의 어려움 | 4.40 | .681 |
| 개인정보 보호, 저작권 등에 대한 이해 부족 | 4.25 | .716 |
| 다양한 비대면 청소년활동 프로그램에 대한 개발의 어려움 | 4.25 | .786 |
| 비대면 청소년활동에 대한 효과 검증 및 평가의 어려움 | 4.25 | .851 |
| 청소년지도자로서의 역할 모호(영상 제작 및 편집 등) | 4.15 | .988 |
| 새로운 역할로 인한 업무량 증가 | 4.05 | 1.099 |
| 디지털 기기 및 미디어 활용 능력의 부족 | 3.95 | .826 |
| 지도자의 비대면 청소년활동에 대한 이해 부족 | 3.70 | 1.081 |

* 주: 전혀 동의하지 않는다(1점)~매우 동의한다(5점)

지도자 측면의 비대면 청소년활동 개선 방안에 대해서는 ‘대면 방식과 비대면 방식의 장점을 혼합한 청소년활동 프로그램의 개발 및 운영’(4.75)을 가장 높게 평가하였다. 이어서 ‘비대면 청소년활동 지도 방법에 관한 역량 강화 교육’(4.65)과 ‘다양한 운영방식 및 활동내용을 적용한 비대면 청소년활동 프로그램의 개발·

운영'(4.65), '개인정보 보호, 저작권 등에 관한 교육'(4.50)과 '지도자 간 비대면 청소년활동 프로그램의 개발 및 평가, 우수사례 공유 등을 위한 네트워크 구축'(4.50), '비대면 청소년활동 프로그램의 개발 및 평가를 위한 역량 강화 교육'(4.45), '디지털 기기 및 미디어 활용을 위한 역량 강화 교육'(4.40), '참여자와의 친밀감, 관계 형성을 위한 온오프라인상에서의 소통 공간 마련'(4.30) 등의 순으로 높은 동의 정도를 보였다.

표 III-11 비대면 청소년활동의 개선 방안: 지도자 측면

| 구분 | 평균 | 표준편차 |
|--|------|------|
| 대면 방식과 비대면 방식의 장점을 혼합한 청소년활동 프로그램의 개발 및 운영 | 4.75 | .444 |
| 비대면 청소년활동 지도 방법에 관한 역량 강화 교육 | 4.65 | .489 |
| 다양한 운영방식 및 활동내용을 적용한 비대면 청소년활동 프로그램의 개발·운영 | 4.65 | .489 |
| 개인정보 보호, 저작권 등에 관한 교육 | 4.50 | .607 |
| 지도자 간 비대면 청소년활동 프로그램의 개발 및 평가, 우수사례 공유 등을 위한 네트워크 구축 | 4.50 | .607 |
| 비대면 청소년활동 프로그램의 개발 및 평가를 위한 역량 강화 교육 | 4.45 | .605 |
| 디지털 기기 및 미디어 활용을 위한 역량 강화 교육 | 4.40 | .598 |
| 참여자와의 친밀감, 관계 형성을 위한 온오프라인상에서의 소통 공간 마련 | 4.30 | .923 |
| 보조 지도자와의 협업을 통한 비대면 청소년활동 운영 | 3.70 | .801 |

* 주: 전혀 동의하지 않는다(1점)~매우 동의한다(5점)

④ 비대면 청소년활동의 문제점 및 개선 방안: 제도적·정책적 측면

다음으로, 제도적·정책적 측면에서 비대면 청소년활동의 문제점 및 개선 방안에 대해 확인하였다. 전문가들은 비대면 활동에 대한 제도적·정책적 측면의 문제점으로 '비대면 청소년활동에 대한 가이드라인 미흡'(4.60)을 가장 높게 평가했다.

이어서 ‘비대면 청소년활동에 대한 실태 진단 미흡’(4.45)과 ‘비대면 청소년활동 관련 정책 부족’(4.45), ‘청소년의 디지털 격차 해소를 위한 지원 부족’(4.40)과 ‘청소년지도자 양성과정에 비대면 청소년활동 관련 내용 미흡’(4.40)을 문제점으로 높게 인식했다. 다음으로 ‘지도자의 관련 역량 개발을 위한 양질의 교육 및 연수 부족’(4.30), ‘비대면 청소년활동의 기획 및 운영 시 불편사항, 문제점 등에 대한 지원 부족’(4.25)과 ‘관련 부처 간 연계·협력 부족’(4.25), ‘대면 방식 청소년활동 중심의 시설평가 지표’(4.25), ‘비대면 청소년활동에 대한 예산 지원 부족’(4.20)과 ‘위기상황에서 정부 및 지자체의 소극적인 대처’(4.20), ‘비대면 청소년활동에 대한 정부 및 지자체의 이해 부족’(4.10) 순으로 전문가들의 동의 정도가 높게 나타났다.

표 III-12 비대면 청소년활동의 문제점: 제도적·정책적 측면

| 구분 | 평균 | 표준편차 |
|--|------|-------|
| 비대면 청소년활동에 대한 가이드라인 미흡 | 4.60 | .503 |
| 비대면 청소년활동에 대한 실태 진단 미흡 | 4.45 | .510 |
| 비대면 청소년활동 관련 정책 부족 | 4.45 | .826 |
| 청소년의 디지털 격차 해소를 위한 지원 부족 | 4.40 | .598 |
| 청소년지도자 양성과정에 비대면 청소년활동 관련 내용 미흡 | 4.40 | .821 |
| 지도자의 관련 역량 개발을 위한 양질의 교육 및 연수 부족 | 4.30 | .801 |
| 비대면 청소년활동의 기획 및 운영 시 불편사항, 문제점 등에 대한 지원 부족 | 4.25 | .716 |
| 관련 부처 간 연계·협력 부족 | 4.25 | .851 |
| 대면 방식 청소년활동 중심의 시설평가 지표 | 4.25 | .967 |
| 비대면 청소년활동에 대한 예산 지원 부족 | 4.20 | 1.005 |
| 위기상황에서 정부 및 지자체의 소극적인 대처 | 4.20 | 1.105 |
| 비대면 청소년활동에 대한 정부 및 지자체의 이해 부족 | 4.10 | 1.021 |

* 주: 전혀 동의하지 않는다(1점)~매우 동의한다(5점)

표 III -13 비대면 청소년활동의 개선 방안: 제도적·정책적 측면

| 구분 | 평균 | 표준편차 |
|---|------|-------|
| 비대면 청소년활동에 대한 구체적인 가이드라인 개발 및 보급 | 4.70 | .470 |
| 비대면 청소년활동 운영을 위한 공유 장비 및 공간 마련·확대 | 4.65 | .489 |
| 비대면 청소년활동의 우수사례 발굴 및 확산 | 4.65 | .489 |
| 비대면 청소년활동의 효과적인 운영을 위한 컨설팅 지원 | 4.60 | .503 |
| 위기상황에 대한 정부 및 지자체의 적극적인 대응 방안 마련 | 4.60 | .503 |
| 지도자의 역량 개발을 위한 양질의 다양한 교육 및 연수 확대 | 4.55 | .605 |
| 포스트 코로나 시대를 대비한 중장기 청소년활동정책 계획 수립 | 4.55 | .686 |
| 비대면 청소년활동에 대한 예산 지원(교육, 프로그램 개발 및 운영, 장비 구축 등) | 4.53 | .612 |
| 관련 부처 간 연계·협력 강화 | 4.50 | .688 |
| 청소년의 디지털 격차 해소를 위한 지원 강화 | 4.45 | .686 |
| 비대면 청소년활동 관련 연구 수행 | 4.40 | .598 |
| 청소년지도자 양성과정에 비대면 청소년활동 관련 내용 보완 | 4.35 | .587 |
| 비대면 청소년활동의 운영 실적에 대한 산정 기준 마련 | 4.35 | .671 |
| 대면 방식 청소년활동의 안정적 운영을 위한 지원 강화 | 4.25 | .639 |
| 시설평가의 비대면 청소년활동에 관한 지표 개선 | 4.25 | .851 |
| 미디어 관련 교육자료(인터넷 중독 및 사이버폭력 예방, 온라인상에서의 예절 및 인권 등) 제작 및 배포 | 4.10 | .852 |
| 관련 전문가 인력풀 구축 | 4.05 | .826 |
| 비대면 청소년활동의 지원을 위한 '비대면 청소년활동 지원센터(가칭)'를 지정 또는 설립 운영 | 3.30 | 1.031 |

* 주: 전혀 동의하지 않는다(1점)~매우 동의한다(5점)

제도적·정책적 측면의 비대면 청소년활동 개선 방안에 대해서는 ‘비대면 청소년활동에 대한 구체적인 가이드라인 개발 및 보급’(4.70)을 가장 높게 평가하였고, 이어서 ‘비대면 청소년활동 운영을 위한 공유 장비 및 공간 마련·확대’(4.65)와 ‘비대면 청소년활동의 우수사례 발굴 및 확산’(4.65)에 대한 동의 정도를 높게

평가했다. 다음으로 ‘비대면 청소년활동의 효과적인 운영을 위한 컨설팅 지원’(4.60)과 ‘위기상황에 대한 정부 및 지자체의 적극적인 대응 방안 마련’(4.60), ‘지도자의 역량 개발을 위한 양질의 다양한 교육 및 연수 확대’(4.55)와 ‘포스트 코로나 시대를 대비한 중장기 청소년활동정책 계획 수립’(4.55), ‘비대면 청소년활동에 대한 예산 지원(교육, 프로그램 개발 및 운영, 장비 구축 등)’(4.53), ‘관련 부처 간 연계·협력 강화’(4.50), ‘청소년의 디지털 격차 해소를 위한 지원 강화’(4.45), ‘비대면 청소년활동 관련 연구 수행’(4.40)의 순으로 높게 나타났다. 이어서 ‘청소년지도자 양성과정에 비대면 청소년활동 관련 내용 보완’(4.35)과 ‘비대면 청소년활동의 운영 실적에 대한 산정 기준 마련’(4.35), ‘대면 방식 청소년활동의 안정적 운영을 위한 지원 강화’(4.25)와 ‘시설평가의 비대면 청소년활동에 관한 지표 개선’(4.25), ‘미디어 관련 교육자료(인터넷 중독 및 사이버폭력 예방, 온라인상에서의 예절 및 인권 등) 제작 및 배포’(4.10), ‘관련 전문가 인력풀 구축’(4.05) 등의 순으로 동의 정도가 높게 나타났다.

(3) ‘청소년활동 종합지원 온라인 플랫폼(가칭)’ 필요 콘텐츠

1차 전문가 의견조사에서 제시된 내용을 바탕으로 ‘청소년활동 종합지원 온라인 플랫폼(가칭)’을 기존의 플랫폼 개선 또는 새로운 플랫폼 개발을 통해 구축 시 필요한 콘텐츠에 대해 참여자(청소년, 부모, 가족 등) 입장에서 12가지 항목으로, 지도자 입장에서 9가지 항목으로 정리한 후, 전문가들에게 각 항목에 대한 동의 정도를 5점 척도(1점: 전혀 동의하지 않는다~5점: 매우 동의한다)로 확인하였다.

① ‘청소년활동 종합지원 온라인 플랫폼(가칭)’ 필요 콘텐츠: 참여자 입장

먼저, 전문가들은 참여자 입장에서 ‘청소년활동의 참여이력에 대한 확인 및 활

용’(4.65), ‘개인별 맞춤형 청소년활동 정보 제공’(4.60)의 필요성을 높게 인식하였다. 다음으로 ‘전국의 청소년활동 프로그램에 대한 상세한 정보 제공’(4.50), ‘청소년활동에 대한 참여자들의 아이디어 제안’(4.45), ‘청소년활동 프로그램에 대한 세분화된 검색 기능 제공’(4.40), ‘청소년활동에 대한 안내(개념, 필요성, 효과 등)’(4.30)의 순으로 높은 동의 정도를 보였다. 이어서 ‘청소년활동 프로그램 신청 및 결제’(4.15)와 ‘지도자와 참여자 간 소통 공간 마련’(4.15), ‘청소년활동 관련 교육(미디어 리터러시, 안전교육 등)’(4.10)과 ‘청소년활동 이외에 복지, 보호 등의 정보를 통합하여 제공’(4.10), ‘참여자들 간 소통 공간 마련’(4.05)과 ‘메타버스(3차원 가상세계) 등을 활용한 온라인상에서의 청소년활동 체험’(4.05) 순으로 필요성을 높게 평가했다.

표 III-14 ‘청소년활동 종합지원 온라인 플랫폼(가칭)’ 필요 콘텐츠: 참여자 입장

| 구분 | 평균 | 표준편차 |
|--|------|------|
| 청소년활동의 참여이력에 대한 확인 및 활용 | 4.65 | .587 |
| 개인별 맞춤형 청소년활동 정보 제공 | 4.60 | .681 |
| 전국의 청소년활동 프로그램에 대한 상세한 정보 제공 | 4.50 | .607 |
| 청소년활동에 대한 참여자들의 아이디어 제안 | 4.45 | .510 |
| 청소년활동 프로그램에 대한 세분화된 검색 기능 제공 | 4.40 | .754 |
| 청소년활동에 대한 안내(개념, 필요성, 효과 등) | 4.30 | .733 |
| 청소년활동 프로그램 신청 및 결제 | 4.15 | .875 |
| 지도자와 참여자 간 소통 공간 마련 | 4.15 | .933 |
| 청소년활동 관련 교육(미디어 리터러시, 안전교육 등) | 4.10 | .641 |
| 청소년활동 이외에 복지, 보호 등의 정보를 통합하여 제공 | 4.10 | .912 |
| 참여자들 간 소통 공간 마련 | 4.05 | .887 |
| 메타버스(3차원 가상세계) 등을 활용한 온라인상에서의 청소년활동 체험 | 4.05 | .887 |

* 주: 전혀 동의하지 않는다(1점)~매우 동의한다(5점)

② ‘청소년활동 종합지원 온라인 플랫폼(가칭)’에 포함될 내용: 지도자 입장

다음으로, 지도자 입장에서 ‘청소년활동 종합지원 온라인 플랫폼(가칭)’에 포함될 필요가 있다고 생각하는 내용에 대해 살펴보았다. 그 결과, 전문가들은 ‘청소년활동에 대한 모집, 운영, 평가 등의 원스톱 서비스’(4.55)와 ‘프로그램 참여자의 이력 관리’(4.55)의 필요성을 높게 인식하였다. 이어서 ‘지도자 간 정보공유 및 소통 공간 마련’(4.50)과 ‘청소년활동 프로그램의 우수사례 공유’(4.50), ‘청소년활동 프로그램에 대한 모집 및 홍보’(4.45)와 ‘청소년활동 프로그램 개발 및 운영에 관한 매뉴얼 제공’(4.45)에 대한 필요성을 높게 평가하였다. 다음으로 ‘청소년활동 관련 참고자료 제공’(4.20)과 ‘청소년지도자의 역량강화를 위한 온라인상에서의 교육 및 연수’(4.20), ‘지도자와 참여자 간 소통 공간 마련’(4.05) 순으로 높은 동의 정도를 보였다.

표 III-15 ‘청소년활동 종합지원 온라인 플랫폼(가칭)’ 필요 콘텐츠: 지도자 입장

| 구분 | 평균 | 표준편차 |
|----------------------------------|------|------|
| 청소년활동에 대한 모집, 운영, 평가 등의 원스톱 서비스 | 4.55 | .686 |
| 프로그램 참여자의 이력 관리 | 4.55 | .686 |
| 지도자 간 정보공유 및 소통 공간 마련 | 4.50 | .688 |
| 청소년활동 프로그램의 우수사례 공유 | 4.50 | .688 |
| 청소년활동 프로그램에 대한 모집 및 홍보 | 4.45 | .605 |
| 청소년활동 프로그램 개발 및 운영에 관한 매뉴얼 제공 | 4.45 | .686 |
| 청소년활동 관련 참고자료 제공 | 4.20 | .768 |
| 청소년지도자의 역량강화를 위한 온라인상에서의 교육 및 연수 | 4.20 | .951 |
| 지도자와 참여자 간 소통 공간 마련 | 4.05 | .999 |

* 주: 전혀 동의하지 않는다(1점)~매우 동의한다(5점)

(4) 포스트 코로나 시대의 청소년활동 활성화 관련 필요 논의 및 노력

표 Ⅲ-16 포스트 코로나 시대의 청소년활동 활성화 관련 필요 논의 및 노력: 학계 및 현장

| 구분 | 평균 | 표준편차 |
|------------------------------|------|-------|
| 대면 방식과 비대면 방식을 혼합한 청소년활동의 적용 | 4.85 | .366 |
| 청소년활동의 패러다임 변화 | 4.75 | .444 |
| 비대면 청소년활동의 효과성 검증 | 4.70 | .571 |
| 청소년지도자 역량강화 | 4.70 | .571 |
| 비대면 청소년활동 프로그램의 개발 및 보급 | 4.50 | .607 |
| 청소년지도자 양성과정 | 4.45 | .605 |
| 비대면 청소년활동에 대한 개념 정립 | 4.45 | .759 |
| 청소년 시설 및 단체와 학교 간 연계·협력 | 4.45 | .826 |
| 대면 방식 청소년활동의 활성화 | 4.22 | .647 |
| 시설유형에 따른 청소년활동의 활성화 | 4.00 | 1.026 |

* 주: 전혀 동의하지 않는다(1점)~매우 동의한다(5점)

1차 전문가 의견조사를 토대로 포스트 코로나 시대의 청소년활동 활성화와 관련하여 청소년 학계 및 현장에서 필요한 논의 및 노력을 10가지 항목으로 정리한 후, 전문가들에게 각 항목에 대한 동의 정도를 5점 척도(1점: 전혀 동의하지 않는다~5점: 매우 동의한다)로 확인하였다.

그 결과, 전문가들은 ‘대면 방식과 비대면 방식을 혼합한 청소년활동의 적용’(4.85)을 향후 가장 필요한 논의 및 노력이라고 생각하였다. 이어서 ‘청소년활동의 패러다임 변화’(4.75), ‘비대면 청소년활동의 효과성 검증’(4.70), ‘청소년지도자 역량강화’(4.70)에 대해서도 높게 평가하였다. 다음으로 ‘비대면 청소년활동 프로그램의 개발 및 보급’(4.50), ‘청소년지도자 양성과정’(4.45)과 ‘비대면 청소년활동에 대한 개념 정립’(4.45), 그리고 ‘청소년 시설 및 단체와 학교 간 연계·협

력’(4.45), ‘대면 방식 청소년활동의 활성화’(4.22), ‘시설유형에 따른 청소년활동의 활성화’(4.00) 순으로 높은 동의 정도를 보였다.

2. 전문가 자문

1) 자문 개요

이상의 전문가 의견조사에서 도출된 결과를 토대로 비대면 청소년활동을 중심으로 한 포스트 코로나 시대의 청소년활동 활성화 방안을 모색하기 위해 전문가 자문을 실시하였다. 먼저, 전문가 의견조사에서 확인된 비대면 청소년활동의 긍정적인 점, 문제점 및 개선 방안 등에 대한 주요 결과를 공유하고, 이를 바탕으로 포스트 코로나 시대의 청소년활동 활성화를 위한 정책 방향과 구체적인 정책과제 및 세부추진과제 등에 대한 의견을 수렴하였다. 의견조사 결과와 전문가 자문에서 주요하게 다룬 안건 등은 사전에 이메일을 통해 미리 안내한 후 관련 사항들을 심도 있게 논의하였다. 자문에 참여한 전문가는 총 5명으로, 학계 전문가 2명, 현장 전문가 2명, 관계 공무원 1명이며, 이 가운데 3명은 전문가 의견조사에 이어 자문에도 참여하였다.

표 III-17 전문가 자문 개요

| 구분 | 내용 |
|----|--|
| 목적 | 비대면 청소년활동을 중심으로 포스트 코로나 시대의 청소년활동 활성화 정책 과제 논의 등 |
| 대상 | 총 5명(학계 전문가 2명, 현장 전문가 2명, 관계 공무원 1명) |
| 방법 | 화상회의 |

2) 자문 결과

전문가 자문을 통해 포스트 코로나 시대의 청소년활동 활성화를 위한 정책 방향 및 과제 등에 대한 의견을 수렴하였다. 포스트 코로나 시대의 청소년활동 활성화를 위한 정책 방향으로는 두 가지 측면이 강조되었다. 먼저는 청소년활동의 양적 확대와 질적 수준을 향상시켜야 한다는 의견이 많이 제시되었다. 기본권적 접근에서 청소년들의 활동권을 적극적으로 보장할 필요가 있으며, 이러한 차원에서 청소년활동의 총량을 늘리고, 전문성을 갖춘 양질의 활동 프로그램을 제공해야 한다고 하였다. 청소년활동의 양적 확대 방법으로는 지금까지 생소한 방식이었던 비대면 활동을 발전시켜 대면 청소년활동과 조화롭게 지속·강화하는 방향 등이 언급되었다.

또 다른 측면에서는 디지털 기반의 청소년활동을 보다 강화해야 한다는 의견이 제기되었다. 청소년활동의 양적 확대에 대한 필요성과 함께 디지털 시대의 사회 변화와 MZ세대 청소년들의 욕구 및 특징 등을 고려했을 때 포스트 코로나 시대에는 디지털 기반의 활동을 더욱 강화할 필요가 있다는 것이다. 아울러 이를 위해서는 관련 인프라 구축과 예산 확보, 인력 지원, 제도적 기반 마련 등의 문제를 해결하기 위한 정책과제들이 함께 검토되어야 한다고 언급하였다.

이어서 이상의 포스트 코로나 시대의 청소년활동 활성화 정책 방향에 따라 비대면 활동을 중심으로 한 구체적인 정책과제를 살펴보았다. 즉, 청소년활동 온라인 플랫폼 구축 및 활성화, 청소년활동 프로그램 내실화 및 청소년지도자 역량 강화, 디지털 인프라 구축 등이다.

표 III-18 포스트 코로나 시대의 청소년활동 활성화 정책 방향 및 과제에 대한 주요 자문 결과

| 구분 | | 내용 | |
|----------|-------------------------------------|---|---|
| 정책 방향 | 청소년활동의 양적 확대 및 질적 수준 향상 | ·청소년들의 활동권 보장을 위해 청소년활동의 총량을 늘리고, 전문성을 갖춘 양질의 프로그램 제공 ·대면 방식과 비대면 방식 활동의 지속·강화를 통한 확대 | |
| | 디지털 기반 청소년활동 강화 | ·디지털 시대의 사회 변화를 고려한 청소년활동 ·MZ세대 청소년의 욕구와 특성을 반영한 청소년활동 ·디지털 기반 활동의 환경 구축을 위한 정책과제 검토 필요 | |
| 정책 과제 | 청소년활동 온라인 플랫폼 구축 및 활성화 | ·청소년활동의 홍보, 안내, 모집, 결제, 피드백 등이 가능한 청소년 중심의 온라인 플랫폼 필요 ·온라인 플랫폼상에서의 소통과 참여를 통해 청소년의 주도적인 활동 활성화 ·청소년활동 프로그램의 내실화 전제 | |
| | 청소년활동 프로그램 내실화 및 청소년지도자 역량 강화 | ·시대적 요구에 따른 청소년활동의 콘텐츠 변화 필요 ·자기주도적인 청소년활동 강화 ·메타버스 등을 활용한 디지털 기반의 청소년활동 개발·보급 ·청소년활동의 전문화를 위한 청소년지도자의 새로운 역량 강화 | |
| | 디지털 인프라 구축 | 공간 재구조화 | ·신규 시설: 디지털 장비·공간 구축, 시설 축소 및 시범사업을 통한 효과성 검증 ·기존 시설: 디지털 장비·공간 마련을 위한 리모델링 ·공유자원 활용: 생활 SOC, 학교 등을 활용 |
| | | 청소년 데이터 지원 | ·소외·낙후지역에 공공와이파이 설치 등 디지털 인프라 구축 ·정부, 기업 등의 연계협력을 통해 청소년활동 참여를 위한 데이터 지원 |
| | | 예산 확보 | ·예산 확보를 위한 구체적인 방안 모색 필요 ·지역 균형발전, 육성기금 등의 예산 활용 방안 고려 |

첫 번째 정책과제로는 청소년이 원하는 청소년활동을 쉽게 찾고, 참여할 수 있는 온라인 플랫폼이 필요하다는 의견이 제안되었다. 청소년활동을 활성화하는 데 접근성 요소가 중요하다는 점에서 전국 단위 청소년활동에 대한 홍보, 안내, 모집, 결제, 피드백 등의 윈스톱 서비스가 가능한 온라인 플랫폼의 필요성이 부각되었다. 온라인 플랫폼의 운영 방식에 대해서도 논의되었는데, 단지 공유된 프로그램을 청소년이 선택하는 공급자 중심의 운영 방식이 아닌, 청소년이 생산자인 동시에

소비자인 형태의 플랫폼으로 운영될 필요가 있다고 하였다. 청소년이 원하는 활동을 제안하고, 기획하고, 실행하고, 평가할 수 있는 소통과 참여를 통한 활성화가 요구된다. 그리고 이러한 온라인 플랫폼이 제대로 기능하기 위해서는 청소년활동 프로그램의 질적 향상과 내실화가 전제되어야 한다는 의견도 제기되었다.

표 Ⅲ-19 청소년활동 온라인 플랫폼 구축 및 활성화에 관한 주요 자문 의견

| 구분 | 자문 의견 |
|--------------------|--|
| 청소년 중심의 원스톱 서비스 필요 | · 현재는 청소년이 청소년활동을 찾아가야 하는 시스템인데, 전국의 청소년활동이 어디에 무엇이 있는지 모르는 것이 큰 문제임. 따라서 청소년활동의 접근성을 높일 수 있는 플랫폼이 필요함. 프로그램 홍보부터 안내, 모집, 결제, 평가 등이 가능한 전국적인 온라인 플랫폼을 만들어 제공한다면, 청소년활동 활성화에 기여할 수 있을 것임. |
| 소통과 참여 기능 강화 | · 공급자 중심의 플랫폼이 아닌 청소년이 직접 활동을 제안해서 만들고 참여할 수 있는 생산자이면서 소비자가 되는 플랫폼이 필요함. · 플랫폼에 있는 프로그램을 청소년들이 선택만 하는 것이 아니라 퍼즐식으로 원하는 프로그램을 여기저기서 가져와서 하고 싶은 프로그램을 구성하고 참여할 수 있도록 변화가 필요함. |
| 청소년활동 프로그램의 내실화 전제 | · 플랫폼은 청소년활동의 활성화를 위한 중요한 방안이지만, 제대로 작동이 되려면 플랫폼에서 공유되는 프로그램이 질적으로 보장된 내실 있는 프로그램이어야 함. |

두 번째는 청소년활동 프로그램의 내실화 및 청소년지도자의 새로운 역량 강화를 위한 정책적 전략과 지원이 필요하다는 의견이 제시되었다. 먼저는 청소년활동 콘텐츠의 변화를 통한 내실화 방안이 제안되었다. 청소년활동의 경험을 통해 새로운 시대가 요구하는 역량들을 청소년들이 능동적으로 준비하고 기를 수 있도록 지원하기 위해서는 청소년활동 콘텐츠의 변화와 새로운 구성이 불가피하다는 것이다. 이와 더불어 청소년의 자발적이고 주도적인 참여는 비대면 방식의 청소년활동에서도 중요한 요소로 거론되었다. 청소년 주도의 활동들이 다양한 방식과 내용

으로 내실 있게 운영되어 새로운 시대에 요구되는 청소년의 역량을 개발·강화할 필요가 있다고 강조하였다. 또한 메타버스 등을 활용한 디지털 기반의 활동을 보다 전문적으로 구성하고 접근성을 높여 청소년활동의 질적 향상을 이끌어내는 방안에 대해서도 언급되었다. 다음은 비대면 청소년활동을 개발·운영하는 데 새롭게 요구되는 청소년지도자의 역량에 관한 것으로, 특히 디지털 기반의 청소년활동을 전문화하기 위한 새로운 역량을 강화할 필요가 있다는 의견이 제시되었다. 예컨대, 디지털 역량, 소통 및 공감 능력, 자원동원 능력 등이 요구되며, 이를 개발하기 위한 지원의 필요성이 강조되었다.

표 III-20 청소년활동 프로그램 내실화 및 청소년지도자 역량 강화에 관한 주요 자문 의견

| 구분 | | 자문 의견 |
|-------------------|--------------------|--|
| 청소년활동 프로그램 내실화 | 청소년활동 콘텐츠 변화 필요 | · 청소년활동 콘텐츠의 변화 혹은 새로운 구성이 필요함. 새로운 시대에 추가되어야 할 청소년활동 역량을 규명하는 작업이 필요함. · 청소년활동을 통해 청소년들이 필요한 역량을 준비하고 기를 수 있도록 새로운 시대가 요구하는 역량에 맞춰 활동의 콘텐츠도 변화해야 함. |
| | 자기주도적인 청소년활동 강화 | · 대면 활동뿐 아니라 비대면 활동에서도 청소년들이 주제를 정하고, 직접 청소년을 모집하고 내용을 구성하는 등 청소년 주도의 활동을 강화하여 시대가 필요로 하는 역량을 개발할 수 있도록 지원해야 함. |
| | 디지털 기반 청소년활동 개발·보급 | · 비대면 활동의 활성화를 위해서는 메타버스 등을 활용한 새로운 디지털 활동을 적극적으로 개발하고 보급하는 것이 중요함. · 청소년활동의 새로운 영역인 디지털 활동을 강화해서 대면 활동과 조화를 이루는 방향으로 전개되어야 함. 디지털 활동이 지금보다 훨씬 더 전문성 있게 개발되어서 질적으로나 양적으로 청소년활동의 활성화를 도모할 수 있어야 함. |
| 청소년지도자의 새로운 역량 강화 | | · 새로운 변화를 준비하고 대응할 수 있도록 지도자의 역량 개발을 지원하는 게 중요함. · 디지털 청소년활동을 전문적으로 운영하기 위해 새로운 역량들을 강화할 필요가 있음. |

세 번째는 디지털 인프라 구축과 관련된 정책과제로, 청소년시설의 공간 재구조화, 청소년 데이터 지원, 그리고 인프라 구축을 위한 예산 확보의 세 가지 차원에서 의견이 제기되었다. 첫째, 청소년시설의 공간 재구조화를 통한 디지털 인프라 구축은 다시 세 가지 측면에서 논의되었다. 가장 먼저, 신규 시설의 설치와 관련하여 청소년활동이 가능한 디지털 장비 및 공간을 구축함과 동시에 시설 규모를 축소하여 다변화하는 청소년활동에 맞추어 공간 활용의 효율성을 높일 필요가 있다는 의견이 제시되었다. 한편, 시설의 소규모화에는 동의하나 운영모델 개발과 시범운영을 통해 효과성을 검증하면서 점증적으로 시설의 체질을 개선해 가야 한다는 의견도 확인되었다. 다음으로, 기존 시설의 경우에는 리모델링을 통해 디지털 장비와 공간 마련이 필요하다고 언급되었다. 이때 주의할 점으로 현재 청소년시설의 운영 현황과 조직의 구조, 인력 등이 종합적으로 고려될 필요가 있다는 점이 지적되었다. 아울러 시대적·사회적 요구를 고려한 청소년시설의 역할과 기능에 대한 논의의 필요성도 강조되었다. 마지막으로 시설 자체에 디지털 인프라를 구축하는 것과 더불어 생활 SOC, 학교 등을 활용하여 공간 자원을 공유·확장하는 방안 등이 제시되었다. 청소년활동과 관련된 공유자원의 활용 범위와 구성 내용을 다양화하여 경제성을 높이는 방안에 대한 고민도 필요해 보인다.

둘째, 청소년들이 원활하게 비대면 활동에 참여하기 위해서는 충분한 데이터가 필요하다는 의견이 제기되었다. 청소년 입장에서 청소년활동의 참여로 인해 데이터 사용 비용이 부과되는 방식은 접근성을 떨어뜨리는 요인이 되기 때문에 청소년 활동에 필요한 데이터를 확보할 수 있는 적극적인 지원책이 필요하다는 것이다. 이를 위해 디지털 인프라가 부족하거나 낙후된 소외지역에 초고속 인터넷망, 공공 와이파이를 구축하고, 정부와 기업 등의 연계·협력을 통해 청소년활동의 참여를 위한 데이터를 직접 지원하는 등의 방법이 검토되었다.

셋째, 디지털 인프라 구축을 위해서는 상당한 예산이 투입되어야 하므로 무엇보다 예산 확보의 문제가 중요하게 대두되었다. 관련하여 예산 확보를 위한 구체적인

방안 모색이 필요하다는 문제 제기와 함께 비대면 청소년활동의 활성화뿐 아니라 지역주민과 지역 발전을 위한 투자의 측면에서 국가균형발전 예산, 육성기금의 활용 등이 제안되었다.

표 III-21 디지털 인프라 구축에 관한 주요 자문 의견

| 구분 | 자문 의견 |
|------------|--|
| 공간 재구조화 | <ul style="list-style-type: none"> ■ 신규 시설 <ul style="list-style-type: none"> ·청소년활동을 위한 디지털 장비와 공간이 포함될 필요가 있음. ·청소년활동이 비대면 혹은 찾아가는 활동 등으로 다양하게 변화하고 있음. 청소년시설의 외형을 키우기보다는 공간의 효율성을 높이고 축소하는 것이 필요함. ·시설의 슬림화에 대해서는 동의함. 그러나 지금까지와는 완전히 다른 개념이기 때문에 새로운 시설의 시범 모델 사업을 진행해서 효과성을 검증하면서 점차적으로 체질 개선을 시도하면 좋겠음. ■ 기존 시설 <ul style="list-style-type: none"> ·현재 있는 시설도 디지털화가 필요함. 그러나 활성화 차원에서의 논의 이전에 현재 시설의 역할이나 기능을 어떤 식으로 전환하고 변화할 것인가를 고민해야 함. ·기존 시설의 재구조화는 현재 지역주민의 욕구와 시설의 운영 현황, 조직 구조와 인력 등이 같이 고려되어야 함. ■ 공유자원 활용 <ul style="list-style-type: none"> ·생활 SOC, 학교 등을 활용하는 방안을 생각해 볼 수 있음. |
| 청소년 데이터 지원 | <ul style="list-style-type: none"> ·청소년 입장에서 청소년활동으로 인해 데이터 비용이 부과되는 것은 참여를 제한하는 큰 문제임. ·정책적으로 노후시설이나 낙후지역과 소외지역에 공공와이파이 설치 등이 필요함. ·정부와 기업 등과의 연계를 통해 참여 청소년들에게 데이터를 제공해주는 방식이 있을 수 있음. |
| 예산 확보 | <ul style="list-style-type: none"> ·디지털 인프라를 구축하는 데에는 상당한 예산이 들어가므로 개별 시설 단위보다 국가 및 지자체 차원에서 예산 확보를 위한 구체적인 방안이 모색되어야 함. 예를 들면, 지역 균형발전, 육성기금 등의 예산 활용 방안을 고려할 수 있음. |

3. 소결

비대면 청소년활동의 문제점 및 개선 방안 등을 파악하고, 이를 토대로 포스트 코로나 시대의 청소년활동 참여 활성화 방안을 도출하고자 학계 및 현장 전문가 20명을 대상으로 총 2차례에 걸쳐 전문가 의견조사를 실시하였다. 이후 의견조사 결과를 토대로 학계, 현장 및 행정 전문가 5명을 대상으로 구체적인 정책과제 등에 대한 의견을 수렴하였다.

1) 전문가 의견조사

〈표 III-22〉와 〈표 III-23〉은 전문가 의견조사에서 나타난 주요 결과를 요약정리한 것이다. 먼저, 비대면 청소년활동의 긍정적인 점, 문제점 및 개선 방안에 대한 주요 결과를 정리한 내용은 〈표 III-22〉와 같다. 첫째, 전문가들이 생각하는 비대면 활동의 긍정적인 점은 참여자 측면에서 청소년활동의 접근성과 지속성이 향상되었다는 것이다. 예를 들어, 참여자가 물리적인 공간과 거리, 시간, 감염병 등과 같은 외부환경의 제약을 덜 받으면서 활동에 참여할 수 있다는 점 등을 긍정적으로 평가하였다. 운영기관 및 지도자 측면에서는 참여자의 참여기회가 확대된 것과 청소년활동의 지속적이고 탄력적인 운영이 가능하다는 점, 프로그램의 다양성과 활용도가 제고되고, 청소년활동의 새로운 변화를 모색하는 계기가 되었다는 점 등이 긍정적으로 인식되었다.

둘째, 참여자 측면에서 비대면 청소년활동의 문제점은 소통이 어렵고, 때로는 디지털 기기 미보유 등으로 참여 기회가 제한될 수 있으며, 프로그램의 다양성과 흥미가 부족하다는 점과 더불어 온라인상에서의 인권침해가 우려되는 점이라 할 수 있다. 그리고 이를 개선하기 위한 주요 방안으로 대면 방식과 비대면 방식의 청소년활동을 병행하는 것, 프로그램의 질적 내실화, 청소년의 참여기회를 보장·

확대하기 위한 지원, 비대면 청소년활동에 대한 인식 및 이해 제고, 소통 개선을 위한 구체적인 방안 등이 제안되었다.

셋째, 운영기관 측면에서 비대면 청소년활동의 문제점으로 다양한 프로그램과 디지털 인프라, 지도자를 위한 지원, 관련 기관 간 연계·협력이 부족하다는 점과 프로그램의 평가가 어렵다는 점이 지적되었다. 이에 대한 개선 방안으로는 대면 방식과 비대면 방식의 청소년활동 병행, 인적·물적 자원의 연계·협력 강화, 청소년 시설의 공간 재구조화, 프로그램의 질적 내실화, 비대면 청소년활동에 대한 인식 제고 및 역량 강화, 그리고 관련 운영지침 마련 및 개선이 주요 내용으로 파악되었다.

넷째, 지도자 측면에서 비대면 청소년활동의 주요 문제점은 소통 및 프로그램 진행의 어려움, 디지털 리터러시 역량의 부족, 비대면 활동 프로그램 개발 및 평가의 어려움, 새로운 업무로 인한 역할 모호 및 역할 과다로 요약되었다. 이를 해결하기 위한 개선 방안으로는 프로그램의 질적 내실화를 도모하고, 비대면 활동 프로그램 개발·평가 역량과 디지털 리터러시 역량을 강화하는 것이 강조되었다.

다섯째, 제도적·정책적 측면에서 비대면 청소년활동의 주요 문제점은 비대면 활동에 대한 지원과 청소년의 디지털 격차 해소를 위한 지원, 청소년지도자에 대한 지원이 부족했다는 점, 그리고 정부 및 지자체의 정책적 대응이 미흡했던 점이 꼽혔다. 이를 개선하기 위한 방안으로는 관련 운영지침 마련 및 개선, 비대면 활동 정책 기반 강화, 프로그램의 질적 내실화 지원, 정책적 대응 강화, 지도자 교육 및 양성과정 개선, 청소년의 디지털 격차 해소 지원, 관련 연구 수행 등 다양한 의견이 포함되었다.

표 III-22 비대면 청소년활동의 긍정적인 점, 문제점 및 개선 방안에 대한 주요결과 요약정리

| 구분 | 참여자 측면 | 운영기관 측면 | 지도자 측면 | 제도적·정책적 측면 |
|--------|---|---|--|---|
| 긍정적인 점 | ·청소년활동의 접근성 및 지속성 향상 | ·참여자의 청소년활동 참여기회 확대 ·청소년활동의 지속적·탄력적 운영 가능 ·프로그램의 다양성·활용도 제고 ·청소년활동의 새로운 변화 모색 계기 | | - |
| 문제점 | ·소통의 어려움 ·참여기회 제한(디지털 기기 미보유 등) ·프로그램의 다양성·흥미성 부족 ·인권침해 우려(사생활 노출, 초상권 침해 등) | ·다양한 프로그램의 부족 ·디지털 인프라 부족 ·프로그램 평가의 어려움 ·지도자 지원 부족 ·관련 기관 간 연계·협력 부족 | ·소통 및 프로그램 진행의 어려움 ·디지털 리터러시 역량 부족 ·비대면 활동 프로그램 개발 및 평가의 어려움 ·새로운 업무로 인한 역할 모호 및 과다 | ·비대면 활동 지원 부족 ·청소년의 디지털 격차 해소를 위한 지원 부족 ·지도자 지원 부족 ·정부 및 지자체의 정책적 대응 미흡 |
| 개선 방안 | ·대면 방식과 비대면 방식 병행 ·프로그램의 질적 내실화 ·참여기회 보장·확대(디지털 기기 지원 등) ·비대면 청소년활동에 대한 인식 및 이해 제고 ·소통 개선 | ·대면 방식과 비대면 방식 병행 ·인적·물적 자원의 연계·협력 강화 ·공간 재구조화 ·프로그램의 질적 내실화 ·비대면 청소년활동에 대한 인식 제고 및 역량 강화 ·관련 운영지침 마련 및 개선 | ·프로그램의 질적 내실화 ·비대면 활동 프로그램 개발 및 평가 역량 강화 ·디지털 리터러시 역량 강화 | ·관련 운영지침 마련 및 개선 ·비대면 활동 정책 기반 강화 ·프로그램 질적 내실화 지원 ·정책적 대응 강화 ·지도자 교육 및 양성과정 개선 ·청소년의 디지털 격차 해소 지원 ·관련 연구 수행 |

* 주: 위 표는 전문가 의견조사의 주요 결과를 본 연구자가 요약정리한 것임. 전문가 의견조사 결과는 pp.45-61에 제시되어 있음.

다음으로 <표 III-23>은 ‘청소년활동 종합지원 온라인 플랫폼(가칭)’ 구축 시 필요한 콘텐츠에 대한 전문가 의견조사의 주요 결과를 요약정리한 것이다. 청소년의 이력 관리와 원스톱 서비스 제공, 소통 공간의 마련은 참여자와 지도자 입장에서 공통적으로 필요한 내용으로 확인되었다. 이에 더하여 참여자 입장에서는 맞춤형 정보 제공이 가능하고, 아이디어를 제안할 수 있으며, 관련 교육과 청소년종합정보를 제공할 뿐 아니라 메타버스를 활용한 청소년활동 체험이 가능한 플랫폼이 제안되었다. 지도자 입장에서는 참여자와 공통적으로 필요한 콘텐츠 이외에 지도자들의 역량 강화를 지원하고 정보를 공유할 수 있는 콘텐츠의 필요성이 강조되었다.

표 III-23 ‘청소년활동 종합지원 온라인 플랫폼(가칭)’ 필요 콘텐츠에 대한 주요결과 요약정리

| 구분 | 참여자 입장 | 지도자 입장 |
|--------|---|--|
| 필요 콘텐츠 | <ul style="list-style-type: none"> ·원스톱 서비스(검색-신청-결제 등) ·참여이력 관리 및 맞춤형 정보 제공 ·아이디어 제안 ·소통 공간 마련(참여자 간, 참여자와 지도자 간) ·관련 교육 제공 ·청소년종합정보 제공 ·메타버스(3차원 가상세계)를 활용한 청소년활동 체험 | <ul style="list-style-type: none"> ·원스톱 서비스(모집-운영-평가 등) ·참여자 이력 관리 ·소통 공간 마련(지도자 간, 지도자와 참여자 간) ·지도자의 역량 강화 지원 및 정보 공유 |

* 주: 위 표는 전문가 의견조사의 주요 결과를 본 연구자가 요약정리한 것임. 전문가 의견조사 결과는 pp.45-61에 제시되어 있음.

2) 전문가 자문

이상의 의견조사를 토대로 전문가 자문에서는 포스트 코로나 시대의 청소년활동 활성화를 위한 정책 방향 및 과제 등에 대한 의견을 수렴하였다. 포스트 코로나

시대의 청소년활동 활성화를 위한 정책 방향으로 두 가지 측면이 강조되었다. 먼저는 청소년활동의 양적 확대 및 질적 수준 향상이 필요하다는 것이며, 양적 확대 방안으로는 비대면 활동을 발전시켜 대면 활동과 조화롭게 지속·강화하는 방향 등이 언급되었다. 다른 하나는 디지털 시대의 사회 변화와 MZ세대 청소년 욕구 등을 고려하여 디지털 기반의 청소년활동을 보다 강화해야 한다는 것이다.

이러한 결과를 바탕으로 비대면 활동을 중심으로 한 세 가지의 구체적인 정책과 제가 제시되었다. 첫 번째는 청소년이 원하는 청소년활동을 쉽게 찾고, 참여할 수 있는 온라인 플랫폼이 필요하다는 의견이 제안되었다. 청소년의 소통과 참여를 강조하면서 청소년활동의 윈스톱 서비스를 통해 접근성을 높일 수 있다는 점이 기존의 플랫폼과 차별되는 점이다.

두 번째는 청소년활동 프로그램의 내실화 및 청소년지도자의 역량 강화를 위한 정책적 전략과 지원이 필요하다는 의견이 제시되었다. 프로그램의 내실화 방안으로는 청소년활동 콘텐츠의 변화와 청소년의 자발적이고 주도적인 참여, 메타버스 등을 활용한 디지털 기반 활동의 개발·보급 등과 관련된 내용이 포함되었다. 이어서 비대면 활동에서 새롭게 요구되는 청소년지도자의 역량, 특히 디지털 기반의 활동을 전문화하기 위한 역량 강화의 필요성이 강조되었다.

세 번째는 청소년시설의 공간 재구조화, 청소년 데이터 지원, 예산 확보를 통한 디지털 인프라 구축이 강조되었다. 이 가운데 청소년시설의 공간과 관련해서는 신규 시설의 설치와 기존 시설의 공간 재구조화, 공유자원을 활용하는 방안 등이 종합적으로 논의되었다. 청소년의 데이터 지원 또한 노후시설이나 낙후지역에 공공와이파이 등을 설치하는 방식과 청소년에게 활동 참여를 위한 데이터를 직접 지원하는 방식 등이 다각으로 고려되었다.

표 III-24 포스트 코로나 시대의 청소년활동 활성화 정책 방향 및 과제에 대한 주요 자문 결과

| 구분 | 내용 |
|-------|--------------------------------|
| 정책 방향 | ·청소년활동의 양적 확대 및 질적 수준 향상 |
| | ·디지털 기반 청소년활동 강화 |
| 정책 과제 | ·청소년활동 온라인 플랫폼 구축 및 활성화 |
| | ·청소년활동 프로그램 내실화 및 청소년지도자 역량 강화 |
| | ·디지털 인프라 구축 |

○———— 제4장 정책 제언

- 1. 정책제언 개요
- 2. 정책과제

1. 정책제언 개요

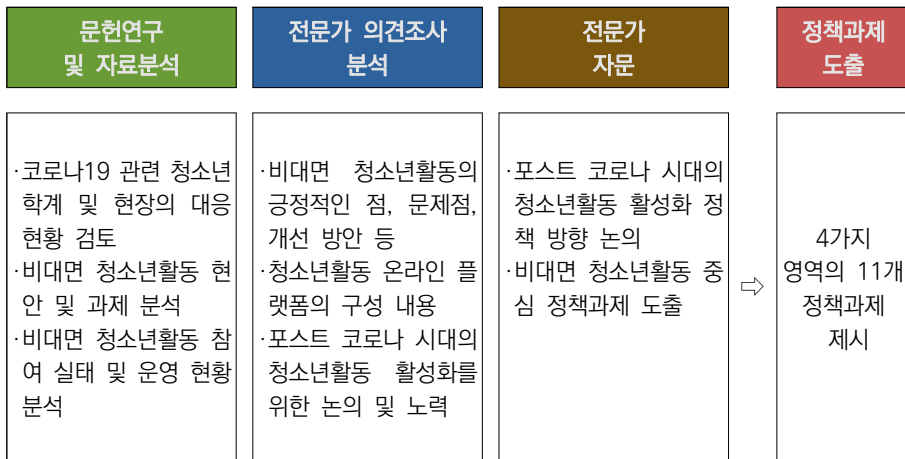


그림 IV-1 정책과제 도출

본 연구는 포스트 코로나 시대에 대면 방식과 비대면 방식의 청소년활동을 함께 운영함으로써 청소년들에게 더 많은 활동의 참여 기회를 보장·확대해 주고, 청소년활동의 활성화를 도모할 필요가 있다는 인식에서 출발하였다. 이러한 인식하에 비대면 청소년활동을 중심으로 문제점 및 개선방안 등을 탐색하였으며, 이를 토대로 포스트 코로나 시대의 청소년활동 활성화를 위한 방안을 모색하였다. 구체적인

로 연구의 목적을 달성하기 위해 코로나19 관련 청소년활동 선행연구 고찰, 비대면 청소년활동 참여 실태 및 운영 현황 분석, 전문가 의견조사 결과 분석 등을 실시하고, 그 결과를 바탕으로 전문가 자문 등을 거쳐 정책과제를 도출하였다. 제안한 정책과제는 코로나19 극복 이후뿐 아니라 코로나19가 언제 종식될지 예측할 수 없는 현재의 상황에서도 청소년활동 활성화에 기여할 수 있을 것이다.

| 연구목적 | 정책영역 | 세부 정책과제 |
|---|--------------------|---|
| 비대면 청소년활동을 중심으로 포스트 코로나 시대의 청소년활동 활성화 방안 모색 | 디지털 인프라 구축 | <ul style="list-style-type: none"> · 청소년시설의 디지털 환경 구축 · 지역사회 내 공유 디지털 기기 및 공간 마련 · 청소년활동 통합지원 온라인 플랫폼(가칭) 구축 |
| | 비대면 청소년활동의 질적 내실화 | <ul style="list-style-type: none"> · 맞춤형 컨설팅 지원 및 우수사례 보급 · 체계적인 비대면 청소년활동 실태조사 및 연구 추진 |
| | 청소년활동 참여기회 보장 및 확대 | <ul style="list-style-type: none"> · 대면 방식과 비대면 방식을 혼합한 청소년활동 확대 · 청소년 디지털 사각지대 해소 · 청소년 디지털 역량 강화 |
| | 청소년지도자 역량개발 지원 | <ul style="list-style-type: none"> · 청소년지도자의 역량 강화를 위한 체계적인 교육 지원 · 비대면 청소년활동 운영 가이드라인 마련 · 청소년지도자의 네트워크 지원 |

그림 IV-2 정책영역 및 정책과제

비대면 청소년활동을 중심으로 한 포스트 코로나 시대의 청소년활동 활성화를 위한 정책과제는 <그림 IV-2>와 같이 4가지 영역 11개 정책과제로 제시하였다. 구체적으로 살펴보면, 첫째, ‘디지털 인프라 구축’ 영역에서는 ‘청소년시설의 디지털 환경 구축’, ‘지역사회 내 공유 디지털 기기 및 공간 마련’, ‘청소년활동 통합지원 온라인 플랫폼(가칭) 구축’을 제안하였다. 둘째, ‘비대면 청소년활동의 질적 내실화’ 영역에서는 ‘맞춤형 컨설팅 지원 및 우수사례 보급’, ‘체계적인 비대면 청소년활동 실태조사 및 연구 추진’을, 셋째, ‘청소년활동 참여기회 보장 및 확대’ 영역에서는 ‘대면 방식과 비대면 방식을 혼합한 청소년활동 확대’, ‘청소년 디지털 사각지대 해소’, ‘청소년 디지털 역량 강화’를, 마지막으로 ‘청소년지도자 역량개발 지원’ 영역에서는 ‘청소년지도자의 역량 강화를 위한 체계적인 교육 지원’, ‘비대면 청소년활동 운영 가이드라인 마련’, ‘청소년지도자의 네트워크 지원’을 제안하였다.

2. 정책과제

1) 디지털 인프라 구축

(1) 제안 배경

코로나19의 위기를 경험하고 있는 우리들은 청소년활동의 접근성과 활성화를 제고하기 위해 비대면 청소년활동에 대한 필요성과 중요성을 여느 때보다 실감하고 있다. 아직 비대면 청소년활동의 효과와 디지털 기술의 접목으로 인한 부작용 등에 대한 우려의 목소리가 있는 것이 사실이지만, 비대면 청소년활동 특히, 디지털 기반의 활동에 대한 장점과 앞으로의 필요성은 정형화되지 않은 과도기적인 상황 속에서도 널리 인정되고 있다. 다만, 청소년활동의 운영 및 참여를 방해하는 디지털 인프라 부족 문제는 포스트 코로나 시대에 시급히 해결되어야 할 과제로

확인되고 있으며, 이러한 점들은 2장의 선행연구, 3장의 전문가 의견조사 및 자문에서도 반복적으로 강조된 바 있다. 이에 본 연구에서는 청소년활동을 위한 디지털 인프라 구축에 관한 정책과제를 다음과 같이 제안하고자 한다.

(2) 세부 과제

① 청소년시설의 디지털 환경 구축

포스트 코로나 시대의 청소년시설은 디지털 기반의 청소년활동을 원활하게 운영하고, 청소년들의 참여를 지원하기 위해 시설 내 일부 공간을 디지털 기기가 마련된 공간으로 재구조화할 필요가 있다. 더불어 시설 내 노후화된 디지털 기기의 교체도 단계적으로 추진되어야 한다. 이를 위해서는 무엇보다도 관련 예산 지원, 「청소년활동 진흥법」 상 수련시설의 시설기준 개선 등 제도적·정책적인 노력과 지원이 요구된다.

청소년시설의 디지털 환경 구축은 청소년과 지도자 양 측면을 고려할 필요가 있다. 즉, 청소년이 활동에 참여하는 데 필요한 PC, AR·VR 기기 등을 갖춘 활동 공간을 마련하고, 지도자가 프로그램을 기획·운영할 수 있는 장비를 구비한 독립된 공간을 확보할 필요가 있다. 그리고 전문가 자문에서 제시된 바와 같이, 신규 시설의 경우는 청소년들의 접근성과 이용률을 제고하기 위해 대규모 시설보다는 청소년들이 이용하기에 편리한 장소에서 온오프라인 활동이 가능하도록 소규모 시설로 설립·운영하는 것도 좋은 방안이 될 수 있다. 이를 위해 지역이나 시설 유형 등을 고려하여 다양한 운영모델을 개발하고, 시범운영 사업 등을 거쳐 보다 효과적이며 효율적인 시설 모델을 개발·확대하려는 제도적·정책적인 노력이 요청된다. 다만, 시설의 디지털 환경 구축에 앞서 시대적·사회적 변화와 요구를 고려한 청소년시설의 역할 및 기능에 대한 검토가 선행될 필요가 있으며, 이를 토대로

시설과 공간의 체계적인 개선 방안이 마련되고 추진되어야 할 것이다.

② 지역사회 내 공유 디지털 기기 및 공간 마련

디지털 환경 조성을 위한 또 다른 방안으로 지역사회 내 공유 디지털 기기 및 공간 마련을 제안하고자 한다. 지역사회에서 청소년활동에 필요한 디지털 기기나 공간 등을 공유하고, 이를 통해 부족한 물적 자원을 보완하려는 노력은 시설들 간 그리고 청소년들 간 디지털 인프라 격차를 감소시키는 데에도 일정 부분 기여할 수 있을 것이다. 공유 디지털 기기 및 공간은 한정된 예산 등을 고려할 때 우선적으로 정부 지원을 통해 시도 및 시군구의 청소년활동지원기관과 청소년시설을 중심으로 마련할 것을 제안한다. 이후 단계적으로 공유 자원을 구비한 기관을 확대하여 지도자와 청소년에게 지원할 수 있도록 해야 할 것이며, 이 때 지역에서 접근성이 우수한 생활 SOC, 학교 등의 공간들을 적극 활용할 필요가 있다. 아울러 후술할 ‘청소년활동 통합지원 온라인 플랫폼(가칭)’에서 청소년활동에 필요한 디지털 기기 및 공간 등을 공유할 수 있는 전용 게시판과 검색 기능이 마련된다면 보다 쉽고 편리하게 관련 자원을 공유할 수 있을 것으로 생각된다.

③ 청소년활동 통합지원 온라인 플랫폼(가칭) 구축

청소년활동에 대한 정보 부족은 시간 부족과 함께 청소년들의 활동 참여를 가장 방해하는 요인으로 알려져 있다(문성호, 박승곤, 정지윤, 박지원, 노지혜, 2018; 임희진 외, 2018). 본 연구에서도 비대면 활동에 대한 정보 부족의 문제가 발견되었으며, 이에 청소년활동의 정보 제공 및 접근성 향상을 위한 온라인 플랫폼 구축에 대해 여러 차례에 거쳐 전문가들의 의견을 수렴하였다. 본 연구의 결과와 기존 선행연구 등을 종합 분석하여 다음과 같은 ‘청소년활동 통합지원 온라인 플랫폼’

(가칭) 구축 방안을 제안하고자 한다.

첫째, 온라인 플랫폼에서는 청소년활동의 개념, 필요성, 효과 등에 관한 안내뿐 아니라 전국의 활동 프로그램에 대한 검색 및 신청, 결제 등이 가능하도록 원스톱 서비스를 제공할 필요가 있다. 이와 함께 청소년활동과 관련된 다양한 기능을 포함하여 참여자들의 활용도를 높이는 것이 중요하다. 예를 들어, 참여 이력에 대한 확인 및 활용, 빅데이터 및 인공지능(AI) 기반의 개인별 맞춤형 활동 정보 제안, 미디어 리터러시 교육, 안전 교육 등 관련 교육 제공 등이 가능하도록 설계할 필요가 있다. 아울러 지도자와 참여자들 간, 참여자들 간 소통 공간을 마련하고, 참여자들이 아이디어를 자유롭게 제안하고 참여할 수 있는 기능을 추가할 필요가 있다. 이에 더하여 청소년활동 이외에 복지, 보호 등의 정보를 종합적으로 제공함으로써 참여자들의 활용도를 보다 높이는 방안도 요구된다.

둘째, 지도자들을 위한 역량 강화 지원, 지도자들 간 소통 공간 지원 등 지도자들의 활용도를 제고할 수 있는 다양한 기능을 포함할 필요가 있다. 청소년활동에 필요한 지식과 자료와 사례를 공유하고 새로운 사회 현안을 함께 논의하는 장으로 플랫폼이 활용된다면, 이를 통해 지도자들 간 네트워크를 강화할 뿐 아니라 다양한 도전과 실험을 통해 청소년활동 프로그램의 질적 향상을 견인하는 데 이바지할 수 있을 것이다.

셋째, 메타버스(3차원 가상세계) 등을 활용한 온라인상에서의 청소년활동 체험 기능을 고려할 수 있다. 최근 입학식, 콘서트, 그리고 대한민국청소년박람회에서도 메타버스 플랫폼을 활용하여 다양한 체험 프로그램을 제공한 바 있다. 메타버스란 “현실의 나를 대리하는 아바타를 통해 일상 활동과 경제생활을 영위하는 3D 기반의 가상세계”(고선영, 정한균, 김종인, 신용태, 2021:8)를 의미한다. VR(가상 현실)이 단방향 콘텐츠라고 한다면, 메타버스는 양방향 콘텐츠 즉, 가상현실에서 소통할 수 있다는 점에서 VR과 차이가 있다(국가과학기술연구회 블로그, 2021년 7월 18일 인출). 이러한 점에서 메타버스를 활용한 청소년활동은 비대면 활동에서

가장 큰 문제점으로 지적되고 있는 소통의 어려움에 대해서도 어느 정도 해결할 수 있는 대안이 될 수 있을 것으로 판단된다. 다만, 아바타를 통한 사이버 범죄, 아바타 인격권 부여 등 메타버스를 둘러싼 이슈(박지혜, 2021)에 대한 논의 및 대책 마련도 필요해 보인다. 관련 연구를 바탕으로 메타버스를 활용한 청소년활동의 효과와 문제점 등을 탐색 및 예측하고, 이를 토대로 청소년 현장에 적용·확대할 수 있는 방안을 모색할 필요가 있다.

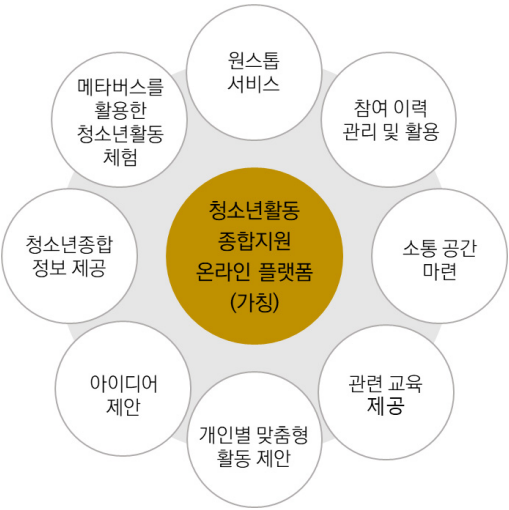


그림 IV-3 ‘청소년활동 종합지원 온라인 플랫폼(가칭)’ 필요 콘텐츠(예시)

2) 비대면 청소년활동의 질적 내실화

(1) 제안 배경

비대면 방식의 청소년활동은 포스트 코로나 시대에 지속가능한 청소년활동을 보장하기 위한 방안으로 이해할 필요가 있다. 즉, 포스트 코로나 시대의 비대면 활동은 감염병으로 인한 위기상황에서 대면 방식의 활동을 대체하기 위한 임시적이고 일시적인 대안이 아닌, 어떠한 때라도 청소년의 활동권을 보장하기 위한 하나의 방안으로 이해할 필요가 있다. 청소년활동의 다양성을 확대하고 참여 기회를 보장하는 동시에 활성화를 도모할 수 있다는 점에서 비대면 활동을 앞으로도 중요하게 고려할 필요가 있다. 다만, 비대면 청소년활동의 지속적인 운영과 개발을 위해서는 질적 내실화가 반드시 전제되어야 한다. 프로그램의 질적 향상을 위한 노력 없이는 청소년활동의 더 나은 효과를 기대하기 어렵기 때문이다. 같은 맥락에서 전문가 의견조사에서도 비대면 청소년활동의 질적 내실화에 대한 필요성을 확인할 수 있었으며, 이를 지원하기 위한 컨설팅, 우수사례 발굴·확산 등의 필요성이 강조되었다. 이러한 배경하에 본 연구에서는 비대면 청소년활동의 질적 내실화를 위한 정책과제를 다음과 같이 제안하고자 한다.

(2) 세부 과제

① 맞춤형 컨설팅 지원 및 우수사례 보급

비대면 청소년활동의 질적 내실화를 도모하기 위한 첫 번째 방안으로 맞춤형 컨설팅 지원과 우수사례 보급을 제안하고자 한다. 컨설팅 제공과 우수사례의 발굴·확산은 지도자들이 현장에서 겪고 있는 프로그램 개발 및 평가의 어려움을 해소하는 대안이 될 수 있다는 점에서 중요하다.

먼저, 비대면 청소년활동 프로그램에 대한 컨설팅을 실시하기 위해서는 컨설턴트를 모집하고 양성하는 일이 필요하다. 컨설턴트는 전문가 의견조사 결과에서 도출된 문제점들을 지원할 수 있는 전문가로 구성할 필요가 있다. 예를 들어, 비대면 활동 프로그램의 개발·진행·평가의 어려움, 디지털 기기 및 미디어 활용 능력의 부족, 개인정보 보호 및 저작권 등에 대한 이해 부족 등을 지원할 수 있도록 활동 프로그램의 전문가뿐 아니라 디지털, 법률 등 다양한 전문인력으로 구성되어야 한다. 이후 컨설턴트를 대상으로 청소년 및 청소년활동의 이해에 관한 사전 교육 등을 선행한 후 기관 및 지도자별 맞춤형 컨설팅을 제공해야 할 것이다. 아울러 질 높은 컨설팅을 제공하기 위해서는 컨설턴트를 양성하기 위한 별도의 교육과정을 개발·운영하는 것이 바람직하다. 지원 절차는 청소년활동지원기관에서 컨설팅을 총괄 관리하며, 기관 및 지도자의 컨설팅 지원 요구가 있을 경우 지원 내용을 고려하여 컨설턴트를 배정하고, 해당 전문가가 컨설팅을 제공하는 과정으로 진행할 수 있다.

표 IV-1 비대면 청소년활동 맞춤형 컨설팅 개요(안)

| 구분 | 주요 내용 |
|-------|--|
| 수행 기관 | ·청소년활동지원기관 |
| 지원 목적 | ·비대면 청소년활동 프로그램의 질적 내실화를 위한 기관 및 지도자별 맞춤형 컨설팅 제공 |
| 지원 기간 | ·연중 |
| 지원 대상 | ·비대면 청소년활동 프로그램 운영기관 및 지도자 |
| 지원 내용 | ·비대면 청소년활동 프로그램 개발, 진행 및 평가 ·디지털 기기 및 미디어 활용 ·개인정보보호 및 저작권 등 관련 법률 등 |
| 지원 절차 | ·컨설팅 신청·접수 → 컨설턴트 매칭 → 컨설팅 지원 등 |

또 다른 방안으로 제안한 우수사례 보급은 공모, 온라인 플랫폼 활용 등을 통해 진행할 수 있다. 구체적으로 정부 주도하에 운영기관 및 지도자 등을 대상으로 비대면 청소년활동 프로그램 우수사례를 공모하고, 이에 대한 심사를 거쳐 우수사례를 선정하고 확산하는 방안을 제안하고자 한다. 이때 현장 전문가뿐 아니라 학계 전문가 등 다양한 전문가가 공동으로 참여하여 보다 양질의 프로그램을 개발·보급할 수 있도록 응모 자격을 확대·모집하는 것이 필요하다. 우수사례의 확산은 발표회, 사례집 제작 및 배포, 온라인 플랫폼 탑재 등 다양한 방법을 통해 이루어질 필요가 있다. 아울러 우수사례의 발굴 및 확대를 보다 활성화하기 위해 선정된 기관 혹은 지도자, 연구자 등에게 인센티브를 주는 방안도 적극 모색해야 한다. 이러한 노력은 시설별·지도자별 비대면 청소년활동의 운영 격차를 해소하는데 일정 부분 기여를 할 것으로 판단된다.

② 체계적인 비대면 청소년활동 실태조사 및 연구 추진

근거 중심의 청소년활동 정책을 수립하기 위해서는 무엇보다도 체계적인 조사 및 연구가 뒷받침되어야 한다. 이에 반해 비대면 청소년활동에 대한 실태조사는 거의 이루어지지 않은 상황이며, 관련 연구 또한 매우 부족한 실정이다. 특히, 전문가 의견조사에서는 비대면 청소년활동의 실태조사, 개념 정립, 효과성 검증 등에 대한 연구의 필요성이 중요하게 언급되었다.

○ 비대면 청소년활동 실태조사 추진

본 연구에서는 먼저, 전국 규모의 체계적인 실태조사를 시급히 실시할 것과 지속적·안정적인 조사체계를 구축할 것을 제안한다. 즉, 실태조사를 통해 정책의 수요자인 청소년들의 비대면 활동에 대한 참여 실태 및 요구, 문제점, 만족도 등을 파악하고 이를 통해 활동에 대한 진단과 개선이 이루어져야 한다. 아울러 정기적인

실태조사가 가능하도록 추진 근거를 마련하고, 증거기반의 정책 수립을 위한 보다 심층적인 자료를 축적할 필요가 있다. 기존에 실시되고 있는 청소년활동 실태조사에 비대면 활동에 관한 내용을 추가한다면 보다 효율적인 조사가 가능할 것이다.

다만, 현재 전국 규모의 청소년활동 실태조사를 찾아보기 어렵다는 점은 매우 아쉽다. 한국청소년정책연구원의 ‘청소년활동 참여 실태조사’는 2014년부터 2018년까지 총 5년간 진행되었고, 2019년부터 더 이상 수행되고 있지 않다. 한국청소년활동진흥원의 ‘청소년활동 실태 및 요구조사’ 역시 2018년도 조사를 마지막으로 진행되고 있지 않다. 아울러 여성가족부의 ‘청소년종합실태조사’에서는 청소년활동뿐 아니라 복지, 보호 등 청소년 전반에 걸쳐 조사하고 있기 때문에 청소년활동에 대한 보다 자세한 정보를 얻기에는 한계가 있다. 전술한 바와 같이, 근거 중심의 활동정책을 수립하기 위해서는 무엇보다도 청소년들의 참여 실태를 확인할 수 있는 자료가 필요하다. 전국 규모의 체계적인 청소년활동 참여 실태조사를 조속히 추진할 필요가 있다.

한편, 청소년활동 참여 실태조사의 발전 방안에 대해서는 2018년도 ‘청소년활동 참여 실태조사 연구Ⅴ’(임희진 외, 2018)에서 관련 조사들의 통합안이 제안된 바 있다. 즉, 안정적·지속적으로 실태조사를 실시하기 위해, 그 당시 정부 및 공공기관에서 실시 중인 청소년활동 관련 조사들(한국청소년정책연구원의 청소년활동 참여 실태조사, 한국청소년활동진흥원의 청소년활동 실태 및 요구조사, 여성가족부의 청소년종합실태조사)을 중심으로 국가승인통계 지정을 위한 통합안을 제시하였다. <표 IV-2>과 같이, 이 통합안에 비대면 청소년활동 관련 조사내용을 추가한다면 보다 효율적인 청소년활동 실태조사가 될 것으로 판단된다. 조사내용으로는 참여 실태, 참여 방해요인, 참여 만족도, 희망 활동 등을 고려할 수 있을 것이다.

표 IV-2 청소년활동 참여 실태조사 개요(안)

| 구분 | 주요 내용 |
|--------------|---|
| 조사의 법적 근거 | · 청소년활동 진흥법에 전국 규모의 청소년활동 실태조사의 정기적 실시를 규정 하는 조항 삽입 |
| 수행기관 | · 통계작성기관: 여성가족부 · 조사업무 수행기관: 업무수행역량을 갖춘 기관 (예: 연구기관, 대학, 활동지원기관) 및 여론조사기관(현장실사) |
| 조사주기 | · 2년 |
| 조사시기 | · 조사 시행년도 상반기(여름방학 전까지 현장조사 완료) |
| 모집단 | · 전국 초등학교 4~6학년, 중학교 1~3학년, 고등학교 1~3학년에 재학 중인 학생 |
| 표본추출틀 | · 전국 초·중·고등학교 교육통계 데이터베이스 |
| 층화 | · 1차 지역, 2차 학교급 및 학교유형 등 |
| 표본추출방법 | · 확률에 비례한 층화추출 |
| 가중치 | · 조사결과의 모집단 적용을 위한 가중치 산출 |
| 표본크기 | · 17,000명 내외(최소 12,500명) |
| 조사방법 | · 학급방문을 통한 자기기입식 |
| 조사내용 | · 10개 영역 청소년활동 참여 경험, 청소년활동 참여 관련 요인, 청소년활동 참여 효과 또는 성과 관련 요인 등 ※ 비대면 청소년활동 관련 조사내용 추가: 참여 실태, 참여 방해요인, 참여 만족도 및 효과, 희망 활동 등 |

* 출처: 임화진 외(2018). 청소년활동 참여 실태조사 연구Ⅴ. p.299. 수정.

○ 비대면 청소년활동 관련 연구 추진

실태조사뿐 아니라 비대면 청소년활동의 개념, 효과, 프로그램 등을 위한 연구
들도 다양하게 실시되어야 한다. 특히, 청소년활동의 모호한 개념은 정책이나 프
로그램 개발에 혼란을 발생시켜 결국 효과적인 서비스를 어렵게 만들 수 있으므로,
비대면 활동의 용어, 개념 및 운영 방식 등에 대한 연구는 중요하다고 판단된다.

나아가 여전히 제도적·정책적·학술적으로 다양하게 해석되며 혼란을 초래하고 있는 청소년활동의 개념에 대한 재정립을 위해 정부, 지방자치단체를 비롯한 학계 및 현장 관계자들의 보다 많은 관심과 연구가 필요해 보인다. 또한 비대면 청소년 활동의 효과성 검증을 통해 활동의 발전 방향을 모색하고, 프로그램 개발 연구를 통해 청소년들에게 보다 질 높은 활동을 제공하기 위한 노력도 요구된다. 특히, 프로그램 개발 연구에는 청소년 전문가와 함께 가상현실·증강현실, 디지털영상처리, 게임 등 다양한 분야의 전문가가 함께 참여하여 보다 효과적이며 혁신적인 활동 프로그램을 개발·보급할 수 있도록 예산 지원 등의 정책적 노력이 뒷받침될 필요가 있다.

아울러 전문가 자문에서는 ‘4차 산업혁명 시대’, ‘디지털 시대’, ‘포스트 코로나 시대’ 등 사회 환경의 변화로 청소년들에게 요구되는 역량 또한 변화할 것으로 전망하였다. 하지만 청소년들에게 요구되는 역량을 규명하고, 이를 지원하기 위한 청소년활동의 영역, 내용 등에 대한 논의는 아직 이루어지지 않고 있음도 함께 지적하였다. 이에 따라 사회 환경의 변화를 반영하여 청소년들에게 필요한 역량을 규명하고, 청소년활동을 통해 이를 지원하기 위한 연구들도 수행될 필요가 있다.

3) 청소년활동 참여 기회 보장 및 확대

(1) 제안 배경

본 연구의 2장 청소년활동 현황, 3장 전문가 의견조사 등에서 살펴본 바와 같이, 비대면 청소년활동의 가장 큰 장점 중 하나는 물리적 공간과 거리, 시간, 감염병 등과 같은 외부환경의 제약을 덜 받으면서 활동할 수 있다는 점이며, 이를 통해 청소년에게 더 많은 활동의 참여 기회를 보장·확대해 줄 수 있다는 점이다. 반면, 의사소통의 어려움, 다양한 프로그램과 흥미 유발 요소의 부족, 청소년의 디지털

인프라 격차와 디지털 역량의 차이 등은 비대면 활동의 문제점으로 나타나고 있다. 그리고 이러한 문제점들이 결국 청소년의 참여를 제한하는 요인으로 작용하고 있음을 확인할 수 있었다. 본 연구에서는 이와 같은 비대면 활동의 문제점을 개선하고, 청소년들의 참여 기회를 보장·확대하기 위해 다음의 세 가지 정책과제를 제안하였다.

(2) 세부 과제

① 대면 방식과 비대면 방식을 혼합한 청소년활동 확대

비대면 청소년활동의 필요성과 유용성이 강조되고 있으나 청소년활동의 중요한 요소인 상호작용의 어려움과 다양한 프로그램 부족 등은 비대면 활동의 주요한 문제점으로 지적되고 있다. 그리고 이를 개선하기 위한 방안으로 대면 방식과 비대면 방식을 혼합한 청소년활동이 크게 강조되고 있다. 즉, 의견조사 결과 비대면 청소년활동에 대한 참여자 측면과 운영기관 및 지도자 측면의 개선 방안으로 대면 방식과 비대면 방식의 장점을 혼합한 청소년활동의 필요성이 가장 높게 평가되었다. 이는 혼합 방식을 통해 각각의 운영 방식에 따른 강점을 극대화하고 한계를 보완하여 청소년활동의 참여를 더욱 활성화할 필요가 있다는 것을 의미한다. 한편, 혼합 방식에 대한 적용은 지역사회 및 운영기관의 여건과 프로그램의 주제 및 내용, 참여대상, 운영시기 등에 따라 매우 다양할 수 있다. 여러 상황들을 종합적으로 고려하여 적합한 혼합 방식의 프로그램을 개발·운영 및 평가하고, 이를 토대로 프로그램을 개선하려는 노력과 지원이 요구된다.

② 청소년 디지털 사각지대 해소

본 연구에서는 비대면 활동 참여에 필요한 기기의 노후 또는 미보유 등으로 인해 청소년의 참여가 제한되는 사례들을 확인했으며, 차별 없이 청소년들의 균형 있는 성장을 지원하기 위해 디지털 사각지대를 해소할 수 있는 대책 마련의 필요성이 강조되었다. 먼저는 취약계층 가정의 청소년들에게 활동 참여에 필요한 디지털 기기를 지원하는 것이 필요하다. 다만, 기기를 지원하는 것은 적지 않은 예산이 소요되기 때문에 국가 차원에서 지원 대상 및 규모, 방법 등을 담은 단기 및 중장기 계획을 마련할 필요가 있으며, 이를 바탕으로 체계적인 지원이 이루어져야 할 것이다. 또한 관련 기술이 지속적으로 발전함에 따라 청소년들 간 디지털 기기에 대한 격차도 계속 발생할 수 있기 때문에 이러한 점을 고려한 중장기적인 지원계획이 필요하다.

아울러 데이터에 대한 지원도 요구된다. 즉, 청소년들의 데이터 용량 부족도 활동의 참여를 제한하는 주요 요인으로 나타나고 있기 때문에 이를 해결하기 위해 청소년활동 참여에 필요한 데이터를 청소년들에게 직접 제공하는 방안을 제안하고자 한다. 정부를 중심으로 통신사와 기업 등이 협력하여 청소년활동 참여 시 데이터를 무료로 제공하는 방안 등을 적극 모색해야 한다. 또한 소외·낙후지역에 초고속 인터넷망, 공공와이파이를 설치·확대하는 것도 필요하다.

디지털 사각지대를 해소하기 위한 또 다른 방안으로 수어, 다국어 등의 지원이 요구된다. 비대면 청소년활동에 수어, 다국어 등을 지원하여 장애청소년과 다문화 청소년 등의 참여기회를 보장하고 확대하기 위한 노력이 필요하다. 다만, 개별 시설별로 이러한 서비스를 제공하기에는 인적·물적 자원의 확보에 어려움이 있을 것으로 예상된다. 청소년활동지원기관을 중심으로 관련 자원을 확보하고, 필요 시 개별 시설을 지원하는 방안이 적절할 것으로 판단된다.

③ 청소년의 디지털 역량 강화

본 연구에서는 비대면 활동 참여 방법의 어려움, 사생활 노출이나 초상권 침해 등 온라인상에서의 인권침해에 대한 우려 등이 청소년의 참여를 방해하는 요인으로 제기되었으며, 이에 따라 미디어 관련 교육의 필요성이 강조되었다. 미디어 관련 교육을 통해 청소년들이 안전하고 원활하게 활동에 참여할 수 있도록 지원하는 것이 필요하다. 미디어 관련 교육으로는 인터넷 중독, 사이버 폭력, 개인정보보호 및 저작권, 온라인상에서의 예절 및 인권 등에 관한 내용이 포함될 수 있다. 아울러 화상회의 플랫폼 활용 방법, 동영상 촬영 및 제작 등에 대한 내용도 포함하여 청소년들의 참여를 지원할 필요가 있다. 요컨대, 디지털 기기 등을 다룰 수 있는 기술적인 부분뿐 아니라 온라인상에서의 의사소통, 대인 관계, 문제 해결 등에 대한 역량을 강화할 수 있는 교육이 필요하다. 이를 위해 청소년활동 맞춤형 미디어 교육 과정의 개발·보급이 요구되며, 현장에서도 프로그램 오리엔테이션 등에 이를 활용하여 청소년의 디지털 역량 강화를 지원할 수 있도록 도모해야 할 것이다.

4) 청소년지도자 역량개발 지원

(1) 제언 배경

청소년지도자들이 비대면 청소년활동 프로그램을 개발·운영하는 데 있어서 직면하는 어려움은 대부분 기존 청소년활동과 다른 운영 방식으로의 전환에 의한 어려움으로 확인되었다. 즉, 활동 내용의 전달 방식이 비대면 위주로 바뀌고, 정보통신 매체를 활용한 활동을 개발·운영함에 따라 새로운 역량과 기술이 요구되었지만, 이에 대한 정책적·제도적인 지원이 부족하여 운영기관 혹은 지도자 차원에서 새로운 역량을 개발·습득하는데 어려움이 많았던 것으로 이해된다. 코로나19의

위기 상황에서 가장 먼저 발 빠르게 대응한 사람은 현장의 청소년지도자였다. 급격하게 변화하는 시대에 청소년활동의 참여를 지원하기 위해 지도자들은 새롭고 효과적인 방안을 모색하며 적용하고 있다. 코로나19 종식 이후에도 청소년활동을 둘러싼 환경변화에 가장 민감하게 대응할 수 있는 전문가도 다름 아닌 청소년지도자이다. 따라서 현장에서 급변하는 환경에 대응하며 효과적인 청소년활동을 제공할 수 있도록 청소년지도자들의 역량개발과 함께 근무환경 개선을 위한 체계적인 지원 방안이 마련되고 제공될 필요가 있다. 이러한 측면에서 본 연구에서는 청소년지도자의 역량 강화를 위한 체계적인 교육 지원, 비대면 청소년활동 운영 가이드라인 마련, 지도자의 네트워크 지원에 관한 세 가지 정책과제를 제안하고자 한다.

(2) 세부 과제

① 청소년지도자의 역량 강화를 위한 체계적인 교육 지원

본 연구의 전문가 의견조사 결과, 비대면 청소년활동과 관련하여 청소년지도자가 경험한 어려움은 디지털 기기 및 미디어 활용 능력의 부족, 개인정보 보호 및 저작권에 대한 이해 부족, 비대면 활동 프로그램 개발 및 평가, 상호작용과 관계 형성의 어려움 등으로 나타났으며, 관련 역량의 개발을 뒷받침할 수 있는 교육의 필요성이 강조되었다. 이처럼 확인된 지도자 측면에서의 어려움과 문제점은 교육의 구체적인 내용으로 포함될 필요가 있다. 모든 내용이 중요한 고려사항이지만, 특히 비대면 청소년활동이 청소년과의 긴밀한 상호작용을 더욱 필요로 한다는 점에서 온라인상에서의 청소년문화 이해, 의사소통과 공감 역량 등에 대한 중요성이 보다 요구된다.

실제적인 교육에 앞서 체계적인 교육과정을 구축할 필요가 있는데, 지도자의 직무와 개인별 수준에 맞춰 기초과정부터 심화과정까지 단계별 교육을 마련해야

할 것이다. 아울러 다양한 방법을 통해 교육에 대한 접근성을 높일 필요도 있다. 예컨대, 온오프라인 교육뿐 아니라 지역별, 시설별 찾아가는 교육을 제공하여 지도자들이 손쉽게 교육에 참여할 수 있도록 지원해야 한다. 또한 청소년 관련학과의 교과목에도 비대면 청소년활동에 관한 내용을 포함하여 예비청소년지도자들의 역량개발을 지원하는 방안도 고려할 수 있으며, 이를 위한 학계 및 현장, 정부의 관심과 지원이 요구된다.

② 비대면 청소년활동 운영 가이드라인 마련

현재 비대면 청소년활동이 활발하게 운영되고 있으나 이에 대한 가이드라인이 미흡하여 예상하지 못한 문제와 운영상의 혼선 등을 운영기관과 지도자가 개별적으로 어렵게 대처하고 있는 상황이다. 이에 안정적이고 원활한 비대면 청소년활동의 운영을 지원하기 위한 가이드라인의 마련과 제공이 요청된다. 가이드라인에는 비대면 청소년활동과 관련하여 발생할 수 있는 안전사고, 예를 들어, 온라인상에서의 개인정보 유출, 사생활 노출, 사이버 폭력 등의 예방 및 대응절차와 함께 실적 산정 및 예산 편성·집행 기준 등이 포함될 필요가 있다. 향후 관련 연구들을 통해 가이드라인을 마련·배포하고, 이를 통해 지도자의 활동 운영을 체계적으로 지원하도록 해야 할 것이다. 아울러 청소년들의 원활하고 안전한 활동 참여를 지원하기 위해 연령, 디지털 역량 수준 등을 고려한 맞춤형 청소년 가이드북을 함께 제작·배포하는 것도 고려해야 하겠다.

③ 청소년지도자의 네트워크 지원

청소년지도자의 역량개발을 위한 세 번째 과제로, 지도자들이 교류·소통할 수 있는 장을 마련하여 비대면 청소년활동 프로그램의 개발과 평가, 우수사례의 공유

등을 지원하는 방안을 제안하고자 한다. 구체적으로, 동아리를 통해 지도자들 간 네트워크를 구축하여 공동의 비대면 청소년활동 프로그램을 개발하고, 학습 스터디, 사례 연구 등을 할 수 있도록 지원할 수 있다. 청소년활동지원기관 등을 중심으로 동아리 모집 및 예산 지원 등을 실시하고, 이를 통해 청소년지도자들이 서로 연계하여 프로그램을 개발하고, 적용·평가하는 등의 과정을 거쳐 관련 역량을 강화할 필요가 있다. 동아리 활동 이후에는 개발한 프로그램을 다른 청소년지도자들과 공유할 수 있도록 사례집 제작, 발표회 등의 장을 마련함으로써 우수사례를 확산하는 것도 필요하다. 아울러 정부 및 지자체 차원에서 동아리 활동에 대한 포상 등을 제공한다면 동아리 활성화에 보다 긍정적으로 작용할 것이다. 또한 동아리 활동이 업무의 부담으로 이어지지 않도록 각종 행정 절차를 대폭 간소화하고, 청소년지도자와 더불어 학계 및 행정 전문가, 디지털 전문가 등이 함께 참여할 수 있도록 대상 범위를 확대한다면, 보다 긍정적인 상승효과를 가져올 수 있을 것으로 보인다.



참고문헌

참고문헌

- 고선영, 정한균, 김종인, 신용태 (2021). 메타버스의 개념과 발전 방향. **정보처리학회지**, 28(1), 7-16.
- 고양시청소년재단(2021). **고양시청소년재단 코로나19 대응 비대면 활동 사례집 스크린 너머 청소년을 만나다!**. 경기: 고양시청소년재단.
- 고필재, 김용진, 권일남 (2020). 코로나19 상황에서의 청소년 활동 방향과 과제 탐색. **한국청소년활동연구**, 6(4), 21-41.
- 국가과학기술연구회 블로그. 메타버스(Metaverse)? 가상현실(VR), 증강현실(AR)과 무엇이 다른 것일까? 3차원 가상세계 메타버스에 대해 아는척 해보자. <https://blog.naver.com/nststory2014/222302923275>에서 2021년 7월 18일 인출.
- 김기현, 문호영, 황세영, 유민상, 김균희, 이용해 (2021). **2020년 청소년종합실태조사**. 서울: 여성가족부.
- 김남호 (2020). 포스트 코로나 시대의 국제청소년성취포상제 참여청소년의 활동 과정 연구: 대전지역 청소년을 중심으로. **청소년학연구**, 27(11), 201-227.
- 김태균 (2017). 가족기능이 청소년 삶의 만족도에 미치는 영향: 가족활동의 매개효과 검증. **한국청소년활동연구**, 3(2), 1-15.
- 대구광역시청소년활동진흥센터 (2020). **2020년 대구 청소년활동 참여 실태 및 요구조사**. 대구: 대구광역시청소년활동진흥센터.
- 문성호, 박승곤, 정지윤, 박지원, 노지혜 (2018). **2018년도 청소년활동 참여실태**

- 및 요구조사. 서울: 한국청소년활동진흥원.
- 문성호, 박지원, 한지연, 정한별 (2021). 포스트 코로나 시대를 대비한 청소년활동 정책의 혁신전략 및 중점과제. **청소년학연구**, 28(5), 327-356.
- 박선영 (2020). 포스트 코로나19 시대 청소년활동과 청소년정책의 과제. **한국청소년활동연구**, 6(4), 173-194.
- 박지혜 (2021. 5). 다가오는 메타버스 시대, 차세대 콘텐츠산업의 방향과 시사점. **KIET 산업경제**, 2021년 5월, 21-30.
- 양수민, 조규판 (2014). 가족자원봉사활동이 청소년의 가족건강성 및 학교적응에 미치는 효과. **사고개발**, 10(3), 155-178.
- 오해섭, 문호영 (2020). **Z세대 10대 청소년의 가치관 변화 연구**. 세종: 한국청소년정책연구원.
- 이윤주, 최홍일, 변주영, 김주영, 김다인, 홍정윤, 이미영 (2020). COVID-19가 초래한 비대면(언택트) 시기, 청소년활동의 재도약: 청소년 참여를 중심으로. **한국청소년활동연구**, 6(4), 143-172.
- 이진희 (2020. 6). 포스트코로나 시대의 국토이슈와 대응 방향 3. 언택트 일상화에 따른 도시공간 이용 패턴 변화와 도시계획 대응. **월간 국토**, 제464호, 15-20.
- 인천광역시청소년활동진흥센터 (2020). **2020 인천광역시청소년활동진흥센터 사업 및 청소년정책 사회적 이슈 조사 결과**. 인천: 인천광역시청소년활동진흥센터.
- 임희진, 문호영, 정정호 (2018). **청소년활동 참여 실태조사 연구V**. 세종: 한국청소년정책연구원.
- 전영욱, 손규태, 이미나, 이지은, 정은정, 조유담, 최선미 (2021). 코로나19 상황에서 청소년지도자의 경험과 요구되는 역량. **한국청소년활동연구**, 7(1), 1-27.
- 청소년활동정보서비스(e청소년) 홈페이지. 비대면 청소년활동 찾기. <https://www.youth.go.kr/youth/act/actOper/allActSearchLst.yt?sCurSearchFlag=Y&curMenuSn=1819>에서 2021년 5월 6일 인출.

청소년활동정보서비스(e청소년) 홈페이지. 인증제 안내. <https://www.youth.go.kr/youth/youth/contents/trngActCrtfcIntroForm.yt?curMenuSn=348>에서 2021년 5월 14일 인출.

한국청소년활동진흥센터협회 (2020). **2020 전국 온라인 청소년활동 실태 조사 결과 보고서**. 경북: 한국청소년활동진흥센터협회.

한국청소년활동진흥원 (2020a). **청소년수련활동인증제 비대면방식 청소년활동 인증신청 매뉴얼**. 서울: 한국청소년활동진흥원.

한국청소년활동진흥원 (2020b). 청소년수련활동인증제 운영규정(2020.12.9. 개정). <https://www.youth.go.kr/youth/youth/bbs/gnrlBbsCttDtl.yt?sort=&order=&page=&rows=20&kBbsSn=27&kBbscttSn=1104&nas.cmm.token.html.TOKEN=9e430e4070e1d5a27ae485e5abbc961&sCtgryCode=&sKeyKind=sBbscttSj&sKeyWord=&curMenuSn=1624>에서 2021년 4월 14일 인출.

한국청소년활동진흥원 (2020c). 포스트코로나 시대, 청소년활동 대전환을 위한 추진과제 청소년 및 지도자 의견조사 결과. <https://www.youth.go.kr/youth/act/actOper/actSharedDataDtl.yt?sort=&order=&page=14&rows=&kBoardSeq=210&nas.cmm.token.html.TOKEN=4428ff0519f2c4783435c8db8e4bf8d7&sSearchText=&sDayTy=000&sActpdBeginDe=&sActpdEndDe=>에서 2021년 4월 15일 인출.

한국청소년활동진흥원 (2020d). **2020년 비대면방식 인증수련활동 운영사례집**. 서울: 한국청소년활동진흥원.

한국청소년활동진흥원 보도자료 (2020.5.20.). 포스트 코로나 시대, 비대면 청소년활동의 국가 ‘인증’ 본격화. https://www.kywa.or.kr/pressinfo/report_view.jsp?no=27990에서 2021년 4월 15일 인출.

부록

부록

1. 1차 전문가 의견조사

포스트 코로나 시대의 청소년활동 활성화 방안을 위한 전문가 의견조사(1차)

안녕하십니까?

전문가 의견조사에 응해주신 선생님께 감사의 말씀을 드립니다.

한국청소년정책연구원에서는 2021년 수시과제로 「포스트 코로나 시대의 청소년활동 활성화 방안 연구」를 진행하고 있습니다. 이 연구의 목적은 비대면 방식 청소년활동의 문제점 및 개선방안 등을 파악하고, 이를 토대로 포스트 코로나 시대에 청소년활동의 참여를 활성화하기 위한 방안을 모색하는데 있습니다.

이에 전문가 여러분을 대상으로 의견조사를 실시하고자 하오니 선생님의 고견을 부탁드립니다. 의견조사는 총 2차례에 걸쳐 진행되며, 1차 조사에서 보내주신 의견을 바탕으로 향후 2차 의견 조사지를 구성할 예정입니다.

이 질문지의 답변 내용은 오직 연구를 위해서만 사용할 것임을 약속드립니다.

감사합니다.

2021년 6월

한국청소년정책연구원

※ 문의: 문호영 연구위원 (000-000-0000 / 000@nypi.re.kr)

【참고】

청소년수련활동인증제에서는 청소년활동이 이루어지는 시간과 장소에 따라 대면 방식 청소년활동과 비대면 방식 청소년활동 등으로 구분하여 사용하고 있습니다.

이를 참고하여 다음의 질문들에 대해 선생님의 생각을 자유롭게 작성하여 주십시오.

- 대면 방식: 지도자와 참여자가 동일한 시간, 동일한 공간에서 함께 대면하며 이루어지는 활동
- 비대면 방식: 전문지도자와 참여자가 다른 시간 또는 공간에 있으며 정보통신 매체 등을 활용하여 이루어지는 활동

* 출처 : 한국청소년활동진흥원(2020). 청소년수련활동인증제 비대면방식 청소년활동 인증신청 매뉴얼. 서울: 한국청소년활동진흥원.

1. 다음은 **비대면 방식 청소년활동의 긍정적인 점, 문제점 및 개선방안**에 관한 질문입니다. 선생님의 생각을 자유롭게 작성하여 주십시오.

1. **비대면 방식 청소년활동의 긍정적인 점(장점)**은 무엇이라고 생각하십니까? 참여자 측면, 운영기관 및 지도자 측면 등 아래의 각 측면별로 작성하여 주십시오.

1) 참여자(청소년, 부모, 가족 등) 측면

| 긍정적인 점 | |
|--------|--|
| ○ | |
| ○ | |
| ○ | |
| ○ | |

2) 운영기관 및 지도자 측면

| 긍정적인 점 | |
|--------|--|
| ○ | |
| ○ | |
| ○ | |
| ○ | |

3) 기타 의견

| 긍정적인 점 | |
|--------|--|
| ○ | |
| ○ | |
| ○ | |
| ○ | |

2. **비대면 방식 청소년활동의 문제점과 이에 대한 개선방안**은 무엇이라고 생각하십니까? 참여자 측면, 운영기관 측면, 지도자 측면, 제도적·정책적 측면 등 아래의 각 측면별로 작성하여 주십시오.

1) 참여자(청소년, 부모, 가족 등) 측면

| | | |
|------|-----------------------|--|
| 문제점 | <input type="radio"/> | |
| | <input type="radio"/> | |
| | <input type="radio"/> | |
| | <input type="radio"/> | |
| 개선방안 | <input type="radio"/> | |
| | <input type="radio"/> | |
| | <input type="radio"/> | |
| | <input type="radio"/> | |

2) 운영기관 측면

| | | |
|------|-----------------------|--|
| 문제점 | <input type="radio"/> | |
| | <input type="radio"/> | |
| | <input type="radio"/> | |
| | <input type="radio"/> | |
| 개선방안 | <input type="radio"/> | |
| | <input type="radio"/> | |
| | <input type="radio"/> | |
| | <input type="radio"/> | |

3) 지도자 측면

| | | |
|------|-----------------------|--|
| 문제점 | <input type="radio"/> | |
| | <input type="radio"/> | |
| | <input type="radio"/> | |
| | <input type="radio"/> | |
| 개선방안 | <input type="radio"/> | |
| | <input type="radio"/> | |
| | <input type="radio"/> | |
| | <input type="radio"/> | |

4) 제도적·정책적 측면

| | |
|------|--|
| 문제점 | <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> |
| 개선방안 | <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> |

5) 기타 의견

| | |
|------|--|
| 문제점 | <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> |
| 개선방안 | <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> |

II. 비대면 방식을 포함한 청소년활동의 활성화를 위해 활동에 대한 검색 및 신청, 정보 공유 등이 가능한 '**청소년활동 종합지원 온라인 플랫폼(가칭)**'을 구축한다면(기존의 플랫폼 개선 또는 새로운 플랫폼 개발), 청소년과 지도자 입장에서 어떤 내용이 포함될 필요가 있다고 생각하십니까?

1. 참여자(청소년, 부모, 가족 등) 입장

| |
|--|
| <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> |
|--|

2. 지도자 입장

| |
|--|
| <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> |
|--|

3. 기타 의견

| |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">○○○○ |
|---|

Ⅲ. 포스트 코로나 시대의 청소년활동 활성화와 관련하여 청소년 학계와 현장에서 앞으로 어떠한 논의 및 노력이 필요하다고 생각하십니까? 선생님의 생각을 자유롭게 적어주십시오.

| |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">○○○○ |
|---|

응답해 주셔서 감사합니다.

2. 2차 전문가 의견조사

포스트 코로나 시대의 청소년활동 활성화 방안을 위한 전문가 의견조사(2차)

안녕하십니까?

전문가 의견조사에 응해주신 선생님께 감사의 말씀을 드립니다.

한국청소년정책연구원에서는 2021년 수시과제로 「포스트 코로나 시대의 청소년활동 활성화 방안 연구」를 진행하고 있습니다. 이 연구의 목적은 비대면 방식 청소년활동의 문제점 및 개선방안 등을 파악하고, 이를 토대로 포스트 코로나 시대에 청소년활동의 참여를 활성화하기 위한 방안을 모색하는데 있습니다.

이에 1차 의견조사에서 보내주신 의견을 바탕으로 2차 전문가 의견조사를 실시하고자 합니다. 2차 의견조사는 각 항목에 대한 동의 정도를 체크하는 형식으로 진행됩니다. 다른 의견이나 추가적인 의견이 있으신 경우는 해당 의견란에 적어주시기 바랍니다.

이 질문지의 답변 내용은 오직 연구를 위해서만 사용할 것임을 약속드립니다.

감사합니다.

2021년 6월

한국청소년정책연구원

※ 문의: 문호영 연구위원 (0000-0000-0000 / 0000@nypi.re.kr)

【참고】

청소년수련활동인증제에서는 청소년활동이 이루어지는 시간과 장소에 따라 대면 방식 청소년활동과 비대면 방식 청소년활동 등으로 구분하여 사용하고 있습니다.

이를 참고하여 다음의 질문들에 대해 선생님의 의견을 작성하여 주시기 바랍니다.

■ 대면 방식: 지도자와 참여자가 동일한 시간, 동일한 공간에서 함께 대면하며 이루어지는 활동

■ 비대면 방식: 전문지도자와 참여자가 다른 시간 또는 공간에 있으며 정보통신 매체 등을 활용하여 이루어지는 활동

* 출처 : 한국청소년활동진흥원(2020). 청소년수련활동인증제 비대면방식 청소년활동 인증신청 매뉴얼. 서울: 한국청소년활동진흥원.

1. 다음은 비대면 방식 청소년활동의 긍정적인 점에 관한 선생님들의 의견을 요약한 것입니다. 각 항목별로 동의정도를 체크하여 주십시오. 다른 의견이나 추가적인 의견이 있으시면 의견란에 적어주시기 바랍니다.

1. 참여자(청소년, 부모, 가족 등) 측면의 긍정적인 점(장점)

| 구분 | 전혀 동의하지 않는다 | 동의하지 않는 편이다 | 보통 이다 | 동의하는 편이다 | 매우 동의한다 |
|--|-------------------|-------------------|----------|-------------|------------|
| 1 시간의 제약을 덜 받으며 참여 가능 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 2 활동 장소의 제약을 덜 받으며 참여 가능 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 3 감염병, 날씨 등 외부환경의 제약을 덜 받으며 참여 가능 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 4 거리나 지역 등에 상관없이 참여 가능 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 5 운영방식에 따라 여러 번 참여 가능(활동 동영상 다시 보기 등) | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 6 교통비, 참가비 등의 비용 부담 감소 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 7 청소년들이 익숙한 온라인상에서의 참여 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 8 디지털 기기, 화상회의 플랫폼, 온라인 콘텐츠 등의 활용능력 향상 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 9 청소년활동에 대한 부모(가족)의 관심 및 이해 증가 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 10 부모(가족)가 함께하는 프로그램 확대 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

〈추가 의견〉

2. 운영기관 및 지도자 측면의 긍정적인 점(장점)

| 구분 | | 전혀 동의하지 않는다 | 동의하지 않는 편이다 | 보통 이다 | 동의하는 편이다 | 매우 동의한다 |
|---------|------------------------------------|-------------------|-------------------|----------|-------------|------------|
| 1 | 활동 시간의 탄력적 운영 가능 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 2 | 프로그램 운영 시 공간의 제약으로 인한 어려움 완화 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 3 | 참여자의 거주지 등에 상관없이 프로그램 제공 가능 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 4 | 다양한 외부 인적자원의 활용이 용이함 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 5 | 초기비용을 제외한 운영비 감소 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 6 | 참가자 모집에 대한 부담 감소 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 7 | 운영기관 및 프로그램에 대한 인지도 향상 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 8 | 보다 많은 참여자에게 프로그램 제공 가능 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 9 | 활동 과정 및 결과 등의 저장·축적이 용이함 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 10 | 개발·운영된 프로그램을 반복적으로 활용 가능 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 11 | 사전 제작 및 실시간 활동 등 다양한 운영방식 가능 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 12 | 감염병 등 위기상황에서 청소년활동 지속 가능 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 13 | 안전사고에 대한 부담 감소 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 14 | 대면 방식과 비대면 방식의 장점을 혼합한 청소년활동 운영 가능 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 15 | 청소년지도자의 새로운 역량에 대한 개발 기회 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 16 | 청소년활동의 새로운 패러다임 모색 기회 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 〈추가 의견〉 | | | | | | |

II. 다음은 **비대면 방식 청소년활동의 문제점 및 개선방안**에 관한 선생님들의 의견을 요약한 것입니다. 각 항목별로 **동의정도를 체크**하여 주십시오. 다른 의견이나 추가적인 의견이 있으시면 의견란에 적어주시기 바랍니다.

1-1. **참여자(청소년, 부모, 가족 등) 측면의 문제점**

| 구분 | | 전혀 동의하지 않는다 | 동의하지 않는 편이다 | 보통 이다 | 동의하는 편이다 | 매우 동의한다 |
|--|--|-------------------|-------------------|----------|-------------|------------|
| 1 | 참여자의 집중력 및 흥미도 저하 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 2 | 참여 방법 및 절차의 어려움 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 3 | 지도자와 참여자 간 상호작용, 관계 형성의 어려움 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 4 | 참여자들 간 상호작용, 관계 형성의 어려움 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 5 | 다양한 비대면 청소년활동의 부족 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 6 | 비대면 청소년활동 프로그램에 대한 정보 부족 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 7 | 사생활 노출, 초상권 침해 등 인권 문제 우려 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 8 | 인터넷 중독 문제 우려 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 9 | 사이버폭력 노출 우려 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 10 | 비대면 청소년활동에 필요한 장비(컴퓨터, 웹캠, 마이크 등)의 노후 또는 미보유 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 11 | 디지털 기기, 화상회의 플랫폼, 온라인 콘텐츠 등의 활용능력 부족 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| <추가 의견> | | | | | | |

1-2. 참여자(청소년, 부모, 가족 등) 측면의 개선방안

| 구분 | | 전혀 동의하지 않는다 | 동의하지 않는 편이다 | 보통 이다 | 동의하는 편이다 | 매우 동의한다 |
|---------|---|-------------------|-------------------|----------|-------------|------------|
| 1 | 흥미와 재미 요소가 반영된 비대면 청소년활동 제공 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 2 | 청소년의 욕구를 반영한 비대면 청소년활동 제공 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 3 | 자기주도적인 비대면 청소년활동의 확대 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 4 | 친밀감, 관계 형성을 위한 온라인상에서의 소통 공간 마련 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 5 | 원활한 상호작용을 위한 소규모 비대면 청소년활동의 확대 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 6 | 비대면 청소년활동의 운영방식 및 활동내용의 다양화 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 7 | 비대면 청소년활동에 대한 정보제공 및 접근성 향상 지원 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 8 | 비대면 청소년활동의 이해 제고를 위한 홍보 및 교육 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 9 | 취약계층 청소년 등에게 필요한 장비(컴퓨터, 웹캠, 마이크 등) 지원 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 10 | 미디어 관련 교육(화상회의 플랫폼 활용 방법, 인터넷 중독 및 사이버폭력 예방, 온라인상에서의 예절 및 인권 등) | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 11 | 수어, 다국어 지원 등을 통한 다양한 청소년의 참여 기회 확대 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 12 | 대면 방식과 비대면 방식을 혼합한 청소년활동 제공 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 13 | 대면 방식 청소년활동의 지속적 제공 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 〈추가 의견〉 | | | | | | |

2-1. 운영기관 측면의 문제점

| 구분 | | 전혀 동의하지 않는다 | 동의하지 않는 편이다 | 보통 이다 | 동의하는 편이다 | 매우 동의한다 |
|----------------------|--|-------------------|-------------------|----------|-------------|------------|
| 1 | 청소년의 욕구를 반영한 비대면 청소년활동의 부족 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 2 | 다양한 비대면 청소년활동 부족 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 3 | 단순 체험활동 위주의 비대면 청소년활동 운영 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 4 | 비대면 청소년활동에 대한 효과성 검증의 어려움 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 5 | 비대면 청소년활동 운영 시 발생하는 문제에 대한 대처의 어려움(불참자 증가 등) | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 6 | 지도자의 관련 역량 개발을 위한 지원 부족 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 7 | 기관장 및 관리자의 비대면 청소년활동에 대한 이해 부족 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 8 | 비대면 청소년활동의 운영 실적(참여 인원 등)에 대한 산정의 어려움 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 9 | 비대면 청소년활동 운영을 위한 행정절차 및 예산집행 등의 어려움 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 10 | 초기비용(필요한 장비 구입, 공간 개선 등)에 대한 부담 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 11 | 운영에 필요한 장비 및 공간 미흡 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 12 | 관련 기관 간 연계·협력 부족 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| <p><추가 의견></p> | | | | | | |

2-2. 운영기관 측면의 개선방안

| 구분 | | 전혀 동의하지 않는다 | 동의하지 않는 편이다 | 보통 이다 | 동의하는 편이다 | 매우 동의한다 |
|---------|---|-------------------|-------------------|----------|-------------|------------|
| 1 | 기관장 등 구성원의 비대면 청소년활동에 대한 이해 제고 및 인식 개선 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 2 | 지도자의 관련 역량 강화를 위한 교육 지원 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 3 | 비대면 청소년활동을 위한 예산 편성 및 확대 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 4 | 청소년이 이용할 수 있는 비대면 청소년활동 공간(관련 장비 구비 등) 마련 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 5 | 지도자가 비대면 청소년활동을 운영할 수 있는 공간(관련 장비 구비 등) 마련 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 6 | 미디어 관련 전문인력의 추가 배치 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 7 | 비대면 청소년활동 운영 시 보조인력 지원 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 8 | 비대면 청소년활동 운영을 위한 행정절차 및 예산집행 기준 개선 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 9 | 비대면 청소년활동 운영을 위한 가이드라인 개발 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 10 | 청소년활동 운영기관 간 연계·협력을 통한 비대면 청소년활동의 우수사례 공유 및 프로그램 개발 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 11 | 관련 인적·물적 자원의 연계·협력 강화 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 12 | 청소년의 욕구를 반영한 다양한 비대면 청소년활동 프로그램의 개발·운영 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 13 | 대면 방식과 비대면 방식을 혼합한 청소년활동 프로그램 개발·운영 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 14 | 대면 방식 청소년활동의 지속적인 개발·운영 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 15 | 감염병 등 위기상황에서 청소년활동 운영을 위한 대응 방안 마련 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 〈추가 의견〉 | | | | | | |

3-1. 지도자 측면의 문제점

| 구분 | | 전혀 동의하지 않는다 | 동의하지 않는 편이다 | 보통 이다 | 동의하는 편이다 | 매우 동의한다 |
|---------|--|-------------------|-------------------|----------|-------------|------------|
| 1 | 디지털 기기 및 미디어 활용 능력의 부족 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 2 | 개인정보 보호, 저작권 등에 대한 이해 부족 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 3 | 지도자의 비대면 청소년활동에 대한 이해 부족 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 4 | 청소년지도자로서의 역할 모호(영상 제작 및 편집 등) | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 5 | 다양한 비대면 청소년활동 프로그램에 대한 개발의 어려움 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 6 | 참여자의 집중도 저하, 화상회의 플랫폼 기능의 한계 등으로 인한 프로그램 진행의 어려움 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 7 | 지도자와 참여자 간 상호작용, 관계 형성의 어려움 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 8 | 참여자들 간 상호작용, 관계 형성의 어려움 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 9 | 비대면 청소년활동에 대한 효과 검증 및 평가의 어려움 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 10 | 새로운 역할로 인한 업무량 증가 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 〈추가 의견〉 | | | | | | |

3-2. 지도자 측면의 개선방안

| 구분 | | 전혀 동의하지 않는다 | 동의하지 않는 편이다 | 보통 이다 | 동의하는 편이다 | 매우 동의한다 |
|----------------|--|-------------------|-------------------|----------|-------------|------------|
| 1 | 디지털 기기 및 미디어 활용을 위한 역량 강화 교육 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 2 | 개인정보 보호, 저작권 등에 관한 교육 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 3 | 비대면 청소년활동 프로그램의 개발 및 평가를 위한 역량 강화 교육 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 4 | 비대면 청소년활동 지도 방법에 관한 역량 강화 교육 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 5 | 지도자 간 비대면 청소년활동 프로그램의 개발 및 평가, 우수사례 공유 등을 위한 네트워크 구축 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 6 | 참여자와의 친밀감, 관계 형성을 위한 온오프라인상에서의 소통 공간 마련 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 7 | 보조 지도자와의 협업을 통한 비대면 청소년활동 운영 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 8 | 다양한 운영방식 및 활동내용을 적용한 비대면 청소년활동 프로그램의 개발·운영 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 9 | 대면 방식과 비대면 방식의 장점을 혼합한 청소년활동 프로그램의 개발 및 운영 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| <p>〈추가 의견〉</p> | | | | | | |

4-1. 제도적·정책적 측면의 문제점

| 구분 | | 전혀 동의하지 않는다 | 동의하지 않는 편이다 | 보통 이다 | 동의하는 편이다 | 매우 동의한다 |
|---------|--|-------------------|-------------------|----------|-------------|------------|
| 1 | 위기상황에서 정부 및 지자체의 소극적인 대처 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 2 | 비대면 청소년활동에 대한 정부 및 지자체의 이해 부족 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 3 | 비대면 청소년활동 관련 정책 부족 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 4 | 관련 부처 간 연계·협력 부족 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 5 | 비대면 청소년활동에 대한 실태 진단 미흡 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 6 | 비대면 청소년활동에 대한 가이드라인 미흡 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 7 | 지도자의 관련 역량 개발을 위한 양질의 교육 및 연수 부족 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 8 | 청소년지도자 양성과정에 비대면 청소년활동 관련 내용 미흡 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 9 | 비대면 청소년활동에 대한 예산 지원 부족 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 10 | 비대면 청소년활동의 기획 및 운영 시 불편사항, 문제점 등에 대한 지원 부족 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 11 | 대면 방식 청소년활동 중심의 시설평가 지표 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 12 | 청소년의 디지털 격차 해소를 위한 지원 부족 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 〈추가 의견〉 | | | | | | |

4-2. 제도적·정책적 측면의 개선방안

| 구분 | | 전혀 동의하지 않는다 | 동의하지 않는 편이다 | 보통 이다 | 동의하는 편이다 | 매우 동의한다 |
|---------|---|-------------------|-------------------|----------|-------------|------------|
| 1 | 위기상황에 대한 정부 및 지자체의 적극적인 대응 방안 마련 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 2 | 관련 부처 간 연계·협력 강화 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 3 | 비대면 청소년활동에 대한 예산 지원(교육, 프로그램 개발 및 운영, 장비 구축 등) | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 4 | 비대면 청소년활동 운영을 위한 공유 장비 및 공간 마련·확대 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 5 | 비대면 청소년활동에 대한 구체적인 가이드라인 개발 및 보급 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 6 | 비대면 청소년활동의 효과적인 운영을 위한 컨설팅 지원 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 7 | 비대면 청소년활동의 우수사례 발굴 및 확산 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 8 | 지도자의 역량 개발을 위한 양질의 다양한 교육 및 연수 확대 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 9 | 청소년지도자 양성과정에 비대면 청소년활동 관련 내용 보완 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 10 | 비대면 청소년활동 관련 연구 수행 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 11 | 비대면 청소년활동의 지원을 위한 '비대면 청소년활동 지원센터(가칭)'를 지정 또는 설립 운영 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 12 | 관련 전문가 인력풀 구축 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 13 | 시설평가의 비대면 청소년활동에 관한 지표 개선 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 14 | 비대면 청소년활동의 운영 실적에 대한 산정 기준 마련 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 15 | 청소년의 디지털 격차 해소를 위한 지원 강화 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 16 | 미디어 관련 교육자료(인터넷 중독 및 사이버폭력 예방, 온라인상에서의 예절 및 인권 등) 제작 및 배포 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 17 | 대면 방식 청소년활동의 안정적 운영을 위한 지원 강화 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 18 | 포스트 코로나 시대를 대비한 중장기 청소년활동정책 계획 수립 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 〈추가 의견〉 | | | | | | |

Ⅲ. '청소년활동 종합지원 온라인 플랫폼(가칭)'에 포함될 내용에 관한 선생님들의 의견을 요약한 것입니다. 각 항목별로 동의정도를 체크하여 주십시오. 다른 의견이나 추가적인 의견이 있으시면 의견란에 적어주시기 바랍니다.

1. 참여자(청소년, 부모, 가족 등) 입장

| 구분 | 전혀 동의하지 않는다 | 동의하지 않는 편이다 | 보통 이다 | 동의하는 편이다 | 매우 동의한다 |
|---|-------------------|-------------------|----------|-------------|------------|
| 1 청소년활동에 대한 안내(개념, 필요성, 효과 등) | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 2 전국의 청소년활동 프로그램에 대한 상세한 정보 제공 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 3 청소년활동 프로그램에 대한 세분화된 검색 기능 제공 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 4 개인별 맞춤형 청소년활동 정보 제공 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 5 청소년활동 프로그램 신청 및 결제 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 6 청소년활동의 참여이력에 대한 확인 및 활용 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 7 청소년활동 관련 교육(미디어 리터러시, 안전교육 등) | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 8 청소년활동에 대한 참여자들의 아이디어 제안 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 9 지도자와 참여자 간 소통 공간 마련 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 10 참여자들 간 소통 공간 마련 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 11 청소년활동 이외에 복지, 보호 등의 정보를 통합하여 제공 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 12 메타버스(3차원 가상세계) 등을 활용한 온라인상에서의 청소년활동 체험 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

〈추가 의견〉

2. 지도자 입장

| 구분 | | 전혀 동의하지 않는다 | 동의하지 않는 편이다 | 보통 이다 | 동의하는 편이다 | 매우 동의한다 |
|--|----------------------------------|-------------------|-------------------|----------|-------------|------------|
| 1 | 청소년활동 프로그램에 대한 모집 및 홍보 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 2 | 청소년활동 프로그램 개발 및 운영에 관한 매뉴얼 제공 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 3 | 청소년활동 프로그램의 우수사례 공유 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 4 | 청소년활동 관련 참고자료 제공 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 5 | 청소년지도자의 역량강화를 위한 온라인상에서의 교육 및 연수 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 6 | 지도자 간 정보공유 및 소통 공간 마련 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 7 | 지도자와 참여자 간 소통 공간 마련 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 8 | 프로그램 참여자의 이력 관리 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 9 | 청소년활동에 대한 모집, 운영, 평가 등의 원스톱 서비스 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| <추가 의견> | | | | | | |

Ⅳ. 포스트 코로나 시대의 청소년활동 활성화와 관련하여 청소년 학계 및 현장에서 필요한 논의 및 노력에 관한 선생님들의 의견을 요약한 것입니다. 각 항목별로 동의정도를 체크하여 주십시오. 다른 의견이나 추가적인 의견이 있으시면 의견란에 적어주시기 바랍니다.

| 구분 | | 전혀 동의하지 않는다 | 동의하지 않는 편이다 | 보통 이다 | 동의하는 편이다 | 매우 동의한다 |
|----|------------------------------|-------------------|-------------------|----------|-------------|------------|
| 1 | 대면 방식 청소년활동의 활성화 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 2 | 대면 방식과 비대면 방식을 혼합한 청소년활동의 적용 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 3 | 비대면 청소년활동에 대한 개념 정립 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 4 | 비대면 청소년활동의 효과성 검증 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 5 | 비대면 청소년활동 프로그램의 개발 및 보급 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 6 | 시설유형에 따른 청소년활동의 활성화 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 7 | 청소년 시설 및 단체와 학교 간 연계·협력 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 8 | 청소년지도자 양성과정 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 9 | 청소년지도자 역량강화 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 10 | 청소년활동의 패러다임 변화 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

〈추가 의견〉

Ⅴ. 이외에 포스트 코로나 시대의 청소년활동 활성화와 관련하여 추가적인 의견이 있으시면 아래의 의견란에 선생님의 생각을 자유롭게 적어주시기 바랍니다.

〈기타 의견〉

응답해 주셔서 감사합니다.

연구보고 21-R22

포스트 코로나 시대의 청소년활동 활성화 방안 연구

인 쇄 2021년 8월 27일

발 행 2021년 8월 27일

발행처 한국청소년정책연구원
세종특별자치시 시청대로 370

발행인 김 현 철

등 록 1993. 10. 23 제 21-500호


인쇄처 (주)아르빗 전화 044)863-0933 대표 유채란

사전 승인없이 보고서 내용의 무단전재복제를 금함.
구독문의 : (044) 415-2125(학술정보관)



연구보고 21-R22

포스트 코로나 시대의 청소년활동 활성화 방안 연구

 **한국청소년정책연구원**
National Youth Policy Institute

30147 세종특별자치시 시청대로370 세종국책연구단지
사회정책동(D동) 한국청소년정책연구원 6/7층
Social Policy Building, Sejong National Research Complex,
370, Sicheong-daero, Sejong-si, 30147, Korea
Tel. 82-44-415-2114 Fax. 82-44-415-2369 www.nypi.re.kr