



임팩트그라운드

# 최종 결과 보고서

## 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 임팩트그라운드의 지원을 받는 사회혁신조직의 최종 사업 결과보고서입니다.  
사회공익을 위해, 본 자료를 공유하며, 영리목적의 사용이나 자료의 편집은 불가합니다.

2022-2024 브라이언인팩트 사회혁신조직 지원사업 ‘임팩트 그라운드’  
푸른나무재단 사이좋은 디지털 프렌즈  
최종 결과보고

2025. 1. 17.



# 사이좋은 디지털 프렌즈 사업 주요결과

2025.01.17. 푸른나무재단

푸른나무재단은 우리나라 최초로 학교폭력의 심각성을 시민사회에 알렸으며, 학교폭력 예방과 피해자 치유, 그리고 사회변화를 기본 가치로 활동하는 비영리공익법인(NGO)입니다.

사이좋은 디지털 프렌즈는 디지털 환경에서 청소년들이 안전하고 건강하게 성장할 수 있도록 '디지털 시민성'을 확립할 수 있는 환경을 조성하고 디지털 기술 활용과 디지털 갈등 상황에 대처하기 위한 디지털 시민 교육을 지원합니다.

## 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 : 2022년 ~ 2024년
- 사업대상 : 청소년 및 학부모, 교사, 청소년 지도사 등

## 사업결과

| 사업           | 성과 요약                                              | 측정지표           | 결과                |
|--------------|----------------------------------------------------|----------------|-------------------|
| 디지털 시민성 플랫폼  | 디지털 시민교육을 통한 디지털 역량과 덕성 향상을 위한 온라인 교육 활성화 및 대상자 확대 | 사용자 수(UV)      | 357,974           |
|              |                                                    | 페이지 이벤트(PV)    | 1,209,715         |
|              |                                                    | 교육 영상 시청 수     | 149,110           |
|              |                                                    | 콘텐츠 개발 수       | 21                |
| 단체 교육형 교구 지원 | 지역사회와 교사의 디지털 시민 의식 형성 및 디지털 시민교육 공동체 토대 마련        | 기관 수           | 688               |
|              |                                                    | 학급수            | 1,631             |
|              |                                                    | 학생 수           | 40,497            |
|              |                                                    | 만족도            | 9.71(2024)        |
| 옐로우 프렌즈존     | 오프라인 디지털 시민교육 연구 및 체험존 프로그램 운영                     | 프렌즈존 구축 수      | 3                 |
| 동아리 활동       | 디지털 함양 목적의 청소년 자치 동아리 활동 지원                        | 지원 동아리 수       | 3                 |
|              |                                                    | 대외 수상          | 5                 |
| 유해매체 삭제센터 운영 | 유해 환경 개선을 통한 안전하고 건강한 디지털 환경 조성 기여                 | 유해콘텐츠 삭제 수     | 1,883             |
|              |                                                    | 삭제율            | 90%               |
| 온오프라인 캠페인 활동 | 콘텐츠 확산을 통한 건강한 디지털 시민의식 확산                         | 카드뉴스 제작 및 조회수  | 177편 / 2,775,867회 |
|              |                                                    | 영상 제작 및 조회수    | 103편 / 565,773회   |
|              |                                                    | 연구서 및 리포트 발행 수 | 19편               |

## 목 차

|                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| I. 운영기관 소개 .....                      | 1  |
| II. 사업 소개 .....                       | 4  |
| 1. 사업 배경 .....                        | 5  |
| 2. 사업 개요 .....                        | 6  |
| 3. 연차별 주요 사업 .....                    | 6  |
| III. 세부 사업별 운영 결과 .....               | 7  |
| [온라인 플랫폼 운영]                          |    |
| 1. 디지털 시민성 교육 플랫폼 .....               | 9  |
| [디지털 시민성 향상]                          |    |
| 1. 교육 콘텐츠 개발 및 연구 .....               | 14 |
| 2. 단체 교육 지원 사업 .....                  | 19 |
| 3. 교구 지원 사업 .....                     | 28 |
| [안전한 환경 조성]                           |    |
| 1. 옐로우 프렌즈존 .....                     | 32 |
| 2. 디지털 시민성 함양 목적 동아리 지원 사업 .....      | 40 |
| 3. 유해콘텐츠 삭제센터 운영 및 디지털범죄 피해자 지원 ..... | 43 |
| 4. 홍보 및 온/오프라인 캠페인 .....              | 48 |
| IV. 사업추진성과 종합분석 .....                 | 55 |
| V. 부록(별첨자료) .....                     | 59 |
| 1. 카드뉴스 .....                         | 59 |
| 2. 유튜브 .....                          | 63 |
| 3. 언론보도 .....                         | 91 |

I

# 운영기관 소개

Brianimpact Impact Ground

# I

## 운영기관 소개

### 1. 기관정보

|                   |                            |       |               |
|-------------------|----------------------------|-------|---------------|
| 법 인 명             | 푸른나무재단                     | 대 표   | 박길성           |
| 고유번호<br>(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.

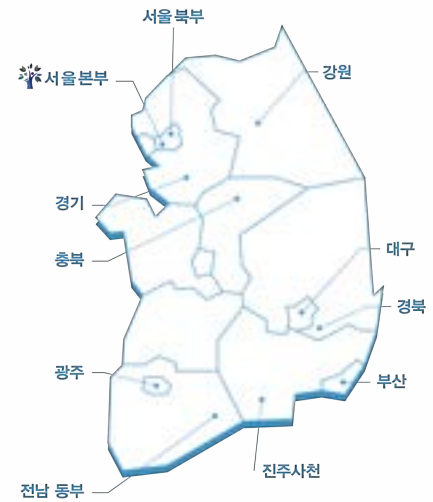
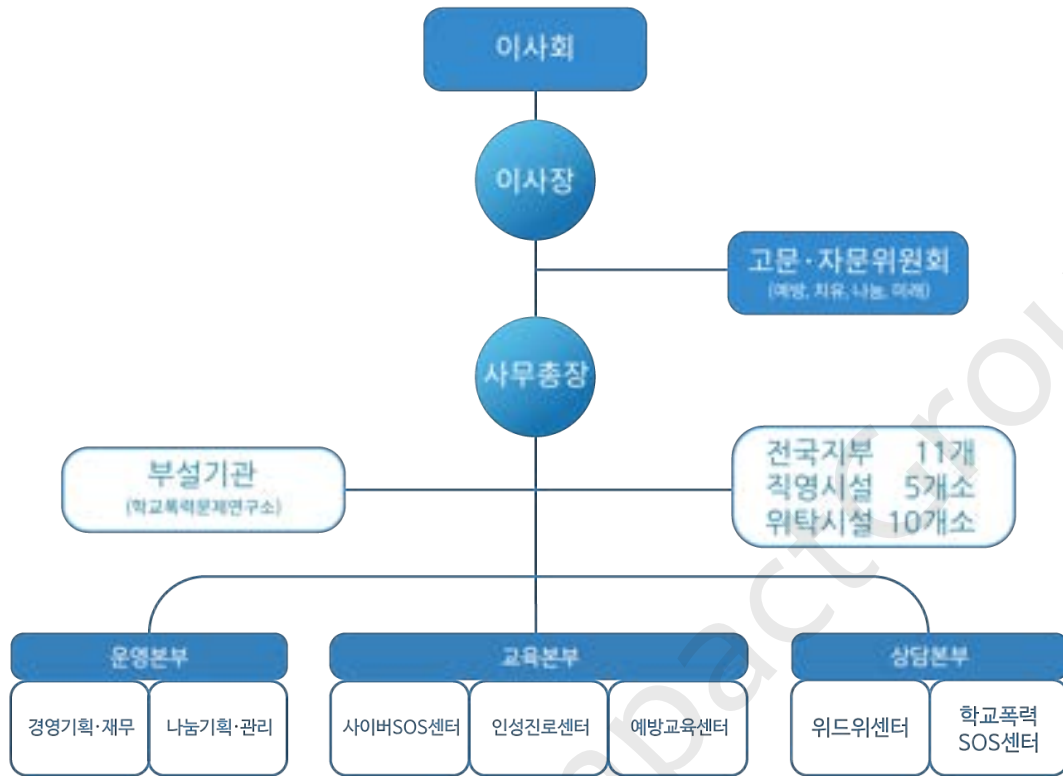
### 3. 설립 목적

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

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

## 5. 조직 현황



II

# 사업 소개

Brianimpact Impact Ground

## Ⅱ

## 사업 소개

## 1. 사업배경

우리는 현재 모든 것이 ‘디지털화’되고 있는 ‘디지털 시대’에 살고 있다. 2023년 1월 방송통신위원회 조사에 따르면 일상생활에서 스마트폰을 필수 매체로 인식하는 비율이 70% 이상으로 나타났으며, 특히 10대의 경우 94.5%로 타 연령 대비 매우 높은 수준을 보이고 있다. 또한 코로나19 팬데믹은 우리 사회의 디지털화를 급격히 가속시켰으며, 원격수업의 도입, 스마트폰 의존도 증가 등 디지털 기술이 일상생활에 깊숙이 자리 잡았다.

그러나 그동안 이러한 디지털 기기와 기술 속에 이것을 선용할 수 있는 역량을 사회적으로 갖추었는지 제대로 살펴보지 못하였기 때문에 역기능 또한 발생하였다. 2023년 푸른나무재단 학교·사이버폭력 실태조사에 따르면 학교폭력 피해학생의 98%가 사이버폭력을 경험한 것으로 나타났으며, 사이버공간을 매개로 다양한 학교폭력 유형이 혼재된 양상으로 나타나고 있지만 이에 대응하는 내용은 미비한 실정이다. 기술의 발전에 비해 플랫폼 차원에서의 대응책은 아직 미비한 상황인 가운데, 청소년 교육에 있어서도 청소년을 주체적으로 보기보다는 교육의 객체로 보고, 일방적인 강의를 통해 교화하려는 시도가 더 많은 것이 현실이다.

푸른나무재단에서는 현 사회의 교육 방향에 대한 재고와 정비가 필요하고 문제 행동을 방지하는 목적의 교육이나 일반적인 인터넷 사용 윤리를 가르치는 교육에서 벗어나 청소년들의 삶 전반에 걸친 디지털 시민성 교육이 필요하다고 판단하였다. 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 필요하다. 사회의 구성원으로서 권리와 의무를 가지고 있다는 감각을 알려주는 것이 ‘시민성’이라고 한다면 디지털 사회를 살아가는 시민으로서의 자각 역시 필요하고 이를 함양할 필요가 있다.

개개인이 디지털 시민성을 갖추는 때 온라인에서 일어나는 사이버폭력 뿐만 아니라 정보 격차로 인한 소외감 등의 이슈를 해결하는 주체로서 자리매김할 수 있다. 디지털 기술을 언제, 어디서, 어떻게 사용할지 아는 디지털 역량 측면 뿐만 아니라 청소년들이 새로운 시대의 주체로서 성장하기 위해 갖춰야 할 기본적인 소양을 알려주는 온·오프라인 디지털 시민 교육을 진행하였으며 지역 선택적 교육 제공이 아닌 전국을 대상으로 누구나 보편적으로 받을 수 있는 디지털 시민교육을 제공하여 문제를 해결해나가고자 한다.

## 2. 사업개요

- 사 업 명 : 청소년 디지털 시민교육 지원사업 ‘사이좋은 디지털 프렌즈’
- 주관/후원 : 푸른나무재단 / 재단법인 브라이언임팩트
- 목 적 : 디지털 환경에서 청소년들이 안전하고 건강하게 성장할 수 있는 디지털 시민성 확립을 위한 디지털 시민교육 제공 및 환경 조성
- 사업기간 : 2022년 3월 ~ 2024년 12월 (총 2년 10개월)
- 사업대상 : 청소년 및 학부모, 교사, 청소년 지도사 등

## 3. 연차별 주요 사업

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

# Ⅲ

## 세부 사업별 운영 결과

## 세부 사업별 운영 결과

☐ 세부 사업별 일정[illegible]

## [온라인 플랫폼 운영]

교육의 접근성을 증진시키고 온라인의 안전구역을 마련했습니다.

### 1. 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 : 2022년 10월 ~ 2024년 12월
- 대상 : 청소년, 학부모, 교사, 학교전담경찰관 등 이해관계자
- 주요기능 : 디지털 시민성 진단, 감정 기록, 디지털 엽서, 디지털 시민 교육 등
- 주요 실적

| 구분        | 효과                           | 성과                   |                                                                                                     |
|-----------|------------------------------|----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 플랫폼<br>운영 | 교육의 접근성 부족으로 인한<br>교육의 격차 해소 | 연간 이용자 및<br>방문 페이지 수 | · 2023년 3월 정식 론칭<br>· 누적 연간 이용자 수(UV): 357,974<br>· 플랫폼 페이지 활성화 지표(PV): 1,209,715                   |
|           |                              | 반응형 교육 영상            | · 반응형 영상 개발: 21편<br>· 교육 영상 시청 수: 149,110회<br>· 영상 교육 참여자 응답 데이터: 8,293개 수집                         |
|           |                              | 플랫폼 내<br>온라인 활동      | · 오늘의 감정 기록 누적 감정 수: 2,247회<br>· 디지털 시민성 측정 누적 참여자: 19,746명<br>· 디지털 고백 엽서 누적 117개, 누적 조회 수 32,573회 |

### 가. 플랫폼 운영 분석 및 평가

#### 1) 연간 이용자 및 방문 페이지수 (홈페이지 기준)

- 가) 온라인 플랫폼 론칭 (3월) 후 언론보도 14건 / 전국 초등학교 공문 발송(5,951개교)
- 나) 누적 연간 이용자 수 357,974명을 달성하며 온라인 플랫폼을 안정적으로 운영함
- 다) 데이터에 분석<sup>1)</sup>에 의한 ‘단체 교육용 교구 지원 사업(9월~)’을 시작함에 따라 개인의 교육 참여만을 지원하던 2023년 1학기에 비해 2학기 이용자 수가 약 5배 이상으로 증가

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

라) ‘디지털 시민성’ 키워드 구글 상위 노출 등 온라인 홍보 및 광고의 확대에 의한 이용자 수 증가에 긍정적인 영향을 미침

| 유입           | ~ 2023년* | 2024년 누적 | 전체 누적     |
|--------------|----------|----------|-----------|
| UV(순 방문자)    | 179,014  | 178,960  | 357,974   |
| PV(방문 페이지 수) | 627,705  | 582,010  | 1,209,715 |

\* 전체 누적의 시작일은 오픈 베타 서비스 안내일 기준(2022.10.20.)

## 2) 반응형 교육 영상 개발 및 보급

가) 디지털 시민교육 반응형 교육 영상 21편 제작 및 제공하여 조회수 149,110회를 달성함

나) ‘사이버폭력’과 ‘신체폭력 및 따돌림’ 예방교육에 대한 수요가 가장 높은 것을 확인하였음

| 순번 | 과정 분류                | 차시 (영상)             | 조회수     |
|----|----------------------|---------------------|---------|
| 1  | 공통                   | 디지털 우주 속으로          | 3,516   |
| 2  |                      | 디지털의 이해             | 1,677   |
| 3  | 기초과정                 | 배려                  | 970     |
| 4  |                      | 용서                  | 860     |
| 5  |                      | 약속                  | 644     |
| 6  |                      | 정직                  | 474     |
| 7  |                      | 소유                  | 265     |
| 8  |                      | 책임                  | 280     |
| 9  | 기본과정                 | 에티케시티 (디지털 에티켓)     | 3,360   |
| 10 |                      | 니꺼내꺼시티 (사이버폭력)      | 13,177  |
| 11 |                      | 찰칵시티 (개인정보보호)       | 1,890   |
| 12 |                      | 디지털 네버랜드 (디지털 리터러시) | 1,653   |
| 13 |                      | 스노우시티 (저작권)         | 1,746   |
| 14 |                      | 누가누구랜드 (온라인 정체성)    | 1,250   |
| 15 | 학교폭력 예방교육<br>(초등과정)  | 언어폭력 편              | 17,690  |
| 16 |                      | 사이버폭력 편             | 18,537  |
| 17 |                      | 신체폭력 및 따돌림 편        | 24,712  |
| 18 | 학교폭력 예방교육<br>(중고등과정) | 언어폭력 편              | 14,301  |
| 19 |                      | 사이버폭력 편             | 24,462  |
| 20 |                      | 신체폭력 편              | 10,086  |
| 21 |                      | 집단 따돌림 편            | 7,560   |
| 총계 |                      |                     | 149,110 |

다) 반응형 영상 교육 참여자 응답 데이터 수집

- 반응형 영상 교육 참여자 응답 데이터(8,293개)를 수집하여 차후 교육 개발 및 연구를 위한 마련함

| 응답 데이터 예시 |                                                                    |
|-----------|--------------------------------------------------------------------|
| 질문        | Q. 반장의 사진을 단독방에 올리며 못생겼다고 놀리는 푸른이, 여러분이라면 이 상황에서 어떻게 반응하고 말할 것인가요? |
| 답변1       | 친구를 놀리는 행동은 나쁘다고 그만하라고 한다.                                         |
| 답변2       | 하지 말라고 단호하게 표현하고 계속 이어진다면 증거를 모아서 주변 어른들께 도움을 요청하겠다고 말해요.          |
| 질문        | Q. 스마트폰을 사용하면서 생긴 내 삶의 변화는 어떤 것이 있나요?                              |
| 답변1       | 책으로 찾지 않아도 검색으로 쉽게 찾을 수 있어서 시간이 줄었어.                               |
| 답변2       | 모르는 길을 찾아주고 쇼핑, 지식, 상식, 뉴스 등 여러 정보를 주어 편리해졌어요.                     |

3) 플랫폼 내 온라인 활동 참여 활성화

플랫폼 활동 활성화(PV 1,209,715)에 따른 온라인 디지털 시민 교구 보조 활동 참여가 적극적으로 이루어짐

| 오늘의 감정 기록 | 디지털 시민성 측정 | 디지털 고백 엽서 |
|-----------|------------|-----------|
| 2,247회    | 19,746명    | 32,573회   |

가) 오늘의 감정 기록

- 누적 감정 데이터 2,247회 참여 (2023년 1,362회/ 2024년 885회)
- 2023년도와 2024년도 상위 3가지 감정이 ‘신나다’, ‘기쁘다’, ‘피곤하다’ 인 것으로 미루어볼 때 공통적으로 자주 느끼는 감정임을 알 수 있었음

| 2023년 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          | <b>신나다(21.85%)</b> | 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%) |

| 2024년 감정 지표 |                            |                                         |                                                                       |
|-------------|----------------------------|-----------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|
| 월           | 1순위                        | 2순위                                     | 3순위                                                                   |
| 1           | 기쁘다(15.38%)                | 피곤하다(12.31%)                            | 뿌듯하다(10.77%)                                                          |
| 2           | 피곤하다(17.86%)               | 기쁘다(10.71%), 반갑다(10.71%)<br>아쉽다(10.71%) | 재미있다(7.14%)<br>신나다(7.14%)<br>긴장되다(7.14%)<br>지치다(7.14%)                |
| 3           | 신나다(14.29%)<br>귀찮다(14.29%) | 피곤하다(8.57%)<br>고맙다(8.57%)               | 짜증나다(5.71%)<br>반갑다(5.71%)<br>만족하다(5.71%)<br>지치다(5.71%)<br>궁금하다(5.71%) |
| 4           | 신나다(17.17%)                | 기쁘다(15.15%)                             | 만족하다(9.09%)                                                           |
| 5           | 신나다(17.17%)                | 기쁘다(15.15%)                             | 피곤하다(9.09%)<br>만족하다(9.09%)                                            |
| 6           | 기쁘다(16.67%)                | 신나다(23.33%)                             | 기쁘다(16.67%)                                                           |
| 7           | 신나다(20.99%)                | 신나다(9.88%)                              | 궁금하다(8.64%)                                                           |
| 8           | 기쁘다(20.45%)                | 피곤하다(18.18%)                            | 놀라다(11.36%)                                                           |
| 9           | 피곤하다(20.41%)               | 지치다(12.24%)<br>신나다(12.24%)              | 긴장되다(10.20%)                                                          |
| 10          | 피곤하다(18.03%)               | 신나다(14.75%)                             | 만족하다(9.84%)                                                           |
| 11          | 기쁘다(16.55%)                | 신나다(15.11%)                             | 재미있다(12.95%)<br>피곤하다(12.95%)                                          |
| 12          | <b>신나다(29.03%)</b>         | 기쁘다(16.13%)                             | 피곤하다(8.06%)<br>지치다(8.06%)                                             |

#### 나) 디지털 시민성 측정

- ‘개인정보보호’ 주제에 대한 측정 점수가 가장 높게 나타났음
- ‘온라인 정체성’ 주제의 측정 결과가 유일하게 평균 70점 이하를 기록했다는 점에서 온라인 정체성에 대한 이해도 증진이 필요함을 발견하는 데이터 분석 성과를 거둠
- 디지털 시민성 측정 참여 19,746명<sup>2)</sup>

| 측정 주제    | 측정 결과       |           | 참여 인원   |
|----------|-------------|-----------|---------|
|          | (4점 만점)     | (100점 만점) |         |
| 개인정보보호   | <b>3.31</b> | 82.85     | 11,522명 |
| 감정 및 공감  | 3.25        | 81.42     | 11,437명 |
| 저작권      | 3.27        | 81.89     | 12,079명 |
| 사이버폭력    | 3.18        | 79.63     | 11,108명 |
| 디지털 리터러시 | 3.15        | 78.81     | 13,215명 |
| 디지털 에티켓  | 3.16        | 79.13     | 19,746명 |
| 온라인 정체성  | <b>2.76</b> | 69.24     | 11,235명 |

#### 다) 디지털 고백 엽서

- 디지털 고백 엽서 생성은 로그인 후 참여해야 하므로 다른 활동에 비해 참여 수가 낮은 편이나 오프라인에서 말 못할 고민이나 누군가에게 전하고 싶은 마음을 편안하게 나눌 수 있는 소통의 장 으로 활용되어짐을 확인할 수 있었음
- 누적 엽서 수 117개, 누적 조회 수 32,573회

| 연도    | 고백엽서 개수 | 조회수    | 좋아요 수 | 댓글 수 |
|-------|---------|--------|-------|------|
| 2023년 | 77      | 25,346 | 116   | 101  |
| 2024년 | 40      | 7,227  | 11    | 34   |

| 디지털 엽서 참여 사례                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                        |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>우리 아빠</b></p> <p>우리 아빠는 항상 나와 엄마를 위해 열심히 일을 하십니다.또한 일 하시느라 많이 힘드실텐데도 일 끝나고 집에 와셔도 나랑 함께 놀아주시기도 하고 때론 장난도 치시지만 난 우리 아빠가 최고로 좋고 사랑합니다. 그런 아빠가 난 자랑스럽고 좋습니다. 우리 가족을 위해 언제나 헌신하시는 우리아빠.. 힘드시면 잠시 쉬어가도 좋아요♡</p> <p>👍 64 🗨 2 📌 1</p> | <p><b>?</b></p> <p>오늘 달리기 대회같은 거했는데 제가 달리기를 잘 못하거든요? 그런데 오늘은 진짜 땀 났는데 갑자기 이번에는 꼭 1등을 해보고 싶은 거예요! 그래서 진짜 더운 날씨지만 망이 계속나도 엄청 열심히 뛰었는데 아이들이 응원을 해주는 거예요? 그래서 결국에는 제가 1등을 했는데 아이들이 진짜 이정도면 인기같다고 삼삼 정도로 열심히 축하해 주길래 너무 아이들에게 고맙습니다</p> <p>👍 255 🗨 0</p> | <p><b>우리반애들아</b></p> <p>우리반친구들에게-애들아 우리는 모두 자유롭게소통하고 즐겁게 노는 친구들이야.만약에 친구를 따돌리면 피해자는 많이 속상할거야 그러니 우리 모두 소통하고 사랑하는 즐거운 3학년5반이 되자!</p> <p>👍 5 🗨 0 📌 1</p> |

2) 청소년 디지털 시민성 척도 중 가장 첫 측정 항목인 ‘디지털 에티켓’을 기준으로 참여 인원 수를 기재함.

## [디지털 시민성 향상]

청소년이 양질의 디지털 시민 교육을 받을 수 있게 되었습니다.

### 1. 교육 콘텐츠 개발 및 연구

- 목표 : 디지털 시민의식 함양을 위한 애니메이션형 과정 개발
- 내용 : 디지털 환경 적응을 하기 위한 생존기술을 학습으로 지원, 본디지털 세대(Born Digital Generation)라면 누구나 누려야 할 기본권으로서 디지털 시민성 교육 제공
- 대상 : 초등학교 저학년(기초과정), 초등학교 고학년(기본과정), 중·고등학교(심화과정)
- 교육방법 : 6대 덕성과 6개의 역량(주제)를 접목한 애니메이션 교육 및 CEMD-D(딜레마토론기법)적용
- 개발기간 : 2022년 3월 ~ 2024년 12월

| 구분  | 효과                    | 성과            |                                                                              |
|-----|-----------------------|---------------|------------------------------------------------------------------------------|
| 콘텐츠 | 디지털 시민성 중요성에 대해 인식 개선 | 연구            | · 효과성 측정 연구 진행<br>· 디지털 시민 교육 연구 TF 구성                                       |
|     |                       | 온라인 교육 과정 개발  | · 공통과정 2차시<br>· 초등학교 저학년(기초과정) 6차시<br>· 초등학교 고학년(기본과정) 6차시<br>· 학교폭력예방과정 7차시 |
|     |                       | 오프라인 교육 과정 개발 | · 중·고등학교(심화과정) 6차시                                                           |

#### 가. 디지털 시민성 연구

##### 1) 효과성 측정 연구

가) 연구 기간 : 2022년 4월 ~ 2022년 12월

나) 연구 대상 : 학교교육 참여 학생 대상 (연간 20,000명)

다) 방법 : 구글 폼을 활용한 온라인 효과성 측정

라) 내용 : 사전·사후 설문 결과 데이터 분석 및 향후 교육 효과성 개선을 위한 방향성 제안

마) 사전/후 효과성 분석

바) 효과 평가 : 3~6학년 전체 과정 모두 통계적으로 유의미하게 향상

| 구분       |         | 실시 전 | 실시 후 | 증감  |
|----------|---------|------|------|-----|
| 3~4학년 과정 | 감정 및 공감 | 72.8 | 77.3 | 4.5 |
|          | 디지털 에티켓 | 87.0 | 89.3 | 2.3 |
|          | 사이버폭력   | 70.3 | 73.0 | 2.7 |

|          |               |      |      |     |
|----------|---------------|------|------|-----|
|          | 디지털 리터러시(분별력) | 65.5 | 72.8 | 7.3 |
|          | 개인정보보호        | 77.0 | 81.5 | 4.5 |
|          | 저작권           | 72.0 | 78.8 | 6.8 |
|          | 온라인 정체성       | 55.5 | 61.3 | 5.8 |
| 5~6학년 과정 | 감정 및 공감       | 74.8 | 77.5 | 2.7 |
|          | 디지털 에티켓       | 85.0 | 86.0 | 1.0 |
|          | 사이버폭력         | 70.3 | 72.3 | 2.0 |
|          | 디지털 리터러시(분별력) | 75.8 | 82.0 | 6.2 |
|          | 개인정보보호        | 80.3 | 83.8 | 3.5 |
|          | 저작권           | 83.5 | 86.8 | 3.3 |
|          | 온라인 정체성       | 63.0 | 68.8 | 5.8 |

## 2) 디지털 시민성 함양을 위한 교육 방법 연구

가) 목적 : CEMD-D 교육 방법론(교육이론)을 반영한 교안 전면 개편을 통해 청소년의 도덕적 추론 능력과 디지털 시민성 역량 강화 도모를 위한 연구 진행

나) 내용 : 감성지능 개발과 사고력 확장, 도덕성 발달을 아울러 접목시킨 이론에 디지털 지식과 기술 내용을 접목한 CEMD-D 이론 연구, 추상적인 용어(디지털 시민성)에 대한 연구

다) 연구내용

| 연번 | 주제                | 상세 내용                                                         |
|----|-------------------|---------------------------------------------------------------|
| 1  | 디지털 시민성과 디지털 시민교육 | - 디지털 시민성 및 시민교육 연구동향<br>- 디지털 시민 교육의 실제<br>- 푸른나무재단의 디지털 시민성 |
| 2  | 디지털 시민 교육 방법론     | - 푸른나무재단의 CEMD교육이론<br>- 디지털 시민성 교육모델 CEMD-D                   |
| 3  | 푸른나무재단의 디지털 시민 교육 | - 사이좋은 디지털 세상<br>- 사이좋은 디지털 프렌즈<br>- 사이좋은 디지털 세상 및 프렌즈 교육 비교  |

라) 주요 결과

· 디지털 시민성 개념

| 기준                    | 재정의                                  |
|-----------------------|--------------------------------------|
| 디지털 네트워크 공간에서 요구되는 자질 | 디지털 세상에서 안전하고 행복하게 더불어 살아가기 위한 행동 양식 |

## 나. 교육 콘텐츠 개발

### 1) 사이좋은 디지털 프렌즈 교육 방법

가) 교육구성 : 청소년 디지털 시민교육은 개인별 학습으로 진행되며 생애주기에 맞는 디지털 활용 수준 및 학습 인지 능력 반영

나) 교육과정 : 6개 프로그램 주제 및 인성덕목

| 구분  |          | 6대 주제    | 6대 덕목 | 내용                 |
|-----|----------|----------|-------|--------------------|
| 1차시 | 에티케시티    | 디지털 에티켓  | 배려    | 구독자 100만 너튜버 ‘라퐁젤’ |
| 2차시 | 니꺼내꺼시티   | 사이버폭력    | 용서    | 게임과몰입 ‘피노키오’       |
| 3차시 | 찰각시티     | 개인정보     | 약속    | 사진을 빼앗긴 ‘벌거벗은 임금님’ |
| 4차시 | 디지털 네버랜드 | 디지털 리터러시 | 정직    | 거짓뉴스의 나라 ‘피터팬’     |
| 5차시 | 스노우시티    | 저작권      | 소유    | 저작권을 잘 모르는 ‘백설공주’  |
| 6차시 | 누가누구랜드   | 온라인 정체성  | 책임    | 나를 잃어버린 ‘홍부’       |

다) 소요시간 : 1개 차시당 약 40분

라) 학습방법 : 스토리텔링 애니메이션, 반응형 퀴즈 및 토론 학습

마) 단계별 구성

| 도입                                                                                            | 전개                                                                                                                                                                                           | 종결                                                                            |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| <div>인트로</div> <div>↓</div> <div>감정 인식</div> <div>행성의 날씨를 통해<br/>지금 이 순간의<br/>자신의 감정 인식</div> | <div>주제 교육</div> <div>행성 소개 및 동화<br/>스토리텔링을 통해 디지털<br/>시민 주제의 개념 및<br/>대처방법 제시</div> <div>↓</div> <div>딜레마 접근법</div> <div>사례를 보고 문제 해결을<br/>위해 선택과 이유를<br/>탐색함으로써 사고의 확장을<br/>돕는 학습 기법</div> | <div>덕목 교육</div> <div>덕목 개념화 및<br/>상세 의미 제시</div> <div>↓</div> <div>마무리</div> |

라) 디지털 시민성 인터랙티브 적용 애니메이션 제작

|                                                                                     |                                                                                      |                                                                                       |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  |
| 1차시 (에티케시티)                                                                         | 2차시 (니꺼내꺼시티)                                                                         | 3차시 (찰각시티)                                                                            |

## 2) 기초과정 (초등학교 저학년)

### 가) 교육 영상 개발

- 타인과의 관계를 형성하기 위한 덕목 중심 인성 교육 모델로 개발
- 6대 인성 덕목의 개념

| 6대 덕목 | 정의                                                      |
|-------|---------------------------------------------------------|
| 정직    | 사실을 숨기지 않고 그대로 말하는 것<br>어떤 일이 있어도 거짓되지 않는 마음            |
| 약속    | 서로 믿음을 가지고 함께 나누며 한 번 하기로 하면 꼭 지켜야 하는 마음                |
| 용서    | 잘못한 일을 꾸짖지 않고 먼저 이해해주는 것<br>상대방을 원망하거나 미워하지 않는 마음       |
| 책임    | 자신이 해야 할 일을 충실하게 해내는 것<br>주어진 일에 최선을 다하는 마음             |
| 배려    | 남의 처지를 너그럽게 이해하고, 그 마음을 헤아리는 것<br>남을 도와주거나 보살펴주려는 착한 마음 |
| 소유    | 나의 것과 남의 것을 분명히 구분하는 것<br>남의 것을 소중히 생각하고 욕심내지 않는 마음     |

### 나) 단체형 교구 활동지 및 지도안 개발

- 교육 준비 시간 단축 등 교육운영 및 가이드 배포, 소그룹 단체 수업 모형 개발

|                                                                                     |  |  |                                                                                       |  |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--|--|---------------------------------------------------------------------------------------|--|
|  |  |  |   |  |
|  |  |  |  |  |
| 기초과정 활동지 6종                                                                         |  |  | 기초과정 자기주도 학습 지도안                                                                      |  |

### 3) 기본과정 (초등학교 고학년)

- 디지털 세상에서 발생할 수 있는 갈등상황을 딜레마 상황으로 접근하여 학습자 스스로 디지털 세상의 적응력을 키우고, 올바른 도덕적 판단 능력을 향상할 수 있도록 도움
- 6대 디지털 주제의 개념

| 6대 디지털 주제 | 정의                                                             |
|-----------|----------------------------------------------------------------|
| 사이버폭력     | 디지털 세상에서 이루어지는 폭력적 행동을 비롯한 상대가 기분 나쁘게 느끼는 모든 행동에 대한 예방 및 대처 능력 |
| 디지털 에티켓   | 디지털 세상에서 지켜야 하는 예절                                             |
| 개인정보보호    | 나에 대해 알 수 있거나, 나를 나타낼 수 있는 모든 정보의 보호                           |
| 디지털 리터러시  | 디지털 세상에서 믿을 수 있는 정보를 찾아내고 필요에 따라 적절히 활용할 수 있는 능력               |
| 저작권       | 글, 음악, 사진, 그림 등을 만든 사람이 주인이 될 권리를 알고 지킬 수 있는 능력                |
| 온라인 정체성   | 디지털 세상에서 가지는 나의 모습 자각과 인식                                      |

### 4) 심화과정 (중·고등학교) / 오프라인

- 가) 교육구성 : 탐정 컨셉을 통해 각 차시별 디지털 주제에 맞는 활동을 모듈별로 협력하여 진행  
딜레마 토론을 통해 복합적인 사회적 문제와 가치 충돌 상황을 분석하고 문제해결 능력을 향상
- 나) 교육과정 : 6개 프로그램 주제
- 다) 소요시간 : 1개 차시당 약 50분
- 라) 학습방법 : 모듈 협력 과정 오프라인 교육
- 마) 교안 및 교재

|                                                                                     |  |  |                                                                                      |  |  |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--------------------------------------------------------------------------------------|--|--|
|  |  |  |  |  |  |
| 교재                                                                                  |  |  | 교안                                                                                   |  |  |

## 2. 단체 교육 지원 사업

- 목표 : 청소년 지도자(보호자, 교사, 청소년 지도사 등)가 청소년에게 더 효과적인 교육을 제공할 수 있도록 직접 교육 및 강사 파견 지원
- 내용 : 디지털 시민성 함양에 도움이 될 수 있는 활동지, 지도안, 보조 활동 도구, 참여 보상품
- 대상 : 청소년을 대상으로 디지털 시민교육을 진행하고자 하는 단체
- 형태 : 교사 세미나 운영(온라인), 강사 파견지원(오프라인)
- 주요 실적

| 구분                   |              | 교육 진행일         | 교육대상자       | 참여 인원 수 | 참여 시설 수 |
|----------------------|--------------|----------------|-------------|---------|---------|
| 청소년<br>지도자 교육<br>세미나 | 한국지역아동센터 연합회 | 2023년 8월 29일   | 청소년 지도자     | 21명     | 15개교    |
|                      | 공개 지도자 세미나   | 2023년 10월 17일  | 교사          | 20명     | 9개교     |
|                      | 수원시교육지원청     | 2023년 10월 31일  | 교사          | 7명      | 3개교     |
|                      | 노원청소년센터      | 2024년 6월 24일   | 청소년 지도자     | 6명      | 1개교     |
|                      | 특수분야 교육연수    | 2024년 1월 7일~9일 | 교사          | 9명      | 8개교     |
|                      |              | 2024년 8월 7일~9일 |             | 32명     | 29개교    |
|                      | 합 계          |                |             | 91명     | 65개교    |
| 강사<br>파견지원           | 대신고등학교       | 2023년 11월 23일  | 고등학생 1학년    | 24명     | 1개교     |
|                      | 영동중학교        | 2024년 4월 26일   | 중학생 1학년     | 30명     | 1개교     |
|                      |              | 2024년 6월 21일   |             | 29명     |         |
|                      | 카톨릭관동대학교     | 2023년 10월 4일   | 컴퓨터 교육과 1학년 | 30명     | 1개교     |
|                      | 광운대학교        | 2024년 3월 27일   | 대학생 1~4학년   | 60명     | 1개교     |
|                      |              | 2024년 9월 11일   | 대학생 1~4학년   | 50명     |         |
|                      | 위드위센터        | 2024년 12월 12일  | 중학생 1~3학년   | 3명      | 1개교     |
|                      |              | 2024년 12월 18일  |             | 4명      |         |
|                      | 합 계          |                |             | 230명    | 5개교     |

- 주요 평가
  - 2023년~2024년의 성과로 청소년 지도자 교육 세미나를 통해 디지털 시민교육을 수료한 청소년 지도자는 91명이며, 연계된 시설은 65개소이다
  - 2023년~2024년의 성과로 강사 파견지원을 통해 디지털 시민교육을 받은 청소년은 총230명이다
  - 비대면 교육 방식을 통해 수도권 외 지역 교사들의 참여의 어려움이 해소되어 참여율이 향상되었다
  - 교안 콘텐츠 및 교보재, 교육 가이드 제공을 통해 디지털 시민성과 디지털 시민교육의 트렌드에 대한 교사 및 청소년 지도자의 이해도가 향상되었다
  - 학교 예산 등의 사유로 강사 파견 신청이 어려운 학급의 경우, 교육 세미나를 통해 교사 및 청소년 지도자에게 콘텐츠 운영방법 및 내용을 설명하여 직접 활용하여 진행할 수 있도록 하였다
  - 전문성을 기반에 둔 강사진 파견으로 교육 프로그램 기획 및 실행력을 높였으며, 이후 피드백과 의견을 반영하여 교육 프로그램 개선 및 보완을 통해 교육 효과를 높였다

## 가. 청소년 지도자 교육 세미나

### 1) 한국지역아동센터연합회

가) 일시 : 2023년 10월 17일 오전1회, 오후1회 (총2회 지원)

나) 장소 : 비대면 ZOOM 연수 실시

다) 대상 : 지역아동센터 현장 지도자 총 21명 (15개 시설 참여)

라) 교육 연수 내용

- 디지털 시민 교육의 필요성 및 사이좋은 디지털 프렌즈 교육 소개
- 교육방법 시연 및 안내
- 교육 도구 신청 방법

마) 교육 만족도 조사

| 구분     | 교사 피드백                                                                                                                      |
|--------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 강의 만족도 | <p>만족도 평균 4.78점</p>                                                                                                         |
| 교사 피드백 | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 수업 진행하는 매뉴얼이 체계적이고 내용이 간결하여 이해하기 쉬웠음</li> <li>· 실제 교육과정을 미리 볼 수 있어서 좋았음</li> </ul> |

### 2) 공개 지도자 세미나

가) 일시 : 2023년 10월 17일, 14:30~16:30

나) 장소 : 비대면 ZOOM 연수 실시

다) 대상 : 교사 20명 (9개 학교 참여)

라) 교육 연수 내용

- 디지털 시민 교육 및 디지털 시민성 연구 내용
- CEMD 인성교육 이론 및 CEMD-D 디지털 시민교육 모델 소개

마) 교육 만족도 조사

| 구분     | 교사 피드백                                                                                                                            |
|--------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 강의 만족도 | <p>만족도 평균 4.64점</p>                                                                                                               |
| 교사 피드백 | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 해외 사례 및 실제 수업 사례 소개가 유익했음</li> <li>· 디지털 세대와 시민성에 대하여 이해하고, 교육의 필요성을 느낄 수 있었음</li> </ul> |

### 3) 수원시교육지원청

가) 일시 : 2023년 10월 31일, 15:00~16:30

나) 장소 : 비대면 ZOOM 연수 실시

다) 대상 : 황미혜 장학사(수원시교육지원청), 교사 6명(3개 학교 소속)

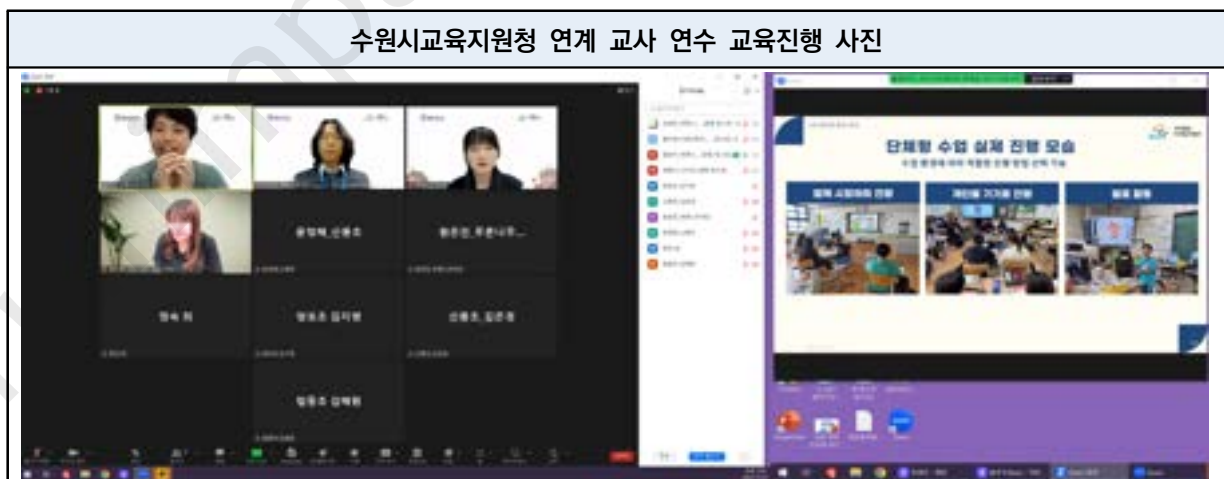
라) 교육 연수 내용

- 플랫폼을 활용한 디지털 시민 교육
- CEMD이론 기초 및 CEMD-D 디지털 시민 교육 방법론의 실제

마) 교육 만족도 조사

| 구분     | 교사 피드백                                                                                                                                                                                                                                                          |
|--------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 강의 만족도 | <p>만족도 평균 4.9점</p> <p>             1. 효과적인 교육/시범을 보여줌<br/>             2. 교육내용이 명확하고 정확함<br/>             3. 교육자의 발표가 적절하여 내용이 잘 이해되었음<br/>             4. 교육시간이 적절하였음           </p>                                                                           |
| 교사 피드백 | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 감정 출석부를 의미있게 활용할 수 있게 안내해주어 좋았음</li> <li>· 인지 및 정서적인 측면을 배우고 실천할 수 있도록 설계된 교육이 아이들에게 도움이 될 것 같음</li> <li>· 주입식이 아닌 '도덕적 딜레마' 상황에 직접 참여하도록 만든 교육이라는 점이 좋았음</li> <li>· 캐릭터 선정이 기발하고 지도안과 연계된 학습지와 동영상 퀄리티가 좋음</li> </ul> |

바) 현장 사진



#### 4) 노원청소년센터

가) 일시 : 2024년 6월 24일, 14:00~16:00

나) 장소 : 비대면 ZOOM 연수 실시

다) 대상 : 노원청소년센터 소속 강사 6명

라) 교육 연수 내용

- 플랫폼을 활용한 디지털 시민 교육
- CEMD이론 기초 및 CEMD-D 디지털 시민 교육 방법론의 실제

마) 현장 사진



#### 5) 특수분야 교사연수

가) 내용 : 서울시교육청 지정 특수분야연수기관 선정되어 디지털 시민에 대해 관심 있는 청소년 지도자에게 디지털 시민성 기본역량, 학교교육 현장에서의 디지털 시민교육 실제 등 디지털 시민 역량 교육을 제공

나) 대상 : (상반기) 전국 초등 교원 9명, (하반기) 전국 초등 교원 32명

다) 일자 : (상반기) 2024년 1월 7일~9일, (하반기) 2024년 8월 7일~8월 9일

라) 장소 : (상반기) 서울교육대학교 대면교육, (하반기) 비대면 ZOOM 연수 실시

마) 교육 프로그램

| 교시<br>날짜 | 1교시                    | 2교시           | 3교시                        | 4교시                                 | 5교시            |
|----------|------------------------|---------------|----------------------------|-------------------------------------|----------------|
|          | 10:00 ~ 10:40          | 10:50 ~ 11:30 | 11:40 ~ 12:20              | 13:30 ~ 14:10                       | 14:20 ~ 15:00  |
| 1일차      | 디지털 시민성의 정의 및 중요성      |               | 교육 현장에서의 디지털 시민성           | 디지털 역기능 현황                          | 사례로 알아보는 사이버폭력 |
| 2일차      | 현장 중심<br>디지털 시민 교육의 실제 |               | 현장 중심 디지털 시민 교육 지도법        | 학교교육 현장에서<br>활용 가능한<br>디지털 시민 교육 실습 |                |
| 3일차      | 온라인 디지털 시민 교육의 실제      |               | 디지털 플랫폼을 활용한 디지털 시민 교육 지도법 | 디지털 플랫폼을 활용한<br>디지털 시민 교육 실습        |                |

바) 교육 만족도 조사

| 구분     | 교사 피드백                                                                                                                                                                                                                                           |
|--------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 강의 만족도 | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 재참여 의사 : 100%</li> <li>· 실제 교육 현장에서 사용할 수 있는 유익한 정보 및 자료 제공에 만족함</li> <li>· 우수한 강사님들께서 재미있게 연수를 진행해주셨고, 연수의 내용도 너무 유익하여 현장에 많은 도움이 될 것 같음</li> <li>· 사전 경험의 깊이가 학생들에게 내용을 전달하는데 도움이 될 것으로 보임</li> </ul> |

사) 현장 사진



나. 강사 파견 지원

1) 대신고등학교

가) 내용 : 디지털 리터러시 및 사이버폭력 인식·대처 역량을 증진함으로 디지털 시민성을 함양하고 디지털 세상 속 책임감 있는 시민으로 성장할 수 있도록 교육 진행

나) 대상 : 고등학교 1학년 24명

다) 일시 : 2023년 11월 23일. 14:40~16:30

라) 장소 : 여주 대신고등학교

마) 교육 프로그램

| 시간          | 소요(분) | 주제       | 내용                                                                                                                      |
|-------------|-------|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 14:40~15:30 | 50'   | 디지털 리터러시 | <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Ice breaking</li> <li>◦ 피터팬 그림자 도난사건 활동</li> <li>◦ 미디어 생산자·소비자 실천윤리</li> </ul> |
| 15:30~15:40 | 10'   | 쉬는 시간    | -                                                                                                                       |
| 15:40~16:30 | 50'   | 사이버폭력    | <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 사이버폭력 개념 및 유형</li> <li>◦ 딜레마 토론</li> <li>◦ 사이버폭력 예방 및 대처</li> </ul>            |
| 16:30~16:40 | 10'   | 마무리      | 만족도 설문조사 및 교육현장 정리                                                                                                      |

바) 교육 만족도 조사

| 문항별 만족도 측정 |                                                                                     |
|------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| 교육 효과성     | ·프로그램 만족도<br>긍정응답 94% (매우 도움이 되었다.72%, 도움이 되었다. 22%)                                |
|            | ·프로그램이 만족스러운 이유<br>1순위: 친구들과 함께 고민하고 토론하는 활동이 유익했음(32%)<br>2순위: 외부 강사의 전문적인 강의(29%) |
|            | ·프로그램 난이도<br>긍정응답 100% (매우 적절하다.92%, 적절하다.8%)                                       |
|            | ·프로그램 흥미도<br>긍정응답 100% (매우 흥미롭다.100%)                                               |

사) 현장 사진



2) 영동중학교

가) 내용 : 개인정보보호 역량을 증진함으로 디지털 시민성을 함양할 수 있도록 교육지원

나) 대상 : 영동중학교 1학년 (1회기) 30명, (2회기) 29명

다) 일자 : (1회기) 2024년 4월 26일, (2회기) 2024년 6월 21일

라) 장소 : 수원 영동중학교 과학실

마) 교육 프로그램

| 시간          | 소요(분) | 주제       | 내용                                          |
|-------------|-------|----------|---------------------------------------------|
| 14:40~15:30 | 50'   | 디지털 리터러시 | ·피터팬 그림자 도난사건 활동<br>·미디어 생산자·소비자 실천윤리       |
| 15:40~16:30 | 50'   | 사이버폭력    | ·사이버폭력 개념 및 유형<br>·딜레마 토론<br>·사이버폭력 예방 및 대처 |
| 16:30~16:40 | 10'   | 마무리      | 만족도 설문조사 및 교육현장 정리                          |

바) 교육 만족도 조사

| 문항별 만족도 측정            |                                                                                                  |
|-----------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1,2차시<br>평균<br>교육 효과성 | ·프로그램 만족도<br>긍정응답 84.6% (매우 도움이 되었다.38.8%, 도움이 되었다.45.75%)                                       |
|                       | ·프로그램이 만족스러운 이유<br>1순위: 외부 강사의 전문적인 강의(33.6%)<br>2순위: 평소에 생각해보지 못했던 점들에 대해 생각할 수 있는 기회가 되었음(24%) |
|                       | ·프로그램 난이도<br>긍정응답 89.77% (매우 적절하다.61.15%, 적절하다.28.62%)                                           |
|                       | ·프로그램 흥미도<br>긍정응답 81.32% (매우 흥미롭다.57.64%, 흥미롭다 23.68%)                                           |

사) 현장 사진



3) 카톨릭 관동대학교

가) 내용 : 컴퓨터 교육과 학생들은 미래에 디지털 기술을 습득하여 타인을 교육해야하므로 디지털 시민교육을 통해 단순히 기계를 사용하는 것이 아니라 올바른 디지털 시민에 대한 정의와 사회적 책임을 갖출 수 있도록 교육 진행

나) 대상 : 컴퓨터 교육과 1학년 30명

다) 일시 : 2023년 10월 4일, 11:00~12:30

라) 장소 : 카톨릭 관동대학교

마) 교육 프로그램

- 디지털 시민 교육 및 디지털 시민성 연구 내용
- 디지털 시민 교육의 동향
- 디지털 역기능 현황

바) 현장 사진



4) 광운대학교

가) 내용 : 디지털 시민성 관련 인성교육 이론과 실제 교육을 통한 디지털 시민 의식 향상

나) 대상 : 1~4학년 대학생 대상 신청자 110명

다) 일자 : (상반기) 2024년 3월 27일, (하반기) 2024년 9월 11일

라) 장소 : 광운대학교

마) 교육 프로그램

- 디지털 시민 교육 및 디지털 시민성 연구 내용
- CEMD교육모델을 활용한 인성과 디지털 시민성 이해 구조화
- 디지털 윤리 딜레마 사례를 활용한 모듈별 토론 활동

바) 교육만족도 조사

| 구분      | 교사 피드백                                                                                                                                                                                         |
|---------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 강의 만족도  | 만족도 평균 4.5점                                                                                                                                                                                    |
| 교육생 피드백 | <ul style="list-style-type: none"><li>· 팀프로젝트를 진행하여 개인능력과 사회성 및 개인역량 증진에 도움이 되었음</li><li>· 현대사회에 필수적인 디지털 시민에 대한 역량을 이해할 수 있는 시간이었음</li><li>· 윤리적 딜레마 사례로 토론을 하며 견문을 넓힐 수 있는 경험이 되었음</li></ul> |

사) 현장 사진



## 5) BTF 위드위센터

가) 내용 : 저작권 및 리터러시를 통해 책임감 있는 시민으로 성장하여 디지털 시민성을 함양하고  
모듬 활동을 통한 의사소통 증진 및 문제해결능력 향상 교육지원

나) 대상 : 중학생 1학년-3학년 (1회기) 3명, (2회기) 4명

다) 일자 : (1회기) 2024년 12월 12일, (2회기) 2024년 12월 18일

라) 장소 : BTF 위드위센터 2층

마) 교육 프로그램

| 시간          | 소요(분) | 주제       | 내용                                                           |
|-------------|-------|----------|--------------------------------------------------------------|
| 13:00~14:00 | 60'   | 저작권      | ◦저작권 개념 및 활용방법<br>◦저작권 침해의 법적 기준 이해<br>◦일상 속 저작권 보호를 위한 행동방안 |
| 14:10~15:00 | 50'   | 디지털 리터러시 | ◦피터팬 그림자 도난사건 활동<br>◦미디어 생산자·소비자 실천윤리                        |

바) 교육만족도 조사

| 문항별 만족도 측정            |                                                                                                      |
|-----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1,2차시<br>평균<br>교육 효과성 | ·프로그램 만족도<br>긍정응답 77.15% (매우 도움이 되었다 70.8%, 보통이다 29.16%)                                             |
|                       | ·프로그램이 만족스러운 이유<br>1순위: 외부 강사의 전문적인 강의(40.66%)<br>2순위: 평소에 생각해보지 못했던 점들에 대해 생각할 수 있는 기회가 되었음(29.16%) |
|                       | ·프로그램 난이도<br>긍정응답 70.83% (매우 적절하다 45.83%, 적절하다 41.66%)                                               |
|                       | ·프로그램 흥미도<br>긍정응답 75.83% (매우 흥미롭다 45.83%, 흥미롭다 25%)                                                  |

사) 현장 사진



### 3. 교구지원사업

- 목표 : 청소년 개인의 자기주도학습 뿐만 아니라 학급 단위의 단체형 디지털 시민교육을 지원함으로써 더 많은 청소년이 디지털 시민성을 함양할 수 있는 기회를 제공함
- 내용 : 디지털 시민성 함양에 도움이 될 수 있는 활동지, 지도안, 보조 활용 도구, 참여 보상품 등을 제작하여 교구 신청 단체에 제공함
- 일시 : 2023년 9~12월, 2024년 1월~10월
- 대상 : 초등학생 (1학년~6학년)
- 형태 : 제작된 교육 물품을 신청 단체의 주소지로 발송
- 주요 실적

| 구분       | 효과                                                | 성과(누적)      |                                                                                    |
|----------|---------------------------------------------------|-------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| 교구<br>지원 | 단체 수업 모형 개발로 교육<br>시간 단축 및 디지털<br>시민교육에 대한 접근성 증대 | 단체형 교구 활동지  | · 기초·기본과정 활동지, 자기주도학습 지도안,<br>교구활용 안내서, 감정출석부 개발                                   |
|          |                                                   | 단체 교구 지원 사업 | · 688개 시설, 1,631개 학급, 40,497명 참여<br>· 만족도 점수 9.56(2023), 9.71(2024)<br>(10점 만점 기준) |

#### 가. 교구 지원 사업 운영 분석 및 평가

##### 1) 단체형 교구 활동지 개발

가) ‘블렌디드 교육을 위한 단체형 실물 교구 개발 (기초·기본과정 활동지(주제별), 자기주도학습 지도안, 교구 활용 안내서, 감정출석부

나) ISBN 도서 번호 부여

| 기초과정 활동지 (6종)                                                                       |                                                                                     |                                                                                     | 기초·기본과정 자기주도학습 지도안                                                                   |                                                                                       |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  |  |  |
| 기본과정 활동지 (각 6종)                                                                     |                                                                                     |                                                                                     | 기본과정 교수학습 지도안                                                                        |                                                                                       |
|  |  |  |  |  |

## 2) 단체형 교구 지원사업 운영 결과

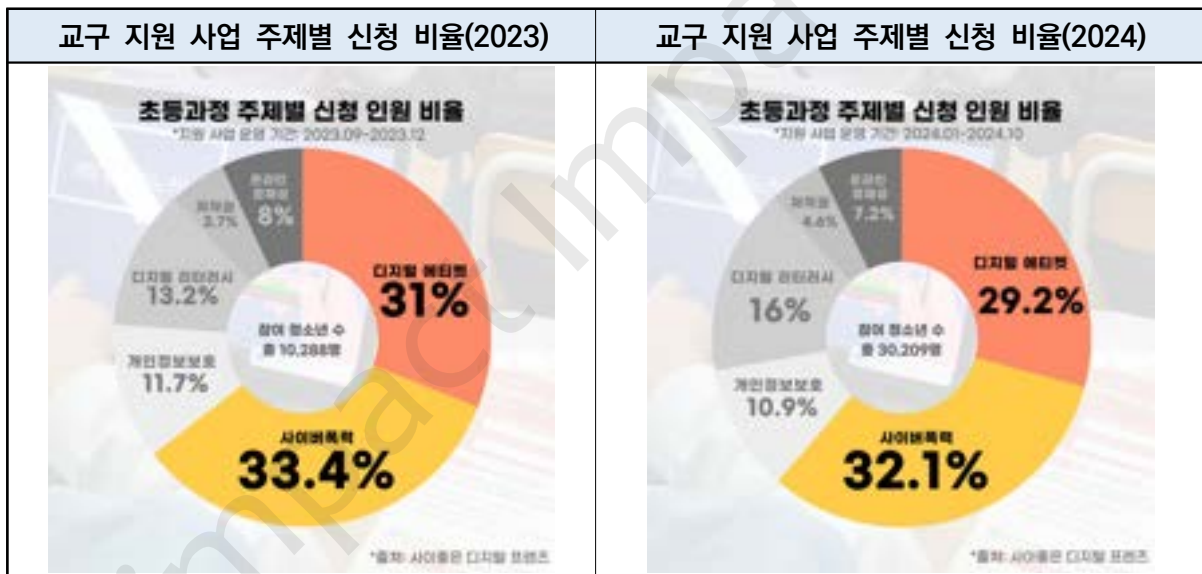
가) 2023년 하반기(9~12월), 2024년 상·하반기(1~4월, 10월) 교구 지원 사업 운영

나) 단체 교육 교구 688개 시설, 1,631개 학급, 40,497명 참여

다) 교구 지원 사업을 통해 교육 현장에서 선호하는 주제를 확인할 수 있었음

- '디지털 에티켓', '사이버폭력'의 신청 인원수가 디지털 역량 강화 중심의 타 주제에 비해 높은 수치를 기록하였음
- 초등학교 교육과정에서는 '저작권', '온라인 정체성'의 수요가 낮은 것으로 미루어볼 때 해당 주제에 대해 보다 쉽게 접근할 수 있는 콘텐츠를 개발해야 할 필요성을 느낄 수 있었음

| 연도          | 학교(시설)수 | 학급 수 | 학생 수   |
|-------------|---------|------|--------|
| 2023년       | 233     | 405  | 10,288 |
| 2024년 (상반기) | 324     | 882  | 21,521 |
| 2024년 (하반기) | 131     | 344  | 8,688  |



## 3) 단체형 교구 지원 사업 만족도

가) 교구 지원 사업 참여 대상 학급 교사 만족도 평가에서 우수한 만족도를 보임

- 만족도 점수 평균 9.56(2023), 9.71(2024)

나) 교사 피드백을 바탕으로 학급에서 자체적으로 진행할 수 있는 교구에 대한 필요성과 단체 교구 지원 사업에 대한 안정적인 운영 가능성을 확인함

| 구분              | 교구 지원 사업 참여학급 교사 피드백                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|-----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 교육 준비           | 교사용 컴퓨터로 함께 영상을 시청하며 수업해도 무리가 없어서 좋았습니다. 학생들의 학습 수준에 맞는 내용 구성으로 끝까지 흥미를 잃지 않고 학생들이 열심히 참여하여 만족스럽습니다.                                                                                                                                                                                                                                                 |
|                 | 수업 준비를 하면서 들었던 생각은 첫째, 디지털의 삶은 학생들의 삶에 영향을 준다는 사실, 둘째, 디지털 속 관계 맺음과 양상이 복합적이고 다차원적이다. 그러므로 아이들에게 디지털 세상 속 폭력의 양상을 어떻게 말해줄 것인가, 소재를 무엇으로 선정해야 하는가 고민하였습니다.<br>딜레마 질문은 상황을 복잡하게 만들면서 아이들이 책임과 용서에 대한 가치를 이해 및 자기만의 언어로 명료화하였습니다. 질문을 거듭할수록 사이버폭력 상황에서 꼭 마음에 지녀야 할 가치와 행동 수준을 정하는 것 같았고, 질문을 거듭하면서 점점 단호하게 입장을 공고히 하는 근거로 삼거나, 의견을 수정해가는 모습을 보며 부듯했습니다. |
| 교구의 활용          | 오늘의 감정 기록부와 라벨지가 너무 예쁩니다. 두고두고 쓰고 싶을 정도로요~ 시중에 판매하는 감정 출력부보다 더 마음에 들어요. 보통 칠판에 부착하여 감정 기록을 하니까, 활동 설명 내용에 라벨지를 교실에서 쓰는 자석에 붙여 장기적으로 쓸 수 있다는 것이 추가되면 좋겠습니다.                                                                                                                                                                                           |
|                 | A4 한 장으로 끝나는 활동지보다는 교육 책자가 주어지니까 훨씬 좋아했습니다. 아이들이 잘 알고 있는 라퐼젤이 나와서 흥미도 유도할 수 있었습니다.                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| 참여 학생 반응        | 영상만 시청하면서 수업하는 것이 아니라 중간에 질문이 포함되어 집중하면서 수업에 참여했습니다.                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|                 | 다양한 생각들이 오고 갔고, 그 과정에서 몰랐던 부분을 새로 알았다는 친구들도 있었고 앞으로는 사이버 예절을 지켜야겠다는 다짐을 하게 된 계기가 되었습니다.                                                                                                                                                                                                                                                              |
|                 | 아이들 정말 재미있어했어요:) 다양한 대답을 열어 놓고 까닭을 고민할 수 있게 해 놓은 교육 자료이다 보니, 사회 상규적으로 올바른 것에만 공감하는 수준을 넘어, 문제 해결을 목표로 한 수준 높은 공감을 다룰 수 있었던 것 같습니다. 존재적으로 상대방을 있는 그대로 수용하기 위한, 공감의 과정을 재미있게 하는 모습이 보기 좋았습니다.                                                                                                                                                          |
|                 | 아이들에게 익숙한 동화 주인공인 피노키오가 등장해서 친숙하게 느끼고 일상생활에서 아이들이 경험해봤던 내용이어서 더 현실감 있게 느껴지고 몰입할 수 있었습니다.                                                                                                                                                                                                                                                             |
| 교육 개선 및 보완사항 건의 | 디지털 교육 분야에 초등학생들에게 맞는 다양한 교육의 기회가 제공되기를 바랍니다. 최근에 초등학생도 카톡, 문자 사용으로 여러가지 문제가 발생되어 올바른 메신저 사용에 대한 지도를 하는데 힘든 경험이 있었습니다. 카톡이나 메신저 사용에 대한 디지털 예절 프로그램이 나오면 좋겠습니다. 그리고 부정적인 사례를 강조하는 것 보다, 바르게 사용하는 방법을 강조하는 학습지나 활동이 되면 좋겠습니다.                                                                                                                          |
|                 | 디지털 협업에 대한 교육 자료도 건의해봅니다. 문제 상황을 다루며 디지털 시민성(개인정보, 저작권, 리터러시, 에티켓, 사이버폭력, 정체성)에 대해 이야기하는 교육에서 한 걸음 나아가면 좋을 것 같습니다. 예를 들어 디지털 기기에 대한 이해를 증진하는 것, 디지털 콘텐츠 창작 및 향유에 대한 이야기, 그리고, 시민교육의 꽃은 사회참여(시민참여)라고 생각하므로, 참여를 주제로 한 콘텐츠도 개발되면 좋을 것 같습니다!                                                                                                            |

#### 4) 교구 활용사진

| 학급별 지원 물품 세트 구성                                                                     | 감정 출석부 활동 운영                                                                         |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
|    |    |
| 영상 시청                                                                               | 활동지 활용                                                                               |
|   |   |
| 교육 결과물                                                                              |                                                                                      |
|  |  |

## [안전한 환경 조성]

보다 안전하고 건강한 환경과 문화를 조성하였습니다.

### 1. 옐로우 프렌즈존

- 목표 : 디지털 시민교육 전용 공공공간을 통해 청소년들의 디지털 역량 함양
- 내용 : 청소년들이 디지털세계에 대한 이해와 더 나은 삶을 누릴 수 있도록 체험 및 연구 공간 조성
- 일시 : 2022년 3월 ~ 2024년 12월
- 대상 : 연구 공간 및 디지털 시민성·시민교육 관련 연구자
- 주요 실적 : 디지털 시민교육 전용 공간 프렌즈존 3개 구축

| 구분   | 효과                                      | 성과(누적)     |                                                                                |
|------|-----------------------------------------|------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| 프렌즈존 | 오프라인 디지털 시민교육 연구 및 체험존 프로그램 운영으로 활동 다양화 | 프렌즈존       | · D-LAB, 청소년 시설 내 프렌즈존 3곳 구축                                                   |
|      |                                         | 체험 활동 프로그램 | · 사이버폭력 프로그램 개발 및 시범 운영<br>· 사이버폭력 예방 체험장 프로그램 89명 참여<br>· 드론축구 팀플레이 활동 65명 참여 |

#### 가. D-LAB 디지털 시민교육 연구 공간

##### 1) 디지털 시민교육 연구소(D-LAB) 연구 공간 조성

가) 진행 기간 : 2022년 4월 ~ 2023년 12월

나) 내용 : 프렌즈존 디지털 사회 전반에 대한 연구 공간을 조성하기 위하여 푸른나무재단(BTF) 일부를 리모델링하여 디지털 시민교육 연구소(D-LAB) 조성

다) 사진



## 2) 디지털 시민교육 연구소(D-LAB) 운영

### 가) 디지털 시민교육 콘텐츠 개발 및 연구 회의

- 일자 : 2024년 4월 ~ 12월
- 참여 인원 : 푸른나무재단 BTF 연구소 자문위원단(8명)
- 내용 : 초등학교 저학년(기초과정), 초등학교 고학년(기본과정), 중·고등학교(심화과정) 대상의 교육 콘텐츠 개발 연구
- 연구 내용

| 연번 | 구분         | 상세 내용                                     |
|----|------------|-------------------------------------------|
| 1  | 디지털 시민성 연구 | · 효과성 측정 연구<br>· 디지털 시민성 함양을 위한 교육 방법 연구  |
| 2  | 교육 콘텐츠 개발  | · 사이좋은 디지털 프렌즈 교육 방법<br>· 대상자 별 콘텐츠 개발 연구 |

### · 사진



### 나) 디지털 역량 함양 목적 동아리지원사업 세미나

- 일자 : 2024년 1월 13일(토)
- 참여 인원 : 디지털 역량 함양 목적 운영 동아리(3개팀)
- 내용 : 디지털 역량 함양 목적으로 운영하는 청소년시설 내 프렌즈존 동아리 지원사업 세미나
- 세미나 내용

| 연번 | 구분         | 상세 내용                                    |
|----|------------|------------------------------------------|
| 1  | 동아리 운영     | · 신규 동아리원 모집 및 동아리 구성 관리<br>· 홍보 및 운영 관리 |
| 2  | 디지털 순기능 강화 | · 디지털 기기를 활용한 디지털 기술적 교육 콘텐츠 개발 연구       |

### · 사진



## 나. 청소년시설 내 프렌즈존 공간

### 1) [노원청소년센터] 디지털 순기능 강화 및 시민의식 향상을 위한 공간

가) 목적 : 디지털 시대를 살아가는 청소년들의 순기능 강화를 위해 센터 내 공간을 재구성하여 다양한 교육과 체험 제공을 통해 안전하고 행복한 디지털 환경 조성

#### 나) 공간별 운영 사업

- 드론축구장
  - 세부 운영 내용

|      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 활동명  | 드론 축구와 디지털 시민교육을 융합한 창의적 팀플레이 프로젝트                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| 활동기간 | 2024년 10월~12월                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 활동목표 | <ul style="list-style-type: none"><li>· 드론 축구와 같은 디지털 기술 활용 활동을 통해 청소년들이 디지털 기술의 올바른 사용법과 윤리를 배우도록 함</li><li>· 드론 축구를 통해 협동심과 팀워크를 기르고, 디지털 기술과의 상호작용을 통해 책임감과 올바른 태도를 강화</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| 유의사항 | <ul style="list-style-type: none"><li>· 시간을 준수하고, 안전에 유의하여 활동을 진행한다.</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| 활동단계 | 활동내용                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| 도입   | <ul style="list-style-type: none"><li>· 참석자 확인 및 출석부 서명</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| 전개   | <ul style="list-style-type: none"><li>· [사전 안전 및 디지털 윤리 교육]<ul style="list-style-type: none"><li>- 드론 조작 안전과 디지털 기술 사용의 윤리적 책임 학습</li></ul></li><li>· [싸커볼 제작 및 기술 실습]<ul style="list-style-type: none"><li>- 드론 제작 및 유지보수 실습, 베타플라이트 활용을 통한 기술 역량 강화</li></ul></li><li>· [드론 축구 기초 및 팀 연습]<ul style="list-style-type: none"><li>- 기본 비행 훈련과 팀워크 기반의 드론 축구 경기 연습</li></ul></li><li>· [포지션별 전략 플레이 훈련]<ul style="list-style-type: none"><li>- 역할별 전술 연습과 싸커볼 제작·보수를 통한 협업 능력 배양</li></ul></li><li>· [멘토·멘티 활동 및 디지털 리터러시]<ul style="list-style-type: none"><li>- 멘토링을 통해 기술 공유와 디지털 시민의식 함양</li></ul></li></ul> |
| 마무리  | <ul style="list-style-type: none"><li>· 활동일지 작성 및 차후일정 논의</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |

#### - 세부 운영 실적

| 프로그램명 | 일자               | 회 | 인원(명) | 주요 활동                            |
|-------|------------------|---|-------|----------------------------------|
| 드론축구장 | 2024년<br>10월~12월 | 6 | 65    | - 드론축구팀 양성 및 동아리 운영, 드론 비행 교육 활동 |

- 사진



드론축구장 조성



드론축구장 운영



드론축구 동아리 비행 실습

· 사이버폭력예방 체험장

- 디지털 시민의식 지도안(청소년 대상)

| 교육 목표 |    | <ul style="list-style-type: none"><li>• 디지털 세상에서 가져야 할 에티켓(존중, 배려, 공감) 인지하기</li><li>• 온라인 세상 속 나와 타인에 대한 감정을 이해하고 소통 경험하기</li><li>• 디지털 매체를 이용하여 올바른 의사소통 방법을 통한 긍정적 상호작용 관계를 맺는 중요성 인지하기</li></ul>                                                                                                                                                                                                                               |             |
|-------|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| 구분    | 시간 | 활동내용                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 준비물<br>(강사) |
| 도입    | 5  | <ul style="list-style-type: none"><li>• [오리엔테이션]</li><li>- 강사 및 프로그램 소개</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | PPT         |
| 1차시   | 40 | <ul style="list-style-type: none"><li>• [디지털 에티켓] 구독자 100만 유튜버 ‘라퐼젤’<ul style="list-style-type: none"><li>- 디지털 세상에서 가져야 할 에티켓(존중, 배려, 공감) 인지하기</li><li>- 온라인 세상 속 나와 타인에 대한 감정을 이해하고 소통 경험하기</li><li>- 디지털 매체를 이용하여 올바른 의사소통 방법을 통한 긍정적 상호작용 관계를 맺는 중요성 인지하기</li></ul></li><li>• [딜레마 토론]<ul style="list-style-type: none"><li>- 딜레마 개념 이해하기</li><li>- 문제상황 속 해결 능력 키우기</li><li>- 배려 덕목 관련 디지털 시민성 향상 딜레마 토론</li></ul></li></ul> | -           |
| 2차시   | 40 | <ul style="list-style-type: none"><li>• [개인정보 보호] 사진을 빼앗길 ‘벌거벗은 임금님’<ul style="list-style-type: none"><li>- 나의 소중한 개인정보를 보호하는 방법을 인지하기</li><li>- 디지털 매체 이용 방법을 습득하고 올바르게 사용하기</li><li>- 사이버범죄를 적극적으로 예방하고 대처하는 마음 갖추기</li></ul></li><li>• [딜레마 토론]<ul style="list-style-type: none"><li>- 딜레마 개념 돌아보기</li><li>- 문제상황 속 해결 능력 키우기</li><li>- 정직 덕목 관련 디지털 시민성 향상 딜레마 토론</li></ul></li></ul>                                         | PPT         |
| 마무리   | 5  | <ul style="list-style-type: none"><li>• 프로그램 마무리</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |             |

- 세부 운영 실적

| 순번 | 프로그램명               | 일자                   | 회 | 인원(명) | 주요활동                |
|----|---------------------|----------------------|---|-------|---------------------|
| 1  | 사이좋은 디지털<br>프렌즈 체험장 | 2024년 11월 20일        | 1 | 20    | 방과후 아카데미 진행(중등 2학년) |
| 2  |                     | 2024년 11월 27일        | 1 | 20    | 방과후 아카데미 진행(중등 1학년) |
| 3  |                     | 2024년 11월 30일        | 2 | 16    | 일반모집                |
| 4  |                     | 2024년<br>12월 11일~24일 | 1 | 33    | 상시체험                |
| 합계 |                     |                      | 5 | 89    |                     |

- 사진



사이버폭력예방 체험장 조성



사이버폭력예방 체험장 활용



디지털 시민교육 진행

## 2) [미디어센터] 디지털 역기능 약화를 위한 사이버폭력 예방 프로그램 체험존

가) 목적 : 미래 사회에 필요한 핵심 역량인 디지털 시민성 역량 강화를 위한 공간을 구축하여 미디어 공간 안에서 자신과 타인을 보호하며, 미디어로 자신의 경험과 생각을 표현할 수 있는 제작 체험을 제공하여 미디어를 건강하고 안전하게 사용하는 청소년으로 성장하도록 지원함

나) 세부 사업 내용

- 디지털 시민교육 체험존 구축
  - 내용 : 청소년들의 미디어에 대한 이해와 디지털 시민성 역량 강화를 위한 공간을 구축함
  - 기간 : 2024년 1월~4월
  - 공간 구축 세부 내용

| 연번 | 구분                    | 구축 세부 내용                                                                 |
|----|-----------------------|--------------------------------------------------------------------------|
| 1  | 상황별 변형 가능한 모듈형 기자재 구축 | · 프로그램의 형태에 따라 공간 내 기자재(책상 등) 창의적으로 변형하여 사용 가능                           |
| 2  | 교구 보관함 구축             | · 프로그램에 참여한 청소년들의 결과물 전시 가능<br>· 활동 프로그램을 무인으로 체험할 수 있는 재료 와 워크지 등 진열 가능 |

- 사진



디지털 플래닛 공간 구축 회의

디지털 플래닛 공간 구축

· 사이버폭력예방 프로그램 개발

- 내용 : 디지털 기기를 활용한 제작 체험 사이버폭력예방 프로그램을 개발함
- 프로그램 교육계획표

| 사이버폭력예방 교육 |                                                                                                                            |                          |
|------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|
| 단계         | 교수 · 학습 내용                                                                                                                 | 시간 및 준비물                 |
| 도입         | · 강사 및 프로그램 소개                                                                                                             | ▪ 10분 / PPT              |
| 전개         | [사이버폭력예방 교육_60분]<br>· 사이버폭력의 정의/종류/처벌/예방법<br>· 활동: IF(만약 나였다면)<br>[사이버폭력예방 5컷 영화 제작_100분]<br>· 사이버폭력 근절 및 예방을 위한 5컷 영화 만들기 | ▪ 160분<br>▪ PPT, 영상, 워크지 |
| 마무리        | · 제작 발표회 및 시민증 배부                                                                                                          | ▪ 10분 / PPT              |

- 프로그램 교안

만약에 내라면?

코미치는 단독방에서 토끼가 친구들로부터 폭설, 비난 메시지를 집중적으로 받는 것을 보았습니다.  
겨울에는 참나무잎이 날려서, 시간이 지남수록 친구들의 비난이 심해졌습니다.  
코미치는 토끼가 불편해 보였고 친구들의 행동이 잘못했다고 생각이 들지만 어떻게 해야 할 지 고민이 합니다.



만약에 내라면?

내가 코미치라면 어떻게 행동 할 건가요?

코미치는 이 상황에서 어떻게 해야 할 지 왜 고민할까요?

나를 보호하면서, 친구를 도울 수 있는 방법은 무엇일까요?



미디어 리터러시 역량강화교육 교안

- 시범운영






미디어 리터러시 역량강화교육 시범 운영

\*시범운영은 초등학교 3학년~6학년, 11명을 대상으로 실시함

## 2. 디지털 시민성 함양 목적 동아리 지원 사업

- 목표 : 청소년이 자치적으로 운영하는 동아리에 과학기술을 접목한 활동 통해 또래 집단간의 건전한 관계형성 및 디지털 역량이 필수적인 미래 사회를 주체적으로 이끌 수 있는 미래 역량 향상 도모
- 내용 : 드론 등 과학기술, 미래산업과 관련된 역량 개발 동아리의 교육·장비·대회출전 지원
- 일시 : 2024년 3월 ~ 12월
- 대상 : 디지털 역량 함양 목적으로 운영하는 청소년 동아리 대상
- 주요 실적

| 구분  | 효과                           | 성과      |                                              |
|-----|------------------------------|---------|----------------------------------------------|
| 동아리 | 디지털 함양 목적의 청소년 자치 동아리 활동 활성화 | 동아리 지원  | · 드론축구팀 3개팀 양성                               |
|     |                              | 활동 및 실적 | · 동아리 활동 142회<br>· 기초 교육 2회 실시<br>· 대회 수상 5회 |

### 가. 드론축구팀(동아리) 공간 지원

- 1) 기간 : 2024년 5월 ~ 12월
- 2) 내용
  - 가) 드론 비행 및 조종 드론 스포츠 장소 제공
  - 나) 조종, 비행 실습 등을 통한 드론에 대한 개념 및 단계별 드론 실습을 통한 체험 활동 기회 제공
- 3) 대상 : 드론 관련 청소년 동아리 대상
- 4) 사진



## 나. 드론축구팀(동아리) 양성 및 운영

- 1) 기간 : 2024년 3월 ~ 12월
- 2) 대상 : 드론축구 동아리 지원자 대상
- 3) 내용
  - 가) 서울시 대표 청소년 드론 전문축구팀 양성
    - 주요 실적 : 드론축구팀 3개팀 양성
    - 드론 축구팀 구성

| 동아리명         | 인원  | 단장  | 감독  | 코치  | 선수                                       |
|--------------|-----|-----|-----|-----|------------------------------------------|
| 사이좋은디지털프렌즈 A | 11명 | 이종익 | 박형모 | 서철원 | 손주찬, 신태민, 원동욱, 최종표, 이수훈, 임예준, 이동윤, 고범규   |
| 사이좋은디지털프렌즈 B | 11명 | 신승인 | 신현욱 | 김영조 | 신채환A, 신채환B, 최인준, 이찬희, 송도선, 황유석, 계성호, 김택원 |
| 사이좋은디지털프렌즈 C | 11명 | 정병용 | 문서정 | 오진수 | 채성수, 김동균, 윤준호, 전인진, 이재인, 정연준, 손승재, 박시현   |

### 나) 동아리원 대상 드론 설계, 촬영, 개발, 조종 등 드론에 대해 이해 교육 진행

- 주요 실적 : 기초 교육 2회 실시
- 사진



다) 전문축구팀 양성을 위한 연습 및 대회 참여

· 주요 실적 : 동아리 142회 활동 / 활동인원(누적) 1,635명 / 대회 수상 5회

- 동아리 활동 횟수 및 인원

| 동아리명         | 총 활동 횟수 | 총 활동 인원(누적) |
|--------------|---------|-------------|
| 사이좋은디지털프렌즈 A | 45회     | 521명        |
| 사이좋은디지털프렌즈 B | 54회     | 620명        |
| 사이좋은디지털프렌즈 C | 43회     | 494명        |

- 수상 내역

| 연번 | 동아리명         | 수상 내역                      | 수상 일자     | 수여 기관    |
|----|--------------|----------------------------|-----------|----------|
| 1  | 사이좋은디지털프렌즈 B | 제4회 광주북구청장배 전국드론축구대회 2위    | 24.05.26. | 광주광역시북구청 |
| 2  | 사이좋은디지털프렌즈 A | 제4회 광주북구청장배 전국드론축구대회 3위    | 24.05.26. | 광주광역시북구청 |
| 3  | 사이좋은디지털프렌즈 B | 국토부장관기 초·중·고리그 전국드론축구대회 3위 | 24.10.03. | 남원시장     |
| 4  | 사이좋은디지털프렌즈 B | 제2회 남원시장배 전국드론축구대회 3위      | 24.10.05. | 남원시장     |
| 5  | 사이좋은디지털프렌즈 B | 공군참모총장배 청소년 전국드론축구대회 3위    | 24.10.27. | 공군참모총장   |

· 사진



### 3. 유해콘텐츠 삭제센터 운영 및 디지털 범죄피해자 지원

- 목적 : 빠르게 진화하는 미디어 속, 청소년들이 안전하고 건강한 미디어를 누릴 수 있도록 사이버공간 상에서 발생하는 유해콘텐츠를 사전에 찾아 삭제하여 선제적 대응을 하고 전국 사이버폭력 위기사례를 발굴하고 신속하게 개입하여 위기청소년을 지원하기 위함
- 내용 : 아동안전에 위협되거나 혐오표현이 나타나는 영상 모니터링 및 트렌드 조사 및 삭제  
사이버폭력 피해 청소년 및 가정 상담·의료·생활·장학지원, 법률 자문
- 일시 : 2022년 ~ 2023년
- 대상 : 전 세계 소셜미디어(유튜브)를 이용하는 청소년 및 세계 시민, 사이버폭력 피해 청소년 및 가정
- 주요 실적

| 구분            | 효과                                 | 성과(누적)                                          |
|---------------|------------------------------------|-------------------------------------------------|
| 유해 콘텐츠 삭제     | 아동안전, 혐오표현 정책위반 영상 감소              | · 유튜브 영상콘텐츠 유해매체 2,090건 신고 및 1,883건 삭제(삭제율 90%) |
| 디지털 범죄 피해자 지원 | 전국 사이버폭력 위기 사례 발굴 및 신속한 개입으로 피해 예방 | · 디지털 범죄피해자 10명 지원 (학교폭력 유형별 전체 수혜자 51명 중 20%)  |

#### 가. 유해콘텐츠 삭제운영 분석 및 평가

##### 1) 유해콘텐츠 삭제 및 신고

가) 아동안전, 혐오표현 정책위반 영상 조치완료(삭제, 계정 정지 등)

| 연도    | 분류   | 아동안전  |        | 혐오표현/따돌림 |       | (단위: 개) |
|-------|------|-------|--------|----------|-------|---------|
|       |      | 단일 영상 | 트렌드 영상 | 트렌드 영상   |       | 합계      |
| 2022년 | 신고영상 | 580   | 83     | 90       | 48    | 801     |
|       | 삭제영상 | 552   | 65     | 52       | 36    | 705     |
|       | 삭제율  | 95.2% | 78.3%  | 57.8%    | 75.0% | 88.0%   |
| 2023년 | 신고영상 | 1,048 | 122    | 119      |       | 1,289   |
|       | 삭제영상 | 1,018 | 110    | 50       |       | 1,178   |
|       | 삭제율  | 97.1% | 90.1%  | 42.0%    |       | 91.3%   |

## 2) 주요 사례

| 연도   | 분류   | 내용                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|------|------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2022 | 아동안전 | <ul style="list-style-type: none"> <li>· ‘액체괴물’이라는 아동용 콘텐츠에 신음소리, 노출 사진 등 성적 콘텐츠를 삽입하는 식으로 영상을 재편집하여 아이들에게 노출시키는 트렌드를 발견.</li> <li>· 아이들이 직접적으로 위험한 영상은 아니지만, 약 한 달 동안 수십 개의 채널에 놀이 문화처럼 확산되어 위험</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|      | 혐오표현 | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 대참사의 피해자와 그 유족들을 비인격화하거나, 피해 사실을 축하하는 영상</li> <li>· 한국에서 수백명이 사망한 역사적인 대참사로는 2003년의 대구 지하철 참사, 2014년의 세월호 참사가 있음. 특히 각 참사의 기념일을 전후로 이런 유해 영상이 많이 업로드됨</li> <li>· 대한민국의 특정 지역에 사는 사람들에 대한 혐오</li> <li>· 한국은 "전라도인과는 결혼도 안한다"는 말이 있을 정도로, 가장 남서쪽 지역인 '전라도' 거주자들에 대해 오랜 역사동안 혐오 감정이 있었고, 이들을 비인격화해서 부르는 표현이 수십가지나 되는 것을 확인</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                      |
|      | 따돌림  | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 정치인의 가족을 스토킹한 영상</li> <li>· 2022년 대통령 선거 시기에 구독자 수 90만명을 보유한 대표적인 우익 유튜브채널 '가로세로연구소'가 좌파 정치인의 딸을 스토킹한 영상 업로드</li> <li>· 피해자의 직장에도 허가없이 출입했고, 촬영하지 말라고 했는데도 영상을 찍어서 유튜브에 올린 것. 다른 작은 우익 유튜브채널 여러 곳도 이 스토킹 영상을 재업로드함. 이 사건은 윤리적, 법적으로 많은 논란이 되며 뉴스로 보도</li> <li>· 유튜버의 죽음과 자살을 소망하는 영상</li> <li>· 유튜버들이 다른 유튜버들에게 자살하라고 하는 영상들이 2022년 초에 다수 업로드 됨을 확인. 이는 악플로 인한 정신적 스트레스 때문에 올해 1월에 자살한 유튜버 '잼미'의 영향인 것으로 추측. 잼미의 자살을 유튜브의 책임으로 보는 시선들이 있는데, 다른 유튜버들까지 잼미를 '자살'이라는 뜻으로 쓰면서 다른 사람들에게 "너도 잼미처럼 자살해라"라고 이야기하고 있어 많이 문제가 된다고 판단</li> <li>· 보고한 모든 영상들은 다 삭제되며, 제2의 잼미가 발생하는 것을 예방</li> </ul> |
| 2023 | 아동안전 | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 실제 성관계를 위해 구인하는 트렌드가 3차례 반복됨. 15건 영상이 업로드됐음.</li> <li>· 금전, 미성년자가 구매할 수 없는 1회용 전자담배를 대가로 유혹하고 있음.</li> <li>· 남자아동의 성기 사진이 포함된 콘텐츠가 40여건 확인됐음. 아동은 일정 구독자를 달성하면 공개하겠다는 조건의 영상을 업로드함. 아동의 성기는 영상에 포함하거나, 프로필 사진으로 설정하거나, 편집을 통해 짧은시간 노출하는 방법 등으로 나타나고 있음.</li> <li>· 1회 이상 제재를 받은 크리에이터가 새로운 채널을 개설해 같은 활동을 반복하고 있는 상황이 41건 확인됨.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                               |
|      | 혐오표현 | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 한국여성에 대한 부정적인 편견을 주입하는 영상이 많이 업로드되고 있음. 특정 남초 커뮤니티에서 한국여성을 혐오하기 위해 만들어진 이론(마통론, 스태컬커톤,베트남론 등)을 인용한 영상이 있으며, 한국여성은 혐오의 대상이므로 외국여성을 만나 결혼할 것을 장려함.</li> <li>· 성소수자, 흑인, 무슬림 등 소수를 향한 혐오표현 영상이 업로드 됨. 대한민국 내 외국인이 증가하고 있고 다양한 문화가 유입되고 있지만, 소수의 문화가 여전히 차별받고 있음.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |

## 나. 디지털 범죄피해자 지원 분석 및 평가

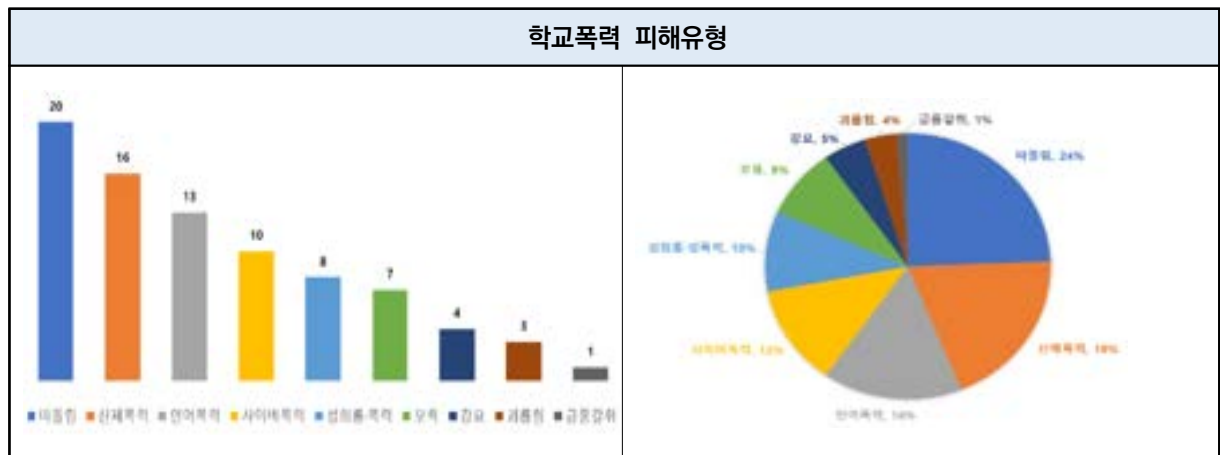
### 1) 지원 절차

| 조사단계                 |      | 개입단계 |       | 관리단계 |
|----------------------|------|------|-------|------|
| 1단계                  | 2단계  | 3단계  | 4단계   | 5단계  |
| 피해접수                 | 긴급출동 | 피해진단 | 솔루션개입 | 사후관리 |
| 1588-9128<br>상담전화    | 현장출동 | 상담지원 |       | 상담관리 |
|                      |      | 의료지원 |       |      |
| 언론보도 모니터링            |      | 법률자문 |       |      |
| 협력기관연계<br>(교육청, 경찰청) | 피해구호 | 생활지원 |       | 관계개선 |
|                      |      | 장학지원 |       |      |

### 2) 지원 내용

| 구분       | 내용                                                                                                                     | 지원범위                                          |
|----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|
| 상담<br>지원 | · 학교폭력 피해로 인한 심리검사 및 심리상담 지원<br>- 푸른나무재단 및 지역 내 상담기관 이용 연계                                                             | 심리검사 및 상담<br>상담프로그램                           |
| 의료<br>지원 | · 학교폭력 인한 신체상해 및 신경정신과 진료 및 치료 지원<br>- 대상자 해당 지역 병원 연계 치료비 등 지원<br>- 푸른나무재단 협력기관(강북삼성병원) 진료 및 치료 추가 지원                 | 신체상해 치료<br>정신과 치료<br>의약품 구매 등                 |
| 법률<br>자문 | · 학교폭력 관련 법률 자문 및 상담 지원<br>- 푸른나무재단 협력기관(서울지방법변호사회) 법률자문 및 상담지원                                                        | 민사/형사소송 상담<br>※ 변호사 선임 등의<br>소송비용은 지원하지 않음    |
| 생활<br>지원 | · 학교폭력으로 인해 경제적 수입이 중단되거나 긴급하게 경제적<br>지원이 필요한 가정 지원<br>- 푸른나무재단 후원금 또는 후원 물품 지원<br>- 피해가정 경제적 상황 파악 후, 지원금 또는 지원 물품 지원 | 생활유지비(관리비, 월세,<br>공과금 등)<br>생필품, 식품<br>위생용품 등 |
|          | · 학교폭력으로 인한 자살 및 사망사건 발생 시 빈소 확인 후 조화<br>발송 및 조문                                                                       | 조화<br>조의금                                     |
| 장학<br>지원 | · 학교폭력 피해로 학업이 중단 예방 위한 장학금 지원<br>- 푸른나무재단 대현장학사업 연계                                                                   | 등록금, 학원비<br>교재비, 취업지원비<br>(기술자격과정 등)          |

### 3) 피해 유형



### 4) 지원 세부내용

※ 2022년 지원금액은 재단 자부담 예산으로 운영

| 순번 | 지역          | 사례개요                                                     | 지원내용         | 지원금액                   | 연계기관                               |
|----|-------------|----------------------------------------------------------|--------------|------------------------|------------------------------------|
| 1  | 서울시<br>중구   | 여중생 오픈채팅방을 통한<br>사이버 피해                                  | 상담지원         | 2,150,000원             | 유락종합사회복지관,<br>마음톡심리발달센터            |
| 2  | 경상북도<br>포항시 | 학업중단 여고생 집단 미행,<br>119 허위신고, 허위<br>배달주문, SNS 계정 도용<br>피해 | 법률자문         | 100,000원               | 법률사무소 사월                           |
| 3  | 경상북도<br>경산시 | 학창시절 지속적인 신체폭력<br>및 사이버폭력 피해로<br>트라우마 호소, 학교폭력<br>재연현상   | 상담지원         | 2,000,000원             | 글로벌마인드통합연구소                        |
| 4  | 인천시<br>남동구  | 남중생 신체폭행 및<br>사이버 폭력                                     | 의료지원         | 2,000,000원             | 푸른나무재단                             |
| 5  | 세종시<br>나성동  | 남중생 지속적인 사이버폭력<br>및 신체폭력, 경제적 어려움                        | 생활지원<br>피해구호 | 1,000,000원<br>116,590원 | 푸른나무재단                             |
| 6  | 전라남도<br>여수시 | 남중생 지속적인 신체폭력,<br>사이버폭력, 성희롱,<br>언어폭력 피해                 | 의료지원         | 1,000,000원             | 푸른나무재단                             |
| 7  | 강원도<br>춘천시  | 여고생 사이버 폭력,<br>특수협박, 언어폭력 피해                             | 유관기관<br>연계   | 유관기관 연계                | 푸른나무재단                             |
| 8  | 서울시<br>서초구  | 장애 남고생 사이버.<br>성사안 피해                                    | 상담지원         | 유관기관 연계                | 위드위센터,<br>서울특별시교육청,<br>(푸른나무재단 연계) |
| 9  | 서울시<br>성북구  | 남고생 사진유출 및 사이버<br>폭력피해                                   | 피해구호         | 574,710원               | 위드위센터,<br>서울특별시교육청                 |
| 10 | 서울시<br>은평구  | 여고생 지속적 언어폭력,<br>허위소문, 합성사진 유출,<br>사이버폭력 피해              | 피해구호         | 500,000원               | 위드위센터,<br>서울특별시교육청                 |

## 가) 통합지원 사례

8뉴스 사회

SBS NEWS

[단독] "빨은 젤리 먹여" 1년간 지적장애 학생 괴롭힘

입력 2022.04.01 21:20  
수정 2022.04.03 03:59

박세원 기자

f

URL

...

8

지적장애학생 집단 괴롭힘 "빨은 젤리"

<영커>

지적장애가 있는 같은 반 학생을 1년 가까이 괴롭힌 남녀 중학생 7명이 학교폭력 심의위원회에 넘겨졌습니다. 발로 빨은 젤리를 먹이는가 하면, 폭언을 퍼붓기도 했습니다. 그래서 신고를 했는데도, 학교폭력심의위원회는 두 달이 지나서야 열렸습니다.

박세원 기자가 단독 취재한 내용 먼저 보시고, 궁금한 점 더 물어보겠습니다.

<기자>

지난 1월 7일 중학생 A 양 어머니는 담임선생님으로부터 충격적인 이야기를 들었습니다.

딸이 지난 1년 동안 같은 반 학생 7명으로부터 괴롭힘을 당했다고 반 친구들이 신고했다는 겁니다.

[A 양 어머니: 친구 하나가 그날 언짢아 먹었어요 등을 물어보니까 '괜찮다고 뭐야' 근데 그게 한 번이 아니었거든요]

지적장애 2급인 A 양은 일상생활엔 무리가 없지만 사고력과 언어능력이 부족해, 자신의 피해를 정확히 알리는 데 어려움을 겪었습니다.

피해학생은 지적장애 2급으로, 가해학생 8명으로부터 1년 정도 지속적인 언어폭력, 신체폭력, 성희롱이 있었습니다. 가해학생 집단은 피해학생에게 먹다가 빨은 젤리, 신발에 비빈 과자를 먹게 하고, 성희롱과 유사한 성행위까지 하였습니다.

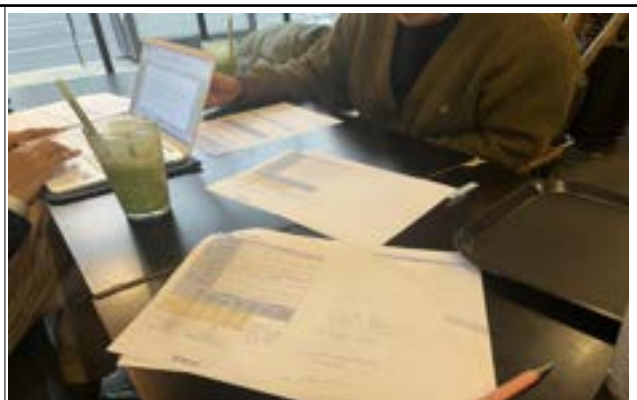
피해학생은 언어능력과 인지능력이 5-6세로 이를 학교폭력으로 인지하기에는 어려움이 있었습니다. 이를 계속해서 목격한 같은반 친구들이 학교폭력 신고를 하여 학교폭력대책심의위원회가 열리게 되었습니다. 심각한 사안임에도 불구하고, 가해학생의 조치가 피해학생 아버님이 원하는 결과가 나오지 않았습니다. 이에 변호사를 선임하여 불복절차를 진행 중에 있습니다.

부모 모두 경제활동을 하고 계시지만, 학교폭력 사안으로 상담, 소송 등의 비용이 계속해서 발생하는 상황이라, 장애 피해학생 돌봄과 생계유지를 위해서 생활지원을 하였습니다.

언론 모니터링을 통해 피해학생 아버지와 연락을 접촉하여 만나게 되었습니다. 피해학생 아버지와 만나 자세히 이야기를 나누었으며, 극심한 어려움의 위로가 되고자 노력했습니다.

피해학생 아버지는 생활지원을 통해 학교폭력 사안 처리에 도움이 되고자 계속해서 사후관리를 진행하며, 지속적으로 유선상담을 통해 피해학생 가정의 안부를 물으며 안경을 기원하고 있습니다.

## 5) 관련 사진



사이버폭력 피해 사례 현장출동

## 4. 홍보 및 온/오프라인 캠페인

### 가. 홍보 및 온/오프라인 캠페인 분석 및 평가

#### 1) 카드뉴스 제작 및 배포

- 디지털 시민성 및 사이버폭력에 관한 정보 제공 콘텐츠를 제공하여 미디어(SNS 등)를 이용하는 청소년·청소년 이해관계자들이 디지털 시민의식에 자연스럽게 노출되도록 함
- 카드뉴스 177편 제작, 조회수 2,775,867회

#### 가) 정보 제공 및 소통형 콘텐츠

- 소통형 콘텐츠를 통해 참여자가 댓글을 통해 참여하도록 유도함으로 참여자와 소통하며 디지털 공간에서 마음을 나눌 수 있는 소통의 창구를 제공함
- 카드뉴스 97편 제작, 285건 게시, 조회수 2,145,951회

| 연도    | 제작 수(편) | 게시 건수(건) | 조회수(회)    |
|-------|---------|----------|-----------|
| 2022년 | 3       | 3        | 765       |
| 2023년 | 53      | 198      | 2,145,186 |
| 2024년 | 41      | 84       | 26,347    |

#### 나) 이벤트 콘텐츠

- 참여자들이 이벤트를 통해 흥미를 갖고 디지털 시민성에 관한 정보를 습득할 수 있는 기회를 마련함
- 카드뉴스 80편 제작, 207건 게시, 조회수 629,916회

| 연도    | 제작 수(편) | 게시 건수(건) | 조회수(회)  |
|-------|---------|----------|---------|
| 2023년 | 40      | 96       | 594,617 |
| 2024년 | 40      | 111      | 35,299  |

- 플랫폼·인스타그램 활용 디지털 시민의식 확산 이벤트 918명 참여

| 연도    | 플랫폼 이벤트 참여 인원(명) | 특별 이벤트 참여 인원(명) |
|-------|------------------|-----------------|
| 2023년 | 155              | 590             |
| 2024년 | 128              | 45              |

## 2) 영상형 콘텐츠 제작 및 배포

- 비폭력 문화 확산과 청소년의 건강한 성장에 기여하기 위한 다양한 콘텐츠를 제작하여 청소년·청소년 이해관계자들에게 학교폭력 예방 및 대처 방법 등 현장에서 활용 가능한 지식·정보를 전달
- 카드뉴스 103편 제작, 조회수 565,773회

### 가) 유튜브

- 유튜브 영상 총 93편 게시(1분 이내 영상 79편, 그 외 영상 14편), 93건 게시, 조회수 193,443회 달성

| 목표                     | 효과                             | 성과                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|------------------------|--------------------------------|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 콘텐츠 제작 및 확산            | 학교폭력 및 사이버폭력에 대한 지식 전달 및 공론화   | 푸른나무재단<br>오리지널 콘텐츠 | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 97편 제작 (24개월)</li> <li>-1분 유스 : 학교·사이버폭력에 관한 지식 전달</li> <li>-푸른나무시네마: 학교·사이버폭력 관련 콘텐츠 분석 &amp; 견해 제시</li> <li>-Youth퀴즈 : 청소년 현장 전문가 발굴 및 소개</li> <li>-기타 : 청소년의 건강한 성장지원 위한 콘텐츠 제작</li> </ul>                                                      |
| 유튜브 채널 구독자 수 및 조회 수 증가 | 채널 활성화를 통한 비폭력 문화의 형성과 지속적인 확산 | 구독자                | <ul style="list-style-type: none"> <li>*사전 설정 목표: 구독자 2,000명 /</li> <li>신규 영상 평균 조회수 400회</li> <li>· 구독자 약 1,5천명 → 2,802명 (약 86% 증가)</li> </ul>                                                                                                                                             |
|                        |                                | 조회수                | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 편당 평균 조회수 : 약 200회 → 1,994회 (약 997% 수준 달성)</li> <li>· 제작 영상 유형별 평균 조회수</li> <li>-1분유스(42편) : 993회</li> <li>-기획 영상 시리즈(12편) : 1,255회</li> <li>-기획 영상 단편(2편) : 3,748회</li> <li>-기획 영상 재가공(24편) : 1,487회</li> <li>-보유 영상 재편집(13편) : 7,059회</li> </ul> |

### · 상세 내역

| 구분         |           | 분량     | 형태 | 제작/업로드 편수 |      |      | 내용                                               |
|------------|-----------|--------|----|-----------|------|------|--------------------------------------------------|
|            |           |        |    | 2022      | 2023 | 2024 |                                                  |
| 쇼츠         | 1분 유스     | 1분 내   | 세로 | 21편       | 16편  | 5편   | 학교·사이버폭력에 관련된 정보 제공                              |
|            | 기획 영상 재가공 | 1분 내   | 세로 | 16편       | 8편   | -    | 기획영상 하이라이트 장면 재편집·활용                             |
|            | 보유 영상 재편집 | 1분 내   | 세로 | -         | 13편  | -    | BTF유튜브채널에 게시된 기존 보유 영상을 재편집하여 활용                 |
| 기획 영상      | 푸른나무 시네마  | 8-10분  | 가로 | 6편        | -    | -    | 출연자인 청소년 패널 4인이 영화 속 학교폭력 장면을 보고 해결 방안 등에 대하여 논의 |
|            | Youth퀴즈   | 8-10분  | 가로 | 6편        | -    | -    | 청소년 현장 전문가 대상 인터뷰 진행                             |
| 기획 영상 (단편) | 학교폭력 예방송  | 1-2분   | 가로 | -         | 1편   | -    | 홍보대사 2인 출연 학교폭력 예방송 스케치                          |
|            | 디지털 시민 교육 | 10-12분 | 가로 | -         | 1편   | -    | 디지털 시민성 및 시민 교육에 관한 연구 결과 소개                     |

나) 릴스

- 1분 내외의 영상 제작 후 인스타그램 채널에 게시함으로써 짧고 요약된 영상에 익숙한 청소년이 더 쉽게 디지털 시민의식을 갖출 수 있는 온라인 공간을 마련함
- 세로형 영상 10편 제작, 17건 게시, 조회수 372,330회

| 순번 | 연도    | 콘텐츠 명       | 누적 조회수(회) |
|----|-------|-------------|-----------|
| 1  | 2023년 | 딜레마토론 릴스 1탄 | 923       |
| 2  |       | 딜레마토론 릴스 2탄 | 136,353   |
| 3  |       | 딜레마토론 릴스 3탄 | 227,488   |
| 4  |       | 딜레마토론 릴스 4탄 | 2,708     |
| 5  |       | 딜레마토론 릴스 5탄 | 1,810     |
| 6  | 2023년 | 딜레마토론 릴스 6탄 | 2,185     |
| 7  |       | 사디프 소개 릴스   | 127       |
| 8  | 2024년 | 스퀴시 제작법 릴스  | 358       |
| 9  |       | 파리올림픽 릴스    | 286       |
| 10 |       | 답페이크 릴스     | 92        |

3) 연구서 및 리포트 발행

- 디지털 시민교육에 대한 데이터 분석 및 인사이트를 공유함으로써 디지털 시민교육 이론과 방법론에 관심을 가진 교사 등 이해관계자가 활용가능한 지식·정보를 전달
- 총 19건(데이터 리포트 3건, 디지털 인성교육 리포트 10건, 연구서 1건, 연구 영상 5건)

가) 데이터 리포트

- 사이좋은 디지털 프렌즈 홈페이지, 푸른나무재단 블로그에 게시
- 데이터 리포트 3건 발행, 조회수 3,036회

| 순번 | 주제                                                       | 누적 조회수(회) |
|----|----------------------------------------------------------|-----------|
| 1  | 디지털 시민 교육 플랫폼 운영 데이터 리포트 1편<br>-학급/단체 디지털 시민교육 교구 지원 사업- | 1,452     |
| 2  | 디지털 시민 교육 플랫폼 운영 데이터 리포트 2편<br>-디지털 시민교육 온라인 플랫폼 운영-     | 933       |
| 3  | 디지털 시민 교육 플랫폼 운영 데이터 리포트 3편<br>-학습자 응답 데이터 편-            | 651       |

#### 나) CEMD 디지털 인성교육 리포트

- 푸른나무재단의 인성교육 고유 이론인 CEMD와 디지털 세상에서 필요한 인성에 대해 접목시킨 연구자료를 보다 쉽고 재밌게 카드뉴스 형태로 공유함으로써 인성교육에 관심 있는 청소년 및 청소년 이해관계자가 활용 가능한 지식·정보를 전달
- 사이좋은 디지털 프렌즈 홈페이지, 푸른나무재단 블로그에 게시
- CEMD 디지털 인성교육 리포트 10건 발행, 조회 수 9,051회

| 순번 | 주제                        | 누적 조회수 |
|----|---------------------------|--------|
| 1  | 디지털 시대에 인성교육이 왜 필요해요?     | 726    |
| 2  | 푸른나무재단의 인성교육모델은 뭐예요?      | 202    |
| 3  | ‘인성’이 정확히 무엇을 말하는 건가요?    | 283    |
| 4  | ‘IQ’는 아는데 ‘EQ’는 뭐예요?      | 1,888  |
| 5  | 공감능력도 학습할 수 있나요?          | 794    |
| 6  | 도덕적인 사람은 어떤 사람인가요?        | 1,294  |
| 7  | 도덕성을 발달하려면 어떻게 해야 돼요?     | 545    |
| 8  | 딜레마 상황이란 어떤 상황인가요?        | 1,090  |
| 9  | 딜레마 토론을 하면 도덕성을 높일 수 있나요? | 908    |
| 10 | 딜레마 토론, 어떻게 진행하나요?        | 1,321  |

#### 다) 연구 보고서 발간

- 푸른나무재단에서 디지털 시민성에 관한 10년 간의 연구와 경험을 바탕으로 디지털 세대 변화 및 디지털 개념이 반영된 디지털 시민 연구보고서를 발간함
- 디지털 시민성 함양을 위한 교육 방법 연구서 1건 (24-05-31)
- 디지털 시민성 및 시민 교육에 관한 연구 결과 동영상 제작 배포 5건

#### 4) 언론 보도

- 사이좋은 디지털 프렌즈 플랫폼 론칭 안내 및 교구지원 사업에 대한 정보를 배포함으로써 불특정 다수를 대상으로 디지털 시민교육에 대한 관심 환기 및 서비스 확산을 돕고자 함
- 언론보도 17건 발행함

## 5) 기관 연계

### 가) 사이좋은 디지털 세상 연계 홍보

- 찾아가는 사이좋은 디지털 세상 교육 참여자를 대상으로 사디프 플랫폼에 접속 및 디지털 시민 레벨 측정 후 사이좋은 디지털 프렌즈 카카오톡/인스타그램 채널로 인증 시 그림톡 증정함
- 사이좋은 디지털 세상 연계 홍보 1,304명 참여함

| 사이좋은 디지털 세상 연계 홍보 참여 실적 |        |
|-------------------------|--------|
| 시행 기간                   | 참여 인원  |
| 2023년 4월~12월            | 318명   |
| 2024년 1월~12월            | 986명   |
| 합계                      | 1,304명 |

| 참여 사진                                                                              |                                                                                     |                                                                                      |
|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  |

## 6) 기타

### 가) 대국민 캠페인

- 광화문 광장 및 청계천 거리에서 2차례 대국민 비폭력 캠페인을 실시하고, 학교·사이버폭력 실태 조사 결과 발표 기자회견 등에 참여함으로써 교육 브랜드를 알리고 인식 개선 운동을 정리함

| 대국민 비폭력 캠페인 활동<br>(이주호 사회부총리 겸 교육부 장관)                                              | 유튜브 영상 제작                                                                            | 기자회견 참석                                                                               |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  |

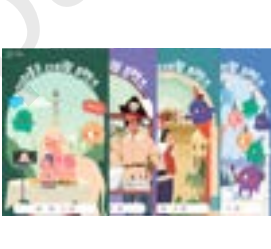
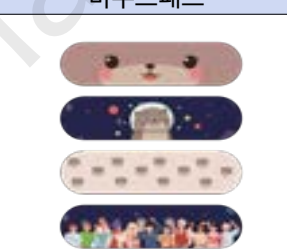
## 나) 외부 홍보

- 사디프 플랫폼을 접한 이후, 이용자들이 자발적으로 플랫폼을 홍보하는 사례

| 인플루언서(@ok._ssam)<br>- 사디프 서비스 추천 릴스 제작                                            | 이화여자대학교 사디프 감정 카드<br>활용 교육 유튜브 영상 제작                                               | 블로그<br>- 사디프 교육 추천                                                                  |
|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  |

## 다) 교육 참여 강화물 제작

- 사이좋은 디지털 프렌즈 캐릭터를 활용한 굿즈를 제작하여, 온오프라인 콘텐츠 참여자 대상으로 제공하여 친근감 형성 및 디지털 시민교육에 대한 관심 및 참여 유도
- 총 16종의 강화물 제작 (스퀴시, 해달이 인형, 스티커, 마우스패드, 반창고 등)

|                                                                                     |                                                                                     |                                                                                      |                                                                                       |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  |  |
| 그립톡                                                                                 | 스티커                                                                                 | 포스트잇                                                                                 | 엽서                                                                                    |
|  |  |  |  |
| 마우스패드                                                                               | 노트                                                                                  | 마스킹테이프                                                                               | 대화카드                                                                                  |
|  |  |  |  |
| 반창고                                                                                 | 스퀴시                                                                                 | 해달이 인형                                                                               | 달력                                                                                    |

# IV

## 사업추진성과 종합분석

## IV

## 사업추진성과 종합분석

푸른나무재단은 청소년 디지털 시민교육 지원사업 '사이좋은 디지털 프렌즈'를 통해 디지털 환경에서 청소년들의 안전하고 건강한 성장을 지원하였습니다. 이 사업은 디지털 시대의 도래와 함께 증가하는 사이버폭력 및 디지털 범죄 문제를 해결하고, 청소년들의 디지털 시민 역량을 강화하며, 디지털 시민교육의 접근성을 높이는 것을 목표로 운영하였습니다.

브라이언임팩트의 임팩트그라운드 지원사업을 통해, 푸른나무재단은 3년간 '사이좋은 디지털 프렌즈' 사업을 지속적으로 운영할 수 있었습니다. 이러한 지원은 학교폭력 및 사이버폭력 예방의 일환인 디지털 시민성 교육의 확산을 가능케 하였으며, 동시에 재단의 성장과 발전에도 크게 기여하였습니다. 이를 바탕으로 푸른나무재단은 다음과 같은 종합적인 성과를 달성하였습니다.

### 주요성과

1. 디지털 격차 해소를 위한 디지털 시민교육 확산
  - 온라인 플랫폼 이용자 수 357,974명 달성
  - 온라인/오프라인 교육 콘텐츠 개발 21건 및 지역·연령·기관 등 교육 수혜자 확대
  - 688개 기관, 1,631학급, 40,497명의 청소년에게 교구 지원 교육 제공
  - 교사 만족도 9.71/10점 기록(2024년 기준)
2. 온라인 채널을 통한 소통 강화
  - 유튜브 채널 구독자 70% 이상 증가 (1.5천명 → 2.6천명)
  - SNS 채널 게시물 177개 업로드, 누적 도달 계정 수 2,775,867회
  - 영상/릴스 게시물 103편 제작, 누적 조회수 565,773회
3. 안전한 디지털 환경 조성
  - 사이버폭력 체험존 및 드론 축구장 등 오프라인 거점 옐로우 프렌즈존 3곳 구축 및 운영
  - 유해 콘텐츠 1,883건(삭제율 90%) 삭제 및 디지털 범죄 피해자 10명 지원
  - 드론 축구 동아리 지원 및 대회 수상 실적 5건 달성
4. 데이터 기반 교육 서비스 운영
  - 플랫폼 내 감정 기록, 디지털 엽서, 디지털 시민성 측정 등 데이터 누적
  - 데이터 분석을 통한 교육 콘텐츠 개선 및 리포트 19편 발행

푸른나무재단은 사이좋은 디지털 프렌즈를 운영하며 얻은 다양한 데이터를 통해 청소년 교육 현장의 니즈를 확인하고 이를 접목하여 교육 콘텐츠를 개발 및 수정 보완하는 선순환적인 접근을 시도하였습니다. 이를 통해 디지털 시민 교육을 온라인으로 확장하고 대상자를 확대하게 되었습니다.

## 사업 운영을 통한 혁신적 접근

안정적인 재원을 통한 사업 운영 기반을 바탕으로, 푸른나무재단은 다음과 같은 혁신적 접근을 시도할 수 있었습니다.

1. 온/오프라인 융합 교육 모델 구축
  - 온라인 플랫폼과 오프라인 교구 지원을 결합한 블렌디드 러닝 방식 도입
  - 시공간 제약 없는 자기주도학습 환경 조성
2. 참여형 콘텐츠 개발 및 대상자 확대
  - 인터랙티브 교육 영상, 반응형 퀴즈 등 청소년 친화적 콘텐츠 제작
  - 감정 기록, 디지털 엽서 등 참여형 활동 통해 학습 효과 증대
  - 초등학교 중심의 교육에서 중, 고등학교 대상으로 교육 대상 확대
3. 지역사회 연계 확대
  - 학교뿐만 아니라 지역아동센터, 청소년시설 등으로 교육 대상 확장
  - 지역 거점 '옐로우 프렌즈존' 구축으로 체험형 교육 제공
  - 프렌즈존 체험형 활동 개발 및 동아리 자치 활동 프로그램 지원

## 장기적 과제 및 발전 방향

‘사이좋은 디지털 프렌즈’ 사업 성과 기반을 토대로, 푸른나무재단은 다음과 같은 장기적 과제를 설정하고 지속적인 발전을 도모하고자 합니다.

1. 교육 대상 연령 확대 및 콘텐츠 보급
  - 데이터를 기반으로 반영한 교육 콘텐츠 지속적 보급
  - 대학생(후기청소년) 및 유아 대상을 위한 과정 개발 필요
  - 학부모, 교사 등 이해관계자 대상 교육 프로그램 강화
2. 디지털 시민 교육 연구
  - 디지털 시민성 인덱스 표준화
  - 디지털 시민 교육 효과에 대한 종단 연구
3. 글로벌 확산
  - 영어 콘텐츠 개발 및 해외 NGO와의 파트너십 구축
  - UN 등 국제기구와 연계한 디지털 시민교육 모델 확산
4. 정책 제언 및 제도화
  - 디지털 시민교육 관련 법/정책 수립 과정에 기여
  - 공교육 내 디지털 시민교육 의무화를 위한 노력

## 결론

'사이좋은 디지털 프렌즈'는 푸른나무재단이 디지털 시민교육의 새로운 지평을 열 수 있게 한 핵심 동력이었습니다. 이를 통해 재단은 청소년 디지털 시민의식 함양을 위한 혁신적인 교육 모델을 구축하고 제시할 수 있었습니다. 온/오프라인을 아우르는 통합적 접근과 데이터 기반의 교육 서비스 운영은 향후 디지털 시민교육의 표준이 될 것으로 기대합니다.

2024년 푸른나무재단의 주요 활동과 성과를 살펴보면, 재단의 지속적인 성장과 영향력 확대를 확인할 수 있습니다.

1. 국제 활동 강화: UN 경제사회이사회 특별협의지위를 가진 NGO로서, UN 본부에서 개최되는 회의에 지속적으로 참여하며 국제적 영향력을 확대했습니다.

2. UN 청소년 대표단 프로그램 확대: 2024년 UN 청소년 대표단을 선발하고 발대식을 진행하였으며, 대표단은 사이버폭력의 심각성을 국제사회에 알리는 활동을 수행했습니다.
3. 위드위(WithWee)센터 5주년 성과: 학교폭력 피해학생 지원을 위한 위드위센터가 개소 5주년을 맞아 총 1만2640건의 상담, 일시보호, 학습 지원 등 통합 지원 서비스를 제공한 성과를 보고했습니다.
4. 디지털 시민교육 확산: '사이좋은 디지털 프렌즈' 사업을 통해 온/오프라인을 아우르는 통합적 접근과 데이터 기반의 교육 서비스를 지속적으로 운영하며 디지털 시민교육의 표준을 제시했습니다.

이러한 성과들은 브라이언임팩트의 지원이 단순히 재정적 도움을 넘어, 푸른나무재단이 디지털 시민교육 분야에서 선도적인 위치를 확보하고 조직의 역량을 한 단계 높이는 데 결정적인 역할을 했음을 보여줍니다. 앞으로도 푸른나무재단은 이러한 성장을 바탕으로 교육 대상의 확대와 글로벌 확산, 그리고 변화하는 디지털 환경 및 교육 현장에 맞춘 연구와 제도화를 위한 노력을 지속할 것입니다.

## VI 부록(별첨자료)

### 1. 카드뉴스

#### 가. 정보 제공 및 소통형 콘텐츠

| 업로드   | 순번 | 콘텐츠                                 | 누적<br>조회수 | 업로드   | 순번 | 콘텐츠         | 누적<br>조회수 |
|-------|----|-------------------------------------|-----------|-------|----|-------------|-----------|
| 2022년 | 1  | 사이버폭력 대응 요령을<br>알아보세요               | 308       | 2023년 | 50 | 해별이의 꿀팁 3탄  | 164       |
|       | 2  | 사이버폭력을 당하는<br>피해학생의 징후              | 194       |       | 51 | 해별이의 꿀팁 4탄  | 151       |
|       | 3  | 2022 전국 학교폭력·<br>사이버폭력 실태조사<br>경험추이 | 263       |       | 52 | 해별이의 꿀팁 5탄  | 186       |
| 2023년 | 4  | 론칭_홍보                               | 2,529     | 2024년 | 53 | 해별이의 꿀팁 6탄  | 153       |
|       | 5  | 주요 활동 소개                            | 82,072    |       | 54 | 해별이의 꿀팁 7탄  | 130       |
|       | 6  | 0차시 스토리                             | 21,672    |       | 55 | 해별이의 꿀팁 8탄  | 111       |
|       | 7  | 디지털 시민 레벨 측정                        | 635       |       | 56 | 해별이의 꿀팁 9탄  | 153       |
|       | 8  | 에티케시티 스토리                           | 19,279    |       | 57 | 사이버폭력 7탄    | 689       |
|       | 9  | 디지털에티켓 정의                           | 32,857    |       | 58 | 사이버폭력 8탄    | 716       |
|       | 10 | 니꺼내꺼시티 스토리                          | 102,235   |       | 59 | 해별이의 꿀팁 10탄 | 131       |
|       | 11 | 사이버폭력 정의                            | 20,126    |       | 60 | 해별이의 꿀팁 11탄 | 105       |
|       | 12 | 네버랜드 스토리                            | 26,668    |       | 61 | 해별이의 꿀팁 12탄 | 141       |
|       | 13 | 디지털 리터러시 정의                         | 721       |       | 62 | 해별이의 꿀팁 13탄 | 104       |
|       | 14 | 찰각시티 스토리                            | 112,096   |       | 63 | 해별이의 꿀팁 14탄 | 109       |
|       | 15 | 개인정보보호 정의                           | 114,098   |       | 64 | 해별이의 꿀팁 15탄 | 154       |
|       | 16 | 스노우시티 스토리                           | 148,688   |       | 65 | 해별이의 꿀팁 16탄 | 151       |
|       | 17 | 저작권 정의                              | 140,787   |       | 66 | 해별이의 꿀팁 17탄 | 143       |
|       | 18 | 크누가누구랜드 스토리                         | 115,538   |       | 67 | 해별이의 꿀팁 18탄 | 107       |
|       | 19 | 온라인정체성 정의                           | 108,754   |       | 68 | 해별이의 꿀팁 19탄 | 108       |
|       | 20 | 디지털 시민성이란                           | 122,634   |       | 69 | 데이터 리포트 1탄  | 1,449     |
|       | 21 | 디지털 시민성 퀴즈 1탄                       | 100,351   |       | 70 | 데이터 리포트 2탄  | 933       |
|       | 22 | 디지털 시민성 퀴즈 2탄                       | 81,078    |       | 71 | 데이터 리포트 3탄  | 651       |
|       | 23 | 디지털 시민성 퀴즈 3탄                       | 82,734    |       | 72 | 디지털 학과소개 1탄 | 996       |
|       | 24 | 디지털 시민성 퀴즈 4탄                       | 92,557    |       | 73 | 디지털 학과소개 2탄 | 1471      |
|       | 25 | 디지털 시민성 퀴즈 5탄                       | 70,321    |       | 74 | 디지털 학과소개 3탄 | 456       |
|       | 26 | 디지털 시민성 퀴즈 6탄                       | 41,951    |       | 75 | 디지털 학과소개 4탄 | 593       |
|       | 27 | 디지털 시민성 퀴즈 7탄                       | 833,24    |       | 76 | 디지털 학과소개 5탄 | 501       |
|       | 28 | 디지털 시민성 퀴즈 8탄                       | 38,178    |       | 77 | CEMD시리즈 1탄  | 726       |

|    |               |         |        |              |            |
|----|---------------|---------|--------|--------------|------------|
| 29 | 디지털 시민성 퀴즈 9탄 | 98,107  | 78     | CEMD시리즈 2탄   | 202        |
| 30 | 딜레마토론 1탄      | 923     | 79     | CEMD시리즈 3탄   | 283        |
| 31 | 딜레마토론 2탄      | 136,353 | 80     | CEMD시리즈 4탄   | 1888       |
| 32 | 딜레마토론 3탄      | 227,488 | 81     | CEMD시리즈 5탄   | 794        |
| 33 | 딜레마토론 4탄      | 2,708   | 82     | CEMD시리즈 6탄   | 1294       |
| 34 | 딜레마토론 5탄      | 1,966   | 83     | CEMD시리즈 7탄   | 545        |
| 35 | 딜레마토론 6탄      | 2,185   | 84     | CEMD시리즈 8탄   | 1,090      |
| 36 | 해달이의 질문 1탄    | 352     | 85     | CEMD시리즈 9탄   | 908        |
| 37 | 해달이의 질문 2탄    | 260     | 86     | CEMD시리즈 10탄  | 1,321      |
| 38 | 해달이의 질문 3탄    | 263     | 87     | 스퀴시 제작법      | 149        |
| 39 | 해달이의 질문 4탄    | 361     | 88     | GPT 고민상담소 1탄 | 612        |
| 40 | 해달이의 질문 5탄    | 244     | 89     | GPT 고민상담소 2탄 | 636        |
| 41 | 해달이의 질문 6탄    | 288     | 90     | GPT 고민상담소 3탄 | 445        |
| 42 | 사이버폭력 1탄      | 2,250   | 91     | GPT 고민상담소 4탄 | 429        |
| 43 | 사이버폭력 2탄      | 2,432   | 92     | GPT 고민상담소 5탄 | 396        |
| 44 | 사이버폭력 3탄      | 1,913   | 93     | GPT 고민상담소 6탄 | 579        |
| 45 | 사이버폭력 4탄      | 1,842   | 94     | 교구지원 안내      | 1,519      |
| 46 | 사이버폭력 5탄      | 816     | 95     | 디지털 퀴즈 1탄    | 1,146      |
| 47 | 사이버폭력 6탄      | 809     | 96     | 디지털 퀴즈 2탄    | 942        |
| 48 | 해별이의 꿀팁 1탄    | 230     | 97     | 디지털 퀴즈 3탄    | 735        |
| 49 | 해별이의 꿀팁 2탄    | 182     | 조회수 합계 |              | 2,172,298회 |

카드뉴스 사진

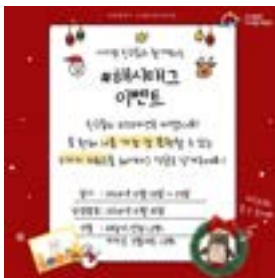
|                                                                                     |                                                                                     |                                                                                      |                                                                                       |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  |  |
| 디지털 시민성 퀴즈                                                                          | 딜레마토론                                                                               | 해별이의 디지털 꿀팁                                                                          | GPT 고민상담소                                                                             |
|  |  |  |  |
| 해달이의 질문                                                                             | 사이버폭력                                                                               | 디지털 학과소개                                                                             | 디지털 퀴즈                                                                                |

## 나. 이벤트 콘텐츠

| 업로드   | 순번 | 콘텐츠                | 누적<br>조회수 | 업로드   | 순번 | 콘텐츠                  | 누적<br>조회수 |
|-------|----|--------------------|-----------|-------|----|----------------------|-----------|
| 2023년 | 1  | 3월 론칭 이벤트          | 1,288     | 2024년 | 41 | 12월 특별 이벤트<br>사연소개   | 336       |
|       | 2  | 4월 이달의 이벤트         | 2,514     |       | 42 | 12월 이달의 이벤트 당첨<br>발표 | 868       |
|       | 3  | 3월 론칭이벤트 당첨발표      | 847       |       | 43 | 1월 배경화면              | 859       |
|       | 4  | 5월 이달의 이벤트         | 1,545     |       | 44 | 2월 배경화면              | 113       |
|       | 5  | 5월 특별 이벤트          | 149,078   |       | 45 | 3월 배경화면              | 145       |
|       | 6  | 4월 이달의 이벤트<br>당첨발표 | 722       |       | 46 | 4월 배경화면              | 99        |
|       | 7  | 6월 이달의 이벤트         | 3,464     |       | 47 | 5월 배경화면              | 107       |
|       | 8  | 6월 특별 이벤트          | 778,81    |       | 48 | 6월 배경화면              | 102       |
|       | 9  | 5월 특별 이벤트 당첨발표     | 815       |       | 49 | 7월 배경화면              | 100       |
|       | 10 | 5월 이달의 이벤트<br>당첨발표 | 481       |       | 50 | 8월 배경화면              | 88        |
|       | 11 | 7월 이달의 이벤트         | 3,407     |       | 51 | 9월 배경화면              | 96        |
|       | 12 | 7월 특별 이벤트          | 132,618   |       | 52 | 10월 배경화면             | 133       |
|       | 13 | 6월 이달의 이벤트<br>당첨발표 | 931       |       | 53 | 11월 배경화면             | 111       |
|       | 14 | 굿즈 이벤트(마스킹 테이프)    | 552       |       | 54 | 12월 배경화면             | 85        |
|       | 15 | 굿즈 이벤트(그립톡)        | 485       |       | 55 | 1월 이달의 이벤트           | 2,264     |
|       | 16 | 6월 특별 이벤트 당첨 발표    | 613       |       | 56 | 1월 이달의 이벤트<br>당첨발표   | 680       |
|       | 17 | 7월 특별 이벤트 당첨 발표    | 294       |       | 57 | 2월 이달의 이벤트           | 2,148     |
|       | 18 | 8월 특별 이벤트          | 79,599    |       | 58 | 2월 이달의 이벤트<br>당첨발표   | 734       |
|       | 19 | 7월 이달의 이벤트<br>당첨발표 | 1,012     |       | 59 | 3월 이달의 이벤트           | 1,647     |
|       | 20 | 굿즈 이벤트(엽서)         | 319       |       | 60 | 3월 특별 이벤트            | 6,628     |
|       | 21 | 굿즈 이벤트(스티커)        | 338       |       | 61 | 3월 이달의 이벤트<br>당첨발표   | 552       |
|       | 22 | 8월 이달의 이벤트         | 110,404   |       | 62 | 3월 특별 이벤트<br>당첨발표    | 160       |
|       | 23 | 8월 특별 이벤트 당첨 발표    | 327       |       | 63 | 4월 이달의 이벤트           | 1,757     |
|       | 24 | 9월 이달의 이벤트         | 3,732     |       | 64 | 5월 이달의 이벤트           | 1,813     |
|       | 25 | 9월 특별 이벤트          | 2,898     |       | 65 | 4월 이달의 이벤트<br>당첨자 발표 | 531       |
|       | 26 | 굿즈 이벤트(노트)         | 229       |       | 66 | 5월 이달의 이벤트<br>당첨자 발표 | 754       |

|    |                      |        |        |                      |          |
|----|----------------------|--------|--------|----------------------|----------|
| 27 | 10월 이달의 이벤트          | 3,946  | 67     | 6월 이달의 이벤트           | 1,187    |
| 28 | 10월 특별 이벤트           | 74,414 | 68     | 6월 이달의 이벤트<br>당첨자 발표 | 643      |
| 29 | 8월 이달의 이벤트 당첨<br>발표  | 1,585  | 69     | 7월 이달의 이벤트           | 1,819    |
| 30 | 9월 특별 이벤트 당첨 발표      | 291    | 70     | 7월 이달의 이벤트<br>당첨 발표  | 682      |
| 31 | 9월 이달의 이벤트<br>당첨 발표  | 1,557  | 71     | 8월 이달의 이벤트           | 1,741    |
| 32 | 11월 특별 이벤트           | 2,818  | 72     | 9월 이달의 이벤트           | 1,336    |
| 33 | 11월 이달의 이벤트          | 3,546  | 73     | 9월 이달의 이벤트<br>당첨발표   | 494      |
| 34 | 10월 특별 이벤트 당첨<br>발표  | 215    | 74     | 10월 이달의 이벤트          | 1,625    |
| 35 | 10월 이달의 이벤트 당첨<br>발표 | 956    | 75     | 10월 이달의 이벤트<br>당첨발표  | 304      |
| 36 | 12월 이달의 이벤트          | 2,641  | 76     | 11월 이달의 이벤트          | 1,499    |
| 37 | 12월 특별 이벤트           | 2,140  | 77     | 11월 이달의 이벤트<br>당첨발표  | 105      |
| 38 | 푸른나무재단 기자회견          | 211    | 78     | 12월 이달의 이벤트          | 735      |
| 39 | 11월 특별 이벤트<br>당첨 발표  | 156    | 79     | 12월 특별 이벤트           | 143      |
| 40 | 11월 이달의 이벤트 당첨<br>발표 | 1,629  | 80     | 연말인사                 | 76       |
|    |                      |        | 조회수 합계 |                      | 629,916회 |

이벤트 카드뉴스 사진

|                                                                                     |                                                                                     |                                                                                      |                                                                                       |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  |  |
| 배경화면                                                                                |                                                                                     | 이달의 이벤트                                                                              |                                                                                       |
|  |  |  |  |
| 특별 이벤트                                                                              |                                                                                     | 푸른나무재단 기자회견                                                                          | 굿즈 이벤트                                                                                |

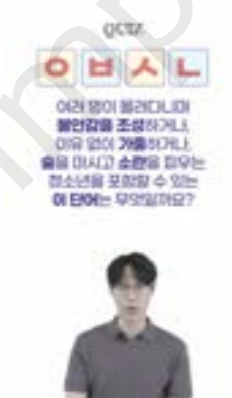
## 2. 유튜브

### 가. 2022-2024년 콘텐츠 제작 리스트

#### 1) 1분 유스

가) 총 42편 (평균 조회수 993회 / 25-01-03 기준)

| 회차 | 주제       | 업로드      | 조회수   | 대표 화면 | 링크                                                                                                                      |
|----|----------|----------|-------|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | 학교폭력의 정의 | 22-06-10 | 1,221 |       | <a href="https://www.youtube.com/shorts/eYmmKrlvVq0">https://www.youtube.com/shorts/eYmmKrlvVq0</a>                     |
| 2  | 언어폭력의 정의 | 22-06-17 | 1,227 |       | <a href="https://youtube.com/shorts/DPgh4efs4Ks?feature=share">https://youtube.com/shorts/DPgh4efs4Ks?feature=share</a> |
| 3  | 신체폭력의 정의 | 22-06-24 | 706   |       | <a href="https://youtube.com/shorts/zlwWfILxSmA?feature=share">https://youtube.com/shorts/zlwWfILxSmA?feature=share</a> |

|   |             |          |       |                                                                                      |                                                                                                                         |
|---|-------------|----------|-------|--------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4 | 사이버폭력의 정의   | 22-07-01 | 1,070 |     | <a href="https://youtube.com/shorts/aLiaRwWSsfM?feature=share">https://youtube.com/shorts/aLiaRwWSsfM?feature=share</a> |
| 5 | 온라인 그루밍의 정의 | 22-07-08 | 3,814 |   | <a href="https://youtube.com/shorts/IO_gLjG5Fvc?feature=share">https://youtube.com/shorts/IO_gLjG5Fvc?feature=share</a> |
| 6 | 우범소년의 정의    | 22-07-15 | 670   |  | <a href="https://www.youtube.com/shorts/EDvaR-lyAzo">https://www.youtube.com/shorts/EDvaR-lyAzo</a>                     |
| 7 | 촉법소년의 정의    | 22-07-22 | 637   |  | <a href="https://youtube.com/shorts/7detNvOIYcU">https://youtube.com/shorts/7detNvOIYcU</a>                             |

|    |              |          |       |                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                         |
|----|--------------|----------|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 8  | 사이버 명예훼손의 정의 | 22-07-29 | 1,788 | <p><b>사이버 명예훼손</b></p> <p>인터넷상에서 특정 인물의 명예를 훼손하는 범죄</p>                                                                                 | <a href="https://youtube.com/shorts/Lffke0BzDXM">https://youtube.com/shorts/Lffke0BzDXM</a>                             |
| 9  | 사이버 스토킹의 정의  | 22-08-05 | 1,262 | <p><b>사이버 스토킹 범죄</b></p> <p>① 휴대전화나 인터넷 등 정보통신망을 사용하여<br/>② 상대방의 의사에 반하여<br/>③ 상당한 해를 끼쳐<br/>④ 반복적으로<br/>⑤ 불안감과 공포감을 일으키는 행위(112)</p>  | <a href="https://youtube.com/shorts/cMtj94WagSU">https://youtube.com/shorts/cMtj94WagSU</a>                             |
| 10 | 사이버 따돌림의 정의  | 22-08-12 | 1,093 |  <p>나만 사람을 계속 단톡에 다시 초대하여 가두고 괴롭히는 '카톡 감옥'</p>   | <a href="https://youtube.com/shorts/sx6uFJF22cg?feature=share">https://youtube.com/shorts/sx6uFJF22cg?feature=share</a> |
| 11 | 사이버 성폭력의 정의  | 22-08-19 | 560   | <p><b>N번방 사건</b></p> <p>가해자가 만 18세임에도 신상 공개 처벌</p>                                                                                   | <a href="https://youtube.com/shorts/iV1xRMr8JNc?feature=share">https://youtube.com/shorts/iV1xRMr8JNc?feature=share</a> |

|    |                |          |       |                                                                                                                                                                           |                                                                                                                         |
|----|----------------|----------|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 12 | 학교폭력<br>피해자    | 22-08-26 | 509   |       | <a href="https://youtube.com/shorts/AQHAMmP0Fqk">https://youtube.com/shorts/AQHAMmP0Fqk</a>                             |
| 13 | 학교폭력<br>가해자    | 22-09-02 | 836   |       | <a href="https://youtube.com/shorts/PZGPs1RT_KI?feature=share">https://youtube.com/shorts/PZGPs1RT_KI?feature=share</a> |
| 14 | 학교폭력<br>방관자    | 22-09-16 | 2,042 |                                                                                       | <a href="https://youtube.com/shorts/rvAygSVPb-U">https://youtube.com/shorts/rvAygSVPb-U</a>                             |
| 15 | 학교폭력과<br>사이버폭력 | 22-09-30 | 365   |   | <a href="https://youtube.com/shorts/iG27gtgaf8M?feature=share">https://youtube.com/shorts/iG27gtgaf8M?feature=share</a> |

|    |               |          |       |                                                                                      |                                                                                                                         |
|----|---------------|----------|-------|--------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 16 | 청소년 도박        | 22-10-21 | 3,525 |    | <a href="https://youtube.com/shorts/Gk4x3hVB8-Q">https://youtube.com/shorts/Gk4x3hVB8-Q</a>                             |
| 17 | 청소년 직거래 사기    | 22-11-04 | 285   |   | <a href="https://youtube.com/shorts/trvDH3j5-gw?feature=share">https://youtube.com/shorts/trvDH3j5-gw?feature=share</a> |
| 18 | 청소년 직거래 피싱 사기 | 22-11-18 | 392   |  | <a href="https://youtube.com/shorts/D8I5I2QSXTM?feature=share">https://youtube.com/shorts/D8I5I2QSXTM?feature=share</a> |
| 19 | 디지털 네이티브의 정의  | 22-12-02 | 268   |  | <a href="https://youtube.com/shorts/Lrh-iPta3as?feature=share">https://youtube.com/shorts/Lrh-iPta3as?feature=share</a> |

|    |                              |          |       |                                                                                      |                                                                                                                         |
|----|------------------------------|----------|-------|--------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 20 | 청소년 게임<br>과몰입                | 22-12-16 | 970   |    | <a href="https://youtube.com/shorts/7KfotWC7J2g?feature=share">https://youtube.com/shorts/7KfotWC7J2g?feature=share</a> |
| 21 | 사이버<br>학교폭력<br>대처방안 :<br>청소년 | 22-12-30 | 1,440 |    | <a href="https://youtube.com/shorts/XX8MChqGEFg?feature=share">https://youtube.com/shorts/XX8MChqGEFg?feature=share</a> |
| 22 | 사이버<br>학교폭력<br>대처방안 :<br>선생님 | 23-01-13 | 781   |  | <a href="https://youtube.com/shorts/nbPDEFJAauM?feature=share">https://youtube.com/shorts/nbPDEFJAauM?feature=share</a> |
| 23 | 사이버<br>학교폭력<br>대처방안 :<br>보호자 | 23-01-27 | 2,281 |  | <a href="https://youtube.com/shorts/Ai3RLjd3_uE?feature=share">https://youtube.com/shorts/Ai3RLjd3_uE?feature=share</a> |

|    |                           |          |       |                                                                                      |                                                                                                                         |
|----|---------------------------|----------|-------|--------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 24 | 학교폭력, 도움<br>요청 못 하는<br>이유 | 23-02-10 | 1,125 |    | <a href="https://youtube.com/shorts/5CsRp8tGve0?feature=share">https://youtube.com/shorts/5CsRp8tGve0?feature=share</a> |
| 25 | 학교폭력<br>공소시효              | 23-02-24 | 1,324 |   | <a href="https://youtube.com/shorts/-vRekOoiO80?feature=share">https://youtube.com/shorts/-vRekOoiO80?feature=share</a> |
| 26 | 디지털<br>시민성의 정의            | 23-03-10 | 1,354 |  | <a href="https://youtube.com/shorts/sMpTWPYRwHQ?feature=share">https://youtube.com/shorts/sMpTWPYRwHQ?feature=share</a> |
| 27 | 디지털<br>리터러시의<br>정의        | 23-03-24 | 1,675 |  | <a href="https://www.youtube.com/shorts/Ek40OmCh9eM">https://www.youtube.com/shorts/Ek40OmCh9eM</a>                     |

|    |                |          |       |                                                                                      |                                                                                                                         |
|----|----------------|----------|-------|--------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 28 | 온라인<br>정체성의 정의 | 23-04-07 | 500   |    | <a href="https://youtube.com/shorts/h7A9mWI1pNQ">https://youtube.com/shorts/h7A9mWI1pNQ</a>                             |
| 29 | 개인정보 보호        | 23-04-21 | 1,309 |   | <a href="https://youtube.com/shorts/uulSpQ663MA?feature=share">https://youtube.com/shorts/uulSpQ663MA?feature=share</a> |
| 30 | 디지털 에티켓        | 23-04-28 | 412   |  | <a href="https://youtube.com/shorts/Wm_CWtp_UPQ">https://youtube.com/shorts/Wm_CWtp_UPQ</a>                             |
| 31 | 저작권            | 23-05-05 | 2,788 |  | <a href="https://youtube.com/shorts/Wfp7d-ei7KU">https://youtube.com/shorts/Wfp7d-ei7KU</a>                             |

|    |                 |          |     |                                                                                      |                                                                                                                         |
|----|-----------------|----------|-----|--------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 32 | 대국민 비폭력 캠페인     | 23-05-12 | 567 |    | <a href="https://youtube.com/shorts/sZhJ0O8vbGE">https://youtube.com/shorts/sZhJ0O8vbGE</a>                             |
| 33 | 프레임워크란?         | 23-07-13 | 135 |   | <a href="https://youtube.com/shorts/wm80_j7jVDM?feature=share">https://youtube.com/shorts/wm80_j7jVDM?feature=share</a> |
| 34 | 프레임워크1 공론화      | 23-07-27 | 204 |  | <a href="https://youtube.com/shorts/21zSHXP_7xU?feature=share">https://youtube.com/shorts/21zSHXP_7xU?feature=share</a> |
| 35 | 프레임워크2 법과 제도 구축 | 23-08-40 | 393 |  | <a href="https://youtube.com/shorts/1_5eWwjEyGU?feature=share">https://youtube.com/shorts/1_5eWwjEyGU?feature=share</a> |

|    |                        |          |     |                                                                                      |                                                                                                                         |
|----|------------------------|----------|-----|--------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 36 | 프레임워크3<br>현장 활동<br>지속  | 23-08-21 | 189 |    | <a href="https://youtube.com/shorts/GAFoLHE0ufs?feature=share">https://youtube.com/shorts/GAFoLHE0ufs?feature=share</a> |
| 37 | 프레임워크4<br>지속 가능성<br>추구 | 23-09-07 | 252 |   | <a href="https://youtube.com/shorts/UFyxp1H3LOU">https://youtube.com/shorts/UFyxp1H3LOU</a>                             |
| 38 | 세대구분                   | 24-02-23 | 431 |  | <a href="https://youtube.com/shorts/5p1D_IYq8_4?feature=share">https://youtube.com/shorts/5p1D_IYq8_4?feature=share</a> |
| 39 | 미래유망산업                 | 24-03-14 | 252 |  | <a href="https://youtube.com/shorts/LGM-vQlob7I?feature=share">https://youtube.com/shorts/LGM-vQlob7I?feature=share</a> |

|    |                    |          |     |                                                                                      |                                                                                                                         |
|----|--------------------|----------|-----|--------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 40 | 분초사회               | 24-03-29 | 116 |    | <a href="https://youtube.com/shorts/GU_NDfmn6_8?feature=share">https://youtube.com/shorts/GU_NDfmn6_8?feature=share</a> |
| 41 | ai사진-신분증-제작        | 24-04-12 | 631 |   | <a href="https://youtube.com/shorts/lBo97M45L4U">https://youtube.com/shorts/lBo97M45L4U</a>                             |
| 42 | 인공지능과 친구가 될 수 있을까? | 24-04-26 | 323 |  | <a href="https://youtube.com/shorts/-V9vWVNeXG8?feature=share">https://youtube.com/shorts/-V9vWVNeXG8?feature=share</a> |

## 2) 푸른나무시네마

가) 총 6편 (평균 조회수 1,024회 / 25-01-03 기준)

| 회차 | 리뷰 미디어          | 업로드      | 조회수   | 섬네일 | 링크                                                                      |
|----|-----------------|----------|-------|-----|-------------------------------------------------------------------------|
| 1  | 영화_우리다리         | 22-07-07 | 1,349 |     | <a href="https://youtu.be/DCHDRAMySRk">https://youtu.be/DCHDRAMySRk</a> |
| 2  | 영화_생각보다 잔인한 이야기 | 22-08-11 | 642   |     | <a href="https://youtu.be/HI2ZSHTYc4I">https://youtu.be/HI2ZSHTYc4I</a> |
| 3  | 영화_Airdrop      | 22-09-08 | 891   |     | <a href="https://youtu.be/iPgrmnJvYEA">https://youtu.be/iPgrmnJvYEA</a> |
| 4  | 영화_어제 일은 모두 괜찮아 | 22-10-13 | 1,194 |     | <a href="https://youtu.be/En2mv0M6f8w">https://youtu.be/En2mv0M6f8w</a> |
| 5  | 영화_존 덴버 죽이기     | 22-11-10 | 1,284 |     | <a href="https://youtu.be/WZP7pW6-zeQ">https://youtu.be/WZP7pW6-zeQ</a> |
| 6  | 영화_찐엔딩          | 22-12-08 | 786   |     | <a href="https://youtu.be/e2FA-V_86Jg">https://youtu.be/e2FA-V_86Jg</a> |

### 3) Youth퀴즈

가) 총 6편 (평균 조회수 1,485회 / 25-01-03 기준)

| 회차 | 게스트              | 업로드      | 조회수   | 섬네일 | 링크                                                                      |
|----|------------------|----------|-------|-----|-------------------------------------------------------------------------|
| 1  | 전효숙<br>구원의팔 상담사  | 22-07-21 | 1,237 |     | <a href="https://youtu.be/tykgrdURJOM">https://youtu.be/tykgrdURJOM</a> |
| 2  | 김찬규<br>청소년지도사    | 22-08-25 | 452   |     | <a href="https://youtu.be/JIICIWaMrwE">https://youtu.be/JIICIWaMrwE</a> |
| 3  | 최예나<br>학교전담경찰관   | 22-09-22 | 3,970 |     | <a href="https://youtu.be/K8FonH1yuB0">https://youtu.be/K8FonH1yuB0</a> |
| 4  | 전하나<br>청소년지도사    | 22-10-27 | 1,664 |     | <a href="https://youtu.be/ZlBa78jT_tc">https://youtu.be/ZlBa78jT_tc</a> |
| 5  | 방승호<br>교육연구가     | 22-11-24 | 979   |     | <a href="https://youtu.be/utD2z2Kswv4">https://youtu.be/utD2z2Kswv4</a> |
| 6  | 아웃사이더<br>힙합 아티스트 | 22-12-22 | 610   |     | <a href="https://youtu.be/XNNbbIVLsFo">https://youtu.be/XNNbbIVLsFo</a> |

#### 4) 기획 영상 재가공

가) 총 24편 (평균 조회수 1,487회 / 25-01-03 기준)

| 회차 | 영상 제목                  | 원본                                  | 업로드      | 조회수 | 대표 화면                                                                                | 링크                                                                                                                      |
|----|------------------------|-------------------------------------|----------|-----|--------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | 이런 친구 꼭 있다!            | 푸른나무시네마<br>1화 우리다리                  | 22-07-12 | 366 |    | <a href="https://youtube.com/shorts/U-vZd9Ah5cY?feature=share">https://youtube.com/shorts/U-vZd9Ah5cY?feature=share</a> |
| 2  | 니가 뭘 해줄 수 있는데?         | 푸른나무시네마<br>1화 우리다리                  | 22-07-19 | 343 |   | <a href="https://youtube.com/shorts/c5WCzKPsvKA?feature=share">https://youtube.com/shorts/c5WCzKPsvKA?feature=share</a> |
| 3  | 학교폭력과 관련된 도움을 받고 싶을 때? | Youth퀴즈<br>1화<br>전효숙<br>구원의팔<br>상담사 | 22-07-26 | 320 |  | <a href="https://youtube.com/shorts/l1dTmZoLEQo?feature=share">https://youtube.com/shorts/l1dTmZoLEQo?feature=share</a> |

|   |                                     |                                     |          |       |                                                                                      |                                                                                                                           |
|---|-------------------------------------|-------------------------------------|----------|-------|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4 | 목소리만 들어도<br>마음까지 아는<br>사람이 있다?      | Youth퀴즈<br>1화<br>전효숙<br>구원의팔<br>상담사 | 22-08-02 | 902   |    | <a href="https://youtube.com/shorts/Qh-6mQtDN8k">https://youtube.com/shorts/Qh-6mQtDN8k</a>                               |
| 5 | 친구 양말에<br>구멍이..?!!!!                | 푸른나무시네마<br>2화 생각보다<br>잔인한 이야기       | 22-08-16 | 609   |   | <a href="https://youtube.com/shorts/iU-I-P Eawcl?feature=share">https://youtube.com/shorts/iU-I-P Eawcl?feature=share</a> |
| 6 | 학교폭력<br>피해자가<br>가해자로...?!           | 푸른나무시네마<br>2화 생각보다<br>잔인한 이야기       | 22-08-23 | 2,174 |  | <a href="https://youtube.com/shorts/cZzFN NylXYI?feature=share">https://youtube.com/shorts/cZzFN NylXYI?feature=share</a> |
| 7 | 청소년지도사는<br>이런 재밌는<br>활동도<br>기획한다고?! | Youth퀴즈<br>2화<br>김찬규<br>청소년지도사      | 22-08-30 | 1,901 |  | <a href="https://youtube.com/shorts/2KAe0 hB1M1U?feature=share">https://youtube.com/shorts/2KAe0 hB1M1U?feature=share</a> |

|    |                                      |                                 |          |       |                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                         |
|----|--------------------------------------|---------------------------------|----------|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 8  | 사이버폭력<br>피해자가 겪는<br>공포               | 푸른나무시네마<br>3화 Airdrop           | 22-09-09 | 494   |  <p>사이버 폭력<br/>피해자가 겪는 공포</p> <p>푸른나무시네마<br/>3화 [Air drop]편</p>                                               | <a href="https://youtube.com/shorts/TCpwetbfZ_M?feature=share">https://youtube.com/shorts/TCpwetbfZ_M?feature=share</a> |
| 9  | 학교폭력으로<br>힘들어하는<br>청소년에게<br>보내는 영상편지 | Youth퀴즈<br>3화<br>최예나<br>학교전담경찰관 | 22-09-23 | 565   |  <p>학교전담경찰관이<br/>전해주고 싶은 말</p> <p>이곳은 학교폭력예방과<br/>경찰관들이 전해주는 영상편지</p> <p>#영상편지 #청소년 #학생</p>                  | <a href="https://youtube.com/shorts/_KRJLkSb3Mo?feature=share">https://youtube.com/shorts/_KRJLkSb3Mo?feature=share</a> |
| 10 | 청소년지도사가<br>마왕을<br>선발한다고?!            | Youth퀴즈<br>2화<br>김찬규<br>청소년지도사  | 22-10-07 | 3,814 |  <p>청소년지도사가<br/>하는 일</p> <p>마디센터의<br/>마왕선발</p> <p>#알고보니 #마왕선발</p>                                           | <a href="https://youtube.com/shorts/1nwGVgjjzls">https://youtube.com/shorts/1nwGVgjjzls</a>                             |
| 11 | 선생님이<br>아이들을 돕고<br>싶어 하는 이유          | 푸른나무시네마<br>4화 어제 일은<br>모두 괜찮아   | 22-10-14 | 327   |  <p>선생님이 아이들을<br/>돕고 싶어 하는 이유</p> <p>실용교육이 아이들을<br/>분양(배우)하는 선생님</p> <p>푸른나무시네마<br/>4화 [어제 일은 모두 괜찮아] 편</p> | <a href="https://youtube.com/shorts/s9qcC0blaBY?feature=share">https://youtube.com/shorts/s9qcC0blaBY?feature=share</a> |

|    |                                        |                             |          |       |                                                                                      |                                                                                                                         |
|----|----------------------------------------|-----------------------------|----------|-------|--------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 12 | 청소년지도사를<br>꿈꾸게 된 이유                    | Youth퀴즈<br>4화 전하나<br>청소년지도사 | 22-10-28 | 2,290 |    | <a href="https://youtube.com/shorts/1z0VPWP_EOs?feature=share">https://youtube.com/shorts/1z0VPWP_EOs?feature=share</a> |
| 13 | SNS에서 가짜<br>정보를 구별해<br>내는 방법?!         | 푸른나무시네마<br>5화 존 덴버<br>죽이기   | 22-11-11 | 385   |   | <a href="https://youtube.com/shorts/RTotTt4VS4k?feature=share">https://youtube.com/shorts/RTotTt4VS4k?feature=share</a> |
| 14 | 첫 출근에<br>술취한 학생<br>만난 교장<br>선생님 ssul   | Youth퀴즈<br>6화 방송호<br>교육 연구가 | 22-11-25 | 7,723 |  | <a href="https://youtube.com/shorts/1lkVSbHiWk?feature=share">https://youtube.com/shorts/1lkVSbHiWk?feature=share</a>   |
| 15 | 나를 괴롭힌<br>학교폭력<br>가해자가<br>연예인이<br>된다면? | 푸른나무시네마<br>6화 찐엔딩           | 22-12-09 | 744   |  | <a href="https://youtube.com/shorts/qGboj2lgA4A?feature=share">https://youtube.com/shorts/qGboj2lgA4A?feature=share</a> |

|    |                             |                                   |          |       |                                                                                      |                                                                                                                         |
|----|-----------------------------|-----------------------------------|----------|-------|--------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 16 | 모르는 번호로<br>계속해서 전화를<br>걸었어요 | Youth퀴즈<br>6화 힙합<br>아티스트<br>아웃사이드 | 22-12-23 | 192   |    | <a href="https://youtube.com/shorts/yQ4qUSwxGjQ?feature=share">https://youtube.com/shorts/yQ4qUSwxGjQ?feature=share</a> |
| 17 | 은밀하게<br>다가오는 공포,<br>사이버폭력   | 푸른나무시네마<br>3화 Airdrop             | 23-01-06 | 323   |   | <a href="https://youtube.com/shorts/f3AbA7sU_ck">https://youtube.com/shorts/f3AbA7sU_ck</a>                             |
| 18 | 도박에 중독된<br>청소년들             | Youth퀴즈<br>3화<br>최예나<br>학교전담경찰관   | 23-01-20 | 5,051 |  | <a href="https://youtube.com/shorts/oWboq7dciks?feature=share">https://youtube.com/shorts/oWboq7dciks?feature=share</a> |
| 19 | 어른들의 태도가<br>아이들에게<br>미치는 영향 | 푸른나무시네마<br>4화 어제 일은<br>모두 괜찮아     | 23-02-03 | 457   |  | <a href="https://youtube.com/shorts/SUX7BTWIOW0?feature=share">https://youtube.com/shorts/SUX7BTWIOW0?feature=share</a> |

|    |                          |                        |          |       |                                                                                      |                                                                                             |
|----|--------------------------|------------------------|----------|-------|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| 20 | 학교전담경찰관이 꿈꾸는 청소년을 위한 세상  | Youth퀴즈 3화 최예나 학교전담경찰관 | 22-02-17 | 324   |    | <a href="https://youtube.com/shorts/QGn4fPf9HDc">https://youtube.com/shorts/QGn4fPf9HDc</a> |
| 21 | 학교폭력 해결에 빈부격차가 미치는 영향    | 푸른나무시네마 5화 존 덴버 죽이기    | 23-03-03 | 1,243 |   | <a href="https://youtube.com/shorts/8dtDF2x5qNI">https://youtube.com/shorts/8dtDF2x5qNI</a> |
| 22 | 방승호 전 교장, 학생들을 금연시키는 방법! | Youth퀴즈 6화 방승호 교육 연구가  | 23-03-17 | 1,084 |  | <a href="https://youtube.com/shorts/i1J-cm1xQA8">https://youtube.com/shorts/i1J-cm1xQA8</a> |
| 23 | 청소년이 말하는 학교폭력 발생 이유      | 푸른나무시네마 6화 찐엔딩         | 23-03-31 | 3,226 |  | <a href="https://youtube.com/shorts/QY5sQeNAmoI">https://youtube.com/shorts/QY5sQeNAmoI</a> |

|    |                              |                                   |          |     |                                                                                    |                                                                                                                         |
|----|------------------------------|-----------------------------------|----------|-----|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 24 | 아웃사이더가<br>청소년들에게<br>보내는 영상편지 | Youth퀴즈<br>6화 힙합<br>아티스트<br>아웃사이더 | 23-04-14 | 852 |  | <a href="https://youtube.com/shorts/Vu4SKsRGDEM?feature=share">https://youtube.com/shorts/Vu4SKsRGDEM?feature=share</a> |
|----|------------------------------|-----------------------------------|----------|-----|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## 5) 보유 영상 재편집

가) 총 13편 (평균 조회수 7,060회 / 25-01-03 기준)

| 회차 | 영상 제목                                     | 업로드      | 조회수    | 섬네일                                                                                  | 링크                                                                                                                      |
|----|-------------------------------------------|----------|--------|--------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | 학교폭력<br>피해자의<br>외침                        | 23-05-19 | 566    |    | <a href="https://youtube.com/shorts/kEvEbSV5KE4?feature=share">https://youtube.com/shorts/kEvEbSV5KE4?feature=share</a> |
| 2  | 학교폭력 발생<br>시 효과적인<br>질문법                  | 23-05-26 | 526    |   | <a href="https://youtube.com/shorts/LrgvNyRPbYE?feature=share">https://youtube.com/shorts/LrgvNyRPbYE?feature=share</a> |
| 3  | 길거리에서<br>왕따당하는<br>피해학생을<br>목격한<br>시민들의 반응 | 23-06-02 | 44,236 |  | <a href="https://youtube.com/shorts/3xZKZQx6nYI?feature=share">https://youtube.com/shorts/3xZKZQx6nYI?feature=share</a> |

|   |                                   |          |        |                                                                                      |                                                                                                                           |
|---|-----------------------------------|----------|--------|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4 | 학교폭력<br>가해자의 후회<br>(남학생편)         | 23-06-09 | 1,697  |    | <a href="https://youtube.com/shorts/Y8FqH_imY7Q?feature=share">https://youtube.com/shorts/Y8FqH_imY7Q?feature=share</a>   |
| 5 | 학교폭력에<br>대처하는 용기<br>있는 시민들의<br>반응 | 23-06-16 | 29,487 |   | <a href="https://youtube.com/shorts/Ak-7KdDGoSw?feature=share">https://youtube.com/shorts/Ak-7KdDGoSw?feature=share</a>   |
| 6 | 학교폭력<br>가해자의 후회<br>(여학생편)         | 23-06-23 | 872    |  | <a href="https://youtube.com/shorts/Bflkfc2KQSI?feature=share">https://youtube.com/shorts/Bflkfc2KQSI?feature=share</a>   |
| 7 | 학교폭력에<br>대처하는 시민<br>반응 실험 영상      | 23-06-30 | 8,903  |  | <a href="https://youtube.com/shorts/D1JkBF_vPy4?feature=shared">https://youtube.com/shorts/D1JkBF_vPy4?feature=shared</a> |

|    |                                               |          |       |                                                                                      |                                                                                                                         |
|----|-----------------------------------------------|----------|-------|--------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 8  | 소리 없는 폭력<br>사이버폭력                             | 23-07-07 | 454   |    | <a href="https://youtube.com/shorts/D1JkBF_vPy4?feature=share">https://youtube.com/shorts/D1JkBF_vPy4?feature=share</a> |
| 9  | 사이버폭력,<br>당신은 어떤<br>선택을<br>하시겠습니까?            | 23-07-21 | 418   |   | <a href="https://youtube.com/shorts/cgVPLCCJZVg?feature=share">https://youtube.com/shorts/cgVPLCCJZVg?feature=share</a> |
| 10 | 여러분은<br>발견하셨나요?                               | 23-08-04 | 1,673 |  | <a href="https://youtube.com/shorts/3YCu919MShg?feature=share">https://youtube.com/shorts/3YCu919MShg?feature=share</a> |
| 11 | 사이버폭력으로<br>울고 있는 아이,<br>시민들은<br>어떻게<br>반응할까요? | 23-08-18 | 1,577 |  | <a href="https://youtube.com/shorts/Y67jDAB5Gnc?feature=share">https://youtube.com/shorts/Y67jDAB5Gnc?feature=share</a> |

|    |                      |          |     |                                                                                     |                                                                                                                         |
|----|----------------------|----------|-----|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 12 | 당신의 색깔               | 23-09-01 | 618 |   | <a href="https://youtube.com/shorts/IPQT45T2zQI?feature=share">https://youtube.com/shorts/IPQT45T2zQI?feature=share</a> |
| 13 | 눈에 보이지 않는 폭력, '학교폭력' | 23-09-22 | 750 |  | <a href="https://youtube.com/shorts/hPljsGZBB-c?feature=share">https://youtube.com/shorts/hPljsGZBB-c?feature=share</a> |

## 6) 기획 영상 단편

가) 총 2편 (평균 조회수 3,748회 / 25-01-03 기준)

| 회차 | 영상 제목                                   | 업로드      | 조회수   | 섬네일 | 링크                                                                      |
|----|-----------------------------------------|----------|-------|-----|-------------------------------------------------------------------------|
| 1  | 아웃사이더<br>x 방승호<br>콜드블루<br>(called blue) | 23-05-05 | 449   |     | <a href="https://youtu.be/QTjaUM5WdII">https://youtu.be/QTjaUM5WdII</a> |
| 2  | 디지털 시민성의<br>정의와 디지털<br>시민 교육의<br>실제     | 11월 24일  | 7,046 |     | <a href="https://youtu.be/xJU7dMRJ-yM">https://youtu.be/xJU7dMRJ-yM</a> |

### □ 제작 영상 내 협력 기관 표시

| 브라이언임팩트 재단 로고 삽입 | 브라이언임팩트 재단 지원 안내 문구 삽입 |
|------------------|------------------------|
|                  |                        |

## 7) 2022년 BTF유튜브채널 시청자 반응 종합

가) 댓글 299건, 좋아요 4,911회 (25-01-03 기준)

| 학교 및 사이버폭력에 대한 정보 전달과 인식 확산 |                                                                                                                               |                              |
|-----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|
| ID                          | 내용                                                                                                                            | 콘텐츠명                         |
| 시걸포                         | 청소년들이 당하기 쉽겠네요. 조심해야 할 듯                                                                                                      | 1분 유스<br>(온라인 그루밍의 정의)       |
| 메탈릭푸우                       | 세할 때는 캡처를 생활화하자                                                                                                               | 1분 유스<br>(학교폭력 대처방안: 학생편)    |
| میم                         | 진짜 공포스러울듯... 진짜 갈수록 폭력이 진화하는 느낌..                                                                                             | 푸른나무시네마 3화<br>(Airdrop)      |
| 최민경                         | 수연이가 안 좋은 일을 당하게 되어서 안타까운 마음이 들고, 청소년들 사이에서 그런 일이 일어난다는 것에 대하여 매우 놀랍고, 한편으로는 같은 청소년의 입장으로 더이상 그런 일이 일어나지 않았으면 좋겠다는 생각이 들었습니다. | 푸른나무시네마 4화<br>(어제 일은 모두 괜찮아) |
| 아이아이                        | 학교전담경찰관의 중요성을 알았네요                                                                                                            | Youth퀴즈 3화<br>(학교전담경찰관)      |
| we_test1988                 | 시간이 지나서 후회하는 일이 생기지 않도록 학교폭력이 꼭 근절되어야 할 것 같아요.                                                                                | 학교폭력 가해자의 후회                 |
| killingtime60               | 영상 잘 봤어요. 학폭이 없는 안전하고 즐거운 학교 문화를 꿈꾸어 봅니다                                                                                      | 1분 유스<br>(학교폭력 피해자)          |
| sunungkang8254              | 학교폭력은 없어져야 하는 것이고 교권은 충분히 아이들을 제어할 수 있어야 한다구 생각합니다.                                                                           | 눈에 보이지 않는 폭력, '학교 폭력'        |

| 출연진과 청소년들에 대한 응원 메시지 |                                                                                                                                                              |                                   |
|----------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|
| ID                   | 내용                                                                                                                                                           | 콘텐츠명                              |
| 이민영                  | 학교폭력으로 힘들어하는 학생들을 최전선에서 돕는 상담사님을 응원합니다!                                                                                                                      | Youth퀴즈<br>1화<br>(구원의팔<br>상담사)    |
| 깨도로미                 | 제가 학교폭력을 당할 때도 저런 경찰관님들이 계셨으면 조금 더 의지가 되었을 거 같네요! 아이들도 결국 성인이 됩니다. 잘못된 일은 잘못이라고 말해주는 어른들이 있어야 결국 그 아이들이 컸을 때 더 좋은 사회를 만들 수 있는 발판이 되는 거 아닌가 싶습니다. 항상 응원하겠습니다! | Youth퀴즈<br>3화<br>(학교전담경찰<br>관)    |
| Chul won<br>Seo      | 하나뿐인 전하나선생님 응원합니다^^                                                                                                                                          | Youth퀴즈<br>4화<br>(전하나<br>청소년지도사)  |
| 유니                   | 전하나 데이~!! 열정적인 지도자~ 하나쌤 응원합니다!                                                                                                                               |                                   |
| youthworker          | 전하나 선생님 항상 응원드립니다.^^                                                                                                                                         |                                   |
| HN J                 | 다양한 활동을 하고 계시는 모습이 너무 멋있어요!! 선생님 항상 응원하겠습니다!!!                                                                                                               | Youth퀴즈<br>5화<br>(방승호<br>교육연구가)   |
| Mickeyock            | 청소년들의 내면을 바라보려 노력하시는 모습이 멋지세요. 화면을 뚫고 나오는 열정과 진정성~~ 최고!!                                                                                                     |                                   |
| 오지애                  | 언제나 행복에너지를 전해주시면서 아이들의 내면을 살피시면서 세심하게 소통해가시는 모습이 감동이 됩니다. 존경해요 방선생님!!^^^                                                                                     |                                   |
| Hollander Jo         | 시즌1 끝이라니 너무 아쉽네요~<br>영화 보면서 각자의 생각 잘 말해준 학생들 모두 멋집니다. 시즌2에 돌아오길~                                                                                             | 푸른나무시네마<br>6화<br>(찐엔딩)            |
| ce8do7ev5g           | 뉴스보다 이러한 길거리에서 왕따를 당하는 것을 목격하는 것을 보면 저라도 다가가기 쉽지 않을 것 같은데, 시민분들 감사합니다.                                                                                       | 왕따당하는<br>피해학생을<br>목격한 시민들의<br>반응  |
| mm6pp4db8<br>r       | 초등학생, 중학생같이 어린이들이 도와주는 거 쉽지 않은데 대단하고 멋있네요♥♥                                                                                                                  | 학교폭력에<br>대처하는 용기<br>있는 시민들의<br>반응 |
| mq8cx9et3r           | 사과하라는 아이들의 목소리에 울컥했어요. 세상에 이런 용기가 더 많아지길 기도합니                                                                                                                |                                   |
| dl3tz6qd2h           | 아이들이 너무 자랑스럽습니다. 좋은 어른으로 자라주세요. 학폭아이 못난 학부모입니다. 너무너무 죄송합니다...잘 가르치도록 노력하겠습니다. 나쁜 것을 절대 용인하지 않도록 노력하겠습니다                                                      |                                   |
| ml2jd8ux7n           | 진짜 요즘 학생들이 이렇게 올바르게 하는 게 자랑스럽다 모두가 본받아야 할 행동입니다                                                                                                              |                                   |

| 학교폭력 관련 지식·정보 습득을 위한 노력과 상담 요청 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                 |
|--------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|
| ID                             | 내용                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 콘텐츠명                            |
| 핑구르르ㄹ                          | 카톡 대화내용 파일로 내보내기해도 증거가 될까요?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 1분 유스<br>(학교폭력<br>대처방안:<br>학생편) |
| gi5ko3lv8k                     | 17명 정도 되는 단독방에 피해학생은 없고, 단독방 아이들끼리 ‘피해학생을<br>개 왜그래?’ 그러면서 자기들끼리 웃고 욕하는 것도 학폭인가요?<br>피해학생이 그 사실을 알았는데도 계속 그 방에서 놀리고 비웃는 거도<br>학폭이 될까요?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                 |
| 이영국                            | 안녕하세요. 시설 원장님이랑 크게 싸움을 했습니다. 이유는 원장님이<br>노트북을 누르셔서 노트북이 부서졌기 때문입니다 그리고 나서 1주에서<br>2주 뒤 오늘 우범으로 8.9일에 재판을 받으라고 합니다 몇호처분이<br>나올까요?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 1분 유스<br>(우범소년의<br>정의)          |
| Sin Tae Chae                   | 유튜브에서 내 영상이 나왔을 경우 업로드한 사람이 어떤 처벌 또는<br>벌금이 있나요? 그리고 어떤 법규정 처벌을 받나요?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 1분 유스<br>(개인정보 보호)              |
| sceuni-ej0.0                   | 허위사실+명예훼손 등 언어폭력을 한 애들이 있는데 어머니가 학교폭력에<br>신고하려고 합니다. 그런데 학교폭력이 접수되고 조사하면 제가 학교폭력<br>신고를 했다는 것을 알 수 있겠조 특히 저희 학교는 소문이 너무 빨라서<br>다 알려질 것 같고 보복을 당할까 봐 두렵습니다. 사실 증인이 제<br>남자친구인데 남자친구까지 욕먹고 무시당하고 보복당할까 봐 두려워요.<br>어떻게 하면 좋을까요? 방학+시험기간 빠면 졸업까지 약 3개월이 남았는데<br>그동안 버티고 살면서 위험을 감수하지 않고 살 건지 아니면 보복 당할<br>확률이 매우 높은 상태에서 학교폭력 신고를 할지 고민되네요. 만약<br>학교폭력 신고를 한 것이 소문이 난다면 특히 남자애들이 꾀주고<br>수군거리고 짜려보고 그럴까 봐 걱정돼요. 지금보다 더 안 좋아질 상황이<br>올 수도 있는데 어머니는 자주 신고하자고 합니다. 저는 원하진 않구요.<br>어떻게 해야 되나요? | 1분 유스<br>(언어폭력의<br>정의)          |
| oy3bm5cs8s                     | 혹시 저랑 절교한 친구가 있는데 그 친구가 자주 강제로<br>대화하자고 하는데..이거 혹시 학교폭력에 들어가나여..?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 1분 유스<br>(학교폭력<br>가해자)          |
| tubeyu9206                     | 디지털 활용 중에 디지털 리터러시가 필요 없는 일은 뭐가 있을까요?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | 1분 유스<br>(디지털<br>리터러시의 정의)      |
| up1zq1je3g                     | 도움 상담 필요합니다                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 1분 유스<br>(사이버 스토킹의<br>정의)       |

### 3. 언론보도

| 보도 일자    | 보도 내용 |                                                        |
|----------|-------|--------------------------------------------------------|
| 23.03.08 | 1     | 푸른나무재단, 브라이언임팩트와 디지털 시민 교육 플랫폼 '사이좋은 디지털 프렌즈' 론칭       |
| 23.03.09 | 2     | 푸른나무재단, 브라이언임팩트와 함께 디지털 시민 교육 플랫폼 '사이좋은 디지털 프렌즈' 론칭    |
|          | 3     | [게시판] 브라이언임팩트-푸른나무재단, 디지털 시민교육 플랫폼 개설                  |
|          | 4     | 푸른나무재단, 브라이언임팩트와 함께 디지털 시민 교육 플랫폼 '사이좋은 디지털 프렌즈' 론칭    |
|          | 5     | 푸른나무재단, 브라이언 임팩트와 디지털 시민 교육 플랫폼 출시                     |
|          | 6     | 디지털 시민성을 함양하자 [미국·캐나다 정책 토크보기]                         |
|          | 7     | 푸른나무재단, 브라이언임팩트와 함께 '사이좋은 디지털 프렌즈' 론칭                  |
|          | 8     | 푸른나무재단, 브라이언임팩트와 함께 디지털 시민 교육 플랫폼 '사이좋은 디지털 프렌즈' 론칭    |
|          | 9     | [게시판] 브라이언임팩트-푸른나무재단, 디지털 시민교육 플랫폼 개설                  |
|          | 10    | [게시판] 브라이언임팩트-푸른나무재단, 디지털 시민교육 플랫폼 개설                  |
|          | 11    | [게시판] 브라이언임팩트-푸른나무재단, 디지털 시민교육 플랫폼 개설                  |
| 23.03.10 | 12    | 푸른나무재단, 브라이언임팩트와 함께 '사이좋은 디지털 프렌즈' 론칭                  |
| 23.03.10 | 13    | 푸른나무재단, 브라이언임팩트와 함께 디지털 시민 교육 플랫폼 '사이좋은 디지털 프렌즈' 론칭    |
| 23.03.13 | 14    | 푸른나무재단, 브라이언임팩트와 함께 '사이좋은 디지털 프렌즈' 론칭                  |
| 24.09.29 | 15    | 디지털 시민교육 플랫폼 '사이좋은 디지털 프렌즈' 무료 교구 지원으로 디지털 시민 교육 확대    |
|          | 16    | 푸른나무재단, '사이좋은 디지털 프렌즈' 통해 전국 초·중·고교에 교구 지원             |
|          | 17    | 디지털 시민교육 플랫폼 '사이좋은 디지털 프렌즈' 무료 교구 지원으로<br>디지털 시민 교육 확대 |