

청소년의 여가활용이 학습 적응성에 미치는 영향: 대인관계의 매개효과

최경일
한라대학교 사회복지학과

The effects of leisure activities on learning agility for youths: Mediative effects of interpersonal relationship

Kyung-Il Choi
Department of Social Welfare, Halla University

요 약 본 연구는 청소년의 여가활용이 학습 적응성에 미치는 영향력을 분석하고, 여가활용과 학습 적응성 간 관계에서 대인관계의 매개효과를 검증하고자 하였다. 이를 위하여 한국청소년정책연구원이 실시한 ‘청소년 역량지수 측정 및 국제비교 연구 I’에서 수집한 6,637명의 자료를 구조방정식으로 분석하였다. 그에 따르는 결과는 다음과 같다. 첫째, 청소년의 여가활용은 학습 적응성에 직접적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 둘째, 청소년의 여가활용은 대인관계에 직접적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 셋째, 청소년의 대인관계는 학습 적응성에 직접적인 영향을 미치고, 청소년의 여가활용과 학습 적응성 간 관계에서 부분 매개효과를 보였다. 이러한 결과는 청소년의 여가활용은 학습 적응성에 직접적인 영향을 미칠 뿐만 아니라, 대인관계에 영향을 미치고 대인관계가 학습 적응성에 영향을 미치는 간접적인 경로를 의미한다. 연구결과를 토대로 청소년의 여가활용과 대인관계 측면에서 학습 적응성을 제고하기 위한 실천적 방안을 제시하였다.

주제어 : 여가활용, 대인관계, 학습 적응성, 청소년, 매개효과

Abstract This study aims to examine the effectiveness of leisure activity on learning agility and to verify the mediative effectiveness of interpersonal relationship between leisure activity and learning agility for youths. To achieve these purpose, 6,637 data that sampled by ‘IEA ICCS 2016’ were analyzed with structural equation. The results of study were as follow. First, leisure activity directly effects on learning agility for youths. Second, leisure activity directly effects on interpersonal relationship. Third, interpersonal relationship directly effects on learning agility and partial mediative effects between leisure activity and learning agility. These results implies that youths’ leisure activity is not only directly affecting learning agility, but also affecting interpersonal relationship. And this interpersonal relationship also effects learning agility. Based on these results, some practical implications were proposed to develop learning agility in terms of leisure activity and interpersonal relationship.

Key Words : Leisure activity, Interpersonal relationship, Learning agility, Youths, Mediative effectiveness

1. 서론

현대사회에서 각 분야가 고도로 전문화되고 다양한

기술과 지식이 융복합하면서 과거처럼 개인이 특정한 능력을 보유하는 것을 초월하여 능력을 어떻게 구체적으로 활용할 것인지를 가능하게 하는 역량을 보유하는 것이

*Corresponding Author : Kyung-Il Choi(kichoi@halla.ac.kr)

Received January 15, 2018

Accepted March 20, 2018

Revised February 28, 2018

Published March 28, 2018

중요하게 되었다. 능력은 특정한 분야에 대해서 개인이 갖고 있는 소질이나 재능을 의미한다면, 역량은 능력을 활용하여 실생활에서 성과를 도출하게 하는 지식, 기술 및 태도의 집합체[1,2]라고 할 수 있다. 기업 경영 분야에서는 지능검사 결과가 업무성과에 많은 영향을 미친다는 전통적인 시각이 있었는데, 최근 들어서 인간행동 분석 차원에서 개인의 내적 특질이 또다른 중요한 요인이 될 수 있다는 문제제기로 인해 역량이 대두된 것이다[3].

그런데 역량은 비단 기업경영 분야에서만 아니라 어떠한 형태의 조직생활이나 과업을 수행해야 하는 모든 사회 구성원에게도 적용될 수 있다. 그렇다면 물론 청소년에게도 역량이 적용되는데, 이는 단순히 무언가에 관심을 갖고 잘 한다는 능력의 소유 여부에서 능력의 활용도를 중요하게 여기는 것으로 진일보한 것이다. 따라서 과거처럼 높은 학업 성적을 가져야만 청소년기 과업을 성공적으로 완수했다고 해석하지 않고, 지적 호기심을 바탕으로 새롭게 접하는 상황이나 경험을 얼마나 잘 수용하고 이를 다른 상황에서 적용할 수 있는지를 의미하는 학습 적응성이라는 역량을 강조한다[4,5]. 청소년이 학습 적응성을 갖추면 학교에서는 물론이고 일상생활 전반에서 외부의 자극이나 변화를 적극적으로 받아들여 활용하는 수용력을 갖추고, 새로운 것을 배우는 것을 좋아하는 성향을 키우며, 자신의 학습에 주인의식을 갖고 학습의 과정을 스스로 계획하고 실행하며 평가하는 태도를 견지하게 된다[6].

그렇다면 청소년 당사자를 포함해서 사회는 청소년이 학습 적응성이라는 역량을 갖추도록 지원해야 하는데, 여가활동과 대인관계가 학습 적응성에 영향을 미칠 것이라는 점은 이에 대한 새로운 가능성을 제시한다. 하지만 청소년을 역량의 차원에서 바라본 연구가 아직 활발하게 이루어지지 않았고, 청소년 역량 중에서 학습 적응성을 다룬 연구는 특히 부족한 상황이라서 아직까지는 이러한 영향 관계를 선행연구 결과로 추론할 수 밖에 없다.

여가는 육체적이고 정신적인 휴식을 통해서 일상에서 경험하는 피로를 회복하고 새로운 경험을 통해서 즐거움을 누리고 기분전환을 도울 뿐만 아니라, 취미나 동아리 활동을 하면서 자기성장과 개발을 촉진하기도 한다[7,8]. 이에 비추어보면 여가활동은 여가를 긍정적이고 중요하게 여기면서 자신의 재능을 발휘하여 즐겁게 참여하면서 몰입감, 만족감 및 성취감을 느끼는 정도라고 할 수 있다[9]. 선행연구들은 청소년이 자신의 재능이나 흥미에 맞

는 다양한 여가활동에 적극적으로 참여하면, 즉 여가활동도가 높으면 자기만족감과 성취감을 느끼는 등 인지적인 측면에서 도움을 얻고, 정서적으로는 즐거움과 행복감을 느낀다고 언급한다. 더 나아가서 명확한 자기이해를 토대로 진로선택과 결정이나 직업을 탐구하는데 긍정적인 태도를 갖는다고 말한다[10-12]. 이상과 같은 여가활동의 이점은 학습 적응성의 내용과 일맥상통하는데, 결국 청소년이 여가활동을 제대로 하면 학습 적응성이 강조하는 새로운 지식과 경험을 적용하고 활용하는데 도움을 얻을 것이다.

청소년이 맺는 대인관계도 학습 적응성에 영향을 미칠 것이다. 폭넓은 대인관계를 형성하고 있거나, 새로운 대인관계를 능동적으로 형성하려는 청소년은 대인관계의 측면은 물론이고 일상생활 전반에서 보다 개방적이고 적극적인 태도를 취할 가능성이 높다. 즉 대인관계 능력이 좋으면 타인과의 관계에서 형성한 정서적인 유대감을 바탕으로 협력적으로 업무를 수행하며 상호관계에서 일어날 수 있는 갈등을 생산적으로 해결할 수 있다[4]. 이는 청소년의 대인관계 수준에 따라서 이들이 업무를 수행하는 태도나 과정, 더 나아가서는 결과까지도 달라질 것을 의미한다. 이를 보면 청소년의 대인관계 능력은 새로운 것을 수용하고 이를 자신의 업무 수행에 활용하려는 학습 적응성에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 예상할 수 있다.

이처럼 청소년의 학습 적응성에 직접적인 영향을 미칠 수 있는 대인관계는 여가활동의 수준에 영향을 받기도 한다[13,14]. 여가는 개인이 혼자서 활동할 수도 있지만 공통의 관심을 갖는 다른 사람과 함께 하는 경우가 많다. 혹시 여가를 혼자서 즐기더라도 개인의 관심사를 다른 사람과 공유하므로 여가활동을 하면 이전보다 자연스럽게 더 많은 사람과 교류를 하게 된다. 즉 여가활동을 하면 기존의 대인관계에서 벗어나서 새로운 친구나 동료 사귀어서 사회적 관계망을 확대할 수 있고, 여가활동에 대한 관심사를 나누는 것으로부터 시작해서 일상생활에 대한 공감과 지지를 교환한다.

이상의 내용을 종합하면 청소년의 여가활동은 학습 적응성에 직접적인 영향을 미치며, 여가활동과 학습 적응성 간의 관계에서 대인관계가 매개효과를 가질 것으로 예상할 수 있다. 따라서 본 연구는 청소년의 학습 적응성을 제고하기 위한 방안을 제시하는데 목적을 두며, 이러한 연구목적을 달성하기 위한 다음의 연구문제를 설정하였다.

- 연구문제 1. 청소년의 여가활용은 학습 적응성에 직접적인 영향을 미치는가?
- 연구문제 2. 청소년의 여가활용은 대인관계에 직접적인 영향을 미치는가?
- 연구문제 3. 청소년의 대인관계는 학습 적응성에 직접적인 영향을 미치고, 대인관계는 여가활용과 학습 적응성 간에 매개효과를 가지는가?

2. 연구방법

2.1 연구대상

본 연구는 한국청소년정책연구원이 우리나라 청소년의 핵심역량을 확인하고 증진하기 위한 노력의 첫 시작으로 관련 조사도구를 개발하기 위한 ‘청소년 역량지수 측정 및 국제비교 연구 I’에서 수집한 자료를 활용하였다. 원자료는 청소년기본법에 의거한 청소년 연령과 사회적으로 통용되는 청소년 연령에 합치하는 2014년 6월 현재 우리나라 16개 시·도의 초, 중, 고에 재학 중인 청소년을 모집단으로 하며, 단순비례배분에 의한 층화집락표집 방식으로 선발한 6,758명을 연구 대상으로 삼았다. 이들의 응답결과를 바탕으로 데이터 검증 및 데이터 클리닝을 실시하여 121명의 데이터를 제거하였으며, 최종적으로 6,637명의 자료를 활용하였다.

2.2 측정도구

여가활용은 진정한 의미의 여가를 즐기고 여가경험을 통해 최적의 이익을 얻을 수 있는 능력을 의미하며, 하위요인은 여가태도, 여가유능감, 여가몰입 및 여가만족으로 구성하였다. 이에 대한 자료는 성은모 등[6]이 탐색적, 확인적 요인분석 검증을 통해서 개발한 16문항을 Likert 4점 척도에 응답하도록 하였다. 응답점수가 높을수록 여가활용 능력이 높은 것을 의미하며, Cronbach's $\alpha=.955$ 로 나타났다.

대인관계는 타인과 관계 형성하는 개인 내적인 특성에서 비롯하여 타인과 협동하고 집단의 갈등을 해결하는 과정에 대한 영향력까지 포함하는 사회적 능력을 의미한다. 이에 대한 하위요인은 관계형성, 리더십 및 협동으로 구성된다. 이에 대한 자료는 성은모 등[6]이 탐색적, 확인적 요인분석 검증을 통해서 개발한 46문항을 Likert 4점

척도에 응답하도록 하였다. 응답점수가 높을수록 여가활용 능력이 높은 것을 의미한다. 신뢰도는 Cronbach's $\alpha=.983$ 이었다.

학습적응성은 지적호기심을 바탕으로 새롭게 접하는 상황이나 경험을 통해 신속하게 학습하는 능력을 의미하며, 하위요인은 변화수용, 지적 호기심 및 학습 주도성으로 구성된다. 이에 대한 자료는 성은모 등[6]이 탐색적, 확인적 요인분석 검증을 통해서 개발한 7문항을 Likert 4점 척도에 응답하도록 하였다. 응답점수가 높을수록 학습 적응성 수준이 높은 것을 의미한다. 신뢰도는 Cronbach's $\alpha=.838$ 이었다.

2.3 자료분석

본 연구에서 수집된 자료는 오류 검토와 부호화 과정을 거쳐 통계분석을 실시하였다. 조사대상자의 일반적 특성을 파악하기 위하여 빈도, 백분율 등의 기술통계분석을 실시하였고, 연구모형의 적합성을 확인하고 변수 간의 관계를 검증하기 위하여 구조방정식 모형을 사용하였다. 모형 분석에는 AMOS 18 version을 이용하였으며, 자료의 결측은 FIML 방식을 이용하여 결측치를 파악하였다. 모형의 적합도는 χ^2 검증을 실시하였으나, 이는 사례수에 민감하게 반응하므로 추가적인 방법으로 인정받는 CFI, TLI, RMSEA를 통하여 검증하였다. 매개효과가 통계적으로 유의미한지를 검증하기 위하여 Sobel test를 실시하였다.

3. 연구결과

3.1 연구대상자의 일반적 특성

본 연구의 대상자들이 특정 범주에서 편향된 성향을 보이지 않는지를 알아보기 위해 몇 가지 일반 특성을 분석하였다. 남자가 48.5%(3,220명), 여자가 51.5%(3,417명) 이었고 학교급은 초등이 17.9%(1,190명), 중등이 37.6%(2,495명), 고등이 44.5%(2,952명)이었다. 이들의 학업성적은 못함이 41.7%(2,769명), 보통이 29.3%(1,943명), 잘함 26.2%(1,742명)이었으며, 가정의 경제적 수준은 못함이 4.8%(317명), 보통이 79.6%(5,285명), 잘함 14.4%(958명)으로 나타났다.

Table 1. General Characteristics of respondents

	Spec.	Respondents	Percentage
Gender	Male	3,220	48.5
	Female	3,417	51.5
School	Elementary	1,190	17.9
	Middle	2,495	37.6
	High	2,952	44.5
Grade	Low	2,769	41.7
	Middle	1,943	29.3
	High	1,742	26.2
	N/S	183	2.8
Economic level	Low	317	4.8
	Middle	5,285	79.6
	High	958	14.4
	N/S	77	1.2

3.2 연구모형 분석

3.2.1 측정모형 분석

청소년의 여가활동과 대인관계, 학습역량에 대한 측정모형을 분석한 결과, 모형 적합도는 $\chi^2=3855.829(df=118)$, $p=.000$ 이었다. 그러나 이는 사례수에 민감하게 반응한 결과이므로, 추가적인 방법으로 확인한 바 CFI=.932, TLI=.902, RMSEA=.069로 나타나서 최종적으로는 긍정적이었다.

Table 2. Analyze of measurement model

latent variable	measurement variable	Unstandardization	Standardization	S.E	C.R
leisure activities	leisure1	1.000	.871		
	leisure2	1.053***	.861	.012	90.883
	leisure3	1.047***	.825	.012	84.642
	leisure4	.812***	.814	.010	82.903
relationship	relation1	1.000	.769		
	relation2	1.414***	.937	.017	83.962
	relation3	1.378**	.926	.017	83.225
learning agility	learning1	1.000	.674		
	learning2	1.007***	.555	.025	39.901
	learning3	1.051***	.631	.024	44.693
	learning4	1.087***	.643	.024	45.480
	learning5	1.317***	.706	.027	49.219
	learning6	1.280***	.715	.026	49.733
	learning7	1.180***	.655	.026	46.180

3.2.1 구조모형 분석

측정모형이 적합하다고 평가되었기 때문에 잠재 변수들 간의 구조모형을 살펴보았다. 구조모형의 적합도는 $\chi^2=3855.829(df=118)$, $p=.000$ 이었다. 그러나 이는 사례수에 민감하게 반응한 결과이므로, 추가적인 방법으로 확

인한 바 CFI=.932, TLI=.902, RMSEA=.069로 나타나서 최종적으로는 양호한 적합도를 보였다.

Table 3. Analyze of structural model

paths	Unstandardization	Standardization	S.E	C.R	p
leisure activities→ interpersonal relationship	.464	.601	.010	44.990	.000
interpersonal relationship→ learning agility	.284	.323	.014	19.687	.000
leisure activities→ learning agility	.232	.341	.011	20.557	.000

본 연구에서 설정한 경로를 확인하면, 청소년의 여가활동 정도가 높을수록 대인관계는 향상되었고($\beta=.601$, $p=.000$), 청소년의 대인관계가 좋을수록 학습 적응성은 높아졌다($\beta=.323$, $p=.000$). 그리고 청소년의 여가활동이 학습 적응성에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다($\beta=.341$, $p=.000$). 이러한 결과는 청소년의 여가활동이 학습 적응성과 대인관계에 직접적인 영향을 미치고(연구문제 1, 2), 대인관계는 학습 적응성에 영향을 미치는 것을 의미한다. 따라서 청소년의 여가활동과 학습 적응성 간에 대인관계가 부분 매개역할을 하는 것으로 볼 수 있다(연구문제 3).

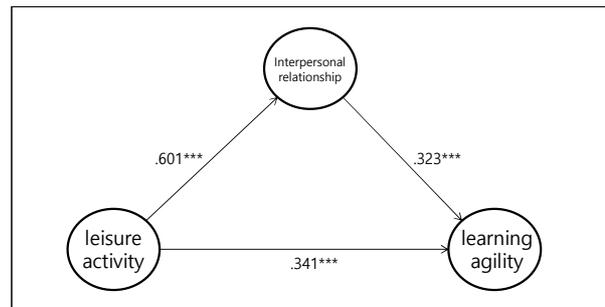


Fig. 1. Analyze of structural model

3.2.3 매개효과 검증

청소년의 여가활동과 학습역량 간에서 대인관계가 갖는 매개효과의 유의성을 확인하기 위하여 효과분해를 통한 직접효과와 간접효과를 살펴보았으며, Sobel test를 실시하였다. 그 결과, 청소년의 여가활동은 학습역량에 직접적인 영향을 미치고, 여가활동은 대인관계에 영향을 미치고, 이러한 대인관계가 학습역량에 간접적인 영향을 미치기도 하였다.

Table 4. Verification of mediative effectiveness

paths	direct effect	indirect effect	total effect	Z(p)
leisure activities→ interpersonal relationship→ learning agility	.345	.197	.542	21.63 (0.00)

4. 결론 및 제언

본 연구는 청소년의 여가활용이 학습 적응성에 미치는 영향력을 분석하고 여가활용과 학습 적응성 간의 관계에서 대인관계의 매개효과를 검증하여, 학습 적응성을 제고하기 위한 방안을 제시하는데 목적이 있다. 이러한 목적을 달성하기 위하여 전국의 초중고등학생을 층화집락표집 방식으로 추출한 6,637명을 대상으로 ‘청소년 역량지수 측정 및 국제비교 연구 I’의 자료를 활용하였다. 이에 따르는 연구결과는 다음과 같다.

첫째, 청소년의 여가활용은 학습 적응성에 직접적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 본 연구의 추론 [7-12]을 지지하는 것으로서 청소년의 학습 적응성을 제고하기 위한 효과적인 방법 중의 하나는 여가활동에 적극적으로 참여하도록 지원하는 것을 의미한다. 그런데 한 가지 유념해야 할 것은 최근의 여가활동 경향이다. 우리나라 국민이 여가를 보내는 가장 대표적인 방법은 집에서 휴식을 취하거나 TV를 시청하거나 인터넷 혹은 스마트폰을 이용하는 것에 집중되어 있다. 그에 따라서 여가활동을 혼자서 즐기는 경우가 상당해서 본래 의미의 여가활용을 하지 못한다고 볼 수 있다. 이러한 경향은 학업에 많은 시간을 할애하는 청소년에게는 더욱 두드러질 것이다.

이러한 상황에서 청소년이 여가를 제대로, 더욱 많은 시간동안 즐길 수 있도록 돕기 위해서 어떠한 정책이 필요한가? 본 연구에서는 이에 대한 현실적인 대안을 학교 내 동아리 활동의 활성화로 삼고자 한다. 현재에도 학교에 청소년 동아리 활동은 존재한다. 중학생을 대상으로 자유학기제가 적용되어서 다양한 문화체험 등의 프로그램이 여가나 진로 개발의 차원에서 제공되고 있으며, 대학 진학을 앞둔 고등학생에게는 학교생활기록부를 염두에 둔 동아리가 운영되고 있다. 그러나 자유학기제는 표현 그대로 한 학기에 국한되어 있어서 지속성이 떨어지며, 고등학생 동아리의 내용은 학습활동 위주여서 활동에 제약이 많다.

그러므로 앞으로는 교사를 포함하여 복지관이나 수련관과 같은 지역사회 기관의 좋은 강사나 프로그램을 활용하여 초등학생부터 학교 내 동아리 활동에 참여할 수 있는 기회를 마련해야 할 것이다. 이러한 동아리가 초등학교부터 중·고등학교까지 이어지면 현재의 단편성과 학업 위주의 내용이라는 한계를 극복할 수 있을 것이다. 이를 위해서 현재 학교 교과과정에 존재하는 창의재량활동 등을 활용하여 시간상 어려움을 해결해야 할 것이며, 지자체와 교육관청이 공동으로 지역사회 복지기관과 학교의 상생적 기능 강화를 위한 협력체계를 구축하여 인적, 물적 자원의 교류를 활성화하는 노력이 필요하다[15].

이러한 운영 구조를 형성하는 동시에 활동의 내용과 방향이 여가의 본질적 목적을 달성할 수 있도록 학생이나 학부모 모니터링 등을 실시하고 학생들의 욕구에 필요한 지원을 제공해야 할 것이다. 그렇게 되면 여가활동이 학교 동아리 활동을 넘어서서 일상으로 이어지고, 학습 적응성도 보다 쉽게 높아질 것이다.

둘째, 청소년의 대인관계는 학습 적응성에 직접적인 영향을 미치고, 동시에 여가활용과 학습 적응성 간의 관계를 매개하는 것으로 나타났다. 이는 청소년의 대인관계가 갖는 다양한 역할과 중요성을 입증한 것이다.

모든 사람이 적절한 대인관계를 형성하는 것은 자기 존재감을 인식하고 사회성을 향상하여 성취감을 얻는데 필수적인 요소이다. 그런데 청소년은 긍정적인 자아정체감을 형성하고 다양한 사회적인 역할을 학습하며, 학교는 물론 가정과 일상생활에서 습득한 경험을 자신의 삶에서 적용하고 활용하여 학습 적응성을 제고해야 하는 시기이기 때문에 다른 연령층에 비해서 적절한 대인관계를 형성하는 것이 더욱 중요하다[4].

하지만 최근 사회환경은 청소년이 폭넓은 대인관계를 형성하는데 부적합한 면이 많다. 가족 간 대화의 시간이 짧아지고, 내용은 서로의 생각이나 삶의 경험을 깊이 있게 나누기 보다는 일상생활의 단순한 수준에 그치고 있다. 학교는 학업성취를 중심으로 움직이기 때문에 청소년이 비록 학교에 오래 머무르기는 하지만 친구나 교사와 신뢰를 바탕으로 깊이있는 대화를 여유있게 나누기 힘든 여건이다. 사회에서 놀이문화는 1인 단위로 바뀌고 있고, 진학이나 취업이 어려워지면서 다른 사람과 관계를 형성할 심리적인 여유를 갖기 어렵다.

이런 상황을 극복하여 청소년이 긍정적인 대인관계를 형성하기 위해서는 우선 동기부여가 필요하다. 즉 자신

이 더 많은 새로운 사람을 사귀거나 기존에 관계를 맺고 있는 사람과 더욱 친밀한 관계를 유지하는 것이 왜 필요한지를 이해해야 할 것이다. 이러한 과정에서 부모나 교사 등 주변의 신뢰할만한 사람들이 본보기가 되어서 청소년이 이들을 본받아 대인관계 형성의 필요성이나 기술을 자연스럽게 체득하도록 해야 할 것이다. 여기에 청소년은 물론이고 아동기부터 학교에서 서로 다른 문화나 배경을 가진 사람을 만나고 교류하는 교육의 기회를 제공하는 거시적인 노력까지 이루어져야 할 것이다. 이러한 노력이 종합되면 청소년의 대인관계부터 시작해서 학습 적응성까지 향상되는 성과를 얻을 수 있을 것이다.

본 연구는 청소년 역량의 관점에서 새롭게 조명받는 학습 적응성에 영향을 미치는 요인을 실증적으로 밝혔다는데 의의가 있다. 본 결과를 통해서 앞으로 청소년의 학습 적응성을 제고하기 위한 다양한 이론 모형과 실천 방법이 도출될 수 있을 것이다. 그러나 몇 가지 한계를 동시에 갖고 있다. 우선, 청소년의 학습 적응성, 여가활동 및 대인관계 간 관계에 대한 이론적 근거가 부족하다. 이는 청소년의 학습 적응성에 미치는 요인을 밝힌 선행연구가 부족해서 발생한 한계이다. 본 연구가 이러한 관계를 실증적으로 입증하였으므로 향후에는 이론적으로 보다 완성된 구조로 다양한 후속 연구가 진행될 수 있을 것이다. 둘째, 본 연구의 대상자는 초등학교생부터 고등학교생까지의 청소년이다. 그러나 청소년이라고 하더라도 연령, 성별 및 지역 등에 따라서 특성이 다를 수 있다. 차후의 연구는 청소년을 세분화하여 대상으로 선정하면 새로운 결과와 그에 따르는 제언을 도출할 수 있을 것이다.

REFERENCES

- [1] <https://www.oecd.org/pisa/35070367.pdf> (may 20, 2017).
- [2] Sarah, R & Joshua, C. (2017). Investigating Student Exposure to Competency-Based Education. *Education Policy Analysis Archives*, 25(24), 1-32.
- [3] D. J. Kim & S. Y. Kim. (2017). Understanding and Issues on core competency and competency-based curriculum in higher education. *The Journal of Core Competency Education Research*, 2(1), 23-45.
- [4] E. M. Sung, H. S. Oh & Y. Y. Kim. (2013). An Instructional Model Design of Convergence Project for Cultivating Industrial Convergence Talent in Higher Education. *The Korean Journal of Educational Methodology Studies*. 25(3), 543-580.

- [5] De Meuse, P., Dai, G., & Hallenbeck, S. (2010). Learning agility: A construct whose time has come. *Consulting Psychology Journal: Practice and Research* 62(2), 119-130.
- [6] E. M. Sung, H. J. Baik & S. H. Jin. (2014). *IEA ICCS 2016*. NYPI.
- [7] K. L. Shin & S. S. Oh. (2010). The Mediating Effects of Leisure Perception Between Leisure Attitude and Self-Efficacy in Adolescence. *Journal of Leisure and Recreation Studies*, 34(3), 233-243.
- [8] G. Y. Chang & K. H. Kim. (2009). The lifetime of Korean youth and their lifestyle. *Journal of Future Oriented Youth society*, 6(4), 139-155.
- [9] S. S. Kim. (2008). *A study on the effect of leisure satisfaction, leisure commitment on psychological well-being and self-actualization*. Ph.D. dissertation. Anyang University.
- [10] E. M. Kim & M. G. Choi. (2007). The Relationship of Leisure Activities and Happiness of Adolescents. *The Journal of Child Education*, 16(1), 155-172.
- [11] S. J. Park. (2003). The Study of Youth's Value, Leisure Attitude and Function. *Journal of Korean Sociology of Sport*, 16(2), 363-375.
- [12] S. K. Yoo, S. H. Hong & A. R. Lee. (2006). Mediating Effect of Academic Self-Efficacy in the relationship of Career-Barriers and Career-Aspirations among Academically Talented Students. *The Korean Journal of Counseling and Psychotherapy*, 18(4), 837-851.
- [13] Teresa, J. (2017). Selected International Definitions about Young Students' Leisure Time: Theoretical and Practical Background in Poland. *Comparative Professional Pedagogy*, 7(1), 43-50.
- [14] T. J. Chon. (2015). The effect of physical leisure activity and life skill program on stress, self-esteem, interpersonal relationship of middle school students. *The Korea Journal of Sports Science*, 24(2), 109-120.
- [15] I. H. Lee. (2016). An Analysis of School Change of A Middle School according to the Free Semester Policy, *The Journal of Digital Convergence*, 14(1), 33-42.

최 경 일(Choi, Kyung Il)

[정회원]



- 1999년 2월 : 숭실대학교 사회사업학과(문학석사)
- 2008년 8월 : 숭실대학교 사회복지학과(사회복지학박사)
- 2008년 8월 ~ 현재 : 한라대학교 사회복지학과 부교수

▪ 관심분야 : 청소년복지, 학교사회복지

▪ E-Mail : kichoi@halla.ac.kr