



## 1주차 1차시 - 청소년 프로그램정의와 개념

### I. 프로그램 개발의 이해

#### 1) 프로그램의 정의

- 프로그램이란 용어는 'Pro'와 'graphein'의 합성어로 이전 (before)과 서술하는 것 (to write)의 내용이 결합된 단어이다. 따라서 프로그램은 어떠한 발생될 행동을 사전에 서술하는 것이라는 의미를 가진다.
- 하나의 목표를 달성하기 위해 행하는 활동들의 집합이다.
- 우연적으로 형성된 것이 아니라 의도를 갖고 체계적으로 형성되는 조직화된 활동

- (1) 프로그램은 특정목표를 달성하기 위한 활동의 집합체이다. (Rapp & Poertner)
- (2) 프로그램은 목표를 달성하기 위한 일련의 상호 의존적인 활동들이다.(York)
- (3) 프로그램은 특정 목표를 달성하기 위하여 만들어진 조직적인 활동이며 임시적인 활동이 아닌 어떤 문제를 해결하기 위하여 설계된 계획적인 활동을 의미한다.(Smith)
- (4) 프로그램은 조직적 활동의 집합을 단일 그룹의 산출로 나타내는 것이다. (Swiss)
- (5) 프로그램은 특정한 목적을 달성하기 위하여 한 가지 또는 여러 가지 서비스를 사전 계획에 따라 전달하는 의도적이고 조직적인 활동이다.
- (6) 프로그램은 특정문제와 대상을 상대로 구체적 목표를 가지고 일정기간에 인력과 예산 등을 투입하여 반복적이고 조직적인 활동을 벌이는 기관의 단위사업이다.

### II. 청소년프로그램의 개념

#### (1) 청소년프로그램의 개념

- 청소년들이 지도자의 지도하에 갖게 되는 모든 경험과 활동들의 집합
- 지도자가 청소년들에게 지도할 내용과 방법을 구조화하는 것
- 청소년의 욕구를 충족시킴과 동시에 청소년지도자들에게 전문성에 의한 성취감과 만족감을 주는 수단
- 청소년을 위해 조직되고 사전에 조율된 일련의 행동들

#### (2) 교육과정 프로그램

교육백과사전(Encyclopedia of education)에 의하면 교육과정이란 교수(teaching)와 수업(instruction)에 대한 과정을 진술하거나 프로그램화 해놓은 것으로서 학생들이 학교의 지도하에서 이루어지는 구체적인 모든 경험으로 정의하고 있다. 그러므로 공통적으로 어떠한 교육목적을 달성하기 위한 효율적인 사전 스케줄이라는 부분은 공통이다. 단, 교육과정은 융통성 측면에서 변화가 쉽지 않은 반면 청소년프로그램은 교육과정에 비하여 순간적 상황에 맞춘 변화가 가능하다는 것이다. 그러기에 교육과정 이수 후 사회가 인정하는 인식의 차이가



있다. 최근 국가에서 실시하는 청소년수련활동인증제에 속한 프로그램 등을 인정하는 입학사정관제등이 있지만 아직까지는 보편적 인정에 한계가 있다.

(3) 청소년프로그램 개발과 교육과정 개발의 차이

- 공통점 ; 교육적 목표를 달성하기 위한 사전 스케줄
- 차이점 :
  - 프로그램 운영의 융통성 차이
  - 프로그램 이수후의 사회적 인정 차이
  - 교육과정은 국가로 부터의 확정된 교육목표 존재 , 청소년프로그램은 청소년필요에 의한 다양한 목적이 존재
  - 교육과정의 운영은 표준화 운영, 청소년프로그램은 내용과 범위가 광범위하고 지도방법이 가변적 상황의 프로그램 선정 조직
  - 청소년프로그램은 잠재적인 학습고객과 청소년기관의 공동 노력으로 운영

구분	청소년프로그램 개발	교육과정 개발
기본단위	청소년기관 및 조직체	교육부, 교육청, 교육평가원
개발수준	청소년기관 수준, 지도자 수준	국가수준 및 지방자치단체
개발목적	역량개발, 문제해결	학생의 행동 및 능력향상
개발근원	청소년개인 및 기관의 요구	학문구조
운영체계	자발적 독자 운영	행정 및 관리체계
지도자역할	개발자 또는 촉진자	활동내용 전달자
개발양상	단기적이고 역동적임	장기적임

(4) 프로그램 개발의 중요성

- 청소년지도의 성패가 프로그램의 질과 운영이 달려 있기 때문에 청소년지도자는 청소년프로그램의 수준을 한 단계 높일 수 있도록 노력해야 한다.
- 프로그램의 질적 수준을 끌어올리기 위해서는 청소년들의 필요한 요구(need)를 충분히 파악하여 프로그램의 목표를 설정하고, 이 프로그램에 맞게 활동 방법과 성공적인 프로그램 운영을 위한 인적, 물적 자원의 지원 방법을 유기적으로 배치해야 한다.
- 청소년지도에서 활용되고 있는 프로그램은 학교교육의 교육과정처럼 표준화되어 있지 않고 프로그램 개발 및 운영주체에 따라 매우 다양하다.
- 청소년 프로그램은 본질상 청소년의 요구와 맥락에서 기인하기 때문에 청소년시설이나 단체의 여건을 고려하여 청소년지도자는 적합한 프로그램을 개발해야 한다.
- 특히 청소년 지도의 성공을 위해서는 청소년의 요구와 맥락에 적합한 다양한 프로그램의 개발이 중요함으로 인식해야 한다.



(5) 청소년프로그램기획을 위한 요인

- 청소년프로그램이 청소년에 대한 긍정적인 영향은 프로그램의 정확한 목표, 청소년의 참여 정도

(6) 청소년프로그램의 특성과 기능

- 청소년프로그램의 성격
  - 청소년프로그램은 대상 중심의 성격을 갖는다.
  - 청소년프로그램은 과정 중심의 성격을 갖는다.
  - 청소년프로그램은 미래 지향적이면서 현실 지향적 성격을 갖는다.
  - 청소년프로그램은 활동 지향적인 성격과 동태적인 성격을 지니고 있다.
- 청소년프로그램의 특성
  - 청소년프로그램은 주로 청소년기관 의해 주도되고 있는 실정이다.
  - 청소년프로그램은 다루는 내용이나 주제, 방법 등에서 다양성을 지닌다.
  - 시간적으로 청소년프로그램은 현재와 미래를 동시에 지향한다.
  - 청소년프로그램은 개발과정에서 청소년지도자의 역할이 크다.
  - 청소년프로그램은 청소년기관 및 단체의 성격, 프로그램의 유형, 프로그램의 단위, 참여자의 형태, 프로그램 개발자의 성향에 따라 내용이나 조직, 시기, 장소, 방법 등이 다른 양상을 지닌다.

### Ⅲ. 청소년프로그램의 기능

- 청소년프로그램은 청소년의 욕구를 충족시킨다.
- 청소년프로그램은 청소년의 진로에 도움을 준다.
- 청소년프로그램은 청소년들 사이의 상호작용을 촉진시킨다.
- 청소년프로그램은 청소년의 여가활동에 도움을 준다.
- 청소년프로그램은 학교교육의 부족한 부분을 제공한다.



## 1주차 2차시 청소년 프로그램 개발의 기초

### I. 프로그램의 개발의 중요성

#### 1) 프로그램 개발의 중요성

- 청소년지도의 성패가 프로그램의 질과 운영이 달려 있기 때문에 청소년지도자는 청소년프로그램의 수준을 한 단계 높일 수 있도록 노력해야 한다.
- 프로그램의 질적 수준을 끌어올리기 위해서는 청소년들의 필요한 요구(need)를 충분히 파악하여 프로그램의 목표를 설정하고, 이 프로그램에 맞게 활동 방법과 성공적인 프로그램 운영을 위한 인적, 물적 자원의 지원 방법을 유기적으로 배치해야 한다.
- 청소년지도에서 활용되고 있는 프로그램은 학교교육의 교육과정처럼 표준화되어 있지 않고 프로그램 개발 및 운영주체에 따라 매우 다양하다.
- 청소년 프로그램은 본질상 청소년의 요구와 맥락에서 기인하기 때문에 청소년시설이나 단체의 여건을 고려하여 청소년지도자는 적합한 프로그램을 개발해야 한다.
- 특히 청소년 지도의 성공을 위해서는 청소년의 요구와 맥락에 적합한 다양한 프로그램의 개발이 중요함으로 인식해야 한다.

#### 2) 프로그램의 의미

- 프로그램(program)은 오늘날 우리나라에서는 사전적으로 예정표, 계획표, 진행 순서 등의 의미를 가진 단어 이다. 언어적으로 볼 때 프로그램은 어떤 일을 어떤 순서로 하겠다는 것을 미리 공개해 놓은 계획표라고 할 수 있다.
- 오늘날 프로그램이란 단어는 전시회, 교육활동, 여가활동 등과 같은 매우 다양한 영역에서 사용되고 있는데, 특히 청소년지도과정에서는 프로그램을 중심으로 교육활동이 이루어지기 때문에 단어가 지니는 의미가 매우 크다 할 수 있다.
- 청소년지도에서의 프로그램은 청소년의 전인적인 성장이라는 청소년지도의 목표 달성을 위한 활동내용, 구체적인 방법, 교육대상, 교육시기, 교육에 필요한 자원, 기대효과 등을 서술해 놓은 교육적 총체이다.
- 따라서 청소년지도의 프로그램에서는 목표, 하나이상의 활동, 활동에 수반되는 구체적인 기법, 대상과 활동 시기, 지도에 필요한 인적, 물적 자원, 순서와 각 요소들의 유기적인 결합 등으로 구성되어진다.

### II. 프로그램 개발의 접근모형과 절차

#### 1) 프로그램 개발의 접근 모형

프로그램 개발에는 일정한 절차와 전략이 필요한데 이러한 절차와 전략을 프로그램 개발의 접근모형이라 한다.



(1) 선형적 접근 모형

- 프로그램 개발이 일정한 직선적인 전략이 필요한데 이러한 절차와 전략을 프로그램 개발의 접근 모형이라 한다.
- 기획-요구분석-목표설정-설계-자원조달-마케팅-실행-평가와 같이 특정시간에 특정한 하나의 단계만을 이행하여 프로그램을 순차적인 단계에 따라 개발하는 것을 말한다.
- 선형적 접근 모형은 프로그램 구조를 이해하기 쉬우며, 각 단계별로 과업이 명확하게 기술되어 있어 쉽고 안정감이 있어 초보자가 사용하기 적합하다.
- 반면 논리적 절차를 고정화함에 따라 환경변화에 빠르게 대처하기 어렵고 유연성과 탄력성이 떨어지는 단점이 있다.

(2) 비선형적 접근 모형

- 프로그램 개발에 필요한 몇 가지 단계가 동시에 실행되는 모형이다.
- 요구분석, 목표설정, 마케팅 홍보 등이 동시에 실행되는 매우 탄력적으로 진행된다.
- 이 모형은 환경변화에 매우 빠르고 민감하게 대응할 수 있지만 상당한 전문성과 능력이 필요하다.

(3) 통합적 접근 모형

- 프로그램에 영향을 미치는 모든 요인들을 종합적으로 고려하는 접근방법이다.
- 프로그램 수요자인 청소년을 중심으로 청소년과 관련된 청소년 요구, 흥미, 청소년정책, 지원 등을 모두 고려하여 프로그램을 개발한다.
- 프로그램에 관련된 요소들이 총체적으로 고려되기 때문에 프로그램 개발의 오차를 줄일 수 있지만, 개발과정이 복잡하고 전문적인 능력이 필요하다.

(4) 비통합적 접근 모형

- 비통합적 접근 모형은 통합적 접근 모형과는 상반되게 프로그램 개발에 필요한 요소(청소년요구, 정책 등)를 고려하지 않는 개발모형임.
- 청소년들의 흥미나 요구, 동기를 고려하지 않고 청소년지도자나 청소년시설에서 프로그램을 일방적으로 계획하는 방식이다.
- 이모형은 주로 기존에 개발되어 있는 프로그램을 토대로 빠른 시간 안에 적은 예산 비용으로 개발할 경우 사용되지만 청소년의 요구가 반영되지 않음에 따라 프로그램의 효과성, 매력성이 떨어질 수 있다.

〈프로그램 개발의 접근 모형〉

선형적 접근모형	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램 개발이 단계적으로 이루어진다.</li> <li>• 기획→요구분석→목표설정→설계→자원조달→마케팅→실행→평가 이해하기 쉽고 안정감이 있다.</li> <li>• 환경변화에 대처할 수 있는 유연성이 떨어지기 쉽다.</li> </ul>
비선형적	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램 개발에 필요한 몇 단계가 동시에 실행되며</li> </ul>



접근모형	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 순환적이고 탄력적으로 이루어진다.</li> <li>• 프로그램 개발과정에서 항시적인 평가가 이루어지며 환경변화에 대해서 융통 적이다.</li> <li>• 상당한 전문성과 능력이 요구된다.</li> </ul>
통합적 접근모형	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램에 관련된 요소(청소년요구, 동기, 흥미, 물리적 환경, 청소년정책, 자원)을 고려한 프로그램 개발 → 요구분석 필요</li> <li>• 개발과정이 복잡하고 전문적인 능력이 요구된다.</li> </ul>
비통합적 접근모형	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램 개발에 필요한 요소들을 독립적으로 고려한다. 청소년 지도자나 시설에 의해서 일방적으로 프로그램이 선택 프로그램 개발 시간과 비용이 덜 든다.</li> <li>• 프로그램 참가자들의 요구와 환경여건을 고려하지 않음으로서 효과성, 능률성, 매력성 등이 떨어질 수 있다.</li> </ul>

## 2) 프로그램 개발의 절차

기획	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 상황분석, 요구분석, 타당성분석, 기본전략 마련, 아이디어 창출, 기본 추진방향 설정</li> </ul>
요구 분석	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 수요자 요구조사(설문지 조사, 면접, 관찰, 전문가 대상 델파이 기법)</li> </ul>
설계	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 기획과 요구분석을 바탕으로 실제 프로그램을 계획</li> <li>• 프로그램 실제 실행될 상황을 예상하여 구체적인 방법, 자료, 자원 등을 정밀하게 설계 구조화 한다.</li> </ul>
홍보	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램 관련 정보를 수요자에게 전달한다.</li> <li>• 목표 집단을 정하여 다양한 방법과 매체를 활용한다.</li> </ul>
실행	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램에 참여하는 청소년들을 직접적으로 지도하는 단계이다.</li> <li>• 실제 교육전개의 과정으로 효과적인 청소년 지도방법 및 전략이 강구되어야 한다.</li> </ul>
평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램 효과성, 효율성, 매력성, 정당성, 실행가능성에 대한 평가</li> <li>• 청소년 개개인의 성장과정과 활동과정에 초점을 두고 평가를 시행한다.</li> <li>• 평가는 프로그램 개발에 대해 피드백 되어야 한다.</li> </ul>

## Ⅲ. 프로그램 개발자 및 운영자의 역할

### 1) 프로그램 개발 및 운영자의 역할

- (1) 좋은 프로그램을 개발하여 제대로 운영할 때 청소년지도가 의도하는 목표를 달성할 수



있으므로 청소년지도자는 청소년 프로그램의 성격, 유형 원리와 이론 등에 대하여 숙지하고 있어야 하고, 이를 활용해서 프로그램을 개발하여 효과적으로 운영할 수 있어야 한다.

(2) 동기유발자의 역할

청소년 내면을 변화시키는 주체는 청소년 자신이기 때문에 청소년지도에서 동기유발은 매우 중요한 의미를 가진다. 이러한 역할을 제대로 수행하기 위해 청소년 지도자는 동기 유발에 대한 이론적 원리와 방법을 이해하고 실제현장에서 탄력적으로 활용할 수 있어야 한다.

(3) 변화촉진자의 역할

- 청소년지도에서 직접적인 변화는 청소년의 지, 덕, 체의 변화이고 간접적으로는 청소년을 매개로 한 사회의 변화이다.
- 덕과 체의 변화는 주로 내면적 변화를 도모하고 체는 주로 외면적 변화를 수반함
- 변화촉진자로서 역할을 수행하기 위해서 청소년지도자는 청소년의 내면적, 외면적 변화를 예리하게 관찰, 포착하는 능력과 긍정적 변화를 촉진하고 지속할 수 있는 능력을 함양해야 한다.

(4) 평가자의 역할

- 평가는 의도한 목표의 달성 정도, 청소년의 성장정도, 지도활동의 장·단점, 좀 더 나은 지도 활동이 되기 위해서는 어떻게 해야 하는지에 대한 종합적인 점검을 하는 활동이다.
- 평가의 결과는 청소년뿐만, 아니라 청소년지도자에게도 중요한 피드백자료로 활용될 수 있다.
- 청소년지도자가 평가자로서의 역할을 제대로 수행하기 위해서는 청소년 지도에서 평가의 본질, 평가 기법 등을 이해하고 지도활동 과정에서 세심한 관찰, 자료수집과 분석, 친절한 조언 등의 자세가 필요하다.
- 평가자는 주로 프로그램을 기한 청소년지도자가 수행하는 과업이지만 가급적 경우에 따라서는 청소년

(5) 기타

- 그 이외에도 청소년지도자는 상담자, 청소년 복지 증진자, 연구자, 지원 동원 및 조성자로서의 역할을 한다.
  - 상담자로서의 역할을 통해서 청소년의 고민과 문제에 대한 해결책을 모색
  - 청소년복지증진자로서 청소년복지 증진을 위한 다양한 조건과 지원책 마련
  - 연구자로서 청소년관련 현황 조사와 정책 수립 등
  - 인적 자원 개발 및 네트워크 조성을 통한 청소년 지원체계 마련

2) 청소년지도자의 윤리적 자질

- 교육의 질은 교사의 질을 넘어설 수 없다는 말이 있듯이 청소년지도의 질은 청소년지도자의 질을 넘어설 수 없다. 청소년지도는 지도자와 청소년 간의 인격적 교류작용으로서 청소년지도자가 주도적으로 안내해 가기 때문이다. 이러한 측면에서 청소년지도자의 자질과 윤리관은 매우 중요하다고 할 수 있다.
- 잘못된 의사는 환자를 죽음에 이르게 할 수 있지만, 윤리적으로 그릇된 청소년지도자는 청



소년의 인생을 망칠 수 있다.

- 청소년지도자는 청소년의 인간 형성에 관련된 중요한 교육활동을 한다는 사명감을 가지고 말 한마디, 몸짓 하나에도 신중하고 윤리적이어야 한다.
- 청소년지도자의 윤리적 자질은 청소년지도자의 지도활동에 있어서 도덕적 정당성 확보와 신뢰 제고를 위해 중요한 요소이다.
- 청소년지도자는 청소년의 삶에 영향을 미치는 활동을 하기 때문에 매우 포괄적인 윤리적 책임감을 가져야 한다.
- 특히 감수성이 예민하고 인생의 행로가 결정되는 중요한 시기에 있는 청소년들의 인간형성에 관여하는 교육자이기 때문에 다른 어떤 리더보다도 윤리적이어야 한다.
- 청소년지도자가 윤리적일 때 청소년은 감동을 받고 진심으로 청소년지도자의 지도와 관련된 리더십의 행사를 받아들일 수 있다.

### 3) 윤리적 리더의 원칙 (Northouse, 2011)

- (1) 청소년지도자는 청소년을 존중해야 한다. 청소년을 존중한다는 것은 청소년을 다른 목적 수단으로 대우하지 않고 항상 그 자체인 목적으로 대우해야 한다는 의미를 말한다.
- (2) 청소년지도자는 청소년에게 봉사해야 한다. 청소년지도자는 청소년을 섬기는 리더십 (servant leadership)을 가지고 청소년의 복지와 이익을 위해 최선을 다해야 한다.
- (3) 청소년지도자는 정의로워야 한다. 청소년지도자는 청소년을 공정하게 대해야 한다.
- (4) 청소년지도자는 정직해야 한다. 청소년지도자는 진실을 말하고 솔직해야 한다. 자신을 있는 그대로를 개방할 수 있어야 한다. 하지만 청소년지도자의 정직성이 청소년들의 자존감이나 감정에 나쁜 상처가 생기지 않도록 노력해야 한다.
- (5) 청소년지도자는 자신의 사적인 이익이나 관심을 앞세우지 않고 공공의 선과, 공익을 위해 최선을 다할 수 있는 마음을 가질 수 있어야 한다. 그러므로 청소년지도자는 청소년들이 공공의 선과 시민적 책무, 타인에 대한 배려와 연대를 위해 노력해야 한다.
- (6) 청소년지도자는 자신의 전문성 향상을 위해 부단히 노력해야 할 것이다. 청소년지도자가 전문성을 가지면 자원과 시간은 절약되고 청소년들에게 더욱 많은 혜택을 제공해 줄 수 있기 때문이다. 청소년 지도자가 자신의 전문적 능력을 갖추고 향상시키기 위한 노력을 하는 것은 지극히 당연한 윤리적 책무일 것이다.



## 2주차 1차시 - 청소년 프로그램 개발의 패러다임

### 1. 청소년 프로그램 개발의 패러다임

청소년활동 프로그램 개발의 패러다임이란 청소년지도자가 청소년활동 프로그램을 개발하기 위해 가지고 있는 일종의 개념적인 틀 (Conceptual framework)이다.

인식의 틀, 이론적인 틀, 개념의 집합체, 즉 개개인의 인식의 틀이라고 볼 수 있다. 즉, 청소년 지도자는 자신이 형성하고 있는 패러다임을 통해 나름의 청소년프로그램을 개발하게 된다.

청소년프로그램의 개발은 실증주의 패러다임, 구성주의 패러다임, 비판주의 패러다임 등으로 분류할 수 있다.

#### 1) 실증주의 (Positivism paradigm) 패러다임

- 전통적으로 자연과학에서 강조해 왔던 경험, 분석적 패러다임
- 학교 교육의 교육과정 개발의 근거 이론이 되는 타일러(Tyler)의 이론과 밀접

##### (1) 실증주의 패러다임에서 청소년프로그램

- 청소년 외부세계에 존재하는 새로운 지식과 정보, 기술 등을 청소년에게 전달하거나 가르칠 수 있도록 하는 도구적이고 공학적인 성격으로 규정된다.
- 청소년지도사 : 청소년을 일정한 의도 하에 가르치는 통제자로서 주어진 내용을 효과적으로 전달하는 사람으로 간주한다.
- 청소년: 수동적이고 피동적인 존재로 간주한다.  
프로그램에 참여하는 학습자로서 선행지식과 경험이 없는 ‘빈그릇’ 상태로 놓여 있는 것으로 간주한다.
- 청소년지도사와 청소년은 교수- 학습 관계이다.(학교 교사와 학생 관계와 유사함)
- 청소년수련활동 초창기에 적용했다.
- 프로그램 성과와 청소년의 외향적 행동변화를 지나치게 강조함으로써 청소년지도사와 청소년을 통제자와 수용자로 설정한다.
- 실증주의 패러다임과 관련된 프로그램 개발의 접근방법은 전통적 합리성 이론과 체제 접근 이론이 있다. 전통적 합리성 이론은 기술 공학적 합리성에 기초를 두고 교육의 효능성과 효율성을 증진시키기 위해 프로그램 개발의 절차에 초점을 맞춘다. 타일러의 모델이 대표적이고 바라는 결과와 결과에 도달하기 위한 수단과 이 수단이 목표를 성취했는지를 결정하는 과정을 주로 기술하기 때문에 수단-결과모델이라고도 한다. 한편 체제이론(system theory)은 프로그램 개발과정에 필요한 관련요소와 맥락에 초점을 두며 프로그램 개발이 교육기관을 둘러싼 사회적 기능적 맥락과 변화를 요구하는 사회, 문화적 맥락 속에서 이루어지는 것을 전제로 한다.



(2) 실증주의 패러다임에서 청소년프로그램

- 프로그램이란 제시한 목표 성취를 위한 수단
- 타일러 (Tyler)의 이론에 따른 프로그램 개발 모델
  - ① 기관이 지향하는 교육의 목적은 무엇인가?
  - ② 이러한 목적을 달성하기 위해 어떠한 학습 경험을 선정하고 조직할 것인가?
  - ③ 효과적으로 어떻게 프로그램을 전개할 것인가?
  - ④ 이러한 학습 경험의 효과를 어떻게 평가할 수 있는가?
- 목표가 먼저 설정된 후 프로그램 내용 결정한다.
- 체계적이고 합리적인 프로그램 개발 절차를 중요시 한다.
- 국가, 청소년 기관, 특정 분야 전문가에게 의존하는 프로그램 개발의 근거가 된다.

2) 구성주의(constructivism paradigm )패러다임

- 실제적-해석적 패러다임
- 의미를 창조해 가는 주체적인 존재, 실존적인 존재로 인간을 간주한다.
- 청소년 지도의 과정을 청소년지도사와 청소년이 함께 ‘의미를 창출하는 상호작용의 과정’ 으  
로 규정한다.
- 구성주의 패러다임에서의 청소년활동 프로그램은 프로그램 개발과정에 참여하는 다양한 사람  
들의 합의에 기초를 둔 집단 의사결정과정이다. 즉, 실증주의 패러다임이 일부 특권계층의 권  
위있는 프로그램 개발 전문가 중심이었다면 구성주의 패러다임은 실제 청소년활동 프로그램  
을 전개하는 청소년지도자와 청소년프로그램이다.
- 구성주의 패러다임에 입각한 이론은 맥락적 상호작용이론이다. 프로그램 개발자와 학습 고객  
사이의 상호 작용 행위와 프로그램 개발이 이루어지는 맥락을 중요시 한다. 즉, 프로그램 개  
발자가 가지고 있는 신념, 가치체계, 설계, 이 설계 결정을 위해 신념과 정보가 사용되는 과  
정으로 구성된다.

(1) 구성주의 패러다임에서 청소년프로그램

- 청소년프로그램은 청소년지도사와 청소년간의 긴밀한 상호작용을 통해 의미를 창출해 나가는  
구체적인 교육적 실체로 간주된다.
- 청소년은 프로그램을 통한 체험을 통해 반성적 숙고 과정을 거치게 된다.
- 청소년지도사와 청소년은 서로 의미를 창출하고 공유하는 상호작용의 주체이며 프로그램의  
실질적인 주인공이다.

(2) 구성주의 패러다임과 청소년프로그램 개발

- 청소년지도사와 청소년의 상호작용을 안내하기 위해 수행되는 의도적인 실천행위이다.
- 청소년지도사와 청소년 중심의 프로그램 개발 강조한다.
- 청소년프로그램 개발과정에 참여하는 사람들 상호간의 ‘합의’ 와 ‘의사소통’ 강조하는 집단적  
의사 결정과정이다.



### 3) 비판주의(criticism paradigm)패러다임

- 비판적, 해방적 패러다임이다.
- 교육적 성장을 방해하는 요인을 밝혀내고 극복하기 위해 교육을 필요로 하다.
- 교육이란 개인의 진정한 해방을 목적으로 하는 ‘의식화’ 과정이다
- ‘의식화’는 비판적 통찰력과 창조적 행위 능력을 포함하는 개념이다.  
즉, 이데올로기적, 사회경제적 힘들로부터 발생하는 인간의 억압의 상태를 해방시키는 데 관심을 기울인다.
- 이론으로는 비판적 실천이론으로 변화의 대상이 개인 학습자뿐만 아니라 사회적 구조까지 포함하고 있는 것이 특징이다. 프로그램 내용과 지식을 산정하여 구상하는 정당화의 학습과정이 학습자 상호간의 대화과정에 초점이 맞추어 지고 학습과정은 대화과정이며 동시에 프로그램 개발의 과정으로 본다.

#### (1) 비판주의 패러다임에서의 청소년프로그램

- 프로그램 내용은 청소년의 반성과 행위의 상호작용으로 설명되는 비판적 실천행위이다.
- 프로그램 이란 청소년지도사와 청소년간의 반성과 행위의 상호작용을 통해 의미를 창출하는 대화과정이다.
- 청소년은 청소년지도자와 상호작용에서 동등한 권리와 존재가치를 갖는 청소년지도의 주체로서 스스로 지식의 구성과정에 참여하고(행위), 이것의 갈등적 의미를 비판적으로 검증한다. (반성)
- 청소년은 단순히 학습 경험의 기회를 부여받거나 성인의 의존으로부터 벗어나 자신 스스로 학습 경험에 대한 통제력을 갖게 된다.

## 2. 청소년 프로그램 패러다임의 변화

청소년프로그램 변화는 청소년들이 대부분 학교 중심의 학업생활을 하고 있는 점에서 다양한 참여, 모험, 자율과 체험 중심의 활동으로 변화하는 정책으로 변화하고 있으며 청소년들의 잠재적 역량개발 및 자율적인 참여를 유도할 수 있는 프로그램의 기획에 충분한 의미를 둔다.

### 1) 청소년 역량개발을 위한 프로그램

역량이란 (competence)로 어떤 일을 해낼 수 있는 힘, 그 힘의 정도를 말한다. 그리고 역량과 비슷한 용어로 능력 (ability)과 기술(skill)이 있는데 역량의 하수의 개념으로 볼 수 있다. 즉, 역량이란 미션, 비전 등이 포함된 폭 넓은 의미로 아래와 같이 7개의 역량의 관점으로 보았다. (pittman &Irby, 1996)

- ① 시민적 역량 (civic competence): 청소년이 민주시민으로서 사회적 선을 위하여 타인과 협력하고 공동체 구성원으로 역할과 책임을 다하는 역량이다.
- ② 사회적 역량 (social competence) : 주변사람들과 우호적 관계를 유지할 수 있는 능력, 의사결정, 대화기술, 책임감, 헌신적 참여 등 이다.
- ③ 문화적 역량 (cultural competence) 집단 간 또는 집단내의 존재하는 사회적, 문화적, 경제



적 배경과 흥미의 차이를 인정하고 수용하며 다른 문화를 이해하고 존중하는 것이다.

- ④ 신체적 건강 (physical competence) 건강함을 유지할 수 있는 영양, 다이어트, 위험행동 등에 대한 합리적인 의사결정으로 신체적 건강을 유지하는 것이다.
- ⑤ 정서적 건강 (emotional competence) 자신의 감정을 조절하고 주변의 상황에 긍정적으로 대처하는 능력이다.
- ⑥ 지적역량 (intellectual competence) 교육기관으로부터 학습할 수 있는 역량이다.
- ⑦ 취업능력 (employ competence) 자신이 원하는 진로목표 달성을 위한 지식, 기술, 태도를 갖춘 역량이다.

## 2) 청소년 자율적 참여를 위한 프로그램

- 참여의 사전적 의미는 ‘참가하여 관계하는 것’을 의미한다. 교육학적으로는 학습하려는 사람들이 사회적, 문화적 활동에 일정기간 동안 계속해서 참가함으로써 제반활동을 경험적으로 이해하는 것으로 정의되어 있다.
- 청소년 참여는 청소년지도의 대상이 되는 다양한 영역의 활동에 청소년들이 참가하여 상호작용함으로써 경험을 공유하는 일련의 과정이라고 볼 수 있다.  
즉, 청소년활동 프로그램에서의 자율 참여란 청소년들이 이성적 사고에 기초하여 자신이 참여할 청소년활동에 대해 스스로 결정하고 자유의지에 따라 활동에 참가하여 청소년 스스로에 의해서 결정되는 자기결정성을 갖게 되기 때문에 청소년들이 스스로 통제하는 자기주도적 활동까지도 포괄할 수 있는 자기경영성과 연관된다고 볼 수 있다. 그러므로 청소년활동 프로그램의 기획에는 반드시 청소년들의 참여가 필요하고 프로그램의 기획단계에서부터, 평가단계에 까지 프로그램의 주인의식과 성취감을 경험할 수 있는 프로그램으로 참여를 확대해야 한다.



## 2주차 2차시 - 청소년 프로그램 개발의 접근 방법과 원리

### 1. 청소년 프로그램 개발 접근방법

청소년 프로그램 개발의 접근방법이란 청소년프로그램 개발의 추진과정에서 프로그램 개발자가 일반적으로 따라야 할 지침이나 실제 적용할 수 있는 다양한 형식과 전략을 말한다.

#### 1) 점증주의적 접근

- 장기적 전망에 의한 계획적인 변화보다 현실의 당면문제를 점진적으로 해결하고 대처해 나가는데 중점을 둔 의사결정 접근 방법
- 청소년프로그램 개발을 위해 우선 다른 청소년프로그램을 벤치마킹 한 후 그것을 수용하거나 수정하여 점차적으로 프로그램을 재조정하고 변화시켜 정착시키는 방법

#### 2) 기술공학적 접근

- 목표 중심 프로그램 개발 접근방법
- 프로그램에 참여하는 청소년의 외형적 행동변화에 교육목표를 두고 달성하는 접근방법
- 교육목표, 내용, 방법, 평가에 이르기 까지 하나의 계열적 형태로 단순화 시키는 방법
- 주로 전문가 집단에 의해 이루어지므로 시간이 절약되고 경제적인 (장점)
- 프로그램 개발에 대한 명확한 방향 제시가 이루어짐 (장점)
- 훈련되지 않은 초보자는 청소년프로그램의 상황을 예측하기 어려움 (단점)
- 청소년에게서 일어날 외형적 행동변화에 의한 교육목표 진술이 어렵기 때문에 초보자는 접근이 어려움 (단점)

#### 3) 체제적 접근

- 교육문제와 요구를 규명하고 해결하는데 적용되는 논리적 문제해결과정
- 요구되는 교육성과를 효과적이고 효율적으로 달성하기 위한 접근 방법
- 모든 현상을 상호 관련된 일련의 하위체제(system)라는 개념에 기초하여 포괄적 통합적 분석을 시도하는 접근
- 모든 체제는 체제의 목표와 과정 수행 과정과 목표에 대한 평가가 있고 이러한 일련의 행동에 대한 피드백 과정을 통해 수정되기도 하며 체제가 존속함 (프로그램 동일)
- 체제적 접근방법은 사회현상을 상호작용하는 여러 구성요소로 이루어져 있는 전체의 한 부분으로 봄
- 청소년기관을 하나의 사회체제로 간주하고 청소년, 청소년기관 및 조직체, 환경 등과 상호작용을 통해 청소년프로그램을 개발하는 방법



#### 4) 참여 계획적 접근

- 청소년프로그램과 관련된 사람을 모두 대상으로 포함하여 청소년프로그램을 함께 계획해 나가는 방법  
단, 집단이 큰 경우 대표인 20명 내외로 구성된 소집단이 청소년프로그램 개발을 주도하는 접근 방법
- 민주적 방법으로 의사결정이 내려지고 관련된 집단의 요구와 문제, 지원이 모두 고려됨
- 청소년프로그램 참여자의 관심사가 다양하여 합의를 이루기 위한 시간이 많이 소요됨 (단점)
- 참여자의 원활한 정보 교류와 합의 도출을 위해 프로그램 개발자의 협상 능력과 촉진능력이 필요함

#### 5) 경영관리적 접근

- 청소년기관이 점차 조직화, 전문화, 제도화되어 감에 따라 경영관리적 접근이 부각되고 있음
- 프로그램 개발의 효율성을 위해 프로그램 개발자의 정확한 상황분석, 인적요원, 기능, 자원의 결합, 반복되는 문제의 해결, 바람직한 프로그램 창출 능력이 요구됨
- 청소년프로그램 개발자는 인적, 물적 자원을 증재하고 그 일의 흐름을 관리해야 함
- 청소년프로그램 개발자는 프로그램 진행이나 유지보다 프로그램 조직과 개발에 주력해야 함.

#### 6) 자원 활용 계획적 접근

- 지역사회나 청소년기관이 보유하고 있거나 동원 할 수 있는 인적, 사회적, 물적 자원을 최대한 활용하는 청소년프로그램 계획 접근을 의미함
- 청소년프로그램 개발자는 지역사회나 청소년기관의 자원을 사전에 파악하고 있어 프로그램 개발 초기단계부터 자원의 범위를 고려하여 계획 함
- 청소년집단의 요구 사항을 반영해야 함

#### 7) 요구중심 계획적 접근

- 프로그램을 계획하기 이전에 프로그램에 대상자를 통해 그들이 요구를 측정, 조사하여 반영 시키도록 하는 접근 방법
- 겉으로 드러나는 청소년의 요구뿐만 아니라 실제 요구는 있지만 청소년 스스로 알지 못하는 요구를 찾아 조화롭게 프로그램에 반영시키는 것
- 정확한 요구 분석과 진단이 프로그램의 성패를 좌우함
- 대부분 청소년프로그램은 청소년들이 요구를 기초하거나 전문가에 의해 인식된 문제를 기초로 개발됨

#### 8) 직무 분석 중심 계획적 접근

- 현재 직업과 관련된 진로 개발 지도를 위한 청소년프로그램에 활용되는 방법
- 프로그램 개발의 첫 단계를 직무분석부터 하는 것
- 직무분석 : 직업과 관련하여 해당 직종에 근무하는 사람들의 직무를 기술하고 구체적으로 직업 명세서, 직무명세서, 작업명세서 등을 작성하여 직무의 체계도, 성격과 기능, 직무수행에



필요한 요소를 파악하는 것

- 특별히 교육을 필요로 하는 프로그램에서 각각의 작업을 수행하는데 필요한 요소를 찾아냄
- 작업 수행에 필요한 지식, 기술, 태도, 도구 등을 도출하여 프로그램 내용에 포함하는 방식

## 2. 청소년프로그램 개발 원리

- 청소년프로그램 개발의 원리

청소년프로그램 개발은 청소년프로그램의 질적 제고와 체계화 과정이다.

청소년활동에서 청소년프로그램은 큰 역할을 하는데 아직까지 표준화된 내용이나 방법이 없기 때문에 청소년지도자의 전문성에 의존하게 된다. 그러므로 청소년프로그램 개발은 창조성, 현실성, 논리성의 원리를 충족해야 한다.

(1) 창조성

- 아이디어의 차원으로서 프로그램의 개발을 통해 창출될 내용의 혁신성과 차별성을 의미함
- 개발될 프로그램은 기존의 프로그램 보다 내용이 새로 워야 하고 기존의 것과 구별될 수 있는 독특성을 지녀야 함

(2) 현실성

- 프로그램 내용의 현실 가능성을 의미함

(3) 논리성

- 프로그램 개발 행위의 체제성과 합리적(合理的)성 차원을 말함
- 프로그램에 대해 사람들이 이해하고 설득시킬 수 있는 요인

## 3. 청소년프로그램의 개발과정 및 단계

- 청소년프로그램 개발이란 이상적인 교육행위의 조직과 운영을 기준으로 하는 실천 활동이다.

① 프로그램 개발과정

**기획           →           설계           →           운영           →           평가**

② 체제 접근에 따른 프로그램 개발과정

**투입           →           전환           →           산출           →           성과**

〈체제접근 청소년프로그램 개발과정〉

투입 청소년과 서비스 자원	→	전환 개입방법	→	산출 프로그램 종료	→	성과 측정 가능한 변화
----------------------	---	------------	---	---------------	---	-----------------



- 청소년 - 청소년지도자 - 물적, 인적자원 - 시설 - 장비	- 청소년상담 - 청소년활동 - 축제와 문화예술 - 교육 및 지도 - 집단지도 - 참여와 네트워크 - 정보제공과 의뢰	- 서비스의 완료 - 의도했던 계량 적 목표 / 실적 - 인원/ 예산	- 총계 - 표준화된 척도 - 기능 척도 - 청소년의 만족도 - 지도자의 만족도
---	---	---	--

③ 프로그램 개발시 고려요소

- What: 프로그램 종류, 제목, 개요 등
- Why : 목적, 주제, 주안점, 연간계획과의 관계 등
- When : 기간 등
- Where: 실시장소 (후보지 1, 2)
- Who: 주최, 주관, 후원, 준비위원, 책임지도자, 강사 등
- for Whom : 참가대상의 성격, 인원 등
- How: 일의 분담, 순서의 세부내용 등

④ 프로그램 개발단계

사전 프로그램 개발단계	→	설계 단계	→	집행단계	→	평가단계
-프로그램 개발의 정당성과 필요성 등을 증거 해 줄 수 있는 기초 자료 수집		-프로그램 실행을 위한 지침 마련 -목적, 목표, 활동 내용, 운영조직, 인력배치, 예산, 관리 계획, 평가계획, 총괄 진행표 등 포함		-계획대로 진행되는 지 여부 점검, 관리하는 단계 -운영과정 평가/변화과업에 대처		-프로그램 수행에 대한 반응 확인 -이를 바탕으로 한 목적 및 개입방법을 조정할 수 있는 평가자료 취합 단계

2) 프로그램 개발을 위한 사전 준비

- ① 프로그램의 필요성에 대한 정보수집: 지역사회 상황, 사회문제, 욕구 등 사회적 이슈 파악
- ② 기대하는 결과에 대한 정보 : 현실적이고 실현가능하며 바람직한 활동
- ③ 기존 서비스에 대한 정보 : 유사 프로그램이나 정책 조사
- ④ 인적, 물적 자원에 대한 정보 : 인적, 물적 자원 및 자원의 동원 가능성 파악
- ⑤ 관련 체계 파악 : 프로그램 관련 이용자 체계, 목표체계, 행정체계, 기관체계 파악
- ⑥ 기관 내외 승인 획득: 기관 내 의사 결정기구 승인 획득 / 외부 사회의 지지 획득 노력
- ⑦ 프로그램 근거 이론 정리 : 제시된 문제 분석, 문제의 원인과 해결방안을 타당성 있게 설명할 수 있는 핵심적 근거 이론 제시



< 프로그램 개발을 위한 준비 과정 >

- 요구 분석과 벤치마킹을 통한 비교, 분석
- 개발 능력과 개발 도구
- 좋은 교육내용과 적절한 방법
- 지도자의 철학과 정신, 운영자의 관심과 애정
- 최소한의 시간
- 파일럿 테스트를 통한 수정 및 보완



## 3주차 1차시 - 청소년 프로그램 개발의 과정 1

### 1. 프로그램 기획

#### 1) 프로그램 기획의 정의

프로그램의 어떤 목표를 정한 후 그 목표 도달 위해서 행하는 구상, 제안, 실천할 수 있는 모든 업무를 말한다.

##### (1) 프로그램 기획이란?

프로그램 기획이라는 용어는 ‘프로그램’ 과 ‘기획’의 합성어로서 프로그램이란 특정의 사회문제 해결과 욕구충족을 돕기 위한 활동들의 상호유기적으로 묶여져 있는 하나의 실체를 지칭한다.

- 프로그램 : 특정문제 해결과 욕구 충족을 돕기 위한 활동들이 상호 유기적으로 묶여져 있는 하나의 실체
  - 기획: 어떤 목적이나 목표를 달성하기 위한 내용, 방법, 및 평가 등을 미리 상정하여 수립하는 일련의 활동
  - 프로그램 기획 : 어떤 기관에서 구체적인 프로그램을 설계하기에 앞서 어떤 목적 하에 언제, 어디서, 어떠한 방법으로 어떻게 문제를 해결 할 것인지에 대하여 장기 또는 연차별 활동을 개략적으로 수립하는 것
- ① 특정기간 ② 프로그램 담당자들이 ③ 특정한 방법과 지원을 활용하여  
④ 특정한 사람들을 ⑤ 바람직한 상태로 이끌기 위해 사전에 마련된 구체인 시도

##### (2) Adams 기획의 개념에 대한 정의

- ① 기획은 합리적, 기술적 선택을 결정하는 과정이다.
- ② 기획은 체계적으로 관련된 일련의 상호 의존적, 계열적 의사결정의 매트릭스이다.
- ③ 기획은 새로운 상황에서의 시간, 공간, 인과관계, 지도를 작성하는 것이다.
- ④ 기획은 정치와 권력에 의해 통제되는 의사결정 전략이다.
- ⑤ 기획은 대화를 통하여 도달되는 의사결정과 관련된 상호작용이다.
- ⑥ 기획은 본질적으로 학습 또는 교육의 과정이다.
- ⑦ 기획은 희망을 안고 있는 조직이다.

즉 계획을 작성하기 위한 과정을 거쳐 만들어진 기획은 기대하는 목적 또는 원하는 성취의 목적 등을 구체적으로 어떻게 달성할 것인지에 대한 지도 또는 안내자로서의 역할을 제공한다.

#### 2) 기획과 계획의 차이점

계획은 어떤 일을 하기에 앞서 방법, 순서, 규모 등을 미리 생각하여 세운 내용을 의미한다. 기획은 계획의 모든 수립하는 과정을 말한다. 결론적으로 청소년프로그램 개발에서는 계획의 수립과정이 더 중요하기 때문에 기획이라는 용어를 주로 사용한다.



기획	계획
진행, 과정으로서의 의미가 강조	기획의 결과로 나타나는 최종 산물
계획을 수립하고 집행하는 폭 넓은 과정	기획을 바탕으로 한 목표와 수단을 구체적화 시킨 형태
정책적, 장기적, 포괄적, 동적인 개념	구체적, 단기적, 부분적, 정적인 개념
목적과 방향을 설정하는 것과 관계 깊음	방법론적인 측면 강조
아이디어로부터 일반적이고 개괄적인 틀을 만드는 일	개괄적 틀로부터 구체적 해결책과 방안을 제시하는 일
새로운 아이디어를 포함하는 방향성을 지닌 창조행위	기획을 실천하기 위한 활동 목표와 수단

### 3) 프로그램 기획의 필요성

#### (1) 프로그램에 대한 책임성

기획된 청소년프로그램은 프로그램 목적 성취를 위한 과정에 필요한 내용을 구체적으로 포함하고 있기 때문에 청소년프로그램 관련자의 책임성이 증가한다.

#### (2) 불확실성 감소

청소년 프로그램이 진행되는 과정에 계획안에 포함됨으로써 청소년프로그램의 진행시 나타날 수 있는 불확실성이 줄어드는 효과를 기대할 수 있다. 프로그램 기획을 통한 계획은 청소년 지도자로 하여금 그들의 행동에 대한 확신을 가지게 함으로써 프로그램의 질적 향상을 기대 할 수 있다.

#### (3) 지도자의 역량강화

청소년지도자는 청소년프로그램 기획과 계획과정에서 참여하기 때문에 프로그램 계획을 위해 필요한 지식과 기술을 획득함으로써 역량이 강화된다. 때문에 지도자들은 청소년들의 참여와 함께 요구되는 기술이나 기법들을 알아야 한다. 참여의식 함양, 사기진작, 책임감 증대 등

#### (4) 의사결정영역 및 합리성 증진

청소년프로그램 기획은 문제해결과 의사결정 활동에 합리적인 기술을 도입함으로써 합리성을 증진하게 된다. 즉, 최선의 수단으로 경험적으로 입증할수 있는 의사결정의 정도를 향상시킬 수 있다.

#### (5) 효율성 및 효과성 증진

청소년프로그램 기획은 설정된 목표를 가장 효율적으로 달성할 수 있는 대안을 선택함으로써 효율성을 증진시킨다. (효율성: 최소의 비용으로 최대의 효과)  
기획을 통하여 프로그램 참가자의 문제나 욕구를 해결함으로써 효과성을 증진시킨다.



#### 4) 프로그램 기획의 특성 및 원칙

##### (1) 프로그램 기획의 특성

###### ① 미래지향성

프로그램 기획은 기본적으로 기존의 것을 장래의 바람직한 상태로 변화시키고자 하는 활동이다. 즉, 이 점에서 기획은 장래에 일어날 불확실한 상태를 미리 예측하여 그 대비책을 강구하려는 미래지향성으로 볼 수 있다.

###### ② 합리성

프로그램 기획은 정책 결정과정에서 설정된 목표를 달성하기 위하여 가장 효율적이고 가장 적용 가능한 수단과 방안을 모색하는 지속적인 활동이다. 따라서 합리주의(rationalism)의 입각하여 목표를 설정하고 가치를 추구함.

###### ③ 통제성

프로그램 기획은 기존의 상태를 의도적으로 수정과 통제를 가하여 장래의 보다 바람직한 상태로 바꾸어 보려는 것이므로 통제적 성격을 띠고 있다.

###### ④ 연계성

프로그램 기획은 욕구가 있는 프로그램에 대한 정책적 결정과정이라고 할 수 있다. 따라서 프로그램 기획에서는 지역사회 청소년, 프로그램 관리자 간의 상호적인 연계가 필요하고 나아가서는 기획과정에서 담당 인력과 자원봉사자를 모집하고 외부 자원 개발, 보다 나은 실천을 위한 기술 개발, 평가의 도구활동 등의 과정과 연계되어야 한다.

##### (2) 프로그램 기획의 원칙

프로그램 기획이 목적과 현실의 차이를 좁히는 것이 주요과제이다. 프로그램 기획은 목적이 분명하고 능률적이며 논리적이고, 통일성에 초점을 주고 전체의 합의에 의해 융통성 있게 추진되어야 한다.

###### ① 목적성의 원칙

프로그램 기획은 조직의 목표를 달성하는 데 적극적인 기여를 할 수 있어야 한다.

###### ② 능률성의 원칙

프로그램 기획은 계획을 실현하는 과정에서 소용된 경비보다 더 큰 효과를 나타내는 것이어야 한다.

###### ③ 계속성의 원칙

프로그램 기획은 조직의 계층에 따라 제1의 계획은 제1의 기획에, 제2의 계획은 제3의 기획에 계속 연결되어야 한다.

###### ④ 전체 합의의 원칙

프로그램 기획에서의 미래 예측에 대한 전제는 기획에 관여하는 모든 사람이 이해되고 합의 할 수 있는 것이어야 한다.

###### ⑤ 융통성의 원칙

프로그램 기획은 환경 변동에 따라 수정하면서 조직이 최종 목표를 달성할 수 있도록 융통성이 있어야 한다.



## 3주차 2차시 - 청소년 프로그램 개발의 과정 2

### 1. 프로그램 주기에 대한 이해

#### 1) 프로그램 주기

인간의 생애주기가 있듯이 프로그램에도 생애주기가 있어 어떤 수요에 의해 개발되어서 유지되다가 결국 수요가 없어짐에 따라서 현장에서 사라지게 된다.

도입기 → 성장기 → 성숙기 → 쇠퇴기

##### (1) 도입기

- 새로운 프로그램이 시장에 처음 도입되는 시기
- 한정된 지역에서 이루어지다가 지역을 넓혀가게 됨
- 혁신적인 청소년이 선도적으로 참여하는 시기
- 프로그램 보급의 장애요인: 홍보부족, 새로운 프로그램에 대한 참여자의 두려움
- 새로운 프로그램 실패요인:
  - \* 지도자가 확실한 근거 없이 자신의 아이디어를 관철하려 할 때
  - \* 새로운 프로그램 취급을 위한 조직적 시스템이 부족했을 때
  - \* 청소년 현장 규모의 측정, 예측, 조사가 부족할 때
  - \* 프로그램 개발 비용이 예상 외로 많이 들 때
  - \* 심한 경쟁상의 반발이 있을 때
  - \* 홍보가 부적절하거나 불충분할 때

##### (2) 성장기

- 프로그램 현상이 빠른 속도로 커지는 시기, 수요가 급증하는 시기
- 청소년의 반복 참여 단계
- 성장기에 할 일
- 프로그램 질 향상을 위한 노력
- 새로운 현장의 파악과 현장 세분화
- 새로운 경로와 매체를 개척하여 보다 많은 청소년에게 프로그램 노출
- 홍보, 광고활동을 전개하여 시장확대를 위한 노력

##### (3) 성숙기

- 프로그램 성장속도가 둔화되면서 질적으로 향상하는 시기
- 프로그램의 양적인 성장보다는 질적인 성숙을 필요로 하는 시기
- 경쟁발생: 선도프로그램 과 후발 프로그램의 질적 차이가 거의 없어짐
- 성숙기에 할 일
  - \* 청소년의 지속적인 참여를 유지하기 위한 노력이 필요함



- \*마케팅 정보시스템을 통해 청소년, 프로그램, 사회환경을 점검하는 유지전략이 필요
- \*새로운 경쟁프로그램과의 차이 강조 / 장점 강조를 통해 프로그램 차별화 전략 필요

(4) 쇠퇴기

- 프로그램에 대한 수요가 점차 둔화되는 시기
- 쇠퇴기의 원인 조사 필요
- 지역별 청소년 인구 의 절대적 감소
- 사회변화에 따른 참가자의 욕구 변화
- 추가비용 없이 유지 또는 효율적으로 철수해야 하는 시기
- 마케팅 비용 지출하지 않고 청소년의 참여를 최대한 유지시키는 전략
- 특정 프로그램에 지속적인 관심을 나타내는 소수 집단을 위해 프로그램 유지 전략
- 청소년 참여가 거의 없을 경우 프로그램을 전략적으로 폐기해야 함

2. 프로그램 주기에 따른 기획과정의 제한요인

청소년프로그램 기획과정에서 다양한 제한요인을 고려해야 한다.

구분	의미	구체적인 내용
환경적 제한요인	기관 및 조직체의 외부에 존재하는 것	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 청소년활동에 대한 잠재적 참여자의 낮은 가치 의식</li> <li>- 청소년활동 잠재적 제공자들 사이의 네트워크 부족</li> <li>- 청소년기관 사이의 경쟁</li> <li>- 잠재적 참여자들의 부정적인 태도</li> </ul>
기관의 제한요인	기관이 갖고 있는 인적, 물리적, 문화적 성격	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 기관의 목적, 철학, 이념, 구조 등</li> <li>- 청소년활동에 대한 내부의 인식부족</li> <li>- 재정 자원의 부족</li> <li>- 청소년활동 수행을 위한 부적절한 시설</li> <li>- 청소년활동 가치에 대한 협의적인 시각</li> <li>- 청소년활동을 제공하기 위한 이기적인 동기</li> <li>- 청소년기관 내의 정치, 사회적 관계</li> </ul>
기획과정 에서의 제한요인	프로그램 기획과정에서 발생하는 요인	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 프로그램 기획자의 전문성 결여</li> <li>- 시간상의 제약</li> <li>- 프로그램에 투자된 예산의 부족</li> <li>- 기획과정에 참여한 사람들 사이의 갈등</li> </ul>



### 3. 스키드모어의 기획과정 6단계

기획과정을 구체적으로 제시한 스키드모어 (Skidmore, 1995)의 6단계는 다음과 같다.

- 1) 문제의 정의 및 욕구 확인 단계
- 2) 정보 확보 단계
- 3) 해결 대안의 개발 및 평가단계
- 4) 최선의 대안 선택 단계
- 5) 대안의 실행 단계
- 6) 환류단계

### 4. 기획서 작성 및 유의사항

#### 1) 기획서 작성 및 기본구성

- ① 표지가 생명이다.
- ② 목차는 기획서의 뼈대다.
- ③ 현상을 철저하게 분석한다.
- ④ 테마를 설정한다.
- ⑤ 자신만의 콘셉트를 수립한다.
- ⑥ 목적과 목표를 정한다.
- ⑦ 기획의 구조와 내용을 만든다.
- ⑧ 기획을 전개한다.
- ⑨ 실행계획을 세운다.

#### 〈기획서의 기본 구성〉

구분	문장	내용
정확성	* 간결하고 오타가 없다. * 기재오류가 없다.	* 사실의 정확성을 파악한다. * 데이터와 인용이 정확하다.
논리성	* 주어, 술어가 명백하고 문장에 모순이 없다.	* 글의 뼈대가 바로 서 있다. * 기획서의 각 부분의 연결에 모순이 없다.
구체성	* 추상적인 표현이 없다. * 분명하게 주장한다. * 전문용어와 약자를 사용하지 않는다.	* 내용의 세부사항을 잘 이해할 수 있다. * 실행계획이 자세하게 설명되어 있다.



## 2) 기획서 작성의 유의사항

- ① 작성 목적과 과제를 명확히 파악하고 작성 기한을 확인한다.
- ② 조사는 폭넓게 하고 정보 출처는 반드시 밝힌다.
- ③ 정해진 양식이 있으면 그것을 사용하되 기존의 보고서를 벤치마킹 한다.
- ④ 비용을 고려한다.
- ⑤ 보고서 작성일, 작성자명을 수록하고 표제는 구체적으로 알기 쉽게 만든다.
- ⑥ 사실과 의견을 구분하여 기술하고 감정을 접목하지 않는다.
- ⑦ 자기 의견 또는 향후 계획을 첨부한다.
- ⑧ 대외비 사항은 반드시 표시한다.
- ⑨ 불필요한 도형이나 자료는 과감히 삭제한다.
- ⑩ 분량이 많을 때는 페이지를 넣는다.
- ⑪ 보고서는 설득 커뮤니케이션이라는 것을 잊지 않고 읽는 사람의 입장에서 작성한다.
- ⑫ 문체는 통일하고 읽기 쉽고 보기 쉬운 서체를 활용한다.
- ⑬ 숫자는 아무리 확인해도 부족함이 없다.
- ⑭ 형용사 등 수식어는 쓰지 않는다.
- ⑮ 항목별로 기술한다.
- ⑯ 줄맞춤, 띄어쓰기는 기본이다.
- ⑰ 결론부터 써간다.
- ⑱ 중요한 사실부터 시작한다.
- ⑲ 수십 쪽의 글보다 하나의 그래프나 도표가 낫다.
- ⑳ 전문용어나 외래어는 가급적 피한다. 전례가 있는 안건은 참고로 첨부한다.



## 4주차 1차시 청소년 프로그램 요구분석(1)

### 1. 요구의 개념과 요구분석

#### 1) 요구의 개념

- 요구란 한 개인의 내적인 바람과 동기
- 집단적, 사회적 필요의 의미

##### (1) 생물학적·심리학적 요구

: 인간의 생리적·심리적으로 부족한 상태를 보충하고 과잉상태를 배제하려는 생리적·심리적 과정

##### - 일차적 요구

: 평형 상태에서부터의 이탈이나 생리적 불균형으로 직접 발생하는 것  
인간의 기본적 요구

신체적 요구, 성장의 요구, 신체적·심리적 안전의 요구, 새로운 경험에 대한 요구, 타인과의 관계에서 애착의 요구, 인정받기 원하는 인식의 요구

##### - 이차적 요구

: 어떤 경험에 의하여 일차적 요구로부터 파생한 것  
문화, 역사, 사회에 따라서 달라짐

##### ① 생리적 요구

: 인간이 기본적으로 외부환경으로부터 일정량의 산소와 수분, 기타 영양소 섭취, 체온 유지 등 신진대사를 위한 필요성을 충족시키려고 하는 것

- 공기에 대한 요구, 식물에 대한 요구, 성적 요구, 모성의 요구, 휴식의 요구, 수면의 요구 등

##### ② 심리적 요구

: 유해자극으로부터의 도피, 적을 만나 경계하고 도망치려는 위급요구, 적에 대한 투쟁 등 인간의 행동을 이해하기 위해 요구와 동기의 개념을 사용함.

\* 요구: 인간이 특정 방향으로 행동할 수 있도록 기회를 창출하는 조건

\* 동기: 인간이 요구를 충족시키기 위해(목표를 향해) 행동할 수 있도록 하는 내적인 힘  
(동기는 학습과 밀접한 관련이 있음 → 요구의 개념은 동기라는 용어로 사용되기도 함)

##### ③ 심리학적인 의미의 요구

요구의 잠재성(인간은 일정한 목적을 가지고 행동함)

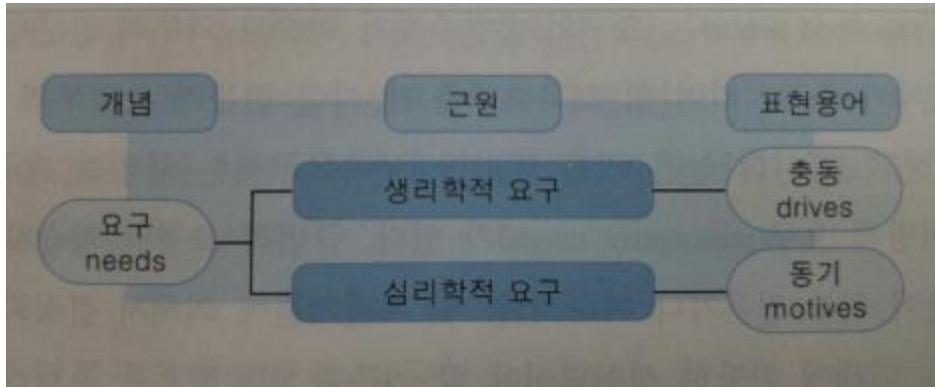
→ 요구의 기대감(행동이 자신에게 무엇을 충족시켜 줄 것인가 기대함)

→ (요구의 가치)기대감이 어느 정도 만족되었는지 판단하여 행동함.



④ 경험적 요구(습득적 이차적 요구)

: 일차적 요구에 의하여 이 요구를 충족시키려는 과정에서 경험적으로 습득되는 요구/  
예) 지위, 명예, 권력, 독립에 대한 요구, 애정요구, 집단소속 요구 등 사회적 안정감을 확보하려는 요구



[그림4-1] 생물학적·심리학적 요구

(2) 교육적 요구

: 요구(needs)란 필수요소(requirement)라는 의미를 포함하고 있음.  
→ 교육적 의미에서 요구란 반드시 필요로 하는 교육적 요소  
: 자신, 조직, 사회의 이익을 위해 사람들이 학습해야 할 것  
: 학습자가 보유하고 있는 현재의 능력과 바라는 능력 사이의 격차

① 인식 요구(felt needs)

요구의 발현주체가 학습자 개인이며 결핍요구와 성장요구로 요약.

- 결핍 요구 : 학습과정에서 바람직한 상태와 현재의 상태를 학습자가 스스로 느끼고 있는 교육요구
- 성장 요구: 인생발달 단계에서 학습자 자신에게 요청되는 발달과업이 무엇인지 인식, 발현시킨 것

② 귀속적 요구(ascribed needs)

: 요구의 발현주체가 학습자 외부의 전문체제인 경우, 제3자 전문가나 외부 권위적 집단이 규정하고 제시 하는 것

- 규범적 요구: 학습자가 도달해야 할 수준이 전문가나 인증 및 자격기준에 의해 결정되는 것
- 처방적 요구: 학습자가 직면하고 있는 과제나 문제점을 외부전문가가 진단 후 해결하기 위해 반드시 필요한 처방적 요소들

<교육적 요구의 개념에서 네 가지 관점>

- (1) 수행결핍 관점: 하고 있는 것과 해야 할 것 사이의 요인
- (2) 진단적 관점: 원래 기준이 되어야 하는 원칙이나 개념, 절차, 원리 등에 문제가 존재하여



발생한 요구

- (3) 분석적 관점: 전문가의 의견, 직관, 통찰력 등을 사용하여 수행성과를 향상시키기 위한 방법을 찾는 관점
- (4) 민주적 관점: 많은 사람들이 원하고 선호하는 요구

(3) 청소년프로그램에서의 요구

① 프로그램 개발 영역에서의 요구

: 개인, 집단, 조직, 사회 등에 의해 발현되는 다양한 요구와 필요를 교육적 행위를 통해 충족이 가능한 것.

<청소년프로그램 개발의 관점에서 요구, 선호, 필요, 흥미, 수요의 개념>

- ④ 요구: 개인이나 집단이 인간의 생존과 성장·발전을 위해 필요하여 구하는 것으로 선호보다 객관적인 개념
- ⑤ 선호: 요구에 비해 해결해야 한다고 또는 해결될 수 있다고 생각하는 기대감이 약한 것으로 요구보다 주관적인 개념
- ⑥ 필요: 사회체적 등 외부에 의해 청소년에게 규정된 것  
(요구- 청소년이 스스로 발현한 것 / 필요- 외부 전문가에 의해 발현된 것)
- ⑦ 흥미: 특정 대상이나 내용에 대해 기울이는 관심 정도, 호기심, 선호도  
청소년이 프로그램에 참여하도록 동기화의 동인이 될 수 있지만 그들의 성장 발달에 필요한 사항과 직접 연계 되어 있지 않음 → 교육요구 범위에 포함시킬 것인가 논란의 여지가 있음.
- ⑧ 수요: 개발된 프로그램에 등록하거나 참여하는 직접적인 행위

## 2. 요구의 분석

### 1) 요구의 분석

(1) 요구분석의 이해

- 요구: 현재 상태와 바람직한 상태 간의 차이
- 요구분석  
: 차이를 인식하고 차이의 원인을 분석하여 격차를 해소시킬 수 있는 방안을 찾는 것  
: 격차를 측정하여 우선순위에 따라 배열하고, 그 격차를 해소할 수 있는 방법을 모색하는 공식적 과정  
: 프로그램 계획에 앞서 프로그램의 타당성을 검정하는 절차
- 요구분석의 목적  
: 요구와 관련된 문제점을 해소하기 위한 방법을 찾는 데 목적이 있음.
- 요구분석의 결과  
: 프로그램을 개발하기 위한 기본방향, 교육내용, 지도방법, 다양한 관련 문제점 등에 대한 정보 획득



- 요구분석의 기능
  - ① 다음 단계에서 무엇을, 어떻게, 어느 정도 수행해야 하는지 결정해주는 역할
  - ② 조직 활동, 전략, 지도방법 등을 연결시켜 줌
  - ③ 특정 프로그램의 목표 및 내용이 왜 선정되었는지에 대한 정당성 제공

(2) 요구분석 단계

▶▶ 조직요구분석

- ① 소관부처나 하부 조직이 달성하고자 하는 성과나 전략과 관련된 이슈가 무엇인지 찾아내는 것
- ② 조직의 전략달성을 위해 필요한 변화의 요구를 파악하여 그 변화를 실행할 수 있는 접근방안을 찾는 과정

▶▶ 학습자분석

- : 학습자의 일반적 특성 파악과 선수학습 분석
- 학습자의 특성, 사전학습 정도, 경험수준, 현재 능력수준, 학력수준, 특별히 요구되는 능력의 정도, 환경특성, 학습자의 제약조건, 학습자의 규모, 학습유형 등

▶▶ 목적분석

- : 프로그램의 목적과 프로그램을 통해 얻을 수 있는 결과를 정의하는 단계
- ① 조직요구와 학습자분석을 토대로 프로그램의 목적을 기술함
- ② 기술내용: 달성할 수 있는 목적(조직요구), 프로그램 활동의 대상자(학습대상자), 해결해야할 과업에 관련된 내용(학습내용), 프로그램 활동을 통해 기대되는 결과(학습결과)
- ③ 목적분석은 프로그램 개발의 지침으로 활용하고 프로그램의 필요성에 대한 합의 도출과 다양한 부서와의 협조관계를 이끌어내는데 활용한다.

▶▶ 내용분석

- : 직무분석과 세부과제분석을 통하여 교육목적을 달성하는 데 요구되는 지식, 스킬, 태도에 대해 파악하고 프로그램에 반영해야 할 내용을 확인하는 단계

〈요구분석 관련 요인〉

영역	대상	요구분석내용	관련변인
인적요인	청소년	·개인적 특성 ·태도, 가치, 흥미 ·목표, 우선순위 ·행동과 지식 ·사회성 특성	·연령, 종교, 성별 등 ·자아개념, 협동의식 ·직업계획 등 ·참여도, 인지능력 ·거주지, 생활수준
	지도자	·개인적 특성 ·청소년, 기관의 태도 ·목표, 우선순위 ·능력과 행동	·연령, 가족 등 ·자율성에 대한 태도 ·프로그램 생애계획 ·전문지식, 의사결정 수준 등
	행정가	·개인적 특성 ·청소년, 기관의 태도	·학위, 종교, 경험 ·프로그램 태도



		·능력	·문제해결능력, 예산관리능력
	주민, 지역사회	·개인적 특성 ·현재조건 ·청소년, 기관의 태도 ·목표, 우선순위 ·사회적 특성	·주거지, 생활수준 ·연령분포, 문화기회 ·지도자태도 ·성취, 열망도 ·사회활동, 가족관계
프로그램	프로그램	·내용, 계열성 ·전략, 방법 ·자원	·각종 교육과정 ·활동지도 전략 ·청소년시설, 박물관 등
	단위프로그램	·내용, 계열성 ·전략, 방법 ·자원	·시민성, 비판력 ·합리적 논리 ·합동자료
조직	통합관리	·방침(정책) ·구성체제	·규칙, 인사관리 등 ·임원진의 구성
	행정	·인사 ·시설 ·청소년 ·활동	·직무 배정, 훈련 ·건축, 시설사용도 ·인원 ·업적평가인정
		·기관만족도 ·대인관계	·청소년, 지도자의 사기 ·인간관계

### 3. 요구분석의 필요성

#### (1) 정보획득

- 청소년의 현재 실태 또는 문제와 요구를 규범적 가치에 의하여 판단하거나, 요구적 가치에 의하여 판단할 수 있는 정보가 획득되어야 함.
- 청소년의 참여요구와 참여가능성에 대한 정보획득 필요

#### (2) 객관성의 확보

- 정보의 획득과정이 왜곡되지 않도록 체계적인 조사방법을 적용하여 객관성이 확보되어야 함.
- 청소년의 수, 수집과정, 조사과정 등의 객관성 필요

#### (3) 실증적 방법

- 청소년의 요구를 실제로 분석함으로써 결론이나 정책대안이 실제로 유효하다는 것을 증명할 수 있음.
- 계량화, 자료화하여 제공할 수 있으며, 가설에 대한 확인도 가능함.



- (4) 청소년중심의 비전 및 프로그램 개발
- 요구조사는 청소년의 요구수준과 참여수준, 변화과정 등에 따라 다양하고 효과적인 접근방법을 마련할 수 있는 정보를 제공해 줄 수 있음.
  - 이를 통해 효율적인 자원배분과 관리 가능
  - 청소년의 문제해결에 가장 효과적인 접근방법을 마련할 수 있음.
- (5) 책임성에 대한 평가와 발전의 기초
- 요구조사와 프로그램 후 평가결과와의 실질적 상관관계성을 찾아내는 작업을 해야 함.
  - 요구조사 결과는 사업평가의 주요 측정지수가 됨. 청소년기관의 존립의 근거
- (6) 정보의 공유와 네트워크로서의 기능
- 청소년 요구 파악 결과 단일 기관에서 해결하기 힘든 문제는 지역사회 청소년 관련 기관과의 기능적 연대가 중요함.
- (7) 기타 외적인 요인
- 프로그램 지원 사업 신청 시 사업의 당위성에 대한 증명이 됨.

〈요구분석 질문지 작성 예〉

영역	변인	하위 변인
투입	동기	참여 동기
		청소년활동 프로그램에 대한 이해
		참여자세
	참여	참여경험 유무
		향후 참여의향
과정	현재	현재 참여 프로그램 내용
		현재 참여 프로그램 방법
		현재 참여 프로그램 기간
		현재 참여 프로그램 시기
	미래	향후 희망 프로그램 내용
		향후 희망 프로그램 방법
		향후 희망 프로그램 기간
		향후 희망 프로그램 시기
산출	결과평가	전반적인 만족도
		행정 및 운영서비스 만족도
		프로그램 내용 만족도
		프로그램 방법 만족도
	개선사항	애로사항과 문제점
		개선점



## 4주차 2차시 청소년 프로그램 요구분석(1)

### 1. 청소년프로그램 요구분석의 기법

#### 1) 서베이

: 잠재적 참여자 집단이 비교적 많고 널리 분포되어있는 경우 정보를 수집하기 위해 사용되는 기법

**\*장점**

: 잠재적 참여자들로부터 비슷한 요구정보를 통합적으로 획득할 수 있고, 비교적 쉽게 체계적인 방법으로 정보를 얻을 수 있다.

##### (1) 질문지법

- 분석내용이 비교적 간단하고, 많은 응답자를 필요로 하며, 응답자가 협조적이고 교육받은 집단일 때 적절함.
- 우편이나 분배형식으로 이루어짐.

##### (2) 편집법

- : 응답자와 직접 대면하거나 전화를 통해 질의응답 형식으로 이루어짐.
- 분석내용이 복잡하여 설명이 필요하거나, 응답자가 주어진 질문에 쓸 수 없을 때, 높은 응답률을 필요로 할 때 적합한 방법

#### 2) 관찰법

: 관찰자가 조사대상의 개인, 사회집단, 지역사회의 행동이나 사회현상을 현장에서 직접 보거나 들어서 필요한 정보나 상황을 알아내려는 방법(청소년이 행하고 말하는 것을 관찰하는 방법)

**\*장점**

- 직접 보거나 듣기 때문에 현장에서 발생하는 실상을 이해하는 데 도움이 됨.
- 말보다 훨씬 깊은 정보를 얻을 수 있음.
- 최적의 상태와 현재 상태 간의 차이를 밝혀낼 수 있음.

**\*단점**

- 관찰대상자나 인지하게 될 경우 왜곡된 사실이나 정보를 얻을 수도 있음.(정고한 계획과 준비 필요)
- 관찰자의 편견이나 선입관이 관찰내용과 정보를 왜곡시킬 가능성이 높음.



### 3) 개별이력

- : 요구를 개인적으로 결정하고 기록하는 데 이용되는 방법
- 전문직의 직무분석, 과업분석과 유사함

### 4) 결정적 사건분석

- 필요한 관찰과 평가를 위해 적절한 지위에 있는 사람들로부터 특정한 행동에 대한 기록을 얻어내는 것
- 수집된 정보는 어떤 활동을 수행하는 데 필요한 조건들을 명료하게 알려줌.  
(직무수행에 필요한 태도, 지식, 특성 등에 대한 추론 가능)

### 5) 능력분석법

- 특정 영역의 전문가가 소유해야 할 최소한의 전문적 능력을 현재 전문가로부터 확인하여 능력수준을 검증받는 것
- 전문직업인들을 위한 교육프로그램 개발에 많이 적용됨.

### 6) 델파이법

- 추정하려는 문제에 대한 정확한 정보가 없을 때 전문가들의 직관과 판단을 집합적으로 적용하여 미래를 예측하거나 연구하는 방법
- 특정한 관심사에 대한 올바른 판단을 체계적으로 하도록 하는 절차. 몇 단계의 질문을 사용함.
- 이메일을 통해 청소년이나 사회가 가지고 있는 욕구나 문제를 전문지식을 가지고 있는 정보제공자를 활용하여 알아내는 기법  
(정보제공자: 학자, 청소년전문가, 청소년지도자, 지역지도자, 공무원 등 관련 지식이나 정보를 가지고 있는 사람을 포함함)
- 장기적인 정책을 세우는데 사용됨.
- 응답은 무기명으로 하고, 반복되는 여러 단계에서 정보를 제공하고 집단의 반응을 통계분석을 통해 수집함.

#### <델파이법의 장점>

- ① 지역적으로 사재해 있는 여러 사람들의 상호작용을 촉진한다.
- ② 다양한 집단의 많은 사람들의 의견을 수렴할 수 있다.
- ③ 비용, 효과 면에서 경제적이다.
- ④ 참가자들의 시간을 단축시킨다.
- ⑤ 전문가들의 편리한 시간에 판단할 수 있다.
- ⑥ 타인으로부터 방해받지 않는 자유로운 독립적 의사결정이 가능하다.
- ⑦ 폭넓은 분야에 걸쳐 심층적 의견수렴이 가능하다.

#### <델파이법의 단점>

- ① 질문지 조사의 결함과 요구사정 진술문이 모호하게 작성될 때 뜻이 흐려지거나 곡해될 가능성이 있다.



- ② 한 번에 너무 많은 항목에 걸친 요구조사를 시도하거나 전문가집단을 잘못 선정하면 비협조적 태도와 비전문가의 왜곡된 참여 가능성이 있다.
- ③ 조사대상자 선정의 대표성을 확보하지 못할 때 편파된 의견수렴이 될 수 있다.
- ④ 반복되는 통계처리가 필요하다.
- ⑤ 우편 송부와 회송 등에 번거로운 절차와 시간적 측면이 필요하다.

### 7) 데이컴 법

데이컴 법은 “Developing A Curriculum”의 줄임말로 교육과정을 개발하는 데 활용되어온 직무분석의 한 기법이다. 주로 교육이나 훈련을 목적으로 교육목표와 교육내용을 비교적 단시간 내에 추출하는 효과

- 전문적인 숙련자와 한 가지 직무의 숙련된 종사자 전체
- 8-12명의 분석협조자 데이컴 위원회 구성
- 2박3일의 집중적인 워크숍으로 데이컴 차트를 완성하여 작업 완료

### 8) 비행식적 분석기법

프로그램 개발자가 일상생활 속에서 대상 집단과 매일 접촉하면서 그들의 요구를 지속적으로 평가하고 확인하는 방법

#### (1) 비행식적 대화

- 프로그램 개발자가 일상생활 속에서 청소년이나 부모, 교사들과 접촉하며 청소년들의 요구와 관련된 정보를 획득하는 것을 말한다.
- 프로그램 개발자는 최근 문제점, 관심사항을 들을 수 있도록 위치를 확보해야하고, 신중하게 행동해야 한다.

#### (2) 비행식적 측정

과거의 행동을 조사하는 물리적 흔적이나 보관된 기록문서 등을 통해서 측정하거나 관찰에 의해 정보를 획득하는 것

### 9) 지역사회 공개토론회 및 공청회

지역사회 주민들이 지역의 청소년문제나 욕구를 잘 알고 있다는 전제하에 조사자가 모든 사람들이 참여할 수 있는 공개공청회를 개최하여 의견을 발표하도록 하는 기법

### 10) 프로그램 운영자 및 주요정보 제공자 조사

프로그램을 운영하는 사람을 만나 이용자와 관련된 여러 상황을 알아보거나, 그 지역 사정을 잘 알며, 대상자들의 사정을 대변할 수 있는 주요 정보제공자들로부터 대상 집단의 욕구 및 서비스 이용 상태를 파악하는 방법

### 11) 서비스통계 이용

청소년의 욕구를 파악하기 위해 기존 관련 기관의 통계를 분석하는 방법



(예. 어느 기관 프로그램 대기자가 많을 경우 청소년들이 필요로 하는 프로그램의 공급이 충분하지 못함을 의미함)

## 12) 사회지표분석

- 각종 정부기관이나 연구기관 등에서 발표하는 다양한 사회지표나 조사자료(예. 통계연감, 청소년 백서 등)를 활용하여 지역사회의 욕구를 파악하는 방법
- 정책계획의 첫 단계에서 사정을 파악하는데 적절한 방법

## 13) 비공식적 인터뷰

- 특정 사회에 소속되어 있는 구성원들에 대한 느낌이나 인상을 구체화시키기 위해 비공식적 인터뷰를 행할 수 있음.
- 비공식적 인터뷰는 계획되지 않고 기대하지 않은 사람과 응답자 간의 비공식적 대화 형태
- 프로그램 개발 초기단계에서 사회구성원들의 욕구에 관한 정보를 얻기 위한 도구, 구성원들이 가지고 있는 문제를 해결하기 위한 구체적인 출발점의 도구로 활용됨.

## 14) 공식적 인터뷰

- 조사자가 사회현상이나 청소년문제에 관해 전문적 지식이나 견해를 가지고 있는 주요 정보제공자들과 공식적인 만남을 갖는 것.(전화인터뷰 혹은 면접)
- 질문은 개방형으로 구성됨.
- 조사자는 자료수집 과정의 신뢰도와 일관성을 유지하기 위해 인터뷰가이드를 사용하여 인터뷰함.
- 녹음을 하거나 조사자가 자세하게 받아 적어야 함.
- 녹취록을 통해 대답의 유형이나 논지를 분류함.
- 조사대상자 : 조사자가 집단을 대표하는 사람을 선별할 수 있음.  
(인원할당 샘플링- 인터뷰대상자를 모집단의 비율로 선출)  
(스노우볼 샘플링- 조사자가 특정 집단이나 전문가집단의 성원을 인터뷰한 후 그들에게 다음 인터뷰대상자를 추천받아 인터뷰하는 방식)

## 15) 민속학적 조사접근법

- 인터뷰 방법으로 조사자의 관찰과 심층 인터뷰가 함께 사용
- 조사자는 집단성원들의 행동 이면에 숨어 있는 의미와 사회적 정황에서의 상호행동을 연구

## 16) 시계열분석

시계열분석은 미래의 경향을 예측 할 수 있는 기법으로 조사자가 인구의 변화, 프로그램 참가자의 변화, 또는 문제 범위 등을 위해 그래프위에 사회지표들이나 인구조사국 자료들을 가지고 점을 이용해 곡선을 그리는 것



## 2. 요구분석 절차 및 우선순위 설정

### 1) 요구분석 절차의 7단계

#### 1단계: 상황분석

: 요구분석이 필요한 상황을 이해하고 요구분석에서 필요한 정보를 분석하는 단계

#### 2단계: 목적결정

: 요구분석을 통해 어떠한 정보를 파악할 것인지 결정하는 단계

#### 3단계: 정보의 출처 확인

: 누가 필요한 정보를 가지고 있는지 정보의 출처를 확인하는 단계

#### 4단계: 분석도구 선정

: 요구분석에 사용할 분석도구 설정

- 현존자료의 분석: 문제에 대한 이해를 얻음. 비용절감.
- 면담: 융통성을 갖는 효과적인 도구(글보다 많은 정보 제공)
- 관찰: 최적의 수행과 실제의 차이를 밝히는 데 효과적 도구
- 그룹회의: 의견수렴 및 의사결정에 효과적, 많은 아이디어 제공
- 설문조사: 응답자의 무기명성 보장, 홍보효과, 결과분석 제시
- 결정적 사태분석: 행동에 초점을 두고 중요한 내용을 강조함으로써 지식과 기능, 태도를 도출할 수 있음.

#### 5단계: 분석계획

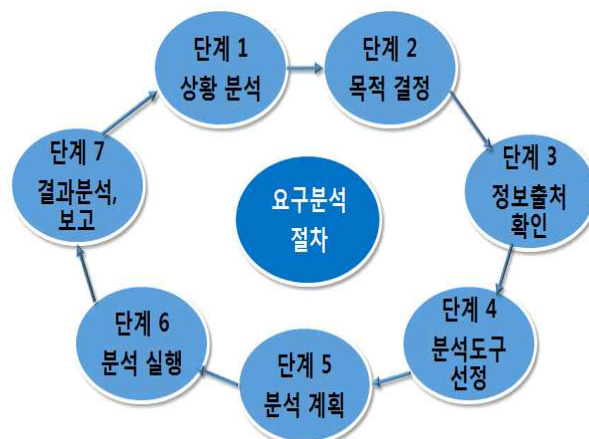
: 본격적인 요구분석을 실행하기에 앞서 실행계획을 수립하는 단계

#### 6단계: 분석실행

: 계획된 일정과 요구분석 단계에 따라 자료를 수집하는 단계

#### 7단계: 결과분석 및 보고

: 자료를 분석하고 해결방안을 제시하고 우선순위를 제시함으로써 의사결정에 도움이 되는 지침을 제공하는 단계

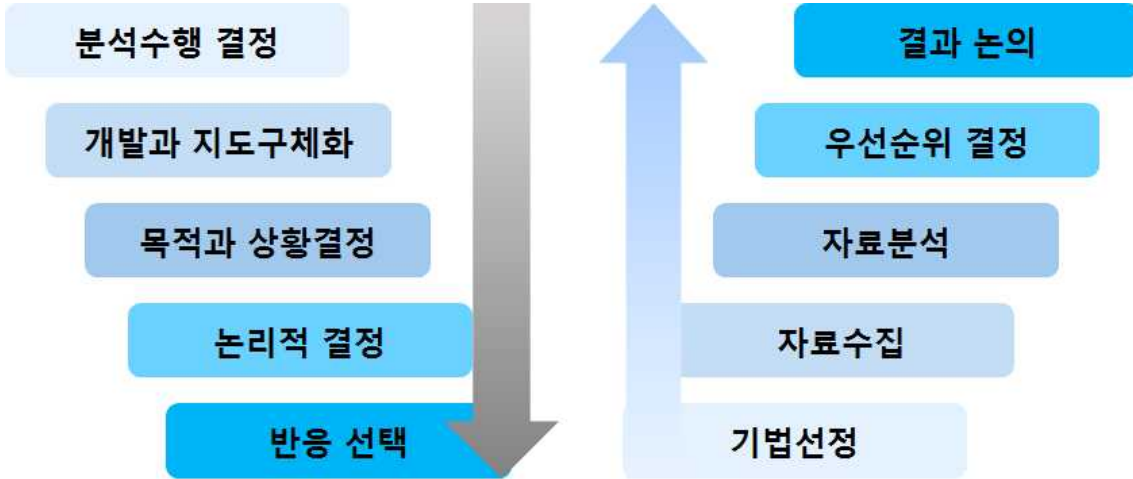


[그림] 요구분석 절차



## 2) 요구분석 절차 및 우선순위 설정

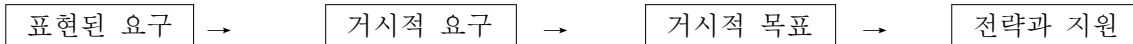
청소년기관이 갖고 있는 현실적 역량, 예산, 인적·물적 자원을 고려하여 우선적으로 개발해야 할 것을 위계화 시켜 순차적으로 결정해 나가는 것



[그림] 요구분석과 우선순위 설정과정

### (1) 분(Boone)의 우선순위 설정방식

- ① 초기의 정제되지 않은 요구를 정리한다.
- ② 활용가치가 높은 거시적 요구로 통합한다.
- ③ 특정 준거와 포괄적 항목으로 통합한다.
- ④ 목표와 구체적 내용을 구성하고 전략과 구체화를 한다.
- ⑤ 정상적 프로그램으로 가시화한다.



### (2) 놀스(Knowles)의 우선순위 설정방식

- ① 확인된 모든 여과의 수용은 불가능하다.
- ② 적절한 여과장치가 필요하다.
- ③ 지향하는 철학이나 이념을 수용하고 기관목적에 연계한다.
- ④ 특성상 모든 청소년 요구충족은 불가능하다.
- ⑤ 잠재적 고객의 흥미를 고려한다.



### (3) 보일(Bolye)의 우선순위 설정범주

- ① 사회 및 지역사회
- ② 고객(청소년)
- ③ 정치적 구조
- ④ 조직
- ⑤ 자원
- ⑥ 개인적 가치와 지각



[그림] 보일(Boyle)의 우선순위 설정 범주



## 5주차 1차시 - 청소년복지지원법과 프로그램

### 1. 청소년복지지원법의 개요

#### 1) 제정배경

- ① 청소년의 복지 향상에 대한 구체적인 시책을 마련하기 위하여 필요한 사항을 정함.
- ② 미래사회의 주역이 될 청소년들의 삶의 질 향상과 최적의 성장·발달을 도모.

#### 2) 헌법 및 기본법과의 관계와 최근 흐름

- ① 국가는 노인과 청소년의 복지향상을 위한 정책을 실시할 의무를 진다(헌법 제 34조 제4항)는 규정을 구체적으로 실현하기 위함.
- ② 청소년복지지원법은 청소년기본법 제49조 제4항에 따라 청소년복지 향상에 관한 사항을 규정함을 목적으로 함.

#### ※ 제49조(청소년복지의 향상)

- ① 국가는 청소년들의 인식·태도·생활 등에 관한 사항을 정기적으로 조사하고, 이를 개선하기 위하여 청소년의 복지향상 정책을 수립·시행하여야 한다.
- ② 국가 및 지방자치단체는 기초생활의 보장, 직업재활훈련, 청소년활동지원 등의 시책을 추진함에 있어서 정신적·신체적·경제적·사회적으로 특별한 지원을 필요로 하는 청소년에 대하여 우선적으로 배려하여야 한다.
- ③ 국가 및 지방자치단체는 청소년의 삶의 질을 향상하기 위하여 구체적인 시책을 마련하여야 한다.
- ④ 제1항 내지 제3항의 규정에 관하여는 따로 법률로 정한다.
- ⑤ 청소년복지지원법은 사회·경제적인 특별한 지원이 필요한 청소년과 교육적인 선도가 필요한 비행청소년에게 기초생활 보장, 학업·의료 지원, 직업능력 강화와 상담·수련·체육활동 등의 다양한 활동을 통하여 자립 및 자활을 할 수 있는 복지서비스의 제공을 제도화
- ⑥ 모든 청소년에 대한 인권의 보장, 건강과 안전의 보장, 경제적 자립지원 등에 대한 사항을 명확히 규정하여 청소년들의 삶의 질 향상과 최적의 성장·발달을 도모
- ⑦ 청소년복지지원법이 제정됨으로써 (수련)활동과 보호 위주의 청소년 육성 법률체계에 복지부분이 보완되어 균형 있는 청소년육성을 위한 기반이 마련

### 2. 청소년복지지원법의 주요조항

#### 1) 용어의 정의

- ① “청소년”이란 「청소년기본법」 제3조 제1호 본문에 해당하는 사람
- ② “청소년복지”란 「청소년기본법」 제3조 제4호에 따른 청소년복지



“청소년복지”라 함은 청소년이 정상적인 삶을 영위할 수 있는 기본적인 여건을 조성하고 조화롭게 성장·발달할 수 있도록 제공되는 사회적·경제적 지원

- ③ “보호자”란 친권자, 법정대리인 또는 사실상 청소년을 양육하는 사람
- ④ “위기청소년”이란 가정문제가 있거나 학업 수행 또는 사회 적응에 어려움을 겪는 등 조화롭고 건강한 성장과 생활에 필요한 여건을 갖추지 못한 청소년

## 2) 청소년의 우대 등

- ① 국가 또는 지자체는 그가 운영하는 수송시설, 문화시설, 여가시설 등을 청소년이 이용하는 경우 그 이용료를 면제하거나 할인할 수 있음(아래 청소년이용시설은 할인 권고)
  - 국가 또는 지자체의 재정적 보조를 받는 자
  - 관계법령에 따라 세제상의 혜택을 받는 자
  - 국가 또는 지자체로부터 위탁을 받아 업무를 수행하는 자
- ② 면제 또는 할인 받으려는 청소년은 시설의 관리자에게 나이를 확인할 수 있는 증표 또는 자료를 제시하여야 함
- ③ 청소년증 발급
  - 시도지사 또는 시군구청장은 9세 이상 24세 이하의 청소년에게 청소년증을 발급할 수 있음.
  - 청소년증은 양도하거나 빌려주어서는 안 됨.
  - 청소년증 외 동일한 명칭 또는 표시의 증표를 제작, 사용해서는 안 됨.
  - 청소년증 발급에 필요한 사항은 여성가족부령으로 정함

## 3) 청소년의 건강보장

- ① 건강한 심신의 보존(국가 및 지자체의 시책 수립 의무 + 보호자의 노력)
- ② 체력검사와 건강진단
  - 국가 및 지자체는 청소년의 체력검사와 건강진단을 실시할 수 있음.
  - 그 결과를 청소년 본인에게 알려주어야 함.
  - 전문기관 또는 단체에 위탁가능
  - 국가 및 지자체는 건강진단 결과의 분석을 통해 시책 수립, 시행 의무(분석 위탁가능)
  - 건강진단 결과의 공개 금지

## 4) 지역사회 청소년종합지원체계 구축, 운영

- ① 지자체의 장은 관할구역의 위기청소년을 조기에 발견하여 보호하고, 청소년복지 및 「청소년기본법」 제3조 제5호에 따른 청소년보호를 효율적으로 수행하기 위하여 지방자치단체, 공공기관, 「청소년기본법」 제3조 제8호에 따른 청소년단체 등이 협력하여 업무를 수행하는 지역사회 청소년종합지원체계를 구축·운영하여야 함.
- ② 국가는 종합지원체계의 구축·운영을 지원하여야 함.
- ③ 종합지원체계는 반드시 포함되어야 하는 기관 또는 단체 등 종합지원체계의 구성 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정함.
  - 법 제29조에 따른 청소년상담복지센터 및 법 제31조에 따른 청소년복지시설



- 「성매매방지 및 피해자보호 등에 관한 법률」 제5조에 따른 청소년 지원시설
  - 「청소년기본법」 제3조 제8호에 따른 청소년단체
  - 「지방자치법」 제2조에 따른 지방자치단체
  - 「초·중등교육법」 제2조에 따른 학교
  - 「경찰법」 제2조 제2항에 따른 지방경찰청 및 경찰서
  - 「공공보건의료에 관한 법률」 제2조 제3호에 따른 공공보건의료기관
  - 「지역보건법」 제7조에 따른 보건소(보건의료원을 포함한다)
  - 「법무부와 그 소속기관 직제」 제39조의2에 따른 청소년 비행예방센터
  - 「고용노동부와 그 소속기관 직제」 제19조 및 제23조에 따른 지방고용노동청 및 지청
- ④ 지자체의 장은 통합지원체계의 원활한 운영을 위하여 운영위원회를 둘 수 있음.
- ⑤ 주민의 자원 활동을 지원할 수 있음.
- ⑥ 상담과 전화 설치 (24시간 핫라인, Help Call 1388)

### 5) 위기청소년 지원

- ① 국가 및 지자체는 위기청소년에게 효율적이고 적합한 지원을 하기 위하여 위기청소년의 가족 및 보호자에 대한 상담 및 교육을 실시할 수 있음(권고, 저소득층 실비지급)
- ② 위기청소년 특별지원
- 위기청소년에게 필요한 사회적·경제적 지원
  - 생활지원, 학업지원, 의료지원, 직업훈련지원, 청소년활동지원 등 대통령령으로 정하는 내용에 따라 물품 또는 서비스의 형태로 제공하는 게 원칙(다만, 반드시 필요하다고 인정되는 경우 금전형태 제공 가능)
  - 청소년 본인 또는 그 보호자, 청소년지도자, 교원, 사회복지사, 담당공무원이 신청할 수 있음(본인신청 외 해당 청소년 동의 필요)
- ③ 청소년 가출 예방 및 보호 지원 : 청소년쉼터의 설치, 운영 및 사후지원
- ④ 학업중단청소년에 대한 지원 : 학업중단청소년이 학업에 복귀하고 자립할 수 있도록 필요한 시책 마련, 시행
- 초등학교, 중학교 또는 이와 동일한 과정을 교육하는 학교에 입학한 후 3개월 이상 결석하거나 취학의무를 유예한 청소년
  - 제적, 퇴학 처분을 받거나 자퇴한 청소년
- ⑤ 이주배경청소년에 대한 지원 : 무지개청소년센터
- 다문화가족의 청소년
  - 그 밖에 국내로 이주하여 사회 적응 및 학업수행에 어려움을 겪는 청소년

### 6) 교육적 선도(善導)

- ① 대상 : 비행·일탈 청소년, 부적응 청소년
- ② 신청 : 청소년 본인, 보호자, 학교의 장(본인 동의 필요)
- ③ 기간 : 6개월 이내(6개월 범위 한 번 연장가능)
- ④ 선도후견인 지정 가능(청소년지도자, 청소년지도위원)



## 7) 청소년복지지원기관

- ① 한국청소년상담복지개발원 : 舊 한국청소년상담원
  - 상담 및 복지와 관련된 정책연구, 사업개발, 자료제작, 인력의 양성 등
  - 기타 사항은 민법 중 비영리 재단법인 규정 준용
  - 청소년상담복지센터 : 舊 청소년(상담)지원센터 (시도, 시군구)
- ② 이주배경청소년지원센터 : 무지개청소년센터

## 8) 청소년복지시설

- ① 청소년쉼터 : 가출청소년 상담, 주거, 학업, 자립 등 지원시설
- ② 청소년자립지원관 : 쉼터지원 후에도 복귀가 어려운 청소년에게 자립능력과 여건지원
- ③ 청소년치료재활센터 : 학습, 정서, 행동상의 장애를 가진 청소년을 대상으로 적합한 치료, 교육 및 재활을 종합적으로 지원하는 거주형 시설



## 5주차 2차시 - 청소년 복지 프로그램 개발

### 1. 청소년 복지프로그램의 유형

- 1) 일반청소년 복지 프로그램
- 2) 빈곤, 결손가정 청소년복지 프로그램
- 3) 장애 청소년복지 프로그램
- 4) 가출, 비행 청소년 복지프로그램
- 5) 학교 부적응 예방 및 개입 프로그램

### 2. 유형별 청소년 복지프로그램 내용

- ① 일반청소년 복지프로그램 내용
  - 청소년문제행동 예방프로그램
  - 유해약물 예방프로그램
  - 청소년 가출 예방프로그램
  - 청소년폭력 예방프로그램
  - 성문제 예방 및 성의식 가치관 프로그램
  - 청소년건강 및 안전 프로그램
  - 청소년인권보호 및 참여 프로그램
- ② 빈곤 결손가정 청소년복지프로그램 내용
  - 교육복지프로그램 - 학업 멘토지원 프로그램
  - 문화복지프로그램 - 찾아가는 문화계승 프로그램
  - 방과후 보호 프로그램
  - 진로상담 프로그램
  - 부적응학생 예방활동 프로그램
  - 약물 오남용 보건 프로그램
  - 사회복지사 파견 지원 프로그램
- ③ 장애청소년 복지 프로그램 내용

프로그램명	주요내용	비고
방과후교실	대상: 일반학교 특수학급 재학생 내용: 학습지도, 학교생활지도, 상담	통합교육은 받고 있으나 적응이 어려운 학생
캠프	대상: 장애학생(초, 중, 고) 내용: 놀이형식 야외활동 캠프, 리더쉽 · 극기훈련 형식의 캠프	방학이용 계절캠프



사회적응훈련 일상생활훈련 사회기술훈련	<p>대상: 정신지체, 발달장애 청소년, 기타 내용: 의·식·주 독립생활, 교통시설·은행업무·장보기·지역문화체험, 친구관계기술, 자기표현 기술 등 일상생활이나 사회생활, 타인과의 관계 능력 개발</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 특수학교 졸업 후 후속 서비스가 없음</li> <li>• 가정에서 생활하되, 기초적인 생활을 독립적으로 수행할 수 있도록 지원. -&gt;직업적응훈련-&gt;보호작업장 근무 등으로 연계되는 것이 최고의 목표임</li> </ul>
	<p>대상: 특수학교 재학생(정신지체, 발달장애 중심) 내용: 학습지도, 생활훈련, 야유회 등</p>	<p>방학기간동안 부모의 자녀 관리에 대한 부담을 경감하기 위해 실시</p>
직업적응훈련 직업전훈련 직업준비훈련	<p>대상: 19세~24세(정신지체, 발달장애 중심) 내용: 직업평가, 직업흥미검사, 직업인으로서의 자세 등 기초교육</p>	<p>일상생활을 어느 정도 수행하나 직업능력, 직업인으로서 기초가 부족한 장애청소년대상</p>
정보활용대회	<p>대상: 15~30세 내용: 정보검색, 게임, OS활용능력, 웹디자인, 프로그래밍 등 정보활용기초능력과 전문능력 검진</p>	<p>한국장애인재활협회(고등학생이상), SK·국립특수교육원(특수학교재학생)</p>
장애청년역량 강화프로그램	<p>대상: 대학생이상 내용: 교육(인권, 소비자권, 리더십), 훈련(연수, 캠프), 해외연수 등</p>	<p>국내 및 해외에서 합리적인 목소리와 대변이 가능한 인력 양성</p>
	<p>대상: 대학생이상 내용: 대학별 동아리, 전국장애대학생 모임 등 장애청소년 자조집단 구성</p>	<p>청소년 networking</p>
장학금지원	<p>대상: 고, 대학 재학생 내용: 국내학비 및 해외유학비 지원</p>	<p>오투기장학금, 한국장애인복지진흥회 등</p>
가족지원 프로그램	<p>대상: 장애청소년, 부모 내용: 부모교육, 형제자매교육, 캠프</p>	<p>장애청소년에 대한 가족의 이해와 수용, 스트레스감소 등</p>
인식개선 프로그램	<p>대상: 장애청소년과 또래집단의 비장애청소년 내용: 통합캠프 장애체험, 1:1친구맺기, 인식개선 교육 등</p>	<p>비장애청소년의 장애청소년에 대한 이해와 수용력 향상</p>

④ 가출, 비행 청소년을 위한 사회복지 프로그램 내용

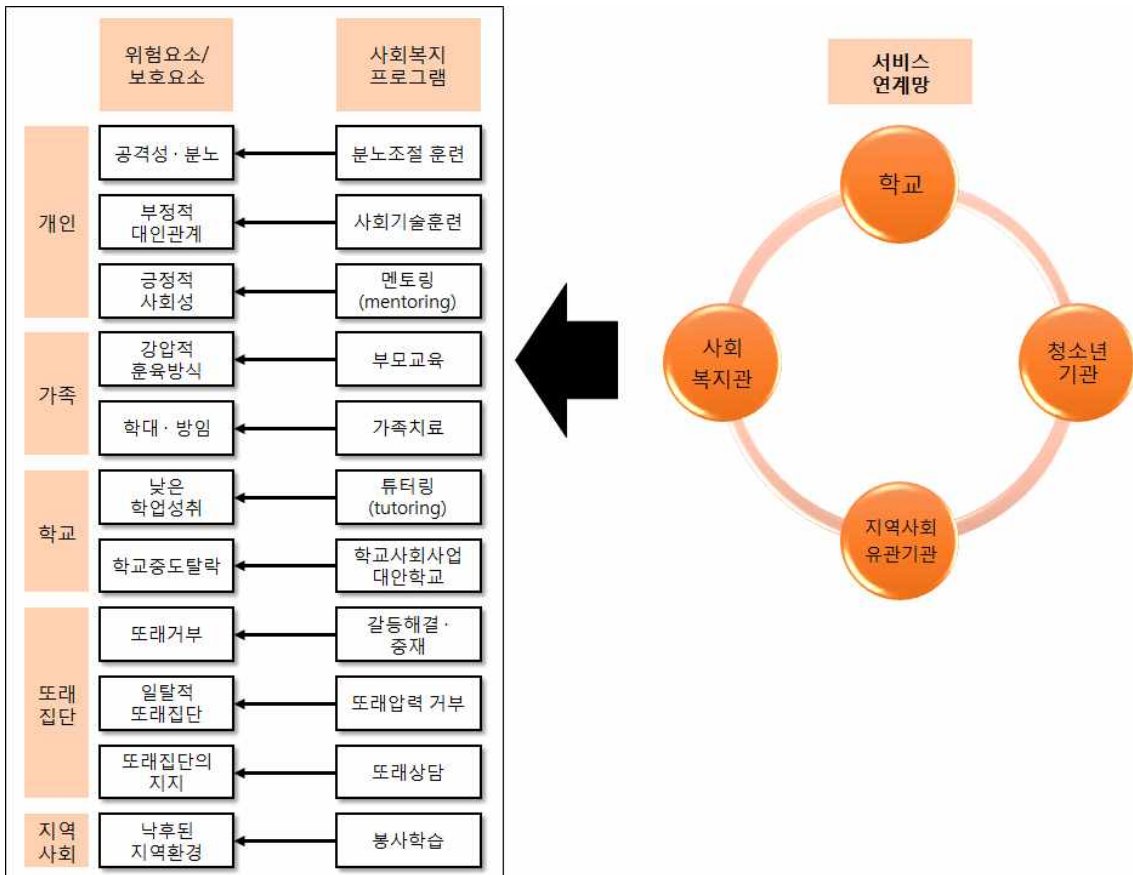
① 청소년 비행과 관련된 위험요소 및 보호요소

체계	위험요소		보호요소
	조기 발생(6-11세)	후기 발생(12-14세)	



개인	<ul style="list-style-type: none"> <li>공격성(남자 아동)</li> <li>충동성</li> <li>과잉행동성향</li> <li>반사회성 행동</li> <li>폭력매체 노출</li> <li>낮은 지능</li> <li>반사회적 태도 및 신념</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>주의집중력 부족</li> <li>위험행동 성향</li> <li>공격성(남자 청소년)</li> <li>낮은 자존감</li> <li>반사회적 태도 및 신념</li> <li>문제행동</li> <li>낮은 지능</li> <li>약물사용</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>일탈행동에 대한 비허용적 태도</li> <li>긍정적 사회성</li> <li>일탈적 행동에 대한 적절한 제재</li> </ul>
가족	<ul style="list-style-type: none"> <li>낮은 사회경제적 지위</li> <li>부모의 반사회성</li> <li>빈약한 부모-자녀 관계</li> <li>강압적, 비일관적 훈육 방식</li> <li>구조적 결손</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>빈약한 부모-자녀관계</li> <li>강압적 훈육방식</li> <li>빈약한 부모의 지도감독</li> <li>부모의 반사회성</li> <li>구조적 결손</li> <li>낮은 사회경제적 지위</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>부모 및 성인과의 지지적 관계</li> <li>또래집단에 대한 부모의 긍정적 평가</li> </ul>

㉔ 가출, 비행 청소년을 위한 사회복지 프로그램 내용





⑤ 학교 부적응 예방 및 개입 프로그램

〈표 V-9〉 학교부적응의 예방 및 개입 프로그램목록

학령 전	초등학교						중학교			고등학교			
	1	2	3	4	5	6	1	2	3	1	2	3	
	학습지원(tutoring) 프로그램												
	학업기술 지원프로그램												
	협동적 학습 프로그램												
	사회기술훈련 프로그램												
	대인관계 문제해결 프로그램												
	공격성 및 분노조절 프로그램												
	주장력훈련 프로그램												
	부모교육프로그램												
	멘토링 프로그램												
	또래중재프로그램												
	갈등해결 프로그램												
	또래압력 거부기술 훈련프로그램												
	자살위험도 사정												
	또래지지망 형성 프로그램												
	인지변화 훈련프로그램												
	통제감 강화 프로그램												



## 6주차 1차시 - 청소년 프로그램 설계절차와 방법

### 1. 청소년 프로그램 설계의 이해

#### 1) 청소년 프로그램 설계의 정의

- 청소년프로그램 설계란?

청소년과 청소년 기관 및 단체의 요구와 필요를 토대로 프로그램의 목표를 정하고, 이를 달성하기 위한 내용과 방법을 선정 및 조직하며, 목표달성 정도를 평가하는 과정이다.

##### (1) 청소년프로그램 설계의 절차

- ① 청소년기관이나 단체가 추구하는 이념에 맞춰 프로그램의 목표를 설정한다.
- ② 설정한 목표를 실행하기 위한 프로그램의 내용을 선정한다.
- ③ 내용을 효과적으로 전달할 수 있는 방법을 선택한다.
- ④ 프로그램의 목표달성 측정을 위한 평가방법과 평가내용을 결정한다.

##### ○ 청소년 프로그램 설계를 위한 질문

- ① 해당 청소년기관 및 단체가 추구하고 있는 목표가 무엇인가?  
→ 프로그램의 목표 설정
- ② 목표를 달성하기 위해 제공할 수 있는 프로그램의 내용은 무엇이며, 이를 어떻게 조직할 것인가?  
→ 프로그램의 내용선정과 조직
- ③ 선정되고 조직된 프로그램의 내용들은 어떤 방법을 통해 효과적으로 전달될 수 있는가?  
→ 프로그램 방법 선정
- ④ 프로그램 목표의 달성 여부는 어떻게 평가될 수 있는가?  
→ 프로그램 평가방법과 평가내용 결정

#### 2) 참가자 분석방법

- 프로그램 설계 시 참가자들의 특성 파악이 중요함.

- 같은 주제, 같은 연령, 같은 학교 프로그램도 청소년 개인의 특성에 따라 프로그램 설계가 달라져야 함.

- 프로그램 참가자 분석들에 대한 학자의 견해

##### ① 크랜턴과 웨스턴(Cranton & Weston, 1989)

→ 연령, 성, 교육적 배경, 지적 특성이나 능력, 정서적·인지적 특성, 지각적·운동적 특성이나 능력 등

##### ② 딕과 카레이(Dick & Carey, 1996)

→ 출발행동, 주제영역에 대한 선행지식, 내용과 전달방식에 대한 태도, 학문적 동기, 교육 및 능력수준, 일반적 학습 선호도, 수업하는 조직에 대한 태도, 집단의 특성 등



③ 블룸(Bloom, 1992)

→ 참가자의 개인적 특성, 학습 전 인지능력 정도와 정의적 특성 분석

**3) 참가자 분석 시 고려사항**

- ① 청소년의 생물학적 특성을 분석해야 한다.
  - 연령: 신체능력이나 경험을 나타내는 지표
  - 성별: 성별에 따라 정서나 경험이 다름.
- ② 청소년의 교육적 배경을 분석해야 한다.
  - 교육적 배경: 교육 수준, 선행 지식, 선행 경험 등
  - 일반적으로 학력(學歷)수준에 따라 지적 경험이 다름.
- ③ 청소년의 정의적 특성을 분석해야 한다.
  - 정의적 특성: 참가자의 태도, 가치, 견해, 신념, 흥미 및 선호도 등
  - 정의적 특성은 학습에 대한 동기, 불안감, 학습 유형과 관련됨.
  - 동기: 흥미, 기억, 망각, 학습, 수행능력에 영향 미침.
  - 불안감: 어느 정도의 불안감은 동기수준을 높이지만, 지나치면 무기력하게 만들 수 있음.
- ④ 청소년의 지각 및 운동적 특성을 분석해야 한다.
  - 프로그램은 시각 및 청각적 채널을 통한 개인지각능력에 의존함.
  - 프로그램 방법이나 자료선정 시 장애 청소년의 배려가 필요함.

**4) 프로그램 설계상의 유의점**

- ① 계획된 프로그램은 참가자의 요구를 만족시킬 수 있는 중요한 수단이 되며, 프로그램을 매개로 지도자와 참가자가 교류한다는 사실을 유념해야 한다.
- ② 프로그램 실시방법이 다양할수록 상황 변화에 유동적으로 대처할 방안을 미리 마련해 두어야 한다.
- ③ 참가자의 자주성을 존중하는 진행을 위하여 청소년의 의견을 개진할 시간을 편성해 두어야 한다.
- ④ 프로그램 설계 시 약간의 긴장감 조성은 필요하지만, 지나친 긴장감을 조성하거나 시간 여유가 없는 것은 바람직하지 않다.
- ⑤ 무엇 때문에 프로그램 활동을 계획하고 실시해야 하는지 등과 같은 의문을 갖고 출발하는 것이 필요하다.

**2. 프로그램 설계의 구성요소**

○ 프로그램 설계의 4요소

: 목표, 내용, 방법, 평가 → 4요소를 고려하여 프로그램을 설계해야 한다.

① 프로그램 목표설정

- 프로그램 목표: 모든 프로그램의 전체 과정을 통하여 달성하고자 하는 행동의 변화
- 프로그램 목표는 프로그램 내용을 선정 및 조직하고, 자원을 선택하며 프로그램을 실행하고,



평가하는 모든 절차의 기준이 된다.

○ 청소년프로그램 목표와 관련된 기본 원리

- ① 목표는 청소년의 요구와 더불어 청소년의 바람직한 성장과 교육적인 의미를 담아낼 수 있어야 한다.
- ② 현재의 사회적 요구와 더불어 미래의 사회적 요구에 대한 진단을 토대로 청소년에 대한 사회적 기대를 목표에 포함해야 한다.
- ③ 목표는 프로그램의 내용과 방법을 선정하고 조직하며, 평가방법을 선정하는 데에 명확하고 구체적인 기준을 제시할 수 있어야 한다.
- ④ 목표를 설정할 때에는 청소년과 청소년기관 및 단체의 요구만이 아니라 프로그램 개발자, 프로그램 진행자 등 프로그램과 관련되는 구성원이 모두 직·간접적으로 참여하는 것이 바람직하다.
- ⑤ 프로그램에 직·간접적으로 참여하는 구성원 모두가 목표의 효과적인 달성을 위해서 목표를 숙지하며, 자신의 역할과 관련된 목표를 재확인하고 반영해야 한다.

※ 청소년프로그램의 목표 수립 시 고려해야 하는 요구

- 청소년: 개인의 요구와 필요를 반영해야함(국제교류, 진로, 리더십, 보건, 인터넷 등)
- 청소년기관 및 단체의 요구: 고유의 이념과 목적에 따른 요구가 목표에 반영되어야 함.
- 사회적 요구: 가족, 지역사회, 국가 단위의 사회발전을 위한 사회적 요구가 모색되어야 함.

**2) 프로그램 내용선정과 조직**

(1) 프로그램 내용선정

: 프로그램 목표를 실현하기 위한 요구, 시간, 집단 크기 등 조건에 따라 구체적인 내용을 선정하는 것

<프로그램 내용선정 시 고려해야하는 기준>

- ① 청소년 및 청소년기관 및 단체, 사회의 요구를 포함해야한다.
- ② 프로그램 목표에 따라 기대되는 성과를 고려해야 한다.
- ③ 주어진 조건에서 최소의 비용으로 최대의 효과를 내도록 해야 한다.
- ④ 청소년의 경험이나 능력에 적절한 내용이어야 한다.
- ⑤ 사회적 상황이나 요구에 부응할 수 있어야 한다.
- ⑥ 청소년의 특성에 따라 전인적 성장과 발달에 도움이 되는 것이어야 한다.

(2) 프로그램 내용조직

: 프로그램 내용선정 후 이를 효율적으로 전달하기 위해 어떻게 조직해야 할 것인지 모색하는 것

- 내용을 조직할 때에는 계열성의 원리, 계속성의 원리, 통합성의 원리가 고려되어야 함.

① 계열성의 원리

- 계열성: 프로그램 내용을 일정한 기준에 따라 하나의 부류로 묶는 범주화 (프로그램 내용의 종적 조직과 관련 됨)
- 프로그램의 효율성을 위해 선정된 내용 중 비슷한 것을 범주화함.



- 프로그램의 점진적이고 효율적인 성과를 위해 연역적 또는 귀납적 논리성을 통해 범주화해야 함
- 연대순, 쉬운 것에서 어려운 것으로, 단순한 것에서 복잡한 것으로, 일반적인 것에서 특수한 것으로, 전체에서 부분으로, 청소년의 발달단계에 따라 조직해야 함.

② 계속성의 원리

- 계속성: 프로그램의 내용 간에, 수준 간에 계속성을 유지하는 것
- 참여자의 경험과 계속성을 유지하도록 하는 것
- 동일한 내용을 단순하게 반복하거나 점진적으로 심화하고 확대하며 반복하는 것
- 연속적이고 반복적인 내용이 조직을 통해 학습효과를 높일 수 있음.
- 지식습득, 기능습득, 태도배양 시 반복적인 연습을 거치는 것(계속성의 원리)

③ 통합성의 원리

- 통합성: 서로 관련된 지식들이 연결되고 통합되어 작용할 수 있도록 계획하고 운영하는 것 (프로그램 내용의 횡적 조직과 관련 됨)
- 어떤 특정 내용을 다룰 때 그 내용과 연관되는 다양한 영역이 통합되어 있음.
- 통합능력은 고등사고력에 해당함.
- 청소년프로그램을 통해 참여자가 통합적 사고능력을 배양하도록 유념해야 함.

3) 프로그램 방법 선정

: 프로그램 내용선정 및 조직 후에 효과적으로 청소년에게 전달할 방법을 강구해야 함.

<청소년프로그램 방법 선정 시 고려해야하는 원리>

① 자기주도성 원리

- 자기주도성: 참가자 스스로 프로그램에 대해 요구하고 요구를 성취할 수 있도록 목표를 설정하며, 목표달성에 필요한 내용과 방법을 선정, 조직하며, 프로그램의 제반활동을 수행하고 스스로 성취한 결과를 평가하는 것
- 자기주도적인 방법은 내적 동기를 강하게 하여 자율성과 독립성을 키우는 계기가 됨.

② 협동성 원리

- 청소년이 참가 동료들과 함께 프로그램의 활동을 전개하며 상호작용과 파트너십의 의미를 알아가고 그 효과성을 확인해가는 것

③ 다양성의 원리

- 참가자의 이질적인 특성을 반영하고 수렴하기 위해 프로그램 방법을 다양하게 모색해야 함.
- 청소년의 다양하고 새로운 욕구를 충족시키기 위해 새로운 매체활동 등을 활용함.

④ 참여성의 원리

- 프로그램 기획 단계에서 평가단계의 전 과정에 프로그램 담당자와 참여 청소년이 함께 하는 것
- 참여로 인해 청소년의 주체적이고 적극적인 활동이 가능하고, 민주시민성을 함양하는 데 도움을 줌.
- 참여를 통해 청소년은 프로그램의 목표, 내용, 방법 등을 더 잘 이해하고 주인의식을 갖게 됨.



〈내용에 따른 최적의 프로그램 방법〉

구분		내용
지식	기억 이해	게임, 기억법, 강의, 토의, 사례연구, 견학
지능	신체 지적(정신적) 사회	시범, 비디오 등 시각자료, 실습, 실제상황 설정연습, 강의, 사례연구, 과제해결, 실습, 작업연습, 시범, 시청각, 실제상황 체험, 역할극
태도	인정 충성, 헌신 순응	집단적으로 제도변경, 환경조작, 장기간 체험(사례연구)

#### 4) 프로그램 평가

- 프로그램 설계 시 평가에 대해서 구체적으로 미리 작성해야 한다.
- 목표성취도, 평가범위, 평가 설계의 적절성, 평가모형, 자료수집 방법, 분석방법, 예산, 평가일정, 평가의 제한점 등에 대해 설계해야 함.

〈프로그램 평가 설계를 위해 고려해야 할 기본원리〉

1. 프로그램 평가는 활동과정에서 다양한 사상, 조건, 또는 상태들에 대한 바람직성을 평가하게 됨.
  - 바람직성에 대한 평가는 가치체계를 수반한다.
2. 프로그램 평가는 현장 또는 실제 활동상황 속의 평가이다.
  - 활동을 더욱 승화 발전시킬 수 있는 해결책을 강구하기 위한 평가이다.
3. 프로그램 평가는 차후 의사결정 또는 정책 수립을 위해 필요한 과정이다.
4. 프로그램 평가는 지속적이고 종합적으로 전개되어야 평가목적을 성취할 수 있다.
  - 프로그램 평가는 순환적, 재생적, 계속적인 과정이다.



## 6주차 2차시 - 청소년프로그램 설계 지도안

### 1. 청소년 프로그램 지도안 구성

프로그램의 목표, 내용, 방법, 평가 등이 선정되면 이를 토대로 프로그램에 대한 전반적인 계획을 하나의 문서로 만든다.

#### <프로그램 설계(예시)>

① 프로그램소개	
-프로그램명	2. 참가자 특성
-대상	3. 프로그램 목표
-강사	4. 프로그램 내용
-인원	5. 프로그램 방법
-기간	6. 프로그램 평가
-시간	7. 예산
-장소	8. 유의점

프로그램 지도안은 프로그램의 시간, 프로그램 내용의 수준과 양 등에 차이가 있지만, 일반적으로 도입, 전개, 정리로 구분하여 작성한다.

#### <프로그램 지도안 작성(예시)>

단계	시간	내용
도입	20분	참가자 파악, 목표와 과제제시, 동기유발, 주의환기, 평가방법 제시 등
전개	80분	새로운 내용습득, 과제해결 노력, 해결방법 탐색 등
정리	20분	내용정리, 성과확인, 평가, 방향제시 등



〈프로그램지도안〉

프로그램명	너와 나	학습회기	1회기
학습주제	서로에 대한 이해	시간	90분
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 자신이 친구들과 다름을 이해한다.</li> <li>· 친구들의 입장에서 이해하고 공감한다.</li> </ul>		
유의사항	친구들의 의견을 수용하고, 나와 다른 의견에 대해 비판하지 않는다.		

단계	시간	활동내용	비고
도입	5분	본 주제의 의미와 목표를 소개한다.	
전개	70분	〈활동지 1〉을 통해 소설 속 등장인물 중 학교폭력의 피해자, 가해자, 방관자의 입장과 감정에 대해 토론한다.	
		토론과정에서 친구들의 관점과 입장을 이해한다.	
		소설 속 등장인물 중 학교폭력의 피해자, 가해자, 방관자의 입장과 감정에 공감한다.	
정리	15분	다름에 대한 인정과 공감의 중요성을 확인한다. 자신의 활동의 의미를 되새긴다.	

## 2. 청소년 프로그램 자료 개발

: 프로그램 설계단계에서 결정한 사항에 따라 프로그램과 관련된 자료를 개발하는 것  
- 교재 개발, 매뉴얼 개발, 각종 교육자료 개발 등이 포함 됨.

### 1) 자료 종류와 선택

- ① 인쇄물
  - 프로그램 활동과 관련된 책, 논문, 잡지, 신문, 수업용 교재, 매뉴얼, 계획서, 각종 유인물
- ② 청각물
  - 프로그램 활동과 관련된 각종 오디오 매체나 오디오 파일 등
- ③ 시각물
  - 사진, 슬라이드, 칠판, 그림, 지도, 동영상 매체 및 파일 등
- ④ 시청각물
  - 시각물과 청각물이 혼합된 방식. 영화, TV, 비디오, 각종 동영상물 등
- ⑤ 시뮬레이션
  - 사례학습, 역할극, 컴퓨터 및 첨단기기를 활용한 각종 시뮬레이션 등
- ⑥ 예시
  - 학습자에게 실제로 보여주게 되는 실물 모형, 견본, 장비, 기자재 등



## 2) 자료 선정 및 개발원리

프로그램 자료 개발에 소요되는 시간, 비용, 활용자원을 고려하여 어떤 수준과 방법으로 개발할 것인지 결정해야한다.

### 〈 프로그램 자료 개발 시 고려사항〉

고려사항	내용
이론적 근거	효과적인 자료를 개발하기 위해 프로그램의 목적, 내용에 대한 이론적 근거를 명확히 함
적절성	참가자의 숙달 도에 적절해야 함
반응성	참가자가 알기 쉽고, 도전적이며, 참가자 취향과 선호하는 양식에 반응하여 개발함
흥미	참가자의 관심을 끌고 유지시키면서 참가자가 목적을 달성할 때까지 지속할 수 있도록 고양시켜 줌
전달통로	다양한 전달 통로를 사용함으로써 강화시켜줌
반복	다양한 반복 기법을 사용함
자원	자료개발에 있어 활용 가능한 자원을 파악함
융통성	다양한 학습자와 환경에 적용할 수 있어야함
활동	활동적으로 자료와 상호작용함
피드백	참가자 기준에 비추어 자신의 능력을 비교할 수 있게 도와줌
수정	시간이 지남에 따라 개선될 수 있음

## 3. 청소년 프로그램의 예산수립과 작성

### ※ 프로그램 예산 수립

: 설계단계에서 프로그램 실시를 위해 재정계획을 세우고, 재원을 조달하여 목적에 따라 재원을 할당하는 과정

- 프로그램 개발자는 재정 출처를 확인하고, 비용을 명확히 기록해야 한다.
- 프로그램 참가비로 비용을 충당해야 할 경우 참가비는 강사비, 학습장소 대여비, 홍보비 등 지출비용에 따라 달라진다.



## 1) 예산 수립의 원리

- ① 재정 담당자를 고려한다.
  - 프로그램 재정은 승인하는 사람의 프로그램의 신념에 따라 달라진다.
- ② 특정 예산항목에 대한 한계 액수를 설정한다.
  - 개발비, 전달비용, 평가비용 등을 구분하여 각각의 경우의 한계를 정해두지 않으면 담당자의 편의에 따라 재정이 소요되어 프로그램의 의도 달성이 어렵게 된다.
- ③ 다른 프로그램에서 간접적으로 비용을 충당하는 방법을 고려한다.
  - 필요경비 리스트 작성 후 다른 프로그램과 공동 사용비용을 확인한다.
- ④ 재정 총당금과 보조금을 고려한다.
  - 재정이 어디서 확보되는지 고려할 때 보조금의 경우 조직의 요구에 대응하는 프로그램이 되어야 하고, 참가자가 비용충당을 할 경우 자율적으로 운영될 수 있다.
- ⑤ 회계처리 방법을 고려한다.
  - 조직에서 회계처리 할 수도 있고, 프로그램 담당자가 회계처리를 할 수도 있다.
- ⑥ 참가자의 수업료 부담 정도를 정한다.
  - 참가자 수업료가 너무 많으면 참여율이 저조할 수 있으므로 적정한도를 정해야 한다.
- ⑦ 수업료 이외의 수입원을 고려한다.
  - 보조금이나 후원금 확보 방안을 고려해야 한다.

## 2) 예산내용

프로그램 예산은 크게 개발비용, 전달비용, 평가비용으로 구분할 수 있다.

- ① 개발비용
  - 프로그램을 개발하는 데 소요되는 비용
  - 외부 자원을 활용할 경우 지급되는 비용
  - 조직 내부 인력으로 프로그램 개발할 경우 비용이 들지 않음.
- ② 전달비용
  - 프로그램을 실시하는 과정에서 소요되는 비용
  - 직원 월급, 시설임대료, 참가자 비용, 수업재료비, 학습비용 등
  - 참가자가 체감하는 비용으로 충분히 책정될 경우 프로그램 만족도를 높일 수 있다.
- ③ 평가비용
  - 프로그램 결과를 사후 평가하는 데 소요되는 비용
  - 평가가 필수과정임에도 실제로 소홀히 되는 경우가 많음.
  - 외부 평가전문가를 고용할 경우 예산 책정됨.



## 7주차 1차시 - 청소년 프로그램 마케팅

### 1. 청소년프로그램 마케팅의 이해

#### 1) 청소년프로그램 마케팅의 의미

##### (1) 프로그램 마케팅의 의미

##### ○ <프로그램 마케팅의 의도>

- 프로그램에 대한 자세한 정보를 고객에게 알림.
- 프로그램에 참여를 유도함.
- 프로그램을 새롭게 재개정하기 위함.

##### ○ <마케팅 유사용어>

- 광고, 홍보, 진흥, 모집
- 공통점: 잠재적 참가자의 참여유도

##### ○ <마케팅 용어사용>

- 주로 영리기관에서 사용하였음.
- 공익을 추구하는 비영리단체의 활동

##### ○ <마케팅의 보편적 개념> 코틀러(Kortler, 1972)

- 보편적 마케팅
  - : 개인들이 참여하는 사회적 활동은 다양한 형태의 가치교환의 활동으로 환원되며, 마케팅은 어떻게 개인들의 가치 교환활동을 발생시키고, 자극하고, 촉진할 것인가에 관심을 두고 있다.
  - 보편적 마케팅은 참가자 스스로가 활동을 가치 있는 것으로 여기고, 활동을 지속해나가도록 하는데 관심을 갖는 것

##### ○ 보편적 마케팅의 네 가지 원리

##### ① 마케팅은 사람들이 벌이는 활동이다

- 마케팅은 어떤 개인이나 집단이 혼자 수행할 수 있는 것이 아니다.
- 마케팅은 상호작용의 대상으로 개인이나 집단이 분명히 존재하는 상황에서 발생할 수 있는 활동이다.

##### ② 마케팅에 참여하는 주체는 반드시 상대방이 추구하는 어떤 반응수준을 갖고 있다.

- 상대방에게 행하는 행위에 대해 상대방으로부터 일정한 내용과 방식의 반응을 기대하고 있다.
- 상대가 반응을 보이지 않거나, 어떤 반응을 보여도 상관없다는 태도는 지속적인 가치교환의 활동이 이루어질 수 없도록 하는 것이다.

##### ③ 주체가 상대방으로부터 기대하는 반응을 얻을 확률은 가변적이다.

- 마케팅이란 공급자가 기대하는 수요자의 반응을 높이기 위해 벌이는 활동이다.
- 청소년이 프로그램에 대해 보다 만족하고, 지속적으로 참여할 수 있도록 요구분석, 만족도



평가 등의 피드백을 하면서 청소년의 만족도를 높여나갈 필요가 있다.

④ 마케팅이란 서비스의 제공 주체가 자신이 기대하는 반응을 얻을 확률을 높이기 위한 활동이다.

- 이를 위해 상대가 원하는 가치에 대한 정보를 수집하고 제공하는 것이 중요하다.
- 마케팅 활동은 시장에서 필요로 하는 것, 유용한 것으로 여기는 가치를 담아내기 위해 시장의 요구조사를 하게 되며, 그 결과를 토대로 긍정적인 반응을 얻을 수 있는 총체적인 활동이다.

※ 청소년프로그램 마케팅이란.

- 청소년들이 프로그램에 대해 긍정적인 반응을 하고 보다 많이 참여하도록 하는 반응 추구의 성향을 기반으로 하는 일련의 절차이다.

○ <교환활동으로서의 마케팅>

- 청소년의 요구를 충족시킬 수 있는 프로그램을 제공함으로써 청소년기관 및 단체가 원하는 가치를 획득한다는 점에서 마케팅은 교환활동으로 이해할 수 있다.
- 교환활동을 효율적으로 하기 위해 청소년에 대한 사회적 요구와 청소년의 요구를 조사하고 실행계획을 수립하게 된다.
- 의도적이고 조직적으로 이루어지는 활동: 마케팅 전략 수립활동

## (2) 청소년프로그램 마케팅의 필요성

과거에는 청소년프로그램은 공공기관이 주관하는 비영리적 성격을 주로 갖고 있었음.

: 대부분의 청소년은 학생이며, 학생들은 학교교육에 매여 있었기 때문임.

- 청소년프로그램에 대한 요구가 적었음.
- 최근 정보화, 국제화 등의 사회변화로 청소년프로그램에 대한 사회적 수요가 급격히 늘어나고 있음.
- 공공기관 뿐만 아니라 영리목적 민간단체의 청소년프로그램 증가

○ 최근 청소년에 대한 인식변화

: 청소년을 능동적 참여의 주체로 여김에 따라 마케팅의 필요성 증대됨.

○ <청소년프로그램 마케팅의 필요성>

① 청소년에 대한 사회적 관심과 지원이 급증하고 있다.

- 현재의 사회구성원으로서의 청소년, 생산자와 소비자로서의 청소년에 대한 인식변화로 인해 정부차원의 교육, 복지, 문화적 측면에서의 청소년프로그램을 확대 추진하고 있음.

② 최근 청소년교육은 학교 중심의 지식 위주의 교육에서 벗어나 지역사회의 체험활동을 강화하고 있음.

- 지역사회 연계 청소년 체험활동은 입시에 도움이 되는 스펙이 됨에 따라 비영리청소년기관 및 단체들은 영리목적 청소년프로그램의 확대에 인하여 정체성의 위기, 생존의 위기를 맞게 됨. → 마케팅의 필요성이 절실히 됨

③ 청소년프로그램에 대한 요구가 높아지고, 청소년프로그램의 증가로 인해 청소년의 요구수렴을 위한 다양한 시도가 이루어지고 있음

- 기존의 기관 목적에 따른 주제 중심, 내용중심 프로그램



- 청소년 개인의 요구가 반영되고, 청소년의 만족도를 높이기 위해 다양한 노력을 하고 있음.
- 마케팅: 소비자의 요구와 욕구를 파악하여 그것을 충족시키기 위한 제품이나 서비스를 제공하는 경영활동
- 변화하는 청소년에 대한 사회적 요구와 청소년 스스로의 요구에 부응할 필요가 있음.
- 마케팅의 관점: 청소년은 '고객'으로서 존중됨.
- 마케팅 과정은 청소년의 요구분석에서 출발. 청소년에게 정보를 제공하는 것이 중요함.

○ <비영리마케팅>

:사회적인 아이디어와 실천을 표적 집단에 수용되도록 하기 위한 프로그램의 설계, 실시 및 통제를 의미함.

- 기업 이외의 정부기관, 대학, 박물관, 자선단체 등의 비영리조직들이 그들의 아이디어와 실천이 사회적으로 수용되도록 하기 위해 마케팅기법을 도입하는 것
- 비영리마케팅이 청소년프로그램에도 적용되는 것은 청소년프로그램의 양적 팽창과 청소년의 요구를 수렴하기 위함.



## 7주차 2차시 - 청소년 프로그램 마케팅의 전략과 추진방법

### 1. 청소년프로그램 마케팅 절차

#### 1) 청소년프로그램 마케팅의 개념

- 개념

: 청소년기관 및 단체가 청소년의 프로그램 참여를 확대하기 위한 활동  
마케팅은 교육 참여로 파악되는 가치의 교환을 어떻게 발생시키고 촉진하며, 유지할 것인가에 대한 교육 제공자의 의도적이고 조직적인 활동.

#### 2) 비영리마케팅의 절차

사명의 성립 → 기회 및 위협의 분석 → 조직의 강점과 약점 분석 → 마케팅 목표의 설정  
→ 마케팅 전략의 형성 → 실행계획 형성과 실행 → 피드백과 통제과정

#### 3) 청소년프로그램 마케팅 과정

##### ① 청소년 기관 및 단체의 사명

- 청소년기관 및 단체는 고유의 이념과 목적을 통해 어떤 가치를 실현함으로써 청소년들을 위하는 공익에 이바지하고자 한다.

##### ② 기회 및 위협의 분석

- 청소년기관 및 단체를 둘러싼 외부의 거시적 환경에 관한 분석을 의미함.

##### ③ 조직의 강점과 약점 분석

- 청소년기관 및 단체 내부의 환경  
- 관리와 인적, 물적 자원 등의 장·단점분석

##### ④ 마케팅 목표설정

- 분석을 토대로 청소년기관 및 단체의 성장률, 청소년프로그램의 참여 증가율, 청소년프로그램 만족도 증가율 등과 같이 도달해야할 목표를 양적인 수치로 정하는 것.

##### ⑤ 마케팅 전략 형성

- 청소년기관 및 단체는 청소년프로그램의 목표를 달성하기 위해 청소년 중에 표적 집단을 선정하고 방법을 정하는 과정

##### ⑥ 실행계획 형성과 실행

- 마케팅 실행계획에 따른 마케팅 실행

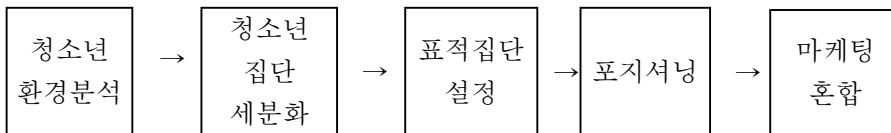
##### ⑦ 피드백과 통제과정

- 마케팅 실행에 대한 피드백과 통제과정



#### 4) 마케팅 전략

- ‘STP전략’과 ‘마케팅 혼합전략’으로 구성됨
- ‘STP’ 전략 : 세분화(Segmentation), 표적집단 설정(Targeting), 차별화된 위치(Positioning)를 정하는 것
- 청소년 개개인의 배경 변인에 따라 세분화하고 청소년기관 및 단체가 주요 대상으로 하는 청소년집단을 표적집단으로 정하며 표적집단을 만족시켜 주기 위해 다른 청소년조직과 차별화된 위치를 정하는 것



〈청소년프로그램 마케팅 절차〉

- 마케팅 혼합전략: STP전략에 의해 설정된 표적집단에서 마케팅 목표를 달성하기 위해 적절한 마케팅 혼합을 어떻게 할 것인지 결정하는 것

#### 5) 청소년집단 세분화

- 개념  
: 다양하고 상이한 배경과 요구를 갖고 있는 청소년을 유사한 집단으로 구분하여 이들에게 맞는 프로그램을 마련하는 것

〈청소년집단을 세분화하는 이유〉

- 청소년들이 다양한 특성과 요구를 모두 충족시킬 수 없음.
- 청소년들이 프로그램을 선택할 때 각기 다른 요구를 갖고 있음.
- 청소년프로그램을 선택하는 욕구, 동기의 변화를 조사하여 마케팅의 기회를 포착하기 위한 것

▶▶ 청소년집단 세분화는 프로그램의 목표에 일차적 관심을 두고 청소년을 선정하는데, 잠재적 참가자들의 다양한 특성과 요구를 고려하면서 대상을 분류한다.

〈청소년집단 세분화의 중요성〉

- 프로그램 참여 대상자가 누구인지 보다 명확하게 파악할 수 있다.
- 프로그램의 내용이나 형식에 대해서도 참여하는 청소년들의 만족도를 높일 수 있다.
- 프로그램 운영 면에서 불필요한 비용을 줄일 수 있다.
- 청소년집단의 요구와 동향에 효율적으로 대처할 수 있다.

〈잠재적 참가자 세분화 기준〉

##### (1) 지리적 변인

- 청소년집단을 세분화하기 위한 첫 단계로 거주 지역에 따라 생활양식의 차이를 구분하는



것 (예. 도시와 농촌)

(2) 인구통계학적 변인

- 청소년들의 연령, 성별, 학습수준, 종교, 가족 수 등에 따라 분류하는 것

(3) 심리적 변인

- 청소년의 참여 동기나 태도, 성격유형, 학습동기 등 심리적 특성에 따른 차이에 근거하여 구분하는 것

(4) 행동 변인

- 청소년들의 참여 성향(청소년이 참여하는 프로그램 수, 주제, 내용, 방법, 등록기간, 이동 거리 등)을 고려하여 청소년집단을 구분하는 것

<표적집단 설정>

- 청소년집단 세분화를 통해 확인된 잠재적 참가자들의 현황을 파악한 후 실제로 어떤 잠재적 참가자들을 주된 대상으로 설정할 것인가에 대해 판단하고, 다른 프로그램과 어떻게 차별화할 것인지 결정해야한다.
- 참여하는 대상을 구분해내고 프로그램의 유형을 다각화하는 의사결정: '표적집단 선택'이라 함.

\* 표적집단을 선택하는 이유

개발된 프로그램이 안정적이고 효과적으로 운영되도록 하기 위해 핵심대상을 선택해야 함. 선택한 대상에 대한 다양한 홍보 노력을 전략적으로 집중하기 위함.

<표적집단 선택의 전략>

(1) 비차별적 마케팅 전략

: 세분화된 잠재적 참가자들 간의 차이를 고려하지 않으며, 자연스럽게 모든 참가자들에게 하나의 프로그램을 갖고 접근하고 홍보하고, 실행하는 것

(2) 차별적 마케팅 전략

: 세분화된 청소년집단에 따라 구별되는 프로그램을 제공하고 그 운영과 홍보방식도 개개인 또는 집단의 차이를 고려하여 차별화 하는 것

(3) 집중적 마케팅 전략

: 세분화된 잠재적 참가자들 가운데 프로그램의 목적과 청소년기관 및 단체의 특성에 가장 잘 부합될 수 있는 대상을 실제 대상으로 선정하여 이들의 요구에 적합한 방식으로 프로그램을 운영·홍보하는 것

6) 포지셔닝

- 포지셔닝

: 청소년집단 세분화와 표적집단 설정이 이루어진 후 차별화된 위치를 정하고 부각시켜야 한다.

- 포지셔닝이란

: 자리매김하는 것으로 청소년 마인드에 프로그램에 대한 차별화된 또는 특정한 위치를 차



지하는 것

- : 표적집단에서 함께 경쟁하는 다른 청소년기관 및 단체의 청소년프로그램과 구별되는 해당 프로그램의 특성을 명확하게 자리 잡게 하는 것
- : ‘이미지’와 같은 용어. 청소년들의 지각 속에 그려져 있는 이미지를 확인하는 일
- : 청소년프로그램에 대한 상호 교환된 지각을 의미함.
- : 이미지와의 차이- 표지셔닝은 경쟁 프로그램과 비교되는 청소년 마음속의 차별화된 인상임.
- (예. 강사진을 기준으로 표지셔닝 하는 경우 - 우리 기관의 강사진이 다른 기관의 강사진 보다 전문성 있고, 재미있다는 표지셔닝을 하는 것이 효과적임)

### 7) 마케팅 혼합

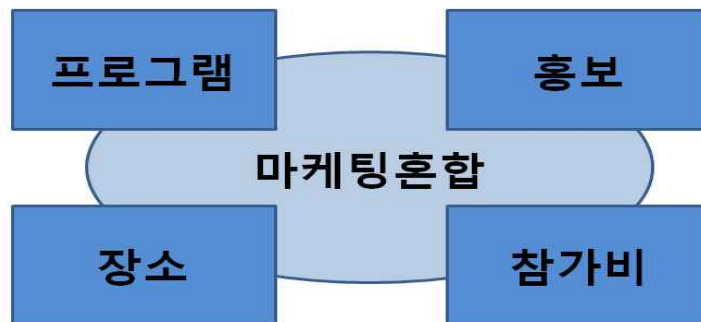
청소년의 참여를 높이기 위해서는 청소년들이 프로그램을 선택하고 참여하는 의사결정 과정에 의도적이고 조직적인 개입을 시도하는 마케팅 혼합의 필요성이 대두되고 있다.

※ 마케팅 혼합이란

: 프로그램의 마케팅 목표를 달성하기 위해서 여러 가지 수단들을 조합하는 것이다.

<마케팅 혼합의 4모델>

- 4모델: 제품, 홍보, 장소, 가격 → 프로그램, 홍보, 장소, 참가비



청소년프로그램 마케팅 혼합

◇ 마케팅 전략이란

: 공급자가 제공하는 제품의 주요 소비자 계층을 명확히 규정하고, 이들 소비자의 성향, 요구 등을 파악하는 시장분할 활동을 통해서 얻어진 정보를 바탕으로 마케팅 혼합의 요소에 대한 구체적인 계획이다.

◇ 청소년프로그램 마케팅 전략

: 청소년에 대한 분석을 통해 수집된 정보를 바탕으로 청소년들에게 적합한 프로그램, 참가비, 장소 그리고 홍보차원의 구체적인 정보를 모색해야 함.

◇ 프로그램

: 최근 청소년의 프로그램 참여는 의무적인 경우도 있지만 자발적 참여가 늘고 있는 추세임.



청소년의 프로그램 선택은 관심과 흥미, 프로그램 참여를 통해 기대되는 가치 등을 고려하여 이루어짐.

- 청소년프로그램 개발자는 프로그램이 청소년이 기대하는 것을 어떻게 줄 수 있으며, 그것에 대해 어떻게 홍보할 것인가를 마케팅 차원에서 생각하게 됨.
- 청소년의 참여율 제고를 위한 프로그램차원의 노력은 청소년이 원하는 흥미나 가치 등의 속성을 어떻게 내포할 것인가와 직결됨.

◇ 비더(Beder, 1986): 가시적 속성과 핵심적 속성 이해의 필요성을 지적함.

<가시적 속성>

- : 참가자에게 외형적으로 보이는 조건들을 지칭하는 것
- 학습자료, 교재의 품직, 강의실 시성, 강사 경력, 등록절차, 부가서비스 제공 등

<핵심적 속성>

- : 프로그램이 궁극적으로 제공하는 것, 참가자들이 프로그램을 통해 얻고자 하는 것
- 청소년의 요구에 부합하는 프로그램 내용
  - 가시적 속성만 강조하면 청소년의 자발적 참여는 어렵다.
  - 가시적 속성을 제대로 갖추지 못하면 프로그램 성공이 힘들다.
- (가시적 속성은 프로그램 경험이 없는 청소년들에게 참여 유도의 요소가 됨)

(1) 홍보

- : 청소년프로그램 제공자가 잠재적 참여 대상자인 청소년에게 적절한 홍보매체를 활용하여 프로그램의 특성과 장점을 알리고, 그 장점을 획득할 수 있는 정보를 제공하는 것
- 청소년은 요구를 갖고 있지만, 그것의 충족방법에 대한 정보가 부족할 수 있음.

◇ 홍보는

정보부족을 해소할 수 있고  
 청소년이 무엇을 얻을 수 있는지  
 어떤 가치가 있는지  
 비교판단 할 수 있는 의사결정 과정을 돕는다.  
 프로그램에 대한 정보 제공이 효과적으로 이루어지기 위해서는  
 청소년이 쉽게 접할 수 있는 정보 획득 매체를 활용해야 한다.  
 청소년의 특성을 파악하여 효과적인 홍보 전략을 수립해야 한다.  
 예) 학교, 학원, 관련 기관의 홈페이지, SNS 활용

◇ 장소

- : 프로그램을 제공하는 시설
- 청소년기관 및 단체의 공간적 속성과 관련 있음.
- 물리적 편의성과 장소의 상징적 가치를 고려해야 함.

◇ 물리적 편의성

- : 청소년기관 및 단체가 보유하고 있거나 활용 가능한 시설, 접근 편의성, 유용성 등을 말함. 물리적 편의성은 참여를 주저하는 요인이 될 수 있음.



- 청소년의 요구와 신체 요건을 고려하여 환경을 개선하고, 프로그램 주제와 내용을 담아 낼 수 있는 시설을 확보해야 함.
- 교통수단을 안내하거나 제공해야 함.
- 청소년이 물리적 이동이 어렵거나 시설 및 장비비용이 부담될 경우: 시뮬레이션이나 사이버 프로그램을 고려할 수 있음.

◇ 상징적 가치

- 잠재적 참여자가 인식하는 상징적 가치를 의미함
- 청소년이 공유하고 있는 청소년 기관 및 단체의 이미지, 태도, 성향
- 청소년들이 프로그램에 참여하는 행위가 사회적으로 갖는 의미.
- 참여청소년은 자신이 참여하는 청소년기관 및 단체의 성격, 프로그램을 준거로 자신의 사회적 정체성을 규정하기도 하고, 지속적으로 변화하기도 하기 때문에 장소의 상징적 가치가 중요함.

◇ 참가비

- : 프로그램에 참가하기 위해 일정 수준의 등록비를 지불하거나 정부 또는 청소년기관 및 단체의 보조를 받게 됨.
- 프로그램 제공자 입장 : 프로그램 개발 및 운영에 소요경비를 충당하기 위해 프로그램의 가치를 등록비로 정함.
- 참가비의 규모는 참여 의사결정의 주요 요인이 되기도 함.

◇ 청소년이 인식하는 프로그램 가치보다 참가비가 높을 경우

- 프로그램 제공자는 많은 이윤을 창출할 수 있음.
- 참여율이 저조해 짐

◇ 청소년이 인식하는 프로그램 가치보다 참가비가 낮을 경우.

- 프로그램 제공자는 소요비용이 충당되지 않는다고 생각할 수 있음.
- 참여율이 높아짐.
- 프로그램 제공자가 결정하는 참가비는 잠재적 참가자가 동의하고 감당할 수 있는 합리적 수준으로 인식되는 것이 중요한 과제임.

## 2. 청소년프로그램 마케팅 기법

프로그램 마케팅은 프로그램에 대한 정보를 청소년에게 알리고, 참여를 유도하기 위한 것이다. 청소년을 대상으로 하는 마케팅 기법은 주로 광고, 홍보, 홈페이지, 이메일, 리플릿, 전화, 구두, SNS 등이 있다.

### 1) 광고

- 경제적 비용을 지출하는 것으로 프로그램을 알리기 위해 TV 및 신문, 잡지에 게재된 광고란이나 우편물 책자 등
- 광고의 기능을 설명하는 개념: AIDMA 법칙



- A: 주의(Attention)
- I : 관심(Interest)
- D: 욕구(Desire)
- M: 기억(Memory)
- A: 행동(Action)

- 청소년의 주의를 먼저 끌고, 청소년이 프로그램에 관심을 갖게 하고, 욕구를 일으키며, 그 관심과 욕구를 기억하여, 프로그램에 지원하고 참여하는 행동으로까지 이끌어내는 것

## 2) 홍보

- 프로그램의 진흥을 위해 비용을 지출하지 않는 것
- 신문, 방송, 잡지 등에 기사화된 기획물이나 인터뷰 등을 통해 비용을 들이지 않고 청소년에게 프로그램을 알리는 것

## 3) 홈페이지

- 청소년프로그램 홍보를 위해 기본적으로 활용되는 방법
- 비용이 들지 않으며 매우 간편한 방법
- 홈페이지는 해당 프로그램만 홍보하는 것이 아니라 프로그램을 개발한 청소년기관이나 단체를 동시에 홍보하는 것을 의미함
- 마케팅 효과와 직접적인 연관이 있음.
- 지속적인 홈페이지 관리 필요함.

## 4) 이메일

- 홍보에 많이 활용되는 방법임.
- 홍보대상이 명확할 때 매우 효과적임.
- 이메일을 활용할 때에는 과도한 중복을 피하는 것이 중요
- 홍보담당자는 이메일 주소 중복을 검토하고 최소화하는 것이 필요함.

## 5) 리플릿

- 청소년프로그램 홍보에 일반적으로 활용되는 방법 중 하나
- 어느 정도의 비용이 발생하지만, 프로그램에 대한 전반적인 것을 간명하게 알릴 수 있는 수단
- 시각적인 도안, 세련된 문구, 간명한 홍보 내용 등을 잘 고려하면 구두나 전화보다 홍보 효과가 높게 나타날 수 있음.

## 6) 전화

- 프로그램 담당자가 전화를 활용하여 잠재적 참가자(청소년) 또는 학교, 동아리 지도교사 등에게 프로그램에 대해 구체적으로 설명하면서 관심과 협조를 당부하는 경우



- 전화는 관심이 많지 않은 청소년에게 직접적으로 참여를 유도할 수 있음.
- 궁금한 점에 질문 받고 추가로 설명할 수 있음.
- 학교나 동아리 교수들에게 홍보를 부탁하기 위해서는 전화 등을 통한 직접 전달이 효과적일 수 있음.

## 7) 구두

- 직접적인 접촉을 통해 프로그램을 구두로 홍보하는 것
- 프로그램 홍보에 영향력을 미치거나 관심 있을 것으로 판단되는 대상을 직접 찾아가 홍보하거나 협조를 부탁하는 것이 가장 정확하고 효과가 높은 방법
- 홍보 대상자에 대해 지속적인 관심을 가져야함
- 장기적인 협력관계를 맺을 수 있도록 홍보계획을 기획하는 것이 필요함.
- 홍보대상의 궁금점에 대해 답변이나 추가 설명이 가능하고 설득이 가능함.
- 프로그램에 대한 질문, 표정, 몸짓 등의 반응을 참조할 수 있음.
- 효과는 높지만 비용과 시간이 많이 소요됨(홍보대상 인원제 제한)

## 8) SNS(social Network Service)

- 인터넷에서 이용자들의 인적 네트워크 형성이 가능한 서비스
- 스마트폰이 대중화 되면서 활성화 되고 있음.
- 블로그, 트위터, 카페, 페이스북 마케팅 등이 활용됨.
- 충분한 이해나 준비 없이 활용을 시작하면 도중에 중단하거나 효과를 반감시키는 결과를 초래할 수 있음.
- 소셜 미디어에 대한 지식을 바탕으로 치밀하게 사전준비 해야 함.



## 9주차 1차시 - 청소년 프로그램 실행 - 도입단계와 전개

### 1. 청소년프로그램 실행의 본질적인 의미

#### (1) 프로그램 실행

- 기획되고, 설계된 프로그램을 체계적으로 실시하여 설정한 목표를 달성하는 과정
- 기획과 설계 등을 실천하면서 목표를 달성하는 과정
- 기획과 설계 등을 평가할 수 있는 핵심과정
- 프로그램 진행자와 청소년이 프로그램 목적달성을 위해 직접적으로 만나는 과정
- 청소년프로그램 활동을 지원, 촉진, 안내 나아가서 그와 관련된 환경을 조성해주는 전략
- 청소년프로그램 실행의 의미
  - : 청소년활동을 지원하고, 촉진하고 바람직한 환경을 조성함으로써 청소년의 바람직한 성장과 발달을 돕는데 의의가 있다.

#### (2) 청소년프로그램 실행의 의미

- 지도자는 프로그램이 실행되는 장을 하나의 ‘공동체’로 형성할 수 있어야 하고, 이를 통해 프로그램의 참여를 촉진할 수 있을 때 그 효과를 극대화할 수 있다.

#### \*여기서 “공동체”란

- : 특정 집단 내에서 그 집단 구성원 상호 간의 깊이 있는 개인적 친밀감, 사회적 응집성, 그리고 도덕적 책무의식으로 특징짓는 항구적 관계의 형성을 의미함.
- 지도자와 청소년들은 실행과정에서 만들어진 공동체에서 상호 간의 이해와 비전의 공유, 깊이 있고 친숙한 상호작용, 서로에 대한 책무수행을 무엇보다 중시하게 된다.
- 프로그램 실행과정은 청소년프로그램 지도자와 청소년들이 서로 프로그램 활동을 통해 순환하고, 상호 작용하는 관계가 형성되면서 배움 공동체로서의 의미를 갖게 된다.
- 프로그램 실행은 청소년활동 과정에서 교수(teaching), 수업(instruction) 등과 유사한 의미를 지니며, 청소년의 활동을 지도하고(guide), 도와주고(helping), 촉진하고(facilitate), 동기를 유발함으로써(motivate) 궁극적으로 청소년의 성장과 발달을 촉진시키는 과정이다.
- 넓은 의미에서 청소년프로그램 실행은 청소년의 학습행위를 유발하려는 체계이다. (학습: 경험이나 훈련을 통한 행동의 변화)
- 청소년프로그램 실행은 학교교육과 같이 지식 위주의 학습활동을 지양한다.
- 청소년프로그램은 학교교육의 한계를 극복하고, 생활 기능상의 제영역과 관련된 행동양식을 습득하는데 적극적으로 기여한다.

#### <청소년프로그램 영역에서 생활기능과 관련된 행동양식 분류>

- 생물적인 기능유지와 관련된 것으로 수면, 휴식, 건강, 식사, 의복, 주거 등에 관계되는 행동양식이다.
- 재화 및 서비스의 생산과 분배와 관련된 것으로 직업, 가사·가정관리에 관한 행동양식이 있



다.

- 구성원의 재생산 및 사회화와 관련된 것으로 결혼, 출산, 자녀의 양육, 교육 등에 관한 행동양식이다.
- 질서유지와 관련된 것으로 정치적 활동, 사회적 활동관계와 관련된 행동양식이다.
- 생활의 의미부여, 동기와 관련된 것으로 교양, 취미, 오락관계의 행동양식이 있다.
- 청소년프로그램에서는 다양한 영역의 프로그램을 마련할 필요가 있음.
- 청소년활동영역(청소년활동진흥법 제 35조)  
: 자기계발활동, 모험개척활동, 교류활동, 건강·보건활동, 문화예술활동, 과학정보활동, 봉사·지역활동, 환경보존활동, 직업체험활동
- 청소년활동은 참여 동기의 다양성, 대상의 광범위성, 참가자의 능력, 경험수준의 차이 등으로 인하여 동일한 방법만으로는 그 목적을 달성할 수 없고, 다양한 방법으로 접근할 때 보다 많은 효과를 기대할 수 있다.

<의미 있는 프로그램 활동이 일어나기 위한 조건>

- 참가자들이 제시된 문제 사태나 질문에 대해 독립적이고, 주도적이며, 독창적으로 해석하고 반응하게 될 의미 있는 학습이 일어나야 한다.
- 의미 있는 학습이나 활동이 전개되기 위해서는 참가자들이 자신의 사고과정이나 판단을 촉진시킬 수 있도록 단어, 개념, 상징적 기호 등을 이해하고 해석하고, 사용할 수 있어야 한다.
- 청소년이 주제, 계획, 아이디어, 개인 활동 등에 대하여 타인과 효과적으로 의사소통할 수 있을 때 의미 있는 활동이 전개된다.
- 개념이나 상징적 기호, 그리고 그들을 조작할 수 있는 방법이 청소년들에게 의미 있는 방식으로 내재적 동화될 때 의미 있는 활동이 나타난다.
- 청소년활동을 용이하게 해주는 자원 중의 하나는 지도자라는 점을 참가자들이 파악하게 될 때 의미 있는 활동이 나타난다.
- 청소년이 내면화된 가치체계를 토대로 당면한 문제들을 중요성과 우선순위에 따라 해결해내는 능력을 보여줄 때 의미 있는 활동이 전개된다.
- 삶의 본질적 의미를 발견하는 기제로서 청소년프로그램 활동은 청소년을 지도하는 일과 청소년이 배우는 일이 함께하는 것이며, 청소년지도자와 청소년 간에 하나의 상호작용 과정으로 이해되어야 한다.
- 청소년프로그램 활동의 성과는 지도자의 능력을 측정하는 척도가 될 수 있다.
- 잘 지도하였는가의 판단은 청소년이 무엇을, 얼마큼 배웠는가의 맥락에서 정의된다.  
⇒ 지도하는 일과 배우는 일은 분리될 수 없다.  
지도하고 가르치는 것은 하나의 과학(science)이자 예술(art)이다.  
프로그램 진행과정은 경험의 재구성 과정으로 이해해야한다.  
따라서 프로그램 지도 시에는 어느 한 가지 기술의 형태만 고집하는 것보다는 청소년의 전인적인 성장과 통합능력의 발달을 고려해야 한다.  
이러한 실행은 지도자와 청소년, 운영요원이 통합적으로 상호작용하는 과정이라 할 수 있다.  
이때 청소년의 자기 주도적이고 능동적인 참여를 전제한다.



(3) 청소년프로그램 실행 시 유의할 점

- ① 청소년과 친밀감을 형성한다.
  - 도입단계에서 아이스브레이킹을 통해 지도자와 청소년, 청소년과 청소년이 친밀감이 형성되도록 한다.
- ② 청소년이 자발적이고, 자기 주도적으로 참여하는 분위기를 형성한다.
  - 지도자는 청소년의 의견을 존중하고, 그들의 의견을 긍정적으로 수용하며, 청소년이 문제해결력을 키울 수 있도록 도와야 한다.
- ③ 프로그램은 결과보다 과정에 중점을 두고 전개해야 한다.
  - 청소년프로그램은 실행과정 자체가 프로그램 목표와 직·간접적으로 관련이 있다.
- ④ 청소년프로그램은 지식 전달보다는 태도 변화와 기능 습득에 중점을 두어야 한다.

## 2. 청소년프로그램 실행과정 - 도입단계

### 1) 도입단계

도입단계는 친밀감 조성, 오리엔테이션, 프로그램 목표 공유, 선수학습 및 경험확인, 동기 및 흥미유발 등을 포함한다.

#### (1) 친밀감 조성

프로그램 시작 단계에서 아이스 브레이킹(ice-breaking)을 통해 긴장감과 어색함을 풀고 구성원 간의 친밀감을 형성한다.

#### (2) 오리엔테이션

청소년이 주체적으로 참여할 수 있도록 시작단계에서 프로그램 전반적인 것을 빨리 파악하고 공유하도록 한다.

#### (3) 프로그램 목표 공유

행동 동사로 기술된 프로그램 목표를 명확하게 제시함으로써 청소년이 공유하고 있는 내면화하는 과정을 통해 스스로의 목표를 설정하고 프로그램에 몰입할 수 있도록 돕는다.

#### (4) 선수학습 및 경험 확인

지도자가 출발점 행동을 확인함으로써 프로그램 내용이 연속성을 고려했을 때 효과가 있다. 청소년에게 질문하고, 관련 내용을 보며 설명할 때 청소년의 반응을 살피는 것으로 확인이 가능하다.

#### (5) 동기 및 흥미유발

- 동기 및 흥미유발을 위한 노력은 친밀감 조성, 오리엔테이션, 프로그램 목표 공유, 선수학습 확인 등에도 내재되어야하지만 보다 적극적이고 다양한 자극을 통해 청소년들의 프로그램에 대한 흥미와 관심을 끌어내야 한다. 이러한 과정은 참여와 주의 집중을 가능하게 하고, 프로그램 성과에 직접적인 영향을 준다.
- 동기 및 흥미유발은 프로그램 전 과정에서 지속되어야하는 핵심과제이다.
- 동기 및 흥미유발 방법은 언어 및 비언어를 통한 방법, 교구 등 기자재 활용 방법, 애니메이션 등 매체 활동 방법 등 다양하다.



## 2) 도입단계에서 지도자가 유의해야할 사항

- 프로그램 목표, 내용, 방법, 평가 등 프로그램 전반에 관한 것을 체계적으로 오리엔테이션 할 수 있도록 미리 준비한다.
- 프로그램 구성원(지도자, 강사, 운영요원, 자원봉사자 등)을 소개하고, 참여한 청소년들이 자기소개를 하면서 역할 파악과 친밀감을 조성할 수 있도록 한다.
- 자기소개나 반응 등을 통해 참여 청소년들을 파악하고 참가자 수준에 맞게 프로그램 전반적인 것을 설명하고, 프로그램에 관한 반응과 의견들을 긍정적으로 수용한다.
- 청소년들에게 프로그램의 전체적인 목표와 각각의 활동목표의 의미를 알려줌으로써 청소년이 주도적으로 활동에 참여하고 내면화할 수 있도록 돕는다.

## 3) 청소년 프로그램 도입단계 지도전략

요인	목표	지도전략
태도	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지도자에 대한 적극적 태도 형성</li> <li>• 과제 및 프로그램 상황에 대한 적극적 태도 형성</li> <li>• 프로그램에 대한 청소년의 적극적인 자아개념 개발</li> <li>• 성공에 대한 기대 제공</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 참가자와 특정 가치 공유</li> <li>• 프로그램 과정을 돕기 위한 협조적인 의사 밝힘</li> <li>• 참가자의 언어, 관점, 태도 등 반영</li> <li>• 과제 및 요구사항은 합리적인 이유와 함께 제시</li> <li>• 도입부문 설정</li> <li>• 과제와 관련된 부정적 상황을 제거 및 극소화</li> <li>• 성공적인 참여를 확신시킴</li> <li>• 첫 번째 경험을 가능하면 적극적으로 참여하게 함</li> <li>• 참여활동에 대해 부정적 태도 및 신념을 지닌 자들을 가능하면 적극적으로 직면하게 함</li> <li>• 참가자를 그 주제에 대해 열성적인 자와 연결</li> <li>• 참가자를 격려</li> <li>• 전체과정에서 참가자의 개인적 통제력 촉진</li> <li>• 프로그램 목표를 분명하게 제시</li> <li>• 평가 준거 명백하게 제시</li> <li>• 성공적인 프로그램을 위한 소요시간 제시</li> <li>• 결과에 대한 시범적 모델 제시</li> </ul>
요구	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지도과정이 참가자의 요구에 부응한다는 확신</li> <li>• 지도과정을 참가자의 심리적 요구와 결합</li> <li>• 참가자의 단계별 요구 충족</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 참가자의 요구수준을 찾아낼 수 있는 사정기법 사용</li> <li>• 참가자의 규범적 요구를 찾아낼 수 있는 사정기법 사용</li> <li>• 참가자의 심리적 요구에 적합한 내용, 예제 제시</li> <li>• 지식, 기술에 적합한 특성과제 및 문제를 기억하도록 상상적인 기법 동원</li> <li>• 실패, 두려움을 유발할 수 있는 프로그램 환경 제거</li> <li>• 안전, 소속감, 존경, 자아실현 등을 위한 적절한 프로그램 제공</li> </ul>



## 9주차 2차시 - 청소년프로그램 실행의 전개단계에서의 지도 및 과업

### 1. 청소년프로그램 실행의 전개단계

#### 1) 전개단계의 의미

- 전개단계는 구체적인 활동을 해나가는 실행단계의 중심부분이다.
- 전개단계에서는 청소년이 프로그램 목표를 임성하기 위해 자기 주도적으로 과제를 해결해나가는 과정으로 많은 활동이 이루어진다.
- 목표를 달성하기 위한 과제유형, 활동내용, 활동방법, 활동자료 등이 혼합되어 구현된다. 이러한 과정은 진행과정에 따라 계획을 수정하기도 하고, 청소년의 반응, 아이디어, 건의사항 등을 능동적이고 긍정적으로 수렴하면서 변화를 주기도 한다.

#### 2) 전개단계의 지도전략

지도자는 청소년프로그램 실행단계에서 성과를 높이기 위해 청소년의 적극적인 분위기를 유도해야한다.

〈전개단계의 지도전략〉

요인	목표	지도전략
자극	참가자의 주의유지 참가자의 관심형성 참가자의 적극적 참여확대	모든 참가자들에게 적절한 반응을 보임 참여과정에 대해 책무성 주지시킴 지도과정을 참가자의 관심, 흥미와 연결 참여활동을 통한 이익을 명백하게 제시 적극적 반응 및 참여유도 연속적 경험을 위한 기획조건 창출
영향	참가자의 정서 격려 및 통합 최적의 정서적 풍토 유지	참여과정에서 선택적으로 인간적 관점을 강조 물리적, 정서적 수준에서 직접적, 인지경험을 하도록 지원 선별적으로 프로그램 내용 및 지도절차를 참가자의 관심과 일치시킴 집단 내 응집력 극대화를 위한 협동적 목표 사용



## 2. 전개단계에서 지도자의 과업

### 1) 과제의 명확성, 구체성 유지를 위한 지도자의 과업

실제적으로 프로그램 지도 활동을 전개함에 있어서 프로그램 과제를 명확하게 하고 구체적으로 전달하는 데 필요한 과업을 제시하면 다음과 같다(Flash & Waller, 1995 한국청소년개발원, 2005 재인용)

- (1) 청소년들에게 프로그램의 방향을 제시해준다.
  - 청소년의 이해를 돕기 위해 유인물을 활용할 수 있다.
- (2) 청소년들이 아무 것도 모르고 있다거나 혹은 많은 것을 알고 있다고 가정하지 않도록 한다.
  - 청소년들이 아무 것도 모르고 있다고 가정하는 것은 청소년들의 동기를 저하시키거나 청소년들로부터 얻을 수 있는 정보를 희생시킬 수 있다.
  - 청소년들이 프로그램에 대해 많이 알고 있다고 가정하면 그렇지 않은 청소년들을 좌절하게 만들 수 있다.
  - 간단한 질문(질문지)을 통해 참여 청소년들의 수준을 확인하는 것이 필요하다. 질문지는 프로그램 종료 시점에서 사용되면 청소년들이 프로그램을 통해 얼마나 배웠는지 알게 된다.
- (3) 청소년들이 주제에 대한 방향을 설정하도록 돕는다.
  - 프로그램 시작 시 지난 프로그램에 대한 의견과 이번 시간에 하고 싶은 질문 등을 확인하여 청소년이 프로그램 방향 설정에 함께 하도록 돕는다.
- (4) 논지에서 벗어난 질문과 논평을 무시하지 않는다.
  - 청소년들이 주제에서 벗어나는 질문을 할 경우 무시하기 보다는 지도자가 잘 기억하여 따로 대답하는 시간을 두거나, 다음 프로그램 진행시 관련 정보를 주는 것이 좋다.
- (5) 다음에 일어날 일에 대해서 언어로써 단서를 제공한다.
  - 주제를 소개하고 이것을 전체적인 맥락과 연결시킬 수 있다.
  - 필요한 경우 프로그램의 내용을 요약해주거나 중요한 것을 강조하는 것이 좋다.
  - 앞 뒤 프로그램 내용간의 관계에 대해 확실히 언급해야한다.
- (6) 청소년들에게 설명하기보다는 가능한 한 시범을 보이게 하거나 직접 시범을 보이도록 한다.
- (7) 기억에 남을 만한 예들을 제시한다.
  - 청소년들의 경험을 이끌어낸다.
  - 하나의 현상을 다양한 방법으로 설명한다.
  - 개념을 극화한다.
  - 감정이입에 빠지게 한다.
- (8) 프로그램 실시 중에 청소년들의 이해도를 체크한다.
- (9) 청소년들의 질문에 정확하게 답해야 한다.
- (10) 프로그램 실시 중에 청소년들에게 이해에 도움이 되는 과제를 제공한다.



(11) 프로그램 중에 과제를 제시해 줄 때는 가급적 정확하고 분명하게 할 수 있도록 특별히 주의를 기울여야 한다.

## 2) 청소년들과 라포 형성을 위한 지도자의 과업

라포(rapport: 관계, 상호신뢰감)는 효과적인 프로그램 지도에 있어 매우 중요하다. 라포가 높다는 것은 대개 지도자가 프로그램에 관심이 있고, 청소년들을 각자의 개성을 가진 존재로 인식하고 있다는 것을 청소년이 지각하는 것을 반영한다.

- ① 프로그램 첫째 날에 개방적인 분위기를 조성하여야 한다.
- ② 프로그램 실시 첫 시간에 청소년들에 관한 정보를 수집한다.
- ③ 지도자에 관한 정보를 청소년들과 공유하도록 한다.
- ④ 지도자가 앉거나 서 있는 위치에 대해서 생각해 보아야 한다.
- ⑤ 가급적이면 청소년들의 이름(별칭)을 부르도록 한다.
- ⑥ 청소년들로 하여금 그들의 노력이 존중되고 있음을 느끼게 해야 한다.
- ⑦ 정답과 오답을 분명히 하도록 한다.
- ⑧ 틀리거나 불완전한 대답에 대해 격려하도록 한다.
- ⑨ 청소년이 질문을 옳게 해석하고 있는가를 확인한다.
- ⑩ 지도자가 자신의 역할을 어떻게 생각하고 있는지 숙고할 수 있는 기회를 가진다.

## 3. 청소년 액션러닝 실행프로그램

실체학습을 이론적 바탕에 두고 문제해결을 하는 액션러닝과 문제기반학습 그리고 최근 평생교육, 청소년 복지 영역 등에서 활용하고 있는 프로그램 신청방법에 대해 살펴본다.

### 1) 액션러닝의 개념과 정의

- 액션러닝은 강력한 실천을 통한 학습(Learning by doing)으로 최근 기업에서도 중대하고 복잡한 문제들을 해결하기 위해 우선적으로 사용하고 있음.
- 리더양성, 팀 빌딩, 기업역량 향상을 위한 주요 방법론으로 활용됨.
- 특히 청소년프로그램의 실행의 방법으로 적용하여 활용하기에 적합하며 ‘경험학습’ 혹은 ‘실천학습’이 청소년활동의 중요 이론이 되기 때문에 액션러닝과 이론적 배경을 같이한다.

※ 이와 같이 여러 학자들의 액션러닝에 대한 개념을 종합해 보면 다음과 같다.

- 교육과 현장업무가 함께 연계된 교육방법이다.(Dean, 1998)
- 실제적 비즈니스 이슈를 해결하는 과정에서 학습이 효과적으로 이루어지는 교육 방법이다.(Marquardt, 1999)
- 업무현장의 비즈니스 이슈나 문제에 대한 해결책을 잘 제시할 수 있는 암묵지를 보유한 사람이 현장에서 직접적으로 개입할 수 있는 교육방법이다(McGrill, 1995)
- 기획과 실행이 일원화되어 일과 학습이 가능한 적시형 학습(just in time learning)이 되는 교육방법이다.(Dean, 1998; 김미정 · 유평준 · 봉현철, 2002에서 재인용)



## 2) 액션러닝에 대한 학자들의 정의

학자	정의	키워드
맥널티 (McNulty, 1972)	액션러닝은 대처하는 법을 통해서 행동하는 법을 배우는 것으로 넓은 의미에서 개인관리자 개발에서 특히 가치가 있는 것으로 밝혀진 복합 사회적 산업적 문제를 해결하는 한 방법이다.(1979:12)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 행동을 통한 학습</li> <li>• 문제해결방법</li> <li>• 관리법 개발</li> </ul>
레반스 (Revens, 1982)	액션러닝은 문제상황에서 관찰가능한 행동을 향상시키는 의도적인 변화를 얻기 위해 현실적으로 복잡한 스트레스성의 문제에 책임감을 지니고 관여함으로써 학습의 주제를 요하는 지적, 감정적, 신체적 발달 수단이다(1982: 626).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 발달</li> <li>• 인간 주도적</li> <li>• 복잡한 현실적 문제</li> <li>• 의도된 변화</li> </ul>
마식, 세더홀름, 티너, 피어슨, (Marsick, Cederholm, Turner, Pearson, 1992)	액션러닝 프로그램(행동학습의 한 유형)에서 훈련이란 하나의 과제가 되는데 여기서 참가자들은 일과 관련된 문제를 해결하는 과정에서 학습을 하게 된다. 이 액션러닝 프로그램의 기본적인 특징은 ① 문제해결 시 소집단을 형성하여 하며 ② 비판적으로 학습하고 사고하는 법을 배우며 ③ 과제를 해결 시 발생하는 훈련적인 요구사항을 충족시킬 수 있는 기술을 발달시키고 ④ 참가자들은 관리, 지도력, 고용자들에게의 권리이양에 대해 자신만의 이론을 개발한다. 이러한 이론들은 현실에서의 경험과 정립된 신조에 의해 검사된다(1992).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 소집단 학습</li> <li>• 사고하는 방법 학습</li> <li>• 기술증진</li> <li>• 이론개발</li> </ul>
맥길과 비티 (McGrill. Beaty, 1995)	액션러닝은 일을 달성하고자 하는 동료 간에 일어나는 학습과 성장의 계속적 과정이다. 액션러닝을 통해 개인은 실제적 문제를 다루며 자신들의 경험을 심사숙고해 봄으로써 동료들과 함께 그리고 그들로부터 학습을 한다. 이러한 과정은 삶에 대해 적극적 자세를 지니게 하며 삶의 압박감에 대해 다시 생각하고 느끼고 수동으로 받아들이는 자세를 극복하게끔 도와준다(1995: 17).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학습과 성장의 계속적 과정</li> <li>• 지지해 주는 동료</li> <li>• 고의성</li> <li>• 실제적 문제</li> <li>• 적극적 자세</li> </ul>
멈포드 (Mumford, 1995)	관리자용 학습은 효과적인 대처를 하는 법을 배우는 것이어야 한다. 즉, 타인의 문제를 분석하거나 거기에 대한 조치를 권유하는 것이 아니라 그 상황에서 필요한 실제적 행위를 수반하는 효과적인 대처법을 배우는 것이 되어야 한다. 이러한 학습을 위해 가장 좋은 방법은 관리자들에게 중요하고 실제적인 정련된 과제를 하게 하는 것이다. 정기적인 관리자 회의를 가지면서 사회적 과정이 이루어지며 조절된다. 여기서 회의를 통해 관리자들은 서로를 가르치는 게 아니라 상대방과 문제에 대한 경험을 통해 배운다.(1995:2).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 관리학습</li> <li>• 실제적 행동 조치 학습에 기반을 둔 과제</li> <li>• 사회적 과정</li> <li>• 학습 조장</li> </ul>



<p>페들러 (Pedler, 1997).</p>	<p>액션러닝은 학습을 위한 수단이 되는 과제를 갖는 조직 내에서 사람들을 개발하기 위한 하나의 접근법이다. 이는 행동이 없이는 학습이 있을 수 없으며 학습이 없이는 온전하고 사려 깊은 행위 또한 있을 수 없다는 전제에 기반을 둔다. 이 방법은 세 가지 주요 구성요소인 사람, 문제 그리고 6명 정도의 동료의 동료가 필요하다. 행동 학습은 자기개발과 조직개발을 의미하는데, 문제에 대한 행동은 문제에 영향을 주는 사람을 변화시킨다. 그리고 나아가 그동안 당연시되어 왔던 지식들에 대해 질문을 하는 과정을 통해 더 나아간다.(1997: 12-13)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 개별적, 조직적 발달</li> <li>• 학습과 행동</li> <li>• 개인, 문제, 일련의 변화문제 및 사람, 동시에 질문을 할 수 있는 통찰력</li> </ul>
<p>로스웰 (Rothwell, 1997)</p>	<p>액션러닝은 두 개의 동등한 중요도를 지닌 목적, 즉 조직적인 요구사항을 충족시키며 개인 또는 집단 개발을 위해 달성되는 즉각적인 학습 경험이다( 1997: 12-13).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 즉각적인 학습 경험</li> <li>• 조직적인 필요사항</li> <li>• 개별적, 집단적 개발</li> </ul>
<p>봉현철 (2000)</p>	<p>교육 참가자들이 소집단을 구성하여 팀워크를 바탕으로 각자 또는 전체가 실패의 위험을 갖는 실제의 문제(rear problem with real sick)를 정해진 시점까지 해결하는 동시에, 문제해결과정에 대한 성찰을 통해 학습하도록 지원하는 교육방식(2000)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 팀워크</li> <li>• 실제문제</li> <li>• 성찰</li> </ul>
<p>유영만 (2000)</p>	<p>강력한 힘을 발휘할 수 있는 기업교육의 실천전략이자 방법(2000)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 기업교육</li> <li>• 실천전략이자 방법</li> </ul>
<p>김미정 (2001)</p>	<p>조직이 당면하고 있는 문제 혹은 기회에 대한 쟁점을 해결하고, 동시에 이러한 해결 노력 속에서 구성원들의 역량이 함께 개발될 수 있는 접근(2001b)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 당면문제</li> <li>• 역량</li> </ul>
<p>마퀴트 (Marquardt, 2004)</p>	<p>일련의 과정이자 효과적인 프로그램으로서 소규모로 구성된 한 집단이 기업이 직면하고 있는 실질적인 문제를 해결하는 과정에서 학습이 이루어지며 그 학습을 통해 각 그룹 구성은 물론 조직 전체에 혜택이 돌아가도록 하는 것이다(1999: 4). 액션러닝은 성공적 리더와 팀 그리고 조직을 동시에 개발하기 위한 놀라운 능력을 가진 문제해결도구다(2004: 2).</p>	<p>과정과 프로그램 문제해결도구</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 소집단</li> <li>• 실제문제해결</li> </ul> <p>개별, 티별, 조직별 단계(수준)</p>
<p>이태복, 최명숙 (2005)</p>	<p>액션러닝의 궁극적인 목적은 학습으로, 변화하는 환경의 속도보다 더 빨리 학습할 수 있는 역량을 키우는 것이며, 액션러닝 프로그램이 끝나도 여기서 향상시킨 역량을 통해 스스로 변화를 만들어 내고, 환경에 빨리 적응하도록 하는 것이다(2005).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학습, 역량</li> </ul>
<p>박수홍, 안영식, 정주영 (2005)</p>	<p>교육 참가자들이 소집단을 구성하여 각자 또는 전체가 팀워크를 바탕으로 실패의 위험을 갖는 실제 문제를 정해진 시점까지 해결하는 동시에 문제해결과정에 대한 성찰(reflection)을 통해 학습하도록 지원하는 역량 개발의 교육방식이며, 학습 조직 구축의 초석이 되고, 교육훈련과 조직개발이 혼합된 교육기법이다(2005).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 소집단</li> <li>• 팀워크</li> <li>• 실제문제</li> <li>• 성찰</li> <li>• 역량 개발</li> </ul>



중앙공무원 교육원 (2006)	소규모로 구성된 집단이 조직, 그룹 또는 개인이 직면하고 있는 실질적인 비즈니스 이유와 원인을 규명하고, 이를 해결하기 위한 실행계획을 수립하여 현장에 적응하며, 그 실천과정에 대한 성찰을 통한 학습, 즉 현장적용과 성찰을 통한 학습을 반복적이고 순환적인 과정을 통해 학습하는 방법이다(2006).	<ul style="list-style-type: none"><li>• 소규모 집단</li><li>• 실질적인 이슈</li><li>• 성찰학습</li></ul>
---------------------	--	---



## 10주차 1차시 - 청소년수련활동 인증제 도입배경과 목적

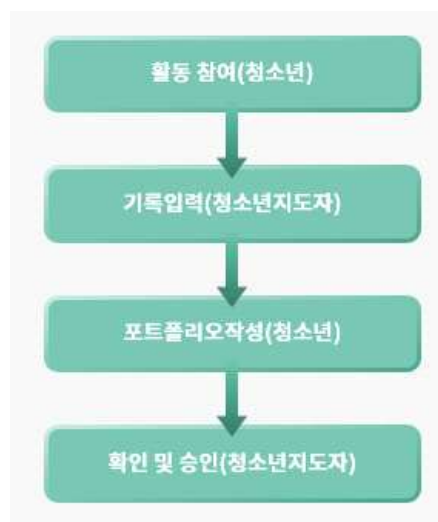
### 1. 청소년수련활동 인증제도

#### 1) 청소년 수련활동 인증제도

: 청소년활동 진흥법 제35조(청소년수련활동 인증제도의 운영) 및 제36조(수련활동 인증절차)에 의거하여 국가 및 지방자치단체 또는 개인·법인단체 등이 실시하고 관리하는 프로그램을 심사하여 인증하고 청소년의 활동기록을 유지·관리·제공하는 ‘국가인증제도’이다.

〈청소년수련활동 인증기준〉

구 분		국내청소년활동 인증기준		국제청소년활동 인증기준		
영역 / 유형		기준	확인 요소	기준 (국내/해외)	확인요소 (국내/해외)	
공통 기준	활동프로그램	5	9	5/5	13/14	
	2. 지도력	2	3	2/2	6/6	
	3. 활동환경	6	10	6/6	11/14	
	4. 활동기록관리	1	1	1/1	1/1	
	소 계	14	23	14/14	31/35	
개별 기준	활동 유형	숙박형	3	3	2/1	2/1
	이동형	5	5	4/3	4/3	



[그림 II-4] 인증수련활동 기록절차



## 2) 청소년수련활동 인증 프로그램의 도입배경

청소년수련활동인증제도는 다양한 역량 개발 기회 부족, 창의적 체험활동, 주5일제수업 등 교육환경 등의 변화, 청소년 성장환경의 변화, 제5차 청소년기본계획에 의한 청소년의 다양한 역량 강화의 강조 등으로 인해 도입하게 됨.

- 청소년수련활동이 공공성, 유익성, 안전성 등 최소한의 요건을 고려하지 않은 상태에서의 운영등으로 화재사건, 식중독, 성추행등 각종 사건, 사고가 빈번히 발생되어 왔고
- 주5일제 수업 도입에 따라 청소년의 여가시간 증대 및 가족과 함께하는 체험활동 요구등 청소년수련활동 환경의 필요성이 대두 되었으며
- 국가는 이러한 사회적, 정책적 요구를 수용하여 청소년수련활동이 국민으로부터 안전하고 신뢰 받을 수 있는 환경에서 운영될 수 있도록 2006년 3월부터 청소년수련활동 인증제도를 운영하게 되었음

## 2. 청소년수련활동 인증제도 관련법

청소년활동진흥법 제35조에서는 국가는 수련활동이 청소년의 균형 있는 성장에 기여할 수 있도록 그 내용과 수준을 향상시키기 위하여 청소년수련활동인증제도를 운영하여야 한다고 하여 청소년수련활동인증제도의 당위성에 대해 명시하고 있다. 이에 근거하여 청소년수련활동인증제는 국가 및 지방자치단체 또는 개인·법인·단체 등이 실시하고자 하는 청소년활동을 활동 프로그램, 지도력, 활동환경, 활동기록 관리가 일정한 기준을 갖추었음을 심사하여 인증하고 인증수련활동에 참여한 청소년의 활동기록을 유지·관리·제공하는 국가인증제도이다.

### 1) 관련근거 : 청소년활동진흥법 제35조

제35조(청소년수련활동인증제도의 운영) ① 국가는 수련활동이 청소년의 균형 있는 성장에 기여할 수 있도록 그 내용과 수준을 향상시키기 위하여 청소년수련활동인증제도를 운영하여야 한다.

### 2) 추진배경 및 목적

- 국가가 청소년활동의 공공성과 신뢰성을 인증하여 청소년활동 정책의 '실효성' 제고
- 청소년교육·사회적 환경 변화에 따른 양질의 청소년활동 프로그램 '참여 기회' 제공
- 글로벌·다문화시대의 청소년활동 환경조성 및 지원으로 청소년들의 '사회·문화적 역량 개발' 강화
- 인증수련활동 참여 청소년의 '활동기록을 국가가 관리·제공'

### 3) 청소년수련활동인증제 특징

- 사전인증: 활동의 실시 혹은 참가자 모집 45일 전 신청
  - ※ 청소년활동진흥법 시행령 제21조 제1항
- 서면인증: 활동 프로그램, 지도력, 활동환경 운영계획 수준 인증



※ 필요시 현장방문을 통한 서면자료의 적정성 확인

- 프로그램 인증: 다양한 기관에서 운영하는 개별 프로그램을 인증

### 3. 청소년수련활동인증제 추진체계

청소년수련활동인증제 추진체계로는 먼저 여성가족부에서 청소년활동의 공공성, 신뢰성, 적합성을 확보하고 프로그램의 질적 향상 및 다양한 활동의 기회를 제공하고자 마련된 제도로서, 한국청소년활동진흥원에서 이 업무를 담당하고 있다. 지방자치단체에서는 시·도 청소년활동진흥센터가 이 업무를 수행하여 안전하고 유익한 청소년활동의 선택과 참여를 보장하고 있다.

[ 청소년수련활동인증제도의 인증기준 및 절차 ]

청소년수련활동인증제도 운영체계는?



운영체계 / 출처: 청소년활동정보서비스 e청소년

[ 청소년수련활동인증제 추진체계 ]

구분	역할	법적 근거
여성가족부	인증제도 추진 인증위원 위촉 활동기록 유지·관리·제공 청소년수련활동인증제 운영 및 예산지원	활동진흥법 제35조



지방자치단체	시·도 청소년활동진흥센터 설치 및 운영 ※ 시·도 청소년활동진흥센터의 운영에 필요한 경비의 전부 또는 일부를 지원	활동진흥법 제7조/제35조
한국청소년활동진흥원	청소년수련활동인증위원회 등 인증제도 운영	활동진흥법 제35조 인증제 운영규정 제3조
시·도 청소년활동진흥센터	활동진흥원과 연계·협력하여 인증제도 지원 인증 받은 청소년활동의 홍보 및 지원사업 운영	활동진흥법 제7조 인증제 운영규정 제3조
인증위원회 (여성가족부 위촉, 임기 3년)	인증기준 제·개정 인증신청 내용의 확인 및 보완·개선 요구 인증의 유효기간 심의 인증사항의 이행여부 확인 및 시정 요구 인증의 취소, 인증신청 제한 조치 인증심사원 선발·활용 인증수련활동 결과 기록의 유지·관리 조치 등	활동진흥법 시행령 제21조 인증제 운영규정 제4조
인증심사원 (인증위원회 위촉)	서류심사 및 이행여부 확인 심사	활동진흥법 시행령 제22조



## 10주차 2차시 - 청소년수련활동 인증 프로그램 운영 사례

### 1. 청소년수련활동 인증프로그램 운영

#### 1) 인증대상 활동유형

##### <인증기준 활동 유형>

활동 유형	내용
기본형	1일 3시간 이상 혹은 1일 2시간 이상으로 2회기 이상에 걸쳐 일정시간 정기적으로 이루어지는 비숙박활동
숙박형	숙박에 적합한 장소에서 일정시간 숙박하며 이루어지는 활동
이동형	활동 내용에 따라 선정된 활동장을 이동하여 숙박하며 이루어지는 활동

#### 2) 인증을 받아야 하는 청소년수련활동

청소년활동진흥법 제36조 제2항에 따라 참가 인원이 150명 이상이거나 위험도가 높은 청소년수련활동(수상·항공·장거리걷기 등)에 대해서는 반드시 인증 필요

청소년활동진흥법 제9조의 6에 의해 청소년활동진흥법 또는 타 법률에 따라 신고·등록인가·허가를 받지 아니한 단체 및 개인은 숙박형·비숙박형 활동 중 참가인원이 150명이상이거나 위험도가 높은 운영 불가



### 3) 인증기준 및 확인 요소



〈청소년수련활동 인증기준〉

구 분		국내청소년활동 인증기준		국제청소년활동 인증기준		
영역 / 유형		기준	확인 요소	기준 (국내/해외)	확인요소 (국내/해외)	
공통 기준	1. 활동프로그램	5	9	5/5	13/14	
	2. 지도력	2	3	2/2	6/6	
	3. 활동환경	6	10	6/6	11/14	
	4. 활동기록관리	1	1	1/1	1/1	
	소 계	14	23	14/14	31/35	
개별 기준	활동 유형	숙박형	3	3	2/1	2/1
		이동형	5	5	4/3	4/3

### 4) 인증제고 신청 및 참여방법

#### ① 인증신청

- 인증수련활동을 운영하고자 하는 국가 및 지방자치 단체 또는 개인·법인·단체는 인증정보시스템을 통해 실시하고자 하는 활동을 신청 가능



② 인증제도 참여방법

- 인증수련활동 참여를 희망하는 학교, 단체 또는 개인은 인증정보시스템에서 인증 수련활동을 검색하여 운영기관과 일정 협의 후 참여 가능
- 인증수련활동 참여 후, 청소년은 여성가족부장관 명의의 인증수련활동 기록확인서를 전국 어디서나 필요 시 발급

5) 청소년수련활동인증제 확인사항

<b>청소년수련 활동 인증제 확인사항</b>	<b>교육부[현장체험활동 운영 메뉴얼]을 준수하고 있는가?</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교육부 현장활동 운영 매뉴얼에는 청소년 수련활동 인증프로그램을 권장함</li> </ul>
	<b>[학교아나전사고 예방 및 보상에 관한 법률] 제8조의 2에 의거해 인증프로그램의 실시 여부를 확인하였는가?</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학교안전사고 예방 및 보상에 관한 법률 제 8조의 2 제3항에 따라 학교장은 청소년수련시설에 청소년 교육활동을 관련 기관 및 단체 등에 위탁하여 실시하는 경우 인증을 받은 청소년수련활동 프로그램의 실시여부를 확인해야함</li> </ul>
	<b>청소년 참여인원이 150명을 넘지 않는지? 안전이 고려되는 활동인가?</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 청소년활동 진흥법 제 26조에 따라 참가인원이 일정규모이거나 위험도가 높은 활동을 주최하는 자는 미리 인증을 받아야함</li> </ul>

6) 인증마크 사용 -2016년 현재 6000건 이상



- 인증마크는 인증받은 인증수련활동에 사용해야 합니다.
- 인증마크와 함께 인증번호, 인증수련활동명, 참가대상 범위를 함께 표시해야 합니다.
- 활용 안내 지침 매뉴얼에 따라 인증마크를 규정에 맞게 사용합니다.

AI다운로드 JPG다운로드 PNG다운로드 활용 지침 매뉴얼



## 7) 운영절차



## 2. 국제청소년성취포상제(The Duke Of Edinburgh's International Award)

국제청소년성취포상제는 1956년 영국 에딘버러 공작에 의해 처음 시작되어 전 세계 144개국, 800만 명의 청소년이 참여하고 있는 자기성장 프로그램으로, 만14-24세 사이의 청소년들이 신체단련, 자기개발, 봉사 및 탐험 활동을 통해 무한한 잠재력을 개발하여 지역 및 세계 사회에 이바지 하는 세계시민으로 성장하도록 돕는 프로그램입니다.



## 1) 활동철학

1. 비경쟁성(Non-Competitive)
2. 평등성(Available to All)
3. 자발성(Voluntary)
4. 유연성(Flexibility)
5. 균형성(Balanced program)
6. 단계성(Progression)
7. 성취지향성(Record of Achievement)
8. 지속성(Marathon, not a Sprint)
9. 과정 중시성(Value of Process)
10. 재미(Enjoyment)

## 2) 효과

국제청소년성취포상제는 자신이 평소에 하고 싶었던 가치 있는 활동을 스스로 정하고, 계획하여 매주 지속적으로 참여하는 활동입니다. 이를 통해 청소년들은 자신의 적성을 발견하게 되고, 자기주도성, 창의성이 향상되어 균형 잡힌 성장을 이루게 됩니다.

## 3) 세계 참여국가 현황

- 유럽, 지중해, 아랍 지역 43개국
- 아메리카 지역 30개국
- 아시아태평양 지역 29개국
- 아프리카 지역 27개국

## 4) 활동개요

- 참가대상 : 만 14세 ~ 24세 청소년
- 활동영역 : 봉사활동, 자기개발활동, 신체단련활동, 탐험활동, 합숙활동(금장만 해당)
- 포상단계 및 활동기간 : 동장(6개월), 은장(6개월~12개월), 금장(12개월~18개월)

## 5) 활동효과

국제청소년성취포상제는 자신이 평소에 하고 싶었던 가치 있는 활동을 스스로 정하고, 계획하여 매주 지속적으로 참여하는 활동입니다. 이를 통해 청소년들은 자신의 적성을 발견하게 되고, 자기주도성, 창의성이 향상되어 균형 잡힌 성장



## 6) 활동기준

< 청소년자기도전포상제 및 국제청소년성취포상제 모형 비교 >

구분	Korea Achievement Award (국내형: 청소년자기도전포상제)	The Duke of Edinburgh's Award
목표	꿈 찾기와 성취	꿈에 대한 도전과 성취
단계	자기 적성 발견 단계	자기 적성 개발 단계
특징	다양한 청소년활동 체험	청소년활동의 전문화
연령	9~13세	14~25세
활동 시간	활동영역별 1주 1시간이상 (30분 2회 가능)	활동영역별 1주 1시간 이상 (60분이상 가능)
포상	여성가족부장관상(동장, 은장, 금장)	국제포상(동장, 은장, 금장)
활동 영역	봉사, 자기개발, 신체단련, 탐험 ※ 또래집단 활동, 가족 활동 포함 ----- 주당 2시간 이상 활동	봉사, 자기개발, 신체단련, 탐험, 합숙 ----- 주당 3시간 이상 활동

### 3. 청소년자기도전포상제(Korea Achievement Award)

청소년자기도전포상제는 만 9~13세(초등학교 3학년~중학교 2학년) 청소년들이 자기개발, 신체단련, 봉사활동, 탐험활동 4가지 활동영역에서 자기 스스로 정한 목표를 성취해가며, 숨겨진 끼를 발견하고 꿈을 찾아가는 자기성장 프로그램.

#### <활동철학>

1. 다양한 활동(Various Activities)
2. 스스로 하는 활동(Self-Activity)
3. 재능의 발견 및 개발의 기회(Finding and Developing Talents)
4. 단계적 활동(Step by Step Activity)
5. 경쟁이 없는 활동(Non-Competitive Activity)
6. 성취 지향적 활동(Achievement-Focused Activity)
7. 좋은 친구가 되기 위한 활동(Activity to be a Good friend)
8. 즐길 수 있는 활동(Enjoyable Activity)

#### <활동효과>

- 참여연령 : 만 9세 ~ 13세(초등학교 3학년~중학교 2학년) 청소년
- 포상단계 및 활동기간 : 금장(24주~48주), 은장(16주~32주), 동장(16주)
- 활동영역 : 자기개발, 신체단련, 봉사활동, 탐험활동
- 참여방법 : 광역사무국 및 중앙운영기관 소속 운영기관에 오프라인 신청



#### 4) 보육시설 평가 인증제도

보육시설 평가인증은 영유아에게 안전한 보호와 질 높은 보육서비스를 제공하기 위하여 영유아보육법 제12조 및 제13조 규정에 의하여 설치된 국·공립 보육시설 인증제이다.

#### 5) 미국 방과 후 활동 협의회(NAA) 방과 후 프로그램 인증제

방과 후 프로그램 인증제는 5-14세 학생과 아동을 대상으로 질적 수준을 보증하고 인증과정을 통해 자기연구와 프로그램 개선 등 자기교육과 평가의 목적을 충족시키기 위한 인증제이다



## 11주차 1차시 - 청소년 프로그램 실행(종결단계)

### 1. 종결단계

프로그램 종결단계에서는 지도자 및 강사와 참여한 청소년 모두가 활동을 정리하여 발표하고, 평가하는 과정을 통해 프로그램 내용을 내면화하고, 어떤 것들이 개선되어야 하는지 논의해야 한다.

〈종결단계의 참가자의 평가 기법〉

- 평가를 위한 토론
- 간단한 개방형 질문을 통한 평가
- 평가지 작성

〈종결단계에서 청소년 지도자의 역할〉

- 촉진자, 안내자, 조성자
- 청소년들이 자기 주도적으로 종결활동을 할 수 있도록 돕는다.

### 2. 종결단계의 지도방법

#### 1) 종결단계의 지도방법

(1) 필요하다면 건설적인 비판을 한다.

지도자가 피드백이나 건설적인 비판을 제공할 때, 청소년지도자들은 언제 더 많은 노력이 필요한지, 다른 프로그램 전략이 프로그램에 더 유용한지 알게 되는 이점이 있다.

\*건설적인 비판의 특징

- 건설적인 비판은 청소년으로 하여금 전체적인 맥락에서 프로그램 활동을 보게 한다.
- 청소년에게 부족하다고 여겨지는 부분을 지적해 준다.
- 청소년의 노력을 인정한다.
- 정서적인 지지를 제공한다.

(2) 효과적으로 칭찬하고 프로그램결과에 대해 체계적으로 보상해야 한다.

\*효과적인 칭찬과 보상의 특징

- 효과적인 칭찬과 보상은 신뢰, 자발성, 다양성 그리고 믿음과 함께 제공된다.
- 명확한 프로그램 활동 기준의 성취에 근거를 둔다.
- 프로그램성취의 효과, 양, 적합정도에 적용된다.
- 개별적인 노력과 지식, 청소년의 능력의 결합이 성공적인 프로그램 성취를 보장받을 수 있다는 것은 알게 된다.



- 과제 수행에 있어서 긍정적인 상황을 제공한다.
  - 각 개인의 선호도에 맞추어진다.
- (3) 청소년의 책무와 중요한 행동을 확실히 하고 인정해야 한다.
- 어떤 결정적인 과정이 청소년들의 성공성취에 영향을 미쳤는지 알아보기 위해 청소년들의 의견을 들어본다.
  - 프로그램성취와 관련된 위험감수와 위험에 대한 도전을 인정하도록 한다. 청소년이 의도적으로 위험성이 있는(어려운) 과제를 선택하게 되면, 프로그램의 과정은 청소년에게 보다 더 특별한 것이 된다.
- (4) 청소년이 별로 하고 싶어 하지 않지만, 중요한 프로그램 활동인 경우에 동기를 유발하고 유지할 수 있도록 유인책을 적극적으로 활용하여야 한다.
- 유인책이란 예견되어지는 보상이다.
- (5) 청소년으로 하여금 프로그램의 결과와 그것이 가져오는 영향을 알 수 있게 해야 한다.
- 프로그램결과에 대한 구체적 기준이 없는 경우 지도자는 청소년들에게 결과를 볼 수 있는 거울의 역할을 할 수 있다.
- (6) 긍정적인 자세로 프로그램 종결을 해야 한다.
- 프로그램 목표 달성에 대한 축하, 프로그램 진행과정에서 공헌이나 성취에 대한 인정, 특별한 경험에 대한 공유를 하는 것이 도움이 된다.

### 3. 종결단계 실행전략

〈정리, 강화, 평가 차원에서의 종결단계 지도전략〉

구분	목표	지도전략
정리, 강화	참가자의 내면화 참가자의 확신감 참가자 간의 결과 공유	1. 전개과정을 통해 습득한 개념, 기능, 경험을 적용하여 결과를 내면화 및 강화하도록 유도 2. 자신의 변화 정도를 인식할 수 있는 기회 마련 3. 결과 공유를 통한 반성 및 확신감 유도 4. 일상생활로의 파지 및 전이 강조 5. 종결 감정 처리
평가	보완점 및 개선점	6. 참가자 자신의 목표달성에 대한 자체평가 기회 제공 7. 자체평가에 대한 피드백 및 외적 보상 제공 8. 평가에 따른 건설적 비판을 통한 보완점 마련

### 4. 프로그램 진행에 대한 슈퍼비전

프로그램을 전개하고 난 후에는 전 과정에 대한 충분한 검토와 반성을 토대로 다음 단계의 프로그램 지도활동을 개선하는 것이 필요하다.



- (1) 다음 단계의 프로그램 활동 계획을 즉시 검토한다.
- (2) 프로그램 전개과정 상의 문제점을 분석하고 검토하도록 한다.
  - 프로그램 전 과정 녹음
  - 비디오 촬영을 통한 관찰
  - 참가자의 프로그램 진행에 대한 피드백
- (3) 각 회기별 프로그램 진행일지를 작성한다.
- (4) 동료 청소년지도자들과 프로그램 진행과 관련하여 평가집단을 구성하여 운영한다.
- (5) 전문가에게 슈퍼비전을 받는다.
- (6) 슈퍼비전 받은 내용을 정리하여 다음 프로그램 진행 시 적용시킨다.



## 11주차 2차시 - 청소년활동 프로그램 단계별 주요과업

### 1. 프로그램 운영 (1)

#### ○ 단계별 프로그램 운영

효과적인 운영을 위해서는 각각의 요인을 점검하고, 관리하며, 각각의 요인이 원활하게 실행 되도록 돕는 것이 중요하다. 운영은 프로그램 실행과 연관지어 준비단계, 실시단계, 정리단계로 나누어 구체적으로 살펴볼 수 있다.

#### 1) 준비단계

- 준비단계는 프로그램 활동에 있어서 중요한 하나의 과정이다.
- 준비단계에서는 프로그램 실행 시 필요한 사항에 대해 점검 및 확인하는 단계이다.
- 점검: 주로 프로그램 활동의 운영조직과 내용에 대한 사전 정비 및 연락을 취하는 것
- 확인: 각 준비상황에 대하여 재차 점검하고 확정짓는 것

#### 〈프로그램 실시를 위한 준비사항〉

구분	점검·정비	행정·확인	비고
중점 처리 사항	1. 인적 체제의 정비 • 운영자의 확인 • 지도자, 강사의뢰 및 연락 2. 역할분담 • 지도자의 역할 • 운영자의 역할 3. 조건의 정비 • 장소 확보, 점검 • 프로그램자료의 내용 • 재정확보 상태	1. 홍보실시를 통한 참여자 모집 2. 참가의 준비 • 참가자 명부 및 명찰 • 프로그램 형태, 방법 • 프로그램 자료 작성 3. 조건의 확정, 확인 • 전개안 편성 • 프로그램 환경 확보 및 확인 • 사전 체크리스트 확인	사건점검 확인철저

#### 〈준비단계 점검내용〉

점검사항	비고
1. 장소는 잘 준비되어 있는가? • 장소는 정해진 날에 사용할 수 있는가? • 장소의 크기, 밝기, 온도 등은 적절한가? • 장소의 안내 표시는 되어 있는가?	



2. 장소 배치는 적절한가? • 책상, 의자, 칠판, 스크린, 컴퓨터, 마이크 등의 위치는 적절한가? • 지도자, 강사, 참가자 등의 위치는 적절하게 배치되었는가?	
3. 필요한 매체 및 자료 준비는 잘 되어 있는가? • 칠판 준비는 잘 되었는가? • 컴퓨터 등 필요한 기자재 등은 준비되어 있는가?	
4. 기록할 준비는 되어 있는가? • 기록할 매체 즉, 녹음기, VTR 등은 준비되어 있는가? • 기록할 용지, 필기구, Tape 등은 준비되어 있는가?	
5. 참가자들에게 통지는 잘 되었는가? • 목적, 일시, 장소 등에 대하여 정확하게 알렸는가? • 준비물 및 사전과제 등에 대한 공지를 확인하였는가? • 강사, 지도자, 자원봉사자 등의 참석을 확인하였는가?	
6. 평가에 대한 안내와 준비는 되어 있는가?	
7. 프로그램 종료 후의 모임에 대한 계획 또는 준비는 되어 있는가?	
8. 의약품, 소화기 등 비상사태를 대비하는 준비는 되었는가?	

## 2) 실시단계 주요과업

실시단계는 프로그램 진행자와 청소년이 프로그램 목표달성을 위해 함께 프로그램을 진행하는 단계이다.

### (1) 역할 분담의 내용확인

- : 지도자, 강사, 운영요원, 자원봉사자가 분담한 역할 확인
- 준비물 등도 사전에 확인해야 함.

### (2) 프로그램 지도안의 진행

- : 도입, 전개, 종결의 단계를 계획한 대로 실행할 수 있도록 제반 조치를 마련하고 유의사항을 염두에 두어야 함.
- 지도자, 강사, 운영요원, 자원봉사자, 청소년 등 프로그램 구성원이 서로의 상호작용을 확인하여 자신의 역할을 수행함.

### (3) 상황변화에 대한 대응

- : 프로그램 설계 시 예상치 못한 기상조건, 각 구성원의 사정변화, 청소년의 반응 등 돌발 상황에 맞게 유연하고 능동적으로 대처해야 함.



〈실시단계 주요과업〉

구분	역할분담	프로그램 진행	상황변화대응
중점처리 사항	1. 지도의 확인 - 지도자/ 강사 확인 - 청소년의 실태파악  2. 운영의 확인 - 운영요원 확인 - 자원봉사자 확인 - 체크리스트 점검  3. 청소년조직 - 그룹편성 - 대표자 선정	- 도입-전개-종결 단계별 시간 배분  - 실행 단계별 청소년 반응 파악  - 내용, 방법 평가의 점검	- 기상 조건의 변화 - 지도자 사정 변화 - 청소년사정 변화 - 장소 변경 등에 대한 효과적 대처

3) 정리단계 주요과업

- 정리단계는 프로그램 종결 후 활동 과정 및 결과에 대해 정리하고, 보고한다.
- 프로그램의 실행과정과 성과를 정리하는 것은 다음 프로그램에 반영하기 위한 것이며, 프로그램을 평가하기 위한 기초자료가 된다.
- (1) 프로그램 실행과 관련된 것을 자세히 기록 및 정리한다.
- (2) 사용되었던 장소, 기자재 등을 정리하고 강사비 지급 등 경비 처리를 한다.
- (3) 프로그램 목표를 기준으로 성과를 평가한다.
  - + 프로그램 참여구성원(지도자, 강사, 운영요원, 자원봉사자)도 자신의 역할에 대한 자체평가를 한다.
  - + 프로그램 참여구성원(지도자, 강사, 운영요원, 자원봉사자)은 프로그램 목표를 기준으로 자신의 위치에서 평가를 실시하고 결과를 분석한다.
- (4) 평가를 토대로 실적 보고서를 작성한다.

〈정리단계 주요과업〉

구분	기록	정리	평가
중점처리사항	1. 기록내용 : 지도내용, 수행결과, 소감문, 평가결과, 보고서 등 2. 기록방법 : 사진, 문서, VTR, 녹음 등	1. 장소, 기자재, 게시물 등 정리 2. 경비 처리	1. 성과 파악 2. 평가 실시 및 분석 3. 결과 보고



## 2. 프로그램 운영 (2)

### 1) 프로그램 운영 시 유의사항

프로그램 운영은 목표를 달성하기 위한 과정으로 프로그램이 원활하게 실행되도록 돕는 역할을 한다.

<프로그램 운영 시 유의사항>

- ① 프로그램은 청소년들의 참가상황이나 수준, 강사의 사정, 기상 조건, 기자재 고장, 돌발사고 등 예기치 못한 상황에 의해 설계한대로 실행되지 않을 수 있다.
  - 상황에 맞게 변경해야 하는 경우 그 결정 체계와 변경사항을 어떻게 수행할 것인지에 대해 대비책을 마련해야 한다.
- ② 프로그램 운영을 위한 구성원들이 공통의 목표를 달성하기 위해 역할을 분담하고 협력을 효과적으로 할 수 있는 체계가 필요하다.
  - 사전준비를 철저히 하고, 최종적으로 점검하여 실행에 차질이 없도록 해야 한다.
- ③ 프로그램 실행 전 점검 목록을 마련해 두고 이를 철저히 지키도록 한다.
  - 프로그램 담당자는 프로그램 실행에 필요한 매체와 보조물들을 실시 전에 확인할 필요가 있다.
- ④ 모든 구성원이 프로그램의 목표, 대상, 내용, 방법, 평가 등에 대해 숙지해야 한다.
  - 청소년 기관 및 단체는 청소년활동에 적합한 환경을 조성하도록 노력해야 한다.



## 12주차 1차시 - 청소년 프로그램의 평가의 기초

### 1. 프로그램 평가의 개념

평가 : 사정하기, 추정하기, 조사하기, 가치 부여하기 등과 유사 용어로 쓰임.

#### 1) 평가의 개념에 대한 변화 흐름 (미국을 중심으로)

##### ① 1800년대

: 근대에는 정부차원에서 주로 교육프로그램 실시를 위해 평가의 필요성 제기  
학업성취도, 교육기관 인증을 위한 평가 시작

##### ② 19세기 말~ 20세기 초

: 교육 분야에서 학교 조사가 강조되었고, 교육평가를 객관적으로 계량하려는 시도(교육 효율을 높이려는 시도)  
표준화된 규준지향 검사, 객관적이고 표준화된 양적 검사 지향  
학생과 프로그램에 대한 자료를 수집하기 위한 평가는 측정과 거의 유사한 개념으로 여겨 짐.

##### ③ 1932년 타일러(Tyler)

: 당시 진보주의 교육운동에 대한 성과를 평가하려는 의도로 '8년 연구'가 시작됨.  
진보주의 교육과 전통주의 교육을 받은 학생의 학업성취도를 비교·평가하기 위한 것.  
이를 통해 타일러는 평가를 '의도한 결과와 실제로 얻어진 산출 간의 비교'로 정의함.  
(프로그램 평가의 개념을 구체화 함)

##### ④ 1950년대 평가의 개념 다양화.

스터플빔(Stufflebeam): 평가는 의사결정자가 의사결정을 하는 데 정보를 주기 위한 것이다.  
스테이크(Stake): 평가는 프로그램의 가치를 판단하는 것이다.

#### 〈접근방식에 따른 평가개념〉

접근방식	평가의 개념
목표 지향 평가(Tyler 등)	프로그램 목표의 달성 정도를 확인하는 것
의사결정 지향평가(Stufflebeam 등)	의사결정자에게 의사결정을 위한 정보를 제공하는 것
판단 지향 평가(Stake 등)	프로그램의 가치를 판단하는 것

#### \*청소년프로그램 평가

: 목표달성 정도를 제공하는 측면, 의사결정을 위한 정보 제공의 측면, 프로그램의 가치를 판단하기 위한 정보를 제공하는 측면을 모두 내포하고 있다.



## 2. 프로그램 평가의 목적

청소년프로그램 평가의 목적은 평가가 프로그램에서 어떤 기능을 수행하는지 살펴봄으로써 명확해질 수 있다.

### <기능별 프로그램 평가>

#### (1) 진단적 기능

- 평가가 프로그램에 대한 준비와 점검을 목적으로 할 때 수행됨.
- 프로그램 실시 전 프로그램에 투입되는 여러 요인을 파악하고, 참가자의 준비상태, 경험 유무, 학습 정도를 파악하는 활동을 통해 평가는 진단적 기능을 수행한다.
- 효과: 이러한 평가를 통해 참여 전 참가자의 선수지식, 일반적 배경을 조사, 분석함으로써 참가자의 욕구나 기대에 부응하는 프로그램을 제공할 수 있다.

#### (2) 형성적 기능

- 평가의 목적을 프로그램 실행에 대한 모니터링과 개선에 둬.
- 프로그램이 진행되는 동안 프로그램을 질적으로 개선하고, 프로그램 진행과정을 보다 바람직한 방향으로 조성 및 형성시켜나간다는 것이다.
- 효과: 프로그램 목표 달성 가능성, 달성을 위해 필요한 보안 조치에 대한 피드백을 제공함으로써 프로그램의 효과성과 효율성을 높일 수 있다.

#### (3) 총합적 기능

- 프로그램 실시 후 프로그램의 효과나 그로 인한 영향 파악을 목적으로 할 때 수행됨.
- 프로그램을 이수한 참가자가 어느 정도 목표를 달성했는지 판단하는 기초자료를 얻을 수 있음.
- 효과: 프로그램의 질적 성과에 대한 총체적 판단을 내릴 수 있다.

### <평가기능에 의한 평가목적>

평가기능	평가목적
진단적 기능	프로그램의 준비와 점검
형성적 기능	프로그램의 모니터링과 개선
총합적 기능	프로그램의 효과 및 영향 파악

## 3. 프로그램 평가의 기준

- 평가의 과정은 잘못된 정보, 잘못된 해석, 편견 등으로 인해 오류를 범할 수 있고, 그로 인해 시간과 자원을 낭비할 수 있다.
- 평가는 분명히 필요할 때, 적절한 정보와 윤리적 서비스를 통해 이뤄져야 하고, 명확한 목표 의식과 실행 기준을 검토한 후 진행되어야 한다.
- 프로그램 평가는 유용성, 실행가능성, 적합성, 정확성을 기준으로 실행할 수 있다.



### 1) 유용성

- 평가가 정보적이고, 시기적절하고, 영향을 줄 수 있어야 하는 것을 의미한다.
- 이 평가 기준은 관련된 이해 관계자의 실제적인 정보욕구를 만족시켜 줄 수 있는 것과 관련되어 있다.

〈유용성의 관점에서 세분화시킨 평가기준〉

세부기준	내용
이해관계자 파악	평가에 참여되었거나 영향 받게 된 관계자들 파악
평가자 신임	평가 수행자는 신뢰할 수 있는 능력이 되어야 함
정보범주와 선택	평가대상자에 초점을 맞춘 정보를 중심으로 수집
평가의 해석	결과를 해석하는 데 적용된 전망, 절차, 이유가 명확하게 진술되어야 함. 이는 가치판단의 기초가 됨
보고의 명확성	평가 보고는 평가대상, 평가 상황, 평가목적, 평가절차 및 결과를 중심으로 기술되어야 함
보고서 배포	평가결과는 관계된 사람들에게 알려져야 함
보고 시기	평가관계자들이 보고된 정보를 잘 사용할 수 있도록 보고서 공개가 시기적절해야 함
평가의 영향	평가는 관계자들이 지속적으로 개선해 나갈 수 있도록 기획되고, 실행되어야 함

### 2) 실행 가능성

평가 실행 기준으로서 실행 가능성은 평가가 현실적이고, 신중하고, 외교적이며, 경제적인 것을 보장하는 것을 의미한다.

〈실행 가능성의 관점에서 세분화시킨 평가기준〉

세부기준	내용
실행적 절차	평가절차는 현실적이어서 방해를 최소화시키고, 요구된 정보를 얻을 수 있어야 함
정치적 생명력	평가는 다양한 관계 집단의 입장들을 충분히 고려한 가운데 기획되고 실행되어야 함. 그래야 협력을 얻을 수 있으며 평가결과의 오용을 막을 수 있음
비용효과성	평가는 자원이출을 정당화할 수 있을 정도의 가치를 지닌 정보를 생산해야 함



### 3) 정당성

- 정당성은 평가결과에 의해 영향을 받게 될 사람과 평가에 포함된 사람들의 복지에 관한 합법적, 윤리적 책임 수행을 의미한다.
- 평가로 인해 관련된 당사자들의 인권이 침해된다거나 법적인 침해가 발생해서는 안 되기 때문이다.

〈정당성의 관점에서 세분화시킨 평가기준〉

세부기준	내용
형식적 책임	평가와 관련된 형식적 측면(평가내용, 방법, 평가 주최자, 평가 시기 등)에 대한 책임은 서면으로 진술되어 동의 되어야 하며, 여기에 진술된 모든 조건들을 평가책임자는 반드시 지켜야 함
이해의 갈등	평가 과정에서 드러나는 피할 수 없는 이해의 갈등은 공개적으로 정직하게 다루어져야 함. 따라서 평가과정이나 결과는 타협될 수 없음
완전하고 솔직한 표현	구두나 서면 평가보고는 평가의 모든 것들, 심지어 한계점까지 포함하여 공개적이고, 직접적으로, 그리고 정직하게 제시되어야 함
대중의 알 권리	평가의 수행하는 집단에서는 대중의 알 권리를 존중하고 보장해야 함. 관련된 원칙이나 규칙의 제한 내에서 대중의 안전이나 사적권리도 지켜져야 함
인권	평가는 인간으로서의 권리나 행복이 존중되고 보호되도록 설계되고 실행되어야 함
인간적 상호작용	평가자는 평가와 관련된 사람들과 상호작용하면서 인간의 가치와 존엄성을 존중해야 함
균형 잡힌 보고	평가는 조사될 대상의 장점과 약점의 표현을 완전하고 공정하게 해야 함
재정적 책임	평가자의 자원배당과 지출은 적당한 책무성 절차를 반영해야 하며, 신중하고 윤리적인 책임을 지녀야 함

### 4) 정확성

- 정확성은 가치나 장점을 결정하려는 연구대상의 특성에 대해 기술적으로 충분한 정보를 찾아내고, 전달할 수 있도록 수행되어야 함을 의미한다.
- 평가를 통해 얻어지는 정보가 통계적으로 정확해야하고, 타당하고 신뢰로운 방법에 의해 수집되어야 함을 뜻한다.

〈정확성의 관점에서 고려해야 할 세부기준〉

세부기준	내용
대상파악	무엇을 평가할 것인지를 명확히 하기 위해 평가대상(프로그램, 프로젝트, 교재)에 대해 충분히 조사되어야 함
상황분석	평가대상이 존재하는 상황이 대상을 파악하는 데 영향을 줄 수 있으므로 아주 세밀하게 조사되어야 함



서술된 목적과 절차	평가의 목적과 절차는 이해하기 쉽도록 가급적 상세하게 기술
정확한 정보 출처	정보의 적절성이 보장될 수 있도록 모든 정보의 출처 정확히 기술
타당한 측정	정보수집 도구나 절차의 타당성이 확보되어야 함
신뢰로운 측정	믿을 만한 도구 및 방법에 의해 정보가 획득되어야 함
체계적 자료 통계	평가결과에 활용된 모든 자료는 잘 보관되어야 하며, 동시에 평가결과가 잘못되지 않도록 재조사 되어야 함
양적 정보의 분석	양적정보는 적정한 해석을 가져오기 위해 사용가능하고 체계적으로 분석되어야 함
질적 정보의 분석	질적 정보는 적절한 해석을 위해 사용가능해야 하며 체계적으로 분석되어야 함
정당화된 결론	평가에서 도출된 결론은 관련자들이 사정할 수 있도록 확고히 정당화 되어야 함
객관적 보고	평가에 참여한 집단의 개인적 감정이나 편파성에 의해 평가결과나 보고가 왜곡되지 않도록 평가절차를 제시해야 함



## 12주차 2차시 - 청소년프로그램 평가 과정 1

### 1. 청소년 프로그램 평가와 평가자

#### 1) 청소년 프로그램 평가에 대한 정의

평가는 어떠한 필요성과 목적에 의해 평가개념이 적용되는가에 따라 본질적인 의미가 다르지만, 교육활동이나 프로그램과 관련해서는 대개 4가지 방식으로 정의된다.

##### (1) 프로그램의 가치나 장점을 판단하거나 결정하는 일

- 특정 청소년프로그램을 확대보급 할 것인지, 그에 대하여 추가로 투자할 것인지, 그것을 특정 목적 및 상황에 적용할 것인지를 결정하기 위해 평가하는 접근방법

##### (2) 프로그램이 효과 및 영향을 파악하고 판단하는 일

- 프로그램 실시로 인하여 발생한 변화를 측정 및 사정해야만 프로그램의 타당성을 인정할 수 있으며 이를 토대로 프로그램과 관련된 의사결정을 내릴 수 있게 된다.
- 국가적 수준에서 연구·개발되어 시범적으로 실시되는 청소년프로그램을 전국으로 확산시키기 전에 그 효과 및 영향을 파악하기 위해 실시하는 평가과정
- 특정 주제를 다른 프로그램의 효과를 알아보기 위해 사전, 사후를 비교하는 평가과정

##### (3) 프로그램의 목적 달성 정도를 확인하는 일

- 프로그램이 의도하고 있는 바를 어느 정도 달성했는가를 확인 및 점검하는 평가 과정

##### (4) 프로그램에 대한 의사결정을 보조하는 일

- 프로그램에 관한 중대한 의사결정을 내려야 하는 상황에서 평가결과를 합리적인 의사결정을 보조하기 위한 목적으로 활용하게 됨.
- 기존 프로그램 유지, 확대, 축소, 수정, 실시, 폐지 등을 결정하기 위한 목적으로 실시하는 평가과정

### 2. 프로그램 평가의 주체

- 청소년프로그램 평가의 주체(평가자)는 청소년지도자, 외부 전문가, 참여자(청소년), 기타 프로그램에 관계되는 사람들이다.
- 평가자는 평가 계획을 수립하는 일부터 평가결과 보고서를 정리하는 것까지 모든 과정에서 전문적 소양과 자질을 갖추어야 한다.
- 평가는 결과를 이해 당사자들이 인정하고 수용할 때 의미가 있음.
  - 평가자에 대한 관련 집단 구성원들의 신뢰가 중요함.
  - 신뢰는 평가자의 전문적 자질과 능력에 의해 결정됨.



## 1) 평가자의 능력

- 평가자가 평가 과정에서 수행해야하는 업무  
: 평가 모형의 선정, 평가 계획수립(평가 기준 설정 포함), 관련 자료 수집을 위한 도구 제작이나 선정, 보고서 작성, 평가 결과 보고, 평가 관계자와의 협의 등

<평가를 수행하기 위한 평가자의 능력>

### (1) 관리 및 운영기술

- 의사소통, 감독, 대인관계, 체제분석, 계약수립, 예산책정, 목표수립, 전문적 윤리, 정치적 임기응변 등

### (2) 전문적 기술

- 도구 개발 및 선정, 검사 실시, 통계적 분석, 조사 방법, 관찰기법, 심리측정, 실험설계, 자료의 질 관리, 컴퓨터 적용, 사례연구, 비교-효과분석, 보고서 작성 등의 기술

### (3) 개념적 기술

- 대안을 강구할 수 있는 능력, 계획을 구상할 수 있는 능력, 문제점을 분류하고 분석하는 능력, 관계를 파악하고 표현할 수 있는 능력

### (4) 전문적 지식

- 평가 대상 영역과 관련된 업무의 경험, 주된 관련 연구에 관한 지식, 관련 분야의 주요 구조 이해, 관련 분야의 전문가와의 친교 등 평가의 목적과 대상의 성격에 따라 평가자에게 요구되는 능력은 달라질 수 있다.

## 2) 평가자의 역할

- 평가자는 평가의 상황이나 여건, 평가 목적이나 강조점에 따라 각기 다른 역할을 수행해야 한다.
- 평가자의 역할은 전문적인 역할, 대인관계적인 역할, 행정적인 역할, 사회적 및 정치적 역할 등 네 가지로 분류할 수 있다.

### (1) 전문적인 역할

- 평가 방법론을 중심으로 한 전문적인 기능을 의미한다.
- 평가자가 평가 수행에 필요한 전문적인 지식과 기능을 바탕으로 독자적으로 평가계획을 수립하고 평가준거를 설정하며, 자료를 수행하고 분석, 처리하며 그로부터 평가지표를 추출하여 평가기준을 결정하는 능력 등을 포함

### (2) 대인관계적인 역할

- 평가자나 평가 의뢰자와 의사결정권자를 대상으로 인간관계를 유지하는 등 평가를 수행하기 위한 제반 인간관계 유지역할을 의미함.
- 평가 요구자 및 평가 관련자와의 의사소통, 대중과의 관계유지, 상황적 지도력, 평가 팀의 형성 및 운영 능력, 갈등상태의 해결, 평가 요구자 및 평가 관련자와의 적절한 인간관계 유지 능력 등을 포괄함.



(3) 행정적인 역할

- 평가의 수행 및 관리에 관한 기능을 의미함.
- 평가 수행에 요청되는 평가 계약, 평가 계획 수립, 협상, 예산 책정 및 집행, 평가 계획, 집행 및 관리 역할 등

(4) 사회·정치적 역할

- 평가를 발주하고 기획하며 수행하기 위해서 필요한 의사결정을 내리고 평가 자체를 전개하고 수행하는 데 초점을 둔 평가자의 역할을 의미함.
- 평가를 지원하고 발주하는 개인 또는 기관과의 관계 형성 및 유지, 평가 내용과 관련된 분야의 정책방향 타진, 대상 프로그램이 개발되고 실행되는 사회적·정치적 맥락의 파악, 프로그램과 관련된 개인이나 기관과의 관계 형성 및 유지 등

### 3. 프로그램 평가 모형

#### 1) 평가 목적에 따른 프로그램 평가의 모형

- 프로그램 평가의 모형은 평가의 목적을 어디에 두느냐에 따라 목표중심 평가모형, 의사결정중심 평가모형, 판단중심 평가모형, 전문성중심 평가모형, 참여-반응중심 평가모형으로 분류될 수 있다.

##### (1) 목표중심 평가

- 프로그램 목표를 설정한 후 실행과정을 통해 발생된 결과를 측정하고, 그 결과를 평가의 기준이 되는 목표와 비교하여 그 가치를 판단하는 과정으로 도식화 할 수 있다.
- 프로그램 실시 전에 계획한 프로그램 목표에 청소년들이 얼마나 도달하였는가를 판단하는 접근방법
- 프로그램 평가 중 가장 오래되고 널리 사용되는 평가모형

##### (2) 의사결정중심 평가

- : 평가를 의사결정자에게 필요한 정보를 제공하여 의사결정을 돕는 과정으로 이해하는 것
- 프로그램 운영자 입장에서 평가하는 것. 프로그램을 계속 시행할 것인가 중단할 것인가에 대해 결정하기 위한 평가
- 의사결정중심 평가모형은 프로그램 계획 단계에서 추구할 목표를 설정하고 구성하는 결정과 관련된 상황평가, 설정된 목표와 요구를 성취하는데 필요한 수단을 구체화하기 위한 구조적 결정과 관련된 투입평가, 설계한대로 실천하기 위한 결정과 관련된 과정평가, 프로그램을 존속시킬지 여부와 관련된 산출평가를 고루 포함한다.
- 평가자는 단지 프로그램 관련 정보와 자료를 수집하기만 함.
- 프로그램의 가치판단 및 프로그램 결정권은 의사결정자에게 주어지게 됨.
  - 현장의 개선이나 혁신을 위한 평가라기보다는 현상유지를 위한 평가, 의사결정자의 결정을 합리화해주는 평가가 되기 쉬움.



(3) 판단중심 평가

- : 평가를 프로그램이 지닌 장점이나 가치를 판단하거나 결정하는 일로 정의함.
- 프로그램의 목표나 관련인사의 의사결정과는 무관하게 프로그램이 지닌 장점과 가치를 파악하는 평가모형.
- 프로그램의 장, 단기적 효과, 의도한 효과와 의도하지 않은 효과, 수단적 가치와 목적적 가치를 함께 중시하면서 프로그램의 진가를 평가요구자의 입장에서 판단하는 모형
- 판단의 근거가 되는 평가기준 설정이 매우 중요함.
  - : 프로그램의 고유 속성과 기능을 고려하되, 유사프로그램의 자료를 근거로 설정함.
  - : 프로그램 판단기준은 상대적인 기준과 절대적인 기준으로 나누어짐.
- 판단에 적용될 자료의 충실성, 정확성, 타당성이 중요함.
- 가장 중요한 것은 평가자의 능력과 경험이고, 이는 평가결과의 신뢰성에 직접적인 영향을 주게 됨.

(4) 전문성중심 평가

- : 평가 대상 프로그램과 관련된 분야의 전문가들이 전문성을 이용하여 프로그램의 진가를 평가하는 모형(인정평가모형, 전문가 심의모형)

① 인정평가모형

- 프로그램 관련 전문가들이 팀을 이루어 사전에 체계적인 평가기준 및 평가원칙을 개발하고, 그에 입각하여 일정기간동안 자체연구를 한 후 프로그램 운영 현장을 방문하여 프로그램 수행과정을 관찰하고 평가하는 데 중점을 두는 모형
- 주로 학교, 기관의 프로그램을 인증하고자 할 때 적용하는 모형
- 청소년프로그램인증제, 대학종합평가, 학교종합평가 등

② 전문가 심의모형

- 특정 분야에 권위 있는 전문가들의 심의, 검토, 평정지도를 활하여 프로그램의 가치 및 장점을 파악하고, 그를 여러 목적에 활용하는 평가모형
- 우수 프로그램 선정을 위한 청소년 프로그램 공모제, 학교에서 학생 졸업을 최종 심의하는 졸업사정제, 교수 승진을 심의하는 인사위원회 등

(5) 참여-반응중심 평가

- : 프로그램에 참여하거나 영향을 받은 관련자의 반응에 입각하여 프로그램의 역동적 측면을 중시하여 그 장점과 가치를 파악하려는 평가모형
- 전통적 평가모형의 대안으로 고안된 모형
  - : 전통적 평가모형이 평가대상을 기계적이고, 무감각하게 기술하고 분류하는 일, 반론을 방어하기 위해 객관적 도구를 기술적으로 개발하는 일, 평가의 절차 방법에 관한 보고서 작성에 지나치게 치중되어 현장에서 발생하는 사상을 놓치고 있다는 입장에서 생겨난 모형
- 실제적인 교육에 관련된 다양한 관심, 문제, 결과 등을 총체적으로 밝히는 일에 초점을 둠.
- 평가자는 여러 집단의 다양한 판단과 기준을 조화시켜 프로그램에 직간접적으로 관련되어 있는 개인이나 집단의 다양한 요구와 가치를 직관적 형태로 기술함.



## 13주차 1차시 - 청소년 프로그램의 평가 모형(결과, 과정중심)

### 1. 프로그램 평가의 주요 모형

프로그램 평가모형은 결과 중심 모형과 과정 중심 모형으로 구분할 수 있다.

#### 1) 결과 중심 모형

: 목표 지향적 평가라고 할 수 있다.

- 평가의 역할은 목표가 청소년프로그램에 의해 어느 정도 구현되었는가를 결정하는 것이다.
- 대표적인 평가 모형 : 커크패트릭 4단계모형  
이 모형은 간단하고 실용적인 평가 틀을 제공해 줌.

#### 2) 과정 중심 모형

: 프로그램 과정에 초점을 두는 것

- 전 과정을 통합적으로 평가하는 체제 모델이 일반적임.
- 결과뿐만 아니라 프로그램 성과에 영향을 주는 여러 요인들 간의 인과관계를 설명해줌으로써 보다 종합적이고 통합적으로 프로그램을 이해할 수 있는 근거를 제공함.
- 대표적인 평가 모형: 스티플빔의 CIPP모형

### 2. 커크패트릭의 4단계 평가모형

커크패트릭은 평가를 위해 어떤 자료가 수집되어야 하는지를 결정하는 데에 도움이 되는 개념들을 개발해서 4단계 모형으로 제시하였다.

1단계(반응평가): 참가자가 프로그램에 만족했는가?

2단계(학습평가): 참가자가 얻은 원리, 사실, 기술에 대한 자료를 수집

3단계(행동평가): 참가자가 배운 것이 직무수행에 전이되어 변화를 가져왔는가?

4단계(결과평가): 조직에 대한 기여도, 즉 비용의 절감, 이직률과 결근율의 감소, 생산성의 향상, 이윤 증가 등의 가시적 변화에 대한 평가

<커크패트릭의 4단계 평가>

1단계 (반응)	프로그램에 대한 만족 정도
2단계 (학습)	프로그램에서 배운 내용의 이해 정도
3단계 (행동)	프로그램 후 참가자의 행동변화 유발정도
4단계 (결과)	프로그램 후 변화가 전체 조직에 미친 영향 정도



## 1) 1단계 : 반응평가

: 프로그램에 대한 참가자의 느낌, 태도, 의견 등 반응에 초점을 둔 평가

- 청소년들이 프로그램(강사의 강의)에 어떤 반응을 나타냈는지, 프로그램 내용의 수준이 어렵지 않은지, 프로그램 활동을 하면서 흥미가 있는지, 프로그램에 대한 기대에 부합되는지를 판단하는 과정
- 청소년 만족도 평가

### <청소년프로그램 반응평가의 범주>

프로그램 목표의 적절성, 프로그램 내용의 적절성 및 활용 가능성, 강사에 대한 만족도, 프로그램 방법 및 매체의 적절성, 프로그램 자료의 적절성, 프로그램 시기 및 시간, 프로그램 환경 및 시설의 적합성, 행정사항, 건의사항에 대한 피드백 등

### <반응평가의 주요 내용>

구분	주요내용
강사	목표: 목표의 적합성 내용: 목표에 따른 내용의 적합성, 난이도의 적합성 등 방법: 활동의 적절성, 흥미 및 관심의 정도, 자료의 적합성 및 유용성 등
운영자	환경: 장소 및 시설의 적절성, 식사 및 간식의 만족도 등 운영: 장소 및 시간 안내, 프로그램 운영시간, 건의사항 피드백 등
청소년	준비: 참여 동기 및 의지, 목표공유, 사전 준비도 등 참여: 자발성, 자율성, 협동성

강사, 운영자, 청소년은 프로그램의 주체로서 평가 주체이면서 활동결과에 있어서는 평가 대상이 될 수 있다.

### <반응평가 기법>

- 질문지, 관찰, 면접, 초점 집단면접 등  
(질문지- 청소년의 반응 측정 시 사용되며, 프로그램 종료 후 평가자료 수집을 위해 활용됨)
- 반응평가는 프로그램 운영에 대한 참가자의 반응을 모니터링 하는 평가, 학습 수용조건을 확인하는 평가, 프로그램 종료를 상징하는 평가로서 의미를 갖고 활용됨.

## 2) 2단계 : 학습평가

: 목표로 설정한 지식과 기술, 태도 등을 참가자가 제대로 습득하였는가에 대해 평가하는 것  
(대개 사전검사와 사후검사를 실시함)

- 주된 평가영역: 목표영역이라 할 수 있는 지식, 기술, 태도영역의 변화정도
- 지식과 기술 : 목표로 설정한 지식과 기능을 습득한 정도로 수행능력을 전제로 하는 것
- 태도 : 참가자의 동기 및 의지를 의미하는 것으로 태도변화의 정도를 측정함.



〈학습평가 기법〉

- 지식영역: 지필시험, 질문지
- 기술영역: 실습
- 태도영역: 관찰, 면접, 소감문

〈평가준거〉

목표를 기준으로 청소년이 실제로 학습한 정도, 학습요인, 프로그램 내용, 참여활동, 교재, 기자재 및 장비 등

**3) 3단계 : 행동평가**

- : 청소년의 행동변화에 초점을 두고 청소년의 기능이나 태도변화를 측정하는 것  
(청소년이 프로그램 종료 후 일상생활에서 프로그램을 통해 배운 것을 활용할 수 있는 정도에 대한 평가)

〈행동평가의 평가기준〉

- 청소년이 배운 내용을 적용하는 정도, 청소년이 배운 내용과 관련하여 실천하는 정도, 프로그램 결과로 인한 청소년의 가치 및 믿음의 변화 정도
- 행동변화는 일반적으로 프로그램 종료 후 3개월 이후에 실시 됨

〈행동평가 기법〉

설문지, 점검표, 전문가 관찰 및 면접, 학교교사나 보호자를 통한 설문  
프로그램 종료 후 프로그램 결과가 행동변화로 연결되지 못한 경우 그 이유에 대해 분석하고 피드백하기 위해 심층면접을 실시하기도 함

**4) 4단계 : 결과평가**

- : 청소년프로그램을 통한 다양한 노력이 청소년의 행동변화만이 아니라 개인과 조직, 사회에 어떠한 변화를 만들어내는지 초점을 둠.  
(결과를 통해 예측되는 효과가 투자비용을 초과하는지, 프로그램이 개인과 조직, 사회 향상에 기여하는지를 평가하는 것)

〈결과평가 준거〉

청소년들의 지식 증가, 목표로 설정한 수행능력 향상 등

**3. 스티플빔의 CIPP 평가모형 (과정중심모형)**

**1) 스티플빔의 CIPP 평가모형**

평가가 프로그램 경영자에 의해 만들어진 결정을 중심으로 하며, 평가자는 프로그램 경영자가 내려야 할 의사결정을 파악하여 구체화된 정보를 제공하는 역할을 한다. 〈스티플빔, 1971〉



의사결정의 두 가지 측면에 의한 평가유형 구분

- 의사결정이 목표에 의한 것인가, 방법에 의한 것인가?
- 의사결정이 의도에 관한 것인가, 실제에 관한 것인가?

⇒ CIPP 평가모형

종합적인 평가가 이루어지기 위해서는 맥락, 투입, 과정, 결과, 측면을 고려해야 한다.

계획결정- 목표를 결정하기 위한 것 - 맥락평가(context evaluation)

구조결정- 절차를 결정하기 위한 것 -투입평가(input evaluation)

순환결정- 실제 성취된 목표를 판단하기 위한 결정-결과평가(product evaluation)

실행결정- 실제 사용된 절차를 검토하여 정교하고 치밀하게 다듬기 위한 결정-과정평가  
(process evaluation)

<의사결정과 평가의 유형>

계획결정 · 맥락평가	순환결정 · 결과평가
구조결정 · 투입평가	실행결정 · 과정평가

<스터플범의 CIPP 평가모형>

구분	맥락평가	투입평가	과정평가	결과평가
목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전후 관계파악</li> <li>• 요구와 기회 사정</li> <li>• 문제 진단</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 체제수용능력 사정</li> <li>• 가용 투입전략 구명</li> <li>• 전략시행 설계평가</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 설계상 문제점 파악</li> <li>• 실행 절차 기록 유지</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 결과를 목표에 비교</li> <li>• 결과를 맥락, 투입, 과정에 비교</li> </ul>
방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전후 관계 기술</li> <li>• 투입과 산출의 실제와 이상 간의 간격 비교</li> <li>• 간격 원인 분석</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 인적, 물적 자원 분석</li> <li>• 전략과 절차 분석</li> <li>• 실행가능성과 경제성 분석</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 중간점검</li> <li>• 절차상 문제점 파악</li> <li>• 전개과정 파악</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 기준 선정 및 측정</li> <li>• 측정 결과 분석</li> </ul>

※ 스텝플범의 CIPP 평가모형

- 피드백을 통한 순환과정을 제시하여 의사결정과정에 도움이 된다.  
(맥락평가는 진단평가에, 투입평가와 과정평가는 형성평가에, 결과평가는 종합평가에 상응하는 것으로 볼 수 있다.)
- 활용이 복잡하고, 시간이 많이 소요되는 단점  
→ 필요한 단계를 부분적으로 활용 가능

1) 맥락평가

: 프로그램의 목적 및 목표를 정하는 데 근거를 제공하기 위한 것으로 가장 기본적인 평가



- 프로그램에 대한 요구, 프로그램의 요구를 달성하는 과정상의 문제점들, 프로그램 운영에 활용될 수 있는 자산 및 기회에 대한 평가
- 평가자는 프로그램 운영과 관련하여 긍정적 요인 및 방해 요인들에 대해서도 통합적으로 고려하여 목표의 타당성과 실현가능성을 판단함.

## 2) 투입평가

- : 프로그램의 계획에 초점을 둔 것으로 프로그램의 목표를 달성하기 위해서 어떻게 자원들을 활용할 것인가를 결정하기 위한 정보를 제공하는 것
- 프로그램 목표 달성을 위해 소요되는 물적 자원, 인적 자원, 전략, 절차 등에 대한 평가
- 프로그램의 투입방식에 대한 비판적 검토를 통해 소요 자원에 대한 적절성과 효율성을 판단함.
- 목표달성을 위한 투입요소의 가치는 대안적인 투입방식과의 비교를 통해 효율성을 분석할 수 있음.

## 3) 과정평가

- : 실행과 관련된 것으로, 운영계획과 비교하여 다양한 활동 실행에 대해 평가하는 것
- 계획과 비교하여 실행된 상황이나 수준에 관한 정보를 획득하는 것
- 목표를 달성하기 위한 요소들의 효율성 및 진행 상황에 초점을 맞춘 것(투입평가와 동일)

## 4) 결과평가

- : 산출, 즉 프로그램 결과를 측정, 해석, 판단하기 위한 것
- 의도한 결과와 비의도한 결과도 대상으로 하여 평가함.
- 평가기간: 프로그램 종료 즉시 측정하는 결과와 장기적으로 나타나는 결과도 포함.



## 13주차 2차시 - 청소년 프로그램 평가의 기획 및 설계

### 1. 평가기획

평가 상황 파악 - 프로그램 분석 - 평가 요구분석 - 평가준거 설정

#### 1) 평가 상황 파악

: 평가를 실시하기 위해서 필요한 인적·물적 자원 등의 여건이 갖추어져 있는지를 미리 확인하는 것

평가여건을 파악하는 과정을 통해 접근방식을 보다 명확히 하고, 평가가 가능한 범위와 수준을 결정할 수 있음.

- 평가결과가 기대수준에 미칠 수 있을지
- 평가결과가 실제로 활용될 가능성이 있을지
- 유용하고 타당한 평가정보를 구할 수 있을지
- 유능한 평가자를 초빙할 수 있을지
- 평가하는 데 어려운 조건은 없는지

⇒ 위 사항을 파악함으로써 극복 방안을 모색하거나 조건을 고려하여 평가의 범위를 제한할 수 있음.

#### <인적 자원 측면>

- 평가를 실시할 수 있는 역량을 갖춘 평가자가 확보되어야 함.
- 청소년, 프로그램 개발자, 지도자, 강사, 운영요원, 청소년기관 및 단체 관리자, 정책입안자 등의 적극적 협조가 필요함(평가자료 제공의 자료원, 평가결과 활용의 주체)
- 평가는 정치적 속성을 갖고 있음을 고려하여 평가에 대한 청소년의 태도, 프로그램 운영의 전반적 분위기, 해당 기관의 분위기, 정책 환경도 분석할 필요가 있음.

#### <물적 자원 측면>

- 평가활동을 수행하기 위해 필요한 예산과 시간 확보
- 평가를 위한 물리적 환경 등 준비
- 해당 프로그램의 평가를 위한 평가틀이나 도구 마련
- 단순한 형태의 평가결과를 요구하는 수준이라면 별도의 예산 편성은 필요 없음.

#### 2) 프로그램 분석

- 평가대상이 되는 프로그램에 대한 이해가 전제 되어야 함
- 프로그램에 대한 자료 검토, 인터뷰, 관찰 등을 통해 프로그램의 목표, 내용, 방법 등이 무엇인지, 어떻게 진행되고 있는지, 어떤 문제점들이 생겨났는지 등을 기본적으로 분석할 때 평가에 대한 구체적인 설계가 가능함.

※ 프로그램에 대한 구체적 이해를 위해서



- 프로그램의 전반적인 상황은 어떤지
- 프로그램에 대한 요구는 무엇이었는지
- 요구분석에 따른 목표는 적합하게 진술되었는지
- 프로그램 실행단계에서 목표는 구체화되고 있는지
- 프로그램이 현재 어떤 단계에 있는지
- 프로그램의 핵심이 무엇인지
- 돌발 상황에 대한 대책은 어떻게 세웠는지 등을 파악

\* 프로그램 목표에 대한 이해와 분석이 중요함.

: 이는 평가목적, 평가수준, 평가영역, 평가기준, 평가효과 등을 결정하는 근거가 됨.

### 3) 평가 요구분석

※ 평가목적에 대한 분석

- 평가목적은 어떤 요구에 부응하기 위해 평가를 실시하려는가를 의미함.
- 평가활동이 객관성, 신뢰성, 공정성을 인정받고 나아가 평가결과를 유용하게 활용될 수 있기 위해 평가활동의 근거 및 명분을 반드시 확인해야 함.
- 구체화된 평가목적은 확실한 평가근거 및 명분을 제공해 줌.

<평가목적에 따른 평가의 종류>

반응 및 활용의도 평가, 학습 성취도 평가, 현업활용도 평가

#### (1) 반응 및 활용의도 평가

- 프로그램 내용, 방법, 운영, 환경상의 문제점을 확인하여 프로그램의 질을 개선하고, 프로그램 결과의 잠재적 활용의도 및 효과를 측정하여 프로그램의 성과를 증진시키고자 하는 평가활동

#### (2) 학습 성취도 평가

- 참가자의 프로그램 목표달성 정도를 확인하기 위한 평가

#### (3) 현업 활용도 평가

- 프로그램 참가자가 프로그램을 통해 습득한 지식, 기술, 기능, 태도를 현업에서 얼마나 활용하는가를 측정하는 것
- 프로그램의 전이효과를 확인하고 실생활에 영향을 미치는 긍정적 요인(촉진요인)과 부정적 요인(장애요인)을 파악하여 프로그램의 전이를 증진시키기 위한 개선점을 파악하는 평가활동

<평가별 평가목적 비교>

구분	반응 및 활동 의도 평가	학습 성취도 평가	현업 활용도 평가
평가 목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 참가자의 프로그램 만족도를 확인</li> <li>• 프로그램 장점과 단점 규명</li> <li>• 강사평가</li> <li>• 결과의 향후 활용 의도 및</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 목표의 달성 여부 확인</li> <li>• 설계의 개선</li> <li>• 대상 선정 기준 개선</li> <li>• 학습 성취도 평가의 난이도 조절</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 목표의 달성여부 확인</li> <li>• 지식 및 기술 활용도 확인</li> <li>• 기술 활용 정도 확인</li> <li>• 직무 적합성 판단</li> <li>• 자료의 활용여부 및 수준 확인</li> </ul>



	<p>개선 계획 수립</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 홍보자료 수집 및 활용</li> <li>• 향후 프로그램을 위한 비교 기준 마련</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 결과의 활용 장애요인 파악</li> <li>• 결과의 활용 촉진요인 파악</li> </ul>
--	--	--	--

- 평가목적은 이해관계자에 따라 다를 수 있음.
- 이해관계자들의 평가 요구를 파악함으로써 프로그램 평가의 정당성을 확립할 수 있음.

#### 평가자는

- 이해관계자들이 누구인지 확인하고
  - 평가를 왜 요구하는지
  - 평가를 통해 무엇을 필요로 하는지
  - 평가의 활용목적은 무엇인지
- 등을 파악한 후 평가 목적을 정해야 한다.

평가목적은 평가준거와 평가내용, 평가방법을 마련하는 근거가 되기 때문에 이해관계자의 목적을 확인하는 것이 매우 중요함.

평가목적 설정 후 이를 달성하기 위해 해결해야 할 평가적 질문 마련해야 함.

#### <평가질문>

- 각 이해관계자의 평가 요구분석을 통해 수집된 현장 중심의 질문
  - 평가목적에 근거한 프로그램 논리 검증을 위한 개념적 질문
- ⇒ 통합하여 구성하는 것이 바람직 함

#### <평가질문의 우선순위 선정>

- 핵심 이해관계자의 관심수준, 불확실성의 제거 여부, 도출될 정보의 중요 정도, 관심의 지속성, 영향력, 답변 가능성 등을 고려해야 함.

### 4) 평가준거 설정

- : ‘무엇을’ 평가할 것인가에 대한 구체적인 답을 구하는 일
- 평가목적에 근거하여 평가하고자 하는 바를 구체적으로 체계화 및 명료화 하는 작업
  - 평가영역, 평가활동 범위, 초점을 결정하는 기준이 됨.
  - 평가지표 및 평가기준의 기초가 됨.
  - 평가준거가 구체화 될수록 프로그램에 대한 의사소통이 원활해지며, 평가적 판단도 용이해 짐.



## 2. 평가 설계

- 프로그램을 평가하기 위해서는 평가과정에 대한 구체적인 계획이 필요함.
- 결과를 어떻게 활용할 것인지에 대한 전체적인 설계가 필요함.

<체계적인 평가방법>(카파렐라, 1994)

- 1) 평가결과에 영향을 미치는 사람과 단체로부터 평가를 위한 후원을 받아야 함.
  - 평가결과의 영향을 많이 받게 될 사람으로부터 서면이나 구두로 지지를 받는 일도 중요함.
- 2) 평가를 계획하고 감독하는 일을 누가 담당할 것인지 결정
  - 평가과정에 대해 감독할 사람이나 팀을 정해야 함.
  - 조직에서 책임자를 임명하거나 외부 자문위원을 위촉
- 3) 평가목적과 그 결과의 활용방법을 정확하게 기술
  - 평가목적이 정확하게 진술되고, 참여한 사람들이 이해할 수 있어야 함.
  - 특히 프로그램에서 주요 이해당사자의 기대를 충족시키는 일이 중요함.
- 4) 평가할 내용과 문항을 구체적이고 명확하게 정함.
  - 주요 평가영역은 프로그램 기획과정, 프로그램 내용, 강사, 참가자 활동, 프로그램 결과, 프로그램 영향 등이 될 수 있음.
- 5) 평가방법을 구체적으로 정함.
  - 평가방법은 평가목적, 프로그램 성격, 평가문항 등에 따라 선정해야 함.
  - 평가자료 수집기법과 평가시기 결정
  - 응답자의 특성, 평가자의 지식, 시간과 비용 등도 고려되어야 함.
- 6) 결과분석 절차 구체화
  - 결과에 대한 분석절차는 평가문제와 방법, 평가자료 수집기법 등과 직접적으로 관련이 있음.
  - 양적 자료: 단순한 빈도분석에서 복잡한 통계분석까지 다양함.
  - 질적 자료: 대체로 서술식 보고, 유형이나 일반적 주체에 따라 분석
- 7) 평가를 실시하는 데 필요한 구체적인 시간계획과 예산을 결정
  - 평가 시작 전에 현실성 있는 평가 예산을 결정해야 함.
- 8) 평가 종료 후 권고안을 작성하고, 평가보고서를 제시
  - 평가보고서는 평가목적에 부합하는지 초점을 두고 구체적으로 작성해야 함.
  - 개선 및 권고사항은 현실적으로 가능한 것이어야 하고, 실천 가능한 행동전략을 포함해야 함.
  - 권고사항은 공식적으로 승인된 것이어야 하고, 적시에 공개해야 하며, 주요 이해 당사자들과 그 권고안에 영향을 받는 사람들을 변화과정에 참여시켜야 함.



### 3. 청소년프로그램 평가 기획 및 설계

- 1) 평가를 실시하기 위한 인적 자원과 물적 자원을 분석한다.
- 2) 평가 이해관계자들의 평가에 대한 요구를 파악한다.
- 3) 평가목적과 그 결과의 활용방안을 기술한다.
- 4) 평가할 내용과 문항을 기술한다.
- 5) 평가자료 수집방법을 정한다.
- 6) 평가시기를 정한다.
- 7) 평가예산을 수립한다.

평가 설계안 양식 (예시)

<h2 style="margin: 0;">평가 설계안</h2> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 평가목적</li><li>2. 평가 내용 및 문항</li><li>3. 평가자료 수집 방법</li><li>4. 평가시기</li><li>5. 평가예산</li><li>6. 평가결과 활용방안</li></ol>
--



## 14주차 1차시 - 청소년프로그램 평가 자료수집

### 1. 평가자료 수집

- 프로그램의 목표와 내용, 평가결과 활용지, 평가 활용 목적에 따라 수집하는 평가 자료의 종류가 달라짐.
- 자료의 종류에 따라 평가자료 수집기법도 달라짐.
- 청소년프로그램에서 주로 사용되는 평가기법.
- 질문지법, 면접법, 관찰법, 포트폴리오법 등

#### 1) 설문지법

##### (1) 설문지법의 특징

- 설문지법은 상대적으로 구조화된 정보를 얻고자 하는 것으로 주로 의견, 태도, 행동, 생활환경 등을 평가하는 데 활용됨.
- 기법 중 가장 많은 사람에게 가장 용이한 방법으로 자료를 수집할 수 있는 기법.
- 결과를 빠른 시간 내에 분석할 수 있어 광범위하게 사용됨.
- 참가 청소년을 대상으로 하는 만족도 설문지

##### (2) 설문지 개발

- 설문지를 개발하기 전에 절적인 기존의 설문지가 있는지 확인, 검토
- 개발된 설문지는 타당성, 신뢰성을 갖고 있을 수 있음.
- 시간과 비용 절감을 위해 필요

##### ※ 설문지를 개발할 경우

- 먼저 평가 질문을 나열해 본다.
- 각 질문에 필요한 정보 확보에 사용될 수 없는 문항을 정리한다.
- 각 문항의 응답 주체는 누구인지, 결과를 어떤 방법으로 분석할지 결정한다.
  - 절차에 따라 개발할 경우 평가 질문의 누락을 방지할 수 있고, 불필요한 질문을 삭제할 수 있음.

##### (3) 설문지법의 유의사항

- 설문지법은 설문 응답에 근거로 자료를 수집하기 때문에 정확한 응답을 이끌어내기 위해 설문이 응답자에게 정확하게 이해될 수 있는지 예비조사가 필요함.
- 설문에 무관심하거나 노출을 거릴 수 있기 때문에 설문에 대한 상세한 안내 필요
- 응답자에게 적절한 보상

#### 2) 면접법

##### (1) 면접법의 특징



- 면접법은 설문지보다 상황에 대한 유연성이 있음.
- 설문지법에서 확보하기 어려운 구체적 상황에 대한 파악과 응답자의 심층적인 의미를 탐색할 수 있음.
- 청소년프로그램에서는 일대일 혹은 이대 다수(포커스 그룹 면접)를 통해 평가를 함.
- 면접은 설문지법에 비해 많은 시간과 비용이 듦.
- 풍부한 정보 확보가 가능함.
- 청소년프로그램 평가에서 청소년이나 강사, 지도자들을 대상으로 심층적인 자료 수집을 위해 자주 활용됨.

(2) 면접 질문지 개발

- 면접지를 활용하여 구조화 또는 반구조화 된 면접 실시
  - 면접자의 주관성 극복, 준비된 심층적 면접 가능
- 평가할 질문들을 먼저 작성
- 평가질문에 답하기 위해 어떤 정보들이 확보되어야 하는지, 면접대상자들이 어떤 응답을 해 주기를 기대하는지 생각하면서 개발하는 것이 필요함.

(3) 면접 시 유의사항

- 면접은 평가질문과 관련하여 필요한 정보를 최대한 얻기 위해 대화하는 것
- 면접은 기술이며 침묵도 가정이다.
  - ① 응답자의 수준에 맞는 언어를 사용한다.
  - ② 쉽고, 짧고, 명확하게 질문한다.
  - ③ 질문자는 주로 경청하며, 응답자의 반응에 공감한다.
  - ④ 대화를 계속할 수 있는 자료 등을 미리 준비한다.
  - ⑤ 질문이 사실 확인을 위한 것인지, 견해를 통한 탐색을 위한 것인지를 구분한다.
  - ⑥ 응답자의 응답내용만이 아니라 잠재된 태도나 분위기도 탐색한다.
  - ⑦ 응답자의 대답이 애매한 경우는 간단하게 요약하며 확인한다.
  - ⑧ 응답자의 응답내용에 면접자의 견해를 덧붙이지 않는다.
  - ⑨ 면접내용은 노트에 키워드만 기록하며, 응답자의 양해를 구하고 녹음하는 것이 좋다.

4) 관찰법

(1) 관찰법의 특징

- 관찰법은 프로그램에서 청소년의 과업 수행과정을 지켜보면서 평가자료를 수집하는 것이다.
- 관찰은 특정한 도구를 사용하지 않고 평가대상자의 특성, 동기, 의도, 감정 등을 추론할 수 있어 대상을 이해하고 평가하기 위한 보편적인 방법이다.
- 상세한 정보가 필요하거나, 습득한 기술의 사용이 정확한지, 효과가 있는지 등을 측정할 때 활용됨.
- 활동에 대해 질적 특성을 파악할 필요가 있을 때 사용할 수 있는 적절한 평가기법

<구조화된 관찰>

- 어떤 목표가 정확하게 달성되었는지 평가할 때 체크리스트를 만들어 실시함.
- 올바른 수행과 그렇지 않은 수행을 구분함.



- 체크리스트는 일련의 과업에 따른 수행과 각 과업에 다른 수행방법에 대해 구체적으로 제시하는 측정도구

〈비구조화된 관찰〉

- 체크리스트를 미리 작성하지 않음.
- 관찰한 것을 자세한 설명과 함께 기록함.
- 관찰의 최종 산출물이 정해지지 않았기 때문에 관찰되는 형태 그대로의 정보 수집이 필요할 때 활용

(2) 관찰 시 유의사항

① 관찰계획을 세워야 한다.

- 관찰대상, 관찰행동 단위, 관찰방법, 관찰기간, 기록방법, 돌발사건 처리방법, 해석 및 진단의 기준 등을 미리 정해야 함.

② 측정의 정확성 확보를 위해 청소년이 활동 시 관찰자와 피관찰자가 상호작용하는 것을 금지한다.

③ 관찰자는 자신의 주관이나 의견을 최대한 배제하고 객관적인 관찰이 되도록 한다.

④ 상황조건을 고려한다.

- 같은 행동이라도 조건에 따라 해석이 다르기 때문에 어떤 환경 및 상황에서 행동이 일어났는지 기록한다.

⑤ 다양한 상황에서 관찰함으로써 관찰결과에 대한 신뢰도를 높일 수 있어야 한다.

⑥ 행동의 변화추이와 관련하여 관찰한다.

- 하나의 행동은 특정 목표를 향해 움직이는 일련의 행동 중 어느 부분이다.

⑦ 수집된 행동표본이 전체를 대표할 수 있어야 한다.

- 대체로 행동을 무선 표집하면 목적을 달성할 수 있으나, 실제 관찰에서 무선표본이 불가능한 경우가 많아 체계적으로 표집을 하기도 한다.

- 행동표본을 관찰하기 위해 시간표본법과 사건표본법을 사용한다.

- 시간표본법: 특정 시간대를 단위로 계속 무선추출을 하는 것

- 사건표본법: 사건을 관찰단위로 함

⑧ 적절한 기록과 정리방법을 미리 정한다.

- 기록방법은 관찰목적, 관찰행동 단위에 따라 결정함.

- 문제와 자료의 성질에 따라 다양한 방법을 활용하는 것이 바람직 함.

4) 포트폴리오법

(1) 포트폴리오법의 특징

- 평가에서 포트폴리오는 어떤 목적을 달성하기 위해 적합하다고 여기는 작품을 선택하여 의도적으로 모아 놓은 작품집을 의미함.

- 청소년프로그램 평가에서 포트폴리오는 청소년이 프로그램에 참여하는 동안 청소년의 관심, 능력, 성과, 성장, 노력 등의 근거를 제시하기 위한 모든 결과들을 의도적으로 모아 놓은 작품집이다.(프로그램 전 기간 동안에 이루어진 청소년의 모든 활동, 과업, 성과 등을 포함하는 것은 아님)



- 포트폴리오 평가기법은 수행평가에서 주로 활용됨.
- 청소년프로그램에서는 청소년 스스로가 실행과정에서 자신의 지식이나 기능, 태도의 변화를 나타낼 수 있도록 산출물을 만들거나 행동으로 나타내는 것  
(행동: 듣기, 쓰기, 읽기, 말하기, 만들기, 노래 부르기, 연주하기, 프로젝트 완수하기까지 준비부터 마무리 단계까지 과정을 포함하기도 함)
- 포트폴리오법은 평가를 통합시키며, 지도자, 강사, 청소년이 협력하는 기회를 제공하기도 한다.
- 청소년 스스로가 작품을 선택하면서 자신의 산출물에 대해 반성적 계기를 마련할 수 있으며, 결과에 대해 책임감을 느낄 수 있다.

(2) 포트폴리오 작성 및 평가기준 개발

- 포트폴리오의 내용은 프로그램 목표, 작품, 논평으로 구성됨.
- 작품은 프로그램의 목표 달성의 평가 자료로 제출하기 위해 청소년 스스로 선정한 것이다.
- 작품의 앞부분에는 평가기준(작품과 관련된 프로그램의 목표)을 주로 배치함.
- 작품에 대한 프로그램 지도자 및 강사, 청소년의 논평을 기록하고, 목표별로 총괄적 논평을 제시한다.
- 포트폴리오 평가 시 먼저 평가목적을 정한다.  
: 평가목적에 따라 포트폴리오의 내용을 선정하는데, 평가목적이 명확하지 않으면 평가에 적절한 내용선정이 어렵다.
- 평가목적에 따라 어떤 프로그램의 성과를 평가할 것인지 결정한다.  
: 성과는 제시된 프로그램의 목표를 분석하고, 이에 따른 과제 및 내용, 활동들 중심으로 어떤 성과를 평가할 것인지 정하면 된다.
- 포트폴리오 채점기준을 개발한다.  
: 채점은 평가준거에 근거한 채점 기준 표에 따른다.
- 준거가 정해지면 각 준거별 수행수준의 기준을 작성한다. (포트폴리오의 질적 수준을 의미함)

(3) 포트폴리오 평가 시 유의사항

- 평가를 위한 프로그램 실행이 되지 않도록 유의해야 함.
- 포트폴리오 제작은 소그룹으로 진행될 수 있지만, 개인별 포트폴리오 제작도 동시에 이루어져 개발평가도 이뤄지도록 해야 한다.
- 평가목적에 근거하여 내용 선정과 포트폴리오 제작지침을 명확하게 작성해야 한다.  
: 평가자는 청소년이 포트폴리오를 제작할 때 어떤 내용을 포함해야 하는지, 어떻게 제작해야 하는지 이해할 수 있도록 해야 한다.  
: 평가목적이 성취도 - 가장 우수한 작품 구성
- 기간(프로그램 기간 동안 작품 향상에 초점 맞춰 포트폴리오 제작)  
: 내용선정이나 제작지침이 지나치게 구체적이면 프로그램 활동이 제약받을 수 있다.  
(자율성, 창의성, 문제해결 능력이 저해되지 않도록 명확한 지침을 주어야 함)



## 2. 평가기법의 장·단점 비교

기법	장점	단점
설문 지법	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 다양한 주제를 다룰 수 있음</li> <li>• 의도하는 자료를 쉽게 얻을 수 있음</li> <li>• 응답자를 많이 확보할 수 있음</li> <li>• 자료 수집과 자료 분석이 용이함</li> <li>• 정확한 자료 수집과 분석이 가능함</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 참여율이 낮은 경우에도 결과를 일반화할 수 있음</li> <li>• 타당한 자료 수집이 어려운 경우에 오용할 가능성이 있음</li> <li>• 타당성과 신뢰성 있는 자료 확보를 위한 문항 개발이 어려움</li> <li>• 성의가 없거나 미응답인 경우가 발생할 가능성이 높음</li> </ul>
면접 법	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 심층적 자료 확보가 가능함</li> <li>• 면접대상이나 면접상황에 따라 질문을 유연하게 할 수 있음</li> <li>• 면접대상의 정서와 태도 등도 파악 가능함</li> <li>• 면접대상의 내면도 파악 가능함</li> <li>• 면접대상과의 친밀감 형성으로 진솔하고 밀도 있는 자료 확보가 가능함</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 면접대상과의 친밀감 형성이 어렵고 많은 시간이 소요됨</li> <li>• 면접대상의 진솔한 응답을 얻기가 어려움</li> <li>• 면접조건 및 환경이 적절치 못한 경우 자료 확보가 미흡할 수 있음</li> <li>• 면접 자료를 분석하는 데 많은 시간이 소요됨</li> <li>• 면접 자료에 대한 주관적 해석의 우려가 있음</li> </ul>
관찰 법	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 설문 등에서 측정할 수 없는 내면적 특성이 파악 가능함</li> <li>• 자기보고서보다 더 정확한 자료를 확보할 수 있음</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 관찰자의 주관성이 개입될 가능성이 많음</li> <li>• 참여관찰은 관찰 상황이 관찰자에 의해 영향을 받을 수 있음</li> <li>• 많은 시간이 소요됨</li> </ul>
포트 폴리 오법	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 실행과정의 산물을 자료로 활용함으로써 프로그램과 평가가 통합됨</li> <li>• 수행성과는 새로운 자료수집보다 더 신뢰할 수 있음</li> <li>• 프로그램 전 과정이 축적된 것이므로 핵심적 평가지표의 타당성을 확보할 수 있음</li> <li>• 프로그램 전 과정의 종단연구 가능함</li> <li>• 청소년이 적절한 작품을 선택하고 자신의 작품을 평가하는 평가과정에 보다 많이 참여하게 됨</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 평가용으로 수행성과를 축적하지 않았으므로, 평가 용도로 재구성해야함</li> <li>• 평가를 위한 시간과 노력이 많이 소요됨</li> <li>• 평가자의 주관성이 개입될 수 있어 신뢰도가 낮을 수 있음</li> <li>• 수행성과 기록 진료에 대한 접근이 어려운 경우도 있음</li> </ul>



## 14주차 2차시 - 청소년프로그램 구성과 모형 개발 사례

### 1. 청소년 공개 토론활동 프로그램 사례

#### 1) 청소년 공개토론활동 프로그램 사례

청소년 공개토론 프로그램의 개발은 청소년들이 스스로 지역사회 문제를 찾아내고 문제를 분석하고 공개토론을 통하여 이를 해결하는 절차를 담게 된다. 따라서 본 활동 프로그램은 첫째, 지역사회 문제를 추출한다. 둘째, 지역사회 문제의 우선순위를 결정한다. 셋째, 공개토론의 주제를 선정한다. 넷째, 주제에 따른 토론 절차를 소개한다. 다섯째, 토론을 통하여 결론을 도출한다는 등의 순서에 의해 개발한다.

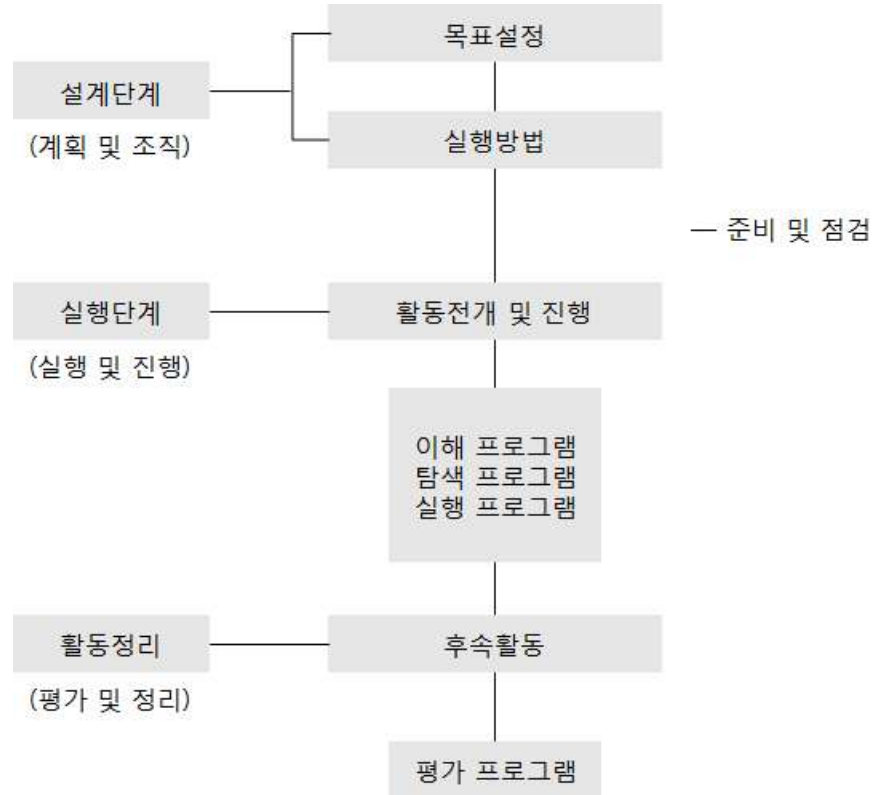
이러한 절차를 거쳐 개발된 프로그램은 “지역사회 공개토론활동”의 전 과정을 체계화한 기본 모형의 형태로 제시되며 활동단계별 하위 프로그램을 단위활동으로 재구성하여 전개모형을 구안한다. 다음은 토론 프로그램의 일반적인 구성과 기본모형의 구성(안)과 프로그램 영역별 하위 단위활동의 구안(안)을 제시한 것이다. 참고 ‘지역사회공개토론활동 개발보고서(한국청소년개발원, 1995)’

#### (1) 공개토론활동 프로그램의 일반적 구성

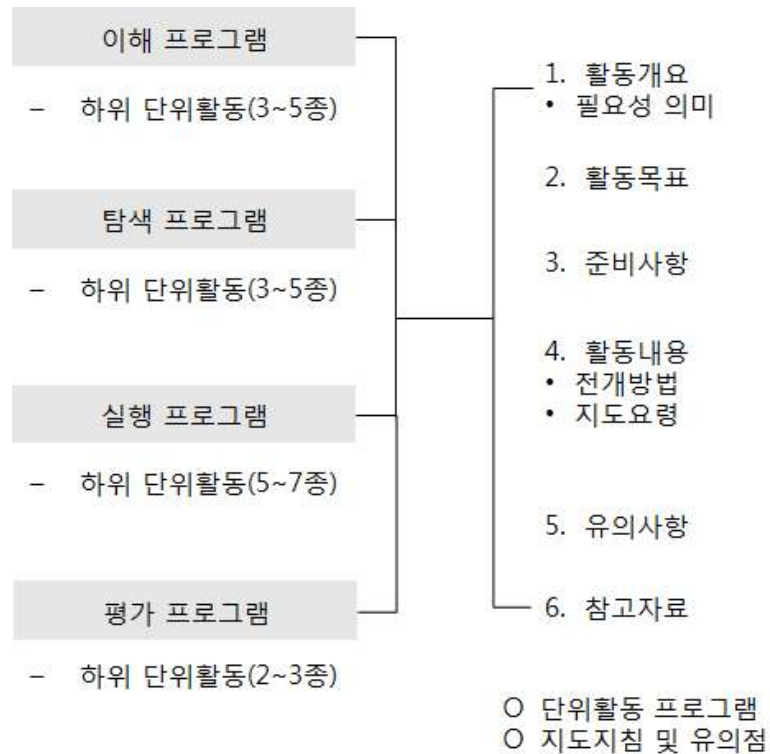
단계	활동내용	프로그램 영역
기획준비 (계획, 조직단계)	<ul style="list-style-type: none"> <li>좌석배열, 준비물 점검</li> <li>진행순서 및 규칙 안내</li> <li>토의 내용 설명</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>인식 프로그램</li> <li>이해 프로그램</li> </ul>
프로그램 전개 (실행단계)	<ul style="list-style-type: none"> <li>주제 제시</li> <li>참가자 발표, 토의</li> <li>토의집단별, 주제별 결과 정리</li> <li>전체 토론회 개최</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>탐색 프로그램</li> <li>실행 프로그램</li> </ul>
활동정리 (평가단계)	<ul style="list-style-type: none"> <li>결과 요약, 정리</li> <li>토론결과 발표</li> <li>활동의 평가 및 정리</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>평가 프로그램 (후속, 연계 프로그램)</li> </ul>



(2) 공개토론활동 프로그램의 기본 모형 구성



(3) 공개토론활동 프로그램의 영역별 단위활동 개발 구조





## 2) 청소년기관 활동 프로그램집 사례

본 사례는 엑스포과학소년단의 활동프로그램집 ‘창의와 도전의 세계(1998)를 참고

### (1) 일러두기

이 책은 청소년단원들을 위한 활동 프로그램집으로서 미래정보화 시대를 이끌어 나갈 진취적 · 창의적 · 조화로운 인성을 가진 과학인재를 키워나가는 청소년단의 기본이념과 설립목적 을 바르고 효과적으로 구현하기 위한 다양한 활동으로 구성되어 있다.

□ 전체 활동 프로그램은 3대 부문 7개 활동영역 구분을 기반으로 하여 첨단기술과 산업발전 이해활동, 미래사회 대비 정보화능력 함양활동, 생활과학 및 창안활동, 자연탐구활동, 문화취미 활동, 인성함양활동, 지역사회 봉사·지도력 개발활동 등 총 7개의 장으로 구성되어 있다. 특히 과학중심 청소년단체로서의 특성을 살리면서 동시에 미래사회에 필요한 다양한 자질과 능력을 함양할 수 있는 내용을 조화롭게 구성하는 데 주안점을 두었다.

### ※ 3대 활동 부문

- 진취적 기상 Expo-tech World: 기술산업 적응능력 함양활동
- 창의성 Science Top: 과학탐구활동을 통한 창의력 함양활동
- 조화로운 인성 Human Explorer: 심신 수련을 통한 인성함양활동

### ※ 7대 활동영역

- 첨단기술과 산업발전 이해활동: 산업현장 견학 및 박람회 관람 등을 통해 첨단기술과 산업 발전에 기여하는 능력을 함양하는 활동
- 미래사회 대비 정보화능력 함양활동: 정보화사회에 적응할 수 있는 사고력과 정보탐색능력 및 창의력을 향상시키기 위한 활동
- 생활과학 및 창안활동 : 과학을 이해하고 생활 속의 발명 · 발견활동 등을 통해 과학 마인 드를 함양하고 창의성을 개발하는 활동
- 자연탐구활동: 자연환경에 대한 관찰과 분석을 통하여 과학적 사고방법을 체득하고 과학탐 구정신을 함양하는 활동
- 문화취미활동: 다양한 문화활동과 취미활동 등을 통하여 정서함양과 다양한 문화에 대한 이해를 넓히고 자연 속에서 다양한 모험수련활동을 통해 체력을 단련하고 진취적인 기상을 기르는 활동
- 인성함양활동: 다양한 대인관계활동, 심성개발활동 등을 통하여 인성을 함양하고 집단활동 을 통한 공동체의식을 고취하는 활동
- 지역사회 봉사 · 지도력 개발활동: 이웃과 지역사회에 봉사하고 참여하여 민주시민으로서 의 자질을 함양하고 지도력을 개발하는 활동
- 유의사항: 활동을 수행할 때 전체 과정에서 유의해야 할 점이다. 활동을 진행해 나갈 때 특별히 착안하여야 할 점이나 주의해야 할 사항을 적고 있다.
- 참고자료: 활동에 필요한 보충자료를 제시한 부분이다. 참가자의 수준과 여건에 따라 활동 수준을 조정할 때 유용한 자료가 될 수 있다.



(2) 활용방법

이 책은 청소년단의 특성을 나타낼 수 있도록 전체 활동을 구성하고 있는 기본활동 프로그램 집이다. 각 부분별 응용프로그램 개발이 지속되어 체계적이고 종합적인 하나의 체계를 갖추게 된다면 더욱 많이 활용될 수 있을 것이다.

- 이미 개발되어 있는 과학 실험·실습교본은 이 책의 제 3장인 생활과학 및 창안활동의 응용프로그램으로서의 성격을 갖는다.
- 앞으로 첨단기술과 산업발전, 미래사회 대비 정보화 능력 함양, 자연탐구, 문화취미개발, 인성함양 및 지역사회봉사·지도력 개발 등을 위한 응용 프로그램이 개발되면 전체활동이 체계를 갖추게 될 것이다.
- 이 책에 새롭게 제시된 프로그램들 중에서 일부는 외국의 자료를 많이 참조한 경우가 있는데 우리의 실정에 맞게 활용한다면 더욱 발전된 형태로 단원들에게 제공될 수 있다.
- 지금 단계로서는 이 책의 프로그램 내용을 청소년단원 스스로 채택하여 실시하기에 조금 어려울 수 있지만 지도자의 도움이 있다면 충분히 활용할 수 있다.

(3) 학습프로그램명

분야	내용
진로·직업	적성검사 및 미래설계 등 진로 탐색 프로그램 적성에 맞는 직업 탐색 및 직업준비를 위한 현장체험중심의 활동 자유학기제와 연계하여 운영할 수 있는 활동
모험·봉사	안전의식을 고취시키고, 사고대응능력을 향상할 수 있는 활동 지역 자연환경에 대한 관심을 신장하고, 건강한 신체발달을 지원할 수 있는 활동 청소년으로 하여금 봉사와 협력을 통해 공동체 의식과 나눔 활동에 대한 의식을 높일 수 있는 활동
역사 (나라사랑 체험)	전국 역사 유적지 탐방 등을 통한 역사체험 및 나라사랑하는 마음을 기를 수 있는 청소년 체험프로그램 역사바로알기, 호국정신 계승, 전통체험, 역사탐방 등 나라사랑 정신함양을 위한 청소년 주도형 프로그램
가족·인성 언어순화	부모와 자녀간 세대, 가치관 등으로 인한 갈등을 회복하고 의사소통을 강화하는 가족단위 활동 자아발견, 배려, 타인이해 등 민주시민으로 성장할 수 있는 활동 성숙한 언어 환경(가족, 학교, 사회) 조성을 위한 언어문화·예절을 함양할 수 있는 활동
문화예술·과학· 환경	문화예술을 통한 문화 감수성과 창의성이 신장될 수 있는 활동 및 고유 전통을 유지할 수 있는 활동 과학적 탐구 및 상상력을 기를 수 있는 활동 다양한 환경 친화 또는 환경문제 접근 및 해결방법을 찾아가는 활동



(4) 참여 프로그램

지역사회 개발·개선	지역사회 홍보 및 문화유산 지키기 (지역 특성을 고려하여 지역발전에 기여하는 활동)
사회구성원 관계개선	지역사회 내 세대 간 소통·화합 프로그램 개발·활동 소수자(장애, 다문화, 취약 등)를 위한 활동 및 의식개선 학교내외 유해환경 개선, 학교폭력방지 및 청소년보호 활동 지역사회의 환경변화에 참여하여 의식을 개선하는 활동
청소년 권익 개선	청소년 권리(청소년 근로, 선거권 등) 보장을 위한 활동 청소년 공공참여 확대를 위한 활동
청소년 정책과제 실현	전년도 청소년 참여기구에서 제안된 과제와 관련된 활동 (청소년참여위원회, 청소년운영위원회 및 각종 청소년위원회 등)

(5) 보호 프로그램

청소년 보호환경 조성 및 활동	청소년 유해업소·약물 등 불법행위 모니터링 등 감시·정화활동 청소년 흡연·음주 예방 교육활동 및 유해약물 피해 청소년 지원활동 청소년 보호환경 조성 관련 대국민 홍보, 캠페인 활동 학교 밖 청소년 자립역량 강화 활동
매체이용 역기능 예방 및 해소	인터넷·스마트폰, 방송, 게임 등 청소년유해매체환경 모니터링·감시활동 인터넷·스마트폰 역기능 해소 및 대응능력 증진 활동 청소년의 건전한 매체 이용문화 조성을 위해 학교·가정·지역사회가 함께 참여하는 홍보, 캠페인 등 연계활동 프로그램 등



### 3) 교육기부 인증기관 프로그램

〈교육기부 인증기관 프로그램〉 (2013년 한국과학창의재단 교육기부센터)

	기관	프로그램명
1	경기테크노파크	청소년을 위한 안산사이언스벨리(ASV) 기술현장 투어
2	금호타이어	금호타이어와 함께하는 신나는 모터스포츠 체험
3	다빈치뮤지엄 (휘현산업개발(주))	다빈치처럼 생각하기
4	(주)더존이엔에이치	원어민 원격 전화화상 영어교육 '인글리쉬(english)'
5	(주)대구시민프로축구단	토요 축구클리닉
6	대상(주) 순창공장	청정원 경제리더십 캠프
7	롯데(주)	롯데그룹 학생 직업체험 프로그램
8	롯데백화점	어린이 환경학교
9	미래에셋	미래에셋증권 금융인턴십
10	삼성엔지니어링(주)	환경과 녹색성장 교원연수
11	삼성전자(삼성딜라이트)	딜라이트 IT비전트립
12	삼익약기(주)	음성군 방과 후 예술학교
13	아모레퍼시픽	아름다움 탐험대 일일체험 '과학에서 찾은 아름다움'
14	아시아나항공(주)	공항 두드림스쿨
15	아시아나IDT(주)	IDT 프렌즈 "지적 자폐성 청소년 방과후 미술지도 지원"
16	엘지사이언스홀	LG-KAIST 사랑의 영어과학 캠프
17	영농조합법인 한국재활승마교육	함께 즐기는 승마
18	유한킴벌리	청소년 자연환경체험교육 - 그린캠프
19	코오롱글로벌(주) 스포렉스	창의, 인성 'Humming School'
20	하이원리조트	하이원 책날개
21	(주)한국중부발전	주니어 공학기술교실
22	한국서부발전(주)	공교육 부흥운동 교육사업 (한국서부발전 전기사랑 캠프)



	기관	프로그램명
23	한국세라프	위드잡
24	한국암웨이(주)	뉴트리라이트 건강지킴이 프로그램
25	한국항공우주산업주식회사	KAI 예비에이션 캠프
26	(주)휴빅코리아	지글 청소년멘토링 2.0
27	BS 부산은행 조은극장 1관	토요스쿨 활성화를 위한 문화콘텐츠 개발 및 공연
28	IBK 기업은행	IBK 나눔행복버스
29	LG전자(주) 창원공장	학교폭력예방 Friends 봉사단
30	MBC플레이비(키자니아)	어린이직업체험 키자니아 직업 체험 프로그램
31	NH농협은행	행복채움 금융
32	농협은행(주) 대구영업본부	꽃사랑 농업사랑 체험교육
33	NHN NEXT	NEXT <소프트웨어분야 창의적 체험활동> 프로그램
34	SK텔레콤	월드비전 세계시민교육 교원연수
35	S-Oil(주) 온산공장	S-OIL과 함께하는 아동과학마술학교 1기