

Youth Leaders' Experience on Online Program Development for Youth in the COVID-19 Situation

Kim, Hyung Rae¹⁾ · Kim, Kyung Yee²⁾

¹⁾PhD student, The Catholic University of Korea

²⁾Assistant Professor, Education, The Catholic University of Korea

Background: It is necessary to study the experience of developing online programs for youth leaders based on academic theories in the long-term and continuous non-face-to-face situation of COVID-19.

Purpose: Based on the 12 factors of Caffarella interaction theory in program planning, considerations, difficulties, overcoming methods, and support contents of online programs of youth leaders were investigated.

Methodology: In June 2021, data were collected through semi-structured questionnaires targeting 10 youth leaders of various youth institutions, and supplemented through phone calls. Analysis was performed in the order of description, classification, and interpretation.

Findings: Based on the 12 factors of Caffarella's interactive theory on program development, 21 key factors were derived. Youth leaders consider the burden, confusion, fear, and difficulties of youth to be inconvenient to resolve isolation. The participatory, interactive, and experiential online program was developed with existing budgets, equipment and facilities without additional support. In an online class context, it was difficult to identify the needs of youth and to promote and evaluate the program. For the online class, it is required budget, new manuals and training for equipment. The demand for youth who want to participate in the non-face-to-face program and the preferred times change. The youth leaders answered that they did not respond to the teaching plan and the learning transfer plan or did not consider it due to lack of time.

Conclusions: More research and support are needed on the practical development and management of programs to solve the difficulties and needs of leaders in the field. In particular, additional research is needed on the causes and solutions of young leaders' lesson plans and pre-learning plans.

Keywords: Caffarella interactive model of program planning, Youth/Adolescent, Online/Virtual program, Program development, Youth leaders' experience, COVID-19

Corresponding Author: Kim, Kyung Yee

Assistant Professor, The Catholic University of Korea

ORCID: <http://orcid.org/0000-0001-8963-0014>

Email: clara90@catholic.ac.kr

Received: November 17, 2021 Revised: December 28, 2021 Accepted: December 28, 2021 Publication: December 31, 2021

Covid 19 상황에서 청소년 대상 비대면 프로그램개발에 대한 청소년지도자의 경험 탐색 - Caffarella 프로그램개발 상호작용이론을 기반으로 -

김형래¹⁾ · 김경이²⁾

¹⁾가톨릭대학교, 대학원 교육학과 박사과정

²⁾가톨릭대학교, 대학원 교육학과 조교수

배경: 코로나 19로 인한 비대면의 장기화, 지속 상황에서 청소년지도자의 비대면 청소년프로그램 개발 경험을 이룬 모형을 기반으로 탐색하는 연구 필요

목적: Caffarella의 프로그램개발 상호작용이론 12요소를 기반으로 청소년지도자들이 비대면 청소년프로그램에서 고려사항, 어려움, 극복방법, 지원사항을 탐구

방법: 다양한 청소년기관의 청소년지도자 10명을 대상으로 2021년 6월, 반 구조화된 질문을 사용하여 자료를 수집하고, 유선 통화 등으로 보완. 자료 분석은 기술하기, 분류하기, 해석하기의 단계로 진행.

결과: 분석 결과 Caffarella의 프로그램개발 상호작용이론 12요소를 기반으로 21개 핵심요소를 도출함. 청소년 지도자들은 고립, 불편의 상황인 청소년들의 어려움 해소를 위해 부담, 혼란, 두려움을 느낌. 추가적 지원 없이 기존의 예산, 장비, 시설을 활용하여 참여, 소통, 체험형 비대면 프로그램을 개발함. 비대면 상황으로 인하여 청소년들의 욕구 파악, 프로그램 홍보와 평가에 어려움을 겪었고, 영상관련장비와 예산, 새로운 매뉴얼, 교육의 필요성을 느낌. 비대면 프로그램의 참여 청소년 수요층 변화, 선호하는 시간대 변화함. 청소년지도자들은 교수계획과 학습 전이 계획에 대해서 무응답 하거나 시간 부족 등을 이유로 고려하지 않았다고 답함.

시사점: 향후 청소년대상 비대면 프로그램의 개발과 운영의 내실화를 위하여 현장 지도자들의 어려움과 필요요소들의 해소를 위해 추가연구와 지원들이 요구됨. 특히 교수계획, 학습 전이 계획 등에 대한 청소년지도자들의 인식, 원인, 해결책 등에 대한 추가적인 연구가 필요함.

주요어: 카파렐라 상호작용 모델, 청소년, 비대면프로그램, 프로그램개발, 청소년 지도자의 경험, 코로나 19

교신저자: 김경이

가톨릭대학교 대학원 교육학과 조교수

경기도 부천시 지봉로 43

ORCID: <http://orcid.org/0000-0001-8963-0014>

Email: clara90@catholic.ac.kr

투고일: 2021. 11. 17. **심사일:** 2021. 12. 28. **게재확정일:** 2021. 12. 28. **발행일:** 2021. 12. 31.

I. 서 론

2019년 발생하여 전 세계에 퍼진 코로나 19는 개인의 일상과 사회 전반에 막대한 영향을 미쳤으며, 교육계 전반과 청소년활동 현장에도 큰 변화를 가지고 왔다. 코로나 19 상황은 각급 학교에 대해 개학 연기와 단계적 온라인 개학, 원격수업, 출석 학생 수 조정 등 교육 상황에 혼돈을 가져왔다.[1] 이는 학교 밖에서 전개되는 청소년 대상 프로그램에서도 그대로 나타났고, 파급되는 영향은 학교에 비해 컸다. 제도화된 학교교육은 코로나 19 상황의 영향을 받지만 취소되거나 축소되지는 않는다. 그러나 학교 밖에서 이루어지는 '대면' 형식의 청소년 활동들은 '비대면' 정책 상황에서 취소되거나 위축될 수밖에 없기 때문이다. 학교에 대한 지원은 제도적으로 시행되지만 청소년기관에 대한 지원은 그렇지 않다. 따라서 코로나 19 상황에서 청소년기관이 대처하는 방식은 기관마다 보유한 장비, 예산, 인력의 전문성 등에 따라 차이가 클 수 밖에 없었다.

'비대면' 상황은 바이러스 확산을 막기 위하여 사람 간의 접촉을 최소화하려는 정부의 중요한 정책이었지만 청소년활동 현장에 많은 영향을 주었다. 그동안 청소년활동은 다양한 형태의 문화, 취미, 진로 관련 교육 활동이나 청소년 참여 중심의 동아리 활동, 청소년위원회 활동 등 대부분 대면형식의 프로그램으로 이루어져 왔다. 온라인으로 교육프로그램을 진행하는 경우는 거의 없었기 때문에 비대면으로 프로그램을 진행하는 경험을 가진 청소년지도자들도 거의 없었다. 따라서 청소년 대상 프로그램을 운영하는 기관과 지도자들은 코로나 19 확산 초기에 큰 어려움을 겪을 수밖에 없었던 것이다.

청소년이 참여하는 교육 현장에 코로나 19가 가져온 영향과 변화가 크기 때문에 2020년부터 관련 연구가 많이 수행되었다. 이 가운데 본 연구에서는 청소년들이 처한 환경과 자원의 차이로 인해, 학습 및 교육격차가 심화 될 것이라는 점[2], 전국 초중고 교사들을 대상으로 실시한 설문조사에서 실제 학습격차가 커졌다는 응답이 79%에 해당한다는 점[3], 코로나 19 상황에서 청소년들은 불안함, 걱정을 느끼며 정신적으로도 힘들어한다는 연구 결과[4] 등에 주목하였다. 또한 '비대면' 상황에서 온라인 및 모바일을 통한 정보습득이나 강좌 수강, 소통 등에 익숙한 청소년들의 상황과 코로나 19가 진정된 이후에도 '비대면' 상황의 교육활동들이 지속 될 가능성이 크다는 지적에도 주목하였다. 즉 지금의 비대면 상황을 청소년활동의 변화를 위한 새로운 기회로 받아들이고, 그동안의 여러 가지 제한점을 넘어서서 다수의 청소년이 비대면 교육에 친화적인 참여를 통해 청소년활동 영역의 도전과 전환의 계기를 만들어야 한다고 주장[1, 5, 6, 7]에 동의하게 된다. 또한 전영욱 외[8]는 코로나 19 상황에서 학교 교육을 중심으로 이루어지는 비대면 교육 프로그램개발, 운영사례, 수업 과정 탐구, 교육 효과성 영향 요인 등 다수의 연구가 수행되었지만, 청소년기관을 중심으로 실행한 연구는 찾아보기 힘들다고 지적하며, 온라인 형태의 청소년프로그램이 지속해서 개발되고 운영될 가능성이 크다는 점을 고려하여, 청소년기

관을 중심으로 온라인 형태의 청소년활동 프로그램에 관련한 연구가 필요하다는 제안에도 공감하였다. 청소년활동의 방향과 프로그램 운영 방식 그리고 연구에 시사점을 주고 있기 때문이다.

이에 본 연구에서는 코로나 19로 인해 갑작스럽게 시작된 비대면 상황에서 교육 프로그램을 개발하고 진행하는 청소년지도자가 상황 요인에 어떻게 대처했으며, 그 결과는 어떠한지를 탐색하고자 한다. 그동안 청소년지도자들은 청소년활동 프로그램은 대면으로만 이루어질 수 있을 것이라고 생각했었다. 그런데 코로나 19 상황이 비대면 프로그램을 운영할 수 밖에 없게 만들었으며, 그 결과 청소년활동 현장에서는 비대면 프로그램을 개발하고 운영하는 경험을 갖게 되었다. 또한 향후 비대면 프로그램이 활성화 될 여지가 있다는 예측이 많다. 그러나 청소년활동 영역에서 비대면 청소년프로그램의 개발과 운영 과정에 대한 체계적인 연구가 축적되어 있지는 않다. 2020년 이후에도 발표된 관련 연구는 극히 드물다.

그러므로 코로나 19 상황에서 비대면 청소년프로그램의 개발과 운영과정에 대한 경험을 탐색하고, 발전 방안을 제시하려는 본 연구는 향후 비대면 청소년프로그램을 개발하려는 청소년지도자에게 구체적인 도움을 줄 수 있을 것이라 생각한다. 청소년지도자의 경험을 탐색하여 향후 비대면 청소년활동프로그램을 개발하면서 요소별로 고려해야 할 사항은 무엇인지를 확인하고, 발전 방향을 마련하는데 기여할 수 있을 것으로 보기 때문이다.

이를 위해 본 연구는 Caffarella[9]의 프로그램개발의 상호작용모형을 이론적 틀로 활용하여 비대면 프로그램의 개발과 운영 실태를 파악하였다. 이 모형은 프로그램개발과정에서 고려되어야 하고, 실제로 작용하는 12가지 요소들의 상호작용에 초점을 두고 있으므로 향후 비대면 형식의 청소년활동 프로그램을 체계적으로 개발하는 과정에 시사하는 바가 클 것이라 보았다. 연구 문제는 첫째, 비대면 프로그램개발 시에 12가지 요소별로 고려사항은 무엇이었나? 둘째, 12가지 요소별로 어떠한 어려움에 직면했으며, 어떻게 극복하였는가? 셋째, 비대면 프로그램 장기화를 전제로 12가지 요소별 필요한 지원은 무엇인가? 조사를 위해 12가지 요소를 기반으로 한, 반구조화된 질문들을 구성하였으며 코로나 19로 인하여 직접 대면 인터뷰가 어려운 상황이었기에 청소년기관의 지도자들에게 온라인으로 질문을 제공하고 이후 유선 인터뷰 등으로 자료를 확보하였다. 응답은 열린 형식의 자유 문장 형식으로 답변하도록 하였다.

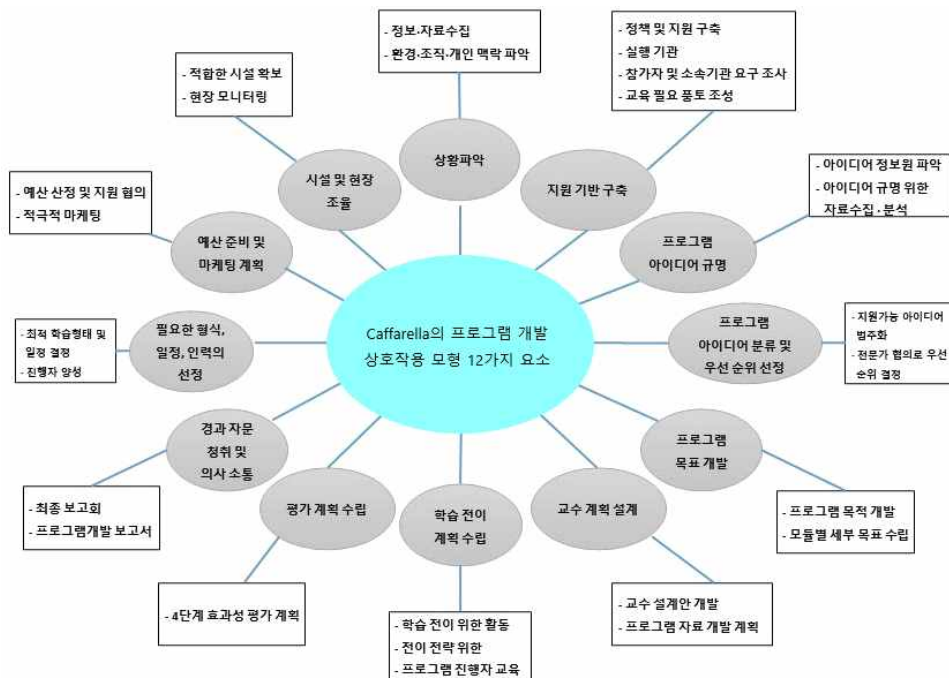
II. 이론적 배경

1. Caffarella 프로그램개발 상호작용이론

프로그램개발에 고려할 수 있는 주요 이론으로 전통적 이론, 상호작용 이론, 체제 이론, 정치적 이론 등 다양한 이론들이 있다. 전통적 이론으로 프로그램개발의 순차적 과정과 관련된 지

식을 제공하는 데 초점을 둔 Tyler[10]의 프로그램개발모형이 대표적이다. 체제 이론으로는 개인, 조직, 환경 요소들의 투입, 과정, 산출을 기본으로 하는 Kowalski[11]의 프로그램개발 모형이 있다. 그 외에도 프로그램 개발과정에 개입되는 인적 요소 간의 힘과 협상 과정에 초점을 둔 정치적 이론은 Freire[12]의 모형을 대표적이라 할 수 있다[13]. 하지만 본 연구에서는 Caffarella의 프로그램개발 상호작용모형에서 제시하는 12가지 요소를 기반으로 비대면 청소년프로그램 개발 과정에서의 청소년지도자의 인식을 알아보고자 한다. 경험해 보지 못한 비대면 상황에서 프로그램을 개발하고 진행해야 하는 청소년지도자들은 새롭게 접하는 다양한 요인들을 동시에 고려하여야 했다. 따라서 청소년지도자들이 개발과정에서 고려했던 다양한 요인들을 종합적으로 알아보기 위해서는 프로그램개발의 비선형 상호작용모형을 활용하는 것이 적합하다고 본다. 즉 공공영역의 청소년센터에서 코로나 19 상황에 예기치 않게 발생하는 다양한 상황에서 청소년지도자들의 프로그램 개발과 운영에서의 경험을 Caffarella의 상호작용모형의 12가지 요소를 기반으로 탐색하는 것은 의미가 있다고 본다.

Caffarella의 상호작용이론(interaction theory)은 프로그램 개발과정을 순차적, 단계적으로 제시하는 선형개발모형과는 다르게 비선형개발모형이다. 이 모형에서는 프로그램 기획과 개발의 아이디어 도출을 위하여, 주요 이해관계자들, 조직 및 상황 요인에 대한 파악이 중요하다. 이를 위하여 다양한 요구분석 방법 등을 활용할 수도 있고, 잠재적 학습집단을 포함하여 프로그램의



(그림 II-1) Caffarella의 프로그램개발 상호작용 모형 12가지 요소(16)

기획, 실행 시 관계될 사람들과 지지기반을 구축하면서 기획 아이디어를 도출하고 우선순위를 선정하는 것이 중요하다. 즉, 프로그램 개발과정에서 12가지 요소를 단계성을 두지 않고, 동시에 종합적으로 고려한다는 것이다. 다양성을 근간으로 결과가 현장에서 실용적으로 실행할 수 있게 하려고 예산 상황이나, 자문의 청취, 마케팅 방안, 교육장의 장비나 공간 조율 등을 동시다발적으로 고려하여 프로그램의 현실적인 효용성을 높일 수 있다는 것이다[14]. 노정란[14]은 청년층 경력개발역량 강화 프로그램 개발과정에 대한 연구에서 Caffarella의 상호작용모형을 적용한 결과로 상호작용모형의 비선형적 성격이 프로그램 개발과정에서 예기치 않게 발생할 수 있는 상황 및 요구변화에 대응하는 데 적합하다고 한다.

김지영, 박윤희[15]는 상호작용모형을 활용한 로펌 리셉셔니스트 교육 프로그램개발 연구에서 Caffarella의 상호작용모형은 개발된 교육 프로그램이 현장에서 실제로 실행할 수 있도록 프로그램 기획 및 개발을 위한 구성요소를 유연하고 동시다발적으로 고려할 수 있는 장점이 있다고 밝힌다.

2. 코로나 19 온라인 교육에 대한 교육자의 경험과 인식 선행연구 고찰

John & Regina[17]는 대학생들을 대상으로 비대면 상황에서 전체 대화, 그룹 토론, 실시간 채팅, 이메일, 통화 등의 온라인 도구를 활용한 문제 중심 학습을 시행함으로써 다양한 유형의 학생들이 함께 학습과 협력하면서 서로의 다름이 어느 정도 갈등과 감정 자극을 하게 되고, 이러한 배움이 학생들에게 온라인 환경에서의 전환학습(Transformative Learning)을 유발한다고 하였다. 이는 비교과 영역에서 사회관계 역량 등 청소년들의 다양한 역량의 성장을 자율적으로 도모하려는 청소년활동 프로그램에 있어서 시사하는 바가 크다.

코로나 19로 인한 비대면 형식의 청소년센터의 교육에서 비대면 프로그램의 개발과 진행에 관련한 연구는 전영욱 외[8]와 장여옥[18]의 연구가 있다. 전영욱 외[8]의 연구는 코로나 19 상황에서 청소년지도자의 경험을 조사하여 그들에게 필요한 역량을 탐구하는 목적의 연구이다. 전영욱 외[8]는 연구에서 청소년지도자들이 비대면 프로그램 개발과 운영에 대하여 어려움을 느꼈으며, 청소년지도자들이 비대면 청소년활동 콘텐츠를 개발하고 운영하는 역량을 함양해야 하는 필요성과 비대면 상황에 맞는 청소년프로그램 운영을 위하여 새로운 지침과 정책적 지원의 필요성을 주장한다. 그러나, 전영욱 외[8]는 청소년지도자들의 구체적인 비대면 프로그램 역량은 제시하지 않고, 단지 청소년지도자의 디지털 역량에 대한 후속 연구의 필요성만을 제언하고 있다. 또한 청소년지도자 재교육 프로그램과 자격검정을 위한 이수 교과목에 비대면 활동 영역의 추가를 제안하고, 청소년기관과 현장의 변화에 대한 이해와 청소년 대상 비대면 프로그램의 효과성 제고를 위한 방안에 관한 후속 연구의 필요성을 제언한다. 장여옥[18]은 코로나 19 상황에서 청소년지도자들의 경험을 분석하였다. 장여옥[18]은 코로나 19 상황에서 청소년지도자

들이 경험한 것은 초기에 혼란스러움, 비대면 활동과 평가의 어려움, 청소년참여 촉진을 위한 노력, 프로그램 기획 및 디지털 기기 활용 역량의 필요성, 온라인 및 영상 활용 교육의 필요성 등이라 제시하였다. 그리고 이를 통해 비대면 청소년활동의 활성화를 위해 청소년지도자들에게 관계형성기술, 영상촬영 및 편집기술, 온라인 학습 도구 활용을 위한 교육 등을 통한 역량 강화와 체계적인 시스템 구축, 예산지원, 평가방식의 변화 등을 시사점으로 제안하였다.

이들 연구는 코로나 19 상황에서 비대면 프로그램의 개발과 운영과정에서 청소년지도자들이 느꼈던 다양한 상황들을 청소년지도자들의 경험을 통한 내부자 시각으로 연구하여 비대면 청소년프로그램 개발 및 운영을 위한 정책적 제언을 도출하였다는 중요한 의의가 있다. 하지만, 청소년활동 프로그램의 개발과 진행에 초점을 두지 않았고, 개발과 진행 과정에서 고려해야 할 사항들을 이론적으로 범주화하여 체계적으로 제시하고 있지는 않다. 이에 현장의 청소년지도자들이 향후 비대면 프로그램을 개발하고 진행하는데 있어서 고려할 사항들을 세부적으로 살펴보는 데 한계가 있다.

청소년센터의 비대면 교육프로그램에 대한 연구는 빈약한 반면 본 연구에서 참고할 수 있는 코로나 19 상황에서 학교에서의 비대면 교육에 관한 연구는 활발하게 이루어졌다. 양동석 외 [19]는 코로나 19 상황에서 온라인 체육수업의 현실을 알아보기 위해 초등학교 교사 5명을 대상으로 심층 면담을 시행하였다. 자료의 분석 후 결과로 교사들은 수업의 준비과정에서 처음 겪은 상황 속에서 스트레스가 과중하게 주어졌으나 극복하고자 하는 강한 의지를 다졌고, 수업의 진행 과정에서 반성과 노력, 단합, 열정을 느꼈으며, 결과적으로 위기를 재도약의 기회로 생각하며 걱정의 요소들을 자신감과 창의력으로 변화시켰다고 제시한다. 연구자는 온라인 체육수업자료의 수집과 수업용 콘텐츠, 교수·학습 방법개발, 체육수업 운영을 위한 플랫폼 개발을 제안하였다.

임은정, 권수미[20]는 음악 교사 37명을 대상으로 비대면 상황에서 음악 수업의 온라인 원격수업의 실태를 연구하였다. 설문은 음악 온라인 원격수업과 관련하여 행정지원, 학부모지원, 교사 교육과 협력, 계획과 구성, 내용 구성, 수업의 영향의 6개 영역으로 구분하여 조사하여 분석하였다. 연구결과로 음악 교사들은 음악 수업 구성과 수업방식을 익히는 데 어려움을 겪었으나 음악 교과 수업에 새로운 변화 가능성을 발견하고, 발전 방향을 모색하는 기회가 되었다고 하며, 음악 교과 수업 운영 매뉴얼, 시스템, 온라인 음악 교과 교육과정과 수행평가 재편성, 음악 실기 활동을 위한 음악 수업 플랫폼을 제안하였다. 이들 연구는 비대면 프로그램의 개발과 운영의 과정을 계획, 실행, 사후 시간의 단계별로 구분하거나, 행정, 학부모, 교사, 계획, 내용, 영향 등 프로그램 개발과 관련한 이해관계 영역을 연구하였다는 의미가 있다.

김민정 외[21]는 원격교육을 시행한 경험이 있는 9명의 유치원 교사들을 대상으로 경험에 대한 인식을 탐색하여 교육의 주체에 대한 혼란, 차용해서 나열하는 교육과정 운영 등의 결과와 원격교육에 대한 딜레마로 피할 수 없는 원격교육, 현실과 교육신념 간의 간극, 가정의 조력 여

하에 따른 차이 등을 도출하였고, 원격교육체제 마련, 양질의 콘텐츠 개발, 교수자 역량 강화를 위한 교육 지원, 부모의 원격교육 조력 지원을 위한 교육 등을 제안하였다.

김혜진[22]은 ‘코로나 19에 따른 초등 교사의 온라인 수업 경험 분석’에서 교사들의 경험을 환경적 경험, 심리적 경험, 실천적 경험, 학생 관련 경험, 학부모 관련 경험, 앞으로의 방향의 6가지 영역으로 분류하여 탐색하였다. 코로나 19 상황의 온라인 수업에서 교사들의 심리적, 실천적 인식뿐만 아니라 환경적, 학생 관련, 학부모 관련 인식을 탐색하여 교육 이해관계자들의 영향을 탐색했다는 의미가 있다.

온라인 교육에 대한 학습자의 경험과 인식 연구를 수행한 장경원[23]은 비대면 원격교육 상황에서 의미 있는 학습이 이루어지기 위해서 학습자들이 주도적, 협력적으로 학습하는 프로젝트 학습의 실행이 필요하다고 주장하며, 비대면 원격 프로젝트 학습에 참여한 80명의 대학생의 학습경험을 중심으로 비대면 원격교육 경험을 주요 학습활동, 배운 점, 어려움, 건의 사항으로 나누어 프로젝트 학습 사례를 연구하였다. 연구 결과로 대학생 학습자들은 팀 빌딩, 과제 명확화, 자료수집 및 분석, 해결안 모색, 타당성 검증, 발표, 평가의 과정을 위하여 LMS, 화상회의 프로그램, 무료통화 및 메신저 응용 프로그램을 이용하였고, 프로젝트 과정을 수행하면서 내용 지식을 습득하였다. 또한 대학생 학습자들은 프로젝트 과정을 통하여 팀 활동 방법, 의사소통 방법, 문제 해결 방법을 학습하였고, 공동체 의식, 책임감을 함양하였다고 한다.

III. 연구 방법

1. 연구대상과 자료수집

본 연구의 참여자는 2020년에 청소년 대상 비대면 프로그램개발 및 운영, 평가의 경험이 있는 청소년지도자 10명이다. 연구 참여자 선정 시, 청소년기관들의 차이에서 오는 비대면 교육에 대한 경험을 고루 반영하기 위하여 청소년센터, 청소년 문화의 집, 청소년 상담복지센터의 청소년지도자들을 포함시켰다. 면담 가능성과 지역적 편차를 고려하여 서울 북부, 서울 남부, 경기 지역에서 근무하는 청소년지도자들을 대상으로 하였다. 참여자 선정과정은 편의 표본을 통해 선정하였다. 우선 26개 문항으로 구성된 개방형 질문 형태의 설문을 온라인으로 전달하고, 기간은 2021년6월16일부터 6월22일까지 7일 동안 무작위 참여를 유도하여 14명의 청소년지도자가 설문에 응답하였다. 이 중 청소년 대상 비대면 프로그램개발 및 운영 경험이 없거나, 10개 미만의 질문 문항에 답변한 4명의 답변을 배제하고, 최종 10명의 청소년지도자의 답변을 자료로 선정하였다. 온라인 질문지에는 연구의 목적을 설명하고, 연구 참여자가 연구에 참여할 것을 동의하는 의사를 표현하고 응답에 참여할 수 있도록 하였다. 답변으로 본인의 소속, 성명 등의 정보

를 밝혀 추후 궁금한 점들을 추가로 질문할 수 있도록 하였다. 수집된 개인정보는 연구 종료 시 파기할 것이라고 질문지에 명시하였다. 모든 문항이 장문의 서술형으로 답변하도록 구성하고 요구하였기에 답변을 중도에 포기한 응답자 3명의 응답은 배제하였고, 1명의 응답자는 비대면 프로그램개발에 참여한 경험이 없었기에 배제하였다.

연구 참여자들의 추후 진술에 의하면 26개의 질문에 자신의 경험을 바탕으로 정리하면서 서술형으로 답변하는데 짧게는 30분 길게는 1시간 30분 정도의 시간이 소요되었고, 질문 문항을 읽고 많은 생각을 했으며, 하나하나의 답변을 2회 이상 수정 보완하였다고 진술하였다. 이러한 진술로 본 연구에 참여하여 질문 문항에 끝까지 답변했던 청소년지도자들이 요소별로 자신의 경험을 정리하는 과정에 성실하게 참여하였으며, 청소년 대상 비대면 프로그램개발에 대한 본인의 경험을 성찰하고 재구성하는 과정을 반복하여 거쳤음을 알 수 있다.

연구자는 답변 진술문을 보고 궁금한 점은 추가로 유선상으로 확인하여 보완하였다. 마지막까지 최종 참여한 연구 참여자는 10명의 청소년지도자이다. 연구 참여자들이 근무하고 있는 청소년기관의 유형과 연구 참여자들의 담당업무, 해당 기관 근무경력, 청소년 프로그램개발 및 운영경력, 연구 참여자가 참여한 청소년 대상 비대면 프로그램의 수는 <표 III-1>과 같다.

<표 III-1> 연구 참여자 인적사항

참여자	기관유형	해당 기관 근무경력	프로그램 개발/ 운영 경력	참여 비대면 프로그램 수	담당업무	전공
A	청소년특화시설	10년	10년	2	미디어교육	청소년학
B	청소년특화시설	6년	6년	2	청소년교육	청소년학
C	청소년센터	22년	12년	5	센터총괄	경영학
D	청소년상담복지센터	9년	15년	1	상담/교육	특수교육학
E	청소년문화의집	6년	6년	3	청소년사업	사회복지학
F	청소년문화의집	3년	3년	3	청소년사업	청소년학
G	청소년문화의집	8년	8년	3	청소년사업	청소년학
H	청소년문화의집	8년	8년	3	청소년사업	아동청소년학
I	청소년문화의집	27년	17년	3	센터총괄	아동청소년학
J	청소년센터	17년	15년	3	청소년교육	청소년학

본 연구의 참여자들이 소속된 기관들의 개관 시기와 주요사업영역, 2020년에 해당 기관에서 개발하여 운영한 청소년 대상 비대면 프로그램의 수는 <표 III-2>와 같다.

〈표 III-2〉 연구 참여자 소속기관의 주요사업 영역 및 비대면 사업수

참여자	기관유형	청소년관련 주요사업 영역 수	비대면 사업수
A	청소년특화시설	미디어제작, 축제, 교육, 과의존 예방 등 9개영역	5
B	청소년특화시설	AI, IoT, 홀로그램체험/진로교육 등 12개영역	2
C	청소년센터	청소년활동, 체험, 참여, 문화, 체육, 인성교육등 15개영역	5
D	청소년상담복지센터	청소년상담, 안전망, 학교밖청소년지원 등 9개영역	2
E	청소년문화의집	청소년참여, 진로, 활동, 축제, 마을사업 등 8개영역	3
F	청소년문화의집	청소년참여, 활동, 문화, 축제 등 10개영역	3
G	청소년문화의집	청소년참여, 활동, 문화, 보호, 국제교류 등 13개영역	5
H	청소년문화의집	청소년자치, 활동, 문화, 진로, 탐험 등 12개영역	3
I	청소년문화의집	청소년참여, 활동, 동아리, 미디어교육 등 19개영역	3
J	청소년센터	청소년활동, 체험, 참여, 축제, 진로 등 12개영역	3

2. 질문선정과 자료분석

가. 질문의 선정

Caffarella[9]의 프로그램개발 상호작용 모형의 12가지 구성요소를 기반으로 하여 48개의 질문 범주를 구성하였다. 질문 범주는 연구의 명료화를 위하여 사용하였으며, 실제 연구대상자들에게는 개방형 질문을 통해 12가지의 요소 안에서의 자신의 경험과 느낌을 기반으로 자유롭게 진술하도록 하였다. 범주화한 질문들은 <표 III-3>과 같다.

본 연구에서는 코로나 19로 인한 비대면 상황으로 인하여 연구대상자들을 직접 만나서 인터뷰하는 데 한계가 있었다. <표 III-3>의 48개의 질문 범주들을 26개의 질문으로 구성하여 Google의 온라인 설문 도구를 활용하여 연구 참여자들에게 제시하였다. 제시된 질문들은 연구 참여자들이 자신의 경험을 바탕으로 자유롭게 서술식으로 진술하게 하였다. 답변은 자유롭게 수정할 수 있도록 하였고, 작성이 완료되면 온라인으로 제출하도록 하였다. 연구자는 자료의 분석과정에서 연구 참여자들과 유선상으로 궁금한 점들을 추가 인터뷰하여 자료를 보충하였다.

나. 자료분석

자료분석 과정은 기술하기, 분류하기, 해석하기의 단계[21, 24]로 진행하였다. 연구자는 설문 답변 자료를 반복하여 읽으며 연구 문제의 해결을 위한 분석적 민감성을 높였다. 이후 자료를 다시 검토하여 자료분석에 필요하다고 판단되는 부분에 밑줄로 표시하고 내용에 부합되는 핵심

〈표 III-3〉 Caffarella의 프로그램개발 상호작용 모형에 근거한 질문 범주(14)

Caffarella 12요소	질문 범주
상황분석(파악)	<ul style="list-style-type: none"> - 코로나 19에 따른 청소년기관의 상황 - 프로그램 대상 청소년들의 상황 - 코로나 19에 따른 청소년지도자들의 상황 - 청소년활동 프로그램 요구 상황 - 이러한 상황에 대한 청소년지도자들의 느낌
지원체제(기반)	<ul style="list-style-type: none"> - 비대면 프로그램을 위한 정부, 지자체, 기관의 지원 - 프로그램 개발을 위한 청소년대상 요구조사 - 청소년대상 비대면 프로그램의 필요성
아이디어 수집/분석	<ul style="list-style-type: none"> - 대면 시와 아이디어(정보) 수집 방법의 차이 - 아이디어 수집의 과정, 고려사항, 어려움
아이디어 분류/채택	<ul style="list-style-type: none"> - 아이디어중 프로그램 개발시 반영을 위한 선택의 과정 - 아이디어 분류/채택에서의 고려사항, 어려움
목표 수립	<ul style="list-style-type: none"> - 목표 수립의 과정, 고려사항, 어려움
교수계획	<ul style="list-style-type: none"> - 교수계획 수립의 과정, 고려사항, 어려움
학습 전이 계획	<ul style="list-style-type: none"> - 구체적인 학습 전이 계획을 수립하였는가? - 학습 전이 계획 수립 시 과정, 고려사항, 어려움 - 프로그램 진행자/강사 사전교육은 어떠했나?
평가	<ul style="list-style-type: none"> - 평가계획 수립 시 과정, 고려사항, 어려움 - 실제 진행상의 평가 과정, 어려움
결과	<ul style="list-style-type: none"> - 실제 비대면 프로그램 진행 시 과정, 어려움, 대처 사항 - 실제 비대면 프로그램 진행의 결과 - 차기 프로그램개발, 진행 시 고려되어야 할 사항
일정, 강사선택	<ul style="list-style-type: none"> - 일정, 강사 선택의 과정, 고려사항, 어려움
예산, 홍보	<ul style="list-style-type: none"> - 대면 프로그램과 비교해서 예산 수요의 차이 - 비대면 프로그램 예산 수립에서의 고려사항 - 대면 프로그램과 비교해서 홍보 방법의 차이 - 비대면 프로그램 홍보의 과정, 고려사항, 어려움
시설(장비)	<ul style="list-style-type: none"> - 대면 프로그램과 비교해서 시설(장비) 수요의 차이 - 비대면 프로그램 시설(장비) 운영에서의 고려사항, 어려움

단어 및 어구를 메모로 첨가하며 기술하였다. 분류하기 단계에서는 유사한 주제어끼리 묶는 작업을 통하여 범주화하였고, 핵심요소를 도출하였다. 범주화는 Caffarella[9]의 프로그램개발 상호작용 모형의 12요소를 기반으로 분류하여 진행하였으며, 12개 요소별로 비대면 프로그램 개발과 운영과정에서의 핵심 요소를 도출하였다.

IV. 연구 결과

Caffarella[9]의 프로그램개발 상호작용 모형의 12요소를 기반으로 분류하여 진행한 범주화와 핵심 요소 도출의 결과는 다음과 같다.

1. 상황분석

12요소 중 상황분석은 코로나 19로 인한 상황을 상세히 알아보기 위해서 기관의 상황, 청소년지도자의 상황, 청소년의 상황, 프로그램 요구상황 등 4개의 영역으로 세부적으로 나누어 질문하여 답변을 받았고, 분석하였다. 4개의 세부 영역별 범주화 결과는 다음과 같다.

청소년지도자들은 코로나 19로 인한 기관의 상황에 대하여 혼란스러움을 느끼며, 경험해 보

〈표 III-4〉 상황분석1 : 기관의 상황

Caffarella 12요소	예비범주	최종범주	핵심요소
상황분석1 기관 상황	- 갈피를 잡지 못하는 상황	혼란스러운 상황	경험해 보지 못한 상황에 대한 무기력, 혼란스러움
	- 당황스러움		
	- 혼란스러움		
	- 어수선한 상황		
	- 대체할 수 없는 상황	어쩔 수 없는 무기력	
	- 어쩔 수 없는 상황		
	- 전대미문의 재난		
	- 지속된 휴관	대면 프로그램의 중단	
	- 모든 프로그램 중단		
	- 프로그램(평생교육/수익성) 중단		
- 수익성 문제로 예산문제 생김	인프라 부족		
- 예산, 전문 인력, 전문장비 부족			

지 못했던 상황에 대하여 기관의 구성원들이 어떻게 대처할지에 대한 당황스러움을 느꼈다. 기관은 지속된 휴관으로 인하여 모든 프로그램이 중단되고, 재정적인 어려움이 왔으며, 비대면 상황에 대처를 위한 인프라는 부족했다. 코로나 19로 인한 비대면 상황에 대해서 어떻게 대처해야 하는가를 알 수 없는 혼란스러움과 무기력을 느꼈다. 기관의 상황에 대한 범주화 결과는 <표 III-4>에 제시하였다.

청소년지도자들은 경험해 보지 못한 상황에 혼란, 허탈감을 느꼈으며, 심한 부담감과 함께 아예 자신의 존재가치가 흔들리며, 장기적으로 코로나 19로 인한 비대면 상황이 지속화되어 청소년시설의 필요성이 상실되면서 청소년지도자라는 직업군이 없어질 수도 있다는 위기감도 느꼈다. 청소년지도자 본인도 코로나 19로 인한 생명의 안전에 대한 두려움을 느꼈다. 청소년지도자들은 청소년 대상 프로그램은 지도자와 청소년의 대면을 기반으로 하는 참여, 관계, 소통으로 보는 인식의 경향이 뚜렷했으며, 그렇기에 대면하지 못하는 상황에 대한 혼란과 상실감을 더욱 강하게 느꼈던 것으로 보인다. 청소년지도자의 상황에 대한 범주화 결과는 <표 III-5>와 같다.

<표 III-5> 상황분석2 : 청소년지도자의 상황

Caffarella 12요소	예비범주	최종범주	핵심요소
상황분석2 청소년지도자 상황	- 비대면 상황의 낯설음	당황스러운 상황	혼란
	- 무엇을 해야 하나 초조함		
	- 처음이어서 당황스러움		
	- 선행된 사례가 없어 갑갑한 느낌	정보/경험 부족	혼란
	- 아무런 경험, 지식도 없는 상태		
	- 처음 겪게 되는 상황이 비현실적		
	- 대면 상실에 대한 허탈감	대면 상실의 아쉬움	허탈감
	- 대면하지 못한다는 아쉬움		
	- 청소년 현장감에 대한 갈증		
	- 어떤 것이라도 해 보려고 전전공공	새로운 개발의 부담감	청소년시설이 없어질 것이라는 위기감/ 부담감
- 재미있게 수정해야 한다는 부담			
- 어떻게 해야 하나 막막함			
- 청소년들의 정서적 지원 방안 찾기 급급함			
- 양질의 비대면 프로그램개발 부담감	존재 부담감	부담감	
- 청소년지도자의 역할에 대해 반성			
- 이 업을 계속할 수 있을까 지도자로서의 무력감			
- 바이러스에 대한 두려움	생명 두려움	두려움	

코로나 19 상황에서 청소년지도자들이 인식한 청소년들은 초기에 학교를 가지 않아도 되고, 학원을 가지 않아도 되어 학교로부터, 관계로부터 자유로움을 즐기는 듯 보였으나 얼마 지나지 않아 집에만 있어야 하는 고립감을 호소하며, 친구들을 만나고 싶어 하고, 학교나 청소년시설 등에 가고 싶어 했다. 새로운 상황에 대한 어색함과 당황스러움, 아무것도 할 수 없다는 무력감을 호소하기도 했다고 한다. 온라인 수업에 대해서는 장비사용에 대해 불편감도 호소했으나 시간이 지나면서 쉽게 적응하였다고 한다.

청소년지도자들은 청소년들이 다양한 활동에 참여하고 친구들이나 지도자들과 관계를 맺어야 하기에, 어떻게든 코로나 19 상황이 극복되어 대면으로 프로그램에 참여할 수 있도록 진행되어야 한다고 인식하고 있었다. 청소년지도자들이 인식한 코로나 19로 인한 청소년 상황은 <표 III-6>과 같다.

<표 III-6> 청소년지도자가 인식한 청소년 상황

Caffarella 12요소	예비범주	최종범주	핵심요소
	- 준비 안 해도 돼서 좋아함 - 학교 안 가서 좋아함 - 자유로워서 즐겁고, 좋아함 - 비대면은 수월함 - 시간, 공간에 자유로움 - 자기 주도 학습에 좋아함	초기의 자유로움을 즐김	자유
상황분석3 청소년상황	- 갈수록 답답함 - 갈수록 고립감 - 가정에만 있어야 하는 심리적 불편함 - 갈수록 학교, 청소년센터 가고 싶음 - 새로운 상황이 어색함 - 당황스러움 - 아무것도 할 수 없다 - 장소, 기기, 작동방법 등 불편함	점차 사회적 고립감 호소 심리적 불편감, 무력감 기기 사용 불편	고립 불편

청소년지도자들은 고립감을 느끼는 청소년들을 대상으로 소통이 되는 사회성 프로그램, 온라인이라도 지속성이 있는 프로그램, 가정에서도 활동성이 있는 프로그램, 심리적인 힐링, 스트레스를 풀고, 가정에서 가족들과 함께 소통과 참여를 하며 할 수 있는 프로그램 요구가 있다고 인식하였다. 이는 대면 상황에서 청소년지도자들이 진행해오던 프로그램의 경향성을 유지하려

〈표 III-7〉 청소년지도자가 인식한 프로그램 요구

Caffarella 12요소	예비범주	최종범주	핵심요소
상황분석 ⁴ 프로그램 요구	- 관계형성 프로그램		대면 상황의 프로그램 경향성 유지
	- 소통이 되는 온라인 프로그램	사회성 요구	
	- 봉사활동 프로그램		
	- 온라인으로라도 계속 프로그램 진행	계속성 요구	
	- 활동하는 운동관련 프로그램	신체활동 요구	
	- 힐링 프로그램		
	- 축제 프로그램(스트레스 해소)	스트레스 해소	
	- 여가 프로그램 (홈 요리, 홈 카페 등)		

는 요구로 보인다. <표 III-7>에 청소년지도자들이 파악하는 프로그램 요구에 대한 범주화 결과를 제시하였다.

2. 지원체제

청소년지도자들은 비대면 프로그램을 개발하기 위하여 청소년지도자들을 지원하는 체제는

〈표 III-8〉 비대면 프로그램을 위한 지원체제

Caffarella 12요소	예비범주	최종범주	핵심요소
지원체제 (기반)	- 정부, 지자체 지원 없었음		상황은 달라졌으나 기존의 기반을 활용하여 대응
	- 온라인 인프라 구축이 필요했으나 지원은 전혀 없었음	외부 지원은 없음	
	- 지자체 법인의 비대면 사업 독려		
	- 여가부, 지자체에서 기존사업의 비대면 전환 요구	상급기관에서의 비대면 전환 요구	
	- 기관 차원에서 장비구매/기술교육	기관 자체 해결	
	- 기존예산 전환하여 사용		
	- 청소년들의 불안, 불편감 토로	청소년들의 프로그램 요구	
	- 외로움 호소하는 청소년 많았음		
	- 청소년들이 스트레스 받았음		

열악한 상황으로 인식하였다. 정부, 지자체나 시설운영을 맡은 법인은 청소년지도자들에게 비대면 프로그램의 진행을 요구하면서도 예산이나 장비, 교육 등의 지원은 전무 하였다. 기관 내부에서 자체적으로 기존에 대면 프로그램을 위해 배정되었던 예산을 전환하여 사용하는 정도였다. 청소년지도자들은 대상자인 청소년들이 불안, 불편감, 외로움 등을 호소하는 것을 온라인으로 소통하고 있었고, 그들의 스트레스를 덜어주어야 한다는 의무감을 느끼고 있었다. 지원체제에 대한 청소년 지도자들의 인식의 범주화 결과는 <표 III-8>과 같다.

3. 아이디어 수집

프로그램 아이디어 수집에서는 의외로 대면 상황과 크게 다르지 않다는 진술이 많았다. 청소년지도자들은 아이디어 수집 과정의 어려움보다는 대면할 수 없는 상황에서 청소년들의 다양한 욕구를 파악하기 어렵다고 인식하였다. 그동안 청소년지도자들은 청소년들과 대면하여서 직접

<표 III-9> 비대면 상황에서의 아이디어 수집

Caffarella 12요소	예비범주	최종범주	핵심요소
아이디어 수집	- 청소년운영위원회등 자치단청소년 수요조사 - 청소년운영위원들과의 안건 논의 - 시설에 속한 자치기구, 동아리 대상 온라인 회의	기존의 시설소속 청소년 대상	다양한 아이디어 수집에 한계
	- 지도자들의 회의 통합 - 내부 직원들의 아이디어 회의	지도자 회의	
	- 담당자가 유선으로 개별 연락 조사 - 개별 유선 연락	개별적 연락	
	- 온라인 구글 서베이 - 대상 온라인 설문 - SNS 활용 설문조사	온라인 설문	
	- 타 기관 사례를 벤치마킹 - 외부 자문을 받음 - 인터넷 검색 등 자료수집	정보 리서치	
	- 비언어적으로 드러나는 욕구파악이 어려웠음 - 기존에 시설에서 활동하던 청소년들 외 다른 청소년의 욕구 파악이 어려웠음	일반적 청소년 욕구 파악 어려움	
	- 방법의 차이일뿐 아이디어는 비슷함	방법의 차이	

적인 대화를 통하여 프로그램 아이디어를 수집하였는데, 비대면 상황에서는 유선이나 온라인상에서의 소통으로는 청소년들의 비언어적 요구를 파악하기 어렵다고 인식하였다. 청소년지도자들은 청소년들과 프로그램 활동 외의 시간에 대면한 대화들을 많이 하는데 이 때 청소년들이 처해있는 상황들을 언어적 비언어적 메시지를 통해 파악하여, 이를 지원하거나 해소하기 위한 프로그램을 개발했던 것으로 파악된다. 비대면 상황에서는 이러한 비공식적 대면 소통이 부재하므로 다양한 프로그램 아이디어를 청소년들로부터 직접 파악하기는 어려웠던 것으로 파악된다. 청소년지도자들의 비대면 프로그램개발을 위한 아이디어 수집에 관련한 인식의 범주화 결과는 <표 III-9>와 같다.

4. 아이디어 분류 / 채택

청소년지도자들은 새로운 도전을 위해 아이디어를 분석하고 채택하는 과정에서 실패하지 않기 위하여, 조심스러운 마음으로 전문가들, 주변의 동료들, 대상자인 청소년들에게 반복적인 회의 등을 통해 검증받으며 아이디어들을 채택해 나가는 과정을 거쳤다. 이는 Caffarella[9]가 주장한 프로그램 개발과정에서 요소들의 순서 없는 상호작용이 드러나는 형태라고 보인다. 아이디어 분류 및 채택에 관한 범주화 결과는 <표 III-10>에 제시하였다.

<표 III-10> 비대면 상황에서의 아이디어 분류/ 채택

Caffarella 12.요소	예비범주	최종범주	핵심요소
	- 해 보지 않은 프로그램에 대한 두려움 - 효과성에 대한 걱정 - 예기치 못한 상황에 대한 걱정 - 방법 채택의 막연함	결정 두려움	
	- 새로운 도전		
아이디어 분류/채택	- 흥미 유발의 과제 - 집중도 유지의 과제	도전	실패하지 않기 위한 노력
	- 반복된 지도자 회의 - 시연을 통한 검증 - 청소년 의견을 반복해서 청취함 - 수정, 회의, 수정, 회의 반복 - 진행하면서도 피드백 받고 수정해나감	반복 검증	

5. 목표수립

청소년지도자들의 비대면 프로그램 목표 수립 시 고려사항은 결국 대면 상황과 같았다. 청소년프로그램의 목표를 수립하면서 가능한 많은 청소년들이 참여하도록 하기 위하여 접근성 등을 고려하고, 청소년들의 현재 상황의 욕구를 파악하여, 세세하게 지원하는 것을 고려하였다. 청소년지도자들은 청소년들을 중심에 놓고 청소년들을 지원하겠다는 목표를 수립하려는 인식을 하고 있었다. 목표수립에 관한 범주화 결과는 <표 III-11>에 제시하였다.

<표 III-11> 목표 수립 시 고려한 사항

Caffarella 12요소	예비범주	최종범주	핵심요소
목표 수립	- 청소년 현재 상황 돕기	현재의 어려움을 돕고 싶다	청소년 지원
	- 가족관계 개선		
	- 가능한 세세하지만 단순하게		
	- 청소년참여 접근성		
	- 청소년 집중도		

6. 교수계획

청소년지도자들은 교수계획 수립 시에 청소년들이 체험을 할 수 있는 참여형 프로그램을 선호하였다. 대상자와 상호 소통할 수 있는 쌍방향 진행을 중요한 요인으로 인식하였다. 학습 내용을 성찰, 재구성, 내면화하는 등의 교수계획은 답변하지 않았다. 교수계획에 대한 범주화 결

<표 III-12> 교수계획 시 고려한 사항

Caffarella 12요소	예비범주	최종범주	핵심요소
교수계획	- 소통할 수 있도록 구성 노력	소통	참여중심의 소통형 프로그램
	- 소통방법 고민		
	- 대상자 온라인 접속환경 / 프로그램 고려	체험중심	
	- 키트를 배포하여 체험활동 위주	참여	
	- 청소년 흥미 유발과 참여 유도 고민		
	- 가능한 전달식 강의 배제		
	- 일방적이지 않고 쌍방향적 진행 고민	양방향	
	- 단순 시청형 진행 배제		

과는 <표 III-12>와 같다.

7. 학습 전이 계획

코로나 19 상황에 지쳐있는 청소년들의 스트레스를 해소하는 데 초점을 두었다. 장기적인 학습의 전이를 고려하지 못하고 당장 비대면 프로그램을 진행하는 데에 집중하였다. 강사들도 혼란스러워 온라인 교육 플랫폼 활용방법을 습득하는 데 급급하였다. 청소년지도자들은 갑작스러운 코로나 19 상황에서 대면으로 예정되어 있던 프로그램들을 비대면 프로그램으로 전환하면서 프로그램의 학습효과는 고려치 못하고, 청소년들의 호소 문제를 완화하는 지원을 위한 프로그램을 구성하고 운영하였다. 강사들 또한 대면 상황에서의 프로그램 운영을 비대면으로 전환하기 위한 프로그램이 준비되는 않은 단계로 다양한 장비와 플랫폼 활용능력을 습득하고, 비대면 상황에서의 교육 진행을 위한 교육도 보완되어야 할 부분이다. 장기적인 관점에서 비대면 프로그램의 내실화를 위한 노력이 필요한 부분이다. 학습 전이 계획에 대한 범주화 결과는 <표 III-13>과 같다.

<표 III-13> 학습 전이 계획

Caffarella 12요소	예비범주	최종범주	핵심요소
학습 전이 계획	- 학습 전이 계획을 수립하지 않음 - 연구 자료나 경험, 노하우가 전혀 없었음 - 주로 스트레스 극복 등에 초점을 두었기에 고려치 않음	전이 계획 없음	진행에 바쁨
	- 강사교육은 장비사용 교육 정도 진행 - 강사들이 비대면 교육에 대해 전달할 노하우나 경험이 없었음 - 온라인 강의 플랫폼 활용 교육에 급급함		

8. 평가

대면 상황에서는 볼 수 있는 참가자들의 비언어적 반응을 비대면 상황에서는 관찰할 수 없거나, 관찰이 어려운 상황이었다. 주로 체험을 통한 활동 중심이었기에 어떤 점을 어려워하고, 어떤 요소를 좋아하거나 긍정적 혹은 부정적으로 반응하는지 알 수 없으므로 관찰을 통해 얻을 수 있는 반응에 대한 평가를 할 수 없었다. 온라인 설문외의 경우는 참여/회수율이 저조하여 프로그램을 진행하였으나, 장려 혹은 보완점을 파악하기 어려웠다. 평가에 관련한 범주화 결과는

〈표 III-14〉 평가

Caffarella 12요소	예비범주	최종범주	핵심요소
평가	- 평가계획은 대면 시와 같이 준비함	참여자 설문은 온라인 진행	참여자 관찰 어려움
	- 온라인 설문으로 계획 함		
	- 온라인 설문 회신율이 저조했음		
	- 참여도 평가수립을 못함	참여자들의 반응 관찰이 어려움	
	- 참여자 관찰이 어려움		
	- 모니터만으로 참여자들의 표정, 느낌, 기분을 알 수 없었음		
- 활동 시 참가자 반응을 볼 수 없어 계획 시 어려움			

<표 III-14>와 같다.

9. 결과

비대면 상황에서의 프로그램진행에 대한 결과는 현장에서 사용할 수 있는 새로운 프로그램

〈표 III-15〉 결과

Caffarella 12요소	예비범주	최종범주	핵심요소
결과	- 온라인 프로세스 구축의 미비	시설, 장비, 기술적 어려움	새로운 매뉴얼 필요
	- 소음이 없는 교육장소 필요		
	- 기술적인(스위처, 캡처보드 등) 어려움		
	- 장비의 오류로 어려움		
	- 결국 대면으로 진행해야 한다고 느낌	비대면의 한계	
	- 라포(관계)형성의 어려움		
	- 참여의 한계를 느낌		
	- 온라인세팅의 세심한 점검 필요	사전점검, 새로운 요소 필요	
	- 진행시간의 사전점검 필요		
	- 지루하지 않고 재미있는 요소 필요		
- 참가자 상황 꼼꼼한 사전확인 필요			
- 신체활동이나 역동성 끌어내는 요소필요			
- 활동의 다양화 필요			

매뉴얼의 필요라는 핵심요소 도출로 정리할 수 있다. 결과적으로 청소년지도자들은 새로운 공간, 새로운 장비, 새로운 기술, 새로운 관계형성 기법, 새로운 사전점검 요인, 새로운 프로그램 운영방법이 필요하다고 느꼈다. 청소년지도자들은 비대면 프로그램 운영 결과에 대해서 대면 프로그램으로 돌아가고 싶은 간절함을 표현하면서도 비대면 프로그램이 장기화한다면 그동안 알고 있었고 사용하던 방법과는 다른 요소들의 필요성을 느꼈다. 이는 비대면 프로그램 개발과 운영에 관한 새로운 매뉴얼에 대한 요구이다. 프로그램운영 결과에 관련한 범주화 결과는 <표 III-15>와 같다.

10. 일정/ 강사선택

비대면으로 온라인상에서의 진행이기에 이동시간이나 공간의 제약에서 벗어난다는 이점이 드러났다. 하지만 비대면 프로그램에 있어서 강사가 지녀야 할 소양 등을 판단할 수 있는 기준 등이 마련되어 있지 않아 온라인 프로그램 진행을 위한 소프트웨어를 경험하거나 활용할 수 있는 강사들을 우선하여 배치하는 경향을 보였다. 또한 영상으로 녹화하여 제공하는 프로그램에서는 특정 공간에서 제한적으로 진행되는 프로그램일 때와는 달리 프로그램 소재에 대한 저작권 문제가 중요한 고려사항으로 제시되었다. 일정 및 강사의 선택과 관련한 범주화의 결과는 <표 III-16>과 같다.

<표 III-16> 일정/ 강사 선택

Caffarella 12요소	예비범주	최종범주	핵심요소
일정/ 강사 선택	- 비대면 강사 선정기준 없었음	강의 내용보다	강사선정과 저작권의 문제
	- 플랫폼 소프트웨어 사용 가능한 강사	온라인 운용 가능	
	- 비대면 진행 유경험자 선정	강사 선호	
	- 온라인이므로 원거리 강사선택 용이	시간/공간 활용용이	
	- 접근성이 쉬워져 일정 잡기에 유리함		
- 녹화분 저작권 문제가 더 심해짐	저작권 문제		
	- 온라인 촬영 시 저작권 문제 생김		

11. 예산 홍보

대면 프로그램 운영 시 소요되던 간식비 등의 소모성 예산은 절감되는 반면 장비구매 등 온라인 인프라를 구축하는데 소요되는 예산의 소모는 증가한다. 또한 이러한 장비를 활용할 수

있는 기술 능력에 대한 교육의 필요성이 대두된다. 홍보의 방법은 유사하지만 프로그램에 참여를 희망하는 대상이 변화하고 증가하는 추이가 보인다. 비대면으로 인하여 참가자들이 접근 시간 등의 제약에서 자유로워지면서 수요가 증가하는 추세이지만 참가자들이 보유하는 장비로 인한 영향도 고려하여야 하므로 새로운 고려사항으로 대두되었다. 예산과 홍보에 관련한 범주화 결과는 <표 III-17>과 같다.

<표 III-17> 예산 홍보

Caffarella 12요소	예비범주	최종범주	핵심요소
예산, 홍보	- 대면 대비 예산 절감됨		
	- 소요 예산은 줄고, 프로그램 질은 떨어짐	소모성 예산 감소	
	- 소모성 예산 소요는 줄어들		예산의
	- 장비구매 예산 추가 소요		사용처
	- 키트 제작 예산 추가 소요	장비 등	변화
	- 전문적인 예산으로 소요 예산 증가	인프라 예산 증가	
	- 초기 인프라 구축에 예산 많이 투입됨		
	- 홍보방법은 비슷		
	- 홍보 진행은 같음. 어려움 없음.	비슷한 홍보방법	
	- 기존의 온라인, SNS 홍보와 동일		홍보대상 /
	- 대면이 없어서 대상자 다양성 줄어들	홍보 다양성 축소	수요변화
	- 미 등교로 학교 대상 공문 홍보 불가		
- 비대면으로 저녁 시간 수요 증가	비대면 수요 증가		
- 오히려 비대면 수요 폭발로 수월했음			

12. 시설 장비

비대면 프로그램을 운영하는 준비가 되어있지 않은 기관들이 대부분이다. 와이파이 환경이 조성되지 않아 사무실 책상에서 프로그램을 진행하면서 주변의 영향을 받는 상황이거나, 노트북, 마이크, 스피커, 방음실 등이 준비되지 않아 빌리거나 개인이 장비를 준비하는 경우도 있었다. 시설에서도 완전히 자유로운 것은 아니어서 대면 상황에 필요했던 다수가 들어가는 교실 환경이 개인이 조용하게 온라인 프로그램을 진행할 수 있는 스튜디오 환경의 시설에 대한 필요로 변화하였다. 시설(장비)에 관련한 범주화 결과는 <표 III-18>과 같다.

〈표 III-18〉 시설 장비

Caffarella 12요소	예비범주	최종범주	핵심요소
시설 (장비)	- 화상 장비 구축 어려움		
	- 노트북 부족, 와이파이 기반 부족	장비 구축	
	- 참여자 장비가 더 문제임	전문성 필요	시설에서 장비로
	- 장비별로 차이가 크다		중요성 전환
	- 시설의 영향 덜 받음	시설/ 접근성 자유로움	
	- 접근성 제약 없음		

V. 결론 및 제언

본 연구에서는 코로나 19 상황에서 청소년대상 비대면 프로그램을 개발하여, 진행한 경험이 있는 청소년기관의 청소년지도자를 대상으로 Caffarella[9]의 프로그램개발 상호작용 모델 12요소 별로 ① 고려사항, ② 직면한 어려움과 극복과정, ③ 필요한 지원에 대한 인식을 탐색하였다. 탐색 문제에 대한 청소년지도자들의 인식에 대해 수집된 자료를 Caffarella[9]의 프로그램개발 상호작용 모델 12요소 별로 분류, 범주화하고 도출한 핵심 요소들을 다음과 같이 맥락적으로 정리하였다(<표 V-1>).

본 연구에서의 조사 결과 청소년지도자들은 코로나 19로 인한 청소년들의 ‘고립’, ‘자유’, ‘불편’상황에서 청소년들을 대상으로 비대면 프로그램을 개발하면서 ‘청소년들이 겪는 현재의 어려움에 대한 해소’를 목표로 설정하였다. 이러한 목표를 달성하는 프로그램 설계를 위하여 청소년지도자들은 겪어보지 못한 ‘혼란’, ‘부담감’, ‘두려움’을 느끼며, 이미 알고 지내던 기존의 청소년들을 통해 요구를 파악한 것으로 나타났다. 추가적인 예산 등의 지원도 없이 대면 프로그램에서 사용하던 장비와 시설 등을 재량껏 활용하여 프로그램을 개발하고 진행한 것이다. 이는 선행연구 장여옥[18]이 언급한 것과 유사하게, 청소년지도자들은 비대면 상황에서 청소년의 욕구 파악, 홍보, 프로그램 평가 등에서 어려움을 느꼈고, 비대면 상황에 맞는 영상 관련 장비, 예산, 비대면 프로그램을 위한 매뉴얼, 지도자들에 대한 교육의 필요성을 느꼈던 것이 확인되었다.

청소년지도자들은 참여 청소년들에게 ‘참여 중심의 소통, 체험형’ 프로그램을 제공하려고 하면서도 청소년들이 프로그램을 참여하면서 체험의 내용을 성찰하거나, 재구성 혹은 내면화하는 등의 학습을 위한 교수계획과 장기적인 학습효과를 고려하는 학습 전이 계획에 대한 질문에 대해서는 무응답 하거나 고려하지 않았다고 답하였다. 청소년 대상의 프로그램개발 및 운영에 경

〈표 V-1〉 Caffarella 12요소별로 도출한 핵심요소의 맥락적 정리

Caffarella 12요소	도출한 핵심요소의 맥락적 정리
1. 상황분석	① 기관의 상황 '경험해 보지 못한 상황에 대한 무기력과 혼란스러움' ② 청소년지도자들의 상황 '혼란', '허탈감', '위기감', '부담감', '두려움' ③ 청소년들의 상황 '자유', '고립', '불편' ④ 프로그램 요구 '대면 상황의 프로그램 경향성 유지' ⇒ 지도자들은 대면 상황의 경향성을 유지하며 프로그램을 운영하고 싶었으나, 코로나 19초기에 미등교로 자유로워하던 청소년들은 시간이 흐르며 가정에서 고립감, 불편감을 호소하였고, 기관과 청소년지도자들은 어떻게 대처해야 할지를 몰라 혼란스러웠다.
2. 지원체제	* 비대면 프로그램개발을 위한 새로운 '지원체제' 요소는 없었다. ⇒ 국가, 지자체, 기관, 청소년들에게서 비대면 프로그램 실시에 대한 강한 요구가 있었지만, 기존의 기반(예산, 시설, 장비, 인력)을 활용하여 대응해야 했다.
3. 아이디어 수집/분석	* '아이디어 수집'에는 '한계'를 느꼈다. ⇒ 주로 청소년들과 대면하여 언어적, 비언어적 방법으로 청소년들의 욕구를 파악하던 청소년지도자들은 비대면 상황에서 기존에 관계를 유지하던, 제한된 소수의 청소년들과 유선 통화나 SNS 소통 등을 통해서만 욕구를 파악하고 프로그램 아이디어를 수집하였다.
4. 아이디어 분류/채택	* '아이디어 분류/채택'은 실패에 대한 두려움을 이겨내야 하는 도전의 과정이었다. ⇒ 청소년지도자들은 동료 지도자이거나 청소년들을 대상으로 반복적인 공식 회의나 비공식 소통을 통하여 아이디어를 반복적으로 검증받으며 '실패하지 않기 위한 노력'을 하였다.
5. 목표수립	* 청소년지도자들은 비대면 청소년프로그램의 '목표'를 ⇒ 청소년들이 겪는 '현재의 어려움을 해소해 주는 것으로 제한하였다.
6. 교수계획	* '교수계획'은 청소년지도자들이 대면 프로그램에서도 주로 사용하였던 청소년들의 '참여중심의 소통형'으로 설정하여 프로그램을 개발하였다. ⇒ 청소년지도자들은 교수계획의 경험에 대한 질문에 '소통, 소통방법, 체험, 흥미 유발, 참여 유도, 쌍방향, 단순 시청형 배제, 전달식 강의 배제' 등의 표현을 반복하였다. 이는 청소년대상 프로그램개발에 있어서 청소년지도자들이 가지는 기본 철학이 드러나는 것이다.
7. 학습 전이 계획	* 청소년지도자들은 비대면 프로그램 개발과정에서 '학습 전이 계획'에 대해 '진행에 바쁘다'는 이유 등으로 '고려하지 않았다'고 응답하였다. ⇒ 청소년들이 처해있는 상황의 어려움을 해소해 주기 위해 프로그램을 개발하고 운영하였다고 하면서도 프로그램 개발 시에 프로그램의 '학습 효과성'에 대해서 고려하지 않았다'고 응답 한 것이다.
8. 평가	* 비대면 프로그램의 '평가'는 온라인 설문으로 대처하였다. ⇒ 온라인 설문의 답변은 대면 시보다 참여도가 낮았고, 직접 대면하지 않는 상황에서 참여자의 반응을 직접 관찰하지 못하여 평가가 어려웠다.
9. 결과	* 비대면 프로그램 운영의 '결과'에 대해서 청소년지도자들은 여러 가지 어려움과 새로운 요소들이 필요하다고 토로하였다. 연구자는 이러한 진술을 바탕으로 '새로운 매뉴얼에 대한 필요'라는 핵심요소를 도출하였다. ⇒ 비대면 프로그램의 효율적인 개발과 운영을 위해서는 시설, 장비, 기술, 사전점검, 비대면 상황에 맞는 진행기법, 관계형성 기법들에 대해서 새로운 매뉴얼이 개발되고, 지도자들에게 보급, 교육될 필요가 있다.
10. 일정, 강사 선택	* '일정과 강사의 선택' 요소에서는 ⇒ 비대면 프로그램을 운영해 본 경험 있는 '강사가 필요하고, 영상물로 제작을 할 때 생기는 '저작권 문제'가 새롭게 대두되었다.
11. 예산, 홍보	* '예산'은 대면 상황과는 다르게 간식 등의 소모성 예산은 줄어들고, 장비구매, 운영 등 새로운 예산 소요는 증가하여 '예산의 사용처 변화' 현상이 일어났다. * '홍보'는 대면 상황에서의 방법과 비슷하게 온라인 등을 활용하여 진행하였으나, 학교를 통한 홍보는 줄어들었다. ⇒ 비대면으로 진행되는 것이므로 접근에 대한 자유로움이 생겨 참가하는 청소년들의 '수요층이 변화'하였다. 참가를 희망하는 청소년들이 선호하는 시간대도 저녁 시간의 수요가 증가하였다. 비대면 상황을 선호하는 청소년들이 대거 참가하는 새로운 현상도 보였다.
12. 시설 / 장비	* '시설 / 장비'는 요구의 변화가 보였다. ⇒ 시설은 큰 강의실에서 방음이 되는 스튜디오로 요구가 변화하였고, 장비는 영상 사전제작이나 실시간 영상강의에 필요한 기본 인프라 구축의 필요성이 대두되었다. ⇒ 대면 프로그램을 위해서 좋은 교육실이 필요했다면 비대면 프로그램을 위해서는 좋은 장비가 필요하다.

험이 많은 청소년지도자들의 이와 같은 답변에 대해서는 원인 등에 대한 추가적인 연구가 필요하다.

비대면 프로그램 운영에 있어서 접근의 자유로움 등으로 참여대상인 청소년의 '수요층이 변화'하였고, 저녁 시간대 프로그램 진행을 선호하였고, 비대면 상황을 선호하는 청소년들이 대거 참여하는 현상도 보였다. 이러한 프로그램 수요변화에 대한 추가연구와 비대면 프로그램을 개발하고 운영한 청소년지도자의 경험을 바탕으로 하는 비대면 청소년 프로그램 모형 제시에 대한 연구 등이 필요하다.

위와 같은 결과는 연구에 참여한 소수의 현장 청소년지도자들이 비대면 프로그램을 개발하고 진행하면서 겪었던 개인의 경험을 중심으로 도출한 것이다. 그러므로, 일반화하는 것은 어려울 수 있다. 하지만 청소년들이 비대면 상황 속에서 스마트 폰 및 PC를 기반으로 하는 활동에 이미 적응이 되어있다는 것은 부정할 수 없는 사실이다. 이에 청소년 대상의 비대면 프로그램을 통한 학습과 학습 전이 효과성 등의 추가 연구가 필요함을 제언한다. 또한 청소년기관과 지방자치단체는 비대면 프로그램의 장기화를 대비하여 예산, 장비, 교육, 매뉴얼 개발 등을 해야 함을 제언한다.

이와 더불어 코로나 19 팬데믹 상황과 향후 본격적으로 지속될 것으로 예상되는 비대면 교육 상황에서 제한된 인프라와 지원체제 안에서도 새로운 프로그램을 개발하여 청소년들의 건강한 성장을 위해 노력해 온 현장의 청소년 지도자들의 혼란과 두려움, 무기력의 해소를 위하여 정부, 지방자치 단체, 학계의 지원과 노력이 필요하다.

참고문헌

1. 김윤나·이희연 (2020). 코로나 19 이후 청소년 삶의 변화와 소년 보호 정책적 함의. *소년보호연구*, 33(2), 1-27. (Kim YN, Lee, HY (2020). Changes in youth life after Corona 19 Implications of Juvenile Protection Policy. *The Journal of Korean Juvenile Protection Review*, 33(2), 1-27)
2. 손진희 (2020). 코로나 19 상황에서 청소년의 학습권에 관한 연구. *법과 인권교육 연구*, 13(3), 87-112. (Son JH (2020). A Study on the Youth's Educational Rights in COVID-19 Situation. *The Journal of Human Rights & Law-related Education Researches*, 13(3), 87-112)
3. 계보경·김혜숙·이용상·손정은·김상운·백송이 (2020). COVID-19에 따른 초·중등학교 원격교육 경험 및 인식분석: 기초총계 결과를 중심으로. 대구: 한국교육학술정보원. (Kye BK, Kim HS, Lee YS, Son JE, Kim SW, Baek SI (2020). Experience and Perception Analysis of Elementary and Secondary School according to COVID-19(GM2020-11). Dae Gu: Korea Education and Research Information Service)
4. 한국청소년상담복지개발원 (2020). 코로나 19로 바뀐 일상:청소년, 보호자 체감도 조사 및 대응방안. *청소년이슈페이퍼*, 2, 1-14 (Korea Youth Counseling and Welfare Development Institute (2020). Changed Daily life due to COVID-19: Survey and Response of Youth and parents' Sensitivity. *Teenager Issue Paper*, 2, 1-14)
5. 고필재·김용진·권일남 (2020). 코로나 19 상황에서의 청소년활동 방향과 과제 탐색. *한국청소년활동연구*, 6(4), 21-41. (Ko PJ, KIM YJ, Kwon, IN (2020). A Study on directions and challenges of Youth Activities in the COVID-19. *The Journal of Korea Youth Activity*, 6(4), 21-41)
6. 박선영 (2020). 포스트 코로나 19시대 청소년활동과 청소년정책의 과제. *한국청소년활동연구*, 6(4), 173-194. (Park, SY (2020). Challenges of youth work and youth policy in the post COVID-19 era. *The Journal of Korea Youth Activity*, 6(4), 173-194)
7. 이윤주·최홍일·변주영·김주영·김다인·홍정윤·이미영 (2020). COVID-19가 초래한 비대면(언택트) 시기, 청소년활동의 재도약: 청소년 참여를 중심으로. *한국청소년활동연구*, 6(4), 143-172. (Lee YJ, Choi HI, Byun JY, Kim JY, Kim DI, Hong JY, Lee MY (2020). Re-leap of Youth Activities at Untact Period Caused by COVID-19: Focusing on online and offline youth participation ot rear them as active citizens. *The Journal of Korea Youth Activity*, 6(4), 143-172)
8. 전영욱·손규태·이미나·이지은·정은정·조유담·최선미 (2021). 코로나 19 상황에서 청소년지도자의 경험과 요구되는 역량. *한국청소년활동연구*, 7(1), 1-27. (Jeon YU, Sohn KT,

- Lee MN, Lee JE, Jeong EJ, Cho YD, Choi SM (2021). Youth Workers' Experiences and Required Competencies under COVID-19. *The Journal of Korea Youth Activity*, 7(1), 1-27
9. Caffarella, R. S (1994). *Planning programs for adult learners: A practical guide for adult educators, trainers, and staff developers*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
10. Tyler, R, W (1949). *Basic principles of curriculum and instruction*. Chicago, IL: The University of Chicago Press.
11. Kowalski, T. J (1988). *The organization and planning for adult education*. NY: State University of New York Press.
12. Freire, P (1970). *Pedagogy of the oppressed*. NY: Seabury
13. 신용주 (2017). *평생교육 프로그램개발론*. 서울: 학지사 (Shin YJ (2017). *Developing Programs in Lifelong Education*. Seoul: Hakjisa)
14. 노정란 (2010). 공공주도형 청년층 경력의 상호작용모형: 적용 사례를 중심으로. *HRD연구* 20(1), 293-321. (Roh JR, Pyun CH (2010). *The Research on Developing the Government Driven Education Program for Youth's Career Development Competency: Focused on a Case of ProgramDevelopment based on Caffarella's InteractiveModel*. *The Korean Journal of Human Resource Development*, 20(1), 293-321)
15. 김지영 · 박윤희 (2020). 상호작용모형을 활용한 로펌 리셉셔니스트 교육프로그램 개발연구. *비서사무경영연구*, 29(3), 5-38. (Kim JY, Park YH(2020). *Study on the Development of Education Program for Law Firm Receptionist*, *Journal of Secretarial Studies*, 29(3), 5-38)
16. 임지현 · 권인탁 · 김은순 (2015). 고령사회를 대비한 예비퇴직자의 생애재설계 프로그램 콘텐츠 개발 과정 연구: Caffarella의 프로그램개발 상호작용모형을 중심으로. *교육종합연구*, 13(3), 267-295. (Lim JH, Kwon IT, Kim ES (2015). *Development of Program Contents for Lifetime Redesign after Employee's Retirement in Aged Society: Focused on Caffarella' Interactive Model for Program Planning*. *The Journal of Educational Research*, 13(3), 267-295)
17. John & Regina (2009). [Facilitating Transformative Learning : Engageing Emotions in Online Context. *Trasformative Learning in Practice*, Chapter 5, 57-66. Jack Mezirow, Edward W. Taylor, and associates. Jossey-Bass A Wiley Imprint]
18. 장여옥 (2021). 코로나 19 상황에서의 청소년활동에 대한 청소년지도사의 경험 연구. *한국청소년활동연구*, 7(2), 47-71. (Chang YO(2021). *A study on the Experiences of Youth Workers on Youth Activities in the COVID-19 Situation*. *Journal of Korea Youth Activity*, 7(2), 47-71)
19. 양동석 · 조건상 · 유은혜 (2020). 코로나-19에 대처하는 초등학교 체육수업의 현실과 개선방안. *한국초등체육학회지*, 26(2), 131-144. (Yang DS, Cho GS, Yoo EH (2020). *The Reality and Improvement Plan of Elementary School Physical Education Class to Deal with COVID-19*. *The*

- Korean Journal of Elementary Physical Education, 26(2), 131-144)
20. 임은정 · 권수미 (2020). 비대면 음악 온라인 원격수업 실태 연구. 예술교육연구, 18(3), 165-184. (Lim EJ Kwon SM (2020). A Study on the Status of Non-face-to-face Music Online Remote Classes Korean journal of arts education 18(3), 165-184)
 21. 김민정 · 김희영 · 김남연 · 문가영 (2020). 유아 대상 원격교육에 대한 유치원 교사의 인식 탐색. 한국유아교육연구, 22(3), 201-229. (Kim MJ, Kim HY, Kim, NY, Moon GY (2020). Exploring Kindergarten teachers' Perceptions of Distance Education for Young Children. Korean Journal of Early Childhood Education, 22(3), 201-229)
 22. 김혜진 (2020). 코로나 19에 따른 초등 교사의 온라인 수업 경험 분석. 학습자중심교과교육연구, 20(2), 613-639. (Kim HJ (2020). A Study on the Analysis of Online Class Experiences of Elementary School Teachers Followed by COVID-19. Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction, 20(20), 613-639)
 23. 장경원 (2020). 비대면 원격교육 상황에서의 프로젝트학습 사례 연구: 학습자들의 학습경험을 중심으로. 교육공학연구, 36(3), 775-804. (Jang KW (2020). A Case Study on Project Based Learning in Distance Education: Focusing on Learners' Learning Experiences. Journal of Educational Technology 36(3), 775-804)
 24. Creswell, J. 조홍식 · 정선욱 · 김진숙 · 권지성 공역 (2010). 질적 연구방법론: 다섯가지 접근. 서울: 학지사. (Qualitative inquiry and research design: choosing among five Approaches. CA: Sage)