

# COVID-19가 초래한 비대면(언택트) 시기, 청소년활동의 재도약 : 청소년 참여를 중심으로

이윤주\* \*\*\*, 최홍일\*\* \*\*\*, 변주영\*\* \*\*\*,  
김주영\*\* \*\*\*, 김다인\*\* \*\*\*, 홍정윤\*\* \*\*\*, 이미영\*\* \*\*\*

## 초 록

본 연구에서는 COVID-19 발생 시기별로 청소년 대상 비대면 교육 및 활동과 관련하여 국내외 원격교육 정책 현황을 살펴보고, 우리나라 청소년들의 ICT 활용 및 변화 환경 수용도를 살펴보기 위하여 2018 청소년 역량지수를 중심으로 청소년 정보통신활용능력을 분석하였다. 또한 최근에 지역사회를 중심으로 시행된 청소년 중심의 비대면 온라인 원탁토론회 사례를 통해서 온라인과 오프라인을 결합한 블렌디드 형태의 청소년 활동의 발전 방안을 모색하였다.

이와 같은 과정을 토대로 오프라인 중심의 활동과 참여가 제한되고 있는 현재의 어려움을 극복하고, 온라인 플랫폼으로의 확장을 통해 특정 소수가 아닌 보편 다수의 청소년이 친화적인 참여 공간에서 능동적 시민으로서 성장하기 위한 활동 기회를 마련하고자 한다.

**주요어** : COVID-19 , 비대면(언택트) 활동, 청소년참여, 청소년활동, 시민성

## I. 서론 : 청소년활동, 오프라인에서 온라인 플랫폼으로의 공간 이동

2020년. 일상에서 당연하다고 생각해오던 일들이 당연하지 않게 되었다. 청소년 활동도 그 중 하나이다. 현장에서 다양한 형태로 청소년 활동을 진행해온 현장에서는 갑자기 직면하게 된 사회 변화에 따른 혼란이 일어났다. 한편, 코로나19 위기는 학교 중심의 교실 수업에 있어서도 큰 변화를 일으켰다. 그에 따라 온라인 교육으로 대전환을 요구하면서 학습자가 학습을 주도적으로 할 것을 강하게 요구하게 되었다(오동주, 황홍섭, 2020).

\* 주저자

\*\* 공동저자

\*\*\* 한국청소년정책연구원

특히, 온라인 플랫폼을 중심으로 한 학습자 주도의 학습에서는 학습자가 자발적으로 학습할 역량을 갖추지 못했을 때 학력저하와 학력차이가 발생하는 것을 예측해볼 수 있다(Sintema, Edgar, John, 2020; 오동주, 황홍섭, 2020 재인용). 이는 교육영역에서만 발생하는 문제가 아니라 청소년 활동 영역에서도 기존의 오프라인 활동이 중단되면서 자연스럽게 청소년들 간에도 활동에 따른 역량 차이가 발생하게 되었다.

한편으로는 오프라인 중심의 청소년 활동이 멈춰진 상황에서 온라인 플랫폼 공간으로의 이동하면 청소년 활동이 활성화 될 수 있을 것이라는 의견을 제기하기도 한다. 동시에 온라인 장비가 갖춰지면 비대면 환경에서 청소년 활동이 무리없이 진행될 것이라는 긍정적인 전망을 하기도 한다. 하지만 온라인 도구를 포함한 인프라 측면이 완벽하게 갖춰진다고 하였을 때 청소년 활동이 활성화 될 것이라는 낙관적 생각은 다소 위험할 수 있다.

이를 대비하기 위해서는 청소년 활동의 본질적 의미를 되살릴 수 있는 방안에 대한 고민도 함께 필요하다. 청소년 활동이 활발하게 이뤄지지 못했던 한계점을 면밀하게 분석이 필요하다. 따라서 온라인 도구 및 시설 확충에 집중된 인프라를 확장에서 더 나아가 청소년 활동 본연의 기능을 되찾고 이를 활성화 방안 마련이 요구된다.

또한 청소년 활동 공간이 온·오프라인으로 확대된 만큼 다수의 청소년들이 참여할 수 있는 기회를 만들기 위한 노력도 함께 필요하다. 이를 위해서는 청소년들이 온라인 기기에 대한 접근성에 있어 차이를 줄이기 위한 정책적 지원과 더불어 온라인 환경에 잘 적응할 수 있도록 기술적 측면 뿐 아니라 디지털 시민성 등의 태도·가치 차원의 교육적 접근도 동시에 준비할 필요가 있다(Sintema, Edgar, John, 2020).

본 연구에서는 COVID-19 발생 시기별로 청소년을 대상으로 한 국내·외 원격교육 및 활동정책을 살펴보고, 청소년 영역 내 활동에서 직면하게 된 변화를 분석하였다. 또한 청소년들의 디지털 기기 활용 역량을 알아보기 위하여 ‘2018 청소년 역량지수’를 중심으로 우리나라 청소년의 정보통신활용능력을 분석하였다. 또한 실제 청소년 활동 사례 가운데 청소년·청소년·주민 100인 대상의 비대면 온라인 원탁토론회를 통해 지역 사회 참여를 통한 청소년 활동의 온라인 공론장의 특징을 살펴보았다.

이를 통해 비대면(언택트) 시기에 청소년 활동의 변화 특성을 살펴보고, 변화된 환경에서 적응해가는 우리나라 청소년들의 정보통신활용 역량을 통해 온·오프라인이 결합된 블렌디드 환경에서 적응할 수 있는 유연함을 살펴보고자 하였다. 이를 통해 향후 온라인·오프라인이 결합된 형태의 청소년 활동의 방향성을 어떻게 설정하고, 다수의 청소년이 참여할 수 있는 활동 생태계 마련을 위한 방안을 모색해보고자 한다.

## II. 국내외 청소년 대상 비대면 온라인 교육정책 현황

본 연구에서는 중앙정부를 중심으로 비대면 온라인교육 정책을 시행한 국가를 기준으로 사례를 살펴보았다. 특히, 학교교육 측면에서 우리나라와 유사한 방식으로 진행한 호주, 미국 사례를 중심으로 COVID-19 상황에 따른 대응 방안을 제시하고자 한다.

호주와 미국은 모두 우리나라와 유사하게 일정기간 동안 휴교하였고, 휴교 상황 이후, 온라인 교육 시스템으로 전환하면서 교육에 필요한 온라인 기기를 학생들에게 제공하였다. 교육 시스템으로 활용한 온라인 플랫폼은 우리나라와 차이가 있었으나 운영접근 방식은 유사하게 나타났다. 또한 두 국가 모두 소득격차에 따른 교육격차 발생하지 않는 것을 우선순위로 설정하여 정부차원에서 많은 노력을 시행하였다.

이와 관련해서는 우리나라를 포함하여 다수의 국가에서도 비대면 학습에서 정책적 지원이 상당히 필요한 부분으로서 초고속 인터넷망 확보, 디지털 학습기기 보유뿐만 아니라 학습을 지도해주는 학부모의 디지털 리터러시 수준을 포함하는 디지털 격차가 학생들의 학습격차 문제에 대해서 많은 관심이 필요한 영역이다(김현준, 2020:51 재구성). 따라서 본 연구에서는 미국과 호주에서 시행한 온라인 원격교육정책을 기반으로 정책 특성과 운영과정을 분석하고 국내에서 시행한 원격교육정책 사례와 비교하였다.

### 1. 국외 청소년대상 원격교육 정책

#### 1) 미국

미국은 COVID-19가 급속하게 진행 됨에 따라 주정부 차원에서 봄방학을 전후로 온라인 수업으로 전환하는 방식을 채택하였다(김현준, 2020:4). 미국에서 온라인수업은 주로 원격학습/교육<sup>1)</sup>(distance·remote learning/education), e-learning, 온라인 학습/교육(online learning/education), 스마트교육(smart education) 등의 용어로 혼용되어서 사용되고 있다(Moore, Dickson-Deame, & Galyen, 2011; 한국교육개발원, 2020:1 재인용).

한편, 미국은 주 단위로 분권화된 교육체제가 운영되고 있어서 각 교육구 마다 시

1) remote learning/education은 물리적(공간적) 거리를 강조한 원격교육 인 것에 비해, distance learning/education은 물리적, 시간적 거리를 모두 포함하는 개념으로서 본 연구에서 제시하는 원격교육은 distance learning/education으로 조작적 정의를 하고자 한다.

행하는 운영하고 있어 중앙정부 차원에서 정책 지원이 이뤄지는 우리나라와는 차이가 다소 있다. 그러나 원격교육 시스템 운영에 있어서 정부와 학교 단위로 공식적인 교육 콘텐츠가 마련되고 온라인 플랫폼을 통해 교육서비스를 제공한 점을 볼 때 유사한 형태로 지원되었다고 볼 수 있다.

그러나 온라인 플랫폼의 성격에 있어서는 차이를 보였다. 미국에서는 원격교육을 지원하기 위한 플랫폼으로 구글 클래스룸(Google Classroom), 시소(Seesaw), 스쿨로지(Schoology), 마이크로소프트 팀스(Microsoft Teams) 등을 활용하였다(김현준, 2020: 32-36; 한국교육개발원 2020:5).

우리나라에서는 교육부와 각 지역단위 교육(지원)청을 중심으로 EBS를 대표하여 온라인 플랫폼을 구현하고, 학교 중심으로 교육과정을 재편성하고 운영하는 등 정부 차원에서의 정해진 교육 플랫폼과 콘텐츠를 결정하고 지원하는 방식으로 접근하였다 반면, 미국은 민간 차원의 온라인 플랫폼과 교육콘텐츠가 다양하게 운영하는 특징을 보였다.

미네소타, 뉴욕주의 교육부의 경우, 민간 인터넷망 업체와 연계하여 학령기 자녀가 있는 가정에서 무상으로 고속인터넷을 활용할 수 있는 정책을 시행하고 있으며(김현준, 2020:4), 대부분의 학교에서 무선 인터넷망 제공과 더불어 온라인 수업을 위한 기기를 무료도 대여하고 있다(김현준, 2020:26). 또한 다문화청소년, 장애학생, 보호소 및 임시생활시설에 거주하는 학생을 우선 고려하는 지원 방안을 마련하였다(한국교육개발원, 2020:5). 다양한 플랫폼을 토대로 운영하고 온라인 수업을 위한 기기를 무료로 대여해 줄 수 있는 재원을 마련하기 위해서 민간 기업과 협력하는 방식은 갑작스러운 환경 변화에 있어 유연한 대처를 할 수 있는 방안으로 활용할 수 있었다.

그럼에도 불구하고 미국의 공교육 시스템의 문제로 인하여 온라인 수업에서 소득수준, 거주지역에 따른 디지털 격차가 극명하게 드러났다(김현준, 2020:50). 이와 같은 이유로 인하여 원격수업을 실시하는 것에 있어 결석률을 기준으로 볼 때 한국은 1-2%를 차지하는 반면, 영국과 미국은 33% 수준임을 알 수 있다. 영국과 미국의 경우 소득격차에 따라서 온라인 수업 참여율 및 디지털 기기 보유에 있어서 큰 차이가 나타나는 것으로 추론해볼 수 있다(한국교육개발원, 2020:2). 한편, 우리나라의 경우, 타 국가와 비교하여 원격수업에 대한 결석률이 상당히 낮을 것을 고려해 볼 때 디지털 기기 보유 뿐 아니라 이를 학업 수준을 유지하기 위한 시스템도 다른 국가에 비해 잘 갖춰져 있음을 알 수 있다.

## 2) 호주

호주 연방정부는 2020년 4월, '학교교육을 위한 국가 원칙(National Principles for School Education)'을 통해 모든 학생에게 COVID-19 기간 동안 양질의 교육을 제공하고, 학생들이 한 학년을 잘 마치고 2021년에 성공적으로 진급할 수 있도록 지원하는 방안을 발표하였다(The Department of Education, Skills and Employment, 2020).

호주 또한 미국과 마찬가지로 교육정책에 있어서 주정부의 관할로 COVID-19의 대응 또한 주정부를 중심으로 이루어졌다(최희정, 2020: 86, 한국교육개발원, 2020:8). 연방정부는 의료·보건 종사자 자녀 등을 위해 공식적으로 휴교 발표를 하지 않고 주정부의 판단에 맡기고 있으며, 각 주정부는 조기방학을 실시한 후, 자율등교, 온라인 개학 등 온라인 학습을 권장하였다(한국교육개발원 2020:8).

호주에서는 온라인 원격 수업 때 활용한 플랫폼은 구글 클래스룸(Google Classroom), 시소(Seesaw), 줌(Zoom), 마이크로소프트 팀스(Microsoft Teams), 클래스도조(Classdojo) 등을 활용하였다. 특히 초등학교의 경우, 학생 스스로 학습을 진행하는 것이 어려운 점을 고려하여 부모와 자녀가 함께 수업에 로그인 할 수 있는 등 부모와의 소통이 원활하고 실시간 피드백이 가능한 시소(Seesaw), 클래스도조(Classdojo) 등을 플랫폼으로 사용하고 있다(최희정, 2020:88-90).

또한 온라인 기기 접근성이 낮은 취약계층 학생들에게 무상으로 인터넷을 사용할 수 있도록 지원정책을 적극적으로 시행하였다. 태블릿, 노트북 등 온라인 학습기기를 대여하고 온라인 학습에 어려움을 겪는 학생을 위하여 우편 등을 통하여 학습자료를 제공하였다(한국교육개발원, 2020:9).

우리나라에서도 초등학교생이나 장애학생을 대상으로 하는 온라인 원격수업 시스템 구축에 있어 부모나 학습멘토 등의 조력자와 온라인 플랫폼 접속이 동시에 이뤄져서 기기 운영 등에 대해 소통이 원활하게 이뤄질 수 있는 실시간 피드백이 기능이 표준화되어 제공되면 가정에서 학습 환경을 구성하는 과정에 많은 도움을 줄 수 있을 것이라 본다. 또한 온라인 기기 등을 대여하고 학습 자료를 제공하는 측면에 있어서도 다양한 주체가 연결되어 제공할 수 있는 시스템이 마련된다면 저소득층 취약계층 뿐 아니라 지역사회 학교 밖 청소년들도 학습권을 안전하게 보장 받을 수 있을 것이라 본다.

## 2. 국내 청소년대상 원격교육 정책 현황

앞서 살펴본 국외 사례를 토대로 청소년 대상 온라인 플랫폼을 활용한 원격교육과 관련한 국내 교육 정책을 살펴보았다. 또한 연구 시점을 고려하여 정책 시행 기간을 2020년 3월부터 8월까지 기간으로 한정하였고, 3월부터 5월초를 1기로 설정하고 5월중순부터 8월말까지를 2기로 설정하였다.

### 1) 2020년 3월~5월 (1기) 시기 원격교육

COVID-19 상황에서 개학(휴업 종료) 이후 교실 수업이 불가능한 경우를 대비하여 교육부는 원격수업을 통한 학습이 체계적으로 이루어질 수 있도록 '원격수업 운영 기준안'을 마련하였다(교육부 보도자료, 2020. 3. 27.) 이 때, 원격수업은 교수-학습 활동이 공간적, 시간적 특성을 기준으로 하여 동시적 원격수업 또는 비동시적 원격수업으로 구분하였다. 운영 방식에 대해서도 학교와 학생의 여건에 따라 실시간 쌍방향 수업, 콘텐츠 활용 중심 수업, 과제 수행 중심 수업으로 구분하였고, 그 밖에 교육감 또는 학교장이 인정하는 수업 등을 포함하였다.

〈표-1〉 원격수업의 유형별 운영 형태

구 분	운영 형태
① 실시간 쌍방향 수업	• 실시간 원격교육 기반(플랫폼)을 토대로 교사·학생 간 화상 수업을 하며, 실시간 토론 및 소통 등 즉각적 피드백
② 콘텐츠 활용 중심 수업	• (강의형) 학생은 지정된 녹화 강의나 학습콘텐츠로 학습하고, 교사는 학습 진행도 확인 및 피드백 • (강의+활동형) 학습콘텐츠 시청 후 댓글, 답글 등으로 원격 토론
③ 과제 수행 중심 수업	• 교사는 교과별 성취기준에 따라 학생이 자기주도적 학습내용을 확인할 수 있도록 온라인으로 과제 제시 및 피드백
④ 기타	• 교육청, 학교 여건에 따라 별도로 정할 수 있음

출처 : 교육부 보도자료(2020.03.27). 체계적인 원격수업을 위한 운영 기준안 마련, p.2

COVID-19 발생 이후 교육부는 세 차례의 휴업 명령을 통해 4월 3일까지 2020년도 1학기 개학일자를 연기하였으며(교육부 보도자료, 2020. 3. 31.), 3일간의 추가 휴업을 거쳐 4월 9일부터 본격적으로 학사일정을 시작하기로 결정하였다. 4월 9일 이후로 중·고등학교 3학년부터 순차적으로 학사일정을 시작하였으며, 학생들의 학습에 공백이 발생하는 것을 방지하기 위해 신학기 개학 준비 추진단에 원격교육 준비·

점검팀을 신설하여 원격수업을 위한 지원을 강화 하였다.

이에 원격수업을 위한 지원 도구로는 학습관리시스템(LMS) 플랫폼 e학습터, EBS 온라인 클래스 확충 및 쌍방향 화상수업 앱을 활용한 자원을 활용하고자 하였다. 또한, 교육부는 EBS(한국교육방송공사)와 KERIS(한국교육학술정보원)과 같은 유관 기관과의 협력 체계를 구축하였다. 이는 국외사례에서 민간 기업 플랫폼을 활용한 것과 차별화된 측면으로 정부 차원에서 ICT 인프라가 단시간 내 빠르게 준비되고 지원될 수 있었다는 것을 알 수 있다.

한편, 학사 일정이 연기됨에 따라 교육부는 2020년도 1학기 온라인 개학과 원격수업 도입 이후 COVID-19가 지속될 가능성에 대비하여 단계적 온라인 개학을 결정하였으며(교육부 보도자료, 2020. 3. 31.), 중·장기적으로 일관성 있게 원격수업을 운영하기 위한 제도적 기반을 조성하기 위해 지난 4월 7일「원격수업 출결·평가·기록 가이드라인」을 마련하여 배포하였다(교육부 보도자료, 2020. 4. 7.). 초기 단계에서는 교사를 대상으로 원격교육을 운영하는데 앞서 공통적으로 제시되는 가이드가 다소 혼란이 있었으나 교육(지원)청과 학교, 교사, 학부모, 학생 네트워크를 토대로 운영체계를 마련하기 시작하였다.

또한 원격교육 취약 학생을 위한 맞춤형 학습 지원 방안도 마련되었다(교육부 보도자료, 2020. 4. 21.). 특수 학생 대상으로 접촉을 최소화한 1:1 방문교육 지원, 다문화 학생 대상으로 중앙 및 시·도 교육청 다문화교육지원센터와 연계하여 다국어 가정통신문을 제작 및 배포하고 다문화 언어 강사를 통한 한국어 교육을 지원하여 원격교육 콘텐츠를 활용할 때 어려움이 없도록 하였다. 또한, 저소득층 학생으로 교육부와 시·도 교육청 협력으로 신청 학생 전원에게 스마트 기기를 대여하고 통신비를 지원하는 등의 노력이 있었다.

### 〈표-2〉 우리나라 원격수업 운영 현황 및 사례

<ul style="list-style-type: none"> <li>▷ (원격수업 운영 기반) 다양한 학습 플랫폼 구축 및 스마트기기 지원                     <ul style="list-style-type: none"> <li>* 다양한 플랫폼의 사전 구축으로 원격수업의 빠른 현장 적용</li> <li>* 교육급여 수급권자 대상 기기대여·인터넷 지원 및 원격수업 취약계층 지원</li> </ul> </li> <li>▷ (교원의 ICT 활용 역량) 자발적 커뮤니티 통한 ICT 역량 강화                     <ul style="list-style-type: none"> <li>* (교사학습공동체) 자발적 교사 연구 모임, (1만커뮤니티) 1학교 1대표 교원 모임</li> </ul> </li> <li>▷ (학생의 정보 소양) 세계 상위 수준의 정보 소양 역량                     <ul style="list-style-type: none"> <li>* 컴퓨터·정보 소양 2위, 컴퓨팅 사고력 1위(ICILS, 2018)</li> <li>* 가구 인터넷 접속률 99.7%, 10대 청소년 99.9% 인터넷 활용(과기정통부, 2019)</li> </ul> </li> </ul>
--

▷ (민·관 협력 체계 구축) 민·관·기업 등 유기적 협력으로 원격수업 신속 지원  
\* 방통위, 과기정통부, 문체부, 통계청, 시청자미디어재단, 전국미디어센터협의회, 통신3사(KT, LG U+, SKT), LG, 삼성, 한국검인정교과서협회, 기타 에듀테크 국내 민간기업(62개) 등 협업

출처 : 교육부 보도자료 (2020.04.21.). 코로나19 대응을 위한 한국의 원격수업 사례, 해외 공유·전파. p.7

## 2) 2020년 5월 중순 ~ 8월 (2기) 원격교육

2020년 4월 말부터 5월 초 석가탄신일, 근로자의 날 및 어린이날 등 연이은 휴일로 인해 사회적 거리두기 활동이 느슨해지고 수도권 일대에서 발생한 집단 감염이 2, 3차 감염으로 전파되면서 COVID-19 감염 확진자가 추가적으로 발생하였다.

교육부에서는 본격적인 등교수업 시기를 5월 연휴 기간에서 최소 14일이 지난 이후부터로 결정하였다. 모든 학생들의 등교 수업이 이루어지기 전까지 원격 수업을 운영하였다. 등교 수업 이후에도 원격 수업을 활용하고자 하는 일선 학교들의 요구를 반영하여, 원격교육 인프라 확충 및 콘텐츠 지원과 더불어 저작권, 초상권과 같은 제도에 대한 개선 방안 마련에 대해서도 제시하였다. (교육부 보도자료, 2020. 5. 4.).

또한 시·도 교육청 차원에서는 안정적인 등교수업을 위한 지원방안으로 온라인 이론학습을 통한 자기주도적 학습과 오프라인 수업을 통한 프로젝트 기반 수업, 창의적 문제해결 수업 및 협업 수업을 도입하여 온·오프라인 방식이 혼합된 블렌디드 러닝(Blended Learning)을 대안으로 제시함으로써 각 시·도 교육청과 각급 학교가 등교 수업 준비를 하였다.

## 3) 온·오프라인 병행을 통한 블렌디드 러닝 방식 적용

COVID-19가 장기화됨에 따라 온·오프라인 수업 병행에 대한 교육 정책의 대비가 동시에 진행되었다. 온라인 교육 콘텐츠 수요 증가를 대비하여 학생들이 스마트폰을 통해 안정적으로 온라인 교육 콘텐츠 사이트를 이용할 수 있도록 교육부와 과학기술 정보통신부는 EBS, 커리어넷 등 주요 교육사이트에 대한 데이터요금 무과금을 6월 말까지 연장하였다(교육부 보도자료, 2020. 6. 1.). 또한, 기존 저소득층 중·고등학생 대상으로 실시했던 교육콘텐츠에 대한 데이터요금 지원 대상을 초등학생까지로 확대하였다.

더불어 온·오프라인 방식을 혼합한 블렌디드 러닝을 적용하여 운영하는 방침을 발



표하였다(교육부 보도자료, 2020. 8. 6.). 교육부에서 발표한 「2020년도 2학기 학사운영 세부 지원방안」에 따르면, 초·중등교육법 개정을 통해 원격수업의 법적 근거를 마련하여 시수 인정범위, 교육과정 편성 및 운영기준, 유의사항 등을 마련하였다. 또한, 교사 대상 수업 및 평가 혁신 연수를 실시하고 시도 자체 연수를 확대하고자 하며, 원활한 블렌디드 러닝 수업의 운영을 위해 세부적으로는 실제 적용 가능한 수업 모형 예시를 제공하였다.

〈표-3〉 블렌디드 수업 모형 예시

구 분	세부 모형 예시
① 원격수업 간 블렌디드	• 콘텐츠 활용수업(예습)+실시간 쌍방향 원격수업*
	• 실시간 쌍방향 원격수업+과제수행형 원격수업
	• 콘텐츠 활용수업+과제수행형 원격수업+쌍방향 원격수업
② 원격수업-등교수업 간 블렌디드	• 원격수업(예습학습)+등교수업(피드백, 프로젝트학습 등) 모형
	• 등교수업(핵심개념학습)+원격수업(확인과제학습, 피드백) 모형

\*실시간 쌍방향 원격수업 : 실시간 온라인 대면 또는 비대면(관계소통방 대화방 등)으로 교사-학생 간 교수·학습활동 및 피드백이 이루어지는 수업을 의미함

출처 : 교육부 보도자료 (2020.08.06.). 2020년도 2학기 학사운영 세부 지원방안. p.3

더불어 온·오프라인 수업 방식을 혼합한 블렌디드 수업을 적용함으로써 도입할 수 있는 다양한 교수·학습 방법을 소개하였다. 기존 교실 중심 오프라인 수업 방식에서 벗어나, 온·오프라인 연계가 가능한 체제로 전환하고 일선 학교에서 수업방식 혁신을 도모할 수 있도록 하였다. 토의·토론 수업 및 프로젝트 수업을 온·오프라인으로 운영함으로써 학생들의 다양한 역량을 함양할 수 있는 역량함양 수업, 교사 1명이 1개 학급을 대상으로 교수하는 형태가 아닌, 여러 명의 교사가 함께 수업하는 협력수업을 도입할 수 있다. 또한, 원격수업으로 인해 교사와 학생 간 유대 관계가 원활히 형성되지 않는 것을 방지하기 위해 온·오프라인 상에서 학생에게 피드백을 제공하고 상호소통이 활성화할 수 있으며, 원격교육 활용에 대한 교사의 역량 강화를 위해 교사공동체를 확대할 수 있다.

이와 같은 학교교육 현장에서의 온·오프라인을 결합한 블렌디드 수업 방식은 이후 청소년 활동 차원의 활용에 있어서도 많은 함의점을 가져다준다. 특히 청소년 참여활동에서 의사소통 기반으로 진행되는 활동이 다수인만큼 토의·토론 수업 및 프로젝트 단위 정책참여 등을 온·오프라인이 결합된 블렌디드 방식으로 진행하는 방안을 고려해 볼 수 있다. 이는 과거의 오프라인 중심의 청소년 참여에서도 강조하는 것으로 온

라인 플랫폼을 활용하는 도구 차원의 논의에서 더 나아가 운영 콘텐츠 차원에서도 논의가 요구된다.

〈표-4〉 역량함양 수업, 협력수업, 맞춤형 피드백 활성화, 교사공동체 확대 내용 및 사례

구 분	내 용	수업 운영 사례 및 구성 모형
① 역량 함양 수업	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 토의·토론 수업 및 프로젝트 수업 등 다양한 역량 함양 수업 운영을 통해 교실수업 혁신 및 역량 함양 지원</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교과(통합사회) : 실시간 쌍방향 모둠별 토의 수업(합리적 의사결정모형)</li> <li>• 주제 : 인권 기반의 사회 정의 실현 방안</li> <li>• 방법 : 패들렛(온라인 포스트잇) 활용 브레인라이팅 수업→화상회의 프로그램 활용하여 실시간 쌍방향 모둠 토의→피드백(허니컴 프로그램의 보드 활용) 및 학습노트 작성</li> <li>• 역량: 창의적 사고역량, 의사소통 역량, 공동체 역량</li> </ul>
② 협력 수업	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 에듀테크를 통해 여러 교원이 여러 학생을 함께 수업하는 협력수업(co-teaching) 개선 유도</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 공동제작-학급별 수업 및 피드백 : 교과(담임) 교사가 1차시 분량의 원격수업 자료를 공동제작 후 담당교사별로 수업 관리 및 피드백</li> <li>• 분담제작-학급별 수업 및 피드백 : 교과(담임)교사가 차시별로 원격수업 자료를 분담 제작한 후 자료를 공유하여 담당교사별로 수업을 관리 및 피드백</li> </ul>
③ 맞춤형 피드백 활성화	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교사-학생 간 정서적 유대를 강화, 학습동기 독려 및 정서적 안정 유도</li> <li>• 개별 교사가 학생의 성취수준*을 고려하여 등교·원격수업 전·후로 대면·유선·SNS 등 다양한 수단을 활용하여 학생 피드백 실시</li> <li>• 원격수업 진행 시에는 즉각적 피드백과 소통이 가능한 토의·토론·프로젝트 등 실시간 쌍방향 수업 활성화</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 대구 경암중학교 : 교사들이 직접 촬영 및 제작한 동영상 수업자료 실시간 피드백, 1:1 개별 전화상담을 통해 '20학년도 기초학력진단검사'에서 전과목 우수 성적</li> <li>• 광주 희망교실 : 학급 담임교사가 취약계층, 부적응학생 5~6명 등과 사제동행하여 학업 성취·정서적 안정 등에서 뛰어난 성과</li> </ul>
④ 교사 공동체 확대	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 원격수업 역량이 뛰어난 교원 중심으로 교내·지역 내 자발적 연수 강화 등 전문적 학습공동체 지원 확대</li> </ul>	-

\* 전국학력평가 및 6월 모의평가 결과(고교), 학교 지필고사 및 교사 관찰(초·중학교) 등

\*\* 교육부 보도자료 (2020.08.06.). 2020년도 2학기 학사운영 세부 지원방안. p.12-14의 내용을 바탕으로 재구성하였음

### Ⅲ. 한국 청소년의 정보통신활용능력 및 변화 수용력 분석 : 2018 청소년역량지수를 중심으로

#### 1. 우리나라 청소년의 정보통신능력

이번 장에서는 우리나라 청소년의 온라인 환경에서의 디지털 활용 현황은 어떠한가에 대해서 살펴보고자 한다. 먼저, 우리나라 청소년·청소년들의 온라인 환경에서의 디지털 매체 활용 능력을 알아보기 위한 도구로 ‘2018 청소년역량지수’를 토대로 청소년의 정보통신활용능력을 살펴보도록 하겠다. 2018 청소년역량지수에서는 생애학습역량을 사고력, 지적도구활용능력, 학습적응성으로 하위역량으로 분류하였다. 특히, 지적도구활용능력의 경우 언어능력, 수학능력, 과학능력, 정보통신활용능력으로 세부역량을 구분하였다. 그 결과, 정보통신활용능력이 가장 높게 나타났다.

〈표-5〉 2018 청소년 생애학습역량 기술통계 분석 결과

역량군	하위역량	세부역량	M	SD
생애학습역량	전체		2.93	.367
	사고력	비판적사고력	3.09	.467
		감성적사고력	2.98	.488
	전체		3.04	.389
	지적도구활용능력	언어능력	2.82	.575
		수학능력	2.79	.693
		과학능력	2.59	.756
		정보통신활용능력	3.11	.652
	전체		2.83	.485
	학습적응성	변화수용력	2.78	.543
		지적호기심	3.22	.554
		학습주도성	2.81	.657
		전체	2.94	.446

출처: 장근영, 성은모 외(2015). 청소년역량지수 측정 및 국제비교 연구Ⅱ: 총괄보고서, p.20.

추가적으로 정보통신기기 활용 학습시간과 학습 외 시간을 구분하고, 주중과 주말을 구분하여 하루 평균 학습 및 사용 시간을 토대로 정보통신활용능력의 행동지표로는 정보통신기기 하드웨어에 대한 활용 기능 수준과 정보검색, 정보 분석 그리고 정보생성 능력 수준 준거를 바탕으로 네 개의 수준으로 구분하여 살펴보았다. 그 결과,

컴퓨터 활용시간과 활용수준의 경우 중학생은 하루 평균 118.02분, 고등학생은 117.85분, 초등학생은 86.13분으로 학령에 따라 차이는 있었으나 대체적으로 2시간 가까운 시간을 사용하고 있음을 알 수 있었다.

또한 활용 수준에 있어서도 정보검색에서 그치는 것이 아니라 정보를 분석하고 이를 새로운 정보로 구성하는 역량 단계까지 높은 수준으로 나타나고 있었다. 이 조사 시점이 2018년인 것을 고려할 때 현재 우리 사회 청소년·청소년의 디지털 매체 활용 시간과 수준은 더욱 높아졌음을 예측해 볼 수 있다.

### 1) 정보통신활용능력

한국 청소년들의 생애학습역량 중 지적도구활용의 한 분야인 정보통신활용능력에 대해 기술 분석한 결과는 다음과 같다. 먼저 정보통신활용능력 전체 문항에 대한 평균은 4점 만점 중 3.11로 청소년들의 정보통신활용능력이 높은 수준에 있음을 알 수 있다. 문항별로 살펴보면 컴퓨터 및 스마트 기기 등을 이용해 다양한 학습자료를 활용한 학습이 가능한지에 대한 문항의 경우 문항 평균은 4점 만점 중 3.24(표준편차=.733)로 분석되어 비교적 높은 수준으로 분석되었다. 세부적으로 그렇다 또는 매우 그렇다고 응답한 케이스는 약 87.4%로 많은 청소년들이 컴퓨터를 이용한 온라인 기반 학습이 가능한 상태임을 알 수 있다.

다음으로 컴퓨터 및 스마트기기를 활용하여 한글, 워드, 포토샵 등의 프로그램을 통해 다양한 제작 및 편집 작업이 가능한지 문항은 문항 평균 2.99(표준편차=.861)로 4점 척도에서 비교적 높은 수준을 나타냈다. 세부적으로 “그렇다”와 “매우 그렇다”고 응답한 청소년이 전체 청소년 중 73.7%로 비교적 많은 청소년들이 파워포인트, 엑셀 등을 통한 작업이 가능한 수준에 있음을 알 수 있다.

정보통신활용능력의 마지막 문항인 컴퓨터를 이용한 타인과 의 정보 공유 수준은 평균 3.08(표준편차=.920)로 역시 높은 수준을 보였다. 구체적으로 살펴보면 “그렇다”와 “매우 그렇다”라고 응답한 청소년은 전체 응답자 중 약 77.1%인 것으로 나타나 과반수의 청소년들이 높은 수준의 컴퓨터를 활용한 정보 공유능력을 가진 것으로 분석되었다.

본 결과들은 우리나라 청소년들 중 약 80%를 상회하는 많은 수가 컴퓨터 및 스마트 기기를 통해 학습, 콘텐츠 제작과 편집, 정보공유 등을 능숙하게 할 수 있는 역량을 갖추고 있음을 말해준다.

〈표-6〉 2018 청소년 생애학습역량 - 정보통신활용능력 결과

	전혀 그렇지않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다	합계
문항평균	3.24(.733)				
나는 컴퓨터(스마트기기)나 인터넷 상의 다양한 학습자료(인터넷 강의, 유튜브, TED 동영상, 앱(APP), 웹문서 등)를 활용하여 학습할 수 있다.	95 (2.5)	379 (10.1)	1,799 (47.8)	1,488 (39.6)	3,761 (100.0)
문항평균	2.99(.861)				
나는 컴퓨터(스마트기기)를 활용하여 한글, 워드, 파워포인트, 엑셀, 포토샵, 그림판 등을 이용해 문서, 그림, 동영상 등을 작성하거나 편집할 수 있다.	208 (5.5)	783 (20.8)	1,595 (42.4)	1,177 (31.3)	3,763 (100.0)
문항평균	3.08(.920)				
나는 컴퓨터(스마트기기)를 활용하여 내가 가지고 있는 정보를 SNS(블로그, 페이스북, 트위터 등)을 통해 공유할 수 있다.	297 (7.9)	563 (15.0)	1,446 (38.4)	1,456 (38.7)	3,762 (100.0)
정보통신활용능력 평균	3.11(.663)				

## 2) 학습적응성 - 변화수용력

다음으로 생애학습역량 중 학습적응과 관련한 변화수용력에 대한 분석결과이다. 먼저 변화수용력 전체 평균은 최대 4점 중 2.79(표준편차=.553)로 비교적 높은 수준인 것으로 분석되었다. 구체적으로 학습자료, 선생님 등 학습과 관련한 주변 경의 변화를 적극적으로 받아들이는지를 묻는 문항의 경우 문항평균은 3.02(표준편차=.652)로 나타났으며 “그렇다”와 “매우 그렇다”라고 응답한 대상자가 82.9%로 높게 나타났다. 다음으로 새로 출시된 제품이나 서비스 등을 어느 정도 적극적으로 수용할 수 있는지에 대한 문항은 평균 2.55(표준편차=.751)로 이전 문항에 비해 낮은 평균이었지만 4점 척도인 점을 감안할 때 비교적 높은 수준임을 알 수 있다. 세부적으로 “그렇다”와 “매우 그렇다”라고 응답한 대상자의 비율은 51.4%로 과반수의 청소년들이 새로 출시된 제품이나 서비스를 적극적으로 이용 또는 수용하고자 하는 의향이 있는 것으로 분석되었다.

즉, 많은 청소년들이 기존부터 해오던 방식이 아니라고 하더라도 비대면 시대의 변화에 따른 다양한 학습 및 활동의 변화된 형태를 받아들일 수 있는 역량이 충분히 구비되어 있음을 알 수 있다.

〈표-7〉 2018 청소년 생애학습역량 - 학습적응성 및 변화수용력

	전혀 그렇지않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다	합계
문항평균	3.02(.652)				
나는 학습할 때 내 주변에서 발생하는 변화(환경의 변화, 다양한 학습자료의 변화, 선생님의 변화 등)를 적극적으로 받아들인다.	62 (1.6)	581 (15.4)	2,350 (62.4)	771 (20.5)	3,764 (100.0)
문항평균	2.55(.751)				
새로 출시된 제품이나 서비스를 다른 사람들은 사용하지 않더라도, 나는 사용한다.	222 (5.9)	1,604 (42.7)	1,556 (41.4)	374 (10.0)	3,756 (100.0)
변화수용력	2.79(.553)				

### 3) 생애학습\_정보통신기기(컴퓨터 및 휴대기기)활용 수준

생애학습 중 정보통신기기 활용 수준을 분석한 결과는 다음과 같다. 응답자의 가장 많은 1,406명(37.9%)이 컴퓨터 및 휴대기기와 같은 정보통신기기 기능의 대부분을 활용하여 다양한 정보를 검색할 수 있다고 응답하였으며 다음으로 998명(26.9%)의 응답자가 정보통신기기 기능의 상당부분을 활용하여 정보를 검색할 수 있는 것으로 나타났다. 또한 응답자의 21.0%인 778명이 정보통신기기의 기능을 부분적으로 활용하여 정보를 검색할 수 있다고 응답하였으며 나머지 528명(14.2%)이 정보통신기기 기능의 대부분을 활용하여 새로운 정보를 만들어낼 수 있다고 응답한 것으로 분석되었다.

본 결과에 따르면 우리나라 청소년들의 많은 수가 컴퓨터 및 휴대기기와 같은 정보통신기기를 기본적으로 활용할 수 있으며 이를 통해 정보검색과 정보생산을 할 수 있는 역량이 구비되어 있음을 알 수 있다. 이를 통해 앞으로 다가올 비대면 사회에서 변화된 정보 생산과 습득, 활동의 참여 등 전반적인 환경적 변화에 대응할 수 있는 역량을 갖추었다고 예상할 수 있다.

〈표-8〉 2018 청소년 생애학습역량 - 정보통신기기(컴퓨터 및 휴대기기) 활용 수준

내용	빈도	비율
정보통신기기(컴퓨터 및 휴대기기)의 기능을 부분적으로 활용하여 정보를 검색할 수 있다.	778	21.0
정보통신기기(컴퓨터 및 휴대기기)의 기능을 상당부분 활용하여 정보를 검색할 수 있다.	998	26.9
정보통신기기(컴퓨터 및 휴대기기)의 대부분의 기능을 활용하여 다양한 정보를 검색할 수 있다.	1,406	37.9
정보통신기기(컴퓨터 및 휴대기기)의 대부분의 기능을 활용하여 새로운 정보를 만들 수 있다	528	14.2
합계	3,710	100.0

#### 4) 성별 평균 비교

앞서 분석된 정보통신활용 및 변화수용력을 바탕으로 남학생과 여학생 간의 차이가 있는지 검증한 결과는 다음과 같다. 먼저 정보통신활용능력 전체 평균값의 경우 남학생 평균 3.03(표준편차=.674), 여학생 평균 3.18(표준편차=.642)로 남학생에 비해 여학생의 정보통신활용능력이 높은 것으로 나타났으며 이러한 차이는  $t$ 값  $-6.912$ 로  $p < .001$ 의 수준에서 유의미한 것으로 분석되었다. 정보통신활용능력의 세부 문항별 비교를 보면, 컴퓨터 및 스마트 기기를 활용한 학습능력의 경우 남학생 3.19(표준편차=.761), 여학생 3.30(표준편차=.700)으로 여학생이 높았으며  $t$ 값은  $-4.711$ ( $p < .001$ )로 유의미하였다. 다음으로 다양한 프로그램을 통한 동영상 및 문서 등의 편집 능력을 보면 남학생 평균 2.93(표준편차=.880), 여학생 평균 3.06(표준편차=.837)로 역시 여학생의 수준이 높은 것으로 분석되었으며 이러한 차이는  $t$ 값  $-4.972$ ( $p < .001$ )로 유의미하였다. 마지막으로 스마트 기기 등을 활용한 정보공유 능력 역시 남학생 2.99(표준편차=.931), 여학생 3.18(.899)로 여학생이 더 높게 나타났으며  $t$ 값  $-6.363$ ( $p < .001$ )로 유의미한 차이를 보였다.

다음으로 학습환경 등의 변화에 대한 수용력 전반에 대한 평균은 남학생 2.80(표준편차=.557), 여학생 2.77(표준편차=.548)로 정보통신활용능력과 달리 남학생의 수준이 더 높은 것으로 나타났지만 통계적으로 유의미하지 않은 것으로 분석되었다. 마찬가지로 변화수용력의 세부 문항별 차이에서 다양한 학습자료의 변화를 적극적으로 받아들일 수 있는지에 대한 문항은 통계적으로 유의미한 차이가 발생하지 않았다. 하지만 새로 출시된 제품이나 서비스에 대한 적극적 태도에 있어서는 남학생 2.58(표준편

차=.757), 여학생 2.53(표준편차=.734)로 남학생의 수준이 소폭 높은 것으로 나타났으며 이러한 차이는 t값 2.324로  $p < .05$ 의 수준에서 유의미하였다.

전반적으로 특히 정보통신활용능력에서 남학생과 여학생 간의 수준차이가 나타났으며 여학생이 남학생에 비하여 높은 수준의 능력을 가지고 있는 것으로 분석되었으나 앞서 나타난 결과에서 보듯이 전반적인 청소년들의 정보통신활용능력은 새로운 비대면 사회에서의 달라진 학습과 활동 방법을 수용하기에 충분한 수준임을 알 수 있다.

〈표-9〉 2018 청소년 생애학습역량 - 성별에 따른 정보통신활용능력

문항	성별	N	평균 (표준편차)	t값
정보통신활용능력	남학생	1909	3.03(.674)	-6.912***
	여학생	1855	3.18(.642)	
나는 컴퓨터(스마트기기)나 인터넷 상의 다양한 학습자료(인터넷 강의, 유튜브, TED 동영상, 앱(APP), 웹문서 등)를 활용하여 학습할 수 있다.	남학생	1907	3.19(.761)	-4.711***
	여학생	1854	3.30(.700)	
나는 컴퓨터(스마트기기)를 활용하여 한글, 워드, 파워포인트, 엑셀, 포토샵, 그림판 등을 이용해 문서, 그림, 동영상 등을 작성하거나 편집할 수 있다.	남학생	1908	2.93(.880)	-4.972***
	여학생	1855	3.06(.837)	
나는 컴퓨터(스마트기기)를 활용하여 내가 가지고 있는 정보를 SNS(블로그, 페이스북, 트위터 등)를 통해 공유할 수 있다.	남학생	1907	2.99(.931)	-6.363***
	여학생	1855	3.18(.899)	
변화수용력	남학생	1909	2.80(.557)	1.438
	여학생	1856	2.77(.548)	
나는 학습할 때 내 주변에서 발생하는 변화(환경의 변화, 다양한 학습자료의 변화, 선생님의 변화 등)를 적극적으로 받아들인다.	남학생	1909	3.02(.651)	-.174
	여학생	1855	3.02(.652)	
새로 출시된 제품이나 서비스를 다른 사람들은 사용하지 않더라도, 나는 사용한다.	남학생	1906	2.58(.767)	2.324*
	여학생	1850	2.53(.734)	

이와 같은 특징을 고려해볼 때 청소년·청소년 참여 공간으로서 온라인 플랫폼으로 확장하는 과정에서 기술적인 측면에서 경험을 우려하기 보다는 다양하고 손쉽게 접근할 수 있는 참여 기회를 증가하기 위한 노력이 필요하다. 다음 장에서는 온라인(비대면) 환경에서 청소년·청소년을 중심으로 시행한 원탁 토론회 사례를 토대로 기존의 청소년의 참여권 보장을 위한 활동들이 어떻게 변화해오고 있는지 살펴보고자 한다.



#### IV. 온라인(비대면) 환경에서의 청소년 활동 프로그램 사례 분석

- ○○시 ○○구 청소년·청소년·주민 100인 온라인 원탁 토론회를 중심으로

##### 1. 지역사회 온라인(비대면) 청소년 활동

본 연구에서는 지역사회에서 기존에 오프라인으로 진행하던 아동·청소년 토론회를 온라인으로 진행한 사례를 살펴보고자 한다. 특히 COVID-19 상황에 따라 온라인 공간에서 100명의 참여자가 모여서 토론을 진행하는 방식을 선택하였다. 온라인 토론회는 아동친화도시 조성에 관한 조례 제4조(청소년친화도시 조성의 원칙)에 따라서 유니세프 청소년친화도시 상위단계 인증을 위한 10가지 구성요소 가운데 필수 이행 사항인 ‘정기적인 청소년권리 현황조사(일반현황조사, 청소년 친화도 조사, 시민의견 수렴)’와 ‘청소년친화도시 조성전략 수립’을 위하여 지역사회 청소년, 청소년, 주민이 함께 참여할 수 있는 원탁토론회를 구성하였다. 한편, COVID-19의 예방을 위하여 비대면 온라인 토론회를 추진함으로써 기존보다 많은 참여자를 중심으로 진행하였다.

참여 대상은 ○○구에 거주하거나 재학 중인 아동·청소년·주민을 중심으로 100명을 모집하였으며, 지역 청소년·청소년참여기구 활동자와 그 외 온라인 접수를 통해서 토론회 참여자를 공개적으로 모집하였다.

〈표-10〉 ○○구 아동·청소년·주민 100인 온라인 원탁 토론회 참여자

대 상		총인원
청소년·청소년	초등학생(4~6학년)	24명
	중학생	24명
	고등학생(학교밖청소년 포함)	24명
성인	학부모·주민	10명
	교사·청소년시설 종사자	9명
	청소년관련 전문가	9명
		72명
		28명

토론회 주제는 ‘너랑 나랑 우리가 함께 만드는 청소년친화도시, ○○!’으로 선정하고 토론의제로는 유니세프에서 제시한 청소년친화도시 가운데 청소년친화도 6개 영역(놀이와 여가, 참여와 시민의식, 안전과 보호, 보건과 사회서비스, 교육환경, 주거환경)을 선정하였다. 운영은 화상회의를 진행할 수 있도록 온라인 플랫폼을 통해서 실시간으로 온라인 의견 집계를 시행하는 방식으로 토론회를 운영하였다. 토론은 8~10명이

한 개의 조로 구성되어 총 12개의 조로 운영되었다.

각 조별로는 퍼실리테이터가 배치되어서 조별 토론 시 발생할 수 있는 기술적 문제점에 대해서도 대응할 수 있는 조치를 취하였다. 토론회에는 구청장과 아동·청소년과장, 청소년정책팀장이 참석하여 청소년친화도시 조성에 대한 추진경과보고와 더불어 ○○구의 현재와 미래를 진단, 예측한 다음, 청소년친화도 6개 영역으로 구분하여 정책 제안을 하고 제안의견에 대한 공감 투표를 시행하였다. 더불어 전략사업에 대한 우선순위를 선정하는 등의 방식을 토대로 이후 아동·청소년 참여예산제 까지 확장할 수 있는 활동을 진행하였다.

○○구 원탁토론회는 매년 ○○구청 잔디밭에서 아동·청소년 참여기구가 주도적으로 기획, 운영을 하면서 지역사회 축제의 일환으로 진행해 왔었다. 올해는 COVID-19 상황 변화에 대처하여 토론회 방식으로 온라인 비대면 형태로 전환한 지역사회 첫번째 사례이다.

해당 토론회 참여자들이 청소년 참여와 온라인 활동에 대한 키워드를 선택한 결과를 살펴보면 주로 온라인, 비대면, COVID-19 등이 같이 현 상황을 표현하는 개념어가 많이 등장하였고 이를 토대로 청소년 대상 시민교육, 온라인 참여 방안을 확대하는 차원에서의 논의가 다수 진행되었다. 또한 선거권연령이 18세로 하향된 것과 더불어 청소년의 참여권이 확장된 것에 따라 온라인 플랫폼을 활용한 참여가 활성화 될 필요가 있다는 의견도 제시되었다.

〈표-11〉 의제 영역별 토론 내용

영역	토론 내용
놀이와 여가	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 놀권리와 쉼권리를 찾기 위한 노력</li> <li>• 키워드: 놀시간 확보, 청소년·청소년·장애인 놀이시설과 공간 마련, 문화예술 프로그램 마련, 지역불균형 해소, COVID-19 대응책 등</li> </ul>
참여와 시민의식	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 행정참여와 시민의식 발휘를 위한 노력</li> <li>• 키워드: 시민권 교육, 교육정책 발언권 확대, 차별금지방안, 수업 선택권 확대, Youth 토론 공론장, COVID-19 대응책</li> </ul>
안전과 보호	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 가정·학교·사회에서 안전한 생활환경 조성</li> <li>• 키워드: 길거리 안전, 재난과 범죄안전, 공간시설 안전, 신고체계 구축, 폭력과 학대 예방, 유해환경 개선, COVID-19 대응책</li> </ul>
보건과 사회서비스	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 신체·심리적으로 건강한 성장 분위기 조성</li> <li>• 키워드: 교육 공간과 시설 개선, 차별없는 동등한 교육기회 제공 방안, 사교육 개선 방안, 학교 밖 Youth 교육, 다양한 교육 프로그램, COVID-19 대응책</li> </ul>

영역	토론 내용
교육환경	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 가정·학교·사회에서 존중받는 분위기 조성</li> <li>• 키워드: 교육공간과 시설개선, 차별없는 동등한 교육기회 제공 방안, 사교육 개선방안, 학교 밖 Youth 교육, 다양한 교육 프로그램과 확대, COVID-19 대응책 등</li> </ul>
주거환경	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 가정에서 차별과 폭력이 없는 환경 조성</li> <li>• 키워드: 소통과 대화, 사생활보호 방안, 여가생활 확보, 배려와 존중, 가정폭력 예방, 부모교육, 맞벌이대책, COVID-19 대응책</li> </ul>

출처: ○○구청(2020). 청소년·청소년·구민 100인 온라인 원탁토론회 개최계획 내부자료.



[그림1] 원탁토론회 주요 키워드(1) - 교육 [그림2] 원탁토론회 주요 키워드(2) - 청소년 참여

## 2. 청소년 온라인 청소년 활동 운영의 단계별 특성 및 개선 방안

### 1) 준비단계

매년 오프라인 활동으로 진행하던 아동·청소년 원탁토론회를 온라인 형태로 변환하는 과정에서 학교 운영도 많은 영향을 가져오게 되었다. 특히 청소년 활동 가운데 참여 영역의 경우, 당사자 간의 만남을 토대로 한 소통이 중요하기 때문에 온라인 공간으로 전환되었을 때도 소통 방식이나 효과가 긍정적으로 드러날 수 있도록 하는 것이 매우 중요한 요인이었다.

기획자 A: 기존 오프라인 방식에서 온라인 콘텐츠로 운영되는 활동에 있어 아동·청소년이 능동적으로 활용할 수 있도록 학교에서 많이 활용하는 ZOOM을 사용하여

실시간 온라인 토론을하기로 결정하였다. 또한 초등학생의 경우, 도구 사용에 있어 어려움을 겪을 수 있어 원활한 진행을 위해서 퍼실리테이터를 교육하여 조별로 지원 활동을 할 수 있도록 추가적인 방안을 마련하였다.

운영자 A: 지역사회 참여기구 청소년들이 가급적 많이 참여할 수 있는 방안을 찾기 위한 과정에서 온라인 참여는 피할 수 없는 사안이었다. 또한 온라인일지라도 가급적 지역사회 많은 청소년들이 참여할 수 있도록 학사일정 등을 꼼꼼하게 고려하였다.

또한 오프라인 활동을 온라인으로 전환하는 과정에서 우선적으로 고려한 사항에 대한 질문에 대해서 참여 대상 선정과정과 예산 측면에 대해서 언급하였다. 온라인 기반 활동에서 참여대상의 경우, 오프라인보다 많은 숫자의 청소년이 참여할 수 있는 환경이다. 해당 청소년 활동에 대한 흥미와 관심, 이해도를 높이는 것이 필요하였기 때문에 기존의 참여기구 위원들을 토대로 친구, 지인 등에게 홍보함으로써 지역사회 주민들로 하여금 적극적인 참여를 이끌어가는 것이 중요한 사안 가운데 하나였다.

한편, 예산 활용 차원에서도 온라인 형태의 활동의 경우, 오프라인 활동에 비해 예산 절감이 이루어질 것이라는 예상과 다르게 온라인 활동 초기 설정 과정에서 외부 민간 업체의 지원을 받아야 하는 상황 상 예산측면에서 상당수의 비용이 들어갔음을 알 수 있었다.

운영자 A: 참여대상자 선정이 매우 중요하였다. 1차적으로는 지역관내 거주 또는 재학중인 아동·청소년·구민이어야 한다는 조건과 2차적으로는 100인이라는 인원이 정해져 있었기 때문에 두가지 조건을 모두 충족시키기가 어려웠다. 또한 오프라인의 경우, 활동 당일 추가적으로 참여하는 아동·청소년, 주민을 기대해 볼 수 있으나, 온라인의 경우 사전에 신청을 받고 온라인 플랫폼 접속 주소를 공유하고, 토론 주제를 공유하는 등 당일에 즉흥적으로 진행할 수 없는 사안이 많아 어려움이 있기도 하였다.

한편, 준비단계에서 청소년 주도의 활동으로서 기획되고 운영되었는가에 대해서는 오프라인 때보다 기획 준비를 하는 과정에서 청소년의 비중이 상대적으로 낮게 나타났음을 알 수 있었다. 이는 COVID-19 상황으로 급작스럽게 운영 방식을 전환하는 과정에서 청소년들이 장기적으로 기획단계 부터 참여하는 것에 한계가 발생하였다. 그러나 올해 경험을 통해 내년 활동에 있어서는 청소년이 주체가 되어 주도적인 기획, 운영을 시행할 수 있을 것이라는 긍정적인 견해를 제시하였다.

운영자 A: 준비단계에서 청소년과 지도자의 참여 비율이 3:7정도라 생각한다. 올해 갑작스러운 상황으로 인하여 온라인 원탁토론회에 대한 선례가 없으므로 기획과정은 자치구(강동구)에서 전적으로 진행하였다고 생각한다. 그러나 어려움이 있었음에도 불구하고 이전부터 진행해오던 '강동구 아동실태조사 및 아동영향평가 연구보고서'를 위하여 청소년들의 사전인터뷰 및 설문 등 사전자료를 준비함에 있어서 청소년들의 참여 또한 상당수 보였다고 생각한다.

이와 관련하여 앞서 2018 청소년생애학습역량-학습적응성 및 변화수용력에서도 보았듯이 청소년은 변화되는 환경에 따른 학습적응성 및 변화수용력이 상당히 높게 나타난 것을 상기해 볼 수 있다. 청소년 참여공간이 온라인 플랫폼으로의 전환 된 점이 기존 방식과 가장 큰 차이라는 것에 우려를 많이 하였지만 실제 운영된 활동을 통해 볼 때 청소년들의 참여는 기존 오프라인 방식 때와 큰 차이를 보이지 않았음을 알 수 있었다.

다만 온라인 플랫폼 전환이 일어난 초기 상황에서 의사결정을 내리는 주체로서 청소년들이 결정할 수 있는 부분이 한계가 있었기에 준비단계에서 상대적으로 청소년들의 주도적인 참여가 어려웠다는 평가를 내릴 수 있다. 그러나 이는 향후 온라인과 오프라인 활동이 정착되고 안정화되면서 자연스럽게 증가 될 부분으로 해석해 볼 수 있다.

## 2) 운영단계

운영은 온라인 토론을 전문으로 하는 민간 외부 업체와 계약을 하고 기본 플랫폼은 Zoom을 활용하여 화상회의를 진행하는 방식으로 진행하였다. 이 때 참여하는 아동·청소년·지역주민은 구 홈페이지 등에서 모집공고를 하고 신청을 받는 방식과 동시에 아동·청소년참여기구 및 관련 기관 및 시설에서 추천을 받아 모집하는 방식을 병행하였다. 온라인으로 진행되는 토론회 인 점을 고려하여 시공간적으로 제약이 없이 토론 참여가 가능하기 때문에 기존보다 공개모집을 했을 때 참여하는 아동·청소년 숫자보다 더 증가하는 경향을 보였다.

그러나 아동·청소년의 경우, 온라인 토론 방식이 익숙하지 않고 집중할 수 있는 시간이 짧아 오프라인 활동과 비교했을 때 장시간 토론회를 진행하는 것에 한계가 발생하기도 하였다. 인터뷰 결과, 기획-준비단계부터 주도적으로 참여한 청소년의 경우 온라인 플랫폼 환경에서도 집중하면서 참여하는 경향을 보였으나, 처음 토론회에 참여하는 아동·청소년의 경우 오프라인에서 활동할 때보다 집중하는 것에 있어 한계가

나타나는 단점이 있었다. 이를 개선하기 위해서는 온라인과 오프라인 활동을 결합하여 준비단계에서 보다 많은 청소년들이 참여할 수 있는 기회를 제공하고 온라인 토론 기법 차원에서도 아동·청소년의 흥미를 이끌어 낼 수 있는 방안을 마련하는 것이 요구된다.

기획자 A: 운영과정에서 시공간 차원의 제약이 없어서 다수의 아동·청소년, 주민이 자유롭게 신청하고 참여하는 과정에서 오프라인과 비교하였을 때 부담이 다소 낮게 체감된 듯 하다. 그러나 온라인 플랫폼에서의 토론이 익숙하지 않은 참여자를 대상으로 진행을 하다보니 집중력을 유지하고 소통 규칙 등을 이해하고 숙지하는 것에 상대적으로 어려움이 있었다.

운영자 A: 온라인으로만 운영했을 경우, 공간적 제약이 없어서 좋으나 집중도가 낮은 청소년들은 영상통화에 장시간 집중하기는 다소 어려워하였다. 오프라인으로 운영했을 경우, 현장에서 진행하기 때문에 온라인보다는 장시간 집중도가 높으나, 공간적 제약이 있었다.

그러나 준비단계에서부터 의제 발굴 및 선정 등을 통해 적극적으로 토론회 준비에 참여한 청소년들의 경우, 온라인에서의 활동 집중도가 높게 나타났으나 처음 참여한 아동·청소년의 경우 장시간 동안 같은 화면을 바라보고 집중하는 것 자체가 매우 힘들었을 것이라 생각한다.

그럼에도 불구하고 기획자와 운영자 모두 온라인 플랫폼을 활용한 청소년 활동에서의 장점에 있어서 참여도가 증가했다는 응답을 보였다. 시공간 제약이 없어서 양적 차원에서도 더 많은 아동·청소년이 접속하여 토론회에 참여할 수 있는 기회가 많았다. 뿐만 아니라 실제 오프라인 행사 때 발언하는 것보다 온라인 공간에서 자신의 입장과 의견을 제시하는 것에 있어 아동·청소년들이 상대적으로 편안하게 발언할 수 있었다는 장점을 제시하였다. 그러나 장시간 의사소통이 진행되는 과정에서 참여자 간의 사전 만남이 없어 라포가 형성되지 못해서 온라인상에서 깊은 논의가 진행되는 것에 있어 한계가 있었다는 의견도 있었다.

기획자 A: 공간적 제약 없이 토론에 참여 가능하며, 본인의 의견을 오프라인으로 진행할 때 보다 자유롭게 편안하게 제시할 수 있는 강점이 있다고 본다. 또한 체험이 아닌 토론회라는 참여활동임에도 온라인 환경에 더욱 익숙해져 있는 청소년들은 오프라인보다 온라인에서 본인의 의견을 적극적으로 편안하게 제시하는 모습이 나타났다. 시·공간 제한을 벗어나 토론 참여자가 어느 곳에서든 실시간으로 토론에 참여할

수 있으며, 녹화된 토론 동영상의 다시보기를 통해 토론 능력을 신장 시킬 수 있는 교육도구로 활용될 수 있다고 생각한다.

운영자 A: 오프라인으로 진행 시 집에서 준비하는 시간, 해당 장소로 이동하는 시간 등 단순히 참여시간 뿐만 아니라 부수적인 시간들까지 고려하였다면, 온라인으로 진행 시 참여자들 입장에서는 장소에 대한 제약이 없기 때문에 개별스케줄 조정이 다소 쉬웠다는 반응이 많았다. 대체적으로 학원 등 개별스케줄이 많은 청소년의 경우에는 온라인 형식을 선호하는 것으로 보였다. 그러나 전반적으로 참여 청소년들이 라포형성이 되지 않은 상태에서 온라인상으로 발언을 하기 어려워하는 경우가 많았다고 생각된다. 따라서 청소년들이 보다 편안한 분위기에서 발언유도를 하기 위해서는 오프라인 형식이 더 효과적이라고 본다.

### 3) 결과단계

전체적으로 결과 차원에서 실제 진행된 회의 내용이나 토론 이슈를 살펴보면 오프라인 토론회와 비교했을 때 질적으로 큰 차이가 발생하지 않는 것을 알 수 있었다. 특히 기술적인 오류가 발생하였을 때 대처할 수 있도록 사전 안내와 퍼실리테이터가 참여함으로써 초등학교생들도 큰 문제없이 자신의 의견을 제시할 수 있었다. 지역사회에서 청소년과 청소년, 주민이 물리적으로 같은 시간에 한 자리에 모이기란 쉽지 않은 일이다. 따라서 온라인 플랫폼을 활용한 원탁토론회는 이와 같은 물리적 한계를 극복해준다. 오프라인에서 시행할 때보다 더 많은 청소년·청소년이 참여할 수 있었고, 기존의 참여기구 위원이 아니더라도 온라인으로 접수를 통해서 손쉽게 토론회에 참여할 수 있는 기회를 얻을 수 있었다.

기획자 A: 기존 오프라인에 익숙해 있던 청소년 및 주민이 온라인을 통한 참여활동을 긍정적으로 생각할 수 있는 계기가 되었다고 본다. 또한 만족도 조사결과, 오프라인과 마찬가지로 온라인에서도 의견제시와 투표 및 발표가 모두 구현되어 새로운 재미와 경험을 했다는 의견이 제일 많이 나타났다. 오프라인보다 더욱 편안하게 나의 생각을 구두로 말할 수 있었다는 의견도 상당히 많았다. 더불어 코로나19 상황에서 아동청소년에게 참여활동의 기회를 제공할 수 있어 매우 긍정적으로 평가해볼 수 있다.

운영자 A: 이번 토론회를 통해서 코로나19 상황에서 온라인으로 참여할 수 있다는 것에 긍정적이었으며, 특히 참여기구 청소년들은 자신들의 의견이 구정에 반영될 것이라는 자체에 만족한다는 반응을 보였다. 또한 이번 토론회에 참여청소년들의 참여

활동에 대한 관심이 높아진 것을 알 수 있었다. 실제로 학교교사의 추천을 통하여 온라인 원탁토론회에 참여했던 청소년이 이 계기를 통하여 참여활동에 관심을 가지고 제5대 강동구 청소년의회 선거에 출마하여 당선되는 사례도 있었다.

오프라인에서 대면했을 때는 청소년·청소년과 성인이 한 공간에서 토론을 할 때 성인 중심으로 진행이 되거나 각 그룹별로 의견을 교환하기 어려운 한계가 있었으나 온라인 환경에서는 연령, 성별 등에 구애를 받지 않고 한 사람의 구민으로서, 시민으로서 동등한 지위와 역할을 가지고 발언할 수 있었다는 점에서 의의를 발견할 수 있었다.

운영자 A: 온라인으로 100인과 토론진행이 가능하다는 것을 확인했기 때문에 추후 보완하여 타 참여 프로그램도 기획하여 진행가능 할 것으로 전망된다. 오프라인으로 진행했을 시에는 100인이 한 자리에서 서로 이름과 얼굴을 알 수 없는데, 온라인에서는 이름과 얼굴을 서로 모두 볼 수 있다는 장점이 있다는 것을 알게 되었다. 또한 온라인에서는 한 명이 발언권을 얻으면 99인이 해당화면을 보고 있게 되어 중요내용에 대한 전달력은 확실히 높다고 생각된다.

이는 사회적 공론 형성과정의 시작점으로 볼 수 있을 것이다. 최근 주민 자치의 중요성을 강조하면서 동네 민주주의라는 개념을 자주 사용하는데 이와 같은 주민자치 패러다임을 이끌어 내기 위해서는 이와 같은 혁신적인 플랫폼의 변화나 실험이 요구된다(이태동 외, 2018). 따라서 강동구에서 시행한 비대면 온라인 원탁토론회의 경우 지역사회 단위로 청소년·청소년 참여 공간으로서의 의의도 있지만 지방자치, 주민자치 더 나아가서는 민주주의 활성화를 위한 시도로서 긍정적인 사례로 평가해 볼 수 있다.

물론 긍정적인 측면만 존재하지 않는다. 온라인 형태의 청소년 활동 결과, 준비, 기획 단계에서 초기에 온라인 플랫폼 활용이나 온라인 공간에서의 의사소통 등을 포함한 토의·토론 방식 등에 대한 사전 이해 및 준비가 상당히 필요하다는 의견을 제시하였다. 이는 앞서 제시하였듯이 청소년의 경우, 이미 정보통신활용능력이 상당한 수준에 있고 환경 적응력 또한 높은 상태이기 때문에 초기 단계에서 청소년들이 흥미롭게 접근할 수 있도록 안내해주는 역할이 필요하다고 본다. 이는 이번 사례에서도 제시하였듯이 퍼실리테이터(조력자) 등을 통해서 기술적인 적응과 의사소통 진행 등에 대한 안내 역할을 충분히 제공해준다면 청소년들은 온라인 환경에서의 활동에 있어 주도적이고 적극적으로 참여할 수 있을 것이라 본다.



기획자 A: 실제 다른 지역에서 온라인 토론회 진행에 대한 문의가 많았다. 이번에 처음 온라인 형태로 청소년 활동을 진행해보았지만 결과적으로 퍼실리테이터의 역할이 매우 중요하고, 토론회 개최 전 줌(ZOOM)을 통한 참여가 원활할 수 있도록 온라인 사전모임을 통하여 회원가입 및 참여방법 안내가 필요하다고 본다. 사전에 준비가 철저하게 진행되어 주제 및 토론의제 자료를 사전에 배포·공유하여 다양한 의견이 도출될 수 있도록 하는 것이 중요하다.

운영자 A: 온라인 형태로 청소년 활동을 운영할 때 유의해야 할 점으로는 지도자가 영상통화 프로그램(ZOOM)에 대해 충분하게 이해를 가지고 있어야 하며, 청소년들과 사전접속을 함께 해보는 것을 권장한다. 또한 온라인으로 진행하게 되는 경우 현장과 달리 청소년들의 집중도가 떨어질 수 있으므로, 주제 및 내용에 대해 반드시 사전에 공지해주어 충분한 자료조사와 생각정리를 미리 해올 수 있도록 지도해야 할 필요가 있다. 장비 및 송출에 대한 이해가 필요하며, 어떠한 순서에서 어떠한 화면(진행자 원샷, 분할화면 등)을 메인으로 비출 것인가에 대한 전체적인 그림을 그려보고 진행하는 것이 필요하다.

앞으로 온라인 플랫폼의 활용 비중이 상당히 높아질 것이란 예측을 토대로 오프라인과 온라인을 결합한 형태의 청소년 활동에 대해 충분한 준비가 필요하다. 오프라인 중심 활동은 기존에 많이 진행하였지만 온라인 활동의 경우, 최근에 시행하는 경우가 많아 각별히 더 많은 준비가 요구된다. 또한 장기적인 차원에서 참여하는 청소년과 이를 조력하는 청소년지도자, 청소년 전문가들이 함께 성장시켜야 할 역량 또한 추후 충분한 논의를 통해서 제시되어야 할 부분이라 본다.

## V. 나가며 : 능동적 시민으로서 청소년이 활동할 수 있는 지속가능한 생태계 마련을 위한 공동의 노력

최근 COVID-19가 초래한 비대면 온라인 참여 공간의 확장은 청소년활동 영역에서 새로운 패러다임 전환을 가져온 변곡점이 되었다. 기존의 4차 산업혁명이라는 주제 하에 시도되었던 생소한 형태의 온라인 활동이 이제는 일상으로 자리 잡게 된 것이다. 이러한 변화 속에서 청소년·청소년을 둘러싼 환경 생태계 변화에 적응하기 위해서는 청소년 친화적인 D.N.A(Digital, Network, A.I.)를 고려한 공간 환경에 대한 논의가 활발하게 진행 중에 있다.

이와 같은 변화 속에서 디지털 빅데이터, 네트워크, 인공지능(AI) 등의 첨단 기술을

활용한 도구적 기술 발달에 대한 관심과 더불어 온라인 환경에서의 참여, 책임, 협력, 소통 등에 기반 한 디지털시민성 함양의 중요성을 인식하는 것도 동시에 요구된다. 다행히도 청소년·청소년은 온라인 환경에서의 도구 활용 측면에서는 빠른 적응력을 보이고 있다. 다만 이 부분에 있어서 사회적으로 안전망을 마련하기 위해서는 우리사회 모든 청소년이 시민으로서 차별 없이 평등하게 참여하기 위한 디지털 인프라 구축을 위한 정책 지원 또한 지속적으로 고민해 볼 부분이다.

다음으로는 디지털 시민성 함양을 위한 측면도 기술 발달 측면과 더불어 중요하게 고려되어야 할 것이다. 디지털 시민성을 함양하기 위해서는 적극적이고 능동적인 참여를 이끌어내기 위해서는 시민으로서의 지식과 관심, 참여 경험의 축적이 요구된다. 시민 지식 측면에 있어서는 우리나라 청소년·청소년들은 시민 지식은 상당히 높은 수준에 위치하고 있다. 그러나 관심과 참여 경험 측면에 있어서는 한계가 드러났다. 이는 기존 오프라인 현장 중심의 참여에서도 유사하게 발생한 문제점 가운데 하나였다.

물론 국내 학교에서 온라인 개학을 시행했을 때 초기 접속장애, 학습관리 시스템 운영, 출석 인정 기준의 설정, 학습콘텐츠 부족 문제와 더불어 학생 및 교사의 디지털 리터러시 역량 차이에 따른 원격수업의 질 차이, 학생 간 학력격차 심화에 대한 우려 등 해결해야 할 문제가 상당수 존재한다(한국교육개발원, 2020;2). 이는 교육영역만의 문제가 아니라 청소년 활동영역에서도 유사하게 발생하는 문제 중 하나일 것이다. 따라서 청소년정책에 있어서 온라인 활동 및 온·오프라인 블렌디드 활동에 있어서도 운영 방식 차원에서 학교교육 운영상황을 참고하여 청소년 활동영역에서의 원격 활동(안)을 구성할 필요가 있다.

기존 오프라인 중심으로 운영된 청소년의 활동의 경우, 청소년이 활동 프로그램을 알고 참여할 수 있는 기회가 부족하였다. 따라서 정보나 기회를 접한 소수의 청소년을 중심으로 제도적 차원에서 활동과 참여가 수행되는 경우가 많았다. 따라서 다수 일반 청소년의 경우는 사회적으로 제공되는 다양한 형태의 활동·참여 경험을 축적하기 어려움이 있었다.

하지만 최근 일련의 급격한 사회 변화가 초래한 비대면 온라인 참여 방식의 전환은 이와 같은 한계를 극복할 수 있는 기회를 마련해 주고 있다. 따라서 이와 같이 전환의 시대를 살아가고 있는 우리는 온라인 환경에서의 청소년활동을 논의하기 위해서는 도구 활용 차원에서의 접근에서 그쳐서만은 안 된다. 다수 청소년들이 일상에서 온·오프라인 환경에 맞춰 쉽게 참여할 수 있는 청소년 활동으로 진화해 가기 위한 방안 마련이 필요하다.

## 참고문헌

- 강동구청(2020). 청소년·청소년·구민 100인 온라인 원탁토론회 내부자료.
- 교육부(2020). 교육과정 운영예시 자료집(성취기준 재구조화, 블렌디드 러닝)
- 김아미, 이지영, 주주자, 이윤주, 양소은(2019). 디지털 시민성 개념 및 교육 방안 연구. 경기도교육연구원.
- 이윤주(2017). “지역사회 청소년 정치참여를 통한 지속가능한 시민역량 활성화 방안-금천구 청소년의회 사례를 중심으로-”, 『정치·정보연구』, 제20권 3호, pp.149-178.
- 이윤주, 정상우(2018). “청소년 정치참여의 소통 플랫폼으로서 청소년의회 고찰: 청소년의회 조례 분석과 평가를 중심으로”, 『교육문화연구』, 제24권 4호, pp.539-566.
- 이태동 외(2020). 4차 산업혁명 시대 주민자치 유형과 활성화 방안 연구, 글로벌정치연구, 13권, 1호, pp.119-145.
- 장근영 외(2018). 청소년 역량지수 측정 및 국제비교 연구V : IEA ICCS 2016 - ICCS 결과보고서, 한국청소년정책연구원.
- \_\_\_\_\_ (2018). 청소년 역량지수 측정 및 국제비교 연구V : IEA ICCS 2016 - ICCS 기초통계보고서, 한국청소년정책연구원.
- 하상응, 길정아(2020). “유권자의 정치관심은 언제나 바람직한가? : 정부신뢰의 이념 편향을 중심으로”, 한국정치학회보, 제54권 2호, pp.31-57.
- 한국청소년정책연구원(2019). 유엔청소년권리협약이행분석연구, 청소년권리협약 제5·6차 심의자료 및 권고사항.
- 한국교육학술정보원, 국회의원 박경미의원실(2018). Edunext10. 지금 왜 디지털 시민성인가? 발표집(2018.4.18.)
- National Commission on Resources for Youth(1982). EU Report.
- W.Shively(2020), Power & Choice : An Introduction to Political Science.
- 교육부(2020. 3. 27.). ‘체계적인 원격수업을 위한 운영 기준안 마련’ 보도자료.  
<https://www.moe.go.kr/boardCnts/view.do?boardID=294&boardSeq=80131&lev=0&searchType=null&statusYN=W&page=32&s=moe&m=020402&optType=N>에서 2020. 10. 19. 인출
- 교육부(2020. 3. 31.). ‘처음으로 초중고특 신학기 온라인 개학 실시(코로나19).’ 보도자료.  
<https://www.moe.go.kr/boardCnts/view.do?boardID=294&boardSeq=80160&lev=0&searchType=null&statusYN=W&page=31&s=moe&m=020402&optType=N>

- ype=N에서 2020. 10. 19. 인출  
교육부(2020. 4. 7.). '원격수업 출결.평가.기록 가이드라인 안내.' 보도자료.  
<https://www.moe.go.kr/boardCnts/view.do?boardID=294&boardSeq=80225&lev=0&searchType=null&statusYN=W&page=31&s=moe&m=020402&opT>  
ype=N에서 2020. 10. 19. 인출  
교육부(2020. 4. 21.). '코로나19 대응을 위한 한국의 원격수업 사례, 해외 공유 전파' 보도자료.  
<https://www.moe.go.kr/boardCnts/view.do?boardID=294&boardSeq=80400&lev=0&searchType=null&statusYN=W&page=30&s=moe&m=020402&opT>  
ype=N에서 2020. 10. 19. 인출  
교육부(2020. 5. 4.). '유·초·중·고·특수학교 등교수업 방안 발표' 보도자료.  
<https://www.moe.go.kr/boardCnts/view.do?boardID=294&boardSeq=80510&lev=0&searchType=null&statusYN=W&page=29&s=moe&m=020402&opT>  
ype=N에서 2020. 10. 19. 인출  
교육부(2020. 5. 11.). '이태원 관련 감염확산에 따른 등교수업 일정 조정' 보도자료.  
<https://www.moe.go.kr/boardCnts/view.do?boardID=294&boardSeq=80575&lev=0&searchType=null&statusYN=W&page=29&s=moe&m=020402&opT>  
ype=N에서 2020. 10. 28. 인출  
교육부(2020. 6. 1.). '등교수업 관련 현황 자료' 보도자료.  
<https://www.moe.go.kr/boardCnts/view.do?boardID=294&boardSeq=80798&lev=0&searchType=null&statusYN=W&page=26&s=moe&m=020402&opT>  
ype=N에서 2020. 10. 19. 인출  
교육부(2020. 8. 6.). '2020학년도 2학기 학사운영 세부 지원방안 발표.' 보도자료.  
<https://www.moe.go.kr/boardCnts/view.do?boardID=294&boardSeq=81479&lev=0&searchType=null&statusYN=W&page=13&s=moe&m=020402&opT>  
ype=N에서 2020. 10. 19. 인출  
서울경제(2020. 4. 17.) 정세균 "K-방역, 선진국도 주목... 전세계 공유 추진하라"  
<https://www.sedaily.com/NewsView/1Z1IDIE85Y> 에서 2020. 10. 28. 인출  
SBS뉴스(2020. 5. 8.). '우려가 현실로' 황금연휴 집단감염... 코로나19 방역 위기 오나  
[https://news.sbs.co.kr/news/endPage.do?news\\_id=N1005779841&plink=ORI&cooper=NAVER](https://news.sbs.co.kr/news/endPage.do?news_id=N1005779841&plink=ORI&cooper=NAVER)에서 2020. 10. 28. 인출

## Abstract

# Re-leap of Youth Activities at Untact Period Caused by COVID-19: Focusing on online and offline youth participation to rear them as active citizens

Yoon Joo Lee\* · Hong Il Choi\* · Joo Young Byun\* · Kim, Jooyoung\*  
Dain Kim\* · Jung Yoon Hong\* · Lee Mi Young\*

Ordinary things that have been taken for granted are not anymore in 2020. Youth activity is one of them. The youth activity program, which had been conducted in various forms in the field, temporarily stopped as the institution was closed. However, local governments, schools, youth institutions and facilities, civic groups, and youth participation organizations attempted to expand offline-centered activities into online spaces. As such, it is now necessary to approach the current situation not a paused time, but as an opportunity to expand the youth activity space through online and offline,

This study examined aspects of domestic and foreign policy related to untact education and activities for adolescents by period of COVID-19 outbreak. In order to examine the current status of Korean adolescents in adapting to the online environment, adolescent information and communication application abilities were analyzed, focusing on the 2018 Youth Competency Index. In addition, through the case of a youth-centered untact online roundtable discussion recently conducted mainly in the local community, a plan for the development of youth participation activities was sought by combining online and offline.

Based on this process, an opportunity of activity will be attempted

---

\* National Youth Policy Institute

aiming at rearing general majority of adolescents rather than a specific minority as active citizens in a friendly participating space through expansion to an online platform while overcoming the current difficulties in which offline-centered activities and participation are limited.

**Keywords** : COVID-19, Non-Contact, Youth Participation, Youth Active, Citizenship

투고일 : 2020. 12. 10. 심사일 : 2020. 12. 26. 게재확정일 : 2020. 12. 28.