

Busan
is good
부산이라 좋다

2024 부산광역시 청소년활동 실태 및 요구조사

목 차

I. 서론	1
1. 조사연구의 필요성 및 목적	1
2. 조사연구의 내용 및 방법	3
II. 조사설계	5
1. 조사도구	5
2. 조사도구의 구성	6
3. 표집	14
4. 분석방법	15
III. 조사결과	16
1. 개인적 특성	16
2. 청소년활동 참여 실태 및 요구 조사	19
3. 디지털 역량 및 실태	66
4. 청소년활동 핵심역량	83
IV. 요약 및 제언	89
1. 조사결과 요약	89
2. 실천적 제언	92
[참고문헌]	99
[부록] 설문지	100

표목차

〈표 Ⅰ-1〉 조사개요	4
〈표 Ⅱ-1〉 청소년활동의 유형	6
〈표 Ⅱ-2〉 건강증진활동의 세부활동	7
〈표 Ⅱ-3〉 과학정보활동의 세부활동	7
〈표 Ⅱ-4〉 교류활동의 세부활동	8
〈표 Ⅱ-5〉 모험탐사활동의 세부활동	8
〈표 Ⅱ-6〉 문화예술활동의 세부활동	8
〈표 Ⅱ-7〉 자원봉사활동의 세부활동	9
〈표 Ⅱ-8〉 진로활동의 세부활동	9
〈표 Ⅱ-9〉 참여활동의 세부활동	10
〈표 Ⅱ-10〉 디지털 역량 및 실태조사의 구성	11
〈표 Ⅱ-11〉 청소년활동 핵심역량의 구성	12
〈표 Ⅱ-12〉 조사도구의 구성	13
〈표 Ⅱ-13〉 표집	14
〈표 Ⅲ-1〉 조사대상자의 성별	16
〈표 Ⅲ-2〉 조사대상자의 학교급	17
〈표 Ⅲ-3〉 조사대상자의 성별과 학교급에 대한 교차분석	17
〈표 Ⅲ-4〉 조사대상자의 거주지	18
〈표 Ⅲ-5〉 건강증진활동의 참여도	19
〈표 Ⅲ-6〉 성별 및 학교급에 따른 건강증진활동의 참여도	21
〈표 Ⅲ-7〉 성별 및 학교급에 따른 건강증진활동의 만족도	22
〈표 Ⅲ-8〉 과학정보활동의 참여도	23
〈표 Ⅲ-9〉 성별 및 학교급에 따른 과학정보활동의 참여도	24
〈표 Ⅲ-10〉 성별 및 학교급에 따른 과학정보활동의 만족도	25
〈표 Ⅲ-11〉 교류활동의 참여도	26
〈표 Ⅲ-12〉 성별 및 학교급에 따른 교류활동의 참여도	27
〈표 Ⅲ-13〉 성별 및 학교급에 따른 교류활동의 만족도	28
〈표 Ⅲ-14〉 모험탐사활동의 참여도	29

〈표 Ⅲ-15〉 성별 및 학교급에 따른 모험탐사활동의 참여도	30
〈표 Ⅲ-16〉 성별 및 학교급에 따른 모험탐사활동의 만족도	31
〈표 Ⅲ-17〉 문화예술활동의 참여도	32
〈표 Ⅲ-18〉 성별 및 학교급에 따른 문화예술활동의 참여도	33
〈표 Ⅲ-19〉 성별 및 학교급에 따른 문화예술활동의 만족도	34
〈표 Ⅲ-20〉 자원봉사활동의 참여도	35
〈표 Ⅲ-21〉 성별 및 학교급에 따른 자원봉사활동의 참여도	36
〈표 Ⅲ-22〉 성별 및 학교급에 따른 자원봉사활동의 만족도	37
〈표 Ⅲ-23〉 진로활동의 참여도	38
〈표 Ⅲ-24〉 성별 및 학교급에 따른 진로활동의 참여도	39
〈표 Ⅲ-25〉 성별 및 학교급에 따른 진로활동의 만족도	39
〈표 Ⅲ-26〉 참여활동의 참여도	40
〈표 Ⅲ-27〉 성별 및 학교급에 따른 참여활동의 참여도	41
〈표 Ⅲ-28〉 성별 및 학교급에 따른 참여활동의 만족도	42
〈표 Ⅲ-29〉 청소년활동 참여도의 변화	43
〈표 Ⅲ-30〉 청소년활동 참여 만족도의 변화	45
〈표 Ⅲ-31〉 참여하고 싶은 청소년활동의 유형	47
〈표 Ⅲ-32〉 청소년활동 사업의 인지도	48
〈표 Ⅲ-33〉 성별 및 학교급에 따른 청소년활동 사업의 인지도	49
〈표 Ⅲ-34〉 청소년활동 시설 및 기관의 인지도	50
〈표 Ⅲ-35〉 청소년활동 사업의 이용 경험	51
〈표 Ⅲ-36〉 청소년활동 정보 습득 경로	52
〈표 Ⅲ-37〉 청소년활동 선택에 영향을 준 사람	53
〈표 Ⅲ-38〉 청소년활동의 참여동기	54
〈표 Ⅲ-39〉 성별 및 학교급에 따른 청소년활동 참여동기	55
〈표 Ⅲ-40〉 청소년활동 선택에 영향을 준 사람	56
〈표 Ⅲ-41〉 성별 및 학교급에 따른 청소년활동 선택에 영향을 준 사람	57
〈표 Ⅲ-42〉 청소년활동 참여 방해요소	58
〈표 Ⅲ-43〉 성별 및 학교급에 따른 청소년활동 참여 방해요소	59
〈표 Ⅲ-44〉 청소년활동 참여 희망 장소	60
〈표 Ⅲ-45〉 성별 및 학교급에 따른 청소년활동 참여 희망 장소	61

〈표 Ⅲ-46〉 청소년활동 참여 희망 시간대	61
〈표 Ⅲ-47〉 성별 및 학교급에 따른 청소년활동 참여 희망 시간대	62
〈표 Ⅲ-48〉 청소년활동 참여 결정요인	63
〈표 Ⅲ-49〉 성별 및 학교급에 따른 청소년활동 참여 결정요인	64
〈표 Ⅲ-50〉 청소년활동 참여에 대한 기대	65
〈표 Ⅲ-51〉 성별 및 학교급에 따른 청소년활동 참여에 대한 기대	65
〈표 Ⅲ-52〉 디지털 기술·디지털 기기 관심도	66
〈표 Ⅲ-53〉 성별과 학교급에 따른 디지털 관심도	67
〈표 Ⅲ-54〉 디지털 정보에 대한 사실 확인	68
〈표 Ⅲ-55〉 성별과 학교급에 따른 디지털 정보에 대한 사실 확인	69
〈표 Ⅲ-56〉 새로운 디지털 기기에 대한 효능감	70
〈표 Ⅲ-57〉 성별과 학교급에 따른 새로운 디지털 기기에 대한 효능감	71
〈표 Ⅲ-58〉 온라인에서의 참여도	72
〈표 Ⅲ-59〉 성별과 학교급에 따른 온라인에서의 참여도	73
〈표 Ⅲ-60〉 온라인에서의 정서 표현 및 갈등 대처 행동	74
〈표 Ⅲ-61〉 성별과 학교급에 따른 온라인에서의 정서 표현 및 갈등 대처 행동	75
〈표 Ⅲ-62〉 온라인 콘텐츠(앱) 활용도	76
〈표 Ⅲ-63〉 성별과 학교급에 따른 온라인 콘텐츠(앱) 활용도	77
〈표 Ⅲ-64〉 디지털 교육 유형별 중요도	78
〈표 Ⅲ-65〉 성별과 학교급에 따른 디지털 교육 유형별 중요도	79
〈표 Ⅲ-66〉 디지털 교육 경험	80
〈표 Ⅲ-67〉 성별과 학교급에 따른 디지털 교육 경험	81
〈표 Ⅲ-68〉 청소년활동 핵심역량의 구성	83
〈표 Ⅲ-69〉 성별 및 학교급에 따른 청소년활동 핵심역량 수준	84
〈표 Ⅲ-70〉 청소년활동 핵심역량 간 상관관계	85
〈표 Ⅲ-71〉 청소년활동 참여도와 핵심역량의 관계	86
〈표 Ⅲ-72〉 청소년활동 만족도와 핵심역량의 관계	88

그림목차

[그림 Ⅲ-1] 건강증진활동의 참여도	20
[그림 Ⅲ-2] 건강증진활동의 만족도	22
[그림 Ⅲ-3] 과학정보활동의 참여도	23
[그림 Ⅲ-4] 과학정보활동의 만족도	26
[그림 Ⅲ-5] 교류활동의 참여도	27
[그림 Ⅲ-6] 교류활동의 만족도	28
[그림 Ⅲ-7] 모험탐사활동의 참여도	29
[그림 Ⅲ-8] 모험탐사활동의 만족도	31
[그림 Ⅲ-9] 문화예술활동의 참여도	32
[그림 Ⅲ-10] 문화예술활동의 만족도	34
[그림 Ⅲ-11] 자원봉사활동의 참여도	35
[그림 Ⅲ-12] 자원봉사활동의 만족도	37
[그림 Ⅲ-13] 진로활동의 참여도	38
[그림 Ⅲ-14] 진로활동의 만족도	40
[그림 Ⅲ-15] 참여활동의 참여도	41
[그림 Ⅲ-16] 참여활동의 만족도	42
[그림 Ⅲ-17] 청소년활동 참여도의 변화추이	44
[그림 Ⅲ-18] 청소년활동 참여 만족도의 변화추이	46
[그림 Ⅲ-19] 디지털 기술과 디지털 기기 관심도	67
[그림 Ⅲ-20] 디지털 정보에 대한 사실 확인	69
[그림 Ⅲ-21] 새로운 디지털 기기에 대한 효능감	71
[그림 Ⅲ-22] 온라인에서의 참여도	73
[그림 Ⅲ-23] 온라인에서의 정서 표현 및 갈등 대처 행동	75
[그림 Ⅲ-24] 온라인 콘텐츠(앱) 활용도	77
[그림 Ⅲ-25] 디지털 교육 유형별 중요도	79
[그림 Ⅲ-26] 디지털 교육 경험	82
[그림 Ⅲ-27] 청소년활동 핵심역량 수준	83

I. 서론

1. 조사연구의 필요성 및 목적

- 청소년 기본법 제3조 제3항에 “청소년활동”이란 ‘청소년의 균형 있는 성장을 위하여 필요한 활동과 이러한 활동을 소재로 하는 수련활동·교류활동·문화활동 등 다양한 형태의 활동’으로 규정하고 있음.
- 청소년활동의 핵심 목적에 대해 권일남, 전명순, 서재범(2021)은 청소년에게 다양한 체험 기회를 제공하여 미래 사회를 능동적이고 성공적으로 살아가는 힘을 기르도록 하는 능력 즉, 균형적 성장을 위한 역량개발을 갖춘 것으로 보고 있음.
- 청소년활동은 청소년의 올바른 성장과 발달을 돕는 활동이고, 특히 발달과정에서 반드시 획득되어야 할 자아정체감이나 자기효능감, 건전한 자아개념 형성 등의 방법을 구현하고자 각종 체험적 기회를 제공함(권일남 외, 2021).
- 최근에는 청소년의 역량 강화를 청소년활동의 궁극적 목표로 제안하는 청소년개발(Youth development)의 관점에서 ‘청소년들이 다양한 체험, 경험, 활동 등을 통해 청소년기에 당면한 기본적인 욕구를 충족시키고, 성공적인 성인으로서의 삶을 위해 필요한 역량들을 발달시켜 나가는 일련의 과정’(권일남, 김태균, 이상경, 2012; 권일남, 김태균, 전명순, 2012)으로 정의되어짐.
- 교육부는 2022년 「디지털 인재양성 종합방안」을 수립하여 100만 디지털 인재 양성을 목표로 설정하였으며, 2023년에는 「디지털 기반 교육혁신 방안」을 발표하여 청소년의 디지털 역량 강화를 위한 정책적 방향을 제시하였음. 또한, 2024년 「디지털 기반 교육혁신 역량 강화 지원방안」을 발표하여 디지털 대전환 시대에 대응하는 교육 혁신과 교실 환경 변화의 필요성을 강조하고 있음. 이러한 정책들은 AI 디지털 교과서 도입, 고교학점제 등과 연계되며, 청소년활동에서도 디지털 환경을 적극 활용하여 청소년의 역량 개발을 지원할 필요성을 시사함.
- 그러나 한국청소년정책연구원(2023)의 연구에서는 청소년들의 디지털 활용 능력은 기술 습득에 치우친 경향이 있으며, 디지털 리터러시와 윤리적 태도, 비판적 사고 등의 역량이 미흡한 것으로 나타남. 특히 위 연구에서는 디지털 환경에서 정보 신뢰성 검토 능력과 윤리적 책임에 대한 교육이 부족한 상태인 것으로 조사 되었음.

- 최근 부산에서는 딥페이크 기술을 활용한 디지털 성범죄가 청소년들 사이에서 발생하고 있음. 부산의 한 고등학교에서는 한 학생이 동급생의 얼굴을 음란물에 합성해 유포한 사건이 있었으며(부산일보, 2024.7.4.), 이는 청소년들이 디지털 기술을 오용할 위험에 노출되어 있음을 보여주는 사례임. 디지털 기술의 확산과 함께 청소년들이 이를 효과적으로 활용할 수 있는 역량을 기르는 동시에 관련 교육의 필요성이 대두되고 있음. 현재 디지털 교육은 기술 활용 능력 중심으로 이루어지고 있어 디지털 환경에서의 윤리적 판단과 책임 의식을 체계적으로 함양하는데 부족함이 있음. 따라서 본 연구는 디지털 기술의 활용이 점차 확대되는 청소년 세대의 특성을 고려하여, 이들의 디지털 역량과 실태를 조사하는 데 목적이 있음.
- 국제적으로는 디지털 환경의 발전 속도에 발맞춰 유럽연합, 미국 등 주요 선진국들이 디지털 리터러시 강화, 청소년 디지털 참여 확대, 그리고 디지털 소외 계층 지원을 중심으로 하는 정책을 적극적으로 시행하고 있음. 이에 반해 국내에서는 디지털 교육 정책이 상대적으로 기술적 요소에만 집중되어 있는 한계가 있음(한국청소년정책연구원, 2023).
- 부산지역 청소년의 디지털 실태와 요구를 파악하는 것은 청소년이 디지털 사회에서 균형 잡힌 성장과 역량 강화를 위해 매우 중요함. 이는 제7차 청소년정책 기본계획(2023~2027)에서도 디지털 역량 강화를 주요 과제로 제시하며 재차 강조한 바 있음.
- 위와 같은 시대적 필요성에 근거하여 부산광역시청소년활동진흥센터에서는 2016년도부터 2년마다 부산에 거주하고 있는 청소년의 '청소년활동 실태 및 요구'에 대해 지속적으로 조사하고 있음.
- 본 보고서는 부산지역에 거주하고 있는 청소년의 청소년활동 참여 실태와 요구를 파악하여 청소년들의 자발적인 참여를 유도하고 참여를 통한 긍정적 변화를 모색할 수 있도록 실천현장의 변화를 지원하는데 목적이 있음.
- 올해 2024년도에 시행된 조사에서는 청소년활동 현장의 변화 및 사회적 변화를 반영하여 기존의 조사도구를 체계적으로 점검한 후 수정·보완하여 활용함. 2022년도와 동일한 청소년활동 실태 및 요구조사 문항을 사용하였으며, 청소년활동 핵심역량에 대한 문항 또한 변경 없이 유지하여, 향후 청소년 역량의 변화 추이를 체계적으로 파악하기 위한 기초 자료를 수집하고자 함. 또한 제7차 청소년정책 기본계획(2023~2027)의 비전 및 대과제에 근거하여 부산지역 청소년의 디지털 역량 및 실태를 확인할 수 있는 문항을 추가하여 부산지역의 청소년에 대한 이해를 높일 수 있도록 하였음.

- 따라서 본 조사연구를 통해 도출된 부산지역 청소년의 ‘청소년활동 실태 및 요구’의 현 상태와 변화에 대한 추이 분석 결과는 청소년활동에 대한 청소년들의 달라진 요구를 파악하고, 이를 반영한 청소년활동의 추진을 위한 기초자료가 될 것임. 이는 곧 청소년활동 실천 현장의 질을 담보하는 과정이 되어 청소년들의 참가 만족도와 자발적인 참여를 높이는 과정이 될 것이라 기대함.

2. 조사연구의 내용 및 방법

- 본 연구의 목적은 부산지역에 거주하고 있는 청소년들의 청소년활동 참여 실태와 요구를 파악하여 청소년들의 자발적인 참여를 유도하고 참여를 통한 긍정적 변화를 모색할 수 있도록 실천현장의 변화를 지원하는데 있음.
- 기존에 활용되어 온 설문지를 체계적으로 검토하여 수정·보완하는 과정을 거침. 초기 설계된 설문지는 전문가 3인에게 2회의 검토를 받아 내용타당도를 확보하였고, 실제 설문현장 적합성을 높이기 위해 파일럿 테스트를 10명의 청소년을 대상으로 실시하였음. 이를 통해 문항의 명확성과 설문 구조의 적절성을 검토함. 파일럿 테스트 결과를 바탕으로 수정 및 보완을 거친 후 최종 설문지로 확정함. 이러한 과정을 통해 조사 도구의 신뢰성과 타당성을 확보하고자 함.
- 최종 확정된 조사도구는 개인적 특성, 2024년도의 청소년활동에 대한 실태 및 요구 조사, 디지털 역량 및 실태, 청소년활동에서 길러져야 할 핵심역량을 확인할 수 있는 4개의 영역과 총 37개 문항으로 구성됨.
- 설문조사는 지역과 학교급을 고려한 할당표집의 방법으로 진행함. 이를 위해 부산지역의 중·고등학교를 5개 교육지원청별(남부, 동래, 북부, 서부, 해운대)로 정리하고, 지역과 학교급별로 고른 참여가 이루어질 수 있도록 설문지를 할당하여 배부함.
- 설문조사 기간은 2024년 8월 13일부터 9월 30일까지로, 약 한 달 동안 실시됨. 각 학교별 교사의 도움을 받아 구조화된 설문지를 활용한 대면조사가 이루어짐.
- 본 조사에 참여한 청소년은 총 1,422명으로, 성별은 남자 청소년 720명(50.6%), 여자 청소년 702명(49.4%)으로 나타남. 학교급별로는 중학생 754명, 고등학생 668명임.

〈표 1-1〉 조사개요

구 분	내 용
조사 목적	• 부산지역 청소년의 청소년활동 참여 실태 및 요구 조사
조사 대상	• 부산지역에 거주 중인 중·고등학생
조사 도구	• 개인적 특성(성별, 학교급, 거주지)
	• 청소년활동 참여 실태 및 요구(청소년활동 공통지표, 2015)
	• 청소년활동 핵심역량(한국청소년활동진흥원, 2020)
	• 디지털 역량 및 실태조사(한국청소년정책연구원, 2023)
표집	• 지역과 학교급을 고려한 할당표집
조사 방법	• 구조화된 설문지를 활용한 대면조사
조사 기간	• 2024. 8. 13.~9. 30.
조사 참여자	• 부산지역 청소년 1,422명 - 중학생 754명 - 고등학생 668명

Ⅱ. 조사설계

1. 조사도구

□ 조사도구 개발 과정

- 본 연구를 수행하기 위한 조사도구는 2년 주기로 부산지역 청소년들의 청소년활동 참여 실태 및 요구를 조사하기 위해 지속적으로 사용해 온 조사도구를 기반으로 개발되었음. 이에 추가하여 청소년의 디지털 역량에 대한 조사를 포함하여 조사 목적에 부합하도록 체계적인 검토와 수정·보완 과정을 거침.
- 기존 조사도구의 하위영역과 개별문항이 적절한지에 대한 포괄적인 검토를 위해 청소년활동 관련 선행연구물을 탐색하였고, 변화된 사회 환경과 청소년의 특성을 반영하기 위한 주제별 검토를 진행함.
- 디지털 역량 및 실태 영역은 청소년정책 기본계획에 명시된 디지털 대전환 시대에 청소년에게 요구되는 핵심 역량 요소를 반영하고 있으며, 디지털 역량 및 실태와 관련된 설문 문항은 한국청소년정책연구원의 「청소년 디지털 인재를 어떻게 양성할까?」(2023) 보고서를 참고하여 설계됨. 해당 보고서에서 제시된 디지털 기술 관심도, 디지털 리터러시, 디지털 윤리 및 안전, AI 활용능력 등 주요 역량 영역과 문항 구조를 기반으로 연구 목적에 맞게 재구성하였음.
- 조사도구의 내용타당도를 확보하기 위해 청소년활동현장 전문가 2인, 전공교수 1인에게 검토를 받았음. 설문 문항은 연구 목적에 맞는지, 청소년의 응답 가능성을 고려한 언어와 구성인지, 그리고 문항과 답지의 명확성과 적절성을 확보하기 위해 파일럿 테스트를 통해 검증함. 이 과정에서 7월 2주간 10명의 청소년을 대상으로 파일럿 테스트를 실시하여 설문 문항의 이해도와 적합성을 점검하고 이를 바탕으로 최종 설문지를 수정·보완하였음.

2. 조사도구의 구성

- 최종 확정된 조사도구는 개인적 특성, 청소년활동에 대한 실태 및 요구 조사, 디지털 역량 및 실태조사, 청소년활동 핵심역량, 4개의 영역으로 구성되어 있음.
- 개인적 특성 영역에서는 성별, 학교급, 거주지에 대해 조사함.

1) 청소년활동의 참여도와 만족도

- 2024년도 부산지역 청소년의 청소년활동 참여도와 만족도를 조사함.
- 청소년활동 참여 변화를 분석하기 위한 준거는 부산광역시청소년활동진흥센터에서 청소년활동 실태조사의 범주로 활용하고 있는 청소년수련활동인증제의 유형을 그대로 사용함.

〈표 II-1〉 청소년활동의 유형

영역	의 미	세 부 활 동
건강증진활동	개인과 집단의 건강을 위해 지식, 생활습관, 태도를 습득하는 활동	신체건강관리활동, 스포츠활동, 중독예방활동, 정신건강활동, 생활안전활동, 성교육활동
과학정보활동	과학, 정보 영역에서 이루어지는 활동으로 과학 및 정보활용능력과 창의성 증진 활동	기술공학활동, 우주과학활동, 생명과학활동, 해양과학활동, 정보통신활동
교류활동	지역간, 남북간, 국가간 차이와 다름을 이해하고 시민의식 함양을 도모하는 활동	국제교류활동, 남북교류활동, 지역간교류활동
모험탐사활동	환경감수성, 진취성, 도전의식 등을 함양하기 위해 자연환경 속에서 이루어지는 활동	환경생태탐사활동, 야영활동, 해양수상활동, 도전활동
문화예술활동	문화적 감수성 및 창의성 함양을 위해 다양한 문화예술 체험으로 이루어지는 활동	예술체험활동, 전통문화예술활동, 축제문화활동, 다문화이해활동
자원봉사활동	이타성, 공동체 의식 등을 위해 자발적으로 지역사회나 타인을 돕는 활동	일손돕기활동, 재능나눔활동, 국제봉사활동, 환경보호활동
진로활동	자기이해, 진로결정, 직업선택 역량 등을 증진시키기 위한 진로 및 직업관련 활동	자기이해활동, 진로직업탐색활동, 직업체험활동, 창업활동
참여활동	사회구성원으로서 책임의식을 높이기 위해 각종 조직이나 사업을 기획, 운영하는 활동	참여기구활동, 자치활동, 지역사회변화활동, 인권개선활동

□ 건강증진활동

- 건강증진활동은 개인과 집단의 안녕 수준을 증가시키기 위해 건강관련 지식, 생활습관, 의식, 태도를 습득하는 청소년활동임.

〈표 II-2〉 건강증진활동의 세부활동

영역	세 부 활 동	의 미
1. 건강증진활동	신체건강관리활동	신체를 단련시키거나 비만, 질병 등으로부터 건강을 지킬 목적의 활동
	스포츠활동	축구, 농구, 야구 등 각종 스포츠 활동
	중독예방활동	흡연, 음주, 약물 등이나 게임, 스마트폰 중독 등의 예방/치료 활동
	정신건강활동	자살예방이나 스트레스관리 등 심리적 기능의 활동
	생활안전활동	응급처치요령, 재난대비 등 위험으로부터 자신을 보호하는 활동
	성교육활동	성(性)에 관한 올바른 지식과 행동지침이 되는 활동

□ 과학정보활동

- 과학정보활동은 과학과 정보 영역에서 이루어지는 활동으로 과학 및 정보활용능력과 창의성을 증진하는 청소년활동임.

〈표 II-3〉 과학정보활동의 세부활동

영역	세 부 활 동	의 미
2. 과학정보활동	기술공학활동	모형, 로봇, 각종 기계의 원리와 실제에 대한 활동
	우주과학활동	우주공간에서 발생하는 물리적 현상을 탐구하는 활동
	생명과학활동	세포증식, 운동, 유전, 진화, 조절 등 생명현상이나 생물을 탐구하는 활동
	해양과학활동	해양생물탐구, 갯벌탐구 등 해양의 현상을 탐구하는 활동
	정보통신활동	인터넷이나 스마트폰 등 정보수집 및 이와 관련된 활동

□ 교류활동

- 교류활동은 인적, 물적, 문화적, 사상적 상호교류를 통해 지역간, 남북간, 국가간 차이와 다름을 이해하고 시민의식 함양을 도모하는 청소년활동임.

〈표 II-4〉 교류활동의 세부활동

영역	세 부 활 동	의 미
3. 교류활동	국제교류활동	다른 나라와의 인적, 물적, 문화적, 사상적 교류활동
	남북교류활동	남북한 청소년의 교류활동
	지역간교류활동	국내 지역 간 청소년 교류활동

□ 모험탐사활동

- 모험탐사활동은 환경감수성, 진취성, 도전의식 등을 함양하기 위해 자연환경 속에서 이루어지는 청소년활동임.

〈표 II-5〉 모험탐사활동의 세부활동

영역	세 부 활 동	의 미
4. 모험탐사활동	환경생태탐사활동	환경 및 동·식물 조사 등 자연환경 탐사
	야영활동	캠핑과 같이 자연환경 속에서 숙식
	해양수상활동	래프팅, 스킨스쿠버와 같이 물에서 하는 활동
	도전활동	국토순례, 산악종주와 같이 자신의 목표를 달성하는 활동

□ 문화예술활동

- 문화예술활동은 문화적 감수성 및 창의성 함양을 위해 다양한 문화예술체험으로 이루어지는 청소년활동임.

〈표 II-6〉 문화예술활동의 세부활동

영역	세 부 활 동	의 미
5. 문화예술활동	예술체험활동	연극, 영화, 뮤지컬, 무용, 음악, 댄스 등의 활동
	전통문화예술활동	사물놀이, 판소리, 국악 등 전통문화 이해 및 참여 활동
	축제문화활동	문화축제에 참여(기획단, 진행자 등) 활동
	다문화이해활동	다양한 문화 체험, 문화의 다양성을 이해 활동

□ 자원봉사활동

- 자원봉사활동은 이타성, 공동체 의식 등의 사회성을 기르기 위해 자발적으로 지역사회나 타인을 돕는 청소년활동임.

〈표 II-7〉 자원봉사활동의 세부활동

영역	세 부 활 동	의 미
6. 자원봉사활동	일손돕기활동	아동 및 노인복지시설 등을 방문하여 봉사하는 활동
	재능나눔활동	학습지도, 공연 등 재능기부 활동
	국제봉사활동	다른 나라 사람들을 대상으로 봉사하는 활동
	환경보호활동	나무심기 등 자연환경 및 도시환경을 긍정적으로 변화시키는 활동

□ 진로활동

- 진로활동은 자기이해, 진로결정, 직업선택 역량 등을 증진시키기 위해 실시하는 진로 및 직업 관련 청소년활동임.

〈표 II-8〉 진로활동의 세부활동

영역	세 부 활 동	의 미
7. 진로활동	자기이해활동	리더십, 의사소통 증진훈련과 같이 자기이해 활동
	진로직업탐색활동	학과탐방, 진로검사 등 진로나 선호 직업 확인 활동
	직업체험활동	현장이나 체험센터 등을 방문 후 직업 경험
	창업활동	참여자 혹은 지역사회 등의 이익을 창출할 목적

□ 참여활동

- 참여활동은 사회구성원으로서의 책임의식을 높이기 위해 능동적으로 각종 조직이나 사업을 기획, 운영하는 청소년활동임.

〈표 II-9〉 참여활동의 세부활동

영역	세 부 활 동	의 미
8. 참여활동	참여기구활동	청소년특별회의, 청소년참여위원회, 청소년운영위원회 등 참여하는 활동
	자치활동	학교에서 학생회, 동아리 등의 활동
	지역사회변화활동	헌혈캠페인, 벽화그리기 등 지역사회 개선 활동
	인권개선활동	청소년인권조사, 이주노동자 인권보호 캠페인 등의 활동

- 청소년활동에 대한 실태 및 요구 조사 영역은 청소년활동, 청소년 관련 시설 및 기관에 대한 참여 실태와 인지도 및 참여 만족도, 기대에 대한 문항을 포함하고 있음. 또한, 청소년활동 참여와 관련된 정보 습득 경로, 동기, 방해요소, 참여 희망 장소 및 시간대, 참여 결정요인 및 기대 등을 이해할 수 있는 문항으로 구성되어 있음. 이 중 청소년활동에 대한 조사문항은 청소년수련활동인증제의 유형 8가지(건강증진활동, 과학정보활동, 교류활동, 모험탐사활동, 문화예술활동, 자원봉사활동, 진로활동, 참여활동)를 그대로 사용하여 부산광역시청소년활동진흥센터(2016, 2018, 2020, 2022)에서 지속적으로 조사해 온 부산지역 청소년의 청소년 활동 참여 실태의 변화 추이를 확인할 수 있도록 함.

2) 디지털 역량 및 실태조사

- 청소년 디지털 역량은 디지털 사회에서 청소년이 직면하는 문제를 효과적으로 해결하고, 디지털 기술을 활용하여 창의적이고 윤리적인 방식으로 문제를 해결할 수 있는 능력을 의미함. 이는 디지털 사회에서 균형 잡힌 성장을 이루기 위해 반드시 길러져야 하는 역량으로, 본 조사는 디지털 정보에 대한 사실확인 및 디지털 활용 역량 및 실태조사를 목표로 구성되었음. 디지털 역량 및 실태는 관심도, 정보에 대한 사실 확인, 디지털 기기 효능감, 온라인 참여도, 온라인 정서표현 및 갈등대처, 온라인콘텐츠활용, 디지털교육 등으로 이루어지며, 청소년들의 디지털 환경에서의 요구를 반영하여 설계됨.

〈표 II-10〉 디지털 역량 및 실태조사의 구성

구 분	내 용	세부영역 및 문항 수
디지털관심도	평소 디지털 기술과 기기에 대한 관심도	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털 기기 관심(1문항) • 디지털 기술 관심(1문항)
청소년의 디지털 정보에 대한 사실 확인	사실 확인, 의도파악, 추가검색, 정보구성 차이 인식, 정보소유주에 따른 의도편향	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털 정보에 대한 사실 확인(5문항)
새로운 디지털 기기에 대한 효능감	새로운 디지털 기기에 대한 자신감, 이용방법 파악, 이용의 편리성, 이용 적극성	<ul style="list-style-type: none"> • 효능감(4문항)
온라인에서의 참여도	온라인에서의 의견남기기, 공론화, 서명, 캠페인 동참, 봉사활동	<ul style="list-style-type: none"> • 온라인 참여도(6문항)
온라인에서의 정서표현 및 갈등대처	온라인에서 감정표현(정서조절)이나 갈등 시 대처행동	<ul style="list-style-type: none"> • 정서조절(6문항)
온라인콘텐츠(앱)활용	내장 앱 이용, 원격회의, 스마트폰 연동기기, 스마트오피스, 디지털 콘텐츠 편집, 디지털 콘텐츠 변환 가능 여부	<ul style="list-style-type: none"> • 온라인콘텐츠 활용(6문항)
디지털교육 경험 및 중요도	디지털 교육 유형 별 중요도 및 교육경험 여부	<ul style="list-style-type: none"> • 중요도 (10문항) • 경험여부 (10문항)

- 디지털 역량 및 실태 영역에서는 디지털 기술과 기기에 대한 관심도, 활용 능력, 온라인 활동 참여 및 윤리적 태도 등 디지털 관련 전반적인 실태와 요구 변화를 확인할 수 있도록 문항을 구성하였음. 한국청소년정책연구원의 「청소년 디지털 인재를 어떻게 양성할까?」(2023) 보고서에서 활용된 문항을 본 연구의 목적에 맞게 수정·보완하여 활용함.

3) 청소년활동 핵심역량

- 청소년활동 핵심역량은 급변하는 사회에서 직면하는 현실과제 및 진로 문제를 청소년 스스로가 해결해나가며 균형있는 성장을 할 수 있도록 청소년활동에서 길러져야 할 능력을 의미함. 이는 역량기반 청소년활동의 필요성에 따라 한국청소년활동진흥원(2020)에서 구축한 것으로 비판적 사고, 의사소통, 협업, 창의력, 사회정서, 진로개발의 6개 역량으로 구성되어 있음.

〈표 II-11〉 청소년활동 핵심역량의 구성

역 량	의 미	세부영역 및 문항 수
비판적사고	새로운 관점으로 문제를 바라보고, 주제와 원칙에 따라 배움으로 연결하는 능력	• 비판적사고(6문항)
의사소통	생각과 질문, 아이디어와 해결방법을 공유하는데 필요한 의사소통 능력	• 공감(4문항) • 소통(5문항)
협업	하나의 공동 목표를 향해 여러 명의 재능, 전문지식을 합치하는 능력	• 공동체성(4문항) • 협동성(5문항)
창의력	혁신하고 발명하는 것처럼 기존의 것을 새로운 방식으로 접근하는 능력	• 창의적 사고력(6문항)
사회정서	자신과 타인의 감정을 정확하게 인식하며 자신의 불편한 감정을 조절하고, 타인과의 갈등을 긍정적으로 해결하며 좋은 관계를 맺어나가는 능력	• 의사결정 자기표현(5문항) • 또래관계 기술(7문항) • 자기인식/관리조절(4문항)
진로개발	평생에 걸쳐 빠르게 변화하는 직업환경에 유연하게 적응하고, 개인의 흥미와 적성을 바탕으로 다른 사람과 차별화되는 특성을 개발하여 자기주도적 및 창의적으로 자신의 진로를 개척·설계·실행하는데 필요한 능력	• 진로이해(5문항) • 진로탐색(6문항) • 진로계획(7문항)

- 청소년활동 핵심역량 영역에서는 역량기반 청소년활동의 필요성에 따라 한국청소년활동진흥원(2020)에서 구축하여 보급하고 있는 청소년활동 핵심역량 6가지를 그대로 담고 있음. 청소년활동 핵심역량이란, 급변하는 사회에서 직면하는 현실과제 및 진로 문제를 청소년 스스로가 해결해나가며 균형 있는 성장을 할 수 있도록 청소년활동에서 길러져야 할 능력을 말하며, 비판적 사고, 의사소통, 협업, 창의력, 사회정서 및 진로개발의 6개 역량으로 구성되어 있음. 이 중 비판적사고, 의사소통, 협업, 창의력은 2015 세계경제포럼(World Economic Forum, 2015) 등에서 제시된 역량으로 포괄적·종합적으로 폭넓게 수용되어 활용될 수 있도록 국제적 적합성을 고려하여 선정된 것이며, 사회정서 및 진로개발 역량은 우리나라 청소년들을 둘러싼 사회적 환경을 고려하여 설정된 것임(부산광역시청소년활동진흥센터, 2022)

○ 이와 같이 본 연구에 활용한 조사도구는 4개 영역의 37개 문항 및 기타 1개 문항, 총 38개 문항으로 구성됨.

○ 조사에 활용한 설문지는 [부록]에 제시함.

〈표 II-12〉 조사도구의 구성

영역	세부 문항	문항 형태	문항 수(개)
개인적 특성	<ul style="list-style-type: none"> • 성별 • 학교급 • 거주지 	<ul style="list-style-type: none"> • 선택형 • 선택형 • 선택형 	3
청소년활동 참여 실태 및 요구 조사	<ul style="list-style-type: none"> • 청소년활동의 참여도와 만족도 • 청소년활동에 대한 선호도 • 청소년활동 사업의 인지도 • 청소년활동 시설 및 기관의 인지도와 이용 경험 • 청소년활동에 대한 정보 습득 경로 • 청소년활동 참여 특성 및 요구(동기, 선택에 영향을 준 사람, 방해요소, 희망 장소 및 시간대, 참여 결정요인, 참여기대) 	<ul style="list-style-type: none"> • 리커트척도형 • 다중선택형 • 다중선택형 • 리커트척도형 • 선택형 • 선택형 	19
디지털 역량 및 실태 조사	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털 기술 및 기기에 대한 관심도 • 디지털 정보 사실 확인 • 새로운 디지털 기기에 대한 효능감 • 온라인 참여 • 디지털 정서조절 및 갈등대처 • 디지털 기술 및 콘텐츠 이용 • 디지털 교육 중요도 및 경험여부 	<ul style="list-style-type: none"> • 리커트척도형 • 리커트척도형 • 리커트척도형 • 리커트척도형 • 리커트척도형 • 리커트척도형 • 중요도 평가형 	8
청소년활동 핵심역량	<ul style="list-style-type: none"> • 비판적 사고 • 의사소통 • 창의력 • 협업 • 사회정서 • 진로개발 	<ul style="list-style-type: none"> • 리커트척도형 • 리커트척도형 • 리커트척도형 • 리커트척도형 • 리커트척도형 • 리커트척도형 	6
기타	<ul style="list-style-type: none"> • 참여하고 싶은 청소년활동 프로그램의 주제 및 방법 	<ul style="list-style-type: none"> • 자유응답형 	1
전체			37

3. 표집

- 청소년활동에 대한 참여 실태와 요구를 파악하기 위한 설문조사는 지역과 학교급을 고려한 할당표집의 방법으로 진행함. 이를 위해 중·고등학교를 5개 교육지원청별로 정리하고, 16개 각 기초자치단체 청소년들의 고른 참여가 이루어질 수 있도록 할당함.
- 부산지역 5개 교육지원청별(남부, 동래, 북부, 서부, 해운대)로 약 20%씩 배부를 계획하였으며, 그 결과 남부교육지원청 191명(13.4%), 동래교육지원청 367명(25.8%), 북부교육지원청 255명(17.9%), 서부교육지원청 263명(18.5%), 해운대교육지원청 346명(24.3%)으로 배분됨. 각 지원청 내에서 중학교와 고등학교 학생들이 고르게 참여하도록 조정됨.
- 본 실태조사에는 중학생 754명(53%)과 고등학생 668명(47%)이 참여하였으며, 총 참여자는 1,422명임. 이 중 남부교육지원청에서 중학생 112명(7.9%), 고등학생 79명(5.6%)이 참여하였고, 해운대교육지원청은 중학생 197명(13.9%), 고등학생 149명(10.5%)으로 가장 많은 참여율을 보였음.

〈표 II-13〉 표집

단위: 명(%)

		중학교	고등학교	전체
교육지원청	남부	112 (7.9)	79 (5.6)	191 (13.4)
	동래	179 (12.6)	188 (13.2)	367 (25.8)
	북부	126 (8.9)	129 (9.1)	255 (17.9)
	서부	140 (9.8)	123 (8.6)	263 (18.5)
	해운대	197 (13.9)	149 (10.5)	346 (24.3)
전 체		754 (53)	668 (47)	1,422 (100)

4. 분석방법

- 본 조사자료의 결과를 분석하기 위해 SPSS 프로그램을 활용함.
- 조사도구의 문항별 특성을 고려하여 선택형 문항은 빈도분석과 교차분석을, 리커트척도형 문항은 빈도분석과 기술통계분석을 시행함. 청소년 하위집단 간의 통계적 유의성을 확인하기 위한 χ^2 분석과, 집단 간 차이를 확인하기 위한 t 검정을 실시하였으며, 자유응답형 문항은 내용분석을 실시함.
- 또한, 2016년도부터 2년을 주기로 조사해 온 부산지역 청소년의 청소년활동 참여 실태와 만족도에 대한 결과를 비교하여 청소년의 청소년활동 참여 및 요구의 변화 추이를 확인함.
- 1,500부의 설문지를 배포하여 1,480부(98.7%)를 회수하였으며 회수된 설문 중 불성실한 응답을 제외한 1,422부(94.8%)의 응답에 대해 분석하였음.

Ⅲ. 조사결과

1. 개인적 특성

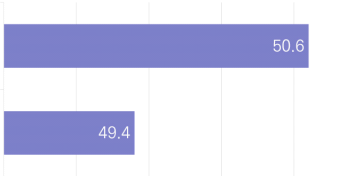
- 본 조사에 참여한 중·고등학생은 총 1,422명임.
- 이들의 성별과 학교급, 그리고 거주지는 다음과 같음.

□ 성별

- 조사에 참여한 청소년은 남자 청소년이 720명(50.6%), 여자 청소년이 702명(49.4%)으로, 남자 청소년의 비율이 여자 청소년보다 1.2% 더 높음.

〈표 Ⅲ-1〉 조사대상자의 성별

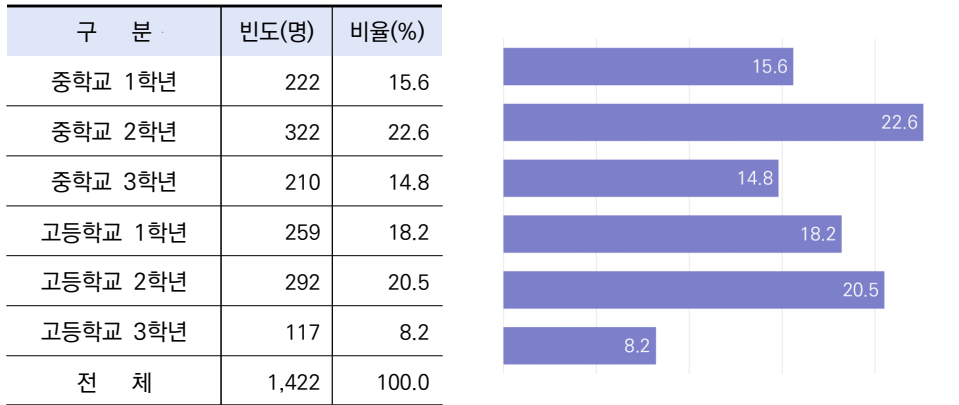
구 분	빈도(명)	비율(%)
남성	720	50.6
여성	702	49.4
전 체	1,422	100.0



□ 학교급

- 조사에 참여한 청소년은 중학생 754명(53.0%), 고등학생 668명(47.0%)으로, 중학생이 고등학생보다 더 많은 응답을 보였음.
- 중학생의 경우, 2학년이 322명(22.6%)으로 가장 높은 응답 비율을 보였으며, 1학년 222명(15.6%), 3학년 210명(14.8%) 순으로 나타남.
- 고등학생의 경우, 1학년이 259명(18.2%)으로 가장 많은 응답 비율을 차지했으며, 2학년 292명(20.5%), 3학년 117명(8.2%) 순으로 확인됨.

〈표 Ⅲ-2〉 조사대상자의 학교급



□ 성별과 학교급의 교차분석

- 조사에 참여한 청소년의 성별과 학교급을 교차분석함.
- 조사에 참여한 청소년의 성별과 학교급을 교차분석한 결과, 중학생 전체(754명) 중 남학생이 364명(48.3%), 여학생이 390명(51.7%)으로, 여학생의 비율이 다소 높게 나타남.
- 고등학생 전체(668명) 중에서는 남학생 356명(53.3%), 여학생 312명(46.7%)으로 남학생의 비율이 더 높았음.

〈표 Ⅲ-3〉 조사대상자의 성별과 학교급에 대한 교차분석

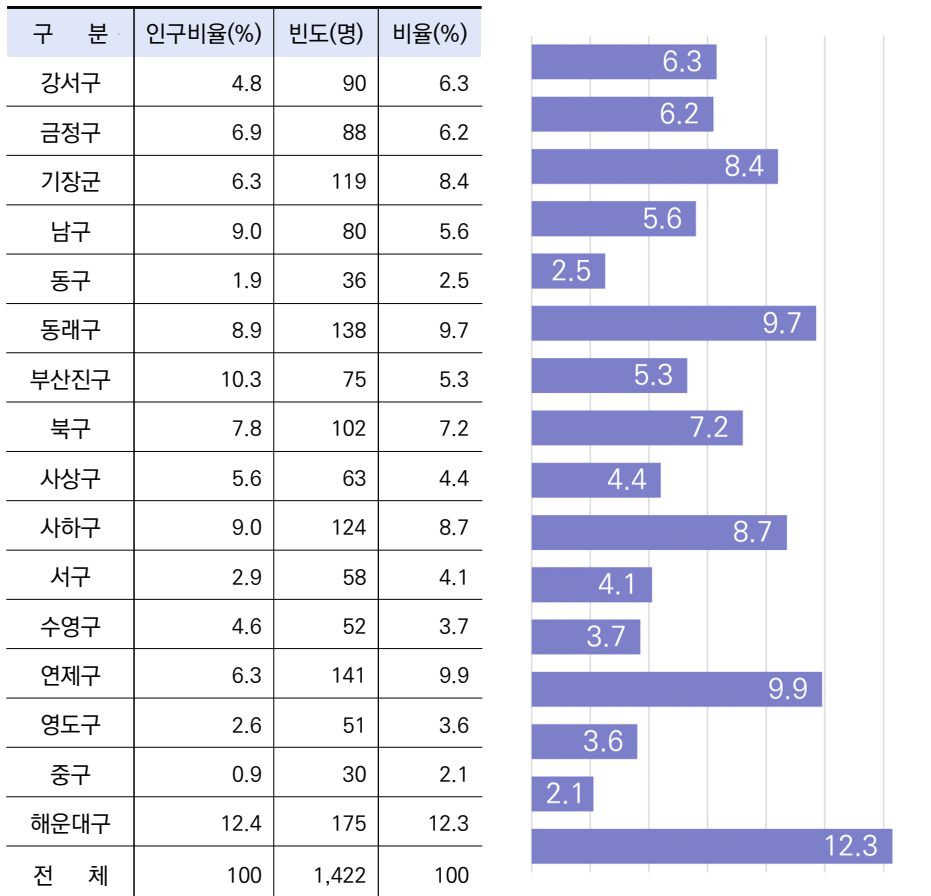
단위: 명(%)

항 목		남 성	여 성	전 체
중학교	중학교 1학년	149(67.1)	73(32.9)	222(100.0)
	중학교 2학년	106(32.9)	216(67.1)	322(100.0)
	중학교 3학년	109(51.9)	101(48.1)	210(100.0)
	소 계	364(48.3)	390(51.7)	754(100.0)
고등학교	고등학교 1학년	151(58.3)	108(41.7)	259(100.0)
	고등학교 2학년	132(45.2)	160(54.8)	292(100.0)
	고등학교 3학년	73(62.4)	44(37.6)	117(100.0)
	소 계	356(53.3)	312(46.7)	668(100.0)
전 체		720(50.6)	702(49.4)	1,422(100.0)

□ 거주지

- 조사에 참여한 청소년의 거주지를 살펴본 결과, 가장 많이 응답한 곳은 해운대구(12.3%)로 나타났으며, 이어서 연제구(9.9%), 동래구(9.7%), 사하구(8.7%) 순으로 응답 비율이 높게 나타남.
- 반면, 가장 적게 응답한 곳은 중구(2.1%)와 동구(2.5%)로 나타남
- 전반적으로 각 구·군별 응답 비율은 2.1%에서 12.3% 사이로 분포하며, 지역별 청소년 인구비율과 비슷하게 참여한 것으로 나타남.
- 총 응답자 수는 1,422명으로, 모든 응답자 데이터를 기반으로 분석함.

〈표 Ⅲ-4〉 조사대상자의 거주지



2. 청소년활동 참여 실태 및 요구 조사

1) 청소년활동 참여 실태 및 요구 조사

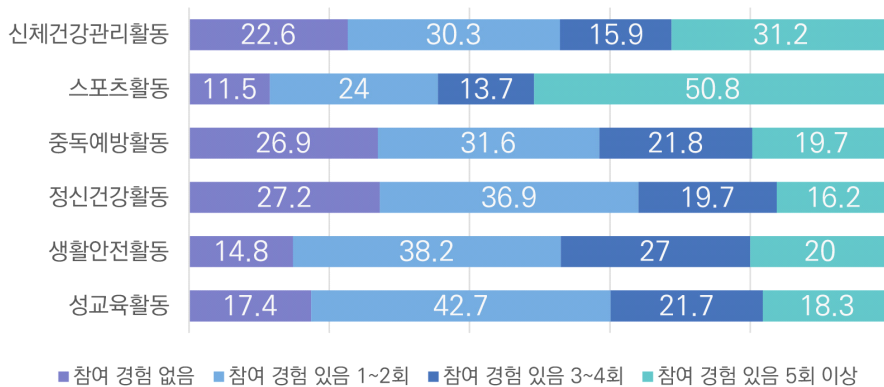
□ 건강증진활동의 참여도와 만족도

- 건강증진활동의 6개 세부활동 중 참여 경험의 가장 높은 활동은 ‘스포츠활동(88.5%)’으로 확인되었으며, 다음으로 ‘생활안전활동(85.2%)’, ‘성교육활동(82.6%)’ 순으로 높은 참여도를 보였음.
- 전반적으로 건강증진활동의 참여 경험의 높은 편이나, ‘정신건강활동(72.8%)’, ‘중독예방활동(73.1%)’에 대한 참여도는 다른 세부활동에 비해 상대적으로 낮은 것으로 나타남.
- 참여 경험의 빈도를 분석한 결과, 5회 이상 지속적으로 참여한 비율이 가장 높은 활동은 ‘스포츠활동(50.8%)’으로 나타났으며, ‘정신건강활동(16.2%)’, ‘성교육활동(18.3%)’은 5회 이상 참여 비율이 낮은 편으로 확인됨.

〈표 III -5〉 건강증진활동의 참여도

단위: 명(%)

세부활동	참여 경험 없음	참여 경험 있음	참여 경험 있음		
			1~2회	3~4회	5회 이상
신체건강관리활동	321 (22.6)	1,101 (77.4)	431 (30.3)	226 (15.9)	444 (31.2)
스포츠활동	164 (11.5)	1,258 (88.5)	341 (24.0)	195 (13.7)	722 (50.8)
중독예방활동	382 (26.9)	1,040 (73.1)	450 (31.6)	310 (21.8)	280 (19.7)
정신건강활동	387 (27.2)	1,035 (72.8)	525 (36.9)	280 (19.7)	230 (16.2)
생활안전활동	211 (14.8)	1,211 (85.2)	543 (38.2)	384 (27.0)	284 (20.0)
성교육활동	247 (17.4)	1,175 (82.6)	607 (42.7)	308 (21.7)	260 (18.3)



[그림 Ⅲ-1] 건강증진활동의 참여도

- 건강증진활동에 대한 참여도를 성별과 학교급에 따라 살펴봄
- 남학생은 ‘스포츠활동(90.0%)’, ‘생활안전활동(81.5%)’, ‘성교육활동(80.4%)’ 순으로 높은 참여도를 보였으며, 여학생은 ‘생활안전활동(88.9%)’, ‘스포츠활동(86.9%)’, ‘성교육활동(84.9%)’ 순으로 높은 참여도를 보임.
- 건강증진활동의 세부활동 중 성별 간 참여도의 유의한 차이가 확인된 활동은 ‘스포츠활동($p<0.001$)’, ‘중독예방활동($p<0.01$)’, ‘성교육활동($p<0.05$)’으로 나타남. ‘스포츠활동’에서는 남학생의 참여도가 유의하게 높았으며, ‘중독예방활동’과 ‘성교육활동’에서는 여학생의 참여도가 유의하게 높았음.
- 학교급별 참여도를 살펴보면 모든 세부활동에서 중학생의 참여도가 고등학생에 비해 유의하게 높은 것으로 확인됨. 중학생은 ‘스포츠활동(93.5%)’, ‘생활안전활동(88.7%)’, ‘성교육활동(85.9%)’ 순으로 높은 참여도를 보였으며, 고등학생은 ‘스포츠활동(82.8%)’, ‘생활안전활동(81.1%)’, ‘성교육활동(78.9%)’ 순으로 높은 참여도를 보임.
- 특히, ‘스포츠활동’, ‘중독예방활동’, ‘정신건강활동’, ‘생활안전활동’, ‘성교육활동’에서 중학생과 고등학생의 참여도가 통계적으로 유의미하게 나타났음 ($p<0.001$).

〈표 III-6〉 성별 및 학교급에 따른 건강증진활동의 참여도

단위: 명(%)

세부활동	성별			학교급		
	남성	여성	χ^2	중학교	고등학교	χ^2
신체건강관리활동	571 (79.3)	530 (75.5)	32.96***	592 (78.5)	509 (76.2)	3.45
스포츠활동	648 (90.0)	610 (86.9)	20.03***	705 (93.5)	553 (82.8)	68.10***
중독예방활동	495 (68.7)	545 (77.6)	18.83***	592 (78.5)	448 (67.1)	45.03***
정신건강활동	494 (68.6)	541 (77.1)	23.29***	585 (77.6)	450 (67.4)	24.29***
생활안전활동	587 (81.5)	624 (88.9)	19.16***	669 (88.7)	542 (81.1)	44.48***
성교육활동	579 (80.4)	596 (84.9)	10.75*	648 (85.9)	527 (78.9)	24.63***

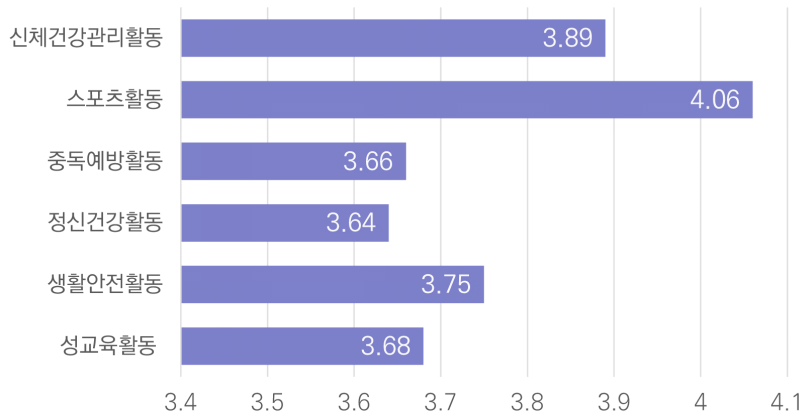
*p<0.05, ***p<0.001

- 건강증진활동에 참여 경험이 있는 경우, 만족도가 어떠하였는지를 성별과 학교급에 따라 살펴봄.
- 먼저, 건강증진활동에 대한 참여 만족도 전체 평균은 3.50으로, 전반적으로 보통 이상에 해당하는 수준임. 세부활동 중에서는 ‘스포츠활동(M=4.06)’에 대한 만족도가 가장 높게 나타남.
- 성별에 따라, 남학생(M=3.58)이 여학생(M=3.42)보다 전반적으로 높은 만족도를 보였으며, 여학생과 남학생 모두 ‘스포츠활동’, ‘신체건강관리활동’에서 가장 높은 만족도를 보임. 특히 ‘스포츠활동(M=4.21, t=6.14)’과 ‘신체건강관리활동(M=4.02, t=4.96)’에서 유의미한 차이를 보임(p<0.001).
- 학교급별로 중학생(M=3.52)이 고등학생(M=3.47)보다 전반적으로 높은 만족도를 보였으나 t값 1.16으로 통계적으로 유의미한 차이는 없음. 중학생은 ‘스포츠활동(M=4.11)’에서 가장 높은 만족도를 보였으며 t값 2.06으로 고등학생(M=4.01)보다 유의미하게 높았음(p<0.05). 대부분의 세부활동에서 중학생이 고등학생보다 만족도가 높았으나, ‘스포츠활동’ 이외에는 유의미한 차이가 확인되지 않았음.

〈표 Ⅲ-7〉 성별 및 학교급에 따른 건강증진활동의 만족도

세부활동	전체	성별			학교급		
		남성	여성	t	중학교	고등학교	t
신체건강관리활동	3.89 (.89)	4.02 (.90)	3.76 (.87)	4.96***	3.89 (.86)	3.90 (.93)	-.19
스포츠활동	4.06 (.91)	4.21 (.89)	3.91 (.91)	6.14***	4.11 (.88)	4.01 (.95)	2.06*
중독예방활동	3.66 (.94)	3.67 (.99)	3.64 (.89)	.46	3.68 (.90)	3.63 (.97)	.82
정신건강활동	3.64 (.93)	3.66 (.98)	3.63 (.87)	.59*	3.66 (.90)	3.62 (.96)	.65
생활안전활동	3.75 (.90)	3.78 (.96)	3.72 (.85)	1.09	3.78 (.88)	3.71 (.93)	1.22
성교육활동	3.68 (.93)	3.71 (.98)	3.64 (.88)	1.41	3.69 (.90)	3.71 (.93)	.65
전 체	3.50 (.68)	3.58 (.66)	3.42 (.69)	3.37**	3.52 (.66)	3.47 (.70)	1.16

*p<0.05, **p<0.01, ***p<0.001



[그림 Ⅲ-2] 건강증진활동의 만족도

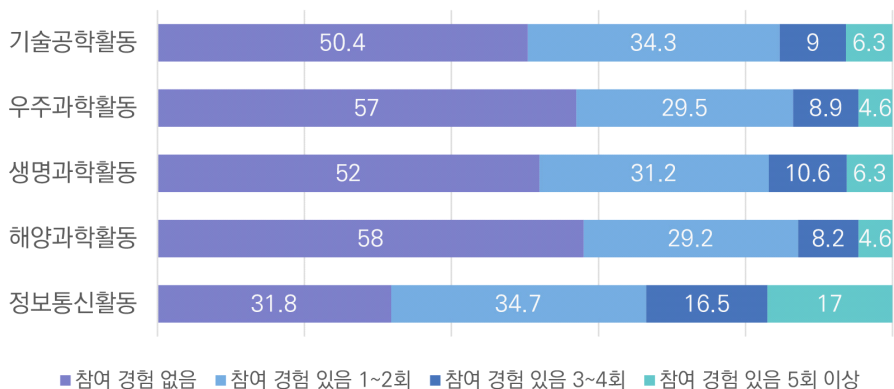
□ 과학정보활동의 참여도와 만족도

- 과학정보활동의 5개 세부활동 중 참여 경험이 가장 높은 활동은 인터넷이나 스마트폰 등을 활용한 ‘정보통신활동(68.2%)’인 것으로 나타남.
- 다음으로 ‘기술공학활동(49.6%)’, ‘생명과학활동(48.0%)’, ‘우주과학활동(43.0%)’, ‘해양과학활동(42.0%)’ 순으로 참여 경험이 높은 것으로 확인됨.
- 참여 경험의 빈도를 도출한 결과, 참여 경험이 있는 청소년들의 다수는 ‘1~2회’ 정도 참여한 것으로 나타났으며, 5회 이상 지속적인 참여는 ‘정보통신활동(17.0%)’에서 가장 많이 나타남.

〈표 Ⅲ-8〉 과학정보활동의 참여도

단위: 명(%)

세부활동	참여 경험 없음	참여 경험 있음	참여 경험 있음		
			1~2회	3~4회	5회 이상
기술공학활동	717 (50.4)	705 (49.6)	488 (34.3)	128 (9.0)	89 (6.3)
우주과학활동	811 (57.0)	611 (43.0)	420 (29.5)	126 (8.9)	65 (4.6)
생명과학활동	739 (52.0)	683 (48.0)	443 (31.2)	151 (10.6)	89 (6.3)
해양과학활동	825 (58.0)	597 (42.0)	415 (29.2)	116 (8.2)	66 (4.6)
정보통신활동	452 (31.8)	970 (68.2)	494 (34.7)	234 (16.5)	242 (17.0)



[그림 Ⅲ-3] 과학정보활동의 참여도

- 과학정보활동에 대한 참여도를 성별과 학교급에 따라 살펴본 결과, 정보통신 활동이 남학생과 여학생 모두 가장 높은 참여도를 보임.
- 남학생은 ‘정보통신활동(64.7%)’, ‘기술공학활동(52.5%)’ 순으로, 여학생은 ‘정보통신활동(71.8%)’, ‘생명과학활동(50.9%)’ 순으로 참여도가 높게 나타남.
- 세부활동 중 ‘정보통신활동($p<0.01$)’에서 여학생의 참여도가 남학생보다 유의미하게 높게 나타났으나 이외 활동은 통계적으로 유의미하지 않음.
- 학교급별로는 중학생이 모든 세부활동에서 고등학생보다 높은 참여도를 보였으며, 특히 ‘우주과학활동($p<0.01$)’, ‘생명과학활동($p<0.01$)’, ‘기술공학활동($p<0.05$)’, ‘해양과학활동($p<0.05$)’, ‘정보통신활동($p<0.05$)’에서 통계적으로 유의미하게 나타남. 중학생은 ‘정보통신활동(71.6%)’과 ‘기술공학활동(52.8%)’에서 높은 참여도를 보였고, 고등학생은 ‘정보통신활동(64.4%)’과 ‘생명과학활동(46.3%)’에 높은 참여도를 보임.

〈표 III-9〉 성별 및 학교급에 따른 과학정보활동의 참여도

단위: 명(%)

세부활동	성별			학교급		
	남성	여성	χ^2	중학교	고등학교	χ^2
기술공학활동	378 (52.5)	327 (46.5)	5.08	398 (52.8)	307 (46.0)	10.27*
우주과학활동	307 (42.6)	304 (43.3)	.61	357 (47.3)	254 (38.0)	16.06**
생명과학활동	325 (45.1)	358 (50.9)	7.13	374 (49.6)	309 (46.3)	10.69**
해양과학활동	308 (42.8)	289 (41.2)	1.83	343 (45.5)	254 (38.0)	9.67*
정보통신활동	466 (64.7)	504 (71.8)	16.57**	540 (71.6)	430 (64.4)	10.25*

* $p<0.05$, ** $p<0.01$

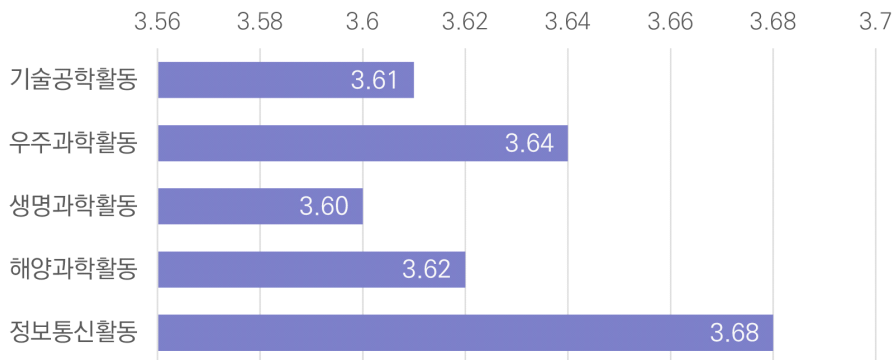
- 과학정보활동에 참여 경험이 있는 경우, 참여 만족도가 어떠하였는지를 살펴봄.
- 먼저, 과학정보활동에 대한 참여 만족도 전체 평균은 3.60으로 비교적 ‘만족’하는 것으로 확인됨. 세부활동 중에서는 ‘정보통신활동($M=3.68$)’과 ‘우주과학활동($M=3.64$)’에 대한 만족도가 높게 나타남.

- 남학생의 평균 만족도는 3.65이며, ‘우주과학활동(M=3.68)’에서 가장 높은 만족도를 보임. 여학생의 평균 만족도는 3.56으로, ‘정보통신활동(M=3.62)’에서 가장 높은 만족도를 보임. 전반적으로 남학생이 여학생보다 만족도가 높았으나, ‘정보통신활동(t=2.78)’과 ‘우주과학활동(t=2.47)’에서만 남학생의 만족도가 여학생보다 유의미하게 높게 나타남.
- 학교급별 평균 만족도는 중학생(M=3.72), 고등학생(M=3.52), 전체 t값 2.89로, 중학생이 전반적으로 높은 만족도를 보임($p<0.01$).
- 세부활동에 대한 참여 만족도의 경우, 중학생은 ‘우주과학활동(M=3.78)’에서 가장 높은 만족도를 보였으며 고등학생은 ‘정보통신활동(M=3.65)’에서 높은 만족도를 보였음. 모든 세부활동에서 중학생의 만족도가 고등학생보다 전반적으로 높았음. 특히, ‘우주과학활동(t=4.02)’과 ‘해양과학활동(t=3.47)’, ‘기술공학활동(t=2.30)’에서 유의미한 차이가 확인됨.

〈표 III-10〉 성별 및 학교급에 따른 과학정보활동의 만족도

세부활동	전체	성별			학교급		
		남성	여성	t	중학교	고등학교	t
기술공학활동	3.61 (.92)	3.66 (.99)	3.56 (.84)	1.81	3.69 (.90)	3.54 (.94)	2.30*
우주과학활동	3.64 (.91)	3.68 (.98)	3.60 (.83)	2.47*	3.78 (.86)	3.52 (.94)	4.02***
생명과학활동	3.60 (.90)	3.61 (.96)	3.59 (.84)	0.80	3.67 (.85)	3.53 (.93)	2.26*
해양과학활동	3.62 (.94)	3.64 (1.01)	3.60 (.85)	-0.23	3.74 (.91)	3.51 (.94)	3.47**
정보통신활동	3.68 (.89)	3.75 (.97)	3.62 (.80)	2.78**	3.71 (.91)	3.65 (.92)	.93
전 체	3.60 (.86)	3.65 (.93)	3.56 (.78)	1.21	3.72 (.79)	3.52 (.89)	2.89**

* $p<0.05$, ** $p<0.01$, *** $p<0.001$



[그림 III-4] 과학정보활동의 만족도

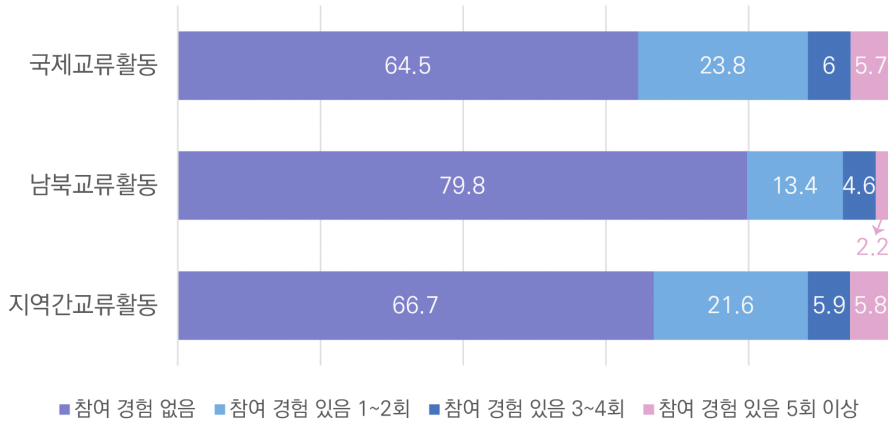
□ 교류활동의 참여도와 만족도

- 교류활동의 3개 세부활동 중 참여 경험의 가장 높은 활동은 ‘국제교류활동 (35.5%)’임. 다음으로 ‘지역간교류활동(33.3%)’, ‘남북교류활동(20.2%)’ 순으로 나타남.
- 참여 경험의 빈도를 도출한 결과, 참여 경험이 있는 청소년들의 다수는 ‘1~2회’ 정도 참여한 것으로 확인되며, 5회 이상 지속적인 참여는 ‘지역간교류활동 (5.8%)’에서 가장 많이 나타남.

〈표 III-11〉 교류활동의 참여도

단위: 명(%)

세부활동	참여 경험 없음	참여 경험 있음	참여 경험 있음		
			1~2회	3~4회	5회 이상
국제교류활동	917 (64.5)	505 (35.5)	339 (23.8)	85 (6.0)	81 (5.7)
남북교류활동	1,136 (79.8)	287 (20.2)	190 (13.4)	66 (4.6)	31 (2.2)
지역간교류활동	948 (66.7)	474 (33.3)	307 (21.6)	84 (5.9)	83 (5.8)



[그림 III-5] 교류활동의 참여도

- 교류활동에 대한 참여도를 성별과 학교급에 따라 살펴봄.
- 남학생과 여학생 모두 ‘국제교류활동’에 대한 참여도가 가장 높고, ‘지역간교류활동’, ‘남북교류활동’의 순으로 참여한 것으로 나타남. 전반적으로 교류활동에 대한 참여율은 높지 않았으며, 여학생의 참여도가 남학생보다 전반적으로 높게 나타남.
- 학교급에서는 모든 세부활동에서 중학교의 참여도가 높게 나타남. ‘국제교류활동’과 ‘남북교류활동’에 대한 참여는 중학교(37.8%, 23.5%)가 고등학교(32.9%, 16.5%)보다 유의미하게 높았음($p < 0.001$). ‘지역간교류활동’은 중학교, 고등학교 순으로 높았으나, 통계적으로 유의미하지 않음.

〈표 III-12〉 성별 및 학교급에 따른 교류활동의 참여도

단위: 명(%)

세부활동	성별			학교급		
	남성	여성	χ^2	중학교	고등학교	χ^2
국제교류활동	215 (29.9)	290 (41.3)	21.36***	285 (37.8)	220 (32.9)	6.89
남북교류활동	130 (18.1)	157 (22.4)	7.22	177 (23.5)	110 (16.5)	11.71**
지역간교류활동	214 (29.7)	260 (37.0)	9.63*	272 (36.1)	202 (30.2)	7.56

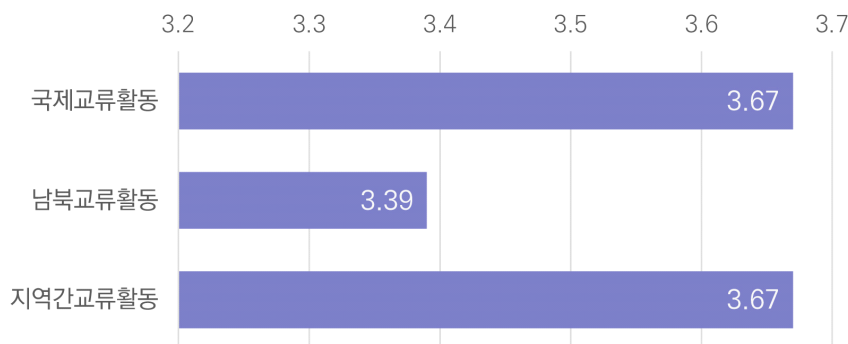
* $p < 0.05$, ** $p < 0.01$, *** $p < 0.001$

- 교류활동에 참여 경험이 있는 경우, 참여 만족도가 어떠하였는지를 성별과 학교급에 따라 살펴봄.
- 먼저, 교류활동에 대한 만족도 전체 평균은 3.46로 ‘보통이상’ 수준임. 세부활동 중에서는 ‘국제교류활동(M=3.67)’과 ‘지역간교류활동(M=3.67)’에 대한 만족도가 가장 높게 나타남.
- 남학생의 참여 만족도 평균은 3.48이며 ‘국제교류활동(M=3.65)’에 대한 만족도가 가장 높은 것으로 나타남. 여학생의 평균은 3.45이며, ‘지역간교류활동(M=3.70)’에 대한 만족도가 가장 높은 것으로 확인됨. 남학생과 여학생의 평균 만족도는 유사했으며, 통계적으로 유의미한 차이는 확인되지 않음.
- 학교급에 따른 참여 만족도를 살펴보면, 중학생(M=3.73)의 만족도가 고등학생(M=3.34)보다 전반적으로 높았으며, 특히 ‘국제교류활동(t=5.16)’, ‘남북교류활동(t=3.98)’, ‘지역간교류활동(t=5.29)’에서 유의미한 차이가 확인됨($p<0.001$).

〈표 Ⅲ-13〉 성별 및 학교급에 따른 교류활동의 만족도

세부활동	전체	성별			학교급		
		남성	여성	t	중학교	고등학교	t
국제교류활동	3.67 (.95)	3.65 (1.04)	3.69 (.86)	-.59	3.88 (.84)	3.51 (.99)	5.16***
남북교류활동	3.39 (.93)	3.44 (1.03)	3.36 (.83)	.98	3.61 (.88)	3.27 (.94)	3.98***
지역간교류활동	3.67 (.98)	3.64 (1.07)	3.70 (.90)	-.72	3.89 (.90)	3.50 (1.01)	5.29***
전 체	3.46 (.88)	3.48 (1.01)	3.45 (.74)	.25	3.73 (.78)	3.34 (.90)	4.65***

*** $p<0.001$



[그림 Ⅲ-6] 교류활동의 만족도

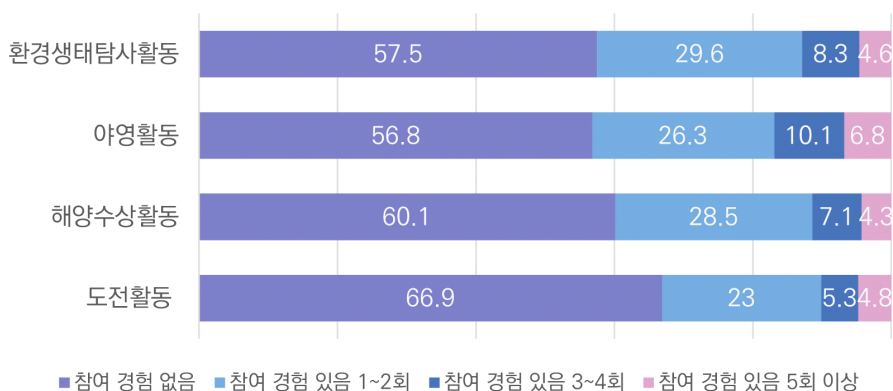
□ 모험탐사활동의 참여도와 만족도

- 모험탐사활동의 4개 세부활동 중 참여 경험에 가장 높은 활동은 ‘야영활동(43.2%)’이며, 다음은 ‘환경생태탐사활동(42.5%)’, ‘해양수상활동(39.9%)’, ‘도전활동(33.1%)’ 순으로 확인됨.
- 참여 경험이 있는 청소년들의 다수는 ‘1~2회’ 정도 참여한 것으로 확인되며, 5회 이상 지속적인 참여는 ‘야영활동(6.8%)’에서 가장 많이 나타남.

〈표 Ⅲ-14〉 모험탐사활동의 참여도

단위: 명(%)

세부활동	참여 경험 없음	참여 경험 있음	참여 경험 있음		
			1~2회	3~4회	5회 이상
환경생태탐사활동	818 (57.5)	604 (42.5)	421 (29.6)	118 (8.3)	65 (4.6)
야영활동	808 (56.8)	614 (43.2)	374 (26.3)	144 (10.1)	96 (6.8)
해양수상활동	855 (60.1)	567 (39.9)	405 (28.5)	101 (7.1)	61 (4.3)
도전활동	951 (66.9)	471 (33.1)	327 (23.0)	76 (5.3)	68 (4.8)



[그림 Ⅲ-7] 모험탐사활동의 참여도

- 모험탐사활동에 대한 참여도를 성별과 학교급에 따라 살펴봄.

- 모험탐사활동의 성별 참여율을 살펴본 결과, 여학생이 대체로 남학생보다 높은 참여율을 보였으나, 활동별로 차이는 미미한 수준이며, '해양수상활동($p<0.05$)'은 통계적으로 유의미한 것으로 나타남.
- 학교급에서는 모든 세부활동에서 중학교의 참여율이 고등학생보다 유의미하게 높게 나타남. '환경생태탐사활동($p<0.001$)'과 '해양수상활동($p<0.001$)'에 대한 참여는 중학교, 고등학교 순으로 높았으며, '야영활동($p<0.001$)'과 '도전활동($p<0.001$)' 또한 중학교, 고등학교 순으로 높았으며, 모든 세부활동에서 통계적으로 유의미하게 나타남.

〈표 III-15〉 성별 및 학교급에 따른 모험탐사활동의 참여도

단위: 명(%)

세부활동	성별			학교급		
	남성	여성	χ^2	중학교	고등학교	χ^2
환경생태탐사활동	286 (39.7)	318 (45.3)	6.71	374 (49.6)	230 (34.4)	35.06***
야영활동	318 (44.2)	296 (42.2)	20.6	385 (51.1)	229 (34.3)	45.86***
해양수상활동	287 (39.9)	280 (39.9)	10.45*	347 (46.0)	220 (32.9)	25.82***
도전활동	235 (32.6)	236 (33.6)	4.33	292 (38.7)	179 (26.8)	24.29***

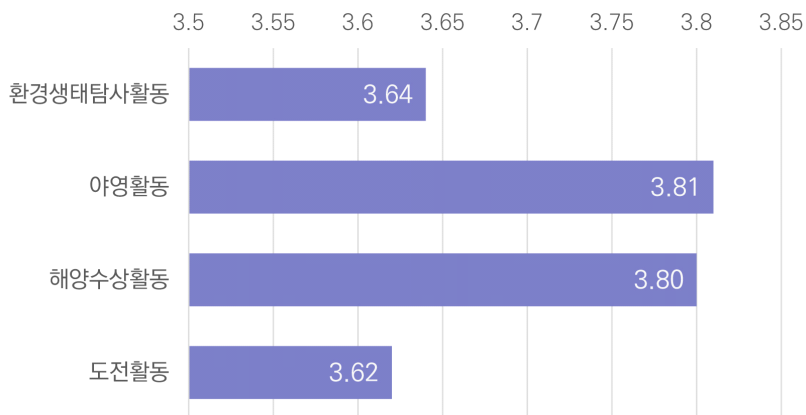
* $p<0.05$, *** $p<0.001$

- 모험탐사활동의 전체 만족도 평균은 3.58로 비교적 '만족'하는 것으로 확인됨. 세부활동 중에서는 '야영활동($M=3.81$)'과 '해양수상활동($M=3.80$)'에 대한 만족도가 높게 나타남.
- 남학생($M=3.73$)이 여학생($M=3.81$)보다 전반적으로 높은 만족도를 보였으나, 통계적으로 유의미한 차이는 확인되지 않음.
- 학교급에 따른 참여 만족도는 중학생($M=3.82$)의 만족도가 고등학생($M=3.45$)보다 전반적으로 높게 나타났으며, 이는 통계적으로 유의미함($t=4.73$, $p<0.001$). 중학생의 만족도가 고등학생보다 모든 세부활동에서 유의미하게 높게 나타났으며, 특히 '야영활동($t=7.27$)', '해양수상활동($t=5.10$)', '도전활동($t=4.36$)'에서 차이가 두드러짐.

〈표 Ⅲ-16〉 성별 및 학교급에 따른 모험탐사활동의 만족도

세부활동	전체	성별			학교급		
		남성	여성	t	중학교	고등학교	t
환경생태탐사활동	3.64 (.90)	3.66 (.96)	3.62 (.85)	.56	3.74 (.89)	3.54 (.91)	3.10**
야영활동	3.81 (.95)	3.86 (.99)	3.76 (.90)	1.52	4.05 (.86)	3.57 (.97)	7.27***
해양수상활동	3.80 (1.02)	3.86 (1.06)	3.74 (.97)	1.60	4.00 (.98)	3.62 (1.02)	5.10***
도전활동	3.62 (.96)	3.65 (1.06)	3.58 (.85)	.86	3.79 (.96)	3.47 (.93)	4.36***
전 체	3.58 (.85)	3.73 (.93)	3.81 (.77)	-1.24	3.82 (.81)	3.45 (.85)	4.73***

*p<0.05



[그림 Ⅲ-8] 모험탐사활동의 만족도

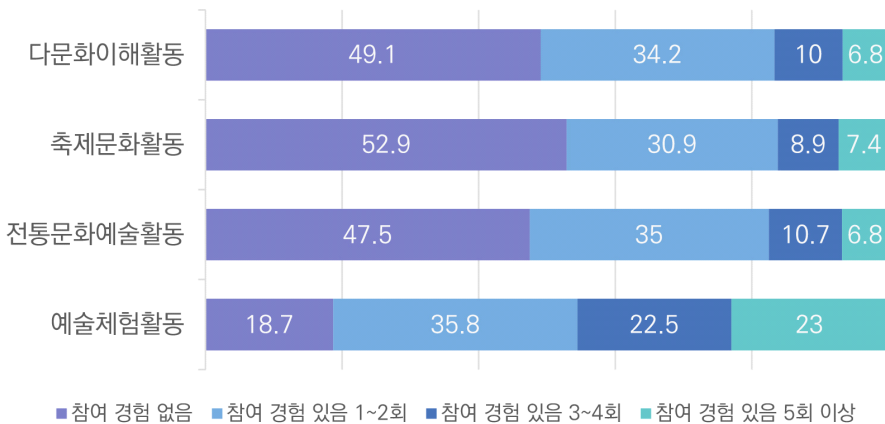
□ 문화예술활동의 참여도와 만족도

- 문화예술활동의 4개 세부활동 중 ‘예술체험활동(81.3%)’의 참여 경험이 월등히 높은 것으로 확인됨. 다음으로 ‘전통문화예술활동(52.5%)’, ‘다문화이해활동(50.9%)’, ‘축제문화활동(47.1%)’의 순으로 참여도가 높게 나타남.
- 참여 경험이 있다고 답한 청소년들의 다수는 ‘1~2회’ 정도 참여한 것으로 확인되어 지속적으로 참여한 청소년이 많지 않음을 알 수 있음.
- 5회 이상 지속적인 참여는 ‘예술체험활동(23.0%)’에서 가장 많이 나타남.

〈표 Ⅲ-17〉 문화예술활동의 참여도

단위: 명(%)

세부활동	참여 경험 없음	참여 경험 있음	참여 경험 있음		
			1~2회	3~4회	5회 이상
다문화이해활동	698 (49.1)	724 (50.9)	486 (34.2)	142 (10.0)	96 (6.8)
축제문화활동	752 (52.9)	670 (47.1)	439 (30.9)	126 (8.9)	105 (7.4)
전통문화예술활동	675 (47.5)	747 (52.5)	498 (35.0)	152 (10.7)	97 (6.8)
예술체험활동	266 (18.7)	1,156 (81.3)	509 (35.8)	320 (22.5)	327 (23.0)



[그림 Ⅲ-9] 문화예술활동의 참여도

- 문화예술활동에 대한 참여도를 성별과 학교급에 따라 살펴봄.
- 남학생(76.5%)과 여학생(86.2%) 모두 ‘예술체험활동’에 참여한 경험이 가장 많음. 모든 세부활동에서 여학생의 참여율이 남학생보다 높게 나타났으며, 특히 ‘예술체험활동($p<0.001$)’, ‘다문화이해활동($p<0.01$)’, ‘축제문화활동($p<0.01$)’에서 통계적으로 유의미하게 나타남.
- 모든 세부활동에서 중학생의 참여율이 고등학생보다 높게 나타났으며, 일부 활동에서 유의미한 차이가 확인됨. 특히, ‘전통문화예술활동($p<0.001$)’과 ‘다문화이해활동($p<0.001$)’에서 통계적으로 유의미하게 나타남.

〈표 III-18〉 성별 및 학교급에 따른 문화예술활동의 참여도

단위: 명(%)

세부활동	성별			학교급		
	남성	여성	χ^2	중학교	고등학교	χ^2
예술체험활동	551 (76.5)	605 (86.2)	30.63***	629 (83.4)	527 (78.9)	7.44
전통문화예술활동	344 (47.8)	403 (57.4)	13.48**	447 (59.2)	300 (44.9)	31.21***
축제문화활동	306 (42.5)	364 (51.9)	13.67**	367 (48.7)	303 (45.4)	2.83
다문화이해활동	334 (46.4)	390 (55.6)	14.80**	427 (56.6)	297 (44.5)	22.39***

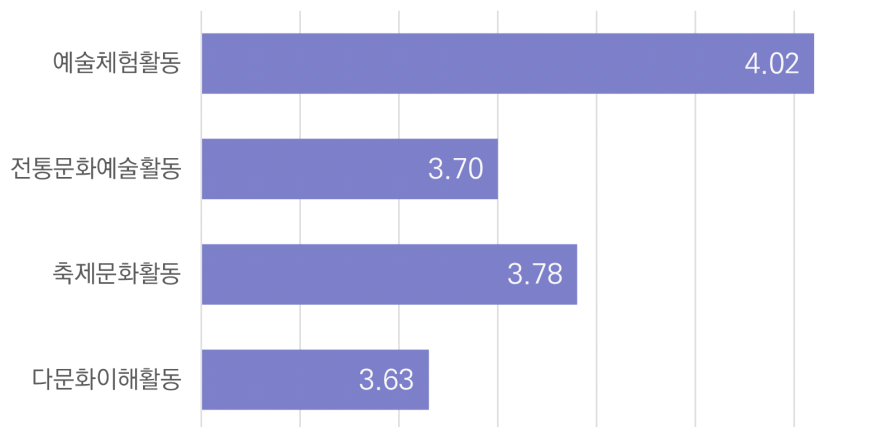
* $p<0.05$, ** $p<0.01$, *** $p<0.001$

- 문화예술활동의 전체 만족도 평균은 3.77으로 비교적 ‘만족’하는 것으로 확인됨. 세부활동 중 ‘예술체험활동($M=4.02$)’에 대한 만족도가 특히 높게 나타남.
- 남학생의 만족도 평균은 3.87이며 ‘예술체험활동($M=4.00$)’에 대한 만족도가 가장 높았음. 여학생의 평균은 3.98이며, ‘예술체험활동($M=4.10$)’과 ‘축제문화활동($M=4.07$)’에 대한 만족도가 높았으며, ‘전통문화예술활동($t=-2.38$)’과 ‘축제문화활동(-3.31)’에 대한 만족도가 남학생보다 유의미하게 높은 것으로 확인됨.
- 학교급에 따른 만족도는 문화예술활동 모든 세부활동에서 중학생($M=3.93$)의 만족도가 고등학생($M=3.64$)보다 높게 나타났음. 특히 ‘축제문화활동($t=4.69$)’, ‘전통문화예술활동($t=2.50$)’, ‘다문화이해활동($t=2.01$)’ 통계적으로 유의미한 차이가 확인되었고, 전체 만족도에서도 유의미한 차이가 확인됨($t=4.44$, $p<0.001$).

〈표 III-19〉 성별 및 학교급에 따른 문화예술활동의 만족도

세부활동	전체	성별			학교급		
		남성	여성	t	중학교	고등학교	t
예술체험활동	4.02 (.91)	4.00 (0.96)	4.10 (0.88)	-1.82	4.04 (.90)	3.99 (.91)	.97
전통문화예술활동	3.70 (.95)	3.66 (0.97)	3.83 (0.85)	-2.38*	3.78 (.91)	3.62 (.97)	2.50*
축제문화활동	3.78 (.96)	3.81 (0.92)	4.07 (0.84)	-3.31**	3.94 (.90)	3.63 (.99)	4.69***
다문화이해활동	3.63 (.93)	3.74 (0.90)	3.83 (0.81)	-1.25	3.70 (.89)	3.57 (.95)	2.01*
전체	3.77 (.85)	3.87 (0.88)	3.98 (0.82)	-2.12*	3.93 (.80)	3.64 (.87)	4.44***

*p<0.05, **p<0.01, ***p<0.001



[그림 III-10] 문화예술활동의 만족도

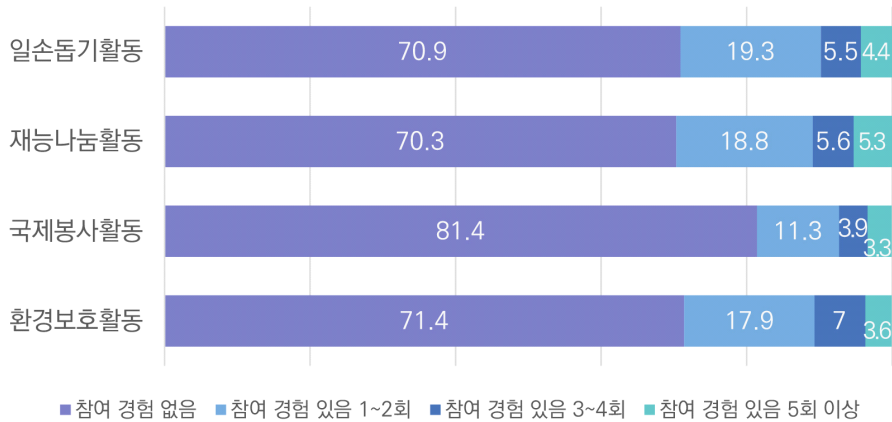
□ 자원봉사활동의 참여도와 만족도

- 자원봉사활동의 4개 세부활동 중 참여 경험이 가장 높은 활동은 ‘재능나눔활동(29.7%)’인 것으로 확인됨. 다음으로 ‘일손돕기활동(29.1%)’, ‘환경보호활동(28.6%)’, ‘국제봉사활동(18.6%)’의 순으로 참여도가 높게 나타남.
- 참여 경험이 있다고 답한 청소년들의 다수는 ‘1~2회’ 정도 참여한 것으로 확인되며, 5회 이상 지속적인 참여는 ‘재능나눔활동(5.3%)’에서 가장 많이 나타남.

〈표 III-20〉 자원봉사활동의 참여도

단위: 명(%)

세부활동	참여 경험 없음	참여 경험 있음	참여 경험 있음		
			1~2회	3~4회	5회 이상
일손돕기활동	1,008 (70.9)	414 (29.1)	274 (19.3)	78 (5.5)	62 (4.4)
재능나눔활동	999 (70.3)	423 (29.7)	268 (18.8)	79 (5.6)	76 (5.3)
국제봉사활동	1,158 (81.4)	264 (18.6)	161 (11.3)	56 (3.9)	47 (3.3)
환경보호활동	1,016 (71.4)	406 (28.6)	255 (17.9)	100 (7.0)	51 (3.6)



[그림 III-11] 자원봉사활동의 참여도

- 자원봉사활동에 대한 참여도를 성별과 학교급에 따라 살펴봄.
- 남학생은 ‘재능나눔활동(26.7%)’과 ‘환경보호활동(26.7%)’에, 여학생은 ‘일손돕기활동(33.3%)’에 가장 높은 참여율을 보였으나 남학생과 여학생 모두 자원봉사활동에 대한 참여도가 높지 않음. 또한 ‘일손돕기활동’에서 여학생(33.3%)의 참여도가 남학생(25.0%)에 비해 유의하게 높았으나($p<0.001$) 그 외 활동에서의 참여도는 유사한 것으로 확인됨.
- 중학생의 참여율이 모든 세부활동에서 고등학생보다 높게 나타났으며, 특히 일손돕기 활동($p<0.01$)과 환경보호 활동($p<0.01$)이 유의미하게 나타남.

〈표 III -21〉 성별 및 학교급에 따른 자원봉사활동의 참여도

단위: 명(%)

세부활동	성별			학교급		
	남성	여성	χ^2	중학교	고등학교	χ^2
일손돕기활동	180 (25.0)	234 (33.3)	13.26***	240 (31.8)	174 (26.0)	15.31**
재능나눔활동	192 (26.7)	231 (32.9)	6.90	230 (30.5)	193 (28.9)	2.26
국제봉사활동	136 (18.9)	128 (18.2)	3.34	145 (19.2)	119 (17.8)	2.36
환경보호활동	192 (26.7)	214 (30.5)	3.09	237 (31.4)	169 (25.3)	11.78**

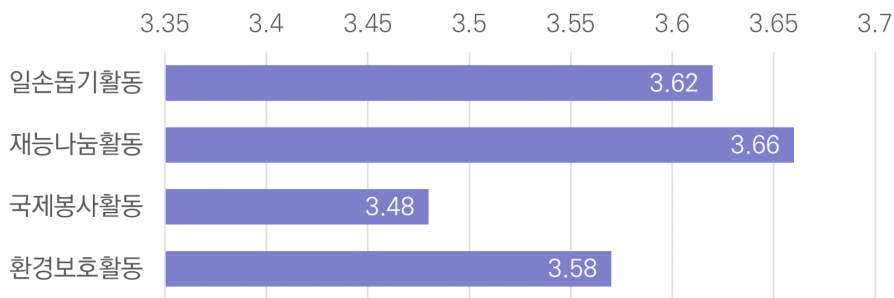
** $p<0.01$, *** $p<0.001$

- 자원봉사활동의 만족도가 어떠하였는지 성별과 학교급에 따라 살펴봄.
- 자원봉사활동의 전체 만족도 평균은 3.49로 대체로 ‘만족’하는 것으로 확인됨. 세부활동 중에서는 ‘재능나눔활동($M=3.66$)’과 ‘일손돕기활동($M=3.62$)’에 대한 만족도가 높게 나타남.
- 남학생의 참여 만족도 평균은 3.49이며, 여학생은 3.48로 나타남. 자원봉사활동 전체 및 세부활동 모두 남학생과 여학생의 만족도는 전반적으로 유사하게 나타났으며, 통계적으로 유의미한 차이는 확인되지 않음.
- 학교급에 따른 만족도는 중학생($M=3.64$)의 만족도가 고등학생($M=3.42$)보다 높게 나타났으며, 모든 세부활동과 전체 만족도($t=2.19$)에서 유의미한 차이가 나타남. 특히 ‘환경보호활동($t=3.73$)’에서 차이가 두드러짐.

〈표 III-22〉 성별 및 학교급에 따른 자원봉사활동의 만족도

세부활동	전체	성별			학교급		
		남성	여성	t	중학교	고등학교	t
일손돕기활동	3.62 (.94)	3.59 (.99)	3.65 (.90)	1.87	3.75 (.95)	3.53 (.93)	2.82**
재능나눔활동	3.66 (.97)	3.65 (1.03)	3.68 (.91)	-.38	3.79 (.93)	3.58 (.98)	2.60**
국제봉사활동	3.48 (1.00)	3.48 (1.05)	3.48 (.95)	.08	3.68 (1.05)	3.38 (.96)	3.11**
환경보호활동	3.58 (.98)	3.57 (1.04)	3.59 (.91)	-.29	3.76 (.96)	3.46 (.97)	3.73***
전체	3.49 (.92)	3.49 (.98)	3.48 (.87)	.03	3.64 (.97)	3.42 (.90)	2.19*

*p<0.05, **p<0.01, ***p<0.001



[그림 III-12] 자원봉사활동의 만족도

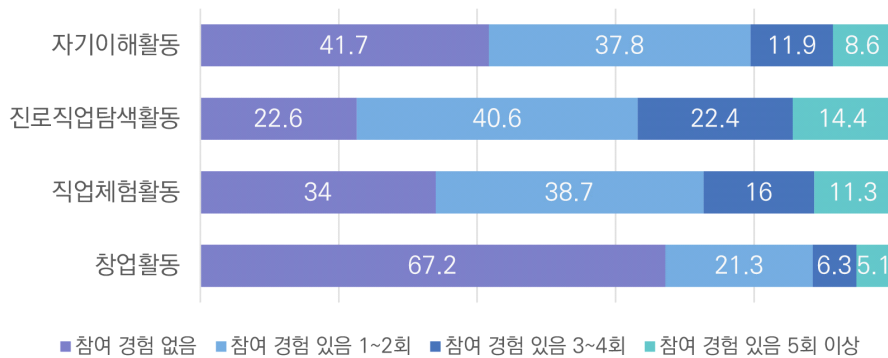
□ 진로활동의 참여도와 만족도

- 진로활동의 4개 세부활동 중 참여 경험이가장 높은 활동은 ‘진로직업탐색활동(77.4%)’인 것으로 확인됨. 다음으로 ‘직업체험활동(66.0%)’, ‘자기이해활동(58.3%)’ 순으로 참여도가 높았으며, ‘창업활동(32.8%)’은 다른 세부활동에 비해 참여도가 낮게 나타남.
- 참여 경험이 있는 청소년들의 다수는 ‘1~2회’ 정도 참여한 것으로 확인되며, 5회 이상 지속적인 참여는 ‘진로직업탐색활동(14.4%)’에서 가장 많이 나타남.

〈표 Ⅲ-23〉 진로활동의 참여도

단위: 명(%)

세부활동	참여 경험 없음	참여 경험 있음	참여 경험 있음		
			1~2회	3~4회	5회 이상
자기이해활동	593 (41.7)	829 (58.3)	537 (37.8)	169 (11.9)	123 (8.6)
진로직업탐색활동	321 (22.6)	1,101 (77.4)	577 (40.6)	319 (22.4)	205 (14.4)
직업체험활동	484 (34.0)	938 (66.0)	551 (38.7)	227 (16.0)	160 (11.3)
창업활동	956 (67.2)	466 (32.8)	303 (21.3)	90 (6.3)	73 (5.1)



[그림 Ⅲ-13] 진로활동의 참여도

- 남학생(72.3%)과 여학생(82.6%) 모두 ‘진로직업탐색활동’에 참여도가 가장 높았으며, 세부활동 중 ‘진로직업탐색활동($p<0.001$)’, ‘직업체험활동($p<0.001$)’, ‘자기이해활동($p<0.001$)’은 여학생의 참여도가 유의하게 높은 것으로 확인됨.
- 반면, ‘창업활동’에 대한 참여는 두 집단 모두에게서 가장 낮았으며, 여학생의 참여도가 조금 높았지만 통계적으로 유의미하지 않음.
- 학교급에서는 중학생의 참여율이 ‘직업체험활동($p<0.01$)’에서 고등학생보다 유의미하게 높았으며, 반대로 ‘창업활동($p<0.05$)’에서는 고등학생의 참여율이 중학생보다 유의미하게 높음. 나머지 활동에서는 중학생과 고등학생 간 통계적으로 유의미하지 않음.

〈표 Ⅲ-24〉 성별 및 학교급에 따른 진로활동의 참여도

단위: 명(%)

세부활동	성별			학교급		
	남성	여성	χ^2	중학교	고등학교	χ^2
자기이해활동	376 (52.2)	453 (64.5)	23.12***	443 (58.8)	386 (57.8)	6.56
진로직업탐색활동	521 (72.3)	580 (82.6)	26.65***	579 (76.8)	522 (78.1)	1.41
직업체험활동	442 (61.3)	496 (70.6)	18.14***	514 (68.2)	424 (63.5)	12.93**
창업활동	219 (30.4)	247 (35.1)	3.89	230 (30.5)	236 (35.3)	8.81*

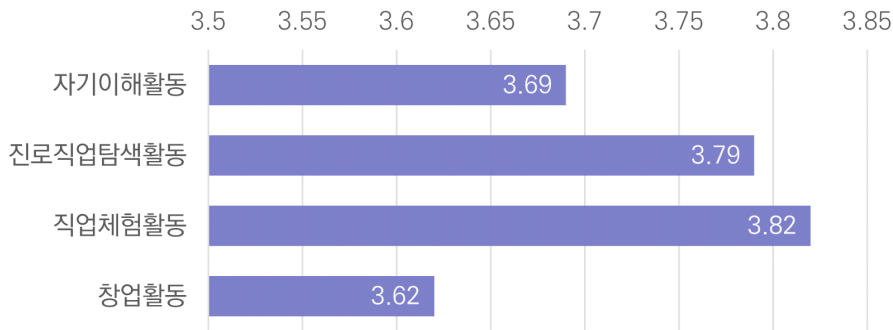
*p<0.05, **p<0.01, ***p<0.001

- 진로활동에 대한 만족도가 어떠하였는지 성별과 학교급에 따라 살펴봄.
- 진로활동의 전체 만족도 평균은 3.71로 비교적 ‘만족’하는 것으로 확인됨. 세부활동 중에서는 ‘직업체험활동(M=3.82)’에 대한 만족도가 높게 나타남.
- 남학생의 참여 만족도 평균은 3.75이며, 여학생은 3.67으로 나타남. 모든 세부활동에서 통계적으로 유의미한 차이는 확인되지 않음.
- 중학생의 만족도가 전반적으로 고등학생보다 높았으며, 특히 t값 3.92로 ‘직업체험활동(p<0.001)’과 t값 3.08로 ‘창업활동(p<0.01)’에서 유의미한 차이가 확인됨.

〈표 Ⅲ-25〉 성별 및 학교급에 따른 진로활동의 만족도

세부활동	전체	성별			학교급		
		남성	여성	t	중학교	고등학교	t
자기이해활동	3.69 (.92)	3.73 (.97)	3.65 (.86)	1.31	3.74 (.90)	3.64 (.93)	1.65
진로직업탐색활동	3.79 (.87)	3.80 (.92)	3.78 (.83)	.28	3.81 (.87)	3.77 (.88)	.69
직업체험활동	3.82 (.93)	3.82 (.97)	3.82 (.89)	-.10	3.93 (.89)	3.70 (.94)	3.92***
창업활동	3.62 (.99)	3.65 (1.06)	3.58 (.92)	.86	3.76 (.96)	3.53 (1.00)	3.08**
전체	3.71 (.88)	3.75 (.92)	3.67 (.84)	1.08	3.86 (.88)	3.61 (.87)	3.26**

p<0.01, *p<0.001



[그림 Ⅲ-14] 진로활동의 만족도

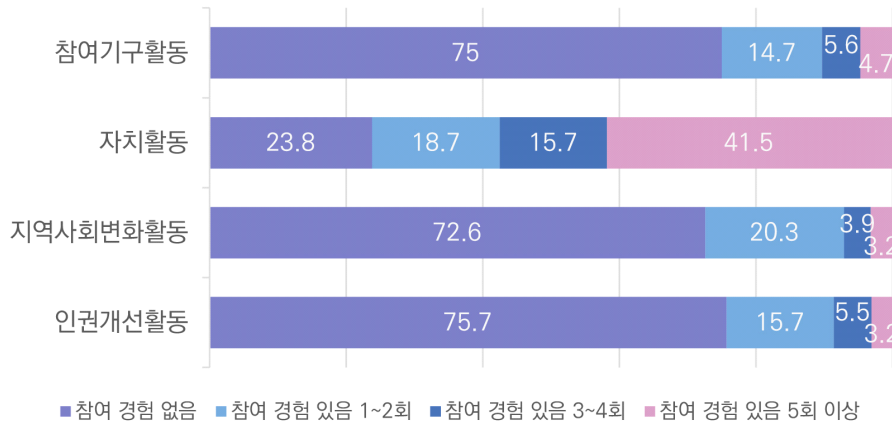
□ 참여활동의 참여도와 만족도

- 참여활동의 세부활동 중 참여 경험치가 가장 높은 활동은 ‘자치활동(76.2%)’이었음. 다음으로 ‘지역사회변화활동(27.4%)’, ‘참여기구활동(25.0%)’, ‘인권개선활동(24.3%)’의 순으로 나타났으나, 전반적인 참여도는 저조한 것으로 확인됨.
- ‘참여기구활동’, ‘지역사회변화활동’, ‘인권개선활동’에 참여 경험이 있는 청소년들은 대부분 ‘1~2회’ 정도 참여한 것으로 나타남.
- 반면, ‘자치활동’은 ‘1~2회(18.7%)’, ‘3~4회(15.7%)’보다 ‘5회 이상(41.5%)’로 지속적으로 참여하고 있는 청소년들의 비율이 매우 높은 것으로 확인됨.

〈표 Ⅲ-26〉 참여활동의 참여도

단위: 명(%)

세부활동	참여 경험 없음	참여 경험 있음	참여 경험 있음		
			1~2회	3~4회	5회 이상
참여기구활동	1,067 (75.0)	355 (25.0)	209 (14.7)	79 (5.6)	67 (4.7)
자치활동	339 (23.8)	1,083 (76.2)	266 (18.7)	223 (15.7)	590 (41.5)
지역사회변화활동	1,033 (72.6)	389 (27.4)	289 (20.3)	55 (3.9)	45 (3.2)
인권개선활동	1,076 (75.7)	346 (24.3)	223 (15.7)	78 (5.5)	45 (3.2)



[그림 Ⅲ-15] 참여활동의 참여도

- 남학생(81.3%)과 여학생(81.3%) 모두 '자치활동'에 대한 참여도가 가장 높았으며, 성별 간에 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타남($p<0.05$). 여학생의 참여율이 남학생보다 전반적으로 높게 나타났으며 특히 '자치활동($p<0.05$)'과 '지역사회변화 활동($p<0.05$)'에서 통계적으로 유의미하게 나타남.
- 학교급에 따른 참여도를 살펴보면, '자치활동'에 대한 참여도가 모두 높았음. 참여정도는 중학교(79.8%), 고등학교(82.9%)이며, 고등학생의 참여율이 전반적으로 중학생보다 높았으며, 특히 '자치활동($p<0.001$)'과 '지역사회변화활동($p<0.01$)'에서 통계적으로 유의미하게 나타남.

〈표 Ⅲ-27〉 성별 및 학교급에 따른 참여활동의 참여도

단위: 명(%)

세부활동	성별			학교급		
	남성	여성	χ^2	중학교	고등학교	χ^2
참여기구활동	170 (23.6)	185 (26.3)	2.90	191 (25.3)	164 (24.6)	3.84
자치활동	585 (81.3)	571 (81.3)	9.95*	602 (79.8)	554 (82.9)	28.74***
지역사회변화활동	185 (25.6)	204 (29.0)	5.26	180 (23.8)	209 (31.3)	11.56**
인권개선활동	158 (21.9)	188 (26.7)	6.99	173 (22.9)	173 (25.9)	2.32

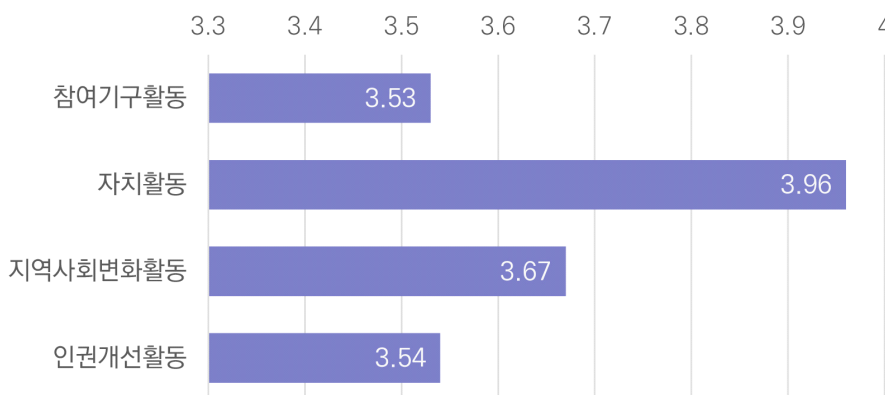
* $p<0.05$, ** $p<0.01$, *** $p<0.001$

- 참여활동에 대한 만족도가 어떠하였는지 성별과 학교급에 따라 살펴봄.
- 참여활동의 전체 만족도 평균은 3.61로 대체로 ‘만족’하는 것으로 확인됨. 세부활동 중에서는 ‘자치활동(M=3.96)’에 대한 만족도가 높게 나타남.
- 남학생과 여학생의 참여 만족도 평균은 3.97로 동일하였으며, 모든 세부활동에서 통계적으로 유의미한 차이는 확인되지 않음.
- 학교급에 따른 만족도는 전체 만족도 t값 2.80으로 ‘중학생(M=3.79)’의 만족도가 ‘고등학생(M=3.53)’보다 높게 나타났으며, 특히 ‘참여기구활동(t=3.07)’, ‘지역사회변화활동(t=2.38)’, ‘인권개선활동(t=2.08)’에서 유의미한 차이가 확인됨.

〈표 III-28〉 성별 및 학교급에 따른 참여활동의 만족도

세부활동	전체	성별			학교급		
		남성	여성	t	중학교	고등학교	t
참여기구활동	3.53 (1.02)	3.67 (0.96)	3.79 (0.90)	-1.09	3.70 (.99)	3.43 (1.22)	3.07**
자치활동	3.96 (0.95)	4.01 (0.94)	4.03 (0.86)	-0.35	4.01 (.93)	3.91 (.97)	1.78
지역사회변화활동	3.67 (.98)	3.85 (0.96)	3.84 (0.90)	0.13	3.80 (.96)	3.60 (.99)	2.38*
인권개선활동	3.54 (.98)	3.80 (0.87)	3.67 (0.94)	1.08	3.65 (.96)	3.47 (.99)	2.08*
전체	3.61 (.92)	3.97 (0.90)	3.97 (0.83)	0.14	3.79 (.89)	3.53 (.92)	2.80**

*p<0.05, **p<0.01



[그림 III-16] 참여활동의 만족도

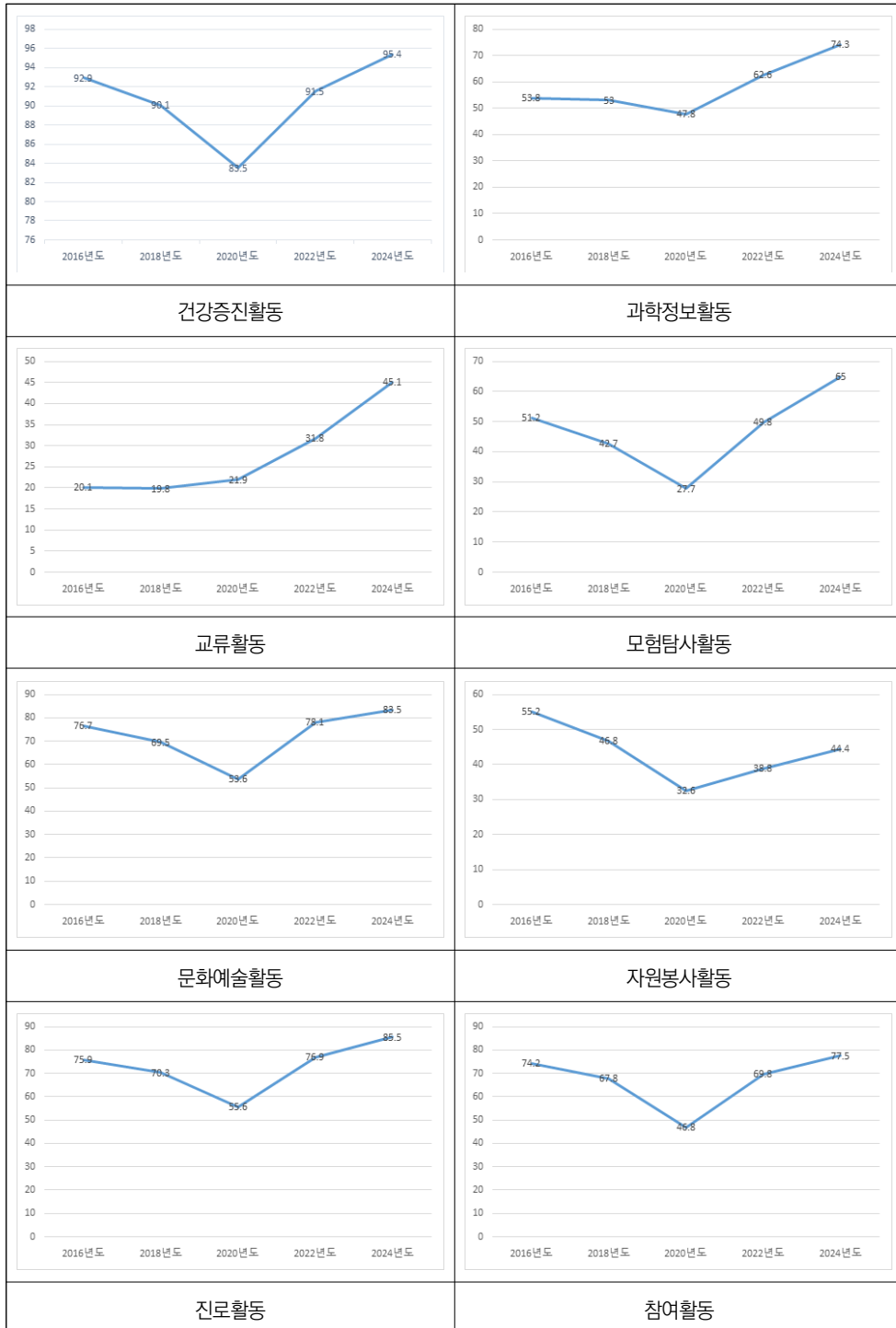
□ 청소년활동 참여도의 변화

- 부산광역시청소년활동진흥센터는 주기적으로 청소년활동 참여에 대한 실태를 조사해 오고 있음. 2016년도에는 1,218명, 2018년도에는 1,580명, 2020년도에는 1,700명, 2022년도에는 1,497명, 2024년도 올해에는 1,422명의 청소년을 대상으로 청소년활동 실태 및 요구 조사를 실시하였음.
- 조사 결과, 8개 영역별 세부활동에 적어도 한 번 이상 참여한 경험이 있는 청소년 비율을 분석한 결과, 대부분의 활동에서 참여도가 2016년부터 2020년까지 감소한 후, 2022년과 2024년에 점진적으로 회복되는 전반적인 'V'자 형태를 보였음.
- 특히, '건강증진활동(2024년 95.4%)'은 조사 기간 동안 지속적으로 높은 참여도를 보였으며, 2020년 일시적인 감소 이후 가장 높은 참여율을 기록함.
- '문화예술활동(83.5%)', '진로활동(85.5%)'도 안정적으로 높은 참여율을 유지하며, 청소년들에게 꾸준히 인기를 끌고 있음.
- 반면, '교류활동(45.1%)'과 '자원봉사활동(44.4%)'은 다른 활동에 비해 참여도가 낮은 편이나, 교류활동은 2020년 이후 꾸준히 증가하고 있는 반면, 자원봉사활동은 참여도 증가가 더디며 여전히 2016년 수준을 회복하지 못하고 있음.
- 전반적으로 부산지역 청소년은 건강증진활동, 문화예술활동, 진로활동에 대한 참여가 다른 활동에 비해 활발한 것으로 확인됨. 반면 교류활동에 대한 참여도가 저조한 편이지만 꾸준히 증가하고 있는 추세를 보이고 있으며, 자원봉사활동은 더디게 회복하고 있는 모습을 보임.

〈표 III-29〉 청소년활동 참여도의 변화

단위: %

영역	2016년도	2018년도	2020년도	2022년도	2024년도
건강증진활동	92.9	90.1	83.5	91.5	95.4
과학정보활동	53.8	53.0	47.8	62.6	74.3
교류활동	20.1	19.8	21.9	31.8	45.1
모험탐사활동	51.2	42.7	27.7	49.8	65.0
문화예술활동	76.7	69.5	53.6	78.1	83.5
자원봉사활동	55.2	46.8	32.6	38.8	44.4
진로활동	75.9	70.3	55.6	76.9	85.5
참여활동	74.2	67.8	46.8	69.8	77.5



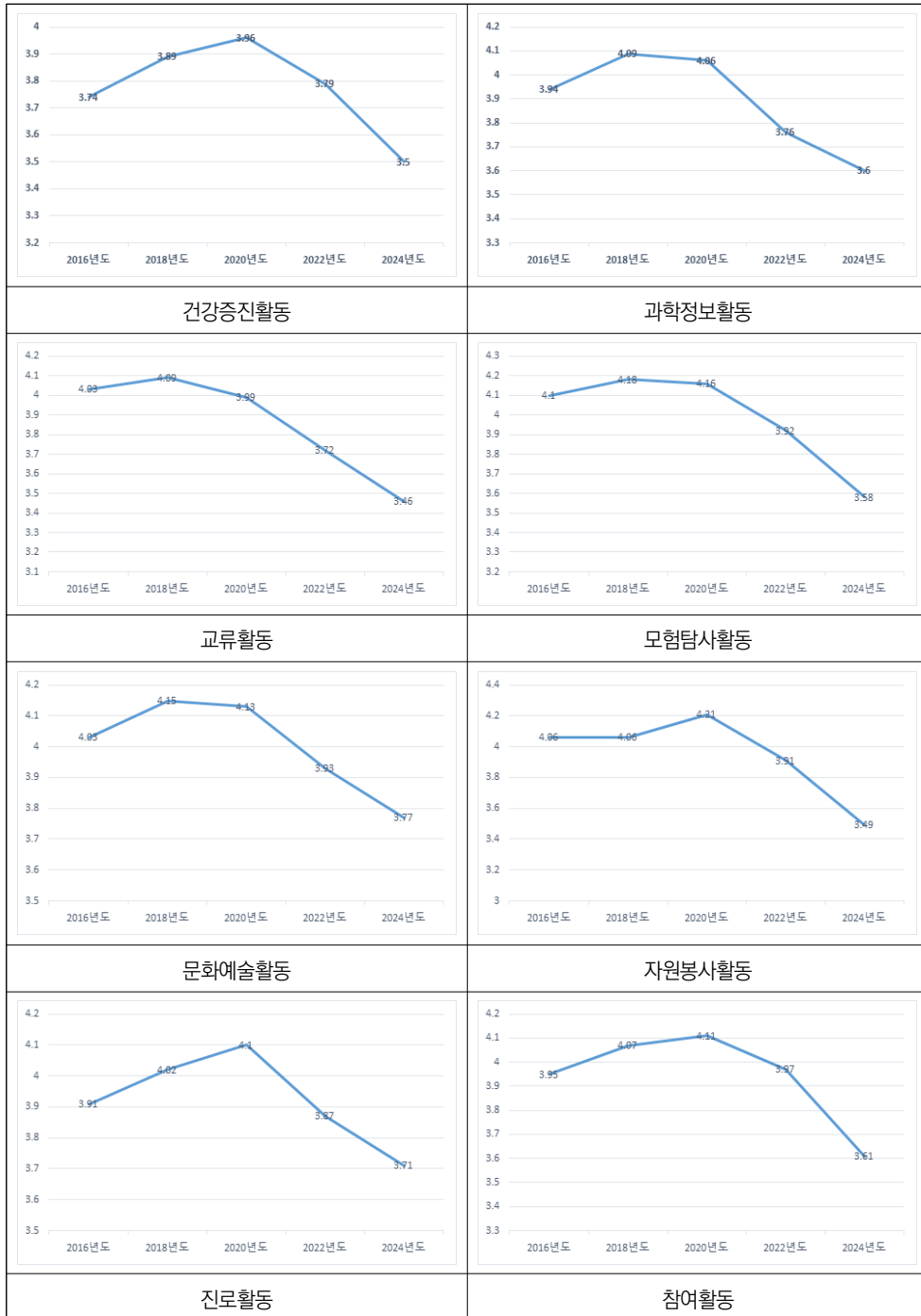
[그림 III-17] 청소년활동 참여도의 변화추이

□ 청소년활동 만족도의 변화

- 청소년활동 참여 만족도에 대한 2016년도, 2018년도, 2020년도, 2022년도 2024년도의 결과를 비교하여 변화의 추이를 확인함.
- 변화의 양상은 조금씩 다르지만, 청소년활동에의 참여 만족도에 대한 변화 추이는 전반적으로 포물선 모양을 보이고 있음. 전반적인 추이를 살펴보면, 청소년활동에 대한 참여 만족도는 초기(2016년)보다 2018년과 2020년에 상승세를 보였으나, 이후 2022년부터는 하락세로 전환되었으며, 2024년에는 대부분의 영역에서 가장 낮은 수준을 기록함.
- 건강증진활동, 진로활동, 참여활동은 2020년도까지 점진적으로 상승하다가 2022년 이후 감소세를 보임. 특히 건강증진활동은 2020년 3.96에서 2024년 3.50으로 크게 하락함. 문화예술활동과 모험탐사활동은 2018년에 가장 높은 만족도를 기록하였으며, 이후 점진적으로 하락하여 2024년에는 각각 3.77, 3.58로 감소하고 있음을 보여줌.
- 과학정보활동과 교류활동은 전반적으로 만족도가 낮은 영역으로, 2024년 각각 3.60, 3.46으로 가장 낮은 수준을 보임. 자원봉사활동의 경우 2020년 4.21로 가장 높은 만족도를 보였으나, 2024년 3.49로 감소하며 청소년들의 봉사활동에 대한 만족도가 지속적으로 감소하고 있음을 보여줌.
- 이상과 같이 부산지역 청소년들의 청소년활동에 대한 만족도는 2022년도에 이어 2024년도 역시 많이 낮아진 것을 확인됨. 코로나 이전에 비해 여전히 청소년활동이 축소되고, 개인화 및 디지털화된 문화 등 여러 변화를 겪고 있음을 고려하더라도 청소년들의 만족도를 높일 수 있는 방안이 적극적으로 모색되어야 함.

〈표 Ⅲ-30〉 청소년활동 참여 만족도의 변화

영역	2016년도	2018년도	2020년도	2022년도	2024년도
건강증진활동	3.74	3.89	3.96	3.79	3.50
과학정보활동	3.94	4.09	4.06	3.76	3.60
교류활동	4.03	4.09	3.99	3.72	3.46
모험탐사활동	4.10	4.18	4.16	3.92	3.58
문화예술활동	4.03	4.15	4.13	3.93	3.77
자원봉사활동	4.06	4.06	4.21	3.91	3.49
진로활동	3.91	4.02	4.10	3.87	3.71
참여활동	3.95	4.07	4.11	3.97	3.61
전체	3.97	4.09	4.09	3.86	3.56



[그림 III-18] 청소년활동 참여 만족도의 변화추이

2) 청소년활동에 대한 선호도

- 청소년활동의 8개 영역 및 각 하위활동 중 참여하고 싶은 활동을 모두 선택하게 하여 청소년들의 선호도를 조사함.
- 참여하고 싶은 청소년활동 중 가장 높게 응답한 세부활동은 ‘스포츠활동(62.2%)’이며, 다음으로는 ‘예술체험활동(52.6%)’, ‘직업체험활동(46.2%)’, ‘야영활동(44.0%)’ 순으로 나타남.
- 제시된 세부활동 외 참여하고 싶은 활동으로 전통문화활동, e스포츠, 요리, 인공 지능관련, 교환학생, 동물 관련활동 등이 제안됨.

〈표 Ⅲ-31〉 참여하고 싶은 청소년활동의 유형

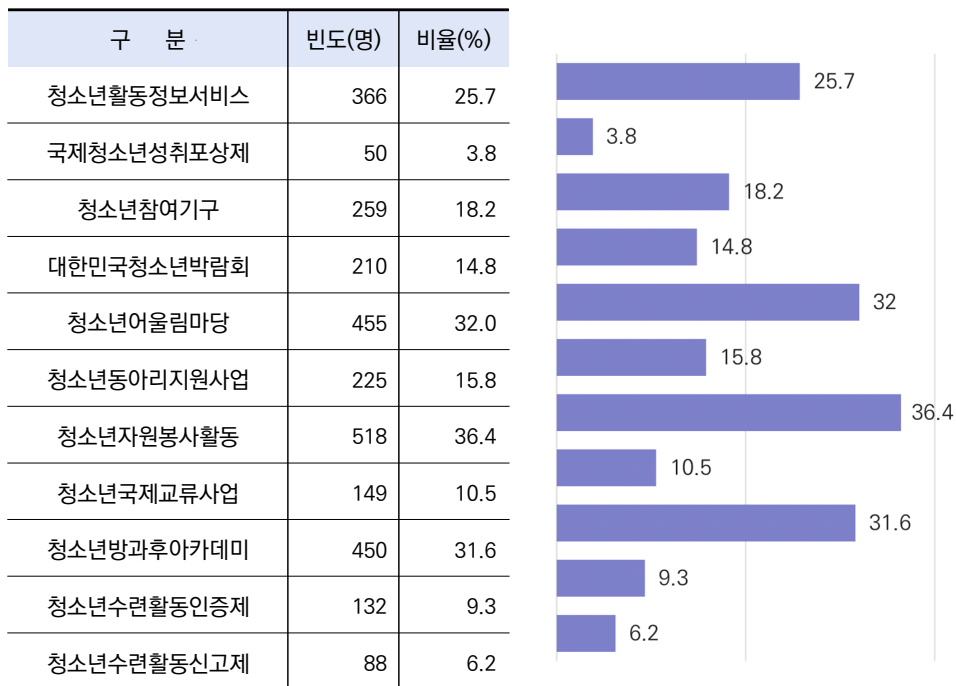
단위: 명(%)

영역	세부 활동	빈도 (비율)	영역	세부 활동	빈도 (비율)
건강증진 활동	신체건강관리활동	411(28.9)	문화예술활동	예술체험활동	748(52.6)
	스포츠활동	884(62.2)		전통문화예술활동	263(18.5)
	중독예방활동	139(9.8)		축제문화활동	520(36.6)
	정신건강활동	225(15.8)		다문화이해활동	167(11.7)
	생활안전활동	194(13.6)	자원봉사활동	일손돕기활동	346(24.3)
	성교육활동	227(15.9)		재능나눔활동	361(25.3)
과학정보활동	기술공학활동	294(20.7)		국제봉사활동	230(16.2)
	우주과학활동	458(32.2)		환경보호활동	348(24.5)
	생명과학활동	363(25.5)	진로활동	자기이해활동	365(25.7)
	해양과학활동	336(23.6)		진로직업탐색활동	440(30.9)
	정보통신활동	236(16.6)		직업체험활동	657(46.2)
교류활동	국제교류활동	427(30.0)		창업활동	245(17.2)
	남북교류활동	290(20.4)	참여활동	참여기구활동	223(15.7)
	지역간교류활동	228(16.0)		자치활동	252(17.7)
모험탐사활동	환경생태탐사활동	255(17.9)		지역사회변화활동	166(11.7)
	야영활동	626(44.0)		인권개선활동	153(10.8)
	해양수상활동	443(31.2)			
	도전활동	326(22.9)			

3) 청소년활동 사업의 인지도

- 청소년활동의 11개 사업 중 알고 있는 사업에 대해 모두 응답하게 함.
- 그 결과, ‘청소년자원봉사활동(36.4%)’, ‘청소년어울림마당(32.0%)’, ‘청소년방과후아카데미(31.6%)’에 대한 인지도는 비교적 높게 나타남.
- 반면, ‘국제청소년성취포상제(3.8%)’, ‘청소년수련활동신고제(6.2%)’, ‘청소년수련활동인증제(9.3%)’에 대한 인지도는 매우 낮은 것으로 확인됨.

〈표 III-32〉 청소년활동 사업의 인지도



- 성별과 학교급에 따라 청소년활동 사업에 대한 인지도가 다른지를 살펴봄.
- ‘국제청소년성취포상제’와 ‘청소년수련활동인증제’를 제외한 모든 사업에서 여학생의 인지도가 더 높게 나타남. 특히, ‘청소년어울림마당’, ‘청소년자원봉사활동’, ‘청소년방과후아카데미’에 대한 여학생의 인지도가 남학생의 인지도 보다 유의하게 높은 것으로 확인됨($p<0.001$).
- 학교급에 따라 분석하였을 때, 고등학교에서는 ‘청소년어울림마당(35.2%)’에 대한 인지도가 가장 높았으며, 중학교에서는 ‘청소년자원봉사활동(39.3%)’에 대한 인지도가 가장 높게 나타남. 고등학생은 ‘대한민국청소년박람회($p<0.001$)’, ‘청소년

년국제교류사업(p<0.001)', '청소년어울림마당(p<0.05)', '청소년수련활동신고제(p<0.05)'에 대한 인지도가 중학교에 비해 유의하게 높은 것으로 확인됨. 중학생은 '청소년자원봉사활동(p<0.05)', '청소년방과후아카데미(p<0.05)'에 대한 인지도가 고등학생에 비해 유의하게 높은 것으로 확인됨.

〈표 III-33〉 성별 및 학교급에 따른 청소년활동 사업의 인지도

단위: 명(%)

항목	성별			학교급		
	남성	여성	χ^2	중학교	고등학교	χ^2
청소년활동정보서비스	160 (22.2)	206 (29.3)	9.43**	196 (26.0)	170 (25.4)	.05
국제청소년성취포상제	32 (4.4)	18 (2.5)	3.68	21 (2.8)	29 (4.3)	2.51
청소년참여기구	121 (16.8)	138 (19.6)	1.94	135 (17.9)	124 (18.6)	.103
대한민국청소년박람회	100 (13.8)	110 (15.6)	.89	86 (11.4)	124 (18.6)	14.41***
청소년어울림마당	182 (25.2)	273 (38.8)	30.26***	220 (29.2)	235 (35.2)	5.86*
청소년동아리지원사업	102 (14.1)	123 (17.5)	3.00	120 (15.9)	105 (15.7)	.01
청소년자원봉사활동	200 (27.7)	318 (45.3)	47.12***	297 (39.3)	221 (33.1)	5.22*
청소년국제교류사업	56 (7.7)	93 (13.2)	11.33**	58 (7.7)	91 (13.6)	13.28***
청소년방과후아카데미	186 (25.8)	264 (37.6)	22.77***	259 (34.4)	191 (28.6)	5.42*
청소년수련활동인증제	68 (9.4)	64 (9.1)	.04	67 (8.9)	65 (9.7)	.30
청소년수련활동신고제	41 (5.6)	48 (6.8)	.79	38 (5.0)	51 (7.6)	4.062*

*p<0.05, **p<0.01, ***p<0.001

4) 청소년활동 시설 및 기관의 인지도와 이용 경험

□ 청소년활동 시설의 인지도

- 청소년활동 시설에 대한 인지도를 3점 리커트 척도(모름-이름만 들어 봄-잘 알고 있음)로 조사함.
- 8개의 청소년활동 시설 중 ‘청소년수련원(19.4%)’에 대한 인지도가 가장 높은 것으로 확인됨. 다음으로 ‘청소년수련관(19.1%)’, ‘청소년문화의집(5.1%)’, ‘유스호스텔(4.4%)’의 순으로 인지도가 높게 나타남.
- 반면, ‘청소년특화시설(78.6%)’, ‘청소년야영장(75.6%)’, ‘유스호스텔(73.1%)’은 ‘모름’에 대한 응답률이 높게 나타남.

〈표 Ⅲ-34〉 청소년활동 시설 및 기관의 인지도

단위: 명(%)

청소년활동 시설 및 기관	모름	이름만 들어봄	잘 알고 있음
청소년수련관	557(39.2)	594(41.8)	271(19.1)
청소년수련원	485(34.1)	661(46.5)	276(19.4)
청소년문화의집	927(65.2)	422(29.7)	73(5.1)
청소년특화시설	1,118(78.6)	272(19.1)	32(2.3)
청소년야영장	1,075(75.6)	300(21.1)	46(3.2)
유스호스텔	1,040(73.1)	319(22.4)	63(4.4)
청소년활동진흥센터	985(69.3)	386(27.1)	51(3.6)
한국청소년활동진흥원	957(67.3)	416(29.3)	49(3.4)

□ 청소년활동 시설의 이용 경험

- 청소년활동 시설에 대한 청소년의 이용 경험이 어느 정도인지를 조사함.
- 모든 청소년활동 시설에 대해 ‘전혀 이용안함’의 비율이 월등히 높아 이용정도가 매우 미흡한 것으로 확인됨. 이용경험이 있는 경우에도 ‘1년에 1~2번’ 정도만 청소년활동 시설을 이용하였다고 응답한 청소년들이 많았음.

- 반면, ‘청소년수련관’, ‘청소년수련원’, ‘청소년문화의집’은 지속적으로 참여하는 비율이 다른 시설에 비해 높은 것으로 확인됨.

〈표 Ⅲ-35〉 청소년활동 사업의 이용 경험

단위: 명(%)

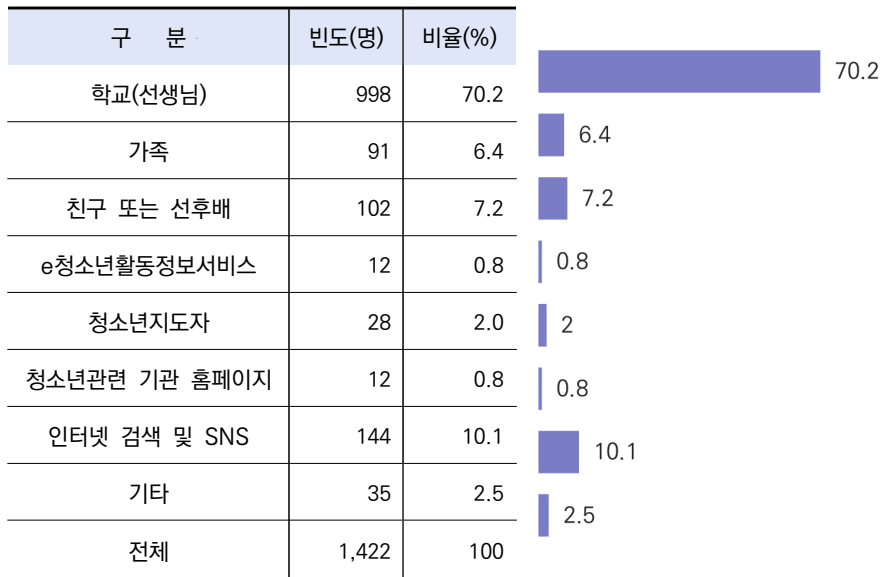
청소년활동 시설 및 기관	전혀 이용안함	1년에 1~2번	6개월에 1~2번	한 달에 1~2번	1주일에 1~2번
청소년수련관	1,081(76.0)	262(18.4)	43(3.0)	22(1.5)	14(1.0)
청소년수련원	1,074(75.5)	303(21.3)	35(2.5)	8(0.6)	2(0.1)
청소년문화의집	1,328(93.4)	69(4.9)	20(1.4)	2(0.1)	3(0.2)
청소년특화시설	1,364(95.9)	36(2.5)	17(1.2)	3(0.2)	2(0.1)
청소년야영장	1,362(95.8)	39(2.7)	17(1.2)	2(0.1)	2(0.1)
유스호스텔	1,325(93.2)	77(5.4)	16(1.1)	2(0.1)	2(0.1)
청소년활동진흥센터	1,356(95.4)	51(3.6)	11(0.8)	2(0.1)	2(0.1)
한국청소년활동진흥원	1,361(95.7)	43(3.0)	14(1.0)	2(0.1)	2(0.1)

5) 청소년활동에 대한 정보 습득 경로

□ 청소년활동 정보 습득 경로

- 청소년활동에 대한 정보를 어떤 경로로 습득하고 있는지를 조사함.
- 조사 결과, ‘학교(70.2%)’를 통해 습득한다는 청소년이 월등히 많은 것을 알 수 있음. 다음으로 ‘인터넷 검색 및 SNS(10.1%)’를 통해 정보를 습득한다는 비율이 높게 나타남.
- 반면, 청소년활동 정보를 한 사이트에 모아 홍보하는 ‘e청소년활동정보서비스(0.8%)’나 ‘청소년관련 기관 홈페이지(0.8%)’를 통한 정보 습득은 매우 부족한 것으로 나타남.

〈표 Ⅲ-36〉 청소년활동 정보 습득 경로



- 남학생과 여학생 모두 ‘학교(선생님)’를 통한 정보 습득이 가장 높게 나타남.
- 학교급에 따라 살펴본 결과, 중학생(68.8%)과 고등학생(71.7%) 모두 ‘학교(선생님)’을 통해 정보를 습득한다는 비율이 높게 나타남. 다음으로 중학생(8.9%)과 고등학생(11.5%) 모두 ‘인터넷 검색 및 SNS’를 통해 정보를 습득한다는 비율이 높게 나타남.
- 이 응답은 성별($p<0.05$)과 학교급($p<0.01$) 모두 통계적으로 유의미함.

〈표 III -37〉 성별 및 학교급에 따른 청소년활동 참여 동기

단위: 명(%)

항목	성별		학교급	
	남성	여성	중학교	고등학교
학교(선생님)	507 (70.4)	491 (69.9)	519 (68.8)	479 (71.7)
가족	51 (7.1)	40 (5.7)	54 (7.2)	37 (5.5)
친구 또는 선후배	43 (6.0)	59 (8.4)	62 (8.2)	40 (6.0)
e청소년활동정보서비스	9 (1.3)	3 (0.4)	11 (1.5)	1 (0.1)
청소년지도자	11 (1.5)	17 (2.4)	11 (1.5)	17 (2.5)
청소년관련 기관 홈페이지	4 (0.6)	8 (1.1)	10 (1.3)	2 (0.3)
인터넷 검색 및 SNS	70 (9.7)	74 (10.5)	67 (8.9)	77 (11.5)
기타	25 (3.5)	10 (1.4)	20 (2.7)	15 (2.2)
전체	720 (100.0)	702 (100.0)	754 (100.0)	668 (100.0)
χ^2	16.02*		20.76**	

*p<0.05, **p<0.01

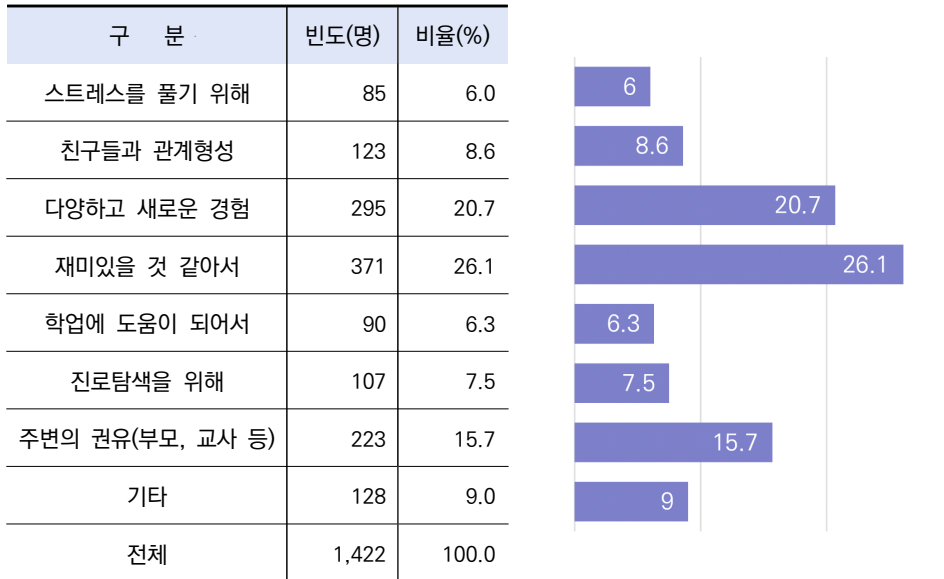
6) 청소년활동 참여 특성 및 요구

- 청소년활동에 대한 참여 특성과 요구를 파악하기 위해 청소년활동에 참여하게 된 주된 동기, 선택에 영향을 준 사람, 참여방해 요소, 참여하길 원하는 청소년활동 장소, 참여하기 좋은 시간대, 참여결정 시 고려사항 및 참여를 통한 기대를 분석함.

□ 청소년활동 참여 동기

- 청소년활동에 참여하게 된 가장 큰 동기가 무엇인지를 조사함.
- 그 결과, ‘재미있을 것 같아서(26.1%)’가 가장 많으며, 다음으로는 ‘다양하고 새로운 경험(20.7%)’, ‘주변의 권유(부모, 교사 등)(15.7%)’의 순으로 나타남.

〈표 Ⅲ-38〉 청소년활동의 참여 동기



- 청소년활동에 참여하게 된 주요 동기를 성별 및 학교급에 따라 살펴봄.
- 남학생은 ‘재미있을 것 같아서(28.1%)’에 대한 응답이 가장 높고, 여학생은 ‘다양하고 새로운 경험(26.1%)’, ‘재미있을 것 같아서(24.1%)’의 응답률이 높았음.
- 중학교는 ‘재미있을 것 같아서(30.0%)’에 대한 동기가 높았으며, 고등학교는 ‘재미있을 것 같아서(21.7%)’와 ‘다양하고 새로운 경험(21.6%)’에 대한 동기가 높은 것으로 나타남.
- 이 응답은 성별($p<0.001$)과 학교급($p<0.01$) 모두 통계적으로 유의미함.

〈표 III-39〉 성별 및 학교급에 따른 청소년활동 참여동기

단위: 명(%)

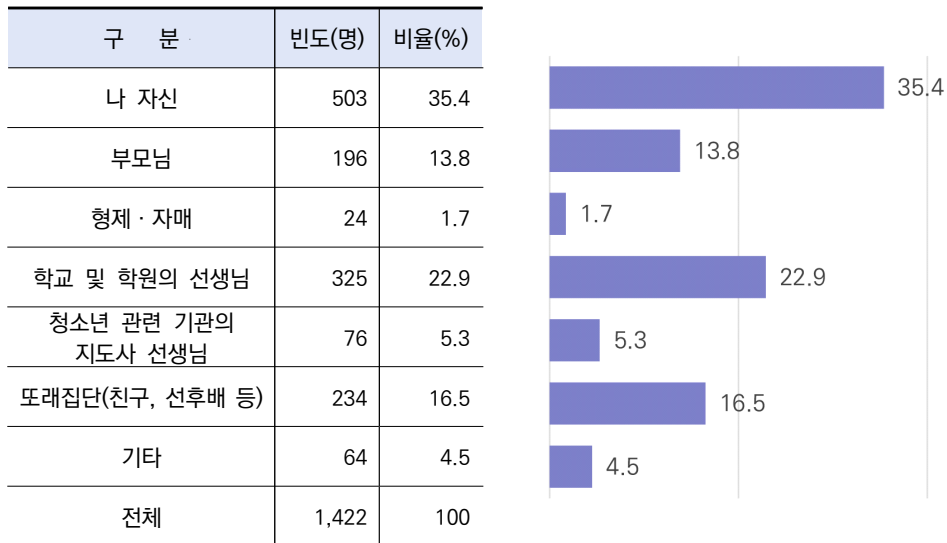
항목	성별		학교급	
	남성	여성	중학교	고등학교
스트레스를 풀기 위해	60 (8.3)	25 (3.6)	35 (4.6)	50 (7.5)
친구들과 관계형성	63 (8.8)	60 (8.5)	68 (9.0)	55 (8.2)
다양하고 새로운 경험	112 (15.6)	183 (26.1)	151 (20.0)	144 (21.6)
재미있을 것 같아서	202 (28.1)	169 (24.1)	226 (30.0)	145 (21.7)
학업에 도움이 되어서	40 (5.6)	50 (7.1)	56 (7.4)	34 (5.1)
진로탐색을 위해	55 (7.6)	52 (7.4)	46 (6.1)	61 (9.1)
주변의 권유(부모, 교사 등)	114 (15.8)	109 (15.5)	107 (14.2)	116 (17.4)
기타	74 (10.3)	54 (7.7)	65 (8.6)	63 (9.4)
전체	720 (100.0)	702 (100.0)	754 (100.0)	668 (100.0)
χ^2	38.71***		24.63**	

p<0.01, *p<0.001

□ 청소년활동 선택에 영향을 준 사람

- 청소년활동 선택에 가장 큰 영향을 준 사람으로 ‘나 자신(35.4%)’에 대한 응답률이 가장 높게 나타남
- 다음으로는 ‘학교 및 학원의 선생님(22.9%)’, ‘포레집단(친구, 선후배 등)(16.5%)’, ‘부모님(13.8%)’ 순으로 확인됨

〈표 III-40〉 청소년활동 선택에 영향을 준 사람



- 청소년활동 선택에 가장 큰 영향을 준 사람으로 남학생과 여학생 모두 ‘나 자신’, ‘학교 및 학원의 선생님’에 대한 인식이 높음. 그러나 3순위에서 남학생은 ‘부모님(14.7%)’, 여학생은 ‘또래집단(친구, 선후배 등)(21.2%)’으로 나타남.
- 학교급에 따른 결과에서도 ‘나 자신’, ‘학교 및 학원의 선생님’을 고려한다는 응답률이 가장 높음. 그러나 3순위에서 중학교는 ‘부모님(17.0%)’ 고등학교는 ‘또래집단(친구, 선후배 등)(16.9%)’으로 나타남
- 이러한 응답의 분포는 성별($p<0.001$)과 학교급($p<0.01$) 모두 통계적으로 유의미함.

〈표 Ⅲ-41〉 성별 및 학교급에 따른 청소년활동 선택에 영향을 준 사람

단위: 명(%)

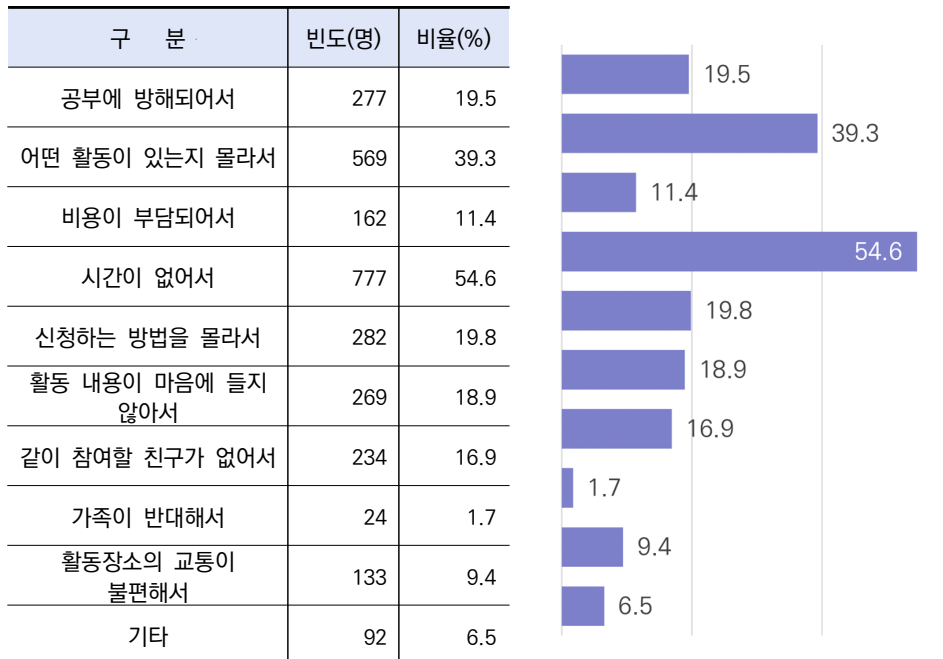
항목	성별		학교급	
	남성	여성	중학교	고등학교
나 자신	280 (38.9)	223 (31.8)	260 (34.5)	243 (36.4)
부모님	106 (14.7)	90 (12.8)	128 (17.0)	68 (10.2)
형제·자매	13 (1.8)	11 (1.6)	8 (1.1)	16 (2.4)
학교 및 학원의 선생님	163 (22.6)	162 (23.1)	166 (22.0)	159 (23.8)
청소년 관련 기관의 지도자 선생님	34 (4.7)	42 (6.0)	38 (5.0)	38 (5.7)
또래집단(친구, 선후배 등)	85 (11.8)	149 (21.2)	121 (16.0)	113 (16.9)
기타	39 (5.4)	25 (3.6)	33 (4.4)	31 (4.6)
전체	720 (100.0)	702 (100.0)	754 (100.0)	668 (100.0)
χ^2	29.12***		16.95**	

p<0.01, ,*p<0.001

□ 청소년활동 참여 방해요소

- 청소년활동 참여의 방해요소가 무엇인지를 모두 선택하게 함.
- 그 결과, ‘시간이 없어서(54.6%)’에 대한 응답률이 가장 높게 나타남. 다음으로 ‘어떤 활동이 있는지 몰라서(39.3%)’, ‘신청하는 방법을 몰라서(19.8%)’의 순으로 나타남.

〈표 III-42〉 청소년활동 참여 방해요소



- 성별과 학교급에 따라 청소년활동 참여의 방해요소를 다르게 인식하고 있는지 살펴봄
- 남학생과 여학생 모두 ‘시간이 없어서’와 ‘어떤 활동이 있는지 몰라서’에 대한 응답이 높게 나타남. 여학생이 남학생보다 높은 비율로 이 항목을 선택했으며, 통계적으로 유의미한 것으로 나타남. 전반적으로 여학생이 참여의 방해요소를 더 크게 느끼고 있었는데, 특히 ‘어떤 활동이 있는지 몰라서($p<0.001$)’, ‘시간이 없어서($p<0.05$)’, ‘신청하는 방법을 몰라서($p<0.05$)’, ‘같이 참여할 친구가 없어서($p<0.001$)’, ‘활동장소의 교통이 불편해서($p<0.001$)’에 대한 여학생의 인식이 통계적으로 유의미한 것으로 나타남.
- 각 학교급에서도 ‘시간이 없어서’와 ‘어떤 활동이 있는지 몰라서’에 대한 응답이

높게 나타남. 특히 ‘시간이 없어서($p<0.001$)’ 응답에 중학생은 59.2%, 고등학생은 49.6%로, 중학생이 더 높은 비율을 보이며, 통계적으로 유의미한 것으로 나타남.

〈표 III -43〉 성별 및 학교급에 따른 청소년활동 참여 방해요소

단위: 명(%)

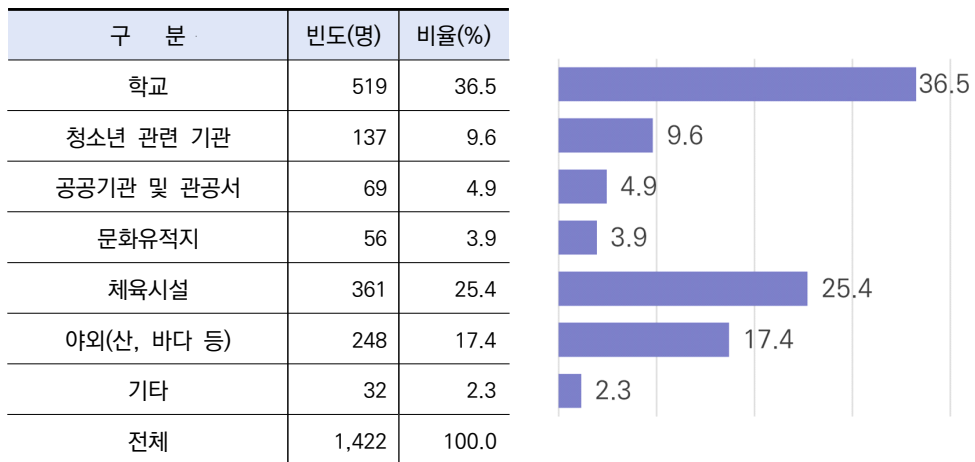
항목	성별			학교급		
	남성	여성	χ^2	중학교	고등학교	χ^2
공부에 방해되어서	148 (20.6)	129 (18.4)	1.07	145 (19.2)	132 (19.8)	.06
어떤 활동이 있는지 몰라서	238 (33.1)	321 (45.7)	23.92***	292 (38.7)	267 (40.0)	.22
비용이 부담되어서	77 (10.7)	85 (12.1)	.70	81 (10.7)	81 (12.1)	.67
시간이 없어서	373 (51.8)	404 (57.5)	4.73*	446 (59.2)	331 (49.6)	13.17***
신청하는 방법을 몰라서	125 (17.4)	157 (22.4)	5.59*	160 (21.2)	122 (18.3)	1.94
활동 내용이 마음에 들지 않아서	131 (18.2)	138 (19.2)	.49	149 (19.8)	120 (18.0)	.74
같이 참여할 친구가 없어서	93 (12.9)	141 (20.1)	13.28***	132 (17.5)	102 (15.3)	1.28
가족이 반대해서	11 (1.5)	13 (1.9)	.22	13 (1.7)	11 (1.6)	.03
활동장소의 교통이 불편해서	47 (6.5)	86 (12.3)	13.73***	72 (9.5)	61 (9.1)	.07
기 타	56 (7.8)	36 (5.1)	4.12	58 (7.7)	34 (5.1)	3.96

* $p<0.05$, ** $p<0.01$, *** $p<0.001$

□ 청소년활동 참여 희망 장소

- 청소년활동 참여 시 가장 희망하는 장소가 어디인지를 조사함.
- 조사에 참여한 청소년들은 청소년활동 장소로 ‘학교(36.5%)’를 가장 선호하는 것으로 나타남. 다음으로 ‘체육시설(25.4%)’, ‘야외(산, 바다 등)(17.4%)’의 순으로 참여를 희망함.

〈표 III-44〉 청소년활동 참여 희망 장소



- 남학생과 여학생 모두 ‘학교’에 대한 선호가 뚜렷하게 나타났으며, 남학생의 경우, ‘체육시설(32.6%)’에 대한 선호도도 높게 나타남.
- 학교급에 따른 결과를 살펴보면, 중학교, 고등학교 모두 ‘학교’에 대한 선호도가 높게 나타남.
- 이러한 응답의 분포는 성별과 학교급 모두 통계적으로 유의미함($p < 0.001$).

〈표 III-45〉 성별 및 학교급에 따른 청소년활동 참여 희망 장소

단위: 명(%)

항목	성별		학교급	
	남성	여성	중학교	고등학교
학교	246 (34.2)	273 (38.9)	261 (34.6)	258 (38.6)
청소년 관련 기관	52 (7.2)	85 (12.1)	59 (7.8)	78 (11.7)
공공기관 및 관공서	35 (4.9)	34 (4.8)	38 (5.0)	31 (4.6)
문화유적지	21 (2.9)	35 (5.0)	29 (3.8)	27 (4.0)
체육시설	235 (32.6)	126 (17.9)	208 (27.6)	153 (22.9)
야외(산, 바다 등)	116 (16.1)	132 (18.8)	147 (19.5)	101 (15.1)
기타	15 (2.1)	17 (2.4)	12 (1.6)	20 (3.0)
전체	720 (100.0)	702 (100.0)	754 (100.0)	668 (100.0)
χ^2	46.71***		89.75***	

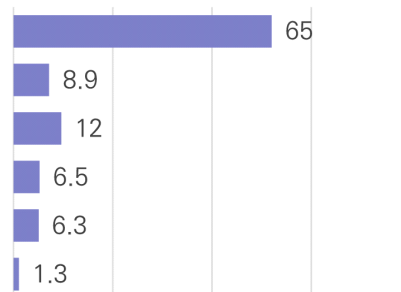
***p<0.001

□ 청소년활동 참여 희망 시간대

- 청소년활동 참여 시 가장 희망하는 시간대가 언제인지를 조사함.
- 이에 대해 ‘학교 수업 시간 중(65.0%)’이 가장 높으며, 다음으로 ‘방학 기간(12.0%)’, ‘방과 후(8.9%)’ 순으로 나타남.

〈표 III-46〉 청소년활동 참여 희망 시간대

구 분	빈도(명)	비율(%)
학교 수업 시간 중	926	65.0
방과 후	126	8.9
방학 기간	171	12.0
주말 오전	92	6.5
주말 오후	89	6.3
기타	18	1.3
전체	1,422	100.0



- 청소년활동 참여 희망 시간대에 대한 성별과 학교급의 응답도 전체 응답 결과와 유사함.
- 모든 집단에서 '학교 수업 시간 중'에 대한 선호도가 가장 높게 나타남.
- 이러한 응답의 분포는 성별과 학교급 모두 통계적으로 유의미함($p<0.001$).

〈표 III-47〉 성별 및 학교급에 따른 청소년활동 참여 희망 시간대

단위: 명(%)

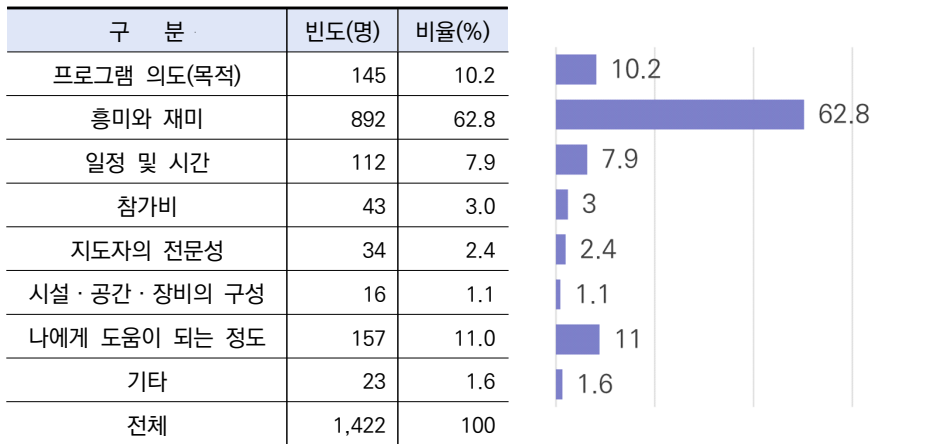
항목	성별		학교급	
	남성	여성	중학교	고등학교
학교 수업 시간 중	444 (61.7)	482 (68.7)	454 (60.2)	472 (70.7)
방과 후	79 (11.0)	47 (6.7)	58 (7.7)	68 (10.2)
방학 기간	82 (11.4)	89 (12.7)	114 (15.1)	57 (8.5)
주말 오전	48 (6.7)	44 (6.3)	67 (8.9)	25 (3.7)
주말 오후	51 (7.1)	39 (5.4)	50 (6.6)	39 (5.8)
기타	16 (2.2)	2 (0.3)	11 (1.5)	7 (1.0)
전체	720 (100.0)	702 (100.0)	754 (100.0)	648 (100.0)
χ^2	22.71***		36.49***	

*** $p<0.001$

□ 청소년활동 참여 결정요인

- 청소년이 참여를 결정할 때 가장 중요하게 생각하는 것이 무엇인지 조사함.
- 조사에 참여한 청소년들은 ‘흥미와 재미(62.8%)’를 가장 우선적으로 고려하는 것으로 나타남. 다음으로 ‘나에게 도움이 되는 정도(11.0%)’, ‘프로그램 의도(목적)(10.2%)’를 중요하게 생각한다고 응답함.

〈표 Ⅲ-48〉 청소년활동 참여 결정요인



- 청소년이 참여를 결정할 때 가장 중요하게 생각하는 것은 무엇인지 성별과 학교급에 따라 살펴봄.
- 남학생과 여학생 모두 ‘흥미와 재미’의 응답률이 가장 높음. 2순위의 경우, 남학생은 ‘프로그램 의도(12.5%)’를, 여학생은 ‘나에게 도움이 되는 정도(14.4%)’를 고려하는 것으로 나타났으며, 이에 대한 응답은 통계적으로 유의미함($p < 0.001$).
- 모든 학교급에서 ‘흥미와 재미’, ‘나에게 도움이 되는 정도’를 참여 결정시 주요 요인으로 살펴보고 있음. 이러한 응답은 통계적으로 유의미함($p < 0.05$).

〈표 III -49〉 성별 및 학교급에 따른 청소년활동 참여 결정요인

단위: 명(%)

항목	성별		학교급	
	남성	여성	중학교	고등학교
프로그램 의도(목적)	92 (12.5)	53 (7.5)	78 (10.3)	67 (10.0)
흥미와 재미	435 (60.4)	457 (65.1)	460 (61.0)	432 (64.7)
일정 및 시간	59 (8.2)	53 (7.5)	75 (9.9)	37 (5.5)
참가비	26 (3.6)	17 (2.4)	25 (3.3)	18 (2.7)
지도자의 전문성	23 (3.2)	11 (1.6)	9 (1.2)	25 (3.7)
시설·공간·장비의 구성	10 (1.4)	6 (0.9)	7 (0.9)	9 (1.3)
나에게 도움이 되는 정도	56 (7.8)	101 (14.4)	87 (11.5)	70 (10.5)
기타	19 (2.6)	4 (0.6)	13 (1.7)	10 (1.5)
전체	720 (100.0)	702 (100.0)	754 (100.0)	668 (100.0)
χ^2	40.93***		20.63*	

*p<0.05, ***p<0.001

□ 청소년활동 참여에 대한 기대

- 청소년활동을 통해 어떤 도움을 받고 있는지 조사함. 이를 위해 청소년활동에 참여하면 도움이 된다고 생각하는 요소를 모두 선택하게 함.
- 그 결과, 청소년들은 ‘다양한 경험(60.4%)’에 대한 응답을 가장 많이 함. 다음으로 ‘진로나 적성 발견(31.6%)’, ‘스트레스 해소(30.9%)’ 순으로 나타남.

〈표 III-50〉 청소년활동 참여에 대한 기대

구 분	빈도(명)	비율(%)
스트레스 해소	440	30.9
사회생활에 필요한 능력 개발	355	24.9
학교 공부에 도움	130	9.1
다양한 사람들과의 만남	367	25.8
다양한 경험	860	60.4
진로나 적성을 발견	450	31.6
기타	35	2.4

- 성별과 학교급에 따른 응답도 전체 결과와 유사함.
- 남학생과 여학생 모두 ‘다양한 경험’에 대한 기대가 가장 높게 나타났고, 성별 간 차이는 유의미하게 나타남($p<0.001$). ‘스트레스 해소’에 대한 기대는 남학생(33.9%)이 여학생(27.9%)보다 높았으며, 통계적으로 유의미함($p<0.05$).
- 학교급에 따른 결과를 보면, 중학생과 고등학생 모두 ‘다양한 경험’을 가장 높은 기대 항목으로 선택함. ‘학교 공부에 도움’에 대한 기대는 중학생(11.7%)이 고등학생(6.7%)보다 높으며, 통계적으로 유의미함($p<0.01$).

〈표 III-51〉 성별 및 학교급에 따른 청소년활동 참여에 대한 기대

단위: 명(%)

항목	성별			학교급		
	남성	여성	χ^2	중학교	고등학교	χ^2
스트레스 해소	244 (33.9)	196 (27.9)	5.92*	213 (28.2)	227 (34.0)	5.44*
사회생활에 필요한 능력 개발	177 (24.6)	181 (25.8)	.27	182 (24.1)	176 (26.3)	.91
학교 공부에 도움	71 (9.9)	62 (8.8)	.44	88 (11.7)	45 (6.7)	10.17**
다양한 사람들과의 만남	177 (24.6)	193 (27.5)	1.56	201 (26.7)	169 (25.3)	.34
다양한 경험	393 (54.6)	470 (67.0)	22.79***	493 (64.1)	380 (56.9)	7.63**
진로나 적성을 발견	205 (28.5)	249 (35.5)	8.00**	267 (35.4)	187 (28.0)	8.96**

* $p<0.05$, ** $p<0.01$, *** $p<0.001$

3. 디지털 역량 및 실태조사

1) 청소년의 디지털 관심도

- 청소년의 디지털기술과 디지털기기에 대한 관심도를 5점 리커트 척도로 조사함.
- 디지털 기술에 대해 얼마나 관심이 있는지 묻는 질문에는 ‘보통이다’(26.5%)라는 응답이 가장 많았고, 그다음으로 ‘조금있다’(21.7%), ‘별로없다’(18.4%) 순으로 나타남. 디지털 기술에 대해 ‘보통이다’ 이상의 관심을 보인 응답자는 64.4%(377명 + 308명 + 230명)로 확인됨.
- 디지털 기기에 대해 얼마나 관심이 있는지 묻는 질문에는 ‘보통이다’(26.7%)라는 응답이 가장 많았고, 그 다음으로 ‘조금있다’(23.5%), ‘매우있다’(18.8%), ‘별로없다’(16.6%) 순으로 나타남. 디지털 기기에 대해 ‘보통이다’ 이상의 관심을 보인 응답자는 69%(380명 + 334명 + 267명)로 확인됨.
- 디지털 기기(69%)에 대한 관심이 디지털 기술(64.4%)보다 상대적으로 높은 경향을 보임. 특히, 디지털 기기에 대해 ‘조금 있다’ 이상의 응답자가 42.3%로, 디지털 기술의 37.9%보다 4.4% 더 높은 수준을 보임. 또한 디지털 기술과 디지털 기기 모두에서 ‘보통이다’ 이상의 응답자가 과반수를 차지하며, 청소년들의 디지털 관련 관심도가 대체로 긍정적인 수준임을 확인할 수 있음.

〈표 III -52〉 디지털 기술·디지털 기기 관심도

단위: 명(%)

항목	전혀없다	별로없다	보통이다	조금있다	매우있다
디지털 기술	246 (17.3)	261 (18.4)	377 (26.5)	308 (21.7)	230 (16.2)
디지털 기기	205 (14.4)	236 (16.6)	380 (26.7)	334 (23.5)	267 (18.8)

- 성별과 학교급에 따라 디지털 기술과 디지털 기기에 대한 관심도에 차이가 있는지 살펴봄.
- 디지털 기술의 전체 평균은 3.01로 확인되었으며, 디지털 기기는 3.16으로 더 높은 관심도를 보임. 성별 분석 결과, 남학생(디지털 기술 M=3.08, 디지털 기기

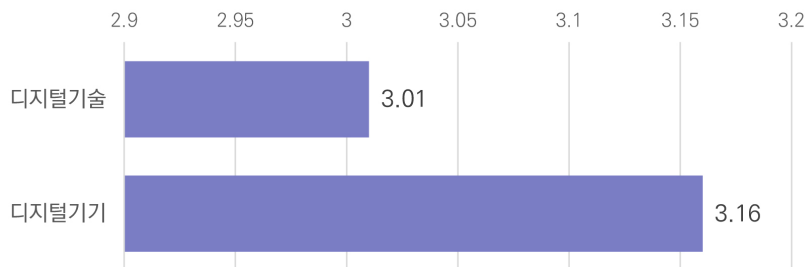
M=3.26)이 여학생(디지털 기술 M=2.93, 디지털 기기 M=3.05)보다 전반적으로 높은 관심도를 보였으며, 이는 통계적으로 유의미한 차이를 나타냄.(디지털 기술 (t=2.15), 디지털 기기(t=3.16)).

- 학교급 분석 결과, 중학생(디지털 기술 M=2.96, 디지털 기기 M=3.13)의 관심도가 고등학생(디지털 기술 M=3.07, 디지털 기기 M=3.18)보다 전반적으로 낮았으나, 통계적으로 유의미한 차이는 확인되지 않음.

〈표 Ⅲ-53〉 성별과 학교급에 따른 디지털 관심도

세부항목	전체 평균	성별			학교급		
		남성	여성	t	중학교	고등학교	t
디지털기술	3.01 (1.31)	3.08 (1.34)	2.93 (1.28)	2.15*	2.96 (1.32)	3.07 (3.13)	-1.52
디지털기기	3.16 (1.30)	3.26 (1.33)	3.05 (1.26)	3.16**	3.13 (1.29)	3.18 (1.32)	-0.72

*p<0.05, **p<0.01



〔그림 Ⅲ-19〕 디지털 기술과 디지털 기기 관심도

2) 청소년의 디지털 정보에 대한 사실 확인

- 청소년의 디지털 정보에 대한 사실 확인에 대해 5점 리커트 척도로 조사함.
- 디지털 정보에 대한 사실 확인 세부 항목 중 긍정 응답 비율(‘그렇다’, ‘매우그렇다’ 응답 비율)이 가장 높은 항목은 ‘추가 검색(53.7%)’으로 나타남. 다음으로 ‘사실 확인(51.4%)’, ‘뉴스 정보 다름 인지(50.8%)’, ‘정보 구성 차이 인식(49.9%)’, ‘숨겨진 의도 파악(38.7%)’의 순으로 긍정적 응답률이 높게 나타남.

- 디지털 정보에 대한 사실확인 각 항목에 대해 설문조사에 참여한 청소년 다수는 ‘보통이다’ 혹은 ‘그렇다’로 응답하였으며, 적극적인 디지털 활용 태도를 보이는 비율이 절반 이상임.

〈표 III-54〉 디지털 정보에 대한 사실 확인

단위: 명(%)

세부항목	전혀그렇지않다	그렇지않다	보통이다	그렇다	매우그렇다
사실확인	94 (6.6)	103 (7.2)	495 (34.8)	507 (35.7)	223 (15.7)
숨겨진 의도파악	128 (9.0)	196 (13.8)	548 (38.5)	379 (26.7)	171 (12.0)
추가검색	97 (6.8)	132 (7.3)	458 (32.2)	493 (34.7)	270 (19.0)
항목	전혀모른다	모르는 편이다	보통이다	아는편이다	매우잘안다
정보 구성 차이 인식	99 (7.0)	132 (9.3)	481 (33.8)	489 (34.4)	221 (15.5)
뉴스 정보 다름 인지	102 (7.2)	144 (10.1)	454 (31.9)	452 (31.8)	270 (19.0)

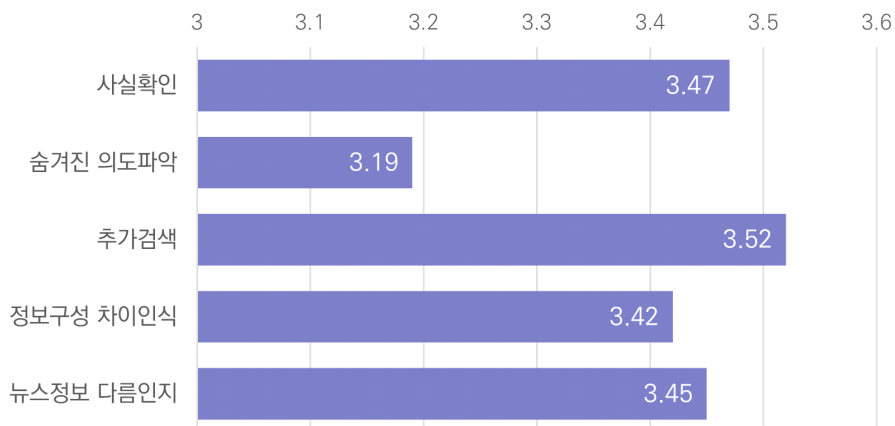
- 성별과 학교급에 따라 디지털 정보에 대한 사실 확인에 차이가 있는지 살펴봄.
- 디지털 정보에 대한 사실 확인의 전체 평균은 추가검색(M=3.52), 사실확인(M=3.47), 뉴스 정보 다름 인지(M=3.45), 정보 구성 차이 인식(M=3.42), 숨겨진 의도 파악(M=3.19)순으로 점수를 보임.
- 성별 분석 결과, 모든 항목에서 여학생의 평균 점수가 남학생보다 높게 나타남. 특히, ‘사실 확인(M=3.53 vs. 3.40, $p<0.05$)’과 뉴스 ‘정보 다름 인지(M=3.54 vs. 3.37, $p<0.01$)’에서 통계적으로 유의미한 차이를 나타냄.
- 학교급 분석 결과, ‘사실 확인(M=3.55 vs. 3.39, $p<0.01$)’, ‘숨겨진 의도 파악(M=3.39 vs. 3.10, $p<0.01$)’, ‘추가 검색(M=3.61 vs. 3.43, $p<0.01$)’, ‘정보 구성 차이 인식(M=3.51 vs. 3.34, $p<0.01$)’, ‘뉴스 정보 다름 인지(M=3.53 vs. 3.38, $p<0.05$)’ 등 모든 항목에서 고등학생이 중학생보다 높은 평균 점수를 보였으며, 이는 통계적으로 유의미함.

〈표 III -55〉 성별과 학교급에 따른 디지털 정보에 대한 사실 확인

단위: 명(%)

항목	전체 평균	성별			학교급		
		남성	여성	t	중학교	고등학교	t
사실확인	3.47 (1.05)	3.40 (1.12)	3.53 (.96)	-2.39*	3.39 (1.06)	3.55 (1.02)	-2.94**
숨겨진 의도파악	3.19 (1.10)	3.16 (1.16)	3.22 (1.02)	-1.07	3.10 (1.13)	3.39 (1.05)	-3.42**
추가검색	3.52 (1.08)	3.47 (1.17)	3.56 (.99)	-1.57	3.43 (1.12)	3.61 (1.03)	-3.13**
정보구성 차이인식	3.42 (1.07)	3.38 (1.15)	3.47 (.98)	-1.59	3.34 (1.12)	3.51 (1.01)	-2.97**
뉴스정보 다름인지	3.45 (1.12)	3.37 (1.17)	3.54 (1.05)	-2.99**	3.38 (1.16)	3.53 (1.06)	-2.50*

*p<0.05, **p<0.01



[그림 III -20] 디지털 정보에 대한 사실 확인

3) 새로운 디지털 기기에 대한 효능감

- 새로운 디지털 기기에 대한 청소년의 효능감을 조사함.
- 전반적으로 모든 항목에서 ‘보통이다’와 ‘그렇다’ 응답이 다수를 차지하며, 청소년들은 디지털 기기에 대해 중립적이거나 긍정적으로 생각하는 것으로 확인됨.
- 특히, ‘이용의 효능감’에 대해 ‘그렇다(34.7%)’와 ‘매우 그렇다(21.0%)’의 비율이 높게 나타남.
- 반면, ‘자신감’에서는 ‘그렇지 않다’ 또는 ‘전혀 그렇지 않다’ 응답이 ‘이용의 효능감’, ‘이용 적극성’에 비해 상대적으로 높아, 일부 청소년은 디지털 기기 사용에 대한 불안감이나 익숙하지 않음을 느끼는 것으로 확인됨.

〈표 Ⅲ-56〉 새로운 디지털 기기에 대한 효능감

단위: 명(%)

항목	전혀그렇지않다	그렇지않다	보통이다	그렇다	매우그렇다
자신감	101 (7.1)	193 (13.6)	506 (35.6)	383 (26.9)	239 (16.8)
이용 방법 파악	88 (6.2)	130 (9.1)	485 (34.1)	458 (32.2)	261 (18.4)
이용의 효능감	77 (5.4)	100 (7.0)	452 (31.8)	494 (34.7)	299 (21.0)
이용 적극성	89 (6.3)	123 (8.6)	538 (37.8)	381 (26.8)	291 (20.5)

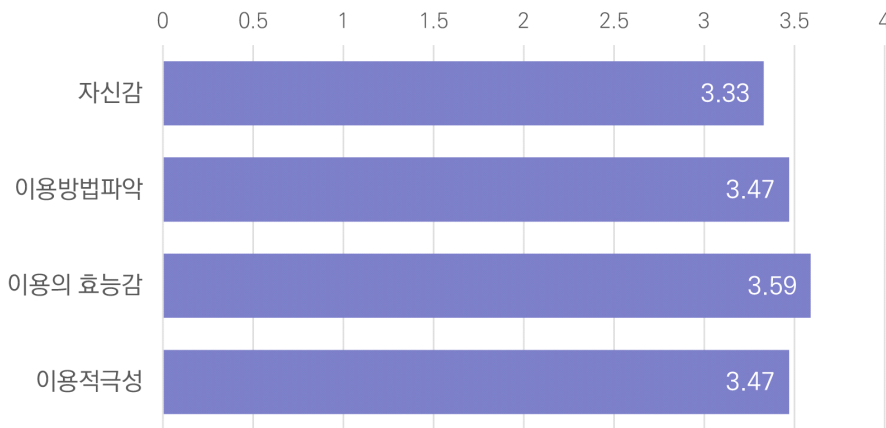
- 성별과 학교급에 따른 새로운 디지털 기기에 대한 효능감에 차이가 있는지 살펴봄.
- 새로운 디지털 기기에 대한 효능감의 전체 평균은 ‘이용의 효능감(M=3.59)’ 평균 점수가 가장 높았으며, ‘이용 방법 파악(M=3.47)’, ‘이용 적극성(M=3.47)’, ‘자신감(M=3.33)’ 순으로 확인됨.
- 성별에 따라서는 남학생이 여학생보다 모든 항목에서 높은 평균점수를 보였으며, ‘자신감(t=4.39)’, ‘이용의 효능감(t=3.49)’, ‘이용 방법 파악(t=3.08)’, ‘이용적극성(t=2.80)’ 모든 항목에서 통계적으로 유의미한 차이를 나타냄.
- 학교급에 따라서는 고등학생이 중학생보다 높은 평균점수를 보였으나 ‘자신감(t=-3.14)’과 ‘이용방법 파악(t=-2.28)’에서만 통계적으로 유의미한 차이가 확인되었음.

〈표 Ⅲ-57〉 성별과 학교급에 따른 새로운 디지털 기기에 대한 효능감

단위: 명(%)

항목	전체 평균	성별			학교급		
		남성	여성	t	중학교	고등학교	t
자신감	3.33 (1.12)	3.46 (1.14)	3.20 (1.07)	4.39***	3.24 (1.13)	3.43 (1.09)	-3.14**
이용방법파악	3.47 (1.08)	3.56 (1.13)	3.38 (1.01)	3.08**	3.41 (1.10)	3.54 (1.05)	-2.28*
이용의 효능감	3.59 (1.06)	3.69 (1.10)	3.49 (1.01)	3.49***	3.55 (1.08)	3.63 (1.03)	-1.36
이용적극성	3.47 (1.09)	3.55 (1.17)	3.38 (1.03)	2.80**	3.43 (1.12)	3.51 (1.06)	-1.45

*p<0.05, **p<0.01, ***p<0.001



[그림 Ⅲ-21] 새로운 디지털 기기에 대한 효능감

4) 온라인에서의 참여도

- 청소년의 온라인에서의 참여도를 조사함.
- 전체적으로 청소년들은 온라인에서의 활동에 대해 ‘보통이다’로 응답한 인원이 가장 많았음.
- ‘이슈에 의견 표명’, ‘민원 제기’, ‘기부 및 봉사활동 참여’, ‘정치·사회적 의견표명’에 대한 응답은 ‘보통이다’ 다음으로 ‘그렇다’에 응답한 비율이 높아 상대적으로 적극적인 참여도가 확인됨.
- 반면, ‘이슈 토론 참여’, ‘이슈 공론화’에 대한 응답은 ‘보통이다’ 다음으로 ‘그렇지 않다’에 응답한 비율이 높아 해당 영역에서는 비교적 소극적인 참여도가 확인됨.

〈표 Ⅲ-58〉 온라인에서의 참여도

단위: 명(%)

항목	전혀 그렇지않다	그렇지않다	보통이다	그렇다	매우그렇다
이슈에 의견표명	111 (7.8)	198 (13.9)	643 (45.2)	319 (22.4)	151 (10.6)
이슈 토론참여	133 (9.4)	297 (20.9)	564 (39.7)	272 (19.1)	156 (11.0)
이슈 공론화	151 (10.6)	315 (22.2)	604 (42.5)	233 (16.4)	119 (8.4)
민원제기	154 (10.8)	272 (19.1)	568 (39.9)	294 (20.7)	134 (9.4)
기부 및 봉사활동참여	130 (9.1)	152 (10.7)	581 (40.9)	374 (26.3)	185 (13.0)
정치·사회적 의견표명	170 (12.0)	202 (14.2)	557 (39.2)	302 (21.2)	191 (13.4)

- 성별과 학교급에 따라 온라인에서의 참여도가 다르게 나타나는지 살펴봄.
- 전체 참여도 평균 중 ‘기부 및 봉사활동참여’ 참여도가 3.23으로 가장 높게 나타남. 이어서 ‘이슈에 의견표명(M=3.14)’, ‘정치·사회적 의견표명(M=3.10)’, ‘이슈에 토론참여(M=3.01)’ 순으로 나타남. ‘민원제기(M=2.99)’, ‘이슈공론화(M=2.90)’는 전체평균이 상대적으로 낮은 수준을 보임.
- ‘기부 및 봉사활동 참여’는 여학생(M=3.32)이 남학생(M=3.15)보다 유의미하게 높은 참여도를 보였고($t=-3.01$), ‘정치·사회적 의견표명’에서도 여학생이(M=3.12) 남학생(M=3.08)보다 유의미하게 높은 참여도를 보임($t=-0.63$). 이 외 항목에서는 성별 간 통계적으로 유의미한 차이가 나타나지 않았으며, 남학생과

여학생 모두 유사한 수준의 참여도를 보임.

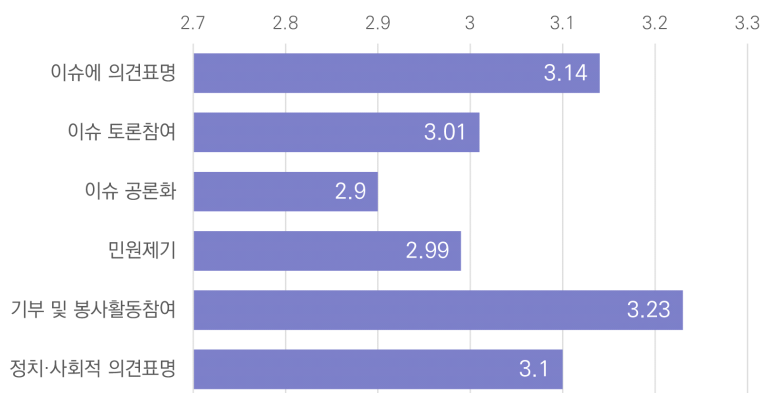
- 모든 항목에서 고등학생이 중학생보다 높은 참여도를 보임. 특히, ‘이슈 토론 참여($t=-3.73$)’, ‘이슈 공론화($t=-4.75$)’와 ‘민원 제기($t=-4.44$)’에서 고등학생이 중학생보다 통계적으로 매우 유의미한 차이를 보이며, 참여도가 더 높았음($p<0.001$). ‘이슈에 의견 표명’, ‘기부 및 봉사활동 참여’, ‘정치·사회적 의견 표명’에서도 고등학생의 참여도가 유의미하게 높음($p<0.01$).

〈표 Ⅲ-59〉 성별과 학교급에 따른 온라인에서의 참여도

단위: 명(%)

항목	전체 평균	성별			학교급		
		남성	여성	t	중학교	고등학교	t
이슈에 의견표명	3.14 (1.04)	3.13 (1.11)	3.15 (.96)	-.34	3.05 (1.03)	3.24 (1.04)	-3.46**
이슈 토론참여	3.01 (1.10)	3.01 (1.15)	3.02 (1.04)	-.12	2.91 (1.09)	3.13 (1.09)	-3.73***
이슈 공론화	2.90 (1.06)	2.92 (1.11)	2.87 (1.01)	.84	2.77 (1.04)	3.04 (1.07)	-4.75***
민원제기	2.99 (1.09)	3.04 (1.16)	2.93 (1.02)	1.89	2.87 (1.09)	3.12 (1.09)	-4.44***
기부 및 봉사활동참여	3.23 (1.09)	3.15 (1.15)	3.32 (1.02)	-3.01**	3.16 (1.10)	3.32 (1.08)	-2.72**
정치·사회적 의견표명	3.10 (1.16)	3.08 (1.21)	3.12 (1.12)	-.63*	3.02 (1.19)	3.19 (1.13)	-2.84**

* $p<0.05$, ** $p<0.01$, *** $p<0.001$



[그림 Ⅲ-22] 온라인에서의 참여도

5) 온라인에서의 정서 표현 및 갈등 대처 행동

- 온라인에서의 정서 표현 및 갈등 대처 행동에 대해 5점 리커트 척도로 조사함
- 6개의 항목 모두 ‘그렇다’에 응답한 비율이 가장 높았음. 특히 ‘상대 이해(43.3%)’ 항목의 응답 비율이 가장 높았음. 이어서 ‘상대에 대한 배려(42.5%)’, ‘상대 기분 존중(41.9%)’, ‘인신공격적 표현 자제(37.9%)’ 순으로 나타났음.
- 반면, ‘화를 참음’은 ‘그렇다(35.0%)’와 ‘매우그렇다(25.1%)’를 합친 비율이 60.1%로 긍정적 응답 비율이 가장 낮았음.

〈표 III -60〉 온라인에서의 정서 표현 및 갈등 대처 행동

단위: 명(%)

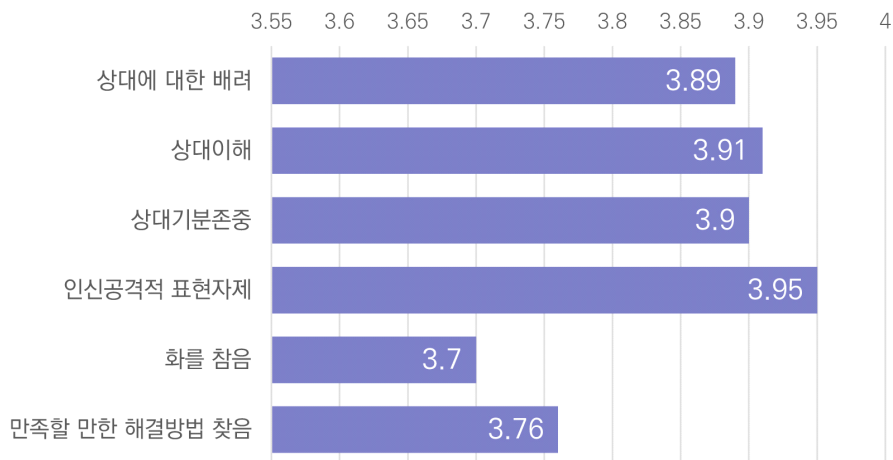
세부항목	전혀 그렇지않다	그렇지않다	보통이다	그렇다	매우그렇다
상대에 대한 배려	34 (2.4)	34 (2.4)	368 (25.9)	604 (42.5)	382 (26.9)
상대이해	37 (2.6)	32 (2.3)	343 (24.1)	616 (43.3)	394 (27.7)
상대기분존중	42 (3.0)	32 (2.3)	349 (24.5)	596 (41.9)	403 (28.3)
인신공격적 표현자제	37 (2.6)	40 (2.8)	340 (23.9)	539 (37.9)	466 (32.8)
화를 참음	64 (4.5)	82 (5.8)	422 (29.7)	497 (35.0)	357 (25.1)
만족할 만한 해결방법 찾음	51 (3.6)	59 (4.1)	433 (30.5)	510 (35.9)	369 (25.9)

- 온라인에서의 정서 표현 및 갈등 대처 행동에 대해 성별과 학교급에 따라 분석함.
- 전체평균이 가장 높은 항목은 ‘인신공격적 표현 자제(M=3.95)’이며, 이어서 ‘상대 이해(M=3.91)’, ‘상대기분존중(M=3.90)’, ‘상대에 대한 배려(M=3.89)’로 나타남. 반면 평균이 가장 낮은 항목은 ‘화를 참음(M=3.70)’으로 나타남.
- 여학생은 대부분의 항목에서 남학생보다 높은 평균 값을 보였으며, 특히 ‘화를 참음’ 항목에서 t값 -3.01로 여학생이 남학생보다 유의미하게 높은 점수를 보임 ($p<0.01$). 이외 항목에서는 성별 간 유의미한 차이가 확인되지 않음.
- ‘상대기분존중’ 항목에서 t값 2.10으로 중학생이 고등학생보다 평균이 높게 나타남($p<0.05$). 나머지 항목에서는 중학생과 고등학생 간 유의미한 차이가 확인되지 않음.

〈표 III-61〉 성별과 학교급에 따른 온라인에서의 정서 표현 및 갈등 대처 행동

항목	전체 평균	성별			학교급		
		남성	여성	t	중학교	고등학교	t
상대에 대한 배려	3.89 (.90)	3.80 (.97)	3.99 (.83)	-.34	3.91 (.90)	3.87 (.91)	.97
상대이해	3.91 (.91)	3.82 (.98)	4.01 (.82)	-.12	3.95 (.91)	3.87 (.91)	1.55
상대기분존중	3.90 (.93)	3.79 (1.00)	4.02 (.84)	.84	3.95 (.93)	3.85 (.93)	2.10*
인신공격적 표현자제	3.95 (.95)	3.80 (1.03)	4.11 (.83)	1.89	3.98 (.97)	3.92 (.93)	1.19
화를 참음	3.70 (1.04)	3.59 (1.11)	3.82 (.95)	-3.01**	3.71 (1.05)	3.70 (1.04)	.21
만족할 만한 해결방법 찾음	3.76 (.99)	3.66 (1.07)	3.87 (.90)	-.63*	3.76 (1.01)	3.77 (.98)	-.33

*p<0.05, **p<0.01



[그림 III-23] 온라인에서의 정서 표현 및 갈등 대처 행동

6) 온라인 콘텐츠(앱) 활용

- 온라인 콘텐츠(앱) 활용도에 대해 5점 리커트 척도로 조사함.
- 전반적으로 ‘그렇다’와 ‘매우그렇다’에 응답한 비율이 높았음. 특히 ‘비대면 원격회의(34.7%)’와 ‘디지털 콘텐츠 편집·제작(33.1%)’ 항목의 ‘매우그렇다’ 응답 비율이 가장 높았음. 이어서 ‘스마트 기기에 내장된 앱(32.3%)’, ‘스마트워치, 스마트냉장고, 사물인터넷(IoT)기기(30.7%)’, 순으로 ‘매우그렇다’ 응답 비율이 높게 나타남.
- 반면, 긍정적 응답 비율이 상대적으로 낮은 항목은 ‘스마트오피스(24.9%)’와 ‘기존 영상 콘텐츠를 동영상이나 GIF로 변환(23.3%)’ 나타남.

〈표 III-62〉 온라인 콘텐츠(앱) 활용도

단위: 명(%)

항목	전혀그렇지않다	그렇지않다	보통이다	그렇다	매우그렇다
스마트 기기에 내장된 앱	52 (3.7)	64 (4.5)	392 (27.6)	455 (32.0)	459 (32.3)
비대면 원격회의	44 (3.1)	51 (3.6)	339 (23.8)	494 (34.7)	494 (34.7)
스마트워치, 스마트냉장고, 사물인터넷(IoT)기기	64 (4.5)	69 (4.9)	410 (28.8)	443 (31.2)	436 (30.7)
스마트오피스	75 (5.3)	177 (12.4)	487 (34.2)	354 (24.9)	329 (23.1)
디지털콘텐츠 편집·제작	55 (3.9)	76 (5.3)	376 (26.4)	444 (31.2)	471 (33.1)
기존 영상 콘텐츠를 동영상이나 GIF로 변환	100 (7.0)	202 (14.2)	414 (29.1)	332 (23.3)	374 (26.3)

- 온라인 콘텐츠(앱) 활용도에 대해 성별과 학교급에 따라 분석함.
- 전체평균이 가장 높은 항목은 ‘비대면 원격회의(M=3.94)’이며, 이어서 ‘스마트 기기에 내장된 앱(M=3.85)’, ‘디지털 콘텐츠 편집·제작(M=3.84)’ 순으로 나타남. ‘스마트오피스(M=3.48)’, ‘기존 영상 콘텐츠를 동영상이나 GIF로 변환(M=3.48)’은 비교적 낮은 평균을 보임.
- 여학생이 남학생보다 대부분의 항목에서 활용도가 유의미하게 높았으며, 특히 ‘스마트 기기에 내장된 앱’, ‘디지털 콘텐츠 제작’, ‘비대면 원격회의’, ‘기존영상 콘텐츠를 동영상이나 GIF로 변환’항목에서 여학생이 남학생보다 유의미하게 높은 점수를 보임($p<0.001$).

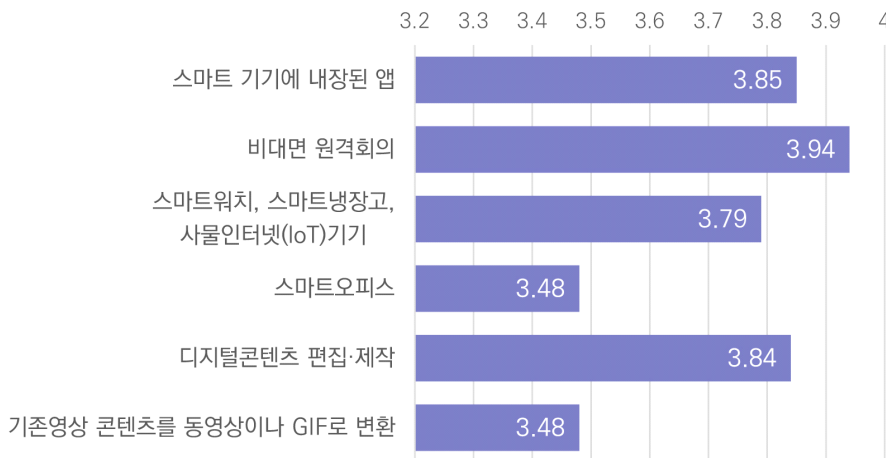
- ‘스마트오피스($t=-3.26$)’와 ‘비대면 원격회의($t=-1.96$)’ 항목에서 고등학생이 중학생보다 유의미하게 높은 활용도를 보였음. 나머지 항목에서는 학교급 간 유의미한 차이가 확인되지 않음.

〈표 Ⅲ-63〉 성별과 학교급에 따른 온라인 콘텐츠(앱) 활용도

단위: 명(%)

항목	전체 평균	성별			학교급		
		남성	여성	t	중학교	고등학교	t
스마트 기기에 내장된 앱	3.85 (1.04)	3.72 (1.08)	3.98 (.97)	-4.83***	3.80 (1.07)	3.90 (.99)	-1.84
비대면 원격회의	3.94 (1.00)	3.85 (1.05)	4.04 (.93)	-3.56***	3.90 (1.03)	4.00 (.96)	-1.96*
스마트워치, 스마트냉장고, 사물인터넷(IoT)기기	3.79 (1.07)	3.69 (1.11)	3.89 (1.01)	-3.48**	3.78 (1.08)	3.79 (1.05)	-.18
스마트오피스	3.48 (1.13)	3.44 (1.16)	3.53 (1.09)	-1.49	3.39 (1.12)	3.59 (1.12)	-3.26**
디지털콘텐츠 편집·제작	3.84 (1.06)	3.68 (1.12)	4.02 (.96)	-6.09***	3.82 (1.07)	3.87 (1.04)	-1.01
기존영상 콘텐츠를 동영상이나 GIF로 변환	3.48 (1.21)	3.35 (1.25)	3.61 (1.16)	-3.95***	3.42 (1.22)	3.54 (1.20)	-1.76

* $p<0.05$, ** $p<0.01$, *** $p<0.001$



[그림 Ⅲ-24] 온라인 콘텐츠(앱) 활용도

7) 디지털 교육 유형별 중요도

- 디지털 교육 유형별 중요도에 대해 5점 척도로 조사함. 1점~5점으로 응답하였으며 점수가 높을수록 중요도가 높아짐을 의미함.
- 디지털 교육 유형별 중요도에 대한 10가지 항목 중 ‘개인정보 보호교육(M=4.02)’ 항목의 중요도가 가장 높게 나타났고, ‘디지털 금융사기 예방교육(M=3.97)’, ‘인터넷 윤리교육(네티켓)(M=3.82)’, ‘정보 평가교육(M=3.81)’ 순으로 나타남. 평균이 가장 낮은 항목은 ‘클라우드 활용교육(M=3.34)’으로 나타남.

〈표 Ⅲ-64〉 디지털 교육 유형별 중요도

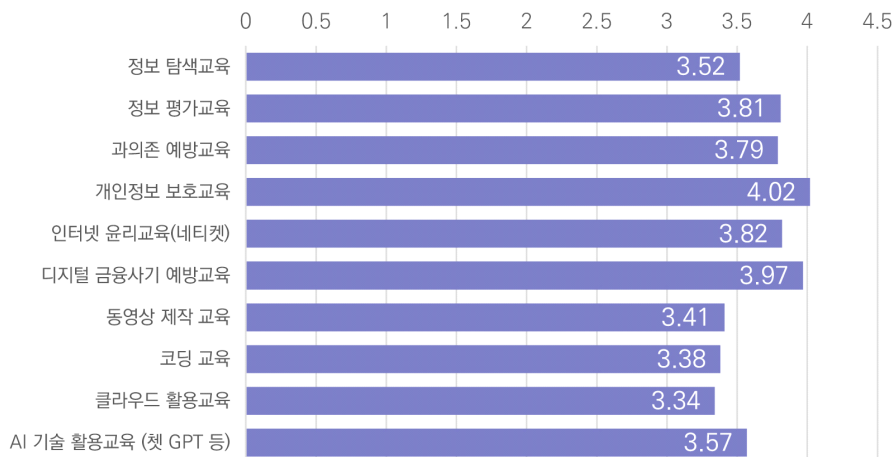
항목	평균	표준편차
정보 탐색교육	3.52	1.10
정보 평가교육	3.81	1.08
과의존 예방교육	3.79	1.10
개인정보 보호교육	4.02	1.07
인터넷 윤리교육(네티켓)	3.82	1.14
디지털 금융사기 예방교육	3.97	1.08
동영상 제작 교육	3.41	1.18
코딩 교육	3.38	1.17
클라우드 활용교육	3.34	1.16
AI 기술 활용교육(chatGPT 등)	3.57	1.21

- 성별과 학교급에 따른 디지털 교육 유형별 중요도에 대해 분석함.
- 전체 평균을 보면 ‘개인정보 보호교육(M=4.02)’, ‘디지털 금융사기 예방교육(M=3.97)’, ‘인터넷 윤리교육(M=3.82)’을 가장 중요하게 인식함. ‘클라우드 활용교육(M=3.34)’, ‘코딩 교육(M=3.38)’, ‘동영상 제작 교육(M=3.41)’은 상대적으로 낮은 중요도로 평가됨.
- 여학생은 ‘정보 평가교육(p<0.05)’, ‘과의존 예방교육(p<0.05)’, ‘개인정보 보호교육(p<0.01)’, ‘인터넷 윤리교육(네티켓)(p<0.01)’, ‘디지털 금융사기 예방교육(p<0.05)’에 대한 중요도 점수가 유의미하게 높게 나타남. 남학생은 ‘코딩교육(p<0.05)’, ‘AI기술 활용 교육(p<0.001)’에 대한 중요도가 유의미하게 높게 나타남.
- 학교급 분석결과 ‘과의존 예방교육(p<0.05)’ 항목에서 중학생이 고등학생보다 유의미하게 높은 중요도를 보였으며, 이 외 항목에서는 학교급 간 유의미한 차이가 확인되지 않음.

〈표 Ⅲ-65〉 성별과 학교급에 따른 디지털 교육 유형별 중요도

항목	전체 평균	성별			학교급		
		남성	여성	t	중학교	고등학교	t
정보 탐색교육	3.52 (1.10)	3.55 (1.15)	3.50 (1.05)	.76	3.51 (1.08)	3.54 (1.12)	-.627
정보 평가교육	3.81 (1.08)	3.75 (1.16)	3.88 (.99)	-2.636*	3.77 (1.08)	3.87 (1.08)	-1.80
과의존 예방교육	3.79 (1.10)	3.72 (1.16)	3.86 (1.03)	-2.45*	3.84 (1.07)	3.73 (1.13)	1.95*
개인정보 보호교육	4.02 (1.07)	3.93 (1.16)	4.10 (.97)	-2.97**	4.05 (1.05)	3.98 (1.10)	1.19
인터넷 윤리교육(네티켓)	3.82 (1.14)	3.74 (1.22)	3.90 (1.06)	-2.63**	3.83 (1.11)	3.80 (1.18)	.52
디지털 금융사기 예방교육	3.97 (1.08)	3.92 (1.14)	4.03 (1.00)	-2.05*	3.98 (1.07)	3.97 (1.09)	.10
동영상 제작 교육	3.41 (1.18)	3.46 (1.23)	3.37 (1.14)	1.48	3.44 (1.17)	3.44 (1.20)	.94
코딩 교육	3.38 (1.17)	3.45 (1.22)	3.30 (1.11)	2.34*	3.39 (1.17)	3.39 (1.17)	.44
클라우드 활용교육	3.34 (1.16)	3.35 (1.20)	3.32 (1.12)	.47	3.31 (1.15)	3.38 (1.17)	-1.14
AI 기술 활용교육 (chatGPT 등)	3.57 (1.21)	3.71 (1.22)	3.43 (1.17)	4.36***	3.58 (1.22)	3.57 (1.19)	.10

*p<0.05, **p<0.01, ***p<0.001



〔그림 Ⅲ-25〕 디지털 교육 유형별 중요도

□ 디지털 교육 경험

- 지난 6개월 동안 학교에서 디지털 교육을 얼마나 받아보았는지 5점 리커트 척도로 조사함.
- 모든 항목에서 ‘보통이다’ 응답이 가장 많았으나, 받아보았다 (가끔 받아보았다+자주 받아보았다)는 응답의 비율이 높은 항목은 ‘과의존 예방교육(51.5%)’이고, 이어서 ‘개인정보 보호교육(48.3%)’, ‘인터넷 윤리교육(네티켓)(44.7%)’, ‘디지털 금융사기 예방교육(44.0%)’, ‘코딩 교육(40.4%)’순으로 나타남.
- 반면에 ‘클라우드 활용교육(18.3%)’, ‘동영상 제작교육(25.1%)’, ‘정보평가교육(28.7%)’, ‘AI기술 활용 교육(32.9%)’, ‘정보 탐색교육(34.8%)’ 항목은 받아보았다는 응답 비율이 낮게 나타남.

〈표 Ⅲ-66〉 디지털 교육 경험

단위: 명(%)

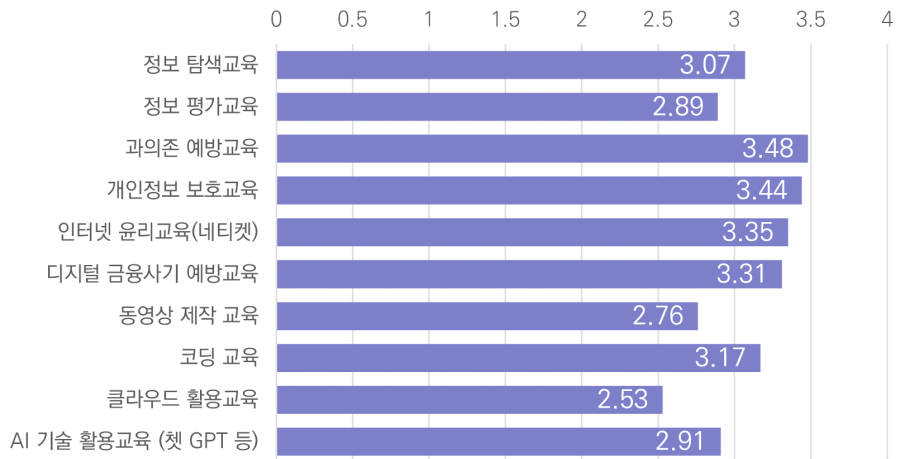
항목	전혀 받아 본적 없다	거의 받아 본적 없다	보통이다	가끔 받아보았다	자주 받아보았다
정보 탐색교육	164 (11.5)	240 (16.8)	523 (36.8)	328 (23.1)	167 (11.7)
정보 평가교육	203 (14.3)	275 (19.3)	535 (37.6)	300 (21.1)	109 (7.7)
과의존 예방교육	100 (7.0)	99 (7.0)	490 (34.5)	486 (34.2)	247 (17.4)
개인정보 보호교육	99 (7.0)	110 (7.7)	526 (37.0)	436 (30.7)	251 (17.7)
인터넷 윤리교육(네티켓)	113 (7.9)	136 (9.6)	536 (37.7)	414 (29.1)	223 (15.7)
디지털 금융사기 예방교육	117 (8.2)	154 (10.8)	525 (36.9)	420 (29.5)	206 (14.5)
동영상 제작 교육	256 (18.0)	304 (21.4)	504 (35.4)	238 (16.7)	120 (8.4)
코딩 교육	201 (14.1)	204 (14.3)	442 (31.1)	307 (21.6)	268 (18.8)
클라우드 활용교육	348 (24.5)	314 (22.1)	499 (35.1)	187 (13.2)	74 (5.2)
AI 기술 활용교육 (챗 GPT 등)	260 (18.3)	230 (16.2)	464 (32.6)	310 (21.8)	158 (11.1)

- 성별과 학교급에 따라 디지털 교육 경험 여부에 차이가 있는지 분석함.
- 전체 평균 중 ‘과외준 예방교육(M=3.48)’이 가장 높은 평균을 보였고, 이어서 ‘개인정보 보호교육(M=3.44)’, ‘인터넷 윤리교육(네티켓)(M=3.35)’, ‘디지털 금융사기 예방교육(M=3.31)’ 순으로 나타남.
- 성별에 따라서는 ‘인터넷 윤리교육(네티켓)’ 항목에 여학생이 남학생보다 높은 교육 경험도를 보이고($p<0.01$), ‘과외준 예방교육($p<0.05$)’, ‘개인정보 보호교육($p<0.05$)’ 항목에서도 여학생과 남학생이 유의미한 차이를 보임. 나머지 항목에서는 성별 간 차이가 유의미하지 않음.
- 고등학생이 중학생보다 ‘디지털 금융사기 예방교육($p<0.01$)’, ‘동영상 제작 교육($p<0.05$)’, ‘클라우드 활용교육($p<0.05$)’, ‘AI 기술 활용교육($p<0.01$)’에서 유의미하게 높은 경험도를 보임. 나머지 항목에서는 학교급 간 유의미한 차이가 나타나지 않음.

〈표 III-67〉 성별과 학교급에 따른 디지털 교육 경험

항목	전체 평균	성별			학교급		
		남성	여성	t	중학교	고등학교	t
정보 탐색교육	3.07 (1.15)	3.05 (1.20)	3.08 (1.09)	-.48	3.07 (1.15)	3.06 (1.14)	.14
정보 평가교육	2.89 (1.12)	2.91 (1.18)	2.86 (1.07)	.87	2.85 (1.12)	2.93 (1.12)	-1.39
과외준 예방교육	3.48 (1.07)	3.42 (1.13)	3.54 (1.01)	-2.01*	3.44 (1.09)	3.53 (1.05)	-1.58
개인정보 보호교육	3.44 (1.08)	3.38 (1.13)	3.51 (1.02)	-2.35*	3.38 (1.10)	3.51 (1.05)	-2.21*
인터넷 윤리교육(네티켓)	3.35 (1.10)	3.27 (1.15)	3.43 (1.03)	-2.81**	3.32 (1.12)	3.39 (1.07)	-1.25
디지털 금융사기 예방교육	3.31 (1.10)	3.25 (1.16)	3.37 (1.03)	-2.06	3.22 (1.10)	3.41 (1.08)	-3.26**
동영상 제작 교육	2.76 (1.17)	2.73 (1.21)	2.79 (1.13)	-.94	2.70 (1.13)	2.83 (1.22)	-2.02*
코딩 교육	3.17 (1.28)	3.15 (1.32)	3.19 (1.24)	-.52	3.21 (1.28)	3.12 (1.28)	1.25
클라우드 활용교육	2.53 (1.14)	2.53 (1.19)	2.52 (1.09)	-.17	2.46 (1.10)	2.60 (1.19)	-2.36*
AI 기술 활용교육 (챗 GPT 등)	2.91 (1.24)	2.92 (1.29)	2.91 (1.19)	.20	2.83 (1.25)	3.01 (1.22)	-2.66**

* $p<0.05$, ** $p<0.01$



[그림 Ⅲ-26] 디지털 교육 경험

4. 청소년활동 핵심역량

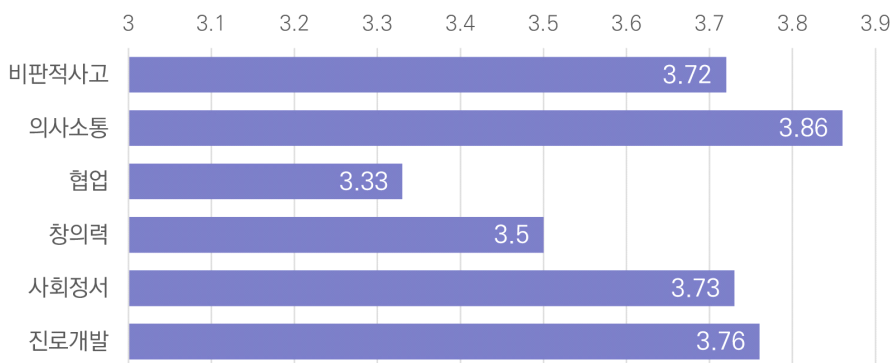
1) 청소년활동 핵심역량 특성

□ 청소년활동 핵심역량 수준

- 부산지역 청소년들의 청소년활동 핵심역량 수준을 진단함.
- 모든 청소년활동 핵심역량 수준이 3.00점을 넘음. 그 중 가장 높은 수준은 ‘의사소통(M=3.86)’으로 나타남. 반면 ‘창의력(M=3.50)’, ‘협업(M=3.33)’은 낮은 수준으로 확인됨.

〈표 III-68〉 청소년활동 핵심역량 수준

역 량	평 균	표준편차
비판적사고	3.72	.81
의사소통	3.86	.79
협업	3.33	.77
창의력	3.50	.84
사회정서	3.73	.74
진로개발	3.76	.75



[그림 III-27] 청소년활동 핵심역량 수준

- 성별과 학교급에 따라 청소년활동의 핵심역량 수준을 살펴봄.
- 전반적으로 여학생이 남학생보다 핵심역량 수준에서 다소 높은 경향을 보임. ‘의

사소통' 역량은 여학생(M=3.94)이 남학생(M=3.79)보다 유의미하게 높은 수준을 보임($p<0.01$). '창의력' 역량에서는 남학생(M=3.55)이 여학생(M=3.44)보다 유의미하게 높은 수준을 보임($p<0.05$).

- '비판적 사고', '협업', '사회정서', '진로개발' 역량에서는 성별 간 유의미한 차이가 확인되지 않음.
- 중학생과 고등학생 간의 핵심역량 수준 차이에서 일부 유의미한 결과가 나타남. '의사소통' 역량은 t 값 -2.60으로, 고등학생(M=3.92)이 중학생(M=3.81)보다 유의미하게 높은 수준을 보임($p<0.01$). '사회정서' 역량은 t 값 -2.26으로 고등학생(M=3.78)이 중학생(M=3.69)보다 유의미하게 높은 수준을 보임($p<0.05$).
- '비판적 사고', '협업', '창의력', '진로개발' 역량에서는 중학생과 고등학생 간 유의미한 차이가 확인되지 않음.

〈표 III-69〉 성별 및 학교급에 따른 청소년활동 핵심역량 수준

역 량	성별			학교급		
	남성	여성	t	중학교	고등학교	t
비판적사고	3.68 (.84)	3.76 (.77)	-1.89	3.68 (.82)	3.76 (.79)	-1.73
의사소통	3.79 (.85)	3.94 (.73)	-3.44**	3.81 (.79)	3.92 (.79)	-2.60**
협업	3.62 (.83)	3.33 (.71)	-.25	3.30 (.77)	3.35 (.78)	-1.24
창의력	3.55 (.86)	3.44 (.82)	2.55*	3.49 (.85)	3.51 (.84)	-.41
사회정서	3.71 (.77)	3.76 (.70)	-1.45	3.69 (.74)	3.78 (.74)	-2.26*
진로개발	3.77 (.77)	3.74 (.73)	.74	3.72 (.76)	3.72 (.74)	-1.94

* $p<0.05$, ** $p<0.01$

□ 청소년활동 핵심역량 간의 관계

- 6개 청소년활동 핵심역량 간의 관련성을 확인하기 위해 상관분석을 실시함.
- 그 결과 각 핵심역량 간의 상관계수는 0.46~0.74 사이에 존재하는 것으로 확인됨. 사회정서역량과 의사소통역량 간의 상관계수가 0.74로 가장 높았으며, 창의력과 진로개발역량 간의 상관계수는 0.46으로 가장 낮게 나타남.
- 전반적으로 사회정서역량과 타 역량 간의 상관성이 비교적 높게 나타남. 사회정서역량은 의사소통(0.74), 협업(0.71), 비판적 사고(0.73), 진로개발(0.65), 창의력(0.54) 등 모든 역량과의 관련성이 높은 것으로 확인됨.
- 반면, 창의력 역량은 타 역량과의 상관계수가 중간 수준으로 나타나고, 진로개발과의 상관계수가 0.46으로 가장 낮았으며, 협업(0.60), 사회정서(0.54), 비판적 사고(0.51), 의사소통(0.52) 등에서도 상대적으로 낮게 나타남.

〈표 III-70〉 청소년활동 핵심역량 간 상관관계

	비판적사고	의사소통	협업	창의력	사회정서	진로개발
비판적사고	1					
의사소통	.68**	1				
협업	.58**	.65**	1			
창의력	.51**	.52**	.60**	1		
사회정서	.73**	.74**	.71**	.54**	1	
진로개발	.53**	.53**	.54**	.46**	.65**	1

**p<0.01

2) 청소년활동 참여와 핵심역량의 관계

□ 청소년활동 참여도와 핵심역량의 관계

- 청소년활동에 대한 참여도와 핵심역량 간의 관련성을 확인하기 위해 상관분석을 실시함.
- 모두 정적상관이 있는 것으로 나타났으나, 상관계수가 0.01~0.21 사이에 존재하고 있어 관련성은 높지 않음을 시사함.

〈표 III-71〉 청소년활동 참여도와 핵심역량의 관계

영역	세부활동	핵심역량					
		비판적사고	의사소통	협업	창의력	사회정서	진로개발
건강 증진 활동	신체건강관리활동	.11**	.07*	.12**	.11**	.08**	.07*
	스포츠활동	.06*	.05	.07**	.11**	.06*	.05
	중독예방활동	.07*	.02	.04	.06*	.05	.05
	정신건강활동	.07*	.03	.08**	.10**	.07*	.07*
	생활안전활동	.11**	.09**	.14**	.11**	.12**	.10**
	성교육활동	.06*	.03	.07**	.08**	.07**	.05*
과학 정보 활동	기술공학활동	.12**	.10**	.18**	.13**	.14**	.11**
	우주과학활동	.04	.05	.15**	.08*	.08*	.06
	생명과학활동	.11**	.07	.17**	.10**	.14**	.12**
	해양과학활동	.09*	.11**	.16**	.13**	.09*	.08*
	정보통신활동	.14**	.07*	.16**	.14**	.13**	.13**
교류 활동	국제교류활동	.14**	.09*	.16**	.13**	.14**	.13**
	남북교류활동	.08	.03	.12*	.10	.08	.06
	지역간교류활동	.16**	.10*	.16**	.13**	.14**	.14**
모험 탐사 활동	환경생태탐사활동	.14**	.10**	.15**	.09*	.13**	.16**
	야영활동	.02	.04	.08*	.04	.03	.07
	해양수상활동	.03	.02	.10*	.09*	.05	.07
	도전활동	.15**	.09	.16**	.12**	.11**	.16**
문화 예술 활동	예술체험활동	.13**	.15**	.11**	.06*	.18**	.16**
	전통문화예술활동	.07*	.09*	.13**	.07*	.11**	.01
	축제문화활동	.08*	.14**	.15**	.14**	.10**	.13**
	다문화이해활동	.08*	.11**	.14**	.05	.12**	.09*
자원 봉사 활동	일손돕기활동	.10*	.05	.11*	.04	.05	.01
	재능나눔활동	.09*	.11*	.12*	.06	.11*	.03
	국제봉사활동	.16**	.08	.18**	.14*	.11	.05
	환경보호활동	.11*	.09	.11*	.15	.09	.08
진로 활동	자기이해활동	.13**	.11**	.15**	.13**	.15**	.10**
	진로직업탐색활동	.20**	.17**	.17**	.10**	.21**	.18**
	직업체험활동	.14**	.15**	.21**	.11**	.20**	.14**
	창업활동	.10*	.13**	.18**	.18**	.17**	.14**
참여 활동	참여기구활동	.17**	.10*	.09	.09	.12*	.07
	자치활동	.17**	.11**	.08**	.05	.14**	.16**
	지역사회변화활동	.01	.02	.12*	.06	.09	.06
	인권개선활동	.08	.12*	.15*	.17**	.12*	.12*

□ 청소년활동 만족도와 핵심역량의 관계

- 청소년활동에 대한 참여 만족도와 핵심역량 간의 관련성을 확인하기 위해 상관분석을 실시함.
- 모두 정적상관이 있는 것으로 나타났으며, 상관계수가 0.15~0.36 사이에 존재하고 있어 관련성이 존재함을 시사함. 특히 청소년활동 참여도와 핵심역량 간의 상관계수가 0.10대에 존재하고 있음을 고려할 때, 청소년활동 핵심역량은 활동에 대한 참여보다 참여를 통한 만족도와 더 높은 관련성이 있음을 알 수 있음.
- 특히, 자원봉사활동, 진로활동, 참여활동과 핵심역량 간의 관련성이 높은 것으로 확인됨. 세부활동 중에서는 '환경보호활동'과 '비판적사고역량' 간의 상관계수가 0.36로 가장 높게 나타남. 진로활동의 세부활동 중 '진로직업탐색활동'과 '진로개발' 간의 상관계수도 0.36으로 높게 나타남.
- 진로활동의 세부활동 중 '진로직업탐색활동'과 '진로개발' 간의 상관계수도 0.36으로 높게 나타남.
- 참여활동의 세부활동 중 '참여기구활동'은 핵심역량과의 상관계수가 0.25~0.35로, 모든 핵심역량과 관련성이 높은 것으로 확인됨.
- 본 결과를 통해 청소년활동 핵심역량은 청소년활동의 참여빈도 보다 참여 만족도에 영향을 받고 있음을 알 수 있음. 특히, 자원봉사활동이나 진로활동, 참여활동과 같이 청소년들이 주도적으로 참여하는 기회가 많은 활동일수록 핵심역량의 긍정적 변화를 유도할 수 있음을 시사함.

〈표 III-72〉 청소년활동 만족도와 핵심역량의 관계

영역	세부활동	핵심역량					
		비판적사고	의사소통	협업	창의력	사회정서	진로개발
건강 증진 활동	신체건강관리활동	.24**	.22**	.25**	.21**	.27**	.29**
	스포츠활동	.20**	.23**	.24**	.20**	.24**	.28**
	중독예방활동	.21**	.21**	.26**	.19**	.24**	.24**
	정신건강활동	.21**	.23**	.28**	.23**	.27**	.28**
	생활안전활동	.22**	.24**	.27**	.19**	.26**	.27**
	성교육활동	.17**	.19**	.23**	.20**	.22**	.25**
과학 정보 활동	기술공학활동	.30**	.24**	.31**	.26**	.30**	.32**
	우주과학활동	.31**	.24**	.31**	.26**	.28**	.28**
	생명과학활동	.30**	.23**	.29**	.25**	.27**	.29**
	해양과학활동	.27**	.21**	.24**	.22**	.24**	.24**
	정보통신활동	.29**	.19**	.28**	.21**	.25**	.28**
교류 활동	국제교류활동	.30**	.21**	.29**	.20**	.24**	.25**
	남북교류활동	.22**	.15**	.24**	.24**	.20**	.16**
	지역간교류활동	.30**	.22**	.30**	.22**	.27**	.27**
모험 탐사 활동	환경생태탐사활동	.27**	.26**	.29**	.24**	.29**	.28**
	아영활동	.26**	.23**	.26**	.23**	.24**	.26**
	해양수상활동	.24**	.20**	.21**	.22**	.22**	.26**
	도전활동	.27**	.27**	.32**	.25**	.23**	.28**
문화 예술 활동	예술체험활동	.30**	.27**	.25**	.21**	.33**	.33**
	전통문화예술활동	.31**	.28**	.31**	.23**	.30**	.30**
	축제문화활동	.31**	.28**	.30**	.25**	.28**	.30**
	다문화이해활동	.26**	.26**	.28**	.18**	.28**	.30**
자원 봉사 활동	일손돕기활동	.31**	.27**	.32**	.23**	.25**	.29**
	재능나눔활동	.33**	.27**	.29**	.29**	.27**	.31**
	국제봉사활동	.29**	.22**	.29**	.27**	.21**	.27**
	환경보호활동	.36**	.28**	.30**	.27**	.28**	.29**
진로 활동	자기이해활동	.31**	.30**	.31**	.31**	.30**	.33**
	진로직업탐색활동	.32**	.29**	.27**	.22**	.32**	.36**
	직업체험활동	.28**	.29**	.26**	.20**	.31**	.33**
	창업활동	.25**	.23**	.25**	.27**	.25**	.32**
참여 활동	참여기구활동	.32**	.25**	.35**	.28**	.31**	.35**
	자치활동	.30**	.29**	.28**	.21**	.33**	.34**
	지역사회변화활동	.30**	.26**	.28**	.21**	.30**	.33**
	인권개선활동	.25**	.20**	.28**	.23**	.27**	.31**

IV. 요약 및 제언

1. 조사결과 요약

- 본 연구의 목적은 부산지역에 거주하고 있는 청소년들의 청소년활동 참여 실태와 요구를 파악하여 청소년들의 자발적인 참여를 유도하고 참여를 통한 긍정적 변화를 모색할 수 있도록 실천현장의 변화를 지원하는데 있음.
- 이를 위해 부산지역의 중·고등학교를 5개 교육지원청별(남부, 동래, 북부, 서부, 해운대)로 정리하고, 지역과 학교급별로 고른 참여가 이루어질 수 있도록 설문지를 할당하여 배부함.
- 설문조사 기간은 2024년 8월 13일부터 9월 30일까지로, 약 한 달 동안 실시됨. 각 학교별 교사의 도움을 받아 구조화된 설문지를 활용한 대면조사가 이루어짐.
- 본 조사에 참여한 청소년은 총 1,422명으로, 성별은 남자 청소년 720명(50.6%), 여자 청소년 702명(49.4%)으로 나타남. 학교급별로는 중학생 754명, 고등학생 668명임.
- 설문조사의 내용은 첫째, 청소년활동, 청소년 관련 시설 및 기관에 대한 참여 실태와 인지도 및 참여 만족도, 기대에 대한 조사를 통해 청소년활동에 대한 실태와 요구를 파악함. 둘째, 디지털 정보에 대한 관심도 및 비판적 이해도, 디지털 정서 조절, 디지털 유형별 중요도 및 경험여부에 대한 조사를 통해 디지털 역량 및 실태를 파악함. 셋째, 역량기반 청소년활동 핵심역량 6개를 토대로 핵심역량의 수준, 청소년활동 참여도 및 만족도와 핵심역량 간의 관계 등을 분석함.
- 2024년도 청소년활동 참여도는 2022년에 이어 계속 상승세를 보이고 있음. 코로나19의 영향으로 2020년도의 참여도가 급격히 낮아졌으나, 2022년부터 회복세를 보이며 올해는 8개 하위 활동 모두에서 이전 참여도 이상으로 상승하였음이 확인됨. 특히, 과학정보활동(62.6%→74.3%), 문화예술활동(78.1%→83.5%), 진로활동(76.9%→85.5%), 참여활동(69.8%→77.5%)에서 2022년 대비 큰 폭으로 상승하였음. 전반적으로 부산지역 청소년들은 건강증진활동, 문화예술활동, 진로활동에 대한 참여가 다른 활동에 비해 활발한 것으로 나타남. 교류활동(31.8%→45.1%)에 대한 참여도는 다른 활동에 비해 저조한 편이지만 꾸준히 증가하고 있

는 추세를 보이고 있음. 반면, 자원봉사활동(38.8%→44.4%)은 유일하게 장기적인 감소세를 보이고 있으며, 이는 청소년들의 관심과 참여를 유도할 수 있는 새로운 접근 방식이나 프로그램 개발이 필요함을 시사함.

- 부산지역 청소년들의 청소년활동에 대한 만족도는 2020년 이후부터 지속적으로 낮아진 것으로 나타남. 문화예술활동(3.77)은 8개 하위 항목 중에서는 만족도가 높은 편이지만, 2020년 이전 수준으로 만족도가 높아지지 않음. 특히 교류활동(3.46)과 자원봉사활동(3.49)은 청소년들의 참여 만족도를 제고할 수 있는 방안을 적극 모색해야 함. 코로나19 이전에 비해 여전히 청소년활동이 축소되고, 개인화, 디지털화 및 청소년 관련 분야 예산감소 등 다양한 변화를 겪고 있어 어려움이 존재하지만, 청소년의 참여 만족도를 제고할 수 있는 방안이 적극적으로 모색되어야 함.
- 현재 시행되고 있는 청소년활동 사업 및 시설에 대한 인지도가 낮은 편인 것으로 나타남. 청소년자원봉사활동(36.4%), 청소년어울림마당(32.0%), 청소년방과후아카데미(31.6%)가 상대적으로 높은 인지도를 보인 반면, 국제청소년성취포상제(3.8%), 청소년수련활동신고제(6.2%), 청소년수련활동인증제(9.3%)는 매우 낮은 인지도를 보임. 청소년수련시설에 대한 인지도 역시 낮은 수준으로, 청소년수련관과 청소년수련원만이 일부 청소년들에게 인지도가 있었음.
- 청소년들은 청소년활동 프로그램을 선택할 때 활동이 재미있고 다양한지, 새로운 경험을 제공할 수 있고 자신의 진로에 대한 정보를 제공할 수 있는지 등을 토대로 참여를 결정하는 경향이 있었음. 청소년활동 선택 시 '나 자신(35.4%)'을 가장 우선적으로 고려하는 등 청소년들은 자신의 요구와 필요를 충족시킬 수 있는 프로그램에 대한 선호가 뚜렷하게 드러남.
- 청소년활동 참여에 대한 방해요소로 '시간 부족(54.6)'이 가장 컸지만 어떤 활동이 있는지 모르거나 신청하는 방법을 모르는 등 추진체계와 관련된 측면도 큰 것으로 나타남. 또한, 청소년들은 가장 오랜 시간 머무르는 학교에서, 수업시간을 통해 청소년활동이 진행되기를 원하고 있음. 청소년활동을 기획하고 운영할 때, 이러한 청소년들의 요구를 반영해야 할 것임.
- 청소년의 디지털 정보에 대한 사실 확인에 대해 조사한 결과 가장 높은 긍정 응답을 보인 항목은 '추가 검색'으로 나타났으며, 다음으로 '사실확인', '뉴스와 정보 다름 인지', '정보 구성 차이 인식' 등의 순으로 긍정적 응답 비율이 높게 나타남. 다수는 '보통이다' 혹은 '그렇다'로 응답하였으며, 디지털 정보에 대해 사실 확인하는 비율이 중간 정도임.

- 새로운 디지털 기기에 대한 효능감은 중립적이거나 긍정적으로 응답한 비율이 높았음. ‘이용의 효능감’에 대해 긍정적으로 응답하는 비율이 특히 높게 나타난 반면, ‘자신감’과 ‘이용방법 파악’ 항목에서는 긍정적 응답 비율이 낮아 일부 청소년은 디지털 기기 사용에 익숙하지 않음을 드러냄.
- 디지털 교육 유형별 중요도와 교육 경험여부에 대한 질문에 대해서는 ‘개인정보 보호교육’ 항목을 중요시 하는 응답비율이 가장 높았으며, 이어서 ‘디지털 금융사기 예방교육’, ‘인터넷 윤리교육’, ‘정보 평가교육’ 순으로 응답 비율이 높게 나타남. 가장 평균이 낮은 항목은 ‘클라우드 활용교육’으로 나타남. 디지털 교육 경험에 대해서는 ‘보통이다’ 응답 비율이 가장 많았으나 받아보았다고 응답하는 비율이 높은 항목은 ‘과의존 예방교육’임.
- 급변하는 사회에서 직면하는 현실과제 및 진로 문제를 청소년 스스로가 해결해나가며 균형있는 성장을 할 수 있도록 청소년활동에서 길러져야 할 능력을 의미하는 청소년활동 핵심역량 수준을 분석함. 그 결과 ‘의사소통’이 가장 높았으며, 다음으로 ‘진로개발’, ‘사회정서’, ‘비판적사고’ 순으로 높게 나타남. 반면, ‘협업’은 가장 낮은 것으로 확인됨.
- 청소년활동에 대한 참여도 및 만족도와 핵심역량 간에는 정적상관이 존재함. 청소년활동 참여도와 핵심역량 간의 관련성은 높지 않지만 참여 만족도와의 관련성은 높게 나타남. 특히, 자원봉사활동 및 진로활동, 참여활동 같이 청소년들의 주도적인 참여가 강화된 청소년활동과 핵심역량 간의 관련성이 높은 것으로 확인됨. 세부활동 중에서는 ‘환경보호활동’과 ‘비판적사고역량’ 간의 관련성이 더욱 높은 것으로 확인됨. 이러한 결과를 통해 청소년들의 핵심역량 함양을 위해서는 청소년들이 만족해하는 청소년활동, 특히 청소년들의 자발적인 참여와 주도적인 활동이 보장된 청소년활동이 운영되어야 함을 알 수 있음.

2. 제언

- 본 연구의 과정에서 드러난 주요 결과를 토대로 정책적 방안과 현장에서 실천할 수 있는 방안을 모색하여 제안함.

1) 정책적 제언

□ 학교급별 특성을 반영한 청소년활동 지원체계 강화

- 청소년활동 유형별 만족도 조사 결과, 대부분의 활동에서 중학생과 고등학생 간 만족도에 유의미한 차이가 확인되었으며, 성별에 따른 차이는 학교급에 비해 상대적으로 적게 나타남. 이는 청소년활동을 지원하거나 청소년활동 프로그램을 개발 및 계획하는데 있어 학교급별 요구와 특성을 더 중점적으로 고려해야 한다는 점을 시사함.
- 중학생과 고등학생은 발달 단계와 관심사가 다르기에, 동일한 프로그램이라도 학교급별로 만족도에 차이가 발생할 수 있음. 이는 청소년활동 지원, 청소년활동 프로그램 개발 등에 있어 학교급별 맞춤형 지원이 필요함을 의미함. 또한 성별에 따른 만족도 차이가 학교급에 비해 적게 나타났다는 점은, 활동 참여와 만족도에 성별보다는 발달 단계와 학업 환경과 같은 학교급 특성이 더 큰 영향을 미친다는 것을 보여줌. 이는 성별보다는 학교급을 우선순위로 정책적 지원과 맞춤형 프로그램의 설계 필요성을 뒷받침함.
- 청소년들이 균형 잡힌 성장을 할 수 있도록 다양한 교육, 진로, 사회적 참여, 심리적 지원 등 여러 측면에서 종합적인 정책을 마련하고, 이를 실현하기 위한 협력 체계와 지속적인 지원을 제공해야 함. 특히, 지역 특성에 맞는 프로그램을 개발하고, 각 학교급별 요구와 특성을 중점적으로 고려하여 발달 단계에 맞는 프로그램을 개발하여 다양한 경험을 통해 자신을 발견하여 사회와 소통하며, 건강하게 성장할 수 있도록 지원하는 것이 필요함.

□ 청소년 디지털 역량 강화를 위한 청소년시설 중심의 통합 플랫폼 구축

- 디지털 사회로의 전환 속에서 청소년시설이 청소년들의 디지털 역량 강화와 윤리적 디지털 사용을 지원하는 중심지가 되어야 함. 특히, 디지털 기기 및 기술을 활용한 프로그램은 청소년들이 창의적이고 비판적인 사고를 키우고, 디지털 환경에서 윤리적 행동을 실천하도록 돕는 중요한 도구가 될 수 있음. 이에 부산 지역 청소년시설에 디지털 기기와 기술을 보급하고 이를 기반으로 한 프로그램을 운영하는 것이 필수적임.
- 청소년이 디지털 역량을 강화하기 위해서는 청소년시설 내 디지털 역량을 강화시킬 수 있는 체험 공간이 우선적으로 구축되어야 함. 청소년시설 내에 최신 디지털 기기를 갖춘 전용 학습 공간(디지털 랩 등)을 마련하고 디지털 콘텐츠 제작실, 3D 프린터실, VR 체험실 등을 조성하여 청소년들이 자유롭게 창작하고 체험할 수 있는 환경 제공할 수 있도록 지자체의 지원이 이루어져야함.
- 또한 청소년시설은 모든 청소년이 디지털 기기를 활용할 수 있는 공간이 되어야 함. 일반 청소년뿐만 아니라 디지털 소외 계층 청소년들이 접근 가능한 환경을 조성하여, 지역 간·계층 간 격차를 줄이는 역할을 수행할 수 있도록 지원해야 함. 수련시설에서 디지털 기술을 활용한 활동을 중심으로 지역 내 디지털 문화를 확산시켜 청소년들이 기술을 긍정적이고 윤리적으로 활용할 수 있도록 유도하는 것이 올바른 디지털 문화 확산을 위한 기본 바탕이 될 것임.
- 청소년시설에 디지털 기기와 기술을 보급하고 이를 기반으로 한 프로그램을 운영하는 것은 청소년들이 디지털 환경에서 윤리적이고 창의적으로 성장할 수 있는 기반을 마련하는 데 핵심적인 역할을 할 것임. 이러한 방안은 디지털 역량 강화와 지역 특성화 청소년활동을 결합함으로써, 부산 지역 청소년들에게 세계 흐름에 맞는 교육적 기회와 흥미로운 활동을 제공하는 모델이 될 것임.

□ 청소년 디지털 리터러시 강화를 위한 교육체계 및 정책 수립

- 청소년은 디지털 기술과 기기에 높은 관심을 보이고 있으며(85.2%), 디지털 정보를 탐색하고 추가적인 자료를 검색하는 능력(53.7%)은 비교적 긍정적인 수준으로 나타남. 그러나 뉴스 정보의 차이 인지(50.8%)와 정보의 숨겨진 의도 파악(38.7%)은 타 항목에 비해 낮은 수준으로, 비판적 사고와 디지털 정보 신뢰성 검토(디지털 리터러시)와 관련된 교육이 논의되어야 함.
- 특히, AI 기술의 발달로 딥페이크 기술이 다양한 분야에서 활용되고 있지만, 이를 악용한 범죄 사례도 급증하고 있음. 10대 청소년이 피해자이거나 가해자로 연루

되는 사례가 많아짐에 따라 디지털 윤리 및 안전 의식 강화는 시급하고 중요한 과제로 대두되고 있음. 디지털 교육 유형별 중요도 조사 결과, 가장 중요하다고 응답한 항목은 '개인정보 보호교육(M=4.02)'으로 나타났으며, 이는 디지털 환경에서의 안전한 활동이 청소년들에게도 매우 중요한 과제로 인식되고 있음을 보여 줌. 이러한 상황을 고려하여 부산 지역 청소년이 이러한 디지털 환경에서 안전하게 성장할 수 있도록 방안을 강구해야 함.

- 이러한 상황을 고려할 때, 부산지역 내 중·고등학교 정규 수업 시간에 디지털 리터러시 또는 윤리교육을 포함하는 한편, 청소년시설의 프로그램을 통해 심화과정으로 발전시킬 수 있도록 연계하는 방향을 고려해보아야 함. 특히, 정보 신뢰성 검토, 디지털 윤리 교육, 정보에 대한 사실 확인 등을 주제로 청소년들이 실생활에 적용할 수 있는 활동 중심 교육을 제공해야 함.

□ 청소년 관련 지속가능한 예산 확보 및 정책적 투자 확대

- ○ 청소년 활동의 활성화를 위해서는 국가와 지자체를 비롯한 청소년 관련 예산 지원이 필수적임. 청소년 활동에 대한 투자는 청소년들의 성장뿐만 아니라 궁극적으로 사회 전반의 발전에도 기여하는 중요한 정책적 결정임을 명확히 인식해야 하고, 다양한 정책적 접근을 통해 지속 가능한 예산 확보와 정책적 투자의 확대가 필요함.
- 청소년 활동 예산 확보의 시급성은 매우 중요하며 현재 많은 청소년 활동이 예산 부족으로 제한되고 있어, 이를 해결하기 위한 국가 및 지자체의 우선 예산 배정이 필요함. 또한, 국가와 지자체가 협력하여 예산을 공동으로 배정하고, 지역 특성에 맞는 프로그램을 개발함으로써 효과적인 지원이 이루어질 수 있도록 해야 함.
- 뿐만 아니라, 청소년 활동은 단기적인 효과보다는 장기적인 성과를 낳는 경우가 많아, 예산을 단기적 지원에 한정하지 않고 지속적으로 배정하는 것이 필요함. 이를 위해 청소년 활동에 대한 장기적인 투자와 안정적인 예산 확보가 중요하며, 예산을 매년 증액할 수 있는 방안을 마련함으로써 청소년들이 지속적으로 참여할 수 있는 프로그램을 운영하고, 정책 성과를 높여 더욱 많은 청소년들이 혜택을 받을 수 있도록 해야 함.

2) 실천적 제언

□ 참여형 프로그램 개발 및 평가 체계 강화

- 코로나19 이후 청소년활동 참여도는 점진적으로 회복되고 있으나, 참여 만족도는 오히려 하락하고 있음이 확인됨. 이는 대면과 비대면의 혼합 운영 방식, 프로그램의 질적 저하, 청소년들의 기대와 활동 경험 간의 차이에서 기인한 것으로 분석됨. 특히 건강증진활동, 모험탐사활동, 자원봉사활동과 같은 영역에서 만족도가 크게 감소한 것은 청소년들이 활동을 통해 기대하는 성취감과 의미가 충분히 충족되지 않고 있음을 시사함.
- 활동의 질적 향상을 위해 프로그램 개선이 이루어져야 함. 첫째, 참여형 프로그램을 기획해야 함. 청소년들이 스스로 기획하고 운영하는 ‘참여형 프로그램’을 활성화하여 활동의 주제성을 강화하고, 활동을 통해 얻는 성취감을 극대화할 수 있도록 지원해야 함. 이는 청소년활동 선택에 영향을 준 사람으로 ‘나 자신(35.4%)’에 대한 응답률이 가장 높게 나타난 것과 일치함.
- 청소년 수요 기반 프로그램을 제공해야 함. 사전 설문조사 및 의견 수렴을 통해 청소년들이 원하는 활동 유형과 주제를 파악하고, 이를 바탕으로 프로그램을 기획하여 청소년 개개인의 관심사와 참여 동기를 반영한 맞춤형 지원이 이루어져야 함.
- 마지막으로 청소년활동 참여 만족도 제고를 위해 평가 체계를 강화해야 함. 청소년들의 활동 후기를 체계적으로 수집하고 분석하여 프로그램 개선에 반영하는 참여자 중심의 평가가 이루어져야 함. 아울러 활동 목표에 따른 성과를 구체적으로 측정하고, 참여자들에게 자신의 성과를 확인할 수 있는 기회를 제공함으로써 청소년들의 자아존중감과 만족도 향상에 긍정적인 영향을 줄 수 있을 것임.

□ 학교 연계 홍보 및 디지털 플랫폼 활성화

- 조사 결과, 청소년활동 사업과 시설에 대한 인지도가 매우 낮은 것으로 나타났음. 특히 ‘국제청소년성취포상제(3.8%)’, ‘청소년수련활동신고제(5.7%)’, ‘청소년수련활동인증제(9.3%)’, ‘청소년특화시설(78.6%)’, ‘청소년야영장(75.6%)’ 등은 청소년들의 관심과 접근이 부족하다는 문제점이 있음.
- 학교와 연계한 적극적인 홍보가 이루어져야 함. 청소년들이 청소년활동 정보의 대부분을 ‘학교(70.2%)’를 통해 얻는다는 결과를 반영하여, 학교와 협력한 정기적 홍보 및 설명회를 강화해야 함. 학교 교사를 통해 청소년활동 사업과 시설의

필요성과 가치를 전달하는 교육 프로그램도 도입할 필요가 있음.

- 디지털 플랫폼을 활용한 맞춤형 홍보가 이루어져야 함. 인터넷 검색과 SNS(10.1%)를 통한 정보 습득 비율이 상대적으로 높게 나타난 점을 고려해 청소년 친화적인 콘텐츠(영상, 카드뉴스 등)를 제작하고, 인기 있는 플랫폼(인스타그램, 유튜브, 틱톡 등)을 활용한 맞춤형 홍보를 강화해야 함.
- 또한 e청소년활동정보서비스와 기관 홈페이지를 활성화할 필요가 있음. 현재 e청소년활동정보서비스(0.8%)와 청소년관련 기관 홈페이지(0.8%)의 활용도가 낮은 점을 개선하기 위해 플랫폼의 사용자 친화적 개편이 필요함. 정보의 가독성을 높이고, 활동 참여 신청 및 후기 공유 기능을 강화하여 청소년들이 자연스럽게 플랫폼을 이용하도록 유도해야 함.
- 이에 더해 부산 지역의 청소년 정책과 서비스 정보가 산발적으로 제공되고 있어 청소년과 학부모가 필요한 정보를 찾기 어려운 실정임. 이를 해결하기 위해 ‘부산 청소년 정책 통합 안내 시스템(원스톱 서비스)’ 구축이 필요함. 개별 기관의 정책을 연계하여 한 곳에서 통합 제공하고, 모바일 앱 및 AI챗봇 등을 활용해 청소년이 편리하게 정보를 확인할 수 있도록 운영되어야 함(부산광역시청소년참여위원회, 2024). 또한, 정기적인 정보 업데이트와 서비스 세분화를 통해 정책 이용률을 높일 필요가 있음.

□ 청소년의 동기와 기대를 반영한 맞춤형 프로그램 강화

- 청소년들이 활동에 참여하는 가장 큰 동기인 ‘재미있을 것 같아서(26.1%)’와 ‘다양하고 새로운 경험(20.7%)’을 반영하고, 참여 결정 요인인 ‘흥미와 재미(62.8%)’를 극대화하는 맞춤형 프로그램이 필요함. 또한 ‘다양한 경험(60.4%)’과 ‘진로나 적성 발견(31.6%)’에 대한 기대를 충족시킬 필요가 있음. 그러나 실제 청소년활동 참여에는 여러 방해 요소가 존재함. 주요 원인으로는 ‘시간 부족(54.6%)’, ‘활동에 대한 정보 부족(39.3%)’ 등이 지적되었음. 이러한 동기와 방해 요소를 종합적으로 고려해 다음과 같은 실천 방안을 제시함.
- 청소년들이 가장 큰 참여 동기인 ‘재미’와 ‘새로운 경험’을 충족시킬 수 있도록 다양한 체험형 프로그램을 기획해야 함. 주제별 체험 프로그램을 운영할 필요가 있음. 스포츠, 예술, 과학기술, 모험 등 다양한 주제의 활동을 기획하여 청소년들의 흥미를 유도해야 함. 또한 단기 프로그램을 운영하여 함. 학업 부담이 큰 고등학생을 대상으로 방과 후나 주말을 활용하여 진로 탐색과 연계된 활동을 병행하여 참여 장벽을 낮출 필요가 있음.

- 청소년들이 학업 부담과 시간 부족, 경제적 제약으로 활동에 참여하지 못하는 문제를 해결하기 위한 지원 방안을 마련하기 위하여 학교와 청소년기관 협력 체계가 강화되어야 함. 청소년들이 학업 부담 없이 활동에 참여할 수 있도록 학교와 청소년기관 간 긴밀한 협력을 통해 활동 시간을 확보해야 함. 또한 방과 후, 주말, 방학 기간을 활용한 청소년활동을 확대하여 학업과 병행할 수 있도록 해야 함. 이 외에도 '비용 부담(11.4%)'을 호소하는 청소년을 위하여 활동비 지원 바우처를 도입하거나 무료 체험 프로그램을 확대해 모든 청소년이 경제적 부담 없이 활동에 참여할 수 있도록 지원해야 함.

□ 디지털 기기와 기술 활용 역량 강화 프로그램 확대

- 청소년들은 디지털 기기와 기술에 대한 관심은 높으나 자신감 부족(20.7%)이 여전히 확인됨. 특히 디지털 정보에 대한 '사실 확인(M=3.53 vs. 3.40, $p<0.05$)'과 '기부 및 봉사활동 참여(M=3.32 vs. 3.15, $p<0.01$)'와 '정치·사회적 의견표명(M=3.12 vs. 3.08, $p<0.05$)' 등에서 여학생이 남학생보다 더 높은 점수를 보였음. 또한 디지털 교육의 경험률('과의존 예방교육(51.5%)', '개인정보 보호교육(48.3%)')과 중요도('개인정보 보호교육(M=4.02)', '디지털 금융사기 예방교육(M=3.97)') 역시 일부 영역에 집중되어 있어 균형 잡힌 교육 강화가 시급함.
- 디지털 기기와 기술 활용 역량 강화 프로그램이 확대되어야 함. 청소년들이 디지털 기기 사용에 대한 자신감과 활용 능력을 갖추 수 있도록 체계적인 역량 강화 프로그램을 마련해야 함. 모듈형 디지털 교육을 통해 디지털 기기 활용을 위한 단계별 교육 프로그램을 도입하여 청소년들이 '이용방법 파악'과 '자신감'을 단계적으로 키울 수 있도록 지원해야 함. 단순한 이론 교육을 넘어 디지털 콘텐츠 제작, AI 활용 등 창의적 문제 해결 활동을 포함한 실습 중심의 교육 프로그램을 강화해야 함.
- 청소년들이 디지털 환경에서 접하는 정보에 대해 비판적 사고를 바탕으로 사실 확인과 정보 평가를 할 수 있도록 지원해야 함. 미디어 리터러시 교육을 도입하여 '추가 검색', '뉴스 정보 다름 인지' 등에서 확인된 청소년들의 역량을 높이기 위해 학교 교육과 연계하여 실시해야 함. 청소년들이 허위 정보를 판별하는 실습형 교육도 실시하여 숨겨진 의도 파악 및 정보 구성 차이 인식 역량을 강화해야 함.
- 청소년들이 필요로 하는 디지털 교육 유형의 중요도에 비해 경험률이 낮은 영역이 존재함. 특히 AI 기술 활용 교육, 클라우드 활용 교육 등의 경험률 개선이 필요함. 균형 있는 디지털 교육 프로그램을 통하여 과의존 예방교육과 개인정보 보호 교육에 집중된 교육을 넘어, AI 활용, 클라우드, 동영상 제작 등 청소년들의 미래

디지털 역량을 강화할 수 있는 프로그램을 확대해야 함. 디지털 역량과 활용도에
서 남녀 간 차이가 존재하는 만큼 이를 고려한 맞춤형 교육과 지원이 필요함.

□ 청소년 활동 핵심역량 통합 프로그램 설계

- 청소년활동 핵심역량 중 ‘의사소통’(M=3.86) 역량이 가장 높은 수준으로 나타난 반면, ‘창의력’(M=3.50)과 ‘협업’(M=3.33) 역량은 상대적으로 낮은 수준임이 확인됨. 청소년활동 참여 만족도와 핵심역량 간의 상관관계에서 참여 빈도보다 참여 만족도가 핵심역량에 더 큰 영향을 미치는 것으로 확인되었음. 자원봉사활동, 진로활동, 참여활동 등 주도적 참여가 많은 활동일수록 핵심역량의 긍정적 변화를 유도하는 것으로 나타났음.
- ‘창의력’과 ‘협업’ 역량이 상대적으로 낮게 나타난 점을 고려해 이를 강화할 수 있는 프로그램을 확대해야 함. 청소년들이 스스로 문제를 발견하고 해결 방안을 찾는 창의적 문제 해결 프로젝트를 운영해야 함. 예를 들어, 과학 융합 프로그램, 디자인 씽킹 워크숍, 창의적 콘텐츠 제작 활동 등을 통해 창의력을 개발하도록 지원해야 함. 청소년들이 다양한 팀 활동에 참여하여 서로의 역할을 이해하고 협업 역량을 키울 수 있도록 협업 프로젝트와 팀 빌딩 활동을 강화해야 함. 예시로는 봉사활동 팀 프로젝트, 모의 UN 대회, 그룹 연구 활동 등이 있음.
- 핵심역량은 활동 참여 빈도보다는 참여 만족도에 더 큰 영향을 받는 것으로 나타났으므로 청소년 주도 기획 활동과 세부 맞춤형 진로 활동이 운영되어야 함. 청소년들이 직접 프로그램을 기획하고 운영할 수 있는 청소년 리더십 활동이나 참여기구 활동을 확대해야 함. 이는 모든 핵심역량과 높은 상관관계를 나타낸 참여기구활동의 효과를 반영하는 방안임. 진로개발 역량 강화를 위해 진로직업탐색 활동과 같은 진로 연계 프로그램을 다양화하고 체계적으로 운영해야 함. 이를 통해 청소년들이 자신의 진로를 탐색하며 핵심역량을 강화할 수 있도록 지원해야 함.
- 사회정서 역량이 다른 핵심역량과 가장 높은 상관관계를 보였다는 결과를 반영해, 다양한 역량을 통합적으로 기를 수 있는 프로그램 설계를 강화해야 함. 청소년들이 타인과의 소통을 통해 사회적 감수성을 키울 수 있도록 의사소통, 비판적 사고, 협업을 동시에 배양하는 활동을 제공해야 함. 예를 들어, 봉사활동과 환경보호 프로젝트를 연계해 비판적 사고와 협업 역량을 함께 키울 수 있도록 해야 함. 또한 여러 핵심역량이 통합적으로 요구되는 프로젝트 기반 학습(PBL)을 도입하여 실생활 문제 해결을 통해 다양한 역량을 향상시키도록 해야 함.

참고문헌

- 한국청소년활동진흥원(2020). **역량기반 청소년활동 가이드**.
- 한국청소년정책연구원(2023). 「청소년 디지털 인재를 어떻게 양성할까?」.
- 한국청소년활동진흥원(2015). 청소년활동 공통지표
- 권일남, 전명순, 서재범 (2021). 청소년 실태조사를 통한 청소년활동의 방향성 모색
- 경기도 청소년을 중심으로
- 교육부(2022). 디지털 인재양성 종합방안 (<https://www.moe.go.kr/>). 2022. 8. 23.
- 교육부(2023). 디지털 기반 교육혁신 방안 (<https://www.moe.go.kr/>). 2023. 2. 23.
- 교육부(2024). 디지털 기반 교육혁신 역량 강화 지원방안 (<https://www.moe.go.kr/>).
2024. 4. 15.
- 권일남, 김태균, 이상경 (2012). 「**청소년활동론: 역량개발중심**」. 서울: 학지사.
- 권일남, 김태균, 전명순(2012). “청소년활동 재정립에 관한 연구”. **청소년시설환경**, 10(3), 3-15.
- 나웅기(2024). “SNS에 나도 모르는 사진이…” 학교 발각 뒤집은 덤페이크. **부산일보**, 2024. 7. 4.
- 부산광역시청소년활동진흥센터(2016). **2016 청소년활동 실태 및 요구조사**.
- 부산광역시청소년활동진흥센터(2018). **2018 청소년활동 실태 및 요구조사**.
- 부산광역시청소년활동진흥센터(2020). **2020 청소년활동 실태 및 요구조사**.
- 부산광역시청소년활동진흥센터(2021). **코로나19 이후 청소년(진로)활동 참여 및 요구 변화**.
- 부산광역시청소년활동진흥센터(2022). **2022 청소년활동 실태 및 요구조사**.

[부록] 설문지

이 설문에서 얻어진 모든 내용은 통계목적 이외에는 절대로 사용할 수 없으며 그 비밀이 보호되도록 통계법(제13조 및 제14조)에 규정되어 있습니다.

2024년 청소년활동 실태 및 요구 조사

안녕하십니까?

부산광역시청소년활동진흥센터는 청소년활동 진흥법 제7조에 근거하여 설립된 기관으로, '행복한 청소년'이라는 비전 아래 다양하고 창의적인 청소년활동을 증진시켜 청소년의 삶의 질 향상에 기여하고자 노력하고 있습니다.

※ 청소년활동이란 청소년의 균형 있는 성장을 위하여 필요한 활동과 이러한 활동을 소재로 하는 수련활동·교류활동·문화활동 등 다양한 형태의 활동을 말합니다.

본 조사의 목적은 청소년이 어떠한 청소년활동에 참여하고 있으며 어떤 활동에 참여하기를 희망하는지 등에 대한 의견을 확인하고, 청소년활동이 개인의 역량에 어떤 영향을 미치는지 분석하는데 있습니다. 조사결과는 앞으로 청소년이 양질의 활동을 주도적으로 체험할 수 있도록 청소년활동 활성화를 위한 기초자료로 활용할 것입니다.

응답해 주신 내용은 무기명으로(이름을 밝히지 않음) 개인의 비밀이 철저히 보장됩니다. 모든 질문에는 맞고 틀린 답이 없으니 솔직하게 한 문항도 빠짐없이 응답하여 주시기를 부탁드립니다.

조사기관: 부산광역시청소년활동진흥센터

문 의: 기획운영팀 이명희(☎ 051-852-3461, 내선 1번)

SQ1	성별	___ ① 남	___ ② 여		
SQ2	소속	___ ① 학교 밖 청소년	___ ② 중학교 2학년	___ ③ 중학교 3학년	
		___ ④ 고등학교 1학년	___ ⑤ 고등학교 2학년	___ ⑥ 고등학교 3학년	
		▣ 고등학생의 경우 학교 유형에 표시 해 주세요.			
SQ3	거주지	___ ① 일반고	___ ② 특성화고	___ ③ 특수목적고	___ ④ 기타
		___ ① 강서구	___ ② 금정구	___ ③ 기장군	___ ④ 남구
		___ ⑤ 동구	___ ⑥ 동래구	___ ⑦ 부산진구	___ ⑧ 북구
		___ ⑨ 사상구	___ ⑩ 사하구	___ ⑪ 서구	___ ⑫ 수영구
		___ ⑬ 연제구	___ ⑭ 영도구	___ ⑮ 중구	___ ⑯ 해운대구

◆ 청소년활동에 대한 실태 및 요구조사

다음은 여러분이 지난 1년간(2023년 8월~2024년 7월) 참여한 청소년활동(온라인·오프라인 모두 포함)에 대한 실태와 만족도를 조사하기 위한 문항입니다. 작성방법을 참조하여 해당란에 V표시 해 주세요.

[작성방법]

- 참여도: 지난 1년 동안 청소년활동에 참여한 횟수를 해당 칸에 V표시 해 주세요.
- 만족도: 참여경험이 있는 경우 만족한 정도를 해당 칸에 V표시 해 주세요.
만약 '참여경험 없음'에 표기한 경우는 응답하지 않도록 합니다.

[예시]

건강증진활동	참여도				만족도				
	참여경험 없음	1~2회	3~4회	5회 이상	매우불만	불만	보통	만족	매우만족
① 신체건강관리활동		✓				✓			
② 스포츠활동	✓								

Q1. 건강증진활동: 개인과 집단의 안녕 수준을 증가시키기 위해 건강관련 지식, 생활습관, 의식, 태도를 습득하는 활동

건강증진활동	참여도				만족도				
	참여경험 없음	1~2회	3~4회	5회 이상	매우불만	불만	보통	만족	매우만족
① 신체건강관리활동 신체를 단련시키거나 비만, 질병 등으로부터 건강을 지킬 목적									
② 스포츠활동 축구, 농구, 야구 등 각종 스포츠									
③ 중독예방활동 흡연, 음주, 약물 등이나 게임, 스마트폰 중독 등 예방/치료									
④ 정신건강활동 자살예방이나 스트레스관리 등 심리적 기능									
⑤ 생활안전활동 응급처치요령, 재난대비 등 위험으로부터 자신을 보호									
⑥ 성교육활동 성(性)에 관한 올바른 지식과 행동지침									

Q2. 과학정보활동: 과학, 정보 영역에서 이루어지는 활동으로 과학 및 정보활용능력과 창의성을 증진하는 활동

과학정보활동	참여도				만족도				
	참여경험 없음	1~2회	3~4회	5회 이상	매우불만	불만	보통	만족	매우만족
① 기술공학활동 모형, 로봇, 각종 기계의 원리와 실제									
② 우주과학활동 우주공간에서 발생하는 물리적 현상 탐구									
③ 생명과학활동 세포증식·운동·유전·진화·조절 등 생명 현상이나 생물 탐구									
④ 해양과학활동 해양생물탐구, 갯벌탐구 등 해양 현상 탐구									
⑤ 정보통신활동 인터넷이나 스마트폰 등 정보수집 및 활동									

Q3. 교류활동: 인적, 물적, 문화적, 사상적 상호교류를 통해 지역간, 남북간, 국가간 차이와 다름을 이해하고 시민의식 함양을 도모하는 활동

교류활동	참여도				만족도				
	참여경험 없음	1~2회	3~4회	5회 이상	매우 불만	불만	보통	만족	매우 만족
① 국제교류활동 다른 나라와의 인적·물적, 문화적, 사상적 교류									
② 남북교류활동 남북한 청소년의 교류									
③ 지역간교류활동 국내 지역 간 청소년 교류									

Q4. 모험탐사활동: 환경감수성, 진취성, 도전의식 등을 함양하기 위해 자연환경 속에서 이루어지는 활동

모험탐사활동	참여도				만족도				
	참여경험 없음	1~2회	3~4회	5회 이상	매우 불만	불만	보통	만족	매우 만족
① 환경생태탐사활동 환경 및 동·식물 조사 등 자연환경 탐사									
② 야영활동 캠핑과 같이 자연환경 속에서 숙식									
③ 해양수상활동 래프팅, 스킨스쿠버와 같이 물에서 하는 활동									
④ 도전활동 국토순례, 산악종주와 같이 자신의 목표를 달성하는 활동									

Q5. 문화예술활동: 문화적 감수성 및 창의성 함양을 위해 다양한 문화예술체험으로 이루어지는 활동

문화예술활동	참여도				만족도				
	참여경험 없음	1~2회	3~4회	5회 이상	매우 불만	불만	보통	만족	매우 만족
① 예술체험활동 연극, 영화, 뮤지컬, 무용, 음악, 댄스 등									
② 전통문화예술활동 사물놀이, 판소리, 국악 등 전통문화 이해 및 참여									
③ 축제문화활동 문화축제에 참여(기획단, 진행자 등)									
④ 다문화이해활동 다양한 문화 체험, 문화의 다양성을 이해									

Q6. 자원봉사활동: 이타성, 공동체의식 등의 사회성을 기르기 위해 자발적으로 지역사회나 타인을 돕는 활동

자원봉사활동	참여도				만족도				
	참여경험 없음	1~2회	3~4회	5회 이상	매우 불만	불만	보통	만족	매우 만족
① 일손돕기활동 아동복지나 노인복지시설 등 방문 및 봉사									
② 재능나눔활동 학습지도, 공연 등 재능기부									
③ 국제봉사활동 다른 나라 사람들을 대상으로 봉사									
④ 환경보호활동 나무심기 등 자연환경 및 도시환경을 긍정적으로 변화									

Q7. 진로활동: 자기이해, 진로결정, 직업선택 역량 등을 증진시키기 위해 실시하는 진로 및 직업 관련 활동

진로활동	참여도				만족도				
	참여경험 없음	1~2회	3~4회	5회 이상	매우 불만	불만	보통	만족	매우 만족
① 자기이해활동 리더십, 의사소통증진훈련과 같이 자기이해									
② 진로직업탐색활동 학과탐방, 진로검사 등 진로나 선호 직업 확인									
③ 직업체험활동 현장이나 체험센터 등을 방문 후 직업 경험									
④ 창업활동 참여자 혹은 지역사회 등의 이익을 창출할 목적									

Q8. 참여활동: 사회구성원으로서의 책임의식을 높이기 위해 능동적으로 각종 조직이나 사업을 기획, 운영하는 활동

참여활동	참여도				만족도				
	참여경험 없음	1~2회	3~4회	5회 이상	매우 불만	불만	보통	만족	매우 만족
① 참여기구활동 청소년특별회의, 청소년 참여위원회, 청소년운영위원회 등 참여									
② 자치활동 학교에서 학생회, 동아리 등 활동									
③ 지역사회변화활동 현열캠페인, 벽화그리기 등 지역사회 개선 활동									
④ 인권개선활동 청소년인권조사, 이주노동자 인권보호 캠페인 등의 활동									

Q9. 다음 중 앞으로 참여하고 싶은 활동이 있다면 해당 번호에 모두 V표시 해 주세요. (다중선택)

건강증진활동	<input type="checkbox"/> ① 신체건강관리활동 <input type="checkbox"/> ② 스포츠활동 <input type="checkbox"/> ③ 중독예방활동 <input type="checkbox"/> ④ 정신건강활동 <input type="checkbox"/> ⑤ 생활안전활동 <input type="checkbox"/> ⑥ 성교육활동	문화예술활동	<input type="checkbox"/> ⑮ 예술체험활동 <input type="checkbox"/> ⑯ 전통문화예술활동 <input type="checkbox"/> ⑰ 축제문화활동 <input type="checkbox"/> ⑱ 다문화이해활동
과학정보활동	<input type="checkbox"/> ⑦ 기술공학활동 <input type="checkbox"/> ⑧ 우주과학활동 <input type="checkbox"/> ⑨ 생명과학활동 <input type="checkbox"/> ⑩ 해양과학활동 <input type="checkbox"/> ⑪ 정보통신활동	자원봉사활동	<input type="checkbox"/> ⑲ 일손돕기활동 <input type="checkbox"/> ⑳ 재능나눔활동 <input type="checkbox"/> ㉑ 국제봉사활동 <input type="checkbox"/> ㉒ 환경보호활동
교류활동	<input type="checkbox"/> ⑫ 국제교류활동 <input type="checkbox"/> ⑬ 남북교류활동 <input type="checkbox"/> ⑭ 지역간교류활동	진로활동	<input type="checkbox"/> ㉓ 자기이해활동 <input type="checkbox"/> ㉔ 진로직업탐색활동 <input type="checkbox"/> ㉕ 직업체험활동 <input type="checkbox"/> ㉖ 창업활동
모험탐사활동	<input type="checkbox"/> ⑮ 환경생태탐사활동 <input type="checkbox"/> ⑯ 야영활동 <input type="checkbox"/> ⑰ 해양수상활동 <input type="checkbox"/> ⑱ 도전활동	참여활동	<input type="checkbox"/> ㉗ 참여기구활동 <input type="checkbox"/> ㉘ 자치활동 <input type="checkbox"/> ㉙ 지역사회변화활동 <input type="checkbox"/> ㉚ 인권개선활동

Q10. 위의 항목 외에 참여하고 싶은 활동이 있다면, 구체적으로 작성해 주세요.

--

Q11. 다음은 청소년활동 관련 사업입니다. 다음 중 알고 있는 사업에 대해 모두 V표시 해 주세요. (다중응답)

- | | | |
|----------------------------|-------------------------------|--|
| ___ ① 청소년활동정보서비스
(e청소년) | ___ ② 국제청소년성취포상제
(자기도전포상제) | ___ ③ 청소년 참여기구
(특별회의, 참여위원회, 운영위원회) |
| ___ ④ 대한민국청소년박람회 | ___ ⑤ 청소년어울림마당 | ___ ⑥ 청소년동아리지원사업 |
| ___ ⑦ 청소년자원봉사활동 | ___ ⑧ 청소년국제교류사업 | ___ ⑨ 청소년방과후아카데미 |
| ___ ⑩ 청소년수련활동인증제 | ___ ⑪ 청소년수련활동신고제 | |

Q12. 다음은 청소년활동과 관련한 시설 및 기관입니다.
아래의 시설 및 기관에 대해 어느 정도 알고 있으며, 얼마나 이용한 경험이 있는지 V표시 해 주세요.

청소년활동 시설 및 기관	아는 정도			이용 경험				
	모름	이름만 들어봄	잘 알고 있음	전혀 이용안함	1년에 1~2번	6개월에 1~2번	한 달에 1~2번	1주일에 1~2번
① 청소년수련관								
② 청소년수련원								
③ 청소년문화의집								
④ 청소년특화시설								
⑤ 청소년야영장								
⑥ 유스호스텔								
⑦ 청소년활동진흥센터								
⑧ 한국청소년활동진흥원								

Q13. 청소년활동에 대한 정보를 주로 어떻게 알게 되나요? (택1)

- | | | |
|------------------------|---------------------------|--------------------------|
| ___ ① 학교(선생님) | ___ ② 가족(부모님, 형제자매, 친척 등) | ___ ③ 친구 또는 선후배 |
| ___ ④ 청소년활동정보서비스(e청소년) | ___ ⑤ 청소년지도자 | ___ ⑥ 청소년 관련 기관 홈페이지를 통해 |
| ___ ⑦ 인터넷 검색 및 SNS를 통해 | ___ ⑧ 기타() | |

Q14. 청소년활동에 참여하게 된 주요 동기는 무엇인가요? (택1)

- | | | |
|------------------------|------------------------|-------------------|
| ___ ① 스트레스를 풀기 위해 | ___ ② 친구들과 관계형성(친해지려고) | ___ ③ 다양하고 새로운 경험 |
| ___ ④ 재미있을 것 같아서 | ___ ⑤ 학업에 도움이 되어서 | ___ ⑥ 진로탐색을 위해 |
| ___ ⑦ 주변의 권유(부모, 교사 등) | ___ ⑧ 기타() | |

Q15. 청소년활동 선택에 가장 큰 영향을 준 사람은 누구인가요? (택1)

- | | | | |
|-------------------------|-----------------------|-------------|--------------------|
| ___ ① 나 자신 | ___ ② 부모님 | ___ ③ 형제·자매 | ___ ④ 학교 및 학원의 선생님 |
| ___ ⑤ 청소년 관련 기관의 지도자선생님 | ___ ⑥ 또래집단(친구, 선후배 등) | ___ ⑦ 기타() | |

Q16. 청소년활동 참여가 어려운 이유는 무엇인지 모두 골라주세요. (다중응답)

- | | | |
|----------------------|----------------------|-------------------------|
| ___ ① 공부에 방해되어서 | ___ ② 어떤 활동이 있는지 몰라서 | ___ ③ 비용이 부담되어서 |
| ___ ④ 시간이 없어서 | ___ ⑤ 신청하는 방법을 몰라서 | ___ ⑥ 활동 내용이 마음에 들지 않아서 |
| ___ ⑦ 같이 참여할 친구가 없어서 | ___ ⑧ 가족이 반대해서 | ___ ⑨ 활동장소의 교통이 불편해서 |
| ___ ⑩ 기타() | | |

문 항	전혀 모른다	모르는 편이다	보통 이다	아는 편 이다	매우 잘안다
④ 나는 미디어 유형(TV, 신문, 포털사이트, 유튜브 등)에 따라 미디어 뉴스나 정보가 다르게 구성되는 것을 알고 있다.					
⑤ 나는 신문사나 방송사의 소유주가 누구냐에 따라 뉴스나 정보 등이 달라질 수 있다는 것을 알고 있다.					

Q23. 다음은 새로운 디지털 기기에 대한 기대감과 관련된 질문입니다. 해당되는 곳에 체크해 주세요.

문 항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
① 나는 새로운 디지털 기기를 배우는데 자신감이 있다.					
② 나는 새로운 디지털 기기의 사용방법을 빠르게 이해 할 수 있다.					
③ 나는 새로운 디지털 기기를 활용하는데 불편하지 않다.					
④ 나는 새로운 디지털 기기가 나오면 적극적으로 이용해 보려고 한다.					

Q24. 다음은 온라인에서의 참여와 관련된 질문입니다. 해당되는 곳에 체크해 주세요.

문 항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
① 나는 온라인에서 다양한 사회적 이슈나 문제에 대해 의견을 표명할 수 있다.					
② 나는 다양한 사회적 이슈를 다루는 온라인 토론에 참여할 수 있다.					
③ 나는 나와 비슷한 성향의 온라인 커뮤니티를 찾아 필요한 사회적 이슈를 공론화 할 수 있다.					
④ 나는 온라인을 통해 도서관, 행정복지센터, 구청, 시청 및 공공기관에 민원을 제기할 수 있다.					
⑤ 나는 온라인을 통해 기부나 봉사활동에 참여할 수 있다.					
⑥ 나는 온라인을 통해 정치·사회적 게시물을 올리거나, 해시태그 달기, 댓글달기 등에 참여할 수 있다.					

Q25. 다음은 온라인에서 자신의 감정 표현이나 갈등 시 대처행동과 관련된 질문입니다. 해당되는 곳에 체크해 주세요.

문 항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
① 나는 온라인에서 의견을 제시할 때 상대방을 배려하려고 노력한다.					
② 나는 온라인에서 다른 사람과 소통할 때 상대방을 이해하려고 노력한다.					
③ 나는 온라인에서 상대방의 기분을 상하지 않게 하려고 노력한다.					
④ 나는 온라인에서 상대방에 대한 인신공격적 표현을 하지 않으려고 노력한다.					
⑤ 나는 온라인에서 상대방이 내 기분을 언짢게 해도 화를 내지 않으려고 노력한다.					
⑥ 나는 온라인 공간에서 갈등 시 서로가 만족할 수 있는 해결방법을 찾으려고 노력한다.					

Q26. 다음은 온라인 콘텐츠(앱) 활용과 관련된 질문입니다. 해당되는 곳에 체크해 주세요.

문 항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
① 나는 스마트 기기에 내장된 프로그램인 계산기, 일정관리(스케줄러), 주소록 등의 앱을 이용할 수 있다.					
② 나는 스마트 기기(앱)를 활용한 비대면 원격회의(구글Meet, Zoom 등)를 개최하거나 참여할 수 있다.					
③ 나는 스마트폰과 연동되는 스마트워치(갤럭시워치, 애플워치), 스마트냉장고, 사물인터넷(IoT) 기기를 활용할 수 있다.					
④ 나는 스마트오피스(에버노트, 구글독스, 네이버오피스, MS오피스365)를 이용해 문서를 작성하고 공유할 수 있다.					
⑤ 나는 디지털 콘텐츠(텍스트, 이미지, 사진, 영상 등)를 편집·제작할 수 있다.					
⑥ 나는 기존 영상(드라마, 애니메이션, 뮤직비디오, 영화 등) 콘텐츠를 동영상이나 GIF같은 형식의 콘텐츠로 바꿀 수 있다.					

Q27. 다음의 디지털 교육 유형 중 필요하다고 생각하는 중요도에 따라 해당하는 곳에 체크해 주세요.
(점수가 높을수록 중요도가 높아짐)

문 항	중요도 점수				
	1	2	3	4	5
① 인터넷 정보를 찾거나 탐색하는 교육					
② 인터넷 정보 평가 교육 (정보를 비판적으로 이해하고, 가짜뉴스를 판별하는 교육)					
③ 인터넷, 스마트폰 과의존 예방교육					
④ 인터넷 상에서 개인정보 보호교육					
⑤ 인터넷 상에서의 윤리교육(네티켓)					
⑥ 피싱, 스미싱 등 디지털 금융사기 예방교육					
⑦ 동영상 촬영 편집 등 동영상 제작 교육 (유튜브 등)					
⑧ 코딩 교육					
⑨ 클라우드 활용교육					
⑩ AI기반 기술(챗GPT 등) 활용교육					

※ 클라우드란 인터넷만 연결되면 언제 어디서든 디지털 정보를 저장이용 할 수 있는 서비스
(구글 드라이브, 네이버 MY BOX 등)

Q28. 지난 6개월 동안 학교에서 다음의 교육을 얼마나 받아보았나요?

문 항	전혀 받아 본적이 없다	거의 받아 본적이 없다	보통 이다	가끔 받아보았다	자주 받아보았다
① 인터넷 정보를 찾거나 탐색하는 교육					
② 인터넷 정보 평가 교육(정보를 비판적으로 이해하고, 가짜뉴스 판별 교육)					
③ 인터넷, 스마트폰 과의존 예방교육					
④ 인터넷 상에서 개인정보 보호교육					
⑤ 인터넷 상에서의 윤리교육(네티켓)					
⑥ 피싱, 스미싱 등 디지털 금융사기 예방교육					
⑦ 동영상 촬영 편집 등 동영상 제작 교육 (유튜브 등)					
⑧ 코딩 교육					
⑨ 클라우드 활용교육					
⑩ AI기반 기술(챗GPT 등) 활용교육					

◆ 청소년활동 핵심역량

다음은 청소년활동 핵심역량을 확인하기 위한 문항입니다. 질문을 잘 읽고 해당란에 V표시 해 주세요.

Q29. 비판적 사고: 새로운 관점으로 문제를 바라보고, 주제와 원칙에 따라 배움으로 연결하는 능력

문 항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
① 나는 어떤 행동이 가져올 전체적인 결과를 예측할 수 있다.					
② 나는 어떤 일을 하고 있을 때 그 일의 부분적인 사항들과 최종 목표와의 관계를 파악할 수 있다.					
③ 나는 다른 사람들이 말을 할 때 그 말이 논리적인지 또는 앞뒤가 맞는지를 따져본다.					
④ 복잡한 글을 읽고 이해하려는 노력은 중요하다고 생각한다.					
⑤ 나는 어떤 사태에 대해 객관적이고 알맞은 근거를 바탕으로 판단하고 평가한다.					
⑥ 나는 어떤 주장에 대해서 판단할 때 다양한 방향(관점)에서 생각해본다.					

Q30. 의사소통: 생각과 질문, 아이디어와 해결방법을 공유하는데 필요한 소통 능력

문 항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
① 나는 친구의 기분을 이해하려고 노력한다.					
② 나는 친구의 마음(생각과 감정)을 잘 알 수 있다.					
③ 나는 친구의 고민을 잘 들어 준다.					
④ 나는 친구가 선생님께 칭찬을 받으면 나도 기분이 좋아진다.					
⑤ 나는 대화를 할 때 어떻게 말할지 미리 생각하고 말한다.					
⑥ 나는 듣는 사람이 이해할 수 있도록 쉽고 정확한 말을 골라 이야기 한다.					
⑦ 나는 듣는 사람이 잘 이해할 수 있도록 예를 들어 설명한다.					
⑧ 나는 상대방의 표정과 몸짓을 살피면서 속마음을 이해한다.					
⑨ 나는 대화할 때 이야기를 잘 듣고 있다는 것을 말이나 몸짓으로 보여준다.					

Q31. 창의력: 혁신하고 발명하는 것처럼 기존의 것을 새로운 방식으로 접근하는 능력

문 항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
① 현재에 만족하기보다 힘들어도 새로운 도전을 좋아한다.					
② 현실과 정반대의 상황에 대한 생각을 자주한다.					
③ 아무 생각 없이 기존의 것을 그대로 반복하는 것을 싫어한다.					
④ 친구들에 비해 질문이 많은 편이다.					
⑤ 그동안 경험하지 못한 일을 할 기회가 생기면 해보고 싶다.					
⑥ 궁금한 것은 못 참는 성격이다.					

Q32. 협업: 하나의 공동 목표를 향해 여러 명의 재능, 전문지식을 합치는 능력

문 항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
① 나는 학교나 지역사회에서 일어나는 일들에 관심을 가진다.					
② 나는 학교나 지역사회에서 일어난 일에 대한 내 생각을 말이나 글로 표현한다.					
③ 나는 학교나 지역사회에서 일어난 일은 무엇이든 나와 관련이 있다고 생각하고 해결하기 위해 노력한다.					
④ 나는 잘못된 일에 대해서는 다른 사람들이 가만히 있더라도 내 생각을 당당하게 이야기 한다.					
⑤ 나는 과제를 함께 하면서 내가 맡은 일이 마음에 들지 않더라도 최선을 다한다.					
⑥ 나는 과제를 함께 하는 친구들이 힘들어 할 때 힘이 나도록 응원 한다.					
⑦ 나는 과제를 함께 하는 과정에서 친구들과 좀 더 친해지려고 노력한다.					
⑧ 나는 여럿이 과제를 하다가 다투더라도 양보하며 끝까지 마무리 한다.					
⑨ 나는 과제를 함께 하는 친구들끼리 다투면 서로 화해하도록 나서서 돕는다.					

Q33. 사회정서: 자신과 타인의 감정을 정확하게 인식하고 자신의 불편한 감정을 조절하고, 타인과의 갈등을 긍정적으로 해결하며 좋은 관계를 맺어나가는 능력

문 항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
① 나는 화를 내거나 흥분하거나 소리치지 않고 나의 감정을 표현할 수 있다.					
② 나는 내가 가진 관심사에 대하여 선생님과 친구들에게 이야기 할 수 있다.					
③ 나는 나의 성공을 위해서 가족, 학교, 지역사회의 다른 사람들에게 어떠한 도움을 요청해야 하는지 알고 있다.					
④ 나는 나의 목표를 달성하기 위해 해야 할 일을 설명할 수 있다.					
⑤ 나는 목표를 향하고 있는 나의 진행 상황을 파악하고 있다.					
⑥ 나는 다른 사람들이 표현한 감정을 이해한다.					
⑦ 나는 다른 문화적 집단 사이의 차이를 구별할 수 있다.					
⑧ 나는 집단에서 다른 사람들과 함께 긍정적으로 일한다.					
⑨ 나는 친구를 사귀고 유지하는 다른 방법들을 알고 있다.					
⑩ 나는 집단에서 효과적으로 일할 수 있는 다른 방법들을 찾는다.					
⑪ 나는 내 친구들 사이에 발생하는 문제들의 원인을 이해한다.					
⑫ 나는 친구들 사이의 문제들을 긍정적으로 해결하도록 도울 수 있다.					
⑬ 나는 내 행동에 책임이 있음을 이해한다.					
⑭ 나는 학교에서 규칙을 지킬 필요가 있음을 알고 있다.					
⑮ 나는 어떠한 상황들이 나에게 문제가 되는지 미리 파악할 수 있다.					
⑯ 나는 나를 곤경에 빠트릴 수 있는 사람이나 상황을 거절할 수 있다.					

Q34. 진로개발: 평생에 걸쳐 빠르게 변화하는 직업 환경에 유연하게 적응하고, 개인의 흥미와 적성을 바탕으로 다른 사람과 차별화되는 독특성을 개발하여 자기 주도적 및 창의적으로 자신의 진로를 개척·설계·실행하는데 필요한 능력

문 항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
① 나는 내가 무엇을 좋아하는지 알고 있다.					
② 나는 내가 무엇을 잘하는지 알고 있다.					
③ 나는 미래에 새로운 직업이 생겨날 수 있음을 안다.					
④ 나는 직업인에게 도덕성이 중요하다고 생각한다.					
⑤ 나는 개별 직업에 대한 우리 사회의 고정관념을 극복해야 한다고 생각한다.					
⑥ 나는 여러 가지 직업에 대해 많이 알고 있다.					
⑦ 나는 내가 원하는 직업에 대한 정보를 어떻게 찾아야 하는지 알고 있다.					
⑧ 나는 내가 관심 있는 진로와 관련 있는 정보를 알고 있다.					
⑨ 나는 미래에 전망이 밝은 직업에 대해서 알고 있다.					
⑩ 나는 내게 맞는 직업을 찾기 위해 다양한 진로체험을 하고 있다.					
⑪ 나는 진로나 직업에 대해 궁금한 점이 생기면 선생님 또는 전문가에게 진로상담을 받는다.					
⑫ 나는 나의 꿈을 이루기 위해 여러 가지(주변 환경, 흥미, 적성, 가치관 등)를 생각할 수 있다.					
⑬ 나는 하나의 진로만 생각하지 않고 다양한 진로를 찾고 싶다.					
⑭ 나는 직업세계가 변할 수 있음을 고려하면서 진로를 탐색한다.					
⑮ 나는 내 꿈을 이루기 위해 무엇을 해야 할지를 알고 있다.					
⑯ 나는 부모님이나 선생님의 뜻보다 나의 뜻으로 진로를 선택할 것이다.					
⑰ 나는 내 꿈을 다른 사람들에게 이야기할 수 있다.					
⑱ 나는 내가 원하는 진로와 관련된 학교에 진학하려고 준비하고 있다.					

♥ 귀한 시간 내주셔서 대단히 감사합니다. ♥

