

"푸른나무재단" 사업 계획서

■ 제1장 조직소개

● 조직개요

대표자 및 이사회 명단				
○ 대표자 및 이사회 : 11명 (대표자 1명, 이사 8명, 감사 2명)				
직 위	성 명	소 속	주요경력	
대표자	박길성	푸른나무재단 이사장	現) 고려대학교 사회학과 명예교수 現) 호암상위원회 위원 前) 고려대학교 교육부총장 前) 제61대 한국사회학회회장	
이사	김종기	푸른나무재단 명예이사장	現) 푸른나무재단 설립자 現) 국가학교폭력대책위원회 공동위원장 2019. 제61회 막사이사이상 2014. 아쇼카 시니어펠로우 국내최초선정	
	이우권	서우제 건축연구소 대표	現) 한국문화공간건축학회 명예회장 現) 문화관광부 문화시설 정책자문위원 前) 인덕대학교 총장	
	최채봉	동서회계법인 대표 회계사	現) 강남대학교 겸임교수	
	황철성	서울대학교 석좌교수	現) 한국과학기술한림원 정회원 現) 영국왕립화학회 석학회원 2011. 미국 에어프로덕츠 우수교수상	
	김용수	김&이 합동법률사무소 대표 변호사	現) 서울지방법원청사회 청소년지킴이 변호사단 운영위원 前) 동국대학교 외래강사	
	송영화	건국대학교 경영대학 교수	現) 건국대학교 경영전문대학원 주임교수 前) 한국전자통신연구원(ETRI) 연구실장	
	장영수	(주)아이오로라 대표이사	現) 서울시립청소년미디어센터 자문위원 前) 정부업무평가 국정과제 평가전문위원	
	이종익	푸른나무재단 사무총장	現) 광운대학교 상담복지정책대학원 외래교수 前) 서울시립노원청소년센터 관장 前) 비영리N포럼 위원장	
감사	이원우	슬라피데출판사 대표	前) 한국기독교출판협회 부회장	
	박인규	박인규 세무사 사무소 대표	前) 국세청 세무사 前) 영화회계법인 세무사	
설립년월일	1995.11.01.		상근직원 수	73명
소재지	서울특별시 서초구 서초대로 46길 88, 청예단빌딩 1~5층			
법인유형	<input checked="" type="checkbox"/> 재단법인, <input type="checkbox"/> 사단법인, <input type="checkbox"/> 비영리 민간단체, <input type="checkbox"/> 비영리 임의단체 <input type="checkbox"/> 공공기관, <input type="checkbox"/> 사회복지법인, <input type="checkbox"/> 기타 ()			

홈페이지	www.btf.or.kr	모 법인명	-
공익법인	Y	주무관청	여성가족부
조직의 설립목적			
<p>■ 푸른나무재단 설립 배경</p> <p>푸른나무재단(청소년폭력예방재단, 청예단)은 학교폭력 피해로 죽음을 선택한 아들의 아버지가 우리나라 최초로 학교폭력의 심각성을 시민사회에 알리고 학교폭력근절을 위해 예방과 치유 활동을 목적으로 설립한 비영리 공익법인으로 UN경제사회이사회에서 특별협의지위를 부여 받은 청소년 NGO입니다.</p> <p>■ 푸른나무재단 사업 영역</p> <p>구체적으로 청소년폭력예방활동 및 비행청소년 선도, 청소년 유해환경 정화, 청소년 복지증진, 청소년 인권 신장활동, 청소년 수련활동, 청소년폭력예방 및 수련활동, 청소년폭력예방 및 상담 전문가 양성을 위한 평생교육활동 등을 전개함으로써 올바른 청소년 문화를 조성하여 청소년 건전 육성에 기여함을 목적으로 설립되었습니다.</p> <p>■ 「사이좋은 디지털 세상 '사디세」 사업 출범</p> <p>이와 관련하여 푸른나무재단 교육본부 인성진로센터에서는 카카오임팩트재단과 함께 Born digital 세대의 청소년을 대상으로 디지털 시민교육을 제공함으로써 디지털 환경 속 올바른 생각과 행동 그리고 안전하게 살아갈 수 있는 역량 향상을 목적으로 「사이좋은 디지털 세상 '사디세」 사업을 2015년부터 현재까지 9년째 운영하고 있습니다.</p>			

● 주요 사업(3개 이내)

사업명	사업 내용 (한문장으로 기술)
푸른코끼리(푸코)	청소년의 친사회적 역량 향상을 위한 청소년 사이버폭력 예방교육 사업
사이좋은 디지털 세상(사디세)	본디지털 세대 청소년들의 올바른 디지털 시민의식 확립을 위해 학교로 찾아가는 디지털 시민교육
청소년을 위한 헬프 프렌즈(위헬프)	문화예술활동과 학교폭력예방교육을 접목한 소통, 공감, 체험 활동을 통해 교내 학교폭력예방교육 및 인식 변화 활동

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

Ex. #환경 #IT #기술 #사회복지 #알권리 #성소수자 #인권 #장애인...

#디지털시민성 #아동청소년 #학교폭력

■ 제2장 문제정의와 문제해결 프레임워크

● [문제정의] 해결하고자 하는 문제는 무엇인가?

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

디지털 시대의 도래와 디지털 사회 속 폭력·범죄 행위 증가 문제 해결

2023년 1월 방송통신위원회에서 발표한 ‘2022 방송매체이용행태조사’를 살펴보면, 만 13세 이상 조사 참여자 중 98.8%가 휴대전화를 사용하는 것으로 나타났습니다. 전체 응답자 중 93.4%는 스마트폰을 보유하고 있었으며, 10대 94.5%, 20대 93.1% 30대 90.4% 응답자가 스마트폰을 필수 매체로 인식한다고 답변하였습니다. 전 연령대를 기준으로 70% 이상이 스마트폰을 필수 매체로 인식한다는 점에서 ‘디지털과 스마트 기기’가 일상 속 필수 요소로 자리 잡았음이 확인되었습니다.

그러나 언론이나 실태조사를 통해 노출되는 사이버폭력·디지털범죄를 살펴보면, 삶의 필수 요소인 스마트 기기가 사회적 문제를 일으키는 수단으로써 활용됨을 쉽게 찾아볼 수 있습니다. 전 세대에 걸쳐 보이스피싱, 성범죄물 제작 및 유포, 사이버 도박, 명예훼손 등 문제가 심각하게 다가오고 있습니다. 이에 따라 경찰청에서는 사이버범죄를 ‘정보통신망 침해 범죄’, ‘정보통신망 이용 범죄’, ‘불법 콘텐츠 범죄’로 분류하고, 매년 사이버범죄 발생·검거 현황을 발표해왔습니다. 2022년도 사이버범죄 발생 건수는 230,355건으로, 2014년도 110,109건에 비해 200% 이상의 발생 건수를 기록했습니다. 사이버범죄 현황을 통해 디지털 사회의 도래와 함께 증가하는 디지털 사회 속 사이버폭력·범죄의 심각성이 확인되었습니다.

특히 청소년 세대의 경우 비대면이 일상이었던 지난 3년 동안, EBS 라이브특강의 채팅이 욕설과 음담패설로 도배되는 사건이 있었으며¹⁾, 원격수업 중인 교사 얼굴을 합성해 음란물 유포하고²⁾, SNS방을 이용해 집단 컨닝³⁾을 하는 등 청소년⁴⁾ 세대에서 다양한 문제가 나타났습니다. 이러한 사이버폭력 문제는 자살이라는 극단적 선택으로 드러나기도 했습니다.⁵⁾ 2023년 푸른나무재단 학교·사이버폭력 실태조사에 따르면 학교폭력 피해학생의 98%가 사이버폭력을 경험한 것으로 나타났습니다. 사이버공간을 매개로 다양한 학교폭력 유형이 혼재된 양상으로 나타나고 있지만 이에 대응하는 내용은 미비한 실정입니다.

현행 교육 현장의 한계 : 일방적이고, 변화하는 환경에 맞지 않는 커리큘럼, 현장 역량 부족 문제 해결

현행 「학교폭력 예방 및 대책에 관한 법률」에서 학교의 장은 학생, 학부모, 교사 대상 학기당 1회 이상 교육을 해야 한다고 명시하였습니다. 학급 단위 교육을 원칙으로 하되 학교 여건에 따라 한 장소 동시 교육을 허용하고 있습니다. 교육부는 학교폭력예방을 위한 ‘어울림(사이버어울림)’ 프로그램을 개발·보급하여 교사가 교과수업 시 학교폭력과 관련한 내용을 포함하여 교육하도록 했지만, 현재의 구조는 교육효과를 높이기 위한 참여형 교육방식을 적용하기 어렵습니다. 또한 교사 양성과정에서 학교폭력은 생활지도 및 상담에 일부 포함되어 있고, 교사 직무연수에서도 실제 사례 기반의 학교폭력 예방 및 대응 교육은 미비하여 교사의 전문성을 보장하기 어렵습니다. 다른 한편으로는 교과 수업 외 생활지도 및 행정업무 등 과중한 업무에 놓여 있어 직접 교육을 진행하기 어렵고 외부 전문가를 초빙하더라도 학교 예산의 한계로 학급 단위 교육보다는 대집단 강의식 교육으로 진행되는 것이 현실입니다.

푸른나무재단은 현 사회의 교육 방향에 대한 재고와 정비가 필요하다고 판단하였습니다. 특히

교사 등 청소년 이해관계자의 학교폭력/사이버폭력 관련 교육 역량 향상뿐만 아니라 청소년의 생애주기를 반영한 교육 프로그램이 필수적이며, 도덕성과 합리적 판단력을 갖추고, 스스로 문제를 예방·대처할 수 있는 역량을 향상시켜주는 교육 지원이 필요하다는 견해입니다.

‘본디지털 세대(Born Digital Generation)’ 청소년을 위한 새로운 시민교육 모델 부재에 관한 문제 해결

대한민국은 2023년 ‘디지털 권리장전’의 5가지 기본원칙을 발표하였습니다.⁶⁾ ‘첫째, 디지털 환경에서의 자유와 권리 보장’, ‘둘째, 디지털에 대한 공정한 접근과 기회의 균등’, ‘셋째, 안전하고 신뢰할 수 있는 디지털 사회’, ‘넷째, 자율과 창의 기반의 디지털 혁신의 촉진’, ‘다섯째, 인류 후생의 증진’입니다. 이는 디지털 시대가 도래함에 따라 디지털 사회 속 권리와 안전, 자유, 후생을 국가적 차원에서 추구하겠다는 뜻으로 해석해볼 수 있습니다.

이와 같은 국가적인 트렌드 속에서도 정작 ‘미래사회를 이끌어갈 주인공’, ‘미래시민’이라고 할 수 있는 청소년에게 맞는 ‘맞춤형 시민교육’은 부재한 상황입니다. 우리는 ‘본디지털(Born-digital) 세대’라고 불리는 청소년 및 청년층을 미래사회의 주역으로 보고 있는데, ‘본디지털(Born-digital) 세대’는 디지털 사회 속에서 태어났고, 날 때부터 디지털에 친근한 세대를 의미합니다. 매체에서 자주 언급되는 MZ세대, 알파세대 등이 해당합니다. 현재 경기도 교육청에서는 본디지털 세대를 위해 ‘디지털 시민교육 메타버스 플랫폼’을 구축하고, 디지털 공간에서의 인성과 역량을 갖추기 위한 교육을 강화하겠다고 밝혔습니다.⁷⁾ 이는 공공 교육기관 주도의 청소년 맞춤형 시민교육의 시발점이 될 것으로 보입니다. 그럼에도 이런 추세가 전국으로 확산되는 데까지는 다소 시간이 소요될 것으로 예상됩니다.

또한 아일랜드, 호주, 일본 등 일부 국가는 교육과정 중 디지털 시민교육을 포함하고, ICT융합 교육과정을 실시하는 등 시대의 흐름에 앞서가는 모습을 보이는 데 반해, 기술 선진국 중 하나인 대한민국은 현재 디지털 시민교육을 지원하는 정책 등이 부족한 상황입니다. 이와 같은 국제적인 변화 속에서 본디지털 세대를 위한 맞춤형 시민교육이 필요하다고 일찍이 판단한 푸른나무재단은 2015년도부터 ‘디지털 시민교육’을 실시해왔습니다. 공공 교육기관보다 앞서 발빠르게 변화에 대응하고, 민간으로서의 교육 제공자 역할을 통해 공공의 부재를 보완하기 위함입니다. 그러나 푸른나무재단의 현행 디지털 시민교육은 ‘초등교육’에 초점이 맞춰져 있다는 점에서 한계를 갖습니다. 따라서 푸른나무재단에서는 디지털 시민교육 과정을 지속 개발하여 초등학교뿐만 아니라 중학교·고등학교·대학교(후기청소년)에게도 제공하는 방식으로 한계를 해결해나가고자 합니다.

● [프레임워크] 우리 조직이 사용하는 프레임워크(문제해결 모델)

- 1) 박종관, “욕설·음담패설로 도배되는 EBS 라이브특강 댓글창”, 한국경제, 2020.03.31., <https://www.hankyung.com/society/article/202003313926i>.
- 2) 윤지원, 초등 6학년의 충격적인 '성희롱 메시지'...교사들 '속앓이', 뉴시스, 2021.10.11., <https://www.news1.kr/articles/?4457305>
나광현, 수업 캡처 올리며 "이X 찢고 싶다" 모욕...학교는 "시간강사 교권보호 대상 아냐", 한국일보, 2021.12.24., <https://www.hankookilbo.com/News/Read/A2021122215240000541?did=NA>.
- 3) 양다훈, 한국외대서 700명 부정행위...컨닝 비판에도 아랑곳않는 대학생들 “오픈 채팅 추적 안된다”, 2020.06.23, <http://www.segye.com/newsView/20200623513727?OutUrl=naver>
- 4) 청소년기본법상 9세~24세를 청소년으로 규정
- 5) 김승환, 몸에 낸 상처... 살고 싶단 절규였다 [그 아이가 보낸 마지막 신호], 세계일보, 2021.12.20, <http://www.segye.com/newsView/20211219508003?OutUrl=naver>
- 6) 박수형, "디지털 새 질서 주도"...정부, 디지털 권리장전 내놔다, ZDNET Korea, 2023.09.25., <https://zdnet.co.kr/view/?no=20230925141057>
- 7) 유진상, 경기도교육청, '디지털 시민교육 메타버스 플랫폼' 구축, 데일리안, 2023.11.09., <https://www.dailian.co.kr/news/view/1293430>

프레임워크 소개 : 타겟 및 접근 방법 등

푸른나무재단의 사회문제 해결의 담론과 실행은 다음과 같습니다. 1995년 학교폭력 용어도 없는 시설에 한국 사회 최초 학교폭력 문제를 정의하며 시민사회에 학교폭력 문제를 공론화했습니다. 학교폭력 예방과 근절의 목적으로 제도를 구축하고 법과 정책을 모니터링 했습니다. 치유 활동을 통해 피.가해자가 일상으로 복귀하여 건강한 사회구성원으로 성장할 수 있도록 상담과 교육복지 활동을 실천하고 있습니다. 즉, 학교폭력 피.가해 청소년과 이들을 둘러싼 이해관계자인 부모, 교사, 정책수행자를 대상으로 학교폭력 예방과 치료 활동을 전개하고 있습니다.

1. 문제인식/정의 및 사회문제 공론화

- 추상적이고 관념적인 사회문제를 정의하고 용어를 정리하여 실체화하고 구체화
- 실태조사 결과에 따른 사회문제에 대한 기자회견, 언론 인터뷰, 캠페인 등을 통해 공론화
- 소셜미디어, 홈페이지 등 온라인 매체를 활용한 공론화
- 사회문제에 대한 아젠다 선제 발굴 ➡ UN경제이사회 등 국제 활동 참여(성명문 발표 등)

2. 제도 및 현장 모니터링

- 명문화된 법률이 현장에서 적용되는지 모니터링하고 실행 촉구
- 사회변화에 따른 법률 개정 연구를 진행하고 연구 결과를 정부 정책으로 제안

3. 현장에 즉시 적용할 수 있는 신규 솔루션 도입기반 현장활동

- 예방(前), 대응(現), 치유(後)로 제공
- 예방 : 교육/캠페인 등을 통한 인위적 개입과 교육효과 지속을 위한 문화조성 ➡ 사디세
- 대응 : 분쟁해결(ADR) 중심으로 제도 및 프로그램 개발 제공 ➡ 화해분쟁조정사업
- 치유 : 상담을 포함한 피해자 회복을 위한 통합지원 ➡ 대현장학회사업

4. 지속가능한 시스템 구축

- 브랜드 기획으로 사회문제 해결 ➡ 사이좋은 디지털 세상(사디세)
- 일자리 창출을 통한 사회문제 해결 ➡ 학교전담경찰관(SOP) 전국 1천여 명 배치, 전문강사 양성
- 현장활동 경험 및 데이터 기반으로 새로운 사회문제 해결방안 제안 ➡ 피해학생 전담지원센터
- 정부 및 지자체의 제도적 대응의 법적 근거 마련을 위한 시민활동 전개 ➡ 기자회견
- 비폭력 어드보커시 활동 ➡ 비폭력지지서명, 방관의탈을벗어라 캠페인

5. 프레임워크를 통한 사회문제 해결 사례: 푸른나무재단의 ‘디지털 시민교육’

“학교폭력에서 디지털 시민성으로, 확대된 아젠다의 제시: 디지털 시민성”

푸른나무재단은 학교폭력에 대한 문제를 끊임없이 공론화하며 현장활동으로 연결해왔습니다. 그러던 중 2010년 스마트폰과 SNS메신저가 활발해진 이래로, 학교폭력은 꾸준히 감소 추세인데 반해 학교 내 사이버폭력 경험률이 증가 추세라는 것을 발견하였습니다. 특히 2014년 학교폭력 실태조사를 통해 사이버폭력이 급증하는 현상을 확인하였습니다. 이에 따라 청소년 현장에서 발생하는 사이버폭력을 ‘학교폭력의 장소가 오프라인에서 온라인으로 확장·연결되어 일어나는 현상’으로서 바라보았고, ‘사이버폭력 문제해결’을 위한 방법을 고안하고자 노력해왔습니다. 그 결과 학교·사이버폭력 문제를 해결하기 위한 ‘사이좋은 디지털 세상(이하 사디세)’ 사업을 2016년 론칭하였습니다. 사디세는 청소년들로 하여금 ‘디지털 시민교육’이라는 명목 아래 ‘디지털 에티켓’, ‘사이버폭력’, ‘감정 및 공감’ 등의 주제와 ‘용서, 책임 배려’ 등의 덕목을 함께 학습

하도록 지원할 목적으로 시작되었습니다. 즉, 교육을 통해 청소년이 사이버폭력을 예방 및 대처하는 방법뿐만 아니라 타인과 더불어 살아가는 방법을 익히도록 함으로써 학교폭력의 발생을 예방하고, 더 나아가 행복하고 평화로운 세상을 만들어가고자 의도하였습니다.

“디지털 시민교육과 디지털 시민성의 공론화”

2016년 사디세 론칭 당시 정부에서는 주로 ‘인터넷 윤리’ 용어를 사용했지만, 아젠다를 ‘윤리’에 국한하지 않고 더 넓게 바라본 푸른나무재단에서는 ‘디지털 시민교육’ 타이틀을 사용했습니다. 이를 통해 대한민국 교육계에 ‘디지털 시민성’, ‘디지털 시민교육’을 정립하기 위해 노력해왔습니다. 2017년도에는 현장 모니터링을 통해 초등 1~2학년, 3~4학년, 5~6학년으로 세분화하여 학년별 수준에 맞는 교육 콘텐츠를 개발하고, 일반 시민을 대상으로 컨퍼런스를 개최했습니다. 컨퍼런스에서는 시민들이 디지털 시대를 건강하게 살아가기 위한 다양한 사례와 실천적 대안을 제시했고, 시민사회와 기업, 언론이 디지털 시민교육에 대한 고민을 함께 공유하는 자리로서 마무리되었습니다. 2018년도에는 사회문제 해결을 위한 사회적 가치 측정의 필요성을 인지하고 중앙대학교 청소년학과 임영식 교수 연구팀과 푸른나무재단의 디지털 시민교육 효과 측정을 위한 척도를 개발하고, 이를 바탕으로 2019년도에 사디세 교육의 효과성 연구를 진행했습니다. 나아가, 연구 결과를 대외적으로 발표하고, 교육 현장에 지속적으로 적용하였으며, 디지털 시민의식 향상 및 디지털 시민성 콘텐츠 확산을 위해 학생과 교사 커뮤니티를 지원해왔습니다. 이를 통해 디지털 시민교육의 필요성을 공론화하기 위해 노력했습니다.

“현장활동 모니터링과 솔루션의 지속 개발”

푸른나무재단에서는 디지털 시민교육의 효과성 척도 개발 및 효과성 연구뿐만 아니라 학교 교육 현장 모니터링 및 강사평가, 교육 참여자 피드백 수렴 등을 통해 얻어낸 정보를 디지털 시민교육 품질 개선에 적극적으로 반영하였습니다. 그 결과, 초창기 수도권(서울, 경기, 인천)을 중심으로 제공했던 교육 서비스를 2017년~2023년 7개년 동안의 교육 지역 확대를 통해 경상, 제주 지역 등을 포함한 전국으로 확대 제공하게 되었습니다.

“지속가능성을 추구하기 위한 아젠다 확장”

푸른나무재단의 디지털 시민교육이 시작된 가장 큰 이유는 ‘사이버폭력’이었습니다. 그러나 현재 재단의 디지털 시민교육은 ‘개인정보 보호’, ‘온라인 성범죄’, ‘디지털 리터러시(문해력)’, ‘저작권’, ‘온라인 정체성’ 등 디지털의 역기능 약화와 순기능 강화를 위한 다양한 주제의 교육을 융합하여 청소년에게 제공하고 있습니다. 나아가, ‘드론 축구’를 지원하는 등 디지털 활용과 순기능 강화를 위한 디지털 시민교육에도 노력을 쏟는 중입니다.

기존 프레임워크와의 차별점(혁신점)

푸른나무재단의 프레임워크는 사회문제 공론화, 제도 구축, 법 및 정책 모니터링, 현장 활동의

순환체계입니다. 프레임워크는 푸른나무재단이 임팩트를 창출해내는 데 기본이 되는 구조물이라는 점에서 크게 변하지 않지만, 프레임워크를 실천하는 방법론에 있어 차별점을 둬으로써 시대 흐름에 맞게 발맞춰 가고 있습니다.

1. 공론화 방식의 변화: 오프라인에서 온/오프라인으로의 확장

디지털 시민성에 대한 이해 확산을 위한 온라인 콘텐츠 제작과 타켓별 접근 방법을 다양화하였습니다.

- * 2022년 임팩트그라운드 시작과 함께 ‘푸른나무재단 유튜브 채널’ 활성화
 - 총 88개 영상 제작, 총 143,060회 조회수 기록
 - 구독자 수 약 70% 이상 증가 (약 1.5천명 → 약 2.6천명)
- * 디지털 시민교육 공론화를 위한 SNS 채널 개설 및 운영
 - 약 77개 게시물 업로드, 시청자 수 1,363,070명(누적 도달 계정 수)

2. 현장의 트렌드에 맞춘 교육 방식 변화

- * 교육 방식 변화 : 집단 교육 → 자기주도형 학습
 - 언제·어디서·누구든지 무료로 이용 가능한 플랫폼을 통해 자기주도학습 형식으로 디지털 시민교육을 받을 수 있습니다.
 - 필기구와 활동지가 없어도 ‘휴대기기’만으로 학습에 참여 가능하도록 온라인 플랫폼 운영
 - 일방향적 주입식 교육이 아닌 ‘반응형 학습 도구’를 탑재한 LMS(Learning Management System)를 통한 체험형 학습 실행
 - 인지적 참여만을 고려한 암기식 교육에서 벗어난 ‘인지-정서-행동’적 교육 참여를 모두 고려한 교육 설계(주입식 교육 → 주입식/이끌어내기 방식의 병행 교육)
 - 2023년 온라인 플랫폼 이용자 수 15만 명 돌파
- * 단체 교육 형식 변화 : 강사 파견 교육 → 담임 교사 교육
 - 사디세의 디지털 시민교육을 신청하지 못한 학급과 신청했으나 선정되지 않은 학급, 그 외 가정이나 청소년시설 등에서도 디지털 시민교육에 참여할 수 있는 체계를 만들어가는 중입니다.
 - 전문 강사 파견이 어려운 단체를 위한 플랫폼 활용 교육
 - 온라인 교육에 함께 사용하면 좋은 교구를 학교 현장으로 지원(택배 발송을 통한 지원)
 - 교사의 역할 변화: ‘지도자’로서의 교사 참여 → ‘촉진자’로서의 교사 참여
 - 수혜 기관 232개, 460학급, 11,604명
- * 지원 기관 확장 : 학교 중심 → 다양한 기관과의 협력
 - 기존 학교 중심의 지원 사업을 한국지역아동센터연합회, 이천시교육지원청, 수원교육지원청, 가톨릭관동대학교 등 지역사회와의 연계를 통해 지원 대상 영역을 확장하였습니다.
 - 지역아동센터 9개소 지원
 - 이천시교육청 관할 5개 학교 16개 학급 지원
 - 수원시교육청 관할 5개 학교 20개 학급 지원
 - 가톨릭관동대학교 컴퓨터공학과 ‘디지털 시민교육’ 특강 진행
- * 커뮤니티 운영 및 커뮤니티 구성원 지원
 - 전문가 집단 중심의 교육 연구·개발과 공론화뿐만 아니라 교육 현장 중심의 교육 연구·개발

및 공론화를 병행하기 위해 학생/교사 커뮤니티의 디지털 시민성 관련 활동 지원

3. 데이터 중심의 교육사업 운영 능력 강화

*현장 피드백을 반영한 교구 개발

교육 현장 반응 및 소감, 피드백을 수렴하여 교구 개발에 반영했고, 그 결과 3개 교육과정, 교육 지도안 3종, 교육 영상 14차시, 10여종의 활동지 등을 개발할 수 있었습니다. 이외에도 학교 현장에서 학생들의 교육 참여도를 높이기 위한 ‘참여 강화 물품’이 필요하다는 의견을 수용하여 10종 이상의 강화물을 제작 및 지원해왔습니다.

* LMS 시스템 기반의 데이터 누적과, 교육과정 개발에의 누적 데이터 활용

- 누적 데이터 분석 및 데이터 기반의 정보 전달물(카드뉴스 등) 제작
- 플랫폼 이용자 활동 데이터 누계
 - 이용자 감정기록: 1,264개
 - 디지털 엽서: 52개
 - 디지털 시민성 측정: 6,326명
 - 플랫폼 내 카드뉴스 조회수: 22,248회

● 프레임워크를 활용한 성공의 경험

본 조직의 문제해결을 위한 프레임워크를 활용하여 성공한 경험에 대해 기술

지난 28년간 시민단체로서 대한민국 학교폭력 대응정책을 주도했습니다. 1995년 20%대로 나타났던 학교폭력 피.가해율은 2014년 3%까지 감소했습니다. 최근에는 디지털 혁명과 더불어 사이버폭력의 증가로 다시 6%로 증가했습니다. 이를 해결하기 위한 개입이 요구되고 있습니다. 푸른나무재단은 이러한 시대적 요구를 반영한 디지털 시민교육을 2015년에 시작했습니다. 9년 동안 푸른나무재단이 디지털 시민교육을 통해 이루어낸 성공 경험은 아래와 같습니다.

1. 교육 서비스의 Scale-up: 수도권 중심의 서비스 → 지방 지역 확대 → 전국으로의 확대

2015년 이후, 사디세의 교육 커리큘럼을 모두 이수한 전문강사들이 1,440개 학교, 7,948개 학급, 181,230명의 학생 만났습니다. 높은 교육 만족도(커리큘럼, 교구)를 바탕으로 초기 수도권에 한정적으로 제공했던 교육을 제주, 광주, 부산, 대전, 세종 지역까지 확대했고, 2022년도와 2023년도에는 지방 수요 증가에 따라 목포, 울산, 강원, 경남 지역 등 전국으로 찾아가는 학교교육을 확대했습니다. 사디세 학교교육은 학기별 1회 특정 일시에 신청받으며, 대개 2분~10분 안에 신청 마감됩니다. 직전년도(2022년)에는 1,936개 학급 지원을 계획했으나, 7,255개 학급이 신청하는 등 찾아가는 학교교육의 필요성과 인기를 실감하기도 했습니다.

▶ 임팩트그라운드 사업 참여로 252개 학교, 1,234개 학급, 27,193명에게 찾아가는 학교교육(디지털 시민교육)을 확대 지원했습니다. 더불어, 사디프의 온라인 교육 플랫폼을 통해 152,260명의 개별 이용자가 디지털 시민교육에 참여했고, 2023년 4분기 3개월 동안 ‘사디프형 단체 교육 교구 지원 사업’을 통해 400개 학급, 1만 명 이상의 청소년이 교육 서비스를 지원받았습니다. 이처럼 찾아가는 학교교육의 확대와, 온라인 플랫폼 운영 및 교구 지원사업을 통해 교육에 대한 초과수요 문제를 해결하고, 지역별 디지털 시민교육 격차를 해소하는 중입니다.

참여 후기: 배곧해솔초등학교 양*정 교사 ‘체계적인 질서에 감탄을 멈출 수가 없었습니다!

활동지며, 반응형 영상 도구며, 귀여운 캐릭터까지. 정말 짜릿한 수업이었고 체계적인 질서에 감탄을 멈출 수가 없었습니다! 저는 회복적 정의의 가치와 방식을 학습과 생활 교육에 접목하기 위해 수많은 시간과 노력을 들였지만, 이만큼 훌륭한 교육 자료를 만들어내지 못했습니다. 회복적 정의를 가르치는 최고의 학습 자료라고 느껴졌습니다. 특히 수업하면서 기억에 남는 지점은, 악플러의 마음 4가지 모두 정답이라고 생각해보는 과정이었습니다. 악플러가 느낄 두려움, 당황, 미안, 기쁨이라는 정서 모두에 아이들이 공감했었는데요. 맥락이나 상황 안에서는 ‘그럴 수도 있겠구나’ 하는 시간을 통해 가해자의 마음에도 공감할 수 있었습니다. 사실 학생들의 문제 행동을 두고 바로 처벌, 교정 하는 것이 일반적인데, 일단 공감을 해주며 듣고 존재적으로 수용해줄 때, 피해를 회복하는 아이의 자발적 책임이 나오더라고요. 이러한 관점이 담긴 교육자료인 것 같아서 감탄했습니다.

2. 1인 서비스단가 대비 양질의 교육 제공

찾아가는 학교교육에 참여하는 학생 1인당 교육 단가는 평균17,557원으로 책정됩니다. 이는 학교교육 학생 수만 카운팅 한 것으로 교사연수, 강사양성, 효과성 연구, 커뮤니티 활동 등을 합친다면 1인 서비스 단가는 매우 효율적으로 평가할 수 있습니다.

▶ 임팩트그라운드 사업 참여로 ‘온라인 교육 플랫폼’과 ‘단체 교육용 무상 교구 지원’ 서비스를 운영했습니다. 온라인 교육 플랫폼과 함께 활용할 수 있는 무상 교구의 1인 기준 생산 단가는 평균 1,959원으로 찾아가는 학교교육 대비 약 11.2% 수준에 불과합니다. 이처럼 푸른나무재단에서는 디지털 시민교육을 ‘제로’에 가까운 비용으로 모든 청소년에게 제공하는 것을 목표로 정진하는 중입니다. 스마트폰을 삶에 있어 필수 기기로 여기는 인구가 70%를 넘어선 사회적 배경을 고려할 때, 디지털 시민교육은 현대사회에게 필히 실시되어야 하는 교육이라고 할 수 있습니다. 나아가, 필연적으로 어른들이 조성해둔 디지털 환경에서 살아가야만 하는 청소년들에게는 교육 기본권 중 하나로 디지털 시민교육 제공이 보장되어야 합니다.

3. 청소년 디지털 시민교육 전문강사 자체 양성 및 운영/관리

많은 교육 기관에서 교육 커리큘럼 개발과 운영, 강사양성을 컨소시엄을 구성하여 진행하거나 외주를 주는 경우가 있습니다. 푸른나무재단은 ‘강사모집/선발-양성교육(온라인 16차시, 오프라인 16차시)-시연평가-현장모니터링-보수교육’의 과정을 자체 운영하며 강사의 질 관리를 실시하고 있습니다. 강사의 질은 곧 프로그램의 만족도 직결되기 때문입니다. 2022년에는 한 해 동안 전국에서 48명의 전문강사를 선발하고 양성교육을 진행하였으며, 다양한 지역의 강사 선발을 통해 수도권뿐만 아니라 전국 강사 파견이 가능한 환경을 구축하였습니다.

▶ 임팩트그라운드 사업 참여로 전문강사 양성뿐만 아니라 교사 및 청소년지도사, 지역아동센터의 사회복지사 선생님을 대상으로 디지털 시민교육 세미나를 진행해왔습니다. 총 3차례 진행하였으며, 45명의 청소년지도자가 수료했습니다.

4. 학교교육 대상 이외 지역 교사들에게도 사디세 교육 커리큘럼 제공

푸른나무재단에서는 전문강사 파견(찾아가는 학교교육)이 어려운 학급의 담임선생님이 직접 디지털 시민교육을 지도할 수 있도록 교사연수를 실시해왔습니다. 교사연수는 총 17회 개최되어 총 658명의 전국 교사들이 참여했습니다. 디지털 시민교육의 수요가 증가함에 따라 현장의 교사들이 지속적으로 교사연수 및 교육지역 확대를 요청하고 있습니다.

▶ 임팩트그라운드 지원으로 푸른나무재단에서는 온라인 디지털 시민교육 '사디프'를 론칭하였습니다. 사디세의 학교교육 및 교사연수 참여가 어려운 교사들이 사디프에서 개발 및 배포하는 '디지털 시민교육 지도안'을 참고하여 학급 학생들에게 디지털 시민교육을 제공할 수 있도록 지원하려는 의도입니다. 초등 저학년용 '기초과정 지도안'과 고학년용 '기본과정 지도안'을 개발했으며, 종이 간행물로서 제작 및 배포가 이루어진 '기본과정 지도안'의 경우 약 400명의 초등학교 교사에게 제공되었습니다. 또한, 온라인 플랫폼 내 자료실에 전자책 형식의 지도안을 공개했으며, 누구라도 자유롭게 열람할 수 있습니다.

5. 효과성 연구를 통한 프로그램 효과성 검증

푸른나무재단은 사회문제 해결을 위한 사회적 가치 측정의 필요성을 인지하고 중앙대학교 청소년학과 임영식 교수 연구팀과 사디세 교육의 효과 측정을 위한 척도를 개발했습니다. 디지털 시민교육의 7대 핵심 주제를 선정하고 이에 맞는 측정 도구를 개발했습니다. 효과성 분석 결과 남녀 모두 사전 사후 검사에서 모두 사전보다 사후 점수가 통계적으로 유의한 변화를 나타내었고, 공감능력과 사이버폭력 대처능력, 건강한 온라인 정체성 인식 등이 사전 측정치보다 사후 측정치가 7.5% 이상 긍정적으로 증가한 것으로 나타났습니다. 이처럼 청소년들의 디지털 시민성의 수준은 어느 정도이며, 어떠한 교육적 투입이 이루어져야 하는가에 관한 연구를 통해 매년 프로그램의 질적 향상을 도모하고 있습니다.

▶ 임팩트그라운드 사업을 통해 론칭한 푸른나무재단의 '사이좋은 디지털 프렌즈'에서는 디지털 시민교육 효과성 측정을 위해 '디지털 시민성 레벨 테스트' 기능을 온라인 플랫폼에 탑재하였습니다. 청소년은 회원가입 등 별도 절차 없이 간편하게 '디지털 시민성 측정'을 수행할 수 있으며, 서비스 론칭 이후 약 8개월 동안 6,326명이 참여하였습니다.

■ 제3장 미래비전

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

● 해결하고자 하는 문제의 어떤 요소를 해결하려고 하는가?

디지털 혁명으로 새로운 플랫폼들이 지속적으로 생겨나고 있습니다. 이 과정에서 우리 사회가 그동안 보지 못했던 민낯이 드러났습니다. 사이버폭력, 혐오표현, 가짜뉴스로 불안감을 불러일으키고 피로도를 증가시켰습니다. SNS메신저 이용이 활발해지면서 학생들은 학교 내의 친구 관계뿐만 아니라 한 번도 만난 적 없는 온라인 친구를 사귀고 대화하고 있습니다. 이는 개인, 가족, 회사, 지역, 국가, 세계까지 디지털 활동의 확장과 관련하여 영향을 주고 있습니다. 푸른나무재단은 이러한 환경 속에서 임팩트 그라운드를 통해 3가지 요소를 해결하고자 합니다.

1. 디지털 세상에서 고통받는 청소년이 없는 세상 만들기: 사이버폭력·범죄 현상의 해결

기술의 발전은 기회와 경제적 이익을 가져다주었지만 사이버 따돌림과 괴롭힘, 성범죄, 개인정보 유출, 온라인 도박 등의 새로운 유형의 문제를 야기했습니다. 특히 푸른나무재단의 학교폭력 실태조사에 따르면, 학교폭력을 경험한 청소년의 3명 중 1명은 사이버폭력을 경험했다고 응답하였습니다. 푸른나무재단에서는 청소년의 사이버폭력·범죄를 예방 및 대처 능력 강화를 통해 문제를 해결하고자 합니다.

2. 디지털 시민으로서의 역량 부족 문제 해결

디지털 기술을 언제 어떻게 사용할지 아는 능력은 디지털 사회에서 꼭 필요한 역량 중 하나가 되었습니다. 단순히 기술을 사용하는 수준을 넘어 청소년들이 새로운 시대의 주체로서 성장하기 위해 갖춰야 할 기본 소양의 함양을 지원하는 온오프라인 교육이 필요합니다. 특히 사이버폭력과 범죄 등 디지털 역기능 약화를 위한 교육뿐만 아니라, 디지털 리터러시와 저작물 이용 방법, 건강한 온라인 정체성의 형성 등 디지털의 순기능을 적절히 활용하기 위한 디지털 시민으로서의 역량 함양이 필수적입니다. 그럼에도 불구하고 대한민국에서는 현재까지 디지털 시민교육 관련 정책이나 제도가 부재한 상황입니다. 이러한 상황 속에서 푸른나무재단은 민간 교육단체로서 전국에 디지털 시민교육을 주도적으로 제공하고, 점차 글로벌 디지털 시민교육까지 확장해나가고자 합니다.

3. 교육의 접근성 부족으로 인해 발생하는 디지털 격차 해소

청소년은 물론 청소년을 둘러싼 이해관계자(교사, 부모, 학교전담경찰관, 상담사, 청소년지도자)의 사이버폭력 대응 역량 역시 향상해야 합니다. 청소년을 둘러싼 이해관계자는 청소년에게 디지털로 인한 문제 또는 디지털로 해결해야만 하는 문제가 발생했을 때 도움을 줄 수 있어야 합니다. 또한 청소년의 디지털 학습을 지원해야 하는 주체입니다. 그러나 ‘디지털 리터러시 역량’의 부족 또는 ‘디지털 활용 능력’의 부족함으로 인해 도움이 되지 못하는 경우가 존재합니다. 그러나 현재, 이해관계자의 역량 향상을 위해 운영하는 다수의 교육이 ‘교사’를 대상으로 한정하여 진행되고 있습니다. 따라서 푸른나무재단에서는 디지털 격차를 해소하기 위해 청소년 대상의 디지털 시민교육뿐만 아니라 청소년 외 이해관계자를 대상으로 운영하는 연수, 세미나, 매체 노출 등을 지속적으로 실천 및 확대하고자 합니다.

● 지원사업의 성과 정의

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

디지털 세상은 기술 발달에 따라 양상 또는 양태가 변화하기 때문에 예측하기 쉽지 않습니다. 그렇기에 사이버폭력 관련 다양한 데이터 획득 및 빠른 트렌드 분석은 그 자체로도 유의미합니다. 사이버폭력을 해결하는 모든 과정을 기술기반 데이터로 모으고, 분석되어 빠르게 예측하고 학습하고 해결방안을 제시할 수 있다면 오프라인 실태분석 및 대응보다 더 유연하고 효과적으로 사이버폭력 해결에 접근할 수 있습니다. 사디프를 통해 감정 데이터 수집, 사이버폭력 대응 역량 향상, 도덕성 발달, 디지털 규범 데이터 수집, 청소년 디지털 시민성 척도검사, 성공모델 확산을 성공으로 정의합니다.

1. 디지털 시민교육 성공 모델의 확산

- * 디지털 시민교육 청소년 참여자의 연령대 확대
 - 디지털 시민교육 과정의 확대: 중·고등 과정의 개발, 대학(후기청소년)과정 개발
- * 학교 현장으로의 지원 확대
 - 찾아가는 학교교육 유/무상지원 확대
 - 사디프 온라인 플랫폼 활용 단체 교육 교구 지원(학급/청소년시설 지원)
- * 디지털 시민교육의 글로벌 확산
 - 영어 콘텐츠 개발 및 온라인 확산
 - 청소년 디지털 시민교육의 중요성을 역설한 서면 또는 구두성명문 UN경제사회이사회 본회의 채택과 해외 로컬NGO와 파트너십을 통해 교육 커리큘럼 및 교구 보급
- * 디지털 시민교육 관련 정책 제정 기여
 - 공론화, 디지털 시민교육 시장 확대 등을 통해 디지털 시민교육 관련 법 제정과 정책 수립 과정에 기여

2. 청소년의 디지털 시민성 수준 향상

- *찾아가는 학교교육 사전/후 검사 상의 통계적 향상(자가 진단 점수 향상)
 - 7대 주제별 효과성 척도 사전/후 검사에서 모두 사전보다 사후 점수가 통계적으로 유의하게 향상

3. 청소년 이해관계자의 디지털 시민 역량 향상

- * 디지털 시민교육 지도자 세미나 개최
 - 온/오프라인 세미나 교육과정 모듈화 및 실행(실무과정/심화과정)
- * 디지털 시민교육 전문 강사 양성
 - 사디세 강사 양성 프로그램 개선/보완
 - 사디프 강사 양성 프로그램 개발 및 평가
- * 학부모 대상의 디지털 시민교육 세미나 개최
 - 디지털 역량 강화의 중요성과 사이버폭력·범죄 예방/대처법을 주제로 하는 세미나 개최

4. 데이터 기반의 교육 서비스 운영

* 유효한 감정 데이터 획득 및 분석활용

-감정기록을 통해 사용자의 이상 징후를 포착하고 사회적 이슈에 따른 감정변화와 여론 데이터를 기초자료로 활용

- 아동·청소년 분야 위험 조기감지 및 예방, 대응 문화활동 확산에 기여

* 온라인 플랫폼에 탑재된 측정 결과 데이터의 활용

-디지털 시민 레벨 측정 결과 데이터를 활용해 청소년이 취약한 주제를 파악하고, 파악된 내용에 기반하여 교육 지원을 위한 대책 마련

-새로운 주제의 측정 프로그램 개발 및 운영 → 교육 개발에의 반영

*사이버폭력 대응 관련 기초지식 변화 측정

- 기초학습을 통한 사이버폭력 감지 및 인지능력의 변화, 디지털 시민성 등 긍정적 변화 측정

- 실제적 문제 발생 시, 대응할 수 있는 기초정보 수단으로 추천 및 이용률 상승

● 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-Up

기존의 교육은 제한된 대상과 지역만을 대상으로 하였습니다. 그러나 대상자 규모를 확대하여 사이버폭력·범죄를 예방 및 대처 능력을 더 널리 확산하고, 우리 사회와 국가, 세계가 디지털 시민교육 및 디지털 시민성을 증진에 동참할 수 있도록 해나가고자 합니다.

구분	2023년도	2024년도 이후(24년도 포함)
디지털 시민교육 대상자 확대	*지역의 확대 -수도권 초등학생 → 전국 초등학생	*학교급(연령대)의 확대 -전국 초등학생 → 전국 초/중/고/대학생
이해관계자 참여 확대	*교사 대상 교육 확대 -연수 및 온/오프라인 세미나 규모의 확대 -연수 및 온/오프라인 세미나 대상 다양화	*청소년 이해관계자 교류 확대 -재단과 청소년 이해관계자의 교류 확대 -청소년 이해관계자들 간 교류 지원 -교사 네트워크
	*청소년 이해관계자 교류 시도 -지역아동청소년연합회 등	
디지털 시민교육 콘텐츠 글로벌화	*글로벌 콘텐츠 개발·보급 -디지털 딜레마 글로벌 사례 기반 콘텐츠 제공 및 교구 보급	*글로벌 콘텐츠 개발·보급 -디지털 시민교육 콘텐츠의 영문화 및 글로벌 확산

■ Scale-Out

오프라인 교육에 비해 접근성이 높은 온라인 플랫폼을 활용한 디지털 시민교육을 통해 누구나 교육에 참여할 수 있는 환경을 조성합니다. 또한, 기존 교육모델의 다변화를 통해 문제를 해결합니다.

구분	2023년도	2024년도 이후(24년도 포함)
온라인 교육 플랫폼 운영	*신규 교육 모델의 개발: 영상 기반의 온라인 플랫폼 구축 -시·공간의 제약 없이 누구나 이용할 수 있는 영상 기반의 유저 참여형 온라인 교육 플랫폼 제공 *데이터 개방형 디지털 시민교육 플랫폼 운영 -플랫폼을 통해 만들어진 데이터를 필요로 하는 누구나 활용 가능하도록 제공	
오프라인 교육 모델의 다변화	*새로운 형태의 오프라인 디지털 시민교육 모델 지원 -전문강사 파견 교육과 분화된 ‘교사 직접 지도’ 등 다양한 형태의 디지털 시민교육 운영 및 지원 *신규 모델 맞춤형 교구 개발·보급 *교육 참여 대상별 맞춤형 프로그램 개발·보급	
이해관계자 교육 모델 다변화	*교사 대상의 교육 모델 → 다양한 대상별 콘텐츠 제공 -예비교사, 현직교사, 학교전담경찰관, 학부모 대상의 맞춤형 콘텐츠 개발·보급	

● 디지털 기술의 활용

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

사디프에서는 생각이 현실이 되는 기술을 활용하고자 합니다. 세대와 지역을 넘어선 창의적인 아이디어의 초연결을 이루어 청소년 디지털 시민성을 함양하고, 이 역량을 바탕으로 사이버폭력을 대응하고 해결하고자 합니다. 이를 위해 아래 기술을 플랫폼에 접목하여 교육 영상 제작, 교육 실시 등에 사용하고자 합니다.

1. 반응형 인터랙티브을 접목한 동영상 교육 콘텐츠와 데이터베이스 활용 시스템

- 이미지/텍스트 기입 등 H5P 기술이 결합된 동영상 콘텐츠를 통해 개별화된 피드백을 바로 제공하고 게임의 요소를 접목하여 참여하는 재미와 흥미 유발
- 사용자가 직접 영상 내에서 자신의 의견을 쉽게 기록하고 다른 사용자의 의견을 바로 확인할 수 있는 기술
- 기초학습 과정에서 부가 정보가 포함된 부분을 다양한 ‘마커’로 표시되고 해당 지점과 관련된 또 다른 정보로 궁금증을 영상에서 바로 확인할 수 있음
- 학습자가 ‘클릭(터치)’한 정보를 기반으로 학습자에게 필요한 콘텐츠를 추천할 수 있는 기술

2. 인포그래픽 및 주요 데이터 시각화 제공 기술

- 사용자 참여 기록(감정기록, 기초학습, 딜레마토론 등)은 데이터화 되어 정책 및 프로그램 도입을 위한 기초자료로 활용
- 사용자 참여 이력은 E-포트폴리오 구현 통해 시각화하여 제공
- 데이터 딥러닝을 통한 향후 새로운 대응방안 구현 기반 마련

3. 글로벌 청소년 연대 위한 번역 기능 제공

- 글로벌 청소년 이용 및 사례 중심 소통기회 제공 위한 실시간 번역기능 제공
- UN 등 국제 무대를 통한 모델 소개 및 확산 위한 자료 활용

■ 제4장 세부 사업계획서 (2024년)

사업 내용이 본 양식에 표현하기 어려울 경우, 본 양식(세부 사업계획서)을 복사해서 사용하거나 별도의 형식으로 작성하셔도 무방합니다.

● Scope and Approach 사업 범위와 접근 방식

제안하는 사업의 범위와 접근 방식을 설명해주세요. 달성하고자 하는 핵심목표에 대해 설명하고, 이 결과가 어떻게 위에 정의한 문제와 연결되는지 서술하세요.

앞서 정의한 3가지 문제의 해결 자체를 3가지 핵심 목표로 설정하였으며, 목표 달성을 사업 분류를 사업 범위로, 사업에 대한 방법론을 접근 방식으로 서술하였습니다. 각각의 사업 범위와 접근방식에 대한 추가적인 내용은 세부 사업계획서를 통해 확인할 수 있습니다.

■ 목적

사디프는 모든 청소년이 디지털 세상에서 안전하고 건강한 삶을 영위하기 위해 정보를 탐색하고 활용할 수 있는 능력을 넘어, 스스로 옳고 그름을 판단하고 실행할 수 있는 역량과 덕성인 ‘디지털 시민성’을 기를 수 있는 환경을 조성하고자 합니다.

■ 핵심목표: 미래 비전, 3가지 핵심 문제 요소의 해결

목표1. 사이버폭력·범죄 문제 해결

다양한 노력에도 디지털 세상에서 발생하는 역기능적 현상을 모두 막기는 어렵습니다. 디지털 역기능으로 인한 피해를 예방하는 방법을 교육하고, 사이버폭력·범죄 피해를 경험한 청소년들을 위하여 현실적인 피해구제를 위한 지원환경을 구축합니다.

▶사업범위(What)와 접근방식(How)

1. 사이버폭력 대처 및 예방 콘텐츠 배포

-피해 유형 및 대처 방법 등 동영상/카드뉴스 등 청소년 친화 콘텐츠 확산

▷관련 세부 사업: ①디지털 시민성 플랫폼.

2. 디지털 시민 체험형 교육을 위한 오프라인 거점(프렌즈존) 운영

-‘체험형 교육’을 제공함으로써 교육 참여자의 다양한 디지털 시민 역량 습득 지원

-드론 조립·분해·조종, 진짜 정보 찾기 활동 등 다양한 체험 기회 제공

▷관련 세부 사업: ①디지털 시민성 플랫폼, ③옐로우 프렌즈존.

목표2. 디지털 시민 역량 부족 문제 해결

청소년이 디지털 기술을 익히고, 올바른 윤리와 도덕적 가치를 통해 스스로 판단하여 행동으로 옮길 수 있도록 하는 디지털 시민교육을 확산합니다.

▶사업범위(What)와 접근방식(How)

1. 디지털 시민교육 사업

-찾아가는 학교교육, 온라인 플랫폼을 활용한 디지털 시민교육 지속 확산

-현 세대에 유용한 디지털 시민교육 콘텐츠 최신화

▷관련 세부 사업: ①디지털 시민성 플랫폼, ②교구 지원 사업 운영.

<p>2. 시민의식 확산을 위한 연구 사업</p> <ul style="list-style-type: none"> -디지털 시민성 및 디지털 시민교육 전문 연구진을 통한 연구·개발 실시 -연구·개발물 온라인 공개를 통한 전국민적 디지털 시민의식·디지털 시민 역량 향상 도모 <p>▷관련 세부 사업: ①디지털 시민성 플랫폼, ②교구 지원 사업 운영, ③옐로우 프렌즈존, ④디지털 시민성 함양 목적 동아리 지원 사업.</p> <p>3. 디지털 시민교육 교구 개발 및 단체 지원 사업</p> <ul style="list-style-type: none"> -교육 개발물 보급화를 통해 참여자의 디지털 시민 역량 향상 효과적 지원 <p>▷관련 세부 사업: ②교구 지원 사업 운영.</p> <p>4. 디지털 시민성 함양 목적의 동아리 지원 사업</p> <ul style="list-style-type: none"> -드론 등 미래 산업을 이끌어 갈 다양한 분야의 동아리 경제·교육적 지원 -디지털 시민성 및 시민교육을 주제로 하는 학술 동아리를 경제·교육적 방식으로 지원 <p>▷관련 세부 사업: ③옐로우 프렌즈존, ④디지털 시민성 함양 목적 동아리 지원 사업.</p>
--

목표3. 디지털 시민교육 접근성 부족으로 인한 디지털 격차 해소

청소년들이 개인·공동체의 삶의 질 증진을 위해 디지털 기술을 적절히 활용하고, 안전한 디지털 세상에서 살아갈 수 있도록 푸른나무재단의 디지털 시민교육 활동이 기여한 정도와 효과성을 연구하여 성공모델이 효과적으로 확산될 수 있도록 하며, 이해관계자에게 전파되도록 합니다. 이를 통해 디지털 시민교육에 대한 정보와 접근성을 확대합니다.

<p>▶사업범위(What)와 접근방식(How)</p> <p>1. 온라인 교육 플랫폼 운영</p> <ul style="list-style-type: none"> -온라인 플랫폼을 활용한 디지털 시민교육 지속 확산 <p>▷관련 세부 사업: ①디지털 시민성 플랫폼.</p> <p>2. 디지털 시민성에 대한 이해 확산과 인식 개선 사업</p> <ul style="list-style-type: none"> -소셜미디어, 자체 온라인 플랫폼 등을 활용한 인식 제고 캠페인 지속 -디지털 시민성의 필요성 등 디지털 시민교육과 관련된 지식·정보를 온라인 매체에 공개함으로써 디지털 시민교육에 대한 이해와 접근성 확대 <p>▷관련 세부 사업: ①디지털 시민성 플랫폼.</p>
--

● 세부 사업계획서

자유 양식으로 기재(별도 첨부 가능)

세부사업	추진내용
① 디지털 시민성 플랫폼	<p>■ 소개</p> <ul style="list-style-type: none"> - 온라인 디지털 시민교육 종합 서비스 플랫폼 운영 - 시간과 공간의 제약 없이 누구나 활용 가능한 디지털 시민교육과 시민성 확립을 위한 프로그램 탑재 운영 - 온라인 교육 플랫폼과 소셜 미디어 플랫폼을 활용한 디지털 시민교육 및 디지털 시민성 인식 제고를 위한 영상 배포

세부사업	추진내용
	<p>■ 운영내용</p> <p>㉠ 플랫폼 사이트 운영 https://gooddigital79.org/ -플랫폼 개선 및 안정화, 최적화 작업 지속(유지·보수) -연간 이용자 수 150,000명 이상 유지</p> <p>㉡ 하루 단위 감정과 행복 강도 데이터 형상화 -플랫폼 내 '오늘 감정 기록' 활동 운영 -당일 감정 기록 참여자의 감정을 종합한 실시간 원그래프 제시 -데이터 리포트(연 1회) 작성 및 공개를 통한 홍보 활동 운영</p> <p>㉢ 인터랙티브 교육콘텐츠를 통한 디지털 시민교육 운영 -플랫폼 '강의실' 내 인터랙티브 콘텐츠(반응형 퀴즈)를 포함한 교육 영상 게시 -인터랙티브 답변 데이터 축적 및 데이터 분석 리포트 작성(연 1회) -연간 6개 이상의 신규 콘텐츠 개발 및 보급</p> <p>㉣ 심화과정 교실 수업형 교육 자료 개발 -8회기 구성의 교실 수업 커리큘럼 설계 -교안, 강사용 교안 가이드, 청소년용 활동지 제작</p> <p>㉤ 피.가해자 고백 엽서를 통한 비정형 데이터 분석 및 리포트 -플랫폼 내 'Dear my Friends' 활동 운영 - '이달의 엽서' 선정 및 발표(분기 1회/SNS, 플랫폼 활용) -우수 사례, 작성 주체 등을 분석한 데이터 리포트 작성(연 1회)</p> <p>㉦ 디지털 시민성 진단 활동 운영 -플랫폼 내 '디지털 시민 레벨 측정' 활동 운영 및 데이터 리포트 작성(연 1회) -측정 문항 수정 및 보완(참여자 이해 증진 목적의 쉬운 어휘 사용) -전국 초등학교 대상의 활동 홍보(접속 코드가 포함된 명함 배포/20,000명)</p> <p>㉧ 프렌즈존 활동 연계 페이지 개발 -프렌즈존 내 이벤트/활동 소개를 위한 갤러리 형식 페이지 추가 개발</p> <p>㉨ 교구 지원 사업 참여 교사 후기 게시 -2023년 축적된 후기 공개를 통한 사업 홍보 진행 -2024년 신규 참여 후기 게시를 통한 게시판 활성화</p> <p>㉩ 교사 네트워크 형성 -디지털 시민교육 지도자 세미나.게시판 운영 등 교사 간 교류 기회 확대</p> <p>㉪ 플랫폼 내 카드뉴스 게시판을 활용한 디지털 시민성 인식 확산 -사이버폭력&디지털 시민성과 관련된 카드뉴스 게시(월 1회)</p> <p>㉫ 소셜미디어 플랫폼 채널 운영을 통한 디지털 시민교육 및 시민의식 확산 -인스타그램 채널 운영을 통한 청소년/보호자/선생님과의 소통 창구 마련 -정보 전달형 카드뉴스 월 1회 이상 게시</p> <p>■ 일정</p> <p>- 1~12월 : 디지털 시민교육 제공 및 데이터 분석 - 1~2월 : 프렌즈존 연계 페이지 개발 및 교구 지원 사업 교사 후기 게시 - 3~4월 : 심화과정(중,고등) 교실형 콘텐츠 탑재 운영</p>

세부사업	추진내용
	<ul style="list-style-type: none"> - 5~6월 : 교사 커뮤니티 카테고리 생성 - 12월 : 데이터 종합 및 내부 평가 피드백 반영
<p>② 교구 지원 사업 운영</p>	<p>■ 소개</p> <ul style="list-style-type: none"> - 온라인 디지털 시민교육과 함께 활용 가능한 단체 교육용 교구 지원 - 전문강사 파견 및 교사 역량 강화가 어려운 학교 및 단체에의 교육 확산 목적 <p>■ 운영내용</p> <ul style="list-style-type: none"> ㉠ 초등용 단체교육 교구 추가 개발 및 보급 <ul style="list-style-type: none"> -단체 교육용 교수학습 지도안 추가 개발 -연간 초등학생 20,000명 대상 단체교육 교구 보급 ㉡ 중·고등용(심화과정) 단체교육 교구 개발 및 보급 <ul style="list-style-type: none"> -심화과정 8개 차시 활동지 및 교안 개발 -시범 학급 선정 및 활동지 보급 -중·고등학교 대상 강사 파견 단체 교육 운영 ㉢ 단체 교육 현장 지도자용 보조자료 개발 및 보급 <ul style="list-style-type: none"> -2023년도 개발물 수정 및 보완(23년 설문 피드백 반영) -플랫폼 내 자료실에 2024년도 제작물 배포 ㉣ 가정/소그룹용 교보재 개발 및 보급 <ul style="list-style-type: none"> -소그룹용 ‘디지털 시민 대화 카드’ 제작 및 보급(200그룹) -스퀴시, 감정출석부 등 가정용 교보재 개발 및 홈페이지 자료실 배포 ㉤ 교구 평가를 통한 개선/보완점 분석 및 사용자 피드백 적용 방안 마련 <ul style="list-style-type: none"> -홈페이지 내 ‘만족도 조사 설문’ 하위 문항으로 개선·보완 의견 수렴 -월 1회 운영회의를 통한 교구 분석 및 피드백 반영 방안 수립 <p>■ 일정</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1~12월 : 단체 교육용 교구 지원 - 1~2월 : 초등학생용 교구 수정·보완 및 제작, 교구 지원사업 후기 게시판 개발 - 3~4월 : 초등 교구 지속 지원, 중/고등학생용 교구 개발 및 테스트 - 5~12월 : 초등 및 중/고등학생용 교구 지원사업 운영 - 12월 : 내부 평가 및 외부 피드백 분석 및 반영
<p>③ 옐로우 프렌즈존 (오프라인 거점)</p>	<p>■ 소개</p> <ul style="list-style-type: none"> - 사이좋은 디지털 프렌즈를 오프라인에서 직접 만날 수 있는 전용 공공공간을 마련 - 사업홍보 및 지역사회 거점을 마련하여 지속성 확보 <p>■ 운영내용</p> <ul style="list-style-type: none"> ㉠ 청소년시설과 연계하여 지역거점 사디프 체험존 마련 <ul style="list-style-type: none"> -노원청소년센터 내 드론 교육 중점 시설 구축 및 운영(노원구) -서울시청소년미디어센터 내 디지털 시민교육 체험 존 구축(용산구) -연간 이용자 수 누적 5,000명 유치

세부사업	추진내용
	<p>⑥ 디지털 시민성·시민교육 연구 공간 마련</p> <ul style="list-style-type: none"> -재단 본부 내 1개 층 개조를 통한 연구실 형태의 프렌즈존 구축(서초구) -교사, 학부모를 위한 세미나 개최 <p>■ 일정</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1~2월 : 내부 인테리어 및 체험 프로그램 개발 - 3~12월 : 체험존 운영
<p>④ 디지털 시민성 함양 목적 동아리 지원 사업</p>	<p>■ 소개</p> <ul style="list-style-type: none"> - 프렌즈존 외 시민이 자치적으로 디지털 역량 함양 목적으로 운영하는 동아리 지원 - 전 사회적 디지털 역량 강화와 청소년의 미래 역량 향상을 위한 지원 <p>■ 운영내용</p> <p>① 드론 등 미래산업과 관련된 역량 개발 동아리의 교육·설비 등 지원</p> <ul style="list-style-type: none"> -사디프 드론 축구단 운영 및 노원구 프렌즈존 내 설비·장비 지원 -드론 축구 역량 향상을 위한 전문 강사 교육 지원 -드론 축구 ‘사디프 동아리’ 3개 선발 및 활동비(숙박·이동·대회비 등) 지원 -지역 내 동아리 드론 축구 대회 활동 참여(연간 수상 실적 2건 이상) <p>② 디지털 시민성·시민교육 연구를 위해 만들어진 이해관계자 동아리 지원</p> <ul style="list-style-type: none"> -서초구 프렌즈존 내 회의·세미나실 장소 지원 -디지털 시민성 연구진의 동아리원 대상 세미나 운영 <p>■ 일정</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1월 : 동아리 지원 방안 구체화 - 2월 : 지원사업 참여 동아리 모집 및 선발 - 3~12월 : 동아리 지원 사업 운영 지원

● Risk Mitigation 리스크 방지

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

1. 디지털 시민교육

- 위험요소 : 1차 교육 대상자인 만 14세 미만 청소년의 경우 가입을 위해선 부모님 동의가 필요하는 등, 시공간의 제한없이 디지털 시민교육을 제공할 수 있도록 개발한 온라인 플랫폼의 이용자수를 확보의 어려움.
- 대응계획 : 사디프를 통한 오프라인 디지털 시민교육과 연계하여 주 이용자인 교사, 초등학생 등이 교육 수료 후 자연스럽게 이용할 수 있도록 연계유입을 수행함. 또한 위헬프 등 재단의 다양한 사업에 참여 중인 학교와, 재단이 운영 중인 청소년 위탁시설 이용객 대상 홍보를 실시하되, 부모님과 함께 할 수 있는 콘텐츠를 구성하여 회원가입의 위험요소를 줄일 수 있도록 함. 무상 교구 지원을 통해 교사 등 청소년지도자가 사디프의 디지털 시민교육에 관심 갖도록 유도하며, 청소년 및 학부모에게 사디프를 소개할 수 있도록 안내함.

2. 오프라인 프렌즈존 구축

- 위험요소 : 프렌즈존 구축과 프로그램 진행을 위한 진행
- 대응계획 : 재단 위탁시설인 청소년센터, 문화의집 등 청소년들이 주 이용객인 시설과 연계하고 재단 본부의 사무공간 위치를 조정하여 1개의 층을 공공 공간화하여 청소년과 일반 시민들을 대상으로 사디프 체험존을 운영함.

● 임팩트 측정

1) Primary Outcomes

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

- 디지털 시민성 확립의 중요성에 대한 인식변화를 도모하고, 대한민국의 모든 청소년이 디지털 시민성을 확립할 수 있도록 합니다. 이를 위해 청소년과 청소년을 둘러싼 주변환경에 대한 적극적인 개입이 필요함
- 청소년 : 디지털 시민교육을 통해 디지털 세상에서 스스로 올바르게 생각하고 판단하며, 행동할 수 있는 역량과 덕성인 '디지털 시민성'을 갖출 수 있도록 함
- 주변환경 : 디지털 세상이 기성세대가 인식하는 것보다 청소년들에게 매우 중요하고 삶의 중요한 부분을 차지하고 있음을 인식하고, 청소년들에게 디지털 시민교육을 실시하는 동시에 안전한 디지털 환경을 조성할 수 있도록 함

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	성공을 위한 목표치
1	온라인 플랫폼 운영 콘텐츠 제작	플랫폼 이용자 수 신규 콘텐츠 수	사용자 수 150,000 6개
2	교구지원	교구 지원 인원	20,000명
3	옐로우 프렌즈존 운영	체험존 이용자	체험존 이용자 5,000명
4	동아리 활동 지원	지원 동아리 수 대외활동 실적	3개 대회 활동 수상 2건 이상