

역량기반 청소년 활동프로그램  
분류와 분석을 통한

# 청소년 핵심역량 강화 연구

A Study on the Enhancement of Youth Key Competencies  
through the Classification and Analysis of  
Competence-based Youth Activity Programs

전체총괄 정상수(전략기획실장)  
운영총괄 김화자(전략기획실 기획조정팀장)  
연구책임 이승현(전략기획실 기획조정팀)

# 목차

## 요약문

iii

## I 서론

1. 청소년 핵심역량 강화 및 역량중심 청소년 활동프로그램 필요성	01
2. 연구의 필요성 및 목적	02
3. 연구 내용과 범위	03
4. 연구 방법	04
5. 기대효과	07

## II 이론적 배경

1. 역량개념과 변천과정	10
2. 청소년 핵심역량 및 역량강화 필요성	12
3. 해외 청소년 핵심역량 연구 동향	13
4. 국내 청소년 역량 연구 동향	15
5. 청소년 핵심역량과 하위역량 구성요소	16

## III 성남시청소년재단 청소년 핵심역량 및 청소년 활동 프로그램 역량분류

1. 핵심역량 기반 청소년 활동프로그램	21
2. 성남시청소년재단 핵심역량과 하위역량 및 프로그램 역량분류 과정	22
3. 성남시청소년재단 4대 핵심역량 및 13개 하위역량 정의 및 구성요소	23
4. 핵심역량별 청소년 활동프로그램 분류결과	27

## IV 결론

1. 요약	52
2. 정책적 제언 및 시사점	54

## 참고문헌

58

## 부록

61

## 표 목차

<표 1> 4대 핵심역량 및 12개 하위역량 요소	04
<표 2> 단계별 프로그램 역량분류 과정	05
<표 3> 프로그램 역량분류 방법	06
<표 4> 해외 역량개념 정의	11
<표 5> 국내 청소년 역량개념 정의	12
<표 6> 해외 청소년 역량연구에서 도출된 핵심역량 구성요소	17
<표 7> 국내 청소년 역량연구에서 도출된 핵심역량 구성요소	19
<표 8> 성남시청소년재단 4대 핵심역량 12개 하위역량 개념 정의 및 구성요소	23
<표 9> 역량분류 대상 성남시청소년재단 시설별 프로그램수	28
<표 10> 4대 핵심역량 I 분포율이 가장 높은 청소년수련관 활동프로그램	31
<표 11> 시설별 가장 높은 4대 핵심역량 분포율	32
<표 12> 4대 핵심역량 II 분포율이 가장 높은 청소년수련관 활동프로그램	45
<표 13> 성남시청소년재단 청소년 활동프로그램 역량분석 결과	49
<표 14> 단계별 역량기반 청소년 활동프로그램 선택 과정	55

## 그림 목차

[그림 1] 최초 역량분류에 포함된 시설별 총 프로그램 수	28
[그림 2] 최초 역량분류에 포함된 시설별 총 프로그램 분포율	28
[그림 3] 최종 역량분류에 포함되지 않은 시설별 총 프로그램 수	29
[그림 4] 최종 역량분류에 포함된 시설별 총 프로그램 수	29
[그림 5] 최종 역량분류에 포함된 시설별 총 프로그램 분포율	29
[그림 6] 4대 핵심역량 I 분포 비교	30
[그림 7] 4대 핵심역량 I별 재단 전 시설 분포 비교	30
[그림 8] 시설별 4대 핵심역량 I 분포 비교	31
[그림 9] 4대 핵심역량 I - 12개 하위역량 I 분포 비교	33
[그림 10] 4대 핵심역량 I - 12개 하위역량 I별 재단 시설 전체 분포 비교	34
[그림 11] 성남형교육지원단 4대 핵심역량 I - 12개 하위역량 I 분포 비교	35
[그림 12] 중원청소년수련관 4대 핵심역량 I - 12개 하위역량 I 분포 비교	35
[그림 13] 분당서현청소년수련관 4대 핵심역량 I - 12개 하위역량 I 분포 비교	36
[그림 14] 분당정자청소년수련관 4대 핵심역량 I - 12개 하위역량 I 분포 비교	36
[그림 15] 분당판교청소년수련관 4대 핵심역량 I - 12개 하위역량 I 분포 비교	37
[그림 16] 분당아탑청소년수련관 4대 핵심역량 I - 12개 하위역량 I 분포 비교	38
[그림 17] 양지동청소년문화의집 4대 핵심역량 I - 12개 하위역량 I 분포 비교	38
[그림 18] 은행동청소년문화의집 4대 핵심역량 I - 12개 하위역량 I 분포 비교	39
[그림 19] (임시)수정청소년수련관 4대 핵심역량 I - 12개 하위역량 I 분포 비교	39
[그림 20] 4대 핵심역량 I - 12개 하위역량 II 분포 비교	40
[그림 21] 4대 핵심역량 I - 12개 하위역량 II별 재단 시설 전체 분포 비교	40
[그림 22] 성남형교육지원단 4대 핵심역량 I - 12개 하위역량 II 분포 비교	41
[그림 23] 중원청소년수련관 4대 핵심역량 I - 12개 하위역량 II 분포 비교	41
[그림 24] 분당서현청소년수련관 4대 핵심역량 I - 12개 하위역량 II 분포 비교	42
[그림 25] 분당정자청소년수련관 4대 핵심역량 I - 12개 하위역량 II 분포 비교	42
[그림 26] 분당판교청소년수련관 4대 핵심역량 I - 12개 하위역량 II 분포 비교	43
[그림 27] 분당아탑청소년수련관 4대 핵심역량 I - 12개 하위역량 II 분포 비교	43
[그림 28] 양지동청소년문화의집 4대 핵심역량 I - 12개 하위역량 II 분포 비교	43
[그림 29] 은행동청소년문화의집 4대 핵심역량 I - 12개 하위역량 II 분포 비교	44
[그림 30] (임시)수정청소년수련관 4대 핵심역량 I - 12개 하위역량 II 분포 비교	44
[그림 31] 4대 핵심역량 II 분포 비교	45
[그림 32] 4대 핵심역량 II별 재단 전 시설 분포 비교	46
[그림 33] 시설별 4대 핵심역량 II 분포 비교	46
[그림 34] 4대 핵심역량 II - 12개 하위역량 I 분포 비교	47
[그림 35] 4대 핵심역량 II - 12개 하위역량 I별 재단 시설 전체 분포 비교	47
[그림 36] 4대 핵심역량 II - 12개 하위역량 II 분포 비교	48

# 요약문

4차 산업혁명과 디지털 기술의 발달 및 급격한 사회환경변화에 적극적이며 유연하게 대응하고 미래사회를 대비할 수 있도록 청소년 교육과 활동프로그램에도 변화와 혁신이 요구되고 있다. 이에 따라, 청소년의 성장과 발달시기에 필요한 역량을 함양할 수 있도록 지역사회의 청소년수련관 및 문화의 집이 주축이되어 핵심역량 기반의 청소년 활동프로그램으로 새롭게 개편하고 방향성을 설정하여 선도적으로 추진할 필요가 있다.

본 연구의 목적은 청소년 활동프로그램 역량 분류와 분석을 통해서 성남시청소년재단 프로그램에 주로 어떤 역량들이 반영되어 있는지를 탐색하고 구체화하여, 이를 기반으로 향후 역량중심 청소년 활동프로그램 개발을 위한 시사점을 도출하는데 있다. 청소년 활동프로그램 특성 및 4대 핵심역량과 12개 하위역량과의 연계성을 파악하여 재단 프로그램을 통해서 어떤 역량이 보다 효과적으로 증진될 수 있는지 시사점을 제시하고자 한다.

본 연구는 성남시청소년재단의 전체 시설에서 운영하고 있는 2022년 청소년 활동프로그램을 연구 대상으로 하였으며, 최종 역량분류에 포함된 총 200개의 청소년 활동프로그램을 4대 핵심역량과 12개 하위역량 기반으로 분류하였다.

분석결과를 종합해보면, 성남시청소년재단의 청소년 활동프로그램들은 4대 핵심역량의 '자기관리 역량' 및 12개 하위역량의 '공동체 의식'과 '분석적 사고', '진로개발'과 '생애학습', '창의적 사고' 역량을 함양하기에 최적화되어 있음을 시사한다. 반면, 재단 청소년 활동프로그램에 4대 핵심역량의 '대인관계 역량' 및 12개 하위역량의 '협력'과 '실행력'이 낮은 분포율로 반영되어 있음에 따라, 향후 역량기반 프로그램 설계와 개발 시, 이러한 역량들이 반영될 수 있는 방안을 우선적으로 고려하도록 한다.

본 연구의 핵심은 청소년 활동프로그램 역량 분류와 분석을 바탕으로 성남형 청소년 핵심역량 강화 프로그램 마련을 위한 시사점을 도출하는 것이다. 청소년들이 재단의 역량기반 청소년 활동프로그램 선택 시, 향후 어떠한 역량을 함양할 수 있는지에 대한 정보를 제공하고 청소년 개인의 역량개발에 적합한 프로그램을 추천하고자 한다. 아울러, 역량기반 청소년 활동프로그램 개발과 설계 시, 본 연구 결과를 기초자료로 활용할 수 있도록 하고자 한다.

역량기반 청소년 활동프로그램의 주된 목표이자 지향해야 할 방향은 청소년 개개인에게 역량에 대한 이해와 가치를 전달하고 프로그램 참여를 통해서 청소년기에 요구되는 핵심역량 함양 기회를 제공하는 것이다.

본 연구가 시대적 변화와 흐름에 탄력적으로 대응하고 미래지향적인 역량중심의 다양한 청소년 활동프로그램으로 새롭게 구조화하고 추진할 수 있는 기반을 마련하는데 선도적인 역할을 할 수 있기를 기대한다. 역량기반 청소년 활동프로그램 분류와 분석을 토대로 각각의 프로그램에 어떤 역량을 반영할 수 있는지 역량중심의 청소년 활동프로그램 설계와 개선을 위한 시사점을 도출하여 제시하고자 한다.

성남시청소년재단의 각 시설에서 제공하는 다양한 프로그램을 청소년기에 필요한 핵심역량기반으로 분류하고 각각의 청소년 활동프로그램이 지니고 있는 특성과 중점을 두는 역량을 분석해 봄으로써 향후 프로그램 개발과 기획 시, 청소년 특성을 고려한 개인별 맞춤형 핵심역량 강화 활동프로그램을 제시하는데 기초자료로 활용할 수 있도록 하고자 한다. 아울러, 디지털 기술 발달과 사회변화에 부합하는 성남시청소년재단 특유의 미래지향적인 청소년 핵심역량 특성을 반영하는 역량중심의 청소년 활동프로그램 분류체계 기반을 마련하고자 한다.

역량기반 청소년 활동프로그램에 참여함으로써 청소년들이 다양한 가치있는 경험을 하고 자신의 잠재력과 재능을 발휘할 수 있는 기회를 가질 수 있도록 한다. **역량기반 청소년 활동프로그램의 목표는 청소년들의 프로그램 참여를 통한 핵심역량 함양이다.**

역량중심의 청소년 활동프로그램에 참여하는 것이 청소년에게 보다 의미있는 가치를 부여할 수 있도록 프로그램의 가치를 역량적 차원에서 제시하고, 청소년 개인별 특성과 역량강화에 적합한 맞춤형 역량기반 활동프로그램을 추천하고 제공함으로써 프로그램 참여에 대한 인식 전환에 이바지할 수 있도록 한다.



# I 서론

1. 청소년 핵심역량 강화 및 역량중심  
청소년 활동프로그램 필요성
2. 연구목적 및 필요성
3. 연구 내용과 범위
4. 연구방법
5. 향후 계획 및 기대효과



## 01

### 청소년 핵심역량강화 및 역량중심 청소년 활동 프로그램 필요성

디지털 기술 혁신과 디지털 정보화 사회로의 전환 및 비대면 교육과 생활의 확산 등 급격한 사회·교육 환경변화는 청소년 교육과 활동프로그램에도 상당한 영향을 미치고 있으며, 이에 따라 청소년 활동프로그램의 변화 필요성이 제기되고 있다. 특히 미래사회에 선도적이며 능동적으로 대응하고 준비할 수 있도록 기존의 전통적인 지식습득 교육중심에서 탈피하여 역량중심의 교육과 청소년 활동프로그램으로의 전환은 세계적인 추세이다.

시대적 흐름과 사회환경변화에 따라 청소년기에 요구되는 핵심역량 함양을 위한 역량기반 청소년 활동 프로그램 개발과 교육의 중요성이 점차 증대하고 있다. 청소년의 핵심역량에 대한 이해 및 인식 제고와 더불어 지역별, 학교급별 차별화된 청소년 역량 함양 정책과 제도 마련을 통해서 역량 중심의 청소년 교육과 활동프로그램을 활성화하고 강화하는 것이 필요하다.

디지털 정보화사회 및 미래사회에 적합하고 필요한 청소년의 핵심역량을 개발하고 갖추 수 있도록 국가적, 지역사회적 차원에서 지원하고 미래인재를 양성하며, 사회의 다양한 분야에서 청소년 스스로 자신의 역량을 발휘할 수 있도록 기회를 제공하는 정책과 제도를 마련하도록 한다.

특히 지역과 국가의 차세대 성장동력인 청소년을 미래 경쟁력의 핵심요소인 창의적·분석적 사고력과 자기주도적 문제해결 역량을 갖춘 인재로 양성하도록 미래지향적·중장기적 관점에서 청소년 역량증진과 지역 인적자원개발을 위해 노력하는 것이 필요하다.

2013년부터 시행된 국내 제5차 청소년정책기본계획(2013~2017)에서는 “청소년의 역량 함양 및 미래 핵심인재 양성”이라는 목표와 함께 “청소년의 다양한 역량 강화”정책과제를 설정하고 중점을 두어 왔다(관계부처합동, 2012, p.33).

이어서 제6차 청소년정책기본계획(2018~2022)에서는 사회환경 변화에 적응하고 유연하게 대처할 수 있도록 “중점역량 기반의 청소년 활동 체계 구축”을 통해 “청소년들이 창의·융합 인재로 성장할 수 있도록 역량기반의 청소년 활동”의 필요성이 제기되었다(관계부처합동, 2018, p.33). 이와같이 청소년 정책 수립 및 교육과정 개편에 있어서 핵심역량 중심의 청소년 활동프로그램과 교육의 중요성이 점차 강조되고 있다.

청소년의 역량 강화의 필요성을 제기한 성은모 외(2015)는 거시적 관점에서 청소년기에 요구되는 역량 개념 및 청소년 역량지수의 구성체제를 규명하고 청소년 역량 신장을 위한 정부의 정책적, 제도적 개선 과제를 도출하고자 하였다.

청소년기에 요구되는 필요한 핵심역량 구성요소를 체계화하고 역량기반 청소년 활동프로그램 분류를 통해 재구조화하여 청소년들에게 역량을 증진할 수 있는 기회를 제공함으로써 궁극적으로 청소년들이 미래지

향적 역량을 갖출 수 있도록 하고자 한다.

청소년 활동프로그램 참여가 단순히 체험이나 학습 보강에 그치는 것이 아니라, 다양한 프로그램을 통해서 청소년기에 필요한 핵심역량 증진과 강화에 이바지할 수 있도록 한다. 이를 위해서 역량중심 청소년 활동프로그램 개발을 토대로 청소년에게 적합한 맞춤형 프로그램을 제공할 필요성이 제기된다.

본 연구의 핵심은 청소년 활동프로그램 역량분류와 분석을 바탕으로 성남형 청소년 핵심역량 강화 프로그램 마련을 위한 시사점을 도출하는 것이다. 청소년들이 성남시청소년재단의 역량기반 청소년 활동프로그램 선택 시, 향후 어떠한 역량을 함양할 수 있는지에 대한 정보를 제공하고 청소년 개인의 역량개발에 적합한 프로그램을 추천하고자 한다. 아울러, 역량기반 청소년 활동프로그램 개발과 설계 시, 본 연구 결과를 기초자료로 활용할 수 있도록 하고자 한다.

역량기반 청소년 활동프로그램의 주된 목표이자 지향해야 할 방향은 청소년 개개인에게 역량에 대한 이해와 가치를 전달하고 프로그램 참여를 통해서 청소년기에 요구되는 핵심역량을 증진할 수 있는 기회를 제공하는 것이다. 청소년 활동프로그램의 목적과 목표, 특성, 내용, 효과성, 활동 결과가 청소년 개개인에게 어떤 의미와 가치를 가지는지 역량중심의 관점과 접근을 기반으로 한 청소년 활동프로그램 개발과 기획이 이뤄져야 할 것이다.

## 02

### 연구목적 및 필요성

4차 산업혁명 및 디지털 기술의 발달과 급격한 디지털 전환 등 사회교육 환경변화에 적극적이며 유연하게 대응하고 미래사회를 대비할 수 있는 인재양성을 위해 청소년 교육과 활동프로그램에도 변화와 혁신이 필요하다. 청소년의 성장과 발달기에 필요한 역량을 증진할 수 있도록 지역사회의 청소년수련관 및 문화의 집이 주축이되어 핵심역량 기반의 청소년 활동프로그램으로 새롭게 개편하고 방향성을 설정하여 선도적으로 추진할 필요가 있다.

본 연구의 목적은 청소년 활동프로그램 역량 분류와 분석을 통해서 주로 어떤 역량들이 재단 프로그램에 반영되어 있는지를 탐색하고 구체화하여, 이를 기반으로 향후 역량중심 청소년 활동프로그램 개발을 위한 시사점을 도출하는데 있다. 청소년 활동프로그램 특성 및 4대 핵심역량과 12개 하위역량과의 연계성을 파악하여 재단 프로그램을 통해서 어떤 역량이 보다 효과적으로 증진될 수 있는지 시사점을 제시하고자 한다.

본 연구를 통해서 재단의 각 시설들이 시대적 변화와 흐름에 탄력적으로 대응하고 미래지향적인 역량중심의 다양한 청소년 활동프로그램으로 새롭게 구조화하고 추진할 수 있는 기반을 마련하는데 선도적인 역할을 할 수 있기를 기대한다. 본 연구는 역량기반 청소년 활동프로그램 분류와 분석을 토대로 각각의 프

그램에 어떤 역량을 반영할 수 있는지 역량중심 청소년 활동프로그램을 설계와 개선을 위한 시사점을 도출하여 제시하고자 한다.

성남시청소년재단의 각 시설에서 제공하는 다양한 프로그램을 청소년기에 필요한 핵심역량기반으로 분류하고 각각의 청소년 활동프로그램이 지니고 있는 특성과 중점을 두는 역량을 분석해봄으로써 향후 프로그램 개발과 기획 시, 청소년 특성을 고려한 개인별 맞춤형 핵심역량 강화 활동프로그램을 제시하는데 기초자료로 활용할 수 있도록 하고자 한다. 또한, 디지털 기술 발달과 사회변화에 부합하는 성남시청소년재단 특유의 미래지향적인 청소년 핵심역량 특성을 반영하는 역량중심의 청소년 활동프로그램 분류체계 기반을 마련하고자 한다.

## 03

### 연구 내용과 범위

성남시청소년재단의 전체 시설에서 운영되고 있는 2022년 청소년 활동프로그램을 연구대상으로 하였으며, 2021년 재단에서 개발한 4대 핵심역량과 12개 하위역량을 기반으로 각 시설의 특성이 반영된 활동프로그램을 분류하였다.

최초 역량분류에 사용된 재단 청소년 활동프로그램 수는 총 471개이며, 그 중에서 직원교육, 공간사업, 성인대상 프로그램, 단순 일회성 축제 등 청소년 역량분류에 해당되지 않거나 적합하지 않은 프로그램은 제외하였다.

또한, 본 연구의 역량분류에서는 대상을 만 18세까지의 청소년만을 대상으로 하는 프로그램에 한정하기로 재단 내부전문가 회의를 통해 결정함에 따라, 후기청소년인 청년대상 프로그램은 제외시켰으며, 지도자 교육 관련 사업본부프로그램도 제외하였다. 아울러, 성남시청소년상담복지센터의 프로그램은 일반적으로 시설의 프로그램과는 성격이 다른 상담위주의 프로그램으로 본 연구의 역량분류에서 제외하였다.

이에 따라, 청년정책실의 청년프로그램(28개)과 사업본부프로그램(3개) 및 성남시청소년상담복지센터 프로그램(38개)을 포함하여 전체적으로 총 271개를 제외하였으며, 최종 역량분류 검토에 포함된 프로그램 수는 총 200개이다.

# 04

## 연구 방법

### 가. 역량 구성요소체계

성남시청소년재단은 2021년 인공지능(AI) 학습용데이터 구축사업의 일환으로 재단 청소년 활동프로그램에 참여하는 청소년들의 역량을 인공지능(AI)에 기반하여 진단하는 인공지능(AI) 학습역량진단 개발을 추진하였다. 이는 청소년 역량개발 중심 교육정책에 선도적으로 대응하고 '청소년 역량진단 AI' 시스템을 개발하여 지속가능하고 실효적인 미래 교육 지원체계를 구축하여 미래 교육의 핵심인 '청소년 역량개발'을 강화하고자 하는 것이다.

인공지능(AI) 기반 청소년 역량진단 시스템 개발을 위해 구성된 청소년 분야 교육, 연구, 정책, 학계 전문가들이 주축이되어 선행연구와 문헌분석 및 자문회의를 통해서 청소년 핵심역량 구성체계를 수립하였다. 이들 전문가들은 각 역량의 개념을 정의하고 타당도를 검증하였으며, 여러 차례의 재검토와 협의 과정을 거쳐 수정·보완하여 최종적으로 <표 1>과 같이 4대 핵심역량과 12개 하위역량 요소를 도출하였다. 본 연구에서는 도출된 4대 핵심역량과 12개 하위역량을 재단 청소년 활동프로그램 역량분류에 적용하고자 한다.

<표 1> 4대 핵심역량 및 12개 하위역량 요소



청소년 역량요소 구성체계의 정교화와 타당성을 확보하기 위하여 여러 차례 진행된 전문가 자문회의를 통해서 청소년기에 함양돼야 할 필요 핵심역량에 대해 의견을 수렴하고 문헌을 분석하여 역량개념을 정립하고 역량구성요소를 체계화하는 방식을 적용하였다.

본 연구에서는 청소년들의 역량을 진단하기 위해 도출된 4대 핵심역량과 12개 하위역량 요소를 기반으로 청소년 활동프로그램을 분류함으로써, 각 프로그램의 내용 및 특성에 따라 주로 어떤 핵심역량이 반영되어 있고, 향후 어떤 역량에 중점을 두고 개발해야 하는지 파악해 보고자 한다.

### 나. 단계별 청소년 활동프로그램 역량분류 과정

우선적으로 1단계에서는 성남시청소년재단의 각 시설에 2022년 청소년 활동프로그램을 양식에 맞춰 역량분류한 자료를 제출하도록 요청하여 제출된 자료를 취합하였다. 각 프로그램 담당자 및 연구자가 각자 양식에 맞춰 청소년 활동프로그램의 목적과 내용, 특성 등을 고려하여, 제시된 4대 핵심역량과 12개 하위역량 중에서 가장 적합하다고 판단하는 역량으로 재단 청소년 활동프로그램을 분류하였다. 2단계에서는 연구자가 취합한 역량분류 결과를 비교·분석하여 차이점이 발생한 프로그램을 대상으로 담당자와 논의를 거쳐 재분류하였다.

3단계에서는 10년 이상의 청소년 활동프로그램을 기획하고 운영해 온 재단 내 청소년활동 현장 전문가들을 포함한 총 9명으로 구성된 내부전문가 회의를 2차례 개최하였다. 이는 프로그램별 역량분류를 검토하고 분류방법과 절차의 타당성을 높이고자 합의적 질적 연구 방법인 CQR(Consensual Qualitative Research)을 기반(한국청소년정책연구원, 2014)으로 하여 연구자 1명과 청소년활동 전문가 7명, 감수자 1명을 포함한 총 9명의 재단 내부전문가를 구성하여 회의를 진행하였다. 이를 통해 프로그램 역량분류 결과를 검토하고 역량 재분류 과정의 이슈는 논의와 협의과정을 거쳐서 최종적으로 합의된 프로그램별 적합하고 타당한 역량을 제시하였다. 마지막 4단계에서는 수정·보완된 최종 청소년 활동프로그램 역량분류표를 완성하였다.

<표 2> 단계별 프로그램 역량분류 과정



### 다. 청소년 활동프로그램 역량 분류와 분석 방법

청소년 활동프로그램 역량분류는 프로그램에 제시된 목적과 내용 및 특성을 기반으로 역량을 분류하는 방식으로, 이는 재단 청소년 활동프로그램 분류와 분석을 통해서 성남형 프로그램 역량분류체계 기반을 마련하고자 하였다. 분류체계의 분류 위계 구조는 1차적으로 1단계에서는 가장 먼저 4대 핵심역량 I(1순위)을 선택한 후, 2단계에서는 선택한 4대 핵심역량 I(1순위)에 속하는 하위역량 I(1순위)을 먼저 선택하고 다음으로 3단계에서 하위역량 II(2순위)를 선택한다. 하위역량 II 선택은 필수가 아니다.

2차에서도 마찬가지로 1단계에서 4대 핵심역량 II(2순위)를 선택하고 2단계에서 선택한 4대 핵심역량 II에 속하는 하위역량 I(1순위)을 필수적으로 선택하며, 그 다음 3단계에서 하위역량 II(2순위)를 선택하도록 하였다. 4대 핵심역량 II는 필수 선택이 아니나, 4대 핵심역량 II를 선택할 경우, 반드시 그에 속하는 하위역량 I을 선택해야 한다. 반면, 하위역량 II(2순위)는 필수선택이 아니다. 이와같이, 프로그램별 역량선택 시, 핵심역량 I과 하위역량 I을 제외하고 나머지는 필수 선택이 아니어서 역량분류 분석에 있어서 전체적인 역량 선택 수에 차이가 있다.

〈표 3〉 프로그램 역량분류 방법



본 연구는 역량 개념과 구성요소 및 분류체계 관련 선행연구와 문헌조사를 실시하여 기초자료를 수집하고 연구분석 근거로 활용하였다. 본 연구의 역량분류 대상인 재단 청소년 활동프로그램을 역량 구성체계를 기준으로 분류하여 1차적으로 Microsoft Office Excel(2016)에 정리하였으며, 기본적으로 Excel과 SPSS를 활용하여 각 핵심역량과 하위역량별로 빈도와 분포율을 분석하였다.

성남시청소년재단의 각 시설에서 제공하는 다양한 프로그램을 역량기반으로 분류해 봄으로써, 청소년들에게 함양 가능한 핵심역량을 제시하고 적합한 프로그램을 추천하는 것을 목표로 한다. 역량 분류와 매핑을 통해서, 시설별 청소년 활동프로그램에 어떠한 역량이 중점적으로 반영되어 있고 부족한 역량이 무엇인지를 파악하여, 향후 어떠한 역량을 좀 더 반영하고 주력해야 하는지 청소년 활동프로그램 개선 방향과 시사점을 도출하고자 한다.

본 연구에서는 재단 각 시설에서 진행하고 있는 청소년 활동프로그램에 주로 어떠한 핵심역량과 하위역량이 중점적으로 반영되어 있는지에 대한 문제제기로부터 출발하여, 프로그램 역량분류를 통해서 향후 청소년 역량함양 프로그램을 개발하기 위해 어떠한 방향성을 제시할 수 있는지 알아보하고자 한다.

연구의 제한점으로 2022년 재단 청소년 활동프로그램은 청소년 핵심역량과 하위역량 요소에 기반하여 개발되거나 기획된 것이 아니므로 프로그램 기획의도와 분류결과가 다소 차이가 있을 수 있다.

## 05 기대효과

향후 성남시청소년재단의 인공지능(AI) 기반 역량진단에 의한 청소년 개인별 역량진단 후, 그 결과에 따른 청소년 개인의 부족한 역량을 증진하는데 적합한 재단 시설의 역량기반 활동프로그램 목록을 제시하여 청소년 개인에게 필요한 맞춤형 프로그램을 추천하고자 한다.

본 연구의 프로그램 역량분류 결과를 바탕으로 추천된 역량기반 활동프로그램 목록 중에서 청소년이 자신에게 가장 적합한 프로그램을 선택함으로써 자신의 부족한 역량을 함양할 수 있도록 기회를 제공하고자 한다. 예를 들어, 한 청소년이 인공지능(AI) 역량진단에 의해 문제해결 역량이 부족한 경우, 재단 시설에서 문제해결 역량을 증진할 수 있는 프로그램을 추천하고 그중에서 해당 청소년이 자신에게 적합한 프로그램을 선택하여 문제해결 역량을 함양할 수 있도록 개별 맞춤형 서비스를 제공하고 지원하고자 한다.

궁극적으로 청소년 핵심역량과 하위역량 구성체계를 토대로 청소년 활동프로그램을 분류하고 재구조화하여 역량별로 분류한 활동프로그램 목록을 제시하며, 역량진단 결과에 따른 부족한 역량을 함양하는데 적합한

프로그램을 추천하는 것이다. 본 연구 결과를 통해서 역량강화중심의 청소년 활동프로그램 개발과 기획과정에서 고려해야 할 핵심역량과 하위역량 요소를 제시함으로써 역량기반 청소년 활동프로그램 개발을 촉진하고 활성화를 기대한다.

향후에는 재단의 역량기반 청소년 활동프로그램을 선택하여 참여하면 연계된 역량을 개발하고 함양할 수 있다는 것을 실제 결과 데이터를 분석하여 가이드라인을 제시하고자 한다. 아울러, 역량기반 청소년 활동프로그램 분류와 분석 결과를 통해서 청소년 활동프로그램 담당자가 청소년기에 필요한 핵심역량을 함양할 수 있는 다양한 프로그램 개발과 기획 방향 수립 시, 기초자료로 활용할 수 있기를 기대한다.

그동안 청소년 핵심역량 강화를 위한 역량구성요소 체계화 및 측정지수 관련 다양한 연구가 진행되어왔으나, 청소년 활동프로그램 역량분류와 분석 관련 연구는 드물다. 사회의 변화를 이끌어갈 미래사회의 동력자원인 청소년이 다양한 청소년 활동프로그램 참여를 통해서 잠재적 역량을 개발하고 발전시킬 수 있는 기회를 가지는 것은 중요하다.

융합적·미래지향적인 다양한 청소년 활동프로그램 참여를 통해서 청소년들이 교육·사회 환경변화에 대응하고 미래사회를 대비하며 통찰할 수 있는 핵심역량을 함양할 수 있기를 기대한다. 아울러, 청소년의 핵심역량 강화를 위한 역량기반 청소년 활동프로그램 제공을 통해서 청소년들의 활동프로그램에 대한 인식과 태도 변화 및 프로그램 참여결과의 질적 변화가 확대되길 기대한다.

## II 이론적 배경

1. 역량 개념과 변천과정
2. 청소년 핵심역량 및 역량강화 필요성
3. 해외 청소년 핵심역량 연구
4. 국내 청소년 역량 연구
5. 청소년 핵심역량과 하위역량 구성요소



# 01 역량개념

역량의 사전적 의미는 “무언가를 잘 할 수 있는 능력”을 의미한다(Cambridge Dictionary, 2022, 11. 25). 역량(Competence) 개념은 1973년 미국 Harvard 대학교 심리학 교수였던 McClelland(1973)에 의해 처음 소개되었다.

McClelland(1973)는 1973년 그의 논문 ‘Testing for Competence Rather Than for Intelligence’에서 전통적인 지식과 적성 테스트 및 학업성적이 인생과 일의 성공을 예측하기에 좋은 요소는 아니며, 직무의 성공요소인 뛰어난 직무수행능력을 예측하는데 있어서 중요한 요소는 바로 개인의 역량이라고 강조한다. McClelland(1973)는 역량(Competence)<sup>1)</sup>을 효과적이며 우수한 직무수행을 가능하게 하는 개인적 특성이라고 정의한다.

McClelland의 역량개념과 비슷한 의미를 가지는 Klemp(1980)의 역량개념은 효과적이고 우수한 직무수행 결과를 가져오는 개인의 잠재적 특성을 의미한다. Hornby and Thomas(1989)의 경우, 역량을 관리업무를 효과적으로 수행하기 위한 능력이라고 정의한다. Spencer and Spencer는 역량이란 일과 인생 경험, 학습 또는 훈련을 통해 얻어질 수 있는 기술과 능력이며, 직무나 상황에 있어서 효과적이며 우수한 수행 기준 및 개인의 강조되는 특성이라고 정의한다(Chouhan & Srivastava, 2014, p.15).

한편, Boyatzis(2008)는 역량을 능력으로 정의하며, 21세기 역량을 감성지능과 사회지능 및 인지 역량에 대한 행동적 접근으로 본다. 역량과 직무수행 간의 관계를 보여주자 한 Boyatzis(2008)는 뛰어난 직무수행을 위한 세 가지 역량군으로써 ‘전문기술과 경험, 지식, 그리고 기초 인지 역량’을 제시하며, 직무수행의 이론은 역량개념을 기반으로 한다고 여긴다.

초기 역량(Competency) 개념은 효과적인 직무수행, 일, 특정 조직과 관련되었으나, 점차 교육, 훈련, 직업 안내에 있어서 직장, 학교, 일상생활에서 일반적으로 활용 가능한 개인의 특성을 의미한다. 직무수행에 있어서 중요한 구분지표로써 역량기반 인적자원 개념을 McClelland가 최초로 소개한 이후로 역량기반 인적자원관리(Competency-Based Human Resource Management, CBHRM) 개념이 다양한 분야에서 일반적으로 사용되어 왔다(Boyatzis, 2008). 그동안 직무역량, 기업역량, 관리역량 등 인적자원관리(Human Resource Management, HRM)에 광범위하게 적용되어온 역량개념은 훈련과 직업 안내에서도 널리 활용되고 있다(Evangelista, 2009)

역량(Competency)은 한 특정 직무의 효과적인 수행 능력이자 교육, 훈련 및 직업 안내에 있어서 일반적으로 삶의 수행 능력으로 인식되어 왔다. 또한 역량은 특정 직무나 특정한 조직에서의 직무 역할에 있어서 중요한 성과를 달성하기 위해 필요한 성공요소로 여겨져 왔다(Chouhan & Srivastava, 2014, p.14).

1) McClelland(1973)는 역량을 영문으로 competency가 아닌 competence로 표시해 왔다.

국내 역량체계구축 연구의 근간이 되어온 DeSeCo(Definition and Selection of Key Competencies) 프로젝트는 OECD<sup>2)</sup>에 의해서 추진되어 왔으며, 오늘날 세계의 복잡한 문제에 직면하여 대응하기 위한 방안으로 개인의 광범위한 역량 함양의 필요성을 제기하였다. 아울러, 역량개념을 지식과 기술 습득 그 이상으로써 복잡한 사회적 변화 요구를 효과적으로 충족시킬 수 있는 ‘지식, 기술, 태도와 가치의 통합’이라고 정의한다(OECD, 2005; OECD, 2018).

이와같이, 주로 직무능력과 학교 학습능력 등을 측정하는데 활용되어 온 역량개념은 새로운 직무나 과제를 효과적, 성공적으로 수행하고 성과를 이뤄내는데 필요한 지식, 태도, 기술(KAS)을 포괄하는 복합적 능력으로 변천되어 왔다.

〈표 4〉 해외 역량개념 정의

구분	역량개념 정의
McClelland(1973)	효과적이며 우수한 직무수행을 가능하게 하는 개인적 특성
Klemp(1980)	효과적이고 우수한 직무수행 결과를 가져오는 개인의 잠재적 특성
Hornby & Thomas(1989)	관리업무를 효과적으로 수행하기 위한 능력
Spencer & Spencer (Chouhan & Srivastava, 2014)	일과 인생 경험, 학습 또는 훈련을 통해 얻어질 수 있는 기술과 능력이며, 직무나 상황에 있어서 효과적이며 우수한 수행 기준 및 개인의 강조되는 특성
Boyatzis(2008)	감성지능과 사회지능 및 인지 역량에 대한 행동적 접근
Chouhan & Srivastava (2014)	한 특정 직무의 효과적인 수행 능력이자 교육, 훈련 및 직업 안내에 있어서 일반적으로 삶의 수행 능력
OECD의 DeSeCo(2005) OECD Education 2030	지식과 기술 습득 그 이상으로써 복잡한 사회적 변화 요구를 효과적으로 충족시킬 수 있는 ‘지식, 기술, 태도와 가치의 통합’

2) Organisation for Economic Co-operation and Development

## 02

## 청소년 핵심역량 및 역량강화 필요성

오늘날 역량의 개념은 교육뿐만 아니라 다양한 분야에 적용되고 확산되어 그 중요성이 점차 증대하고 있으며, 특히 디지털 지식정보사회의 복잡하고 다양한 요구와 급격한 사회변화에 적응하고 대비할 수 있는 청소년의 핵심역량 함양이 요구되고 있다.

‘2015 개정 교육과정 총론 해설(초등학교)’에서는 핵심역량을 “학교 교육을 통해서 모든 학생들이 신장할 수 있는 미래사회에 요구되는 능력이자 성공적인 삶을 살아가는데 필요한 능력”으로 정의한다(교육부, 2016, p.133)

김기현 외(2010, p.22)는 청소년 핵심역량을 “한 개인의 성공적인 삶뿐만 아니라 사회에도 기여할 수 있는 능력으로 생애발달단계에서 청소년기에 핵심적으로 요구되는 지식, 기술, 태도를 포함하는 복합적, 종합적 능력”으로 정의한다.

성은모 외(2015, p.126)는 청소년 역량을 “청소년이 현재와 미래의 행복한 삶을 살아가기 위해 요구되는 핵심행동특성으로서 청소년기의 발달과정에서 경험하고 충족시켜야 할 능력(지식, 기술, 태도)”라고 정의한다.

종합해보면, 청소년 핵심역량은 청소년기 및 과도기적 성장과 발달과정에서 요구되는 지식, 태도, 기술(KAS)을 포괄하는 복합적 능력이자 사회환경변화에 유연하게 대응하고 미래사회를 대비하고 살아가는데 필요한 능력으로 개인의 성공적 삶과 국가 및 사회에 기여할 수 있을 것으로 본다.

“청소년의 다양한 역량 강화”를 하나의 영역으로 설정한 제5차 청소년정책기본계획(2013~2017)에서는 “청소년 역량증진 활동 활성화”, “글로벌·다문화 역량 강화”, “청소년의 인성 및 민주시민 교육 강화”를 중점과제로 제시하며 청소년 역량강화에 중점을 두었다(관계부처합동, 2012, p.33).

제6차 청소년정책기본계획(2018~2022)에서도 “청소년활동 및 성장지원 체계 혁신”과 “청소년 체험활동 활성화”를 중점과제로 제시하며 청소년활동을 통한 역량증진의 필요성을 강조하였다(관계부처합동, 2018, p.33).

〈표 5〉 국내 청소년 역량개념 정의

구분	청소년 역량개념 정의
김기현 외 (2010)	한 개인의 성공적인 삶뿐만 아니라 사회에도 기여할 수 있는 능력으로 생애발달단계에서 청소년기에 핵심적으로 요구되는 지식, 기술, 태도를 포함하는 복합적, 종합적 능력
교육부 (2016)	학교 교육을 통해서 모든 학생들이 신장할 수 있는 미래사회에 요구되는 능력이자 성공적인 삶을 살아가는데 필요한 능력
성은모 외 (2015)	청소년이 현재와 미래의 행복한 삶을 살아가기 위해 요구되는 핵심행동특성으로서 청소년기의 발달과정에서 경험하고 충족시켜야 할 능력(지식, 기술, 태도)

## 03

## 해외 청소년 핵심역량 연구 동향

미래사회를 주도해 갈 핵심인재를 양성하고 일상생활 속에서 청소년의 역량을 증진시키기 위한 정책 수립과 제도 시행이 국내외에서 본격화되고 청소년 역량강화에 대한 다양한 연구가 활발하게 추진되어 왔다. 세계 여러 국가들은 국가 경쟁력을 강화하기 위한 수단으로 역량을 갖춘 인재양성을 중요시 여기며 제도적, 정책적 변화를 시도해오고 있다.

디지털 지식정보사회와 같은 세계적인 변화와 추세에 부응하고자 OECD와 UNESCO 국제기구 및 미국, 영국, 뉴질랜드를 포함한 세계 주요 국가에서는 청소년의 역량개발을 위한 프로젝트와 국가 교육체계 혁신을 활발하게 추진해오고 있다. 특히, 세계적으로 교육과정 체계를 역량중심 학습체계(Competency-Based Learning System)로 전환하려는 시도가 추진되어 왔다(성은모 외, 2015).

1993년 UNESCO(The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization)는 21세기 국제 교육위원회를 설립하여 청소년들이 미래사회에 필요한 기술을 갖추기위해 교육체계가 어떻게 변화해야 하는지를 제시하고자 하였다. 학습역량에 중점을 둔 UNESCO(2013)는 모든 어린이와 청소년이 7가지 학습영역<sup>3)</sup>에서 역량을 개발하는데 중점을 두었다.

UNESCO(2013)의 Learning Metrics Task Force(LMTF)는 어린이와 청소년들이 그들의 미래 삶과 생활을 준비하는데 있어서 중요한 7가지 학습영역에서 역량을 함양할 수 있도록 교육체계가 기회를 제공해야 하며, 세계 교육체계는 이러한 역량에 초점을 맞춰야 한다고 강조한다. 특히 세계 학습영역 틀(Global Framework of Learning Domains, GFLD)이 학교뿐만 아니라, 지역사회 교육체계와 비공식적 교육프로그램 등 다양한 범위에 적용될 수 있어야 함을 제시한다(UNESCO, 2013).

이러한 점에서 UNESCO의 Learning Metrics는 본 연구가 추구하는 목표인 어느 누구도 소외되지 않고 모든 청소년에게 역량기반 청소년 활동프로그램을 통해서 역량을 함양하고 강화할 수 있는 기회를 제공해야 한다는 점과 궤를 같이 한다. 기술이 지속적으로 급변하고 점점 다원화되어 가는 사회 및 새로운 형태의 상호의존하는 세계화 속에서 개인은 변화와 복잡성, 그리고 상호의존의 세계에 적응하기 위하여 핵심역량이 필요하다.

OECD(경제협력개발기구)는 1997년부터 수행한 DeSeCo 프로젝트에서 역량(Competency)을 개념화하고 미래사회에 필요한 핵심역량(Key Competencies)을 도출하여, 이를 기반으로 학교 교육과정을 설계하고 지식습득 위주의 추상적 학교 교육에서 탈피한 실천을 목표로 하였다(OECD, 2005).

OECD(2005, p.7)의 DeSeCo 프로젝트에서 제시한 핵심역량은 모든 사람에게 필요하고 유익하며 특별한 가치가 있어야 하는 공통 능력으로 정의되며, 인지기술과 실천력, 창의력, 그리고 태도·동기·가치와 같

3) 문해력과 소통, 문화와 예술, 학습권과 인지, 산수와 수학, 과학과 기술, 사회와 감성, 신체적 건강(UNESCO, 2013, p.13)

은 심리사회적 자원을 모두 포괄한다.

OECD(2005, p.5)는 핵심역량 틀에 있어서 중요한 것은 도덕적, 지적 성숙함의 표현으로써 스스로 생각할 수 있고 자신의 학습과 행동에 대해 책임을 지는 개인 능력이라고 간주하며, 특히 반영적 사고와 행동을 중요시한다. 핵심역량의 중요 요소인 반영은 어떠한 상황에 직면하여 해결하는 방법을 적용할 수 있는 능력뿐만 아니라, 변화에 대응하고 경험으로부터 배우며 비판적으로 생각하고 행동할 수 있는 능력을 포괄한다.

한편, 2015년 시작된 OECD Education 2030 프로젝트는 OECD DeSeCo 프로젝트의 후속연구로서 미래사회에 더 나은 삶을 살아갈 수 있도록 학생들이 갖추어야 할 21세기 역량을 규명하고 역량개발을 위해 필요한 학습 틀 구축에 초점을 맞추었다. OECD Learning Framework 2030의 경우, 교육체계의 미래에 대한 비전과 기초 원리를 제공하고 모든 학습자가 자신의 잠재력을 개발할 수 있도록 지원하는데 중점을 둔다(OECD, 2018).

세계적인 학교 교육과정 혁신과 정책변화에 발맞춰 선도적으로 2007년 교육과정에 핵심역량을 도입한 뉴질랜드는 끊임없이 변화하는 세계속에서 살아가고 적응하며 성공하기위해서 학생들이 핵심역량을 갖추 수 있도록 필요한 수단을 제공하고자 하였다.

공교육을 핵심역량 기반 교육체제로 개혁하는데 있어서 가장 선두적인 역할을 해 온 뉴질랜드 교육부는 핵심역량을 모든 사람들이 갖추어야 하고 개발할 필요가 있으며, 현재와 미래에 살아가고 배우는데 필요한 능력으로 정의한다(Ministry of Education, 2007).

세계적인 학교 교육과정 혁신과 정책변화에 발맞춰 선도적으로 2007년 교육과정에 핵심역량을 도입한 뉴질랜드는 끊임없이 변화하는 세계속에서 살아가고 적응하며 성공하기위해서 학생들이 핵심역량을 갖추 수 있도록 필요한 수단을 제공하고자 하였다. 특히 뉴질랜드 교육부는 공교육을 핵심역량 기반 교육체제로 개혁하는데 있어서 가장 선두적인 역할을 해 왔다(Ministry of Education, 2007).

## 04

### 국내 청소년 역량 연구 동향

2005년 OECD의 DeSeCo 프로젝트를 비롯해 해외에서 청소년 역량 연구가 본격화되면서 국내에서도 DeSeCo 프로젝트를 근간으로 하는 청소년 역량 연구가 확산되어 왔다. 국내에서 청소년 역량에 대한 개념을 정립하고 구체화하며 역량을 교육과정에 도입하여 역량중심의 교육체제로 전환하려는 시도 및 역량구성요소 측정지표 개발 연구가 활발히 추진되어 왔다.

한국교육과정평가원은 2007년부터 핵심역량 중심의 교육과정 재구조화 방안 등의 연구를 수행하였다(윤현진 외, 2007; 이근호 외, 2013). 2008년부터 3개년 계획으로 수행되어 온 한국청소년정책연구원의 청소년 생애핵심역량 개발 연구는 청소년 생애핵심역량에 대한 개념을 규명하고 이를 측정하며 진단할 수 있는 측정도구를 개발하고 체계화하여 청소년 역량기반 학습체계를 구체화하고자 하였다(김기현 외, 2010).

한편, 2015년부터 2020년까지 총 6개년에 걸쳐 매년 진행되어 온 한국교육개발원의 학생역량조사 연구는 미래 교육이 지향해야 할 목표인 핵심역량 중심의 교육과정 개정과 교육 변화에 대한 요구에 따라, 학생들의 역량개념과 지표 체계 및 조사 도구를 개발하고 핵심역량 수준을 모니터링하는데 중점을 두었다(남궁지영 외, 2015; 권희경 외, 2020).

그간의 국내 청소년 역량연구들은 대부분 OECD DeSeCo 프로젝트로부터 제기된 핵심역량 영역체계와 측정도구를 근간으로 하여 학교 교육과정에 역량을 도입하고 교과과정을 개선하는데 중점을 두어왔다. 반면, 청소년의 핵심역량 강화방안으로 역량기반 청소년 활동프로그램 분류와 개발 연구 또는 지역 청소년 수련관의 개별 청소년 활동프로그램 특성에 적합한 핵심역량 발굴과 적용 방안 연구는 드물어 활성화가 필요하다.

디지털 지식정보화사회를 살아가고 미래사회를 대비하기 위해 청소년에게 부합하는 역량은 무엇이며, 청소년 핵심역량은 어떻게 함양돼야 하는가라는 문제제기에서 출발한 본 연구는 현재 재단 시설에서 실시되고 있는 청소년 활동프로그램을 대상으로 역량을 분류하여 청소년에게 적합한 역량기반 활동프로그램 개발 방향성에 대한 시사점을 제시하고자 한다. 청소년의 특성이 반영된 핵심역량 구축과 어느 누구도 소외되지 않고 모든 청소년이 균형 있는 성장과 역량을 증진하는데 근간이 될 수 있는 역량기반 청소년 활동프로그램 활성화를 기대한다.

## 05

## 청소년 핵심역량과 하위역량 구성요소

## 가. 국외 청소년 역량 연구에서 도출된 핵심역량 구성요소

Partnership for 21st Century Learning(이하 P21)은 21세기 학습을 위한 틀(Framework for 21st Century Learning)에서 학생들이 함양해야 할 21세기 역량으로써 '생애·진로 기술', '학습·혁신 기술', '정보, 미디어, 테크놀로지 기술'을 제시하였다. 이는 지식과 기술 및 능력, 가치와 태도, 잠재력과 발현된 가시적 능력 등을 모두 갖추게 하고자 하는 것이다(Battle for Kids, 2019).

또한, P21은 오늘날 학생들이 복잡한 삶 속에서 성공하기 위해 갖추어야 할 중요한 필수 기술로써 '창의력, 의사소통, 협업, 비판적 사고' 역량으로 구성된 4Cs(Creativity, Communication, Collaboration, and Critical Thinking)를 강조한다. 아울러, P21은 급변하는 21세기 디지털 정보화사회 속에서 필요한 역량으로 정보·미디어·정보통신기술(ICT) 리터러시 및 협업과 의사소통, 콘텐츠 창조를 포함하는 디지털 리터러시를 제안한 바 있다(Battle for Kids, 2019; Scott, 2015).

2015년 스위스에서 개최된 세계경제포럼(WEF, 2015)에서는 4가지 핵심역량으로 '비판적 사고, 의사소통, 협업, 창의력'을 제시하였다. 반면, Center for Curriculum Redesign(CCR)에서는 21세기 교육에 필요한 역량으로 '지식, 기술, 인성, 그리고 메타학습' 4가지 영역의 역량으로 구성된 역량 프레임워크를 강조하였다. 이는 OECD의 'Education 2030 프로젝트'와 협업을 통해서 전세계 32개 교육 역량 프레임워크를 분석, 통합하여 개발된 것이다(CCR, 2019).

OECD Education 2030 프로젝트에서는 청소년들이 혁신적이고 책임감 있는 사람으로 성장하는데 필요한 변혁적 역량으로써 '새로운 가치 창조, 긴장과 딜레마 다루기, 그리고 책임감'의 3가지 역량군을 제시한다(OECD, 2018). 반면, OECD의 DeSeCo 프로젝트에서 제시한 핵심역량은 '상호적 도구 활용, 이질적 집단과의 상호작용, 자율적 행동'의 세 가지 영역체계로 구분된다(OECD, 2005).

핵심역량을 모든 사람들이 갖추어야 하고 개발할 필요가 있으며, 현재와 미래에 살아가고 배우는데 필요한 능력으로 정의한 뉴질랜드 교육부는 5가지 핵심역량인 '사고력, 타인과의 관계형성, 언어·상징·텍스트 사용, 자기관리, 참여와 공헌'을 공교육의 목표로 설정하여, 모든 학습영역에서 개발되어야 하는 교육과정의 필수영역으로 제시하였다. 또한, 국가 교육과정에 5가지 핵심역량을 반영하여 성장발달기 동안 역량들이 서로 연계되고 개발될 수 있도록 교육과정을 설계하였다(Ministry of Education, 2007, p. 8; Education Review Office, 2019).

한편, 미국 교육부의 '2010 기술 계획'에서는 21세기 역량으로 '비판적 사고, 복잡한 문제해결, 협업,

멀티미디어 커뮤니케이션'의 4가지 영역이 제안되었다(Hobbs, 2010, viii). Tucker and Cofsky(1994)는 역량의 다섯가지 주요 요소로 '지식, 기술, 자아개념과 가치, 특성, 그리고 동기'를 구성하였으며, Carrol and McCrackin(1998)은 역량을 '핵심역량, 리더십과 관리 역량, 기능역량' 세 가지 주요 영역으로 범주화하였다(Chouhan & Srivastava, 2014).

〈표 6〉 해외 청소년 역량연구에서 도출된 핵심역량 구성요소

구분	핵심역량 구성요소(핵심역량 갯수)
Partnership for 21st Century Learning (Battle for Kids, 2019)	생애·진로 기술, 학습·혁신 기술, 정보, 미디어, 테크놀로지 기술(3)
세계경제포럼(WEF, 2015)	비판적 사고, 의사소통, 협업, 창의력(4)
Center for Curriculum Redesign(CCR, 2019)	지식, 기술, 인성, 메타학습(4)
OECD Education 2030 (OECD, 2018)	새로운 가치 창조, 긴장과 딜레마 다루기, 책임감(3)
미국 교육부의 '2010 기술 계획' (Hobbs, 2010, viii)	비판적 사고, 복잡한 문제해결, 협업, 멀티미디어 커뮤니케이션(4)
뉴질랜드 교육부 (2007)	자기관리 역량, 대인관계 역량, 언어·기호·텍스트 활용역량, 참여와 기여 역량, 사고력(5)

## 나. 국내 청소년 역량 연구에서 도출된 핵심역량 구성요소

국내의 경우도 국제적 흐름에 발맞춰 학교 교육과정 관련한 학생 핵심역량과 생애전반에 걸쳐 필요한 생애학습능력 등 역량개념을 구체화하고 역량측정을 위한 역량지수와 지표 개발에 관한 다양한 연구가 수행되어 왔다.

한국청소년정책연구원은 청소년 핵심역량 연구에서 OECD의 DeSeCo 프로젝트에서 제시한 '상호적 도구 활용, 이질적인 집단과 상호작용, 자율적 행동'의 3가지 핵심역량 영역체계를 근간으로 하여 핵심요소인 '사고력' 영역을 추가한 청소년의 생애핵심역량을 개발하였다(김기현 외, 2010).

아울러, 한국청소년정책연구원은 청소년기에 요구되는 역량을 함양하기 위해서 학교 교육뿐만 아니라 학교 밖 활동프로그램도 역량 중심의 학습체계로 개편해야 한다고 강조한 바 있다. 특히 학교와의 연계체계 구축을 통해서 학교 밖 청소년 활동프로그램 참여율을 높일 필요가 있음을 제안하였다(김기현 외, 2008).

교육혁신위원회(2007)에서 제시한 미래 핵심역량은 모든 국민이 미래사회에서 갖추어야 할 기초소양으로서 '자기주도적 학습능력, 창의력, 문제해결력, 의사소통능력, 적극적 시민성, 협동과 봉사, 예술·문화 감성 및 갈등관리' 8가지 영역으로 분류된다.

한국교육과정평가원의 경우, 교육혁신위원회에서 제시한 미래 핵심역량을 기초교육과정 개발에 기반하여 발전시켰으며, 미래사회 한국인의 핵심역량으로써 ‘자기관리능력, 창의력, 문제해결능력, 의사소통능력, 대인관계능력, 시민의식, 진로개발능력, 정보처리능력, 기초학습능력 및 국제사회 문화이해(국제감각)’ 10가지 영역을 제시하였다(이광우 외, 2008).

핵심역량 수준 진단을 위해 2013년 학생역량지수를 개발한 한국교육개발원은 핵심역량을 ‘신체역량, 정신역량, 지적 역량, 진로 역량, 대인관계 역량, 시민 역량’ 6개의 영역으로 범주화하였으며, 각각의 핵심역량에 3개씩의 하위역량 요소로 구성되어 총 18개의 하위역량 구성체계를 이루고 있다(김창환 외, 2013; 남궁지영, 2015). 이어서 진행된 한국교육개발원의 학생역량 도구 개발 연구에서는 ‘인지적 역량, 사회적 역량, 자율적 역량, 건강’으로 구성된 4개의 학생역량을 제시하였다(강영혜 외, 2014).

한편, 교육부(2016)는 ‘2015 개정 교육과정 총론’을 통해서 ‘자기관리 역량, 창의적 사고 역량, 의사소통 역량, 공동체 역량, 지식정보처리 역량 및 심미적 감성 역량’ 6가지 핵심역량을 설정하였다.



비판적 사고



의사소통



협업



창의력



사회정서



진로개발



자기관리 역량



창의적 사고 역량



의사소통 역량



공동체 역량



지식정보처리 역량



심미적 감성 역량

한국청소년활동진흥원(2019)의 경우, 국제적 흐름에 발맞춰 2015년 세계경제포럼(WEF)에서 제안된 ‘비판적 사고, 의사소통, 협업 및 창의력’을 바탕으로 하여 ‘사회정서’와 ‘진로개발’을 추가로 구성한 6가지 청소년활동 핵심역량을 제시하였다(World Economic Forum, 2015). 성은모 외(2015)는 청소년 역량 개념을 규명하고 청소년기에 필요한 역량을 5개 청소년 역량군과 16개 하위역량으로 구분한 청소년 역량 지수를 도출하였다.

선행연구와 문헌 분석을 토대로 국내외에서 제시된 청소년 역량 개념과 구성요소 특성을 종합해보면, 개인뿐만 아니라 지역사회와 국가 경쟁력을 강화하고 급변하는 디지털 정보사회와 미래사회를 살아가는데 필요한 청소년 핵심역량으로 창의력, 문제해결 능력, 의사소통, 협업, 시민역량, 진로개발 등이 주로 강조된다. 향후 역량기반 청소년 활동프로그램 개발과 기획 시, 이와같은 역량들이 고려되어야 할 것이다.

〈표 7〉 국내 청소년 역량연구에서 도출된 핵심역량 구성요소

구분	핵심역량 구성요소(핵심역량 갯수)
한국청소년정책연구원 (김기현 외, 2008 & 2010)	상호적으로 도구 활용, 이질적인 집단과 상호작용, 자율적 행동, 사고력(4)
교육혁신위원회 (2008)	자기주도적 학습능력, 창의력, 문제해결력, 의사소통능력, 적극적 시민성, 협동과 봉사, 예술·문화 감성, 갈등관리(8)
한국교육과정평가원 (이광우 외, 2008)	자기관리능력, 창의력, 문제해결능력, 의사소통능력, 대인관계능력, 시민의식, 진로개발능력, 정보처리능력, 기초학습능력 및 국제사회 문화이해(10)
한국교육개발원 (김창환 외, 2013)	신체역량, 정신역량, 지적 역량, 진로 역량, 대인관계 역량, 시민 역량(6)
교육부 (2016)	자기관리 역량, 창의적 사고 역량, 의사소통 역량, 공동체 역량, 지식정보처리 역량, 심미적 감성 역량(6)
한국청소년활동진흥원 (2019)	비판적 사고, 의사소통, 협업, 창의력, 사회정서, 진로개발(6)

# III

## 성남시청소년재단 청소년 핵심역량 및 청소년 활동 프로그램 역량분류

1. 핵심역량 기반 청소년 활동프로그램
2. 성남시청소년재단 핵심역량과  
하위역량 개발 및 프로그램 역량분류 과정
3. 재단 관점에서의 청소년 4대 핵심역량 및  
12개 하위역량 정의 및 구성요소
4. 핵심역량별 청소년활동 프로그램 분류결과



# 01

## 핵심역량 기반 청소년 활동프로그램

핵심역량 기반 청소년 활동프로그램이란 청소년의 핵심역량 개발과 함양을 청소년 활동프로그램의 목적과 목표로 수립하고 청소년이 활동프로그램을 통해서 실제로 어떠한 역량을 증진하고 발전할 수 있는지를 고려하여 활동프로그램을 기획, 설계, 운영, 교육하는 것을 의미한다(한국청소년활동진흥원, 2020)

먼저, 청소년활동 개념에 대해서 살펴보면, 청소년기본법(제3조3항)에서는 ‘청소년활동’을 “청소년의 균형 있는 성장을 위하여 필요한 활동과 이러한 활동을 소재로 하는 수련활동·교류활동·문화활동 등 다양한 형태의 활동”이라고 정의한다(여성가족부, 2020).

역량과 상호 관련되어 있는 청소년활동 개념은 “청소년 개인의 역량을 강화하고 다양한 능력을 보유할 수 있도록” 하는 것을 의미하기도 한다(권일남, 김태균, 2010, p.48). 역량기반 청소년 활동프로그램은 이와같은 청소년활동 개념과 청소년의 균형 있는 성장을 밑바탕으로 개발되고 체계화되어야 할 것이다.

과거 청소년 활동프로그램은 학교 학습내용의 부족한 부분을 채워주는 제한적 측면이 있었으나 점차 학교 밖의 가치있고 의미있는 체험활동의 기회의 장으로 변모하며 발전해 오고 있다. 이제 청소년 활동프로그램이 나아가야 할 방향은 청소년들이 갖추어야 할 핵심역량을 함양할 수 있도록 기회를 제공하는데 있으며, 청소년 활동 프로그램을 역량별로 분류하여 재구조화할 필요가 있다.

각 시설에서는 개별 청소년 활동프로그램의 특성과 강점, 중점 분야에 따라 알맞은 핵심역량 및 프로그램 목적과 목표를 설정하고 프로그램 참여를 통해서 어떤 역량을 함양하고 강화시킬 수 있는지에 대한 설명을 제시하여 역량별 맞춤형 활동프로그램을 제공할 수 있도록 한다. 청소년 활동프로그램을 통해서 청소년에게 활동 참여에 대한 가치와 태도를 부여하고 미래지향적인 핵심역량 내용과 조건을 제시하여 미래사회에 필요한 역량을 충족시켜 줄 수 있도록 한다.

이와같이, 청소년의 잠재적 역량과 사고력을 표출시키고 강화할 수 있는 역량기반 청소년 활동프로그램을 개발하여 제공하는데 중점을 둬으로써, 이를 통해서 청소년들이 향후 자신의 삶을 살아가고 사회생활을 하는데 필요한 능력을 함양하는데 주력한다.

제6차 청소년정책기본계획에서는 청소년활동을 통한 역량 제고 기회 부족의 문제점이 제기된 바 있다. 이에 따라, 사회환경변화와 미래사회에 능동적으로 대응할 수 있는 역량을 함양하고 창의·융합 인재로 성장할 수 있도록 “중점역량 기반의 청소년 활동체계 구축” 필요성이 강조된다. 특히, 역량지표 개발을 통해서 역량중심 청소년활동 기반 마련과 ‘역량 지원 체계’ 구축에 중점을 둔다(관계부처합동, 2018, p.33).

청소년수련관 및 문화의 집에서 제공하는 역량기반의 다양한 활동프로그램을 통해서 문화예술활동, 진로체험활동 등 자유롭고 다양한 체험활동 및 삶의 질을 제고할 수 있는 기회를 확대하도록 한다. 이제는 청소년 스스로 활동프로그램, 프로젝트, 체험활동을 기획하고 실행하는 청소년 주도형 역량기반 활동프로그램이 확산될 수 있도록 한다.

# 02

## 성남시청소년재단 핵심역량과 하위역량 개발 및 프로그램 역량분류 과정

전 세계적으로 청소년의 역량개발에 관심이 증대하면서 청소년 활동프로그램과 교육 방향이 미래지향적 관점을 기반으로 미래사회를 대비하고 살아가는데 필요한 청소년의 핵심역량 함양과 강화를 위한 활동프로그램과 인재양성에 초점이 맞춰져 가고 있다. 이러한 목표가 이뤄지기 위해서 핵심역량을 기반으로 청소년 활동프로그램을 새롭게 구조화하는 역량중심 방향으로 개선할 필요가 있다.

### 가. 4대 핵심역량 및 하위역량 구성요소 개발과정

세계적 흐름에 발맞춰 청소년의 핵심역량 함양을 위해 성남시청소년재단은 선도적으로 인공지능(AI) 기반의 청소년 역량진단 시스템 개발을 추진해오고 있다. 이를 위해 구성된 청소년 분야 연구, 교육, 정책, 학계 전문가들이 중심이되어 선행연구와 문헌 분석 및 전문가 자문회의를 통해서 청소년 핵심역량 구성체계를 수립하였다. 여러 차례의 전문가 자문회의와 협의 과정을 통해서 역량 개념의 타당성과 구성체계의 적합성을 검토하였으며, 이러한 합의과정을 거쳐서 수정·보완하여 최종적으로 4대 핵심역량과 12개 하위역량 개념을 정의하고 구성체계를 수립하였다. 이와같이 도출된 4대 핵심역량과 12개 하위역량을 본 연구의 청소년 활동프로그램 역량분류의 준거로 활용하였다.

### 나. 재단 청소년 활동프로그램 역량 분류와 매핑 과정

역량 매핑(Mapping)은 한 회사나 기관의 직무 및 기능과 관련된 핵심역량을 밝혀내는 과정으로 직무 분류나 과정을 효과적으로 수행하기 위해 요구되는 주요 특성인 지식, 기술, 그리고 행동을 분류하는데 활용된다(Chouhan & Srivastava, 2014).

본 연구에서는 역량 분류와 매핑을 활용하여 재단 각 청소년 활동프로그램의 목적과 내용, 특성에 따른 적합한 핵심역량과 하위역량을 대응하는 과정을 거쳐서 최종적으로 청소년 활동프로그램 역량분류표를 구성하였다.

미래지향적 청소년 활동프로그램 개발과정에서 중요한 점은 프로그램 참여를 통해서 길러질 수 있는 역량이 무엇인가이며, 청소년 활동프로그램이 지향해야 할 방향과 목표 및 가치와 역량 근거를 제시할 수 있어야 한다. 청소년 활동프로그램이 그동안은 역량이나 개별적 차원을 토대로 기획되지 않았다는 점을 고려하여, 경험 그 이상으로 청소년 성장기에 성취해야 할 역량과 맞춤형 프로그램을 추천해 줄 수 있도록 한다.

# 03

## 성남시청소년재단 4대 핵심역량 및 12개 하위역량 정의 및 구성요소

성남시청소년재단에서는 <표 8>과 같이 청소년 4대 핵심역량과 12개 하위역량 개념을 정의하고 구성요소체계를 수립하였다. 본 연구에서는 재단에서 도출한 4대 핵심역량과 12개 하위역량의 정의 및 구성요소체계를 따르며 역량분류에 활용한다.

4대 핵심역량 중의 하나인 '문제해결 역량'의 하위역량 요소의 경우, 2021년 연구를 통해 2022년 초에 재단에서 발행한 '청소년의 디지털 리터러시 역량 교육프로그램 개발 연구'로부터 디지털 리터러시 역량의 일부를 적용하였다. 디지털 리터러시 핵심역량의 '비판적 사고'와 '컴퓨팅 사고'를 '분석적 사고'에 결부시키고, '콘텐츠 창작' 역량을 '창의적 사고'에 적용시켰다.

디지털 리터러시 5대 핵심역량 중의 하나인 '디지털 정보 활용과 비판적 사고 역량'은 "디지털 정보를 검색하고 선택하여 활용하며, 비판적으로 정보의 신뢰성을 평가할 수 있는 능력"을 의미하며, '디지털 기술 활용과 컴퓨팅 사고 역량'은 "디지털 기술을 이해하고 활용하여 논리적으로 문제를 해결할 수 있는 능력"으로 정의된다(이승현, 2022, p.44).

<표 8> 성남시청소년재단 4대 핵심역량과 12개 하위역량 개념 정의 및 구성요소

청소년 4대 핵심역량	4대 핵심역량 정의	12개 하위역량	12개 하위역량 정의
1. 자기관리 역량	· 육체적, 정신적으로 타인과 구별되는 자아를 인식하고 자기정체성을 수립하고, · 자신에 대한 긍정적인 평가를 통해 자신과 삶을 유지·관리하며, · 자신의 가치향상과 행복한 삶을 위해 미래를 설계하고, 인생 전반에 걸쳐 지속적으로 학습	1-1. 자기이해	· 타인과 비교하여 자신의 고유한 가치를 인식하고, · 긍정적인 자기평가와 신뢰, 자기존중의 태도를 형성하는 능력
		1-2. 진로개발	· 자신의 현재와 미래를 성찰하여 자신의 독특성, 가치를 높이고 진로를 탐색하고 설계하는 능력
		1-3. 생애학습	· 자신의 성장이나 사회의 변화에 대응하여 자신의 가치와 삶을 향상시키기 위해 생애 전반에 걸쳐 지속적으로 학습하는 능력

2. 대인관계 역량	· 집단의 목표달성을 위하여 집단의 구성원들과 원만한 관계를 형성하고, · 상호 협력하여 효율적으로 과제를 수행하며, · 효과적으로 의사소통하는 사회적 관계 기술 역량	2-1. 관계형성	· 가족, 친구, 동료 관계에서 개방적인 태도로 우호적인 관계를 형성하고 유지하는 능력
		2-2. 의사소통	· 언어 / 준언어(속도, 고저, 강약) / 비언어적(표정, 몸짓, 착장) 매개체를 사용하여 다양한 상황에서 자신의 생각과 감정을 효과적으로 표현하고 다른 사람의 생각과 감정을 정확히 이해하며 맥락을 파악하는 능력
		2-3. 협력	· 공동의 목표를 위해 구성원들과 협력하여 역할을 수행할 뿐만 아니라, · 집단구성원이 원활하게 역할수행 할 수 있도록 집단문제를 해결하는 능력
3. 시민역량	· 공동체구성원으로 소속감과일체감을 느끼고, 역할과 책임을 인식 조절하며, · 다른 문화와 환경을 이해하고 수용하면서 공익을 추구하는 자발적인 역량	3-1. 공동체 의식	· 공동체의 일원으로서 공동체의 가치, 신념을 갖추고 소속감과 안정감 느낌 · 구성원으로서의 역할과 책임을 이해하고, 자발적으로 참여하는 능력
		3-2. 다양성 이해	· 인종, 종교, 언어, 세대, 성별 지역 등 다양한 요인에 따른 개인별, 집단별 문화적 특성과 차이를 이해하고 존중하는 능력
		3-3. 연대와 배려	· 외계종이나 사회적 약자를 공동체 일원으로 존중하며 공감과 배려를 바탕으로 이해, 봉사, 지원하며 공존과 연대를 지향하는 능력
4. 문제해결 역량	· 해결해야 하는 문제를 정확하게 파악하고 진단하며, 관련된 상관관계나 인과관계를 규명 · 다양한 관점에서 새로운 기술, 방법, 절차, 아이디어 등을 창출하여 실제 문제해결에 반영	4-1. 분석적 사고 (비판적 사고) (컴퓨팅 사고)	· 여러 사항의 관계성을 분석, 추론하여 문제 상황과 원인을 파악하고 다양한 해결방안을 찾아내는 능력
		4-2. 창의적 사고 (콘텐츠 창작)	· 기존의 틀에 얽매이지 않고 다양한 관점에서 접근하여 새로운 아이디어와 방법들을 창출하고 응용하는 능력
		4-3. 실행력	· 도출한 대안을 실제로 시도하여 문제를 해결하고 성과를 창출하는 능력

※ 성남시청소년재단(2021). 4대 핵심역량과 12개 하위역량 내부자료 활용

### 1) 자기관리 역량

성남시청소년재단(이하 재단)에서는 4대 핵심역량의 하나인 ‘자기관리 역량’을 “타인과 구별되는 자아를 인식하고 자기정체성을 수립하며 자신에 대한 긍정적인 평가를 통해 자신과 삶을 유지·관리하고 자신의 가치향상과 행복한 삶을 위해 미래를 설계하여 인생 전반에 걸쳐 지속적으로 학습할 수 있는 능력”으로 정의한다(성남시청소년재단, 2021).

자기관리 핵심역량의 3가지 하위역량 요소는 ‘자기이해, 진로개발, 생애학습’로 구성된다. 하위역량 ‘자기이해’는 “타인과 비교하여 자신의 고유한 가치를 인식하고, 긍정적인 자기평가와 신뢰, 자기존중의 태도를 형성하는 능력”을 의미한다(성남시청소년재단, 2021).

교육부(2016, p.176)는 ‘2015 개정 교육과정 총론(초등학교)’에서 ‘자기관리 역량’을 “자아정체성과 자신감을 가지고 자신의 삶과 진로에 필요한 기초능력과 자질을 갖추어 자기주도적으로 살아갈 수 있는 능력”으로 정의한다. 과도기적 성장기에 있는 청소년이 불확실한 미래에 대해 올바른 자아정체감을 확립할 수 있도록 자기관리 역량기반 청소년 활동프로그램 제공을 통해서 지원할 수 있도록 한다.

자기관리 핵심역량의 하위역량 요소 ‘진로개발’은 “자신의 현재와 미래를 성찰하여 자신의 독특성, 가치를 높이고 진로를 탐색하고 설계하는 능력”으로 정의되며, ‘생애학습’은 “자신의 성장이나 사회의 변화에 대응하여 자신의 가치와 삶을 향상시키기 위해 생애 전반에 걸쳐 지속적으로 학습하는 능력”을 의미한다(성남시청소년재단, 2021).

성은모 외(2016, p.446)는 청소년 생애학습역량 측정도구 개발 연구에서 생애학습 역량을 “사회의 변화에 맞추어 지속적으로 자신의 능력을 신장시키기 위해 생애에 걸쳐 지속적으로 학습하는 능력”으로 정의한다.

### 2) 대인관계 역량

4대 핵심역량인 ‘대인관계 역량’ 개념에 대해 재단은 “집단의 목표달성을 위하여 집단의 구성원들과 원만한 관계를 형성하고, 상호 협력하여 효율적으로 과제를 수행하며, 효과적으로 의사소통하는 사회적 관계를 기술할 수 있는 역량”으로 정의한다(성남시청소년재단, 2021). 대인관계 핵심역량의 하위역량 요소로는 ‘관계형성, 의사소통, 협력’ 3가지가 해당된다.

대인관계 역량 기반 청소년 활동프로그램 참여를 통해서 타인을 이해하고 상대방의 의견을 존중하며 소통하는 대인기술, 상호협력, 의사결정 등의 능력을 향상시키고 궁극적으로 타인과의 관계를 형성하고 개선하며 사회성을 향상할 수 있을 것으로 기대한다.

### 3) 시민역량

제6차 청소년정책기본계획(2018~2022)에서는 ‘민주시민 의식’을 미래사회의 핵심역량으로 간주하며, 타 역량에 비해서 청소년들의 민주시민 의식을 포함한 사회참여 역량이 낮게 나타나는 문제점을 제기한 바 있다. 점차 다원화되어 가는 글로벌 공동체 사회에서 다양한 사람들과 공존하고 함께 일하며 더불어 살아가기 위해서 청소년의 민주시민 의식 역량이 점차 중요해진다(관계부처합동, 2018).

이에 따라, 성남시청소년재단(2021)은 4대 핵심역량으로 ‘시민역량’을 포함하며 “공동체구성원으로 소속감과일체감을 느끼고, 역할과 책임을 인식·조절하며, 다른 문화와 환경을 이해하고 수용하면서 공익을 추구하는 자발적인 역량”으로 정의한다. ‘공동체 의식, 다양성 이해, 연대와 배려’의 3가지 하위역량 요소로 구성된 시민역량은 청소년의 전인적 성장과 발달 및 민주시민 의식과 세계 시민의식 함양에 이바지할 것으로 기대한다.

시민역량의 주요 하위역량 요소인 ‘공동체 의식’은 “공동체의 일원으로서 공동체의 가치, 신념을 갖추고 소속감과 안정감 느끼며, 구성원으로서의 역할과 책임을 이해하고 자발적으로 참여하는 능력”을 의미한다. 점차 세계가 글로벌화되어가는 가운데 주요 역량요소로 간주되는 ‘다양성 이해’는 “인종, 종교, 언어, 세대, 성별 지역 등 다양한 요인에 따른 개인별, 집단별 문화적 특성과 차이를 이해하고 존중하는 능력”으로 정의된다(성남시청소년재단, 2021).

아울러, 현대 사회에서 함양해야 할 필요 역량으로 인식되는 ‘연대와 배려’는 “소외계층이나 사회적 약자를 공동체 일원으로 존중하며 공감과 배려를 바탕으로 이해, 봉사, 지원하며 공존과 연대를 지향하는 능력”을 의미한다(성남시청소년재단, 2021).

### 4) 문제해결역량

4차 산업혁명과 디지털 지식정보사회에 적응하고 미래사회를 준비하기 위해 청소년에게 필요한 중요 핵심역량 중의 하나가 바로 문제해결 역량이다. 성남시청소년재단(2021)에서는 ‘문제해결 역량’을 “해결해야 하는 문제를 정확하게 파악하고 진단하며, 관련된 상관관계나 인과관계를 규명하고 다양한 관점에서 새로운 기술, 방법, 절차, 아이디어 등을 창출하여 실제 문제해결에 반영하는 능력”으로 정의한다. 재단에서 도출한 4대 핵심역량의 하나인 문제해결 역량은 ‘분석적 사고(비판적 사고와 컴퓨팅 사고), 창의적 사고(콘텐츠 창작), 실행력’의 3가지 하위역량 요소로 구성된다.

성남시청소년재단(2021)에서는 ‘분석적 사고’를 “여러 사항의 관계성과 연관성을 분석, 추론하여 문제 상황과 원인을 파악하고 다양한 해결방안을 찾아내는 능력”으로, ‘창의적 사고’를 “기존의 틀에 얽매이지 않고 다양한 관점에서 접근하여 새로운 아이디어와 방법들을 창출하고 응용하는 능력”으로 정의한다. 복잡하고 다차원적인 디지털 정보화 사회에서 분석적 사고와 창의적 사고는 청소년이 반드시 함양해야 할 중요

한 역량으로 간주된다.

반면, 타 역량 요소들에 비해 덜 언급되어 온 ‘실행력’은 사실 현대 사회에서 분석적 사고나 창의적 사고와 마찬가지로 중요 역량으로 강조되어야 한다. 시설에서 제공하는 청소년 대상 활동프로그램이 학교 교육과 차별화되고 강조되어야 할 점이 바로 직접적인 체험활동을 통해서 구현하는 실행력에 있다고 볼 수 있다.

학교 교육의 단순 지식습득 체계에서 벗어나 직접적인 체험과 실행을 구현할 수 있는 실행력에 초점을 뒀다. 홍후조(2016, p.20)는 ‘2015 개정 교육과정’의 문제점으로 “실행력, 실천력, 구현력, 적용력 등을 직접적으로 강조하는 핵심역량이 없다”고 지적한바 있다.

디지털 혁신과 기술발달에 따라 시설의 활동프로그램 방향성도 미래사회에 능동적으로 대응할 수 있는 창의성과 문제해결 능력 등 미래융합적인 역량을 갖춘 인재 양성에 초점을 맞추도록 한다.

## 04

### 핵심역량별 청소년활동 프로그램 분류결과

본 연구의 역량분류 대상은 성남시청소년재단의 각 시설에서 운영되고 있는 2022년 청소년 활동프로그램으로써 4대 핵심역량과 12개 하위역량 구성체계를 기반으로 분류하였다. 최초 역량분류에 사용된 재단 청소년 활동프로그램 수는 <표 9>에서 보는 바와 같이 총 471개다. 이 중에서 청소년 대상이 아닌 성인 대상 프로그램이나 단순 공간이용 사업, 직원교육 프로그램 등 청소년 역량분류에 해당되지 않거나 적합하지 않은 프로그램은 역량분류 검토 대상에서 제외하였다.

또한, 2차례에 걸친 재단 내부전문가 회의를 통해서, 본 연구의 역량분류에서는 대상을 만 18세까지의 청소년만을 대상으로 하는 프로그램에 한정하기로 결정함에 따라, 후기청소년인 청년대상 프로그램과 사업 본부의 지도자 교육 관련 프로그램 및 단순 일회성 축제 프로그램은 제외시켰다. 아울러, 성남시청소년상담복지센터의 경우, 일반적으로 시설의 프로그램과는 성격이 다른 대부분이 상담위주의 프로그램으로 이번 연구의 역량분류에서는 제외하기로 결정하였다.

<표 9>에서 보는 바와 같이, 재단 전체 총 471개 프로그램 가운데 경영본부 청년정책실의 청년대상 프로그램 28개와 사업본부 프로그램 3개 및 성남시청소년상담복지센터 프로그램 38개를 포함하여 전체적으로 총 271개 프로그램을 제외시켰으며, 최종 역량분류 검토에 포함된 프로그램 수는 총 200개이다.

〈표 9〉 역량분류 검토 대상 성남시청소년재단 시설별 프로그램 수

구분	지원단	경영본부	사업본부	중원	서현	정자	판교	야탑	상당	양지	은행	(임시)수정	총계
최초 역량분류 프로그램수	34	28	3	66	56	53	67	53	38	24	24	25	471
-제외된 프로그램수	-22	-28	-3	-31	-25	-25	-28	-27	-38	-15	-16	-13	-271
최종 역량분류 프로그램수	12	0	0	35	31	28	39	26	0	9	8	12	200

최초 역량분류 검토에 포함된 시설별 프로그램 수를 살펴보면, [그림 1]과 같이 분당판교청소년수련관이 67개, 중원청소년수련관이 66개로 가장 많은 프로그램이 포함되었다. 그 다음으로 분당서현청소년수련관 56개, 분당정자청소년수련관과 분당야탑청소년수련관 각각 53개 프로그램이 최초 역량분류에 포함되었다.

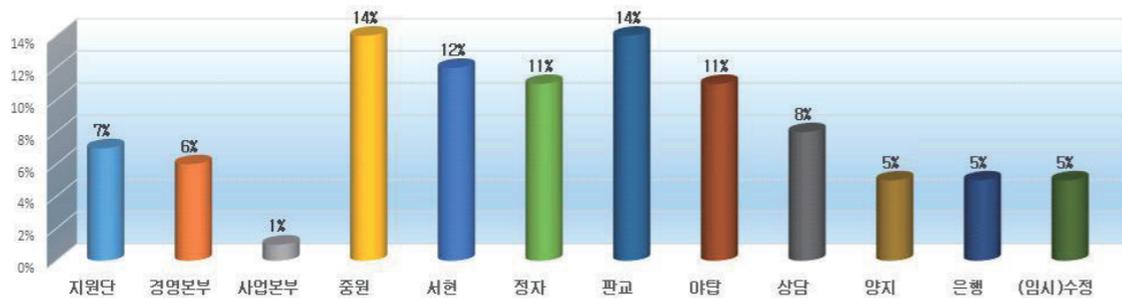
[그림 1] 최초 역량분류에 포함된 시설별 총 프로그램 수

최초 역량분류에 포함된 시설별 총 프로그램 수 : 총 471개



[그림 2]는 최초 역량분류에 포함된 재단 전체 시설별 총 프로그램 분포율(%)을 보여준다. 분당판교청소년수련관과 중원청소년수련관이 각각 14% 동률로 가장 높은 비율을 나타냈으며, 그 다음으로 분당서현청소년수련관이 12%, 분당정자청소년수련관과 분당야탑청소년수련관이 각각 11%의 분포율을 보였다.

[그림 2] 최초 역량분류에 포함된 시설별 총 프로그램 분포율



반면, 최종 역량분류 검토에서 제외한 전체 프로그램 수는 총 271개이다. [그림 3]과 같이 중원청소년수련관 31개, 분당판교청소년수련관 28개, 분당야탑청소년수련관 27개 프로그램 등을 최종 역량분류에서 제외하였다. 이번 역량분류는 청년을 제외한 청소년 역량진단에 초점이 맞춰져 있는 재단의 Ai+ 프로그램에 향후 탑재를 목표로 하고 있기때문에, 청년대상 프로그램은 이번 역량분류에서 제외되었다.

[그림 3] 최종 역량분류에 포함되지 않은 시설별 총 프로그램 수

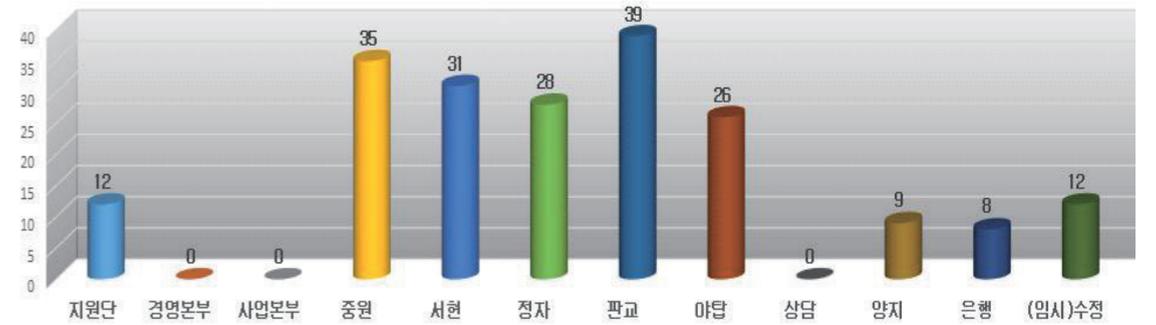
최종 역량분류에 포함되지 않은 시설별 프로그램 수 : 총 271개



최종적으로 재단 청소년 활동프로그램 역량분류에 포함된 총 프로그램 수는 200개이다. [그림 4]와 같이 분당판교청소년수련관이 가장 많은 39개 프로그램이 포함되었고, 그 다음으로 중원청소년수련관 35개, 분당서현청소년수련관 31개 프로그램이 최종 역량분류에 포함되었다.

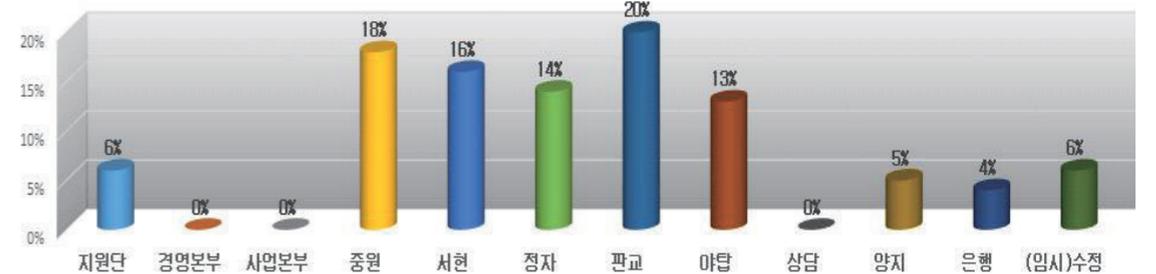
[그림 4] 최종 역량분류에 포함된 시설별 총 프로그램 수

최종 역량분류에 포함된 프로그램 수 : 총 200개



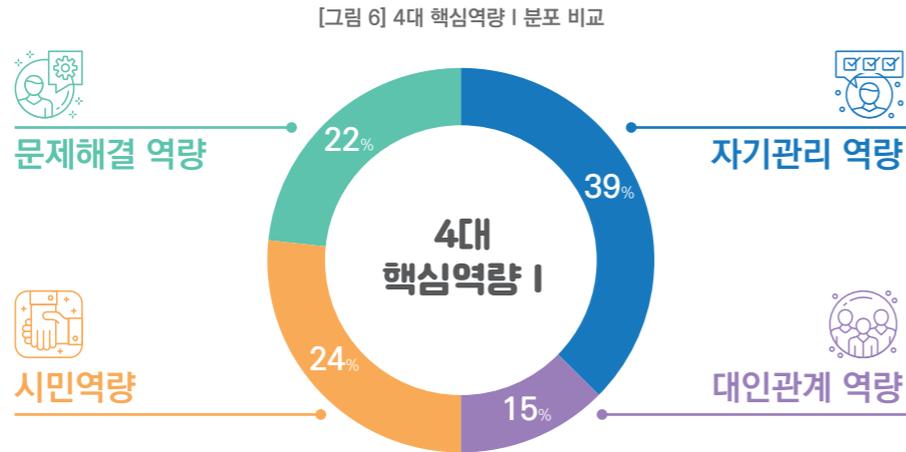
[그림 5]는 최종 역량분류에 포함된 시설별 총 프로그램의 분포율을 보여준다.

[그림 5] 최종 역량분류에 포함된 시설별 총 프로그램 분포율



### 가. 4대 핵심역량 I 분류 결과

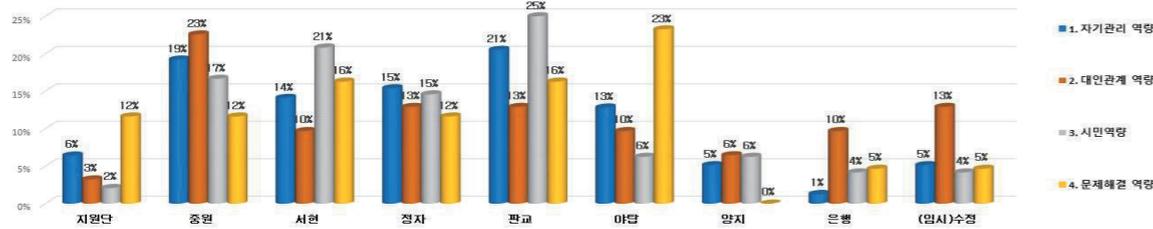
재단에서 도출한 4대 핵심역량은 '자기관리 역량, 대인관계 역량, 시민역량, 문제해결 역량'으로 구성된다. '4대 핵심역량 I'이란 각 시설에서 청소년 활동프로그램을 4대 핵심역량으로 분류할 때, 1순위로 선택한 핵심역량을 의미한다. 최초 역량분류 조사 시, 4대 핵심역량 I을 최대 2순위까지 선택할 수 있도록 각 시설에 요청했다.<sup>6)</sup>



재단 청소년 활동프로그램을 4대 핵심역량 I 기반 분류한 결과, [그림 6]과 같이 '자기관리 역량'이 약 40%로 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로 '시민역량'이 24%, '문제해결 역량'이 22%로 나타났다. 반면, '대인관계 역량'은 4대 핵심역량 I 중에서 가장 낮은 16% 분포율을 보여줬다.

이와 같은 분석결과, 청소년들이 재단 활동프로그램 참여를 통해서 '자기관리 역량'을 가장 많이 함양할 수 있음을 시사한다. 이는 최종 역량분류에 포함된 200개 재단 프로그램 중 약 40%의 청소년 활동프로그램에는 '자기관리 역량'이 가장 많이 반영되어 있음을 보여준다. 반면, 향후 청소년 활동프로그램 개발 시, 청소년들이 재단 프로그램을 통해서 '대인관계 역량'이 길러질 수 있도록 고려할 필요가 있다.

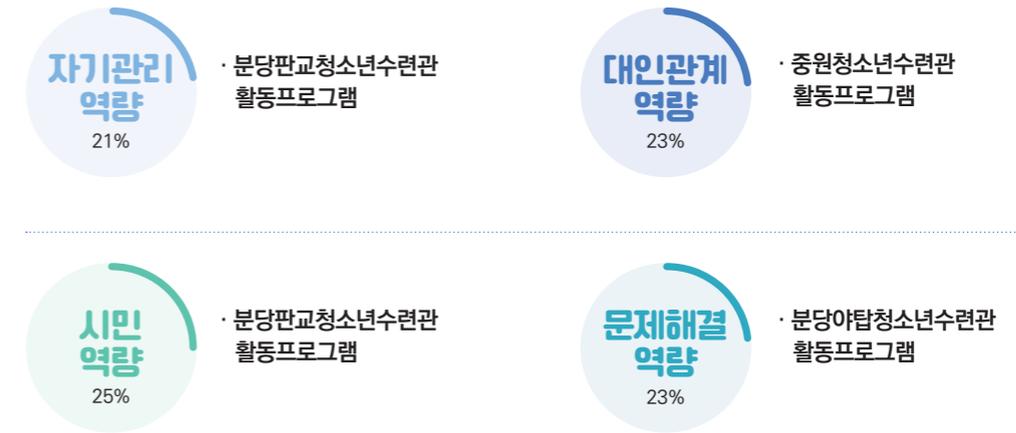
[그림 7] 4대 핵심역량 I 별 재단 전 시설 분포 비교



6) 내부전문가 검토를 통해서 일부 청소년 활동프로그램에서는 4순위까지도 선택하였으나, 분석에서는 2순위까지만 포함하였다.

재단 전체 시설의 4대 핵심역량 I 분포를 비교·분석한 결과, [그림 7]에서 보는 것과 같이 4대 핵심역량 I 중에서 '자기관리 역량(21%)'과 '시민역량(25%)'의 경우, 분당판교청소년수련관에서 가장 높은 분포율을 나타냈다. '대인관계 역량(23%)'의 경우는 중원청소년수련관이, '문제해결 역량(23%)'은 분당아탑청소년수련관이 높은 비율을 차지했다.

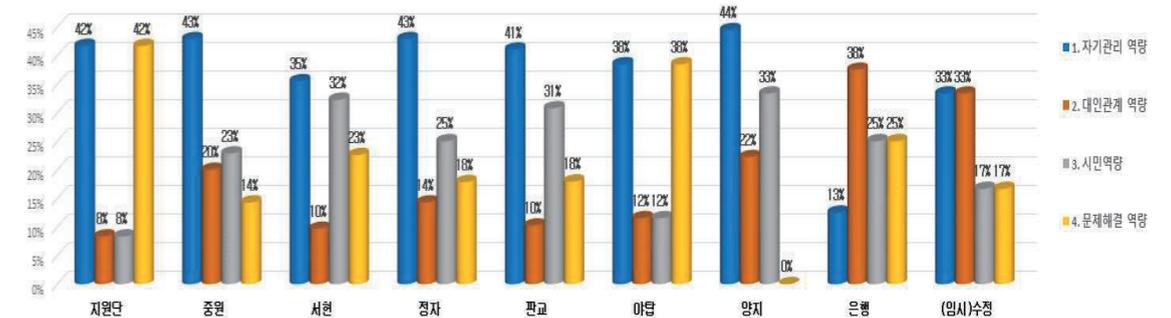
<표 10> 4대 핵심역량 I 분포율이 가장 높은 청소년수련관 활동프로그램



이와같은 역량분석 결과, 청소년들이 분당아탑청소년수련관 프로그램을 통해서 4대 핵심역량 I 중에서 '문제해결 역량'을, 중원청소년수련관 프로그램을 통해서 '대인관계 역량'을 함양할 수 있는 기회를 더 많이 가질 수 있음을 시사한다. 또한 분당판교청소년수련관 경우, '시민역량'과 '자기관리 역량'을 함양하기에 최적화된 프로그램들을 주로 제공하고 있음을 의미한다.

재단 각 시설별 4대 핵심역량 I 분포를 비교·분석한 결과, [그림 8]에서 보는 것과 같이 성남형교육지원단의 경우, 4대 핵심역량 I 중에서 '자기관리 역량(42%)'과 '문제해결 역량(42%)'이 동률로 가장 높은 비율을 나타냈다. 중원청소년수련관(43%), 분당정자청소년수련관(43%), 분당판교청소년수련관(41%) 및 양지동청소년문화의집(44%)의 경우, '자기관리 역량'이 타 핵심역량에 비해 현저하게 높은 비율을 나타냈다.

[그림 8] 시설별 4대 핵심역량 I 분포 비교



분당서현청소년수련관의 경우는 '자기관리 역량(35%)'과 '시민역량(32%)'이 높게 나타났으며, 분당야탑청소년수련관은 성남형교육지원단과 마찬가지로 '자기관리 역량(38%)'과 '문제해결 역량(38%)'이 동률로 가장 높은 비율을 보였다.

반면, 은행동청소년문화의집은 4대 핵심역량 I 분포 중에서 '대인관계 역량(38%)'이 가장 높게 나타났으며, 이는 은행동청소년문화의집이 4대 핵심역량 I 중에서 '대인관계 역량' 함양에 적합한 청소년 활동프로그램을 제공하고 있음을 시사한다. (임시)수정청소년수련관은 '자기관리 역량'과 '대인관계 역량'이 각각 35% 동률로 타 핵심역량에 비해 높은 비율을 보였다.

<표 11> 시설별 가장 높은 4대 핵심역량 I 분포율



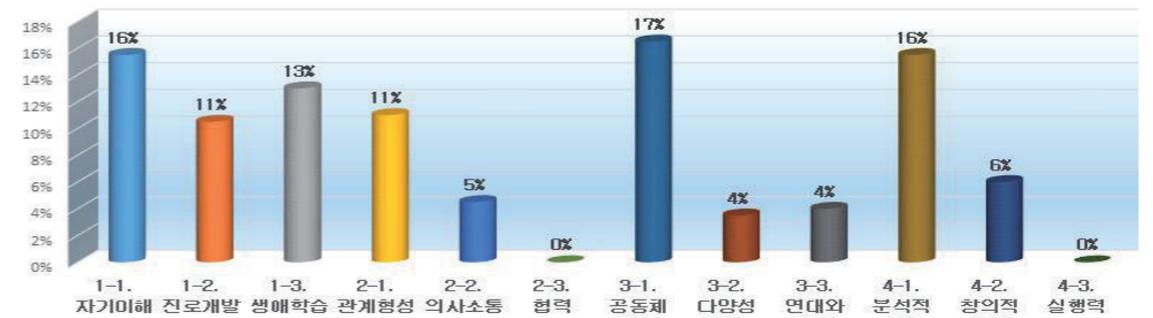
재단 전 시설의 청소년 활동프로그램 대상 4대 핵심역량 I 분석결과를 종합해보면, 은행동청소년문화의집을 제외한 모든 시설에서 4대 핵심역량 I 중에서 '자기관리 역량'이 전반적으로 높은 분포율을 보였다. 이와같은 결과는 재단의 청소년 활동프로그램들이 '자기관리 역량' 증진에 적합하도록 집중되어 있다고 보며, 청소년들이 재단의 프로그램들을 통해서 '자기관리 역량'을 함양할 수 있는 기회를 더 많이 가질 수 있음을 시사한다.

한편, 양지동청소년문화의집의 청소년 활동프로그램 분류 결과, '문제해결 역량'은 0%로 나타났다. 향후, 역량기반 프로그램 개발과 기획 시, 부족한 역량들이 함양될 수 있도록 고려해야 할 것이다.

### 나. 4대 핵심역량 I의 12개 하위역량 I 분류 결과

'4대 핵심역량 I'의 '12개 하위역량 I'이란 각 시설에서 청소년 활동프로그램을 역량분류할 때, 가장 먼저 4대 핵심역량 중에서 1순위 1개를 선택하고 나서, 선택한 4대 핵심역량에 해당하는 하위역량 3개 중에서 1순위로 선택한 하위역량을 의미한다. 예를 들어, 4대 핵심역량 중에서 1순위로 '시민역량'을 선택하였다면, 시민역량에 해당하는 하위역량 요소인 '공동체 의식'과 '다양성 이해' 및 '연대와 배려' 3개 중에서 1순위로 선택한 하위역량을 의미한다.

[그림 9] 4대 핵심역량 I - 12개 하위역량 I 분포 비교

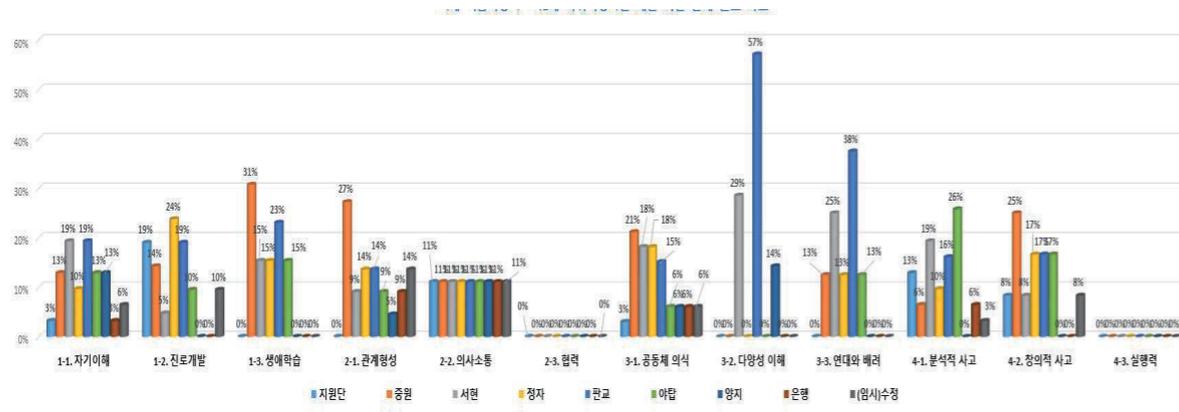


[그림 9] 4대 핵심역량 I의 12개 하위역량 I의 분포 결과를 살펴보면, 4대 핵심역량 I의 12개 하위역량 I 중에서 시민역량의 '공동체 의식'이 1순위로 가장 많이 선택되어 17%로 가장 높은 비율을 차지했다. 이는 최종 역량분석에 포함된 재단 청소년 활동프로그램을 통해서 타 하위역량에 비해 시민역량의 '공동체 의식'을 가장 많이 함양할 수 있음을 시사한다.

그 다음으로는 자기관리 역량의 '자기이해' 및 문제해결 역량의 '분석적 사고'가 각각 16% 동률로 높은 비율을 보였으며, 자기관리 역량의 '생애학습'이 13%로 그 뒤를 이었다. 이는 재단 청소년 활동프로그램을 통해서 '공동체 의식' 다음으로 '자기이해'와 '분석적 사고' 역량을 함양할 수 있는 기회가 많음을 의미한다.

반면, 대인관계 역량의 '협력'과 문제해결 역량의 '실행력'은 각각 0%로 나타났다. 이에따라, 향후 역량기반 프로그램 개발과 기획 시, '협력'과 '실행력'역량을 함양할 수 있도록 우선적으로 고려해야 할 것이다.

[그림 10] 4대 핵심역량 I - 12개 하위역량 I별 재단 시설 전체 분포 비교



각각의 12개 하위역량 I별로 재단 전 시설을 비교해 보면, [그림 10]에서 보는 것과 같이 4대 핵심역량 인 '자기관리 역량'의 첫 번째 하위역량인 '자기이해'의 경우, 분당서현청소년수련관과 분당관교청소년수련관에서 각각 19% 동률의 높은 비율을 보였다. '자기관리 역량'의 두 번째 하위역량 요소인 '진로개발 (24%)'은 분당정자청소년수련관에서 높은 비율을 나타냈다. 이는 청소년들이 분당정자청소년수련관 프로그램을 통해서 '진로개발' 하위역량을 함양할 수 있는 기회가 더 많음을 시사한다.

특히, 자기관리 역량의 '생애학습(31%)', 대인관계 역량의 '관계형성(27%)', 시민역량의 '공동체 의식 (21%)' 및 문제해결 역량의 '창의적 사고(25%)'의 경우, 중원청소년수련관이 가장 높은 비율을 나타냈다. 이는 중원청소년수련관의 청소년 활동프로그램에는 비교적 다양한 역량들이 반영되고 있음을 의미한다.

시민역량의 하위역량인 '다양성 이해(57%)' 및 '연대와 배려(38%)'의 경우, 분당관교청소년수련관이, 문제해결 역량의 하위역량인 '분석적 사고(26%)'에서는 분당야탑청소년수련관이 높은 비율을 나타냈다.

반면, 대인관계 핵심역량의 두 번째 하위역량 요소인 '의사소통'의 경우, 재단 전 시설이 모두 똑같이 11%로 낮은 분포율을 보였으며, 세 번째 하위역량 요소인 '협력'과 문제해결 역량의 세 번째 하위역량 요소인 '실행력'의 경우, 모든 시설에서 0%로 나타났다.

이와 같은 4대 핵심역량 I의 12개 하위역량 I 분석 결과를 종합해보면, 중원청소년수련관과 분당관교청소년수련관의 경우, 좀 더 다양한 하위역량을 함양할 수 있는 청소년 활동프로그램을 제공한다고 본다. 반면, 전반적으로 재단 전 시설에서 '협력'과 '실행력' 및 '의사소통' 하위역량을 함양할 수 있는 프로그램 개발과 기획에 주력할 필요가 있다.

[그림 11] 성남형교육지원단 4대 핵심역량 I - 12개 하위역량 I 분포 비교



[그림 11]에서 보는 것과 같이, 성남형교육지원단의 경우, 4대 핵심역량 I의 12개 하위역량 I 중에서 자기관리 역량의 '진로개발(33%)'과 문제해결 역량의 '분석적 사고(33%)'가 가장 높은 비율을 보여준다. 이는 성남형교육지원단에서 제공하는 프로그램들이 주로 청소년의 '진로개발'과 '분석적 사고'역량 함양에 초점이 맞춰져 있다고 본다.

[그림 12] 중원청소년수련관 4대 핵심역량 I - 12개 하위역량 I 분포 비교

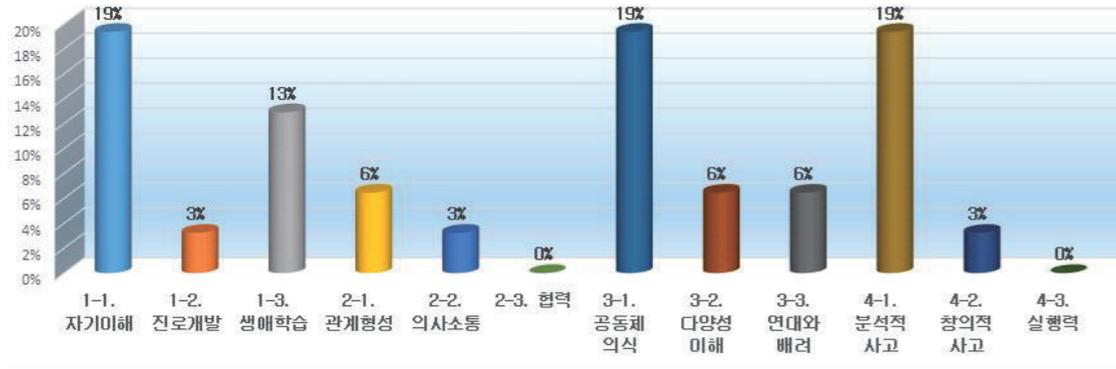


중원청소년수련관의 청소년 활동프로그램을 4대 핵심역량 I의 12개 하위역량 I에 기반해 분석한 결과, [그림 12]에 표시된 결과와 같이 자기관리 역량의 '생애학습' 하위역량이 23%로 가장 높은 비율을 나타냈으며, 시민역량의 '공동체 의식'이 20%로 그 뒤를 이어 12개 하위역량 중에서 두 번째로 높은 비율을 보였다.

이는 청소년들이 중원청소년수련관의 청소년 활동프로그램들이 타 하위역량과 비교해 '생애학습'과 '공동체 의식' 역량에 더 많이 집중되어 있음을 시사한다. 예를 들면, '소곤소곤 이야기도서관'과 '인증 판테크 경제교실' 및 '함께성장아카데미' 프로그램들을 통해서 생애학습 역량을 증진할 기회가 더 많음을 보여준다.

반면, 대인관계 역량의 '협력'과 시민역량의 '다양성 이해' 및 문제해결 역량의 '실행력'은 각각 0%로 나타났다. 이는 전반적으로 재단 전체 시설과 비슷한 분석결과로써, 향후 재단 전 시설에서 '협력'과 '다양성 이해' 및 '실행력'과 같은 부족한 역량을 반영하는 청소년 활동프로그램을 개발하여 청소년들에게 제공할 필요가 있다.

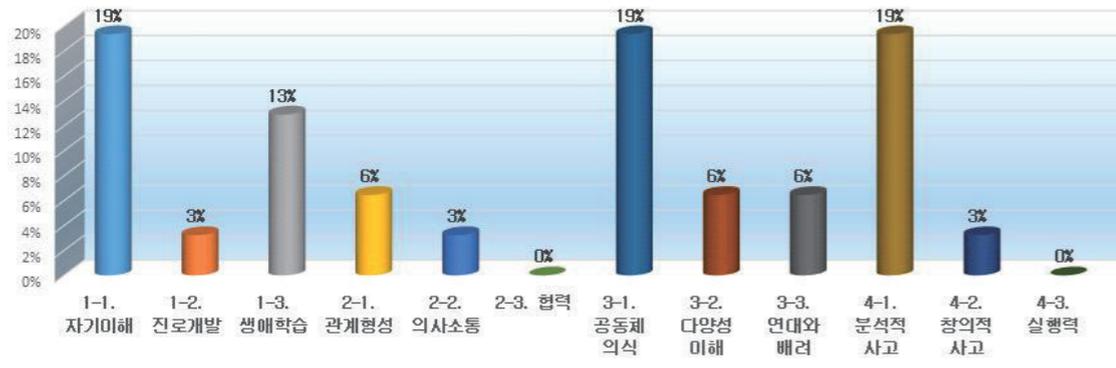
[그림 13] 분당서현청소년수련관 4대 핵심역량 I - 12개 하위역량 I 분포 비교



4대 핵심역량 I의 12개 하위역량 I에 기반하여 분당서현청소년수련관의 청소년 활동프로그램을 분석한 결과, [그림 13]와 같이 자기관리 역량의 '자기이해'와 시민역량의 '공동체 의식' 및 문제해결 역량의 '분석적 사고'가 각각 19% 동률로 12개 하위역량 중에서 가장 높은 분포율을 보여준다. 이는 분당서현청소년수련관의 청소년 활동프로그램을 통해서 청소년들이 타 하위역량에 비해 '자기이해', '공동체 의식', '분석적 사고' 역량을 더 많이 함양할 수 있음을 시사한다.

반면, 분당서현청소년수련관의 청소년 활동프로그램 역량분석 결과도 중원청소년수련관의 프로그램 역량 분석 결과와 비슷하게 대인관계 역량의 '협력'과 문제해결 역량의 '실행력'에서 각각 0%로 나타났다.

[그림 14] 분당정자청소년수련관 4대 핵심역량 I - 12개 하위역량 I 분포 비교



[그림 14]에서 보는 바와 같이, 4대 핵심역량 I의 12개 하위역량 I에 기반해 분당정자청소년수련관의 청소년 활동프로그램을 분석한 결과, 시민역량의 '공동체 의식'이 타 하위역량에 비해 가장 높은 21%의 분포율을 보여준다. 그 뒤를 이어서 자기관리 역량의 '진로개발'이 12개 하위역량 I 중에서 두 번째로 높은 18%의 분포율을 나타낸다.

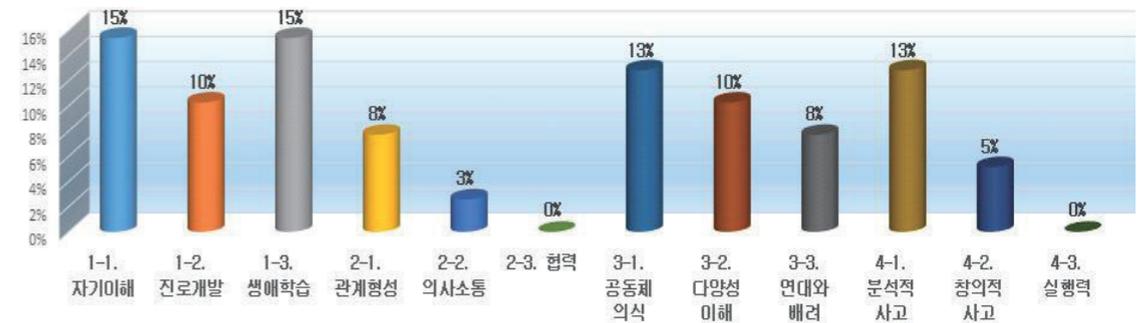
이와같은 분석결과는 분당정자청소년수련관의 경우, '공동체 의식'과 '진로개발' 역량을 함양하기에 적합

한 청소년 활동프로그램들이 주로 제공되고 있음을 시사한다. 예를 들면, '지구사랑 프로젝트', '성남시청소년방소년합회', '분당지역고등학교학생회연합[블루]', '청소년운영위원회[아마빌레]' 등은 공동체 의식 역량 함양에 적합한 프로그램들로 분류된다. 반면, 중원청소년수련관의 역량분석 결과와 마찬가지로 분당정자청소년수련관의 경우도 '협력'과 '다양성 이해' 및 '실행력'에서 각각 0%의 결과가 나타났다.

분당판교청소년수련관의 경우, 청소년 활동프로그램을 4대 핵심역량 I의 12개 하위역량 I에 기반해 분석한 결과, [그림 15]에서 보는 것과 같이 자기관리 역량의 '자기이해'와 '생애학습'이 각각 15% 동률로 타 하위역량에 비해 높은 분포율을 보여준다. 그 뒤를 이어서 시민역량의 '공동체 의식'과 문제해결 역량의 '분석적 사고'역량이 각각 13% 분포율을 나타낸다. 이러한 분석결과, 분당판교청소년수련관의 활동프로그램들은 '자기이해'와 '생애학습' 및 '공동체 의식'과 '분석적 사고'역량 등 비교적 다양한 역량을 함양하기에 적합하다고 본다.

반면, 분당서현청소년수련관의 역량분석 결과와 마찬가지로 분당판교청소년수련관도 청소년 활동프로그램 역량분석에서 대인관계 역량의 '협력'과 문제해결 역량의 '실행력'이 각각 0%로 나타났다.

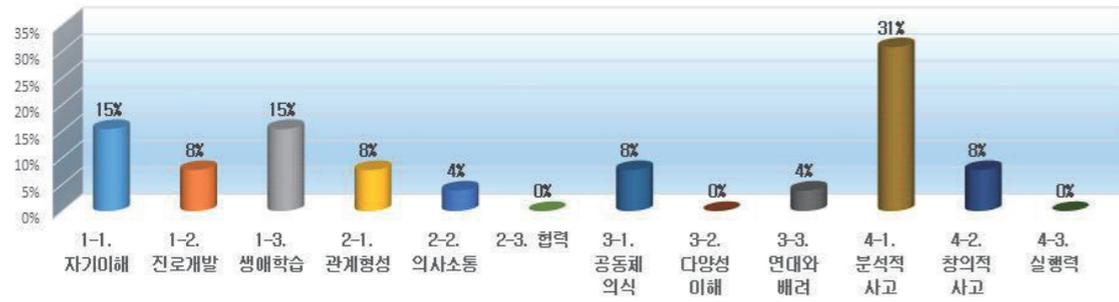
[그림 15] 분당판교청소년수련관 4대 핵심역량 I - 12개 하위역량 I 분포 비교



분당야탑청소년수련관의 청소년 활동프로그램 분석 결과, [그림 16]에 표시된 것처럼 4대 핵심역량 I의 12개 하위역량 I 중에서 문제해결 역량의 '분석적 사고'가 31%의 가장 높은 분포율을 보여준다. 이는 분당야탑청소년수련관의 청소년 활동프로그램들이 '분석적 사고' 역량 함양에 최적화되어 있다고 볼 수 있다.

실제로 분당야탑청소년수련관은 '분석적 사고력' 함양에 적합한 프로그램들을 많이 제공하고 있다. 예를 들면, '창의·융합 미래교육 프로그램', '청소년 코딩공작소 with 웹젠', '청소년과 함께 만드는 Meta-Play' 등은 분석적 사고력 함양에 적합한 프로그램들이다. 반면, 분당야탑청소년수련관도 '협력'과 '다양성 이해' 및 '실행력'에서 각각 0%의 결과가 나타나 보완이 필요하다.

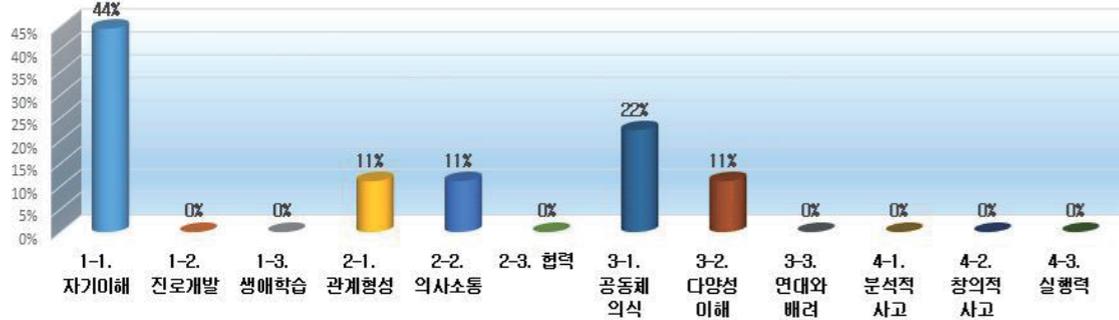
[그림 16] 분당야탑청소년수련관 4대 핵심역량 I - 12개 하위역량 I 분포 비교



양지동청소년문화의집의 경우, 4대 핵심역량 I의 12개 하위역량 I 중에서 자기관리 역량의 '자기이해'가 44%의 가장 높은 분포율을 나타낸다는 점이 두드러진다. 양지동청소년문화의집에서 제공하는 청소년 활동 프로그램들은 '자기이해' 하위역량 함양에 최적화되어 있다고 본다. 예를 들면, '청소년 유스 패트roller JYP' 프로그램과 2022년 신규 프로그램인 '달라서 좋아' 등이 해당된다.

반면, 양지동청소년문화의집에서 제공하는 청소년 활동프로그램 수 자체가 재단 타 시설에 비해 월등히 적으며, 이에 따라 최종 역량분석에 포함된 프로그램 수도 적어서 [그림 17]에서 보는 것과 같이 12개 하위역량 I 중에서 0% 분포율을 보이는 하위역량들이 절반 이상을 차지한다.

[그림 17] 양지동청소년문화의집 4대 핵심역량 I - 12개 하위역량 I 분포 비교



은행동청소년문화의집 청소년 활동프로그램 역량분석 결과, 비록 재단 타 시설에 비해 제공하는 청소년 활동프로그램 수 자체는 적지만 특이하게 대인관계 역량의 '관계형성'과 시민역량의 '공동체 의식' 및 문제해결 역량의 '분석적 사고'가 각각 25% 동률로 높은 분포율을 보여준다. 이는 은행동청소년문화의집의 경우, '관계형성'과 '공동체 의식' 및 '분석적 사고' 역량이 고르게 함양될 수 있는 청소년 활동프로그램을 제공하고 있다고 볼 수 있다.

[그림 18] 은행동청소년문화의집 4대 핵심역량 I - 12개 하위역량 I 분포 비교



반면, 양지동청소년문화의집과 마찬가지로 은행동청소년문화의집도 제공하는 청소년 활동프로그램 수가 적어 [그림 18]에서 보는 것과 같이 12개 하위역량 I 중에서 0% 분포율을 보이는 하위역량들이 절반 이상이다.

[그림 19] (임시)수정청소년수련관 4대 핵심역량 I - 12개 하위역량 I 분포 비교



[그림 19] (임시)수정청소년수련관 4대 핵심역량 I의 12개 하위역량 I 분포율을 살펴보면, 대인관계 역량의 '관계형성' 하위역량이 가장 높은 25% 비율을 나타내며, 그 다음으로 자기관리 역량의 '자기이해'와 '진로개발' 및 시민역량의 '공동체 의식'이 각각 17%의 분포율을 나타낸다.

(임시)수정청소년수련관도 제공하는 청소년 활동프로그램 수 자체도 적고 최종 역량분류에 포함된 프로그램 수도 적으나, '관계형성', '자기이해', '진로개발' 및 '공동체 의식' 등 다양한 하위역량을 함양할 수 있는 활동프로그램을 제공한다고 볼 수 있다.

#### 다. 4대 핵심역량 I의 12개 하위역량 II 분류 결과

4대 핵심역량 I의 12개 하위역량 II란 1순위로 선택한 4대 핵심역량 I에 해당되는 하위역량 3개 중에서 2순위로 선택한 하위역량을 의미한다. 예를 들어, 4대 핵심역량 중에서 1순위로 문제해결 역량을 선택하였다면, 그에 속하는 하위역량 3개는 '분석적 사고'와 '창의적 사고' 및 '실행력' 3개이다. 이 3개 중에서 1순위로 '분석적 사고'를 선택하였다면, 2순위로는 '창의적 사고'와 '실행력' 둘 중에서 하나만 선택할 수 있으며, 예를 들어 2순

위로 '창의적 사고'를 선택하였다면 여기서 '창의적 사고'가 4대 핵심역량 I의 하위역량 II에 해당된다.

전반적으로 4대 핵심역량 I의 12개 하위역량 II의 분포율을 살펴보면, [그림 20]에서 보는 바와 같이, 자기관리 역량의 '진로개발'이 21%의 가장 높은 분포율을 보였으며, 그 다음으로 문제해결 역량의 '창의적 사고'가 타 하위역량 II에 비해서 19%의 높은 분포율을 나타냈다. 이와같이, 하위역량 II는 4대 핵심역량 I의 하위역량 I로 무엇을 선택하였느냐에 따라 영향을 받으므로 하위역량 I에서 선택되지 않은 남은 2개의 하위역량에서만 선택이 가능하다. 그러나, 하위역량 II 선택은 필수가 아니다.

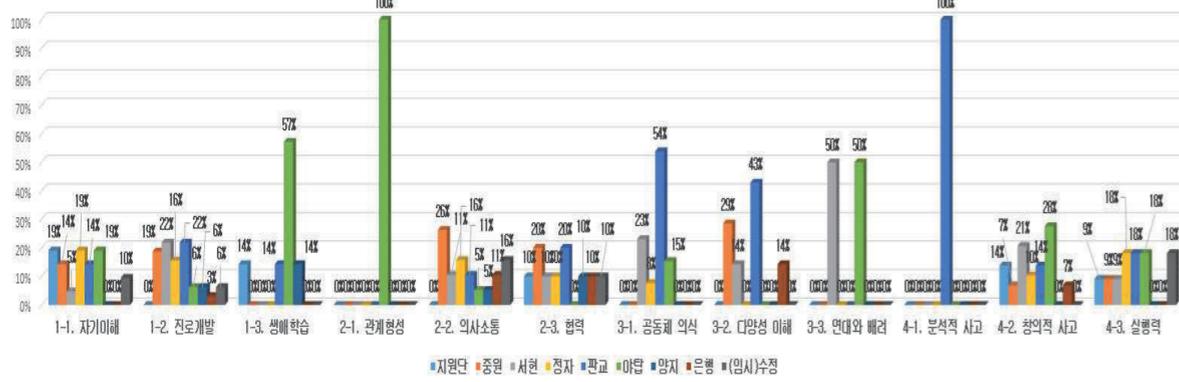
[그림 20] 4대 핵심역량 I - 12개 하위역량 II 분포 비교



4대 핵심역량 I의 12개 하위역량 I과 II의 결과를 종합해보면, 하위역량 I에서는 시민역량의 '공동체 의식'이, 하위역량 II에서는 자기관리 역량의 '진로개발'이 가장 높은 비율을 나타냈으며, 그 다음으로 하위역량 I에서는 문제해결 역량의 '분석적 사고', 하위역량 II에서는 문제해결 역량의 '창의적 사고'가 높은 분포율을 보였다. 이는 재단 청소년 활동프로그램들이 문제해결 핵심역량에 속하는 하위역량 함양에 적합함을 시사한다.

[그림 21] 4대 핵심역량 I의 12개 하위역량 II별 재단 전체 시설의 분포를 비교해 보면, '자기이해'와 '진로개발', '의사소통'과 '협력' 및 '창의적 사고'와 '실행력'은 재단 전 시설에서 비슷한 분포율을 보였다.

[그림 21] 4대 핵심역량 I - 12개 하위역량 II별 재단 전체 시설 분포 비교



반면, '생애학습'의 경우, 분당아탑청소년수련관에서 57%의 높은 비율을 보였으며, '관계형성'은 유일하게 분당아탑청소년수련관에서만 하위역량 II로 선택하였다. '공동체 의식(54%)'과 '다양성 이해(43%)'의 경우, 분당판교청소년수련관에서 높은 분포율을 보였으며, '연대와 배려'의 경우, 분당서현청소년수련관과 분당아탑청소년수련관에서 각각 50% 동률로 높은 분포를 나타냈다. '분석적 사고'는 유일하게 분당판교청소년수련관에서만 하위역량 II로 선택하였다.

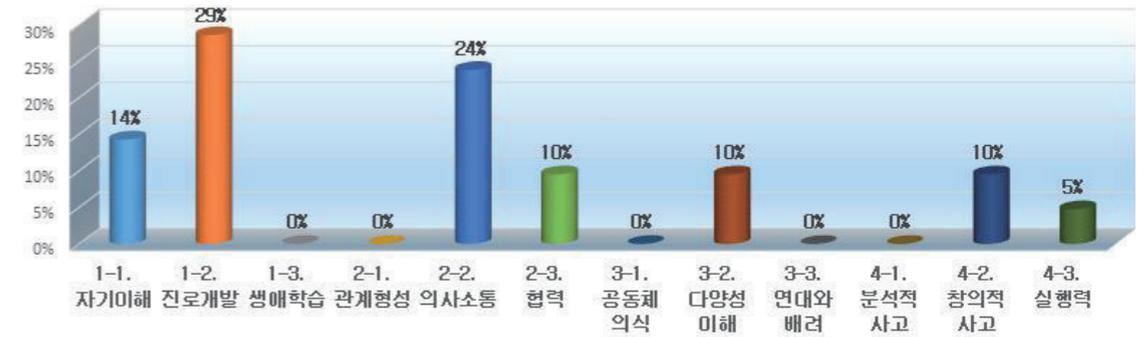
성남형교육지원단의 경우, [그림 22] 4대 핵심역량 I의 12개 하위역량 II의 분포를 살펴보면, '창의적 사고'와 '자기이해'가 각각 36%로 가장 높게 나타났다. 성남형교육지원단의 4대 핵심역량 I의 하위역량 I과 II의 분포를 종합해보면, 미래교육 프로그램들의 특성이 잘 반영된 '자기관리 역량'과 '문제해결 역량'에 중점을 두고 있는 것으로 드러난다.

[그림 22] 성남형교육지원단 4대 핵심역량 I - 12개 하위역량 II 분포 비교



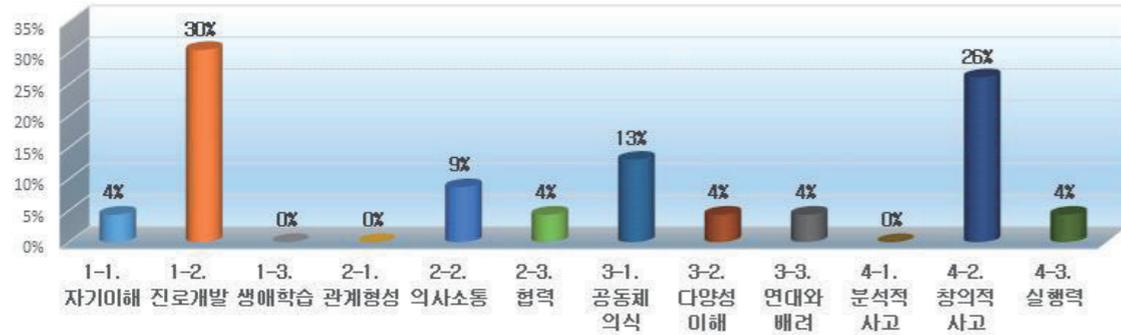
중원청소년수련관의 경우, 4대 핵심역량 I의 12개 하위역량 I과 비교하여, 하위역량 II의 분포는 [그림 23]에서 보는 것과 같이 '진로개발'이 약 30%로 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로 '의사소통'이 24%로 나타났다. '자기이해'는 하위역량 I에서는 11%, 하위역량 II에서는 14%로 비슷한 분포 경향을 보였다. 4대 핵심역량 I의 하위역량 I과 II의 분포를 종합해보면, 중원청소년수련관에서 제공하는 프로그램들은 주로 '자기관리 역량'에 초점이 맞춰져 있는 것으로 해석된다.

[그림 23] 중원청소년수련관 4대 핵심역량 I - 12개 하위역량 II 분포 비교



[그림 24]에서 보는 것과 같이, 분당서현청소년수련관의 4대 핵심역량 I의 하위역량 II 분포는 성남형교육지원단과 비슷한 경향을 보인다. '진로개발'이 30%로 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로 '창의적 사고'가 26%로 타 역량에 비해 높은 분포를 보여준다. 분당서현청소년수련관도 4대 핵심역량 I의 하위역량 I과 II를 종합해보면, 주로 '자기관리 역량'과 '문제해결 역량'에 중점을 두고 있는 것으로 드러난다.

[그림 24] 분당서현청소년수련관 4대 핵심역량 I - 12개 하위역량 II 분포 비교



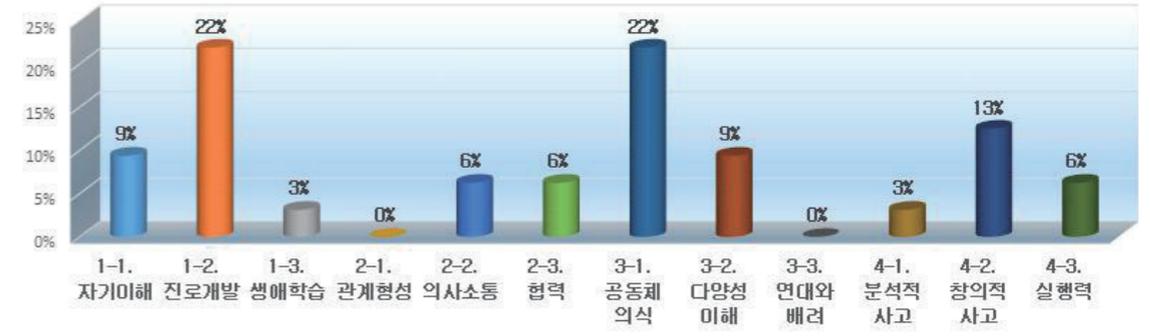
분당정자청소년수련관의 경우, [그림 25]에서 보는 바와 같이 '진로개발'이 4대 핵심역량 I의 하위역량 II 중에서 26%로 가장 높은 분포율을 보이며, 그 다음으로 '자기이해'가 21%의 비율을 나타낸다. 4대 핵심역량 I의 하위역량 I과 II를 종합해보면, 분당정자청소년수련관에서 제공하는 프로그램들이 주로 '자기관리 역량'과 '시민역량'에 초점이 맞춰져 있는 것으로 해석된다.

[그림 25] 분당정자청소년수련관 4대 핵심역량 I - 12개 하위역량 II 분포 비교



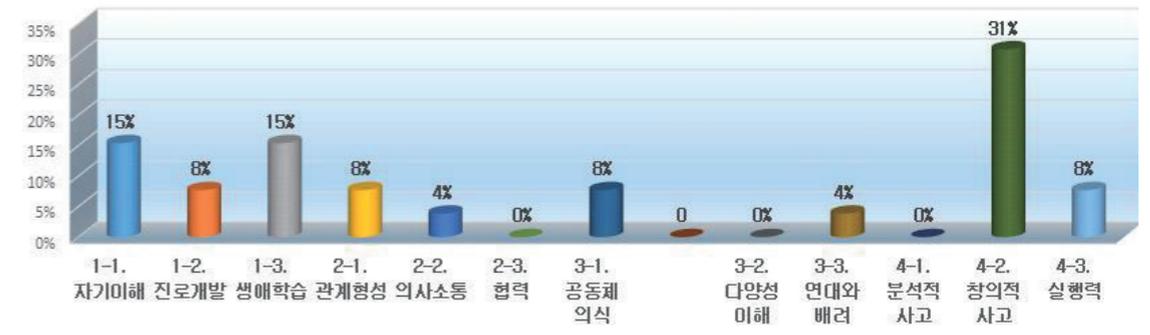
[그림 26]을 살펴보면, '진로개발'과 '공동체 의식'이 각각 22%로 분당판교청소년수련관의 4대 핵심역량 I의 12개 하위역량 II 중에서 가장 높은 분포율을 보여준다. 하위역량 I과 II의 분석 결과를 종합해보면, 분당판교청소년수련관의 청소년 활동프로그램 참여를 통해서 청소년들이 '자기관리 역량'과 '시민역량' 증진에 유리한 것으로 본다.

[그림 26] 분당판교청소년수련관 4대 핵심역량 I - 12개 하위역량 II 분포 비교



분당야탑청소년수련관은 [그림 27]에서 보는 것과 같이 하위역량 II 중에서 '창의적 사고'가 31%의 높은 비율로 두드러진 결과를 보여준다. 하위역량 I과 II 결과를 분석해보면, 분당야탑청소년수련관에서 제공하는 청소년 활동프로그램들은 4대 핵심역량 I 중에서 청소년들의 '문제해결 역량' 함양에 특화되어 있다고 할 수 있다.

[그림 27] 분당야탑청소년수련관 4대 핵심역량 I - 12개 하위역량 II 분포 비교



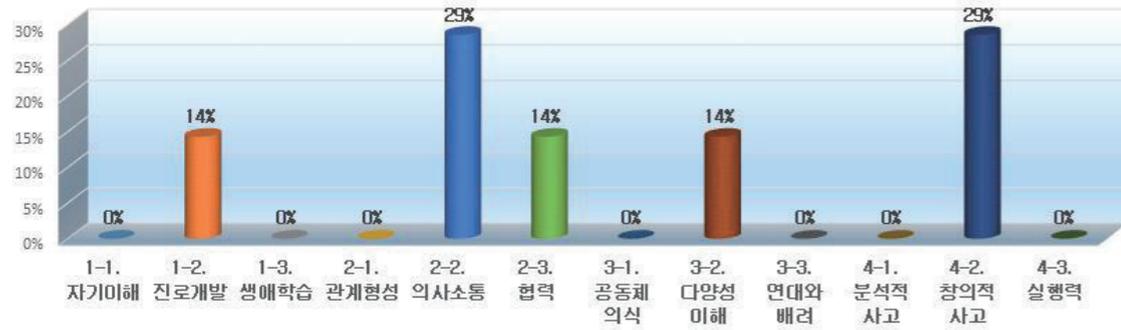
양지동청소년문화의집의 경우, 12개 하위역량 II 중에서 '진로개발'이 40%로 독보적으로 높은 비율을 나타냈다. 이를 '자기이해'가 가장 높게 나온 하위역량 I의 분석 결과와 종합해보면, 양지동청소년문화의집에서 제공하는 청소년 활동프로그램들은 4대 핵심역량 I 중에서 '자기관리 역량' 함양에 최적화되어 있다고 본다.

[그림 28] 양지동청소년문화의집 4대 핵심역량 I - 12개 하위역량 II 분포 비교



반면, 은행동청소년문화의집은 12개 하위역량 II 중에서 '의사소통'과 '창의적 사고'가 각각 29%로 타 역량에 비해 높은 비율을 나타냈다. 하위역량 I과 II의 결과를 종합해 볼 때, 은행동청소년문화의집에서 제공하는 청소년 활동프로그램 참여를 통해서, 4대 핵심역량 I 중에서 '대인관계 역량'과 '문제해결 역량' 함양의 기회를 더 많이 가질 수 있을 것으로 본다.

[그림 29] 은행동청소년문화의집 4대 핵심역량 I - 12개 하위역량 II 분포 비교



마지막으로 (임시)수정청소년수련관의 경우, 12개 하위역량 II 중에서 '의사소통'이 30%로 가장 높은 비율을 보였으며, 그 다음으로 '자기이해'와 '진로개발' 및 '실행력'이 각각 20% 분포율을 나타냈다. 하위 역량 I과 II의 결과를 종합해보면, (임시)수정청소년수련관의 청소년 활동프로그램들은 '대인관계 역량' 증진에 적합하게 구성되어 있음을 시사한다.

[그림 30] (임시)수정청소년수련관 4대 핵심역량 I - 12개 하위역량 II 분포 비교

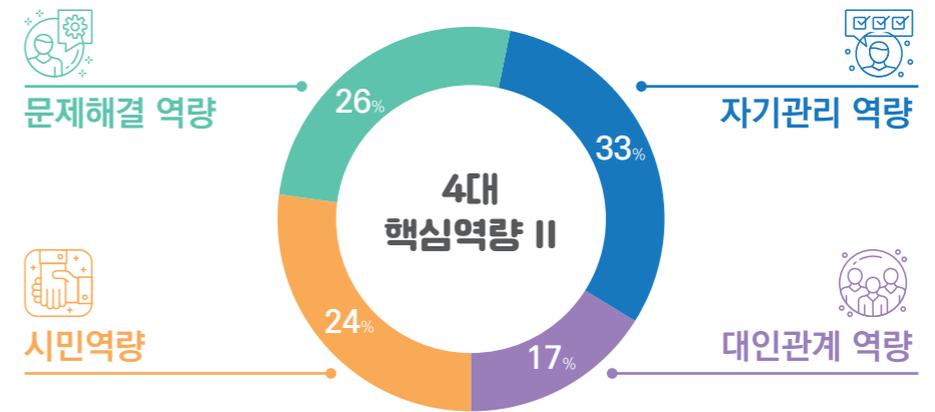


### 라. 4대 핵심역량 II 분석 결과

4대 핵심역량 II란 첫 번째로 선택한 1순위 4대 핵심역량을 제외한 나머지 3개의 핵심역량 중에서 두 번째로 선택한 2순위 핵심역량을 의미한다. 예를들어, 4대 핵심역량 중에서 1순위로 문제해결 역량을 선택했다면, 2순위로는 문제해결 역량을 제외한 나머지 3개 중에서 선택한 핵심역량을 의미한다.

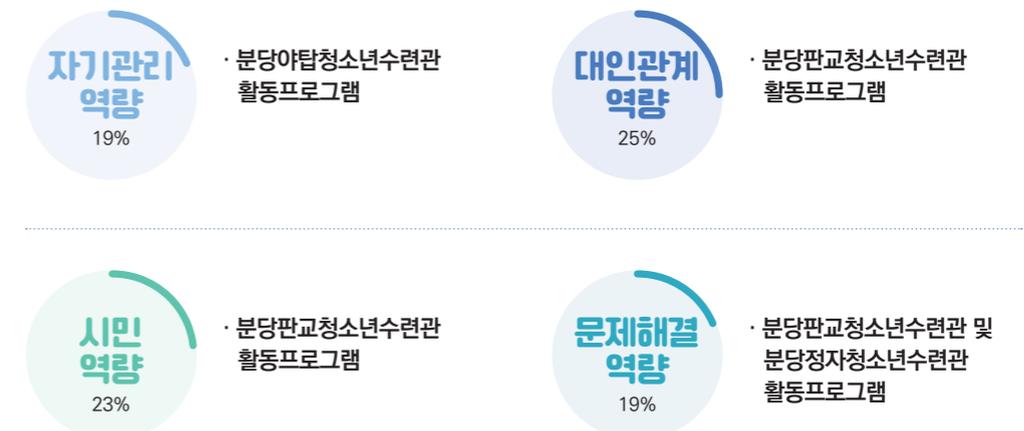
4대 핵심역량 II 분석결과를 살펴보면, [그림 31]에서 보는 것과 같이 '자기관리 역량'이 33%로 가장 높은 반영 비율을 나타냈으며, 그 다음으로 '문제해결 역량'이 26%, '시민역량'이 24%의 비율을 보인 반면, 4대 핵심역량 I 분석결과와 마찬가지로 '대인관계 역량'이 17%의 가장 낮은 분포율을 보였다.

[그림 31] 4대 핵심역량 II 분포 비교



재단 전체 시설의 4대 핵심역량 II 분포를 비교·분석한 결과, [그림 32]에서 보는 것과 같이 4대 핵심역량 II 중에서 가장 높은 '자기관리 역량(19%)' 분포율을 보인 곳은 분당야탑청소년수련관이다. 분당판교청소년수련관에서는 '대인관계 역량(25%)'과 '시민역량(23%)' 및 분당정자청소년수련관과 함께 '문제해결 역량(19%)'에서 가장 높은 분포율을 나타낸다.

<표 12> 4대 핵심역량 II 분포율이 가장 높은 청소년수련관 활동프로그램





4대 핵심역량 II의 12개 하위역량 I별로 재단 전 시설을 비교해 보면, [그림 35]에서 보는 것과 같이, '자기 관리 핵심역량'의 하위역량 요소인 '자기이해'는 (임시)수정청소년수련관(19%)에서, '진로개발'은 분당야탑 청소년수련관(30%)에서, '생애학습'은 중원청소년수련관(33%)에서 각각 가장 높은 분포율을 나타냈다.

'대인관계 핵심역량'의 '관계형성' 하위역량의 경우, 분당정자동청소년수련관(29%)에서 높은 분포율을 나타낸 반면, '협력'은 유일하게 양지동문화의집에서만 4대 핵심역량 II의 하위역량 I로 선택되었다.

한편, 분당판교청소년수련관의 경우, 하위역량 '의사소통(31%)'과 '공동체 의식(24)' 및 '분석적 사고(24%)'에서 높은 분포율을 나타냈다. 4대 핵심역량인 시민역량의 하위역량 요소인 '연대와 배려'는 분당서현청소년수련관(30%)에서 높은 분포율을 보여주는 반면, '다양성 이해' 하위역량은 전 시설에서 0%로 나타났다.

문제해결 핵심역량의 '분석적 사고' 하위역량의 경우, 분당판교청소년수련관(20%)에서, '창의적 사고'는 중원청소년수련관과 분당정자동청소년수련관에서 각각 23%의 동률을 나타낸 반면, '실행력'은 전 시설에서 0%로 나타났다. 4대 핵심역량 I과 II의 12개 하위역량 I 분석결과를 종합해보면, 전 시설 청소년 활동프로그램에 '실행력'이 1순위 하위역량으로 선택된 경우가 없어서, 향후 재단 프로그램 개발과 기획 시, 우선적으로 고려해야 할 사항이다.

### 바. 4대 핵심역량 II의 12개 하위역량 II 분석 결과

'4대 핵심역량 II'의 '12개 하위역량 II'란 각 시설에서 청소년 활동프로그램을 역량분류할 때, 두 번째로 선택한 2순위 4대 핵심역량에 해당되는 하위역량 3개 중에서 첫 번째로 선택한 1순위 하위역량을 제외하고 나머지 2개 중에서 2순위로 선택한 하위역량을 의미한다.

예를 들어, 2순위 4대 핵심역량으로 '자기관리 역량'을 선택하고 자기관리 역량에 해당하는 하위역량 요소인 '자기이해', '진로개발', '생애학습' 3개 중에서 1순위로 '진로개발'을 선택했다면, 2순위로 '자기이해' 또는 '생애학습' 중에서 선택한 하위역량을 의미한다. 하위역량 II 선택은 필수가 아니므로 해당되는 역량이 없다면 생략할 수 있다.

4대 핵심역량 II의 12개 하위역량 II 분석결과를 살펴보면, [그림 36]에서 보는 것과 같이 자기관리 역량의

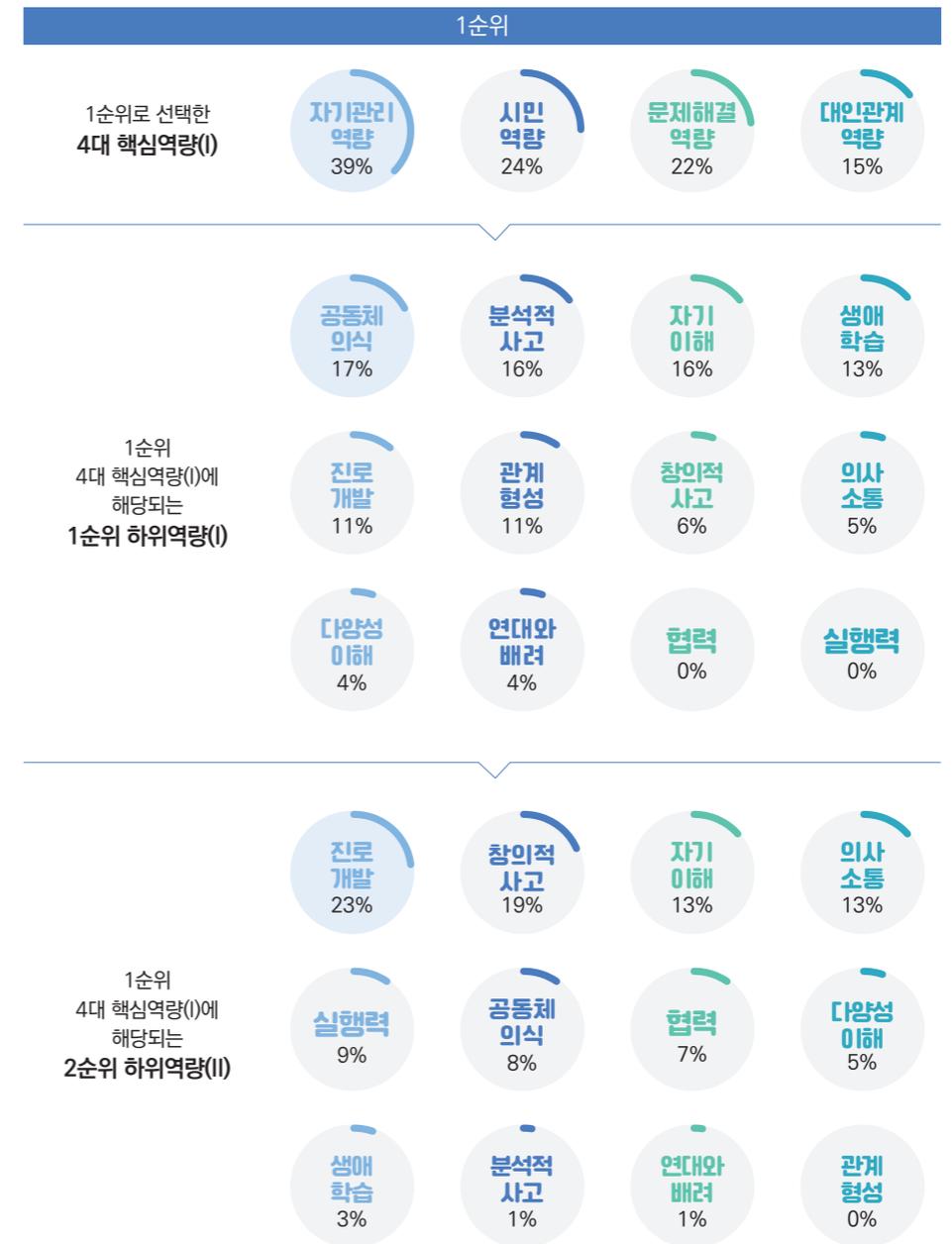
[그림 36] 4대 핵심역량 II - 12개 하위역량 II 분포 비교

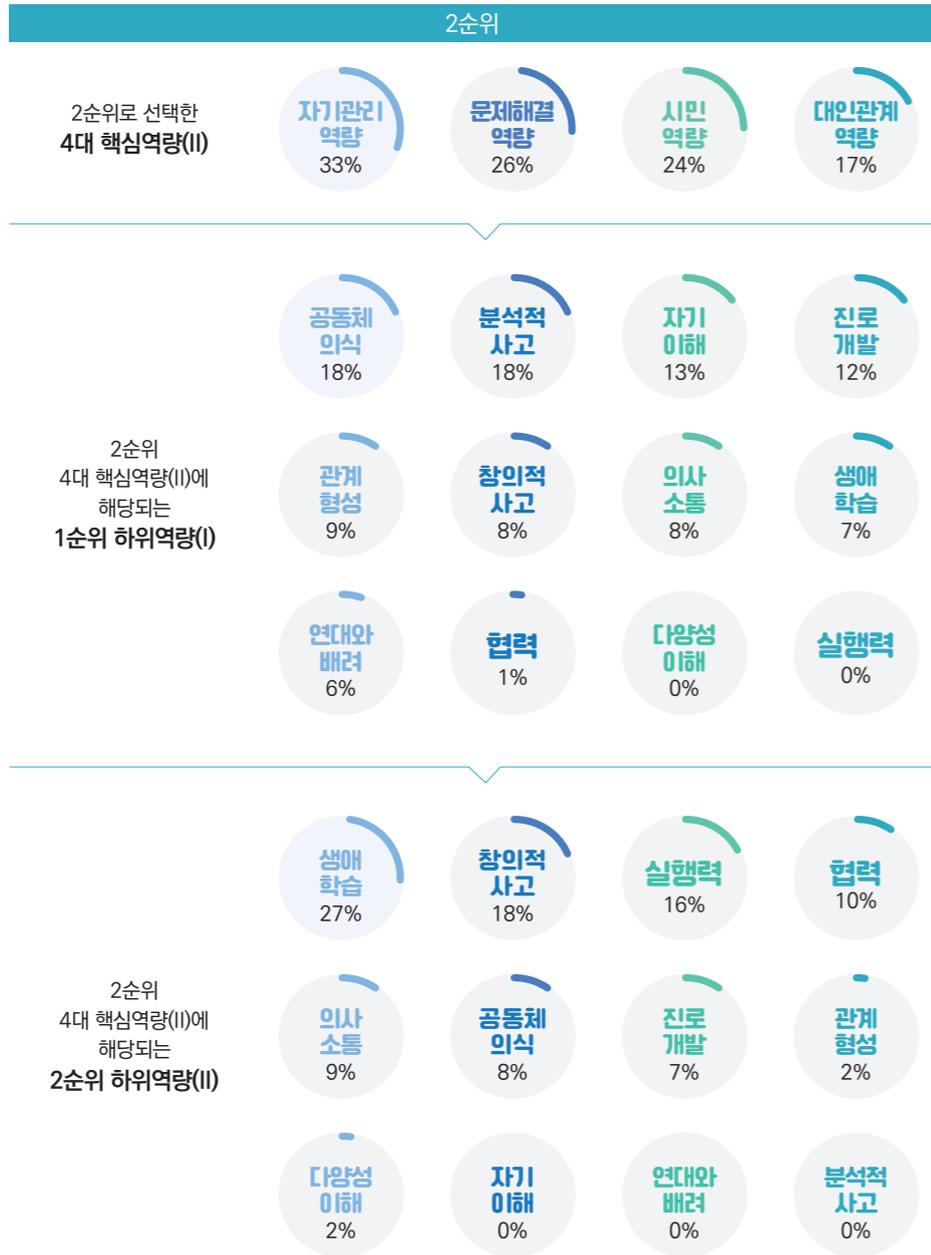


'생애학습'이 27%로 12개 하위역량 중에서 가장 높은 분포율을 보여준다. 그 다음으로 문제해결 역량의 '창의적 사고(18%)'와 '실행력(16%)'이 타 하위역량에 비해 높은 순으로 나타난다.

4대 핵심역량 I과 II의 12개 하위역량 II 분석결과를 종합해보면, 재단 청소년수련관에서 제공하는 청소년 활동프로그램에 공통적으로 '창의적 사고'가 두 번째로 많이 반영된 하위역량임을 시사한다.

<표 13> 성남시청소년재단 청소년 활동프로그램 역량분석 결과





# IV 결론

- 1. 요약
- 2. 정책적 제언 및 시사점



## 01

## 요약

성남시청소년재단의 전체 시설에서 운영하고 있는 2022년 청소년 활동프로그램 총 200개를 대상으로 4대 핵심역량과 12개 하위역량 구성요소를 기준으로 분류·분석한 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 1순위로 선택한 4대 핵심역량(I) 중에서, '자기관리 역량(약 40%)'이 가장 높은 비율을 보였으며, 그 다음으로 '시민역량(24%)', '문제해결 역량(22%)' 순으로 나타난 반면, '대인관계 역량(16%)'이 가장 낮은 분포율을 차지했다.

이와같은 결과는 재단 청소년 활동프로그램에 주로 '자기관리 역량'이 많이 반영되어 있어, 청소년들이 이 역량을 함양하기에 최적화된 활동프로그램들을 많이 접할 수 있음을 시사한다. 반면, 향후 프로그램 개발과 기획 시, '대인관계 역량' 증진에 적합한 청소년 활동프로그램들을 좀 더 많이 제공할 수 있도록 고려해야 할 것이다.

둘째, 2순위로 선택한 4대 핵심역량(II) 중에서도 '자기관리 역량'이 33%로 가장 높은 반영 분포율을 보였으며, 그 다음으로 '문제해결 역량(26%)', '시민역량(24%)' 순으로 결과가 나타났다. 반면, 1순위로 선택한 4대 핵심역량(I) 결과와 마찬가지로 2순위 4대 핵심역량(II)에서도 '대인관계 역량(17%)'이 가장 낮은 분포율을 보였다.

1순위(I)와 2순위(II) 4대 핵심역량 분석결과를 종합해보면, 성남시청소년재단 시설에서 제공하는 청소년 활동프로그램들은 주로 '자기관리 역량' 함양에 최적화되어 있음을 시사한다. 반면, 향후 '대인관계 역량' 함양에 적합한 청소년 활동프로그램 개발과 기획에 중점을 두도록 하며, 시설별로 특정 역량에 특화된 프로그램을 제공하더라도 시설 전체적으로는 4대 핵심역량이 균형있게 함양될 수 있도록 한다.

셋째, 4대 핵심역량 I(1순위)의 하위영역에 속하는 1순위 하위역량(I) 분석 결과를 살펴보면, 시민역량의 '공동체 의식'이 1순위(17%)로 가장 많이 선택되었다. 이와 같은 결과는 최종 역량분석에 포함된 재단의 청소년 활동프로그램들이 타 하위역량 요소에 비해 '공동체 의식'을 함양하기에 최적화되어 있음을 보여준다.

반면, 4대 핵심역량 I(1순위)의 하위영역에 속하는 1순위 하위역량(I) 중에서, 대인관계 역량의 '협력'과 문제해결 역량의 '실행력'은 각각 0%로 나타남에 따라, 향후 역량기반 프로그램 개발과 기획 시, '협력'과 '실행력' 역량을 함양할 수 있는 방안을 우선적으로 고려하도록 한다.

넷째, 4대 핵심역량 I(1순위)의 하위영역에 속하는 2순위 하위역량(II)의 분석 결과를 살펴보면, 자기관리 역량의 '진로개발'이 가장 높은 21%의 분포율을 나타냈으며, 그 다음으로 문제해결 역량의 '창의적 사고'가 타 2순위 하위역량(II)에 비해서 19%의 높은 분포율을 보였다.

이와같이, 2순위 하위역량(II)은 4대 핵심역량 I의 하위역량 1순위(I)로 무엇을 선택하였느냐에 따라 영

향을 받으므로 하위역량 1순위(I)로 선택되지 않은 나머지 2개의 하위역량에서만 선택이 가능하다. 그러나, 2순위 하위역량(II) 선택은 필수가 아니다.

4대 핵심역량 I(1순위)의 12개 하위역량 1순위(I)와 2순위(II)의 결과를 종합해보면, 1순위 하위역량(I)에서는 시민역량의 '공동체 의식'이, 2순위 하위역량(II)에서는 자기관리 역량의 '진로개발'이 가장 높은 분포율을 나타냈다. 그 다음으로 1순위 하위역량(I)에서는 문제해결 역량의 '분석적 사고', 2순위 하위역량(II)에서는 문제해결 역량의 '창의적 사고'가 두 번째로 높은 분포율을 보였다.

이와 같은 결과는 재단의 청소년 활동프로그램들이 주로 공동체 의식과 진로개발 역량을 반영하고 있으며, 이와 더불어 분석적 사고와 창의적 사고 역량 함양에도 적합하게 구성되어 있음을 의미한다.

다섯째, 4대 핵심역량 II(2순위)의 하위역량 I(1순위) 분석결과를 살펴보면, 문제해결 역량의 '분석적 사고'와 시민역량의 '공동체 의식'이 각각 18%로 타 하위역량에 비해 가장 높은 분포율을 보여준다.

1순위(I)와 2순위(II) 4대 핵심역량의 하위영역에 속하는 12개 1순위 하위역량(I) 분석결과를 종합해보면, 재단 시설에서 제공하는 청소년 활동프로그램들은 가장 많이 반영되어 있는 '공동체 의식' 역량과 두 번째로 많이 반영되어 있는 '분석적 사고' 역량을 함양하기에 최적화되어 있다고 본다.

마지막으로 2순위 4대 핵심역량(II)의 2순위로 선택한 하위역량(II) 분석결과를 살펴보면, 자기관리 역량의 '생애학습'이 27%로 2순위 하위역량 중에서 가장 높은 분포율을 보여준다. 그 다음으로는 문제해결 역량의 '창의적 사고(18%)'와 '실행력(16%)'이 높게 나타났다.

1순위(I)와 2순위(II) 4대 핵심역량의 하위영역에 속하는 2순위 하위역량(II) 분석결과를 종합해보면, 재단 시설들의 청소년 활동프로그램들은 진로개발과 생애학습 역량에 이어서 공통적으로 두 번째로 많이 반영된 '창의적 사고' 역량을 함양하기에 적합함을 보여준다.

전반적으로 최종 역량분류에 포함된 총 200개의 청소년 활동프로그램을 4대 핵심역량과 12개 하위역량 기반으로 분류한 결과를 종합해보면, 성남시청소년재단의 청소년 활동프로그램들은 4대 핵심역량 중에서는 '자기관리 역량', 12개 하위역량 중에서는 '공동체 의식'과 '분석적 사고' 및 '진로개발', '생애학습'과 '창의적 사고' 역량을 함양하기에 최적화되어 있다고 본다.

반면, 재단 청소년 활동프로그램에 4대 핵심역량의 '대인관계 역량' 및 12개 하위역량의 '협력'과 '실행력'이 낮은 분포율로 반영되어 있음에 따라, 향후 역량기반 프로그램 설계와 개발 시, 이러한 역량들이 반영될 수 있는 방안을 우선적으로 고려하도록 한다.

# 02

## 정책적 제언 및 시사점

### 가. 역량기반 청소년 활동프로그램 개발과 기획 및 프로그램 선택과정과 참여 가치

사회환경변화에 능동적으로 대응하고 개인의 성공적인 삶을 살아가는데 있어서 청소년들이 갖추어야 할 핵심역량 중심의 청소년 활동프로그램 개발과 설계 및 기획 제공이 점차 중요해지고 있다.

청소년의 핵심역량 개발과 강화를 위한 역량중심 청소년 활동프로그램 참여가 청소년 개개인의 부족한 역량을 보완하고 증진할 수 있을 뿐만 아니라, 새로운 역량도 개발할 수 있는 토대가 되도록 한다. 특히 일상생활에서 발생하는 문제점과 과제를 해결할 수 있도록 실질적으로 실생활에 도움이 되는 역량에 주력하고 청소년이 주체가되어 주도적으로 프로그램을 이끌고 참여하도록 한다.

역량중심의 청소년 활동프로그램 기획 시, 프로그램의 지향 목표와 목적에 부합하고 청소년들이 프로그램 참여를 통해서 증진할 수 있는 핵심역량을 설정하여 제시하도록 한다. 이와함께 프로그램별 특성과 강점을 살려 각각의 프로그램에서 청소년의 어떤 역량을 강화시킬 수 있고 어떠한 효과가 있는지에 대한 정보를 제공하도록 한다. 또한, 역량중심 프로그램 개발과 기획 시, 프로그램 목적과 목표 및 특성에 따라 어떤 역량을 반영해야 하는지 관련해서, 재단 전체 시설에서 동일 프로그램 대상 공통적으로 적용할 수 있는 공통 역량 구성체계표를 수립하도록 한다.

아울러, 성남시청소년재단의 시설별로 중점을 두는 분야나 특화된 프로그램중심으로 청소년들이 필요로 하는 핵심역량을 함양하고 강화할 수 있도록 전반적인 역량기반의 청소년 활동프로그램으로의 전환과 개편을 추진하도록 한다.

전반적인 프로그램 선택과정을 살펴보면, 각각의 청소년 활동프로그램에 적합한 역량을 제시하고 역량이 적용된 모든 프로그램 목록을 디지털 통합플랫폼에 탑재하여, 청소년들이 역량기반 청소년 활동프로그램에 대한 정보를 얻고 선택하는데 활용할 수 있도록 한다.

〈표 14〉와 같이 디지털 플랫폼에 제시된 역량중심 청소년 활동프로그램 목록을 기반으로 청소년지도자들은 청소년들에게 적합한 프로그램을 추천해주고 청소년들은 자신에게 알맞은 프로그램을 선택하여 프로그램에 참여하도록 한다.

〈표 14〉 단계별 역량기반 청소년 활동프로그램 선택 과정



역량기반 청소년 활동프로그램에 참여함으로써 청소년들이 다양한 가치있는 경험을 하고 자신의 잠재력을 펼칠 수 있는 기회를 갖도록 한다. 역량기반 청소년 활동프로그램 목표는 프로그램 참여를 통한 청소년들의 핵심역량 함양이다.

역량중심의 청소년 활동프로그램에 참여하는 것이 청소년에게 보다 의미있는 가치를 부여할 수 있도록 프로그램의 가치를 역량적 차원에서 제시하고, 청소년 개인별 특성과 역량강화에 적합한 맞춤형 역량기반 활동프로그램을 추천하고 제공함으로써 프로그램 참여에 대한 인식 전환에 이바지할 수 있도록 한다.

### 나. 역량측정 도구 개발 및 향후 활용방안

역량기반 청소년 활동프로그램에 참여한 청소년들의 사전사후 역량변화와 숙련도 및 효과성을 측정하기 위해 역량 세부지표와 측정문항 등을 포함한 측정도구 개발이 우선시되어야 한다. 측정도구 개발 후에는 디지털 통합플랫폼에 측정도구를 탑재하여 청소년들이 재단의 역량기반 청소년 활동프로그램에 참여하기 전과 후에 손쉽게 설문조사에 응답할 수 있도록 시스템을 구현하고 환경을 마련하도록 한다. 아울러, 디지털 통합플랫폼을 통해서 역량측정과 동시에 측정 결과 값과 분석이 동시에 이루어질 수 있도록 한다.

핵심역량기반 청소년 활동프로그램 운영을 통해서 후속 모니터링과 효과성 검증을 실시하여 프로그램의 실효적 운영과 성과를 도출하는데 이바지하도록 한다. 또한, 청소년들이 역량기반 청소년 활동프로그램에 참여함으로써 어떤 변화가 생기는지를 관찰하고 프로그램 참여 전과 후의 역량에 어떤 차이가 있는지를 평가해 본다. 그러나, 단순히 사전사후 검증에 의해 산출된 청소년 핵심역량 지수는 청소년들의 자기인식보고에 근거한 정량적인 응답 부분에만 초점을 두는 것이므로, 프로그램 운영자인 청소년지도자들에 관찰기록을 추가하여 정성적인 변화 부분도 측정하여 보완할 수 있도록 한다.

향후 역량기반 청소년 활동프로그램 기획과 운영 시, 활동프로그램을 통한 청소년의 핵심역량지수 측정 및 결과를 기초자료로 활용하도록 한다. 학교급별, 개인별 역량차이를 이해하고 적합한 청소년 활동프로그램을 추천해 줄 수 있는 안내자료로 활용한다. 현재 성남시청소년재단에서 실시하고 있는 Ai+ 시스템을 통해서 청소년 개인별 역량진단 후, 진단 결과에 기반하여 맞춤형 역량강화 청소년 활동프로그램을 추천할 수 있도록 한다.

향후에는 각 청소년 활동프로그램에 어떤 역량이 어떻게 적용되고 있는지 파악하고 실제 역량기반 활동 프로그램 평가에 대한 데이터를 수집하고 분석하며, 선도적으로 역량기반 청소년 활동프로그램을 개발하고 활발히 운영하고 있는 국내외 사례도 조사하여 프로그램을 개발하고 개선하는데 적용할 수 있는 방안을 모색하도록 한다.

#### 다. 지역사회 청소년수련관 및 문화의 집의 역할

지역사회의 청소년수련관 및 문화의 집에서 제공하는 역량기반 청소년 활동프로그램을 통하여 역량의 가치와 중요성에 대한 인식을 제고할 수 있도록 청소년에게 어떤 역량이 필요하고 그 역량들을 어떻게 길러 줄 수 있으며 실효성 있게 반영할 수 있는 방안을 마련하도록 한다.

실제로 역량이 청소년 활동프로그램에서 의도한 바와 같이 청소년 현장에서 함양되도록 하기 위해서는 역량을 청소년 활동프로그램 내용과 어떻게 연관시켜서 다룰 것인지를 좀 더 구체화하여 반영할 필요가 있다. 청소년 활동프로그램에 역량을 실효성 있게 반영하기 위해서는 청소년 현장에서 활동프로그램이 실행 될 때 핵심적인 역할을 하게 되도록 고려한다.

성남시청소년재단의 각 시설에서 4대 핵심역량과 12개 하위역량을 고르게 함양하는데 중점을 둘 것인지 아니면 특정 역량과 분야에 초점을 맞춰 프로그램을 특화시킬 것인지에 따라 프로그램 개발 방향이 달라질 것이다. 4대 핵심역량과 12개 하위역량 중 어느 역량이 다른 역량에 비해 더 중요하거나 덜 중요한 것은 아니다.

지역사회의 청소년수련관 및 문화의 집은 학교 내 활동에서 청소년의 다양한 역량개발을 충족시켜주지 못하는 부족한 부분을 학교 밖의 청소년 활동프로그램을 통해서 배가시켜줄 수 있도록 한다. **청소년 핵심역량 강화의 토대는 바로 역량기반의 청소년 활동프로그램 개발과 기회 제공이 되어야 할 것이다.**

청소년 활동프로그램 참여 목적과 시대변화에 맞춰 혁신적인 역량중심의 청소년 활동프로그램 참여를 통해서 청소년 개인의 역량을 개발하는데 실질적으로 도움이 될 수 있는 맞춤형 활동프로그램을 제공하여 청소년이 역량을 강화할 수 있는 방안을 모색하도록 한다. 아울러, 청소년 활동프로그램이 최종적으로 도달해야 할 귀결점이 무엇인지에 대해서도 고려해본다.

미래사회가 요구하는 청소년이 갖추어야 할 핵심역량 함양이 가능한 역량기반 청소년 활동프로그램을 제공하는 것이 성남시청소년재단의 향후 목표이자 전략이 되어야 할 것이다. 성남시청소년재단이 핵심역량을

반영한 청소년 활동프로그램 개발과 교육에 있어서 견인차 역할을 하고, 청소년들이 자신의 잠재적 능력을 최대로 발휘할 수 있는 프로그램을 제공할 수 있기를 기대한다.

본 연구결과가 보편적 역량교육 및 역량중심의 청소년 활동프로그램 개발과 활성화를 위한 초석이 될 수 있기를 기대한다. 아울러, 청소년의 균형있는 성장과 발달에 필요한 핵심역량에 대한 이해와 인식을 확산시키고 미래사회가 요구하는 인재양성을 위해 청소년 현장에 역량기반 청소년 활동프로그램이 확산되고 정착 될 수 있도록 정책적, 제도적 방안을 강구하는데 일조할 수 있기를 기대한다.

궁극적으로 지역사회의 청소년수련관 및 문화의 집 중심의 역량기반 청소년 활동프로그램 활성화를 통해서 청소년의 핵심역량을 강화하고 차세대 성장동력인 청소년들에게 긍정적 변화와 영향을 가져다줄 것으로 본다.

청소년 역량에 미치는 인구사회학적 요소에 있어서 경제적 수준이 높을수록 역량지수도 높게 나타나는 역량측정 결과에 따라(박민정, 2020), 취약계층 청소년뿐만 아니라 어느 누구도 소외되지 않고 모든 청소년이 역량을 함양할 수 있도록 지역사회의 청소년수련관 및 문화의 집이 선도적 역할을 수행할 수 있어야 할 것이다.

◆ **청소년 핵심역량 강화의 토대는 바로 역량기반의 청소년 활동프로그램 개발과 기회 제공이 되어야 할 것이다.** ◆

# 참고 문헌

- 강영혜, 박성호, 임후남, 정동철, 황정원, 설가인(2014). 2014 KEDI 학생역량지수 조사. *한국교육개발원*, 연구보고 RR 2015-26.
- 관계부처 합동(2012). 제5차 청소년정책기본계획(2013~2017). Retrieved on October 6, 2022 from <http://www.mogef.go.kr>
- \_\_\_\_\_ (2018). 제6차 청소년정책기본계획(2018~2022). Retrieved on October 6, 2022 from <http://www.mogef.go.kr>
- 교육부(2016). 2015 개정 교육과정 총론 해설(초등학교). Retrieved on November 14, 2022 from <http://www.ncic.go.kr>
- 국립중앙청소년수련원(2022. 7. 9.). 청소년활동과 청소년활동 핵심역량. Retrieved on from [https://nyc.kywa.or.kr/youth\\_activity/youth\\_activity01.jsp](https://nyc.kywa.or.kr/youth_activity/youth_activity01.jsp)
- 권일남, 김태균(2010). 청소년활동의 활성화를 위한 청소년활동역량진단 척도개발에 관한 연구. *한국청소년시설환경학회*, 8(4), pp.45-61.
- 권희경, 김주아, 박경호, 안해정, 최인희, 김명섭 (2020). 2020 KEDI 학생역량 조사 연구. *한국교육개발원*, 연구보고 RR2020-29
- 김기현, 김지연, 장근영, 소경희, 김진화, 강영배(2008). 청소년 생애핵심역량 개발 및 추진방안 연구 I : 총괄보고서. *한국청소년정책연구원*, 연구보고 08-R15.
- 김기현, 장근영, 조광수, 박현준(2010). 청소년 핵심역량 개발 및 추진방안 연구 III : 총괄보고서. *한국청소년정책연구원*, 연구보고 10-R17.
- 김창환, 엄문영, 김기현, 김종민, 박종호, 박현정, 이광현 외(2013). 한국의 교육지표·지수 개발 연구(II): 학생역량지수 개발 연구. *한국교육개발원*, 연구보고 RR 2013-23.
- 남궁지영, 김양분, 박경호, 정동철, 박현정(2015). KEDI 학생역량 조사 연구: 조사 도구 개발 및 타당화. *한국교육개발원*, 연구보고 RR 2015-31.
- 대통령자문 교육혁신위원회 (2007). 학습사회 비전 2030 수립 기초자료(III). 행정안전부 대통령기록관. Retrieved on November 22, 2022 from <https://www.pa.go.kr>
- 박민정(2020). 울산광역시 다문화 청소년의 역량강화 방안. *(재)울산여성가족개발원*, UWFDI 연구보고서 2020-06.
- 박현주, 심재호, 김어진, 함형인, 이영태, 이지애, 권혁수(2019). STEAM 교육의 핵심역량 조사도구 개발. *과학교육연구지*, 43(2), pp. 258-269.
- 성남시청소년재단(2021). 4대 핵심역량 및 12개 하위역량. 내부자료.
- 성은모, 최창욱, 김혜경, 오석영, 진성희(2015). 청소년 역량지수 구성체제의 개발 및 타당화 연구. *아시아교육연구*, 16(2), pp. 117-144.
- 성은모, 진성희, 김혜경(2016). 미래사회를 대비한 청소년의 생애학습역량지수 개발 및 타당화 연구. *한국콘텐츠학회*, 16(1), pp. 445-458.
- 윤현진, 김영준, 이광우, 전제철(2007). 미래 한국인의 핵심역량 증진을 위한 초·중등학교 교육과정 비전 연구( I ) - 핵심역량 준거와 영역 설정을 중심으로. *한국교육과정평가원*, 연구보고 RRC 2007-1.
- 이광우, 전제철, 허경철, 홍원표, (2009). 미래 한국인의 핵심역량 증진을 위한 초·중등학교 교육과정 설계 방안 연구: 총괄보고서. *한국교육과정평가원*, 연구보고 RRC 2009-10-1.
- 이근호, 이광우, 박지만, 박민정(2013). 핵심역량 중심의 교육과정 재구조화 방안 연구. *한국교육과정평가원*, 연구보고 CRC 2013-17.
- 여성가족부(2020). 청소년기본법. *국가법령정보센터*, [법률 제17285호, 2020. 5. 19., 일부개정]. Retrieved on September 15, 2022 from <https://www.law.go.kr>
- 한국청소년정책연구원(2014). 질적연구방법론: CQR(Consensual Qualitative Research). 콜로키움자료집 14-S27. Retrieved on October 26, 2022 from <https://lib.nypi.re.kr>
- 한국청소년활동진흥원(2020). 2020 역량기반 청소년활동 가이드. Retrieved on November 22, 2022 from <https://www.kywa.or.kr>
- 홍후조 외 (2016). 2015 개정 교육과정의 총론과 교과 연계 방안 연구: 역량과 법교과 학습 주제를 중심으로. *교육부*.
- Battle for Kids(2019). Framework for 21st Century Learning. Retrieved on January 7, 2022 from <https://www.battelleforkids.org/networks/p21/frameworks-resources>
- Boyatzis, R. E.(2008). Guest editorial – Competencies as a behavioural approach to emotional intelligence. *Journal of Management Development*, 28(9). Emerald Group Publishing Limited.
- Cambridge Dictionary Online.(2022, 11. 25.). Competence. Retrieved on November 25, 2022 from <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english-korean/competence>
- Center for Curriculum Redesign(CCR, 2019). Competencies/Subcompetencies framework. Retrieved on November 17, 2022 from <https://curriculumredesign.org/framework/>
- Chouhan, V. S. & Srivastava, S.(2014). Understanding Competencies and Competency Modeling: A Literature Survey. *IOSR Journal of Business and Management (IOSR-JBM)*, 16(1), pp. 14-22.
- Education Review Office(2019). The Key Competencies: Realising the Potential of The New Zealand Curriculum, November 2019. Retrieved on December 10, 2022 from [www.ero.govt.nz](http://www.ero.govt.nz)
- Evangelista, L.(2009). Competence, Competencies and Career Guidance. *Romanian Review of Pedagogy (Revista de pedagogie)*, 1-3.
- Hobbs, R.(2010). Digital and Media Literacy: A Plan of Action. Knight Foundation. A White Paper on the Digital and Media Literacy Recommendations of the Knight Commission on the Information Needs of Communities in a Democracy. Washington, DC: The ASPEN Institute.
- Hornby D. & Thomas R. (1989). Toward a Better Standard of Management. *Personnel Management*, 21(1), pp. 52-55.
- Klemp, G.O. (1980). The assessment of occupational competence. Washington, D.C.: Report of the National Institute of Education
- McClelland D.C. (1973). Testing for Competence Rather Than for Intelligence. *American Psychologist*, 28 (1), pp. 1-14.
- Ministry of Education(2007). The New Zealand Curriculum. Retrieved on December 7, 2022 from <https://nzcurriculum.tki.org.nz>
- Organisation for Economic Co-operation and Development(OECD, 2005). The Definition and Selection of Key Competencies: Executive Summary. Retrieved May 27, 2018, from <https://www.oecd.org>
- OECD(2018). The Future We Want. The Future of Education and Skills: Education 2030. Retrieved on December 22, 2021 from [https://www.oecd.org/education/2030/E2030%20Position%20Paper%20\(05.04.2018\).pdf](https://www.oecd.org/education/2030/E2030%20Position%20Paper%20(05.04.2018).pdf)
- Scott, C. L.(2015). The futures of learning 2: What kind of learning for the 21st century, *UNESCO Education Research and Foresight Working Paper Series*, 14, pp. 1-14. Retrieved on January 9, 2022 from <http://unesdoc.unesco.org/images/0024/002429/242996E.pdf>
- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization(UNESCO, 2013). Toward Universal Learning: Recommendations from the Learning Metrics Task Force. Center for Universal Education at Brookings. Retrieved on November 7, 2022 from <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000225158>
- World Economic Forum(2015). New Vision for Education: Unlocking the Potential of Technology. Switzerland. Retrieved on from [https://www3.weforum.org/docs/WEFUSA\\_NewVisionforEducation\\_Report2015.pdf](https://www3.weforum.org/docs/WEFUSA_NewVisionforEducation_Report2015.pdf)

# 부록



〈 국내 청소년 핵심역량 및 하위요소 분류체계 연구 〉

구분	연구자/기관	역량 개수	청소년활동 핵심역량	하위요소
1	국립중앙 청소년수련원 (2022. 7.)	8	시민성 역량	· 사회성, 지역사회 기여 · 참여의식 능력
			갈등조절 역량	· 가족이해, 학업스트레스
			문제해결 역량	· 문제해결, 원인분석력, 설득 · 창조적 사고, 종합적 사고력
			성취동기 역량	· 동기유발, 성취지향성 · 학습실행력
			대인관계 역량	· 관계형성(긍정적 교우관계) · 대인의사소통, 대인이해
			리더십 역량	· 책임성, 언어표현능력, · 의사결정, 자신감
			자아 역량	· 자아정체감, 자아존중감, 가치관 · 행복추구, 자기통제 및 조절
2	한국청소년활동진흥원 (2019)	6	비판적 사고	· 비판적 사고력
			의사소통	· 공감, 소통
			협업	· 공동체성, 협동성
			창의력	· 창의적 사고력
			사회정서	· 의사결정 자기표현 · 또래관계 기술 · 자기인식/관리 조정
			진로개발	· 생애기반 진로 선택 및 준비 · 진로관련 창의성 및 적응력 함양
3	융합인재교육의 핵심역량 (박현주 외, 2019)	4	창의	· 창의력, 문제해결력, 평가능력 · 문제확인 능력, 정보수집 능력 · 정보분석 능력, 의사결정 능력
			소통	· 언어적 소통 능력, 학문적 능력 · 시청각적 소통 능력 · 글로벌 소통 능력 · 소통하는 태도, 협력하는 태도
			융합	· 융합지식 이해능력 · 융합지식 설계능력 · 융합지식 활용 및 응용 능력 · 맥락적 이해와 연계, 진로
			배려	· 감성(SEL) · 타인을 위한 배려, 타인 존중, 다문화 이해

〈 국내 청소년 핵심역량 및 하위요소 분류체계 연구 〉

구분	연구자/기관	역량 개수	청소년활동 핵심역량	하위요소
4	교육부 (2016)	6	창의적 사고	· 언어적 사고능력, 수리적 사고능력 · 창의적 사고 능력
			의사소통 역량	· 의사소통 능력
			지식정보처리 역량	· 지식정보 처리 능력
			공동체 역량	· 민주시민성, 세계시민성
			심미적 감성 역량	· 문화적 소양, 다문화 수용성
			자기관리	· 긍정적 자아인식, 자기주도성, 진로성숙도
5	한국청소년정책연구원 (성은모 외, 2015)	5	생애학습 역량	· 사고력, 지적도구활용, 학습적응성
			생활관리 역량	· 건강관리, 과제관리, 상황대처, 정서조절
			진로개발 역량	· 진로설계, 여가활용, 개척정신
			대인관계 역량	· 관계형성, 리더십, 협동
			사회참여 역량	· 개인 시민성, 공동체 시민성, 세계 시민성
6	한국청소년정책연구원 (김기현 외, 2010)	4	지적도구활용	· 언어, 상징, 문자 · 지식, 정보 · 기술
			사회적 상호작용	· 관계지향성, 사회적 협력, 갈등관리
			자율적 행동	· 거시적 맥락에서 행동하기 · 목표 및 과제 수립과 실천하기 · 권리와 이익의 한계 알고 요구하기
			비판적 사고력	· 인지적 차원의 비판적 사고력 · 정의적 차원의 비판적 사고성향
7	성은모, 진성희, 김혜경 (2016)	3	사고력	· 통합적 사고력 · 비판적 사고력 · 감성적 사고력
			지적도구활용	· 언어능력, 수리과학능력 · 정보통신활용능력
			학습적응성	· 변화수용력, 지적호기심, 학습주도성

〈 해외 청소년 핵심역량 및 하위요소 분류체계 〉

구분	연구자/기관	역량 개수	청소년활동 핵심역량	하위요소
1	OECD DeSeCo (OECD, 2005)	3	상호적으로 도구 활용	· 언어, 상징, 텍스트 활용 능력 · 지식과 정보 활용 능력 · 기술 활용 능력
			이질적 집단과의 상호작용	· 대인관계 능력 · 협력능력 · 갈등해결 및 관리능력
			자율적 행동	· 계획적 행동능력 · 계획수립과 실행능력 · 합의능력
2	OECD Education 2030 (OECD, 2018)	3	지식	· 학문적, 간학문적, 인식론적, 절차적
			기능(기술)	· 인지·메타인지적, 사회·정서적, 신체·실용적
			태도 가치	· 개인적, 지역적, 사회적, 세계적
3	CCR (2019)	4	지식	· 학제간 연구, 전통적 지식, 현대적 지식 · 주제
			기술	· 비판적, 창의적 사고, 의사소통, 협업
			인성	· 리더십, 윤리성, 회복탄력성, 호기심, 용기, · 마음챙김
			메타학습	· 메타인지, 상징 마인드 세트

〈 시설별 핵심역량 I 분포 비교 〉

구분	지원단	중원	서현	정자	판교	아탑	양지	은행	(임시)수정	총계	
최초 역량분류 사업수	34	66	56	53	67	53	24	24	25	402	
-제외 사업수	-22	-31	-25	-25	-28	-27	-15	-16	-13	-202	
최종 역량분류 프로그램수	12	35	31	28	39	26	9	8	12	200	
핵심역량 I	1. 자기관리 역량	5	15	11	12	16	10	4	4	78	
	2. 대인관계 역량	1	7	3	4	4	3	2	3	31	
	3. 시민역량	1	8	10	7	12	3	3	2	48	
	4. 문제해결 역량	5	5	7	5	7	10	0	2	43	
	소 계	12	35	31	28	39	26	9	8	12	200
핵심역량 II	1-1. 자기이해	1	4	6	3	6	4	4	1	2	31
	1-2. 진로개발	4	3	1	5	4	2	0	0	2	21
	1-3. 생애학습	0	8	4	4	6	4	0	0	0	26
	2-1. 관계형성	0	6	2	3	3	2	1	2	3	22
	2-2. 의사소통	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
	2-3. 협력	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	3-1. 공동체 의식	1	7	6	6	5	2	2	2	2	33
	3-2. 다양성 이해	0	0	2	0	4	0	1	0	0	7
	3-3. 연대와 배려	0	1	2	1	3	1	0	0	0	8
	4-1. 분석적 사고	4	2	6	3	5	8	0	2	1	31
	4-2. 창의적 사고	1	3	1	2	2	2	0	0	1	12
	4-3. 실행력	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	소 계	12	35	31	28	39	26	9	8	12	200

〈 시설별 핵심역량 I 분포 비교 〉

구분	지원단	중원	서현	정자	판교	아탑	양지	은행	(임시)수정	총계	
핵심역량 II	1-1. 자기이해	4	3	1	4	3	2	0	0	2	19
	1-2. 진로개발	0	6	7	5	7	4	2	1	2	34
	1-3. 생애학습	1	0	0	0	1	1	1	0	0	4
	2-1. 관계형성	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	2-2. 의사소통	0	5	2	3	2	2	1	2	3	20
	2-3. 협력	1	2	1	1	2	1	1	1	1	11
	3-1. 공동체 의식	0	0	3	1	7	1	0	0	0	12
	3-2. 다양성 이해	0	2	1	0	3	0	0	1	0	7
	3-3. 연대와 배려	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1
	4-1. 분석적 사고	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
	4-2. 창의적 사고	4	2	6	3	4	8	0	2	0	29
	4-3. 실행력	1	3	1	2	2	2	0	0	2	13
	소 계	11	23	23	19	32	21	5	7	10	151
핵심역량 III	1-1. 자기이해	0	1	1	2	1	1	0	0	0	6
	1-2. 진로개발	0	0	0	0	3	0	0	0	0	3
	1-3. 생애학습	0	0	1	1	0	0	0	1	0	3
	2-1. 관계형성	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	2-2. 의사소통	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	2-3. 협력	0	4	2	3	2	2	1	2	3	19
	3-1. 공동체 의식	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1
	3-2. 다양성 이해	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	3-3. 연대와 배려	0	4	2	3	2	2	1	2	3	19
	4-1. 분석적 사고	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1
	4-2. 창의적 사고	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4-3. 실행력	4	1	5	3	5	7	0	2	0	27
	소 계	4	8	11	10	13	10	1	5	3	65

〈 시설별 핵심역량 II 분포 비교 〉

구분	지원단	중원	서현	정자	판교	아탑	양지	은행	(임시) 수정	총계	
총 사업수	34	66	56	53	67	53	24	24	25	402	
-비해당 사업수	-22	-31	-25	-25	-28	-27	-15	-16	-13	-202	
해당 사업수	12	35	31	28	39	26	9	8	12	200	
핵심역량 II	1. 자기관리 역량	4	7	8	6	8	10	1	5	4	53
	2. 대인관계 역량	2	5	6	4	7	1	2	0	1	28
	3. 시민역량	2	5	7	5	9	4	3	2	2	39
	4. 문제해결 역량	4	7	5	8	8	5	2	1	3	43
	소 계	12	24	26	23	32	20	8	8	10	163
핵심역량 I	1-1. 자기이해	0	3	3	3	2	3	1	2	4	21
	1-2. 진로개발	3	0	3	3	3	6	0	2	0	20
	1-3. 생애학습	1	4	2	0	3	1	0	1	0	12
	2-1. 관계형성	0	2	3	4	3	1	1	0	0	14
	2-2. 의사소통	2	3	3	0	4	0	0	0	1	13
	2-3. 협력	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1
	3-1. 공동체 의식	2	3	4	3	7	4	2	2	2	29
	3-2. 다양성 이해	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	3-3. 연대와 배려	0	2	3	2	2	0	1	0	0	10
	4-1. 분석적 사고	2	4	4	5	6	5	2	1	1	30
	4-2. 창의적 사고	2	3	1	3	2	0	0	0	2	18
	4-3. 실행력	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	소 계	12	24	26	23	32	20	8	8	10	163

〈 시설별 핵심역량 II 분포 비교 〉

구분	지원단	중원	서현	정자	판교	아탑	양지	은행	(임시) 수정	총계
핵심역량 II	1-1. 자기이해	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	1-2. 진로개발	1	3	1	2	1	0	0	0	1
	1-3. 생애학습	2	3	5	4	5	7	1	4	3
	2-1. 관계형성	1	1	1	0	0	0	0	0	0
	2-2. 의사소통	0	2	1	3	3	1	1	0	0
	2-3. 협력	1	2	4	1	4	0	0	0	1
	3-1. 공동체 의식	0	2	3	2	2	0	1	0	0
	3-2. 다양성 이해	0	0	1	0	2	0	0	0	0
	3-3. 연대와 배려	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4-1. 분석적 사고	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4-2. 창의적 사고	1	2	3	3	6	5	1	0	1
	4-3. 실행력	2	5	2	5	2	0	1	1	2
	소 계	8	20	21	20	25	13	5	5	8
핵심역량 III	1-1. 자기이해	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	1-2. 진로개발	0	1	0	0	0	0	0	0	0
	1-3. 생애학습	0	0	0	1	0	0	0	0	0
	2-1. 관계형성	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	2-2. 의사소통	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	2-3. 협력	0	1	1	3	1	1	1	0	0
	3-1. 공동체 의식	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	3-2. 다양성 이해	0	0	1	0	0	0	0	0	0
	3-3. 연대와 배려	0	0	1	0	2	0	0	0	0
	4-1. 분석적 사고	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4-2. 창의적 사고	0	2	1	2	0	0	1	1	0
	4-3. 실행력	1	2	3	3	6	4	1	0	1
	소 계	1	6	7	9	9	5	3	1	1

〈 시설별 핵심역량 III 분포 비교〉

구분	지원단	중원	서현	정자	판교	아탑	양지	은행	(임시) 수정	총계
총 사업수	34	66	56	53	67	53	24	24	25	402
-비해당 사업수	-22	-31	-25	-25	-28	-27	-15	-16	-13	-202
해당 사업수	12	35	31	28	39	26	9	8	12	200
핵심역량 III	1. 자기관리 역량	0	1	3	0	0	0	0	1	5
	2. 대인관계 역량	1	3	2	4	2	4	1	2	19
	3. 시민역량	0	2	1	1	1	1	0	1	9
	4. 문제해결 역량	1	1	2	3	1	1	1	0	10
	소 계	2	7	8	8	4	6	2	3	43
하위역량 I	1-1. 자기이해	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	1-2. 진로개발	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	1-3. 생애학습	0	1	3	0	0	0	0	1	5
	2-1. 관계형성	0	0	0	0	0	0	1	0	1
	2-2. 의사소통	1	3	2	3	2	3	1	1	16
	2-3. 협력	0	0	0	1	0	1	0	0	2
	3-1. 공동체 의식	0	2	1	1	1	1	0	1	9
	3-2. 다양성 이해	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	3-3. 연대와 배려	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4-1. 분석적 사고	1	0	0	1	1	1	0	0	4
	4-2. 창의적 사고	0	1	2	2	0	0	1	0	6
	4-3. 실행력	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	소 계	2	7	8	8	4	6	2	3	43

〈 시설별 핵심역량 III 분포 비교〉

구분	지원단	중원	서현	정자	판교	아탑	양지	은행	(임시) 수정	총계
하위역량 II	1-1. 자기이해	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	1-2. 진로개발	0	1	0	0	0	0	0	1	2
	1-3. 생애학습	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	2-1. 관계형성	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	2-2. 의사소통	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	2-3. 협력	1	3	2	3	2	3	1	2	17
	3-1. 공동체 의식	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	3-2. 다양성 이해	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	3-3. 연대와 배려	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4-1. 분석적 사고	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4-2. 창의적 사고	0	0	0	0	1	1	0	0	2
	4-3. 실행력	0	1	2	2	0	0	1	0	6
	소 계	1	5	4	5	3	4	2	2	1
하위역량 III	1-1. 자기이해	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	1-2. 진로개발	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	1-3. 생애학습	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	2-1. 관계형성	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	2-2. 의사소통	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	2-3. 협력	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	3-1. 공동체 의식	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	3-2. 다양성 이해	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	3-3. 연대와 배려	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4-1. 분석적 사고	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4-2. 창의적 사고	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4-3. 실행력	0	0	0	0	1	1	0	0	2
	소 계	0	0	0	0	1	1	0	0	0

〈 시설별 핵심역량 IV 분포 비교〉

구분	지원단	중원	서현	정자	판교	아탑	양지	은행	(임시)수정	총계	
총 사업수	34	66	56	53	67	53	24	24	25	402	
-비해당 사업수	-22	-31	-25	-25	-28	-27	-15	-16	-13	-202	
해당 사업수	12	35	31	28	39	26	9	8	12	200	
핵심역량 IV	1. 자기관리 역량	0	2	1	3	1	1	1	0	10	
	2. 대인관계 역량	0	0	0	0	1	0	0	0	1	
	3. 시민역량	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	4. 문제해결 역량	0	2	2	1	2	2	1	2	3	15
	소 계	0	4	3	4	4	3	2	3	3	26
하위역량 I	1-1. 자기이해	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	1-2. 진로개발	0	2	1	3	1	1	1	1	0	10
	1-3. 생애학습	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	2-1. 관계형성	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	2-2. 의사소통	0	0	0	0	1	0	0	0	1	
	2-3. 협력	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	3-1. 공동체 의식	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	3-2. 다양성 이해	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	3-3. 연대와 배려	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	4-1. 분석적 사고	0	2	2	1	2	2	1	2	3	15
	4-2. 창의적 사고	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	4-3. 실행력	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	소 계	0	4	3	4	4	3	2	3	3	26

〈 시설별 핵심역량 IV 분포 비교〉

구분	지원단	중원	서현	정자	판교	아탑	양지	은행	(임시)수정	총계	
하위역량 II	1-1. 자기이해	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	1-2. 진로개발	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	1-3. 생애학습	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	2-1. 관계형성	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	2-2. 의사소통	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	2-3. 협력	0	0	0	0	1	0	0	0	1	
	3-1. 공동체 의식	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	3-2. 다양성 이해	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	3-3. 연대와 배려	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	4-1. 분석적 사고	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	4-2. 창의적 사고	0	2	2	1	2	2	1	2	3	15
	4-3. 실행력	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	소 계	0	2	2	1	3	2	1	2	3	16
하위역량 III	1-1. 자기이해	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	1-2. 진로개발	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	1-3. 생애학습	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	2-1. 관계형성	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	2-2. 의사소통	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	2-3. 협력	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	3-1. 공동체 의식	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	3-2. 다양성 이해	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	3-3. 연대와 배려	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	4-1. 분석적 사고	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	4-2. 창의적 사고	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	4-3. 실행력	0	2	2	1	2	2	1	2	3	15
	소 계	0	2	2	1	2	2	1	2	3	15

〈 성남시청소년재단 청소년 활동프로그램별 핵심역량과 하위역량 분류표 〉

사업명	사업명	프로그램 목적	4대 핵심 역량 I	하위 역량 I	하위 역량 II	4대 핵심 역량 II	하위 역량 II	4대 핵심 역량 III	하위 역량 III	4대 핵심 역량 III	하위 역량 III	4대 핵심 역량 IV	하위 역량 IV	하위 역량 II	하위 역량 II		
1	학업중단위기 학생 프로그램 지원	다양한 분야의 경험 제공을 통해 직간접적인 체험 활동 기회제공, 부적응 요소 해소 등을 위함	1. 자기 관리 역량	1-1. 자기 이해	1-3. 생애 학습	4. 문제 해결 역량	4-1. 분석적 사고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
			2. 참여 역량	1-2. 진로 개발	1-1. 자기 이해	2-1. 관계 형성	2. 대인 관계 역량	2-2. 의사 소통	-	-	-	-	-	-	-	-	-
			3. 문제 해결 역량	1-2. 진로 개발	1-1. 자기 이해	4-2. 창의적 사고	4. 문제 해결 역량	4-2. 창의적 사고	-	-	-	-	-	-	-	-	-
			4. 성취 역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	4-1. 분석적 사고	4. 문제 해결 역량	4-1. 자기 관리	1-2. 진로 개발	-	-	-	-	-	-	-	-
5	성남형 체인지 메이커 동아리 「도시리(樂)」	· 코루나19를 대비하여, 온·오프라인 운영 전환 가능한 동아리 활동 제공 · 체인지 메이커 전문 운영기관의 사업 인프라를 활용하여, 원활한 교육 시스템 운영과 다양하고 수준 높은 서비스 제공	4. 문제 해결 역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	4. 문제 해결 역량	4-1. 분석적 사고	4-3. 실행력	2. 대인 관계 역량	2-2. 의사 소통 협력	-	-	-	-	-	-	
			1. 자기 관리 역량	1-2. 진로 개발	1-1. 자기 이해	4-1. 분석적 사고	3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7	성남형 미래교육 생태계 구축-고교학점제 맞춤형 리더십 운영	2022년 경기도 고교학점제 전면 시행에 따른 맞춤형 지원	1. 자기 관리 역량	1-2. 진로 개발	1-1. 자기 이해	4. 문제 해결 역량	4-1. 분석적 사고	-	4-3. 실행력	4-2. 창의적 사고	4-3. 실행력	-	-	-	-	-	
			4. 문제 해결 역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	1. 자기 관리 역량	1-2. 진로 개발	1-1. 자기 이해	4. 문제 해결 역량	4-3. 실행력	4-2. 창의적 사고	4-1. 분석적 사고	4-3. 실행력	-	-	-	-
8	성남형 미래교육 생태계 구축-초등 미래역량 함양 프로젝트	기후위기 대응 청소년 환경학습권 보장을 통한 지역특화 생태시민 육성	4. 문제 해결 역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	1. 자기 관리 역량	1-2. 진로 개발	4-3. 실행력	4-3. 실행력	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	-	-	-	-	-	
			1. 자기 관리 역량	1-1. 자기 이해	1-2. 진로 개발	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	4-3. 실행력	1. 자기 관리 역량	1-2. 진로 개발	1-2. 진로 개발	1-2. 진로 개발	-	-	-	-	-

지 원 단

〈 성남시청소년재단 청소년 활동프로그램별 핵심역량과 하위역량 분류표 〉

사업명	사업명	프로그램 목적	4대 핵심 역량 I	하위 역량 I	하위 역량 II	4대 핵심 역량 II	하위 역량 II	4대 핵심 역량 III	하위 역량 III	4대 핵심 역량 III	하위 역량 III	4대 핵심 역량 IV	하위 역량 IV	하위 역량 II	하위 역량 II	
9	BOOK극성 「독서동아리 운영지원」	학교 내 독서문화 활성화를 위한 독서동아리 활동 및 역량강화인수 운영 및 지원	2. 대인 관계역량	2-2. 의사소통	2-3. 협력	3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	-	-	-	-	-	-	-	-	-
			4. 문제 해결역량	4-2. 창의적 사고	4-3. 실행력	1. 자기 관리역량	1-3. 생애학습	1-2. 진로개발	4-1. 분석적 사고	4-1. 문제 해결역량	4-1. 문제 해결역량	-	-	-	-	-
			3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	-	2. 대인 관계역량	2-2. 의사소통	2-3. 협력	2. 대인 관계역량	2-2. 의사소통	2-3. 협력	-	-	-	-	-
			4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	4-3. 실행력	4-3. 실행력	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	-	-	-	-
10	목공수업	환경에 대한 기본교육 및 목재를 활용한 노작 프로그램 운영을 통한 창의력 향상 및 성취감 고취	4. 문제 해결역량	4-2. 창의적 사고	4-3. 실행력	3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	-	-	-	-	-	-	-	-	-
			3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	-	2. 대인 관계역량	2-2. 의사소통	2-3. 협력	2. 대인 관계역량	2-2. 의사소통	2-3. 협력	-	-	-	-	-
11	학생자치 리더십 캠프	체험 중심의 프로그램 운영을 통해 학생 자치역량 강화 및 자기 주도적 리더십 역량 함양	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	-	-	-	-	-	-	-	-	-
			3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	-	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	-	-	-	-	-
12	창의융합 미래교육 Top 스타	참여·추진·과학·수학·도지예술평화체험 시설을 활용한 창의 융합교육 운영	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	-	-	-	-	-	-	-	-	-
			3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	-	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	-	-	-	-	-
13	평화학교	시민으로서의 태도와 가치를 통한 건강한 민주시민으로서의 성장, 학교 폭력 인식 및 대처능력 향상, 공감하고 소통하며 함께 어울리는 학급 분위기 조성	4. 문제 해결역량	4-2. 창의적 사고	4-3. 실행력	3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	-	-	-	-	-	-	-	-	-
			3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	-	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	-	-	-	-	-
14	중원창진공방 - 창작공방 (인중)	청소년 창의력 증진을 위한 프로그램 운영	4. 문제 해결역량	4-2. 창의적 사고	4-3. 실행력	3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	-	-	-	-	-	-	-	-	-
			3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	-	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	-	-	-	-	-
15	꿈드림클래스 - 청소년창의공방	직접 설계, 디자인하는 모든 목공과정에 참여함으로써 창의성 및 협업성 함양에 기여	4. 문제 해결역량	4-2. 창의적 사고	4-3. 실행력	3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	-	-	-	-	-	-	-	-	-
			3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	-	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	-	-	-	-	-
16	자차기 구연활동	청소년 자차활동 참여 및 소속감 고취	4. 문제 해결역량	4-2. 창의적 사고	4-3. 실행력	3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	-	-	-	-	-	-	-	-	-
			3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	-	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	-	-	-	-	-
17	청소년코리안센터 「다움」	청소년의 창의적인 활동 지원, 영상 콘텐츠를 통한 사회참여 및 자차활동의 활성화, 청소년주체의 문화콘텐츠 크리에이티브 및 진로설계	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	1. 자기 관리역량	1-1. 자기 이해	-	-	-	-	-	-	-	-	-
			1. 자기 관리역량	1-1. 자기 이해	1-2. 진로개발	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	-	-	-	-	-

중 원 단

〈 성남시청소년재단 청소년 활동프로그램별 핵심역량과 하위역량 분류표 〉

시실명	사업명	프로그램 목적	4대 핵심 역량 I	하위 역량 I	하위 역량 II	4대 핵심 역량 II	하위 역량 II	하위 역량 III	4대 핵심 역량 III	하위 역량 III	4대 핵심 역량 IV	하위 역량 IV	하위 역량 V
18	청소년자원봉사단 「은새미르」	주제적 참여활동을 통한 청소년의 참여의식 확대 및 시민역량 함양	1. 자기 관리 역량	1-1. 자기 이해	1-2. 진로 개발	3. 시민 역량	3-1. 시민 역량 배려	3-1. 공동체 의식	-	-	-	-	-
19	청소년동아리지원 「이리」	성남시 다양한 분야의 동아리를 발굴, 지원함으로써 청소년 어가 및 취미생활 지원	2. 대인 관계 역량	2-2. 의사소통	2-3. 협력	3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	-	-	-	-	-	
20	청소년해외봉사프로젝트	청소년 중심의 해외봉사활동 및 교류 활동을 통해 주도적인 활동 및 국제적 소통의 기회 제공, 글로벌 시민으로서 성장 지원	3. 시민 역량	3-3. 연대와 배려	3-2. 다양성 이해	2. 대인 관계 역량	2-2. 의사소통	2-3. 협력	-	-	-	-	
21	진로특화 꾸미담	진로탐색과 격려를 통한 청소년기 자기주도적 학습 지원	1. 자기 관리 역량	1-2. 진로 개발	1-1. 자기 이해	-	-	-	-	-	-	-	
22	인성탐방프로그램 (국도비, 인성교육)	지역내 청년 대상 목공교육을 겸비한 인성교육으로 진문기 양성, 취미개척 대상 인성교육을 통해 나눔 실천	2. 대인 관계 역량	2-1. 관계 형성	2-3. 협력	2. 대인 관계 역량	2-2. 의사소통	4-2. 창의적 사고	1. 자기 관리 역량	1-3. 생애 학습	1-2. 진로 개발	-	
23	중원 교성캠핑	가족 또는 친구와의 공간 및 정서나눔 기회제공	2. 대인 관계 역량	2-1. 관계형성	2-2. 의사소통	-	-	-	-	-	-	-	
24	청소년방과후 아카데미(국도비)	장애청소년의 사회성양성을 통한 자립	2. 대인 관계 역량	2-1. 관계 형성	2-2. 의사소통	2. 대인 관계 역량	2-3. 협력	1-1. 자기 이해	1. 자기 관리 역량	1-3. 생애 학습	4. 문제 해결 역량	4-2. 창의적 사고	4-3. 실행력
25	청소년 에세이활동 지원(장애청소년 플로어볼 운영)	장애 청소년들의 협동심과 사회성 증진 및 정신적·육체적으로 건강한 사회 적응 지원	2. 대인 관계 역량	2-1. 관계 형성	2-2. 의사소통	2. 대인 관계 역량	2-3. 협력	3-1. 공동체 의식	-	-	-	-	-
26	오감만족 생태체험	청소년의 탐구와 체험의 장을 제공하여 생태교육 및 자연친화력 향상 도모	3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	3-2. 다양성 이해	3. 시민 역량	3-3. 연대와 배려	1-3. 생애 학습	-	-	-	-	-
27	방과후아카데미 생활체육 교실	장애청소년의 사회성양성을 통한 자립	2. 대인 관계 역량	2-1. 관계 형성	2-2. 의사소통	2. 대인 관계 역량	2-3. 협력	1-1. 자기 이해	1. 자기 관리 역량	1-3. 생애 학습	3-1. 공동체 의식	-	-
28	상담(Counselor) & 진로(Career) 활동 「C.C. Club」	맞춤형 상담, 검사 및 진로체험활동을 통한 학교부적응 예방	1. 자기 관리 역량	1-1. 자기 이해	1-2. 진로 개발	2. 대인 관계 역량	2-1. 관계 형성	2-2. 의사소통	-	-	-	-	-

중 원

〈 성남시청소년재단 청소년 활동프로그램별 핵심역량과 하위역량 분류표 〉

시실명	사업명	프로그램 목적	4대 핵심 역량 I	하위 역량 I	하위 역량 II	4대 핵심 역량 II	하위 역량 II	하위 역량 III	4대 핵심 역량 III	하위 역량 III	4대 핵심 역량 IV	하위 역량 IV	하위 역량 V
29	성남시청소년의회	청소년의 주도적인 참여 기반, 스스로 문제 인식 및 대안을 제시하며 민주적 참여의식을 고양하고 시민적 권리를 보장하기 위한	3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	-	4. 문제 해결 역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	2. 대인 관계 역량	2-2. 의사소통	1. 자기 관리 역량	1-2. 진로개발	-
30	청소년참여예산제	프로그램 제안 및 기획, 운영, 평가 등 사업에 적극적으로 참여할 수 있는 청소년의 참여권 보장	4. 문제 해결 역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	-	2. 대인 관계 역량	2-2. 의사소통	-	-	-
31	청소년운영위원회 「은가비」	청소년이 사회 구성원으로서 수련관의 시설과 프로그램 평가 등에 자율적 참여	3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	-	4. 문제 해결 역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	2. 대인 관계 역량	2-2. 의사소통	1. 자기 관리 역량	1-2. 진로개발	-
32	평생교육 강좌	1. 자기 관리 역량	1-3. 생애학습	1-2. 진로개발	1-1. 자기 이해	4. 문제 해결 역량	4-1. 분석적 사고	4-3. 창의적 사고	-	-	-	-	-
33	수영강좌	1. 자기 관리 역량	1-3. 생애학습	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
34	헬스강좌	1. 자기 관리 역량	1-3. 생애학습	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
35	생활스포츠 강좌	1. 자기 관리 역량	1-3. 생애학습	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
36	직업도서관 운영 (인중, 역사디베이트 007역사탐험)	4차산업 혁명시대를 준비하기 위하여 최초의 토론회는술에서 최고의 역사 디베이트 논술까지 주제 중심을 집중하여 창의적 성장을 지원함	4. 문제 해결 역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	-	-	-	-	-	-	-	-
37	직업도서관 운영 (영어스토리텔링 북투어)	청소년 자기주도 성장을 위한 기반 마련과 영어를 매개로 한 청소년 및 자원활동가와의 교류 활성화	1. 자기 관리 역량	1-1. 자기 이해	1-2. 진로개발	3. 시민 역량	3-3. 연대와 배려	3-1. 공동체 의식	4. 문제 해결 역량	4-2. 창의적 사고	-	-	-
38	직업도서관 운영 (생각하는 인문학도서관)	지역주민의 역량강화 및 인문학적 성장을 지원하고 자원활동가를 발굴하여 청소년 및 지역주민에게 미래 설계 및 나아가기 위한 방향 제시	1. 자기 관리 역량	1-3. 생애학습	1-2. 진로개발	-	-	-	-	-	-	-	-

중 원

〈성남시청소년재단 청소년 활동프로그램별 핵심역량과 하위역량 분류표〉

시범명	사업명	프로그램 목적	4대 핵심 역량 I	하위 역량 I	하위 역량 II	4대 핵심 역량 II	하위 역량 II	하위 역량 III	4대 핵심 역량 III	하위 역량 III	하위 역량 IV	하위 역량 IV	하위 역량 V	하위 역량 V
39	작은도서관 운영 (소모소곤 이야기 도서관)	도서관 장서를 이용한 책임아주키 활동을 통해 책임기 의흥가등을 일구는 과정 간접적 체험가능하다. 매일 다른 소재 활용한 제작성 독후활동 체험할수 있다	1.자기 관리역량 2.대인 관계역량	1-3. 생애역량	-	4. 문제 해결역량	4-2. 창의적 사고	4-3. 실행력	-	-	-	-	-	-
40	작은도서관 운영 (인공핀테크 경제교실)	금융의 의미와 금융회사 종류 및 역할에 대해 알아보고 저축과 투자의 장단점에 대해 파악 할 수있다	1.자기 관리역량	1-3. 생애역량	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
41	온&온 학습지원 사업	초등 청소년 돌봄기능 및 심신 역량강화	2.대인 관계역량	2-1. 관계형성	2-2. 의사소통	2-3. 협력	1-1. 자기이해	1-3. 생애역량	-	-	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	4-3. 실행력	-
42	목공수업 「내어대로목공반」	초등6학년 대상 스스로 제작하는 목공과정을 통해 자 신감 향상에 도움을 주기 위한 활동	4.문제 해결역량	4-2. 창의적 사고	4-3. 실행력	-	1.자기 관리역량	1-2. 생애역량	-	-	-	-	-	-
43	청소년리더십캠프	공동체 및 협력활동을 기반으로 리더로서의 자질 함양	3.시민 역량	3-1. 공동체 의식	-	-	2.대인 관계역량	2-2. 의사소통	-	-	-	-	-	-
44	고교학점제 맞춤형 클러스터 지원사업	청소년의 과목 선택권을 보장하고 맞춤형 진로설계에 대한 인적, 물적 인프라 지원하여 진로탐색의 기회를 실질적, 효율적으로 제공	1.자기 관리역량	1-2. 진로개발	1-1. 자기이해	-	1.자기 관리역량	1-1. 진로개발	-	-	-	-	-	-
45	함께성장카데미	청소년 및 학부모, 교사의 맞춤형 역량강화를 통한 인 문학적 성장 지원	1.자기 관리역량	1-3. 생애역량	-	-	1.자기 관리역량	1-3. 생애역량	-	-	-	-	-	-
46	특성학교 신입생 진로캠프	특성학교 신입생의 특성에 맞춰 신입생으로 적응성과 동기부여를 통해 원활한 학교 적응을 지원하며 자기이 해를 통한 성장을 발견하고 올바른 진로설계 및 취업역 량강화	1.자기 관리역량	1-2. 진로개발	1-1. 자기이해	-	1.자기 관리역량	1-2. 진로개발	-	-	-	-	-	-
47	Green 유니버스	기후위기의 심각성과 환경과 공생하는 가치 전파	3.시민 역량	3-1. 공동체 의식	-	-	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	4-3. 실행력	-	-	-	-

중 인

〈성남시청소년재단 청소년 활동프로그램별 핵심역량과 하위역량 분류표〉

시범명	사업명	프로그램 목적	4대 핵심 역량 I	하위 역량 I	하위 역량 II	4대 핵심 역량 II	하위 역량 II	하위 역량 III	4대 핵심 역량 III	하위 역량 III	4대 핵심 역량 IV	하위 역량 IV	하위 역량 V	하위 역량 V
48	더불어 사는 시민	더불어 사는 시민 역량강화 및 민주적 문화생활 태 도 정착	3.시민 역량	3-1. 공동체 의식	3-2. 다양성 이해	3-3. 연대와 배려	3-3. 연대와 배려	3-3. 연대와 배려	3-3. 연대와 배려	3-3. 연대와 배려	2-3. 협력	2-2. 의사소통	2-3. 협력	2-3. 협력
49	미래융합디자인플래이스	4차 산업시대의 과학에 대한 관심 증대와 역량 발 달 지원	4.문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	4-3. 실행력	4-1. 자기 관리역량	4-2. 진로개발	4-3. 진로개발	4-1. 자기 관리역량	4-2. 진로개발	4-3. 생애역량	4-1. 자기 관리역량	4-2. 진로개발
50	지역과 함께하는 과학멘토링	지역내 영점의 과학자원 발굴과 활용을 통해 미래지향 적 청소년 성장을 지원 함	4.문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	4-3. 실행력	4-1. 자기 관리역량	4-2. 창의적 사고	4-3. 실행력	4-1. 자기 관리역량	4-2. 창의적 사고	4-3. 실행력	4-1. 자기 관리역량	4-2. 창의적 사고
51	자기장체성 찾기 「나브랜드」	청소년들이 자아를 이해하고 자신만의 강점을 파악하 여, 직업 탐색과 자신의 진로를 설정할 수 있도록 돕고 자 함.	1.자기 관리역량	1-1. 자기이해	1-2. 진로개발	-	2.대인 관계역량	2-2. 의사소통	2-3. 협력	2-1. 자기이해	2-2. 진로개발	2-3. 협력	2-1. 자기이해	2-2. 진로개발
52	자치기구연합활동 「SAY」	자치기구 상호 간 협력 강화 및 교류 기회제공	3.시민 역량	3-1. 공동체 의식	-	-	2.대인 관계역량	2-1. 의사소통	2-2. 협력	2-3. 협력	2-1. 자기이해	2-2. 진로개발	2-3. 협력	2-1. 자기이해
53	청소년 기획봉사단 「그늘빛」	봉사활동 기획, 운영함으로써 나눔의 의미를 깨달 고자 함	1.자기 관리역량	1-1. 자기이해	1-2. 진로개발	-	3.시민 역량	3-1. 연대와 배려	3-3. 연대와 배려	3-1. 연대와 배려	3-3. 연대와 배려	3-1. 연대와 배려	3-3. 연대와 배려	3-1. 연대와 배려
54	공정무역운동단 「에브리바리스터」	지역 내 공정무역인식 및 착한 소비문화 확산	1.자기 관리역량	1-1. 자기이해	1-2. 진로개발	-	3.시민 역량	3-1. 연대와 배려	3-3. 연대와 배려	3-1. 연대와 배려	3-3. 연대와 배려	3-1. 연대와 배려	3-3. 연대와 배려	3-1. 연대와 배려
55	따로 또 같이하는 봉사단 「따봉」	장애청소년 대상 자원봉사 활동을 통해 장애,비장애간 인식 개선 및 청소년 중심의 자기 주도적 프로그램 운 영 지원	1.자기 관리역량	1-1. 자기이해	1-2. 진로개발	-	3.시민 역량	3-1. 연대와 배려	3-3. 연대와 배려	3-1. 연대와 배려	3-3. 연대와 배려	3-1. 연대와 배려	3-3. 연대와 배려	3-1. 연대와 배려
56	청소년동아리지원 「FEVER」	청소년이 주체가 되는 활동 동아리활동을 통한 자기개 발 기반한 문화 활동	2.대인 관계역량	2-2. 의사소통	2-3. 협력	-	3.시민 역량	3-1. 연대와 배려	3-3. 연대와 배려	3-1. 연대와 배려	3-3. 연대와 배려	3-1. 연대와 배려	3-3. 연대와 배려	3-1. 연대와 배려
57	청소년 리더십서포터즈 「ABLE」	디지털 시대를 살아가는 청소년에게 디지털 리더십 역량을 강화하고 다양한 형태의 정보를 이해하고 평가 하여 자신의 무지에 맞게 생산할 수 있는 능력을 지원 하고자 함.	1.자기 관리역량	1-1. 자기이해	1-2. 진로개발	-	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	4-3. 실행력	4-1. 자기 관리역량	4-2. 진로개발	4-3. 실행력	4-1. 자기 관리역량

서 인

〈 성남시청소년재단 청소년 활동프로그램별 핵심역량과 하위역량 분류표 〉

시상명	사업명	프로그램 목적	4대 핵심 역량 I	하위 역량 I	하위 역량 II	4대 핵심 역량 II	하위 역량 II	하위 역량 III	하위 역량 III	4대 핵심 역량 III	하위 역량 III	하위 역량 III	4대 핵심 역량 IV	하위 역량 III	하위 역량 III	하위 역량 III	
서 현	58	청소년환경 기획단 '녹(knock)북(green)',	생태계 변화와 환경오염의 심각성에 대한 지역사회 인 식변화를 위한 참여활동	1. 자기 관리역량 자기이해	1-2. 진로개발	-	3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	-	4-2. 창의적 사고	-	-	-	-	-	-	
	59	지구촌 성남인(人)과 함께 걷어간다	해외 청소년과 국내 청소년의 온라인 교류활동을 통해 문화적 다양성 체험 및 글로벌 역량을 함양한 청소년으 로서의 성장을 도모하고자 함.	3. 시민 역량	3-1. 다양성 이해	-	2. 대인 관계역량 의사소통	2-2. 의사소통 협력	2-3. 협력	-	-	-	-	-	-	-	
	60	청소년진로직업체험 '코(CO)·끼·리'	청소년 진로직업 역량 강화	1. 자기 관리역량 자기이해	1-2. 자기이해	-	-	1-2. 진로개발	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	61	성남형 ICT 융합교육	기업연계를 통한 ICT융합 진로교육	4. 문제 해결역량	4-2. 창의적 사고	4-3. 실행력	1. 자기 관리역량 진로개발	1-2. 진로개발	1-3. 생애학습	-	-	-	-	-	-	-	-
	62	한국사활동	우리나라 역사의 우수성을 인식하고 자긍심을 갖도록 하여 올바른 역사관을 함양하고 미래창직적 성장을 하 기 위한	3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	-	3. 시민 역량	2-1. 관계역량 생애학습	2-3. 협력	1-3. 생애학습	1-3. 생애학습	-	-	-	-	-	-
	63	공정무역 판매이클래스 '공·무·원'	공정무역 무역의 개념을 알고 가치 있는 소비를 실천하고 자 함	3. 시민 역량	3-3. 연대와 배려	3-2. 다양성 이해	1. 자기 관리역량 관계역량	1-3. 생애학습	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	64	토론으로 놀자	창의적, 비판적 사고 및 의사결정 능력 강화	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	65	북(Book)세(世)통(通)	청소년에게 도서관 소장자료와 주변 자연환경을 활용 한 계절별 다양한 숲 놀이를 통한 체험학습과 적극적인 책 읽기를 통한 토론활동으로 논리적 사고와 비판적 사 고능력을 향상	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	4. 문제 해결역량	3-1. 공동체 의식	3-2. 다양성 이해	3-3. 연대와 배려	3-3. 다양성 이해	3-3. 연대와 배려	3-3. 다양성 이해	-	-	-	-
	66	도서관 봉사단 '독림'	청소년의 올바른 독서습관형성 및 의사소통을 통한 사 회성 증진	1. 자기 관리역량	1-3. 생애학습	-	4. 문제 해결역량	4-2. 창의적 사고	4-3. 실행력	-	-	-	-	-	-	-	-
	67	장애방과후이카데미 (국도비)	장애청소년의 개별적 특성을 고려한 다양한 프로그램 운영 및 지역사회 내 사회 구성원으로서의 역할 수행과 건강한 성장지원	2. 대인 관계역량	2-1. 관계역량 생애학습	2-2. 의사소통	1. 자기 관리역량 자기이해	1-1. 자기이해	1-3. 생애학습	2-1. 관계역량 의사소통	2-2. 의사소통	2-3. 협력	3-1. 공동체 의식	4-1. 문제 해결역량 자기이해	4-2. 창의적 사고	4-3. 실행력	4-2. 창의적 사고

〈 성남시청소년재단 청소년 활동프로그램별 핵심역량과 하위역량 분류표 〉

시상명	사업명	프로그램 목적	4대 핵심 역량 I	하위 역량 I	하위 역량 II	4대 핵심 역량 II	하위 역량 II	하위 역량 III	하위 역량 III	4대 핵심 역량 III	하위 역량 III	하위 역량 III	4대 핵심 역량 IV	하위 역량 III	하위 역량 III	하위 역량 III	
서 현	68	청소년운영위원회'W'	청소년활동진흥법 제4조에 의거 청소년주도의 다양한 활동 기반 마련 및 청소년 사회참여 기회를 확대	3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	-	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	4-3. 실행력	4-2. 창의적 사고	2-3. 협력	1. 자기 관리역량 진로개발	-	-	-	
	69	유언리틀텔레비전	1인 방송시대에 대한 올바른 가치관 확립을 통해 간접하고 창의적인 미디어 문화 경험 및 크리에이 티브의 직업제정의 기회 제공	4. 문제 해결역량	4-2. 창의적 사고	4-3. 실행력	1. 자기 관리역량 자기이해	1-1. 자기이해	1-2. 진로개발	-	-	-	-	-	-	-	
	70	미올과 함께하는 재능나눔	능동적으로 지역사회 나눔을 실천하기 위한	3. 시민 역량	3-3. 연대와 배려	3-1. 공동체 의식	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	71	청소년독립예산제	청소년의 예산 참여권을 보장하고 청소년 의견이 반영 된 프로그램 개발 및 반영	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	-	2-2. 의사소통	2-3. 협력	-	-	-	-	-	
	72	공감동란 성인지 강인 프로젝트'공동성장'	청소년 주도의 성평등 인식개선 교육을 기획·배표하는 과정을 통해 성인지 감수성 증대 및 긍정적인 성평등 문화 확산기여	3. 시민 역량	3-2. 다양성 이해	-	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	4-3. 실행력	4-2. 창의적 사고	-	-	-	-	-	
	73	성남시청소년청년 노동인권사업	청소년노동인권보호 및 증진과 지역사회 청소년의 균형있는 발전 및 올바른 시민으로서의 성장을 지원	3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	3-3. 연대와 배려	1. 자기 관리역량 자기이해	1-3. 생애학습	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	74	평생교육 강좌	코로나19에 따른 청소년 복지사각지대 발생으로 교육 거치를 해소 위키인원서비스 제공	1. 자기 관리역량	1-3. 생애학습	1-2. 진로개발	4. 문제 해결역량 자기이해	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	4-3. 실행력	4-2. 창의적 사고	4-3. 실행력	-	-	-	-	-
75	헬스 강좌	온오프라인 맞춤형 상담·체험 활동을 통해 각 현충 시설들이 가진 역사적 의미와 가치를 재조명하고 나약 독립운동의 의미를 다양한 형태로 기획해봄으로써 청 소년들의 올바른 역사인식 고취와 자긍심을 향상하고 자 함.	1. 자기 관리역량	1-3. 생애학습	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
76	생활스포츠 강좌	온오프라인 맞춤형 상담·체험 활동을 통해 각 현충 시설들이 가진 역사적 의미와 가치를 재조명하고 나약 독립운동의 의미를 다양한 형태로 기획해봄으로써 청 소년들의 올바른 역사인식 고취와 자긍심을 향상하고 자 함.	1. 자기 관리역량	1-3. 생애학습	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
77	은&은 성년형습지원	코로나19에 따른 청소년 복지사각지대 발생으로 교육 거치를 해소 위키인원서비스 제공	2. 대인 관계역량	2-1. 관계역량 의사소통	2-2. 의사소통	1. 자기 관리역량 자기이해	1-1. 자기이해	1-3. 생애학습	1-3. 협력	1-3. 생애학습	-	-	4. 문제 해결역량 자기이해	4-1. 문제 해결역량 자기이해	4-2. 창의적 사고	4-3. 실행력	
78	역사의빛 '빛나는 독립을 담다.'	온오프라인 맞춤형 상담·체험 활동을 통해 각 현충 시설들이 가진 역사적 의미와 가치를 재조명하고 나약 독립운동의 의미를 다양한 형태로 기획해봄으로써 청 소년들의 올바른 역사인식 고취와 자긍심을 향상하고 자 함.	3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	-	2. 대인 관계역량	2-1. 관계역량	2-3. 협력	2-3. 협력	1-3. 생애학습	-	-	-	-	-	-	

〈 성남시청소년재단 청소년 활동프로그램별 핵심역량과 하위역량 분류표 〉

시설명	사업명	프로그램 목적	4대 핵심 역량 I	하위 역량 I	하위 역량 II	4대 핵심 역량 II	하위 역량 II	하위 역량 III	하위 역량 III	4대 핵심 역량 III	하위 역량 III	하위 역량 III	4대 핵심 역량 IV	하위 역량 III	하위 역량 III	하위 역량 III
79	TM1스페이스	미디어교육 패러다임의 전환에 대응할 수 있는 기초학습 능력 및 융합적사고를 갖춘 인재로의 성장 지원	3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	-	2. 대인 관계역량	2-1. 2-3. 관계형성 협력	-	1. 자기 관리역량	1-3. 1-3. 생애학습	-	-	-	-	-	-
80	메이커스페이스	뛰어난 인재가 보는 과정을 체험 교육을 통해 직접 참여함으로써 전문성 및 이해도, 창의력, 구조적 사고력 향상률 도모	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	1. 자기 관리역량	1-2. 1-3. 진로개발 생애학습	-	-	-	-	-	-	-	-	-
81	청소년동아리지원	자발적인 동아리 구성으로 주도적 역량 강화 및 재능 개발	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	1. 자기 관리역량	1-2. 1-3. 진로개발 생애학습	-	-	-	-	-	-	-	-	-
82	자지기구연합활동	연합활동을 통한 청소년 교류 확대 및 역량 증진	2. 대인 관계역량	2-2. 의사소통	2-3. 협력	-	3-1. 공동체 의식	-	-	-	-	-	-	-	-	-
83	분당지역고등학교 학생회(연합활동)	청소년 중심의 자발적인 참여를 통한 역량강화	3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	2-3. 협력	3. 시민 역량	2-1. 2-2. 관계형성 의사소통	-	-	-	-	-	-	-	-	-
84	성남시청소년비행소년연합회	관내 방송반의 미디어 전문역량 강화	3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	-	2. 대인 관계역량	2-1. 2-2. 관계형성 의사소통	-	2. 대인 관계역량	2-1. 2-2. 2-3. 협력	2-3. 협력	4-2. 4-3. 창의적 사고	-	-	-	-
85	청소년미디어기획단(라온)	미디어 관련 자기역량 개발	1. 자기 관리역량	1-1. 자기이해	1-2. 진로개발	1. 자기 관리역량	1-1. 1-2. 자기이해 진로개발	-	-	-	-	-	-	-	-	-
86	청소년재능봉사단	지역내 청소년들의 재능을 사회 및 타인과 함께 공유하는 경험 제공	1. 자기 관리역량	1-1. 자기이해	1-2. 진로개발	1. 자기 관리역량	1-1. 1-2. 자기이해 진로개발	-	-	-	-	-	-	-	-	-
87	청소년교류활동	청소년 교류활동을 통해 네트워크 형성	2. 대인 관계역량	2-1. 관계형성	2-2. 의사소통	2. 대인 관계역량	2-1. 2-2. 관계형성 의사소통	-	-	-	-	-	-	-	-	-
88	열린교실 체크인	학교밖 청소년들의 다양한 활동 기반 마련 및 지원	1. 자기 관리역량	1-2. 진로개발	1-1. 자기이해	1. 자기 관리역량	1-2. 1-1. 진로개발 자기이해	-	-	-	-	-	-	-	-	-

정자

〈 성남시청소년재단 청소년 활동프로그램별 핵심역량과 하위역량 분류표 〉

시설명	사업명	프로그램 목적	4대 핵심 역량 I	하위 역량 I	하위 역량 II	4대 핵심 역량 II	하위 역량 II	하위 역량 III	하위 역량 III	4대 핵심 역량 III	하위 역량 III	하위 역량 III	4대 핵심 역량 IV	하위 역량 III	하위 역량 III	하위 역량 III
89	진로캠프 1박2일	자기 이해를 통한 개인별 맞춤형 개발을 위한 동기부여를 통해 청소년의 자기주도적 진로 탐색 도모	1. 자기 관리역량	1-2. 진로개발	1-1. 자기이해	1. 자기 관리역량	1-2. 1-1. 진로개발 자기이해	-	-	-	-	-	-	-	-	-
90	자유학년제 -내판다자언하기	진로에 대한 흥미와 깨를 찾아내고 기를 수 있는 기회 제공	1. 자기 관리역량	1-2. 진로개발	1-1. 자기이해	1. 자기 관리역량	1-2. 1-1. 진로개발 자기이해	-	-	-	-	-	-	-	-	-
91	미디어크리에이터 아카데미	미디어 관련 자기역량 개발	4. 문제 해결역량	4-2. 창의적 사고	4-3. 실행력	4. 문제 해결역량	4-2. 4-3. 창의적 사고	-	1. 자기 관리역량	1-1. 1-2. 자기이해 진로개발	1-2. 1-2. 진로개발	4-1. 분석적 사고	-	-	-	-
92	도서토론회	청소년 재능기부활동 지원 및 역량 강화, 청소년 독서 문화 활성화	1. 자기 관리역량	1-3. 생애학습	1-2. 진로개발	1. 자기 관리역량	1-3. 1-2. 생애학습 진로개발	-	-	-	-	-	-	-	-	-
93	장애청소년지원활동	장애청소년 사회참여력 향상	2. 대인 관계역량	2-1. 관계형성	2-2. 의사소통	2. 대인 관계역량	2-1. 2-2. 관계형성 의사소통	-	3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	3-1. 협력	-	-	-	-	-
94	청소년영상제작캠프	영상제작캠프를 통한 미디어 역량 강화	1. 자기 관리역량	1-1. 자기이해	1-2. 진로개발	1. 자기 관리역량	1-1. 1-2. 자기이해 진로개발	-	-	-	-	-	-	-	-	-
95	청소년발표후아카데미 [푸른나무]	지역사회 내 발표후 동물이 필요한 청소년을 대상으로 기증과 증교육 보편하는 공적 서비스 제공	2. 대인 관계역량	2-1. 관계형성	2-2. 의사소통	2. 대인 관계역량	2-1. 2-2. 관계형성 의사소통	-	2. 대인 관계역량	2-2. 2-3. 협력	2-3. 협력	-	4. 문제 해결역량	-	-	-
96	청소년운문위원회 [아미빌레]	자율적인 수련관 모니터링과 공식적인 피드백, 청소년 제안대회를 통한 청소년 참여기회 영향력 강화 활동	3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	-	3. 시민 역량	3-1. 4. 문제 해결역량	-	4. 문제 해결역량	4-1. 4-3. 분석적 사고	4-2. 4-3. 창의적 사고	2. 대인 관계역량	1. 자기 관리역량	2-3. 협력	-	-
97	지구사랑 프로젝트	환경문제에 긍정적 변화를 만드는 청소년	3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	-	3. 시민 역량	3-1. 4. 문제 해결역량	-	-	-	-	-	-	-	-	-
98	성남시청소년참여위원회	성남시 청소년들의 의견수렴을 통한 청소년 정책/청소년 사업 과제발굴, 제안, 반영	3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	-	3. 시민 역량	3-1. 4. 문제 해결역량	-	4. 문제 해결역량	4-1. 4-3. 분석적 사고	4-2. 4-3. 창의적 사고	2. 대인 관계역량	1. 자기 관리역량	2-3. 협력	-	-

정자

〈 성남시청소년재단 청소년 활동프로그램별 핵심역량과 하위역량 분류표 〉

시실명	사업명	프로그램 목적	4대 핵심 역량 I	하위 역량 I	하위 역량 II	4대 핵심 역량 II	하위 역량 II	하위 역량 III	4대 핵심 역량 III	하위 역량 III	4대 핵심 역량 IV	하위 역량 IV	하위 역량 V
99	관성교육 강좌	청소년 및 지역주민들에게 취미교양인어문화 프로그램 개발 및 운영으로 건전한 여가문화와 평생학습의 장을 마련함으로써 자아실현의 욕구 충족 및 삶의 질 향상에 기여	1. 자기 관리역량	1-3. 생애학습	1-2. 진로개발	1-1. 자기이해	1-1. 자기이해	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	4-3. 창의적 사고	4-3. 실행력	-	-
100	헬스 강좌	청소년 및 지역주민들에게 다양한 생활스포츠 프로그램을 제공하여 심신의 건강 유지 및 증진과 건전한 여가시간 활용을 통한 삶의 질 향상에 기여	1. 자기 관리역량	1-3. 생애학습	-	-	-	-	-	-	-	-	-
101	생활스포츠 강좌	청소년 및 지역주민들에게 다양한 생활스포츠 프로그램을 제공하여 심신의 건강 유지 및 증진과 건전한 여가시간 활용을 통한 삶의 질 향상에 기여	1. 자기 관리역량	1-3. 생애학습	-	-	-	-	-	-	-	-	-
102	지역사회 센터드 공공미술프로젝트	공공미술활동을 통한 지역사회 환경 개선	3. 시민 역량	3-3. 연대와 배려	3-1. 공동체 의식	-	-	4-2. 창의적 사고	4-3. 창의적 사고	4-3. 실행력	-	-	-
103	M(메이커)&M(미디어) 이카데미	산사면 분야 및 디지털 기반의 정보교육을 통한 수요자 중심의 학교연계 프로그램 운영	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	4-3. 창의적 사고	4-1. 분석적 사고	4-1. 자기 관리역량	1-1. 자기이해	1-2. 진로개발	1-3. 생애학습	2. 대인 관계역량	-
104	디지털 리더십	청소년의 올바른 정보활용 능력과 분별력 향상으로 디지털 시민으로 성장 지원	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	4-3. 창의적 사고	4-1. 분석적 사고	4-3. 실행력	4-2. 창의적 사고	1-3. 생애학습	1-3. 생애학습	2. 대인 관계역량	2-3. 협력
105	고교학점제및총합 클러스터지원사업	고교학점제 관련 광고컨텐츠제작 수업 운영	1. 자기 관리역량	1-2. 진로개발	1-1. 자기이해	-	-	-	-	-	-	-	-
106	아서와 버스킹은 처음이지 이.서.버.스.공.모.서.업.(공모)	청소년의 문화교육 충족 및 체험을 통한 진로방향 모색	1. 자기 관리역량	1-2. 진로개발	-	-	-	-	-	-	-	-	-

정 자

〈 성남시청소년재단 청소년 활동프로그램별 핵심역량과 하위역량 분류표 〉

시실명	사업명	프로그램 목적	4대 핵심 역량 I	하위 역량 I	하위 역량 II	4대 핵심 역량 II	하위 역량 II	하위 역량 III	4대 핵심 역량 III	하위 역량 III	4대 핵심 역량 IV	하위 역량 IV	하위 역량 V
107	청소년코딩강좌 with 웹진	창의적 사고로 구현하는 융합활동으로 미래형 인재 양성을 위한 사회적 배려 청소년 대상 코딩교육	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	4-3. 창의적 사고	4-3. 실행력	4-3. 실행력	1-3. 생애학습	1-3. 생애학습	-	-	-
108	청소년 코딩캠프	창의적 사고로 구현하는 융합활동으로 미래형 인재 양성을 위한 학교 교과 연계 코딩교육	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	4-3. 창의적 사고	4-3. 실행력	4-3. 실행력	1-3. 생애학습	1-3. 생애학습	-	-	-
109	SW메이킹 프로젝트	창의적 사고로 구현하는 융합활동으로 미래형 인재 양성을 위한 학교 교과 및 프로젝트 기획, 실행	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	4-3. 창의적 사고	4-3. 실행력	4-3. 실행력	1-3. 생애학습	1-3. 생애학습	-	-	-
110	저차기구 연합활동	소속감 증진 및 활성화를 위한 연합 교육 및 교류활동 제공	3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	-	-	-	-	2-1. 관계형성	2-2. 관계형성	2-3. 협력	-	-
111	청소년 문화기행단 「T-Main」	아름답마당 등 문화예술 프로그램을 직접 기획·운영하는 자치참여활동을 통한 창의적 기획력과 실행력 함양	1. 자기 관리역량	1-1. 자기이해	1-2. 진로개발	-	-	-	4-2. 창의적 사고	4-3. 창의적 사고	-	-	-
112	청소년자원봉사단 「사나래」	청소년 주도의 운영으로 다양한 사회문제를 해결하고 청소년 봉사활동 활성화 기여	1. 자기 관리역량	1-1. 자기이해	1-2. 진로개발	-	-	-	3-3. 연대와 배려	3-1. 공동체 의식	-	-	-
113	청소년생태탐사단 「수피야」	자연생태환경에 관심을 갖고 환경문제에 긍정적 변화를 이끄는 청소년 주도 활동 모색	1. 자기 관리역량	1-1. 자기이해	1-2. 진로개발	-	-	-	3-1. 공동체 의식	3-2. 다양성 이해	3-3. 연대와 배려	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고
114	학습재능나눔단 「현물」	자기주도적인 학습 재능기부활동을 통한 시민의식 함양 및 지역사회 변화 기여	1. 자기 관리역량	1-1. 자기이해	1-2. 진로개발	-	-	-	3-1. 공동체 의식	3-3. 연대와 배려	-	-	-
115	청소년 동아리 지원	청소년들에게 다양한 활동거리 제공 및 환경을 조성, 유연하고 창의적인 청소년 동아리 문화를 활성화	2. 대인 관계역량	2-2. 의사소통	2-3. 협력	-	-	-	3-1. 공동체 의식	-	-	-	-
116	꿈쟁이 프로젝트	미래 꿈로봇 리더로서의 역량개발, 글로벌 시민의식을 함양할 수 있도록 국내·외 청소년의 교류활동 지원	3. 시민 역량	3-2. 다양성 이해	3-1. 공동체 의식	-	-	-	2. 대인 관계역량	2-2. 의사소통	2-3. 협력	-	-

판 고

〈 성남시청소년재단 청소년 활동프로그램별 핵심역량과 하위역량 분류표 〉

시설명	사업명	프로그램 목적	4대 핵심 역량 I	하위 역량 I	하위 역량 II	4대 핵심 역량 II	하위 역량 II	하위 역량 III	4대 핵심 역량 III	하위 역량 III	하위 역량 IV	하위 역량 IV	하위 역량 V	하위 역량 V
판교	117	Welcome to 성남	3. 시민 역량	3-2. 다양성 이해	3-1. 공동체 의식	3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	3-1. 공동체 의식	3-1. 공동체 의식	3-1. 공동체 의식	3-1. 공동체 의식	3-1. 공동체 의식	3-1. 공동체 의식	3-1. 공동체 의식
	118	글로벌리안스 친구	3. 시민 역량	3-2. 다양성 이해	3-1. 공동체 의식	3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	3-1. 공동체 의식	3-1. 공동체 의식	3-1. 공동체 의식	3-1. 공동체 의식	3-1. 공동체 의식	3-1. 공동체 의식	3-1. 공동체 의식
	119	힐링체험	1. 자기 관리 역량	1-2. 진로 개발	1-3. 생애 학습	1. 자기 관리 역량	1-3. 생애 학습	1-3. 생애 학습	1-3. 생애 학습	1-3. 생애 학습	1-3. 생애 학습	1-3. 생애 학습	1-3. 생애 학습	1-3. 생애 학습
	120	생태체험 '세계질소공룡이'	다양한 생태환경놀이, 체험활동으로 자연친화적 감수성 향상	3-1. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	3-1. 공동체 의식	3-1. 공동체 의식	3-1. 공동체 의식	3-1. 공동체 의식	3-1. 공동체 의식	3-1. 공동체 의식	3-1. 공동체 의식
	121	생태환경보호 '클린리더유'	지역 내 생태환경보호에 대한 이해도 및 관심 확대. 중요성 인식	3. 시민 역량	3-3. 연대와 배려	3-1. 공동체 의식	3. 시민 역량	3-3. 연대와 배려	3-1. 공동체 의식	3-3. 연대와 배려	3-1. 공동체 의식	3-3. 연대와 배려	3-1. 공동체 의식	3-3. 연대와 배려
	122	생태환경보호 '그린네트워크'	계정의 변화에 따른 생태환경을 이해하도록 다양한 생태환경 체험활동의 장 마련	3. 시민 역량	3-3. 연대와 배려	3-1. 공동체 의식	3. 시민 역량	3-3. 연대와 배려	3-1. 공동체 의식	3-3. 연대와 배려	3-1. 공동체 의식	3-3. 연대와 배려	3-1. 공동체 의식	3-3. 연대와 배려
	123	생태환경보호 '양서류자킴이'	반교공원의 양서류를 보호하고 서식지를 조성하여 양서류의 중요성 인식	3. 시민 역량	3-3. 연대와 배려	3-1. 공동체 의식	3. 시민 역량	3-3. 연대와 배려	3-1. 공동체 의식	3-3. 연대와 배려	3-1. 공동체 의식	3-3. 연대와 배려	3-1. 공동체 의식	3-3. 연대와 배려
	124	학교폭력예방 '술=친구, 학교폭력예방'	다양한 술 체험과 합동프로그램을 통해 학교 내 다양한 생 갈등을 예방하고 문제해결능력 향상	3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	3-2. 다양성 이해	3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	3-2. 다양성 이해	3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	3-2. 다양성 이해	3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식
	125	청소년발표대회 '가디언'	학습, 체험, 토론 등 다양한 활동경험을 통한 진인적 성장과 공동체활동을 통한 대인관계 역량 함양	2. 대인 관계 역량	2-1. 관계 형성	2-2. 의사소통	2. 대인 관계 역량	2-1. 관계 형성	2-2. 의사소통	2. 대인 관계 역량	2-1. 관계 형성	2-2. 의사소통	2. 대인 관계 역량	2-1. 관계 형성
	126	놀이로 자라는 판교 아이들 '놀이판'	학교 교우와의 진래놀이 활동을 통한 진래놀이 이해 및 공동체역사 함양과 협력적 태도 습득	2. 대인 관계 역량	2-1. 관계 형성	2-3. 협력	2. 대인 관계 역량	2-1. 관계 형성	2-3. 협력	2. 대인 관계 역량	2-1. 관계 형성	2-3. 협력	2. 대인 관계 역량	2-1. 관계 형성

판교

〈 성남시청소년재단 청소년 활동프로그램별 핵심역량과 하위역량 분류표 〉

시설명	사업명	프로그램 목적	4대 핵심 역량 I	하위 역량 I	하위 역량 II	4대 핵심 역량 II	하위 역량 II	하위 역량 III	4대 핵심 역량 III	하위 역량 III	4대 핵심 역량 IV	하위 역량 IV	하위 역량 V	하위 역량 V
판교	127	즐거움 '관·관·관'	다양한 교육, 체험활동을 통한 창의성 함양 및 특기적 성 개발 등 진로탐색, 단체활동을 통한 공동체역사 및 협력적 태도 습득	1. 자기 관리 역량	1-2. 진로개발	1-1. 자기이해	1. 자기 관리 역량	1-2. 진로개발	1-1. 자기이해	1. 자기 관리 역량	1-2. 진로개발	1-1. 자기이해	1. 자기 관리 역량	1-2. 진로개발
	128	청소년 진로체험 '나침반'	생태환경분야 직업세계 이해 및 체험활동을 통한 생태 환경분야 진로 탐색 및 진로설계	1. 자기 관리 역량	1-2. 진로개발	1-1. 자기이해	1. 자기 관리 역량	1-2. 진로개발	1-1. 자기이해	1. 자기 관리 역량	1-2. 진로개발	1-1. 자기이해	1. 자기 관리 역량	1-2. 진로개발
	129	교실 밖의 교실 'change-UP.'	학교부적응 청소년의 자기이해 및 자존감 향상과 대인 관계 개선을 통한 학교적응 기어	1. 자기 관리 역량	1-1. 자기이해	1-2. 진로개발	1. 자기 관리 역량	1-1. 자기이해	1-2. 진로개발	1. 자기 관리 역량	1-1. 자기이해	1-2. 진로개발	1. 자기 관리 역량	1-1. 자기이해
	130	소스리진치(참예산제)	청소년의 재인을 실제 사업으로 기획 및 운영하는 과정에 따라 청소년의 사회참여 활성화 도모	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고
	131	성남시청소년토크콘서트	지역사회 속 문제점 해결과 새로운 변화를 위해 청소년의 생각이 실현될 수 있는 제안 기회 제공	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-3. 실행력	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-3. 실행력	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-3. 실행력	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고
	132	청소년운영위원회 '기운누리'	청소년이 자율적으로 수련관 운영에 참여, 제안하는 과정을 통해 청소년에게 필요한 활동을 주도적으로 기획 및 실행	3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	-	3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	-	3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	-	3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식
	133	평생교육 강좌	1. 자기 관리 역량	1-3. 생애학습	1-1. 자기이해	1. 자기 관리 역량	1-3. 생애학습	1-1. 자기이해	1. 자기 관리 역량	1-3. 생애학습	1-1. 자기이해	1. 자기 관리 역량	1-3. 생애학습	1-1. 자기이해
	134	수영 강좌	1. 자기 관리 역량	1-3. 생애학습	-	1. 자기 관리 역량	1-3. 생애학습	-	1. 자기 관리 역량	1-3. 생애학습	-	1. 자기 관리 역량	1-3. 생애학습	-
	135	헬스 강좌	1. 자기 관리 역량	1-3. 생애학습	-	1. 자기 관리 역량	1-3. 생애학습	-	1. 자기 관리 역량	1-3. 생애학습	-	1. 자기 관리 역량	1-3. 생애학습	-
	136	생활스포츠 강좌	1. 자기 관리 역량	1-3. 생애학습	-	1. 자기 관리 역량	1-3. 생애학습	-	1. 자기 관리 역량	1-3. 생애학습	-	1. 자기 관리 역량	1-3. 생애학습	-
	137	온&온 학습지원 사업	각종 학습, 체험, 돌봄 지원을 통한 청소년의 건강한 성장 지원	2. 대인 관계 역량	2-1. 관계형성	2-2. 의사소통	2. 대인 관계 역량	2-1. 관계형성	2-2. 의사소통	2. 대인 관계 역량	2-1. 관계형성	2-2. 의사소통	2. 대인 관계 역량	2-1. 관계형성

판교

〈성남시청소년재단 청소년 활동프로그램별 핵심역량과 하위역량 분류표〉

시설행	사업명	프로그램 목적	4대 핵심 역량 I	하위 역량 I	하위 역량 II	4대 핵심 역량 II	하위 역량 II	하위 역량 III	4대 핵심 역량 III	하위 역량 III	4대 핵심 역량 IV	하위 역량 IV	하위 역량 V	
판 교	138	인진예방교육 「꽃터담임」 기술 습득	1. 자기 관리역량	1-3. 생애학습	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	139	학교연계 수명활동 습득	1. 자기 관리역량	1-3. 생애학습	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	140	목공수업	4. 문제 해결역량	4-2. 창의적 사고	4-3. 실행력	-	1. 자기 관리역량	1-3. 생애학습	1-2. 진로개발	-	-	-	-	
	141	생태체험 「숲에서 놀자」	학교단위 생태체험으로 환경친화적 사고와 건강한 성장 도모	3-1. 공동체 의식	3-2. 다양성 이해	3-3. 연대와 배려	1. 자기 관리역량	1-3. 생애학습	-	-	-	-	-	
	142	고교학점제 맞춤형 클러스터 지원사업	관선분야 학습을 통한 진로탐색 및 진로설계 지원	1. 자기 관리역량	1-2. 진로개발	1-1. 자기이해	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	-	-	-	-	
	143	기후에너지 자립이	청소년주도 기후위기 극복 실천 방안 모색하여 탄소중립에 표정서는 미래세대 성장	1. 자기 관리역량	1-1. 자기이해	1-2. 진로개발	3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	3-1. 공동체 의식	-	-	-	-	
	144	메타버스토크고대나는 미인마스크	국제 정세인 SDGs에 관한 자기주도적 개념이해와 대처방안을 실천하고 양국의 문화교류를 통한 글로벌 리더로서의 역량개발	3. 시민 역량	3-2. 다양성 이해	3-1. 공동체 의식	3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	3-1. 공동체 의식	-	-	-	-	
	145	청소년도박예방활동단	지역사회 도박문제 예방을 위한 자기주도적 활동 기획 및 실행	4. 문제 해결역량	4-2. 창의적 사고	4-1. 분석적 사고	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	-	-	-	-	
	146	창의특목 도예공방	흥으로 도자기를 만드는 과정을 통해 정서 발달 및 창의성 개발, 도자 문화 계몽 및 도예 관심도 증대	4. 문제 해결역량	4-2. 창의적 사고	4-3. 실행력	4. 문제 해결역량	4-2. 창의적 사고	4-3. 실행력	-	-	-	-	
	147	창의융합 미래교육 프로그램	3차 아톰 특화시설 전문 체험교육 프로그램을 통해 미래역량 및 창의융합적 사고 능력 강화	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	-	-	-	-	
	아 담	148	청소년 특허탐구생활	4. 문제 해결역량	4-2. 창의적 사고	4-3. 실행력	-	1. 자기 관리역량	1-2. 진로개발	1-1. 자기이해	1-2. 진로개발	1-3. 생애학습	-	-
		149	청소년 과학 수학수학관 (공약사업)	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	-	-	-	-	
		150	청소년꿈담공작소 with 팝젠(지정기타)	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	-	-	-	-	
		151	청소년과학수학체험관	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	-	-	-	-	
		152	청소년프로그램모사임 (하그주연보)	1. 자기 관리역량	1-1. 자기이해	1-2. 진로개발	1. 자기 관리역량	1-1. 자기이해	1-2. 진로개발	-	-	-	-	
		153	청소년과 함께 만드는 Meta-Play	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	-	-	-	-	
		154	친체관속 코스모스	1. 자기 관리역량	1-1. 자기이해	1-2. 진로개발	1. 자기 관리역량	1-1. 자기이해	1-2. 진로개발	-	-	-	-	
155		자치기구 연합활동	수련관 소속 자치기구 및 동아리 청소년들의 소속감 강화	3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	-	3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	2-1. 관계형성 의사소통	-	-	-	-	
156		청소년기회단	지역사회의 이슈를 반영한 기획활동으로 창의적 사고와 자기주도력 함양	1. 자기 관리역량	1-1. 자기이해	1-2. 진로개발	1. 자기 관리역량	1-1. 자기이해	1-2. 진로개발	-	-	-	-	
157		청소년동아리활동지원	자발적 청소년동아리활동 활성화	2. 대인 관계역량	2-2. 의사소통	2-3. 협력	2. 대인 관계역량	2-2. 의사소통	2-3. 협력	-	-	-	-	

〈성남시청소년재단 청소년 활동프로그램별 핵심역량과 하위역량 분류표〉

시설행	사업명	프로그램 목적	4대 핵심 역량 I	하위 역량 I	하위 역량 II	4대 핵심 역량 II	하위 역량 II	하위 역량 III	4대 핵심 역량 III	하위 역량 III	4대 핵심 역량 IV	하위 역량 IV	하위 역량 V
아 담	148	청소년 특허탐구생활	4. 문제 해결역량	4-2. 창의적 사고	4-3. 실행력	-	1. 자기 관리역량	1-2. 진로개발	2. 대인 관계역량	2-3. 협력	-	-	-
	149	청소년 과학 수학수학관 (공약사업)	4차산업혁명시대 청소년의 필수역량강화 및 미래교육 플랫폼 기능수행	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	4. 문제 해결역량	1. 자기 관리역량	1-2. 진로개발	1-3. 생애학습	-	-	-	-
	150	청소년꿈담공작소 with 팝젠(지정기타)	청소년기 문제해결 및 창의력 사고형상	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-3. 실행력	1. 자기 관리역량	1-2. 진로개발	1-3. 생애학습	-	-	-	-
	151	청소년과학수학체험관	지능정보사회친화 대응 과학·수학·정보분야 기초학습 지원 및 청소년핵심역량 함양 및 융합적사고 배양	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	-	-	-	-
	152	청소년프로그램모사임 (하그주연보)	환경적 지식을 갖추고 그린워싱 문제해결, 지속가능한 소비를 실천할 수 있는 시민으로 성장	1. 자기 관리역량	1-1. 자기이해	1-2. 진로개발	1. 자기 관리역량	1-1. 자기이해	1-2. 진로개발	-	-	-	-
	153	청소년과 함께 만드는 Meta-Play	가상세계 3D 창작 기술 기반, 청소년의 적성과 진로 탐색 및 성장 지원	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	-	-	-	-
	154	친체관속 코스모스	순수과학에 대한 호기심과 관심 유도 및 청소년 활동의 장 마련	1. 자기 관리역량	1-1. 자기이해	1-2. 진로개발	1. 자기 관리역량	1-1. 자기이해	1-2. 진로개발	-	-	-	-
	155	자치기구 연합활동	수련관 소속 자치기구 및 동아리 청소년들의 소속감 강화	3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	-	3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	2-1. 관계형성 의사소통	-	-	-	-
	156	청소년기회단	지역사회의 이슈를 반영한 기획활동으로 창의적 사고와 자기주도력 함양	1. 자기 관리역량	1-1. 자기이해	1-2. 진로개발	1. 자기 관리역량	1-1. 자기이해	1-2. 진로개발	-	-	-	-
	157	청소년동아리활동지원	자발적 청소년동아리활동 활성화	2. 대인 관계역량	2-2. 의사소통	2-3. 협력	2. 대인 관계역량	2-2. 의사소통	2-3. 협력	-	-	-	-



〈성남시청소년재단 청소년 활동프로그램별 핵심역량과 하위역량 분류표〉

시실명	사업명	프로그램 목적	4대 핵심 역량 I	하위 역량 I	하위 역량 II	4대 핵심 역량 II	하위 역량 II	하위 역량 III	4대 핵심 역량 III	하위 역량 III	하위 역량 IV	하위 역량 IV	하위 역량 V	하위 역량 V	
양 지	177	이민달성	3. 시민 역량	3-2. 다양성 이해	-	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	4-3. 실행력	-	-	-	-	-	
	178	온&온 학습지원 사업	2. 대인 관계역량	2-1. 관계형성 의사소통	2-2. 의사소통	2-3. 협력	1-1. 자기이해	1-3. 생애학습	1-3. 생애학습	-	-	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	4-3. 실행력
은 행	179	도미노게임 (신규)	1. 자기 관리역량	1-1. 자기이해	1-3. 생애학습	-	2. 대인 관계역량	2-3. 협력	-	-	-	-	-	-	
	180	달라서 좋아 (신규)	1. 자기 관리역량	1-1. 자기이해	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	181	청소년미래교육	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	4-3. 실행력	1. 자기 관리역량	1-2. 생애학습	1-3. 생애학습	-	-	-	-	-	
	182	청소년미래놀이터	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	4-3. 실행력	1. 자기 관리역량	1-2. 생애학습	1-3. 생애학습	-	-	-	-	-	
	183	남한산성역사기획단 '신바람'	1. 자기 관리역량	1-1. 자기이해	1-2. 진로개발	1-3. 생애학습	2. 대인 관계역량	2-3. 협력	2-3. 협력	2. 대인 관계역량	2-1. 관계형성	-	-	-	
	184	청소년동아리지원 '하누리'	2. 대인 관계역량	2-2. 의사소통	2-3. 협력	-	3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	-	-	-	-	-	-	
185	청소년법과후아카데미 (국도비)	소외계층 청소년 대상 복지보호 서비스를 강화하여 청 소년의 균형 있는 성장을 지원	2. 대인 관계역량	2-1. 관계형성 의사소통	2-2. 의사소통	2. 대인 관계역량	2-3. 협력	2-3. 협력	2. 대인 관계역량	2-1. 관계형성	-	-	-		
186	청소년운영위원회 '한울'	청소년 시민의식 함양	3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	-	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	4-3. 실행력	4-2. 창의적 사고	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	4-3. 실행력	1. 자기 관리역량	1-2. 진로개발

〈성남시청소년재단 청소년 활동프로그램별 핵심역량과 하위역량 분류표〉

시실명	사업명	프로그램 목적	4대 핵심 역량 I	하위 역량 I	하위 역량 II	4대 핵심 역량 II	하위 역량 II	하위 역량 III	4대 핵심 역량 III	하위 역량 III	4대 핵심 역량 IV	하위 역량 IV	하위 역량 V	하위 역량 V
은 행	187	온&온 학습지원 사업	2. 대인 관계역량	2-1. 관계형성 의사소통	2-2. 의사소통	2-3. 협력	1. 자기 관리역량	1-3. 생애학습	-	-	-	-	-	-
	188	전문시장체험활동	3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	3-2. 다양성 이해	-	1. 자기 관리역량	1-3. 생애학습	-	-	-	-	-	-
(임시) 수정	189	청소년문화기획단 'ICS'	1. 자기 관리역량	1-1. 자기이해	1-2. 진로개발	-	4. 문제 해결역량	4-2. 창의적 사고	4-3. 실행력	-	-	-	-	-
	190	청소년공연단 'TA'	1. 자기 관리역량	1-1. 자기이해	1-2. 진로개발	-	4. 문제 해결역량	4-2. 창의적 사고	4-3. 실행력	-	-	-	-	-
(임시) 수정	191	청소년동아리 '워크'	2. 대인 관계역량	2-2. 의사소통	2-3. 협력	-	3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	-	-	-	-	-	-
	192	드림 포트폴리오	1. 자기 관리역량	1-2. 진로개발	1-1. 자기이해	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	193	청소년로(LAW)스쿨	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-3. 실행력	-	3. 시민 역량	3-1. 공동체 의식	3-3. 생애학습	1. 자기 관리역량	1-3. 생애학습	1-2. 진로개발	-	-
(임시) 수정	194	초등청소년방과후 아카데미'국도비'	2. 대인 관계역량	2-1. 관계형성 의사소통	2-2. 의사소통	2-3. 협력	1. 자기 관리역량	1-1. 자기이해	1-3. 생애학습	3-1. 공동체 의식	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	4-3. 실행력
	195	중등청소년방과후 아카데미'국도비'	2. 대인 관계역량	2-1. 관계형성 의사소통	2-2. 의사소통	2-3. 협력	1. 자기 관리역량	1-1. 자기이해	1-3. 생애학습	3-1. 공동체 의식	4. 문제 해결역량	4-1. 분석적 사고	4-2. 창의적 사고	4-3. 실행력



역량기반 청소년 활동프로그램 분류와 분석을 통한  
**청소년 핵심역량 강화 연구**

A Study on the Enhancement of Youth Key Competencies  
through the Classification and Analysis of  
Competence-based Youth Activity Programs

발행일 2022년 12월 30일

발행인 최원기

전체총괄 정상수(전략기획실장)

운영총괄 김화자(전략기획실 기획조정팀장)

연구책임 이승현(전략기획실 기획조정팀)

발행처 성남시청소년재단

경기도 성남시 중원구 둔촌대로 332(하대원동 240)  
031)729-9000 / www.snyouth.or.kr

사전 승인 없이 보고서 내용의 무단 전재·복제를 금함.

ISBN 978-89-94517-39-1 93370

