

2025 임팩트그라운드 미래비전 계획서

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 2025 임팩트그라운드의 지원을 받는 사회혁신조직의 미래비전계획서입니다.
사회공익을 위해, 본 자료를 공유하며, 영리목적의 사용이나 자료의 편집은 불가합니다.

"점프" 사업 계획서

■ 제1장 조직소개

● 조직개요

대표자 및 이사회 명단 (24년1월12일 현재)			
대표자 및 이사회: 총 9명 (대표 1인, 이사 7인, 감사 1인) 이사: 서창범(이사장), 은초롱, 이의현, 이보인, 김대식, 김용찬, 김난일, 정지혜 감사: 이상빈			
설립년월일	2011년 5월 1일	상근직원 수	37명
소재지	서울시 성동구 송정6길5, 2층		
법인유형	☐ 재단법인 ☒ 사단법인 ☐ 비영리 민간단체 ☐ 비영리 임의단체 ☐ 공공기관 ☐ 사회복지법인 ☐ 기타 ()		
홈페이지	https://jumpsp.org	모 법인명	모 법인이 있는 경우, 기재
공익법인	Y	주무관청	고용노동부
조직의 설립목적			
JUMP는 다양한 배경의 청소년의 교육 기회를 확대하고, 미래 청년 인재를 양성하여 나눔과 다양성의 가치를 실현하기 위해 2011년 설립된 비영리 사단법인 배움과 나눔을 바탕으로 청소년과 대학생, 사회인 멘토 간의 연결을 통해 선순환 고리를 만들어 주체들의 참여가 계속되도록 도움. 이를 통해 교육격차를 넘어 사회경제적 불평등을 해소하고 누구에게나 공정한 배움의 기회를 제공하는 사회현실에 기여			

● 주요 사업(3개 이내)

사업명	사업 내용 (한 문장으로 기술)
글로벌 (체인 멘토링)	점프의 체인 멘토링 모델을 해외에 확산하며 개발도상국 청년이 청소년을 돕고 해당 국가의 사회인 멘토를 발굴 및 연결해 개발도상국 자국민 스스로 지속가능한 변화를 만들 수 있도록 도와줍니다.
지속 가능성 연구와 실천	점프의 사회적경제·임팩트 관련 연구자료를 학술지, 학회 및 컨퍼런스 등 다양한 미디어를 통해 발표하고, 공정한 기회를 목표로 하는 비영리기관과 종사자의 지속 가능성을 고민하고 실천합니다..
커뮤니티 멤버십 강화	장학생(대학생), 청년(알럼나이), 멘토와 점프의 가치에 공감하는 일반인을 대상으로 취향을 기반 정기모임을 기획 운영하고 목목 공간 활성화를 위해 월간 멘토링 등 다양한 프로그램을 진행해 점프 커뮤니티 멤버십을 강화합니다.

● 키워드 / 조직을 잘 표현할 수 있는 키워드를 3개 작성해 주세요.

#교육과 글로벌 #커뮤니티 #지속가능_솔루션

■ 제2장 문제정의와 문제해결 프레임워크

※ 제2장은 전년도에 작성하신 내용을 그대로 사용하셔도 무방합니다. (수정 가능)

● [문제정의] 해결하고자 하는 문제는 무엇인가?

필요성과 중요성을 중심으로 기술 (왜 문제이고 누가 이 문제에 대해 영향을 받는지 설명)

1. 글로벌 사업 (체인 멘토링)

● 필요성

: 자신이 선택할 수 없는 외부적 요인(부모, 지역, 국가, 건강 등)과 상관없이 공정한 교육기회는 누구에게나 공평하게 주어져야 함

● 중요성

: 교육격차는 청소년이 성인이 된 후, 개인과 가족의 삶의 질을 결정하고, 커뮤니티적으론 분열과 반목, 쇠퇴와 소멸의 원인이 되고, 국가적으론 선진국과 후진국을 보여주는 중요 지표가 됨

: 한국의 절대적 교육수준은 지속적으로 높아졌지만, 부모의 사회경제적지위와 생활하는 지역에 따른 상대적 격차는 계속 벌어지고 있음

: 개발도상국의 교육 격차는 선진국에 비해 더 크며, 체인 멘토링 모델을 적용 및 확장해 개발도상국 청소년 교육 격차 해소와 대학생 성장을 필요함

: 이에 따라 혁신적이고 확산 가능한 모델의 의미 있는 성공사례가 필요함

2. 지속가능성 연구와 커뮤니티 멤버십 강화

● 필요성

: 교육 격차 문제를 해결하는 사람과 조직이 함께 연결 되고 장기적으로 오랫동안 함께할 수 있는 환경과 실제적인 지원이 있어야 지속 가능하게 교육 불평등 문제 해결이 가능함

● 중요성

: 교육 격차 문제는 장기간, 다수의 사람이 꾸준히 관심을 갖고 행동해야 해결이 가능함

: 이를 위해 사회인 멘토·대학생·알럼나이, 나아가 점프의 미션과 비전에 공감하는 사람들이 함께 모이는 다양한 환경을 기획, 제공해 커뮤니티 구성원의 연결을 강화하고 연대를 확장

: 교육 격차 문제를 해결하기 위해 15년 간 많은 프로젝트를 진행하며 경험한 다양한 임팩트와 성과, 문제점을 연구 발표해 비영리, 정부, 기업 등이 임팩트와 성과 중심으로 문제를 정의하고 자원을 분배하는 문화 확산

● [프레임워크] 우리 조직이 사용하는 프레임워크(문제해결 모델)

프레임워크 소개 : 타겟 및 접근 방법 등
1. 글로벌 사업 (체인 멘토링) - 사회인 멘토-대학생·청년·청소년 연결하는 체인 멘토링의 글로벌 확산 - 기존 교육복지생태계를 활용해 시너지 창출 - 기술과 프로그램을 넘어선 사람 관계와 현장 중심 접근 2. 지속가능성 연구와 실천 - 교육 격차 문제 해결에 있어 삼각멘토링 모델의 실제적인 효과 연구 - 다양한 연구와 발표 통해 지속가능성과 차별성 확보 및 연구 확장 - 비영리종사자를 포함해 커뮤니티 구성원의 지속가능성 위한 실험의 확산 3. 커뮤니티 멤버십 강화 - 사회인 멘토-장학생-알umni 등 커뮤니티 구성원의 멤버십 강화 - 목목 공간 활용한 월간 멘토링 등의 다양한 네트워킹 환경 제공
기존 프레임워크와의 차별점 (혁신점)
1. 글로벌 사업 (체인 멘토링) - 공급자·하드웨어·단기 프로그램 중심의 기존 교육 봉사와 달리 수요자·소프트웨어·장기 프로그램과 관계성에 기반한 현장 중심 솔루션 - 개발도상국의 청소년 출신 장학생(대학생)과 장학생 출신 멘토를 배출 통한 글로벌 체인 멘토링의 지속가능성과 확장성 확보 - 신체활동 콘텐츠를 접목 시켜 KOICA 맞춤형 및 글로벌 확장으로 진행 2. 지속가능성 연구와 실천 - 점프 뿐 아니라 테이터와 객관적 평가를 바탕으로 생태계의 문화를 바꾸려는 실험 - 1차년도 연구 평가 후, 2차년도 연구 사업에선 교육 불평등 감소를 목표로 하는 비영리, 정부, 기업 등의 실제 임팩트를 측정하고 비교해 점프를 포함 교육 불평등 영역의 실제적인 효과와 확장성 확보 - 불특정 다수가 아닌 신뢰할 수 있는 대상의 지속가능성에 투자 3. 커뮤니티 멤버십 강화 ● 점프의 미션에 이미 참여한 약 10,000명의 구성원과 가치에 동의하는 외부자를 중심으로 운영되는 돈이 아닌 신뢰기반 멤버십 프로그램으로 차별화 ● 대형NGO의 불특정 다수가 아닌 특정 소수의 생애주기와 함께하며 대상자와 봉사자에서 멘토와 후원자로 같이 성장

● 프레임워크를 활용한 성공의 경험

본 조직의 문제해결을 위한 프레임워크를 활용하여 성공한 경험에 대해 기술

1. 글로벌 사업 (체인 멘토링)

● 도시형

A. H-점프스쿨

- : 현대차그룹과 14년째 진행, 대학생 교육봉사 모델 패러다임 선도
- : 해외 확장으로 커뮤니티 형성 및 선순환 실현
- : EU집행위원회에 우수사례 소개

● 지역형

A. 강원랜드 멘토링 장학

- : 폐광지역 중고등 및 대학생에게 지급하던 단순 장학금 예산에서 체인 멘토링 모델 결합해 새로운 임팩트 창출
- : 2년만에 강원랜드 미래세대와 교육관련 사업 플랫폼으로 포지션
- : 같은 지역 선후배를 연결해 '온라인 멘토링'의 한계 극복
- : EBS 교육혁신다큐 2회에 걸쳐 소개
- : 강원폐광지역에서 전국 7개 폐광지역으로 확장

B. 청정지역 (완료)

- : 로컬이 주목받기 전인 2016년 시작해 이주민의 자영업 창업 중심인 현재 로컬 트렌드와 달리, 취업과 봉사로 원주민과 미래세대를 포용
- : 단일 솔루션으로 다양한 문제를 해결해 정부 예산의 효율적 사용 모델

● 글로벌

A. 현대점프스쿨 베트남&인도네시아

- : 코로나 시기인 2020년 성공적 런칭. 인니는 2024년 런칭
- : 현지 NPO가 직접 운영해 점프 역량과 노하우를 현지에 전수
- : 하노이 국립대와 인니 국립대 파트너십을 통해 베트남과 인도네시아 최고인재들이 직접 참여하는 체인멘토링 모델의 실현

B. KOICA-NGO교육봉사단 Edu-Corps (완료)

- : 코이카 최초로 KCOC가 아닌 민간파트너와 진행하는 NGO봉사단
- : 현지 청년/대학생이 중심이 되어 체인멘토링의 현지화 진행

C. 필리핀 가나안 점프스쿨 (BI기금 집중사용)

- : 에듀콥스를 현지중심형으로 발전시키기 위한 모델
- : 24년에 현지파트너, 매니저 선발해 시범사업 진행 완료
- : 25년 2차년도 사업 후 KOICA 시민사회협력사업 재도전 계획

2. 지속가능성 연구

- 사회성과 인센티브 등

: 19년~23년 5년간 사회성과 인센티브 통한 사회적경제·임팩트 효과 확인

: 구글닷오알지 파이널리스트 등 점프의 체인 멘토링 모델 인정

- D. 점프X나이오트 연구공모전 (BI기금 집중사용)

: 점프의 삼각멘토링 모델과 커뮤니티에 대한 다양한 전공과 배경을 가진 연구자들의 연구대회

: 젊은 연구자들의 높은 관심과 참여

3. 커뮤니티 멤버십 강화

- 취향 모임 (BI기금 집중사용)

: 24년 3개월씩 총 4개 시즌을 운영 총 409명의 참여자와 57개 모임을 발굴

: 취향 모임 운영 통한 총 2041만원 참여비와 979만원 운영비 적립 발생

: 비영리와 소셜벤처 등 실무자 역량 강화와 네트워킹 행사(총 9회) 운영 통한 소셜 생태계의 영역 강화

점프 프레임 워크의 임팩트

(2024년)

- 청소년 교육봉사 및 신체활동

: 참여 청소년 4,754명

: 청소년 학습/신체활동 시간 511,447시간

- 사회인(임직원) 멘토링

: 멘토 690명 (알럼나이 멘토 192명)

: 멘토링 횟수 685회 (온라인 92회)

: (국내)청년/대학생 진로교육비 절감효과 2,059,800,000원

- 미래세대 지원

: 긴급생활비 무이자대출 144,600,000원

: 청소년 미래응원 장학금 101,200,000원

(2023년)

- 청소년 교육봉사 및 신체활동

: 참여 청소년 4,581명

- : 청소년 학습/신체활동 시간 798,844시간
 - : 청소년 사교육비 절감효과 9,828,426,852원
 - 사회인 멘토링
 - : 멘토 601명 (알럼나이 멘토 127명)
 - : 멘토링 횟수 520회 (온라인 60회)
 - : 청년/대학생 진로교육비 절감효과 2,050,500,000원
 - 미래세대 지원
 - : 긴급생활비 무이자대출 239,500,000원
 - : 청소년 미래응원 장학금 109,600,000원
- (2022년)
- 청소년 교육봉사 및 신체활동
 - : 참여 청소년 3,998명
 - : 청소년 학습/신체활동 시간 651,928시간
 - : 청소년 사교육비 절감효과 9,828,426,852원
 - 사회인 멘토링
 - : 멘토 571명 (알럼나이 멘토 127명)
 - : 멘토링 횟수 469회 (온라인 85회)
 - : 청년/대학생 진로교육비 절감효과 2,050,500,000원
 - 미래세대 지원
 - : 긴급생활비 무이자대출 265,800,000원
 - : 청소년 미래응원 장학금 82,000,000원

■ 제3장 미래비전

※ 제3장은 전년도에 작성하신 내용을 그대로 사용하셔도 무방합니다. (수정 가능)

- 해결하고자 하는 문제의 어떤 요소를 해결하려고 하는가?

25년 제안

24년 주요 사업인 글로벌, 지속가능성 연구, 커뮤니티 멤버십 강화 사업을 지속하며 24년도에 개선 및 발전해야 하는 부분에 집중하며 사업종료에 대비해 임팩트그라운드 이후 각 사업과 조직의 지속성에 집중

1. 글로벌 사업 (체인 멘토링)

(참여자 성장) 필리핀 세부 지역 가나안 점프스쿨 3년차 진행 통한 해당 지역에서 활동한 청소년 출신의 장학생(대학생)과 장학생 출신의 멘토 배출

(예체능 접목) 지속가능성 위한 휴브 체육교육 콘텐츠를 접목시켜 개발도상국의 교육 격차 문제 해결과 다양한 교육 경험 기회를 제공

(확장의 토대) 3년 간 안정적 운영과 새로운 신체활동 콘텐츠 접목을 통해 KOICA 맞춤형으로 사업을 준비 및 제안하여 글로벌 사업의 확장 토대 마련

2. 지속가능성 연구와 실천

(성과와 확대) 점프 솔루션 연구 사업 성과 발표대회 통해 객관적 평가와 데이터에 기반한 의사결정의 필요성과 중요성을 생태계에 알리고, 더 많은 기관의 참여 유도. 내부적으로는 좋은 조직과 커뮤니티의 지속성을 위한 실험(너를 응원해 플러스 등) 확장

(생태계 확장) 24년도 사업 성과 평가 후, 25년 연구 사업에선 교육불평등 감소를 목표로 하는 비영리 조직, 정부, 기업 등 실제 효과와 개선점을 연구 진행

3. 커뮤니티 멤버십 강화

(멤버십 강화) 기존 취향 모임에 낯선 이야기 등을 통합해 생태계 종사자들도 점프 커뮤니티에 유입 돼, 성장할 수 있는 구조 강화

(공간의 활용) 점프 목목 공간을 활용한 월간 멘토링 및 네트워킹을 진행해 점프 커뮤니티원, 지역 주민이 참여하는 커뮤니티 활동 진행

4. + 점프 자체 사업 (너를 응원해 Dream·Univ·HOME)

(새로운 도약) 기존 너를 응원해는 점프 커뮤니티인 센터 청소년, 장학생, 알럼나이 등에게만 지원 됐지만, 학업 우수자·예체능 및 점프 외 프로그램으로 성실하게 봉사 활동 등을 하는 청소년과 청년으로 확대해 이들의 꿈과 성장을 위한 Dream(장학금)·무이자대출(Univ)·주거지원(HOME)을 하는 점프 자체 사업으로 운영

24년 제안

지원 당시 제시한 미래비전 중 <청정지역 모델>과 <80% 클럽>은 단기적 실현이 어렵다는 판단에 따라, 장기적 관점에서 해당 비전을 실현한다는 전략에 따라 사전단계로 <콘텐츠 체계화와 멤버십 강화>와 <글로벌 확산사업>에 집중하고, 임팩트를 종합적으로 측정하고 효과적으로 홍보하기 위한 <연구사업>도 지속할 계획

<청정지역 모델>과 <글로벌 확산사업>은 체인멘토링을 통해 교육불평등 문제를 더 넓은 지역에서 더 많은 사람들과 함께 해결하는 '양적확장'을 위한 투자.

<80% 클럽>과 <콘텐츠 체계화와 멤버십 강화>는 너를 응원해를 통해 점프 커뮤니티와 관련 생태계의 지속성을 높이는 '질적성장'을 위한 투자

1. 콘텐츠 체계화와 멤버십 강화

콘텐츠 체계화를 통한 확산 및 커뮤니티 멤버십 강화를 통해 더 많은 사회인 멘토와 후원자를 확보해 '너를 응원해'와 '너를 응원해 플러스' 사업에 필요한 기금을 지속 확보해 장기적으로 80% 클럽으로 발전시킬 계획. 실제로 23년 BI 기금과 멘토들의 매칭 후원금으로 너를 응원해 플러스 사업을 시작하면서 기존 거액 후원자가 기금을 증액해 24년부터 '너를 응원해 Univ.'가 신설되는 선순환 실현

2. 글로벌 확산사업

글로벌 확산사업은 지역격차의 두 축인 글로벌과 지방(청정지역 모델) 중 이미 다수의 후원기관을 확보한 글로벌 사업을 확장하고, 모델을 고도화하기 위한 투자. 글로벌의 성공을 통해 자연스럽게 장기적으로 지방에서 청정지역 모델을 다시 시작한다는 전략

3. 점프 임팩트 연구대회

연구자들의 논문을 통해 점프가 독창적 문제해결 프레임워크인 체인멘토링과 너를 응원해를 통해 창출하는 사회적성과를 다양하게 측정하고, 정부정책 등 기존 접근법과의 차별성을 논리적으로 정리하고 홍보할 계획.

23년 제안

1. 청정지역 모델의 실현과 확장

- 배경

: 청정지역 사업은 청년/대학생 인구가 부족한 중소도시 및 읍면단위 지역의 교육기회 불평등을 해결하기 위해 체인멘토링 모델을 일자리 사업과 결합, 확장한 점프 문제해결 프레임워크의 지역형 모델

: 2016년 GIC펀딩으로 제주올레와 함께 도시의 청년이 지역으로 1년간 이주해 주 32시간은 일하고, 8시간은 교육봉사를 하는 '청정지역 프로그램' 시작

: 이후 서울시와 협약을 맺고 경북 시범사업 후, 코로나시기임에도 전국단위 사업으로 확장했지만 2년차에 SBA(서울산업진흥원)가 개입하며 원하는 임팩트 달성이 어려워 3년차에 종료

● 해결요소

: 로컬에 대한 관심과 투자가 늘고 있지만, 펀드 투자를 통한 자영업 창업 방식에 집중되어 원주민은 배제되고 있음.

: 정부 정책자금은 정부 특성상 해당부처 관할 문제 해결에만 사용이 가능해 복잡한 문제를 근본적으로 해결하지 못하는 어려움.

: 점프 체인멘토링 모델의 로컬 버전인 청정지역 프로그램은 교육불평등, 지방 소멸, 지역기업 인력난, 도농격차, 청년인구 유출, 세대간 대립과 단절 등 지역 사회의 많은 문제를 한번에 해결 할 수 있는 솔루션

2. 80% 클럽

● 정의

: 구성원의 재정적 보상을 현실화하는 다양한 실험과 연구를 통해 높은 사회적 성과를 내는 비영리/사회적기업의 지속가능성을 높이는 솔루션을 찾는 임팩트 필란트로피 프로젝트

● 배경

: 한국과 일본 등을 제외하면 서구선진국과 개발도상국, 저개발국 모두에서 높은 성과를 내는 비영리기관 종사자는 적절한 수준의 임금을 받아 개인과 조직의 지속가능성과 성장 가능

: 한국의 비영리는 저임금 열정 착취 구조가 고착되었고, 사회적기업은 투자자본이 들어오면서 재무적 성과가 중시되는 기형적 구조로 성장해 스타트업식 투자가 답이 아님이 증명됨

: 현장은 가난한데 중간지원기관, 투자사, 컨설팅회사, 기업재단은 상대적으로 부유한 기형적 성장

: 설립자를 위한 유무상의 보상은 늘어나고 있지만, 생태계의 뿌리인 직원들에 대한 적절한 보상은 절대적으로 부족

: 비영리는 생존을 위해 최대 시장 참여자인 정부의 나쁜 사업(비효율적 구조, 낮은 인건비 등)을 수주할 수 밖에 없는 악순환 지속

: 점프는 10년 넘게 가장 빠르고 건강하게 성장하고, 높은 사회 성과도 내는

비영리 사회적기업으로 인정받았으나 직원들의 보상 수준은 여전히 중소기업 평균에도 못 미치고 있어 구성원의 지속가능성을 담보하기 어려움.

● 왜 점프여야 하나?

: 10년을 운영하면서 근속연수가 높고 좋은 성과를 냈던 직원의 퇴사를 보며 비영리/사회적경제 업계의 비정상적 보상구조가 문제의 근원이고 핵심이라는 결론에 도달함

: 이 문제는 업계 리더인 대형 NGO가 앞장서면 좋으나, 리더십의 부재. 다음세대재단 등이 후원하는 비영리 스타트업들은 아직 뚜렷한 성과가 부족

: 점프처럼 작지만 높은 성과를 내고, 조직도 안정된 곳이 목소리를 내야만 사회적으로 동의를 얻을 수 있고, 연구에서도 유의미한 결과를 기대할 수 있음

● 해결요소

: 젊은이의 열정을 착취하는 비즈니스로 고착된 비영리(일부 사회적기업) 생태계의 낮은 보상 현실화를 통해 인재 유지 및 유치

: 다양한 실험과 연구를 통해 어떤 방식과 수준의 인센티브와 보상이 비영리의 지속가능성과 성장을 견인하는지에 대한 모델 제시

: 정부 및 기업재단의 골목상권 침해 방지

: 장기적으로 정부의 나쁜 공공서비스가 양질의 서비스로 대체될 수 있도록 시장 재편

3. 콘텐츠 체계화를 통한 확산 및 커뮤니티 멤버십 강화

● 배경

: 지난 10년간 체인 멘토링 확산으로 누적 봉사자(알럼나이) 3,799명, 사회인 멘토 525명 (알럼나이 출신 멘토 98명), 2022년 기준 약 800명의 대학생 교육봉사자, 약 3,200명 청소년을 가르치고 있음

: 체인멘토링을 통해 성장한 청소년, 청년이 사회인 멘토로 돌아와 계속해서

미래세대를 위한 공정한 교육기회 확산을 위해 각자의 방식으로 기여할 수 있도록 멤버십 강화 필요

해결요소

: 점프 외 다른 팀들과도 멘토링 노하우가 공유될 수 있도록 커리큘럼 등 콘텐츠 체계화,

: 현재 사회인멘토 규모의 1/5이 알럼나이 출신 멘토로 다양성 존중 등 공동체에 대한 진정성을 시대 및 세대에 맞는 방식으로 전달하고 나눌 수 있도록 커뮤니티 운영방식 개편 및 고도화

● 지원 사업의 성과 정의

임팩트 그라운드 지원의 지원을 통해 원활하게 사업이 진행된다면, 어떠한 변화를 '성공'으로 정의할 수 있을까요?

1. 청정지역 모델 => 지역 확장

- 직접 자금을 투자하지 않아 임팩트 그라운드 사업기간 중에는 아래와 같은 성과를 거둘 수 없지만, BI기금을 투입하는 글로벌 사업이 성공적으로 임팩트를 창출하면, 장기적으로 지역사업의 기회를 발굴할 것으로 기대
- 단기(1년)
 - : 행안부, 중기부 등의 유사사업보다 높은 지역의 만족도
 - : 참여자들의 지역에 대한 긍정적 인식 변화
 - : 참여 청소년의 학업성취도 향상
- 중기(1-3년)
 - : 지자체의 성과 홍보와 언론의 관심
 - : 다른 지자체 및 정부부처에서 벤치마킹 및 협업 연락
 - : 지역에 거주를 결심하는 청정지역 참여자 증가
 - : 지역 기업의 자부담 비율 증가와 고용의향 증가
- 장기(3년 이후)
 - : 외부창업에서 지역주민과 함께하는 모델로 로컬사업의 트렌드 변화
 - : 청정지역 모델을 벤치마킹하는 정부사업의 증가
 - : 사업대상지 지자체에서 자체 예산 투입으로 청정지역 시즌2 제안
 - : 해당 지역 인구 감소폭이 기존보다 감소(5-10년 이후)

2. 80% 클럽 => 너를 응원해

- BI기금을 투입하지 않지만 너를 응원해 Dream, Univ, HOME 등 교육복지 생태계 봉사자와 종사자를 위한 새로운 금융 솔루션인 너를응원해 기금규모와 유니버스가 확장됨에 따라 장기적으로 80%클럽을 우회 실현할 목표
- 점프(중단기 관점)
 - : 사무국 신규채용시 지원자의 양과 질적 향상
 - : 기존 직원 중 평균이하 성과 직원의 업무 성취도 향상 또는 퇴사
 - : 우수 직원의 퇴사율 감소
 - : 연구논문이 권위 있는 저널에 소개/홍보되고, 점프 맞춤형 HR 모델 설립
- 업계 (장기적 관점)
 - : 80% 클럽의 출범

- : 불합리한 정부사업 지속적 퇴출
- : 기업재단, 대형NGO, 기업사회공헌팀 등의 상생 증가
- : 지속적 성과홍보와 국민인식의 전환

3. 지속가능성 연구와 실천

● 점프(중단기)

- : 점프 모델에 대한 외부의 객관적 평가와 연구
- : 교육 불평등 해소를 목표로 하는 비영리 영역의 실제적/혁신적 모델 제시
- : 커뮤니티 구성원의 지속가능성을 높일 수 있는 다양한 실험의 확산

● 업계(장기적관점)

- : 젊은 연구자들의 다양한 연구기회 증가
- : 데이터에 기반한 객관적 외부평가에 관대한 업계 분위기와 문화 형성

4. 커뮤니티 멤버십 강화

● 점프(중단기)

- : 점프가 제공하는 체인 멘토링 참여주체들의 만족도 및 참여도 향상
- : 선순환이 지속되어 새로운 임팩트를 기대할 수 있는 동력(후원) 확보
- : 낯선 이야기 등의 프로그램에 비영리 및 소셜벤처 생태계 구성원의 참여를 통해 커뮤니티의 외연 확장
- : 미래세대를 돕는 선한 마음과 삶의 방향 가진 커뮤니티 혁신 사례 제시
- : 점프 커뮤니티 참여하는 인원들의 활동을 조명하며 점프만의 콘텐츠 마련

● 점프(장기)

- : 공동체를 생각하고 실천하는 사람들이 정당한 대우를 받고, 지속가능한 삶을 살아갈 수 있는 기반 마련
- : 수혜자와 대학생 봉사자에서 사회인 멘토와 후원자로 성장

5. 글로벌

● 단기

- : 필리핀 세부지역에서 성공적인 2차년도 사업 운영으로 26년도 KOICA 시민사회협력사업 신규 파트너십 창출.
- : 점프 연구 사례 글로벌 포럼 또는 학회에서 발표

● 중장기

- : 현대차그룹 대학생교육봉사단 H점프스쿨, 에어리퀴드올투게더, 포스코 컬러&스포츠 사업지역 확산

● 스케일업 또는 스케일아웃에 대한 계획

Scale-Up 이란? 조직의 규모와 역량을 강화함으로써, 문제를 해결하려는 방법

Scale-Out 이란? 조직을 분화/모델링함으로써, 문제를 해결하려는 수평적 방법

Scale-Out

점프는 설립초기부터 규모를 키우는 것보다는 작은 실험으로 충분히 성과를 확인한 뒤 스스로 확산될 수 있는 방식으로 사업을 진행. 교육 특성상 우리에게도 사업이지만 누군가에게는 인생이기 때문에 가능한 시행착오를 줄이는 것이 조직의 성장보다 중요하다고 생각했기 때문.

그리고 생태계 규모를 키우는 것이 중요하다고 생각해 모든 지적재산권을 카피레프트 방식으로 공유하고, 30인 조직을 지향하는 등 스케일업보다는 스케일아웃 전략에 집중해 옴. 동시에 규모를 키우는 것보다는 조직원의 행복, 동기부여, 지속가능성 등 내부 역량 강화의 중요성을 인식하고 문제해결에 노력함. 지금도 비영리나 가치지향적 사회적기업 생태계는 거대한 산 하나보다는 작고 예쁜 동산 여러 개가 훨씬 더 파워풀한 방향이 될 수 있을 것으로 생각함.

비기금을 통해 기회 불평등 문제를 해결하고, 생태계의 지속성을 높일 수 있는 모델을 지속 발전시켜 만들어 누구나 사용할 수 있게 공유할 계획. 특히 80% 클럽은 점프 사례를 통해 작은 비영리들이 나아갈 방향을 제시하고, 다양한 혁신사례들이 나올 수 있는 생태계의 토대를 마련할 수 있을 것으로 기대함.

● 디지털 기술의 활용

스케일업 또는 스케일아웃의 과정 속에서 활용할 수 있는 '디지털 기술'에 대해서 기술

(25년 추가)

1. 24년 하반기부터 점프 자체예산을 투입해 챗GPT 교육을 진행하고, 계정을 구입하는 등 AI를 업무에 적극 도입
2. H-점프스쿨을 시작으로 멘토링플랫폼을 통해 텍스트기반 Q&A 방식의 온라인 멘토링을 시작하고, 오프라인 멘토링도 영상작업 후 유튜브채널에 공유해 더 많은 대상에게 아웃리치 할 계획

=====

점프는 이미 폐쇄형 온라인 멘토링플랫폼 점프로(dotpro.jumpsp.org)를 운영하고 있고, 다양한 협업 및 업무생산성 향상 툴을 지속적으로 사용하고 있음. MS AI지원 프로그램 등을 통해 구성원들의 디지털 역량을 꾸준히 향상시키고 있음.

점프 자체적으로는 삼성SDS와 카카오를 거쳐 현재는 네이버에서 개발자로 근무하는 이사가 비상근 CTO로 여러 자문을 해주고 있고, 알럼나이 출신의 기획자와 개발자네트워크를 보유하고 있어, 현장 중심의 개발 역량 확보.

2023년 9~12월에 개발자와 서비스 기획자 멘토 · 알럼나리로 구성된 TF를 통해 취향 모임 프로토타입을 완성한 후, 2024년에는 점프로에 취향기반의 장기 커뮤니티 활동 기능을 추가함, 이를 토대로 베타 버전의 웹페이지를 노션 등을 이용해 만들. 25년에 적용할 계획. 장기적으로 점프가 만들어갈 커뮤니티 기반 플랫폼은 오픈플랫폼을 지향해, 교육봉사기관과 멘토, 새로운 삶을 추구하는 MZ세대와 봉사자가 일자리와 봉사정보, 취향을 공유하는 역할을 하는 방향으로 개발 추진.

80% 클럽은 장기적으로 80% 클럽 런칭 후에 기부와 성과를 함께 보여주는 플랫폼을 개발해야 함. 인건비로 투입된 금액이 얼마이고 이 돈이 어떤 분야에 어떻게 사용되었고 그 결과 어떤 아웃컴과 임팩트가 발생했는지 실시간으로 투명하게 공개해야 함. 또 80% 클럽에 포함된 비영리/사회적기업이 비교대상 기관에 비해 얼마나 효과적으로 더 많은 사회적 가치를 만들어 내는지와 대기업과 정부, 재단 등의 직접사업으로 인한 비영리 골목상권의 피해도 연구, 공개한다면 많은 후원자들이 80% 클럽에 함께 할 것으로 기대됨

점프의 커리큘럼 등 콘텐츠를 체계적으로 정리하여 디지털기술을 활용하여 무료로 배포, 교육격차 해소를 돕고 있는 직간접적 비영리 생태계 전반의 성장을 도울 수 있을 것으로 기대됨.

■ 제4장 세부 사업계획서 (2025년)

● Scope and Approach 사업 범위와 접근 방식

(지속)

1. 글로벌 사업 (체인 멘토링)

- 필리핀 세부 비역 가난한 점프스쿨 3년차 진행
- 청소년 출신의 장학생(대학생)과 장학생 출신의 멘토 배출
- 휴브 체육 콘텐츠 접목 통한 KOICA 맞춤형 사업 준비 및 글로벌 확장

2. 지속가능성 연구와 실천

- 점프X나이오트 연구공모전 솔루션리뷰 컨퍼런스 개최 (1월21일)
- 24년 연구 사업 평가 후 우수연구 지속 후원
- 교육불균형 해소를 목표로 하는 업계의 성과 비교 연구 또는 구성원 지속가능성 위한 사업에 투자

3. 커뮤니티 멤버십 강화 사업

- 낯선 이야기와 취향 모임을 통합해 임팩트 생태계 종사자를 점프 커뮤니티에 유입해 커뮤니티 멤버십 확장 및 강화
- 목목 공간 활성화 위한 월간 멘토링을 개최해 사회인 멘토, 대학생과 청년 및 지역 주민이 함께 하는 행사를 송정동에서 지속적으로 진행
- 지속가능하고 건강한 비영리 모형을 제시하기 위한 점프와 커뮤니티원의 고민과 실천, 비전 등을 나누는 다양한 콘텐츠를 뉴스레터, 유튜브, 책으로 출판

(자체운영)

1. 너를 응원해 Dream, Univ, HOME

- 너를 응원해 Dream Univ, HOME의 지속적 운영 및 기금 확장으로 청소년 성장, 청년의 꿈 실현, 주거 안정 지원에 대한 장기적 접근
- 너를 응원해 Dream은 성적 우수 또는 예체능 특기 청소년을 선발해 장기적 지원으로 우수한 대학생으로 성장시켜 장학생으로 유입, 선순환의 고리 강화
- 너를 응원해 Univ는 대학 및 타단체에서 성실히 봉사활동에 참여한 학생으로 대상으로 무이자 대출을 확대, 취업 및 창업 후 상환하게 하는 가치 기반의 인내자본으로 지속 확장
- 너를 응원해 HOME은 열악한 주거 환경에 놓인 청년에게 주거를 지원하고 청년은 월세 납부 또는 점프 청소년에게 일대일 과외를 제공하며 새로운 사회적 임팩트를 만들며 청년과 청소년의 성장을 지원

● 세부 사업계획서

자유 양식으로 기재(별도 첨부 가능)

A. 글로벌 사업 (체인 멘토링)

사업목표

- 필리핀 세부지역에서 발굴한 현지 NGO와 매니저 중심으로 사업 운영
- 현지 청소년 출신 장학생(대학생)과 장학생 출신 사회인 멘토 배출
- 휴브 체육교육 콘텐츠 접목을 통한 KOICA 맞춤형 사업 기획해 26년 KOICA 시민사회 협력사업 선정
- 한국 멘토·장학생과 교류 통해 점프 글로벌 네트워크로 거듭날 수 있도록 준비

주요사업

1. 세부 가나안 점프스쿨

- 23년 코이카 에듀콥스 사업 통해 발굴한 “가나안 월드”와 세부지역 대학생 네트워크 중심으로 현지 청소년-대학생-사회인 멘토의 선순환 생태계 구성하는 사업 진행
- BI기금과 개인후원자 기금 연결 통해 최소 26년까지 지속할 예산 확보
- 점프 커뮤니티의 봉사투어를 기획, 운영하는 등 지속적이고 다양한 교류 추진

1-1. 기대효과

- 3년 간의 성공적 사업 운영과 휴브 체육 콘텐츠 접목 통해 26년 코이카 시민사회협력사업 선정을 목표로 운영, 이를 통해 최소 5년 이상 장기적 사업운영을 통해 한국 같은 선순환 네트워크 형성의 토대 마련

1-2. 추진계획

- 25년 BI와 점프 예산 통해 장학생 20~25명, 청소년 100명 대상 사업 운영
 - 26-27년은 휴브 체육 콘텐츠 사업 접목 통해 코이카 시민사회협력사업 진입형(최대3억=자부담6천만원) 파트너 선정을 목표로 진행
 - 28년 이후 성장형으로 확장해 연간 6억원 투입해 세부와 보홀지역에서 100명 이상의 대학생 봉사자가 활동하는 프로그램으로 확장
- ※ 26년도 코이카 파트너십에 실패할 경우, 월드뱅크와 OECD등 글로벌 펀드 발굴

2. 글로벌 파트너십 확장과 신규 사업 발굴을 위한 사업

2-1. 세부내용

- 점프 삼각모형을 5년째 운영중인 베트남 하노이와 24년도 새롭게 시작한 베트남 호치민(프랑스기업 에어리퀴드 재단 후원), 필리핀 세부, 인도네시아 자카르타(H점프스쿨)

현지 파트너의 역량 강화

- 인도네시아(인천공항공사, 현대차그룹), 영국(아티즈,정몽구재단), 말레이시아/파나마(포스코 E&C), 캄보디아(KOICA/아름다운배움), 미국(유스타파운데이션) 등 점프 삼각모델과 허브 프로그램 확산이 가능한 지역과 현지 NGO에 대한 스터디 및 현장조사 등
- 점프X나이오트 연구와 연계해 점프 글로벌 사례를 확산하고 홍보할 수 있는 컨퍼런스, 학술대회 등에 참석 또는 참관

2-2. 기대효과

- 글로벌 기존사업과 신규사업, 미래사업 현장의 어려움을 청취하고, 한국의 경험과 네트워크를 제공해 현장중심으로 운영하면서도 같은 미션과 비전을 공유하는 균질한 수준의 프로그램 및 네트워크 창출

진행 계획

월/사업	필리핀 가나안 점프스쿨	파트너십 확장 및 발굴 사업
1월	2년차 사업 재계약	파트너 커뮤니케이션
2월	장학생 및 멘토 선발과 교육	파트너 커뮤니케이션
3월	발대식 (필리핀 출장)	파트너 커뮤니케이션
4월	활동지속	파트너 커뮤니케이션
5월	활동지속	파트너 커뮤니케이션
6월	활동지속	파트너 커뮤니케이션
7월	활동지속 (한국 봉사투어 인솔 세부출장)	파트너 커뮤니케이션
8월	활동지속 (KOICA사업 제출)	파트너 커뮤니케이션
9월	활동지속	필요시 25년 사업 가능지 답사
10월	활동지속	필요시 25년 사업 가능지 답사
11월	활동지속	파트너 커뮤니케이션
12월	수료식 (KOICA 선정시 세부출장)	파트너 커뮤니케이션

B. 지속가능성 연구와 실천

사업목표

- 점프의 지속가능성을 높일 수 있도록 연구를 진행하고 결과를 공유

- SSCI급 학술지, 사회적경제·임팩트 관련 학회 등 미디어 통해 논문 발표 및 후속 지원
- 연구결과를 반영해 커뮤니티 구성원의 지속가능성을 높일 수 있는 사업 지속 실험 및 확장

주요사업

1. 점프 사회적가치 성과 발표

1-1. 세부내용

- 1차년도 연구성과물 컨퍼런스 발표 및 미디어 홍보(임팩트 생태계 4대언론 참여예정)
- 우수논문 SOVAC 등 외부 컨퍼런스 발표, 학술대회 투고와 특허출원 등 병행
- 24년 연구 사업 평가 통한 25년 교육 불평등 감소 목표로 하는 비영리, 정부, 기업 등의 실질적 임팩트와 비교, 개선점 연구사업 진행 *예정
- 점프 커뮤니티 구성원의 지속성을 높일 수 있는 너를응원해 사업들을 연구결과에 맞추어 정교화 하고 더욱 확대

1-2. 기대효과

- 건강하게 키워온 점프의 사례를 더 많이 비영리, 임팩트 생태계에 알려져 생태계 각 조직의 건강하고 지속가능한 성장에 도움
- 정량적 평가 중심인 기존의 임팩트 측정의 한계를 넘어서, 정성적 가치도 측정하는 업그레이드된 연구, 평가 풍토 조성
- 데이터와 객관적 성과를 기반으로 하는 투자와 평가 문화 확산

진행 계획

월/사업	지속가능성 연구
1월	2024 점프 연구 공모전 솔루션 리뷰 컨퍼런스
2월	24년 사업 평가 and 구성원 지속가능성 사업과의 연계성 연구
3월	2025 연구 사업 기획 및 준비 and/or 지속가능성 사업 정교화
4월	공고
5월	1차 심사
6월	연구자 연구진행
7월	연구자 연구진행
8월	연구자 연구진행
9월	연구자 연구진행
10월	연구자 연구진행
11월	연구자 연구진행
12월	결과 발표 및 홍보

C. 커뮤니티 멤버십 강화 사업

사업목표

- 취향 모임 기능을 추가한 점프로 온라인 플랫폼 업그레이드 버전 출시
- 낯선 이야기 취향 모임 통합해 비영리 생태계 종사자 유입 통한 커뮤니티 확대
- 점프 커뮤니티의 가치를 확산하기 위한 브랜드 콘텐츠 개발
(유튜브/책 출판/인스타그램 등)

주요사업

1. 취향 모임 (아우어아우어)

1-1. 세부내용

- 24년도 대비 10% 증가 목표 통한 500명 이상의 참여자, 60개 취향 모임 개최
- 낯선 이야기를 취향 모임에 통합해 비영리 등 생태계 종사자 참여로 커뮤니티 확대
- 점프 공간 목목을 활용한 월간 멘토링 개최 및 멘토·대학생 및 지역주민 참여 유도
- 취향 모임, 낯선 이야기, 멘토링 등 멘토·대학생·알럼나이 조명하는 콘텐츠 기획/개발

1-2. 기대효과

- 1만명 규모로 확장된 점프 커뮤니티의 다양한 취향을 반영한 모임
- 점프의 미션과 비전에 공감하는 더 많은 구성원이 지속적으로 성장하는 플랫폼
- 멘토·대학생·알럼나이 조명하는 기획/개발/노출을 통한 점프만의 콘텐츠 강화
- 이를 통해 알럼나이 중심의 신규 멘토와 신규 후원자 지속 유입
- 참여비와 운영비 적립 정책 통한 수익 사업화와 커뮤니티 안정적 운영

2. 점프 커뮤니티 가치 확산 위한 브랜드 콘텐츠(출판)

2-1. 세부내용

- 점프가 만들어온 미션과 비전, 조직, 사람의 이야기를 중앙 M&B기자, 신사업팀장 출신으로 베스트셀러 작가(쓸모인류)인 강승민 그룹장 중심으로 출간 및 홍보 진행
- 메이저 출판사와 계약 통해 홍보를 진행, 점프의 가치를 대중에게 대외 홍보

2-2. 기대효과

- 점프가 만들어가고 있는 사회적 가치를 대중과 나누고, 멘토와 후원자로 참여 유도

진행 계획

월/사업	취향모임 아우어아우어	브랜드 콘텐츠(출판)
1월	25년 시즌 기획	1차 콘텐츠 검수 및 피드백 취합

2월	25년 시즌 1 오픈 준비	최종 출판 준비
3월	봄 시즌	출판 및 대외 홍보
4월	- 취향 모임 15~20개 오픈	대외 홍보 (토크콘서트)
5월	- 신청자 최대 200명 목표 - 월간 멘토링 운영 (3~5월)	대외 홍보
6월	여름 시즌	독자와 만남 진행
7월	- 취향 모임 15~20개 오픈	
8월	- 신청자 최대 200명 목표 - 월간 멘토링 운영 (6~8월) - 멘토링 플랫폼 모임 운영	
9월	가을 시즌	
10월	- 취향 모임 15~20개 오픈	
11월	- 신청자 최대 200명 목표 - 월간 멘토링 운영 (9~11월)	
12월		

● Risk Mitigation 리스크 방지

이 사업을 성공시키는데 있어 예상되는 위험 요소는 무엇이고, 어떻게 대응할 계획인가요?

1. 글로벌 사업 (체인 멘토링)

(위험 요소) 점프 가치와 선순환에 공감하는 현지 파트너 발굴 및 관리 이슈
(대응 방안)

- 해외 현장 수요를 파악해 현지 환경과 문화에 맞게 유연하게 변주하며 교육격차 문제를 해결하고자 하는 현지 기관이 활용 가능한 모델로 발전
- 현지 파트너와 긴밀한 소통과 활발한 피드백으로 선순환 모델을 현지 파트너 기관이 소화하고 자발적으로 운용할 수 있도록 지원
- 글로벌 네트워크를 활용 및 현장 방문 통해 현지 파트너 기관을 발굴

2. 지속가능성 연구와 실천

(위험 요소) 데이터 기반한 연구에 외부 기관(재단, 정부기관, 다른 회사와 단체 등)의 불참

(대응 방안)

- 에누마, 미래교실네트워크 등 이미 높은 평가를 받고 있고 점프와 우호적 관계를 맺고 있는 기관 섭외
- 기관 성과의 우열을 가리는 데 목적이 있는 것이 아니고 교육복지 생태계

에 적용할 수 있는 보편적 솔루션을 연구하고, 방향성을 제시하는데 초점.
 → 교육 또는 임팩트 생태계에 많은 투자를 하고 있는 재단이나 중간지원기관을 섭외해 그 기관이 연구를 주도할 수 있도록 유도

3. 커뮤니티 멤버십 강화 사업

(위험 요소) 온라인 플랫폼 개발 및 운영과 SNS 활성화 등 점프 전문성이 부족한 분야에 대한 도전과 플랫폼 사업으로 확장하기에 비교적 적은 인력 구성
(대응 방안)

→ 점프의 미션과 비전에 공감하는 멘토와 알럼 중에 개발역량, 기획역량, SNS 운영역량을 가지고 있는 전문가와 대학생으로 TF를 구성해 비용을 지불해 높은 수준의 책임감과 산출물 유도
 → 온라인 플랫폼을 통해 점프 커뮤니티 구성원에게 제공되는 다양한 프로그램 참여 기능을 낫선 이야기 등 점프 프로그램 참여한 비영리 등 생태계 종사자 및 점프 커뮤니티 지인에게 열어서 규모의 확장 추진

● 임팩트 측정

1) Primary Outcomes

지원사업을 통해 궁극적으로 지향하는 변화를 정의합니다. 이 사업에 대한 성공은 무엇인가요

1. 선순환 모델 글로벌 확장

- 교육기회가 필요한 글로벌 현장에서 체인 멘토링을 적용해 교육격차 해소
- 체인 멘토링 현지화 통해 현장 상황에 맞춘 지속가능한 모델을 개발 및 적용
- 청소년 출신의 장학생(대학생)과 장학생의 멘토를 배출
- 하드웨어와 공여국 중심의 개발협력 모델에서 사람과 수여국, 현장 중심의 개발협력 모델로의 전환 촉진

2. 지속가능성 연구와 실천

- 점프의 다양한 사회적가치에 대한 홍보를 통한 사업의 확산
- 연구사업을 다양한 회사와 지원기관이 벤치마킹해 실행
- 점프 구성원의 지속가능성을 높일 수 있는 사업의 개발 및 운영

3. 커뮤니티 멤버십 강화 사업

- 알럼나이의 커뮤니티 소속감을 높여 추후 사회인 멘토/잠재 후원자로 유입
- 선한 영향력을 확산하는 사회인 멘토단 응집력 강화와 외부 참여자 유입 통한 커뮤니티 확대

2) Outputs

본 사업이 성공하고 있는지를 알기 위해, 어떤 평가지표를 사용할 수 있을까요? 임팩트 측정을 위해 활용할 수 있는 측정지표를 작성해 주세요.

연번	측정지표명	측정방법	성공 위한 목표치
1	현지 청소년의 학습역량	- 청소년의 성적 상승 측정 - 청소년의 상급학교 진학률 측정	대조군 대비 학습역량 10% 상승
2	현지 청년 봉사자의 취업률	- 전수조사 통해 청년 취업률 측정	대조군 대비 취업률 10% 상승
3	국가별 파트너 기관 발굴 수	- 사업 기간 내 파트너 기관 발굴 수 측정	사업지역별 1곳 이상
4	출품된 논문 수	- 사업 출품한 연구자의 논문 숫자	논문 5개 이상 제출 세미나/학회 등 1회 이상 출품
5	커뮤니티 구성원 강화	- 전체 커뮤니티원 대비 참여율 - 알럼나이 멘토와 후원자 전환율	전년 대비 알럼나이의 멘토 전환률과 후원자 숫자 10% 이상 증가

■ 제5장 미래비전을 위한 여정맵

● 여정맵

제 5 장은 세부사업계획서 제출 후, 재단 사무국과 함께 작성합니다.

조직의 미래비전

• 2023
+ 2024

1. 공정한 교육기회

- 더 많은 청소년의 공정한 교육기회 제공 ("특정타겟"-시설보호, 이주배경, 위기청소년 등)
 - 청소년을 넘어 누구나 성장할 수 있는 "공정한 교육기회"를 누리기 위한 대상자 확대 (Ex. 선생님, 어르신, 경계성지능 포함, 시설아동 등)
 - 교육격차의 문제를 해결하기 위해 사람과 기회를 연결하는 조직
 - 모든 기회 격차와 불평등을 '교육'이라는 도구를 통해 줄여 나가는 조직
 - + 다양한 주체와 협업을 통해 다음세대를 위한 공정한 교육기회를 만들어 나눔의 선순환을 이룬다
 - + 기회가 부족한 미래세대가 더 많은 기회를 누릴 수 있도록 돕고, 이 과정에 참여하는 사람들이 함께 성장하는 조직
 - + 청소년과 지역(로컬)의 교육 격차 해소화, 이에 동참하는 청년의 성장을 지원하고 이를 지지하는 멘토들의 연결을 만듭니다.
- : (Join Us to Maximize our Potential = JUMP!)

2. 커뮤니티의 확장 (선순환 되어 돌아오는 청소년 청년들)

- 좋은 사람들의 공동체, 커뮤니티
- + 사람과 사람을 이어주는 JUMP, 내가 필요한 사람 : 멘토-멘티, 멘티-멘티, 멘토-멘토

3. 삼각모델의 지역에서 글로벌로 확장

- #연결 - 직원, 사람
- #확장 - 대상, 지역, 교육의 영역
- #확산 - 지역, 글로벌
- 프랜차이징 (공정한 교육기회의 현지화, 글로벌)

4. 교육 커리큘럼, 노하우 등 장기적 방향에서의 점프모델의 시스템 콘텐츠화

+ 우리는 교육불평등 문제를 진심으로 해결하려는 사람들의 커뮤니티입니다.
Ex) 스노우 빌리지

- 5. 모두가 원하는 진로를 꿈꾸고 이를 수 있도록 새로운 교육 모델을 통해 미래사회를 준비하는 조직

JUMP를 한마디로 소개한다면?!

JUMP 의견

체인 멘토링을 중심으로 미래세대에게 공정한 기회를 제공하면서, 함께 성장하는 멋진 사람들의 글로벌 공동체

교육불평등 해결의 오픈 소스.
당신의 경험이 우리의 성장으로.

청소년 삶의 교육 불평등 문제를 해결하려는 사람들의 커뮤니티

모두가 서로에게 비빌언덕이자 응원군이 되어주는 교육 불평등 해결 커뮤니티

브라이언 임팩트 의견

삼각모델을 바탕으로 교육 불평등 문제를 해결하고자 하는 비영리 조직.
커뮤니티를 통한 네트워크 확장과 점프모델을 시스템화 하여 새로운 교육모델을 만들어 가고 있습니다.

교육 불평등과 격차를 뛰어넘기 위한 도움닫기-도약-착지까지 지원하는 조직

점프는 한국의 교육현장과 글로벌에서 '관계중심'의 모델에 기반한 여러 활동들을 설계하고 수행해서 효과성을 살펴보는 조직

점프는 '배움'과 '나눔'을 중심으로 격차를 해소하고 함께 성장하는 다양한 방법을 실험하고 모델링하는 조직

■ 필수 확인사항 및 지원사업 동의

아래 '필수 확인 사항'을 꼼꼼히 확인하시고, <확인>란에 √체크해 주시기 바랍니다.

연번	필수 확인 사항	확인
1	사업계획서에 기재된 내용과 첨부자료는 모두 사실이며, 제출한 서류는 심사 및 관리를 위해 관계자에게 공개될 수 있음에 동의합니다.	■
2	본 사업의 결과물과 사업을 통해 얻은 지식 및 기술은 공익을 위해 널리 사용될 수 있습니다. '결과물'이라고 하는 것은 사업에서 발생하는 제품, 서비스, 프로세스, 기술, 자료, 소프트웨어, 데이터, 기타 혁신 및 지적재산권을 의미합니다.	■
3	본 사업의 임팩트 측정을 위한 성과지표 개발 및 측정에 적극적으로 참여해야 하며, 임팩트 측정 결과는 다양한 방법을 통해 외부에 공개합니다.	■
4	본 조직은 우리의 문제해결 프레임워크가 모델링을 통해 확산될 수 있도록 적극적으로 노력합니다.	■
5	지원받은 사업비에 대해서는 [외부회계감사]를 의무적으로 받아야 하며, 결과를 외부에 공개합니다. [외부회계감사]에 필요한 비용은 지원받은 기부금에서 책정합니다. (단, 연간 1억원 미만의 경우, 외부회계감사를 받지 않아도 됩니다) [외부회계감사인]은 기관에서 자율적으로 선임하되, 필요 시 재단에서 지정할 수 있습니다.	■
6	본 조직은 윤리적 의무를 다하기 위해 최선을 다하고, 중대한 윤리적 문제가 발생 시, 재단의 요구에 따라 사업비 전액을 반환합니다.	■
7	본 조직은 브라이언임팩트의 [임팩트 그라운드] 사업에 참여함에 있어, 아래와 같이 본 조직 참여자의 개인정보의 수집·이용·제공에 동의합니다. 가. 수집·이용·제공 목적 : 사업 운영을 위한 정보 수집 나. 수집·이용·제공하는 개인정보의 항목 - 조직 관계자의 성명, 핸드폰번호, 이메일 주소 다. 개인정보의 보유 및 이용·제공기간 : 지원 사업 종료 후, 1년	■

본 조직 사단법인 점프 (대표자: 은초롱)은 사업계획서 제출 전 상기 내용을 확인하였습니다.

2025. 1. 17

사단법인 점프 ()