

문헌정보학 캡스톤 디자인 프로그램 기획 보고서



과목명	문헌정보학 캡스톤 디자인		
팀원명			강하영 김가인 김세연 김아영 이유빈 조윤재
최종 제출일	2025.06.14		

목차

1. 서론	4
1.1 과제 선정 이유	
1.2 목표 이용자 및 해결해야 할 문제점	
1.3 조사 방법 및 자료 출처	
2. 본론	5
2.1 연구 조사	
2.2 조사 결과의 시사점	
3. 프로그램 기획 배경	8
3.1 초등학생 진로·직업 체험 프로그램의 필요성	
3.2 기존 초등학생 대상 도서관 프로그램 사례	
3.3 기존 초등학생 대상 도서관 프로그램 사례 분석	
4. 프로그램 기획 및 운영 방안	10
4.1 프로그램 목표 및 기획의도	
4.2 프로그램 기대 효과	
4.3 프로그램 세부 내용 및 구성	
4.4 참여 대상 모집 및 홍보 방안	
5. 소요 예산	18
5.1 소요 예산	
6. 성과 평가 및 지표	19
6.1 프로그램 성과 평가	
6.2 프로그램 관계자 평가	
6.3 프로그램 참여자 만족도 조사	

7. 부록	22
7.1 추가 예시 프로그램 기획	
7.2 슈링클스 키링 제작 예시	
7.3 <꿈 키우링> 1부 활동지 양식	
8. 참고문헌	31

1. 서론

1.1 과제 선정 이유

2025년 6월 중순, 성북구 삼선동에 위치한 성북어린이청소년도서관이 개관할 예정이다. 해당 도서관은 아동과 청소년을 위한 진로·직업 관련 프로그램을 특화하여 운영할 계획이라고 한다. 초등학생 시기는 자신의 꿈과 장래희망에 대해 처음으로 관심을 갖고 상상하는 시기로, 여러 가지 직업을 자연스럽게 경험하고 알아보는 것이 중요하다. 특히, 성북어린이청소년도서관은 주변에 여러 학교가 밀집한 지역적 특성을 고려하여 단순한 도서 대출 공간을 넘어 초등학생들이 다양한 직업을 간접적으로 경험하며 진로 탐색의 기회를 제공하는 역할을 할 수 있다. 이에 따라, 본 보고서에서는 해당 도서관에서 운영할 수 있는 초등학생 대상의 진로·직업 체험 프로그램을 기획하고자 한다.

1.2 목표 이용자 및 해결해야 할 문제점

이번 프로그램은 성북구 내 초등학생을 대상으로 기획할 예정이다. 그러므로, 초등학생이라는 대상의 특성을 충분히 고려해야 한다. 초등학생들은 방과 후나 주말에 학원, 학습지, 다양한 사교육 활동에 참여하는 경우가 많아, 도서관 프로그램에 실제로 참여할 수 있는 시간대를 신중하게 고려해야 한다. 또한, 초등학생들이 도서관에서 다양한 직업을 간접적으로 경험하고 진로에 대해 자연스럽게 생각해볼 수 있도록, 흥미롭고 체험 중심의 프로그램으로 기획할 필요가 있다. 이를 통해, 초등학생들이 학교 밖에서도 도서관을 자발적으로 방문하여 진로 탐색의 기회를 가질 수 있도록 유도해야 한다.

1.3 조사 방법 및 자료 출처

성북구립도서관 통합사이트와 통계청, 서울 열린데이터 광장, RISS 등의 논문 사이트, 국가도서관통계시스템 그리고 인터넷을 기반으로 조사한다. 또한, 필요한 경우 ChatGPT 등의 인공지능 서비스를 활용할 예정이다.

2. 본론

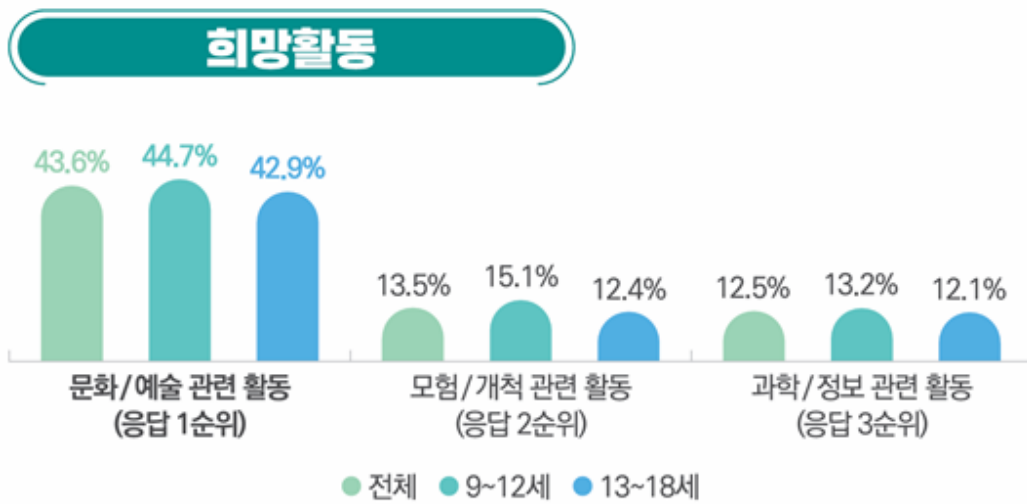
2.1 연구 조사

학교명	도보	대중교통
삼선초등학교	4분	-
명신초등학교	13분	11분

동신초등학교	19분	17분
--------	-----	-----

<표 1> 성북어린이청소년도서관 인근 초등학교들과의 거리

프로그램 대상자를 모집하기 위해서는 도서관에 쉽게 방문할 수 있을 정도로 가까운 거리에 위치한 학교들이 필요하다. 이에 성북어린이청소년도서관 인근 학교들의 거리를 조사한 결과, 삼선초등학교는 도보 4분, 명신초등학교는 도보 13분 또는 대중교통으로 11분, 동신초등학교는 도보 19분 또는 대중교통으로 17분 거리에 위치해있다. 이처럼 도서관 주변에는 초등학교가 가까이 있어 학생들을 대상으로 한 프로그램을 기획하기에 적합한 환경임을 알 수 있다.



<그림 1> 여성가족부 2023년 청소년종합실태조사

여성가족부의 2023년 청소년종합실태조사에 따르면, 9~12세를 대상으로 한 희망 활동 설문 결과에서 문화/예술 관련 활동이 44.7%로 가장 높은 비율을 차지했으며, 모험/개척 활동이 15.1%, 과학/정보 활동이 13.2%로 뒤를 이었다. 이를 통해, 초등학생들이 문화와 예술 분야의 활동을 체험하고자 하는 욕구가 크다는 점을 알 수 있다.

직업선택 기준



<그림 2> 여성가족부 2023년 청소년종합실태조사

또한, 청소년들의 직업 선택 기준을 조사한 결과, ‘자신의 능력’을 기준으로 선택한다는 응답이 43%로 가장 높게 나타났으며 이는 2020년 대비 증가한 수치이다. 이를 통해 청소년들이 직업을 선택할 때 자신의 능력을 중요한 기준으로 삼고 있음을 알 수 있다. 따라서, 청소년들이 자신의 관심사가 무엇인지 파악해보는 활동이 매우 중요해 보인다.

구분	2013년	2014년	2015년	2016년	2017년	2018년	2019년	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년
초등학생	81.4	87.1	91.3	88.8	88.5	89.3	87.2	79.9	79.1	80.7	79.3	79.6
중학생	62.8	68.4	73.0	73.4	69.9	72.0	71.9	66.7	63.2	61.8	59.0	60.0
고등학생	66.9	70.5	81.7	81.4	79.4	80.6	79.5	76.7	76.3	72.8	74.5	71.0

단위: %

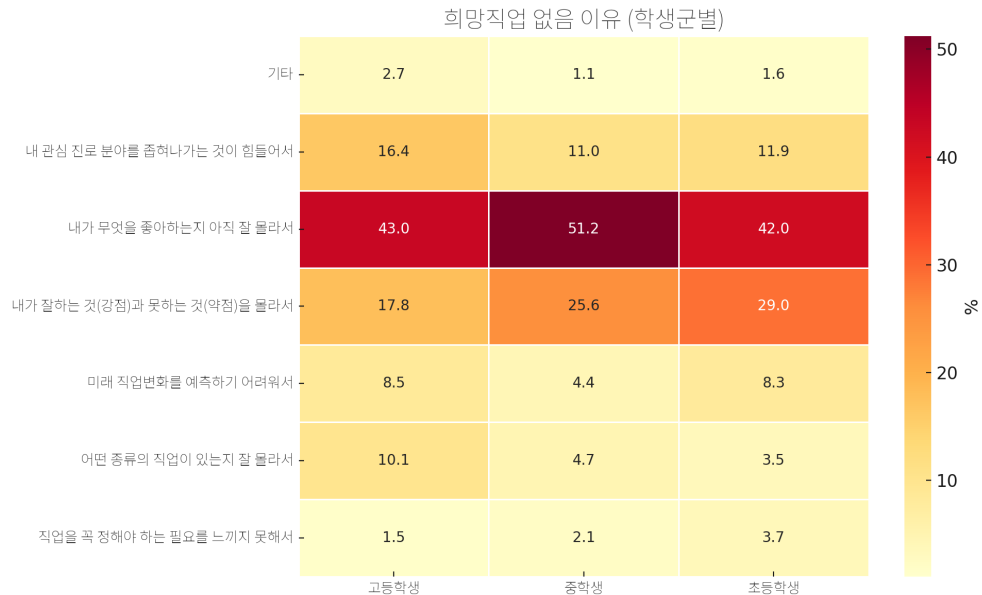
<표 2> 교육부 2024 초·중등 진로교육 현황조사

교육부에서 조사한 2024 초·중등 진로교육 현황조사 결과 발표에 따르면, 희망 직업이 있다고 응답한 학생의 비율은 초등학생 79.6%, 중학생 60.0%, 고등학생 71.0%로 초·중학생은 전년대비 증가하였고, 고등학생은 전년대비 소폭 감소했음을 알 수 있다.

구분	초등학생
내가 무엇을 좋아하는지 아직 잘 몰라서	42.0
내가 잘하는 것(강점)과 못하는 것(약점)을 몰라서	29.0
어떤 종류의 직업이 있는지 잘 몰라서	3.5
내 관심 진로 분야를 좁혀나가는 것이 힘들어서	11.9
직업을 꼭 정해야 하는 필요를 느끼지 못해서	3.7
미래 직업변화를 예측하기 어려워서	8.3
기타	1.6
① 기타 응답으로는 ‘능력이 부족해서, 자신/확신이 없어서, 부모님이 반대해서, 이유 없	

- 음, 모두 해당' 등이 있음.
 ② 비율에 가중치 적용함.
 ③ 단위 : %

<표 3> 교육부 2024 초·중등 진로교육 현황조사



<그림 3> 교육부 2024 초·중등 진로교육 현황조사 시각화 그래프

희망 직업이 없다고 응답한 학생들을 대상으로 그 이유를 조사한 결과, ‘내가 무엇을 좋아하는지 아직 잘 몰라서’에 응답한 학생들은 초등학생 42.0%, 중학생 51.2%, 고등학생 43.0%로 나타났다. 그 다음으로 ‘내가 잘하는 것(강점)과 못하는 것(약점)을 몰라서’에 응답한 학생들은 초등학생 29.0%, 중학생 25.6%, 고등학생 17.8%로 응답하였음을 알 수 있다.

2.2 조사 결과의 시사점

성북어린이청소년도서관은 인근에 초등학교, 중학교, 고등학교가 고르게 분포되어 있어 지리적으로 접근성이 매우 우수하다. 삼선초등학교를 비롯해 여러 학교들이 도보 또는 대중교통으로 20분 이내에 위치해 있어 학생들이 방과 후나 정규 수업 외 시간에 도서관 프로그램에 참여하기에 용이해 보인다. 이는 다양한 연령대의 학생들을 대상으로 한 맞춤형 프로그램 운영에 적합한 환경을 제공할 수 있다.

그리고 현재 청소년들이 진로 및 직업 선택 과정에서 가장 기본이 되는 ‘자기 이해’의 기회를 충분히 갖지 못하고 있다는 점을 그래프를 통해 확인할 수 있었다. 자신이 무엇을 좋아하는지, 어떤 강점과 약점을 가지고 있는지 충분히 탐색하지 못한 채 진로를 고민하게 되면 이는 진로 불안을 키우는 요인이 될 수 있다. 또한, 청소년들이 향후 가장 하고 싶은 여가 활동으로 ‘관광’과 ‘문화예술 관람’을 꼽았다는 점은 단순한 콘텐츠 시청이 아니라 능동적인 체험과 관찰 활동에 대한 잠재적인 요구가 있음을 보여준다. 이에 따라, 청소년들의 미래 진로 선택을 위해 ‘자기 이해’의 시간을 마련하고 활동적이며 주체적인 체험 및 관찰 활동을 포함한 진로 탐색 프로그램이 필요함을 확인할 수 있다.

이에 따라 본 보고서는 청소년들을 위한 진로 탐색 프로그램을 기획하여 청소년들의 잠재적 욕구 해소 및 진로 선택에 도움을 주는 것을 목표로 작성한다.

3. 프로그램 기획 배경

3.1 초등학생 진로·직업 체험 프로그램의 필요성

초등학교 시기는 개인의 흥미와 적성을 탐색하고, 이를 바탕으로 미래의 진로를 구체화할 수 있는 시기이다. 하지만 현재 초등학생들에겐 진로 탐색 기회가 부족하며, 현실적인 직업 정보를 접할 기회가 제한적이기에 이는 진로 불안을 키우는 요인이 될 수 있다. 또한 유튜브 등 알고리즘 기반의 동영상 콘텐츠 시청을 주로 소비하는 세대층이다. 이는 스스로 정보를 선택하고 탐색하는 능력이 약화하였을 우려가 있다.

따라서, 접근성 높은 공공 공간인 도서관에서는 초등학생에게 다양하고 현실적인 직업 정보를 제공하며, 단순한 정보 제공뿐만 아니라 체험형 프로그램을 통해 초등학생들이 다양한 직업 세계를 경험할 수 있도록 하고자 한다.

3.2 기존 초등학생 대상 도서관 프로그램 사례

성북구 내 도서관에서 초등학생을 주요 대상으로 운영되는 사례들을 분석하여, 현존하는 프로그램들의 한계점, 초등학생의 진로 탐색 기회와 직업 체험 및 정보를 제공하기 위한 프로그램 기획에 필요한 시사점을 도출하고자 한다.

도서관명	프로그램명	대상	내용
서경로꿈마루도서관	어린이독서회 1cm+	초등학교 2~3학년	사서와 문헌정보학과 학생들과 독서토론 및 독후활동
종암동새날도서관	생각놀이터	초등학교 4~6학년	문헌정보학과 학생들과 독서토론
미리내도서관	진로 독서 프로그램	초등학생	직업 소개 및 직업 체험 활동
	진로 독서 프로그램	어린이 및 청소년	직업 강의 및 퍼포먼스 공연
아리랑어린이도서관	가능성의 세계	초등학교 3~5학년	소통놀이 및 창의적 신체활동
장위행복누리도서관	2019 꿈꾸는 다락방	초등학교 3~4학년	진로 강의 및 직업 체험 활동
청수도서관	견학 프로그램	성북구 내 유치원 및 어린이집 4세 이상	도서관 이용 방법 학습 및 독서
해오름도서관	문해력을 기르는	초등학교 2학년	그림책 읽기 및 독후

	그림책 읽기		활동
	READVENTURES	초등학교 1~3학년	국제학교 동아리 학생들과 영어 그림책 읽기
	어서 와, 한 책은 처음이지?	초등학교 1~2학년	대학생 멘토와 책놀이 활동
글빛도서관	2025 성북구 어린이 ICT 올림피아드	초등학교 3~6학년	교육 및 경진대회 참가
	코드로 만나는 세계: 엔트리와 코스페이스시스 모험	초등학교 3~4학년	대학동아리와 진행하는 기초 코딩 교육
청수도서관	꿈잡이 페스타: 도서관 진로체험 프로젝트	어린이, 청소년, 느린학습자 등 정보 취약계층	직업체험 및 문화공연
	한밤중 영화 N잡: 스크린 뒤의 세계	초등학생 이상 어린이 및 청소년	영화 관람 및 영화 제작자와의 만남
	전통음악 토크보기	초등학교 2~5학년	관련 학과 대학생들과 진행하는 전통음악 과 악기 체험
	어린이를 위한 영어책 스토리텔링	유치원생 및 초등학생	학생들과 진행하는 기초회화 학습 및 영어책 스토리텔링

3.3 기존 초등학생 대상 도서관 프로그램 사례 분석

성북구 내 도서관 프로그램 사례를 분석하면, 독서 활동을 기반으로 한 문화 및 교육 프로그램이 다수이며 참여체험형, 강좌형, 기업협력형의 프로그램이 주를 이루고 있다. 대상은 크게 아동, 청소년, 일반으로 나누며 보호자와 동반한 프로그램 외에는 각 프로그램 대상 연령층에 알맞은 수준의 프로그램을 진행하는 것을 확인할 수 있다.

독서 및 문화 활동이 주가 되는 프로그램인 만큼 초등학생들의 진로 탐색과 직업에 관한 전문적 지식을 얻기에는 적합하지 않은 프로그램이 대다수이다. 도서관이 접근성 높은 공공 공간이라는 이점을 이용하여, 단순 독서 및 문화 활동에서 벗어나 특정 직업에 관한 전문적인 지식 및 체험 기회를 제공할 수 있는 프로그램 기획이 필요하다. 또한 주로 이뤄지는 참여체험형 프로그램의 경우, 프로그램 대상마다 참여 가능한 평균적인 시간대, 참여자의 프로그램 이해도와 의욕에 따른 활동 참여도 차이, 프로그램 진행 담당자의 대상에 대한 이해 등을 반드시 고려해야 한다.

즉, 진로 탐색 초기 단계의 초등학생을 프로그램 대상으로 고려해야 한다고 생각한다. 확실한 진로 결정보단 다양한 경험을 통해 자신의 흥미를 찾고자 하는 초등학생이 프로그램 대상으로 적합하다.

따라서 해당 프로그램 대상자 유형의 분석을 고려하여 초등학생이 필요로 하는 적합한 프로그램을 기획하고자 한다.

4. 프로그램 기획 및 운영 방안

4.1 프로그램 목표 및 기획 의도

해당 프로그램의 목표 및 기획 의도는 다음과 같다.

가. 자기 이해와 적성 발견: 참가자들이 자기 적성과 흥미를 파악하고, 이를 바탕으로 꿈과 진로에 대해 자연스럽게 생각해볼 수 있도록 돕는다.

나. 직업 세계에 대한 폭넓은 이해 제공: 다양한 직업군을 소개하고, 역할 놀이, 직업 체험 등 간접적인 활동을 통해 실제 직업 세계를 쉽고 재미있게 접할 수 있도록 지원한다.

다. 진로 탐색의 동기 부여: 초등학생들이 스스로 미래를 상상하고 꿈을 키워갈 수 있도록 동기를 부여하며, 도서관이 진로 탐색의 즐거운 공간이 될 수 있도록 유도한다.

본 프로그램은 초등학생이 도서관이라는 공간에서 ‘책 속 인물처럼 나도 무엇이든 될 수 있다면’이라는 상상력 기반 질문을 바탕으로 자신의 진로와 관심 분야에 대해 자유롭게 탐색하고, 이를 시각적 결과물인 키링 제작 활동으로 표현하는 진로 탐색 프로그램이다. 도서관은 단순한 정보 제공의 공간을 넘어, 상상력과 자기 이해를 자극하는 책들을 매개로 아동의 삶과 직업에 대한 상상을 촉진할 수 있는 최적의 장소이다. 참여자는 우선 도서 큐레이션을 통해 진로·직업 관련 도서를 자연스럽게 접하고, 책 속 주인공의 삶이나 태도를 관찰하며 ‘내가 그 주인공이라면 어떤 일을 하고 있을까’라는 관점에서 자기 내면을 투영한 미래의 상상을 이끌어낸다. 또한, 본 프로그램의 결과물인 키링은 단순한 공예품을 넘어, 참여 아동에게 상징적 의미를 지닌 ‘꿈의 매개체’로 기능한다. 키링은 가방이나 필통 등 일상 속에 지니기 쉬운 물건이기 때문에 참여자 자신이 상상한 미래의 모습과 직업을 지속적으로 떠올릴 수 있는 장치로 작용한다.

이처럼 물리적으로 가까이 두는 결과물은 진로에 대한 관심과 동기를 일상적으로 상기시켜주는 역할을 하며, 설령 시간이 지나 꿈이 변한다 하더라도 “내가 한때 이런 꿈을 꾸었지”라는 기억을 간직할 수 있는 개인적인 기록물로 남게 된다. 이러한 점에서 키링은 단발성 활동의 결과물이 아닌, 아이의 성장 과정에서 의미 있는 순간을 담을 수 있는 상징적 기념물이 되기도 한다.

즉, 이 프로그램은 초등학생들이 자신의 흥미와 적성을 이해하고, 여러 직업에 대한 정보를 쉽고 재미있게 경험하며, 미래에 대한 긍정적인 상상력을 키울 수 있도록 기획되었다. 도서관이라는 안전하고 친근한 공간에서의 다양한 경험을 통해, 학생들은 스스로 진로를 탐색하고 꿈을 키우는 기회를 얻는다.

4.2 프로그램 기대효과

본 프로그램을 통해 예상하고 있는 기대효과는 다음과 같다.

가. 진로 탐색 및 자기주도적 성장 지원: 본 프로그램은 참가자들이 다양한 직업에 대해 탐색하고, 스스로 정보를 찾아보며, 자신의 미래 모습을 구체적으로 상상해보는 경험을 제공한다.

이를 통해 학생들은 자기주도적으로 진로를 설계하고, 미래에 대한 긍정적인 동기를 가질 수 있다.

나. 창의력 및 문제해결력 증진: 참가자들은 자신이 꿈꾸는 직업을 직접 그려보면서 창의적 사고와 표현 능력을 기를 수 있다. 다양한 재료와 정보를 활용해 자신만의 결과물을 만들어내는 과정을 통해 창의력을 향상시킨다.

다. 소통 및 협업 능력 강화: 자신의 결과물을 다른 사람들과 공유하고, 서로의 작품을 관람하는 활동은 소통 능력과 협업 능력을 키울 수 있다. 본 프로그램을 통해 다양한 생각과 아이디어를 나누며 서로를 이해하고 존중하는 경험을 체험할 수 있다.

4.3 프로그램 세부 내용 및 구성

- 프로그램 개요

프로그램명	꿈 키우링
대상 / 인원	초등학교 3~4학년 / 15명
진행 기간	여름방학 프로그램
장소	성북아동청소년도서관 4층 세미나실
내용	- 책 속 주인공처럼 무엇이든 될 수 있다면, 나는 어떤 세계에서 무슨 일을 하고 싶은지 자유롭게 상상 - 상상한 내용을 바탕으로 슈링클스 키링 제작

- 사전 준비 사항

- 도서 큐레이션 : 사전 설문을 기반으로 응답률이 높은 직업 관련 도서로 구성한다. 큐레이션된 도서는 추후 프로그램 <1부> 강의 시 참여자들에게 소개하는 시간을 갖는다.

• 책 리스트 예시

번호	도서명/시리즈명	저자(글/그림/옮김)	비고/특징
1	직업의 세계가 궁금해 시리즈	우주 비행사, 요리사, 의사, 디자이너, 패션 디자이너, 방송PD, 변호사, 축구선수, 뮤지컬 배우, 앵커, 비행기 조종사 등	각 직업별로 구성된 시리즈
2	마다니만 한 축구선수는 없어	프란 핀타데라(글), 라켈 카타리나(그림), 김정하(옮김)	축구선수 관련 도서
3	(라이라이 라이온의 새빨간)거짓말 상담소	권재원	
4	냥이씨의 달콤한 식당	박혜선(글), 송선옥(그림)	
5	119에 출동벨이 울리면	올리비에 멜라노	
6	어린이 과학 형사대 CSI. 6, CSI, 정식 경찰이 되다	고희정(글), 서용남(그림)	CSI 시리즈, 과학 형사대
7	설민석의 삼국지 대모험 1: 전설의 시작	나관중(원작), 단꿈아이(글), 스튜디오 담(만화)	삼국지 기반 어린이 만화
8	크리에이터는 혼자 일할까?	전연주(글), 김현주(그림)	

9	요리사	스티브 마틴(지음), 한나 본 (그림), 박찬일(옮김)	요리사 직업 관련 도서
10	베토벤은 음악을 좋아해	해랑(글), 이남구(그림)	
11	정치 좀 아는 어린이	이영란(글), 박상훈(그림)	

• 프로그램 사전 설문 예시1 (설문지 형식)

☆「꿈 키우링」신청 설문지☆

여러분의 꿈을 들려주세요! 아래 질문에 맞게 체크하거나 짧게 적어주세요.

1. 나는 나중에 어떤 일을 하고 싶은지 생각해 본 적이 있다.

☐ 자주 생각해본다.

☐ 가끔 생각해본다.

☐ 잘 모르겠다

☐ 아니다

2. 내가 좋아하는 직업(꿈)이 있다면 무엇인가요?

⇒(직업 또는 하고 싶은 일 쓰기)

예: 과학자, 케이크 만드는 사람, 동물 돌보는 사람 등

3. 그 직업(또는 하고 싶은 일)을 좋아하는 이유는 무엇인가요?

⇒(간단히 써 주세요)

예: 재미있어 보여서, TV에서 봤어요, 동물을 좋아해서 등

• 프로그램 사전 설문 예시2 (보드 형식)

☆「꿈 키우링」: 나의 미래의 모습은?☆			
소방관	경찰관	교사	의사
운동선수	크리에이터	간호사	요리사
가수	배우	판사	변호사

- * 2024 초·중등 진로교육 현황조사 참고
- * 자신이 희망하는 직업간에 스티커를 붙여 응답하도록 한다.
- * 보드 판 옆에 직업과 관련된 도서를 함께 비치하여 대출하도록 한다.

• 키링 제작 시 참고 가능한 예시 그림

- 큐레이션 도서를 참고하여 준비
- 규격: 키링 제작용 슈링클스 종이의 밑그림으로 사용할 수 있도록 슈링클스 종이와 똑같은 규격으로 준비
- 메이크래프트 직업 관련 무료 도안

<https://blog.naver.com/PostList.nhn?blogId=shrinkles&from=postList&categoryNo=51>

• 테이블 매치: 5명씩 3개의 조로 구성

- 프로그램 구성

<1부 : 진로 강연 (45분)>

- 진행 인원
 - 강연 담당 : 1명
 - 활동 보조 : 테이블 당 1명

활동명	활동내용	소요시간	비고
도서관에서 꿈을 찾는 시간	- 프로그램 및 진행 흐름 설명 - 아이스브레이킹 - 설문조사를 기반으로 선정된 진로 큐레이션 도서 소개 - 핵심 질문 제시:	15분	‘책을 통해 나를 상상하고 표현한다’는 주제를 학생에게 인지시킴

	“책 속 주인공처럼 나도 무엇이든 될 수 있다면?”		
미래의 나를 상상하기	간단한 활동지 작성 (활동지 양식은 부록에 첨부)	15분	활동지는 연령에 맞춰 쉬운 문장과 그림, 키워드 중심으로 구성
활동지 발표	- 원하는 참가자에 한해 각자 작성한 활동지를 간단히 소개 - 2부 키링 제작 예고: 1부의 활동을 토대로 직업 상징물, 되고 싶은 나의 모습 등을 그림으로 그려 키링으로 만들 예정임을 안내	10분	

<쉬는 시간 (10분)>

- 간식 및 키링 제작 준비물 배치

<2부: 키링 제작 실습 (40분)>

- 준비물
 - 테이블에 배치 : 슈링클스 종이, 검정색 네임펜, 유성매직, 가위, 도안
 - 사서가 직접 보유 : 펀치, 볼체인

활동내용	소요시간	비고
키링 제작 활동 순서 안내	5분	
키링 제작 + 완성되는 대로 슈링클스 굽기	30분	
만족도 조사 설문지 작성	5분	

* 2부 키링 만들기 진행 PPT 예시

키링 만드는 방법 알아보기 	1  슈링클스의 까끌한 면을 위로 가게 준비합니다! 2  원하는 그림을 마음껏 그려봐요!
---	--

3  줄을 넣을 수 있게 구멍을 만들어줘요!	4  작게 만들기 위해 오븐 트레이에 올려놔요!	5  오븐에 넣어 키링을 만들어요! *오븐은 뜨거우니 선생님께 부탁드려요!!	6  작아진 그림을 꼭 눌러 평평하게 만들어줘요!
7  키링줄을 하나 가져가요!	8  뚫어둔 구멍에 줄을 넣어 연결하면 키링 완성!!		

4.4 참여 대상 모집 및 홍보 방안

해당 프로그램의 홍보를 위해 고려할 방법으로 크게 3가지가 있다.

가. 지역 학교와의 연계

- 근처 서울삼선초등학교와 협력하여 가정통신문 배포
- 일부 사서 혹은 프로그램 기획자가 직접 방문하여 홍보
- 지역 학교의 학부모 커뮤니티를 통한 직접 홍보

나. 도서관 내 홍보

- 도서관 내 포스터 및 안내문 비치
- 사서가 이용자에게 직접 홍보

다. 온라인 및 SNS 활용

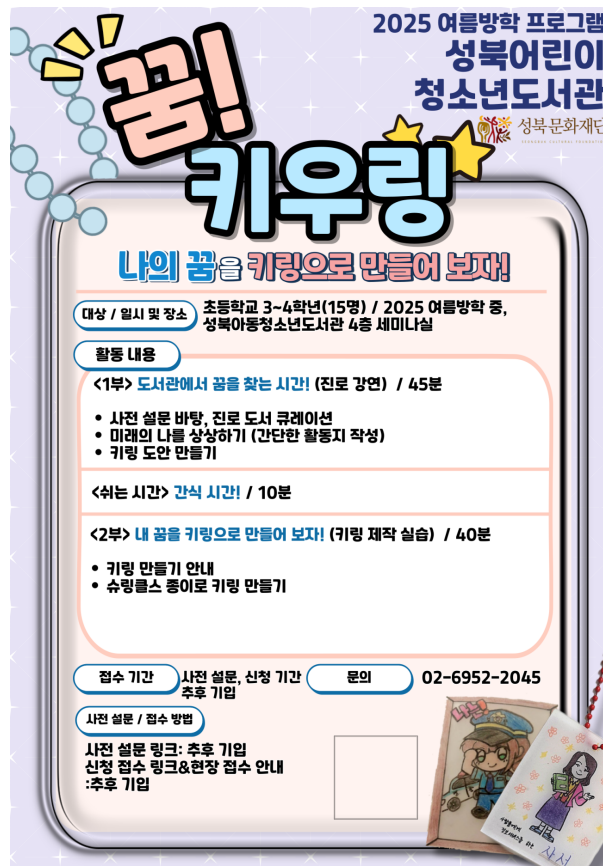
- 도서관 공식 SNS 혹은 홈페이지 활용
- 지역 커뮤니티 혹은 지역 홍보 SNS를 이용한 홍보

학생을 대상으로 하는 프로그램인 만큼, 지역 학교와의 연계를 통한 홍보 방법이 가장 효과적일 것이라 예측된다. 해당 지역 학교와 협력하여 가정통신문을 배포하거나 알림장을 부착하는 등의 방식으로 직간접적인 홍보가 가능하며, 보호자의 영향이 큰 참여 대상자인 만큼 학부모 커뮤니티를 적극적으로 활용한 홍보도 효과가 있을 것으로 판단한다.

• 홍보물 포스터

제작: 미리캔버스

폰트: '레코체' 사용 (미리캔버스 제휴 폰트)



<그림 3> 꿈 키우링 프로그램 포스터

5. 소요 예산

5.1 소요 예산: 총 210,910원

한성대 캡스톤 예산 210,910원

제품명	옵션	단가(원)	수량	가격(원)	비고	URL
슈링클스 종이	반투명 50매	596	1세트	29,800		슈링클스 (쿠팡)
오븐 (혹은 열풍기)	미디어 전자오븐기기 자가설치	27,720	1개	27,720		오븐 (쿠팡)
유성 컬러 마카 모나미 네임펜 F		10,400	6개	62,400	그리기 도구	네임펜 (쿠팡)

중간글씨용 12색 세트 0.7mm						
중간글씨용 네임펜 Fine, 흑색, 12개	흑색	5,490	1개	5,490	그리기 도구	중간글씨용 네임펜 (쿠팡)
모나미 유성매직 12색 3set		13,200	2개	26,400	그리기 도구	유성매직 (쿠팡)
볼체인	믹스 50개	78	1개	3,900		볼체인 (쿠팡)
트라반 집게형 펀치 핑크 6mm		6,800	2개	13,600		집게형 펀치 (쿠팡)
간식류	안녕종합스 넥(과과자) 2번세트- 오프쇼콜라 +오프치즈 +몽쉘생크 림+몽쉘카 카오+촉촉 한초코칩+ 마가렛트* 안전포장*	20,800	2세트	41,600	간식용	간식 (쿠팡)
합계 (원)					210,910	

6. 성과 평가 및 지표

6.1 프로그램 성과 평가

성과 목표	성과지표
진로 인식 향상	- 진로 중요성 및 이해 여부 - 자신이 그리고 싶은 직업을 스스로 말할 수 있는지 여부
자기 표현 및 창의력 증진	- 키팅 작품의 다양성 및 개성 표현 정도 - 주제에 맞는 내용이 자유롭게 표현되었는

	지 여부
긍정적 경험 제공	- 프로그램 참여 만족도 - 향후 진로 활동 참여 의향

성과 수집 방법	설명
사전 설문지	- 간단한 진로 태도/인식 변화 확인 - 진로에 대한 흥미, 알고 있는 직업 수 등 비교
참여자 작품 분석	- 키템에 표현된 내용 분석 (자유로운 직업 표현, 창의성 등)
참여 만족도 조사	- 전체 프로그램에 대한 만족도, 재미, 기억에 남는 점 등 수집
사진 기록	- 활동 및 작품 촬영으로 참여 과정 기록

6.2 프로그램 관계자 평가

질문 번호	질문 항목	응답				
		매우 만족 (5)	만족 (4)	보통 (3)	불만족 (2)	매우 불만족 (1)
1	본 프로그램은 성북아동청소년도서관에서 진행하기 적합한가?					
2	참여대상을 위해 진로를 적절하게 다루고 있는가?					
3	참여대상에게 적합한 프로그램인가?					
4	프로그램을 진행하는 장소는 적절한가?					
5	프로그램을 진행하는 시간은 적절한가?					
6	프로그램을 진행하는 시기는 적절한가?					
7	본 프로그램은 충분한 사전 준비를 통해 계획되었는가?					
8	프로그램은 적절한 예산이 투입되었는가?					
9	프로그램은 적절한 인력이 투입되었는가?					
10	프로그램 사전 계획은 충분한 시간을 들여 계획되었는가?					

11	프로그램에서 발생할 돌발 상황 등에 대한 적절한 대비가 준비되었는가?					
----	--	--	--	--	--	--

6.3 프로그램 참여자 만족도 조사

「꿈 키우링」 만족도 설문지	
1. 오늘 활동은 어땠나요?	(너무 재미있었어요 / 재미있었어요 / 보통이에요 / 조금 지루했어요 / 재미없었어요)
2. 진로 강의에서 어떤 점이 좋았나요? (2문항 이상 선택 가능)	☐ 새로운 직업을 알게 되었어요 ☐ 내가 좋아하는 일에 대해 생각해볼 수 있었어요 ☐ 이야기나 책이 재미있었어요 ☐ 잘 모르겠어요
3. 키링 만들기 활동은 어땠나요?	☐ 아주 재미있었어요 ☐ 재미있었어요 ☐ 그저 그랬어요 ☐ 재미없었어요
4. 내가 만든 키링에 나의 꿈이나 관심 있는 직업을 잘 표현했나요?	☐ 아주 잘 표현했어요 ☐ 조금 표현했어요 ☐ 잘 표현하지 못했어요
5. 오늘 활동을 하며 어떤 기분이 들었나요? (2문항 이상 선택 가능)	☐ 신났어요 ☐ 뿌듯했어요 ☐ 내가 어떤 직업을 좋아하는지 알 것 같았어요 ☐ 그림 그리는 게 재미있었어요 ☐ 어려웠어요 ☐ 잘 모르겠어요

6. 다음에도 이런 활동이 있다면 참여하고 싶나요? ☐ 꼭 하고 싶어요 ☐ 하면 좋을 것 같아요 ☐ 잘 모르겠어요 ☐ 별로 하고 싶지 않아요
7. 오늘 활동 중 가장 기억에 남는 것이 있다면 무엇인가요?
8. 선생님에게 하고 싶은 말이나, 바라는 점이 있다면 적어주세요.

7. 부록

7.1 추가 예시 프로그램 기획

7.1.1 진로 탐색 큐레이션 프로그램

- 프로그램 목표 및 기대효과

최근 청소년들은 유튜브, 틱톡, 릴스 등의 AI 알고리즘 기반 영상 플랫폼에 장시간 노출되고 있다. 이러한 플랫폼은 개인의 관심사에 집중된 정보를 지속적으로 제공하지만, 동시에 청소년들이 스스로 정보를 탐색하고 선택하는 경험이 줄어들고, 정보 편향이 심화될 우려가 있다.

진로 탐색 큐레이션 프로그램은 청소년들이 다양한 매체(책, 영상, 기사, 전시 등)를 주체적으로 수집, 선별, 평가, 활용하는 경험을 통해 정보 탐색력과 표현력, 그리고 정보 리터러시 능력을 기를 수 있도록 돕는 것을 목표로 한다. 또한 아직 진로를 정하지 못한 청소년에게는 관심 분야를 폭넓게 탐색하는 기회를, 진로를 정한 청소년에게는 해당 직업에 다방면으로 접근하고 해석할 수 있는 기회를 마련한다.

- 프로그램 세부 내용 및 구성

프로그램명	진로 탐색 큐레이션 프로그램 - (부제: 미정)
대상	중학생 ~ 고등학생 및 진로를 고민하고 있는 모든 청소년

운영 기간	4주 과정(주 1회 진행), (시간 미정)
장소	미정
기획 목적	청소년들이 희망 직업과 관련된 다양한 매체 (책, 영상, 기사, 전시 등)를 주체적으로 수집, 선별, 평가, 활용하는 경험을 통해 정보 탐색력과 표현력, 그리고 정보 리터러시 능력을 기를 수 있도록 돕는다.
1주차 나의 관심사/직업 관련 책 찾기 및 한 문장 기록	• 도서관 서가에서 관심사/직업 관련 주제의 책을 자유롭게 골라보기 • 책 속에서 마음에 드는 문장(또는 문단)을 찾고, 그 문장을 고른 이유를 카드에 간단히 작성
2~3주차 직업 큐레이션 카드 만들기	• 1주차에서 고른 직업/책 주제를 바탕으로 관련 영화, 공연/전시, 기사, 팟캐스트 등을 2~3가지 찾아보기 • 사서가 각 매체 별 검색에 특화된 플랫폼 제시 ✓ ex) 책-도서관, 온라인 서점 ✓ 영화 - 왓차피디아 ✓ 공연/전시-플레이디비/문화포털 ✓ 진로/직업 - 커리어넷 등 • 해당 콘텐츠의 내용 및 선정 이유를 간단하게 정리 • 위의 내용을 하나의 큐레이션 카드로 작성(양식 제공) • 활동에 어려움이 있을 경우, 사서가 함께 큐레이션하거나 추천 자료를 일부 제시하기
4주차 결과물 전시 및 관람/감상 표현하기	• 각자의 큐레이션 카드를 '진로존'에 전시하고, 돌아다니며 자유롭게 관람 • 간단한 감상 쓰기 (좋았던 큐레이션에 스티커 붙이기 or 코멘트 적기)

7.1.2 숏폼대실: 숏폼으로 탐색하는 나의 진로

-프로그램 목표 및 기대 효과

요즘 청소년들은 숏폼 콘텐츠(Shorts, Reels, TikTok 등)를 통해 정보를 소비하고 즐기는 것이 일상화되었다. 빠르게 변화하는 사회에서 긴 영상을 감상할 시간이 부족한 만큼, 짧고 요약된 콘텐츠는 효율적인 즐길 거리이자 정보 습득 도구가 되었다. 그러나 숏폼 콘텐츠는 짧은 영상들이 연속적으로 추천되면서 시간이 순식간에 지나가게 만드는 특성이 있다. 의도치 않게 장시간 소비하게 되는 경우가 많고, 이러한 반복적인 시청 패턴은 콘텐츠를 능동적으로 활용하기보다는 수동적인 소비자로 남게 만드는 문제를 초래한다. 이러한 환경 속에서, 숏폼 콘텐츠를 단순 소비하는 것을 넘어 자신만의 관심사를 탐색하고, 창의적으로 표현하는 기회를 제공하는 것이 중요하다. 특히, 청소년들은 스스로 무엇을 좋아하는지, 어떤 일에 흥미를 느끼는지에 대한 고민이 많지만, 이를 탐색할 기회는 제한적이다.

이 프로그램은 ChatGPT 등의 AI 도구를 활용해 학생들이 직접 숏폼 콘텐츠를 기획하고 제작하는 과정을 경험하도록 한다. 단순한 기술 습득이 아니라, "내가 좋아하는 것은 무엇일까?"라는 질문에서 출발해, 자신의 관심사를 콘텐츠로 만들어보는 과정을 통해 진로 탐색의 기회를 제공한다. 학생들은 자신의 취미를 소개하거나, 인터뷰를 진행하거나, 자신만의 방식으로 콘텐츠를 구성하면서 자기 표현력과 창의적 사고를 기를 수 있다. 또한, AI 활용과 디지털 리터러시 교육을 병행함으로써, 미디어를 비판적으로 해석하고 윤리적으로 활용하는 능력까지 함께 키울 수 있도록 한다.

기존의 'AI 활용 콘텐츠 제작' 프로그램과 차별화된다. 단순한 숏폼 제작이 아니라, "진로 탐색"을 핵심 목표로 설정하고, 이를 숏폼 제작 과정과 연결한다는 점에서 차별성을 갖는다. 참가 학생들은 AI를 활용해 다양한 방식으로 콘텐츠를 제작하며, 단순한 소비자가 아니라 능동적인 창작자로서의 경험을 쌓을 수 있다. 이를 통해 자신의 관심 분야를 보다 깊이 이해하고, 새로운 진로 가능성을 발견하는 계기를 마련할 것이다.

-프로그램 세부 내용 및 구성

프로그램명	숏폼대실: 숏폼으로 탐색하는 나의 진로 (숏폼 탐색, 큰 결실)
대상	초등학생 고학년 ~ 고등학생

운영 기간	4~6주 과정(매주 토요일 모임)
장소	미정
1주차	오리엔테이션 숏폼 콘텐츠란? • 숏폼 콘텐츠(Shorts, Reels, TikTok 등)의 개념과 특징 • 숏폼 콘텐츠가 인기 있는 이유 및 주요 트렌드 분석 • 숏폼 콘텐츠의 긍정적 활용법 vs 부작용(시간 과소비, 중독 등) 디지털 리터러시 교육 • AI와 미디어: ChatGPT를 활용한 콘텐츠 제작 가능성 • 올바른 정보 활용법: 가짜 정보(딥페이크, 허위 정보) 구별하기 • 디지털 윤리: 저작권, 개인정보 보호, 윤리적 콘텐츠 제작 ChatGPT 실습 • ChatGPT를 활용해 아이디어 브레인스토밍해보기 • AI를 활용한 간단한 콘텐츠 기획 연습
2주차	주제 선정 및 콘텐츠 기획 자기 탐색 활동 • “내가 무엇을 할 때 즐거운가?” 등 질문을 통한 흥미 발견 • 관심 있는 진로, 취미, 사회 이슈 등 자유롭게 떠올리기 콘텐츠 주제 선정 및 기획 방향 설정 • 나만의 숏폼 주제 선정하기 • 전달하고 싶은 메시지 정리 • 콘텐츠 형식(브이로그, 인터뷰, 설명 등) 구체화

	AI 도구 활용 • ChatGPT로 주제 관련 정보 검색 및 아이디어 확장 • 타겟 시청자에게 적합한 콘텐츠 스타일 찾
3주차	스토리보드 및 대본 작성 스토리보드 작성 • 영상 흐름 구상: 도입 - 전개 - 결말 • 장면별 구성 및 시각 이미지 기획 스크립트(대본) 작성 • 핵심 메시지를 간결하고 명확하게 표현 • 영상 길이에 맞는 문장 정리 및 대사 구성 상호 피드백 활동 • 친구들과 기획안 공유 및 피드백 주고받기 • 기획 의도 전달 여부 확인 및 수정 ChatGPT 활용 • 자연스러운 대본 문장으로 수정 요청 • 효과적인 전달 방식 및 문구 추천받기
4주차	콘텐츠 촬영 및 편집 촬영 준비 및 실습 • 촬영 장소, 소품, 장비 점검 • 대본을 바탕으로 영상 촬영 진행 편집 실습(초급 중심) • 컷 편집, 자막 삽입, 배경음악 추가 • CapCut, VLLO 등 무료 편집 앱 활용 AI 지원 편집 아이디어

	• ChatGPT를 활용해 자막 문구나 영상 제목 제안받기 • 시청자 흥미 유도 문구 아이디어 요청 1차 완성본 제출 • 발표를 위한 최종 점검 및 파일 정리 • 동료 간 피드백을 받을 수 있도록 공유 준비
5주차	최종발표 & 성찰 완성작 발표 • 참가자들이 제작한 숏폼 콘텐츠 상영 • 발표 형식: 각자 기획 의도, 제작 과정, 느낀 점 공유 • 동료 피드백 진행(좋았던 점, 개선할 점) 콘텐츠 피드백 및 수정 • 피드백을 반영하여 최종 수정 • AI(ChatGPT) 활용해 개선할 부분 보완 진로 탐색과 연결하기 • 콘텐츠 제작 과정에서 발견한 자신의 관심 분야 공유 • "내가 좋아하는 것, 즐거웠던 순간은?" 질문을 통해 자기 탐색 • 제작한 콘텐츠를 통해 어떤 진로와 연결될 수 있을지 토론

7.1.3 미래의 나의 모습(가제)

-프로그램 세부 내용 및 구성

프로그램명	미래의 나의 모습(가제)
대상	초등학교 고학년 ~ 중학생
운영 기간	4주 과정(주 1회 진행)

장소	미정
기획 목적	참가자들이 관심 직업에 대한 탐색을 통해 자세히 알아보며, 자신이 상상하는 미래 모습을 구체화해 직접 만들고 다른 사람과 공유한다.
1주차	• 관심있는 직업, 진로 선정하기 • 관련 정보 찾는 방법 알려주기(책 찾는 법, 사이트 제공)
2주차	• 1주차에 선정한 직업이 실제로 어떤 공간에서 무슨 일을 하는지 찾아보기 • 찾은 것들을 기반으로 '미래의 공간' 만들기 시작
3주차	• 2주차에 하던 만들기 마무리하기 • 사람들에게 자신이 만든 '미래의 공간' 소개하는 글 작성하기
4주차	• 만든 '미래의 공간'과 소개하는 글을 같이 전시하고, 돌아다니며 다른 사람의 작품 관람

미래의 공간 예시)



자신이 미래에 되고 싶은 진로를 생각하고 실제로 어떤 일을 하는지 책과 사이트를 통해서 찾아본다.

예) 의사 - 아픈 사람을 낫게 해주는 의사

경찰관 - 범죄를 저지른 범죄자를 잡는 경찰관이나 형사

그것이 되고 싶은 이유나 되고 나면 어떤 곳에서 어떤 모습으로 일하고 싶은지 생각해보기 (상세히 생각해보기)

예) 의사 / 수술장에서 사람이 아픈 곳을 수술해주는 외과 의사의 모습

수술이 끝난 환자의 케어를 하는 내과 의사의 모습

경찰관 / 범죄자를 잡기 위해 자동차에서 잠복하는 경찰관의 모습

저녁에 음주운전 단속으로 교통사고 발생을 줄이는 경찰관의 모습

자신이 생각하는 모습을 직접 만들어 본다. 자신을 만든 것을 소개하는 글을 작성해 다른 사람들과 공유한다.

7.1.4 꿈꾸는 도서관

프로그램명	꿈꾸는 도서관
대상	초등 고학년 ~ 중학생
운영 기간	4 ~ 6주 과정(주 1회 진행), (시간 미정)
장소	미정
기획 목적	참가자들이 자기 적성을 파악하고, 다양한 직업을 경험하며 구체적인 진로 방향을 설정할 수 있도록 지원한다.
1주차 나를 알아가는 시간 -적성 검사 & 진로 상담	활동 내용: • 적성 검사 및 해석 (진로 적성 검사) • 결과에 따른 맞춤형 진로 상담 • 도서관 내 관련 진로 도서 소개 및 추천
2~4주차 직업 이야기 듣기	초청 직업군 예시:

-실무자 초청 강연	• 2주차: 크리에이티브 분야 (작가, 일러스트레이터, 유튜버 등) • 3주차: 공공서비스 분야 (사서, 경찰, 소방관 등) • 4주차: 과학·기술 분야 (프로그래머, 의사, 엔지니어 등) 활동 내용: • 실무자가 직접 자신의 직업을 소개하고, 업무 및 경험 공유 • 참가자들과의 질의응답 및 토론
5~6주차 직업 체험 -직접 경험해보기	체험 예시: • 사서 체험: 책 분류, 도서 대출·반납 실습 • 방송·미디어 체험: 영상 촬영 및 편집 • 공공서비스 체험: 경찰·소방관 체험 활동 활동 내용: • 직업별 실무 체험을 통해 현실적인 직무 이해 • 참가자 소감 나누기 및 진로 방향 설정 피드백

7.2 슈링클스 키링 제작 예시



7.3 <꿈 키우링> 1부 활동지 양식

2025 성북어린이청소년도서관 여름방학 프로그램

<꿈 키우링>

()학교 ()학년 ()반 이름 : ()



배움주제

'내가 되고 싶은 나'를 함께 찾아봅시다.

- ① 마음에 드는 책 속 주인공을 골라봐요!

- ② 내가 책 속의 주인공이 돼서 무엇이든 할 수 있다면?
 - 하고 싶은 일

 - 왜 그 일이 하고 싶나요?

- ③ 내가 상상한 일을 상징하는 물건이나 장면을 자유롭게 그려봐요!



8. 참고문헌

1. 성북문화재단. 서경로꿈마루도서관 어린이독서회 <1cm+> 모집.
<https://blog.naver.com/sbculture1/223792358522>
2. 성북문화재단. [종암동새날도서관] 2025년 상반기 어린이 독서프로그램 <생각놀이터> 참여자 모집. <https://blog.naver.com/sbculture1/223785936490>
3. 서울뉴스통신. 미리내도서관, 진로 독서 프로그램 운영.
<http://www.snakorea.com/news/articleView.html?idxno=676770>
4. 서울뉴스통신. 미리내도서관, 진로 독서 프로그램 운영.
<http://www.snakorea.com/news/articleView.html?idxno=691103>
5. 아리랑어린이도서관. 나의최애도서관의 연말행사 <가능성의 세계>.
<https://www.sblib.seoul.kr/arclib/menu/11088/program/30362/eventDetail.do?currentPageNo=1&eventIdx=187808>
6. 장위행복누리도서관. 9/28(토) 꿈꾸는다락방-자기이해1.
https://www.sblib.seoul.kr/jwlib/eventDetail.do?eventIdx=177961&utm_source=chatgpt.com
7. 청수도서관. [안내] 2022년 청수도서관 견학 프로그램.
<https://www.sblib.seoul.kr/cslib/20001/bbsArticleDetail.do?bbsArticleIdx=220890>
8. 달빛마루도서관. [안내] 2025년 달빛마루도서관 견학 안내.
https://www.sblib.seoul.kr/dblib/menu/10712/bbs/20001/bbsArticleDetail.do?bbsArticleIdx=248697¤tPageNo=1&utm_source=chatgpt.com
9. 해오름도서관. 행사안내. <https://www.sblib.seoul.kr/horlib/index.do>
10. 글빛도서관. 행사안내. <https://www.sblib.seoul.kr/gbitlib/index.do>
11. 청수도서관. 행사안내. <https://www.sblib.seoul.kr/cslib/index.do>
12. 보문숲길도서관. 고려대학교 독서토론 동아리<호박마차>와 함께하는 보문숲길 청소년독서회. <https://www.sblib.seoul.kr/bmlib/eventDetail.do?eventIdx=187893>
13. 교육부. (2024). 2024 초·중등 진로교육 현황조사 결과 발표. 한국직업능력연구원.
<https://www.moe.go.kr/boardCnts/viewRenew.do?boardID=294&boardSeq=101832&lev=0&searchType=null&statusYN=W&page=1&s=moe&m=020402&opType=N>
14. 여성가족부. 2023 청소년종합실태조사.
https://www.mogef.go.kr/mp/pcd/mp_pcd_s001d.do?mid=plc502&bbtSn=704841