

학교 밖 청소년을 위한 디지털 역기능 예방 프로그램 교육 2차 심화 워크숍

일시 _ 2017년 3월 31일(금) 9:00~18:00

장소 _ 사회복지공동모금회 별관 강의실 C

후원 _ 삼성 SDS

지원 _ 사회복지공동모금회

주최 _ 한국청소년정책연구원



학교 밖 청소년을 위한 디지털 역기능 예방 프로그램 교육 2차 심화 워크숍은 삼성 SDS가 후원하고, 사회복지공동모금회가 지원하여 한국청소년정책연구원이 수행합니다.

세 부 일 정

- 일시 : 2017년 3월 31일 (금) 9:00~18:00
- 장소 : 사회복지공동모금회 별관 강의실 C
- 후원 : 삼성SDS
- 지원 : 사회복지공동모금회
- 주최 : 한국청소년정책연구원
- 참석 : 서대문·창동 인터넷중독예방상담센터 강사, 학교밖청소년지원사업
담당자 등 21명
- 프로그램 일정표

시간	행사	소요 시간	내용
09:00~09:30	도 착	30분	접수 등록
	사 회		성윤숙(한국청소년정책연구원 연구위원)
09:30~10:00	강사 및 프로그램 소개	30분	왕영선(서대문인터넷중독예방상담센터 부장)
10:00~11:10	디지털 역기능 예방 프로그램 교육 I	70분	- 디지털 중독 예방 프로그램 소개 및 시연 • 김은혜(서대문인터넷중독예방상담센터 팀원)
11:10~11:20	휴 식	10분	
11:20~12:30	디지털 역기능 예방 프로그램 교육 II	60분	- 사이버 따돌림 예방 프로그램 소개 및 시연 • 왕영선(서대문인터넷중독예방상담센터 부장)
12:30~13:30	중 식	60분	
13:30~14:40	디지털 역기능 예방 프로그램 교육 III	70분	- 성인물 접촉 예방 프로그램 소개 및 시연 • 전은숙(서대문인터넷중독예방상담센터 팀원)
14:40~15:50	디지털 역기능 예방 프로그램 교육 IV	70분	- 인터넷 도박 예방 프로그램 소개 및 시연 • 김은혜(서대문인터넷중독예방상담센터 팀원)
15:50~16:00	휴 식	10분	
16:00~17:10	디지털 역기능 예방 프로그램 교육 V	60분	- 사이버 범죄 예방 프로그램 소개 및 시연 • 왕영선(서대문인터넷중독예방상담센터 부장)
17:10~17:30	유의사항 전달 및 마무리	20분	왕영선(서대문인터넷중독예방상담센터 부장)
17:30~18:00	전문가 의견 조사 및 향후 일정 소개	30분	- 디지털 역기능 예방 척도 개발 관련 전문가 의견조사 안내 • 이유정(한국청소년정책연구원 전문연구원)
18:00~19:00	석 식		

목 차

I. 디지털 중독 예방 프로그램	1
II. 사이버 따돌림 예방 프로그램	29
III. 성인물 접촉 예방 프로그램	51
IV. 인터넷 도박 예방 프로그램	103
V. 사이버 범죄 예방 프로그램	147
VI. 디지털 역기능 예방 프로그램 교육 및 효과성 검증 진행과정	175
VII. 디지털 역기능 예방 프로그램 효과성 검증 평가 (담당자용 매뉴얼)	187

디지털 중독 예방 프로그램

김은혜(서대문인터넷중독예방상담센터 팀원)

디지털미디어 중독

부제: 스마트폰 주의보 발령 중

김은혜

(서울시립 서대문인터넷중독예방센터 상담사업 팀원)

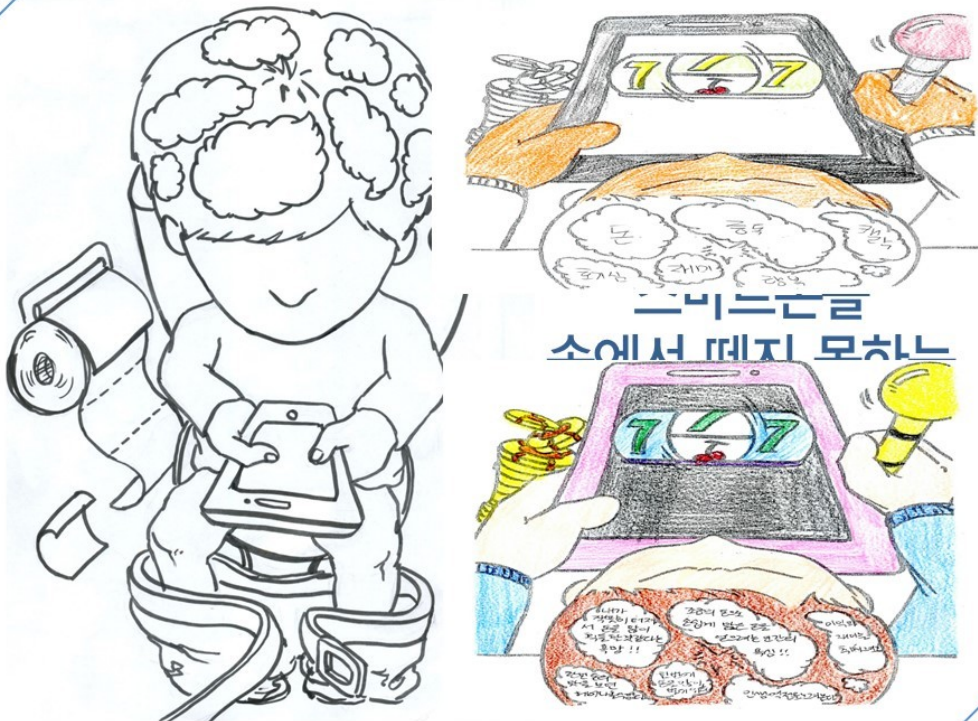
도입

미각의 왕 찾기

과자 5봉지 (종류 다양하게), 접시 (각 조에 맞게)



- 01 과자는 종류별로 5봉지를 구매한다.
- 02 과자를 눈곱 크기로 자른다.
- 03 각 개인별 또는 조별로 나눠준다.
- 04 맛을 본 후, 어떤 과자인지 종이에 적는다.
- 05 진행자는 과자 봉지를 하나씩 보여주면서 어떤 과자
- 06 가장 많이 맞춘 개인 또는 조에게 남은 과자를 다 준다.



도입에서 중요한 점

1. 자신의 인터넷,스마트폰 사용패턴 인식
2. 서로가 자연스럽게 자기개방하도록 함(추세확인)
3. 비난, 집단분위기를 잘 형성하도록 함

현실인식



현실인식

스마트폰 중독과 목숨 건 보행 동영상 시청

출처 <http://tv팟클라우드넷/clip/ClipViewdo?clipid=77103399>



독일 아우크스부르크 도로 스마트폰 사용자 사고방지 바닥 LED 신호등

출처 <http://slowwalkstory.com/2399>

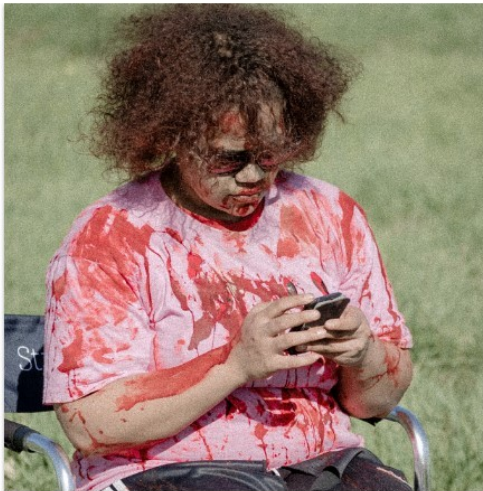
잠깐! 돌발퀴즈



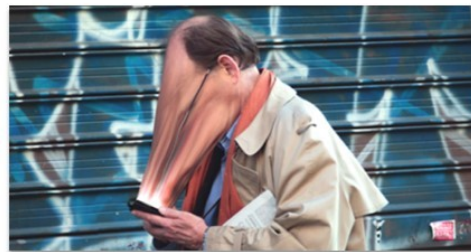
어디가는지도 모르게 지나치게 스마트폰에만 집중하는 사람들

스몸비란?

잠깐! 돌발퀴즈



이미지 출처 <http://blognaver.com/doodoaphoto/220748899494>



이미지 출처 <https://www.youtube.com/watch?v=y8CuDIRX4>

어디가는지도 모르게 지나치게
스마트폰에만 집중하는 사람들

스마트폰 + 좀비 = 스몸비

76%

걸으면서 스마트폰을 사용했을 때
사고 위험 증가율

34%

운전자 중 경적 등의 경고 없이
스마트폰 사용 보행자를 피해
지나간다고 답한 비율

2011년 624건
2015년 1360건



현실인식에서 중요한 점

1. 스마트폰 과다사용으로 인한 문제 서로 나눔
특히, 서로가 경험했던 스토리로 나눌때 효과.

감정표현

감정표현

무주의맹 실험 동영상 시청

(동영상 출처 https://www.youtube.com/watch?v=IGQmdaK_ZFY)



01 하얀 옷 팀이 공을 몇 번 던지는지를 센다.

02 좀 전에 고릴라를 봤어요? 라고 질문한다.

무주의 맹 (inattention blindness)

눈 앞에 명백히 제시된 것도 주의를 주지 않으면 잘 탐지 되는 않는 현상



시각과제에 주의를 집중하면~
분명한 소리를 놓칩니다.

멀티태스킹은 가능한가?

- 01 테이크아웃 커피가게의 혼자 일하는 점원-주문, 커피 뽑기, 계산
- 02 영화 보면서 팝콘 먹는 일
- 03 운전하면서 대화하는 것
- 04 걸으면서 음악듣기

덜 중요한 것보다
더 중요한 것을
선택해야 한다.



청개구리 대화법



- 01 두 사람씩 짝을 짓는다.
- 02 한 사람이 이야기를 하면 다른 사람은 관심을 기울이지 않는 척 연기를 하며 듣는다.
- 03 역할을 바꿔서 한다.
- 04 역할 연기 후 소감을 발표한다.

방청객 대화법



- 01 두 사람씩 짝을 짓는다.
- 02 한 사람이 이야기를 하면 다른 사람은 관심을 갖고 눈을 쳐다보며 방청객과 같은 리액션을 하면서 듣는다.(예: 아~ 음~ 와~, 고개 끄덕끄덕)
- 03 역할을 바꿔서 한다.
- 04 역할 연기 후 청개구리 대화법과 차이점에 대해 소감을 발표한다.



감정표현에서 중요한 점

1. 다른 대화법에서 느껴지는 감정의 차이를 나누게함.

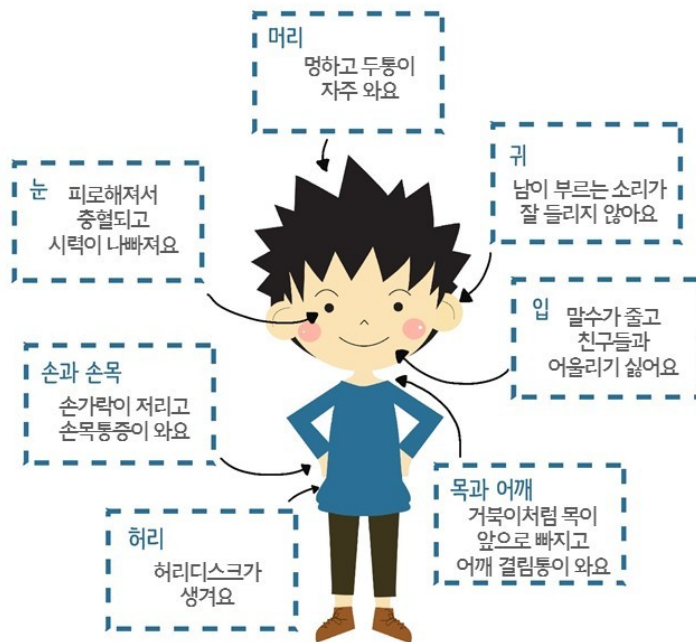
2. 거품놀이를 하면서 집단 분위기 높임

- 충분히 즐길수 있도록 함.
- 방법: 케이크로 만들어보기, 가장 높이 쌓아보기 등

자기조망

자기조망

디지털 미디어와 내 몸의 신호



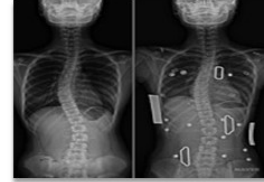
디지털 미디어와 몸의 증상들



손목터널증후군
손목이 아파요



VDT증후군
어깨가 아파요



척추측만증
허리가 아프고 휘었어요



안구건조증
눈이 아프고 시력이 나빠졌어요



집중력 저하
생각하기 싫고 집중이 어려워요

디지털 미디어와 마음의 증상들



소음성 난청
귀가 잘 들리지 않아요

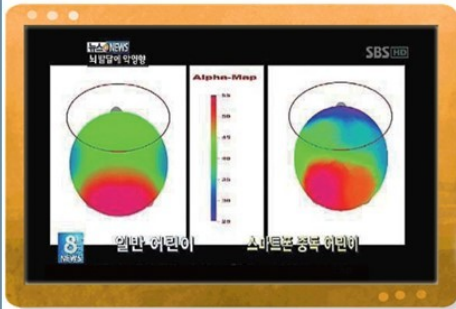


디지털 치매
중요하면서 단순한 것을
기억하지 못해요



유령진동증후군
자꾸 핸드폰을
확인하게 돼요

팝콘 브레인?



<출처: SBS뉴스>



디지털 미디어 중독은?



내성

디지털 미디어를 아무리 사용해도 부족한 느낌이 들어요
하면 할수록 더 하고 싶어져요

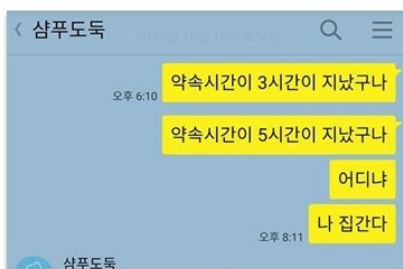
디지털 미디어 중독은?



금단 증상

누가 디지털 미디어를 못하게 하면 짜증이 나요
사용 하지 않을 때도 계속 생각이나요

디지털 중독은?



일상생활장애

아침에 일어나기, 약속지키기 등을 제대로 하지 않아
주변 사람들이 짜증을 내요
의욕이 없고 디지털 기기를 보는 것 말고는
아무것도 하고 싶지 않아요

디지털 미디어 중독이란?



이유없이
자꾸
슬퍼 저요

우울, 불안



집 밖으로 나와서
사람을 만나기 싫어요

은둔형 외톨이



진짜 친구 사귀기
어려워요

대인관계 문제

자기조망에서 중요한 점

1. 회기 중, 가장 교육 분위기이기에 참여유도가 중요

자기통제

자기통제

디지털 미디어보다 대안활동



〈미디어출처:연합뉴스와이뉴스자료사진〉

초성으로 찾아보아요.

ㄱ ㄴ ㄷ ㄹ ㅁ ㅂ ㅅ
ㅇ ㅈ ㅊ ㅋ ㅌ ㅍ ㅎ

대안활동 이런 방법으로 선정해봅시다!

- 01 땀을 흘릴 수 있는 활동적인 대안활동이 좋아요
- 02 여럿이 같이 하는 활동이 더 재미있어요
- 03 친구나 가족과 함께 할 수 있는 활동이 더 재미있어요
- 04 주 2회 이상 할 수 있는 활동이 더 좋아요
- 05 너무 어려운 것보다는 쉬운 것이 좋아요
- 06 자신의 장단점을 고려한 대안활동이 더 재미있어요
나는 나만의 개성이 있으니까요
- 07 언제 어디서나 쉽게 할 수 있는 활동이 좋아요
- 08 즐길 수 있고 재미있는 대안활동이 좋아요



대안활동을 찾아보자!

ㄱ	그림그리기 골프 권투 검도 공기놀이
ㄴ	농구 낚시
ㄷ	등산 독서 뜨개질 드라이브 당구 다트 도미노
ㄹ	래프팅 레고
ㅁ	마술 만화
ㅂ	배구 바둑 볼링 배드민턴 브루마블 비즈공예
ㅅ	스키 스케이트 수영 사진찍기 서예 스쿼시 승마 실뜨기 스케이트보드 술래잡기 썰
ㅇ	종이접기 족구 자전거 젠가 저글링 족구 제기차기
ㅈ	구 요리 악기연주 여행 영화감상 음악듣기 요가 애완동물키우기 얼음땀 인라인
ㅊ	축구 체스 줍추기 청소
ㅋ	큐브 클라이밍 퀴즈 카드놀이
ㅌ	탁구 태권도 테니스
ㅍ	피아노 피구 팽이치기
ㅎ	헬스 할리갈리 홀라우프

내가 하고 싶은 대안활동으로 BINGO!



빙고게임 규칙

- 01 가로세로대각선 상관없이 합계 4줄을 먼저 작성해야 한다.
- 02 칸에 적힌 대안활동이 각각 다른 활동이어야 하며, 같은 대안활동을 두 번 적을 수 없다.
- 03 한 번 빙고판에 적힌 활동의 순서를 바꿀 수 없다.
- 04 호명되지 않은 대안활동을 임의로 자울 수 없다.
- 05 본인 모둠에 적혀있지 않은 대안활동이 호명되었을 시, 자울 수 있는 활동이 없으므로 현 상태를 유지하면 된다.

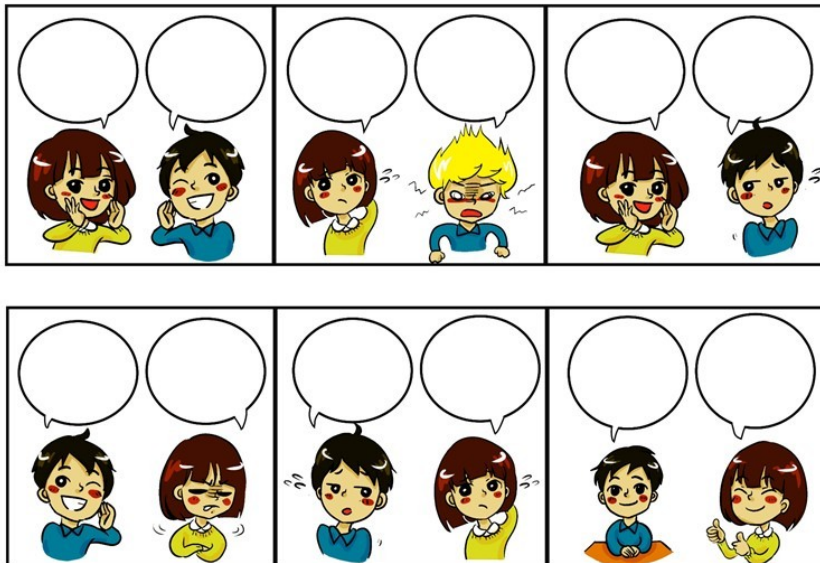
자기통제에서 중요한 점

1. 스마트폰, 게임, 인터넷을 대체할 것을 서로 나눔
2. 빙고게임을 할 때, 경쟁이 과도하게 되지 않도록 주의

희망

희망

내가 만드는 디지털 중독예방 홍보 만화



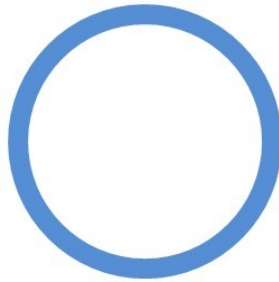
희망에서 중요한 점

1. 디지털 중독 관련해서 스토리를 작성하지 못하면, 다른 이야기 등으로 채우도록 함.

마무리

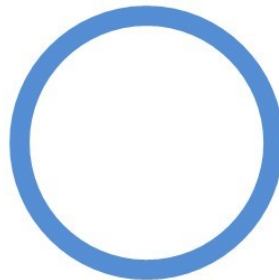
스마트미디어 OX퀴즈

스마트폰을 장시간 사용하여 목 뒤가 찌릿찌릿해지면서
목뼈가 휘는 현상을 거북목증후군이라고 한다.



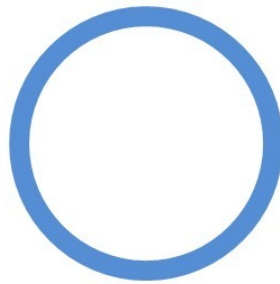
스마트미디어 OX퀴즈

스마트폰을 사용하는 동안
눈을 의식적으로 깜박여주는 것이 좋다.



스마트미디어 OX퀴즈

스마트폰이나 인터넷 과다사용은
사람의 신체에 다양한 부작용을 가져온다.



스마트미디어 OX퀴즈

스마트폰(인터넷) 중독의 증상으로는
일상생활장애, 금단, 내성, 일탈행동이 있다.



스마트폰(인터넷) 중독의 증상으로는
일상생활장애, 금단, 내성이 있다.

내성은 스마트폰/인터넷을 하면 할수록
더 하고 싶어지는 것을 말한다.

스마트미디어 OX퀴즈

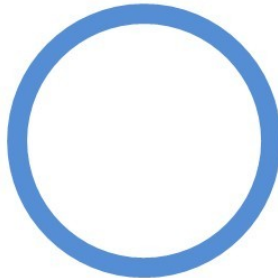
잠자리에 누웠는데 잠이 잘 오지 않을 때는
잠들 때까지 스마트폰을 보면서 시간을 보낸다



불 꺼진 상태에서 스마트폰을
사용하는 것은 뇌에 태양을
들이대는 것과 같다.
스마트폰의 불빛인 블루라이트는
수면유도 호르몬(멜라토닌)
분비를 억제하여
수면장애를 유발할 수 있다.

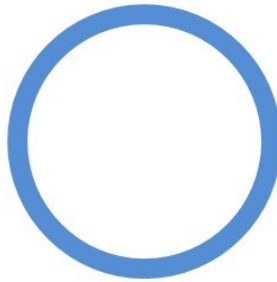
스마트미디어 OX퀴즈

스마트미디어 디톡스는 ‘독을 제거한다’는 뜻이다.
스마트폰 및 인터넷 중독률이 높아지고
부작용이 많아짐에 따라 스마트미디어 기기를
멀리하려는 움직임을 말한다.



인터넷 (스마트폰) 사용 관련 OX퀴즈

팝콘브레인
은 강한 자극에 노출되면서
현실에 대해 무감각해지고
주의력이 떨어지는 증상이다.



스마트폰 주의보

- 01 스마트폰은 길을 걷거나 운전할 때는 조작하지 않는다.
- 02 사람과 대화할 때는 사람을 바라본다.
- 03 공부하거나 일하면서 동시에 스마트폰을 사용하지 않는다.

‘주의’의 **싱크홀** (sink hole) 스마트폰 주의 !

마무리에서 중요한 점

1. 지금까지 무엇을 했는지 회상하도록 함.
2. 집단원들간 집단에서 얻은 점을 나누도록 함

.....

사이버 따돌림 예방 프로그램

왕영선(서대문인터넷중독예방상담센터 부장)

사이버 따돌림

꽃으로도 때리지 마라~

너는 내 운명~

01 두 명씩 마주보기

- 옆 사람과 짝을 짓는다.
- 두 명씩 팀을 만든 후 서로를 마주본다.

02 얼굴 그리기

- 서로 마주보고 종이를 들고 그림을 그릴 준비를 한다.
- 진행자는 30초~50초의 제한시간을 안내한다.
- 시작하면 마주본 두 사람은 종이를 보지 않고 서로의 눈만 바라본 채 얼굴을 그린다.

정말 그래요

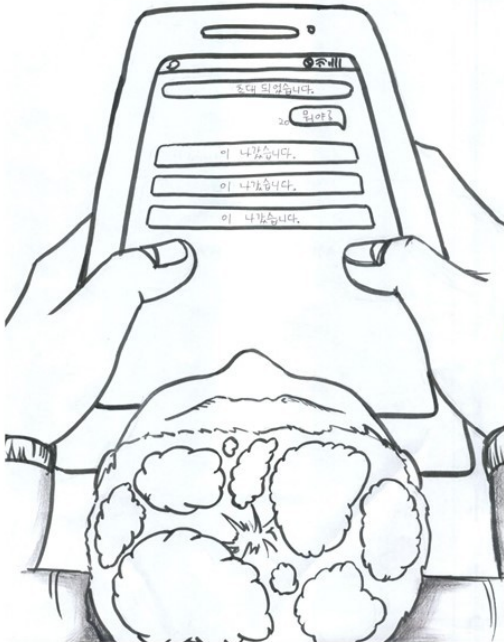
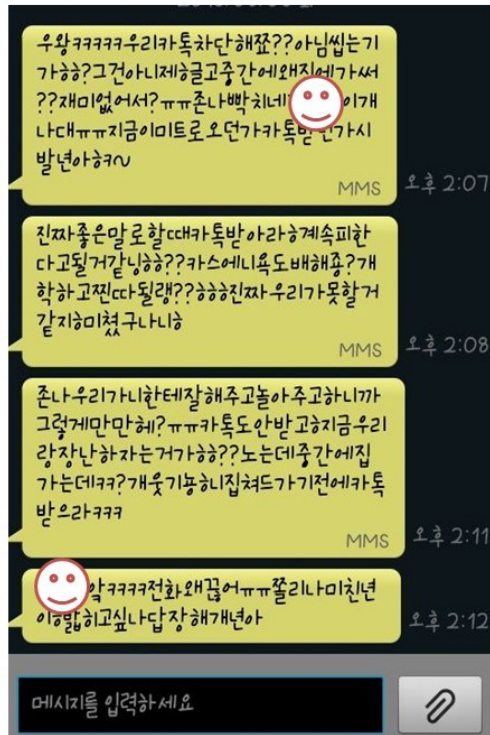
- 01 짝꿍을 정하고 서로 눈 쳐다보기
- 02 짝꿍의 장점 찾아내기
- 03 짝꿍에게 장점 이야기 해주기
 - 장점을 들은 사람
 - “정말 그래요 저 사실 _____ 이야기 친구들에게 많이 들었어요”
- 04 짝꿍이 서로 바꿔서 이야기 해준다.

‘소통수단이 폭력으로’ 뉴스 동영상

동영상 출처 : <https://www.youtube.com/watch?v=ToQCjje0LQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=1sPFeyHqIHQ>

MMS 욕설



사이버따돌림에 대해
어떻게 생각하고 있나요?

사이버따돌림 유형

1. 카톡방 초대 단체욕설
2. 카따 - 초대 뒤 무시하기
3. 카톡감옥 - 반복 초대
4. 휴대폰 마비

카톡왕따 자살 강양



정보통신망이용촉진 및 정보보호등에 관한 법률

사이버 명예훼손(제70조 제항, 제2항)

구분	형법상 명예훼손	사이버상 명예훼손
사실유포	2년이하 500만원 이하	3년이하 2천만원 이하
허위사실유포	5년이하 1천만원 이하	7년이하 5천만원 이하

형법 - 모욕(제31조)

1년 이하 징역이나 금고, 200만원 이하의 벌금

서툰/공갈 -> 10년이하
폭행, 협박 -> 2년이하

수사기록은 평생 남는다!

조 회 회 보 서

제 2013-00083 호 2013. 1. 3.

☐ 조회대상자

성명	강00	주민등록번호	960200-1000000	성별	남
지문번호		주민등록번호	11313-00000	일련번호	02000000
주소	대전 00구 00로136번길 75, 00동 0000호				
등록기준지	안성시 00면 00리 산 0027-0008				

☐ 주민정보

성명	강00	생년월일	1900. 02. 00	성	성별	남자
주민등록번호	960200-1000000		주민등록번호	11313-00000		
전통	등록기준지					
등록기준지	안성시 00면 00리 산 0027-0008					
주소	대전 00구 00로136번길 75, 00동 0000호					
세대주	강00 (0000000-0000000000)					
전입일	2009. 8. 3.		통반번호	유		
참고사항						

☐ 범죄경력자료

연번	입건일	입건관서	작성번호	승치번호	형제번호
	처분일	처	명	처분관서	처분결과
1	2012. 7. 24.	대전둔산경찰서	0000000	2012-000000	2012-260-00000
	2012. 8. 20.	교통사고처리특례법위반		대전지방법원	벌금100만원

☐ 수사경력자료

연번	입건일	입건관서	작성번호	승치번호	형제번호
	처분일	처	명	처분관서	처분결과
1	2012. 10. 8.	대전둔산경찰서	0000000	2012-000000	2012-260-0000000
	2012. 10. 23.	도로교통법위반(음주운전)		대전지방법원	재판중

이심전심(以心傳心)게임

- 01 주제 카드를 보고 떠오르는 단어 5개를 쓰세요
- 02 쓴 단어를 큰소리로 발표합니다.
- 03 같은 단어를 쓴 사람이 많을수록 높은 점수를 얻습니다.
- 04 높은 점수를 받은 사람은 '공감능력 짱'입니다.



스마트폰



무한도전



영어



컴퓨터



학교



친구



스마트 워치



하트

도대체 나의 장점은 무엇인가?
단점으로 장점 만들기

단점	장점
설치는, 나서기 좋아하는	적극적인, 의욕적인, 활동적인, 주도적인
말이 많은, 수다스러운	말 잘하는, 발표력 있는
이랬다 저랬다 하는, 쫓대가 없는	협조적인, 남을 돕는, 수용적인
수동적인, 복종적인, 의존적인	규칙을 잘 지키는, 협조적인
자기중심적인, 독선적인, 고집불통인	소신 있는, 자립심이 강한, 주관이 분명한
냉정한, 따지는, 타산적인	합리적인, 논리적인, 객관적인
외모에 신경 쓰는	깔끔한, 패션 감각이 있는
공격적인, 경쟁적인	진취적인, 의욕적인
잘난 체 하는	자신 있는, 리더십 있는
욕심 많은	꿈이 많은, 패기 있는
변덕이 심한, 신경질적인	감정이 풍부한, 민감한
우유부단한	신중한, 조심스러운
말수가 적은	침착한, 차분한
자신감 없는	겸손한

장점 단점 피자 만들기

- ✓ 피자판과 토핑 나눠주기
- ✓ 좋아하는 토핑에 장점 싫어하는 토핑에 단점 쓰기
- ✓ 피자판에 토핑 올리기
- ✓ 단점을 장점으로 바꿔주기
- ✓ 장점 피자 만들기
- ✓ 나의 장점과 단점에 대해 이야기





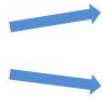
마음 먹기 나름



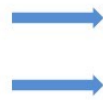
감정과 행동보다 생각이 먼저!



카톡에서1이
사라졌는데
댓글이 없다.



나를 무시하는구나
바쁜가봐~



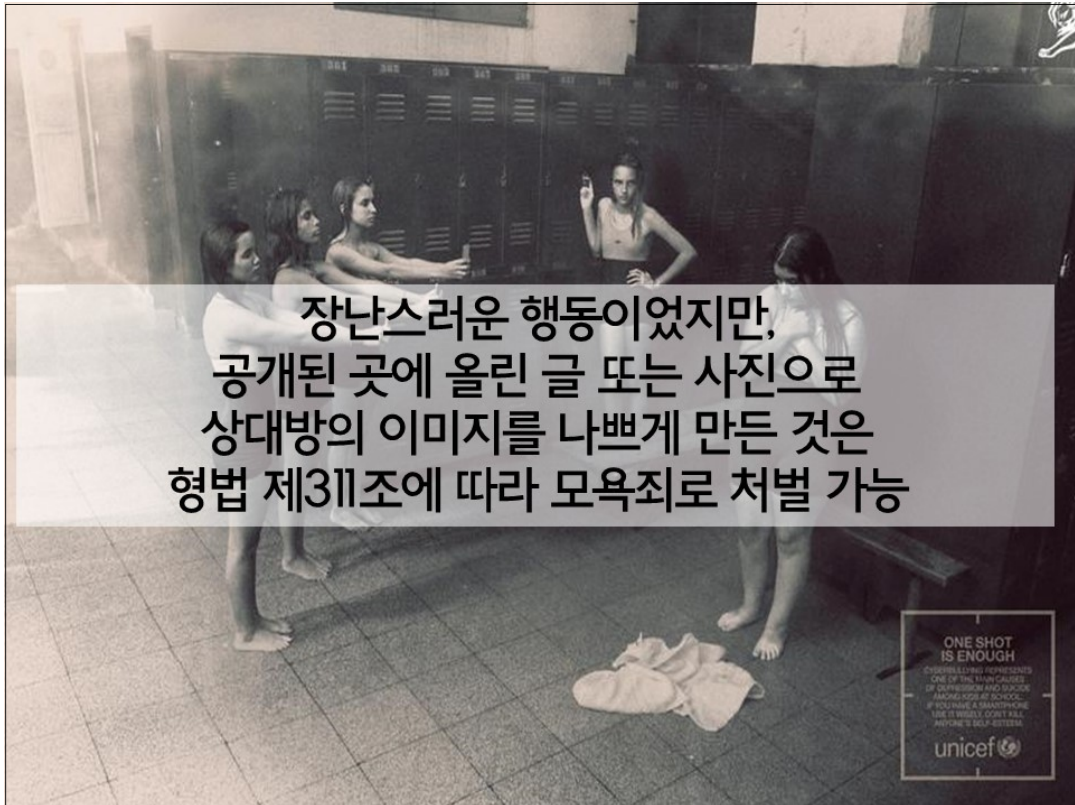
기분 나쁘고 짜증나
나중에 연락 오겠지

사이버 따돌림 예방을 위한 홍보 만화 만들기

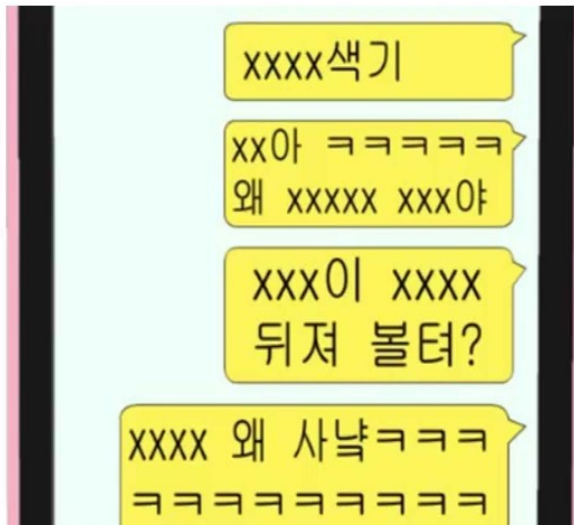
Quiz로 알아보는 사이버불링 사례





마무리

친구끼리 카톡으로 욕설을 하는 것은 괜찮다?



친구끼리 카톡으로 욕설을 하는 것은 괜찮다?

XXXX색기

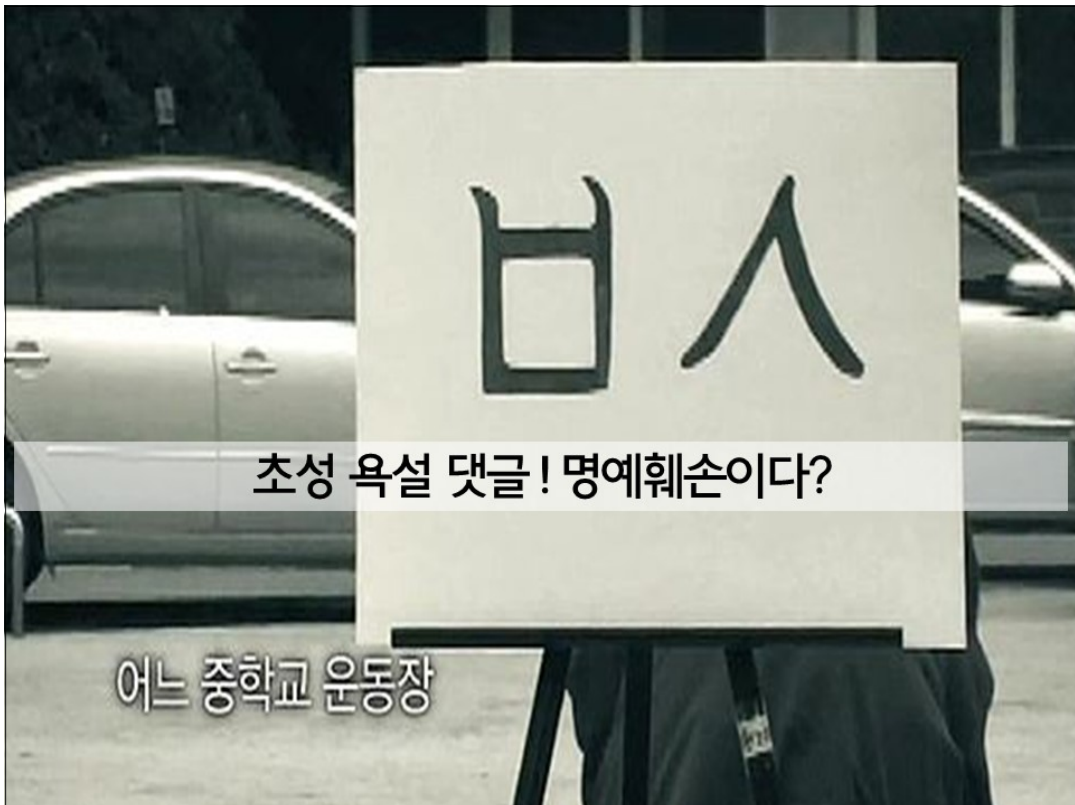
반복적인 욕설로 인해 상대방이

공포를 느꼈다면

정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률

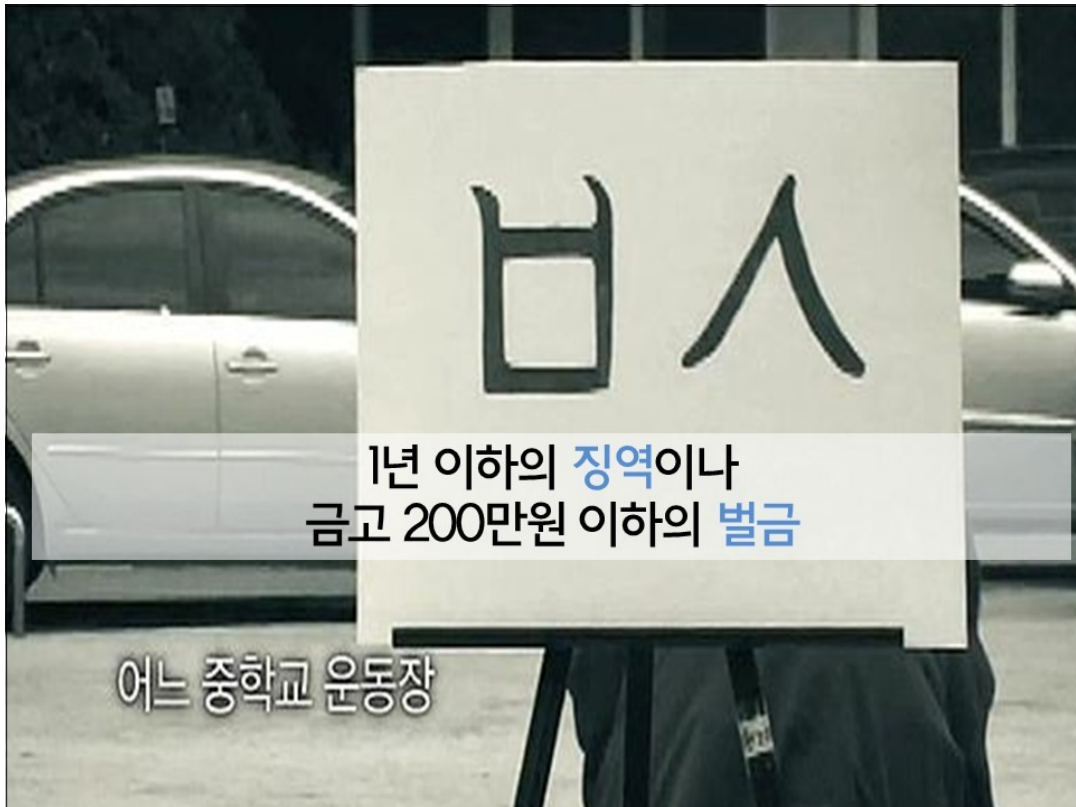
제 44조의 7에 의해 처벌

XXXX 왜 사냐ㅋㅋㅋ
ㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋ



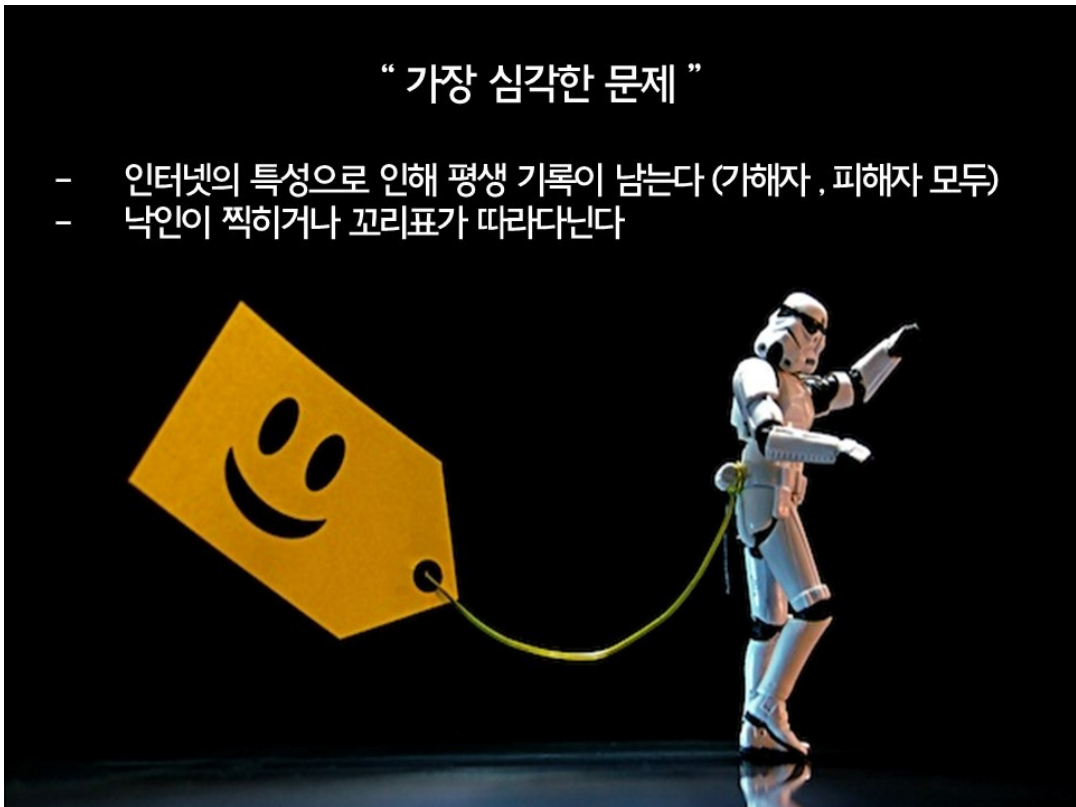
초성 욕설 댓글! 명예훼손이다?

어느 중학교 운동장



“가장 심각한 문제”

- 인터넷의 특성으로 인해 평생 기록이 남는다 (가해자, 피해자 모두)
- 낙인이 찍히거나 꼬리표가 따라다닌다





- 24시간 이루어짐
- 장소 제약이 없음

"이제 여기서 끝내고 싶어요."

마무리

사이버 불링에서 '나' 지키기

- 누구라도 사이버 불링의 가해자·피해자가 될 수 있음을 안다.
- 카톡·페이스북·문자 등을 캡처하여 증거를 수집한다.
- 사이버 불링은 심각한 범죄라는 것을 안다.
- 사이버 불링은 혼자 힘으로 해결하기 어려우므로 나를 지지하고 응원하는 사람들과 '함께' 극복해야 함을 기억하고 도움을 요청한다.



사이버범죄신고/상담

예방정보

지식공유

사이버안전국

정보공개

자주찾는메뉴

사이버범죄신고/상담

신고상담 결과 조회

예방수칙

예방강의 신청

자주묻는질문

개인정보침해

해킹

영대해는 등

통신사기

전체소식

공지사항

주요사건

+

안전한 온라인거래

경찰청과 네이버가

함께 합니다





거래대상 휴대폰/계좌번호 인터넷 사기피해 신고여부 확인

☒ 전화번호
 ☐ 계좌번호

최근 3개월 동안 조회 이상 경찰에 신고 접수된 번호를 조회 비교합니다.

팝업존



사이버범죄 주의경보등

해킹

개인정보

바이러스

도용

게임

사기

인터넷

사기

보통

주의

심각

피해주의보 발령

"경찰청 콜안타(스파이업) 설치로 스파이업으로 인한 개인정보 유출 피해를 예방하세요

사이버 치안! 국민과 함께 하겠습니다

Korean National Police Agency Cyber Bureau

49

성인물 접촉 예방 프로그램

전은숙(서대문인터넷중독예방상담센터 팀원)

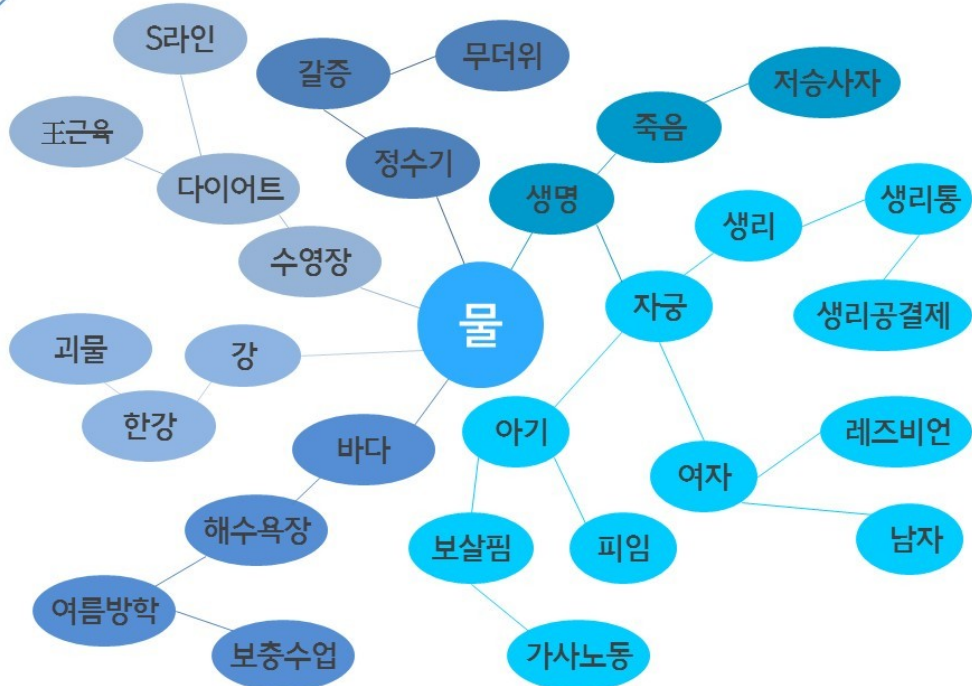
성인물 접촉 (성인물이 너무해)

- 남학생용 -

서대문인터넷중독예방상담센터 전은숙

성인물은 *** 이다.

성지도 그리기



Sex가 아닌 Sexuality!

성과 관련된
나와 내 주변의
모든 것들

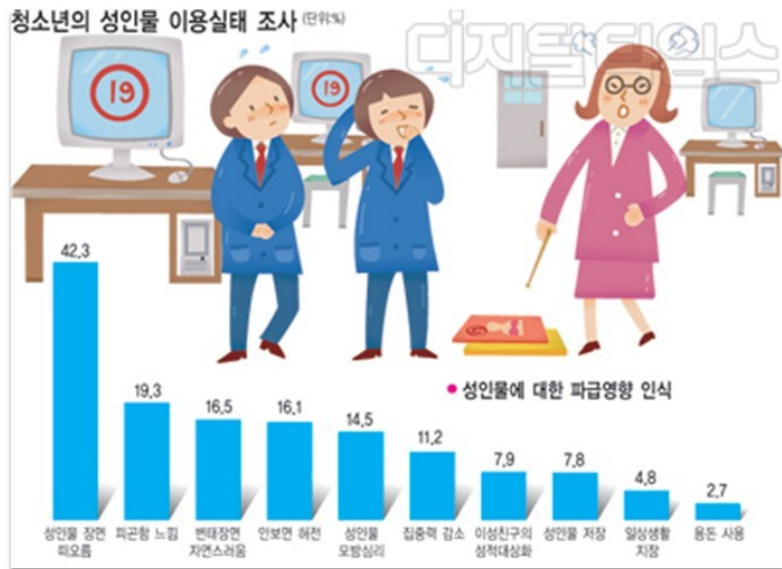
알쏭달쏭 OX 1.

성인물을 많이 보면
발기부전이나 불감증이
생긴다?

알쏭달쏭 OX 2

야동과 성폭력은
관계가 없다?

야동, 제대로 알고 보자!



이지출처: 디지털인식2012년10월28일자

야동, 제대로 알고 보자



실제 과외하는 여대생을 덥치는 사고가 발생했습니다.
<이 중학생은 야동을 보고 따라하고 싶어져...
충동적으로 그랬다>고 밝혔습니다

야동을 보고 충동을 못 견뎌...
자신의 인생을 건 것입니다...

출처: 푸른아우성

야동과 범죄와의 관련성



성폭행 피의자의 공통점은
음란물 중독



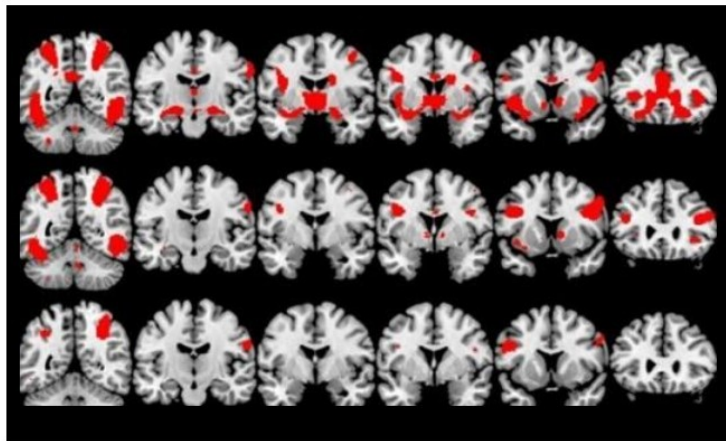
야동과 범죄와의 관련성



제주도에서 가장 높은 공무원
제주도지사와차관급 공무원 사이의 남성

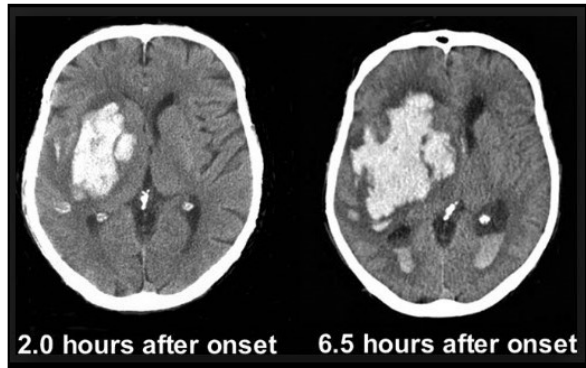
길거리 음란행위로 체포

야동이 뇌에 미치는 영향



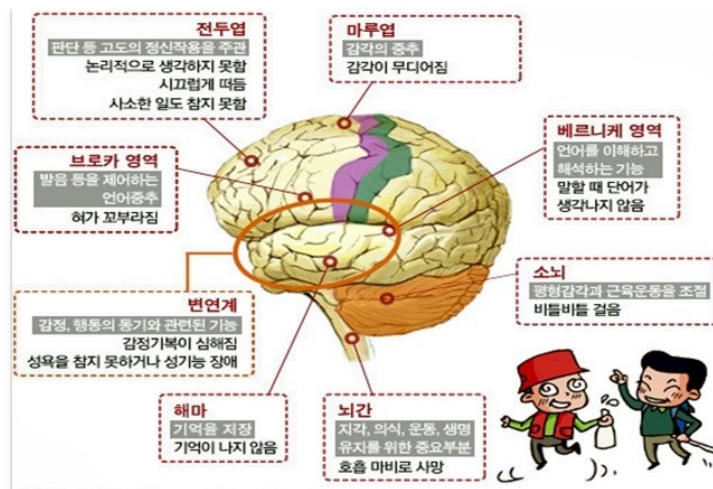
- 01 음란물 중독증상이 심각한 경우 (위)
- 02 음란물을 간혹 보는 경우 (가운데)
- 03 음란물을 보지 않는 경우 (아래)

야동이 뇌에 미치는 영향



<음란물 시청 시간경과에 따른 뇌손상 부위 확장>

야동이 뇌에 미치는 영향



<중독자(마약, 음란물, 게임, 인터넷, 알코올 등)의 뇌손상>

동영상에는 없고 현실에는 있다.
(무엇보다 중요한 **감정**)

Real VS 야동

사랑
존중
배려
소통
...

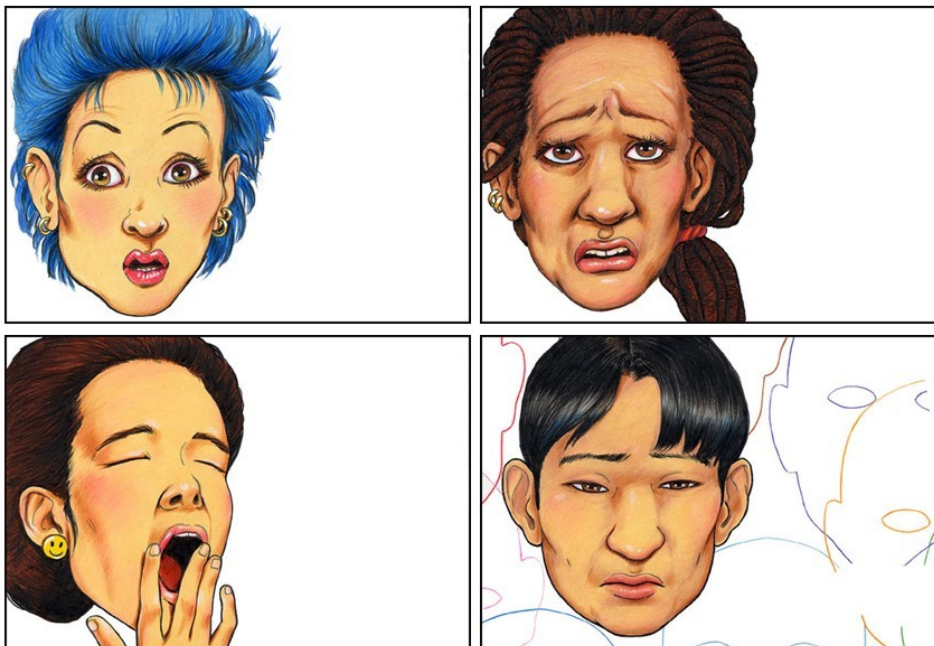


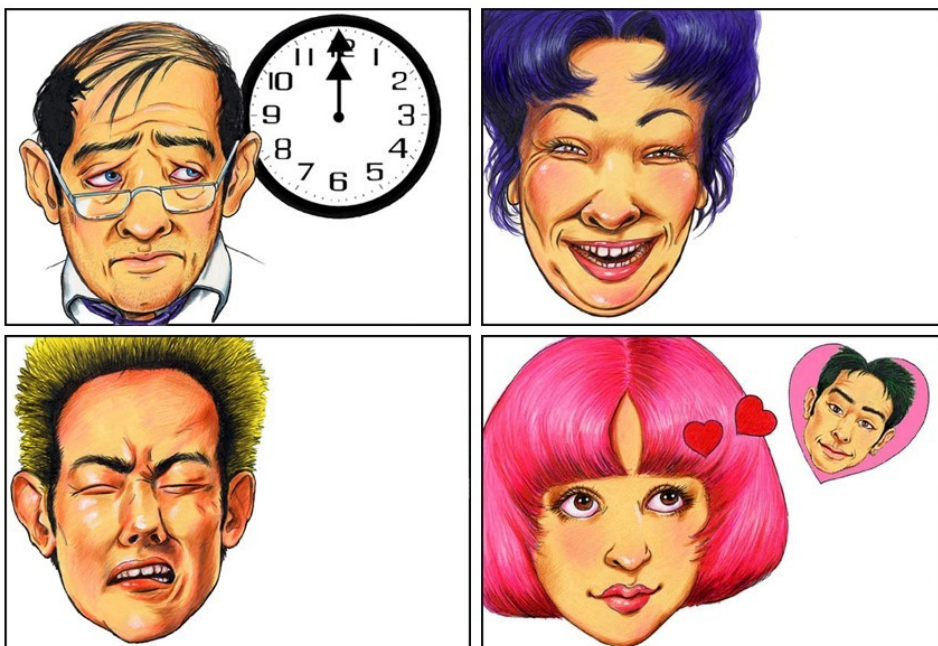
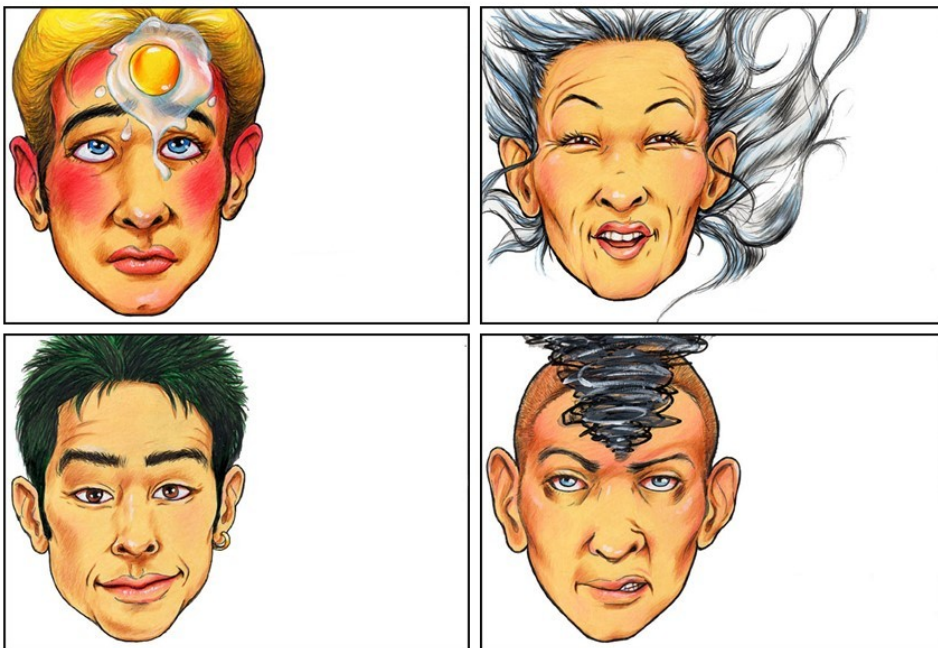
이 순간의 순간만을 살아가는 건, 너무나도 아름다운 일이다.



표정읽기 게임

이미지출처 <http://kney.boltonson.com/stockshots/stockshots.html> <http://kney.boltonson.com/stockshots/stockshots.html>







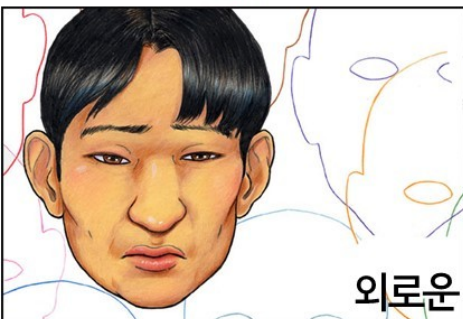
놀란



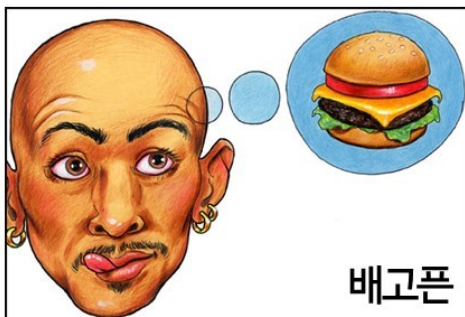
실망한



지루해하는



외로운



배고픈



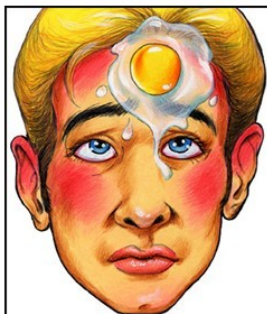
우울한



아픈



줄리운



쑥스러운



신이 난



좋은



불만스러워 하는



피곤한



행복한



고통



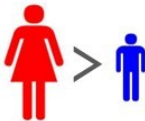
사랑

성인물 접촉이 왜 나쁘죠?





공감



- 남성보다 여성에게 활발하게 나타남
- 육아활동에 필요한 공감능력 때문



Animals

- 높은 지능을 가진 동물들에게만 나타남
- 돌고래, 코끼리, 원숭이 등 일정 수준이상의 지능



Subconsciousness

- 받아들인 정보는 잠재의식 속에 저장됨
- 반복적인 시뮬레이션은 자동적 학습으로 이어지게 됨

- ✓ 재차 주사를 맞는 모습을 보고 부모가 얼굴을 찡그림
- ✓ 주변 사람들이 다투는 것을 보고 있으면 혈압이 올라감

- ✓ 자전거를 타고 언덕을 내려가는 모습을 보면 심장박동이 빨라짐
- ✓ 부상당한 사람을 보면 자신이 다친 것처럼 동일한 부위를 움켜잡

거울 뉴런 (Mirror Neuron)



타인의 행동을 본 후 머릿속에서 시뮬레이션으로 떠올리고 이를 통해서 마치 자신이 행동을 하는 것과 같은 **공감**을 얻게 하는 신경세포



거울뉴런이 생겨난 이유?

유용한 정보를 빠르게 받아들이고 퍼트리기 위하여 생겨나고 발전함





거울뉴런과 음란물

음란물의 실제 영향

- 01 성충동에 대한 자극제
- 02 왜곡된 이성관 특히 여성관
- 03 모방에 의한 성폭력 행사 가능
- 04 성도착증세가 생길 수 있음
- 05 학업 및 일상생활 방해



성인물 중독의 4단계

음란물에 대한 반응 4단계



‘야동, 제대로 보기’ 동영상 시청

(출처 <https://www.youtube.com/watch?v=t8oKhsUB> 야동과 실제의 차이점)

야동, 제대로 보기

보고 나면 무조건 지워라

진짜와 가짜를 분별하기

자위를 할 땐 야동 끄기

성인물 정보를 받는다면 과감히 차단하기

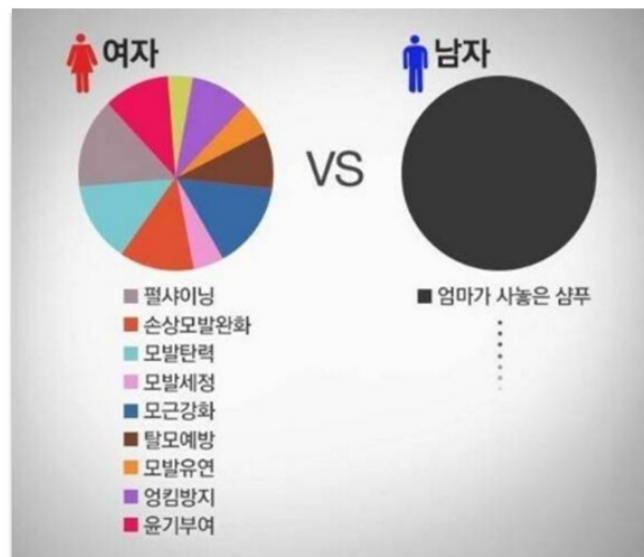
혼자서 조절이 힘들면 전문가 도움 받기

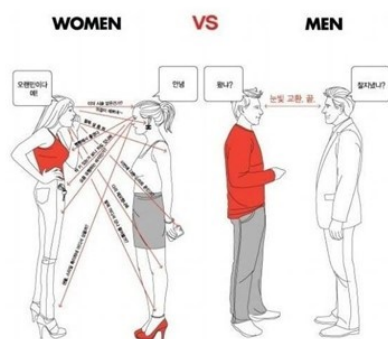
행복한 관계를 위해 준비해야 할 것들

관계

진짜 멋진 만남을 위하여 남녀의 차이를 알자!

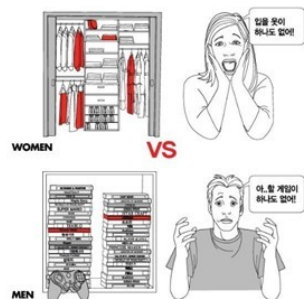
남녀의 샴푸를 고르는 기준





MEN		VS	WOMEN	
	아우디 A6			외제차
	미니쿠퍼 로드스터			외제차
	포르셰 911			외제차
	BMW C30 D4			외제차
	벤츠 M Class			외제차

WOMEN	VS	MEN
	학교 갈때	
	여행 갈때	
	약속 있을때	
	쇼핑 할때	
	파티 갈때	NO BAG
	해변으로 떠날때	



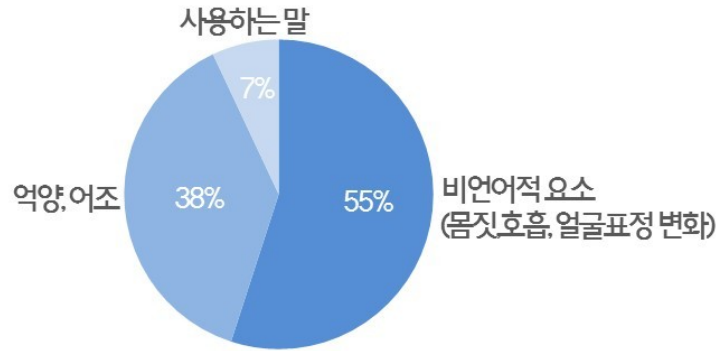
이미지출처: <http://files.272dogre/2089292072> 푸른솔



남녀는 의사소통
방식이 다르다.



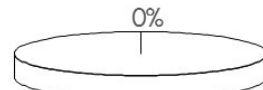
의사 소통에 영향을 주는 요소



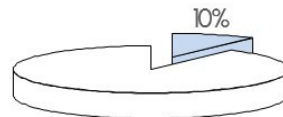
예: 반가워 하는 표현 할 경우?
화난 상태를 표현 할 경우?

듣기의 수준

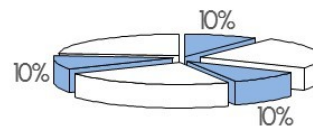
1. 무시 (Ignore)



2. 듣는 척 (Pretent)



3. 선택적 (Selective)



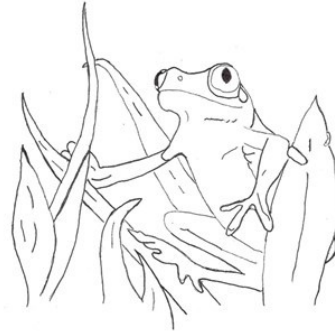
(머리)
4. 집중적 (Attentive)



(가슴)
5. 공감적 (Empathic)



청개구리 대화법



- 01 두 사람씩 짝을 짓는다.
- 02 한 사람이 이야기를 하면 다른 사람은 관심을 기울이지 않는 척 연기를 하며 듣는다.
- 03 역할을 바꿔서 한다.
- 04 역할 연기 후 소감을 발표한다.

방청객 대화법



- 01 두 사람씩 짝을 짓는다.
- 02 한 사람이 이야기를 하면 다른 사람은 관심을 갖고 눈을 쳐다보며 방청객과 같은 리액션을 하면서 듣는다.(예:아~음~와~, 고개 끄덕끄덕)
- 03 역할을 바꿔서 한다.
- 04 역할 연기 후 청개구리 대화법과 차이점에 대해 소감을 발표한다.

매너 있는 대화법

두 사람이 자신의 경험과 생각, 감정, 바람을
우호적이고 방해 받지 않는 상황에서 나누는 공감적 대화.

잘 듣는 것이 가장 중요

잘 듣는 방법

- ✓ 상대방이 말할 때는 계속 눈을 바라본다.
- ✓ 상대방의 말을 들으면서 동시에 다른 일을 하지 않는다.
- ✓ 상대방의 감정에 주의를 기울인다.
- ✓ Body Language를 관찰한다.
- ✓ 상대방의 말을 가로막지 않는다.

성인물 접촉 자신 있어요.

알쏭달쏭 OX 1.

성인물을 많이 보면
발기부전이나
불감증이 생긴다?



알쏭달쏭 OX 2.

야동과 성폭력은
관계가 없다?



알쏭달쏭 OX 3.

야동은 만들어낸
허구이다?



알쏭달쏭 OX 4.

남자는 원래
야동을 좋아하고
여자는 싫어한다?



알쏭달쏭 OX 5.

매너 있는 대화는
잘 듣는 것이 가장 중요하다.



엄마가 보고있다!

음란동영상이 시작하기 전 나오는
FBI 경고문을 보고 있는 아들과
유리에 비친 엄마
이제 무슨 일이 생길까요?



마무리

스스로 현명하게 사용 !

보면서 눈물 흘리면 **예술**

Vs

군침 흘리면 **성인물**

볼륨을 키우면 **예술**

Vs

줄이면 **성인물**

처음부터 보면 **예술**

Vs

중간부터 봐도 되면 **성인물**

자막이 필요하면 **예술**

Vs

필요 없으면 **성인물**

친구가 돌려주면 **예술**

Vs

안 돌려주면 **성인물**

성인물 접촉 (성인물이 너무해)

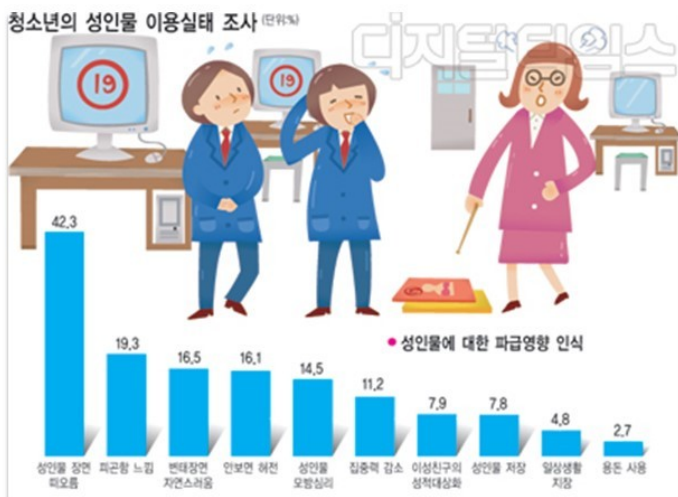
- 여학생용 -



인터넷 성인물은
도대체
왜 볼까요?

위험한 성인물 중독

야동, 제대로 알고 보자!



이미지 출처: 디지털타임스 2022년 10월 28일자

야동, 제대로 알고 보자!

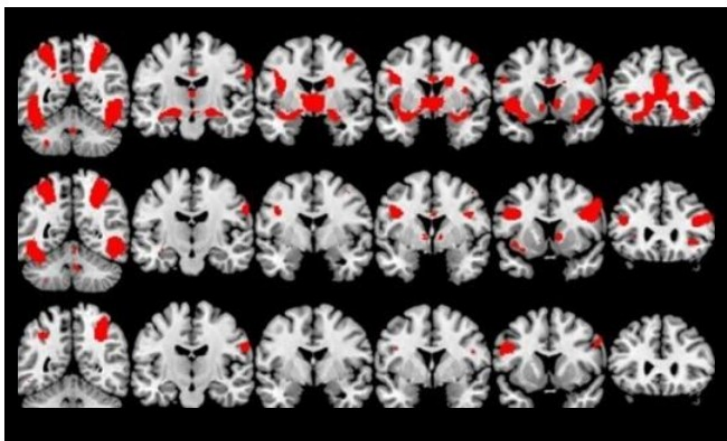


실제 과외하는 여대생을 덥치는 사고가 발생했습니다.
 <이 중학생은 야동을 보고 따라하고 싶어져...
 충동적으로 그랬다>고 밝혔습니다

야동을 보고 충동을 못 견뎌...
 자신의 인생을 건 것입니다...

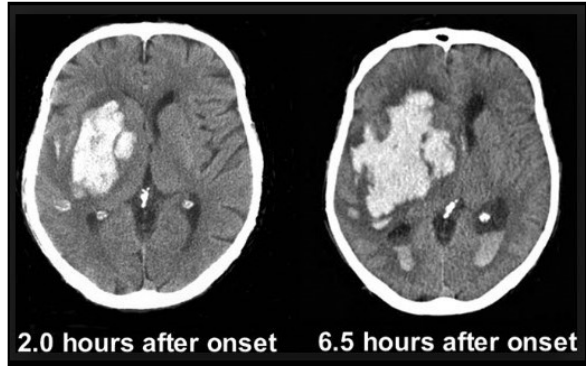
출처 푸른아우성

야동이 뇌에 미치는 영향



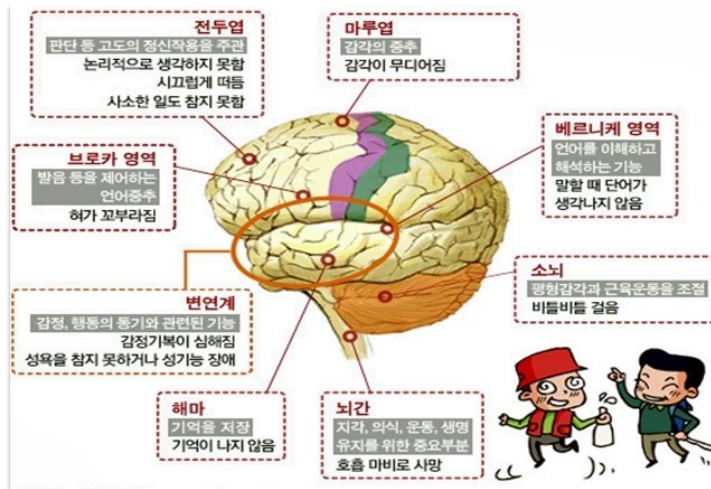
- 01 음란물 중독증상이 심각한 경우(위)
- 02 음란물을 간혹 보는 경우(가운데)
- 03 음란물을 보지 않는 경우(아래)

야동이 뇌에 미치는 영향



<음란물 시청 시간경과에 따른 뇌손상 부위 확장>

야동이 뇌에 미치는 영향



<중독자(마약, 음란물, 게임, 인터넷, 알코올 등)의 뇌손상>

성인물의 종류



문자 음란성 글, 소설, 팬픽

사진 그림, 만화

게임 19금 온라인 게임, 가상현실

동영상 파일, 실시간 스트리밍

기타 음란사이트 배너 광고 광고 전단지

랜덤채팅



사진 무단 이용



진짜 ‘사람’을 찾아라.

Real VS 야동

사랑
존중
배려
소통
...



이심전심 (以心傳心) 게임

- 01 주제 카드를 보고 떠오르는 단어 5개를 쓰세요
- 02 쓴 단어를 큰소리로 발표합니다.
- 03 같은 단어를 쓴 사람이 많을수록 높은 점수를 얻습니다.
- 04 높은 점수를 받은 사람은 '공감능력 짱'입니다.



친구



쇼핑



남자의 고통



자동차



스마트폰



여자의 사랑

나는 성인물이 어떤 것인지 알고 있다.

성인물의 순기능과 역기능에 대해
포스트잇에 적어 본 뒤 토론해 봅시다.

성인물의 순기능과 역기능



성인물 중독의 4단계

음란물에 대한 반응 4단계



‘야동, 제대로 보기’ 동영상 시청

(출처 <https://www.youtube.com/watch?v=t8oKhsUB> 야동과 실제의 차이점)

야동, 제대로 보기

보고 나면 무조건 지워라

진짜와 가짜를 분별하기

자위를 할 땐 야동 끄기

성인물 정보를 받는다면 과감히 차단하기

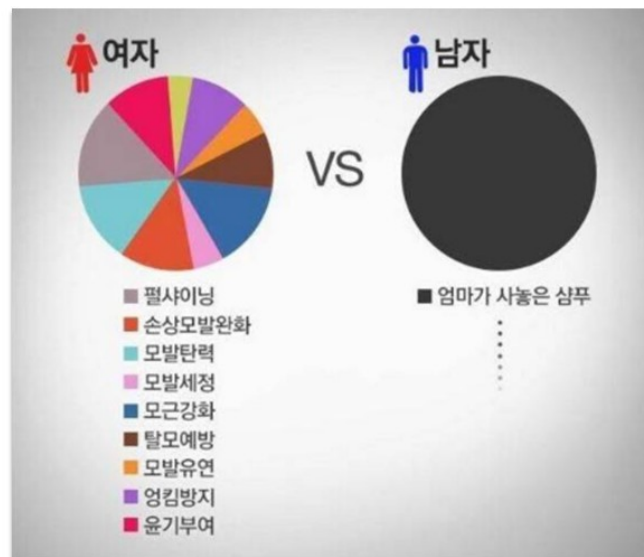
혼자서 조절이 힘들면 전문가 도움 받기

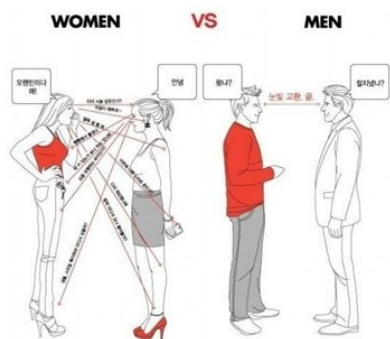
행복한 관계를 위해 준비해야 할 것들

관계

진짜 멋진 만남을 위하여 남녀의 차이를 알자!

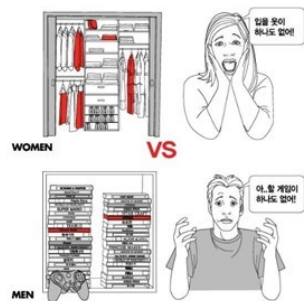
남녀의 샴푸를 고르는 기준





MEN		VS	WOMEN	
	아우디 A6			 외제차
	마사루제 로트스타			 외제차
	포르쉐 911			 외제차
	سوبو C30 D4			 외제차
	벤츠 M Class			 외제차

WOMEN	VS	MEN
	학교 갈때	
	여행 갈때	
	약속 있을때	
	쇼핑 할때	
	파티 갈때	NO BAG
	해변으로 떠날때	



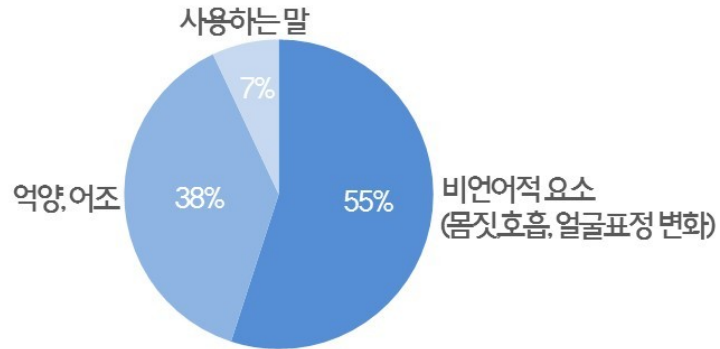
이미지출처: <http://files272.dogme/2089292072> 푸른솔



남녀는 의사소통
방식이 다르다.



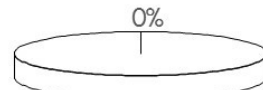
의사 소통에 영향을 주는 요소



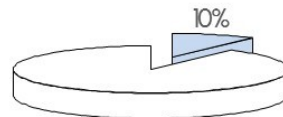
예: 반가워 하는 표현 할 경우?
화난 상태를 표현 할 경우?

듣기의 수준

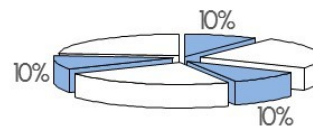
1. 무시 (Ignore)



2. 듣는 척 (Pretent)



3. 선택적 (Selective)



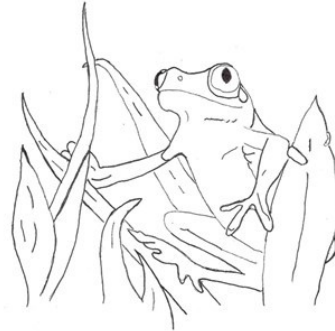
(머리)
4. 집중적 (Attentive)



(가슴)
5. 공감적 (Empathic)



청개구리 대화법



- 01 두 사람씩 짝을 짓는다.
- 02 한 사람이 이야기를 하면 다른 사람은 관심을 기울이지 않는 척 연기를 하며 듣는다.
- 03 역할을 바꿔서 한다.
- 04 역할 연기 후 소감을 발표한다.

방청객 대화법



- 01 두 사람씩 짝을 짓는다.
- 02 한 사람이 이야기를 하면 다른 사람은 관심을 갖고 눈을 쳐다보며 방청객과 같은 리액션을 하면서 듣는다.(예:아~음~와~, 고개 끄덕끄덕)
- 03 역할을 바꿔서 한다.
- 04 역할 연기 후 청개구리 대화법과 차이점에 대해 소감을 발표한다.

매너 있는 대화법

두 사람이 자신의 경험과 생각, 감정, 바람을
우호적이고 방해 받지 않는 상황에서 나누는 공감적 대화.

잘 듣는 것이 가장 중요

잘 듣는 방법

- ✓ 상대방이 말할 때는 계속 눈을 바라본다.
- ✓ 상대방의 말을 들으면서 동시에 다른 일을 하지 않는다.
- ✓ 상대방의 감정에 주의를 기울인다.
- ✓ Body Language를 관찰한다.
- ✓ 상대방의 말을 가로막지 않는다.

성인물 접촉 자신 있어요.

알쏭달쏭 OX 1.

성인물을 많이 보면
발기부전이나
불감증이 생긴다?



알쏭달쏭 OX 2.

야동과 성폭력은
관계가 없다?



알쏭달쏭 OX 3.

야동은 만들어낸
허구이다?



알쏭달쏭 OX 4.

남자는 원래
야동을 좋아하고
여자는 싫어한다?



알쏭달쏭 OX 5.

매너 있는 대화는
잘 듣는 것이 가장 중요하다.



진짜 사람과의
당당하고 성숙한 관계를
응원합니다.

수고하셨습니다.

인터넷 도박 예방 프로그램

김은혜(서대문인터넷중독예방상담센터 팀원)

인터넷 도박

부제: 도박 - 대박 - 쪽박

김은혜

(서울시립 서대문인터넷중독예방센터 상담사업 팀원)

인터넷 도박은 3박이다.

도박 - 대박 - 쪽박

도입

도입

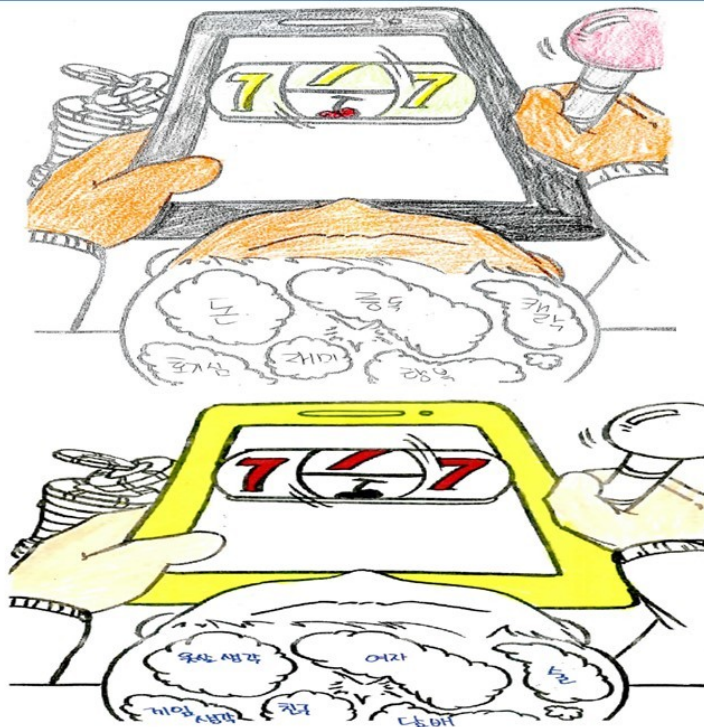
종이컵으로 놀아봅시다.



- 01 각자 종이컵 3개를 받고 바닥에 자신의 색깔을 칠한다.
- 02 자신의 바닥 색깔은 보이지 않도록 하고 상대방의 컵은 바닥이 보이도록 뒤집는다.



사람들은
무엇 때문에
도박에 빠지는 걸까?



도입에서 중요한 점

1. 서로가 자연스럽게 자기개방하도록 함(추세확인)
2. 도박으로 얻은 돈의 사용처를 나누며 무의미 인식함
3. 비난, 집단분위기를 잘 형성하도록 함

현실인식

뉴스 따라잡기

<http://news.kbs.co.kr/news/view.do?ncd=3187246&ref=A>
인터넷도박에 빠진 아이들 ... 범죄까지

19살 박모 군은 5명에게
900여 만 원을 가로챈 후
경찰에 잡혀서
“불잡아줘서 고맙다”고 말했다.
그 이유는 무엇일까?

박 군은
“끊으려고 하면 끊을 수 있다”고
생각했다고 한다.
그런데 왜 생각처럼 되지
못했을까?

스포츠토토란?

국가에서 승인하는 경우에도
청소년은 불법!

OX, 선택하고 즐겨라!
새로운 토토OX

토토OX 출시 2경기 또는 3경기씩 각 경기에서 이벤트의 발생유무를 예상하여 맞히는 게임입니다.

1. 토토OX의 게임 방식
2. 토토OX의 게임 룰
3. 토토OX의 게임 예시

즐거운 스포츠, 즐거운 토토, 소액으로 간편하게 즐기세요!

KISPO 프로토

동영상 <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2447811&cid=51640&categoryId=51640>

로또에 당첨될 확률

확률 이해하기



로또복권 1등에 당첨될 확률	1/80,145,060
과일볼(도박게임)에서 잭팟이 터질 확률	1/80,000,000
삼성새끼를 먹어서 사망할 확률	1/23,000,000
벼락맞아 죽을 확률	1/4,289,651
옥조에서 넘어져 죽을 확률	1/801,923
향후 소행성, 유성, 혜성으로 태양계의 행성이 파괴될 확률	1/20,000
내년에 살해될 확률	1/11,000

*참고 : The Wager, August 4, 1998, Vol.3, Issue 31
EBS 지식재능

도박인 듯 도박 아닌 도박 같은



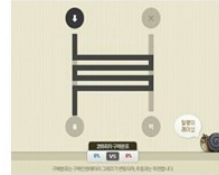
회원 22만명 확률 50%
하루 평균 500명 접속, 판돈 700억원
도박사이트 운영자 구속 입건



인터넷 도박 중독 사례 01



19세, 서울 실업계고3



온라인 스포츠베팅 & 사다리 도박

2300만원
손해

가족또래
관계 파탄

진로의식
붕괴

인터넷 도박 중독 사례 02



18세, 자퇴



온라인 스포츠베팅 & 사다리 도박

500만원
손해

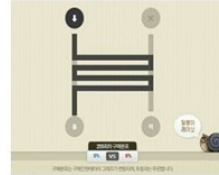
비행

법적 문제
(폭력, 절도)

인터넷 도박 중독 사례 03



18세, 인문계 고2



불법 스포츠 토토 & 인터넷 사다리 게임

2000만원
손해

가족 파탄

돈 가치
붕괴로
현실
부적응

청소년 도박과 법적 문제



- 체육진흥투표권(불법 토토) 제26조 항과 제48조 항 제3호
-5년 이하의 징역 혹은 5천만원 이하의 벌금
- 단순 도박죄 및 상습도박죄(형법 제246조)
-3년 이하의 징역
-3천만원 이하의 벌금
- 도박 개설죄(형법 제247조)
-도박장소(사이트) 개설 포함 등 5년 이하의 징역 혹은 3천만원 이하의 벌금

불법도박사이트 직원이라 하더라도 관여 정도가 깊으면 정범
단순히 도와주었으면 방조범
불법사이트를 홍보하는 사람도 도박 개설죄 중 방조범

도박자금 중고나라론



- 사기죄(형법 제347조)
사용 목적을 특정하여 빌려갔으나 그 목적대로 사용하지 아니하고 차용자에게 빌려간 돈을 갚을 의사나 능력이 없었다면 사기죄가 성립
법정 최고형 10년 이하의 징역 혹은 2천만원 이하의 벌금
- 단순히 채무를 변제하지 못하였다고 사기죄 인정은 아님
돈을 빌릴 당시부터 변제할 의사와 능력이 없음에도 불구하고 마치 변제할 것처럼 이야기하여 돈을 빌리는 경우 해당됨
- 절도죄(형법 제329조)
타인의 재물을 절취한 자는 6년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금
이득액이 50만원 이상 무기 또는 5년 이상 징역 50만원 이하 5년 이하 징역

단순 도박자

벌금 1천만원

형 법 도박[제246조]

상습 도박자

**벌금 2천만원
징역 3년**

형 법 상습도박[제246조]

도박 개장

**벌금 3천만원
징역 5년**

형 법 도박개장[제247조]

사설토토 개장, 베팅

**벌금 5천만원
징역 5년**

국민체육진흥법

OX 퀴즈

1. 도박은 특정한 게임에 돈을 건다.

X

2. 카드 게임, 빙고게임, 경마, 경륜,
추첨식 복권은 모두 도박이다.



3. 도박은 특정한 장소에서만 이루어진다.



4. 도박의 결과는 운과 기술에 의해 결정된다.



5. 모든 도박은 불법이다.



6. 타짜처럼 도박기술이 있으면 카지노에서 많은 돈을 따는 것은 항상 가능하다.



7. 백 원 짜리 동전 던지기를 할 때
뒷면이 계속해서 네 번 나왔으면,
다음 번 동전을 던졌을 때
앞면이 나오기 쉽다.



8. 추석에 가족과 함께 치는 고스톱은 도박이다



9. 친구와 인터넷 게임을 해서 지면 새로 산 티셔츠를 주기로 했는데 이것은 도박이 아니다.



10. 미성년자에게는 합법적 도박이란 없다.



주관식 퀴즈

- 단순도박자 벌금?
- 상습도박자 벌금과 형량?
- 도박장 개장?
- 사설 토토 개장 및 배팅?
- 도박자금 중고나라론 죄명?

시상



현실인식에서 중요한 점

1. 도박의 경험여부 및 주변경험에서 안좋았던 주위 경험을 이야기하게 함.
2. 사례 및 퀴즈를 통해 문제점을 부각시킴

감정표현

마지막 한판을 원하는 친구에게 자기주장하기

자기주장을 하는 방법

1단계 : 상황 설명

2단계 : 곤란한 점, 불쾌한 기분 설명

3단계 : 상대방에 대한 이해를 표현

4단계 : 내가 원하는 것을 분명하게 말함

상황

- 01 친구가 인터넷 도박을 해서 돈을 따면 2배로 돌려주겠다고 돈을 빌려달라고 한다.
- 02 심심해서 시작한 홀짝 게임으로 계속 잃고 있는데 친구는 마지막으로 한판만 더하자고 한다.
- 03 검정고시가 얼마 남지 않아서 재미있는 TV도 안보고 공부하고 있는데 친구가 축구 한 게임만 보고 공부하자고 한다.

상황

친구가 인터넷 도박을 해서 돈을 따면 2배로 돌려주겠다고 돈을 빌려달라고 한다.

1단계: 상황 설명

“삼식아, 5월에도 나한테 돈을 빌려갔는데, 이번에도 그러는구나.”

2단계: 곤란한 점, 불쾌한 기분 설명

“이번 달에는 용돈을 다 쓰기도 했고, 나는 저번에도 그랬는데 돈을 갚지도 않는 너한테 기분이 좋지 않네.”

3단계: 상대방에 대한 이해를 표현

“너가 나한테 지금은 서운하겠지만 내 상황을 너가 이해해줬으면 좋겠어.”

4단계: 내가 원하는 것을 분명하게 말함

“삼식아, 5월달에 빌려간 2만원 이번달까지 주라.”

자기주장 행동과 아닌 행동

자기주장 행동

상대방에게 상처 주거나 기분 나쁘게 만들지 않으면서도
자기 의견과 생각, 느낌을 있는 그대로 솔직하게 표현하는 행동

소극적 행동

자기의견을 눈치, 체면, 용기가 없어서 자기의 권리를 포기하는 행동.
아무 말도 하지 않거나 마음에도 없는 말과 행동을 하는 것

공격적 행동

상대방의 권리를 무시하거나 상처를 주면서까지 자기 권리만을 내세워 불쾌하게 하는 행동

인터넷 도박중독의 4단계



도박의 희노애락



땀다!



잃었다!



절박



절망



땀다!



잃었다!



절박!



절망!

감정표현에서 중요한 점

1. 자기주장방법 4단계가 잘 진행이 안될경우 강요하지 않고, 할 수 있는 단계까지만.
2. 도박의 4단계 감정표현을 충분히 다루며 나누도록함

자기조망

카지노에 없는 것 3가지는?



1. 인생에서 꼭 경험하고(해보고) 싶은 것을 적어보기

학교 졸업 친구들이랑 우정사진 찍기 사랑하는 사람과 결혼 30살까지 빚없이 5000만원 모으기 내가 원하는 직업 선택하기

정학금 부모님 여행 장애인등 자원봉사 창업 성공 올해의 유명상 획득 무인도가서 한달 살기 번지점프 아프리카 가서 코끼리 사진 찍기

자서전 1년에 책 30권 펴내는 연주 5곡 도전 국내 무전 여행 3박 4일 1년 세계 여행 간행하기

프랑스 파리에 델타에서 기념사진 번지점프 패러글라이딩 나만의 레시피 10개 만들기 매년 일기장 씀

2 나이대로 만들어보기



1. 인생에서 꼭 경험하고(해보고) 싶은 것을 적어보기

2 나이대로 만들어보기

1. 인생에서 꼭 경험하고(해보고) 싶은 것을 적어보기

40키로 대 만들기, 가족들한테 고기 사주기 (내가 직접 행동으로), 유명해진 양파도 인정 받고 무시당하지 않는 대학생이, 행복하기, 내집에서 가지 여러마디 꾸며면서 살기 결혼하기, 해외 여행하기 (사랑하는 사람과 함께), 애기 살기 (딸), 가족사진 찍기, 여행, 내가 행복하게 살아가고 싶기

2. 나이대로 만들어보기

16살	20살	25살	30살	35살	40살	100살
40키로 대 만들기	가족들한테 고기 사주기 & 대학생이	결혼 & 애기 살기	행복하기 & 내집에서 내게 맞게 꾸미기	해외여행	가족사진	죽기

자기조망에서 중요한 점

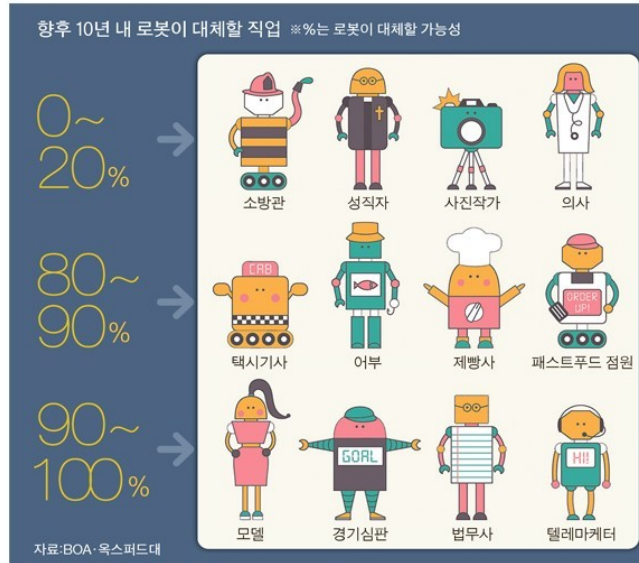
1. 카지노에 없는 3가지를 하면서 이유를 바로 알려주기
보다 생각할 수 있도록 도움(ex. 백화점, 마트 등)
2. 예시 및 시간을 충분히 주어서 여러가지 작성해보도록 하며, 나누도록 함

자기통제

명문대 나오면 뭘해~
절반이 백수인데...
2016.06.25 시사N 최종혁 기자



스타 셰프 시대의 종말?



10년 뒤 “전 세계 7세 아이들 65%는 지금 없는 직업을 갖는다.” 출처: 중앙일보

직업의 유형

분 류	핵심	현실 적용 예측
생계형	의식주 해결	직업에 대한 자긍심 부족 치열한 경쟁시대에 살아남기 어려움
물질추구형	물질을 통해 편리함과 여유 추구	순간적 자극과 만족이 중요함 행복을 느끼기 어려움
성공수단형	출세의 수단으로 생각함	사회 발전의 원동력이 되기도 함 과정 무시, 결과만 중시 비이성적 사회가 되기도 함
자기계발형	기술과 기능 등 잠재력 능력 발휘	발전 모색 장인정신 발달 힘든 순간에도 초지일관 보람과 긍지 추구
소명형	하늘이 부여한 책임, 사명으로 받아들임 (천직)	고난과 고통 이겨냄 일에 대한 기쁨과 행복 만끽 ~누군가의 마음에 '꽃' 을 피우리라~



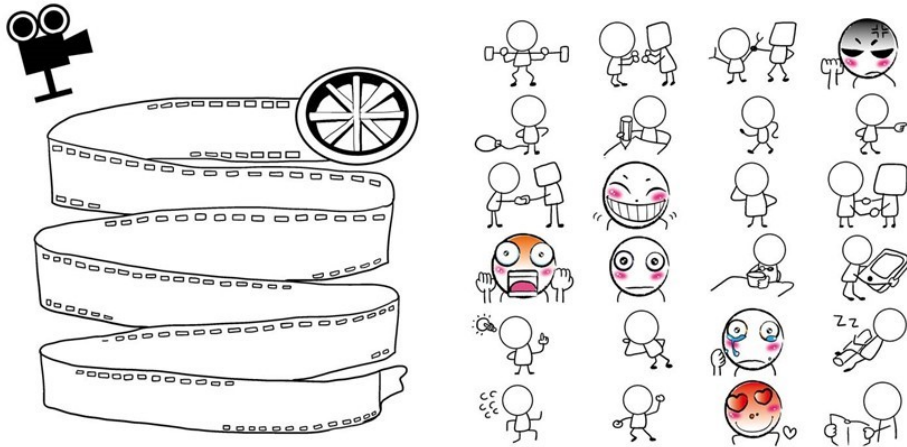
가상 시나리오

1년 후	기념일 선물비용 10만원	매주 3천원 씩 20주 부족하면 ~
3년 후	배낭여행 경비	
5년 후	창업 자본금	

최악의 가상시나리오: 최악의 상태로 변한 미래의 모습
 현 경향을 따른 가상시나리오 : 지금 상황이 미래까지 계속되었을 때의 상황

최상의 가상시나리오 : 최고로 발전한 미래의 모습

내 인생 최고의 가상 시나리오 - 레디 액션!



자기통제에서 중요한 점

1. 사라진 직업(소금장수, 버스안내양 등)에 대해서 이야기를 초반에 나눔. 예시를 주는 것도 방법.
2. 긍정적인 최상의 시나리오를 갖고 하나의 스토리를 만들어 보도록 시간을 주고 나누도록 함.

희망

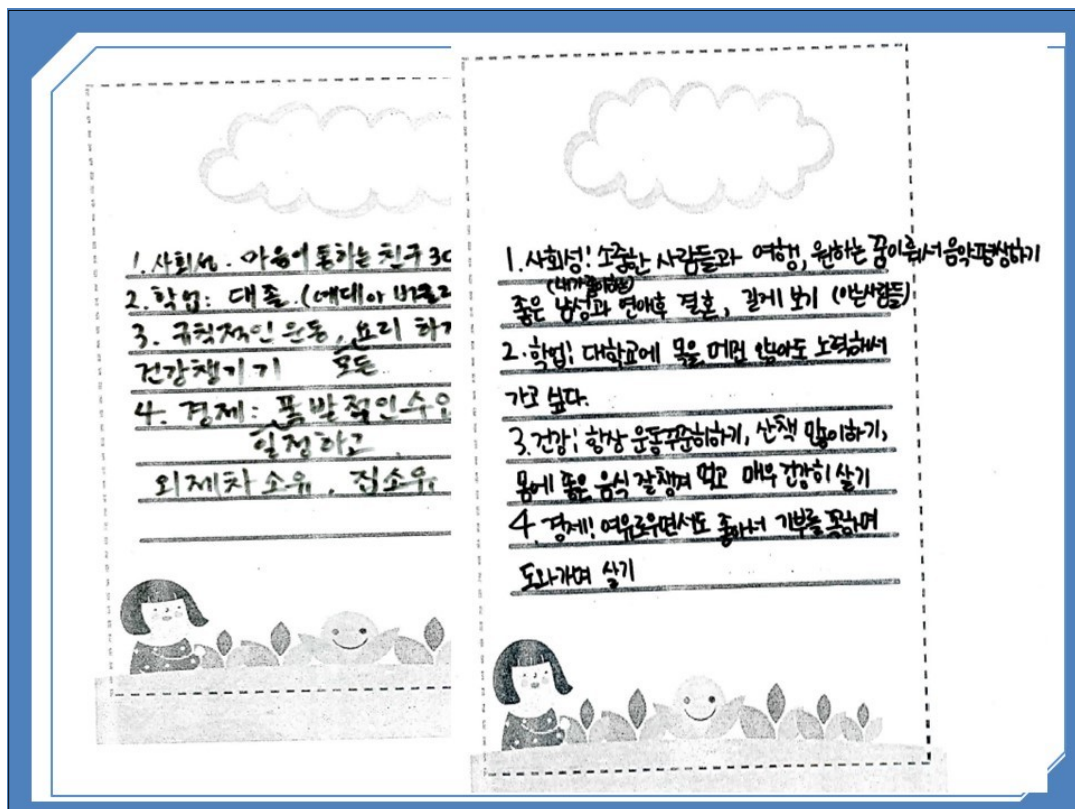
희망

10년 후에 만날 당신을 위해 심어야 할 것

예시)

- 01 사회성 마음 통하는 친구 3명, 사랑하는 여자
- 02 학업 좋은 성적으로 검정고시 합격
- 03 건강 규칙적인 운동, 할 수 있는 요리 5가지
- 04 경제 일정한 수입(월 30만원)





마무리

✖ 그림을 표시할 수 없습니다.

인터넷 도박의 부정적인 결과

- 돈이나 소지품 손실
- 친구와 가족의 신뢰 상실
- 도박할 돈을 빌리거나 훔치기
- 성적, 생활, 업무 등에서 능력 저하
- 인터넷 도박 중독

인터넷 도박으로부터 나를 지킬 수 있는 방법 Best 4

인터넷 도박으로부터 나를 지킬 수 있는 방법

- 01 자신의 성향을 안다.
- 02 나의 사회적 환경을 알고 스스로 보호한다.
- 03 스트레스 상황을 알아채고 스트레스 해소를 위한
나만의 방법을 갖는다.
- 04 도움을 요청한다.

경찰청 사이버 5대 범죄 특별단속 (2016.06.01~12.31)

경찰 선정 사이버 5대 범죄

- ▲ 다중 피해 인터넷사기
- ▲ 사이버도박
- ▲ 사이버금융사기
- ▲ 개인정보침해
- ▲ 사이버(아동) 음란물

한국도박문제관리센터
Korea Center On Gambling Problems

웹프라인

치유재활

도박문제

도움이 필요하세요?

웹프라인 | 365일 24시간 운영

혼자의 힘으로 어려움극,
한국도박문제관리센터와 함께 하세요!

1336

인터넷 공개상담 > 인터넷 바공개상담 >

전국 상담기관 안내

지역센터, 민간상담전문기관, 병의원 및 협력기관
정보안내

전국 지역센터 >
민간상담전문기관 >
병의원 및 협력기관 >



도박

무엇이 궁금하신가요?

도박이란?

도박 및 도박중독에 대한 정의 및
도박중독자에 대한 잘못된 정보를 제공



도박안내 > 도박중독 > 오해/진실 >

도박중독 자가진단

자가진단을 통해
자신의 상태를 체크해 보세요.

도박중독 자가진단 >
청소년 도박중독 자가진단 >



정보 사냥 대회

마무리

인터넷도박 OX퀴즈

1. 행운의 마스코트는 이길 확률을 높여준다.



인터넷도박 OX퀴즈

2. 도박은 특정한 장소에서만 이루어진다.



인터넷도박 OX퀴즈

3. 도박의 결과는 운과 기술에 의해서 결정된다.



인터넷도박 OX퀴즈

4. 도박은 특정한 게임에 돈을 건다.



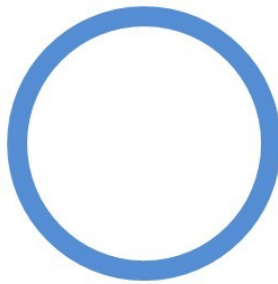
인터넷 도박 OX퀴즈

5. 백원짜리 동전 던지기를 할 때
뒷면이 계속해서 네 번 나왔으면
다음 번 동전을 던졌을 때 앞면이 나오기 쉽다.



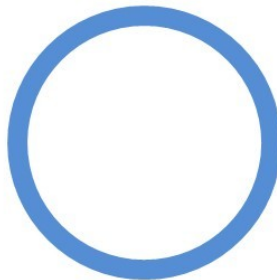
인터넷도박 OX퀴즈

6. 미성년자에게는 합법적 도박이란 없다.



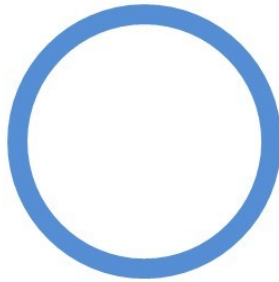
인터넷 도박 OX퀴즈

7. 청소년들이 가장 많이 하는 도박은
스마트폰 게임이다.



인터넷 도박 OX퀴즈

8. 동물싸움 방식은 도박에 포함되지 않는다.



인터넷 도박 OX퀴즈

9. 타짜처럼 도박기술이 있으면
카지노에서 많은 돈을 따는 것이 항상 가능하다.



인터넷 도박 OX퀴즈

10. 백원짜리 동전 던지를 해서
뒷면이 계속해서 네 번 나오면
다음 번 동전을 던졌을 때 앞면이 나오기 쉽다



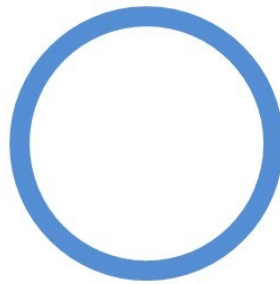
인터넷 도박 OX퀴즈

11. 합법적 도박은 미성년자에게도 허용된다.



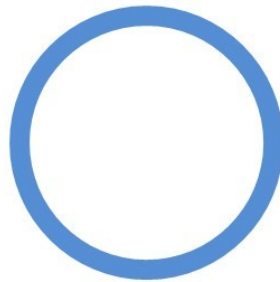
인터넷 도박 OX퀴즈

12. 도박의 문제 헬프콜은 1336번이다.



인터넷 도박 OX퀴즈

13. 인터넷도박 유혹에 대한 가장 적절한 대처는 단호한 거절이다.





인터넷 도박 제안과 유혹은 어떻게?

결국은 모두가 피해를 보게 되므로
단호히 거절한다.

희망,마무리에서 중요한 점

1. 지금까지 무엇을 했는지 회상하도록 함.
2. 집단원들간 집단에서 얻은 점을 나누도록 함

수고하셨습니다.



사이버 범죄 예방 프로그램

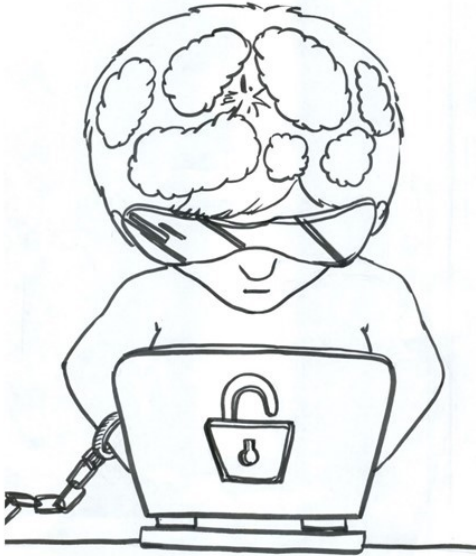
왕영선(서대문인터넷중독예방상담센터 부장)

사이버범죄

나는 내가 지킨다.

너와 나의 가위바위보

- 01 각 팀 또는 개인별로 10매-20매의 스티커를 나누어준다.
- 02 진행자의 신호에 따라 제한시간동안 자유롭게 돌아다니며 가위바위보를 한다.
- 03 가위바위보를 해서 이기면 상대방 스티커를 나의 얼굴에 붙인다.
- 04 제한시간이 끝난 뒤에 얼굴에 스티커가 많이 붙은 조 또는 개인에게 시상한다.



사이버 범죄란
무엇이라고 생각하나요?

사이버 범죄 유형

○정보통신망 침해 범죄

해킹, 계정도용, 단순침입, 악성프로그램

○정보통신망 이용범죄

인터넷사기, 사이버금융범죄, 사이버저작권침해
개인위치정보침해, 스팸 등

○불법 콘텐츠 범죄

사이버음란물, 사이버 명예훼손모욕, 사이버스토킹, 모욕,
사이버도박



SNS에
친구 업기사진을
올리면
어떻게 될까?

개인정보 보호 동영상

<https://www.youtube.com/watch?v=FPQgDFU6Q> 출처: 행정자치부 한국정보화진흥원 D본

이심전심 (以心傳心) 게임

- 01 주제 카드를 보고 떠오르는 단어 5개를 쓰세요
- 02 쓴 단어를 큰소리로 발표합니다.
- 03 같은 단어를 쓴 사람이 많을수록 높은 점수를 얻습니다.
- 04 높은 점수를 받은 사람은 ‘공감능력 짱’입니다.



스마트폰



법원



가족



오토바이



배낭여행



경찰



집

사이버 범죄의 종류

해킹	악성프로그램	개인정보침해
인터넷사기	유해사이트	명예훼손
스토킹 및 성폭력	저작권 침해	스팸메일



이미지 출처: 법무부 정책블로그



이미지 출처: 보안뉴스 20160707



이미지 출처: 동의대신문 20100602

인터넷 사기



사이버안전국 정보공개

거래대상 휴대폰/계좌번호
인터넷 사기피해 신고여부 확인

☒ 전화번호 ☐ 계좌번호

최근 3개월 내 최근 3개월 내 3건 이상
결수된 민원이 없습니다.

팝업존

사이버 범죄예방
앱 & 프로그램

몰-안티스파이 / 사이버캅 / 파밍캅

사람을 기망하여 재물의 교부를 받고나 재상상의 이익을 취득한 자는 10년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금에 처한다(형법 제347조 제항)

인터넷 사기



유아용품(도서, 유모차)
전자제품(냉장고, TV)
짝퉁 판매
중고차량
휴가철 숙박권 할인, 여행티켓, 캠핑용품
기프트콘

맞춤형 사기

사기 사이트



좌=사기 사이트, 우=진짜사이트

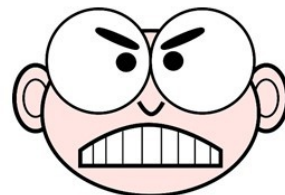
인터넷 사기피해 예방

1. 거래시 판매자 관련사항(게시글, ID 조회) 확인
2. 거래시 직접 구입(택배거래 유도시 주의)
3. 현금거래 피하고 안전거래 이용
(가짜 안전거래 사이트 주의)
4. 경찰청 사이버캡 활용
(판매자 연락처, 계좌번호 조회)
5. **NAVER**

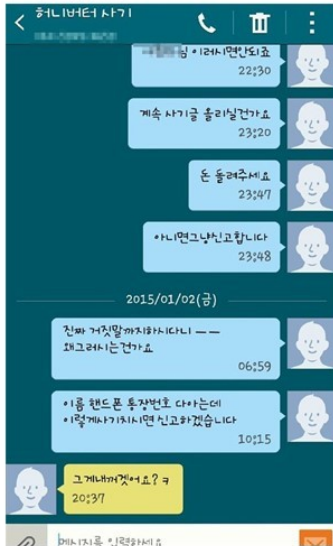
아이템 사기??

게임 캐릭터, 아이템 현금거래
 날마다 '먹튀'속출! 게이머들 울상
 수수료 챙기는 중개 사이트는
 나 몰라라~
 피해자만 바보취급

사기범죄에 해당!



아이템 사기??



형법 제347조 사기죄

아이템 사기

*아이템 사기 20대 구속
아이템을 판매 글을 게재한 뒤
113명으로부터 1300만원 채금

인터넷 게임 아이템 상습사기 20대 구속

경기 일산 경찰서는 10일 인터넷상에서
게임아이템 등을 판매한다고 속여 1천여 만 원을 벌어들인 혐의로 김모(24)씨를 구속했다.

김씨는 지난 5월부터 최근까지 인터넷 게임
아이템 정보공유사이트에 게임아이템 게임머니, 문화상품권을 판매한다'는 글을 올린 뒤
113명으로부터 1천 273만원을 송금 받은 혐의를 받고 있다.

<연합뉴스, 2013.10.10>

빅데이터

타겟(Target)

어느 날 고 딸에게 배달된 타겟 상품
 고객의 생애주기에 따른 구매 패턴 변화
 고객 임신징후 정보 추출



개인정보??

* 개인 정보는 어떤 것이 있을까요?

- 01 이름, 주민등록번호, ID, 비밀번호, 주소, 생년월일, 계좌번호
- 02 개인의 신념, 신체, 재산, 사회적 지위, 신분 등에 관한 정보
- 03 개인정보에는 나 자신뿐 아니라 우리가족 정보도 포함

몸캠피싱



몸캠피싱 대응방법

- 01 채팅화면 및 송금요청계좌 캡처하여 경찰에 신고
- 02 신고 후 2차 피해를 막기 위해 악성앱을 삭제하고 스마트폰 초기화
- 03 스마트폰에 저장된 계정과 동일한 인터넷계정 탈퇴
기존 아이디/비밀번호와 다른 정보로 재가입
- 04 스마트폰 보안설정 강화/알수없는 출처 체크 해제
- 05 출처불명 실행파일(*.apk) 설치 절대 No!
- 06 랜덤채팅 대화시 범죄의 표적 될 수 있음 유의

저작권 침해 예방 UCC 시청

<https://www.youtube.com/watch?v=7rpZ5m1lc> (출처: 2016 사이버안전 콘텐츠 공모전 수상작 UCC 3분7초)

저작권??



이건 내 아이디어!

- > 글, 노래, 그림, 사진 등 사람이 가진 생각이나 감정을
독창적으로 표현한 모든 창작물(저작물)에 그것을 만든 사람이 가지는 권리

사용 할꺼면 돈 내~

- > 다른 사람이 허락 없이 함부로 창작물을 사용 할 수 없도록 하기 위해 만든 권리로
저작권 법에 의해 보호 됨

저작권 표시 CCL Creative Commons License

자신의 창작물에 대하여 일정한 조건하에
다른 사람의 자유로운 이용을 허락하는 라이선스

이용허락조건



저작자표시

이용자는 저작물을 사용할 경우
반드시 저작자를 표시해야 합니다



비영리

영리적인 목적으로 사용하지 않는
경우에만 별도 허락 없이 사용을
승인한다는 의미입니다.



동일조건
변경허락

2차적 저작물작성 허용.
2차적 저작물은 원저작물과 동일한
내용의 라이선스를 적용해야 한다는
의미입니다.



변경금지

저작물의 내용, 형식 등의 단순한
변경도 금지한다는 의미입니다.

사이버범죄 - 수사기록은 평생 남는다!

조 회 회 보 서					
제 2013-00083 호			2013. 1. 3.		
☐ 조회대상자					
성명	김00	주민등록번호	960200-1000000	성별	남
지문번호		주민지문번호	11313-00000	일련번호	02000000
주소	대전 00구 00로136번길 75, 000동 0000호				
등록가계주	안성시 00면 00리 산 0027-0008				
☐ 주민정보					
성명	김00	생년월일	1900. 02. 00	성별	남자
주민등록번호	960200-1000000		주민지문번호	11313-00000	
전통구	안성시 00면 00리 산 0027-0008				
주소	대전 00구 00로136번길 75, 000동 0000호				
세대주	김00 (000000-0000000000)				
전입일	2009. 8. 3.		통반변경	유	
참고사항					
☐ 범죄경력자료					
연번	입건일	입건관서	작성번호	승치번호	형제번호
	처분일	과명		처분관서	처분결과
1	2012. 7. 24.	대전둔산경찰서	0000000	2012-000000	2012-260-00000
	2012. 8. 20.	교통사고처리특례법위반		대전지방법원	벌금100만원
☐ 수사경력자료					
연번	입건일	입건관서	작성번호	승치번호	형제번호
	처분일	과명		처분관서	처분결과
1	2012. 10. 8.	대전둔산경찰서	0000000	2012-000000	2012-260-0000000
	2012. 10. 23.	도로교통법위반(음주운전)		대전지방법원	재판중

사이버 범죄 관련법

정보통신망을 통하여 공포심이나 불안감을
유발하는 말, 음향, 글, 화상 또는
영상을 반복적으로 상대방에게 도달하게 한 자(스토킹)

**1년 이하의 징역 또는
1천만원 이하의 벌금**

정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 제 74조

사이버 범죄 관련법

타인의 주민등록번호 무단사용

3년 이하의 징역 또는 1천만원 이하의 벌금

주민등록법 제 37조 제 10호

사이버 범죄 관련법

정보통신망을 통하여 공포심이나 불안감을
유발하는 말, 음향, 글, 화상 또는
영상을 반복적으로 상대방에게 도달하게 한 자(스토킹)

**1년 이하의 징역 또는
1천만원 이하의 벌금**

정보통신망이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 제 74조

사이버 범죄 관련법

인터넷 거래 사기

**10년 이하의 징역 또는
2천만원 이하의 벌금**

형법 제 347조

사이버 범죄 관련법

명예 훼손 - 허위 사실

**7년 이하의 징역.
10년 이하의 자격정지 또는
5천만원 이하의 벌금**

정보통신망이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 제 70조

사이버 범죄 관련법

인터넷 도박 - 상습 도박

**3년 이하의 징역 또는
2천만원 이하의 벌금**

형법 제 246조 제 12항 / 형법 제 249조

나는
법대로 한다.
법 없이 산다.

나는 '사이버 수사대'
Q&A

누군가 이메일로 저를 협박하고 있습니다.
메일을 보낸 사람을 처벌할 수 있나요?

→ Yes!

이메일을 이용한 협박도 일반적인 협박과 마찬가지로
형법 제 283조 협박죄를 적용하여 처벌할 수 있습니다.

나는 '사이버 수사대'

Q&A

아이템 거래 중 상대방으로부터 공갈 협박을
받았을 경우 처벌할 수 있나요?

→ 협박의 정도에 해당한다고 판단되고 이에 대한 형사처벌을
원하면 피해사실을 입증할 수 있는 자료(협박을 받은 채팅내용
및 통화기록, 녹취서 등)을 지참하여 민원실을 통해 고소 가능

* 협박 죄는 상대방이 현실적으로 공포심을 느낄 수 있을 정도의 해악을 고지할 경우 성립

나는 '사이버 수사대'

Q&A

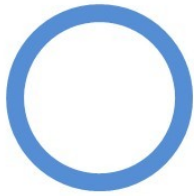
누군가가 제 주민등록번호를 이용해
유료사이트에 가입하여, 요금이 저에게 청구되었습니다.

→ 인터넷 상에서 타인의 주민등록번호를
단순하게 도용한 경우에도 처벌 가능

* 주민등록번호가 도용되었을 경우 해당 사이트에 아이디 삭제를 요청할 권한이 있으며
삭제에 응하지 않을 경우 한국인터넷진흥원 개인정보침해신고센터(국번없이 1335)에서
도움 받을 수 있다.

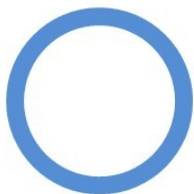
사이버 범죄 QUIZ

사이버 범죄는 사이버 테러형과
일반범죄 형으로 나눈다.



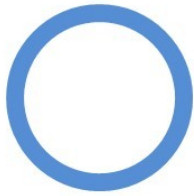
사이버 범죄 QUIZ

보고 싶은 영화를
파일공유사이트에서 다운받아
시청한 것은 합법이다.



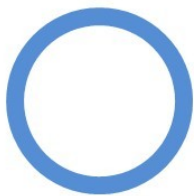
사이버 범죄 QUIZ

인터넷으로 재미삼아
돈을 걸고 게임을 하는 것은
도박이 아니다.



사이버 범죄 QUIZ

우리나라에는 사이버범죄를
전담하는 경찰수사대가 있다.



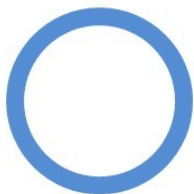
사이버 범죄 QUIZ

사이버범죄를 전담하는
수사기관의 이름은?

경찰청 사이버안전국

사이버 범죄 QUIZ

개인정보에는 나 뿐만 아니라
우리가족의 정보도 포함이 된다.



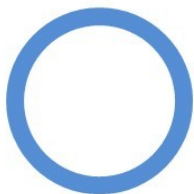
사이버 범죄 QUIZ

창작물을 만든 이가
자기 저작물에 가지는 권리를 가리키는 말은?

저작권

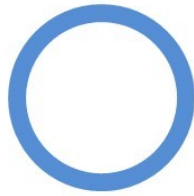
사이버 범죄 QUIZ

어떤 사람의 생각과 감정은
저작권에 포함되지 않는 것이 원칙이다.



사이버 범죄 QUIZ

자신의 창작물에 대하여
일정한 조건하에 다른 사람들이 자유롭게 이용할 수 없다.



사이버범죄! 대처방법

World Best! 경찰청 사이버안전국 CYBER BUREAU

HOME | SITEMAP | ENGLISH

통합검색

사이버범죄신고/상담

예방정보

자식공유

사이버안전국

정보공개

자주찾는예능

사이버범죄신고/상담 신고/상담 결과 조회

예방수칙

예방강의 신청

자주묻는질문

개인정보침해

해킹

명예훼손 등

통신사기

안전한 온라인거래

경찰청과 네이버가 함께 합니다

거래대상 휴대폰/계좌번호 인터넷 사기피해 신고여부 확인

☐ 전화번호 ☐ 계좌번호

최근 3개월 동안 3회 이상 경찰청에 신고 접수된 번호들과 비교합니다.

팝업존

온(線)누리 캠페인

사이버범죄 주의경보통

해킹

개인정보

도용

게임 사기

인터넷

전체소식 공지사항 주요사건

+

스마트폰 소액결제도 무효가...

해외(필리핀) 인터넷사기 조직...

노도 화보사이트 제작, 음란물...

사이버 치안! 국민과 함께 하겠습니다

Korean National Police Agency Cyber Bureau

피해주의보 발령

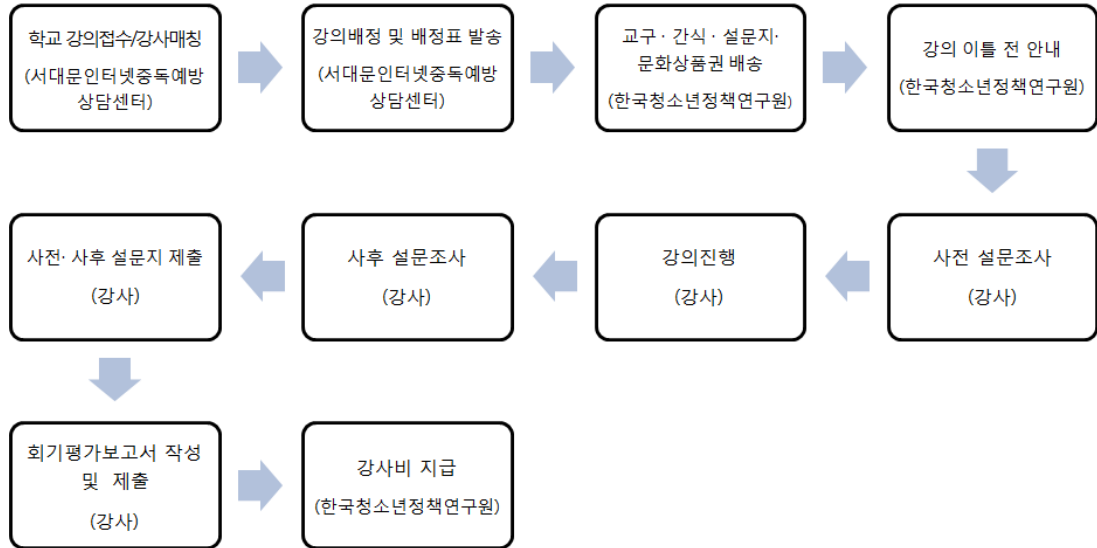
『종알형 올인타』스팸이메일, 악치로 스팸
이메일로 인한 개인정보 유출 피해를 예방
하세요.

.....

디지털 역기능 예방 프로그램 교육 및 효과성 검증 진행과정

디지털 역기능 예방 프로그램 교육 및 효과성 검증

1. 강의 배정 및 진행 과정



내용	수행기관/ 담당자	시행 시기	서류/준비물	비고
학교 강의접수/ 강사매칭	서대문인터넷중독예방 상담센터	4월~5월	- 강사 이력서 작성 (주민등록번호 기입)	- 강사 이력서 통장본 제출 이메일 주소: namdam@hynpi.re.kr
강의배정 및 배정표 발송	서대문인터넷중독예방 상담센터	4월~5월		
교구·간식·설 문지·문화상품 권 배송	한국청소년 정책연구원	4월~5월		
강의 이틀 전 안내	한국청소년 정책연구원	5월~7월		
사전 설문조사	강사	5월~7월	- 사전 설문지	1. 사전·사후 설문지 - 사전·사후 설문지가 동일 대상자가 될 수 있도록 작성자 ID 확인 - 한국갤럽조사연구소에 착불 배송 - 주소: 03167 서울시 종로구 사직로 70 한국갤럽조사연구소 정슬기 사원 앞
강의진행	강사	5월~7월	- 강의 진행 시 해당 강의에 관련된 교 구(첨부4 참고)	
사후 설문조사	강사	5월~7월	- 사후 설문지 - 문화상품권 - 문화상품권 수령 확인서(첨부2 참고)	

내용	수행기관/ 담당자	시행 시기	서류/준비물	비고
사전·사후 설문지 제출	강사	5월~7월	- 사전·사후 동일 대상자가 작성한 사전·사후 설문지	2. 문화상품권 수령확인서/회기평가보고서 /강사비 지급증 - 문화상품권 배포 시 수령 대상자에게 문화상품권 수령확인서에 사인을 받아 연구원에 착불 배송(프로그램 7회기와 사전·사후 검사에 참여한 대상자에 한함) - 회기평가보고서는 매회마다 작성(1집단에 4개의 회기평가보고서 제출) - 제출방법: 연구원에 착불 배송하시거나, PDF파일, 한글 파일을 이메일로 배송 - 이메일 주소: namdam@nypi.re.kr - 한국청소년정책연구원 주소: 세종특별자치 시 시청대로 370 세종국책연구단지 사회 정책동(D)동 한국청소년정책연구원 721호
회기평가보고서 작성 및 제출	강사	5월~7월	- 회기평가보고서 양 식에 맞게 작성(첨 부1 참고)	
강사비 지급	한국청소년 정책연구원	5월~7월	- 강사비 지급증 작성(첨부3 참고)	

2. 교육 기간

- 4주간 총 8시간(매주 2시간씩 총 4회)

3. 참여 집단 및 시연 프로그램

집단	학생수	예상 프로그램	비고
초등학생	초·중학교 재학생(105명+α)	디지털 중독, 사이버 따돌림(불링)	- 5월부터 교육 시작 - 시연 프로그램은 인 터넷 중독 고위험군/ 주의군 명단 수령 후 재조정
중학생		인터넷 도박, 사이버 범죄	
고등학생	명지전문대 위탁교육생 (70명+α)	성인물 접촉, 인터넷 도박	명지전문대 위탁교육생의 경우 4월 10일부터 교육 시작

* 총 5개의 프로그램을 교육하되 각 프로그램에 할당되는 피교육자 집단은 동일한 학교급으로 유지 및 최소 35명 이상 확보(5개 프로그램*35명=175명 이상)

첨부1. 회기 평가 보고서 양식

(예시) 회 기 평 가 보 고 서 (강사용)			
■ 작성일 : 2017. 04. 04.(화)			
학교명	00 초등학교	학년/반	4-3
교육일시	2017년 4월 3일(월)	교육시간	10:40-12:10(2시간)
회기	1~2회기	교육인원	5명
교육 목표 및 내용	■ 주제 : 디지털 중독을 예방하자 ■ 진행내용 1회기: 도입 - 목표: 디지털 중독에 대한 이해를 높인다. - 내용 • 미각의 왕 찾기 게임 • 스마트폰과 뇌		
	2회기: 현실인식 - 목표: 디지털 중독의 위험성을 자각한다. - 내용 • 디지털 중독의 위험성 • 스톱비 증상		
대상자 별 활동 일지 및 개선점 (사진 첨부)	■ 활동일지(참여도, 디지털 중독에 대한 심각정도 및 인지정도, 변화가능성 등)		
	홍길동		
	정영희		
	이철수		
	박명수		
	이영자		
■ 개선점			
■ 활동사진			
  활동 사진을 첨부하실 수 없을 때는 이유 작성 요망			
2017년 월 일 장 사 : 한국청소년정책연구원장 귀하			

(예시) 회 기 평 가 보 고 서 (강사용)

■ 작성일 : 2017. 04. 11.(화)

학교명	○ ○ 초등학교	학년/ 반	4-3
교 육 일 시	2017년 4월 10일(월)	교 육 시 간	10:40-12:10(2시간)
회기	3~4회기	교 육 인 원	5명

교 육 목표 및 내용	■ 주제 : 디지털 중독을 예방하자 ■ 진행내용 3회기: 감정표현 - 목표: 디지털 미디어와 주의력의 연관성을 살펴본다. - 내용 • 무주의(無主義) 맹(盲) • 멀티태스킹은 가능한가? • 청개구리 대화법과 방청객 대화법	
	4회기: 자기조망 - 목표: 디지털 미디어로 인한 내 몸의 신호와 중독 증상에 대해서 이해한다. - 내용 • 내 몸의 신호 • 디지털 미디어 중독	

대상자 별 활동 일지 및 개선점 (사진 첨부)	■ 활동일지(참여도, 디지털 중독에 대한 심각정도 및 인지정도, 변화가능성)	
	홍길동	
	정영희	
	이철수	
	박명수	
	이영자	

■ 개선점

■ 활동사진



2017년 월 일

강 사 :

한국청소년정책연구원장 귀하

(예시) 회 기 평 가 보 고 서 (강사용)

■ 작성일 : 2017. 04. 18.(화)

학교명	○ ○ 초등학교	학년/ 반	4-3
교 육 일 시	2017년 4월 17일(월)	교 육 시 간	10:40-12:10(2시간)
회기	5~6회기	교 육 인 원	5명

교 육 목표 및 내용	■ 주제 : 디지털 중독을 예방하자		
	■ 진행내용 5회기: 감정표현 - 목표: 디지털 미디어를 대신할 수 있는 대안활동을 탐색해 보고 실천해본다. - 내용 • 대안활동 탐색 • 대안활동 선정 • 대안활동 BINGO	6회기: 자기조망 - 목표: 디지털 중독 예방 홍보 만화를 만든다. - 내용 • 디지털 중독 예방 홍보만화 만들기	

대상자 별 활동 일지 및 개선점 (사진 첨부)	■ 활동일지(참여도, 디지털 중독에 대한 심각정도 및 인지정도, 변화가능성)		
	홍 길 동		
	정 영 희		
	이 철 수		
	박 명 수		
	이 영 자		

대상자 별 활동 일지 및 개선점 (사진 첨부)	■ 개선점		
	■ 활동사진		



2017년 월 일

강 사 :

한국청소년정책연구원장 귀하

(예시) 회 기 평 가 보 고 서 (강사용)

■ 작성일 : 2017. 04. 25.(화)

학교명	OO 초등학교	학년/반	4-3
교육 일시	2017년 4월 24일(월)	교육 시간	10:40-12:10(2시간)
회기	7회기/정리하기	교육 인원	5명

교육 목표 및 내용	■ 주제 : 디지털 중독을 예방하자 ■ 진행내용 7회기: 마무리 - 목표: 스마트 미디어 OX퀴즈로 배운 것을 상기하고 스마트 미디어 사용 주의점을 일상에 적용한다. - 내용 • 스마트 미디어 OX퀴즈 • 스마트폰 주의보		
	정리하기 - 사후 검사 - 소감 말하기		

대상자 별 활동 일지 및 개선점 (사진 첨부)	■ 활동일지(참여도, 디지털 중독에 대한 심각정도 및 인지정도, 변화가능성)		
	홍길동		
	정영희		
	이철수		
	박명수		
	이영자		

대상자 별 활동 일지 및 개선점 (사진 첨부)	■ 개선점		
	■ 활동사진		



2017년 월 일

강사 :

한국청소년정책연구원장 귀하

첨부2. 문화상품권 수령 확인서 양식

문화상품권 수령 확인서

번호	배포대상 (성명)	소속기관	지급일	품목	수량	수령(인)	비고
1							
2							
3							
4							
5							

첨부3. 강사비 지급증 양식

< 강 사 비 지 급 증 >

○ 지 급 액:

○ 강의내용:

○ 강의일시:

위 금액을 정히 수령합니다.

2017년 월 일

○ 수 령 인: (인)

○ 생년월일: . . .

○ 연 락 처: - -

○ 주 소:

○ 소속/직위:

○ 입금계좌(은행명/계좌번호): /

한국청소년정책연구원

첨부4. 교구 목록

품목	집단필요수량 (1집단/4명기준)	비고
12색 색연필	1	
12색 싸인펜	1	
12색매직	1	
포스트잇	1	별,하트
전지	4	전지 반쪽 자른기준
종이컵	20개	
플	4	
가위	4	
예쁜 스티커	4	날장
폼솜	1	
물티슈	1	
도블(보드게임)	1	

.....

**디지털 역기능 예방 프로그램
효과성 검증 평가 (담당자용 매뉴얼)**

디지털 역기능 예방 프로그램

효과성 검증 평가

- 담당자용 매뉴얼 -

2017. 4.

I. 조사 개요

1. 조사 배경 및 목적

- 본 조사는 디지털 역기능 예방 프로그램에 대한 효과성을 알아보기 위해 진행되는 조사임
- 효과성 검증 대상 프로그램은 총 5개
 - 디지털 중독(스마트폰 중독)
 - 사이버 따돌림
 - 성인물 접촉
 - 인터넷도박
 - 사이버범죄

2. 조사 대상

- 아이월센터, 청소년 관련 기관 등에서 디지털 역기능 예방 프로그램 교육을 받은 초등학생, 중학생, 고등학생

3. 조사 방법

- 학생들의 자기기입식 조사로 진행
- 프로그램 효과성 검증을 위해 사전/사후 2번의 조사를 진행
 - 프로그램 시작 전 : 사전 조사 1회
 - 프로그램의 모든 차수 완료 후 : 사후 조사 1회
 - 프로그램 만족도 조사는 사후 조사 설문지에 함께 수록

II. 조사 방법

1. 조사 대상자 관련

- 본 조사의 경우, 프로그램 효과성을 검증하는 사전/사후 조사로 진행이 되기 때문에, 동일한 학생이 사전 및 사후 조사에 참여를 해야 함
- 예를 들어, 사전 조사에 참여하지 않은 학생은 사후 조사 결과 활용이 불가능함
- 또한, 조사에 참여하는 학생은 프로그램의 모든 차수에 참여해야 함

2. 기타 요청 사항

- 학생들에게 본 조사의 목적을 설명할 때, 프로그램의 효과성을 검증하는 것이라고 안내하지 말고 다음과 같이 안내 할 것
 - 효과성을 검증하는 것이라고 안내할 경우, 학생의 의도가 개입될 수 있음
 - 사전 조사 : 학생들이 평소 스마트폰 중독, 사이버 따돌림, 성인물 접촉, 인터넷 도박, 사이버 범죄에 대해 어떤 인식을 갖고 있는지를 알아보기 위함
 - 사후 조사 : 프로그램에 참여한 학생들이 디지털 중독, 사이버 따돌림, 성인물 접촉, 인터넷도박, 사이버 범죄에 대해 어떤 인식을 갖고 있는지를 알아봄과 동시에 그 간 참여한 프로그램에 대한 만족도를 조사하여 프로그램 개선 등에 반영하고자 함
- 조사표에 해당 기관의 기관명 및 기관 id(그룹 포함)를 명확하게 기입 필요
 - 해당 기관 id는 조사표 송부 시, 별도 안내 예정(숫자 2자리)
 - 기관 id 기입 시 각 기관 내 그룹 구분을 위해 다음과 같이 작성
예) 10(기관코드) + 01(첫번째 그룹) = 1001, 10(기관코드) + 02(두번째 그룹) = 1002
- 사전/사후 조사에 참여한 학생들을 사전-사후 쌍으로 구분할 수 있는 학생 id를 조사표에 명확하게 기입 필요
 - 학생 id는 학생의 생월생일 4자리임 (예. 0608)
 - 동일한 학생의 사전 조사표 학생 id와 사후 조사표 학생 id는 동일해야 함
 - 동일 기관의 동일 그룹 내에 동일한 생월생일이 있는지 확인 필요

- 관련하여 아래 양식으로 엑셀 파일 제출 요청(메일 : shalee@gallup.co.kr)

no.	기관id	기관명	참여 프로그램	학생 id	사전 조사 참여 여부	사후 조사 참여 여부
1	1001	OO기관	사이버성폭력	0222	○	○
2	1001	OO기관	사이버성폭력	0415	○	○

Ⅲ. 조사표 발송 관련

1. 한국갤럽 → 기관

- 조사표는 한국갤럽에서 발송 예정
- 사전 조사표와 사후 조사표를 각각 묶어 택배 혹은 퀵으로 발송 예정
- 기관 id는 조사표 묶음 위에 별도 A4 용지에 작성하여 송부

2. 기관 → 한국갤럽

- 사후 조사까지 완료 후, 사전 조사표와 사후 조사표를 각각 묶어 한국갤럽으로 택배 혹은 퀵으로 발송 요청(※ 주소는 하단에 안내)
- 조사표는 사전, 사후 각각 기관 id 및 학생 id 순으로 정렬하여 묶음 요청
- 조사표 발송 전 확인 요청 사항
 - 기관 id 및 학생 id가 정확하게 기입되었는지 확인
 - 작성한 엑셀 리스트와 조사표 부수가 일치하는지 확인

★ 조사관련 문의처 및 조사 완료 설문지 발송 안내

- 문의처1 : 한국갤럽조사연구소 이성화 차장(02-3702-2198), shalee@gallup.co.kr
- 문의처2 : 한국청소년정책연구원 최정원 박사(044-415-2245)
- 조사된 설문지 발송 관련
 - 조사 완료된 설문지는 아래 주소로 송부 부탁드립니다.
 - ▶ 주소 : 서울시 종로구 사직동 208번지 한국갤럽조사연구소 2층
 - ▶ 받는 이 : 정슬기 사원, 02-3702-2689

워크숍자료집 17-S13

**학교 밖 청소년을 위한 디지털 역기능 예방
프로그램 교육 2차 심화 워크숍**

인 쇄 2017년 3월 29일

발 행 2017년 3월 30일

발행처 한국청소년정책연구원

세종특별자치시 시청대로 370 세종국책연구단지

사회정책동(D동) 721호

발행인 노 혁

등 록 1993. 10. 23 제 21-500호

인쇄처 휘문인쇄 전화 1661-7576 대표 김점순