

2023 임팩트그라운드

사업결과보고서

재단법인 브라이언임팩트는

기술이 사람을 도와 더 나은 세상을 만들 수 있다는 믿음을 바탕으로,
기술로 세상을 바꾸는 혁신가들과
여러 분야에서 성실하게 살아가는 사람들을 지원하기 위해
2021년 6월 출범했습니다

임팩트그라운드는

사회혁신조직들이 창의적이고 혁신적으로 사회문제를 풀어내고,
스케일업/스케일아웃 할 수 있도록 지원하는 사업입니다.
사회문제의 근본적 해결을 위해, 다양한 실험과 아이디어를 시도해볼 수 있도록 돕습니다.

※ 본 자료는 2023 임팩트그라운드의 지원을 받는 사회혁신조직의 사업결과보고서입니다.
사회공익을 위해, 본 자료를 공유하며, 영리목적의 사용이나 자료의 편집은 불가합니다.

2023 사이좋은 디지털 프렌즈 주요결과

2024.01.19. 푸른나무재단

□ 사업개요

- 사업명 : 청소년 디지털 시민교육 지원사업 '사이좋은 디지털 프렌즈'
- 주관/후원 : 푸른나무재단 / 재단법인 브라이언임팩트
- 목적 : 디지털 환경에서 청소년들이 안전하고 건강하게 성장할 수 있는 디지털 시민성 확립을 위한 디지털 시민교육 제공 및 환경 조성
- 사업기간 : 2023년 1월 ~ 2023년 12월 (총 사업기간 : 2022년 ~ 2024년 3년간)
- 사업대상 : 청소년 및 학부모, 교사, 청소년지도사 등
- 집행예산 (2023) : 228,332,498원 (누적 814,731,755원 사용 | 총 예산 : 10억)
- 통장잔액 (2023) : 185,268,245원

□ 사업결과

사업	성과 요약	측정지표	목표	결과 (달성률)
디지털 시민성 플랫폼	디지털 시민교육을 통한 디지털 역량과 덕성 향상을 위한 온라인 교육 활성화	사용자 수(UV)	50,000	177,799 (350%)
		페이지 이벤트(PV)	500,000	620,400 (120%)
		교육 영상 시청 수	5,000	121,400 (2,428%)
		콘텐츠 개발 수	8	9 (112%)
단체 교육형 교구 지원	지역사회와 교사의 디지털 시민 의식 형성 및 디지털 시민교육 공동체 토대 마련	기관 수	200	233 (115%)
		학생 수	10,000	10,288 (102%)
유해매체 삭제센터 운영	유해 환경 개선을 통한 안전하고 건강한 디지털 환경 조성 기여	유해콘텐츠 삭제 수	1,000	1,289 (128%)
		삭제율	90	91.3 (100%)
온오프라인 캠페인 활동	콘텐츠 확산을 통한 건강한 디지털 시민의식 확산	콘텐츠 제작 수	100	138 (138%)
		누적 조회 수	1,000,000	1,838,207 (180%)

[담당자 정보] 푸른나무재단 조성훈 과장 (hollanderjo@btf.or.kr) / 승현옥 팀장 (mickeyock@btf.or.kr)

<차례>

I 운영기관 소개	1
II 사업 결과보고	3
1. 사업소개	3
2. 사업별 운영 결과	4
가. 디지털 시민성 교육 플랫폼	4
나. 단체 교육 지원 사업	11
다. 유해콘텐츠 삭제센터	17
라. 온오프라인 캠페인	19
III 사업추진성과 종합분석	25

I 운영기관 소개

1. 기관정보

법 인 명	푸른나무재단	대 표	박길성
고유번호 (사업자등록번호)	105-82-10003	설립연월일	1995년 11월 20일
주 소	서울시 서초구 서초대로 46길 88(청예단빌딩)		
전화번호	02)598-1640	팩스번호	02)598-1641
홈페이지	www.jikim.net		
법인속성	재단법인(지정기부금단체)		

2. 설립 배경

푸른나무재단(청예단)은 1995년 6월 학교폭력의 피해로 16살의 꽃다운 나이에 죽음을 선택한 외아들을 그리고, 그 아버지(설립자 김종기)가 다시는 이 땅에 자신과 같이 불행한 아버지가 없기를 소망하는 마음에서 모든 것을 희생하고 우리나라 최초로 학교폭력의 심각성을 시민사회에 알리고 학교폭력 예방과 치료를 위한 활동을 목적으로 설립된 비영리 공익법인(NGO)이다.

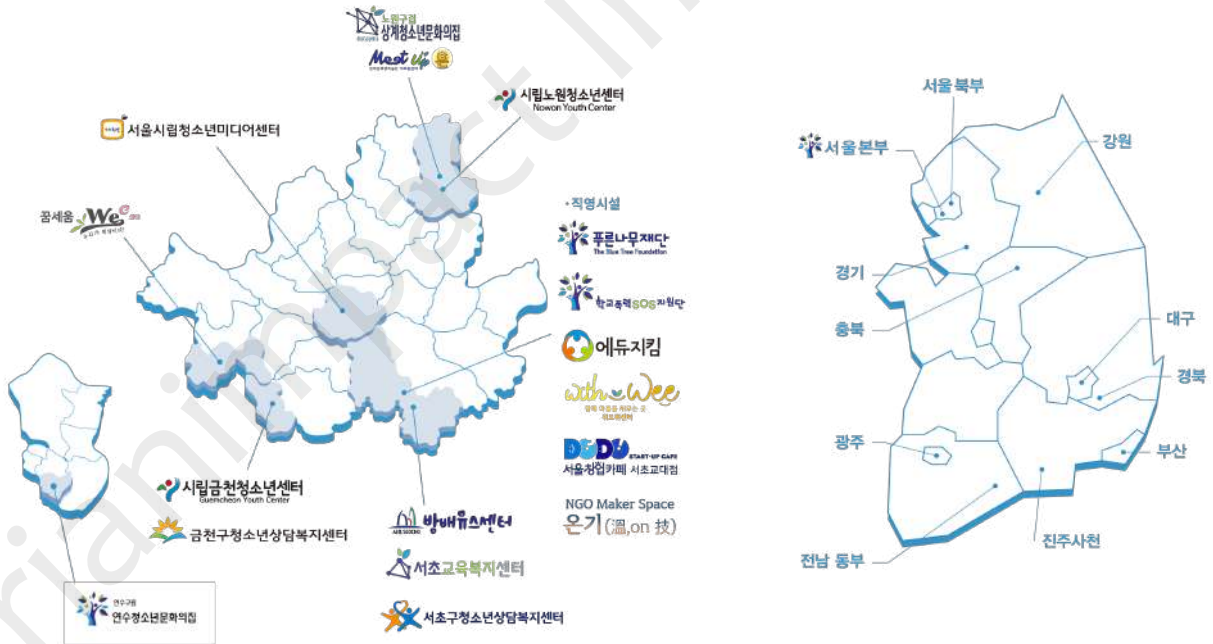
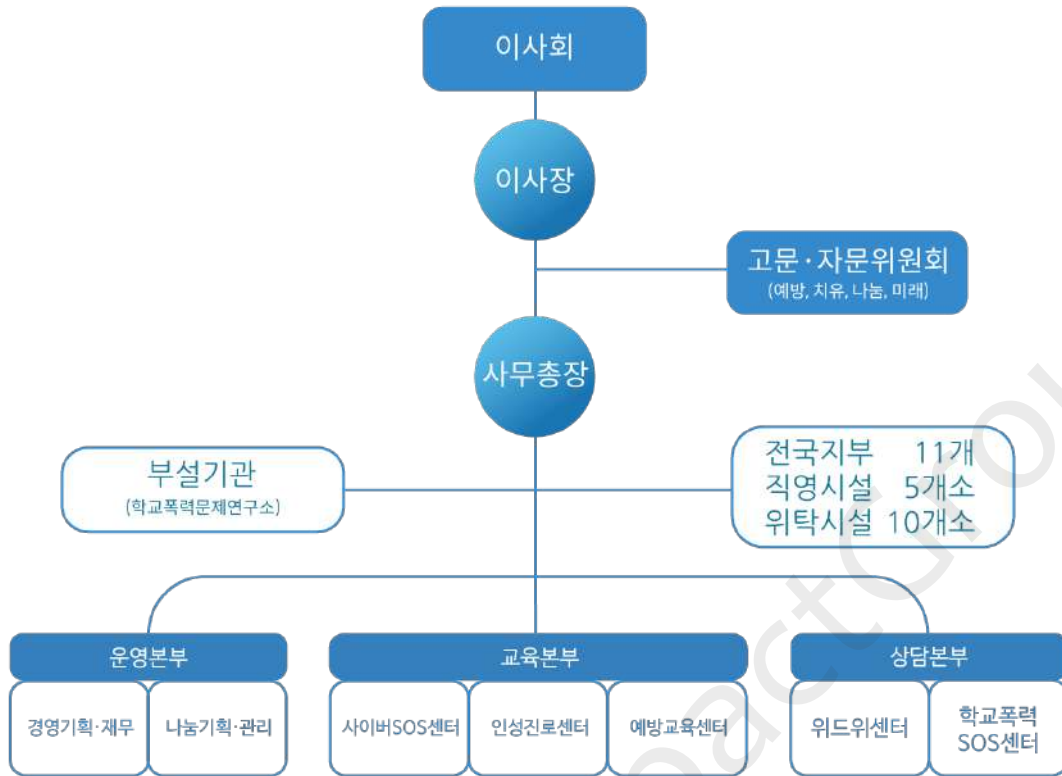
3. 설립 목적

청소년 폭력 예방 활동 및 비행 청소년 선도, 청소년 유해환경 정화, 청소년복지증진, 청소년 인권 신장 활동, 청소년 수련 활동 등을 전개함으로써 올바른 청소년문화를 조성하여 청소년 건전 육성에 이바지함을 목적으로 한다.

4. 법적 형태

- ▶ 설립허가증 교부일 : 1995. 10. 31 (제95-4호)
- ▶ 비영리민간단체 등록증 교부일 : 2000. 5. 18 (제173호)
- ▶ 법인명칭 : 재단법인 푸른나무재단
- ▶ 허가의 법적 근거 :
 - * 민법 제32조
 - * 여성가족부 소관 비영리법인의 설립 및 감독에 관한 규칙

마. 조직 현황



Ⅱ 사업 결과 보고

1. 사업소개

▶ 사업개요

- 사업명 : 사이좋은 디지털 프렌즈
- 목적 : 디지털 환경에서 청소년들이 안전하고 건강하게 성장할 수 있는 환경 조성
- 주요내용 : 디지털 시민의식 교육, 모바일플랫폼 운영, 유해매체 삭제센터 운영, 캠페인 활동 등
- 협력기관 : 브라이언임팩트 재단
- 사업기간 : 2023년 1월 ~ 2023년 12월 (총 사업기간 : 2022년 ~ 2024년 3년간)
- 집행예산 : 금814,731,755원정(총 금1,000,000,000원 중 81.5% 사용)
*연도별 집행액 (2022년: 586,399,257원, 2023년: 228,332,498원)
- 통장잔액 : 금185,268,245원정

▶ 연차별 주요 사업

년도	주요 사업목표 및 계획
2022년	○ 도서산간 등 전국 청소년 대상 디지털 시민교육 실시 ○ 디지털 범죄 및 사이버폭력 피해자 긴급지원 ○ 사이버폭력 발생 시 대응·예방 모바일 플랫폼 구축 ○ 디지털 유해 영상 삭제 조치
2023년	○ 디지털 시민교육 및 건강한 디지털 환경 지원 콘텐츠개발, 온라인 플랫폼 운영 ○ 디지털 시민성 연구 및 체험을 위한 옐로우 프렌즈존 공간 마련 ○ 디지털 유해콘텐츠 삭제센터 운영
2024년	○ 디지털 시민교육 확대 및 건강한 디지털 환경 지원 온라인 플랫폼 운영 고도화 ○ 디지털 시민 오프라인 거점 프로그램 활성화 ○ 변화한 디지털 시민성 개념 및 핵심가치 도출

▶ 2023년 사업추진 일정

구성 \ 일정(월)		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
디지털 시민성 교육 플랫폼 운영	플랫폼 운영												
	교육 콘텐츠	초등학교 4~6											
		초등학교 1~3											
		중고등 시범											
	프렌즈존(D-LAB)												
단체 교육형 교구 지원	블렌디드 교육 개발												
	교사 연수												
	교구 지원												
유해콘텐츠 삭제 센터	유해콘텐츠 삭제												
온오프라인캠페인	캠페인												

2. 사업별 운영 결과

가. 디지털 시민성 교육 플랫폼

- 목표 : 모든 청소년이 지역·장소와 상관없이 디지털 시민교육을 통해 시민의식을 함양함으로써 건강한 디지털 시민으로 성장하도록 지원함
- 내용 : 학습 참여자의 디지털 시민성 함양에 도움이 될 수 있는 교육 영상, 보조 활동, 활동지 등을 제공하는 인터넷 홈페이지를 운영함
- 일시 : 2023년 3월~12월
- 대상 : 청소년 및 청소년 이해관계자(보호자, 교사, 지도사 등)
- 형태 : 디지털 시민교육 콘텐츠 및 교육 보조 활동을 탑재한 온라인 플랫폼 개발·운영
- 주요 실적

구분	실적
플랫폼 운영	- 2023년 3월 정식 론칭 : 언론 보도 14건 - 연간 이용자 수(UV) : 177,799명 (350%) - 플랫폼 페이지 활성화 지표(PV) : 620,400 (120%) - 오늘 감정 기록 누적 감정 수 : 1,257회 - 디지털 시민성 측정 누적 참여자 : 6,531명 - 디지털 고백 엽서 누적 엽서 수 : 77개, 조회수 14,131회 - 반응형 교육 영상 21편 개발 및 보급 : 121,400회 (2,428%) - 반응형 영상 교육 참여자 응답 데이터 : 3,344개 수집 - 디지털 시민성 연구 및 체험을 위한 공간 마련
교육 콘텐츠	-반응형 교육 영상 신규 제작 : 9차시 -교육 대상자 확대 : 초등 고학년 → 초등학생 전 학년 -시범 교육 운영 : 7개 학교·단체, 469명 청소년 참여 -교육 지도안, 보조 활동 교구 등 온라인 배포 : 조회수 2,798회 -디지털 시민성·사이버폭력 카드뉴스 : 28편 발행 : 조회수 30,619회

▶ 플랫폼 운영 분석 및 평가

- 온라인 플랫폼 론칭 (3월) 후 언론보도 14건 / 전국 초등학교 공문 발송(5,951개교)
- 기존 목표(50,000) 대비 350%(177,799) 달성하며 온라인 플랫폼을 안정적으로 운영함
- 데이터에 분석¹⁾에 의한 ‘단체 교육용 교구 지원 사업(9월~)’을 시작함에 따라 개인의 교육 참여만을 지원하던 1학기에 비해 2학기 이용자 수가 약 5배 이상으로 증가
- ‘디지털 시민성’ 키워드 구글 상위 노출 등 2학기 온라인 홍보 및 광고의 확대에 의한 이용자 수 증가에 긍정적인 영향을 미침



- 디지털 시민교육 반응형 교육 영상 21편 제작 및 제공하여 조회수 목표치를 2,428% (121,400회) 큰 폭으로 초과 달성함

번호	과정 분류	차시 (영상)	조회수
1	공통	디지털 우주 속으로	2,593
2		디지털의 이해	659
3	기초과정	배려	343
4		용서	275
5		약속	195
6		정직	149
7		소유	91
8		책임	95
9	기본과정	에티케시티 (디지털 에티켓)	2,261
10		니꺼내꺼시티 (사이버폭력)	12,299
11		찰각시티 (개인정보보호)	1,193
12		디지털 네버랜드 (디지털 리터러시)	1,043
13		스노우시티 (저작권)	878
14		누가누구랜드 (온라인 정체성)	819
15	학교폭력 예방교육 (초등과정)	언어폭력 편	15,188
16		사이버폭력 편	15,596
17		신체폭력 및 따돌림 편	20,785
18	학교폭력 예방교육 (중고등과정)	언어폭력 편	12,767
19		사이버폭력 편	19,479
20		신체폭력 편	8,451
21		집단 따돌림 편	6,241
총계			121,400

1) 1학기(3~6월) 이용자에 비해 방학기간(7~8월) 이용자 수가 감소한 것으로 확인되어 플랫폼 주 이용자가 교육기관과 상관관계가 있을 것으로 판단함

- 반응형 영상 교육 참여자 응답 데이터(3,344개)를 수집하여 차후 교육 개발 및 연구를 위한 토대를 마련함

응답 데이터 예시	
질문	Q. 저작권을 침해하면 어떤 문제가 생길까요?
답변1	열심히 창작한 사람의 노력이 물거품이 될 수 있고 법적인 처벌을 받을 수 있을 것 같아요.
답변2	서로 자신의 저작물이라고 싸우거나 하는 등의 혼란스러움이 생길 수 있고, 저작물이 저작권에 등록이 된 상황이라면 보호자가 법적인 책임을 져야 해요.
질문	Q. 스마트폰을 사용하면서 생긴 내 삶의 변화는 어떤 것이 있나요?
답변1	엄마의 폰으로만 사진을 찍을 수 있었는데 스마트폰이 생겨서 사진을 자유롭게 찍을 수 있게 되었다.
답변2	응? 가족끼리 식당 같은 데 가면 심심하지 않게 됐어. 밥 먹거나 카페에서 어른들끼리 이야기하고 있을 때 가만히 있기보다 재미있는 영상 같은 것들을 볼 수 있어서 아주 재밌어.

- 강의 자료 검색을 위한 전체 강의 페이지를 수정하여 사용자 인터페이스를 개선함

필터 기능이 탑재된 검색 페이지 개발

과정별	주제별
☐ 기초과정 (10)	☐ 디지털 에디팅 (4)
☐ 기본과정 (10)	☐ 개인정보보호 (4)
☐ 심화과정 (1)	☐ 디지털 리터러시 (4)
	☐ 사이버폭력 (6)
	☐ 저작권 (4)
	☐ 온라인 정체성 (4)
	☐ 학교폭력 (2)
대상별	콘텐츠별
☐ 초등(저) (11)	☐ 영상 (16)
☐ 초등(고) (11)	☐ 지도안 (2)
☐ 중고등 (2)	☐ 교구 (3)
☐ 교사 (3)	☐ 영상 (16)
☐ 학부모 (3)	☐ 지도안 (2)
☐ 일반 (1)	☐ 교구 (3)

과정별·대상별·주제별·콘텐츠별 분류

- 플랫폼 활동 활성화(PV 620,400)에 따른 온라인 디지털 시민 교구 보조 활동 참여가 적극적으로 이루어짐

(1) 오늘의 감정 기록	(2) 디지털 시민성 측정	(3) 디지털 고백 엽서
1,257회	6,531명	14,131회

(1) 오늘의 감정 기록

- 월별 주요 감정 데이터 1,257회 참여 : 상위 3가지 ‘신나다’, ‘기쁘다’, ‘피곤하다’
- 어린이날이 포함된 5월, 공휴일이 잦았던 10월에 ‘신나다’ 감정 선택자 비율이 가장 높음

월별 감정 지표			
월	1순위	2순위	3순위
3	기쁘다(14.71%)	신나다(14.12%)	재미있다(10%)
4	피곤하다(11.01%)	기쁘다(10.09%)	만족하다(9.41%)
5	신나다(20.73%)	기쁘다(12.2%)	피곤하다(10.98%)
6	신나다(18.92%)	기쁘다(14.86%)	재미있다(11.49%)
7	피곤하다(11.76%)	지치다(10.92%)	기쁘다(10.92%)
8	신나다(10.78%)	재미있다(9.8%)	피곤하다(9.8%)
9	피곤하다(16.46%)	신나다(11.39%)	만족하다(10.13%)
10	신나다(21.85%)	기쁘다(10.92%)	피곤하다(10.08%)
11	기쁘다(15.32%)	신나다(13.71%)	재미있다(9.68%)
12	신나다(15.32%)	기쁘다(14.29%)	재미있다(13.27%)
종합 감정 지표			
상위	신나다(14.31%)	기쁘다(12.14%)	피곤하다(10.23%)
하위	외롭다(0.78%)	억울하다(0.69%)	미안하다(0.61%)

(2) 디지털 시민성 측정

- ‘개인정보보호’ 주제에 대한 측정 점수가 가장 높게 나타남
- ‘온라인 정체성’ 외 6가지 주제의 측정값 평균은 ±4점 내외 편차의 평균 점수를 보였음
- ‘온라인 정체성’ 주제의 측정 결과가 유일하게 평균 70점 이하를 기록했다는 점에서 원인을 연구하고 보완책을 설계할 필요성이 있음을 발견하는 데이터 분석 성과를 거둠

교육 주제	만족도		참여 인원
	(4점 만점)	(100점 만점)	
개인정보보호	약 3.32점	(83)	5,688명
감정 및 공감	약 3.28점	(82)	5,621명
저작권	약 3.27점	(81.75)	5,849명
사이버폭력	약 3.18점	(79.5)	5,589명
디지털 리터러시	약 3.17점	(79.25)	6,218명
디지털 에티켓	약 3.16점	(79)	6,531명
온라인 정체성	약 2.76점	(69)	5,613명

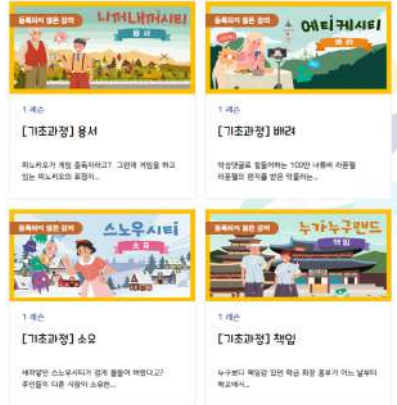
(3) 디지털 고백 엽서

- 디지털 고백 엽서 생성은 로그인 후 참여해야 하기 때문에 다른 참여에 비해 참여 수가 낮았음

고백엽서 개수	조회수	댓글 수	좋아요 수
77	14,131	101	116

▶ 교육 콘텐츠 개발 평가

- 반응형 교육 영상 신규 제작(9개 차시)하여 초등학교 전 학년 교육 과정 대상자를 확대함으로써 더 많은 청소년이 디지털 시민교육에 참여하도록 지원함

		
기초과정(6개 차시)	기본과정(2개 차시) ²⁾	디지털의 이해(1개 차시)

- 개발된 초등(기초, 기본)교육 과정 시범교육을 실시하여 완성도를 높였으며 고등학생(심화) 대면 교육 프로그램 프로토타입을 개발 및 시범교육 실시하여 교육의 난이도와 효과를 확인함

시범과정	강사/교사 피드백
기초과정	[강사] 애니메이션 콘텐츠에 대한 흥미가 높았고, 집중력이 좋았습니다. [강사] 현장에서 인터랙티브 퀴즈/질문을 발표 형식으로 활용함으로써 적극적인 참여로 이어졌으며, 수업 진행은 원활하였습니다.
기본과정	[교사] 지도안과 학습자료가 준비되어 있어 수업 준비가 쉬웠습니다. [교사] 감정달력(교구)의 그림이 예뻐 아이들이 좋아했어요.
심화과정	[강사] 청소년에게 맞춤형 다양한 형식의 체험활동 및 참여형 프로그램으로 구성하여 참여자들의 자발적 참여와 흥미를 유발했습니다. [강사] 교실에서 발생할 수 있는 실제 사례를 바탕으로 토론과 성찰 과정을 통해 교육의 높은 효과성 및 만족도를 달성할 수 있었습니다.
	
기초과정 시범교육 현장	심화과정 시범교육 현장

2) 기본과정의 경우, 2022년 1~4차시 제작 완료하였으며 2023년 5~6차시 추가 개발함.

- 초등 교사용 학습 지도안, 감정 기록 활동용 교구 등 교육 자료 공개
 - 플랫폼 내 자료실에 탑재된 온라인 교구 조회수 2,798회를 달성하였으며, 학교 및 청소년 현장에서 담당 교사가 디지털 시민성에 관한 기초 지식을 습득할 수 있도록 도움을 줌

 『기본과정』 자기주도학습 지도안 초등학교 고학년을 지도안 파일입니다. 라운드, 피노키오 등의 캐릭터가 등장하는... 『기초과정』 자기주도학습 지도안 초등학교 저학년을 지도안 파일입니다. 기초과정에서 청소년이 학습하게 될 지식과...	 『활동도구』 감정카드 청소년의 자기주도학습 과정 중 스스로의 감정을 이해할 수...
학년별 지도안 제공	감정카드 교구 제공

- 디지털 시민성 및 사이버폭력에 대한 내용을 토대로 청소년이 직관적으로 정보를 습득할 수 있는 카드뉴스(28편)를 제작 및 게재함으로써 디지털 시민의식 확산에 기여함
 - ‘디지털 시민성이란?’ 카드뉴스가 28편 전체 조회수 합계 약 42%에 해당하는 조회수 기록
 - 검색엔진 구글에서 ‘디지털 시민성’ 키워드 검색 시 사디프 게시물 상단 노출³⁾

 Google 검색 결과: 디지털 시민성 시이플은 디지털 포렌식... 디지털 시민성이란? KCRIS 한국교육학술정보원 4차 산업혁명시대, 정보보호사회의 '디지털 시민성(Digital ... 디지털 시민성에 대한 학습자료 미디어 리터러시를 넘어 '디지털 시민성'으로	 공지사항 인cheon광역시교육청 디지털 범죄 예방 및 대응 방안 안내 디지털 범죄 예방 및 대응 방안 안내 디지털 범죄 예방 및 대응 방안 안내 디지털 범죄 예방 및 대응 방안 안내 디지털 범죄 예방 및 대응 방안 안내
‘디지털 시민성’ 키워드 구글 검색 결과 사디프 상단 노출	인천광역시교육청 디지털 범죄 안내문 사디프 콘텐츠를 발췌 자료로 활용

3) 기준일.01.12.금

- 프렌즈존 : 청소년들이 디지털 세계에 대한 이해와 더 나은 삶을 누리기 위한 체험 및 연구 공간을 조성하여 교육과 체험 등을 제공하고자 공간 기초 리모델링 및 프로그램 기획 진행함

(1) D-LAB 디지털 시민교육 연구 공간

- 프렌즈존 디지털사회 전반에 대한 연구 공간을 조성하기 위하여 재단 일부를 리모델링하여 디지털 시민교육 연구소(D-LAB)로 활용할 예정임
- 2023년 개관 목표였으나 기초공사에 소요되는 시간이 예정보다 늦춰져 2024년 개관 예정



(2) 청소년시설 내 프렌즈존 공간

- 디지털 기술을 통한 체험활동 공간 구성(미디어센터/노원청소년센터) 및 프로그램 기획
- 노원청소년센터 : 디지털 순기능 강화를 위한 드론을 통한 친구간의 협력을 강화하는 프로그램 구성, 디지털 시민교육 프로그램 체험 운영을 위한 공간 기획 방안 논의
- 미디어센터 : 디지털 역기능 약화를 위한 사이버폭력 예방 디지털 콘텐츠 제작 프로그램 구성, 공간 리모델링 방안 논의
- 2024년 공간 구성 완료 및 프로그램 운영 예정

나. 단체 교육 지원 사업

- 목적 : 청소년 개인의 자기주도학습뿐만 아니라 학급 단위의 단체형 디지털 시민교육을 지원함으로써 더 많은 청소년이 디지털 시민성을 갖추 수 있는 기회를 제공함
- 내용 : 디지털 시민성 함양에 도움이 될 수 있는 활동지, 지도안, 보조 활동 도구, 참여 보상품 등을 제작하여 교구 신청 단체에 제공하고, 관련 이론 및 활용법에 대한 세미나를 운영함
- 일시 : 2023년 9월~12월
- 대상 : 청소년을 대상으로 디지털 시민교육을 진행하고자 하는 단체
- 형태 : 제작된 교육 물품을 신청 단체의 주소지로 발송, 교사 세미나 운영(온라인)
- 주요 실적

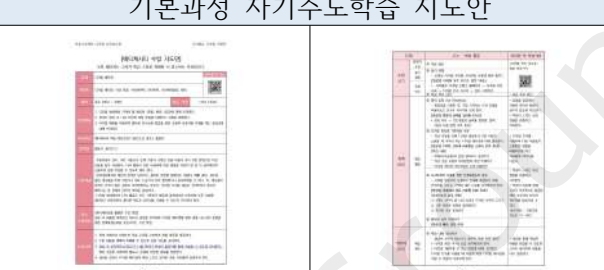
구분	실적
단체형 교구 지원	- 블랜디드 교육을 위한 단체형 실물 교구 개발 : 활동지 14종, 지도안 3종 등 - 단체 교육 교구 지원 사업 운영 : 233개 시설, 405개 학급, 10,288명 지원 - 만족도 점수 약 9.56점(10점 만점) / 기초과정: 약 9.7점 / 기본과정: 약 9.49점
교사 세미나 지원	-지역사회 연계(지역아동센터, 교육지원청, 초·고·대학교, 작은도서관 등) -교사 세미나 실시 : 4회 실시, 수료자 48명

▶ 단체형 교구 지원 분석 및 평가

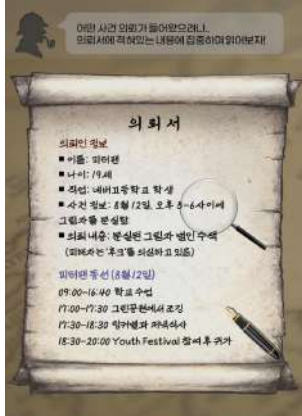
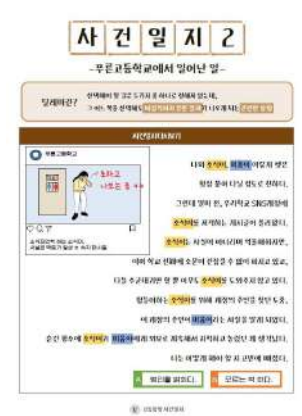
- 단체형 교구 활동지 개발(활동지 14종, 지도안 3종 등) 및 지도안 배포를 통한 소그룹 단체 수업 모형 개발 + 교육 준비 시간 단축 등
 - ‘자기주도학습 지도안’ 각 1종 개발 및 ISBN 도서 번호 부여
- 기초과정(초등 저학년) 타인과의 관계를 형성하기 위한 덕목 중심 인성 교육 모델로 개발함

				
기초과정 활동지 6종			기초과정 자기주도학습 지도안	

- 기본과정(초등 고학년) 디지털 역량을 학습하며 딜레마 토론을 통한 인성 교육 모델 개발

				
			기본과정 자기주도학습 지도안	
기본과정 활동지 6종				
			기본과정 교수학습 지도안	

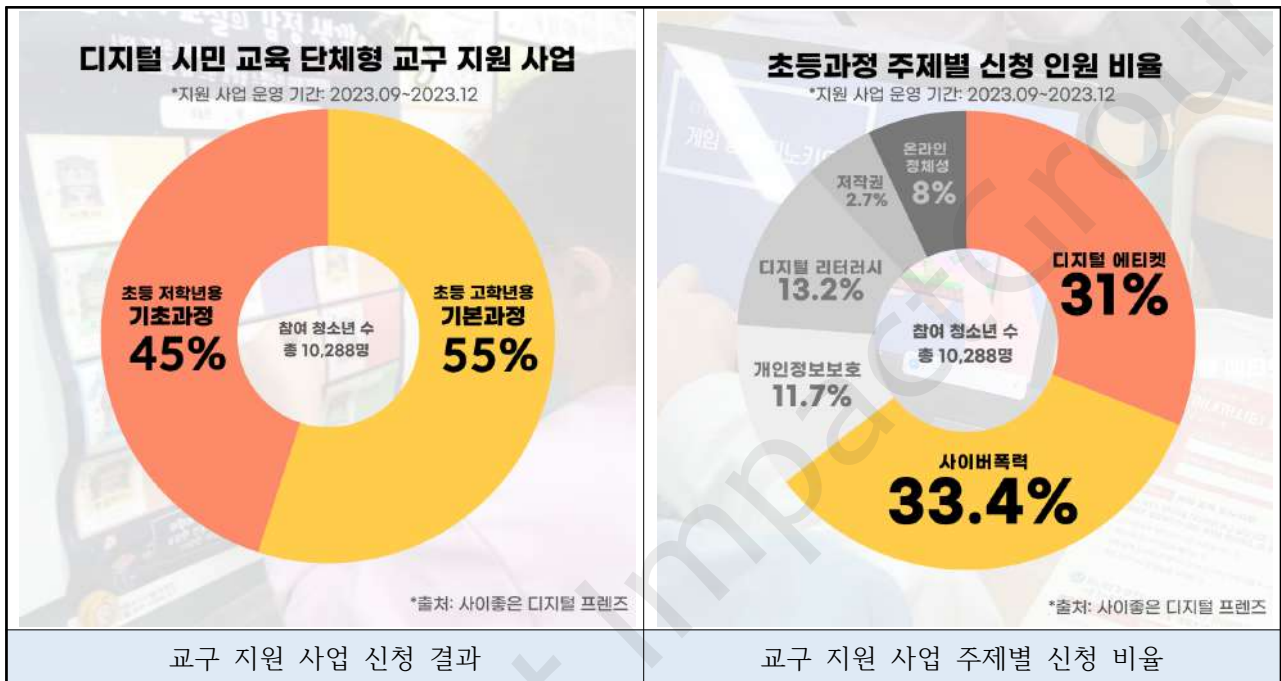
- 심화과정(중·고등학교) 모둠 협력 과정을 접목한 오프라인 교육 프로토타입 개발

			
디지털 리터러시 교재		사이버폭력 교재	

- 학교에서 디지털 시민교육 활동을 상시 운영할 수 있도록 지원하는 교구를 개발 및 보급

			
학급 단체 감정 기록을 위한 '감정 포스터'	대화카드 개발 '비스킷톡'		

- 교구 지원 사업을 통해 고학년, 저학년별 교육 현장에서 선호하는 주제를 확인할 수 있었으며, 일부 주제에 대한 교구 확대 개발과 홍보 필요성 확인
 - 2023년 하반기(9월~12월/4개월) 단체 교육 지원을 위한 교구 지원 사업 운영
 - 233개 학교(시설), 405개 학급, 10,288명 참여
 - 관계형성 중심 주제인 ‘사이버폭력’, ‘디지털 에티켓’의 신청 인원수가 디지털 역량 강화 중심의 타 주제에 비해 높은 수치를 기록하였음
 - 학년과 관계없이 초등학교 교육과정에서는 ‘저작권’, ‘온라인 정체성’의 수요가 낮음



- 교구 지원 사업 참여 대상 학급 교사 만족도 평가에서 우수한 만족도를 보여 교사 대상의 필요성과 단체 교구 지원 사업에 대한 안정적인 운영 가능성을 확인함
- 만족도 9.56점 (기초과정: 약 9.7점 / 기본과정: 약 9.49점)

분류	교구 지원 사업 참여 학급 교사 피드백
교육 준비	사이좋은 디지털 프렌즈 홈페이지에 교육할 수 있는 모든 자료(영상, 활동지)가 모여 있어서 수업 준비하기 좋았습니다.
	동영상 자료의 질이 높아서 수업에 몰입감 있게 참여하는 아이들의 모습을 볼 수 있었습니다.
교구의 활용	감정 달력, 디지털 시민 레벨 측정 시간으로 수업을 연 것이 참여 증진에 도움이 되었습니다.
	학생언어문화개선교육과 병행하여 2시간 동안 지도하였습니다. 자료가 있어 생생한 수업이 가능했습니다.
참여 학생 반응	호기심 가득한 눈으로 예쁜 영상들에 관심을 보였고, 영상 속 사이사이에 질문(퀴즈)이 있어 집중력을 더해주었습니다.
	아이들 눈높이에 맞게 잘 구성되었고, 동화와 연계하여 관심을 끌었습니다.
	교육 이후 다른 차시 내용들은 가정에서 해보고 싶다고 소감을 하는 것을 듣고 뿌듯했습니다.
	고학년임에도 적극적으로 대답할 정도로 수업에 잘 참여할 수 있는 여러 질문이 많아 좋았습니다. 응답하는 시간에 참여가 활발했습니다.
	디지털 시민교육이 끝나고 해달이 명함(디지털 시민 레벨 측정)과 볼펜을 선물로 나눠주었는데, 명함을 좋아하며 QRcode로 접속해 보겠다는 친구들이 있었습니다^^.



학급별 지원 물품 세트 구성



감정 출석부 활동 운영



영상 시청 및 활동 내용 발표



개별 학습

- 교구 지원 신청, 교구를 활용한 학생 직접 교육을 수행하는 교사를 지원하기 위한 세미나 운영
- 1~3차(4회기) 세미나 운영, 48명 수료, 만족도 평가 약 4.58점(5점 만점) 달성

- 1차 세미나(한국지역아동센터연합회 연계) 2회기 실시, 지도사 21명 수료

연수 프로그램 만족도 점수	
*연수 전반에 대한 평가: 약 4.57점 / 5점 *연수 내용에 대한 평가: 약 4.85점 / 5점 *교육자에 대한 평가: 약 4.85점 / 5점 *교육 시간에 대한 평가: 약 4.85점 / 5점	

- 2차 세미나(배곧해솔초등학교 연계) 1회기 실시, 교사 20명 수료

연수 프로그램 만족도 점수	
*연수 전반에 대한 평가: 약 4.57점 / 5점 *연수 내용에 대한 평가: 약 4.85점 / 5점 *교육자에 대한 평가: 약 4.85점 / 5점 *교육 시간에 대한 평가: 약 4.85점 / 5점	

- 3차 세미나(수원시교육지원청 연계) 1회기 실시, 장학사 등 7명 수료

연수 프로그램 만족도 점수	
*연수 전반에 대한 평가: 약 4.59점 / 5점 *연수 내용에 대한 평가: 약 4.56점 / 5점 *교육자에 대한 평가: 약 4.67점 / 5점 *교육 시간에 대한 평가: 약 4.78점 / 5점	

- 연수 프로그램 참여 교사 피드백을 통해 연수의 정성적 효과성을 확인함

구분	연수에 참여한 교사 피드백
교구에 대한 평가	학생들의 흥미도를 고려하여 주제와 관련된 사안으로 각색해주셔서 학생들과 활용해보기 너무 좋았습니다.
	탄탄한 이론적 바탕 위에 만들어진 콘텐츠라는 것을 알 수 있었습니다. 주입식 교육이 아니라 도덕적 딜레마를 주고 생각하게 하는 수업이 진행될 수 있도록 제작된 콘텐츠라서 더 좋습니다. 캐릭터 선정도 기발하고 지도안과 연계된 학습지와 동영상 퀄리티도 매우 훌륭한 것 같습니다.
	CEMD 모델과 지도안, 그 안에 담긴 철학 그리고 열정에 감동했습니다.
세미나 내용에 대한 평가	실제 교육과정을 미리 볼 수 있어서 좋았습니다.
	수업 진행하는 매뉴얼이 체계적이어서 이해하기 쉬웠습니다.
	저학년과 할 때 접근하기 어렵다는 생각을 했는데 많은 도움이 될 것 같습니다.
	감정포스터(감정출석부)를 유의미하게 활용할 수 있게 안내해주신 점이 좋았습니다.
	
	
온라인 세미나 참석자 소개 및 인사	
푸른나무재단&사이좋은 디지털 프렌즈 소개	
	
디지털 시민교육모델 및 방법론 설명	
	
딜레마 토론 활동 체험	

다. 유해콘텐츠 삭제센터 운영

- 목적 : 청소년들이 안전하고 건강한 미디어를 누릴 수 있도록 사이버 공간상에서 발생하는 유해 콘텐츠를 사전에 찾아 삭제하여 선제적으로 대응
- 내용 : 아동안전에 위협되거나 혐오표현이 나타나는 영상 모니터링 및 트렌드 조사 및 삭제
- 일시 : 2023년 1월~12월
- 대상 : 전 세계 소셜미디어(유튜브)를 이용하는 청소년 및 세계 시민
- 형태 : 유튜브 영상콘텐츠 중 유해매체 삭제 및 계정 정지 등 조치
- 주요실적 : 총 1,289건 영상 삭제(삭제율 91.3%)

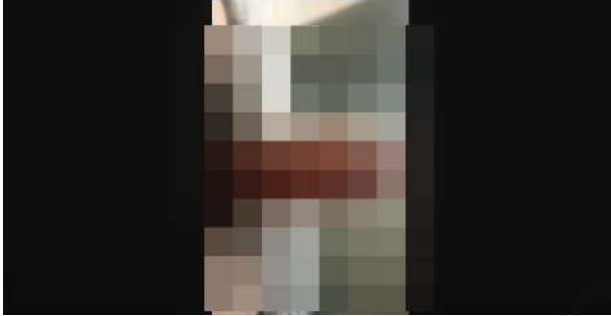
분류	아동안전		혐오표현	(단위: 개)
	단일 영상	트렌드 영상	트렌드 영상	합계
신고영상	1,048	122	119	1,289
삭제영상	1,018	110	50	1,178
삭제율	97.1%	90.1%	42.0%	91.3%

- 아동안전, 혐오표현 정책위반 영상 조치 완료(삭제, 계정 정지 등)

▪ 주요사례

구분	내용
아동안전	- 실제 성관계를 위해 구인하는 트렌드가 3차례 반복됨. 15건 영상이 업로드됨. 금전, 미성년자가 구매할 수 없는 1회용 전자담배를 대가로 유혹하고 있음. - 남자아동의 성기 사진이 포함된 콘텐츠가 40여건 확인됨. 아동은 일정 구독자를 달성하면 공개하겠다는 조건의 영상을 업로드함. 아동의 성기는 영상에 포함하거나, 프로필 사진으로 설정하거나, 편집을 통해 짧은시간 노출하는 방법 등으로 나타나고 있음. - 1회 이상 제재를 받은 크리에이터가 새로운 채널을 개설해 같은 활동을 반복하고 있는 상황이 41건 확인됨.
혐오표현	- 한국여성에 대한 부정적인 편견을 주입하는 영상이 많이 업로드되고 있음. 특정 남초 커뮤니티에서 한국여성을 혐오하기 위해 만들어진 이론(마통론, 스타털커론, 베트남론 등)을 인용한 영상이 있으며, 한국여성은 혐오의 대상이므로 외국여성을 만나 결혼할 것을 장려함. - 성소수자, 흑인, 무슬림 등 소수를 향한 혐오표현 영상이 업로드 됨. 대한민국 내 외국인 증가하고 있고 다양한 문화가 유입되고 있지만, 소수의 문화가 여전히 차별받고 있음.

■ 관련사진

	
아동안전 삭제사례1	아동안전 삭제사례2
	
혐오표현 삭제사례1	혐오표현 삭제사례2

라. 온오프라인 캠페인 활동

- 목적 : 청소년과 이해관계자들의 디지털 시민의식을 제고함으로써 더 안전하고 유익한 디지털 환경을 조성하는 것을 목적으로 함
- 내용 : 소셜미디어를 활용한 콘텐츠 확산, 광장·거리 캠페인 및 부스 운영을 통해 시민들에게 디지털 시민성·사이버폭력 관련 정보의 습득, 이벤트 참여 등의 기회 제공
- 일시 : 2023년 1월~12월
- 대상 : 소셜미디어(인스타그램, 유튜브 등) 채널 및 사이좋은 디지털 프렌즈 플랫폼을 이용하는 청소년 및 청소년 이해관계자, 서울시민 전체
- 형태 : 온라인 캠페인(인스타그램, 유튜브 등 8개 미디어 채널에 영상·카드뉴스 형식의 콘텐츠 게시), 오프라인 캠페인(거리 캠페인 및 광화문 광장 내 부스 운영)
- 주요실적

구분	실적
온라인 캠페인	- 홈페이지, 인스타그램, 유튜브 등 8개 미디어 채널 운영을 통한 디지털 시민의식 확산·제고 - 카드뉴스 89편 제작, 286건 게시, 조회수 1,737,919회 - 릴스 6편 제작, 12건 게시, 조회수 1,863회 - 유튜브 영상 제작 및 확산 43편, 43건, 100,288회 - 플랫폼·인스타그램 활용 디지털 시민의식 확산 이벤트 운영 : 총 914명 참여
오프라인 캠페인	- 대국민캠페인 활동(광화문 광장 부스 운영) - 학교폭력·사이버폭력 관련 퍼포먼스 활동(거리 캠페인)

▶ 온라인 캠페인 분석 및 평가

- 8개 미디어 채널⁴⁾ 운영을 통해 다양한 대상자에게 온라인 캠페인 활동
-참여자 수(조회수)

(1) 정보제공	(2) SNS 이벤트	(3) 인스타그램 릴스	(4) 유튜브 영상
1,318,372회	419,547회	1,863회	100,288회

(1) 정보 제공

- 디지털 시민성 및 사이버폭력에 관한 정보 제공 활동을 통해 미디어(SNS 등)를 이용하는 청소년·청소년 이해관계자들이 디지털 시민의식에 자연스럽게 노출되도록 함
- 정보 제공 콘텐츠에 시청자가 댓글을 통해 참여하도록 유도함으로써 디지털 시민성과 관련된 기초 지식을 일상 중에 습득할 수 있는 기회를 제공함

번호	콘텐츠	조회수	번호	콘텐츠	조회수
1	론칭_홍보	2,073	20	디지털 시민성 퀴즈 3탄	60,261
2	주요 활동 소개	56,736	21	디지털 시민성 퀴즈 4탄	49,438
3	0차시 스토리	17,284	22	디지털 시민성 퀴즈 5탄	39,698
4	디지털 시민 레벨 측정	531	23	디지털 시민성 퀴즈 6탄	41,813
5	에티케시티 스토리	13,509	24	디지털 시민성 퀴즈 7탄	28,403
6	디지털에티켓 정의	19,379	25	디지털 시민성 퀴즈 8탄	52,166
7	니꺼내꺼시티 스토리	68,530	26	디지털 시민성 퀴즈 9탄	614
8	사이버폭력 정의	17,143	27	딜레마토론 1탄	770
9	네버랜드 스토리	23,712	28	딜레마토론 2탄	69,923
10	디지털 리터러시 정의	542	29	딜레마토론 3탄	118,306
11	찰각시티 스토리	60,915	30	딜레마토론 4탄	2,575
12	개인정보보호 정의	67,851	31	딜레마토론 5탄	1,780
13	스노우시티 스토리	81,685	32	딜레마토론 6탄	2,044
14	저작권 정의	85,189	33	사이버폭력 1탄	1,946
15	누가누구랜드 스토리	71,007	34	사이버폭력 2탄	2,215
16	온라인정체성 정의	63,722	35	사이버폭력 3탄	1,693
17	디지털 시민성이란	81,141	36	사이버폭력 4탄	1,539
18	디지털 시민성 퀴즈 1탄	62,639	37	사이버폭력 5탄	498
19	디지털 시민성 퀴즈 2탄	48,543	38	사이버폭력 6탄	559
총계			1,318,372		





4) 인스타그램(푸른나무재단, 사디프), 페이스북(푸른나무재단), 카카오톡채널(푸른나무재단, 사디프), 블로그(푸른나무재단), 유튜브(사디프), 온라인 플랫폼(사디프)

(2) 이벤트

- 온라인 캠페인 참여자들이 이벤트를 통해 흥미를 가지고 디지털 시민성에 관한 정보를 습득할 수 있도록 지원하는 기회를 마련함

번호	콘텐츠	조회수	번호	콘텐츠	조회수
1	3월 론칭 이벤트	739	27	해달이의 질문 5탄	192
2	4월 이달의 이벤트	824	28	8월 특별 이벤트 당첨발표	220
3	4월 이달의 이벤트	921	29	9월 이달의 이벤트	2,492
4	3월 론칭이벤트 당첨발표	445	30	9월 특별 이벤트	1,896
5	5월 이달의 이벤트	928	31	굿즈 이벤트(노트)	152
6	5월 특별 이벤트	95,606	32	푸른나무재단 기자회견 소개글	160
7	4월 이달의 이벤트 당첨발표	385	33	10월 이달의 이벤트	2,921
8	6월 이달의 이벤트	2355	34	10월 특별 이벤트	50,634
9	6월 특별 이벤트	61,645	35	해달이의 질문 6탄	226
10	5월 특별 이벤트 당첨발표	535	36	해벌이의 꿀팁 1탄	147
11	5월 이달의 이벤트 당첨발표	287	37	해벌이의 꿀팁 2탄	124
12	7월 이달의 이벤트	2,072	38	9월 특별 이벤트 당첨발표	189
13	7월 특별 이벤트	75,005	39	해벌이의 꿀팁 3탄	113
14	6월 이벤트 당첨발표	543	40	해벌이의 꿀팁 4탄	107
15	굿즈 이벤트(마테)	446	41	해벌이의 꿀팁 5탄	109
16	굿즈 이벤트(그립톡)	340	42	11월 특별 이벤트	2,093
17	해달이의 질문 1탄	300	43	11월 이달의 이벤트	2,561
18	8월 이달의 이벤트	57,050	44	10월 특별 이벤트 당첨발표	150
19	8월 특별 이벤트	49,586	45	해벌이의 꿀팁 6탄	108
20	7월 특별 이벤트 당첨발표	227	46	해벌이의 꿀팁 7탄	88
21	7월 이달의 이벤트 당첨발표	666	47	해벌이의 꿀팁 8탄	72
22	굿즈 이벤트(엽서)	238	48	해벌이의 꿀팁 9탄	106
23	굿즈 이벤트(스티커)	210	49	12월 이달의 이벤트	1,389
24	해달이의 질문 2탄	211	50	12월 특별 이벤트	1,131
25	해달이의 질문 3탄	221	51	11월 특별 이벤트 당첨발표	104
26	해달이의 질문 4탄	278			
총계			419,547		
 gooddigital79 나랑 싸이버거 나눠먹을 사람! 이벤트 기간 6/1 (목) ~ 6/30 (금) 내가 있어서 힘이 나! 누구나 참여 가능! 친구를 태그해주세요~! 친구야 고마워!! byun_sun0님 외 277명이 좋아합니다 gooddigital79 디지털 세상을 따뜻하게 만드는 한 마디! 😊 소중한 친구에게 응원의 댓글을 남겨주세요 :)... 더 보기 댓글 228개 모두 보기 kim99kim00 안녕하세요 chanichani1919 🍕🍷 행복한 하루 저두 참여해요 🍕🍷			 gooddigital79 Event 너에게 전하는 응원의 댓글 이벤트 상품: 더먹는 스트로베리 초콜릿 생크림 이벤트 기간: 23.12.01 ~ 12.31 (PM 5시 마감) 6명 응징 좋아요 113개 gooddigital79 '따뜻한 응원의 한 마디를 남겨주세요!'... 더 보기 댓글 88개 모두 보기 mickeyock 네 잘못이 아니야 hk.do_ 너를 좋아하는 사람이 있는 아쪽을 봐 2023년 12월 1일		

(3) 릴스

- 1분 내외의 영상을 제작하고 인스타그램 채널에 게시함으로써 짧고 요약된 영상에 익숙한 청소년이 더 쉽게 디지털 시민의식을 갖추 수 있는 온라인 공간을 마련함

번호	릴스	조회수	번호	릴스	조회수
1	딜레마토론 릴스 1탄	702	4	딜레마토론 릴스 4탄	227
2	딜레마토론 릴스 2탄	256	5	딜레마토론 릴스 5탄	248
3	딜레마토론 릴스 3탄	208	6	딜레마토론 릴스 6탄	222
총계			1,863		
					

(4) 영상

- 디지털 시민성 및 사이버(학교)폭력에 관한 정보 전달성 콘텐츠를 확산과 시청자와의 댓글 소통을 통해 실제 청소년 현장에서 필요한 정보의 주제를 수집함
- 유튜브 채널 영상 총 43편 게시, 조회수 100,288회 달성

사이버(학교)폭력·디지털 시민성에 대한 정보 전달과 인식 확산		
콘텐츠명	댓글 내용	
1분유스 (학교폭력 대처방안)	썰할 때는 캡처를 생활화하자	
	카톡 대화 내용 파일로 내보내기 해도 증거가 될까요?	
	17명 정도 되는 단톡방에 피해학생은 없고, 단톡방 아이들끼리 ‘피해학생을 개 왜그래?’ 그러면서 자기들끼리 웃고 욕하는 것도 학폭인가요? 피해학생이 그 사실을 알았는데도 계속 그 방에서 놀리고 비웃는 거도 학폭이 될까요?	
1분유스 (온라인 그루밍의 정의)	청소년들이 당하기 쉽겠네요. 조심해야 할 듯	
1분유스 (개인정보보호)	유튜브에서 내 영상이 나왔을 경우 업로드한 사람이 어떤 처벌 또는 벌금이 있나요? 그리고 어떤 법규정 처벌을 받나요?	
1분유스 (디지털 리터러시 정의)	디지털 활용 중에 디지털 리터러시가 필요 없는 일은 뭐가 있을까요?	
푸른나무시네마 3화 (Airdrop)	(사이버폭력은) 진짜 공포스러울듯... 진짜 갈수록 폭력이 진화하는 느낌..	
참고 이미지		
학교·사이버폭력에 관련한 정보 제공	청소년 패널 관점으로 본 미디어 속 학교·사이버폭력 대담	청소년 현장 전문가들의 인터뷰

▶ 오프라인 캠페인 분석 및 평가

- 광화문 광장 및 청계천 거리에서 2차례 대국민 비폭력 캠페인을 실시하고, 학교·사이버 폭력 실태조사 결과 발표 기자회견 등에 참여함으로써 교육 브랜드를 알리고 인식 개선 운동을 전개함

		
대국민 비폭력 캠페인 활동 (이주호 사회부총리 겸 교육부 장관)	유튜브 영상 제작	기자회견 참석

Ⅲ 사업추진성과 종합

1. 성과

▶ 디지털 시민성 교육 플랫폼

- 2023년 3월 정식 론칭 : 언론 보도 14건, 전국 초등학교 공문 발송(5,951개교)
- '디지털 시민성' 키워드 구글 검색 상위 노출
- 연간 이용자 수 누적 177,799명(350%) 달성
- 교육 대상 확대 : 초등 고학년 → 초등학생 전체 학년 및 중·고등학생
- 중·고등학생 심화과정 시범운영(2개 학교, 2개 학년, 426명 참여)
- 반응형 교육 영상 21편 개발 및 보급(누적 조회수 : 121,400회)
- 학교급별 맞춤형 교구 개발(활동지 및 교재 14종, 과정별 지도안, 교육 보조 활동 도구 등)
- 지도자 세미나 3차례 운영, 48명 수료
- 디지털 시민성 측정 도구 이용자 수 6,531명 달성
- 디지털 고백 엽서 77개 접수(누적 조회수 : 14,131회)
- 오프라인 디지털 시민 연구 & 체험존 공간 및 프로그램 기획

▶ 단체 교육 지원 사업

- 교구 지원 사업 233개 학교(시설), 10,288명 참여(기초과정 4,629명 / 기본과정 5,659명)
- 교구 지원 사업 만족도 조사 10점 만점 중 9.56점(기초과정: 약 9.7점 / 기본과정: 약 9.49점)

▶ 유해콘텐츠 삭제센터

- 연간 총 1,289건 영상 삭제(삭제율 91.3%)
- 아동안전, 혐오표현 정책위반 영상 조치 완료(삭제, 계정 정지 등)

▶ 온오프라인 캠페인

- 총 138개 콘텐츠 제작, 341건 배포, 누적 조회수 1,838,207회
- 카드뉴스 콘텐츠 89편, 286건 제작 및 배포(누적 조회수 1,737,919회)
- 릴스 콘텐츠 6편, 12건 제작 및 배포(누적 조회수 1,863회)
- 유튜브 맞춤형 영상 43편, 43건 제작 및 배포(누적 조회수 100,288회)
- 대국민 캠페인, 학교·사이버폭력 실태조사 등 활동

2. 제언

▶ 디지털 시민교육 플랫폼 누적 데이터 활용 콘텐츠 제작

- 누적된 데이터를 활용한 콘텐츠를 제작·배포함으로써 디지털 시민성에 대한 정제된 정보를 대중에게 확산할 필요가 있음
 - 데이터 기반 자료의 확산을 통한 신뢰성·인지도 확보를 기반으로 성장 발판 마련
 - 디지털 시민의식 함양 지원 목적의 효과적 달성

▶ 단체 교육형 교구 지원 사업 홍보 방안 마련

- 서울·경기·광역시(전체 신청자 중 82.4% 차지)를 제외한 외곽 지역에서도 디지털 시민교육을 실시할 수 있도록 교구 지원 사업 및 홍보 확대 필요
 - 디지털 시민교육 소외 지역 최소화를 통한 디지털 격차 해소 및 오프라인 거점(프렌즈존) 활용