

미래사회 성인역량 탐색과 평생교육 정책을 위한 시사점

책 임 연 구 원 :	고려대학교	조대연
공 동 연 구 원 :	대구대학교	정홍인
	제주대학교	김대영
전 임 연 구 원 :	고려대학교	장은하
	고려대학교	김은비
연 구 조 원 :	고려대학교	박선민
	고려대학교	정지유

2021. 10. 15.



고려대학교 HRD정책연구소

목차

Chapter I. 서론

1. 연구의 필요성과 목적	5
2. 연구내용과 연구방법	7
가. 연구내용	7
나. 연구방법	7

Chapter II. 선행연구 분석

1. 역량의 개념과 발전	10
2. 성인의 발달 관점에 따른 생애주기	15
가. 성인발달	15
나. 성인의 생애주기 구분	17
3. 성인의 삶의 영역	20
4. 선행연구 분석 및 한국형 성인역량 도출 과정	21

Chapter III. 연구방법

1. 한국형 성인역량 도출을 위한 델파이 조사	28
가. 델파이 방법	28
나. 전문가 패널 선정 과정	29
2. 조사 도구	31
가. 1차 델파이	31
나. 2차 델파이	32
3. 자료 분석 방법	33
가. 성인역량의 타당도	33
나. 생애주기별 및 삶의 영역별 성인역량 우선순위	34

Chapter IV. 연구결과

1. 성인역량의 타당도	37
가. 델파이 조사 결과	37

2. 생애주기별 및 삶의 영역별 성인역량 우선순위 -----	40
가. 허쉬코비츠 임계함수를 활용한 우선순위 역량 도출 -----	40
나. 우선순위 역량 구조화 -----	43

Chapter V. 사례 분석: 지자체 평생교육기관 역량개발 현황

1. 사례 1: 서울시 서대문구청 평생학습관 -----	45
가. 기관 현황 -----	45
나. 사업 현황 -----	45
다. 프로그램 분석 절차 -----	47
라. 분석 결과 -----	56
2. 사례 2: 대구 서구청 평생학습관 -----	58
가. 기관 현황 -----	58
나. 사업 현황 -----	58
다. 프로그램 분석 절차 -----	59
라. 분석 결과 -----	61

Chapter VI. 결론: 성인역량 강화를 위한 평생교육 정책 방향 제시

1. 연구 요약 -----	65
2. 성인역량 강화를 위한 평생교육 정책 방향 제시 -----	66

참고문헌 -----	71
------------	----

Chapter I.

서론

주요내용

1	연구의 필요성과 목적
2	연구내용
3	연구방법
4	

I. 서론

1. 연구의 필요성과 목적

디지털 기술의 혁명적인 발전이 이끌고 있는 변화와 함께 코로나19(COVID-19)는 우리에게 위기를 가져왔지만 새로운 도전과 기회이기도 하다. 우리 사회에 과거와는 질적으로 다른 방식의 대응이 필요하다는 공감대를 형성하면서 새로운 환경에서 교육의 내용과 방법을 혁신하고 시대에 적응하며 잘 살아갈 수 있는 새로운 패러다임을 요구하고 있다.

기계에 불과하다고 생각하였던 컴퓨터가 인간의 근력이 아닌 지력을 대체할 수 있으며, 그 영역이 더 확대될 수 있는 현실에 직면하면서, 인간의 지력을 키우고 함양하는 것을 목적으로 기능해온 교육 활동과 제도는 가치나 쓸모 면에서 심각한 도전을 받게 되었다. 이러한 도전은 새로운 교육으로의 변화 요구를 분출시키고 있다. 폭발적으로 증가하는 지식과 끊임없이 변화하는 새로운 기술은 우리 사회에 일과 학습, 그리고 삶이 통합되어 우리가 사는 세상이 곧 교실이 되고 학습하는 방법을 알고 있는 학습하는 인간을 요구하고 있다(한국교육개발원, 2020). 이러한 사회에서는 누가 지식을 더 많이 갖고 있는가 보다, 자신이 가지고 있는 정보 및 자료를 탐색, 가공하여 자신의 목적에 맞게 적용하고 활용하는 능력이 더 중요시되고 있다.

또한, 제4차 산업혁명 시대로 접어들면서 AI, 자율주행차, 빅데이터, IoT, 3D 프린팅, 스마트 팩토리 등 급격한 기술의 진보가 이루어지고 있다. 이러한 새로운 기술의 도입은 근로 시간 단축에 영향을 주고 있으며, 모든 사람이 모여서 일하는 근로 장소에 대한 개념을 변화시키고 있다. 이를 통해 근로 시간과 근로 장소에 대해 명시하고 있는 근로계약 자체도 영향을 받아 근로계약의 형태도 매우 다양해지는 등 고용환경의 변화가 빠르게 진행되고 있다. 이와 같은 사회, 경제적 변화에 대응하기 위해 성인의 역량 강화에 대한 중요성이 강조되고 있으며 이를 위한 정책들이 제시될 필요가 있다.

물론 제 4차 산업혁명 이전부터 정부에서는 교육개혁 혹은 교육혁신의 이름으로 교육 활동이나 제도의 변화를 추구하였다. 국가경쟁력 강화를 위해 저출산 고령화 사회에 대비한 인력양성과 노동시장에 활용이 연계된 인적자원개발과 평생교육 등을 통해 이를 지원하려 했다. 특히 평생교육은 1960년대 후반부터 유네스코를 통하여 소개되고 보급된 개념으로 삶(life), 평생(life-long)과 교육(education)을 중심에 놓고 있다. 삶의 평생의 개념이 대단히 넓고 복잡한 것처럼 평생교육의 개념도 매우 광범위하고 포괄적인 면이 있기 때문에 교육전문

가나 행정가들 사이에서도 평생교육 개념에 대해 혼란을 가져오기도 한다.

예들 들면, 평생교육은 슬로건, 정책적 아젠다, 이념으로 보아야 한다는 주장(Ouane, 2002)이 있었다. 현재 평생교육은 요람에서부터 무덤까지라는 물리적 통합측면에서 현실성이 없으며 오히려 초중등교육이나 대학 교육과 충돌을 일으킬 수 있다. 뿐만 아니라 평생교육은 현재 지역사회 중심의 풀뿌리 주민 학습 운동으로 학습도시 등 도시 재구조화 운동으로까지 실천영역이 확대되어 교육의 범주를 넘어선 사회운동으로 볼 수 있다(조대연, 2021). 이에 평생교육에 관한 연구들은 평생교육이 원칙적으로 학교교육과는 구분되는 목적, 구조, 기능 및 문제들을 가진다는 개념을 제시하면서 평생교육과 다른 성인교육을 발전시키고자 했다.

학교교육보다 성인교육과 직무 교육이 경제성장에 더 크게 기여 한다는 주장(허준, 2020)도 있다. 과거에는 고등교육을 통해 인적자본을 확충해 왔지만, 미래에는 급격하게 변화하는 산업 환경에 필요한 새로운 기술을 습득하고, 복합적인 역량을 꾸준히 개발하는 실무 현장의 교육이 중요하다. 그리고 제4차 산업혁명 시대의 도래와 함께 산업의 융합과 혁신이 지속적으로 요구되고 노동시장의 유연화와 인구의 고령화가 진전되면서 재직 시기는 물론 이직, 퇴직을 전후해 성인들의 계속 교육에 대한 수요가 증대하고 있다(OECD, 2019).

그러나 경제협력개발기구(OECD)에 따르면 우리나라 25세 이상 65세 미만 인구의 성인교육 참여율이 18개 평가 대상 국가 중 12위였고, 특히 생산 주축 연령대인 35~44세 인구의 경우 최하위로 평가된다. OECD에서 주관하는 국제성인역량조사(PIAAC)에 따르면 한국의 16~24세 인구는 높은 역량을 갖고 있으나, 25세 이후 65세까지 하락 폭이 매우 큰 것으로 조사됐다. 고등교육기관을 졸업하고 노동시장으로 진입하는 연령부터 역량 감소가 빠르게 진행된다는 것이다. 특히 4차 산업혁명 시대에 필요한 협동 능력, 문제 해결 능력, 직장 내 학습이 OECD 국가 중 평균 이하로 평가됐다. 전 생애주기에 걸친 학습 기회 확대와 성인교육의 참여 문화 정착이 중요할 것으로 판단되는 근거들이다. 이에 학교교육과 충돌하지 않으며 학교를 졸업한 성인기 이후 지속적인 역량 강화를 위한 정책이 필요하며 이를 위한 이론적 토대 및 실천적 영역의 설정이 필요하다.

결과적으로 4차 산업혁명과 포스트 코로나 시대를 맞아 신기술 발전의 가속화, 일자리의 변화, 노동시장의 유연화로 인해 평생에 걸친 개인의 지속적인 직무 능력 개발에 대한 사회적 요구가 증가하고 있다. 특히 학령인구와 생산가능인구가 감소하고 고령 인구가 급증하는 시점에서 한국 성인 개개인을 대상으로 Re-skilling과 Up-skilling을 위한 지속적인 역량개발이 필요하다. 또한, 직무나 경력과 관련된 능력뿐만 아니라 미래사회의 구성원으로서 성인들이 삶의 여러 영역에서 생애주기에 따라 경험하게 되는 다양한 역할에 요구되는 능력을 발휘하여 개인의 삶과 미래사회를 주도적으로 이끌어가는 미래인재로 성장할 수 있도록 이

들에게 필요한 역량을 제시하는 것이 필요하다. 역량에 관한 선행연구는 주로 특정 생애주기 또는 특정 직업이나 역할에 필요한 역량을 한정적으로 다루고 있어, 전 생애의 한국 성인에게 공통적으로 필요한 역량 간의 연속성이 결여되고 다양한 삶의 영역에서 특정 생애주기의 한국 성인에게 요구되는 역량들을 통합적으로 파악하기 어렵다는 한계가 있다.

따라서 본 연구는 미래사회의 구성원으로서 한국 성인에게 공통적으로 필요한 역량과 생애주기별 및 삶의 영역별로 필요한 역량을 파악하고 이를 바탕으로 우선순위 역량을 도출하는 데에 그 목적이 있다. 본 연구를 통해 도출된 우선순위 역량은 한국형 성인역량 모델 구축과 국가, 지역, 그리고 기관 차원에서 국민의 전 생애 걸친 역량개발 정책의 방향 설계와 정책 로드맵 구상에 중요한 기초 자료로 활용될 수 있을 것이다.

1. 연구내용과 연구방법

가. 연구내용

- 미래사회의 구성원으로서 한국 성인들에게 공통적으로 필요한 역량과 성인의 생애주기별, 삶의 영역별로 필요한 역량 리스트를 도출하고 이를 바탕으로 우선순위 역량을 파악한다.
- 문헌분석과 델파이 조사를 통해 도출된 역량 리스트를 바탕으로 지방자치단체의 성인 대상 평생교육 프로그램들을 분석하여 현재 집중되고 있는 역량들과 개발이 필요한 역량들을 확인한다.
- 본 연구의 결과를 바탕으로 미래사회의 한국 성인들의 역량을 강화할 수 있는 평생교육 정책의 방향을 제시한다.

나. 연구방법

- 국내외 문헌 연구: 성인역량 및 역량개발에 관한 선행연구를 분석한다. 국내·외 선행연구 분석을 통해 미래사회 구성원인 한국 성인에게 필요한 역량 리스트를 도출한다.
- FGI(포커스그룹 면접): 전문가와 연구진이 선행연구에서 제시한 성인 대상의 역량들을 대상으로 유사 역량들을 유목화하고 의미를 정의하는 작업을 수행한다.
- 델파이 조사: 한국 성인에게 필요한 역량에 대한 타당성 검증과 생애주기별 및 삶의 영역별 역량의 중요성과 긴급성을 확인한다.
- 사례 분석: 문헌분석과 델파이 조사를 통해 도출된 역량 리스트를 기반으로 지자체의 성인 대상 교육 프로그램들을 분석하여 개발에 대한 니즈(needs)가 있는 역량과 현재 집중

적으로 활용되고 있는 역량을 파악한다.

Chapter II.

선행연구 분석

주요내용

1	역량의 개념과 발전
2	성인의 발달 관점에 따른 생애주기
3	성인의 삶의 영역
4	선행연구 분석 및 성인역량 도출 과정

II. 선행연구 분석

본 장에서는 미래사회에서 한국 성인에게 필요한 역량 도출을 목적으로 관련 선행연구를 분석하였다. 먼저, 역량에 대한 정의를 분석하였다. 또한, 성인의 생애주기와 삶의 영역별로 필요한 역량을 파악하기 위해 선행연구를 고찰하여 성인의 생애주기를 구분하고 성인의 삶의 영역을 규명하였다. 마지막으로 본 장에서는 문헌분석과 전문가 FGI 결과를 토대로 미래 사회의 구성원으로서 한국 성인에게 필요한 역량을 도출하였다.

1. 역량의 개념과 발전

4차 산업혁명과 COVID-19의 여파로 현재와 미래사회에 분명한 준거는 불확실성이며 이를 극복하기 위해서는 개인의 역량을 계속 개발하고 강화시키고자 하는 reskilling과 upskilling에 대한 관심이 증대되고 있다. 역량은 교육학·심리학 등의 사회과학 분야뿐만 아니라 의학, 공학 등의 영역에서도 중요한 주제가 되고 있다. 또한 개인을 넘어 조직, 국가, 그리고 글로벌 차원에서도 역량에 대한 담론이 활성화되고 있다.

이렇게 역량에 관한 관심의 증가와 활발한 논의에도 불구하고 역량을 의미하는 ‘competency’와 ‘competence’ 용어가 혼용되는 등 그 개념의 모호성으로 인한 혼란이 존재한다(Clardy, 2008a, 2008b). 이러한 역량 개념의 모호성은 다양한 조직과 직무 분야에 따라 역량의 개념이 서로 다르게 사용되어왔으며 주로 역량 활용을 위한 방법론의 개발에 집중되면서 비롯되었다고 볼 수 있다(오현석, 2007). 하지만, 개념이 명확하지 않은 상태에서 업무 현장에서 정확하게 활용하는 것이 어렵기 때문에 개념에 대한 논의가 선행될 필요가 있다(박용호, 2018). 따라서 본 장에서는 성인역량을 도출하기에 앞서 역량에 대한 개념적인 탐색을 시도해 보고자 한다.

역량에 대한 학술적 논의는 White(1959)가 개인의 특질로서 역량의 중요성을 강조하며, 역량을 인간이 환경과 효과적으로 상호작용하는 구체적인 상황을 통해 개발되는 능력이라고 정의한 것에서부터 시작되었다. McClelland(1973)는 전통적인 지능검사와 적성검사는 개인의 삶에서의 중요한 성취나 성공 여부를 예측하지 못한다고 주장하면서 성공적인 삶과 관련된 심리적 그리고 행동적 특성을 역량이라고 보았다. McClelland의 역량 정의는 이후 개념적 발전을 통해 기업 등 조직의 우수 성과자와 평균 성과자의 차이를 구별하는 지식, 기술, 능력 등의 특성으로 구체화되어, 기업을 비롯한 많은 조직에서 인적자원 선발과 평가에

중요한 시사점을 제공하였다는 점에서 McClelland의 연구는 본격적인 역량 연구의 출발점으로 학계에서는 간주한다(박용호, 2018).

이후 기업에서는 조직의 성과 향상을 위한 개입으로서의 역량모델이 적극적으로 도입되었다(Rothwell & Lindholm, 1999). 미국과 영국을 중심으로 역량에 대하여 관점의 차이를 보이며 각각 다른 특성을 나타내기도 한다. 미국식 접근은 행동역량모형(Grzeda, 2005), 행동주의 모형(Le Deist & Winterton, 2005)에 기초하여 역량을 개인의 지식, 기술, 능력 등과 같은 내적 속성에 초점을 맞추고 있다. 또한 역량은 개인의 성과 향상을 유도하는 투입요소로서, 독립변인으로 간주된다(Grzeda, 2005). 역량을 표현하는 용어로는 ‘competency’를 주로 사용하였는데, ‘competency’는 성과에 도달하기 위한 과정을 의미한다. 한편 영국식 접근은 직무성과모형(Grzeda, 2005), 기능주의 모형(Le Deist & Winterton, 2005)에 기초하여 역량을 행동의 결과이며 성과와 동일한 의미로 해석하기 때문에(Holmes, 1995) 역량은 행동의 종속변인으로 간주한다(Grzeda, 2005). 역량을 뜻하는 용어로는 ‘competence’가 주로 사용되었는데, ‘competence’는 도달하고자 하는 성과의 표준(Rowe, 1995), 일의 성과적인 측면(Pierce, 1994)을 의미한다.

McClelland 이후 학자들이 제시한 역량의 정의를 살펴보면, 역량은 크게 1) 바람직한 결과를 도출하기 위한 일련의 행동(set of behaviors), 2) 특정 과업을 성공적으로 수행하도록 하는 능력(ability), 3) 탁월한 성과와 인과적인 관련이 있는 개인의 내재적인 특성(underlying characteristics), 4) 탁월한 성과를 도출하기 위해 요구되는 개인의 지식, 기술, 태도의 집합체(combination of knowledge, skills, attitudes)로 정의되고 있음을 확인할 수 있다. 역량의 정의에 관한 첫 번째 관점은 역량을 우수한 성과를 위한 개인의 일련의 행동으로 보는 것이다. 예를 들면, Bartram, Robertson과 Callinan(2002)은 역량을 바람직한 결과를 도출하기 위한 도구로서의 일련의 행동이라고 정의하였다. 하지만 지식, 기술, 특질, 동기 등의 역량의 구성요소들이 관찰 가능한 뛰어난 행동으로 발현된다는(Chouhan & Srivastava, 2014)점에서 행동은 그 자체로 역량이 아닌 역량의 결과로 보아야 한다. 또한 권대봉과 조대연(2019)은 시스템적 관점에서 직무수행자를 바라볼 때 역량은 행위에 영향을 미치는 투입요인으로 역량과 행위를 구분된 개념으로 보았다. 직무성과모형에서도 역량이 성과와 동일시되기 때문에 역량은 행동의 결과로 간주되지만 이 역시 행동과는 구분되는 개념으로 이해할 수 있다.

역량을 정의하는 두 번째 관점은 역량을 능력 자체로 보는 것이다. 즉, 역량을 능력과 동일한 개념으로 접근하는 학자들은 역량의 개념을 직무를 수행함에 있어서 탁월한 성과를 내도록 만들어 주고 지식, 기술, 태도로 표출되는 개인의 능력(이찬 외, 2008; Gilbert, 1996), 일 상황에서 과업을 효과적으로 수행하도록 하는 관찰 가능한 스킬 또는 능력(Hogg, 1989;

Hornby & Thomas, 1989; Jacobs, 1989)으로 정의하였다. 교육학 용어 사전(2011)에서 능력(ability)은 어떤 행위를 실제로 수행하는 신체적 및 심리적 힘을 의미하며 학습된 능력과 생득적(生得的)인 것을 모두 포함하는 개념으로 정의하고 있다. 반면 역량은 교육과 훈련에 의해 개발될 수 있는 능력(Parry, 1996)에 국한되는 측면이 있고, 실제 수행 상황에서 구체적인 과제나 요구에 반응하는 능력(윤정일, 김민성, 윤순경, 박민정, 2007)으로 강조되고 있다. 이러한 점에서 역량은 개인의 전체 능력의 일부분으로 볼 수 있다. 오현석(2007)도 역량을 개인이 가진 전체 능력 중 성과를 낼 수 있는 행동을 이끌어내는 일부 능력으로 정의하였고 직무 수행과 개인의 능력 간의 매개 변인으로 간주함으로써 역량과 능력을 별개의 개념으로 보았다.

역량의 정의에 대한 세 번째 관점은 역량을 개인의 내재적인 특성으로 보는 것이다. Boyatzis(1982)에 따르면, 역량은 직무에서 우수한 성과를 도출하게 하는 개인의 내재적인 특성으로 정의될 수 있고, 이는 지식, 기술, 특질, 동기, 자기 이미지, 사회적 역할로 구성된다. 이와 유사하게 Spencer와 Spencer(1993)는 역량을 효과적이고 우수한 성과의 원인이 되는 개인의 내재적 특성으로 정의하며, 이는 지식, 기술, 자아개념, 특질, 동기의 요소로 구성된다고 하였다. Chouhan과 Srivastava(2014)도 역량을 광범위한 상황에 일반화할 수 있는 행동과 사고의 방식으로 나타나는 개인의 내적 특성으로 정의하였다. 이렇게 역량을 개인의 내적 특성이라고 보는 관점에서는 역량의 범위를 지식이나 기술과 같은 가시적인 측면뿐만 아니라 동기나 특질, 자아개념과 같이 비가시적인 측면까지 포함시킴으로써 역량의 총체성을 강조하고 있다(윤정일 외, 2007). 유사한 맥락에서 Rychen과 Salganik(2003)도 역량의 구성요소들이 별개로 구분되는 것이 아니라 유기적으로 연결되어 총체적으로 가동됨으로써 개인의 수행과 성과로 표출된다고 주장하였다. 박용호(2018) 역시 개인의 특성이 역량의 기초를 이루며, 이들이 종합되고 조합될 때 역량이 될 수 있다는 점을 강조하였다.

이러한 역량의 총체성은 역량을 정의하는 네 번째 관점과 연결되며, 이는 역량을 탁월한 성과를 이끌어내는 개인의 여러 특성 중 행동에 영향을 미치는 가시적인 측면인 지식, 기술, 태도의 조합체로 보는 것이다. Spencer와 Spencer(1993)는 역량의 구성요소 중 동기와 특질 및 가치, 자아개념, 지식 등의 개인적 특성은 기술을 동반한 행동을 예측하고 이러한 행동은 성과로 연결된다고 하였다. 다시 말해, 지식과 기술 역량은 동기나 특질, 자아개념을 항상 포함하며 이러한 심리적이고 비가시적인 특성에 의해 촉진되어 행동으로 발현된다는 것이다(이관춘, 김은경, 2012). 따라서, 동기나 특질, 자아개념은 역량의 기초를 이루지만 그 자체로 역량으로 간주되기 보다는 지식, 기술, 태도와 같은 관찰 가능한 역량에 흡수되어 행동으로 표출된다고 볼 수 있다. Parry(1998)는 개인의 업무에 큰 영향을 미치는 관련 지식, 기술, 태도의 집합체로 역량을 규정하였고, 김진모(2001)도 직무역량을 탁월한 성과를 얻기 위

해 조직 구성원들에게 요구되는 지식, 기술, 태도의 총체로 정의하였다. 이 밖에도 Chouhan과 Srivastava(2014)는 역량을 특정 조직에서 특정 직무 또는 업무적 역할을 수행하여 중요한 결과를 도출하는데 필요한 성공 요인들의 집합체로 정의하였으며, 성공 요인들은 업무 환경에서 구체적인 행동으로 묘사되는 지식, 기술과 태도의 조합으로 설명된다. 윤정일 외(2007)에 따르면, 역량은 내적인 구조를 이루며 유기적으로 연결되어 있고 하나의 요소가 작동하면 다른 요소도 같이 작동하는 역동성을 지닌다. 즉, 역량은 동기, 자아개념과 같은 비가시적인 영역과 지식, 기술과 같은 가시적인 영역이 하나의 구조를 이루어 행동으로 발현된다는 것이다. 이 중 가시적인 영역인 지식과 기술은 학습을 통해 개발이 용이한 반면, 비가시적인 영역인 동기, 자아개념, 특질 등은 학습보다는 다양한 경험에 의해 체득되는 것으로 단기간에 개발되기에는 어려움이 따른다. 이 밖에도 역량은 개인의 잠재적인 특성에 한정되지 않고 행동으로 발현되어야 하며, 관찰을 통해 측정이 가능한 행동적 용어로 표현되어야 한다는 점이 강조되기도 한다(배을규, 박경선, 김대영, 2012; Parry, 1996). 따라서, 동기나 특질과 같이 비가시적인 특성이 지식이나 기술과 같은 가시적인 영역의 원천으로 포함되어 역량을 이루는 기초가 되고 가시적인 영역과 유기적으로 연결되어 행동으로 표출된다. 따라서 역량의 개념을 비가시적인 요소와 가시적인 영역을 포함하되, 비가시적인 요소는 기초 역량으로, 가시적인 요소는 측정할 수 있고 교육훈련을 통해 개발이 가능한 지식, 기술, 태도의 조합으로 정의하는 것이 타당하고 볼 수 있다.

역량을 정의하는 다양한 관점들을 확인하기 위해 인적자원개발 분야의 역량 관련 선행연구들을 살펴보면, 역량의 개념이 등장한 초기에는 역량을 개인의 능력이나 내적 및 외적 특성으로 정의한 연구들(예를 들면, Gilbert, 1996; Hornby & Thomas, 1989; Jacobs, 1989; McClelland, 1973)이 주를 이루었다면 2000년 이후에는 역량을 우수한 성과를 위해 필요한 지식, 기술, 태도, 행동, 특징 등의 조합 또는 통합체(예를 들면, 김진모, 2001; 조대연, 권대봉, 정홍인, 2012; Chouhan & Srivastava, 2014; Parry, 1996)의 개념으로 정의하는 추세임을 알 수 있다. 이에 본 연구에서는 동기나 특질과 같은 비가시적인 영역을 포함하면서 측정이 가능한 지식, 기술, 태도의 가시적인 요소들에 초점을 맞추되, 역량의 총체성을 강조하는 역량 정의에 관한 최근 추세를 고려하여 역량의 개념을 개인의 효과적이고 우수한 수행과 성과 도출을 가능하게 하는 지식, 기술, 태도의 조합으로 정의하고자 한다. 국내 및 해외의 주요 역량 관련 선행연구(오현석, 2007; 윤정일 외, 2007; Chouhan & Srivastava, 2014)에서 제시한 역량에 관한 정의를 4가지 관점에 따라 구분하면 다음의 <표 II-1>과 같다.

<표 II-1> 역량 정의에 관한 4가지 관점

관점	연구자	정의
----	-----	----

행동	Bartram, Robertson, & Callinan (2002)	바람직한 결과를 도출하기 위한 일련의 행동
능력	Hornby & Thomas (1989)	일 상황에서 경영과 관련된 기능을 효과적으로 수행하는 개인의 능력
	Jacobs(1989)	경영 과업을 성공적으로 수행하도록 하는 관찰 가능한 기술 또는 능력
	Hogg B. (1989)	직업 분야 내에서 효과적인 수행의 결과를 가져오게 하는 개인의 기술과 능력
	Gilbert (1996)	조직의 목표를 가장 효율적이고 효과적으로 성취하기 위해 요구되는 행동의 결과를 일관성 있게 창출하는 개인의 능력
	OECD (2003)	특정 맥락의 복잡한 요구를 태도, 감정, 가치, 동기 등과 같은 사회적, 행동적 요소뿐만 아니라 인지적, 실천적 기술을 가동시킴으로써 성공적으로 충족시키는 능력
	이찬 외 (2008)	개인이 가지고 있는 능력으로 이는 지식 기술 태도로 표출되며 직무를 수행함에 있어 탁월한 성과를 내도록 만들어 주는 것
내재적 특성	McClelland (1973)	보다 효과적이고 탁월한 직무 성과를 이끌어내는 개인의 특질
	Klemp (1980)	직무환경에서 효과적이고 우수한 성과를 도출하게 하는 개인의 내재적인 특성
	Boyatzis (1982)	직무에서 효과적이며 탁월한 성과를 낼 수 있는 개인의 내재적인 특성, 예를 들면, 지식, 기술, 특질, 동기, 자기 이미지, 사회적 역할
	Spencer & Spencer (1993)	특정 상황이나 직무에서 효과적이고 우수한 성과와 관련되는 개인의 동기, 특질, 자기개념, 지식, 기술 등의 개인의 내적 특성
	Evarts (1998)	직무에서의 탁월한 성과와 인과적으로 관련이 있는 개인의 특성
	Rothwell (1999)	본이 되는 모범적인 수행자와 우수한 수행자를 구분하는 주요한 특성
	배을규, 박경선, 김대영 (2012)	개인이 보유하고 있는 태도, 동기 등 내적 특성뿐만 아니라 외현적 지식, 기술, 행동, 특성 등의 집합체 또는 통합체
	박용호(2018)	개인이 가지고 있는 특징들의 종합
지식, 기술, 태도의 통합체	Parry (1996)	개인이 수행하는 업무 성과와 관련성이 높고, 조직에서 널리 받아들여지는 성과 기준에 대비하여 측정될 수 있으며, 교육훈련과 개발을 통하여 개선될 수 있는 지식과 기술, 태도의 집합체
	김진모 (2001)	직무역량이란 탁월한 성과를 얻기 위해 조직 구성원들에게 요구되는 지식, 기술, 태도의 총체
	유현숙 (2003)	생애 능력은 한 개인의 성공적인 수행을 예측하기 위해서 일상적 삶의 다양한 국면에서 요구되는 최소한의 기본 능력 수준으로 생애발달단계별 특성을 지니며 지식, 기술, 태도를 포함하는 복합적, 종합적 능력
	IBSTP (2005)	작업 기준에 비추어보았을 때, 해당 작업이나 기능을 효과적으로 수행하도록 하는 지식, 기술, 태도
	조대연, 권대봉, 정홍인 (2012)	일과 관련된 지식, 기술, 태도의 통합을 바탕으로 우수한 성과를 창출하는 파워 또는 행동특성
	Chouhan & Srivastava	특정 조직에서 특정 직무 또는 업무적 역할을 수행함에

	(2014)	있어 중요한 결과를 이끌어내는데 필요한 성공 요인들의 집합체
--	--------	-----------------------------------

2. 성인의 발달 관점에 따른 생애주기

가. 성인발달

성인의 발달은 크게 생물학적 발달, 심리적 발달, 사회문화적 발달, 통합적 발달의 4가지 관점에서 논의될 수 있다(Merriam & Baumgartner, 2020). 첫째, 생물학적 발달은 인간이 일생동안 겪게 되는 신체적, 생리적 변화와 관련되며 연령이 증감함에 따라 나타나는 신체의 발달에 초점을 맞춘다. 비록 인간의 기대 수명이 증가하였지만 모든 인간은 나이가 들에 따라 신체적인 변화를 경험하게 된다. 피부의 탄력이 줄면서 주름이 생기고 노안이나 백내장과 같은 안질환이 발생하기도 한다. 또한, 일반적으로 40대부터 청력이 점차 감소하기 시작하여 75세 이상 노인 중 거의 절반은 청력을 상실한다. 뿐만 아니라 인간은 노화로 인해 뇌 가소성(plasticity)의 감소와 기억력 기능과 연관이 있는 해마(hippocampus)의 축소로 노화에 따른 신체적 및 생리적 변화를 겪게 된다.

둘째, 사회문화적 발달 관점에서는 나이, 인종, 성별, 사회경제적 지위, 성적 지향과 같은 사회문화적 요인들이 상호작용하며 인간의 발달에 영향을 미친다고 설명한다(Iwamoto, Negi, Partiali, & Creswell, 2013; Pandya, Pandya, & Nair, 2013). 특히 사회문화적 발달 학자들은 삶의 특정 시기의 개인의 사회적 역할에 초점을 맞추어 연구해왔다. 예를 들면, 20대에는 결혼을 하고 직업을 가지는 등 특정 시기에 사회적으로 기대되는 역할이 있다는 것이다. 또한, 사회문화적 발달 관점에서는 이러한 부모, 배우자, 근로자, 자녀, 친구와 같은 다양한 사회적 역할은 하나가 상실되고 새로 획득되기 보다는 개인의 삶의 환경이 변화할 때 한 역할에서 다른 역할로 전환된다고 본다(Bjorklund, 2016; Ferraro, 2001). 예를 들면, 청소년기의 사회적 역할에는 학생 역할에서 노동자로의 역할 전환, 부모로부터의 독립이 포함될 수 있다.

셋째, 개인은 심리적, 생물학적, 환경적 요인들 사이의 지속적인 상호작용의 과정에서 발달한다는 통합적(integrative) 관점이다. Life-span perspective를 제시한 Baltes(1982)는 인간의 발달이 평생에 걸쳐 이루어지는 과정임을 강조하였다. Baltes(1982)에 따르면, 인간의 발달은 생물학적, 인지적, 사회적 등의 다차원적인 관점에 기반하고 나이가 들면서 신체적인 발달은 감소하지만 사회감정적인 발달은 확대되는 것과 같이 다양한 방향성을 가지며, 일생에 걸쳐 변화하고 개인이 성장한 환경이나 맥락에 영향을 받는다. 한편, Magnusson(1995)은

다음의 네 가지 기본적인 가정을 바탕으로 통합적인 성인 발달의 이론적 프레임워크를 제시하였다. 첫째, 개인은 완전한 통합 유기체로서 기능하고 발전한다. 발달은 맥락에 상관없이 한 가지 측면에서 이루어지는 것이 아니다. 둘째, 개인은 환경과의 지속적이고 상호적인 과정 속에서 기능하고 발전한다. 셋째, 특정 시기의 개인의 기능은 정신적, 생물학적 요인, 개인의 행동, 상황적 요인들 사이의 지속적인 상호작용의 과정에 의해 결정된다. 넷째, 개인은 심리적, 생물학적, 환경적인 요인과의 지속적이고 상호작용의 과정에서 발달한다. 통합적 발달이론에서는 개인이 단일 요인이 아닌 전체 통합 시스템으로 발달한다고 보는 성인발달의 전체적인 접근 방식을 강조한다.

마지막으로, 심리적 발달은 전 생애에 걸친 인간의 인지, 감정, 성격, 지능, 사회적 능력과 기능의 발달 과정을 의미하며, 연령을 바탕으로 인간의 생애주기에 따른 인간의 발달을 설명한다. Erikson(1963)의 심리사회적(psycho-social) 모델과 Levinson(1978)의 연령 등급(age-graded) 모델이 대표적인 심리적 발달이론이다. Erikson(1963)은 인간의 발달을 유아기부터 노년기까지의 8단계로 구분하고 전 생애에 걸쳐 발달이 이루어진다고 주장하며 모든 사람이 각 단계마다 해결해야 할 사회심리적 위기와 발달과업을 제시하였다(Merriam & Baumgartner, 2020). 심리사회적 발달 단계 중 6단계부터 8단계는 각각 성인초기(20-24세), 성인중기(25-64세), 성인후기(65세 이상)에 해당된다. Erikson에 따르면, 성인 초기에는 자아 정체감의 발달을 통해 타인과의 친근한 관계가 형성되지 않으면 고립감을 경험하게 되며, 중년기에는 자신의 일에서나 사회에의 기여를 통한 생산성의 과업을 이루지 못하면 침체성을 경험하게 되고, 마지막 단계인 노년기에는 자신이 살아온 인생을 회고하며 만족감을 느끼지 못하면 절망감에 빠지게 된다.

Erikson의 심리사회적 발달 단계와 더불어 대표적인 심리적 발달이론이라고 할 수 있는 연령 등급 모델(age-graded model)에서 Levinson(1978)은 인간의 발달을 생물학적 연령과 관련지었으며, 계절이 바뀌듯 인생의 주기도 안정기와 과도기가 반복된다고 주장했다(Merriam & Baumgartner, 2020, p.330). Levinson은 특히 청소년 이후의 성인기에 초점을 두고 단계별로 중요한 생애 구조와 발달 과업을 제시했는데, 그에 따르면, 안정기는 7년간 지속되며 이 시기에는 인생의 중요한 결정을 하고 이에 따라 직업, 결혼, 가족과 같은 생애 구조(life structure)가 형성된다. 반면 과도기는 5년간 지속되고 이 시기에는 한 시기가 끝나고 다음 시기로 전환되는 기간이다. 연령 등급 모델에 의하면, 성인 초기(17~40세, 성인 전환기와 성인 입문기 포함)는 자신의 정체성을 확립하고, 취업, 결혼, 출산을 경험하며 가족 부양자로서의 역할을 확립하는 시기이며, 성인 중기(40~65세)는 생물학적 능력은 감소하지만 사회적 책임은 더 커지고 일에 몰두하는 시기이고, 성인 후기(60세 이후)는 신체적 노화와 죽음을 강하게 의식하고, 조부모로서 자녀를 지원하는 시기이다. 또한 Levinson은 30세 전환

기(28-33세), 성인 중기 전환기(40-45세), 50세 전환기(50-55세)와 성인 후기 전환기(60-65세)는 지나간 인생을 되돌아보고 새로운 시기를 준비하는 과도기로 설명하였다.

인간의 생애주기는 입학, 취업, 혼인, 은퇴 등의 인생의 주요 사건을 중심으로 구분될 수 있으며, 이러한 구분은 생물학적 연령과 항상 일치하지는 않으나 일반적으로 연령과 관계되는 특징을 갖는다(윤소영, 2010). 이러한 점에서 전 생애를 거쳐 개인이 겪게 되는 생애 사건을 중심으로 인간의 발달을 설명한 Erikson과 Levinson의 발달 단계를 기준으로 성인의 생애주기를 구분할 수 있다. 한편, 2000년대에 들어와서 기존의 심리적 발달 단계에 대한 견해들이 제기되고 있다. 예를 들면, Arnett(2000)은 Erikson과 Levinson의 발달 단계는 현재의 인구통계학적 자료와 매우 차이가 난다고 지적했는데, 이는 인간의 평균 수명이 늘어남에 따라 30세가 되어서야 완전한 성인으로 직업과 가정을 이루게 되고, 18세에서 25세 사이에는 초기 성인기로서 대학 생활을 하는 생애 구조로 변화했기 때문이라고 설명했다. 일찍이 Vickio(1990)도 전 세계적으로 대학 교육이 발달됨에 따라 대학생의 시기가 사회적 활동과 관계를 본격적으로 시작하는 초기 성인기의 시작점이자 성인으로서의 전환점이라고 설명한 바 있다. 이에 본 연구에서는 인간의 심리적 발달 관점을 바탕으로 성인의 생애주기를 구분하되, 사회문화적 환경의 변화를 고려하여 초기 성인기를 정의하고자 한다.

나. 성인의 생애주기 구분

생애주기는 시간의 흐름에 따라 개인의 삶의 변화를 단계별로 구분하는 발달심리학에 근간을 두고 있다(신명희 외, 2017). 즉, 인간이 출생하여 유아기, 아동기, 청소년기에서 성인기를 거쳐 노년기에 이르는 인간의 단계적인 변화 과정을 의미하며, 여기서 변화 과정은 입학, 결혼, 취업, 은퇴와 같은 주요한 생애 사건에 의해 구분될 수 있다. 이러한 구분은 개별 문화에 따라 다르지만, 그 순서는 일반적으로 연령과 관계되는 특성을 갖는다(윤소영, 2010). 과거 발달심리학 연구에서는 아동기나 청소년의 발달에 초점을 두었지만, 근래에는 인간의 전 생애적인 발달에 주목하여 태아부터 노인의 발달에 이르는 전 생애 과정에 대한 연구가 활발하게 이루어지고 있다(신명희 외, 2017; 한정란, 2006). 또한, 한국이 고령화 사회에 진입하면서 각 단계별로 시기를 구분하는 연령이 점차적으로 높아지고 있는 추세이다(서혜영, 2019).

생애주기의 구분은 일반적으로 생물학적 연령을 기준으로 구분된다. 인간의 심리적 발달 측면에서 살펴본 바와 같이 발달심리학자들은 인간의 생애단계를 인지, 정서, 신체, 사회, 심리적 변화를 기준으로 구분하고 있다. Erikson(1963)은 영아기, 유아기, 아동 전기, 아동 후기, 청소년기, 성년기, 중년기, 노년기의 8단계로 구분하였고, Levinson(1978)은 성인 전환

기, 성인입문기, 중년기, 노년기의 4단계로 구분하였다. 이렇게 생애단계의 구분은 연구자와 연구 목적에 3단계에서 24단계까지 다양하게 분류되고 있다(최홍철, 최현자, 2014). 따라서 본 연구의 목적에 가장 부합한 생애단계의 설정이 필요하다. 이를 위해 본 연구에서는 생애주기 관련 선행연구를 검토하였고, 특히 성인의 생애주기가 어떻게 구분되고 있는지를 집중적으로 살펴보았다.

본 연구에서는 성인의 생애주기 구분을 확인하기 위해 국내 연구를 검토하였다. 한국교육학술정보원(KERIS)에서 제공하는 학술연구정보서비스(RISS)를 통해 ‘성인 생애주기’를 키워드로 입력하여 학술논문을 검색한 결과 총 256편이 검색되었다. 이 중 성인 이전의 시기에 초점을 맞춘 연구, 성인 일반이 아닌 여성이나 장애인 등의 특정 대상의 생애주기를 다룬 연구 그리고 중복 검색된 논문 235편이 분석에서 제외되었다. 신문기사 1편(매일경제, 2019년 11월8일자)을 포함한 총 21편의 연구를 분석하였고, 분석 결과를 정리하면 다음의 <표 II-2>와 같다.

<표 II-2> 성인의 생애주기 구분

구분	성인입문 (20-24)	성인 전기 (25-39)	생애 제1전환기 (40-44)	성인 중기 (45-54)	생애 제2전환기 (55-59)	성인 후기 (60-69)	성인 완성 정리기 (70이상)
제2차 평생교육 진흥 기본계획 (2008)	성인입문	성인 전기	생애 제1전환기	성인 중기	생애 제2전환기	성인 후기	성인완성 정리기
노일경 (2011)	성인입문	성인 전기	생애 제1전환기	성인 중기	생애 제2전환기	성인 후기	성인완성 정리기
정인희 (2012)	청년기		중년기			노년기	
강미경, 외 (2012)	성인초기		중년기			노년기	
정추자 외 (2012).	초기		중기			후기	
정경희 (2013)	제1기		제2기			제3기	제4기
이지원 외 (2014)	탐색기	확립기		유지기			
김미혜 외 (2014)	청년기		중년기			노년기	
송보라 외 (2014)	탐색기	확립기		유지기			

전은주 (2015)	청년기		중장년기		노년기	
김두영 & 김영석 (2016)	성인전기		중년기		노년기	
곽민정 & 이성석 (2016)	청년기			중년기	노년기	
이시은 (2017)	청 · 장년기		중년기			노년기
이지원 외 (2017)	탐색기	확립기		재적응기		
김나래 외 (2017)	청소년	대학생	직장인		-	-
김재우 (2017)	청년층		중년층		노년층	
유창민 (2018)	성인초기		중년기		노년기	
손민정 외 (2018)	봄	여름		가을	겨울	
최상덕, 한효정 (2019)	인생 1기 (0-24세)	인생 2기 (25-49세)		인생 3기 (50-74세)	인생 4기 (75세 이상)	
최성재 (2019)	청년기		중년기		장년기, 앙코르커리어 노년기(80세 이상)	
방소연 (2021)	청 · 장년기		중년기		노년기	

교육과학기술부(2008)가 제2차 평생교육진흥기본계획에서 제시한 7단계 성인 생애주기를 각 단계별로 살펴보면 성인 입문기(20~24세)는 입직을 통해 경제 활동의 본격적인 시작을 하며, 성인 전기(25~39세)는 결혼·출산으로 가족생활을 시작하는 특징이 있다. 생애 제1전환기(40~44세)는 경제 활동이 제일 왕성하고 제 2의 직업 생활을 모색하는 시기이며, 성인 중기(45 ~54세)는 경제 활동의 비중이 감소하고 은퇴 이후의 생활에 대한 노후 대비가 필요한 시기이고, 생애 제2전환기(55~59세)는 퇴직으로 인한 인생을 재정비하는 기간이다. 성인 후기(60~69세)는 경제나 사회 활동 참여 욕구가 높으며 자녀의 결혼 혹은 배우자의 사별로 가족 관계의 변화가 생기는 시기이고, 성인 완성정리기(70세 이상)는 건강 악화, 가족과의 이별, 죽음에 대한 준비가 필요한 기간으로 구분된다.

<표 II-2>에서 보여주듯이 노일경(2011), 정경희(2013), 김나래 외(2017), 손민정 외(2018), 최상덕과 한효정(2019)을 제외한 연구에서는 성인의 생애주기를 크게 성인 초기, 성인 중기, 성인 후기로 구분하고 있음을 확인할 수 있다. 선행연구에서는 성인 초기를 주로

39세까지로 규정하였는데, 이는 다시 청소년과 대학생으로 세분화하여 구분하거나(김나래 외, 2017), 봄으로 표현하기도 하였다(손민정 외, 2018). 성인 중기는 59세까지 구분되는 경우가 일반적이었으며, 제 2기로 표현하거나(정경희, 2013), 여름과 가을로 표현하기도 하였다(손민정 외, 2018). 대부분의 선행연구에서 성인 후기는 60세 이상으로 규정되었으나, 일부 연구자는 성인 후기를 제 3기와 제 4기로 세분화하여 구분하였고(정경희, 2013), 고령화 시대를 반영하여 노년기를 80세 이상으로 구분하고 양코르커리어라고 명명하기도 하였다(최성재, 2019).

이렇게 대다수의 선행연구에서는 성인의 생애주기를 3단계로 구분하고 있으나 2000년 이후의 일부 연구(예를 들면, 김은정, 2014; 주경필, 2015; Jansen, Arnett, Feldman, & Cauffman, 2004)에서는 청소년기와 성인기 사이에 성인도래기(emerging adulthood)라는 새로운 단계를 포함해야 한다는 주장을 제기하였다. 성인도래기는 인구통계학적 관점에서 불안정한 동시에 변화와 탐색의 시기라는 보편적 속성을 지닌다(Arnett, 2000). 특히 한국의 경제발전과 산업구조의 변화로 학업과 취업에 대한 사람들의 인식이나 결혼과 출산 시기와 가치관이 바뀌면서 20대의 전통적인 생애단계도 변화하고 있다(청소년정책연구원, 2010). 즉, 규범적 기대 측면과 사회적 역할이 전통적으로 정의된 청소년기와 성인기 어디에도 더 이상 포함되지 않는 독특성을 지닌다는 것이다(주경필, 2015).

따라서 본 연구에서는 현재 한국 사회의 사회문화적 상황을 반영하는 성인도래기를 고려하여 성인 초기를 성인입문기와 청년기로 세분화하고, 성인의 생애주기를 성인입문기, 청년기, 중장년기, 노년기의 4단계로 구분하고자 한다. 본 연구에서 성인 입문기(20~25세)는 대학 생활 혹은 다양한 참여 활동과 경제 활동 전의 시기이며, 청년기(26~39세)는 본격적인 경제 활동과 결혼 혹은 자녀를 통한 가족생활을 하는 시기를 의미한다. 중장년기(40~64세)는 경제 활동을 통해 생산성을 발휘하고 신체와 심리적인 변화를 경험하며, 은퇴 이후의 삶과 노후 대비를 위해 제2의 직업 생활을 모색하는 기간이다. 또한 노년기(65세 이상)는 제2의 경제 및 사회 활동 참여와 가족 관계의 변화 그리고 건강 악화로 인한 죽음에 대한 준비가 필요한 기간으로 정의할 수 있다.

3. 성인의 삶의 영역

본 연구에서는 한국 성인들에게 요구되는 역량을 삶의 영역별로 구체화시키기 위해 선행 연구를 분석한 결과, 성인들의 삶의 영역이 크게 일, 생활 및 여가로 구분될 수 있음을 확인하였다. 먼저 류성창과 조대연(2017)은 인간의 삶을 일, 생활, 여가의 영역으로 구분하고 미래인재 핵심역량 32개의 중요도를 영역별로 분석하였다. 김남희(2004)는 성인의 핵심역량은

삶의 다양한 영역에서 요구되는 능력이며, 이는 크게 개인생활, 경제적 차원의 직업생활, 한 사회의 구성원으로서의 사회생활의 영역에서 나타나는 능력이라고 정의했다. 김의철과 박영신(2009)도 한국 성인들이 인식하는 삶의 질을 가정, 직장, 여가의 영역에서 분석하였다. 이와 같이 성인의 삶의 영역은 크게 일, 가정 및 사회생활, 여가로 구분됨을 확인할 수 있다.

이 밖에도 김홍규와 유현정(2004)은 한국 성인의 삶의 질을 평가하는 도구 개발을 위해 가정, 교육, 경제·노동, 사회복지·보건, 안전·환경, 문화의 6개 영역으로 구분하여 영역별로 삶의 질을 측정하였는데 6개 영역은 일(경제·노동, 안전·환경), 여가(문화), 생활(교육, 사회복지·보건, 안전·환경)의 영역으로 통합될 수 있다. 이희철과 구교준(2019)은 국민행복지수 산출을 위해 인간으로서의 기본적인 가치를 영위하기 위해 필요한 8개 영역을 제시하였다. 8개 영역은 교육, 관계, 여가, 정치, 건강, 안전, 환경, 경제 역량을 포함하며, 김홍규와 유현정(2004)과 같이 일(경제, 안전, 환경), 여가, 생활(교육, 관계, 정치, 건강, 안전, 환경)의 영역으로 통합될 수 있다. 이에 본 연구는 한국 성인의 삶의 영역을 일, 생활(가정, 사회)과 여가로 구분하여 이들의 역량을 분석하고자 한다.

<표 II-3> 한국 성인의 삶의 영역

저자	삶의 영역 (domain)		
	일	생활	여가
류성창, 조대연 (2017)	일	생활	여가
김의철, 박영신 (2009)	직장	가정	여가
김남희 (2004)	직업생활(경제)	개인생활, 사회생활(사회구성원으로 서의 삶)	사회생활(문화, 여가)
김홍규, 유현정 (2004)	경제, 노동	가정, 교육, 사회복지/보건, 안전/환경, 노동	문화
이희철, 구교준 (2019)	경제	교육, 관계, 정치 (상위역량 분야) 건강, 안전, 환경 (기초역량 분야)	여가

4. 선행연구 분석 및 성인역량 도출 과정

4차 산업혁명론은 산업과 경제 전반에 대한 혁명적 변화를 이끌고, 인류 미래와 삶의 방식을 근본적으로 변화시킬 수 있는 힘을 가지고 있다. 이러한 4차 산업혁명과 COVID-19는 환경변화 양상에 대한 예측을 통해 변화의 본질을 이해하고 이런 사회에서 주도적으로 일할 수 있는 성인들의 역량에 대한 구체화를 요구하고 있다. 사회 및 경제의 새로운 패러다임에

부응할 수 있는 성인역량 강화의 요구 증대에 따라, 성인역량에 대한 논의가 필요한 시점이다(최상덕 외, 2014). 이를 통해서 선행적으로 성인역량을 키울 수 있는 정책과 제도 수립 및 실행이 가능하기 때문이다.

또한, 4차 산업혁명 시대에 성인들은 생애를 통해 요구되는 능력을 끊임없이 습득하고 개발해야 하는 필요성에 직면해 있다. 지식정보사회의 도래와 정보통신기술의 비약적 발전과 산업 전반에 걸친 기술혁신으로 경제의 지식집약화가 더욱 가속화되고 있고, ‘사람’과 ‘지식’을 핵심 축으로 하는 지식기반산업이 경제성장의 견인차 역할을 하고 있다. 지식 및 기술의 팽창과 변화하는 속도를 고려할 때, 현대사회에 필요한 지식과 정보, 기술, 태도를 갖춘 역량 있는 인력에 대한 요구는 점점 증대되고, 이를 갖추지 못한 개인은 저임금의 직종에 머무르거나 고용 불안정의 위기를 겪을 수밖에 없게 된다.

본 연구는 국내에서 미래역량과 관련된 논의가 본격화된 2015년을 기준으로 2020까지 수행되었던 연구를 중심으로 살펴보았다. 먼저 미래인재를 전 생애 관점에서 분석한 대표적인 연구로는 류성창과 조대연(2017) 그리고 정홍인 외(2018)가 있다. 류성창과 조대연(2017)은 선행연구 분석, 학계, 교육계, 공공정책, 문화예술계, 기업 등 현장 경험자 20인을 대상으로 한 델파이 조사를 통해 4차 산업혁명 시대의 미래인재 핵심역량 32개를 도출하였다. 또한 류성창과 조대연(2017)의 연구에서는 32개의 미래인재의 핵심역량에 대해 일, 생활, 여가의 3대 인간의 삶의 영역별 중요도를 조사하였다. 영역별로 중요한 역량이 상이한 조사 결과를 통해 미래 시민은 각 영역에서 다른 종류의 역량이 요구되며, 따라서 미래의 교육은 각 영역에 해당하는 역량을 맥락과 필요에 맞게 길러야 함을 제시하고 있다고 할 수 있다.

또한 정홍인 외(2018)의 연구에서는 전 생애의 관점에서 미래사회 인재의 핵심역량을 도출하고 각 생애단계별(아동기, 청소년기, 청년기, 중장년기) 필요역량과 우선순위 역량을 제시하였다. 이를 위해 5년 간(2013년~2018년)의 국내외 해외 미래역량관련 선행연구를 종합적으로 분석하였고, 연구진 회의와 전문가 자문 결과를 반영하여 27개의 미래역량을 확정하고 단계별 필요역량 및 우선순위역량을 규명하였다.

한편 대상별로 살펴본 역량 관련 연구들도 다수 있다. 김향숙과 안성호(2017)은 탈북학생들이 문화 차이로 인해 겪는 잠재적 갈등과 관련하여 갈등해결 역량과 다문화 역량을 설명하였고, 임유진(2017)은 중년기 성인의 건강관리 역량과 삶의 질의 관계에 대한 연구에서 중년기 삶의 질 향상을 위해서는 자신의 건강상태를 인지할 수 있는 능력이 필요함을 강조하였다. 윤경희와 양문승(2018)은 다문화 사회에서의 다문화 역량에 대한 중요성을 언급하였으며, 김영옥과 신선미(2019)는 다문화 수용성과 조직효과성의 관계에서 다문화 역량의 매개효과를 보았고, 김선화와 현영섭(2018)은 예비중등교사의 다문화 교육경험의 연구를 통해 다문화 교육 역량의 중요성을 살펴보았다. 또한 홍길희와 김경미(2018)는 유아교육기관

에서의 대인관계 역량의 긍정적인 효과를 확인하였고, 김태구(2018) 역시 호텔 관련 경영진에게 대인관계 역량의 중요성을 제안하였다. 이 밖에도 김규왕과 이강석(2019)은 민간항공교관 조종사의 리더십 핵심역량 모델링에 관한 연구에서 교관 조종사의 핵심역량과 하위 행동지표를 개발하였다.

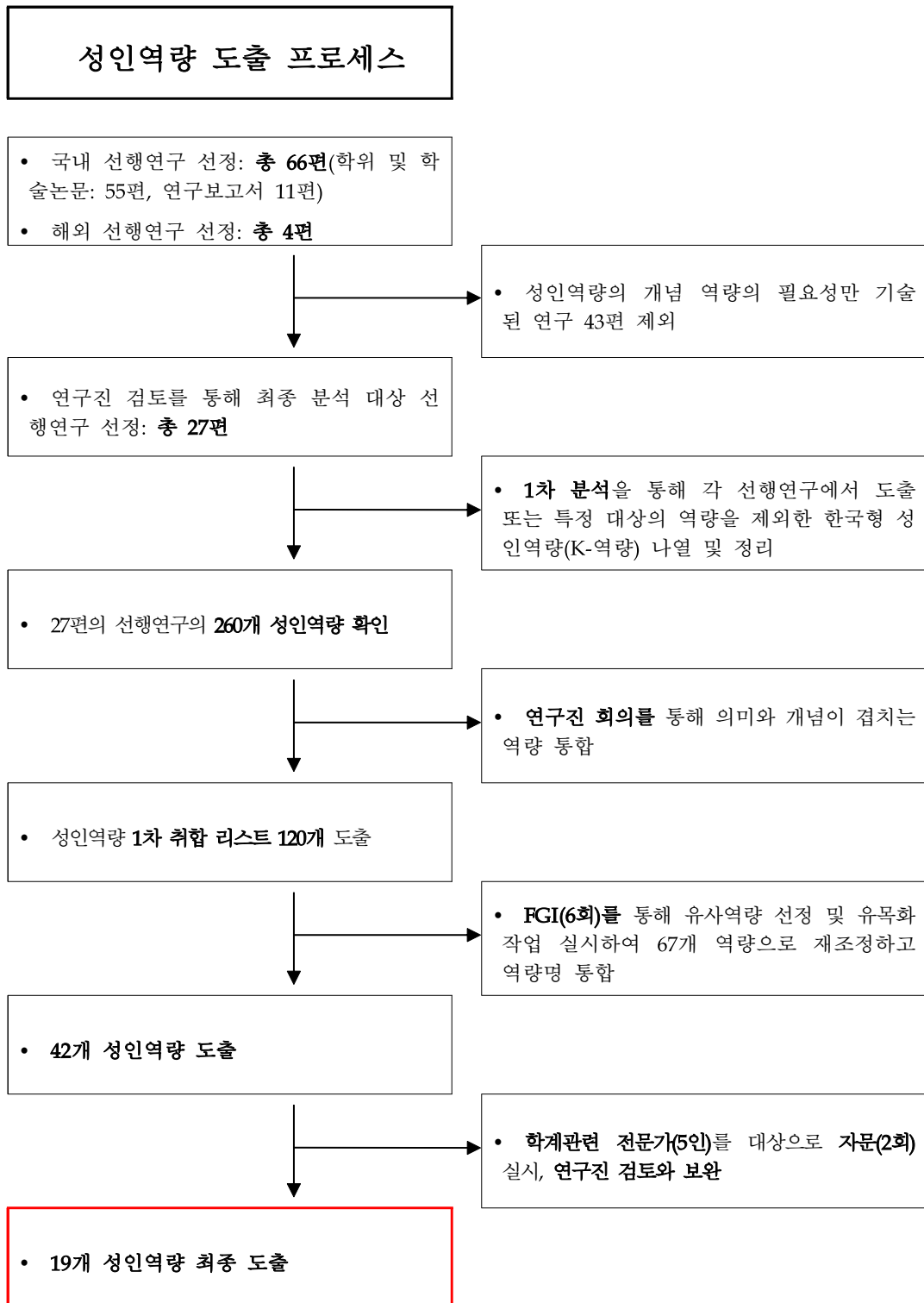
이렇게 선행연구에서는 생애단계 혹은 특정 직업이나 역할에서 필요한 핵심적인 역량이나 역량의 하위요인을 살펴보고 있다. 이에 본 연구는 취합한 선행연구들을 바탕으로 일반 성인에게 공통적으로 필요한 역량을 도출해내고자 한다. 국내 및 해외 선행연구와 각종 정책 보고서 등을 분석하여 성인에게 필요한 역량은 무엇인지 확인하기 위해 문헌분석을 실시하였다. 본 연구에서는 한국교육학술정보원(www.riiss.kr) 검색엔진을 활용하여 2015년 이후 수행된 연구를 중심으로 역량을 분석하였다. 상세검색의 키워드 검색을 사용하여 ‘역량’, ‘성인역량’, ‘미래역량’을 입력하고 검색한 결과 720편의 논문이 추출되었으며, 이 중 역량의 구성요소를 제시하지 않은 논문 430편을 제외한 290편의 논문을 1차 분석대상으로 선정하였다. 추가적으로 국내에서 수행된 미래인재의 역량과 관련된 연구보고서를 찾기 위해 온-나라 정책연구 프리즘(www.prism.go.kr), 한국개발연구원(www.kdi.re.kr), 한국직업능력개발원(www.krivet.re.kr), 국가정책연구포털(www.nkis.re.kr), 한국교육과정평가원(<http://www.kice.re.kr>) 사이트에서 위와 동일한 키워드로 2015년부터 2021년까지 검색한 결과 총 20편의 연구보고서가 검색되어 이를 분석대상에 추가하였다. 다음으로, 특정 대상을 다루거나 역량의 정의만 포함된 연구를 제외하고 분석의 대상으로 선정된 국내외 논문 및 연구보고서 70편의 내용을 연구진이 살펴보았다. 이 중 중복 검색된 논문 10편, 연구에서 성인의 역량이 명시되지 않은 논문 13편, 특정 대상의 역량이 기술되어 있는 논문 20편 등 총 43편을 제외하여 총 27편의 논문을 최종 분석 대상으로 선정하였다. 최종 선정된 27편의 논문을 분석하여 260개의 역량을 확인하였다. 선행연구 분석을 통해 도출된 260개 역량을 대상으로 연구진 회의를 여러 차례 실시하여 의미와 개념이 중복되는 역량을 통합하였고 이를 통해 120개의 역량으로 조정하였다. 다음은 성인계속교육학 전공 박사 5인으로 구성된 전문가들이 총 6회의 FGI를 통해 120개의 역량을 유사성에 따라 67개의 역량으로 통합하고, 다시 한번 유사 역량 선정과 유목화 작업을 실시하여 42개의 역량으로 조정하였다. 다음으로 42개의 역량을 대상으로 성인역량 및 평생교육 전문가 5인에게 2회에 걸쳐 자문을 받고, 연구진의 검토와 보완을 거쳐 19개의 성인역량을 최종 확정하였다.

<표 II-4> 성인역량 도출 과정

순번	자문 내용	비고
1	유사역량 선정 작업 실시(1차)	260개 → 120개
2	역량명 통합작업 실시(1차)	120개 → 67개
3	유사역량 선정 작업 실시(2차)	67개 → 42개
4	역량명 통합작업 실시(2차)	42개 → 19개
5	유사역량 선정 작업 실시(최종)	1차, 2차 작업 확인
6	역량명 통합작업 실시(최종)	

<표 II-5> 성인역량 자문위원 명단

No.	자문위원	소속	연구분야	직위
1	현**	대학	- 평생교육, 학습전이 - 연구방법론	교수
2	정**	대학	- 성인교육 HRD - 미래역량	교수
3	김**	대학	- 미래역량 - 교육과정	교수
4	김**	대학	- 평생교육, 미래역량 - 교육과정 정책	연구교수
5	김**	대학	- 평생교육, 미래역량 - 직업교육	연구교수



[그림 II-2] 성인역량 도출 과정

선행연구에서 도출된 19개의 성인역량과 역량의 정의는 아래 <표 II-6>과 같다.

<표 II-6> 성인역량과 역량 정의

No.	역량명	역량 정의
1	갈등해결역량	갈등 상황의 본질을 정확히 파악하고 최선의 갈등해결책을 신속히 찾아내어 실행할 수 있는 역량
2	건강관리역량	건강수준의 인지와 건강문제의 인식을 바탕으로 건강을 유지, 증진시킬 수 있는 역량
3	글로벌시민역량	세계시민으로서 인종, 성별, 국적, 종교, 계급의 차이에 상관없이 지구촌 사회의 구성원이라는 정체성과 책임감을 바탕으로 다른 이들과 소통하고 협력할 수 있는 역량
4	다문화역량	다양한 문화적 배경을 지닌 사람들을 공감하고 이해하는 능력을 바탕으로 그들과 서로 상호작용을 할 수 있는 역량
5	대인관계역량	원만한 사회생활에 필요한 인간관계를 형성 및 관리, 유지하는 역량
6	윤리역량	정직하고 일관성 있는 도덕적 태도를 바탕으로 사회적 책임감을 가지고 행동할 수 있는 역량
7	디지털역량	디지털을 활용하여 필요한 정보를 수집 및 분석, 활용하는 역량
8	리더십역량	목표달성을 위해 방향을 제시하고 본인과 구성원들의 능동적 참여와 협력을 이끌어가는 역량
9	문제 해결력	문제를 정확하게 파악하고 체계적으로 해결하는 역량
10	문화예술역량	문학, 음악, 미술, 춤, 연극 등의 예술에 대한 폭넓은 이해와 경험을 하고 나아가 이를 도구로 활용할 수 있는 역량
11	사회정서역량	개인이 자신의 정서를 정확하게 인식하고 긍정적으로 관리하며, 타인의 관점을 이해하고 공감할 수 있는 역량
12	시민역량	공동체에서 공적 관심사에 대한 의견을 제시하고 함께 숙고할 수 있으며 협력적인 방식으로 공동의 안전을 해결할 수 있도록 발휘되는 역량
13	신기술 수용 역량	개인이 새로운 기술을 이용하게 될 때 이를 수용해서 활용하는 역량
14	융복합력	서로 다른 분야 간의 경계를 넘어 종합적으로 기술과 아이디어를 재창출하여 성과를 낼 수 있는 역량
15	의사소통역량	적극적 경청을 통해 타인의 의도를 파악하고, 개인의 의사를 적절히 전달하는 역량
16	인문역량	문학, 역사, 철학 등의 인문학적 지식을 통해 세상을 보는 안목과 인간을 이해하는 역량
17	정서조절역량	자신의 정서를 상황에 맞게 효율적으로 잘 조절하며, 사회에서 기대하는 상태로 적응하는 역량
18	창의력	기존의 틀에 얽매이지 않고, 새로운 관점에서 참신한 생각이나 아이디어를 만들어 내는 역량
19	평생학습역량	개인이 일생에 걸쳐 끊임없이 새로운 지식 및 기술의 습득과 경험을 통해 다양한 삶의 영역에서 발휘되는 능력을 지속적으로 개발하려는 역량

Chapter III.

연구방법

주요내용

1	델파이 조사
2	델파이 방법
3	조사 도구
4	분석 방법

III. 연구방법

1. 한국 성인에게 필요한 역량 도출을 위한 델파이 조사

본 장에서는 앞서 문헌분석, 전문가 협의회, 연구진 포커스그룹 인터뷰(FGI)를 통해 도출된 19개의 성인역량에 대해 미래사회 구성원으로서 한국 성인에게 필요한 역량을 검증하고자 하였다. 이를 위해 본 연구에서는 델파이 방법을 활용하여 생애주기별(성인 입문기, 청년기, 중장년기, 노년기) 및 삶의 3개 영역별(일, 생활, 여가)로 필요한 역량의 적합도, 중요도 및 긴급도에 대한 전문가들의 의견을 2회에 걸쳐 수집하였다.

가. 델파이 방법(Delphi Method)

델파이는 일종의 패널 조사연구방법으로 특정 문제에 대해 전문가들의 견해를 수집하여 집단적인 판단을 통해 미래를 예측하거나 문제를 해결하는 기법이다(이종성, 2001). 델파이는 1950년대 미국의 랜드 연구소(RAND Corporation)에서 국방 프로젝트와 관련해 전문가 집단의 의견을 수집하고 이를 바탕으로 가장 신뢰할 만한 합의를 도출하기 위한 목적으로 개발되었다(Okoli & Pawlowski, 2004; Skulmoski, Hartman, & Krahm, 2007). 이후 델파이 방법은 여러 분야에서 미래 예측과 문제 해결을 위한 연구방법으로 발전되었다(이종성, 2001). 델파이 방법의 주요 특징은 먼저 델파이 참여자들은 서로에 대한 익명성이 보장되기 때문에 대면 토의 과정에서 발생할 수 있는 부정적인 효과를 경험하지 않고 자신의 의견을 자유롭게 개진할 수 있다는 점이다.

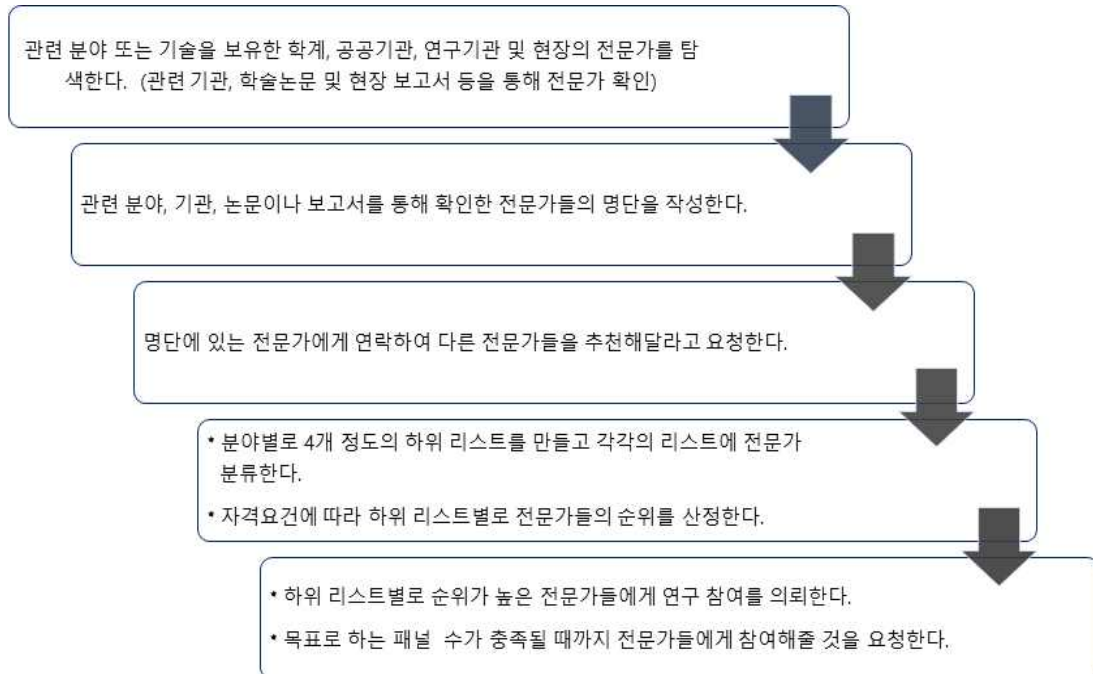
델파이 조사는 통상 3~4회에 걸쳐 진행되며 일반적으로 1차 조사는 연구문제에 대한 개방형 질문에 응답하도록 설계된다. 1차 조사에서 수집된 개방형 의견을 바탕으로 2차 조사에서는 구조화된 폐쇄형 질문을 작성하여 동의와 비동의 정도를 평가하도록 한다(이종성, 2001). 회차가 반복될 때마다 개별 참여자는 이전 회차의 다른 참여자들의 의견과 통계적 집단 반응에 대한 정보를 제공받게 되며 이에 따라 자신의 견해를 수정할 수 있는 기회를 갖게 된다(강용주, 2008; Skulmoski, Hartman, & Krahm, 2007). 하지만 연구문제의 유형과 특징에 따라 수정된 델파이 방법을 활용하기도 하는데(Okoli & Pawlowski, 2004), 본 연구에서도 모든 생애주기의 성인 일반을 대상으로 도출된 역량 리스트가 부재한 실정으로 1차 조사에서 개방형 질문을 포함하되 구체적이고 구조화된 폐쇄형 문항을 중심으로 전문가들

의 의견을 수집하는 수정된 델파이 기법을 활용하였다.

본 연구에서는 미래사회 구성원으로서 한국 성인에게 필요한 역량을 규명하기 위해 총 2회에 걸쳐 델파이 조사를 실시하였으며, 수집된 패널의 의견을 바탕으로 내용타당도를 분석하고 성인역량의 중요도와 긴급도를 통해 우선순위 역량을 도출하였다. 1차 조사에서는 문헌분석, FGI, 전문가 자문을 거쳐 도출된 총 19개의 역량에 대해 전문가 패널이 미래사회 구성원으로서 한국 성인에게 필요한 역량으로서의 적합도, 중요도 및 긴급도를 평가하도록 하였다. 2차 조사에서는 1차 조사의 결과를 반영하여 질문지를 제작하고 전문가 의견을 재조사하였다. 본 연구처럼 전 생애주기의 성인을 대상으로 하는 성인역량에 관한 선행연구가 부족하고 미래의 역량을 도출하는 상황에서 해당 분야의 전문가들로부터 견해를 수집하여 집단적인 판단을 통해 미래를 예측하는 델파이 기법이 가장 타당하다고 판단하여 본 연구에 활용하였다.

나. 전문가 패널 선정 과정

델파이는 전문가들의 의견을 수집하고 이를 바탕으로 결과가 도출되는 기법이기 때문에 전문가 패널 선정은 가장 중요한 과정이라고 할 수 있다(Okoli & Pawlowski, 2004). 본 연구에서는 델파이 조사에 참여할 전문가 패널을 선정하기 위해 Okoli와 Pawlowski(2004)이 제시한 5단계의 절차를 따라 진행하였다[그림 III-1]. 먼저, 한국교육학술정보원에서 제공하는 학술연구정보서비스(RISS) 검색엔진과 한국직업능력개발원(KRIVET), 국가정책연구포털 사이트에서 ‘역량,’ ‘성인역량,’ ‘미래역량’의 키워드로 검색된 학술논문이나 연구보고서를 대상으로 본 연구와 관련성 있는 논문이나 보고서의 저자들과 대학이나 연구기관에서 성인 역량(주로 성인교육 및 평생교육 분야)의 연구를 수행한 경험이 있는 박사급 전문가들을 패널로 1차 선정하였다. 또한, 성인역량을 활용한 평생교육 프로그램을 개발하고 운영하는 평생교육 분야의 실무자들을 패널로 추가 선정하였다. 이 밖에도, 연구기관이나 대학, 현장에서 성인역량과 관련된 전문가들을 추천받아 전문가 패널 명단을 작성하였고, 본 연구 주제와의 관련성 및 적합성을 내부 연구진 회의를 통해 전문가 패널의 순위를 산정하였다. 이를 토대로 총 25명의 전문가를 본 연구의 델파이 조사에 참여할 패널로 최종 선정하였다.



[그림 III-1] 델파이 전문가 패널 선정 과정

최종 선정된 25명의 전문가 패널은 대학교수 11명, 국책연구기관 연구원 7명과 평생교육 기관 소속의 현장 전문가 7명으로 구성되었으며, 이들은 평생교육, 성인역량, 직업능력개발 분야에서 평균 16년의 경력을 보유하고 있다. 패널의 상세 정보는 다음 <표 III-1>과 같다.

<표 III-1> 델파이 조사에 참여한 전문가 패널의 인적사항

No.	성명	소속	직위	전문분야	경력년수
1	리**	대학	교수	평생교육, 성인역량	23
2	노**	대학	교수	경력개발역량	11
3	박**	대학	교수	성인역량	21
4	이**	대학	교수	성인역량	24
5	양**	대학	교수	대학생 학습 역량	30
6	유**	대학	교수	평생/성인교육	9
7	김**	대학	교수	노인교육	5
8	한**	대학	교수	노인교육, 노인복지	20
9	배**	대학	교수	직업역량	30
10	박**	대학	교수	평생교육, 역량평가	20
11	채**	대학	교수	평생교육	17
12	류**	국책연구기관	선임연구위원	성인역량	11
13	반**	국책연구기관	센터장	성인역량	9
14	장**	국책연구기관	연구위원	성인역량	11
15	나**	국책연구기관	연구위원	산업별 인적역량	8

16	윤**	국책연구기관	연구위원	대학생 핵심역량	9
17	최**	국책연구기관	연구원	미래인재 역량	17
18	김**	국책연구기관	연구원	평생교육 프로그램 개발	15
19	박**	N평생교육진흥원	본부장	미래역량	20
20	전**	**구청 평생학습센터	팀장	평생교육	11
21	신**	**시청	자치분권 전문관	평생교육	18
22	원**	**구청 평생학습관	총괄국장	평생교육	13
23	문**	**시 평생학습원	팀장	평생교육	31
24	하**	**시 평생학습원	원장	평생교육	7
25	홍**	K평생교육진흥원	평생교육사	평생교육	10

2. 조사 도구

본 연구는 미래사회 구성원으로서 한국 성인의 역량도출을 위한 델파이 조사를 2회 실시하였다. 이를 위해 연구진이 구조화된 설문지를 전문가 패널에게 이메일로 배포하였고, 생애주기별(성인입문기, 청년기, 중장년기, 노년기) 및 삶의 3개 영역(일, 생활, 여가)별로 미래사회의 구성원으로서 한국 성인에게 필요한 역량에 대한 적합도, 중요도 및 긴급도에 대한 전문가들의 의견을 수렴하였다.

가. 1차 델파이

1차 델파이 조사는 연구진이 도출한 19개의 성인역량에 대한 타당성, 중요성과 긴급성의 정도를 평가하도록 하였다. 설문지는 19개의 성인역량에 대해 1) 미래사회 구성원으로서 한국 성인에게 필요한 역량으로서의 적합성 정도, 2) 생애주기별 및 삶의 영역별로 성인에게 필요한 역량으로서의 중요도, 3) 생애주기별 및 삶의 영역별로 한국 성인의 역량으로 현재부터 3년 이내 필요성에 대한 긴급도를 전문가 패널이 ‘매우 적합/중요/긴급하지 않다’부터 ‘매우 적합/중요/긴급하다’까지 Likert 5점 척도로 평가하도록 구성하였다. 이 밖에도 성인역량 19개에 대한 역량명 또는 역량의 정의에 대해 전문가 패널이 자유롭게 의견을 제시할 수 있도록 개방형 질문을 포함하였다. 1차 조사는 2021년 7월 21일부터 8월 6일까지 실시되었다. 전문가 패널 25명에게 전자메일(e-mail)을 통해 설문지를 배부하였다.

<표 III-2> 1차 델파이 설문 문항 예시

1. 미래사회의 구성원으로서 한국 성인(20세 이상)에게 **공동적으로** 필요한 역량에 대한 **적합성** 평가

표에 제시된 19개 역량에 대해 삶의 3개 영역에서 미래사회 구성원으로서 한국 성인에게 필요한 역량으로 적합한 정도를 체크(✓)해 주시기 바랍니다.

한국 성인들에게 필요한 역량		성인 역량으로서의 적합성 정도				
역량명	역량정의	매우 적합하지 않다	별로 적합하지 않다	중립적이다	약간 적합하다	매우 적합하다
		1	2	3	4	5
1. 갈등해결역량	갈등 상황의 본질을 정확히 파악하고 최선의 갈등해결책을 신속히 찾아내어 실행할 수 있는 역량					
2. 건강관리역량	건강수준의 인지와 건강문제의 인식을 바탕으로 건강을 유지, 증진시킬 수 있는 역량					
3.글로벌시민역량	세계시민으로서 인종, 성별, 국적, 종교, 계급의 차이에 상관없이 지구촌 사회의 구성원이라는 정체성과 책임감을 바탕으로 다른 이들과 소통하고 협력할 수 있는 역량					
4. 다문화역량	다양한 문화적 배경을 지닌 사람들을 공감하고 이해하는 능력을 바탕으로 그들과 서로 상호작용을 할 수 있는 역량					
5. 대인관계역량	원만한 사회생활에 필요한 인간관계를 형성 및 관리, 유지하는 역량					

2. (생애주기별 및 영역별) 미래사회 구성원으로서의 한국 성인에게 필요한 역량에 대한 **중요도** 평가

표에 제시된 19개 역량에 대해 미래사회 구성원으로서의 한국 성인에게 필요한 역량으로서 중요한 정도를 생애주기 및 영역별로 체크(✓)해주시기 바랍니다.

미래사회 구성원으로서의 한국 성인에게 필요한 역량		생애주기	<역량의 중요도 정도>														
역량명	역량정의		삶의 영역														
			인 (직업 관련)					생활 (가정, 사회생활, 정치)					여가 (문화생활)				
			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1. 갈등해결 역량	갈등 상황의 본질을 정확히 파악하고 최선의 갈등해결책을 신속히 찾아내어 실행할 수 있는 역량	성인입문 (20-25세)															
		청년기 (26-39세)															
		중장년기 (40-64세)															
		노년기 (65세 이상)															
		성인입문															

3. (생애주기별 및 영역별) 미래사회 구성원으로서의 한국 성인에게 필요한 역량에 대한 **긴급성** 평가

표에 제시된 19개 역량에 대해 미래사회 구성원으로서의 한국 성인의 역량으로 **현재부터 3년 이내 필요성에** 대한 긴급도를 생애주기별 및 영역별로 체크(✓)해주시기 바랍니다.

미래사회 구성원으로서의 한국 성인에게 필요한 역량		생애주기	<역량의 긴급성 정도>														
역량명	역량정의		삶의 영역														
			인 (직업 관련)					생활 (가정, 사회생활, 정치)					여가 (문화생활)				
			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1. 갈등해결 역량	갈등 상황의 본질을 정확히 파악하고 최선의 갈등해결책을 신속히 찾아내어 실행할 수 있는 역량	성인입문 (20-25세)															
		청년기 (26-39세)															
		중장년기 (40-64세)															
		노년기 (65세 이상)															
		성인입문															

나. 2차 델파이

1차 조사에서 전문가 패널이 응답한 내용을 분석하였고, 분석 결과를 토대로 2차 조사를 실시하였다. 1차 조사에서 전문가 패널이 제시한 개방형 의견과 응답 내용을 분석하여 2개 역량 추가 및 2개 역량을 통합하여 총 20개의 역량으로 조정하였다. 2차 조사에서는 수정된

- 32 -

5개의 역량에 대해 전문가 패널이 1차 델파이 조사와 마찬가지로 1) 미래사회 구성원으로서 한국 성인에게 필요한 역량으로서의 적합성 정도, 2) 생애주기별 및 삶의 영역별로 성인에게 필요한 역량으로서의 중요도, 3) 생애주기별 및 삶의 영역별로 한국 성인의 역량으로 현재부터 3년 이내 필요성에 대한 긴급도를 ‘매우 적합/중요/긴급하지 않다’부터 ‘매우 적합/중요/긴급하다’까지 Likert 5점 척도로 평가하도록 설문지를 구성하였다. 2차 조사는 2021년 8월 20일부터 8월 27일까지 이루어졌으며 전자메일(e-mail)을 통해 전문가 패널 25명에게 설문지를 배부하고 회수하였다.

〈표 III-2〉 2차 델파이 설문 문항 예시

1. 미래사회의 구성원으로서 한국 성인(20세 이상)에게 <u>공동적으로</u> 필요한 역량에 대한 <u>적합성</u> 평가 표에 제시된 5개 역량에 대해 미래사회 구성원으로서 한국 성인에게 <u>필요한 역량으로</u> 적합한 정도를 체크(✓)해 주시기 바랍니다.						
한국 성인들에게 필요한 역량		성인 역량으로서의 <u>적합성</u> 정도				
		매우 적합 하지 않다	별로 적합 하지 않다	중립 적 이다	약간 적합 하다	매우 적합 하다
역량명	역량정의	1	2	3	4	5
글로벌(다문화) 시민역량	세계시민으로서의 정체성과 책임감을 바탕으로 다양한 문화적 배경을 가진 사람들을 공감하고 이해하며 이들과 소통하고 협력할 수 있는 역량	1	2	3	4	5
디지털(리터러시) 역량	디지털 기기를 활용하여 원하는 작업을 실행하고, 필요한 정보를 수집하고 분석하여 이를 실생활에 활용하는 역량	1	2	3	4	5
공감 역량	개인이 자신의 정서를 정확하게 인식하고 긍정적으로 관리하며, 타인의 관점을 이해하고 공감할 수 있는 역량	1	2	3	4	5
비판적 사고력	어떤 사안에 대해 그 주장의 근거와 적절성을 검토, 분석하고 평가할 수 있는 역량	1	2	3	4	5
문제력	문자 정보를 이해하고 해석할 수 있으며, 이를 활용하여 지식과 정보에 접근하고 나아가 이를 실생활에 활용할 수 있는 역량	1	2	3	4	5

3. 자료 분석 방법

델파이 조사를 통해 수집된 자료는 SPSS 25.0과 Microsoft Excel 2016을 통해 평균값, 표준편차, 변이계수(CV), 내용타당도(CVR)를 산출하였다. 그 밖에도 1차 조사에서 역량명과 정의에 대해 전문가들이 제시한 개방형 의견을 검토하여 패널 2인 이상이 유사한 내용을 제시하거나 연구진의 내부 회의를 거쳐 타당하다고 판단되는 내용을 수정 및 보완하여 이를 2차 설문지에 반영하였다.

가. 성인역량 타당도

본 연구에서는 1차와 2차 델파이 설문 문항에 대한 문항안정도와 내용타당도를 검증하였다. 먼저, 문항안정도는 각 문항에 대한 패널의 의견 일치 정도를 의미하며 각 문항의 표준편차를 평균으로 나누어 산출한 변이계수(Coefficient of Variation, CV)를 측정하여 0.5이하

인 경우 의견 합의 정도가 높은 것으로 판단한다. 내용타당도(Content Validity Ratio, CVR)는 설문 문항의 내용에 대한 적합성을 판단하는 것으로, 본 연구에서는 Lawshe(1975)가 제시한 공식을 활용하여 CVR값을 산출하였다. CVR값은 전문가 패널 수에 따라 최소값이 결정되며, 최소값 이상이면 문항에 대한 내용타당성이 있다고 판단한다. Lawshe(1975)의 기준에 따라 본 연구에서는 전문가 패널 25명에 대한 CVR값이 0.37이상인 역량에 대해 내용타당도가 있다고 판단하였다.

$$CVR = \frac{Ne - N/2}{N/2}$$

N: 응답 사례 수
Ne: 중요하다고 응답한 (Likert 4, Likert 5 응답) 빈도수

<표 III-3> 응답자 수에 따른 내용타당도(CVR) 최소값

응답자 수	CVR 최소값
10	0.62
11	0.59
12	0.56
13	0.54
14	0.51
15	0.49
20	0.42
25	0.37
30	0.33
35	0.31
40	0.29

출처: 강용주(2008, p.7)

나. 생애주기별 및 삶의 영역별 성인역량 우선순위

본 연구에서는 성인역량으로서의 적합성을 확인하는 동시에 생애주기별 및 삶의 영역별로 한국 성인에게 필요한 역량에 대한 중요도와 긴급도를 파악하여 성인역량의 우선순위를 결정하고자 하였다. 이를 위해 19개 성인역량을 대상으로 미래사회 구성원으로서 한국 성인에게 필요한 역량에 대한 중요성의 정도와 긴급성의 정도를 전혀 중요/긴급하지 않다(1점)~매우 중요/긴급하다(5점)의 Likert 5점 척도에서 평가하도록 설문지를 작성하였다. 중요성의 정도는 해당 역량이 특정 생애주기와 삶의 영역(예: 일, 생활, 여가)에서 미래사회의 성인에게 어느 정도 중요한지를 의미하고, 긴급성의 정도는 해당 역량이 현재 시점부터 3년 이내에 미래사회 성인에게 어느 정도 긴급하게 필요한지의 정도를 의미한다.

생애주기 및 삶의 영역별로 한국 성인에게 필요한 우선순위 역량을 선정하기 위해 허쉬코비츠(Herschkowitz)의 임계함수를 활용하였다. 이 함수는 중요도의 평균값과 긴급도의 평균값을 종축과 횡축으로 하여 네 개의 분면으로 구분하고 역량별 평균값을 좌표에 표시하여 순위를 정한다. 1사분면(HH)에는 중요도와 긴급도 모두 평균값 이상을 보인 역량, 2사분면(LH)에는 중요도는 평균보다 낮고 긴급도는 높은 역량, 3사분면(LL)에는 중요도와 긴급도가 모두 평균값 이하를 나타낸 역량, 4사분면(HL)에는 중요도는 평균보다 높고 긴급도는 낮은 역량이 위치하게 된다(그림 III-2 참고). 본 연구에서는 중요도와 긴급도의 수준이 모두 높은 1사분면(HH)에 위치한 역량을 우선순위 역량으로 도출하였다.

본 연구에서는 역량의 우선순위를 결정하기 위해 다음과 같이 3가지 방법으로 분석하였다. 먼저, 생애주기별로 전문가 패널이 응답한 중요도와 긴급도의 평균값을 바탕으로 HH분면에 위치한 역량 즉, 중요도와 긴급도 모두 평균값 이상을 보인 역량을 도출하였다. 다음으로 삶의 영역별로 중요도와 긴급도의 평균값을 산출하여 HH분면에 위치한 역량을 도출하였다. 마지막으로, 생애주기와 삶의 영역을 동시에 고려하여 중요도와 긴급도가 평균값 이상인 역량을 선정하였다. 각각의 분석 결과를 통합하여 한국 성인에게 필요한 역량의 우선순위를 결정하였다.



[그림 III-2] 중요도와 긴급도에 따른 우선순위 역량도출

Chapter IV.

연구결과

주요내용

- | | |
|---|-------------------------|
| 1 | 성인역량의 타당도 |
| 2 | 생애주기별, 삶의 영역별 성인역량 우선순위 |
| 3 | |
| 4 | |

IV. 연구결과

본 장에서는 연구의 목적인 생애주기별(성인입문기, 청년기, 중장년기, 노년기) 및 삶의 3개 영역(일, 생활, 여가)별로 미래사회의 구성원으로서 한국 성인에게 필요한 역량을 파악하기 위해 19개 성인역량에 대한 타당도, 중요도와 긴급도 분석을 통해 11개의 우선순위 역량을 선정하였다.

1. 성인역량의 타당도

가. 델파이 조사 결과

1차 델파이 조사 결과, 연구진이 잠정 도출한 19개 성인역량은 변이계수(CV)가 0.12-0.20으로 0.5이하를 보여 모든 역량에서 문항 안정도 수준이 높은 것으로 판단하였다. 내용타당도(CVR)는 문화예술 역량을 제외한 18개 역량이 최소값인 0.37이상으로 나타나 성인역량으로 채택되었다. 문화예술 역량은 CVR값이 0.28로 나타나 타당도 기준을 충족하지 못했지만, 전문가 패널의 추가 의견과 연구진의 검토를 통해 역량 리스트에 포함시키는 것으로 결정하였다. 내용타당도가 가장 높은 역량은 사회정서역량(CVR=1.0)이며, 그 다음으로 높은 역량은 글로벌시민역량, 다문화역량, 윤리역량, 문제해결력, 의사소통 역량(CVR=0.92)으로 나타났다. 19개 성인역량에 대한 내용타당도와 문항안정도 검증 결과는 다음의 <표 IV-1>과 같다.

<표 IV-1> 성인역량에 대한 내용타당도 및 문항안정도 검증

역량	CV	CVR	채택 여부
1. 갈등해결역량	0.14	0.84	채택
2. 건강관리역량	0.16	0.76	채택
3. 글로벌시민역량	0.16	0.92	채택
4. 다문화역량	0.16	0.92	채택
5. 대인관계역량	0.13	0.84	채택
6. 윤리역량	0.13	0.92	채택
7. 디지털역량	0.14	0.84	채택
8. 리더십역량	0.21	0.52	채택
9. 문제해결력	0.13	0.92	채택
10. 문화예술역량	0.19	0.28	기각
11. 사회정서역량	0.10	1.00	채택
12. 시민역량	0.14	0.84	채택
13. 신기술 수용 역량	0.20	0.68	채택

14. 융복합력	0.19	0.68	채택
15. 의사소통역량	0.12	0.92	채택
16. 인문역량	0.20	0.60	채택
17. 정서조절역량	0.16	0.76	채택
18. 창의력	0.20	0.60	채택
19. 평생학습역량	0.12	0.66	채택

19개 성인역량에 대한 내용타당도 검증 결과와 1차 조사에서 전문가 패널이 개진한 개방형 의견을 토대로 <표 IV-2>와 같이 2개 역량 통합과 2개 역량 추가의 과정을 거쳐 총 20개의 성인역량으로 조정되었다. 또한 전문가 패널의 의견과 연구진 검토를 거쳐 평생학습 역량을 자기계발 역량으로 역량명을 수정하였다.

<표 IV-2> 1차 델파이 조사를 통한 역량 조정

No.	기존 역량		변경 사항
3	글로벌 시민 역량	⇒	글로벌(다문화)시민 역량으로 통합
4	다문화 역량		
6	디지털 역량		디지털 리터러시 역량으로 수정
9	사회정서 역량		공감 역량으로 수정
NA	비판적 사고력		추가
	문해력		추가
19	평생학습역량	⇒	자기계발 역량으로 역량명 수정

1차 델파이에서 조정된 5개 역량을 대상으로 2차 델파이 조사를 실시하였다. 5개 역량에 대한 문항안정도와 내용타당도를 분석한 결과, 모든 역량의 CVR값이 0.68이상을 보여 높은 수준의 내용 타당도를 나타냈으며, 문항안정도 또한 CV값이 0.08-0.19로 나타나 패널들의 응답 일치의 수준이 높은 것으로 판단하였다. 5개 역량에 대한 내용타당도 및 문항안정도 검증 결과는 다음의 <표 IV-3>과 같다.

<표 IV-3> 1차에서 조정된 5개 성인역량에 대한 내용타당도 및 문항안정도 검증

역량	CV	CVR	채택 여부
1. 글로벌(다문화)시민 역량	0.14	0.84	채택
2. 디지털 리터러시 역량	0.08	1.0	채택
3. 공감 역량	0.13	0.84	채택
4. 비판적 사고력	0.13	0.92	채택
5. 문해력	0.19	0.68	채택

2차 델파이 조사 결과를 바탕으로 최종 확정된 20개의 성인역량은 다음의 <표 IV-4>와 같다.

<표 IV-4> 성인역량과 역량 정의

No.	역량명	역량 정의
1	갈등해결역량	갈등 상황의 본질을 정확히 파악하고 최선의 갈등해결책을 신속히 찾아내어 실행할 수 있는 역량
2	건강관리역량	건강수준의 인지와 건강문제의 인식을 바탕으로 건강을 유지, 증진시킬 수 있는 역량
3	글로벌(다문화)시민 역량	세계시민으로서의 정체성과 책임감을 바탕으로 다양한 문화적 배경을 가진 사람들을 공감하고 이해하며 이들과 소통하고 협력할 수 있는 역량
4	대인관계역량	원만한 사회생활에 필요한 인간관계를 형성 및 관리, 유지하는 역량
5	윤리역량	정직하고 일관성 있는 도덕적 태도를 바탕으로 사회적 책임감을 가지고 행동할 수 있는 역량
6	디지털(리터러시)역 량	디지털 기기를 활용하여 원하는 작업을 실행하고, 필요한 정보를 수집하고 분석하여 이를 실생활에 활용하는 역량
7	리더십역량	목표달성을 위해 방향을 제시하고 본인과 구성원들의 능동적 참여와 협력을 이끌어가는 역량
8	문제해결력	문제를 정확하게 파악하고 체계적으로 해결하는 역량
9	문화예술역량	문학, 음악, 미술, 춤, 연극 등의 예술에 대한 폭넓은 이해와 경험을 하고 나아가 이를 도구로 활용할 수 있는 역량
10	공감역량	개인이 자신의 정서를 정확하게 인식하고 긍정적으로 관리하며, 타인의 관점을 이해하고 공감할 수 있는 역량
11	시민역량	공동체에서 공적 관심사에 대한 의견을 제시하고 함께 숙고할 수 있으며 협력적인 방식으로 공동의 안전을 해결할 수 있도록 발휘되는 역량
12	신기술수용 역량	개인이 새로운 기술을 이용하게 될 때 이를 수용해서 활용하는 역량
13	융복합력	서로 다른 분야 간의 경계를 넘어 종합적으로 기술과 아이디어를 재창출하여 성과를 낼 수 있는 역량
14	의사소통역량	적극적 경청을 통해 타인의 의도를 파악하고, 개인의 의사를 적절히 전달하는 역량
15	인문역량	문학, 역사, 철학 등의 인문학적 지식을 통해 세상을 보는 안목과 인간을 이해하는 역량
16	정서조절역량	자신의 정서를 상황에 맞게 효율적으로 잘 조절하며, 사회에서 기대하는 상태로 적응하는 역량
17	창의력	기존의 틀에 얽매이지 않고, 새로운 관점에서 참신한 생각이나 아이디어를 만들어 내는 역량
18	자기계발역량	개인이 일생에 걸쳐 끊임없이 새로운 지식 및 기술의 습득과 경험을 통해 다양한 삶의 영역에서 발휘되는 능력을 지속적으로 개발하려는 역량
19	비판적사고력	어떤 사안에 대해 그 주장의 근거와 적절성을 검토, 분석하고 평가할 수 있는 역량
20	문해력	문자 정보를 이해하고 해석할 수 있으며, 이를 활용하여 지식과 정보에 접근하고 나아가 이를 실생활에 활용할 수 있는 역량

2. 생애주기별 및 삶의 영역별 성인역량 우선순위

가. 허쉬코비츠 임계함수를 활용한 우선순위 역량 도출

델파이 조사에서 전문가 패널이 응답한 각 역량에 대해 생애주기 및 삶의 영역별로 성인에게 중요하고 긴급한 정도를 바탕으로 20개 역량에 대해 우선순위를 결정하였다. 위에서 언급한 것처럼, 본 연구에서는 최우선 순위 역량을 도출하기 위해 다음과 같이 3가지 방법으로 델파이 결과를 분석하였다. 먼저, 생애주기별로 전문가 패널이 응답한 중요도와 긴급도의 평균값을 바탕으로 HH분면에 위치한 역량 즉, 중요도와 긴급도 모두 평균값 이상을 보인 역량을 도출하였다. 다음으로 삶의 영역별로 중요도와 긴급도의 평균값을 산출하여 HH분면에 위치한 역량을 도출하였다. 마지막으로, 생애주기와 삶의 영역을 동시에 고려하여 중요도와 긴급도가 평균값 이상인 역량을 선정하였다. 이에 대한 상세한 분석 결과는 다음과 같다.

첫째, 생애주기별로 우선순위가 높은 역량을 도출하기 위해 주기별로 중요도와 긴급도의 평균값을 산출하고 중요도와 긴급도 모두 평균값 이상을 보인 역량을 선정하였다. 4개의 생애주기 모두에서 우선순위가 높은 공통 역량은 대인관계, 윤리, 시민, 자기계발, 의사소통, 정서조절, 디지털(리터러시)와 공감 역량으로 나타났다. 특정 생애주기에서 우선순위가 높게 나타난 역량은 신기술수용(입문기), 건강관리(중장년 이상), 문해력, 문화예술(노년기)로 나타났다. 생애주기별 중요도와 긴급도의 평균값, 우선순위가 높게 나타난 역량은 다음의 <표 IV-5>와 같다.

<표 IV-5> 생애주기별 중요도와 긴급도의 평균값, 우선순위가 높은 역량

생애주기	중요도	긴급도	우선순위 역량
성인입문기	4.16	4.00	대인관계, 윤리, 시민, 신기술수용, 의사소통, 정서조절, 자기계발, 디지털(리터러시), 공감
청년기	4.26	4.07	대인관계, 윤리, 시민, 의사소통, 정서조절, 자기계발, 디지털(리터러시), 공감
중장년기	4.28	4.11	건강관리, 대인관계, 윤리, 시민, 의사소통, 정서조절, 자기계발, 디지털(리터러시), 공감
노년기	4.08	3.86	건강관리, 대인관계, 윤리, 시민, 의사소통, 정서조절, 자기계발, 디지털(리터러시), 공감, 문해력, 문화예술
공통 역량 (8개)	대인관계, 윤리, 시민, 자기계발, 의사소통, 정서조절, 디지털(리터러시), 공감		

둘째, 삶의 영역별로 우선순위가 높은 역량을 도출하기 위해 각 영역의 중요도와 긴급도

의 평균값을 산출하고 중요도와 긴급도 모두 평균값 이상을 보인 역량을 선정하였다. 3개의 삶의 영역 모두에서 우선순위가 높은 역량은 대인관계, 윤리, 시민, 의사소통, 정서조절, 자기계발, 공감 역량으로 나타났다. 삶의 영역별 중요도와 긴급도의 평균값, 우선순위가 높게 나타난 역량을 제시하면 다음의 <표 IV-6>과 같다.

<표 IV-6> 삶의 영역별 중요도와 긴급도의 평균값, 우선순위가 높은 역량

삶의 영역	중요도	긴급도	우선순위 역량
일	4.39	4.27	대인관계, 윤리, 문제해결력, 시민, 신기술수용, 의사소통, 정서조절, 자기계발, 디지털(리터러시), 공감, 비판적 사고력
생활	4.28	4.13	갈등해결, 대인관계, 윤리, 시민, 의사소통, 정서조절, 자기계발, 공감
여가	3.88	3.63	대인관계, 윤리, 시민, 의사소통, 인문, 정서조절, 자기계발 디지털(리터러시), 공감, 문화예술
공통 역량 (7개)	대인관계, 윤리, 시민, 의사소통, 정서조절, 자기계발, 공감		

셋째, 생애주기와 삶의 영역을 동시에 고려하여 각 역량의 중요도와 긴급도가 평균값 이상을 보인 역량을 파악하였다. 모든 생애주기와 영역에서 공통적으로 도출된 우선순위 역량은 대인관계, 의사소통, 자기계발 역량이었다. 다음은 4개 생애주기 중 3개 단계와 2개 영역(생활, 여가)에서 우선순위 높은 것으로 나타난 역량은 윤리, 공감 역량이었다. 생애주기와 삶의 영역에 대해 높은 우선순위를 보인 역량을 제시하면 다음의 <표 IV-7>과 같다.

<표 IV-7> 생애주기와 삶의 영역별 우선순위가 높은 역량

구분	일	생활	여가	공통역량
입문기	대인관계 윤리 문제해결력 시민 신기술수용 융복합력 의사소통 창의력 자기계발 디지털(리터러시) 비판적사고력	대인관계 윤리 문제해결력 시민 의사소통 정서조절 자기계발 공감 비판적사고력 문화예술	대인관계 윤리 시민 의사소통 인문 정서조절 창의력 자기계발 디지털(리터러시) 공감 문화예술 문해력	대인관계 윤리 시민 의사소통 자기계발
청년기	대인관계 윤리 문제해결력 신기술수용 융복합력 의사소통 창의력	대인관계 윤리 시민 의사소통 정서조절 자기계발 공감	대인관계 윤리 시민 의사소통 인문 창의력 자기계발	대인관계 윤리 의사소통 자기계발 공감

	자기계발 디지털(리터러시) 공감 비판적사고력		디지털(리터러시) 공감 문화예술 문해력	
중장년기	갈등해결 건강관리 대인관계 리더십 문제해결력 시민 신기술수용 의사소통 자기계발 디지털(리터러시) 공감	갈등해결 건강관리 대인관계 윤리 문제해결력 시민 의사소통 정서조절 자기계발 공감	건강관리 대인관계 윤리 의사소통 인문 정서조절 자기계발 디지털(리터러시) 공감	건강관리 대인관계 의사소통 자기계발 공감
노년기	건강관리역량 대인관계역량 윤리역량 의사소통역량 정서조절역량 자기계발 디지털(리터러시)역량 공감역량 문해력	갈등해결역량 건강관리역량 대인관계역량 윤리역량 시민역량 의사소통역량 정서조절역량 자기계발 공감역량	건강관리역량 대인관계역량 윤리역량 의사소통역량 인문역량 정서조절역량 자기계발 디지털(리터러시)역량 공감역량 문해력	건강관리 대인관계 윤리 의사소통 정서조절 자기계발 공감
공통역량	대인관계 의사소통 자기계발 디지털(리터러시)	대인관계 윤리 시민 의사소통 정서조절 자기계발 공감	대인관계 윤리 의사소통 자기계발 디지털(리터러시) 공감	대인관계 의사소통 자기계발

상기 3가지 방법을 통해 20개 성인역량에 대한 우선순위를 분석한 결과, 11개의 성인역량이 우선순위가 높은 역량으로 파악되었다. 먼저, 3가지 방식 모두에서 공통으로 도출된 **대인관계, 의사소통, 자기계발 역량**이 최상위 핵심역량으로 나타났다. 다음은 3개의 생애주기와 2개의 영역에서 공통으로 도출된 **윤리, 공감** 역량이 차상위 핵심역량으로 선정되었다. 다음으로 1개의 생애주기(입문기, 노년기)와 1개 영역(생활)에서 각각 공통 역량으로 나타난 **시민, 정서조절** 역량을 3순위로, 일과 여가 영역에서 공통 역량으로 나타난 **디지털(리터러시)** 역량을 4순위 역량으로 선정하였다. 이 밖에도 특정 생애주기 또는 영역에서 우선순위가 높은 것으로 나타난 **문해력**(노년기, 여가), **문화예술**(여가), **신기술수용**(일) 역량을 5순위 역량으로 결정하였다. 본 연구에서 우선순위가 높은 것으로 나타난 역량은 우선적으로 개발되어야 할 역량에 대한 정보를 제공한다는 점에서 향후 성인역량 측정도구 개발 시 유용한 기초자료로 활용될 수 있다. 우선순위 역량은 [그림 IV-1]과 같이 시각화할 수 있다.



[그림 IV-1] 우선순위 역량

나. 우선순위 역량 구조화

문헌분석, 전문가 협의회, 델파이 조사를 통해 확정된 20개의 성인역량 중 우선순위가 높은 11개의 역량을 구조화하였다. 모든 생애주기와 삶의 영역에서 공통으로 나타난 가시적이면서 최상위 핵심역량인 대인관계, 의사소통, 자기계발역량과 비가시적이면서 차상위 핵심역량인 윤리, 공감역량, 특정 생애주기와 삶의 영역에서 중요한 역량으로 부각된 6개 역량은 다음의 [그림 IV-2]와 같이 도식화될 수 있다.



[그림 IV-2] 우선순위 역량 구조화]

Chapter V.

사례 분석

주요내용

- | | |
|---|----------------|
| 1 | 서울 서대문구청 평생학습관 |
| 2 | 대구 서구청 평생학습관 |
| 3 | |
| 4 | |

V. 사례 분석

본 장에서는 앞서 델파이 조사를 통해 확정된 20개의 성인역량에 대한 타당성을 검증하기 위한 목적으로 지자체가 운영하는 평생교육기관의 프로그램을 분석하였다. 분석 대상 기관은 서울 서대문구청 평생학습관과 대구 서구청 평생학습관이다.

1. 서울 서대문구청 평생학습관

가. 기관 현황

서울 서대문구는 일찍이 주거지역을 형성해 주택 및 아파트가 밀집되어 있다. 서대문구는 독립운동의 성지로 역사의 산 현장으로서 독립문, 서대문형무소 등이 위치하고 있으며, 많은 교육기관과 복지시설 및 보육시설, 박물관, 체육시설 등을 보유하고 있다. 서대문구 평생학습관은 남가좌1 분관과 서대문평생학습관·융복합인재교육센터, 동단위 평생학습센터 동네 배움터를 운영 중이다. 서대문구는 모든 구민이 언제나, 어디서나 학습할 수 있도록 ‘세계평생학습의 문, 서대문구’라는 비전을 갖고 주민의 학습을 지원하고 있다. 시민성 학습을 위한 ‘시민대학, 학습하는 시민들’, 도시형 소규모 학습공동체 ‘세로골목 활성화 사업’, ‘서대문학 프로젝트’등 학습-일 연계 평생학습사업, 일하는 주민의 학습을 지원하는 ‘천직을 위한 시간’, 지역의 9개 대학을 연계한 대학연계 평생교육사업, 주민중심 학습공동체 활성화 사업, 성인문해교육 지원사업 등을 운영하고 있다.

나. 사업현황

서대문구청 평생학습관의 사업목표는 ① 평생열린 학습 문화조성, ② 함께 학습 함께 성장 아름다운 변화창출, ③ 대한민국 평생학습 성지 만들기, ④ 글로벌 평생학습 파트너십 구축으로 총 4가지이며 그에 따른 단위사업은 23개다.

단위사업 현황을 살펴보면, 총 4가지 목표에 따라 2020년에는 단위사업이 총 26개며, 그에 따른 프로그램 수는 총 375개다. 2021년에는 단위사업이 총 23개며, 그에 따른 프로그램 수는 총 400개다. 서대문구청 평생학습관의 목표와 단위사업 현황은 다음의 <표 V-1>과 같다.

<표 V-1> 서대문구청 2020년과 2021년 목표와 단위사업

목표	2020 단 위 사 업	프로그램 수	2021 단 위 사 업	프로그램 수
	계	375	계	400
I. 평생열린 학습 문화조성	· 평생학습관 · 융복합인재교육센터 설치			
	· 평생학습관 · 융복합인재교육센터 운영	52	· 평생학습관 · 융복합인재교육센터 운영	50
	· 평생학습관(남가좌1분관) 운영	2	· 평생학습관(남가좌1분관) 운영	5
	· 학습공동체(배움터, 시공모)	137	· 학습공동체(배움터, 시공모)	150
	· 일-삶 균형지원(천직, 약초)	15	· 일-삶 균형지원(천직)	20
	· 평생학습 포럼 및 워크숍	1	· 평생학습 포럼 및 워크숍	1
	· 모니터링단 운영	1	· 모니터링단 운영	1
	· 평생학습 홈페이지 개편		· 평생학습포털 운영	
II. 함께학습 함께성장 아름다운 변화창출	· 세로골목 활성화	30	· 세로골목 활성화	50
	· 서대문을 빛다	16	· 주민PD 과정	1
	· 평생교육협의회		· 평생교육협의회	
	· 평생교육실무협의회		· 평생교육실무협의회	
	· 지역사회보장협의체		· 지역사회보장협의체	
III. 대한민국 평생학습 성지 만들기	· 성인문해교육	15	· 성인문해교육	15
	· 건강분야 강사과정	2	· 건강분야 강사과정	2
	· 자격증 및 전문가 교육	10	· 자격증 및 전문가 교육	10
	· 여성리더십교육	2	· 시민리더십교육	2
	· 4차 산업혁명 특화 과정	2	· 4차 산업혁명 특화 과정	3
IV. 글로벌 평생학습 파트너십 구축	· 시민대학(4차 산업혁명 교육 외)	84	· 시민대학(4차 산업혁명 교육 외)	84
	· 민주시민교육 연구			
	· 민주시민교육 자문위원회		· 민주시민교육 자문위원회	
	· 부모 교육	6	· 부모 교육	6
	· 학습도시(교육부, 유네스코)		· 학습도시(교육부, 유네스코)	
기타	· 홍보, 업무추진 등		· 홍보, 업무추진 등	

*출처 : 서대문구 2021 평생교육사업 시행계획

서대문구청 평생학습관의 2020년과 2021년 프로그램 운영 현황을 비교해보면, 첫째, 학습공동체(동네배움터, 특성화 프로그램, 우수학습동아리)와 세로골목 활성화 사업의 프로그램 수가 눈에 띄게 증가하였다. 세로골목 활성화 사업은 주민 강사가 개발한 교육과정과 학습공동체를 매칭하여 도시형 소규모 학습공동체를 지원하는 것이다. 이는 학습공동체와 세로골목 활성화를 통해 학습에 소외되는 대상을 감소시키고, 접근성을 확대하였다.

둘째, ‘서대문을 빛다’ 사업의 프로그램이 없어지고 주민 PD 사업의 프로그램이 생겼음을 볼 수 있다. ‘서대문을 빛다’ 사업의 특징은 서대문구 대표유산을 선택하여(옥천암, 서대문형무소 역사관, 안산, 독립문 등) 학습하고 배움의 즐거움과 서대문구의 문화유산을 예술 작품으로 만들어내는 과정이다. 주민PD 프로그램은 비대면 교육에 따라 중계 영상 전문가를 발굴하기 위해 영상장비를 활용한 프로그램 기획 및 제작을 교육한다. 코로나 상황을 반영하여 온라인 평생학습 지원체계를 구축하여 야간, 주말에도 평생학습 참여가 수월하도록 하였다.

다. 프로그램 분석 절차

본 연구에서는 서대문구청 평생학습관의 역량 활용 현황을 파악하기 위해 2021년 현재 운영되고 있는 148개 프로그램을 분석하였다. 본 연구에서 도출한 20개의 성인역량을 기준으로, 서대문구청 평생학습관에서 운영하는 프로그램을 통해 개발되고 있는 역량을 <표 V-2>와 같이 추출하였다.

<표 V-2> 서대문구청 평생학습관의 역량 활용 분석과정

프로그램명	프로그램 개요		역량
드론조립부터 비행까지	대상자	일반 성인(성인입문기~노년기)	⇒ 신기술수용, 문제해결력, 디지털 (리터러시)
	목적 및 내용	- 최근 마스크 및 다양한 매체에서 “4차 산업혁명” 관련 관심의 증대로 이슈가 된 드론의 전문적인 비행 교육을 하고자 함. - 실제 드론을 조립함으로써 드론의 기본구조를 이해하고 학습자의 드론정비능력을 향상시킴. - 온라인 강의를 통하여 다양한 드론실습비행을 통해 드론비행기술을 배울 수 있음.	
주민중계영상 전문가	대상자	주민(성인입문기~노년기)	⇒ 융복합력, 디지털 (리터러시), 신기술수용
	목적 및 내용	- ICT 기술 융합형 미래형 디지털 교육환경 조성 - 온라인 교육의 플랫폼 구축을 통해 학습 공간의 확장 운영 - 코로나로 인한 언택트 시대의 온라인 생중계 역량 주민 발굴	

		- 촬영 장비 기술 설정 방법, 다중 송출 이해 - 영상 콘텐츠 기획, 비대면 생중계 학습	
재난안전지도사 자격증 취득 및 재난안전 전문가 양성 교육	대상자	구민(성인입문기~노년기)	
	목적 및 내용	- 지역주민 활동가 발굴 및 전문성 강화 등 직업능력개발 프로그램을 운영하여 학습-일 연계 평생교육 지원 및 생애단계별 전문 직업교육 강화	⇒ 자기계발, 시민
손바닥 시민대학	대상자	구민(성인입문기~노년기)	
	목적 및 내용	- 민주주의 발전과 관련된 지식, 가치, 태도를 교육하여, 구민이 자신과 공동체 사회 전반의 문제에 대하여 적극적이고 주체적으로 대응을 할 수 있는 역량을 기르고자 함. - 민주주의의 기본원리 및 민주정치제도의 주요 내용을 이해하며, 다양한 시대적·사회적 이슈들에 대하여 민주주의적 관점에서 문제 의식을 갖고 비판적으로 사고할 수 있음. - 갈등과 분쟁을 민주적인 방법으로 합리적으로 해결할 수 있음. - 주권자 시민으로서 지역적·사회적 문제 해결을 위해 서로 연대하고 행동할 수 있음.	⇒ 시민, 글로벌 (다문화)시민, 비판적 사고력, 갈등해결

분석 대상 프로그램과 이를 통해 추출된 역량은 다음의 <표 V-3>과 같다.

〈표 V-3〉 서대문구청 평생학습관의 2021년 프로그램과 역량

목표	2021 단 위 사 업	프로그램명	역량
	계	2,256	
I. 평생열린 학습 문화조성	· 평생학습관· 융복합인재교육센터 운영	3D메이커스 첫걸음	디지털(리터러시), 문제해결력, 신기술수용, 융복합력, 자기계발
		E-Book으로 소통하기	디지털(리터러시), 문제해결력, 신기술수용, 융복합력, 자기계발, 의사소통
		동영상 콘텐츠 제작: 이미지 언어로 소통하기	디지털(리터러시), 문제해결력, 신기술수용, 융복합력, 자기계발, 의사소통
		드론 조립부터 비행까지	디지털(리터러시), 문제해결력, 신기술수용
		디지털 팝아트로 굿즈 만들기	디지털(리터러시), 문제해결력, 신기술수용, 융복합력, 자기계발, 창의력
		디지털로 그리는 태블릿 위 드로잉 갈라쇼	디지털(리터러시), 문제해결력, 신기술수용, 융복합력, 자기계발
		레이저커터기를 활용한 캘리그래피 소품 만들기	디지털(리터러시), 문제해결력, 신기술수용, 융복합력, 자기계발, 창의력
		메이커스 첫걸음	디지털(리터러시), 문제해결력, 신기술수용, 융복합력, 자기계발
		스마트폰 하나로 유튜버 도전	디지털(리터러시), 문제해결력, 신기술수용, 융복합력, 자기계발, 창의력, 의사소통
		시니어 유튜버 교실	디지털(리터러시), 문제해결력, 신기술수용, 융복합력, 자기계발, 의사소통
		어도비 프리미어 프로CC 기초부터 실전까지	디지털(리터러시), 문제해결력, 신기술수용, 융복합력, 자기계발, 창의력
		웹툰, 나의 이야기를 그리다	디지털(리터러시), 문제해결력, 신기술수용, 융복합력, 자기계발, 창의력
		인공지능 체험: 블록코딩부터 머신러닝까지	디지털(리터러시), 문제해결력, 신기술수용, 융복합력, 자기계발

목표	2021 단 위 사 업	프로그램명	역량
		인공지능 정복하기	디지털(리터러시), 문제해결력, 신기술수용, 융복합력, 자기계발
		인디자인으로 나만의 책 만들기	디지털(리터러시), 문제해결력, 신기술수용, 융복합력, 자기계발
		장애인 웹툰 교실	디지털(리터러시), 문제해결력, 신기술수용, 융복합력, 자기계발
		카카오톡 이모티콘 제작부터 제안까지	디지털(리터러시), 문제해결력, 신기술수용, 융복합력, 자기계발
		장애인 웹툰 교실	디지털(리터러시), 문제해결력, 신기술수용, 융복합력, 자기계발, 창의력
		카카오톡 이모티콘 제작부터 제안까지	디지털(리터러시), 문제해결력, 신기술수용, 융복합력, 자기계발
	· 평생학습관(남가좌1분관) 운영	평생교육활동가를 위한 퍼실리테이터 2급 과정	리더십, 시민, 공감, 비판적사고력, 갈등해결
	· 학습공동체(배움터, 특성화, 학습동아리 프로그램)	온라인 home-트	건강관리
		요리조리방구석 in세계사	시민, 공감, 비판적사고력
		#환경챌린지 에코스쿨	윤리, 시민
		소소한DIY 가족인테리어	창의력, 자기계발, 문화예술
		역사인문학 :대한민국임시정부수립의 날	시민, 공감, 비판적사고력, 인문
		역사인문학 :독립운동 인물탐구	시민, 공감, 비판적사고력, 인문
		역사인문학 :잊혀진 영웅들	시민, 공감, 비판적사고력, 인문
		역사인문학 :역사 속 독도	시민, 공감, 비판적사고력, 인문
		역사인문학 :방구석 역사여행	시민, 공감, 비판적사고력, 인문
		다독다독 책읽기모임	시민, 공감, 비판적사고력, 인문, 의사소통
		우리동네 마을강사 양성_천연비누심화과정	창의력, 자기계발, 문화예술, 의사소통
		지구와 나를 살리는 환경교육	창의력, 자기계발, 문화예술
		지역주민 생활공예_가족	창의력, 자기계발, 문화예술
		지역주민 생활공예_천연	창의력, 자기계발, 문화예술

목표	2021 단 위 사 업	프로그램명	역량
		Virtual Tour로 세계여행하기	문화예술
		스토리가 있는 마을 영상 제작 교실	디지털(리터러시), 문제해결력, 신기술수용, 융복합력, 자기계발
		친환경 생활과학 탐구교실	창의력, 자기계발, 대인관계, 의사소통
		78명의 소중한 친구들을 만날 수 있는 힐링타로카드 배우기	창의력, 자기계발, 의사소통
		게임친구 동네친구	시민, 공감, 대인관계, 의사소통
		나만의 소품 토탈공예	창의력, 자기계발, 문화예술
		슈가크래프트 공예	창의력, 자기계발, 문화예술
		은공예, 비즈공예	창의력, 자기계발, 문화예술
		생활영어	자기계발, 의사소통
		쓰임있는 라탄소품 만들기	창의력, 자기계발, 문화예술
		웃음건강활력	건강관리
		친환경 우리동네만들기	시민, 공감, 윤리
		핸드폰 스마트하게 배워요	디지털(리터러시), 문해력, 대인관계, 문제해결력
		우리동네 제로웨이스트	시민, 공감, 비판적사고력
		역사인문학 : 서울, 독도를 만나다	시민, 공감, 비판적사고력
		소소한 친환경제품 만들기교실	시민, 공감, 윤리
		전통문화이해 단청교실	창의력, 자기계발, 문화예술
		서대문구석구석 걷기모임	시민, 공감, 의사소통
		남양요리교실	창의력, 자기계발, 문화예술
		문화와 역사	시민, 공감, 비판적사고력
		신촌의 문화와 역사	시민, 공감, 비판적사고력
		코로나시대, 자영업자로 살아남기	시민, 공감, 갈등해결
		주민자치란 무엇인가?	시민, 공감, 비판적사고력, 갈등해결, 의사소통
		구의회역할 알아보기	시민, 공감, 비판적사고력
		살기좋은 신촌동 만들기	시민, 공감, 갈등해결
		슬기로운 뜨개생활1차	창의력, 자기계발, 문화예술

목표	2021 단 위 사 업	프로그램명	역량
		종이접기	창의력, 자기계발, 문화예술
		민화창작	창의력, 자기계발, 문화예술
		반려식물	창의력, 자기계발, 문화예술
		비즈공예	창의력, 자기계발, 문화예술
		내 이야기 사람책 만들기	시민, 공감, 의사소통
		우리집 이름짓기 & 이름판 만들기	시민, 공감
		허브공예	창의력, 자기계발, 문화예술
		슬기로운 뜨개생활	창의력, 자기계발, 문화예술
		라탄바구니 만들기	창의력, 자기계발, 문화예술
		우리동네 마을강사 양성_천연비누심화과정	창의력, 자기계발, 문화예술
		3D프린팅으로 마을 미니어처 만들기	디지털(리터러시), 문제해결력, 신기술수용, 융복합력, 자기계발
		업사이클링 팝업북 만들기	창의력, 자기계발, 문화예술
		젬베와 함께하는 힐링타임	창의력, 자기계발, 문화예술
		독서지도사 양성과정 (비건어게인 책샘라이프)	리더십, 대인관계, 의사소통
		슬기로운 마을생활 (나는 에코 인플루언서)	시민, 공감, 갈등해결, 비판적사고력, 윤리
		힐링타임 I (프리저브드 꽃 만들기)	창의력, 자기계발, 문화예술
		힐링타임 II (산책과 詩)	창의력, 자기계발, 문화예술
		우리집을 부탁해	문제해결력
		성인발달장애인의 표현력 및 언택트시대 사회적응력 강화 프로그램	디지털(리터러시), 문제해결력, 신기술수용, 융복합력, 자기계발
		40세 이상 장애인 학습지원 과정 요고조고	문제해결력, 자기계발
		어르신 우울감 극복 프로젝트 서대문 라온제나	시민, 공감, 갈등해결, 비판적사고력
		소통하는 우리사이 문화예술공작소 수담	시민, 공감, 갈등해결, 비판적사고력, 의사소통
		라일락 나의 일상은 즐거워	창의력, 자기계발, 문화예술
		함께 배우고 성장하는 품격있는 육아 커뮤니티 도담나눔 하우스	시민, 공감, 갈등해결, 비판적사고력
		난타, 마음의 울림	창의력, 자기계발, 문화예술

목표	2021 단 위 사 업	프로그램명	역량
		서대문 문화 나눔 프로젝트	시민, 공감, 갈등해결, 비판적사고력
		I CAN 코딩	디지털(리터러시), 문제해결력, 신기술수용, 융복합력, 자기계발
		드론 심화학습 및 활용연구	디지털(리터러시), 문제해결력, 신기술수용, 융복합력, 자기계발
		주민 역량 강화교육과 디자인	디지털(리터러시), 문제해결력, 신기술수용, 융복합력, 자기계발
		디지털 은빛 문해 교실	디지털(리터러시), 문제해결력, 신기술수용
		건강한 정신과 신체를 위한 성인 평생학습	시민, 공감, 비판적사고력
		알로하 앙상블	창의력, 자기계발, 문화예술
		Ebook으로 소통하는 우리	디지털(리터러시), 문제해결력, 신기술수용, 융복합력, 자기계발, 의사소통
		환경교육과 업사이클링 실천을 위한 연구 및 재능기부	시민, 공감, 갈등해결, 비판적사고력, 윤리, 의사소통
		전통공예 동아리 해피맘스	창의력, 자기계발, 문화예술
	· 일-삶 균형지원(천직)	숲과 숨을 쉬는 플렌테리어 만들기	창의력, 자기계발, 문화예술
		니들펠트로 반려 동물 만들기 A class	창의력, 자기계발, 문화예술
		니들펠트로 반려 동물 만들기B class	창의력, 자기계발, 문화예술
		DIY 미니어처 하우스 만들기	창의력, 자기계발, 문화예술
		미니어처 요리 만들기	창의력, 자기계발, 문화예술
		바리스타 2급 과정 A class	자기계발
		바리스타 2급 과정 B class	자기계발
		다름을 낚는 목공 과정 A class	창의력, 자기계발, 문화예술
		다름을 낚는 목공 과정 B class	창의력, 자기계발, 문화예술
		한땀한땀 재봉틀 과정 A class	창의력, 자기계발, 문화예술
		한땀한땀 재봉틀 과정 B class	창의력, 자기계발, 문화예술
		내손으로 우리 집 수리하기 A class	문제해결력
		내손으로 우리 집 수리하기 B class	문제해결력

목표	2021 단 위 사 업	프로그램명	역량
		나만의 케이크 토퍼 만들기 A class	창의력, 자기계발, 문화예술
		나만의 케이크 토퍼 만들기 B class	창의력, 자기계발, 문화예술
		지혜를 담다 도예가 과정 A class	창의력, 자기계발, 문화예술
		지혜를 담다 도예가 과정 B class	창의력, 자기계발, 문화예술
II. 함께학습 함께성장 아름다운 변화창출	· 세로골목 활성화	생활속의일상체조	건강관리
		온라인 공예놀이터	창의력, 자기계발, 문화예술
		창의 놀이 수학	자기계발
		회화를 위한 영문법과 영단어	자기계발, 의사소통
		기경력 체조	건강관리
		칼림바 우쿨렐레	문화예술
		젊음을 찾아가는 힐링요가	건강관리
		나도 종이접기 강사	자기계발, 리더십
		화타오금희(기체조)	건강관리
		어쿠스틱 기타(통기타)	창의력, 자기계발, 문화예술
		100세시대 건강체조	건강관리
		영화속 심리학	문화예술, 정서조절
		도란도란 글방	문해력
		함께하는 열린글방	문해력
		힐링건강체조 및 레크레이션	건강관리
		치매예방 실버인지놀이지도	건강관리
		하하호호 체조교실	건강관리
	· 주민PD 과정	주민대상 중계영상 과정	디지털(리터러시), 문제해결력, 신기술수용, 융복합력, 의사소통
III. 대한민국 평생학습 성지 만들기	· 성인문해교육	대신야학(검정고시) 문해교육	문해력, 의사소통
		대신야학 문해교육	문해력, 의사소통
		서대문장애인종합복지관 문해교육	문해력, 의사소통
		서대문종합사회복지관 문해교육	문해력, 의사소통
		시립서대문노인종합복지관 문해교육	문해력, 의사소통

목표	2021 단 위 사 업	프로그램명	역량
		시립서대문농아인복지관 문해교육	문해력, 의사소통
		이화여대 종합사회복지관 문해교육	문해력, 의사소통
		홍은종합사회복지관 문해교육	문해력, 의사소통
	· 대학연계과정	2021년 리더십 역량교육 과정	리더십, 시민, 공감, 비판적사고력
		디지털 리더러시 역량강화 교육	디지털(리더러시), 문제해결력, 신기술수용
		건강대학-향토아트지도사	자기계발, 의사소통
		건강대학-맨몸운동지도사	자기계발, 의사소통
		재난안전지도사 자격증 취득 및 재난안전 전문가 양성 교육	자기계발, 의사소통
		4차 산업혁명 특화 과정	신기술수용, 융복합력, 시민
IV. 글로벌 평생학습 파트너십 구축	· 시민대학(4차 산업혁명 교육 외)	온라인 시민학습 토론 릴레이	시민, 글로벌(다문화)시민, 공감, 갈등해결, 비판적사고력
		손바닥 시민대학	시민, 글로벌(다문화)시민, 갈등해결, 비판적 사고력
		전자적 청년 시점	시민, 공감, 갈등해결, 비판적 사고력
		부모 시민학교	시민, 공감, 갈등해결, 비판적 사고력, 부모

라. 분석 결과

<표 V-3>에서 제시한 서대문구청의 평생학습 148개 프로그램을 분석하였다. 서대문구청 평생학습관에서 가장 많이 개발되고 있는 성인역량은 자기계발역량(빈도수81)이었으며, 창의력(빈도수51), 문화예술역량(빈도수48) 순으로 나타났고, 반면 가장 낮은 빈도로 개발되고 있는 성인역량은 정서조절역량(빈도수1)으로 나타났다. 선행연구에서 부모역량은 부모에게 요구되는 자기성장, 양육, 사회적 관계에서의 역할을 성공적으로 수행하기 위한 지식, 기술, 태도이며 적절한 부모 역할을 수행할 수 있는 잠재력으로 정의하고 있다(이인정, 2020). 본 연구에서는 부모역량이 제시되지 않았지만, 부모 시민학교 프로그램에서 필요한 역량으로 분석되었으며, 본 연구에서 확인된 성인역량의 빈도수는 다음의 <표 V-4>와 같다.

<표 V-4> 2021년 프로그램 성인역량 빈도수와 프로그램 예시

No.	역량명	빈도수	프로그램 예시
1	갈등해결역량	14	코로나시대, 자영업자로 살아남기
2	건강관리역량	17	건강한 정신과 신체를 위한 성인 평생학습
3	글로벌(다문화) 시민역량	4	온라인 시민학습 토론 릴레이
4	대인관계역량	5	게임친구 동네친구
5	윤리역량	6	#환경챌린지 에코스쿨
6	디지털(리터러시) 역량	35	디지털 리터러시 역량강화 교육
7	리더십역량	4	2021년 리더십 역량교육 과정
8	문제 해결력	35	우리집을 부탁해
9	공감역량	33	어르신 우울감 극복 프로젝트 서대문 라온제나
10	시민역량	36	서대문 문화 나눔 프로젝트
11	신기술 수용 역량	30	I CAN 코딩
12	융복합력	27	4차 산업혁명 특화 과정
13	의사소통역량	30	독서지도사 양성과정 (비긴어게인 책샘라이프)
14	인문역량	6	역사인문학
15	정서조절역량	1	영화속 심리학
16	창의력	51	힐링타임 I (프리저브드 꽃 만들기)
17	자기계발역량	81	재난안전지도사 자격증 취득 및 재난안전 전문가 양성 교육
18	비판적 사고력	27	온라인 시민학습 토론 릴레이
19	문해력	22	도란도란 글방
20	문화예술역량	48	소소한DIY 가족인테리어
-	부모역량*	1	부모 시민학교

*: 20개의 성인역량에 포함되지 않는 역량

자기계발역량, 창의력 등 특정 성인역량이 편중된 이유는 서대문구의 지역과 연령 특성이 반영되었기 때문으로 볼 수 있다. 서대문구는 산업화에 따른 도시의 다핵화 현상에 따라 가좌지역은 유통과 주거의 기능을, 충정 지역은 서울 도심부의 외곽을 형성하는 업무·상업지구로서의 기능을, 홍은 지역은 상업과 주거의 기능을, 신촌 지역은 서울 부도심 중 하나로 8개 대학이 밀집되어 젊은 문화의 거리로서의 모습을 갖추고 있다(곽삼근 외, 2017).

다음의 <표 V-5>와 같이 서대문구청의 연령별 인구 현황을 살펴보면, 20-29세의 인구가 가장 많은 것을 확인할 수 있다. 20-29세는 성인입문기로 다양한 참여 활동과 활발한 경제 활동 전 시기여서 자기계발역량, 창의력 등 서대문구 연령의 특성을 잘 고려한 것으로 볼 수 있다. 또한, 신기술수용역량이 필요한 4차 산업혁명 시대에 필요한 평생학습(인공지능, 드론, 자율주행, 로봇, 가상현실, 3D 등 교육)에도 비중을 두고 젊은 층을 대상으로 프로그램이 개발되고 있음을 알 수 있다. 그리고 코로나19 상황에 따른 온라인 강의 증가로 디지털(리터러시)역량의 비중이 높은 것도 알 수 있다.

<표 V-5> 서대문구 연령별 인구 현황

단위 : 명(%)

	합계	0-9	10-19	20-29	30-39	40-49	50-59	60-69	70-79	80-89	90 이상
소계	317,323	19,803	23,337	62,617	45,415	46,269	47,951	36,668	23,472	10,461	1,330
	(100)	(6.2)	(7.4)	(19.7)	(14.3)	(14.6)	(15.1)	(11.6)	(7.4)	(3.3)	(0.4)
남	148,545	10,213	11,716	26,799	22,399	22,824	23,096	17,184	9,969	4,009	336
	(100)	(6.9)	(7.9)	(18.0)	(15.1)	(15.4)	(15.5)	(11.6)	(6.7)	(2.7)	(0.2)
여	168,778	9,590	11,621	35,818	23,016	23,445	24,855	19,484	13,503	6,452	994
	(100)	(5.7)	(6.9)	(21.2)	(13.6)	(13.9)	(14.7)	(11.5)	(8.0)	(3.8)	(0.6)

출처 : 서울특별시, 「서울시도시정책지표조사」, 자치구별 연령별 인구(추계인구)

주 1: 2020년 6월 기준.

2: 외국인 포함.

하지만 가장 빈도수가 낮은 정서조절역량은 4차 산업혁명 시대에 인간만이 가질 수 있는 고유한 역량(손혜숙, 2019)으로서 중요하고 필요한 역량이므로 관련 프로그램을 개발할 필요성이 있다.

2. 대구 서구청 평생학습관

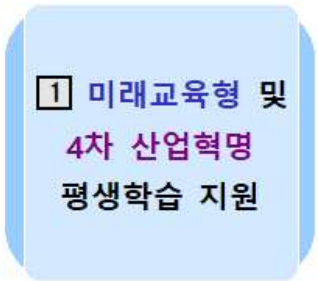
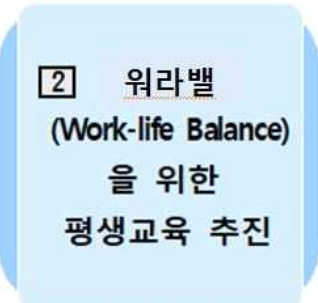
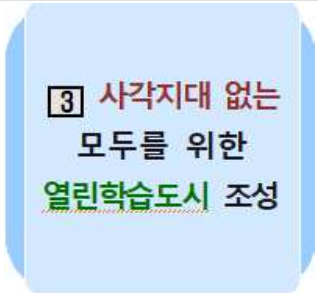
가. 기관 현황

대구 서구 평생학습관은 주민이 언제 어디서나 누구나 소외됨이 없이 배움의 소중함과 나눔의 즐거움을 함께하며, 학습공동체를 형성하여 평생학습을 통해 성장하는 학습공간으로 2012년 6월 7일에 개관하였다. 기관의 위치는 대구 서구 국채보상로 257(평리동), 서구청 4층에 입지하였다. 운영 규모는 대강의실(199.34㎡)은 지역 특성화 프로그램, 학습형일자리, 취·창업 자격증반 등을 운영하고, 소강의실(53.68㎡)은 문해교육, 한자, 일본어, 명심보감, 우쿨렐레, 생활교양 등을 운영한다. 상담실(42.53㎡)은 사무실, 평생학습관 관리 및 학습준비, 수강신청 등으로 활용한다. 사업 규모는 2021년 1월에서 12월 기준으로 2억1천만원이다 (출처: 대구 서구 평생학습관 포털, <https://www.dgs.go.kr>).

나. 사업 현황

대구 서구 평생학습관은 급변하는 학습 트렌드에 따른 학습자 주도 형태의 평생학습을 제공하고 코로나 장기화 시대에 대비한 다양한 평생교육사업 추진으로 주민의 역량강화에 기여하는 것을 목적으로 운영하고 있다. 더불어 3가지의 사업목표인 미래 교육형 및 4차 산업혁명 평생학습 지원, 워라밸(Work-Life Balance)을 위한 평생교육 추진, 사각지대 없는 모두를 위한 열린 학습도시를 위해 운영되고 있다. 2021년 평생학습 운영계획은 코로나 팬데믹 시대의 주민 평생학습의 공백 최소화를 위하여 기관 내에서 대면 프로그램을 비대면 프로그램으로 조정하였다. 스피치 수업이나 노래 부르기 프로그램 등 비말(飛沫)에 불리한 프로그램은 운영하지 않았다. 비말(飛沫)로부터 안전을 확보하기 위해 10명 이하의 프로그램을 주로 운영하였다. 코로나19의 영향이 반영된 2021년 대구 서구 평생학습관의 3가지 사업목표와 현재 운영되고 있는 평생학습 프로그램은 다음의 <표 V-6>과 같다.

<표 V-6> 대구 서구청 평생학습관의 2021년 평생학습 프로그램

대구 서구청 2021년 평생학습 프로그램	
사업목표	프로그램
 1 미래교육형 및 4차 산업혁명 평생학습 지원	학습동아리 주도 역량강화 교육
	테이크아웃교육추진(학습키트제공)
	유튜브 크리에이터 양성과정
	퍼실리테이터 양성과정
	온라인 교수법 역량강화과정
 2 워라밸 (Work-life Balance) 을 위한 평생교육 추진	직장으로 찾아가는 배달강좌
	미래교육강사 전문가과정
	예술, 힐링 아카데미 과정
	취·창업에 도움되는 자격증 과정
	은퇴학교
	외국어 과정
	예절학교
 3 사각지대 없는 모두를 위한 열린학습도시 조성	성인문해교육
	마음을 담은 PAPER(서구 로컬신문)
	명사초청 행복 인문학 아카데미

출처 : 대구 서구청 2021년 평생학습 운영계획

다. 프로그램 분석 절차

본 연구에서 도출한 20개의 성인역량을 기준으로, 대구 서구청 평생학습관에서 운영하는 21개의 프로그램을 통해 개발되고 있는 역량을 다음의 <표 V-7>과 같은 과정을 통해 추출하였다.

<표 V-7> 대구 서구청 평생학습관의 역량 활용 분석과정

프로그램명	프로그램 개요		역량
퍼실리테이터 양성과정	대상자	일반 성인(성인입문기~중장년기)	
	목적 및 내용	- 4차 산업 관련 전문 평생교육 제공으로 지역주민의 4차 산업혁명시대 기술 습득 및 창의성 향상 - 디자인과 디자인씽킹 비교 - 퍼실리테이션의 단계에 대한 이해 - 스캅퍼, PMI, 브레인라이팅, 리치픽처를 통한 사고 확장 - 사람과 사람 사이의 상호작용 형성하기 - 문제 해결을 위한 구성원 간 커뮤니케이션 조정 - 합의 도출, 구성원 간 갈등관리	비판적사고력 ⇨ 창의성 대인관계 의사소통능력 문제해결력 갈등해결력
은퇴학교	대상자	일반성인(중장년기~노년기)	
	목적 및 내용	- 수요자인 학습자 중심으로 학습자 주도로 하는 교육을 기획하고 자발적으로 학습을 하고 참여하는 새로운 형태의 평생교육 제공 - SMART한 노후생활 목표 수립 - 국민연금, 건강보험 등 바로 알기 - 보험사가 알려주지 않는 시크릿 배우고 내 보험과 비교하기 - 노후생활 필요경비 마련법 - 슬기로운 상속, 유언 방법 등 - 미리 준비하는 노후의료비, 실손의료보험 활용법 - 노후생활 디자인 및 재무설계 실습	자기계발 비판적사고력 ⇨ 문제해결력
성인문해교육	대상자	일반성인(노년기)	
	목적 및 내용	- 학습소외계층 및 저소득층을 대상으로 하는 평생교육 제공 - 문자해독에 대한 친밀감 형성시간 - 책 1권 진도 나가기 - 편지쓰기 - 일기쓰기 - 시와 그림 작성	자기계발 ⇨ 문해력 인문

분석대상 프로그램과 이를 통해 추출된 역량은 다음의 <표 V-8>과 같다.

<표 V-8> 대구 서구청 2021년 프로그램과 성인역량

대구 서구청 2021년 프로그램과 성인역량		
사업목표	프로그램	성인역량
1 미래교육형 및 4차 산업혁명 평생학습 지원	학습동아리 주도 역량강화 교육	리더십, 자기계발, 창의력
	테이크아웃 교육추진(학습키트제공)	자기계발, 디지털(리터러시), 대인관계
	유튜브 크리에이터 양성과정	문제해결력, 공감, 융복합력
	퍼실리테이터 양성과정	갈등해결력, 문제해결력, 비판적사고력
	온라인 교수법 역량강화과정	디지털(리터러시), 대인관계, 의사소통
2 워라밸 (Work-life Balance) 을 위한 평생교육 추진	직장으로 찾아가는 배달강좌	자기계발, 대인관계, 의사소통
	미래교육강사 전문가과정	대인관계, 공감, 의사소통
	예술, 힐링 아카데미 과정	문화예술, 창의력, 자기계발
	취·창업에 도움되는 자격증 과정	자기계발, 문제해결력, 리더십
	은퇴학교	자기계발, 문제해결력, 비판적사고력
	외국어 과정	글로벌(다문화), 의사소통, 자기계발
	예절학교	윤리, 시민, 대인관계
3 사각지대 없는 모두를 위한 열린학습도시 조성	성인문해교육	문해력, 인문, 자기계발
	마음을 담은 PAPER(서구 로컬신문)	시민, 의사소통, 인문
	명사초청 행복 인문학 아카데미	인문, 공감, 비판적사고력

라. 분석 결과

<표 V-8>에 제시한 대구 서구청의 평생학습 프로그램 21개를 바탕으로 분석한 결과, 본 연구에서 문헌분석, 전문가 협의회, 델파이 조사를 통해 도출한 20개의 성인역량이 21개의 프로그램을 통해 개발되고 있음이 확인되었다. 가장 빈도수가 가장 높은 역량은 자기계발역량으로 22개 프로그램에서 나타났고, 가장 빈도수가 낮은 역량은 갈등해결역량, 건강관리역량, 윤리역량, 신기술수용 역량, 인문역량, 정서조절역량으로 각각 1개 프로그램에서 나타났다. 분석된 프로그램의 역량 중 부모역량은 총 20개의 성인역량에 해당하지 않는 역량이었다. 분석 결과로 도출된 성인역량의 빈도수는 다음의 <표 V-9>와 같다.

〈표 V-9〉 2021년 평생학습 프로그램에서 나타난 성인역량 빈도수와 프로그램 예시

No.	역량명	빈도수	프로그램 예시
1	갈등해결역량	1	퍼실리테이터 양성과정
2	건강관리역량	1	실버체육, 터링
3	글로벌(다문화) 시민역량	4	중국어 회화 중급과정
4	대인관계역량	8	직장으로 찾아가는 배달강좌
5	윤리역량	1	예절대학
6	디지털(리터러시) 역량	3	학습테이크 아웃 온라인 교육
7	리더십역량	5	교육심리상담사 2급 자격증과정
8	문제해결력	3	은퇴학교
9	공감역량	5	꿈드림 멘토링
10	시민역량	3	마을을 담은 PAPER(로컬신문)
11	신기술 수용 역량	1	유튜브 크리에이터 양성과정
12	융복합력	2	홈스쿨 미술 창의쑥쑥 아뜰리에
13	의사소통역량	8	강사 모여라, 온라인 강의법
14	인문역량	1	세계사 심화교육
15	정서조절역량	1	썸머 가족 숲캉스
16	창의력	9	누구나 할 수 있는 토탈공예
17	자기계발역량	22	반려견 생활미용관리법
18	비판적 사고력	3	우리마을 미래교육강사 전문가 과정
19	문해력	3	날피학당 초급반
20	문화예술역량	9	나만의 비즈공예
-	부모역량*	2	자녀 독서를 위한 부모지도법

*: 20개의 성인역량에 포함되지 않는 역량

대구 서구청의 평생학습 프로그램의 특징과 이에 따른 역량개발의 현황을 분석하면 다음과 같다. 먼저, 역량별로 개발 빈도에 차이가 나는 것은 재정자립도와 프로그램의 수요와 관련이 있다고 할 수 있다. 대인관계역량(빈도수8), 리더십역량(빈도수5), 공감역량(빈도수5), 의사소통역량(빈도수8), 창의력(창의력9), 자기계발역량(빈도수22) 등 특정 성인역량 프로그램이 편중된 이유는 기관의 재정자립도의 영향이 크다고 볼 수 있다. 재정자립도란 스스로 살림을 꾸릴 수 있는 능력을 나타내는 지표로써, 재정자립도가 100%에 가까울수록 재정운영의 자립능력은 우수하다. 하지만 서구의 재정자립도(<https://dgs.go.kr>)는 13.12%로 대구의 7구 1군 중 남구 다음으로 가장 낮았다. 이로 인해 서구는 지원받은 예산 한도 내에서만 프로그램을 운영할 수 있으므로 다양한 프로그램 개발에 어려움이 있다.

특히 평생교육 프로그램 참여자의 연령이 편중되어 있고 이들의 수요에 따라 프로그램이

개설되기 때문에 프로그램의 다양화와 이에 따른 균형 잡힌 역량개발에 어려움이 있다. 이 기관의 평생교육사는 프로그램 참여자의 연령대가 50대 이상으로 편중되어 있기 때문에 생애주기별로 다양한 프로그램을 계획하고 운영하는 것이 현실적으로 어렵다고 설명했다.

프로그램에 참여하시는 분이 대부분 50대 이상이에요. 30대와 40대는 맞벌이 가정이 대다수여서 프로그램에 참여하기가 어렵다보니...실버체육이나 치매예방 프로그램 같은 건 50대 이상이 본인의 미래를 위해서 프로그램 개설을 원하는 경우도 있고, 50대 이상의 여성분들이 요양사 자격증 취득을 위해 프로그램 개설을 요청하시는 경우도 많아요. 수요조사를 해서 프로그램을 계획하기 때문에 어르신을 위한 프로그램에 편중될 수밖에 없는 것 같아요(대구 서구청 평생학습관 김현실 주무관, 2021년 9월30일).

이러한 상황으로 갈등해결역량, 윤리역량, 신기술수용역량 개발에 대한 수요가 낮은 것으로 나타났다. 갈등해결역량과 윤리역량의 경우 2021년 이전에 관련 프로그램을 계획하였으나 참여자가 모집되지 않아 폐강되어 2021년에는 계획에서 제외되었다. 또한, A.I, 메타버스 등 신기술수용역량을 개발하기 위한 프로그램은 재료비(최신 컴퓨터 비치나 소프트웨어 프로그램 설치비용)가 매우 비싸고, 강사 섭외에 어려움이 있다. 이러한 이유로 2020년까지 신기술수용 역량개발을 위한 프로그램이 개설되지 않았지만, 코로나19 상황에 따른 줌(ZOOM) 사용 증가로 2021년에는 이와 관련된 프로그램을 개설하였다.

마지막으로, 기관의 역량개발 현황은 지역의 특성에도 영향을 받고 있음을 확인하였다. 서구 지역은 공장이 많은 공단 지역으로 대구시 내에서 대기질이 가장 나쁜 지역으로 알려져 있고, 소위 ‘공장이 많은 도시’라서 사람들이 기피하는 도시’이기 때문에 주민들의 대기질에 대한 민원이 많아, 기관에서 아이디어를 내어 에코도시와 관련된 ‘서구 공기를 부탁해, 스카이 히어로’ 라는 프로그램을 개설하였다. 이 밖에도 저소득층이 많이 거주하는 지역이라는 특성을 고려하여 이들의 평생학습 공백 최소화를 방지하기 위한 프로그램(예를 들면, ‘온라인 테이크아웃 학습키트’)도 운영하고 있다.

Chapter VI.

결론: 성인역량 강화를 위한 평생교육 정책 방향

주요내용

1	연구요약
2	평생교육 정책 방향 제시
3	
4	

VI. 결론 : 성인역량 강화를 위한 평생교육 정책 방향

1. 연구요약

4차 산업혁명과 코로나19로 인해 디지털화가 가속화되고, 노동시장의 구조와 직무 속성이 급변함에 따라 평생에 걸친 개인의 지속적인 직무 능력 개발에 대한 사회적 요구가 증가하고 있다. 특히 학령인구와 생산연령인구가 감소하고 고령 인구가 급증하는 시점에서 한국 성인 개개인을 대상으로 Re-skilling과 Up-skilling을 위한 지속적인 역량개발이 필요한 실정이다. 직무나 경력 등 특정 영역에서 요구되는 역량뿐만 아니라 미래사회의 구성원으로서 성인들이 삶의 여러 영역에서 생애주기에 따라 경험하게 되는 다양한 역할에 요구되는 능력을 발휘하여 개인의 삶과 미래사회를 주도적으로 이끌어가는 미래인재로 성장할 수 있도록 이들에게 필요한 역량을 제시하는 것이 필요하다. 이에 본 연구는 미래사회의 구성원으로서 한국 성인에게 공통으로 필요한 역량과 생애주기별 및 삶의 영역별로 필요한 역량을 파악하고 이를 바탕으로 우선순위 역량을 도출하려는 목적으로 수행되었다.

본 연구는 미래사회 한국 성인에게 필요한 역량을 파악하기 위해 문헌분석, 전문가 및 연구진 FGI와 델파이 조사를 활용하였다. 먼저, 성인역량에 관한 선행연구를 분석하고 성인역량 및 평생교육 전문가 자문단과 연구진 FGI를 거쳐 19개의 성인역량을 도출하였다. 다음은 학계, 연구기관 및 현장 전문가로 구성된 25명의 전문가 패널을 대상으로 델파이 조사를 2회 실시하였다. 델파이 조사에서는 25명의 전문가 패널이 문헌분석과 전문가 및 연구진 FGI를 통해 선정된 19개의 성인역량에 대해 미래사회 한국 성인에게 공통으로 필요한 역량, 4개의 생애주기와 3개의 삶의 영역에서 성인에게 필요한 역량으로서의 중요도와 긴급도를 Likert 5점 척도로 평가하였다. 이 밖에도 1차 델파이에서는 19개의 역량에 대해 역량 명칭과 정의에 대한 의견을 제시할 수 있도록 개방형 질문을 포함하였다.

델파이 조사 분석 결과는 다음과 같다. 먼저 1차 델파이 결과, ‘문화예술역량’을 제외한 18개의 역량이 내용타당도(CVR) 최소값인 0.37 이상을 나타내 성인역량으로 채택되었다. 내용타당도가 0.28로 나타나 타당도 기준을 충족하지 못한 ‘문화예술역량’은 전문가 패널의 추가 의견과 연구진의 검토를 거쳐 역량 리스트에 포함하는 것으로 결정하였다. 이 밖에도 역량 명과 정의에 대해 전문가 패널의 의견을 반영하여 비판적사고력, 문해력이 추가되었고, 평생학습역량이 자기개발역량으로, 디지털역량이 디지털리터러시 역량으로 역량명이 수정되었으며, 글로벌시민역량과 다문화역량이 글로벌(다문화)시민역량으로 통합되었다. 1차 델파이

이를 통해 20개 역량으로 조정되었다. 1차 델파이에서 조정된 5개 역량을 대상으로 2차 델파이 조사를 실시하였다. 5개 역량의 CVR값이 모두 0.68이상을 보이며 높은 수준의 내용타당도를 나타냈다.

한편, 1차와 2차 델파이 조사에서 전문가 패널이 응답한 생애주기별 및 삶의 영역별로 한국 성인에게 중요하고 긴급한 정도를 바탕으로 우선순위가 높은 11개 역량이 선정되었다. 이를 위해 연구진은 3가지 방법으로 델파이 결과를 분석하였다. 첫째, 생애주기별로 전문가 패널이 응답한 중요도와 긴급도의 평균값을 바탕으로 1사분면(HH분면)에 위치한 역량 즉, 중요도와 긴급도 모두 평균값 이상을 보인 역량을 도출한 결과, 4개의 생애주기 모두에서 우선순위가 높은 공통 역량은 대인관계, 윤리, 시민, 자기계발, 의사소통, 정서조절, 디지털(리터러시)과 공감 역량으로 나타났다. 또한, 특정 생애주기에서 우선순위가 높게 나타난 역량은 신기술수용(입문기), 건강관리(중장년 이상), 문해력, 문화예술(노년기)로 나타났다. 둘째, 삶의 영역별로 중요도와 긴급도의 평균값을 산출하여 1사분면(HH분면)에 위치한 역량을 도출하였으며, 그 결과 3개의 삶의 영역 모두에서 우선순위가 높은 역량은 대인관계, 윤리, 시민, 의사소통, 정서조절, 자기계발, 공감 역량으로 나타났다. 마지막으로, 생애주기와 삶의 영역을 동시에 고려하여 중요도와 긴급도가 평균값 이상인 역량을 파악한 결과, 모든 생애주기와 영역에서 공통으로 도출된 우선순위 역량은 대인관계, 의사소통, 자기계발 역량으로 나타났다. 이 밖에도 윤리, 공감 역량이 4개 생애주기 중 3개 단계와 2개 영역(생활, 여가)에서 우선순위가 높은 것으로 확인되었다.

또한, 본 연구는 문헌분석과 델파이 조사를 통해 도출된 20개의 성인역량을 바탕으로 현장에서의 역량개발 현황을 파악하였다. 이를 위해 연구진은 서울 서대문구청과 대구 서구청이 각각 운영하는 평생학습기관의 2021년 프로그램을 분석하였다. 분석 결과는 다음과 같다. 먼저, 서울 서대문구청이 운영하는 평생학습관의 148개 프로그램을 통해 가장 활발하게 개발되고 있는 역량은 자기계발, 창의력, 문화예술, 시민, 디지털리터러시 역량의 순으로 나타났다. 반면 가장 개발이 필요한 역량은 정서조절 역량으로 나타났다. 한편, 대구 서구청 평생학습관의 21개 프로그램을 통해 가장 많이 개발되고 있는 역량은 대인관계, 의사소통, 자기계발 역량으로 나타나, 본 연구에서 도출된 최상위 핵심역량과 일치하는 결과를 보였다. 반면 개발이 필요한 역량은 갈등해결, 윤리, 신기술수용, 정서조절 역량으로 나타났다.

2. 성인역량 강화를 위한 평생교육 정책 방향 제시

우리 사회와 삶 전반에 혁신적인 변화를 일으키고 있는 4차 산업혁명 시대와 최근 코로나 19라는 전례 없는 재난 상황에 대응하기 위하여 전 국민 차원의 필요역량에 대한 정부, 학

계, 산업계 차원의 관심이 고조되며 이에 대한 활발한 논의가 이루어지고 있다. 공교육 체계의 수요자인 아동과 청소년의 경우 학교를 중심으로 미래사회에 요구되는 역량을 길러내기 위한 각종 연구와 정책이 추진되는 반면, 학교를 벗어난 성인들의 경우 평생교육이 이 기능을 담당하고 있다. 이러한 측면에서 성인의 미래 필요역량을 개발하는 것은 개인의 삶의 변화와 동시에 세상의 삶을 바꾸는 원동력이 된다고 볼 수 있다. 이에 본 연구는 미래사회 한국 성인에게 공통적으로 필요한 역량을 제시하고, 성인의 삶의 전반적인 영역에서 생애주기별로 요구되는 공통역량과 핵심역량 그리고 생애주기별 및 삶의 영역별로 필요한 역량을 도출하였다. 본 연구결과를 바탕으로 성인역량 강화를 위한 평생교육의 정책 방향을 제시하면 다음과 같다.

첫째, 한국 성인들을 위한 역량개발 체계를 구축할 필요가 있다. 본 연구를 통해 미래사회 한국 성인에게 필요한 역량은 20개(갈등해결, 건강관리, 글로벌(다문화)시민, 대인관계, 윤리, 디지털리터러시, 리더십, 문제해결력, 문화예술, 공감, 시민, 신기술수용, 융복합력, 의사소통, 인문, 정서조절, 창의력, 자기개발, 비판적사고력, 문해력)로 파악되었다. 이들 역량들은 평생교육 차원에서 어떻게 활용할 것인가가 관건이라 할 수 있다. 특히 지식의 생성 주기가 더욱 짧아지면서 정보의 양이 급속하게 증가하는 가운데 개인이 올바른 정보를 토대로 다양한 학습을 통해 자신의 역량을 개발하고 대한민국의 미래인재로 성장하는 것은 개인과 국가 모두를 위해 매우 중요한 과제이다. 이러한 점에서 성인 개인이 역량별 수준을 자가진단하고 미래사회에 필요한 역량 요소를 스스로 확인하여 개발하고 부족한 부분을 보완할 수 있도록 역량개발 체계도를 구축하는 것이 필요하다.

둘째, 본 연구의 결과를 바탕으로 평생교육 정책이나 프로그램을 직·간접적으로 운영하는 관련 기관별로 추구해야 할 역량들을 제시하여 평생교육 프로그램 개발과 역량 향상 정책의 방향타로 활용할 수 있다. 성인의 생애주기별(성인입문기, 청년기, 중장년기, 노년기), 삶의 영역별(일, 생활, 여가) 측면에서 최우선으로 필요한 역량은 대인관계역량, 자기개발역량, 의사소통역량으로 나타났다. 이 3개의 역량은 4차 산업혁명 시대 이전부터 인간이 삶을 살아가는데 필요한 역량으로 지속적으로 언급되었으며, 직업인들에게 공통적으로 요구되는 기본적인 능력 및 자질로 NCS 직업기초능력에 포함되어 있다. 특히, 대인관계역량과 자기개발역량은 성공과 행복으로 가는 원천이라고 할 수 있는데, 75년에 걸친 하버드 의과대학의 성인발달연구(Grant Study)에서는 행복의 조건 중 하나로 인간관계를 제시하였으며(주석진, 2020), 4차 산업혁명 시대에도 여전히 대인관계는 중요하게 간주된다. 의사소통역량은 4차 산업혁명 시대에 필요한 4C(Creativity, Critical thinking, Communication, Collaboration) 역량 중 하나로, 문성훈(2021)은 의사소통이 인공지능에 의해 대체될 수 없는 인간 고유의 정신적 활동으로 정의한 바 있다. 이에 연구진이 도출한 미래사회 성인역량 리스트를 평생교

육 정책이나 프로그램을 직·간접적으로 운영하는 기관에 배포하여 기관별로 운영되는 정책이나 프로그램의 현주소를 파악할 수 있고 미래 평생교육 프로그램 개발에서 어떤 역량 향상을 위해 노력해야 하는지에 대한 정보를 제공할 수 있다. 이를 통해 성인에게 필요한 역량이 균형적으로 개발되도록 하고, 관계부처는 매년 필요역량과 정책, 프로그램을 추적 조사함으로써 정책효과를 검증하고 보완하는 노력을 기울일 필요가 있다.

셋째, 현장의 역량개발 현황을 파악하기 위해 평생교육기관의 프로그램을 비교 분석한 결과, 본 연구의 20개 성인역량 중 갈등해결, 윤리, 신기술수용, 정서조절 역량을 개발할 수 있는 프로그램의 보완이 필요한 것으로 파악되었다. 먼저 갈등해결 역량을 개발하기 위해서는 기존의 자료제시형 강의식 교육 프로그램에서 탈피하여 다양한 갈등상황에서 올바른 판단과 해결을 모색할 수 있는 토론 중심의 프로그램 개발이 요구된다(송선영, 김항인, 2015). 또한, 신기술수용 능력이 높은 60세-80세의 고령층이 그렇지 않은 동일 연령대에 비해 더 우수한 인지능력을 보였다는 연구결과에 비추어 볼 때, 신기술수용 역량은 성공적인 노화를 위해 필요한 중요한 역량임을 알 수 있다(박지혜 외, 2019). 따라서 노년기 성인들을 위한 신기술수용 역량 강화를 위한 교육 프로그램의 개발이 시급하다. 이 밖에도 기존의 정서조절 역량개발을 위한 교육 프로그램이 주로 유아나 청소년을 대상으로 하고 성인 대상의 프로그램은 미흡한 실정이다(마혜진, 이정옥, 2014). 하지만 복잡하고 다양한 현대사회에서 성인들 또한 스트레스를 관리하고 정서를 조절해야 하는 상황에 자주 직면하게 된다는 점을 고려할 때, 이들의 정서조절 역량 강화를 위한 프로그램의 개발과 지원이 필요하다.

넷째, 프로그램 개발 모형을 기초로 체계적이고 전문적인 성인역량 프로그램을 개발하고 운영해야 한다. 본 연구에서 정의하고 있는 역량은 ‘개인의 효과적이고 우수한 수행과 성과 도출을 가능하게 하는 지식, 기술, 태도의 조합’으로, 개발하고자 하는 역량과 프로그램 대상 성인에 따라, 또한 생애주기에 따라 그 조합은 차이가 발생할 수 있다. 이러한 역량을 정확히 설정하고 개발하기 위해서는 단순한 정보제공이나 단발성 행사와 같은 프로그램으로는 한계가 존재한다. 일반적으로 프로그램 개발을 위한 모델이 존재하고 있으며, 역량개발과 관련하여 Wiggins와 McTighe(2005)의 프로그램 개발 모형이 초·중등학교 및 대학에서 가장 많이 활용되고 있는 점을 고려할 수 있다. 기존의 교육과정 모형에서는 평가가 가장 마지막 단계이지만 Wiggins와 McTighe의 백워드(backward) 교육과정 모형은 평가를 먼저 염두에 두고 학습 목표를 설정하고 이를 성취하는 데 필요한 학습 내용과 방법을 설계한다. 이를 성인역량개발을 위한 프로그램 설계에 적용할 수 있을 것이며, 역량개발 모형에 대한 先이해를 바탕으로 다양한 상황과 맥락에서 성인에게 적합한 역량 프로그램을 개발할 필요가 있다.

다섯째, 역량 진단도구의 개발이 요구된다. 역량개발 프로그램은 궁극적으로 프로그램 이

수 후 기대되는 행동들을 배양하는 데에 있다. 예컨대, 본 연구에서 제안한 공통역량인 대인 관계역량의 경우 원만한 사회생활에 필요한 인간관계를 형성하고 유지할 수 있는 행동을 목적으로 하고 있다. 문제는 이러한 역량이 효과적으로 개발되었는지 확인할 수 있는 도구가 동시에 개발되지 않는다면 역량개발은 프로그램의 효과를 평가하는 데 한계가 존재한다는 점이다. 일반적으로 프로그램의 효과를 검증하기 위해 프로그램 자체의 만족도 조사로 대신하고 있지만, 이는 프로그램의 형식적 운영에 초점을 맞춰져 있어 프로그램의 내용 및 방법을 포함하여 역량개발의 정도를 평가하지 못한다는 단점이 있다. 자기진단도구나 해당 역량과 관련된 객관화된 진단 도구를 활용한다면 프로그램의 효과성을 극대화하는 데 도움을 줄 수 있을 것이다.

여섯째, 역량개발을 위한 다양한 교육방법의 활용이 필요하다. 코로나19로 인해 비대면이 일상적인 삶의 모습으로 자리 잡은 상황에서 4차 산업혁명의 다양한 디지털 매체들이 등장하는 가운데, 역량의 속성상 일방적 교수-학습 방법의 한계 등은 다양한 교육방법의 활용을 요구하고 있다. 김인영(2020)은 대학의 역량기반 교육에서는 지식 전달 중심의 설명식 교수법보다는 소그룹 활동, 팀 기반 학습, 프로젝트 기반, 문제기반 또는 사례 중심의 교육방법을 활용하여 학습자가 스스로 지식, 기능, 전략, 사고를 통해 과제와 문제를 해결하며 역량을 확장해가는 학습 경험을 제공하는 것이 중요함을 강조했다. 조직에서의 역량기반 교육훈련에서도 온라인 학습과 전통적인 대면 학습의 특징을 결합한 블렌디드(blended) 학습 전략을 효과적으로 활용할 수 있다(Holton et al., 2006). Bayer Co.에서는 조직 구성원들의 컴퓨터 능력과 의사소통 역량 강화를 위해 블렌디드 학습 전략을 활용하였다(Murphy, 2003). Bayer의 직원들은 이러닝을 통해 이론을 배우고 난 후 2일간의 오프라인 워크샵에 참여하여 컴퓨터 스킬과 의사소통 역량을 실습할 수 있는 기회를 가졌다. 이와 같이 성인의 역량개발을 위해 프로젝트, 문제기반 또는 사례중심의 교육방법과 블렌디드 학습 전략을 활용하는 프로그램의 개발과 이에 대한 조직 및 정부 차원의 지원이 필요하다.

마지막으로, 개인의 생애주기별 종합적 역량개발 관리 체제가 요구된다. 2015 개정 교육과정 이후 초·중등학교에서 핵심역량을 강조하기 시작하였으며, 대학의 경우에는 이보다 일찍 ACE 사업이나 대학구조개혁평가 등을 통해 역량중심 교육이 강조되기 시작하였다. 또한, 본 연구에서 제시하고 있는 바와 같이 성인역량도 최근 지방자치단체를 중심으로 다양한 프로그램이 편성되어 운영되고 있다. 이처럼 학교교육과 평생교육 모두 각각의 입장에서 역량중심의 교육을 하고 있으나, 성인의 생애주기라는 관점을 좀 더 확장하여 개인의 생애주기별 관점에서 접근한다면 학교교육과 평생교육이라는 단절된 교육이 아닌 상호보완적 관계에 놓이게 된다. 특히 초중등교육, 고등교육, 성인교육에서 요구되는 역량이 상당 부분 중첩되는 점을 고려해 보았을 때 이를 종합적으로 관리한다면 역량개발의 효과는 더욱 분명

하게 나타날 것으로 판단된다. 이를 위해 모든 국민 각자가 사이버 역량 포트폴리오 (e-portfolio)를 갖고 이를 바탕으로 자신이 부족한 역량을 진단하고 국가는 이를 주기적으로 모니터링하는 방안을 고려할 수 있다. 또한, 국가 단위의 시스템이나 포털을 구축한다면 개별 지자체에서 중복적으로 편성 및 운영되고 있는 역량개발 프로그램의 관리가 더욱 용이해질 것으로 사료된다.

참고문헌

- 강미경, 김명숙, 강문희, 오경옥, 권종선, 이선현(2012). 성인의 생애주기별 정신건강 관련 삶의 질 영향요인. **재활간호학회지**, 15(2), 72-82.
- 강용주(2008). **텔파이 기법의 이해와 적용사례**. 한국장애인고용공단 고용개발원, 1-17.
- 곽민정, 이성석(2016). 의사결정나무모형을 사용한 성인 생애주기별 취업 영향요인 분석. **한국데이터정보과학회**, 27(6), 1537-1545.
- 곽삼근, 황영아, 신혜원, 권희원, 변정은(2017). **서대문구 평생교육 프로그램 활성화 방안**. 서울: 이화여자대학교연구원.
- 교수신문(2021.09.30). **미래 교육정책 핵심은 디지털과 융복합 인재 양성**.
<https://www.kyosu.net/news/articleView.html?idxno=77563>
- 교육부(2008). **제2차 평생교육진흥 기본계획 (안)**. 교육부.
- 교육부(2020). **2020 교육통계 분석자료집 : 평생교육통계편**. 교육부, 한국교육개발원.
- 권대봉, 조대연(2019). **HRD Essence**. 박영스토리.
- 김규왕, 이강석(2019). 민간항공 교관 조종사의 리더십 핵심역량 모델링에 관한 연구: 중요도와 수행도 비교. **한국항공경영학회지**, 17(1), 67-85.
- 김나래, 유기은, 김지혜, 이기학(2017). 생애 단계별 (청소년, 대학생, 직장인) 지각된 스마트폰 사용 스트레스 요인에 대한 개념도 연구. **한국심리학회지: 건강**, 22(3), 745-777.
- 김남희(2004). 매개변수 개념의 교수-학습에 관한 연구. **수학교육학연구**, 14(3), 305-325.
- 김두영, 김영석(2016). 장애 성인의 생애주기별 여가생활 및 교육·복지 욕구 분석. **장애인고등교육연구**, 2(1), 89-111.
- 김미혜, 문정화, 성기옥(2014). 성인의 생애주기별 주관적 행복감과 영향요인에 관한 연구. **한국노년학회**, 34(4), 857-875.
- 김선화, 현영섭(2018). K대학 예비중등교사의 다문화교육 경험과 다문화교육 역량의 관계에 대한 진로결정 수준의 상호작용 효과. **중등교육연구**, 66(4), 981-1014.
- 김영옥, 신선미(2018). 경찰공무원의 다문화 민감성과 다문화 역량과의 관계 분석 연구. **융**

합정보논문지, 8(4), 181-188.

김은정(2014). 20대 청년층의 새로운 생애발달단계로서 ‘성인모색기’(Emerging Adulthood)에 관한 탐색 연구. **담론** 201, 17(3), 83-129.

김인영(2020). 역량기반 교양교육 설계 요건과 적용에 관한 탐색적 연구. **교양 교육 연구**, 14(6), 237-251.

김재우(2017). 한국인과 일본인의 주관적 행복: 생애주기별 결정요인 비교. 51(4), 1-46.

김진모(2001). 인적자원 개발을 위한 직무역량 규명; 학습지 기업을 대상으로. **한국농촌지도학회지**, 8(2), 159-177.

김태구(2018). 호텔 고객 접점 직원의 대인관계역량으로서 감성 지능과 정치기술: 조직정치 지각과 결과에 대한 직접 및 상호작용 효과. **호텔경영학연구**, 27(3), 171-190.

김태준, 유현숙(2003). 생애 단계별 인적자원의 질적 기준 설립 방안, **한국성인교육학회**. 6(2), 49-85.

김향숙, 안성호(2017). 탈북학생들의 간문화 역량 증진에 중점을 둔 중등영어 프로그램: 실행 연구. **한국영어학회**, 17(2), 301-428.

김홍규, 유현정(2004). 한국 성인의 삶의 질 척도 개발. **Andragogy Today**, 7(3), 65-101.

노일경(2011). 고령화시대 베이비붐 세대의 평생학습. **The HRD Review**, 14(4), 58.

류성창, 조대연, 박세진, 안창희, 이윤수(2017). 4차 산업혁명 시대의 미래인재 핵심역량 조사 · 분석. 고려대학교 HRD 정책중점연구소.

마혜진, 이정옥(2014). 영아교사의 정서역량 증진을 위한 현직교육프로그램 개발. **유아교육 연구**, 34(3), 111-133.

문성훈(2021). 4차 산업혁명과 의사소통 교육의 재구성. **철학탐구**, 61, 165-192.

박영석(2017). 4차 산업혁명 시대의 사회적 합의와 시민교육의 과제. **시민교육연구**, 49(4), 43-62.

박영신, 김의철(2009). 한국 청소년의 행복 : 심리적, 관계적, 경제적 자원과 학업성취의 영향. **한국심리학회지: 문화 및 사회문제**, 15(3), 399-429.

박용호(2018). 역량에 대한 재탐구: 개념이해 및 활용에서의 혼동 뛰어넘기. **평생교육·HRD 연구**, 14(3), 89-113.

박지혜, 문재운, 김진우, 김건하, 김보리, 배현아, 홍세준(2019). 시니어 인지능력과 신기술 수용 행태 분석: 웨어러블 디바이스 사용의도를 중심으로. **Journal of Information**

Technology Applications & Management 26(1), 2019.2, 21-38

- 방소연(2021). 한국 성인의 생애주기별 자살 생각 영향요인. **한국산학기술학회**, 22(5), 60-70.
- 배을규, 박경선, 김대영(2012). 보건교사의 역량 요구분석. **역량개발학습연구(구 한국 HRD 연구)**, 7, 1-23.
- 서울대학교 교육연구소(2011). **교육학 용어 사전**. 서울: 하우동설.
- 서혜영(2019). **생애주기별 웃음치료 효과의 메타분석**. 경기대학교 대학원. 박사학위논문.
- 손민정, 조인수, 최정은(2018). 생애진로분기점별 진로정체성 혼돈에 따른 진로전략 분석. **한국산학기술학회 논문지**, 19(6), 299-323.
- 손혜숙(2019). 인공지능 시대, 감정지능 교육 방안 고찰. **리터러시연구**, 10(4), 559-590.
- 송보라, 이지원, 최혜승, 허준경, 이기학(2014). 성인의 전 생애적 진로 만족 연구: 생애주기별 사회인지진로변인과 삶의 만족에 대한 메타분석. **상담학연구**, 15(5), 1791-1810.
- 송선영, 김항인(2015). 문화다양성 역량 교육프로그램 개발1: 이론적 논의와 내용 체계. **한국윤리학회**, 100(0), 257-282.
- 신명희, 서은희, 송수지, 김은경, 원영실, 노원경, 김정민, 강소연, 임호용(2017). **발달심리학**. 서울: 학지사.
- 오현석(2007). 역량중심 인적자원개발의 비판과 쟁점 분석. **경영교육연구**, 47, 191-213.
- 이찬, 정철영, 김진모, 박신윤, 문한나, 금은정(2008). 중소기업 경력개발 지원을 위한 교육 프로그램 설계. **농업교육과 인적자원개발**, 40(4), 191-223.
- 윤소영(2010). 여가에 대한 생애주기 관점과 여가생활주기 단계별 모형 개발. **한국가정관리학회지**, 28(4), 103-115
- 윤정일, 김민성, 윤순경, 박민정(2007). 인간 능력으로서의 역량에 대한 고찰: 역량의 특성과 차원. **교육학연구**, 45, 233-260.
- 전은주(2015). 생애주기별 의사소통 과업과 교육. **국어교육학연구**, 50(1), 88-119.
- 정홍인, 조대연, 최지수, 이종민, 장은하, 강현주(2018). 4차 산업혁명시대 생애단계별 미래 인재 필요역량 및 우선순위 역량 도출. **평생교육학연구**, 24, 61-92.
- 정경희(2013). 고령화 시대의 노년기 준비의 의의와 과제. **한국보건사회연구원**. 204, 6-14.
- 정인희(2012). 성인 생애주기별 자아존중감과 영향요인 연구: 청년, 중년, 노년층의 비교. 위

기관리 이론과 실천, 8(6), 235-250.

정추자, 이선옥, 강정희, 김정아, 김혜령, 오경옥, 이숙자, 전화연, 홍성경(2012). 성인기의 생애주기별 사회적 지지망 연구. **한국간호교육학회**, 18(2), 436-445.

조대연(2021). **평생교육론**. 서울: 박영사.

주경필(2015). 성인도래기(Emerging Adulthood)의 개념 정립을 통한 국내 청년복지정책에 대한 소고(小考). **한국청소년복지학회**, 17(1), 189-213.

주석진(2020). **인간관계론(4차 산업시대를 대비한)**. 경기도: 공동체.

최상덕, 서영인, 최영섭, 이상은, 김정은, 김기현, 임종현, 이옥화(2014). **미래 인재 양성을 위한 핵심역량 교육 및 혁신적 학습생태계 구축 (II)**. 한국교육개발원 RR 2014-16.

최성재(2019.11.08.). 21세기 생애주기는 9단계가 되어야 한다. 매일경제.
<https://www.mk.co.kr/news/society/view/2019/11/921358/>

최홍철, 최현자(2014). 가구 유형을 고려한 생애주기와 소비지출양식에 관한 연구. **Financial Planning Review**, 7(3), 93-125.

유창민(2018). 이원적 자아존중감의 10년간의 변화과정: 성인초기, 중년기, 노년기를 중심으로. **보건사회연구**, 38(3), 7-44.

윤경희, 양문승(2018). 경찰공무원의 다문화 민감성과 다문화 역량과의 관계 분석 연구. **한국경찰연구**, 17(4), 163-184.

이관춘, 김은경(2012). **기업교육론: 실무중심의 인적자원개발**. 서울:학지사.

이시은(2017). 한국 성인의 생애주기별 자살 생각의 위험요인: 한국 사회·심리적 불안 조사. **성인간호학회지**, 29(2), 109-118.

이연희(2005). **차상위·빈곤층 패널조사연구**. 한국보건사회연구원.

이인정(2020). **부모역량이 교사-유아관계와 유아의 행복에 미치는 영향**. 전남대학교 대학원. 석사학위논문.

이지원, 송보라, 이기학(2017). 성인의 생애단계별 진로적응과업척도 개발 및 타당화 연구. **한국심리학회**, 29(4), 1077-1114.

이지원, 송보라, 이주연, 이지향, 이기학(2014). 성인의 생애주기별 진로적응과업에 대한 개념도 연구. **한국심리학회**, 26(4), 1073-1108.

임유진(2017). 중년기 성인의 건강관리역량과 삶의 질의 관계. **한국콘텐츠학회논문지**, 17(2), 198-206.

- 이종성(2001). **델파이 방법**. 서울:교육과학사.
- 이희철, 구교준(2019). 역량 중심의 국민행복지수: OECD 국가를 중심으로. **정책분석평가학회보**, 29(3), 115-140.
- 조대연, 권대봉, 정홍인(2012). 국내 HRD 담당자들에게 필요한 역량은 무엇인가: ASTD 역량모델 기반 요구분석을 중심으로. **기업교육과 인재연구**, 14(1), 155-175.
- 청소년정책연구원(2010). **청년기에서 성인기로의 이행과정 연구 I: 총괄보고서**. 서울: 청소년정책연구원.
- 최상덕, 한효정(2019). 성인의 수요 분석을 통해 본 대학평생교육의 과제와 정책적 시사점. **평생학습사회**, 15(4), 1-26.
- 홍길희, 김경미(2018). 대인관계증진 프로그램을 통한 유아교사의 대인관계 역량의 변화. **육아지원연구**, 13(1), 245-269.
- 한정란 외(2006). **세계의 노인교육**, 서울: 학지사.
- 허준(2020). **대학의 과거와 미래**, 서울: 연세대학교 대학출판문화원
- Arnett, J. J. (2000). Emerging adulthood: A theory of development from the late teens through the twenties. *American Psychologist*, 55(5), 469 - 480.
- Baltes, P. B., & Willis, S. L. (1982). Plasticity and enhancement of intellectual functioning in old age. *Aging and Cognitive Processes*, 8, 353-389.
- Bartram, D., Robertson, I.T., & Callinan, M. (2002). Introduction: A framework for examining organizational effectiveness. In I.T. Robertson, M. Callinan & D. Bartram (Eds.), *Organisational effectiveness. The role of psychology* (pp. 1~12). Chichester, UK: Wiley.
- Boyatzis, A. R. (1982). *The competent manager: A model for effective performance*. New York: Wiley.
- Chouhan, V. S., & Srivastava, S. (2014). Understanding competencies and competency modeling—A literature survey. *IOSR Journal of Business and Management*, 16(1), 14-22.
- Clardy, A. (2008a). Human resource development and the resource-based model of core competencies: Methods for diagnosis and assessment. *Human Resource Development Review*, 7(4), 387-407.

- Clardy, A. (2008b). The strategic role of human resource development in managing core competencies. *Human Resource Development International*, 11(2), 183-197.
- Erikson, E. H. (1963). *Childhood and society*. New York: Norton.
- Ferraro, P. J. (2001). Global habitat protection: Limitations of development interventions and a role for conservation performance payments. *Conservation Biology*, 15(4), 990-1000.
- Gilbert, T. (1996). *Human competence*. Silver Spring, MD: International Society for Performance Improvement.
- Gratton, L. (2011). *The shift. The future of work is already here*. London: Collins.
- Grzeda, M. M. (2005). In competence we trust? Addressing conceptual ambiguity. *Journal of Management Development*, 24(6), 530-545.
- Hogg, B. (1989). *Realizing the potential of your employees through assessment and development*. London: Tata-McGraw-Hill Training Series.
- Holton, E. F., III, Coco, M. L., Lowe, J. L., & Dutsch, J. V. (2006). Blended delivery strategies for competency-based training. *Advances in Developing Human Resources*, 8(2), 210-228.
- Hornby, D., & Thomas. R. (1989). Toward a better standard of management. *Personnel Management*, 21(1), 52-55.
- Holmes, L. (1995). HRM and the irresistible rise of the discourse of competence, *Personnel Review*, 24(4), 34-49.
- Iwamoto, D. K., Negi. N. J., Partiali. R. N., & Creswell. J. W. (2013). The racial and ethnic identity formation process of second-generation Asian Indian Americans: A phenomenological study. *Journal of Multicultural Counseling and Development*. 41(4), 224-239.
- Jacobs, R. (1989). Getting the measure of management competence. *Personnel Management*, 21(6), 32-37.
- Jensen, L. A., Arnett, J. J., Feldman, S. S., & Cauffman, E. (2004). The right to do wrong: Lying to parents among adolescents and emerging adults. *Journal of Youth and Adolescence*, 33(2), 101-112.

- Klemp, G. O. (1980). Introduction and overview. In G. Klemp(Ed.), *The assessment of occupational competence* (pp. 1-28). U.S. Department of Health Education & Welfare National Institute of Education.
- Lawche, C. H. (1975). A quantitative approach to content validity. *Personal Psychology*, 28(4), 563-575.
- Le Deist, F. D., & Winterton, J. (2005). What is competence?. *Human Resource Development International*, 8(1), 27-46.
- Levinson, D. J. (1978). *The seasons of a man's life*. Random House Digital, Inc.
- Levinson, D. J. (1996). A conception of adult development. *American Psychologist*, 41(1), 3-13.
- Magnusson, D. (1995). Individual development: A holistic, integrated model. In P. Moen, G. H. Elder, Jr., & K. Lüscher (Eds.), *Examining lives in context: Perspectives on the ecology of human development* (pp. 19 - 60). American Psychological Association.
- McClelland, D. C. (1973). Testing for competence rather than for intelligence. *American Psychologist*, 28(1), 1-14.
- Merriam, S. B. & Baumgartner. L. H. (2020). *Learning in adulthood: A comprehensive guide*. New York. John Wiley & Sons.
- Murphy, D. (2003). Bayer proves blending learning works. *IT Training*, 3, 24-26.
- OECD. (2019). *Skills strategy 2019: Skills to shape a better future*. Retrieved from www.oecd.org/skills/oecd-skills-strategy-2019-9789264313835-en.
- Okoli, C., & Pawlowski. S. D. (2004). The Delphi method as a research tool: an example, design considerations and applications. *Information & Management*, 42(1), 15-29.
- Ouane, A. (2002). Key competencies for lifelong learning. In M. Singh(Ed), *Institutionalising lifelong learning: Creating conducive environments for adult learning in the Asian context* (pp. 311-325). Hamburg: UNESCO Institute for Education.
- Pandya. A., & Nair., A. S. (2013). SLITRK6 mutations cause myopia and deafness in humans and mice. *The Journal of Clinical Investigation*, 123(5), 2094-2102.

- Parry, S. B. (1996). Measuring training's ROI. *Association for Talent Development*, 50(5), 72-75.
- Parry, S. B. (1998). Just what is a competency? (and why should you care?). *Training*, 35(6), 58-64.
- Pierce, C. (1994). Importance of classroom climate for at-risk learners. *The Journal of Educational Research*, 88(1), 37-42.
- Rothwell, W. J., & Lindholm, J. E. (1999). Competency identification, modeling and assessment in the USA. *International Journal of Training and Development*, 3(2), 90-105.
- Rowe, C. (1995). Clarifying the use of competence and competency models in recruitment, assessment and staff development, *Industrial and Commercial Training*, 27(11), 12-17.
- Rychen, D. S., & Salganik, L. H. (2003). *Key competencies for a successful life and well-functioning society*. MA: Hogrefe & Huber.
- Skulmoski, G.J., Hartman, F.T., & Krahn, J. (2007). The delphi method for graduate research. *Journal of Information Technology Education: Research*, 6(1), 1-21.
- Spencer, L. M., & Spencer, S. M. (1993). *Competence at work: Models for superior performance*. New York: Wiley.
- Vickio, C. J. (1990). The goodbye brochure: Helping students to cope with transition and loss. *Journal of Counseling & Development*, 68(5), 575-577.
- White, R. (1959). Motivation reconsidered: The concept of competence. *Psychology Review*, 66(5), 297-333.
- Wiggins, G., & McTighe, J. (2008). 거꾸로 생각하는 교육과정 개발. (강현석, 유제순, 이지은, 김필성 역. 원저: *Understanding by design*. 2005). 서울: 학지사.

부 록

주 요 내 용

- | | |
|---|------------|
| 1 | 델파이 조사 설문지 |
| 2 | |
| 3 | |
| 4 | |

텔파이 설문 참여의뢰 서한

안녕하십니까?

고려대학교 HRD정책연구소 소장 조대연입니다.

저희 연구소는 교육부 과제의 일환으로 **[성인의 지속적인 역량강화를 위한 교육 변화 방안 모색]**의 주제로 연구를 수행하고 있으며, 본 연구를 통해 한국 성인들이 미래사회 구성원으로서 다양한 삶의 영역에서 지속적으로 성장하기 위해 필요한 역량을 생애주기별로 도출하고 이를 토대로 ‘한국형 성인 역량 모델(가칭 K-역량)’을 개발하고자 합니다. 이를 위해 문헌 연구, 전문가 자문 등을 통해 한국 성인들에게 필요한 역량 20개를 도출하였습니다. 도출된 역량에 대해 삶의 3개 영역에서 한국 성인의 역량으로서의 적합성(타당성)과 생애주기별 및 삶의 영역별로 한국형 성인 역량으로서의 중요성과 긴급성에 대한 평가를 전문가님께 의뢰드리고자 합니다.

설문에 소요되는 시간은 약 15분 내외가 될 것으로 예상됩니다. 바쁘시겠지만, 연구의 질적 완성도 제고를 위해 귀중한 시간을 할애해 주시면 진심으로 감사하겠습니다. 본 질문지에 대한 답변은 **7월 26일(월)까지 발송된 e-mail로 회신**하여 주시기 바랍니다.
감사합니다.

[담당자 연락처]: 고려대학교 HRD정책연구소 000

전화: 010-XXXX-XXXX 메일: kuhrd@korea.ac.kr

2021년 7월

고려대학교 HRD정책연구소 소장

조대연 올림

【 델파이 조사를 위한 연구 추진 개요 】

< 연구의 목적 >

○ 본 연구의 목적은 생애단계 및 삶의 영역별로 미래사회의 구성원으로서 한국 성인에게 요구되는 역량을 도출하고 이를 바탕으로 역량모델을 개발하는 것입니다.

< 연구 진행사항 >

(생애주기) 문헌분석을 통해 성인 입문기(20-25세), 청년기(26-39세), 중장년기(40-64세), 노년기(65세 이상)로 구분했습니다.

(성인역량) 문헌분석, 연구진 FGI 16회, 전문가 자문 2회를 바탕으로 성인역량 19개와 역량별 정의를 수립하였습니다. 상세한 과정은 아래와 같습니다.

단계	한국형 성인 역량 도출 프로세스
1	국내외 선행연구 분석을 통한 한국형 성인역량 260개 도출
↓	
2	유사 역량 간 유목화 작업으로 67개로 조정(연구진 FGI 6회 실시)
↓	
3	타당화된 역량의 재검증을 위한 학계전문가 5인의 2회의 자문 통해 역량 22개로 재조정
↓	
4	연구진 회의를 통해 19개의 한국형 성인 역량 도출 및 정의
↓	
5	생애주기별(성인입문, 청년기, 중장년기, 노년기) 및 삶의 영역별(일, 생활, 여가) 미래사회 한국인 성인의 역량으로서의 적합성, 중요도 및 긴급성 평가

※ 다음은 귀하의 인적 정보에 대한 문항입니다. 아래의 정보를 기입해주시기 바랍니다.

〈응답자 정보〉	
■ 성명:	
■ 최종학력:	
■ 소속:	■ 직급:
■ 전공 및 전문 분야:	■ 경력: 년
■ 현주소:	
■ 주민등록번호:	-
■ 은행명 및 계좌번호:	
■ 연락처:	

1. 미래사회의 구성원으로서 한국 성인(20세 이상)에게 **공통적으로** 필요한 역량에 대한 **적합성** 평가

표에 제시된 19개 역량에 대해 삶의 3개 영역에서 미래사회 구성원으로서 한국 성인에게 필요한 역량으로 적합한 정도를 체크(✓)해 주시기 바랍니다.

한국 성인들에게 필요한 역량		성인 역량으로서의 적합성 정도				
		매우 적합 하지 않다	별로 적합 하지 않다	중립 적 이다	약간 적합 하다	매우 적합 하다
역량명	역량정의	1	2	3	4	5
1. 갈등해결역량	갈등 상황의 본질을 정확히 파악하고 최선의 갈등해결책을 신속히 찾아내어 실행할 수 있는 역량	1	2	3	4	5
2. 건강관리역량	건강수준의 인지와 건강문제의 인식을 바탕으로 건강을 유지, 증진시킬 수 있는 역량	1	2	3	4	5
3.글로벌시민역량	세계시민으로서 인종, 성별, 국적, 종교, 계급의 차이에 상관없이 지구촌 사회의 구성원이라는 정체성과 책임감을 바탕으로 다른 이들과 소통하고 협력할 수 있는 역량	1	2	3	4	5
4. 다문화역량	다양한 문화적 배경을 지닌 사람들을 공감하고 이해하는 능력을 바탕으로 그들과 서로 상호작용을 할 수 있는 역량	1	2	3	4	5
5. 대인관계역량	원만한 사회생활에 필요한 인간관계를 형성 및 관리, 유지하는 역량	1	2	3	4	5
6. 윤리역량	정직하고 일관성 있는 도덕적 태도를 바탕으로 사회적 책임감을 가지고 행동할 수 있는 역량	1	2	3	4	5
7. 디지털역량	디지털을 활용하여 필요한 정보를 수집 및 분석, 활용하는 역량	1	2	3	4	5
8. 리더십역량	목표달성을 위해 방향을 제시하고 본인과 구성원들의 능동적 참여와 협력을 이끌어가는 역량	1	2	3	4	5
9. 문제해결력	문제를 정확하게 파악하고 체계적으로 해결하는 역량	1	2	3	4	5
10. 문화예술역량	문학, 음악, 미술, 춤, 연극 등의 예술에 대한 폭넓은 이해와 경험을 하고 나아가 이를 도구로 활용할 수 있는 역량	1	2	3	4	5
11. 사회정서역량	개인이 자신의 정서를 정확하게 인식하고 긍정적으로 관리하며, 타인의 관점을 이해하고 공감할 수 있는 역량	1	2	3	4	5
12. 시민역량	공동체에서 공적 관심사에 대한 의견을 제시하고 함께 숙고할 수 있으며 협력적인 방식으로 공동의 안전을 해결할 수 있도록 발휘되는 역량	1	2	3	4	5
13. 신기술 수용 역량	개인이 새로운 기술을 이용하게 될 때 이를 수용해서 활용하는 역량	1	2	3	4	5

한국 성인들에게 필요한 역량		성인 역량으로서의 적합성 정도	
		매우 적합 하지 않다	
역량명	역량정의	1	
14. 융복합력	서로 다른 분야 간의 경계를 넘어 종합적으로 기술과 아이디어를 재창출하여 성과를 낼 수 있는 역량	1	
15. 의사소통역량	적극적 경청을 통해 타인의 의도를 파악하고, 개인의 의사를 적절히 전달하는 역량	1	
16. 인문역량	문학, 역사, 철학 등의 인문학적 지식을 통해 세상을 보는 안목과 인간을 이해하는 역량	1	
17. 정서조절역량	자신의 정서를 상황에 맞게 효율적으로 잘 조절하며, 사회에서 기대하는 상태로 적응하는 역량	1	
18. 창의력	기존의 틀에 얽매이지 않고, 새로운 관점에서 참신한 생각이나 아이디어를 만들어 내는 역량	1	
19. 평생학습역량	개인이 일생에 걸쳐 끊임없이 새로운 지식 및 기술의 습득과 경험을 통해 다양한 삶의 영역에서 발휘되는 능력을 지속적으로 개발하려는 역량	1	

<기타 의견>

위에 제시된 19개 역량 외에 한국 성인들에게 필요하다고 생각하시는 역량이 있다면 의견 주시기 바랍니다.

2. (생애주기별 및 영역별) 미래사회 구성원으로서의 한국 성인에게 필요한 역량에 대한 **중요도** 평가

표에 제시된 19개 역량에 대해 미래사회 구성원으로서의 한국 성인에게 필요한 역량으로서 중요한 정도를 생애주기 및 영역별로 체크(✓)해주시기 바랍니다.

미래사회 구성원으로서의 한국 성인에게 필요한 역량		생애주기	<역량의 중요도 정도> 1: 매우 중요하지 않다 2: 별로 중요하지 않다 3: 중립적이다 4: 약간 중요하다 5: 매우 중요하다															
역량명	역량정의		삶의 영역															
			일 (직업 관련)					생활 (가정, 사회생활, 정치)					여가 (문화생활)					
1. 갈등해결 역량	갈등 상황의 본질을 정확히 파악하고 최선의 갈등해결책을 신속히 찾아내어 실행할 수 있는 역량	성인입문 (20-25세)	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
		청년기 (26-39세)																
		중장년기 (40-64세)																
		노년기 (65세 이상)																
2. 건강관리 역량	건강수준의 인지와 건강문제의 인식을 바탕으로 건강을 유지, 증진시킬 수 있는 역량	성인입문 (20-25세)																
		청년기 (26-39세)																
		중장년기 (40-64세)																
		노년기 (65세 이상)																

미래사회 구성원으로서의 한국 성인에게 필요한 역량		생애주기	〈역량의 중요도 정도〉					
			1: 매우 중요하지 않다 2: 별로 중요하지 않다 3: 중립적이다 4: 약간 중요하다 5: 매우 중요하다					
			삶의 영역					
역량명	역량정의		일 (직업 관련)				생활 (가정, 사회생활, 정치)	
3. 글로벌 시민 역량	세계시민으로서 인종, 성별, 국적, 종교, 계급의 차이에 상관없이 지구촌 사회의 구성원이라는 정체성과 책임감을 바탕으로 다른 이들과 소통하고 협력할 수 있는 역량	성인입문 (20-25세)						
		청년기 (26-39세)						
		중장년기 (40-64세)						
		노년기 (65세 이상)						
4. 다문화 역량	다양한 문화적 배경을 지닌 사람들을 공감하고 이해하는 능력을 바탕으로 그들과 서로 상호작용을 할 수 있는 역량	성인입문 (20-25세)						
		청년기 (26-39세)						
		중장년기 (40-64세)						
		노년기 (65세 이상)						
5. 대인관계 역량	원만한 사회생활에 필요한 인간관계를 형성 및 관리, 유지하는 역량	성인입문 (20-25세)						
		청년기 (26-39세)						

미래사회 구성원으로서의 한국 성인에게 필요한 역량		생애주기	〈역량의 중요도 정도〉 1: 매우 중요하지 않다 2: 별로 중요하지 않다 3: 중립적이다 4: 약간 중요하다 5: 매우 중요하다														
역량명	역량정의		삶의 영역														
			일 (직업 관련)					생활 (가정, 사회생활, 정치)					여가 (문화생활)				
		중장년기 (40-64세)															
		노년기 (65세 이상)															
		성인입문 (20-25세)															
		청년기 (26-39세)															
6. 윤리 역량	정직하고 일관성 있는 도덕적 태도를 바탕으로 사회적 책임감을 가지고 행동할 수 있는 역량	중장년기 (40-64세)															
		노년기 (65세 이상)															
		성인입문 (20-25세)															
		청년기 (26-39세)															
7. 디지털 역량	디지털을 활용하여 필요한 정보를 수집 및 분석, 활용하는 역량	중장년기 (40-64세)															
		노년기 (65세 이상)															
		성인입문 (20-25세)															
		청년기 (26-39세)															

미래사회 구성원으로서의 한국 성인에게 필요한 역량		생애주기	〈역량의 중요도 정도〉					
			1: 매우 중요하지 않다 2: 별로 중요하지 않다 3: 중립적이다 4: 약간 중요하다 5: 매우 중요하다					
			삶의 영역					
역량명	역량정의		일 (직업 관련)			생활 (가정, 사회생활, 정치)		
8. 리더십 역량	목표달성을 위해 방향을 제시하고 본인과 구성원들의 능동적 참여와 협력을 이끌어가는 역량	성인입문 (20-25세)						
		청년기 (26-39세)						
		중장년기 (40-64세)						
		노년기 (65세 이상)						
9. 문제 해결력	문제를 정확하게 파악하고 체계적으로 해결하는 역량	성인입문 (20-25세)						
		청년기 (26-39세)						
		중장년기 (40-64세)						
		노년기 (65세 이상)						
10. 문화예술 역량	문학, 음악, 미술, 춤, 연극 등의 예술에 대한 폭넓은 이해와 경험을 하고 나아가 이를 도구로 활용할 수 있는 역량	성인입문 (20-25세)						
		청년기 (26-39세)						

미래사회 구성원으로서의 한국 성인에게 필요한 역량		생애주기	〈역량의 중요도 정도〉 1: 매우 중요하지 않다 2: 별로 중요하지 않다 3: 중립적이다 4: 약간 중요하다 5: 매우 중요하다											
역량명	역량정의		삶의 영역											
			일 (직업 관련)					생활 (가정, 사회생활, 정치)				여가 (문화생활)		
		중장년기 (40-64세)												
		노년기 (65세 이상)												
11. 사회정서 역량	개인이 자신의 정서를 정확하게 인식하고 긍정적으로 관리하며, 타인의 관점을 이해하고 공감할 수 있는 역량	성인입문 (20-25세)												
		청년기 (26-39세)												
		중장년기 (40-64세)												
		노년기 (65세 이상)												
12. 시민 역량	공동체에서 공적 관심사에 대한 의견을 제시하고 함께 숙고할 수 있으며 협력적인 방식으로 공동의 안전을 해결할 수 있도록 발휘되는 역량	성인입문 (20-25세)												
		청년기 (26-39세)												
		중장년기 (40-64세)												
		노년기 (65세 이상)												

미래사회 구성원으로서의 한국 성인에게 필요한 역량		생애주기	〈역량의 중요도 정도〉					
역량명	역량정의		1: 매우 중요하지 않다 2: 별로 중요하지 않다 3: 중립적이다 4: 약간 중요하다 5: 매우 중요하다					
			삶의 영역					
			일 (직업 관련)			생활 (가정, 사회생활, 정치)		
13. 신기술 수용 역량	개인이 새로운 기술을 이용하게 될 때 이를 수용해서 활용하는 역량	성인입문 (20-25세)						
		청년기 (26-39세)						
		중장년기 (40-64세)						
		노년기 (65세 이상)						
14. 융복합력	서로 다른 분야 간의 경계를 넘어 종합적으로 기술과 아이디어를 재창출하여 성과를 낼 수 있는 역량	성인입문 (20-25세)						
		청년기 (26-39세)						
		중장년기 (40-64세)						
		노년기 (65세 이상)						
15. 의사소통 역량	적극적 경청을 통해 타인의 의도를 파악하고, 개인의 의사를 적절히 전달하는 역량	성인입문 (20-25세)						
		청년기 (26-39세)						

미래사회 구성원으로서의 한국 성인에게 필요한 역량		생애주기	〈역량의 중요도 정도〉 1: 매우 중요하지 않다 2: 별로 중요하지 않다 3: 중립적이다 4: 약간 중요하다 5: 매우 중요하다														
역량명	역량정의		삶의 영역														
			일 (직업 관련)					생활 (가정, 사회생활, 정치)					여가 (문화생활)				
		중장년기 (40-64세)															
		노년기 (65세 이상)															
16. 인문 역량	문학, 역사, 철학 등의 인문학적 지식을 통해 세상을 보는 안목과 인간을 이해하는 역량	성인입문 (20-25세)															
		청년기 (26-39세)															
		중장년기 (40-64세)															
		노년기 (65세 이상)															
17. 정서조절 역량	자신의 정서를 상황에 맞게 효율적으로 잘 조절하며, 사회에서 기대하는 상태로 적응하는 역량	성인입문 (20-25세)															
		청년기 (26-39세)															
		중장년기 (40-64세)															
		노년기 (65세 이상)															

미래사회 구성원으로서의 한국 성인에게 필요한 역량		생애주기	〈역량의 중요도 정도〉					
			1: 매우 중요하지 않다 2: 별로 중요하지 않다 3: 중립적이다 4: 약간 중요하다 5: 매우 중요하다					
			삶의 영역					
역량명	역량정의		일 (직업 관련)				생활 (가정, 사회생활, 정치)	
18. 창의력	기존의 틀에 얽매이지 않고, 새로운 관점에서 참신한 생각이나 아이디어를 만들어 내는 역량	성인입문 (20-25세)						
		청년기 (26-39세)						
		중장년기 (40-64세)						
		노년기 (65세 이상)						
19. 평생학습 역량	개인이 일생에 걸쳐 끊임없이 새로운 지식 및 기술의 습득과 경험을 통해 다양한 삶의 영역에서 발휘되는 능력을 지속적으로 개발하려는 역량	성인입문 (20-25세)						
		청년기 (26-39세)						
		중장년기 (40-64세)						
		노년기 (65세 이상)						

3. (생애주기별 및 영역별) 미래사회 구성원으로서의 한국 성인에게 필요한 역량에 대한 긴급성 평가

표에 제시된 19개 역량에 대해 미래사회 구성원으로서의 한국 성인의 역량으로 현재부터 3년 이내 필요성에 대한 긴급도를 생애주기별 및 영역별로 체크(✓)해주시기 바랍니다.

미래사회 구성원으로서의 한국 성인에게 필요한 역량		생애주기	〈역량의 긴급도 정도〉 1: 매우 긴급하지 않다 2: 별로 긴급하지 않다 3: 중립적이다 4: 약간 긴급하다 5: 매우 긴급하다														
역량명	역량정의		삶의 영역														
			일 (직업 관련)					생활 (가정, 사회생활, 정치)					여가 (문화생활)				
1. 갈등해결 역량	갈등 상황의 본질을 정확히 파악하고 최선의 갈등해결책을 신속히 찾아내어 실행할 수 있는 역량	성인입문 (20-25세)	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
		청년기 (26-39세)															
		중장년기 (40-64세)															
		노년기 (65세 이상)															
2. 건강관리 역량	건강수준의 인지와 건강문제의 인식을 바탕으로 건강을 유지, 증진시킬 수 있는 역량	성인입문 (20-25세)															
		청년기 (26-39세)															
		중장년기 (40-64세)															
		노년기 (65세 이상)															

미래사회 구성원으로서의 한국 성인에게 필요한 역량		생애주기	〈역량의 긴급도 정도〉					
			1: 매우 긴급하지 않다 2: 별로 긴급하지 않다 3: 중립적이다 4: 약간 긴급하다 5: 매우 긴급하다					
			삶의 영역					
역량명	역량정의		일 (직업 관련)				생활 (가정, 사회생활, 정치)	
3. 글로벌 시민 역량	세계시민으로서 인종, 성별, 국적, 종교, 계급의 차이에 상관없이 지구촌 사회의 구성원이라는 정체성과 책임감을 바탕으로 다른 이들과 소통하고 협력할 수 있는 역량	성인입문 (20-25세)						
		청년기 (26-39세)						
		중장년기 (40-64세)						
		노년기 (65세 이상)						
4. 다문화 역량	다양한 문화적 배경을 지닌 사람들을 공감하고 이해하는 능력을 바탕으로 그들과 서로 상호작용을 할 수 있는 역량	성인입문 (20-25세)						
		청년기 (26-39세)						
		중장년기 (40-64세)						
		노년기 (65세 이상)						
5. 대인관계 역량	원만한 사회생활에 필요한 인간관계를 형성 및 관리, 유지하는 역량	성인입문 (20-25세)						
		청년기 (26-39세)						

미래사회 구성원으로서의 한국 성인에게 필요한 역량		생애주기	〈역량의 긴급도 정도〉 1: 매우 긴급하지 않다 2: 별로 긴급하지 않다 3: 중립적이다 4: 약간 긴급하다 5: 매우 긴급하다														
역량명	역량정의		삶의 영역														
			일 (직업 관련)					생활 (가정, 사회생활, 정치)					여가 (문화생활)				
		중장년기 (40-64세)															
		노년기 (65세 이상)															
		성인입문 (20-25세)															
		청년기 (26-39세)															
6. 윤리 역량	정직하고 일관성 있는 도덕적 태도를 바탕으로 사회적 책임감을 가지고 행동할 수 있는 역량	중장년기 (40-64세)															
		노년기 (65세 이상)															
		성인입문 (20-25세)															
		청년기 (26-39세)															
7. 디지털 역량	디지털을 활용하여 필요한 정보를 수집 및 분석, 활용하는 역량	중장년기 (40-64세)															
		노년기 (65세 이상)															
		성인입문 (20-25세)															
		청년기 (26-39세)															

미래사회 구성원으로서의 한국 성인에게 필요한 역량		생애주기	〈역량의 긴급도 정도〉					
역량명	역량정의		1: 매우 긴급하지 않다 2: 별로 긴급하지 않다 3: 중립적이다 4: 약간 긴급하다 5: 매우 긴급하다					
			삶의 영역					
			일 (직업 관련)			생활 (가정, 사회생활, 정치)		
8. 리더십 역량	목표달성을 위해 방향을 제시하고 본인과 구성원들의 능동적 참여와 협력을 이끌어가는 역량	성인입문 (20-25세)						
		청년기 (26-39세)						
		중장년기 (40-64세)						
		노년기 (65세 이상)						
9. 문제 해결력	문제를 정확하게 파악하고 체계적으로 해결하는 역량	성인입문 (20-25세)						
		청년기 (26-39세)						
		중장년기 (40-64세)						
		노년기 (65세 이상)						
10. 문화예술 역량	문학, 음악, 미술, 춤, 연극 등의 예술에 대한 폭넓은 이해와 경험을 하고 나아가 이를 도구로 활용할 수 있는 역량	성인입문 (20-25세)						
		청년기 (26-39세)						

미래사회 구성원으로서의 한국 성인에게 필요한 역량		생애주기	〈역량의 긴급도 정도〉 1: 매우 긴급하지 않다 2: 별로 긴급하지 않다 3: 중립적이다 4: 약간 긴급하다 5: 매우 긴급하다														
역량명	역량정의		삶의 영역														
			일 (직업 관련)					생활 (가정, 사회생활, 정치)					여가 (문화생활)				
		중장년기 (40-64세)															
		노년기 (65세 이상)															
11. 사회정서 역량	개인이 자신의 정서를 정확하게 인식하고 긍정적으로 관리하며, 타인의 관점을 이해하고 공감할 수 있는 역량	성인입문 (20-25세)															
		청년기 (26-39세)															
		중장년기 (40-64세)															
		노년기 (65세 이상)															
12. 시민 역량	공동체에서 공적 관심사에 대한 의견을 제시하고 함께 숙고할 수 있으며 협력적인 방식으로 공동의 안전을 해결할 수 있도록 발휘되는 역량	성인입문 (20-25세)															
		청년기 (26-39세)															
		중장년기 (40-64세)															
		노년기 (65세 이상)															

미래사회 구성원으로서의 한국 성인에게 필요한 역량		생애주기	〈역량의 긴급도 정도〉					
역량명	역량정의		1: 매우 긴급하지 않다 2: 별로 긴급하지 않다 3: 중립적이다 4: 약간 긴급하다 5: 매우 긴급하다					
			삶의 영역					
			일 (직업 관련)			생활 (가정, 사회생활, 정치)		
13. 신기술 수용 역량	개인이 새로운 기술을 이용하게 될 때 이를 수용해서 활용하는 역량	성인입문 (20-25세)						
		청년기 (26-39세)						
		중장년기 (40-64세)						
		노년기 (65세 이상)						
14. 융복합력	서로 다른 분야 간의 경계를 넘어 종합적으로 기술과 아이디어를 재창출하여 성과를 낼 수 있는 역량	성인입문 (20-25세)						
		청년기 (26-39세)						
		중장년기 (40-64세)						
		노년기 (65세 이상)						
15. 의사소통 역량	적극적 경청을 통해 타인의 의도를 파악하고, 개인의 의사를 적절히 전달하는 역량	성인입문 (20-25세)						
		청년기 (26-39세)						

미래사회 구성원으로서의 한국 성인에게 필요한 역량		생애주기	〈역량의 긴급도 정도〉 1: 매우 긴급하지 않다 2: 별로 긴급하지 않다 3: 중립적이다 4: 약간 긴급하다 5: 매우 긴급하다														
역량명	역량정의		삶의 영역														
			일 (직업 관련)					생활 (가정, 사회생활, 정치)					여가 (문화생활)				
		중장년기 (40-64세)															
		노년기 (65세 이상)															
		성인입문 (20-25세)															
		청년기 (26-39세)															
16. 인문 역량	문학, 역사, 철학 등의 인문학적 지식을 통해 세상을 보는 안목과 인간을 이해하는 역량	중장년기 (40-64세)															
		노년기 (65세 이상)															
		성인입문 (20-25세)															
		청년기 (26-39세)															
17. 정서조절 역량	자신의 정서를 상황에 맞게 효율적으로 잘 조절하며, 사회에서 기대하는 상태로 적응하는 역량	중장년기 (40-64세)															
		노년기 (65세 이상)															
		성인입문 (20-25세)															
		청년기 (26-39세)															

미래사회 구성원으로서의 한국 성인에게 필요한 역량		생애주기	〈역량의 긴급도 정도〉					
역량명	역량정의		1: 매우 긴급하지 않다 2: 별로 긴급하지 않다 3: 중립적이다 4: 약간 긴급하다 5: 매우 긴급하다					
			삶의 영역					
			일 (직업 관련)			생활 (가정, 사회생활, 정치)		
18. 창의력	기존의 틀에 얽매이지 않고, 새로운 관점에서 참신한 생각이나 아이디어를 만들어 내는 역량	성인입문 (20-25세)						
		청년기 (26-39세)						
		중장년기 (40-64세)						
		노년기 (65세 이상)						
19. 평생학습 역량	개인이 일생에 걸쳐 끊임없이 새로운 지식 및 기술의 습득과 경험을 통해 다양한 삶의 영역에서 발휘되는 능력을 지속적으로 개발하려는 역량	성인입문 (20-25세)						
		청년기 (26-39세)						
		중장년기 (40-64세)						
		노년기 (65세 이상)						

조사에 참여해주셔서 감사합니다.