성남 청소년 미래사회 콘서트

AI시대, 위기 or 가능성?

자료집

2024.6.26.
분당야탑청소년수련관

토크 콘서트를 통해
궁금한 사항은 QR로 질문해 주세요

현장질문 QR

성남시청소년재단

「 성남 청소년 미래사회 콘서트 」

성남시청소년재단에서는 인공지능 사회 도래에 따른 미래사회 이해와 청소년계의 전략적 대응 방안을 위한 청소년 미래사회 콘서트를 개최합니다. AI 기술이 사회 변화를 주도하는 과정에서 청소년지도자의 역할을 고민하는 자리로 학계 및 청소년 지도자 여러분의 많은 관심과 참여 바랍니다.

성남시청소년재단

■ 개 요

| **일 시** 2024. 6. 26.(수) 15:00 ~ 17:00
| **장 소** 분당야탑청소년수련관 3층 공연장
| **참석인원** 청소년계 관계자, 학계, 정책결정자 등 200명
| **주 제** AI시대, 위기 or 가능성?
| **주요내용** AI시대 이해와 미래사회를 대응하기 위한 청소년계의 전략적 역할
(기조 강연, 토크콘서트 운영)

■ 시간계획

시 간	주요내용
13:10 / 14:00	4차산업 체험공간 도슨트 운영(회차별 선착순 운영)
14:30 ~ 15:00	참가자 접수 및 등록
15:00 ~ 15:10	**개회** | 내빈소개 | 국민의례 및 개회사
15:10 ~ 16:00	**기조강연** **| AI 기술 발전이 가져올 미래 사회의 모습과 기회** [**궤도** 과학커뮤니케이터]
16:00 ~ 16:10	휴 식
16:10 ~ 17:00	**토크콘서트** | 사회자 궤도 **| 지정질문 미래사회와 함께 할 알파세대 이해와 청소년계 환경 변화** **김진호** 한국방송통신대학교 청소년교육과 교수 **| 지정질문 청소년 미래인재 양성을 위한 국내외 청소년정책** **이창호** 한국청소년정책연구원 선임연구위원 **| 지정질문 디지털 대전환에 따른 청소년재단 서비스 변화** **이재영** 성남시청소년재단 사업본부장 **| 지정질문 예비 청소년지도자로서의 제안과 기대** **이수호** 예비청소년지도자

INDEX

토크콘서트

미래사회와 함께 할 알파세대 이해와 청소년계 환경 변화 5
김진호 한국방송통신대학교 청소년교육과 교수

청소년 미래인재 양성을 위한 국내외 청소년정책 11
이창호 한국청소년정책연구원 선임연구위원

디지털 대전환에 따른 청소년재단 서비스 변화 19
이재영 성남시청소년재단 사업본부장

예비 청소년지도자로서의 제안과 기대 29
이수호 예비청소년지도자

| 토크콘서트

미래사회와 함께 할 알파세대 이해와 청소년계 환경 변화

김진호
한국방송통신대학교 청소년교육과 교수

미래사회와 함께 할 알파세대 이해와 청소년계 환경 변화

-알파세대의 개념과 특성, 그리고 디지털 친화적 특성이 강한 알파세대와의 교육적 만남을 위한 청소년계의 변화 동향과 고민거리를 중심으로-

김진호 | 한국방송통신대학교 청소년교육과 교수

디지털 기술과 생성형 AI 등 새롭게 탄생하고 있는 혁신적 기술들은 지금까지의 틀거리들이 갖고 있었던 유용성을 과감하게 뛰어넘는 '새로운 가치'들을 세상에 내놓으면서 급격한 변화의 흐름과 물결들을 만들어 내고 있다. 그리고 한국사회의 다양한 조직들은 디지털 기술혁명과 함께 등장하고 있는(혹은 등장하게 될) 엄청난 변화의 흐름을 정확하게 포착하고, 그러한 변화의 흐름 속에서 조직의 생존과 번영, 발전을 위해 어떠한 변화와 변신, 그리고 파격적인 노력들이 필요한지를 궁리해 내기 위해 경쟁적으로 노력하지 않으면 안 되는 시대가 된 것 같다.

하지만, 실제로 우리나라의 청소년정책 현장에서는 디지털 기술혁명의 시대에 걸맞은 준비와 움직임들이 얼마나 구체적으로 일어나고 있는가? 그리고 거대한 시대적 흐름들이 청소년정책 현장에 주는 시사점은 무엇이며, 가능성과 한계는 무엇인지, 향후 청소년 기관과 조직의 발전을 위해서 어떠한 모습으로 변화가 필요한지 등에 대해서 심도 있게 고민하고 성찰하면서 구체적인 준비를 체계적으로 진행하는 기관들이 얼마나 있는가? 안타깝게도 이러한 질문들에 대해서 흔쾌히 긍정적인 답을 하기는 어려울 것 같다. 이러한 상황에서 "AI시대 이해와 미래사회를 대응하기 위한 청소년계의 전략적 역할"을 주제로 구체적인 쟁점들에 대해서 논의하고 토론하는 [성남 청소년 미래사회 콘서트]는 지금, 이 시대에 너무나도 중요하고 의미 있는 자리라고 생각한다. 특히 지자체 청소년정책을 대표하는 성남시청소년재단이 중심이 되어서 청소년정책 현장에서 일하고 있는 청소년계 지도자와 학계, 국회 및 시의원, 정책결정자 등이 함께 하는 자리를 만들어 내고, 디지털 기술혁명으로 인해 혁신적인 변화가 일어나고 있는 시대에 청소년정책의 현재 모습과 실상은 어떠한지, 앞으로는 어떠한 변화가 필요할 것인지에 대해서 허심탄회하게 논의하는 자리는 청소년활동 현장의 발전에 대한 기대치를 높이지 않을 수 없다.

특별히 오늘 이 자리에서 나에게 요청된 내용은 미래사회와 함께할 알파세대의 이해와 함께, 청소년계는 이와 관련하여 어떠한 움직임이 있는지에 대한 내용이다. 하지만 불행하게 패널로 초대받은 본인은 알파세대에 대해서만 전문적으로 연구하는 연구자가 아니기

때문에 알파세대에 초점을 맞춰서 알파세대의 특징에 대한 심도 있는 이해와 함께, 그들을 대상으로 한 청소년정책 현장의 흐름을 정확하게 이야기하기에는 한계가 있다는 점을 우선 말씀드린다. 대신 알파세대와 관련하여 많은 분들이 이야기한 내용들을 간략하게 정리하고, 디지털 기술과 청소년정책의 연결을 고민하는 디지털 청소년 사업(digital youth work)의 개념에 초점을 맞춰서 인공지능시대 AI 기술의 흐름 속에서 생각해 볼 필요가 있다고 생각되는 지점들에 대해서 몇 가지 개인적 의견을 제시하는 것으로 갈음하고자 한다.

우선 알파세대에 관한 내용이다. 알파세대(Generation Alpha)는 일반적으로 2010년 이후에 출생한 이들을 지칭하며, 어려서부터 기술적 진보를 경험하며 성장하는 세대라고 볼 수 있다. 즉, 인공지능(AI)과 로봇 등 기술적 진보에 익숙한 세대로서, 실제로 어려서부터 AI 스피커와 대화하면서 원하는 동요를 듣거나 동화를 읽어주는 서비스를 받으며 성장한 세대이다. 따라서 알파세대는 사람과의 소통보다는 기계와의 소통에 익숙하기 때문에 정서나 사회성 발달에 부정적인 영향이 일어날 수도 있다는 우려도 있다. 다양한 세대별 구분과 특징들을 간략하게 정리해 보면,

① 전기 밀레니얼세대(1981~1988, 만 35~43세) : 온라인 시대 개막, 1인 1휴대폰 도입,
② 후기 밀레니얼세대(1989~1995, 만 28~35세) : 스마트폰 시대 개막, SNS 보편화,
③ Z세대(1996~2008, 만 15세~28세) : 고등학생 1학년~사회초년생, 디지털 네이티브,
④ 알파세대(2009~, 만 15세 이하) : 중학교 3학년 이하, AI 네이티브, 초개인화 교육으로 요약되어 있는 것을 확인할 수 있었다.

그리고 알파세대의 부모들은 밀레니얼세대라고 할 수 있는데, 이들은 청소년기부터 인터넷을 사용해 모바일, SNS 등 정보기술(IT)에 능통하며, 자신들의 자녀에 대한 지출을 아끼지 않는 경향이 있는 것으로 나타났다. 결과적으로 오늘 토론회의 관심 대상인 알파세대의 관점에서 보면 MZ세대도 이미 한물간 늙은 세대(?)라고 할 수 있지 않을까? 어쨌든 이러한 알파세대에게는 매우 독특한 특징들이 있는 것으로 언급되는데, 대표적인 특징들로는

① 나의 취향에 소신을 갖고, 타인의 취향까지 존중한다는 것,
② AR글라스를 사용하고, 개인의 일상이 24시간 IT서비스에 기록되는 라이프로깅 시대를 살아가게 될 아이들이라는 것,
③ '헤이 시리'와 친구인 AI와 공존하는 세대,

④ 비대면이 편하고 DM과 유튜브만으로 소통이 가능한 세대,
⑤ 모든 것을 잘하는 것보다 나만의 어떤 것을 만드는 세대 등을 들 수 있다(노가영, 2023).

그리고 알파세대는 노는 방법에도 특징이 있는데, 그중 대표적인 것이 바로 콘텐츠를 소비하고 바로 본인의 생각을 동영상 제작 툴로 만들어 업로드한다는 점이다. 즉, 디지털 세상을 너무나 편안하게 생각하고, 그 속에서 생산과 소비가 동시에 이루어진다는 것인데, 그만큼 직접 설계하고 직접 참여하는 성향이 강하다는 것을 의미한다.

이처럼 새로운 감각기관과 라이프 스타일을 보여주는 알파세대와 어떻게 소통하고, 궁극적으로 이들과 어떻게 교육적으로 의미 있는 관계망들을 만들어 낼 것인가? 이 문제는 AI 시대에 새로운 감각기관을 가지고 있는 알파세대 청소년들과 직접 만나야만 하는 청소년정책 현장 종사자들에게는 너무나도 중요하지만, 골치 아픈 고민거리일 거로 생각한다. 이와 관련하여 일반적으로 알파세대와의 교육적 소통을 위해서는 공감을 끌어내는 능력으로 사람들을 포용하고, 넓은 유연함으로 이질적인 아이디어들을 결합해 새로운 것을 창조하는 능력(포용력과 유연함이 만드는 창의성), 융합적 사고, 생각하는 법을 가르쳐주는 교육 등이 강조되는데, 지금 우리 시대 청소년정책 현장에서는 이러한 포용력과 유연함을 만드는 창의성, 융합적 사고, 생각하는 법을 가르쳐 주는 교육이 얼마나 강조되고 있고, 또 얼마나 구체적으로 그러한 특징들이 구현되고 있는지에 대해서 고민해 볼 필요가 있다.

이와 함께 디지털 친화적 특성이 강한 알파세대와의 교육적 만남을 위해서는 청소년정책 현장 역시 디지털 대전환의 시대에 부합되는 방향으로 변화되어야 한다는 주장이 매우 강하게 등장하고 있다. 대표적인 것이 바로 제7차 청소년정책기본계획이라고 할 수 있는데, digital이라는 단어는 현재 청소년활동정책의 핵심적 키워드이자 화두가 되어 버렸다. 그리고 현재 디지털 기술은 청소년활동과 융합되면서 직접재, 보완재, 대체제 등 다양한 방식으로 디지털 기술이 청소년활동 현장에 적용되지 않으면 안 되는 것처럼 인식되고 있다. 하지만 이 지점에서 "수단과 목적"에 대한 관점 정리가 필요하다고 생각한다. 즉, 시대가 디지털 기술 기반으로 변화하고 있고, 디지털은 시대가 요청하는 트렌드이기 때문에 알파세대인 청소년과 만나기 위해서는 청소년활동이 그렇게 변해야만 한다는 것으로 들릴 때도 있다. 하지만 이는 자칫 "그렇게 변하지 않으면 모두 다 구식이고, 구닥다리이고, 비효율적이고, 뒤처지는 것이고, 그래서 잘못된 것이라는 주장"으로 들릴 수 있다. 하지만 청소년활동은 그 자체로도 본질적 특징을 갖고 있다. 그렇다면 청소년활동이 디지털 기술과 결합하여야 할 이유는 무엇일까? 디지털 기술이 도대체 뭐길래 우리는

이렇게 고민해야만 하는가? 청소년활동의 관점에서 봤을 때 디지털 전환은 수단인가 목적인가? 기술변화는 분명 방법론적인 측면에서의 변화를 만들어 낸다. 하지만 수단은 수단일 뿐이다. 디지털 기술혁명에 의해 만들어지는 어마어마한 기술 발전과 관계 맺기 방식의 변화는 분명 청소년활동과 청소년기관 운영에 신선한 충격으로 다가오고, 그중에 파격적인 혁신을 만들 수 있는 가능성이 무수히 많은 것도 사실이다. 하지만 기존의 청소년활동을 디지털과 연결시키는 것이 변화의 본질은 아니라고 생각한다. 청소년활동의 본질은 무엇일까? 토론자가 생각건대 청소년활동의 본질은 바로 "교육적 관계 맺기"와 "교육적으로 의미 있는 경험", 그리고 "성장"이다. "청소년-청소년", "청소년-청소년지도자", "청소년-청소년시설", "청소년-활동경험 대상" 간의 "소통"과 "교육적/사회적으로 의미 있는 연결고리"를 만들어 내고, 지속적으로 관계를 유지하면서 "청소년의 긍정적인 성장과 발달"을 지원하는 것이 청소년정책/청소년사업의 본질이다. 그리고 이러한 것을 잘하기 위해서 우리는 다양한 프로그램들을 수단으로 활용하는 것이다. 기술결정론적 관점에서 청소년활동의 변화와 혁신을 말하는 것이 설득력은 있지만, 수단이 목적이 되는 것처럼 그 방향이 잘못 설정되었을 경우 치명적인 오류를 범할 수도 있다. 디지털 기술과 청소년활동의 결합/융합은 디지털 친화적 특성이 강한 알파세대와의 교육적 만남을 제대로 잘 만들어 내기 위한 수단으로서 의미를 갖는 것이지, 그 자체가 목적은 아니라고 생각한다.

마지막으로 디지털 친화적 특성을 가진 청소년들과 교육적으로 의미 있는 관계망을 전문적으로 만들어 내기 위해서는 청소년정책 현장 종사자의 변화가 필요하다. 차별적 특성을 가진 알파세대의 특성을 정확하게 꿰뚫어 보고, 그들에게 필요하고 요구되는 교육적 경험을 전문적으로 제공할 수 있는 능력과 스킬, 테크닉들을 능수능란하게 만들어 낼 수 있어야 한다. 특히 지금까지 경험해 보지 못한 까다로운 특성과 니즈들을 갖고 있는 알파세대 청소년들의 마음을 사로잡기 위해서는 평범한 수준의 프로그램이어서는 안 된다. 감동까지 만들어 내기 위해서는 더더욱 평범한 수준의 프로그램이어서는 안 되며, 기대치를 초월하는 수준까지 치고 올라갈 줄 알아야 한다. 청소년지도자들이 그러한 수준 높은 프로그램들을 디자인하고 운영할 수 있는 능력을 갖추었을 때, 시대적 흐름에도 부합되고 알파세대 청소년들의 마음을 사로잡는 프로그램, 알파세대 청소년들의 생각 코드와 일치되는 매력 넘치는 청소년시설/공간이 만들어질 수 있지 않을까 생각한다.

| 토크콘서트

청소년 미래인재 양성을 위한 국내외 청소년정책

이창호
한국청소년정책연구원 선임연구위원

청소년 미래사회 콘서트 패널 토론[1)]

이창호 | 한국청소년정책연구원 선임연구위원

1. 디지털 인재양성을 위한 국내외 정책 동향

정부는 관계부처 합동으로 2022년 8월 디지털 인재양성 종합방안을 발표하였다. 디지털 분야의 영재 육성과 디지털 분야의 학습지원 등을 통해 향후 5년간(2022~2026년) 100만 디지털 인재를 양성하겠다는 것이 그 목표이다. 이를 위해 초, 중, 고교에서 소프트웨어와 AI 교육을 확대하고 소프트웨어 중심 대학을 육성하고자 한다. 정부의 디지털 인재양성 정책은 크게 고도화된 디지털 전문 인재양성, 도메인 분야에 디지털 기술을 적용하는 인재, 일상에서 디지털 기술을 활용하는 인재, 교양 차원의 디지털 이해 제고로 구분해 볼 수 있다.

과학기술정보통신부(과기정통부)는 2023년 초 디지털 인재양성을 위한 계획을 발표하였다. 보도자료에 따르면, 과기정통부는 소프트웨어 중심대학을 확대하고 인공지능 관련 대학원을 추가로 선정하기로 했다(과학기술정보통신부 보도자료, 2023.1.19.). 이 밖에 청년을 대상으로 디지털 교육을 확대하며 사이버보안전문가 양성도 활성화할 계획이다. 또한 학생들의 인공지능 교육을 위해 초, 중등 인공지능 선도학교도 선정해 운영하기로 했다.

교육부 또한 2023년 2월 디지털 기반 교육혁신 방안을 발표하면서 디지털 인재양성을 위한 정책적 기반을 마련하고자 하였다(교육부 보도자료, 2023.2.23.). 이를 위해 학생들에게 스마트기기 보급을 확대하고 AI기반 학습지원프로그램을 확대할 계획이다. 아울러 디지털 선도학교를 운영하며 디지털 기술을 학교 수업에 적극적으로 실천하는 선도교사단을 선발하여 이들을 동료연수 및 정책 수립에 적극 활용할 계획이다.

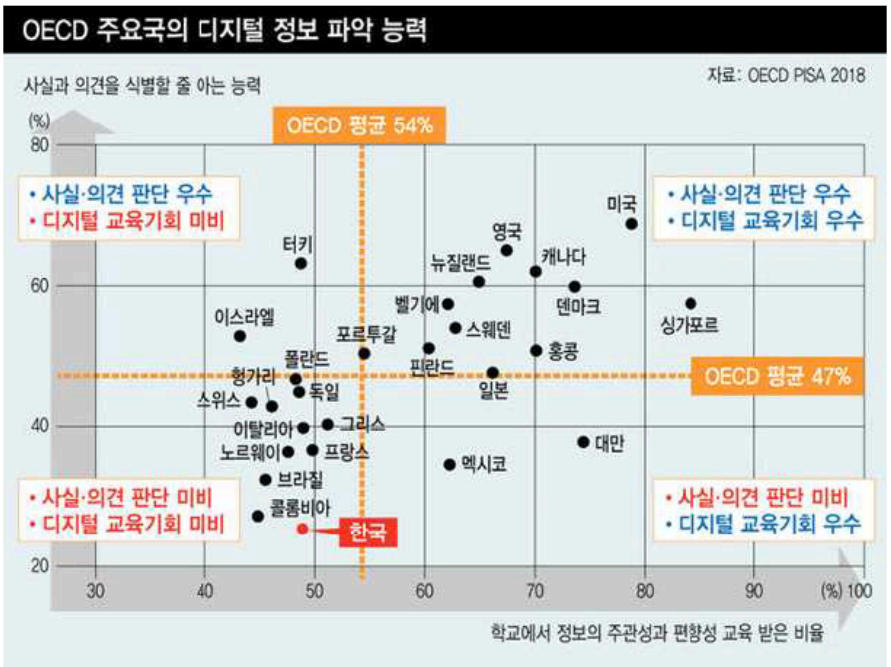
유럽연합위원회는 2020년 9월 '2021-2027 디지털 교육 액션 플랜(DEAP)'을 채택한 바 있다, 이 플랜에서 제시된 두 가지의 우선적 전략은 디지털 교육 생태계 개선과 시민들의 디지털 역량 강화이다(European Commission, 2020, p.2). 위원회는 유럽연합 청소년의 디지털 역량 강화를 위해 다음과 같은 목표를 설정하였다. 컴퓨터 및 정보 문해력에서 성적이 낮은 8학년 학생들에 대해서는 2030년까지 그 비중이 15% 미만이 되도록 목표로 삼았다. 또한, EU 디지털 10년 정책 프로그램인 2030년 '디지털 나침반'을 통해 2030년

1) 본 토론 내용은 필자가 연구책임자로 참여한 한국청소년정책연구원 2023년 고유과제 <청소년 디지털 인재를 어떻게 양성할까?>를 바탕으로 구성하였다.

까지 16세에서 74세까지의 유럽인의 80%가 적어도 기본적인 디지털 역량을 갖추도록 하는 것을 목표로 삼았다. 2021년에 고용된 ICT 전문가 중 여성의 비율이 19.1%에 불과하며, 2020년에는 과학, 기술, 공학 및 수학(STEM) 분야에 등록된 학생 중 여성 비율은 31.3%였기 때문에 이 문제를 해결하기 위해서 유럽 청소년의 디지털 역량 강화에 있어 성별 격차를 줄이는 것도 중요한 목표이다(European Commission, 2020, p.5). 또한 이 실행계획에는 디지털 분야에서의 인턴십 강화, 허위정보에 대응하는 능력 개선, 디지털 기술을 활용한 융합교육 강화 등이 포함돼 있다.
(자세한 내용은 보고서 참조)

2. 청소년의 디지털 역량 수준

디지털 강국이라는 명성과는 달리 우리나라 청소년의 디지털 역량수준은 OECD 국가 중에서도 낮은 수준이다([그림1]). 2018년 실시한 국제학업성취도평가(PISA)에서 사실과 의견을 구분하는 역량을 측정한 결과 한국 학생들의 정답률은 25.6%에 불과했다. OECD 평균 47.4%에 크게 못 미치는 수준이다(김나영, 2021). 디지털 리터러시 교육 경험도 OECD 평균에 비해 낮게 나타났다. 온라인정보의 신뢰 여부를 결정하는 방법에 대해 교육을 받은 한국 학생은 55.0%로 OECD 평균 69.3%보다 낮았고, 피싱이나 스팸메일을 식별하는 교육을 받았다고 응답한 한국 학생의 비율은 34.7%로 OECD 평균 41.2%에 미치지 못했다.



[그림 1] OECD 주요국의 디지털 정보능력[2)]

학습목적으로 디지털 기기를 활용하는 학교에서 교육 경험도 OECD 국가들에 비해 매우 낮았으며 디지털 기기에 대한 흥미도 비교적 낮은 것으로 조사됐다(김혜숙외, 2020). 한국학생들의 읽기 역량은 전반적으로 뛰어나지만 디지털 문해력은 낮은 것으로 나타난 것이다.

청소년들은 온라인 공간에서 필요한 정보를 잘 찾기는 하나 온라인공간에서의 참여활동이나 이슈를 파악하는 능력은 다소 낮은 것으로 조사됐다([그림2] 참조). 특히 디지털 콘텐츠를 제작하고 편집할 수 있는 능력은 예상과 달리 매우 낮아 이에 대한 대책이 필요하다.

한국지능정보사회진흥원의 조사결과'온라인상에서 필요한 정보 및 콘텐츠를 잘 찾을 수 있다'고 답한 10대 청소년 비율은 82.3%에 달했고 '온라인상에서 획득한 정보가 신뢰할 만한지 판단할 수 있다'고 응답한 비율은 66.9%로 높았다(과학기술정보통신부·한국지능정보사회진흥원, 2023). 하지만 온라인상의 개인정보보호나 프라이버시 관련한 이슈를 파악하고 있다고 답한 비율은 절반가량인 53.1%였고 디지털 콘텐츠를 제작하고 편집할 수 있다고 인식한 비율은 46.9%로 절반에도 못 미쳤다. '온라인상에서 사회문제에 대해 인식하고 참여할 수 있다'고 답한 비율도 55.3%에 머물렀다.

[그림 2] 청소년 디지털 사용역량3)

3. 미래 청소년활동을 위한 지자체의 역할

청소년 디지털 인재를 양성하기 위해서는 기업, 교육청, 학교, 청소년시설과의 연계와

2) 출처: 한겨레('21.5.16) 피싱 메일 몰라?..한국 청소년 '디지털 문해력' OECD 바닥 '충격'
3) 출처: 과학기술정보통신부·한국지능정보사회진흥원 (2023). 2022년 스마트폰 과의존 실태조사 보고서, 86쪽.

협력이 필요하다. 특히 지자체는 기업이 학교나 청소년 시설에 청소년의 디지털 역량을 강화하기 위한 물적, 인적 인프라를 제공할 수 있도록 나서야 한다.

기업은 청소년이 참여할 수 있는 인턴십 프로그램을 온, 오프라인으로 운영할 필요가 있다. 프로젝트 중심의 실무형 프로그램으로 만들어 청소년이 창의성을 발휘할 수 있도록 해야 한다. 이 과정을 통해 청소년에게 진로체험의 기회를 제공할 수도 있다. 영국의 경우 정부가 직접 나서 학생들이 디지털 기업에서 인턴 활동을 하도록 장려하고 청소년의 직업 및 진로 체험의 기회를 확대하고 있었다.

기업의 디지털 전문가가 청소년 멘토로 활동할 수 있다. 기업의 멘토가 코딩 등 분야에서 학교 동아리나 청소년시설 프로그램 활동에 도움을 줄 수 있으며 일대일로 지도도 가능하다. 이 과정을 통해 기업이 가진 노하우를 청소년이 충분히 전달받을 수 있다.

기업은 또한 기부를 통해 청소년 시설에서 코딩이나 소프트웨어 교육에 필요한 기자재를 지원할 수 있다. 학교나 청소년 시설에서 교육기자재를 구입하는 것이 행정 처리가 복잡하고 여러모로 번거로우며 비용이 많이 들기 때문에 기업의 기부는 학교나 청소년시설의 디지털 인프라 구축에 크게 기여할 수 있다. 특히 기업은 후원을 통해 청소년이 디지털 창작물을 발표하고 공유할 수 있는 기회를 많이 제공할 필요가 있다.

기업의 후원하에 전문 인력을 양성하는 것도 병행돼야 한다. 전문기관의 운영은 프랑스의 에콜 42의 경우를 참고하여 학생들이 직접 학습활동을 설계하고 동료들과 협업하여 프로젝트를 진행하는 식으로 학생 중심의 운영이 될 필요가 있다. 또한 학생들이 컴퓨터 지식이 전혀 없어도 즐겁게 코딩과 프로그래밍을 배우고 창의력을 발휘할 수 있도록 해야 한다.

4. AI 시대 필요한 역량

AI 시대에 청소년에게 필요한 능력은 창의성, 문제해결능력, 협업능력, 디지털 미디어 리터러시 등 여러 가지가 있다. 이 중에서 비판적 사고능력이 무엇보다도 중요하다. 디지털 미디어 리터러시의 중요한 구성요소 중 하나는 디지털 미디어에 대한 이해 및 비판능력이다. 대표적인 생성형 인공지능인 챗GPT가 확산되면서 이를 업무나 연구에 활용하는 사례들이 늘고 있다. 하지만 챗GPT가 내놓는 답변이 사실과 맞지 않는 경우도 있어 답변 내용에 대한 철저한 검증이 필요하다. 특히 챗GPT는 기존에 있는 정보를 학습하여 새로운 정보를 생성하기 때문에 주어진 질문에 대한 정확한 답변을 하는 것이 아니라 매우 그럴듯한 답변을 한다. 대표적인 예가 언론에 자주 보도되었던 세종대왕의 맥북프로던짐사건이다. 초창기에는 조선시대에 실제로 일어난 것처럼 묘사하여 챗GPT의 신뢰성에 대한 논란이 일기도 했다. 이 외에도 챗GPT가 존재하지 않는 문헌을 제시

하거나 엉터리 정보를 제공하는 사례들이 많았다. 이처럼 잘못된 정보나 거짓인 내용을 마치 진실인 것처럼 말하는 이른바 '환각' 현상이 생성형 AI의 중요한 문제점으로 지적되고 있다. 더구나 AI를 활용하여 가짜 인물이나 이미지를 합성하는 딥페이크 기술이 악용되는 사례도 늘고 있다. 이 때문에 허위조작정보시대에 필요한 정보판별과 검증 능력이 AI 시대에도 매우 중요한 역량이 되고 있다.

이러한 비판적 사고능력을 함양하기 위해서는 챗GPT와 같은 생성형 인공지능의 특성을 잘 이해할 필요가 있다. 챗GPT가 주어진 질문에 대한 정확한 답을 제공하는 매체가 아니라 기존 정보를 종합하여 질문의 맥락에 가장 적합한 답을 제공하는 매체인 것을 알아야 한다. 이러한 매체의 특성을 이해한 후 실제로 챗GPT를 활용하여 다양한 질문을 한 후 답변 내용이 사실에 맞는지 검증하려고 노력할 필요가 있다.

최근 허위조작정보가 범람하면서 팩트체크에 대한 관심이 높아지고 있다. 팩트체크를 할 수 있는 사이트가 운영되거나 청소년을 대상으로 팩트체크대회도 열리고 있다. 챗GPT를 포함한 생성형 AI 시대에도 답변에 대한 사실여부 확인은 매우 중요하다. 기존에 열리는 팩트체크 대회에도 생성형 AI를 포함하여 이용자들이 정보에 관한 판단 능력과 검증 능력을 함양할 수 있도록 해야 한다.

| 토크콘서트

디지털 대전환에 따른 청소년재단 서비스 변화

이재영
성남시청소년재단 사업본부장

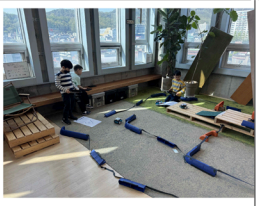
디지털 대전환에 따른 청소년재단 서비스 변화

이재영 | 성남시청소년재단 사업본부장

1. 청소년 미래사회체험관; 디지털교육 인프라 6개소 구축

4차 산업혁명은 놀라운 속도로 진행되고 있으며, 이에 대한 청소년의 미래 핵심역량 강화를 위한 교육은 더 이상 선택이 아닌 필수적인 요소가 되어가고 있다. 이에 따라 성남시청소년재단(이하 재단)은 4차산업 특별도시에 위상에 걸맞게 성남시 청소년들의 미래 진로 선택에 있어서 더 나은 경험과 선택을 할 수 있도록 인공지능체험관, 메이커스페이스, 4차산업 진로체험관 등의 다양한 이름을 걸고 '청소년 미래사회체험관'을 도심별로 청소년수련시설 안에 총 5개소를 구축하여 운영하고 있으며, 올해 중원청소년수련관 1층 로비에 추가 구축할 예정이다.

신도심 : 4개소			
분당판교수련관	분당정자수련관	분당서현수련관	분당야탑수련관
2017년 개소	2018년 개소	2023년 개소	2023년 개소
웹젠 '코딩공작소'	메이커스페이스 '뚝딱LAB'	4D 체험관 '상상플러스'	인공지능(AI) 체험관
•코딩동아리 연계 디자인씽킹 프로젝트 •블록코딩, 아두이노 등	•3D 프린팅, 제품 기획, 창작 디자인, 시제품 제작 등 창작 공간 운영	• AR·VR 체험 • 3D 모델링 • VR 코딩 체험	• 코딩교육, 로봇체험 • 자율주행, 빅데이터 • 메타버스, VR/AR

원도심 : 2개소			
은행동문화의집	중원청소년수련관		
2022년	2024년 11월 예정		
미래놀이터	4차산업 진로체험관		
			
• 문자/LED전광판만들기, 엠봇 레이싱 • 로봇, 코딩, 메타버스, 3D펜	• 스마트시티 : 시스템 반도체, 마이스터, 드론게임, 바이오헬스 • VR 직업체험 : VR게임개발자, 가상공간 디자이너, 나노로봇 수술전문의, 웨어러블 로봇공학자, 동물재활공학사, 해양드론 전문가 등 • AI 체험 : 생성형AI 기반 프로젝트 학습 • 퓨처랩 : AI·코딩, 자율주행, 로봇, 데이터		

[그림 1] 성남시청소년재단 디지털 인프라 및 콘텐츠 제공 현황

먼저 신도심의 분당야탑청소년수련관은 인공지능체험관 인프라를 통해 초등 청소년에게 코딩교육, 자율주행, 로봇체험 등 AI 기반 맞춤형 교육을 제공하여 인공지능 교육의 문턱을 낮추었다. 특히, 초등 6학년을 대상으로 인공지능의 원리를 이해하고 인공지능을 활용하는 체험학습과정을 개발하여 올해 본격 시행 중이다.

또한, 도심 간 균형 있는 청소년들의 미래 성장을 지원하기 위해 미래사회에 다양한 진로를 고민할 수 있는 4차산업 진로체험관을 민선8기 공약사업으로 원도심에 새롭게 구축하고 있다. 미래 성남을 주제로 스마트시티 구축, VR 직업체험, AI 체험, 퓨처랩 등 4차산업 핵심 기술을 접할 수 있는 체험 및 교육공간을 올해 안에 중원청소년수련관에서 만나볼 수 있다.

재단은 청소년들이 도심 간 격차 없이 균형 있게 설치된 디지털 인프라와 서비스를 멀리 가지 않아도 청소년수련관과 문화의집에 방문하면 다양한 놀이, 활동, 체험, 학습과 더불어 누릴 수 있도록 하는 것이 모토이며, 이를 통해 디지털 기술 역량과 창의력 등 미래 핵심역량을 기를 수 있도록 노력하고 있다.

2. 청소년 디지털 강화 교육; 학교교육과정 연계 등 디지털 체험·교육 프로그램 운영

재단은 미래사회체험관 인프라를 활용한 사업을 포함하여 특색있는 디지털 역량 프로그램을 다양하게 시도하고 있다. '청소년과 함께 만드는 Meta-Play' 사업은 메타버스와 3D 기반 실습교육과 크리에이터 교육을 제공하여 3D기반의 신산업을 이해하고 디지털 역량 성장을 통해 미래 창의융합형 인재 양성에 지원하고 있다. 성남시 소재기업인 엔닷라이트와 협력하여 성인들도 구현하기 어려운 3D 모델링 기술을 게이미피케이션을 통해 나만의 3D콘텐츠를 만들고, 메타버스 게임에 적용하는 등 청소년들의 흥미와 융합적 사고를 이끌고 있다.

이는 청소년재단에서 부족한 인프라와 기술을 지역사회 기업과의 파트너십을 통해 보완하고 있다는 점이 특색있다고 할 수 있다. 이 밖에도 미래사회에서 예상되는 가상현실을 구현하기 위한 기초 작업과 가상현실 공간에서의 중독과 의존, 디지털 윤리교육도 프로그램 안에서 종합적으로 다루고 있다.

아울러 성남시, 성남교육지원청과 함께 성남미래교육의 큰 축으로 학교 교육과정 안에서 필요한 디지털 역량을 청소년수련시설에서 종합적으로 지원한다는 점에서도 차별점을 둘 수 있다.

	AI·코딩·3D모델링	메타버스	융합
학교교육과정 연계 디지털역량교육	성남AI캠퍼스, 로봇활용교육, 3D펜활용교육, 코딩교육, M&M스쿨/아카데미 등	메타버스 생태전환교육, 메타 서바이벌, 내가 만드는 메타버스, 메타플레이, Green 유니버스 등	환경에너지 과학교실 (나노기술) 창의융합교실 (빅데이터-천체-도예) 천문아카데미
디지털 인프라 기반 청소년활동	4차산업 지원사업[STEAM US](천체, VR/AR, 빅데이터, 인공지능, 피지컬코딩, 목재메이커, SW코딩, 수학융합활동 등), 창의융합디자인 플레이스, 4D체험 상상플러스, 메이커, 코딩, 디지털 목공, 디지털 리터러시, SW융합코딩, AI-SW천문캠프, SW코딩교육, 4P-LAP 등		

[그림 2] 디지털 역량 강화 교육 및 활동 사례

3. 디지털 시민·인성교육; 사회정서학습(SEL), 인성교육, 사이버폭력 예방교육, 게임과몰입 예방교육, 디지털 리터러시 등

재단은 청소년들이 디지털 대전환시대에 잘 적응하고 주도해 나갈 수 있도록 다양한 영역의 디지털활용 교육을 양적으로만 지원하지 않고, 기술교육에만 치중함으로 발생할 수 있는 청소년의 정서와 인성 분야의 교육 공백을 메우는 프로그램까지 균형있게 다루고 있다.

특히 올해부터 신규사업으로 학교교육과정과 연계하여 인성교육(초5, 중1), 사이버폭력 예방교육(초5), 게임과몰입 예방교육(초4) 등을 약 240학급에 제공하면서 디지털 시대를 살아가는 청소년들에게 정보윤리의식을 높이고, 공감적 의사소통 능력과 사회적 책임감 등을 키우며 건강한 시민으로 성장해 나갈 수 있도록 지원하고 있다.

또한, 재단은 2023년 전국 최초로 하버드 사회정서 교육심리학 박사팀과 사회정서학습(SEL, Social and Emotional Learning) 프로그램을 개발하였고, 2024년 올해부터 학교라는 사회에 첫발을 내딛는 초등학교 1학년 81학급을 대상으로 건강한 학교생활 적응을 돕는 본 프로그램을 제공하기 시작했다.

사회정서학습
KBS경인 방송 장면

사회정서학습
[행복한 마음코딩 교실]

사이버폭력예방교육

[그림 3] 디지털 인성·시민교육 프로그램 사례

사실 사회정서학습은 미국, 영국, 호주, 싱가포르 등 교육 선진국에서는 이미 시행이 되고 있었던 방식이고, 우리나라는 최근에야 사회정서학습에 주목하고 있는 상황이며, 재단은 코로나19 팬데믹 이후 관계맺음 단절로 인해 우리 청소년들이 일상생활과 학교생활 모두 심리정서적으로 적응에 어려움을 겪고 있다는 점에 주목하여 2023년 이 프로그램의 도입 결정과 시범운영을 통해 2024년 정식으로 시작하게 됐다. 현재 초등학교 현장의 반응과 수요가 뜨거운 상황으로 올해 운영 결과와 현장의 수요를 재확인하여 초등 1학교 전 학년 대상 확대 또는 학년 다변화를 통해 사업을 점진 확대해 나갈 계획이다.

4. 데이터 기반 청소년 사업관리 및 업무지원 시스템;
청소년 빅데이터 플랫폼, 청소년 역량관리 플랫폼, 학교밖 청소년 자립지원 플랫폼, 생성형 인공지능(AI) 직무역량교육 등

재단은 인공지능(AI)과 빅데이터라는 용어와 정책이 다소 생경하고 어렵게 느껴지던 시점인 2019년부터 청소년 관련 데이터 수집과 관리에 대한 중요성에 주목하고, 사업과 업무 시스템에 어떻게 인공지능과 빅데이터를 활용하고 반영할 것인지에 대한 고민을 시작했다. 그 첫 스텝으로 2019년 성남시의 모든 청소년 데이터를 수집, 축적, 관리하는 빅데이터 플랫폼(BIGTA)을 구축하고 시민의 데이터 접근성을 향상시킴과 동시에 청소년 데이터의 가치를 높이면서 맞춤형 정책을 구현하기 위한 증거기반으로 매우 효과적으로 활용하고 있다.

이어, 2021년에는, AI를 활용해 청소년활동의 효과성과 청소년 개개인의 역량 변화를 분석하고 진단하여 리포트로 생성, 제공하는 '청소년역량관리플랫폼 에이플 Ai+'를 전국 청소년수련시설 최초로 도입하고 활용하고 있다. 이는 인공지능 시대 도래에 따라 청소년 활동에 대한 객관적이고 과학적인 데이터를 기반으로 청소년활동과 사업의 효과성, 중요성을 입증해 나가야 한다는 책무와 신념, 그리고 청소년활동 현장에도 AI 기반의 업무 시스템이 도입될 수밖에 없다는 시대적 흐름을 선도해 나가고자 했던 의지의 산물로 볼 수 있다.

현재, 에이플 Ai+는 2023년 기준 역량평가 데이터 누적 6,023건에 달하고 있고, 청소년 활동을 통해 청소년의 역량 효능감이 증가하고 있음을 확인하고 있으며, 지속적인 모니터링과 보완을 통해 고도화하고 있는 상황이며, 어떻게 하면 성남시청소년재단에 갇히지 않고 더 넓은 지역이나 업무 시스템으로 확장할 수 있을까에 대한 고민에 놓여 있는 상황이다.

청소년빅데이터 플랫폼 BIGTA	청소년역량관리 플랫폼 에이플 Ai+,	학교밖 청소년 자립지원 플랫폼
2019년	2021년	2022년
성남시 청소년·청년 관련 데이터 아카이브	성남시 청소년 4대 역량 분석 및 개인별 리포트 제공	박람회 등 행사, 통합정보 제공, 자립지원활동, 개별 이력관리 및 포트폴리오 제공

[그림 4] 데이터 기반 청소년 사업관리 시스템 사례

또한, 재단은 디지털 환경에서 탄생한 '디지털 온리(Only)'세대인 알파세대 청소년들의 특징을 이해하고 성장을 지원하는 청소년지도자들에게 기존과 달라진 새로운 역할과 활동이 요구되고 있다. 더불어 인공지능(AI)이 청소년업무 체계 안으로 들어오기 시작하면서 이 또한, 새로운 관점의 업무방식으로 전환이 요구되고 있다는 점에 문제의식을 느끼고 이러한 문제상황을 헤쳐나 나가기 위해 전 직원 대상 생성형 인공지능(AI) 교육을 추진 중이다.

인공지능의 기본원리 이해를 통해 인공지능을 도구 삼아 사업과 업무에 실질적으로 반영할 수 있도록 돕는 교육을 진행할 계획인데, 특히 이 교육이 의미 있는 것은 국내 최초의 AI에이전트 기업이면서 2023년 과학기술부에서 글로벌 ICT 미래 유니콘 기업으로 선정된 뤼튼테크놀로지스의 지원을 받아 추진될 예정으로, 뤼튼테크놀로지스는 재단과 협약(MOU)을 통해 성남시 청소년의 AI 교육을 전폭적으로 지원함과 동시에 생성형 AI를 활용한 새로운 청소년교육 모델을 우리 재단과 공동으로 개발하고 함께 추진하게 될 것이다.

5. 미래산업 기반 청소년·청년 지원사업;

[2024년 신규사업] 성남 미래산업멘토단 '성남NexterZ', 청년창업 아이디에이션 4.0, 성남시청소년게임개발대회

그동안 청소년 진로체험·교육의 큰 축은 최대한 다양한 직업세계에 대한 이해와 체험 기회 제공을 통해 진로설계를 돕는 것이다. 그러나 4차산업의 가속화, 직업세계

다변화와 직업가치관의 변화, 더 나아가 불확실성, 급변성, 복잡성이 수반되는 미래사회를 대비할 수 있도록 돕는 새로운 시도의 진로교육 모델이 필요해졌다.

미래산업 멘토단 NexterZ(넥스터즈)

아이디에이션 4.0

성남시청소년게임개발대회

[그림 5] 미래산업 기반 청소년·청년 지원사업 사례

특히, 디지털분야, 신산업 분야에 대한 청소년의 진학과 직업 선호도가 급증하는 추세에 발맞춰, 재단은 미래산업분야에 대한 체계적이고 실제적인 교육이 가능한 환경을 만드는 성남미래산업멘토단 '성남NexterZ(넥스터즈)'사업을 2023년 하반기부터 기획하고 2024년 신규 정책으로 추진하고 있다.

NexterZ(넥스터즈)는 '다음'을 생각하고, Z세대의 성장을 돕는 사람들이라는 의미를 내포하고 있으며, 국내Top50, 글로벌 유니콘 기업, 유망 스타트업의 현직자가 50명 멘토로 참여하며 4차산업 특별도시인 성남시의 청소년 미래교육을 주도하게 된다. 멘토들은 YouTube, 아마존웹서비스, 야놀자, 구글코리아, 하이브, NCSOFT, 카카오엔터테인먼트, 에이블리코퍼레이션, (주)몰로코, 프렌트립, 원티드랩, 휴톰, 뤼이드, 에프앤에스홀딩스 등에 종사하고 있다.

아울러 그동안 진로교육이 중학생 중심으로 치중되어 있었다면 본 사업은 미래산업 분야에 대한 진학과 진로를 고민하는 고등학생 동아리 중심으로 콘텐츠(C), AI(A), 로봇(R), 데이터(D) 영역 등에 대한 미래산업 교육을 지원한다. 현재 성남시 관내 10개 고등학교의 뜨거운 호응과 참여로 성공적으로 추진되고 있으며, 향후에는 관내 36개 전체 고등학교로 확대 지원할 예정이다.

이 밖에도 재단은 신규사업으로 엔닷라이트, KAIST 김재철 AI대학원, 미국 산타클라라 대학교, 가천 메이커시티 등과 연계하여 성남 청년이 미래산업 IT혁신기술분야 트렌드를 파악하고 기술을 습득하여 취창업 전략까지 수립할 수 있도록 지원하는 '청년창업 아이디에이션4.0' 사업을 추진한다. '청년창업 아이디에이션4.0'은 창업

아이디어 공모, XR 관련 전문교육, 해커톤을 거쳐 올해 8월 미국 실리콘밸리 등 산타클라라와 플러턴시로 아이디에이션 투어를 진행한다.

또한, (재)게임인재단의 지원으로 제1회 성남시 청소년게임개발대회를 개최하여 미래 게임분야 인재 발굴에도 지원하고 있다.

디지털 대전환이라는 시대 상황에 직면하며 느끼는 위기의식과 부담감을 함께 공유하고, 슬기롭게 헤쳐 나갈 수 있는 해법을 모아보는 오늘 이 자리가 의미 있게 진행되길 기대하며, 성남시청소년재단은 앞으로도 시대 변화를 주도하고 청소년재단으로 역할을 다해 나가겠다.

| 토크콘서트

예비 청소년지도자로서의 제안과 기대

이수호
예비청소년지도자

예비청소년지도자로서의 제안과 기대

이수호 | 예비청소년지도자

1. Z세대와 알파 세대의 동질감과 큰 차이는?

이제 MZ(엠지, 엠제트)세대에 이어 잘파(Zalpha)세대가 찾아왔습니다. 개인주의, 자이낸스(Zinance), 포토프레스(PhotoPress) 등이 이들의 특징을 대표하는 용어로 이해하시면 되겠습니다. 세대가 바뀌면서 가장 영향을 많이 받고 그 중심에 있는 연령대가 바로 청소년기이지 않나 싶습니다. 또 청소년기 하면 학생, 학생이라 하면 청소년기를 일반적으로 말하게 되다 보니, 학생 스스로가 생각하는 관점도, 학생을 바라보는 관점의 변화도 앞서 말씀드린 용어들로 정리할 수 있다고 느낍니다.

Z세대와 알파 세대, 학교생활에서 차이점이 나타난 것 같습니다. 제가 초등학교부터 고등학교에 다닐 당시에만 해도 전교 1등이나 운동을 잘하는 친구들이 인기가 많았다면, 최근에는 SNS 또는 유튜브 구독자를 많이 보유한 친구가 대개 인기 학생으로 불리는 것 같습니다. 생활적인 면이나 특징적인 부분에서도 튀지 않거나 모난 부분 없는 '보편적인 학생'이 많았다면, 최근에는 자기 자신의 장점과 특징이 무엇인지 잘 알고 이에 맞게 행동하는 '독특한 학생' 또는 '두드러지는 학생'이 점점 더 수면 위로 떠오르고 있다는 생각이 들었습니다.

수업 내용과 기자재에서도 변화가 적지는 않다고 생각합니다. 교실 한 반을 구성하는 학생의 수가 제가 학교에 다닐 때와는 다르게 정말 많이 줄었고, 수업에서 스마트기기를 적극적으로 활용하는 모습도 확인할 수 있었습니다. 이전에는 선생님께서 컴퓨터와 TV를 통해서만 수업 자료를 확인하면서도 저희는 컴퓨터를 만질 일이 적었다면, 이제는 다양한 수업에서 태블릿을 활용하는 모습이 자연스럽고 주를 이루는 것 같습니다. 교과목에서도 국영수사과 위주의 수업을 진행하면서 학력의 강화를 높이는 모습들이 많이 보였다면, 2025년도부터 교과 내용에 코딩 수업을 의무적으로 도입하는 등 인공지능과 디지털에 관련된 수업 방식과 형식이 늘어나는 부분에서도 많이 달라졌다고 생각합니다.

다만 청소년지도, 청소년활동의 관점에서 생각해 볼 때, 디지털이라는 환경과 문화에 온전히 스며들어 생활하는 점에 있어 과연 알파 세대 청소년에게 만약 스마트기기를 일절 사용할 수 없는 상황이 발생한다면 얼마나 잘 대응할 수 있을까 하는 의문이 들었

습니다. 예상하지 못한 상황에서 극복하고 이겨내는 힘을 기르는 것도 청소년 시기에 습득해야만 하는 중요한 영역이자 역량이기 때문에 디지털 환경과 이에 따르는 기술력을 사용하지 못하는 제한적인 상황에 대처하는 방법을 기를 필요가 있다고 생각합니다.

디지털 역량이 청소년에게 당연하게 여겨지고 있고, 우리 사회 또한 정말 많은 영역에서 디지털로의 전환이 이루어지고 있는 가운데 앞서 말씀드린 대로 디지털이 제한되는 상황이 예상치 못하게 발생한다면 이를 슬기롭게 대응할 수 있는 사업과 프로그램을 통해 청소년의 균형적인 성장을 도모하는 방법 또한 함께 모색하는 것이 필요할 것 같습니다.

2. 디지털 대전환 속에서 필요한 청소년학과 전공교육은?

'현장과 연결되는 내용의 전공교육'이라는 큰 밑그림을 바탕으로 저희가 앞으로 만날 청소년에게 제공하는 서비스를 어떻게 하면 그들의 관점에서 만들어 낼 수 있을지가 고민되어야 합니다. 청소년지도사, 또는 청소년상담사가 되고 싶어서 청소년학을 배우고자 대학교에 들어왔고, 4년이라는 시간 동안 청소년이라는 대상에 대해서 졸업전까지 계속 공부합니다.

이론을 통해 청소년이란 어떤 존재이고 어떤 특성을 가지는지에 대해서 취업 준비를 하기 전까지 계속 배우지만 그런 이론을 통해서 저희가 직업인으로서 청소년에게 무엇을 제공할 수 있지를 명확하게 배우지는 않아요. 차라리 상담계열로 진로를 정한 학생들이라면 전공과목 속에서 상담이론과 여러 가지 상담기법을 배우는 것 자체만으로 필요한 준비를 하고 있다고 볼 수 있지만, 저처럼 활동 계열로 취업을 준비하는 학생들이라면, 솔직하게 대외활동을 하면서 한 번쯤은 전공과목의 활용이 아쉬운 경험이 있을 겁니다.

청소년학이 어떻게 생겨났고, 청소년 복지의 근원은 무엇이며, 청소년활동의 근간을 만들어 내는 모형과 이론이 실제로 현대사회의 청소년을 위한 서비스를 개발하는 데 얼마나 영향을 미칠까요? 청소년의 문화는 그 시대, 그 세대 청소년이 가장 잘 알고 있는 것인데. 청소년 문화론에서 얼마나 문화를 잘 파악할 수 있을까요?

이론과 역사를 배우는 것이 의미 없다고 말씀드리고 싶은 것이 아니라, 대상과 그 대상을 둘러싼 환경은 계속해서 유기적으로 변하고 있는데. 이에 실질적으로 대응할 수 있는 정보와 지식을 배우는 과정이 대학에 다니며 공부하는 동안 추가되어야 한다고 말씀드리고 싶습니다.

청소년을 만나는 청소년지도사가 공통적으로 갖춰야 할 역량은 학교 학과마다 개설된 과목들로도 충분히 개발할 수 있습니다. 그럼, 이제 실제로 취업전선에 나가기 전에 고려해야 할 부분은 '앞으로 내가 만날 청소년들에 대해 제대로 된 준비가 되었는가?' 라는 물음에 얼마나 자신감 있게 대답할 수 있느냐가 될 것 같아요.

그래서 어디에서 어떤 역할을 맡을지 모르기 때문에 사회변화와 흐름에 부합하는, 그리고 개인의 관심사에 따라서 배워보고 싶은 것들을 충분히 배울 수 있도록 하는 유연한 학습이 청소년학에서 특히 필요할 것 같습니다. 그게 무엇이든 간에요.

물리치료과에서 인간의 신체에 대해서도 배우지만, 결정적으로 물리치료에 필요한 기기 사용법을 익히고 환자의 기능을 회복하는 데 도움을 주기 위한 기술과 방법을 배우는 것처럼, 우리 청소년학에서도 청소년이라는 대상의 개성과 특징을 학습한 이후 그들에게 제공할 수 있는 서비스는 무엇이 있고 어떻게 만들어 내며, 현재 국가에서 시행 중인 활용 가능한 것들은 무엇인지 등 현실을 바탕으로 한 교육이 추가되어야 한다고 말씀드리고 싶습니다.,

3. 청소년 현장에서 바라는 제안과 기대감은?

신입사원, 신입직원의 적응을 돕는 환경과 교육이 마련되면 좋을 것 같습니다. 함께 일하게 될 선배님들께 굳이 질문을 드리지 않아도 요약과 정리가 되어 있는 매뉴얼을 통해 업무를 원활하게 수행할 수 있는 흐름이 형성되면 좋겠습니다.

말씀드린 매뉴얼에는 업무 수행과 관련된 지침을 포함하여 사업의 개발부터 운영과 평가에 대한 가이드라인이 모두 담겨 있으면 합니다. 청소년활동 사업이 경험 기반이라 사례화 작업이 어렵다고는 하지만, 프로그램을 개발하는 측면이나 기존 사업을 진행하는 측면에서도 운영 방안에 관한 모범 사례나 안내 체계가 잡혀 있다면 입사한 지 얼마 되지 않은 직원이어도 큰 어려움 없이 현장에 녹아들 수 있지 않을까 합니다.

젊은이들의 파릇파릇한 의견, 녹슬지 않고 청량한 아이디어를 내보라고 하는 목소리가 있습니다. 그런데 아이디어는 많지만, 이를 어떻게 정리하고 계획서로 풀어내야 할지 막히는 경우가 다소 많은 것 같아요. 그런 부분에서 매뉴얼이 있다면, 동료 직원이나 선배님들께 따로 질문을 하지 않아도 바로 그 자리에서 확인하면서 막힘없이 사업에

녹여낼 수 있지 않을까 합니다. 이런 부분에서 적응하는 시간을 줄인다면, 더 다양하고 참신한 내용이 탄생하지 않을까요?

또한, 사업을 운영하는 데 정책과 시대적 흐름을 그대로 반영하려는 움직임보다 기관을 방문하는 청소년들에게 반드시 그런 활동만을 제공하지 않으면 좋겠다는 생각도 말씀드리고 싶습니다. 많은 기관에서 인공지능과 AI, 코딩에 관련된 프로그램을 운영하고 있고, 기관의 구조와 방향성까지 모두 비슷하게 맞춰지고 있습니다. 기관마다 가지고 있는 고유한 이미지와 정체성을 바꾸거나 버리면서까지 하나로 통일하거나 기관에서 진행하는 프로그램의 내용마저도 유사한 양상을 나타내는 게 다양성과 개성을 중시하는 현재 청소년의 모습에 정말로 부합하는지에 대한 고민은 항상 필요하다는 생각이 들었습니다. 그렇다면, 청소년지도자 모두의 고민을 위한 질문들을 생각해 보았습니다.

1) 청소년지도사로서 우리는 정형화된 사고로부터 자유롭게 일을 하고 있나요?
2) 우리가 추구하는 청소년지도와 청소년활동은 얼마만큼이나 형식 교육적 측면을 탈피하고 있는지 고민하시면서 일을 하고 계신가요?
3) 현재 우리의 모습이 과연 학교 교육과 다르다고 할 수 있을까요?
4) 여기에 앉아계신 여러분은 청소년학의, 청소년 사업의, 청소년활동의 정체성을 잊으시진 않으셨나요?
5) 앞선 4개의 질문에 대해 지금도 고민하고 계신가요?

저를 포함한 예비 청소년지도사가 현장에서 근무하고 계신 많은 선배님처럼 더 나은 전문가로 성장하기 위해서는 우리가 가지는 정체성과 본질이 무엇인지 늘 고민하고 답해 보는 과정이 필요하다는 결론을 내리면서 제 이야기 마치도록 하겠습니다.

MEMO

MEMO

MEMO

성남시청소년재단

성남 청소년 미래사회 콘서트에 대해서 평가해 주세요.
여러분의 의견을 담아 더 나은 청소년 환경을 만들어 가겠습니다.

만족도조사 QR코드