

TF 02

콘텐츠 및 정체성 고도화

흩어진 강점을 **하나의 정체성으로 묶고** · 콘텐츠와 운영에 적용하는 과정

TF팀 구성원

한민 · 장지혜 · 허강민 · 이지수 · 최상욱

2026 · 중장기발전계획 TF

오늘 논의의 흐름

TF 02 · 콘텐츠 및 정체성 고도화 를 네 단계로 논의한다

01 · 필요성

왜 지금 고도화해야 하나

정체성·콘텐츠

PART 1 · 기준

콘텐츠 정체성 정립

무엇을 지킬 것인가

PART 2 · 지속

운영체계 정비

누가·어떻게 이어갈 것인가

PART 3 · 적용

콘텐츠 재구성

프로그램과 참여에 어떻게 적용할 것인가

정체성 및 콘텐츠 고도화의 필요성

01 · 이미 가진 강점

미래기술 시설·장비와 학교연계 기반

직원 특화 정체성 **4.53** · 강사·교사도 체험
시설과 장비를 강점으로 봄



02 · 달라진 환경

AI·장비 체험만으로는 차별화하기 어려워짐

미래 방향에 대한 내부 공감대 **3.74** · 체험 뒤
무엇이 남는지 더 중요해짐



03 · 필요한 변화

장비 체험에서 성장의 다음 길로

강점을 버리는 것이 아니라 · 체험의 의미와 다음
경험을 더하는 변화

강점 → 환경 변화 → 공통 기준을 세우고 다음 경험을 잇는 변화

고도화를 만드는 세 가지 변화

기준을 세우고 · 이어갈 구조를 갖추고 · 프로그램을 다시 설계한다

01

PART 1 · 기준

콘텐츠 정체성 정립

모든 프로그램에서 지켜야 할 청소년 경험의 기준을 한 문장으로 정리한다.

정체성의 뜻 · 콘텐츠 정의 · 세 가지 기준

02

PART 2 · 지속

운영체계 정비

정한 기준이 담당자 개인의 노력에 머물지 않고 현장에서 이어지게 한다.

랩매니저 · 역할 · 운영 방식 · 예산

03

PART 3 · 적용

콘텐츠 재구성

정한 기준을 프로그램과 개인참여에 적용해 청소년의 경험이 보이게 다시 설계한다.

운영유형 · 프로그램 재구성 · 개인참여 연결

01 기준을 세운다



02 이어갈 구조를 갖춘다



03 프로그램에 적용한다

PART 1

콘텐츠 정체성 정립 · 우리다운 경험의 기준

정체성이 무엇인지 먼저 맞추고 · 센터의 방향과 콘텐츠 기준을 한 문장으로 정리한다

정체성이란?

한마디로

내용과 모습이 달라져도

"우리답다"라고 느끼게 하는 기준

01 · 내용

프로그램이 달라도

02 · 모습

형식이 바뀌어도

03 · 핵심

계속 남아야 한다

— 지금 필요한 것 프로그램마다 지켜야 할 공통 기준

콘텐츠라고 하면 무엇이 떠오르시나요?

교재 · 영상

AI · 로봇 · 드론

프로그램 · 활동

모두 콘텐츠의 일부입니다

콘텐츠는 청소년이 겪을 경험을 미리 짜는 것

무엇을 해보고, 배우고, 남기고, 다음에 이어갈지까지

활동명

휴머노이드 로봇 코딩



경험 설계

동작 선택

코딩·재시도

역할 나눔

로봇 진로 탐색

콘텐츠를 만드는 세 가지 기준

01

기술

기존 · 기술을 배우고 다뤄보는 시간

앞으로는

관심과 문제를 풀어보는 **도구**

02

청소년활동

기존 · 정해진 활동과 결과물

앞으로는

선택하고 시도하며 배우는 **경험**

03

진로

기존 · 직업 이름과 정보

앞으로는

나를 이해하고 다음을 고르는 **과정**

세 가지를 모든 콘텐츠에 함께 쓴다

세 가지 기준을 한 문장으로

기술은 도구이고,
진로는 삶의 방향이며,
청소년활동은 성장의 경험이다.

기술 · 진로 · 청소년활동을 모든 콘텐츠에 함께 적용하는 공통 원칙

우리 콘텐츠의 정체성

무엇이 다른가?

기술 체험에서 끝나지 않는다

무엇을 남길까?

선택 · 시도 · 협업

무엇으로 판단할까?

다음 경험으로 이어지는가

미래기술을 도구로

청소년이 문제를 찾고 해결하며 자신을 알아가고

그 경험을 다음 진로 선택으로 연결하는 것

이 경험이 프로그램마다 이어질 때 → 미래기술 기반 청소년 진로설계 플랫폼

PART 2

운영체제 정비 · 기준을 이어갈 운영 구조

콘텐츠 정체성이 한 번의 문장으로 끝나지 않도록 · 수업·장비·피드백·기록을 현장에서 이어간다

랩매니저 · **운영을 잇는 역할**

한 문장 정의

각 프로그램실에서 **수업 진행 · 장비 관리 · 수업 내용 개선**을 이어 맡아
프로그램이 같은 기준으로 운영되고 계속 나아지게 하는 사람

역할 1

수업 진행

역할 2

장비 관리

역할 3

수업 내용 개선

역할 4

피드백 반영

현재 운영 · 네 가지 어려움

직원들이 각자의 자리에서 메우고 있지만 · 반복 운영이 개선으로 이어지기 어려운 구조

01

전달 단계가 길다

콘텐츠 개발 → 사업 적용 → 현장 운영

팀을 넘나드는 전달과 회신 과정에서 현장 정보가 늦거나 일부 누락된다.

02

개선이 늦다

청소년 반응 → 사업 담당 → 콘텐츠 담당

수업에서 발견한 작은 개선도 다음 회차에 즉시 반영하기 어렵다.

03

장비 상태를 계속 살피기 어렵다

직원 1인 1웹·콘텐츠실 · 매월 3주차 점검

본 사업과 함께 맡다 보니 일상적인 상태 확인과 고장 이력 관리가 밀린다.

04

강사 섭외가 반복된다

집중 운영일 → 가능 강사 확인 → 배치 조정

실제 섭외 가능한 인원이 매번 달라 반복 연락·일정 조정·직원 투입이 발생한다.

결론

직원의 노력 부족이 아니라 · 연결 책임이 없는 운영 구조의 문제다. 반복 조율과 확인 업무가 쌓이며 직원 피로는 높아지고 · 콘텐츠를 개선할 시간은 줄어든다.

랩매니저 도입 · 네 가지 변화

새 조직을 더하는 것이 아니라 · 한 랩의 수업·장비·기록·개선을 이어 맡는 책임을 세운다

현재 운영		랩매니저 도입 후
전달·회신 반복 팀과 강사를 거치며 현장 정보가 지연	→	운영 기록과 피드백 창구를 하나로 한 랩의 수업 결과를 같은 기준으로 기록하고 콘텐츠 담당자와 공유
수업 내용 개선 지연 학생 반응이 다음 수업까지 반영되기 어려움	→	작은 개선은 다음 회차에 즉시 반영 큰 수정은 콘텐츠 담당자와 협의해 공통 기준으로 남김
장비 확인과 고장 대응 공백 본 사업과 병행해 일상 관리가 밀림	→	수업 전후 점검과 장비 이력 관리 상태·이용·고장 기록을 이어 보고 초기 대응
수업마다 강사 섭외·배치 가능 강사 확인과 일정 조정이 반복	→	핵심 수업의 고정된 강의 책임 외부 강사는 특별·전문 수업에 선택적으로 활용
직원 방향·예산·사업 기획과 내부 의사결정에 집중		랩매니저 한 랩의 수업·장비·기록·개선을 이어서 담당

운영안 · 대상과 근무 조건

강의 책임을 맡을 후보와 운영지원을 구분하고 · 학교연계가 집중되는 학기 리듬에 맞춘다

누가 맡을 수 있는가

우선 후보

기존 강사

센터·콘텐츠 이해도와 강의 경험이 높아 고정 랩 배치를 우선 검토

조건부 후보

휴학 대학생·관련 전공자

교육과 시범 수업을 거쳐 강의책임 가능 여부 확인

운영지원

근로장학생

수업 준비·장비·기록을 지원하며 단독 강의책임과는 구분

어떻게 운영하는가

활동 시기

3~7월
9~12월

학교연계가 집중되는 학기 중 운영

근무 리듬

주 4일
주 20시간

화·수·목·금 기준

운영 시간

09:30
~ 15:30

점심 제외 실제 근무 5시간

시간당 단가

12,000
~ 15,000원

꾸준한 운영을 고려한 검토 범위

방학은 신규 인력 교육·장비 정비·다음 학기 콘텐츠 준비에 활용 · 세부 계약 방식은 행정·예산 검토 필요

단계적 도입 · 검증 후 확대

1

우선 도입

장비가 많고 관리 난도가 높은 랩부터 시범

첫해 · 상반기

2

효과·비용 검증

기존 운영과 강사 설외·개선 속도·장비 차질·담당자 체감 비교

첫해 · 90일

3

역할·운영 기준 정리

랩매니저 역할·업무 흐름·평가 기준을 문서로 정리

첫해 · 4분기

4

단계적 확대

다른 랩으로 순차 확대 · 예산·인력 조건 재검토

2년차 이후

5

전 랩 운영체제

모든 랩에 적합한 운영체제 구축 · 개발부서와 상시 협업

종장기

처음부터 완성된 모델을 적용하지 않고 · 필요성이 큰 랩에서 먼저 검증하고 확대

예산 시뮬레이션 · 4개 변수

조정값 · 슬라이더를 움직여 시나리오 검토

랩매니저 인원

3명

주당 근무시간

20시간

운영 개월

9개월

시간당 단가

15,000원

↶ 기본안 복원

결과 · 예상 인건비

월 예상 비용

3,897,000원

연간 예상 비용

35,073,000원

2026년 기준 감사비 · 6,360만원

◆ 시뮬레이션 결과는 검토용 예상치 · 실제 적용 시 예산항목·계약 방식 검토 필요 · 감사비 일부를 전환할 수 있는지 검토

PART 3

콘텐츠 재구성. 기준을 프로그램에 적용

콘텐츠 정체성의 기준이 프로그램 재구성과 개인참여의 다음 선택에서 어떻게 보이는지 확인한다

목적사업 현황 · 3개 사업·38개 항목

세 개 사업명 아래 전체 목록이 배치되어 있지만 · 운영 방식과 성장 깊이는 드러나지 않는다

창의적 진로체험 활동 지원

14개

- 01 퓨처로드
- 02 노원 퓨처로드
- 03 앤드월드
- 04 퓨처잡스
- 05 에듀클래스
- 06 코딩캠프
- 07 청소년 동행캠프
- 08 교사협의회
- 09 대학연계 서비스러닝
- 10 에듀투어
- 11 앤드어워즈
- 12 청소년운영위원회
- 13 특화동아리운영
- 14 찾아가는앤드센터

맞춤형 진로탐색 기회 제공

10개

- 01 AI융합교육 프로젝트
- 02 위드놀로지(동행)프로젝트
- 03 미래를 JOB아라
- 04 글로벌인재육성프로젝트
- 05 진로박람회 축제 지원
- 06 청년서포터즈
- 07 ICT봉사단
- 08 미래준비 아카데미
- 09 미래진로 아카데미
- 10 청소년미래역량연구사업

미래사회 대비 혁신적 학습 생태계 구축

14개

- 01 코딩페스티벌(유스해커톤)
- 02 서울형 커리큘럼(디지털PBL)
- 03 인공지능 활용 우수사례 공모전
- 04 신규콘텐츠 개발지원
- 05 감사관리운영
- 06 콘텐츠지원협의회
- 07 지도자교육
- 08 예비청소년지도자 실습운영
- 09 멀티플렉스(앤드 디지털놀이터)
- 10 앤드팜
- 11 앤드카페
- 12 홍보사업
- 13 중·장기 발전계획 수립
- 14 장비관리

현재 분류의 한계 예산 관리에는 필요하지만 · 체험·교육·프로젝트·지속참여·운영지원이 한 묶음 안에 섞여 있다

2026년 1차 추경
사업계획 총괄 · 목적사업 행 기준
변경·폐지 표기 포함

프로그램 운영유형 · 7개

예산상 세 개 사업명을 유지한 채 · 운영 방식과 재구성 방향을 보여주는 두 번째 기준을 함께 둔다

운영유형	성격	대표 프로그램	주요 재구성 방향
순환체험형	당일·단시간·다수 참여	앤드월드, 퓨처로드, 찾아가는앤드센터, 에듀투어	기술 체험에 진로 맥락과 다음 안내 추가
집중교육형	회차형 기초·중급 교육	퓨처잡스, 에듀클래스, 미래를 JOB아라	일부 대표과정부터 융합 결과물 시범
프로젝트형	문제해결·팀·결과물	디지털PBL, AI융합교육, 앤드팜	문제 발견→해결→공유의 공통 흐름
캠프형	방학·특별기간 몰입	코딩캠프, 동행캠프, 위드놀로지캠프	단기 집중 팀 프로젝트와 결과 발표
도전·성과확산형	대회·공모·시상·전시	코딩페스티벌, 우수사례 공모전, 앤드어워즈	선발·인정·성과 공유 역할 구분
연중성장형	연간·활동 기록·동아리	특화동아리, ICT봉사단, 서비스러닝	지속참여와 대표 결과물 축적
기반지원형	운영 품질·지속 지원	강사관리, 콘텐츠지원협의회, 홍보사업	강사·콘텐츠·연구·홍보 기반 강화

우선 재구성 · 2개 유형

재구성 1

순환체험형

앤드월드 · 퓨처로드
Big2·Big3·Big4

코스 명명 · 진로 방향 부여

재구성 2

집중교육형

퓨처잡스 · 에듀클래스
단일 기술 심화

여러 랩 융합 · 결과물 중심

전부 바꾸지 않고 · 순환체험형과 집중교육형부터 먼저 시험한다

순환체험형 · 1:1 재구성 사례

활동을 없애는 것이 아니라 · 같은 활동을 직업군·경험 내용·학습 근거와 정확히 연결한다

BEFORE · 콘텐츠와 활동

콘텐츠 · 로봇

**휴머노이드
로봇 코딩**

휴머노이드 로봇의 구동법 이해 및 모션 제어 활동

콘텐츠 · 드론

**드론 코스
레이싱**

드론 조종 방법 숙지 및 난이도별 드론 비행 활동

콘텐츠 · 3D모델링

**3D 오브젝트
제작**

틴커캐드를 이용한 모델링 제작 활동



AFTER · 직업 경험과 학습 근거

직업군

로봇공학자

로봇의 구조와 작동 원리를 이해하고 소프트웨어로 모션을 제어한다.

[6실04-03] 로봇의 구조와 작동 원리를 이해하고 소프트웨어로 제어한다.

직업군

드론 전문가

비행 원리와 안전수칙을 이해하고 경로를 계획해 드론 미션을 수행한다.

[6실04-01] 수송 수단과 첨단 기술의 관계를 이해한다.

직업군

**3D 프린팅
엔지니어**

3D 오브젝트를 모델링하고 출력 가능한 구조와 형태로 설계한다.

[9기술03-02] 첨단 제조 기술의 원리를 이해하고 제품을 설계한다.

순환체험형 · 운영 시간표

A·B그룹이 네 직업군을 두 번 경험 · 활동명이 아니라 직업군을 선택하고 이동

구분	A그룹		B그룹	
	1조	2조	3조	4조
직업군	로봇공학자	3D 디자이너	드론 전문가	증강현실(AR) 전문가
장소	1층 3D스캐닝스페이스	2층 VR랩	3층 드론랩	2층 자율주행체험관
최대인원	15명	15명	15명	15명
10:00~10:15	오리엔테이션 · 모둠별 교육장소에서 진행			
10:15~11:15	로봇공학자	3D 디자이너	드론 전문가	증강현실(AR) 전문가
11:15~11:20	이동시간 및 휴게시간			
11:20~12:20	3D 디자이너	로봇공학자	증강현실(AR) 전문가	드론 전문가
12:20~12:30	평가 및 장비 정리			

운영 변화 · 콘텐츠 부스 순환 → 직업군 경험 순환

기록 변화 · 참여 활동명 → 경험한 직업군·내용·관심도

집중교육형 · 융합 시나리오

여러 랩·기술이 하나의 결과물로 이어지는 융합 시나리오 · 실행 가능한 1개부터 시작

시나리오 A

디지털 아바타 · VR 전시

- ▶ 3D 스캔·모델 정리
- ▶ VR 공간 전시·발표
- ▶ 결과물 기록·후속 안내

활용 랩

3D 드로잉 VR·미디어

진로 · 3D 아티스트 · VR 콘텐츠 기획자

시나리오 B

우리 동네 스마트 하우스

- ▶ 지역 문제·집 구조 설계
- ▶ 레이저·센서·코딩 제작
- ▶ 작동 시험·발표

활용 랩

3D 레이저 IoT 코딩

진로 · 스마트시티 엔지니어 · IoT 개발자

시나리오 C

코딩 드론 미션 챌린지

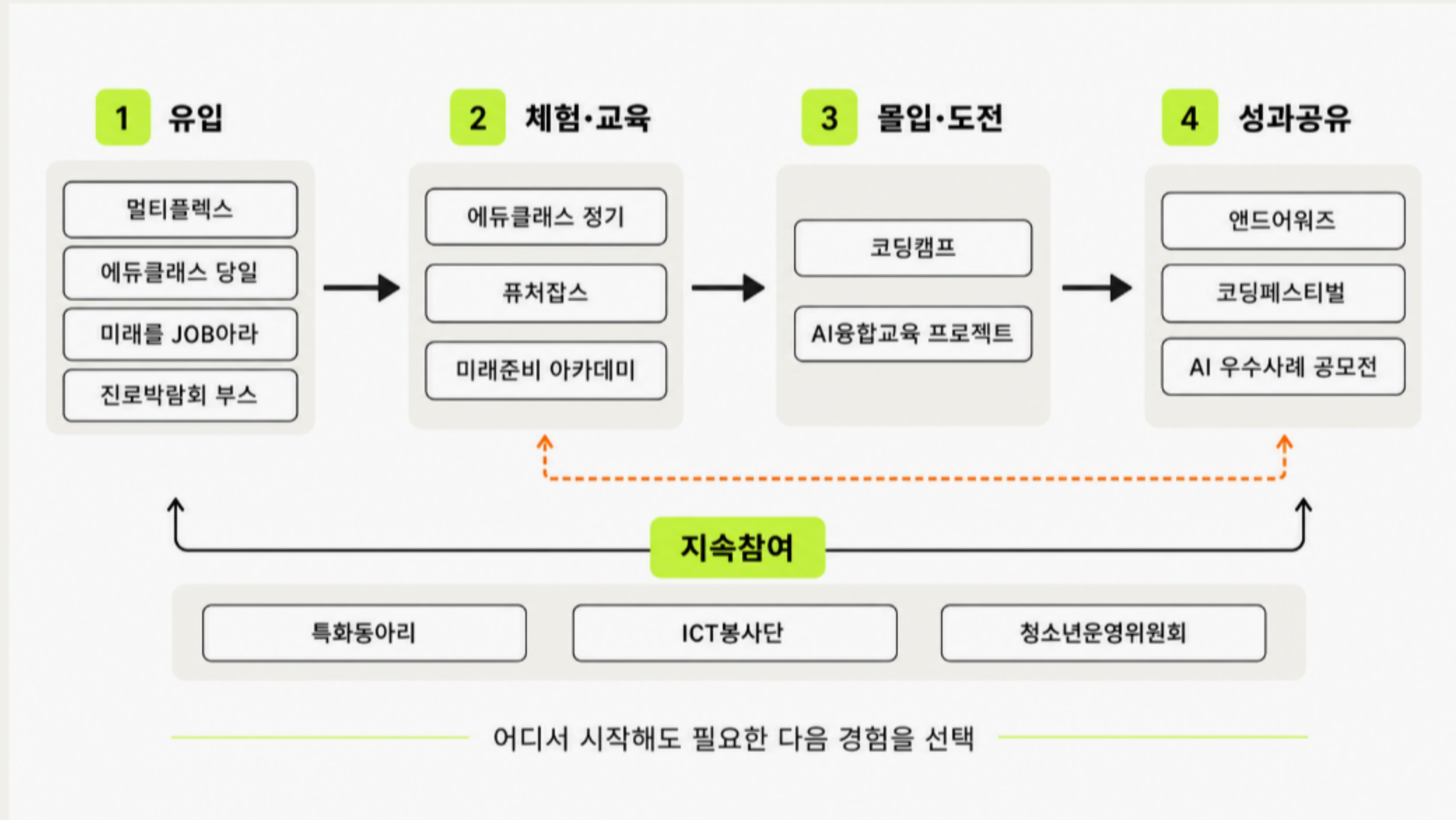
- ▶ 커스텀 부품 설계
- ▶ 조립·코딩·주행 시험
- ▶ 팀별 미션 결과 공유

활용 랩

3D 드론 코딩

진로 · 모빌리티 · 자율주행 · 로봇틱스

개인참여 성장 여정 · 여러 출발점에서 다음 경험으로



현재 연결 과제 · 관심 기록 · 후속 안내 · 다음 프로그램 인계 방식을 공통화한다

콘텐츠 정체성 확인 · 실제로 달라졌는가

문장을 정하는 것으로 끝내지 않고 · 조직·프로그램·청소년 경험·후속 연결에서 같은 기준이 반복되는지 확인한다

01 · 조직의 언어 같은 설명

직원들이 센터와 콘텐츠를 같은 문장으로 설명할 수 있는가?
확인 장면 · 회의 · 기획서 · 소개 문구

02 · 프로그램 경험 같은 설계 기준

우선 프로그램에 공통 원칙과 기획 질문이 실제로 적용되는가?
확인 장면 · 2개 유형 시범 기획안

03 · 청소년 결과 결과물과 다음 선택

참여 뒤 청소년에게 결과물·관심·다음 선택이 남는가?
확인 장면 · 결과물 카드 · 다음 프로그램 안내

04 · 연결 체계 기록과 실제 이동

참여 기록과 추천이 실제 다음 프로그램 참여로 이어지는가?
현재 공백 · 기록·동의·추천 시점·인계 방식

콘텐츠 정체성 정립의 완료 기준 = 내부 언어 + 프로그램 경험 + 청소년 결과 + 후속 연결

세 가지 변화 · 정리와 적용

PART 1 · 기준

콘텐츠 정체성 정립

기술·진로·청소년활동의 공통 원칙과 콘텐츠 정체성 한 문장으로 모든 프로그램을 같은 경험 기준에서 본다.

우선 적용 · 순환체험형·집중교육형 계획서

PART 2 · 지속

운영체계 정비

한 랩의 수업·장비·기록·개선을 잇는 랩매니저 시범안을 역할·계약·예산과 함께 검토한다.

시범 검토 · 필요성이 큰 2~3개 랩

PART 3 · 적용

콘텐츠 재구성

두 운영유형을 먼저 재구성하고 여러 출발점의 관심 기록과 다음 안내가 실제로 이어지는지 본다.

연결 실험 · 우선 프로그램 1~2개

오늘 확인할 것

무엇을 확정할지가 아니라 · 어디부터 적용해 보고 무엇을 더 검토할지 정리한다

근거자료

설문으로 확인한. 현재와 다음 방향

직원·강사·교사의 응답에서 공통으로 확인된 강점 · 과제 · 미래 방향을 살펴본다

설문조사 · 누구에게 무엇을 물었나

센터 안과 현장 밖의 시선을 함께 보고 · 같은 방향이 반복되는지 확인했다.

직원

19명

센터 내부 구성원

- 내부 역량·운영체계 리커트 20문항
- 강점·약점·기회·위협 서술형 8문항

강사

21명

센터 2년 이상 출강 강사

- 센터 강점과 개선 과제
- 경쟁력·중장기 방향 서술형 7문항

교사

22명

교사협의회 참여 교사·교육 전문가

- 센터 강점과 학교 현장의 개선 요구
- 교육과정 연계·기대 역할 포함 8문항

한 집단의 의견이 아니라 · **직원·강사·교사의 공통점과 차이**를 함께 비교했다.

SOURCE 직원 로우데이터·결과보고서 · 강사 결과보고서 1쪽 · 교사 결과보고서 1쪽

직원 설문 · 강점은 분명하고 미래 합의는 부족

4.53

미래기술 특화 정체성

센터의 현재 특화 정체성은 매우 강하게 공유

3.74

향후 방향성 내부 공감대

중장기 발전 방향에 대한 내부 합의는 상대적 취약

4.16

전략 및 방향성 평균

현재 방향은 높게 평가되지만 미래 방향 항목에서 간극 발생

직원 결과보고서 원문

2. 영역별 주요 분석표

※ 매우 높음 ~ 상대적취약 순, 분홍색셀 상위 20%, 회색셀 하위 20% 문항

1) 전략 및 방향성

수준	문항	평균	내용
매우 높음	미래기술 특화 정체성	4.53	센터의 특화 정체성은 매우 강하게 공유되고 있음
	미션 및 방향의 명확성	4.26	센터가 현재 어떤 기관인지, 어떤 지향을 갖는지에 대한 기본 인식은 비교적 명확함
높음	전략목표-사업의 연결성	4.11	현재 사업과 전략목표의 기본적인 연결은 비교적 잘 형성되어 있다고 인식됨
상대적 취약	향후 방향성에 대한 내부 공감대	3.74	미래지향적 전략 방향, 즉 중장기 발전 방향에 대한 내부 합의 수준은 상대적으로 낮음
영역 평균 및 종합분석		4.16	현재 센터의 정체성이나 기본 방향은 비교적 분명하지만, 앞으로 3년간의 중장기 방향성은 내부적으로 충분히 합의·공유되지 않았다.

리커트 5점 척도 · 직원 결과보고서 1쪽

READ 정체성이 없다는 뜻이 아니라 · 앞으로의 방향을 함께 정리하고 공유해야 한다는 신호

세 집단 설문 · **같은 강점과 같은 과제**

직원	강사	교사
공통 강점 미래기술 특화시설·장비 인프라·학교연계 기반	공통 강점 체험 인프라·다양한 장비와 공간·학교에서 어려운 실습	공통 강점 학교에 없는 시설과 장비·다양한 미래기술 프로그램
개선 요구 콘텐츠 부족·학교연계 의존·단발성 체험 구조	개선 요구 자체 콘텐츠·프로그램 다양화·학교 맞춤형 운영	개선 요구 후속·심화 과정·학교급별 맞춤·체험 이후 안내
직원 결과보고서 5~6쪽	강사 결과보고서 1~2쪽	교사 결과보고서 1~4쪽

세 집단 모두 · **시설과 장비는 강점**이지만 · 앞으로의 경쟁력은 **콘텐츠와 진로 연결**에서 나온다고 봤다.

세 집단이 가리킨 · 센터의 다음 방향

직원 미래기술 체험기관 → 미래기술 기반 진로설계 플랫폼

강사 체험형 미래기술센터 → 학교 지원형 미래기술·진로교육 플랫폼

교사 미래기술 체험기관 → 미래기술 기반 진로설계·교과연계 플랫폼

COMMON DIRECTION 표현은 조금씩 달라도 · 공통 방향은 미래기술 체험을 청소년의 진로설계와 다음 경험으로 연결하는 플랫폼

SOURCE 직원 5~6쪽 · 강사 1·3쪽 · 교사 1·6쪽의 종합 방향

운영체계 정비 · 문제의 근거와 TF 실행안

3.63 팀 간 역할·책임 명확성

역할과 책임의 경계가 충분히 선명하지 않음

3.53 교육·학습 기회

역량 강화 기회가 충분하다고 인식되지 않음

4.37 전문성 강화 필요 인식

미래기술·진로교육 전문성 보강 요구는 매우 높음

SURVEY → TF PROPOSAL

설문은 운영 문제를 보여주고 · TF는 실행 방법을 제안한다.

설문 근거 · 역할 경계와 전문성 축적 구조가 부족

운영 과제 · 현장 정보와 개선이 계속 이어질 책임 필요

TF 실행안 · 우선 랩부터 랩매니저 시범 검토

랩매니저는 설문에서 직접 나온 직무명이 아니라 · 확인된 문제에 대한 TF의 실행 제안이다.