

# 2020년 제17회 대한민국 아동총회 결의문

'아.직, 아동들이 직접 말하지 못한 이야기'

- 일시 : 2020년 11월 6일(금) ~ 28일(토)
- 장소 : 하이서울유스호스텔, 아동권리보장원,  
온라인(Youtube, ZOOM)



보건복지부



아동권리보장원



사단법인 한국아동단체협의회

## 2020년 제17회 대한민국 아동총회 결의문

보건복지부와 아동권리보장원, 한국아동단체협의회가 주최·주관하여 2020년 11월 6일부터 28일까지 한 달 동안 온라인과 하이서울유스호스텔, 아동권리보장원에서 개최된 제17회 대한민국아동총회에 참여한 아동대표들은 다음과 같이 정부에 제안합니다.

1. 모든 학부모들이 시청할수 있도록, 아동들이 직접 놀 권리 침해에 대한 고충을 이야기하는 공익광고를 제작하여 한달에 1~2번 TV등 다양한 매체를 통해 홍보해주세요.
2. 학생들의 성적 부담을 줄이고 진로를 찾기 위해 진로 활동을 늘리고, 대학 입학 기준에서 성적 비중을 줄여주세요.
3. 정규 수업시간을 활용해, 전교생을 대상으로 효과가 입증된 전문가의 심리 안정 및 치료 교육을 의무적으로 실시해 주세요.
4. 진로교육을 할때, 새로운 직업군에 대한 안내 및 체험활동을 아동의 눈높이에 맞추어 추가적으로 실시해 주세요
5. 일주일에 한 번 정규시간에 아동 주도로 관심사별 프로그램을 기획, 활동할 수 있게 해주세요.
6. 서울 시내 일부 학교에서 운영 중인 청소년 스트레스 프리존과 같이 학교 내에서 학생들이 스트레스를 해소할 수 있는 공간을 마련해주세요.
7. 실내에만 머물러 건강을 챙기지 못하고 있는 아동들을 위해 쌍방향 소통 운동 프로그램을 제작해주세요.
8. 아동의 참여권 보장을 위해 선생님의 학급회의 참여와 의견 피드백을 의무화해주세요.
9. 초등학교에서 학생들이 자발적으로 진로 동아리를 만들 경우, 국가나 교육청 차원에서 동아리를 지도해줄 수 있는 멘토를 파견해주고, 진로캠프나 현장 직업체험을 할 수 있는 재정적 지원을 해주세요.
10. 진로 적성 검사를 제공하고 이와 관련한 시설의 위치, 다양한 직업 소개 영상 등을 다루는 복합적인 진로 관련 사이트를 만들어 주세요.
11. 아동의 권리를 이해할 수 있는 체험형 교육을 1년에 4번 의무화해주세요.
12. 모든 학교를 대상으로 아동총회를 실시하여 아동권리교육을 실시하고 더 많은 아동들의 참여권을 보장해주세요
13. 아동의 의견을 반영하여 초등 6학년까지 이용할 수 있는 공립 실내 놀이시설을 만들어 주고, 매달 1번씩 시설점검을 의무화해주세요.
14. 아동들의 놀 권리를 보장하기 위해 중간 놀이시간을 국내 초등학교에 확대하고, 공교육을 강화해 주세요.
15. 아동용 진로체험 어플 '진로를 찾아서'를 개발해 아동들이 원하는 직업 종사자를 만나 궁금한 점을 질문하고 직업을 체험할 수 있게 해주세요.

이상과 같이 2020년 제17회 대한민국아동총회 아동대표들은 위의 결의문을 전달하면서 이의 실행을 위한 법률의 개정 및 제정 그리고 예산 지원을 통해 아동의 목소리에 귀 기울일 수 있는 세상을 만들어 줄 것을 대한민국 정부에 건의합니다.

2020년 11월 28일

제17회 대한민국아동총회 참여자 일동

## 제17회 대한민국아동총회 결의문 제안이유

**1** 모든 학부모들이 시청할수 있도록, 아동들이 직접 놀 권리 침해에 대한 고충을 이야기하는 공익광고를 제작하여 한달에 1~2번 TV 등 다양한 매체를 통해 홍보해주세요

### #현황

- 여성가족부가 조사한 '2019 청소년 통계'에 따르면 우리나라 초·중·고 학생의 사교육 참여율은 72.8%에 달한다. 학교별로는 초등학교가 가장 높고, 상급학교로 갈수록 낮아진다.\*  
\* 초등학교(82.5%) > 중학교(69.6%) > 고등학교(58.5%) 순이다.
- 2018년 초·중·고 학생의 평일 여가 시간이 1시간도 안되는 아동을 학교급별로 살펴보면 초등학생 14.3%, 중학생 11.2%, 고등학생 23.3%로 여가 시간이 부족한 것으로 나타났다.

### #문제점

- 과도한 사교육으로부터 아동의 놀이시간 및 수면시간을 보장하기 위해 학부모(보호자)들의 인식 개선이 시급하다.
- 정부 주도의 놀권리 관련 콘텐츠(블로그, 교육 등)는 개발되어 있지만, 학부모(보호자)의 인식 개선을 위한 공익광고는 쉽게 찾아볼 수 없다.

### #개선방안 및 기대효과

- 접근성이 용이한 TV나 유튜브 등 다양한 매체를 활용한 공익광고를 통해 보다 많은 학부모(보호자)들에게 더 쉽게 아동들의 놀권리 중요성을 알릴 수 있다. 또한, 아동의 놀권리 침해 사례를 효과적으로 알림으로써 학부모(보호자)들의 인식을 변화시킬 수 있다.

## 2 학생들의 성적 부담을 줄이고 진로를 찾기 위해 진로활동을 늘리고, 대학 입학 기준에서 성적 비중을 줄여주세요.

### #현황

- 현재 교육부에서는 흥미, 소질, 적성을 파악하여 자아 정체성을 확립하고, 자신의 진로를 개발하여 지속적으로 발전시키기 위해 창의적 체험활동 중 한 영역으로 진로활동을 시행하고 있다. 진로활동은 자기이해활동, 진로탐색활동, 진로설계활동 등으로 구성되어 있다.
- 「진로교육법」 제6조에 근거한 「2019년 진로교육 현황조사」 자료에 따르면 창의적 체험활동 내 진로활동 배당 평균 시수는 중학생 18.41, 고등학생 24.24이다.

### #문제점

- 학업과 비교하면 진로 탐색을 위한 활동의 비중이 매우 적다. 아동들에게 진로 체험활동을 통해 원하는 진로를 찾으라고 하지만 과도한 학업으로 인해 진로활동 시간이 현실적으로 부족한 실정이다.

### #개선방안 및 기대효과

- 진로체험의 내용이나 장소의 선택권을 아동들에게 부여하고, 학급 내에서 아동들에게 진로정보 제공을 확대하길 제안한다.
- 대학 입학 기준을 평가할 때, 성적과 함께 진로활동 성취도로 평가하기를 제안한다.
- 이를 통해, 아동들의 학업 스트레스가 줄어들고, 진로에 대해 생각할 기회가 많아지고, 아동들이 진로 탐색을 하면서 본인이 원하는 목표를 성취하기 위해 많은 노력을 하게 될 것으로 기대한다.

# 3

정규 수업시간을 활용해, 전교생을 대상으로 효과가 입증된 전문가의 심리 안정 및 치료 교육을 의무적으로 실시해 주세요.

## #현황

- 2018년 청소년건강행태조사\*에 따르면 중·고등학생의 우울 경험률은 27.1%로 매년 증가하는 추세를 보인다.  
\*교육부·보건복지부·질병관리본부에서 전국 중고등학생 6만 40명을 대상으로 설문조사
- 학교 적응 및 심리·정서적 안정을 위한 개인상담, 자존감 향상 및 사회성 증진을 위해 전국 6,930여개의 초·중·고등학교에서 위(Wee)클래스 상담실이 운영되고 있다. 위(Wee)클래스는 학생 또는 학부모가 직접 신청하거나 담임 선생님을 통한 의뢰가 가능하다.

## #문제점

- 우리나라에서 학업, 진로 등의 스트레스로부터 자유로운 아동은 없다. 또한, 코로나19 상황으로 정상적인 생활의 어려움이 생겨 아동들의 정서적 건강이 더욱 위협받고 있다.
- 위(Wee)클래스는 직접 신청해야 하는 어려움이 있기에 전교생을 대상으로 하는 심리 안정 및 치료 교육을 시행할 필요가 있다.

## #개선방안 및 기대효과

- 스트레스가 해소되어 아동들의 원만한 학업, 학교 생활이 가능할 것으로 기대한다.
- 아동들의 정서 안정을 도모해 정신질환을 예방할 수 있을 것으로 기대한다.

## **4** 진로교육을 할 때, 새로운 직업군에 대한 안내 및 체험활동을 아동의 눈높이에 맞추어 추가적으로 실시해 주세요

### **#현황**

- 학교에서 진로교육을 하거나 아동 스스로 진로 정보를 얻고자 할 때 진로정보망 커리어넷을 가장 많이 활용한다.
- 현재 커리어넷에서는 미래 변화에 대하여 정보를 갖출 수 있도록 50여 개의 미래직업 정보를 제공하고 있고, 지자체별로 진로체험지원센터를 통해 직업체험 프로그램을 운영하고 있지만 자세한 안내와 체험할 수 있는 프로그램이 부족한 상황이다.

### **#문제점**

- 4차 산업혁명이 일어나는 현시대에 새로운 직업군이 늘었지만, 기존 진로교육에서 다루고 있는 직업군의 종류는 한정적이며, 일상에서 쉽게 접하고 찾아볼 수 있는 직종이라 아동들이 흥미를 느끼지 못하고, 형식적인 정보제공만 하고 있다.
- 직업정보에 대해 검색하다 보면 처음 보거나 모르는 용어로 설명되어(특히, 미래의 새로운 직업군) 아동들이 쉽게 이해하기 어려운 부분들이 있다.

### **#개선방안 및 기대효과**

- 기존 직업체험 교육에서 체험할 수 없었던 새로운 직업들을 알고 접할 수 있을 것이며, 아동이 변화하는 미래 사회에 더욱 잘 적응하며 대비할 수 있을 것으로 예상된다.
- 효율적인 진로교육이 이루어져 진로 탐색에 현실적인 도움을 줄 수 있을 것이며, 아동이 더욱 넓은 시야를 가질 수 있어 진로의 선택지가 다양해질 것으로 기대한다.

## **5** 일주일에 한 번 정규시간에 아동 주도로 관심사별 프로그램을 기획, 활동할 수 있게 해주세요.

### **#현황**

- 성적 위주의 교육 정책에서 벗어나 학생의 흥미, 소질, 적성을 고려하여 자발적으로 참여할 수 있는 다양한 체험 중심 활동인 '창의적 체험활동'을 초·중등 교육과정에서 시행하고 있다.

### **#문제점**

- 창의적 체험활동이 마련되어 있지만, 학생이 주도적으로 원하는 프로그램을 운영하는 방안은 마련되어 있지 않다.
- 사교육 심화로 인한 놀 권리 침해는 현재 제재가 전혀 되지 않고 있으므로 공교육에서의 놀 권리 보장이 필요하다.

### **#개선방안 및 기대효과**

- 정규 수업 시간에서의 활동이기 때문에 아동들이 마음 놓고 놀 수 있는 충분한 놀이시간을 확보할 수 있을 것으로 기대한다.
- 아동들이 주도적으로 놀이 활동에 참여하고 계획함으로써 아동들의 독립성과 자기 주도성 및 계획성이 향상될 것으로 기대된다.

# 6

서울 시내 일부 학교에서 운영 중인 청소년 스트레스 프리존과 같이 학교 내에서 학생들이 스트레스를 해소할 수 있는 공간을 마련해주세요.

## #현황

- 서울시는 학생들이 일상생활에서 쉽게 스트레스를 인지하고 관리하는 방법을 터득할 수 있도록 교내 빈교실을 활용한 ‘청소년 스트레스 프리존’을 6개교\*에 조성하였다.
  - \* 현재 미림여자고등학교, 창신초등학교, 성내중학교, 서울영상고등학교, 경일고등학교, 경북비즈니스고등학교에서 시범 운영 중이다.
- ‘청소년 스트레스 프리존’에서는 스트레스 진단, 향기·음악·컬러 테라피, 요가·스트레칭 등 청소년의 스트레스 해소에 도움을 줄 수 있는 다양한 활동을 시행하고 있다.

## #문제점

- 우리나라는 국가별 학업 스트레스 설문조사에서 50.5%로 세계 1위를 했음에도 불구하고 현재, 학업 스트레스 해소에 대한 실질적인 해결방안을 제시하지 않고 있다.
- 아동들이 학업으로 인해 많은 스트레스를 받고 있고, 이로 인한 여가 시간의 감소로 스트레스가 더 가중되어 자살과 같은 사회문제로 이어지는 등 정신건강이 악화되고 있다.
- 현재 서울시에서만 운영하고 있는 ‘청소년 스트레스 프리존’을 전국적으로 확대할 필요성이 있다.

## #개선방안 및 기대효과

- 아동들이 교내에서 안전하게 휴식을 취할 수 있을 것으로 예상된다.
- 아동들의 스트레스가 줄어들고, 공부 집중도 향상 및 교우 관계 개선, 자살 예방 등의 효과가 기대된다.
- 청소년 스트레스 프리존에 아동·청소년의 누적된 스트레스 해소를 목적으로 조용히 휴식을 취하는 공간(소파, 힐링 도서, 잔잔한 음악, 베개, 이불, 명상 프로그램 배치 등)이나 취미 생활 공간(노래를 부르거나 듣는 공간, 오락 공간, 편의점, 보드게임 배치 등)과 같이 학생의 의견이 반영되고, 쉬는 시간, 점심 시간, 창체 시간 등을 활용해 자유롭게 이용할 수 있는 교내 휴식 공간을 제안한다.

# 7

실내에만 머물러 건강을 챙기지 못하고 있는 아동들을 위해 쌍방향 소통 운동 프로그램을 제작해주세요.

## #현황

- 코로나19 이후 아동들의 운동·신체활동 시간이 하루 평균 30분 미만이라는 비율은 31.2%에서 55.6%로 24.4% 상승했다.\*

\* 초록우산어린이재단 - '코로나19가 아동·청소년에게 미친 일상변화' 설문조사

## #문제점

- 코로나19 상황 속, 아동들의 운동량은 현저히 부족하다.
- 등교 수업 시 체육 수업은 필기 위주의 수행평가 위주로 진행되고 있어 실질적인 체력 증진에 도움이 되지 않는다. 코로나 감염 및 확산의 걱정 없이 아동이 실내에서 체력을 증진할 수 있는 프로그램 개발이 필요하다.

## #개선방안 및 기대효과

- 온라인 화상 플랫폼을 통해 쌍방향으로 소통할 수 있는 실시간 운동 프로그램을 운영하고, 아동이 희망하는 강좌를 자유롭게 들을 수 있는 시스템을 구축하는 것을 제안한다.
- 참여에 따른 보상을 제공함으로써 아동들의 참여도를 높이는 방안을 함께 마련한다.
- 실내(가정)에서도 체육 활동을 함으로써 아동의 신체활동 증진으로 건강권을 보장할 수 있으리라 기대된다.

# 8

아동의 참여권 보장을 위해 선생님의 학급회의 참여와 의견 피드백을 의무화해주세요.

## #현황

- 유엔아동권리협약(UNCRC)에서는 아동이 보호를 받아야만 하는 대상에서 벗어나, 자기결정권을 가지고 있으며 자신에게 영향을 미치는 모든 문제에 대해서 자신의 견해를 자유롭게 표현할 권리를 보장할 것을 명시하고 있다.
- 학생의 자율적 참여를 기반으로 학급 구성원의 합의와 민주적 의사결정에 의해 학급자치활동(학급회의)이 운영되고 있다. 학급회의 결과를 학생회에 전달하여 모든 학생의 의사가 의사결정과정에 반영되도록 하는 것이 그 역할이다.

## #문제점

- 학급회의에서 논의된 내용은 학교 교육과정은 물론 교사들의 학급 운영에도 영향력을 미치지 못한다. 주요 사안은 학교에서 일방적으로 통보하고 있으며, 학급 회의에서 채택된 의견이 잘 반영되지 않는다.
- 의견을 내도 반영되지 않는다는 점과 그 이유에 대한 피드백이 없어 아동들의 참여권이 제대로 보장되지 못하고, 아동들의 참여 의지를 하락시킨다.

## #개선방안 및 기대효과

- 학급의 주체인 학생, 교사의 소통을 의무화함으로써 피드백 시간을 통해 아동들의 의견을 현실적으로 실현하는 방안이 마련될 수 있다.
- 학급회의를 통한 참여권 보장은 아동의 더 나은 학교생활로 이어지고, 나아가 학교에서의 규칙 제정 및 시행 과정에 아동들의 의견 반영으로 이어질 수 있을 것으로 기대된다.

# 9

초등학교에서 학생들이 자발적으로 진로 동아리를 만들 경우, 국가나 교육청 차원에서 동아리를 지도해줄 수 있는 멘토를 파견해주고, 진로캠프나 현장 직업체험을 할 수 있는 재정적 지원을 해주세요.

## #현황

- 정규 동아리와는 별개로 학생들이 주도적으로 만들어 활동하는 자율동아리는 동아리의 활동 내용, 세부 일정, 명칭 등 학생들이 자유롭게 운영할 수 있으며 진로와 적성에 맞는 다양한 활동이 가능하다.
- 교육부의 '제2차 진로교육 5개년 기본계획(2016~2020)'에 따르면 초등학교 6학년부터 고등학교 1학년을 대상으로 창의적 체험활동 중 진로 활동을 확대 편성하고, 진로교과(실과, 진로와 직업) 및 일반교과 연계 진로 수업을 집중 편성한다고 하였다.

## #문제점

- 중학교에 비해 초등학교에서는 진로교육이 많이 이루어지지 않고, 진로교육을 담당하는 선생님 또한 배정되어 있지 않다. 직업인 특강, 현장 직업체험, 진로캠프 등 실질적으로 아동들에게 도움이 되는 진로교육 프로그램이 부족하다.
- 아동들이 자율적으로 진로 동아리를 만들어도 교사나 학교의 적극적인 지원이 어렵다.

## #개선방안 및 기대효과

- 아동들의 관심 분야에 적절한 진로 동아리를 자율적으로 만들어 지원을 받을 수 있을 것으로 기대한다.
- 초등학교에서도 진로 동아리가 활성화되어 초등학생들이 스스로 자신의 진로를 탐색할 수 있는 기회가 확대될 수 있다.
- 아동들이 자신이 원하는 진로를 멘토 지원과 진로캠프 및 현장 직업체험 등을 통해 현장 중심의 구체적인 체험을 할 수 있다.

## 10 진로 적성 검사를 제공하고 이와 관련한 시설의 위치, 다양한 직업 소개 영상 등을 다루는 복합적인 진로 관련 사이트를 만들어 주세요.

### #현황

- 아동들이 진로·적성을 찾기 위해 활용하는 온라인 사이트(커리어넷 등)가 운영중이나, 직업에 대한 간단한 정보만 제공하고 있고, 직업체험 활동을 위한 정보는 제공되지 않는다.
- '2019년 초·중등 진로교육 실태조사'에 따르면 아동들이 희망직업을 알게 된 경로는 '부모님(초 36.0%, 중 38.7%, 고 32.8%)', '대중매체(초 32.1%, 중 36.6%, 고 36.3%)', '웹사이트(초 27.2%, 중 35.0%, 고 33.6%)' 등의 순으로 나타났다. 이러한 결과는 학부모 대상의 진로정보를 지속적으로 제공하는 한편, 아동들이 주로 활용하는 매체에 대한 정보제공 확대 방안이 필요함을 보여준다.

### #문제점

- 아동의 진로 관련 상담이나 적성 검사를 시행할 수 있는 사이트가 부족하고, 진로체험을 하기 위해서는 스스로 체험할 수 있는 곳을 찾아봐야 하는 문제점이 있다.
- 또한, 아동들이 참여할 수 있는 진로체험의 종류가 너무 적고, 4차 산업혁명으로 인해 사라지거나 새로 생겨날 직업에 대한 설명이 부족하다.

### #개선방안 및 기대효과

- 애플리케이션과 같이 아동들이 쉽게 접할 수 있는 콘텐츠를 개발하면 개인에게 맞는 직업을 탐색하고 다양한 정보를 얻을 수 있을 것으로 기대한다.
- 사이트 내에서 '진로 상담 - 진로 적성 검사 - 진로체험' 안내까지 원스톱(ONE-STOP)방식으로 진행된다면 보다 쉽게 자신의 진로를 위한 경험을 할 수 있을 것이다.

# 11

아동의 권리를 이해할 수 있는 체험형 교육을 1년에 4번 의무화해주세요.

## #현황

- 아동권리 교육은 초등·중등 교육과정에 포함되어 있으나 이론적 교육이 대부분이며 아동 권리를 이해하고 실천하기에는 부족한 시간이다.
- 2018년 한국 아동·청소년인권실태조사에 따르면 아동의 참여를 방해하는 요인으로 ‘청소년을 미성숙한 존재로 보는 사회의 편견’이 38.7%, 그 다음으로 ‘시간을 내기 어렵다.’, ‘참여할 수 있는 활동에 대한 정보가 부족하다.’, ‘참여할 수 있는 기회나 방법이 없다’ 순으로 응답이 높게 나왔다.

## #문제점

- 아동들은 아동권리에 대해 정확히 알지 못하고, 직접 참여할 기회와 방법의 부재로 인해 아동의 4대 권리 중에서 ‘참여권’을 침해받고 있다.
- 아동이 직접 참여하고, 체험할 수 있는 활동은 정부 및 지자체, 민간단체에서 주관하는 프로그램 등이 있지만 모든 아동이 참여하기 어렵고, 참여할 수 있는 기간이 한정적이다

## #개선방안 및 기대효과

- 아동의 4대 권리에 중점을 둔 체험형 아동권리 교육을 의무화했을 때, 아동이 스스로 자신의 권리에 대해 이해하고 보장받을 수 있을 것이며, 자신감을 가지고 자신의 의견을 말할 수 있는 역량을 갖출 것이다.
- 또한 체험형 교육을 1회성으로 끝낼 것이 아니라 지속적인 교육을 제공함으로써 아동의 인권감수성이 높아질 것으로 기대한다.(연 4회 실시)
- 참여형 교육에는 모든 아동들이 다같이 소통할 수 있는 프로그램이 필요하다.

# 12 모든 학교를 대상으로 아동총회를 실시하여 아동권리교육을 실시하고 더 많은 아동들의 참여권을 보장해주세요

## #현황

- 대한민국아동총회는 아동이 스스로 선택한 주제를 놓고 자유롭게 의견을 얘기하는 참여의 장으로 아동 스스로 자신들의 권리에 대해 생각하고 고민하며, 사회적 문제와 정책들에 자유롭게 의견을 말할 뿐 아니라 타인과 소통할 수 있는 자질을 갖추어 건강하고 역량있는 인권감수성을 가진 민주시민으로 성장시키기 위한 대한민국 대표 아동참여 프로그램이다.
- 2019년도부터 대한민국아동총회에서 채택된 결의문은 아동정책조정위원회\* 안건으로 상정되어 논의된다.  
\*아동정책조정위원회 : 아동의 권익 및 복지증진 등을 심의하는 아동정책분야 정책 의결기구로, 국무총리, 관계부처 장관, 민간위원 등 총 25인 이내로 구성(아동복지법 제10조)

## #문제점

- 현재 아동의 4대 기본권(생존·보호·참여·발달)중 '참여권'은 가장 낮은 비중을 차지하고 있다.
- 권리를 알아야 요구할 수 있으나 현재 아동들은 자신의 권리에 대해 잘 모르고, 그로 인해 아동 관련 문제점 해결에 어려움을 겪고 있다.
- 대한민국아동총회를 한정된 지역이 아닌 학교를 통해 진행하여 모든 아동의 참여권을 보장해줄 필요성이 있다.

## #개선방안 및 기대효과

- 전국 모든 학교에서 아동총회를 진행하면 지역의 아동이 생각하는 문제점들이 결의문으로 나올 것이고, 이를 시·도 지자체에 전달하면 반영되어 실현될 가능성이 높을것으로 기대된다.
- 모든 아동이 아동권리에 대해 잘 알 수 있게 되고, 그로 인해 현재의 문제점을 해결하는데 아동들의 목소리가 더 잘 반영될 것으로 기대한다.(참여권 신장)

# 13 아동의 의견을 반영하여 초등 6학년까지 이용할 수 있는 공립 실내 놀이시설을 만들어 주고, 매달 1번씩 시설점검을 의무화해주세요.

## #현황

- 8세~24세까지 이용가능한 청소년 실내시설 중 하나인 '청소년문화의집'은 간단한 청소년수련 활동을 실시할 수 있는 시설 및 설비를 갖춘 정보·문화·예술 중심의 수련시설이다.(청소년활동진흥법 제10조 제1항 다목). 한국법에서는, 기초자치단체가 읍·면·동에 청소년문화의집을 1개소 이상 설치·운영하도록 하고 있다(같은 법 제11조 제1항 제3호).
- 일반적으로 동아리활동을 위한 밴드연습실, 댄스연습실, 동아리방 등과 문화활동을 위한 북카페, 인터넷카페, 노래연습실 등을 갖추고 있다. 당구장이나 탁구장이 있는 곳도 있다.
- 초등학교 이하의 아동들이 실내 놀이시설을 이용할 경우, 대부분 사설 놀이시설(키즈 카페)을 이용해야 하고, 놀이시설의 부족과 가격의 부담이 있다.

## #문제점

- 청소년문화의집 같은 중·고등학생과 함께 사용해야 하는 시설의 경우, 중·고등학생 사이에서 초등학생들이 자유롭게 놀이시설을 이용하기 어렵다.
- 아동의 의견이 반영되지 않은 채 어른들에 의해 만들어진 놀이시설에서 아동들이 흥미와 관심이 생기지 않는다.
- 노후된 놀이시설로 아동들이 다칠 위험성이 높아 개선이 필요하다.

## #개선방안 및 기대효과

- 아동들의 의견이 반영된 놀이시설로 인해 아동들의 만족도가 높아질 것이다.
- 초등학생까지 이용할 수 있는 공립 실내 놀이시설이 만들어짐으로써 놀이시설 이용에 대한 가격 부담이 줄고, 나이가 어린 아동들도 편하게 이용할 수 있을 것이다.
- 매달 1번씩 시설점검을 의무화함으로써 안전사고를 줄일 수 있을 것으로 기대한다.

# 14 아동들의 놀 권리를 보장하기 위해 중간 놀이시간을 국내 초등학교에 확대하고, 공교육을 강화해 주세요.

## #현황

- 중간놀이시간이란? 초등학생의 과도한 사교육, 성적, 경쟁 스트레스에 시달리는 이유를 ‘놀이 없음’에 두고, 교육부와 교육청이 정한 2015 개정교육과정에서 학교의 공간·시간·수업을 놀이중심교육과정으로 정하며 ‘30분의 중간놀이시간’을 두었으나 30분 시간을 확보하면 점심시간 또는 하교시간이 30분 늦춰지는 단점이 있어 대부분 학교에서는 20분의 중간놀이 시간을 운영하거나 하교시간을 2시 30분으로 맞추기 위해 1~2교시나 3~4교시를 블록타임으로 묶어 운영하거나, 쉬는 시간 10분을 없애는 학교도 있다.
- 2018년 아동인권 당사자 모니터링 ‘놀 권리 설문조사’에 따르면 ‘학교의 놀 권리 보장을 위한 노력’에 대한 질문에 “친구와 놀 기회를 많이 만들어준다”(34.4%), “놀이에 대한 부모교육(가정통신문)을 제공한다.”(10.7%), “쉬는 시간을 늘려준다”(9.3%), “선생님이 같이 놀아준다.”(8.1%), “놀이 시설을 늘린다”(6.8%), 기타(9.6%)로 나타남으로써 학교에서 놀 권리 보장을 위해 쉬는 시간을 늘려주는 비중이 크지 않았다.
- 공교육은 다수의 학생이 받는 의무교육으로 그 특성상 개인차에 따른 교육수준 차이를 완전히 고려하여 교육을 제공하는 것이 어렵다.

## #문제점

- 국내 초등학교 중 중간 놀이시간을 보장하는 학교가 늘어나고 있으나 아직 시행되지 않고 있는 학교가 많다.
- 대다수 아동들은 방과 후, 학원을 다니고 있어, 놀 수 있는 시간이 부족하다.
- 아동의 수준에 맞는 교육 제공을 위한 다양한 공교육 강화 방안이 필요하다.

## #개선방안 및 기대효과

- 중간 놀이시간이 생긴다면 친구들과 함께 놀 수 있는 시간이 확보되어 더 활발한 공동체 활동이 가능하고, 학업에 더욱 집중할 수 있을 것으로 기대한다.
- 10인 내외의 소규모 강좌로 방과후학교 수업 구성을 권장하고, 아동들의 수요와 수준에 따른 맞춤형 프로그램을 개발하여 아동들에게 다양한 학습 기회를 제공할 수 있을 것으로 기대한다.

## 15 아동용 진로체험 어플 '진로를 찾아서'를 개발해 아동들이 원하는 직업 종사자를 만나 궁금한 점을 질문하고 직업을 체험할 수 있게 해주세요.

### #현황

- 커리어넷 등 진로 체험 어플이 있지만 기존 인터넷 사이트와 똑같은 정보(한정적 직업 및 부족한 설명)를 담고 있고, 직접 직업 종사자와 소통하는 서비스는 부재하다.

### #문제점

- 진로 체험을 직접 해볼 기회가 적고, 직업 선택 및 탐색의 다양성이 떨어진다.
- 또한, 아동들이 원하는 직업 종사자에게 궁금한 점을 질문할 기회가 많지 않다.
- 코로나19로 오프라인 활동의 어려움이 있다.

### #개선방안 및 기대효과

- 애플리케이션을 통해 아동들이 진로체험을 할 직업과 원하는 시간을 예약함으로써 시간과 장소에 구애받지 않고 언제 어디서나 직업체험을 할 수 있을 것이다.
- 아동들이 해당 직업 종사자와의 만남을 통해 직업에 대해 궁금했던 것을 자유롭게 질문하며 관련 직업의 장점뿐만 아니라 단점까지 알 수 있고, 진로를 보다 신중하게 결정할 수 있을 것으로 기대한다.