

학교 밖 청소년 디지털 역기능 예방 워크숍



일시 _ 2016년 10월 6일(목) 12:00~10월 7일(금) 14:30(1박 2일)

장소 _ 대전 아드리아호텔 크리스탈홀 5층

후원 _ 삼성 SDS

지원 _ 사회복지공동모금회

주최 _ 한국청소년정책연구원



삼성SDS



사랑의열매
사회복지공동모금회



한국청소년정책연구원

학교 밖 청소년 디지털 역기능 예방 워크숍은 삼성 SDS가 후원하고,
사회복지공동모금회가 지원하여 한국청소년정책연구원이 수행합니다.

학교 밖 청소년 디지털 역기능 예방 워크숍

- 일시 : 2016년 10월 6일(목) 12:00 ~ 월 7일(금) 14:30(1박 2일)
- 장소 : 대전 아드리아 호텔 크리스탈홀(5층)
- 후원 : 삼성SDS
- 지원 : 사회복지공동모금회
- 주최 : 한국청소년정책연구원
- 워크숍 일정

시 간		행 사	소요 시간	내 용
10월 6일	12:00~13:00	도 착		등록 및 입실
		사 회		성윤숙(한국청소년정책연구원 연구위원)
	13:00~13:05	인 사 말	5분	노 혁(한국청소년정책연구원 원장)
	13:05~13:10	환 영 사	5분	사회복지공동모금회
	13:10~15:10	프로그램 소개 및 교육	120분	- 학교 밖 청소년 디지털 역기능 예방 프로그램 소개 및 교육 • 왕영선(서대문 아이월센터 부장)
	15:10~15:20		10분	질의 및 응답
	15:20~15:30	휴 식	10분	
	15:30~15:45	영상 상영	15분	- 청소년 디지털 역기능(사이버 범죄) 예방 방송 콘텐츠 • 피해자에서 가해자로 '청소년 인터넷 도박' • 바늘도둑이 소도둑으로 '청소년 중고거래사기' • 청소년들의 화폐 '문화상품권의 실체' • 소리없는 폭력 '사이버 불링'
	15:45~16:15	앱 교육 및 시연	30분	- 학교 밖 청소년 디지털 역기능 예방 앱 교육 및 시연 • 배승인(케이비시스 차장)
	16:15~16:25		10분	질의 및 응답
	16:25~16:45	웹툰 교육 및 시연	20분	- 학교 밖 청소년 디지털 역기능 예방 웹툰 교육 및 시연 • 김차명(포워드퓨처)
	16:45~16:55		10분	질의 및 응답
	16:55~17:45	특 강	50분	- 학교 밖 청소년 정책 및 건강검진 사업소개 • 정효진(여성가족부 학교밖청소년지원과 전문위원)
	17:45~17:55		10분	질의 및 응답
	17:55~19:20	석 식	85분	

시 간		행 사	소요 시간	내 용
10월 7일	07:30~09:00	조 식	90분	
		사 회		김경준(한국청소년정책연구원 선임연구위원)
	09:00~09:40	3차년도 사업계획서 발표 I	40분	- 학교 밖 청소년 연계기관 • 들꽃청소년세상 • 세상을품은아이들
	09:40~10:20	3차년도 사업계획서 발표 II	40분	- 학교 밖 청소년 연계기관 • 대전광역시청소년남자쉼터 • 해운대종합사회복지관
	10:20~10:30	휴 식	10분	
	10:30~11:10	3차년도 사업계획서 발표 III	40분	- 학교 밖 청소년 연계기관 • 민들레학교 • 광주광역시학교밖청소년지원센터
	11:10~11:50	3차년도 사업계획서 발표 IV	40분	- 학교 밖 청소년 연계기관 • 서울시립청소년미디어센터 • 한국청소년정책연구원
	11:50~13:00	중 식	70분	
	13:00~14:10	분임토론 및 발표	70분	- 3차년도 사업계획 및 성과 도출 방안 토론 • 2개조 분임토의 발표
	14:10~14:30	향후 일정소개	20분	- 향후 일정소개 • 강경균(한국청소년정책연구원 연구위원)

목 차

I. 학교 밖 청소년 디지털 역기능 예방 프로그램 소개 및 교육	1
II. 학교 밖 청소년 디지털 역기능 예방 앱 교육 및 시연	33
III. 학교 밖 청소년 디지털 역기능 예방 웹툰 교육 및 시연	43
IV. 학교 밖 청소년 정책 및 건강검진 사업소개	59
V. 학교 밖 청소년 지원사업 3차년도 계획서 발표	69
1. 들꽃청소년세상	71
2. 세상을 품은 아이들	83
3. 대전광역시청소년남자쉼터	89
4. 해운대종합사회복지관	101
5. 민들레학교	109
6. 광주광역시학교밖청소년지원센터	119
7. 서울시립청소년미디어센터	127
8. 한국청소년정책연구원	145

I. 학교 밖 청소년 디지털 역기능 예방 프로그램 소개 및 교육

- 왕영선(서대문 아이월센터 부장)

학교 밖 청소년 디지털 역기능 예방 프로그램



- 왕 영 선 부장 -

01

배경

학교 밖 청소년 관련 시사점

학교 밖 청소년의 스마트폰
이용률/이용시간이 많음(>일반학생)



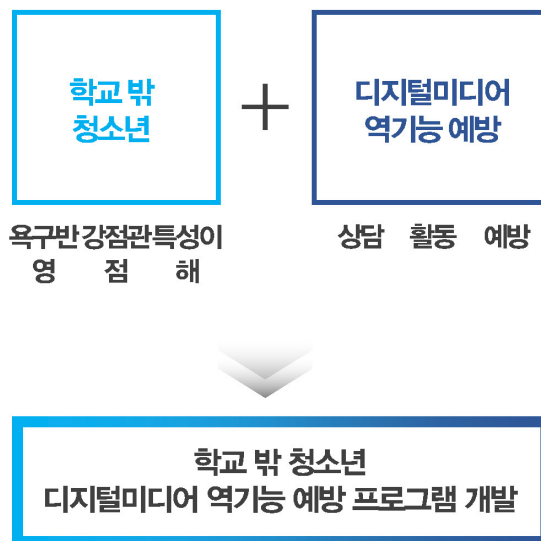
스마트폰을 건강하고 효율적으로 사용할 수
있도록 지원하는 **가이드**가 필요함.

학교 밖 청소년의 성인물/간행물, 사행성
게임, 불건전 만남 채팅, 조건만남
(>일반학생)



일반학생보다 상대적으로 **디지털 역량** 관련
경험이 높은 것에 주목해야함.

디지털 역량 문제 및 예방 교육 필요성



02

프로그램 개발

프로그램 개발 - 구성 요소



모듈 프로그램

/ 학교 밖 청소년 디지털 중독 예방교육 프로그램 - 시범운영 개요

1회차 : 2016.5.10. 16:00-18:00

2회차 : 2016.5.11. 13:00-15:00

3회차 : 2016.6.23. 10:00-13:00

참여인원 : 10명(보호처분 10대)

목표 : 도박을 하게하는 승률에 대한 이해

/ 도박에 집착하는 확률에 대한 이해

/ 사이버 도박에 대한 이해

/ 청소년 도박과 법적 문제에 대해 정확한 정보

참여인원 : 10명

(일반고등학교 별점 대상자 남학생)

목표 : 성인물 접촉의 유해성 이해

/ 성인물 접촉 후 청소년이 겪을 수 있는 피해와 갈등에 대한 공감

/ 공감과 거울뉴런, 거울뉴런과 포르노의 영향 토론

/ 성인물에 대한 반응 4단계

/ 청소년의 성인물 접촉에 대한 대처방안

참여인원 : 12명(보호관찰/남 11명,여 1명)

목표 : 1. 성인물 접촉의 유해성 이해

2. 성인물 중독이 신체/정신에 미치는 영향

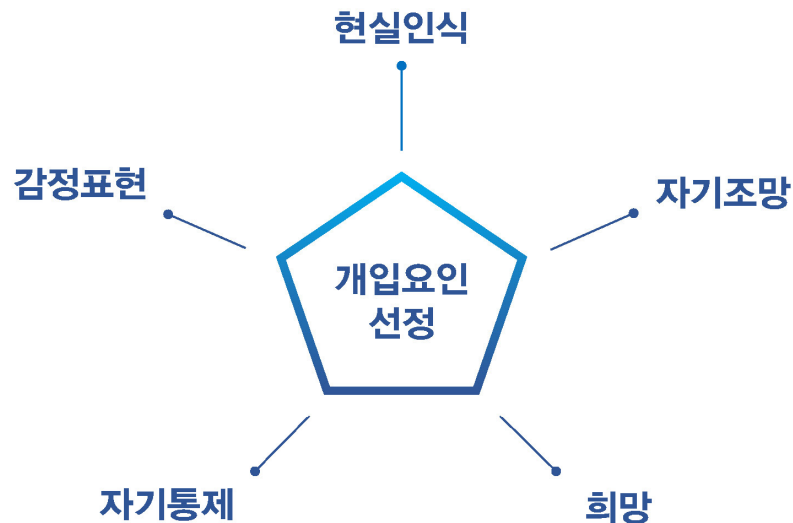
/ 성 지도를 통한 성에 대한 생각(인식)의 흐름도 이해

/ 올바른 성 지식(인식) 퀴즈

/ 성인물중독의 문제점 이해

/ 중요한 타인과의 관계에서 준비해야 할 점 배우기

개입 요소



모듈 프로그램

/ 학교 밖 청소년 디지털 중독 예방교육 프로그램

영역 소주제	1. 디지털 중독	2. 사이버 불링	3. 사이버 범죄
1. 도입	디지털 중독에 대한 이해를 높인다.	소통에 대한 이해를 높인다.	사이버 범죄에 대한 이해를 높인다.
2. 현실 인식	디지털 중독의 위험성을 자각한다.	소통수단이 폭력 도구로 바뀔 수 있음을 인지한다.	나를 지키는 개인정보를 지키도록 한다.
3. 감정 표현	디지털 미디어와 주의력의 연관성을 살펴본다.	상대방의 생각과 마음을 이해한다.	너와 나의 공통점과 차이점을 알 수 있다.
4. 자기 조망	디지털 미디어로 인한 내 몸의 신호와 중독 증상에 대해서 이해한다.	자신의 단점을 장점으로 바꾸어 본다.	사이버 범죄의 종류와 아이털사기, 개인정보, 저작권에 대해 배운다.
5. 자기 통제	디지털 미디어를 대신할 수 있는 대안활동을 탐색해 보고 실천해 본다.	생각을 바꾸면 무슨 일이 생기는지 알아본다.	사이버 범죄와 관련된 법에 대해서 배운다.
6. 희망	디지털 중독예방 홍보안을 만든다.	사이버 따돌림 예방 홍보 만화책을 만들어 본다.	사이버 범죄를 예방할 수 있도록 사이버 수사대 역할을 배운다.
7. 마무리	스마트 미디어 OX퀴즈로 배운 것을 상기하고 스마트 미디어 사용 주의점을 일상에 적용한다.	사이버 따돌림 OX퀴즈로 배운 것을 상기한다.	사이버 범죄 대처법을 배운다.

모듈 프로그램

/ 학교 밖 청소년 디지털 중독 예방교육 프로그램

영역 소주제	4. 성인물 접촉(남)	4. 성인물 접촉(여)	5. 인터넷 도박
1. 도입	성인물에 대해 정의 내리고 성 지도를 통해 성인물 접촉 이유를 탐색한다.	성인물을 보는 이유와 문제점을 자각한다	인터넷 도박에 관한 자기 생각을 표현하고 문제점을 자각하게 한다.
2. 현실 인식	퀴즈로 성인물과 관련한 잘못된 상식, 범죄사례와의 연관성을 배운다.	청소년과 성인물 중독의 관련성, 범죄사례, 성인물의 종류, 랜덜채팅의 위험성에 대해 배운다.	인터넷 도박의 피해사례를 통해 위험성을 알고 청소년 도박의 법적 문제에 대해 인지한다.
3. 감정 표현	성인물에 나타나는 관계의 허구성을 인지하고 현실에서 중요한 감정에 대해 배운다.	현실의 대인관계에서 필요한 감정표현과 공감능력을 높인다.	도박중독의 4단계 과정과 도박의 감정을 간접적으로 경험하여 그 위험을 예측해 본다.
4. 자기 조망	청소년에게 성인물 접촉을 못하게 하는 이유와 실제 미치는 영향을 알 수 있다.	성인물의 순기능과 역기능을 이해한다.	긍정적인 미래상을 갖게 하고 도박에 빠지지 않도록 카지노의 영업방법을 알려준다.
5. 자기 통제	성인물 중독의 단계와 성인물을 제대로 보는 방법을 배운다.	성인물 중독의 단계와 미래의 행복한 관계를 위해 준비해야 할 것에 대해 알아본다.	내가 원하는 직업을 찾고, 미래의 인생을 영화로 만들어 본다.
6. 희망	남녀 의사소통의 차이와 올바른 의사소통 방법을 배운다.	남녀 의사소통의 차이와 올바른 의사소통 방법을 배운다.	10년 뒤에 만날 나를 위해 지금 준비해야 할 것을 생각해 본다.
7. 마무리	성인물 접촉과 관련한 내용을 퀴즈로 정리하고 성인물을 보는 현명한 태도를 배운다.	성인물 접촉과 관련한 내용을 퀴즈로 정리하고 성인물을 보는 현명한 태도를 배운다	인터넷 도박으로부터 나를 지킬 수 있는 방법을 알아보고 OX퀴즈로 배운내용을 정리한다.

모듈 프로그램

/ 학업형 학교 밖 청소년을 위한 프로그램 제안

영역 소주제	1. 디지털 중독	3. 사이버 범죄	4. 성인물 접촉	5. 인터넷 도박
1. 도입	미각의 왕 찾기 게임 스마트폰과 뇌	사이버 범죄의 이해 사이버 범죄 걸러링	성인물의 정의 성지도 그리기 성인물중독 고민사례	종이컵 뒤집기 게임 인터넷 도박 동영상 시청 인터넷 도박 걸러링
2. 현실 인식	디지털 중독의 위험성 스름비 증상	나를 지키는 개인정보 개인정보 보호 동영상	성인물 중독 퀴즈 청소년과 성인물중독의 관련성 성인물 중독과 범죄 사례 성인물중독과 폭력성 동영상	뉴스 따라잡기 인터넷 도박 피해사례 청소년도박과 법적 문제 인터넷 도박 OX 퀴즈
3. 감정 표현	무주의(無主義) 맹(盲) 멀티태스킹은 가능한가? 청개구리 대화법과 방청객 대화법	이심전심 게임	성인물 동영상에는 없고 현실 에만 있는 감정의 중요성 표정읽기 게임	인터넷 도박 중독의 4단계 도박중독단계의 회노애락 감정 표현하기 자기주장하기
4. 자기 조망	내 몸의 신호 디지털미디어 중독	사이버범죄의 종류 아이템 사기 개인정보 저작권	공감 배우기 거울누런과 올란돌	버킷리스트 작성하기 카지노에 없는 3가지
5. 자기 통제	대안활동 탐색 대안활동 선정 대안활동 BINGO	사이버범죄와 관련법 사례로 알아보는 관련법	성인물 중독 4단계 성인물 제대로 보는 방법 미래의 행복한 관계를 위한 준비	직업 창조하기 내 인생 최고의 가상 시나리오
6. 희망	디지털 중독예방 홍보만화 만들기	사이버 수사대 출동! 사이버범죄 Q & A	의사소통의 남녀 차이 청개구리 대화법과 방청객 대화법 매너 있는 대화법	10년 뒤에 만날 나를 위 해 심어야 할 것들
7. 마무리	스마트미디어 OX퀴즈 스마트폰 주의보	사이버범죄 퀴즈 사이버범죄 대처법	성인물 접촉 OX 퀴즈 얼마가 보고 있다!	인터넷도박의 부정적인 결과 인터넷도박으로부터 나를 지키는 방법 퀴즈로 정리하기

모듈 프로그램

/ 남자 기출 청소년을 위한 프로그램 제안

영역 소주제	1. 디지털 중독	2. 사이버 불링	3. 사이버 범죄	5. 인터넷 도박
1. 도입	미각의 왕 찾기 게임 스마트폰과 뇌	너는 내 운명' 게임 '정말 그래요' 게임	사이버 범죄의 이해 사이버 범죄 걸러링	종이컵 뒤집기 게임 인터넷 도박 동영상 시청 인터넷 도박 걸러링
2. 현실 인식	디지털 중독의 위험성 스름비 증상	소통수단의 위험성	나를 지키는 개인정보 개인정보 보호 동영상	뉴스 따라잡기 인터넷 도박 피해사례 청소년도박과 법적 문제 인터넷 도박 OX 퀴즈
3. 감정 표현	무주의(無主義) 맹(盲) 멀티태스킹은 가능한가? 청개구리 대화법과 방청객 대화법	이심전심 게임	이심전심 게임	인터넷 도박 중독의 4단계 도박중독단계의 회노애락 감정 표현하기 자기주장하기
4. 자기 조망	내 몸의 신호 디지털미디어 중독	나의 감정 단절 감정단절 피자 만들기	사이버범죄의 종류 아이템 사기 개인정보 저작권	버킷리스트 작성하기 카지노에 없는 3가지
5. 자기 통제	대안활동 탐색 대안활동 선정 대안활동 BINGO	생각은 마음먹기 나름	사이버범죄와 관련법 사례로 알아보는 관련법	직업 창조하기 내 인생 최고의 가상 시나리오
6. 희망	디지털 중독예방 홍보만화 만들기	사이버불링 예방 홍보만화 만들기	사이버 수사대 출동! 사이버범죄 Q & A	10년 뒤에 만날 나를 위 해 심어야 할 것들
7. 마무리	스마트미디어 OX퀴즈 스마트폰 주의보	사이버불링 OX퀴즈	사이버범죄 퀴즈 사이버범죄 대처법	인터넷도박의 부정적인 결과 인터넷도박으로부터 나를 지키는 방법 퀴즈로 정리하기

모듈 프로그램

/ 여자 기출 청소년을 위한 프로그램 제안

영역 소주제	2. 사이버 불링	3. 사이버 범죄	4. 성인들 접촉(여)	5. 인터넷 도박
1. 도입	너는 내 운명' 게임 '정말 그래요' 게임	사이버 범죄의 이해 사이버 범죄 걸러링	성인들을 보는 이유 탐색 걸러링	종이컵 뒤집기 게임 인터넷 도박 동영상 시청 인터넷 도박 걸러링
2. 현실 인식	소통수단의 위험성	나를 지키는 개인정보 개인정보 보호 동영상	청소년과 성인들 중독의 관련성 성인들 중독과 범죄 사례 성인들의 종류 랜덤채팅	뉴스 따라잡기 인터넷 도박 피해사례 청소년도박과 법적 문제 인터넷 도박 OX 퀴즈
3. 감정 표현	이심전심 게임	이심전심 게임	인간관계에서 감정의 중요성 이심전심 게임	인터넷 도박 중독의 4단계 도박중독단계의 회노애락 감정 표현하기 자기주장하기
4. 자기 조망	나의 장점 단점 장점단점 피자 만들기	사이버범죄의 종류 아이템 사기 개인정보 저작권	성인들의 순기능과 역기능	버킷리스트 작성하기 카지노에 없는 3가지
5. 자기 통제	생각은 마음먹기 나름	사이버범죄와 관련법 사례로 알아보는 관련법	성인들 중독 4단계 성인들, 제대로 보는 방법 미래의 행복한 관계를 위한 준비	직업 창조하기 내인생 최고의 가상 시나리오
6. 희망	사이버불링 예방 홍보만화 만들기	사이버 수사대 출동! 사이버범죄 Q & A	의사소통의 남녀 차이 의사소통 수준 창개구리 대화법과 방청객 대화법 매너 있는 대화법	10년 뒤에 만날 나를 위 해 해야 할 것들
7. 마무리	사이버불링 OX퀴즈	사이버범죄 퀴즈 사이버범죄 대처법	성인들 접촉 OX 퀴즈	인터넷도박의 부정적인 결과 인터넷도박으로부터 나를 지키는 방법 퀴즈로 정리하기

03

인터넷 도박 예방프로그램 소개

인터넷 도박은 3박이다.

도박 - 대박 - 쪽박

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?

뉴스 따라잡기

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

19살 박모군은 51명에게
900여만 원을 가로챈 후
경찰에 잡혀서
“**불잡아줘서 고맙다**”고 말했다.
그 이유는 무엇일까?

박군은
“**꿈으려고 하면 꿈을 수 있다**”고
생각했다고 한다.
그런데 왜 생각처럼 되지
못했을까?

도박인 듯 도박 아닌 도박 같은



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



인터넷 도박 중독 사례 01



19세, 서울 실업게고3



온라인 스포츠 베팅 & 사다리도박

2300만원 손
해

가족 · 또래
관계 파탄

진로의식
붕괴

인터넷 도박 중독 사례 02



18세, 자퇴



온라인 스포츠 베팅 & 사다리도박

500만원
손해

비행

법적 문제
(폭력, 절도)

인터넷 도박 중독 사례 03



18세, 인문계고2



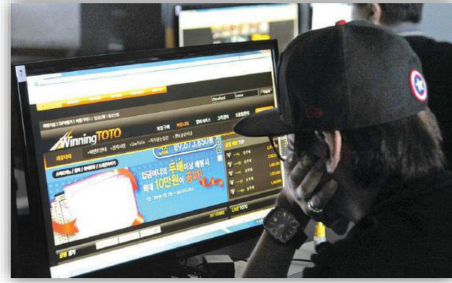
불법 스포츠 토토 & 인터넷 사다리 게임

2000만원 손
해

가족 파탄

돈 가치
붕괴로
현실
부적응

청소년 도박과 법적 문제



- 체육진흥투표권(불법토토) 제26조 항과제48조 항제3호
-5년이하의징역혹은5천만원이하의벌금
- 단순도박죄및상습도박죄(형법 제246조)
-1천만원이하의벌금
-3년이하의징역또는2천만원이하의벌금
- 도박개설죄(형법 제247조)
-도박장소(사이트)개설포함등5년이하의징역혹은3천만원이하의벌금

불법도박사이트 직원이하다루도 권여정도가 깊으면 정형
단순히도와주었으면 방조범
불법사이트를 홍보하는 사람도도박개설죄 중방조범

도박자금 중고나라론



- 사기죄(형법 제347조)
사용목적을 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 못했다고 사기죄인정은 아님
돈을 빌릴 당시부터 변제할 의사나 능력이 없음에도 불구하고
마치 변제할 것처럼 이야기하여 돈을 빌리는 경우 해당됨
- 절도죄(형법 제329조)
타인의 재물을 절취한 자는 6년 이하의 징역 또는 1천만원
이득액이 50만원 이상 무기 또는 5년 이상 징역, 50만원 이하 5년 이하 징역

단순 도박자
벌금 1천만원
형법 도박[제246조]

상습 도박자
벌금 2천만원
징역 3년
형법 상습도박[제246조]

도박 개장
벌금 3천만원
징역 5년
형법 도박개장[제247조]

사설토트 개장, 베팅
벌금 5천만원
징역 5년
국민체육진흥법

OX 퀴즈

OX 퀴즈 - 정답

1. 도박은 특정한 게임에 돈을 거는 것이다. **X**
2. 카드게임, 빙고게임, 경마, 경륜, 추첨식복권은 모두 도박이다. **O**
3. 도박은 특정한 장소에서만 이루어진다. **X**
4. 모든 도박의 결과는 운과 기술에 의해서 결정된다. **X**
5. 모든 도박은 불법이다. **O**
6. 터프처럼 도박 기술이 있으면 카지노에서 많은 돈을 따는 것은 항상 가능하다. **X**
7. 백원짜리 동전 던지기 할 때 뒷면이 계속해서 네 번 나왔으면 다음 번 동전을 던졌을 때 앞면이 나오기 쉽다. **X**
8. 추석에 가족과 함께 치는 고스톱은 도박이다. **O**
9. 친구와 인터넷 게임을 해서 지면 새로 산 티셔츠를 주기로 했는데 이것은 도박이 아니다. **X**
10. 마상놀타에 거는 합법적 도박이란 없다. **O**

주관식 퀴즈

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

시상



**마지막 한판을 원하는 친구에게
자기주장하기**

자기주장을 하는 방법

1단계: **상황** 설명

2단계: **관련한** 점, **불쾌한** 기분 설명

3단계: 상대방에 대한 **이해**를 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 더 하자고 한다.

03 검정고사가 얼마 남지 않아서 재미있는 TV도 안보고 공부하고 있는데
친구가 축구한 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, 불편한 기분 설명

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

3단계: 상대방에 대한 이해를 표현

“너가 나한테 지금은 서운하겠지만, 내 상황을 너가 이해했으면 좋겠어.”

4단계: 내가 원하는 것을 분명하게 말함

“삼식아, 5월월에 빌려간 2만원 이번달까지 주라.”

자기주장 행동과 아닌 행동

자기주장 행동

상대방에게 상처 주거나 기분 나쁘게 만들지 않으면서도
자기의 견과 생각, 느낌을 있는 그대로 솔직하게 표현하는 행동

소극적 행동

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

공격적 행동

상대방의 권리를 무시하거나 상처를 주면서까지 자기 권리만을 내세워 불쾌하게 하는 행동

인터넷 도박중독의 4단계



아... 올인 했는데 망했다 ㅠ.ㅠ

야! 돈 좀 빌려줘~ 돈 내놔!

잠깐! 잃긴 했지만 나 돈 있어!

땀! 대박! 역시 난 타짜!

도박의 희노애락



땀다!



잃었다!



절박



절망

1. 인생에서 꼭 경험하고(해보고) 싶은 것을 적어보기

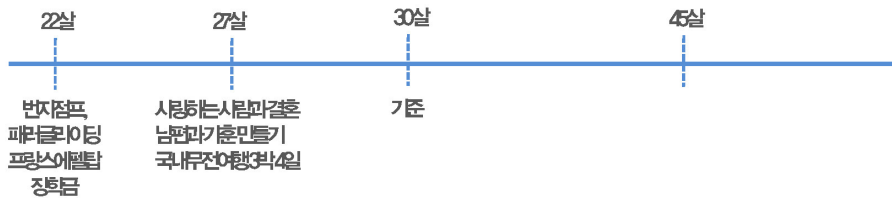
학교 졸업 친구들이 방우정사진찍기 시험하는 사람과 결혼, 30살까지 빚없이 5000만원 모으기, 내가 원하는 직업 선택하기

장학금, 부모님 여행, 장애인복지원 봉사, 창업 성공, 올해의 유명상 획득, 두언도기서한달살기, 반차점프, 이프모카기서한달살기, 반차점프

자사전, 1년에 책 30권 파노연주 5곡 도전, 국내 유전 여행 3와 4일, 1년 세계 여행 간헐하기

프랑스 파리에 호텔에 서기 남사진, 반차점프, 파란글라이딩, 나만의 레서파티 만들기, 매년 알장권

2. 나이대로 만들어보기



1. 인생에서 꼭 경험하고(해보고) 싶은 것을 적어보기

2. 나이대로 만들어보기

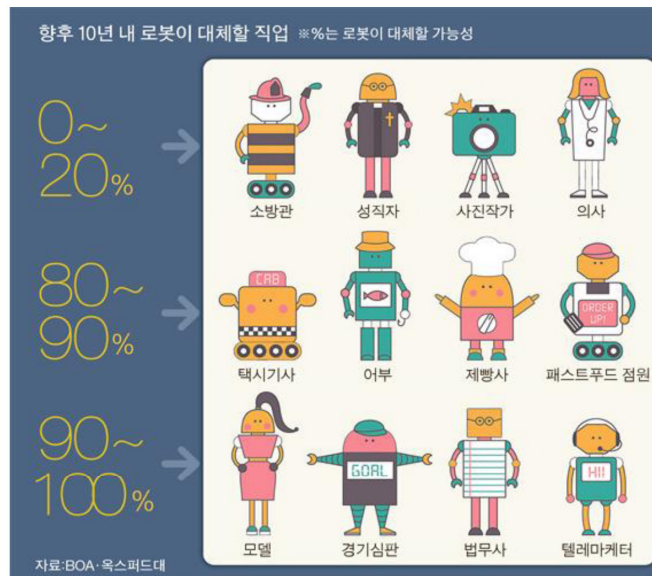


자기 통제

명문대 나오면 뭘해~
절반이 백수인데...
2016.06.25 시사IN 최중혁 기자



스타 셰프 시대의 종말?



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

직업의 유형

분류	핵심	한실 적용예측
생계형	야주해결	직업에 대한 자긍심 부족 치열한 경쟁사대에 살아남기 어려움
물질 추구형	물질을 통해 편안함과 여유 추구	순간적 자구와 만족이 중요함 행복을 느끼기 어려움
성공 수단형	출세의 수단으로 생각함	사회 발전의 원동력이 되기도 함 과정 무시, 결과만 중시 비이상적 사회가 되기도 함
자기 개발형	기술과 기능 등 잠재력 능력 발휘	발전 모색 정신 성장 발달 힘든 순간에도 초자기관 보람과 긍지 추구
소명형	하늘이 부여한 책임 사명으로 받아들이심(천직)	고노고통 아까움 일에 대한 기쁨과 행복 만끽 ~누군가의 마음에 꽃~을 피우려라~



직업 창조

가상 시나리오

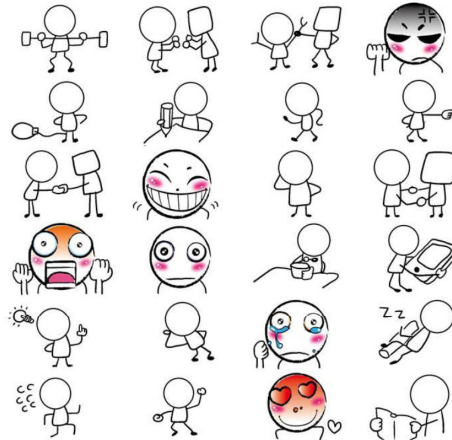
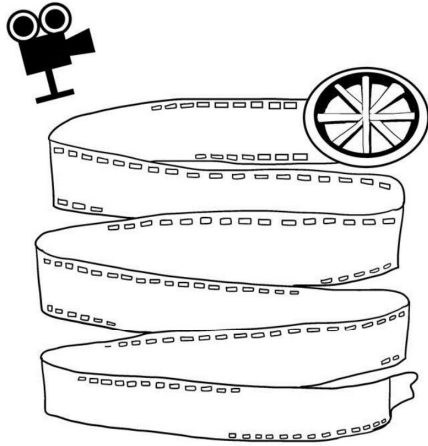
1년후	가념일선물비용 10만원	매주 3만원씩 20주 부족하면~
3년후	배낭여행경비	
5년후	창업자본금	

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!



10년 후에 만날 당신을 위해 심어야 할 것

예시)

- 01 **사회성** 마음통하는 친구 3명, 사랑하는 여자
- 02 **학업** 좋은 성적, 검정고시 합격
- 03 **건강** 규칙적인 운동, 할 수 있는 요리 5가지
- 04 **경제** 일정한 수입





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 3

인터넷 도박으로부터 나를 지킬 수 있는 방법

- 01 자신의성향을안다.
- 02 나의사회적환경을알고스스로보호한다.
- 03 스트레스 상황을알아채고스트레스해소를위한
나만의방법을찾는다.
- 04 도움을요청한다.

경찰청 사이버 5대 범죄 특별단속 (2016.06.01~12.31)

경찰청 사이버 5대 범죄

- ▲ 다중 피해 인터넷 사기
- ▲ 사이버 도박
- ▲ 사이버 금융 사기
- ▲ 개인정보 침해
- ▲ 사이버(이동) 음란물

한국도박문제관리센터
Korea Center On Gambling Problems

헬프라인

치유재활

도박문제

도움이 필요하세요?

헬프라인 | 365일 24시간 운영

혼자의 힘으로 어려움을
한국도박문제관리센터와 함께 하세요!

1336

인터넷 공개상담 > 인터넷 비공개상담 >

전국 상담기관 안내

지역센터, 민간상담전문기관, 병의원 및 법률기관
정보안내

전국 지역센터 >

민간상담전문기관 >

병의원 및 법률기관 >



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

1. 행운의마스코트는 이길 확률을 높여준다. (X)
2. 도박은 특정한 장소에서만 이루어진다. (X)
3. 도박의 결과는 운과 기술에 의해서 결정된다. (X)
4. 도박은 특정한 게임에 돈을 건다. (X)
5. 백원짜리 동전 단지를 할 때 뒷면이 계속해서 네 번 나왔으면 다음 번 동전을 던졌을 때 앞면이 나오기 쉽다. (X)
6. 마상차에 가는 합법적 도박이 아니다. (O)
7. 청소년들이 가장 많이 하는 도박은 스마트폰 게임이다. (O)
8. 동물싸움 방식은 도박에 포함되지 않는다. (X)
9. 터프처럼 도박 기술이 있으면 카지노에서 많은 돈을 따는 것이 항상 가능하다. (X)
10. 인터넷 게임머니를 구입하는 것은 도박에 해당한다. (O)
11. 백원짜리 동전 단지를 해서 뒷면이 계속해서 네 번 나오면 다음 번 동전을 던졌을 때 앞면이 나오기 쉽다. (X)
12. 합법적 도박은 마상차에 가는 것도 허용된다. (X)
13. 도박의 문제 해결책은 1336번이다. (O)
14. 인터넷 도박 유희에 대한 가장 적절한 대처는 단호한 거절이다. (O)



인터넷 도박 제안과 유혹은 어떻게?

결국은 모두가 피해를 보게 되므로
단호히 거절한다.

시상 및 마무리
평가
사후검사

수고하셨습니다.

Thank You!



II. 학교 밖 청소년 디지털 역기능 예방 앱 교육 및 시연

- 배승인(케이비시스 차장)

학교 밖 청소년 대상 스마트폰 디지털 역기능 예방 앱개발 및 교육

교육자료



INDEX

- I. 어플리케이션 설치
- II. 메인
- III. 전체메뉴
- IV. 웹툰
- V. 동영상
- VI. 사업소개.
- VII. 센터찾기
- VIII. 공지사항
- IX. 자가진단

Google Play

학교밖

youth

청소년을 위한 사이버네비게이션

3.0 ★

Good NET

세이프존 참좋은넷

3.0 ★

썩속 어린이 공연나들이

Dreammiz co.,ltd

4.2 ★

에스테리아 미용직업전문학교

우아열개월3월

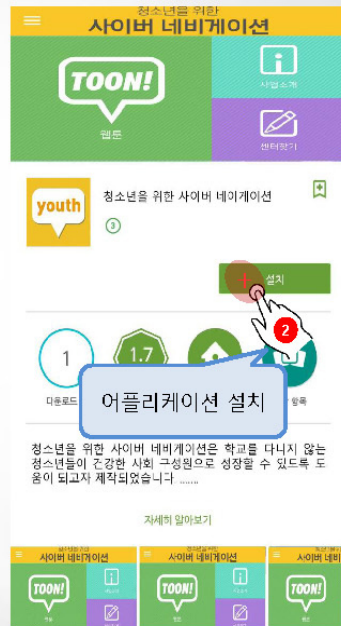
H2O

H2O폴아웃이운동본부은

Netpia, Inc.

5.0 ★

[상세페이지로 이동](#)



어플리케이션 설치

청소년을 위한 사이버 네비게이션은 학교를 다니지 않는 청소년들이 건강한 사회 구성원으로 성장할 수 있도록 도움이 되고자 제작되었습니다.

자세히 알아보기



3

전체메뉴
보기로
이동



- 웹툰
- 동영상
- 사업소개
- 센터찾기
- 공지사항
- 자가진단

학교밖 청소년지원센터 홈페이지로 이동



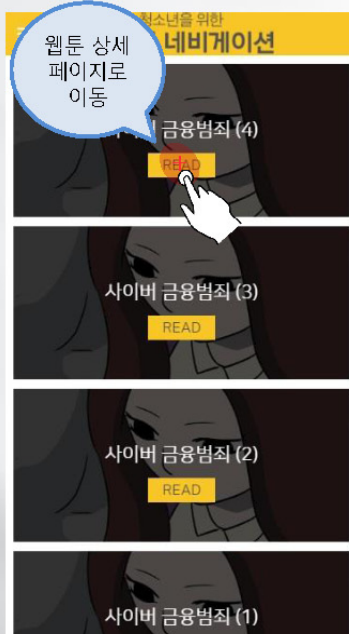
4

III. 전체메뉴



클릭 시 세
부메뉴
펼침/닫기

IV. 웹툰



웹툰 상세
페이지로
이동

뒤로가기



1

최상단 이동

다음화 가기

이전화 가기

3

4

V. 동영상

청소년을 위한
사이버 네비게이션

동영상 플레이

학교 밖에도 세상은 있다 - 1부 학교 밖 청소년을 아시나요?

'학교 밖 청소년 - 비행청소년' 이라고 생각하시는 분들께, 이 영상을 권합니다.

동영상 타이틀
세부 타이틀

YouTube 해당 동영상이 업로드 된 유튜브 페이지로 이동

클릭 시 상단 동영상 플레이 영역에 노출

학교 밖에도 세상은 있다 - 1부 학교 밖 청소년을 아시나요?

학교밖 청소년 지원홍보 영상

kb sys

VI. 사업소개.

청소년을 위한
사이버 네비게이션

사업소개

전체사업소개

한국청소년정책연구원

연계기관사업소개

뒤로가기

한국청소년정책연구원

디지털 역기능 예방
프로그램 및 콘텐츠 개발
연계협력사업

연계기관사업소개

해당 상세페이지 이동

해당 상세페이지 이동

kb sys

Ⅶ. 센터찾기

**청소년을 위한
사이버 네비게이션**

센터찾기

청소년상담복지센터

학교밖청소년지원센터
(꿈드림 센터)

스마트쉼센터

게임과몰입힐링센터

서울특별시인터넷중독예방상담센터

국립청소년인터넷드림마을

**청소년을 위한
사이버 네비게이션**

← 청소년상담복지센터

전체 ▼

전체 ▼

검색

영등포구청소년상담복지센터	2.1KM
동작구청소년상담복지센터	2.3KM
광명시립청소년상담복지센터	2.5KM
상당상담복지센터	4.3KM
관악구청소년상담복지센터	4.7KM
구로구청소년상담복지센터	5.8KM

클릭 시 해당 카테고리
에 해당하는
센터페이지 이동

kb sys

Ⅶ. 센터찾기

**청소년을 위한
사이버 네비게이션**

뒤로가기

시/도 분류

GPS 좌표를 기준으로 현재 자신의 위치에서 가까운 거리부터 내림차순으로 정렬

**청소년을 위한
사이버 네비게이션**

청소년상담복지센터

영등포구청소년상담복지센터 2.1KM

동작구청소년상담복지센터

광명시립청소년상담복지센터 2.5KM

금천구청소년상담복지센터 4.3KM

관악구청소년상담복지센터 4.7KM

구로구청소년상담복지센터 5.8KM

해당 시/군/구 선택 후 검색

앞서 선택한 시/도 별 상세 시/군/구로 분류

해당센터 상세페이지로 이동

kb sys

VII. 센터찾기

청소년을 위한
사이버 네비게이션

영등포구

뒤로가기

해당 센터 정보 표시

- 센터명
- 전화번호
- 주소
- 담당자 이메일

02-2637-1318 전화하기

해당번호로 전화연결

kb sys

11

VIII. 공지사항

청소년을 위한
사이버 네비게이션

공지사항

추석맞이 공지사항입니다.
2016-09-13

새로운 공지사항입니다.
2016-09-12

알려드립니다.
학교밖 청소년 어플리케이션
새로운공지사항 입니다.
참고하시기 바랍니다.

학교밖 청소년 어플리케이션 홍보
2016-09-06

알려드립니다
2016-09-06

클릭 시 상
세공지사항
펼침/닫기

kb sys

12

IX. 자가진단

청소년을 위한 사이버 네비게이션

K적도 검사하기

로젠버그 자아존중감 척도 검사하기

자가진단 메뉴

- K적도
- 로젠버그 자아존중감 척도
- 백 우울 척도

사이버 네비게이션

Q1. 인터넷 사용으로 건강이 이전보다 나빠진 것 같다.

☒ 전혀 그렇지 않다

☐ 그렇다

☐ 자주 그렇다

☐ 4지선다 객관식 문항 선택 - 복수선택 X

Q2. 인터넷을 너무 사용해서 머리가 아프다.

☐ 전혀 그렇지 않다

☐ 때때로 그렇다

☐ 자주 그렇다

☐ 항상 그렇다

결과보기

사이버 네비게이션

검사결과

현재의 위험 사용자군

사이버 네비게이션

검사결과

현재의 위험 사용자군

사이버 네비게이션

검사결과

현재의 위험 사용자군

총점 : 45

결과보기 페이지로 이동

질의응답

Ⅲ. 학교 밖 청소년 디지털 역기능 예방 웹툰 교육 및 시연

- 김차명(포워드퓨처)

"교사가 최고의 콘텐츠다"

참쌤's 콘텐츠 스쿨

Portfolio (WebToon, Design)

참쌤's 콘텐츠 스쿨

★ 목적

청소년들의 관심도가 높은 웹툰 콘텐츠 제작 및 확산을 통해 사이버 범죄에 대한 경각심을 높여 범죄를 사전 예방하고, 학교 밖 청소년들에게 인터넷 윤리 의식의 중요성에 대한 메시지를 전달하고자 함.



★ 주요내용(안)

- 사이버 범죄를 메인 주제로 하여 디지털 역기능 예방뿐만 아니라 학교 밖 청소년의 정신건강 문제(학업, 왕따, 이성문제 등)를 포함
- 디지털 역기능 예방 주제 1개, 온라인 상담 및 지원 주제 3개, 한국 청소년정책연구원 정책안내 2개 주제로 추진 방향 설정



★ 연재방식

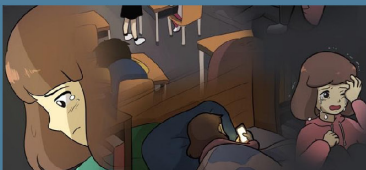
- 1개 주제 당 2명의 시선으로 각 1회씩 연재(1개 주제당 2화 분량)
- 회/컷 : 25회 내외 / 회차별 20컷 내외



- ★ 2016년 2월 3일 웹툰 제작 실시
- ★ 2016년 8월 29일 웹툰 최종 마무리
- ★ 총 25화 분량 제작(24부)



- ★ 1화 혼자인 대화 (사이버폭력-가해자 시선)
모바일 메신저 등 사이버 상에서 일어나는 따돌림에 대한 웹툰



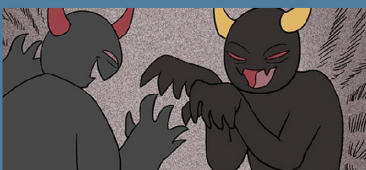
- ★ 2화 혼자인 대화 (사이버폭력-피해자 시선)
모바일 메신저 등 사이버 상에서 일어나는 따돌림에 대한 웹툰



- ★ 3~4 화 이렇게 될 줄은..몰랐어! (사이버모욕)
사이버 상에서 무심코 이루어 질 수 있는
허위사실 유포의 한 유형과 그 결과를 나타낸 웹
툰



- ★ 5~6화 아무도 모르는 사이 (음란물 유통)
사이버 상에서 유통되는 음란물이 어떤 방법으로
퍼지고, 어떠한 문제점이 있는지에 대해 다른 웹툰





- ★ 7~8화 불법 사이트 (불법 사이트)
손쉽게 접할 수 있는 불법 도박사이트에 이용
자들이 중독되기 쉽고 청소년들에게 도박 사
이트가 초래하는 문제점을 다룬 웹툰



- ★ 9~10화 SNS의 유혹 (저작권)
사이버 상에서 사람들의 창작물을 어떻게 공유하
고, 그에 따른 부당 수익을 어떻게 취하고 있는지
를 다룬 웹툰



- ★ 11~12화 침입자 (해킹)
게임 상의 이득 등을 목적으로 일어나는 해킹에 관한 웹툰. 해킹이 범죄라는 점을 인지하지 못하는 청소년을 위해 처벌 상세 설명



- ★ 13~14화 순간의 선택 (인터넷 사기)
중고거래 사이트를 통해 어떤 식으로 사기가 이루어지고, 그 피해는 무엇인지를 다룬 웹툰





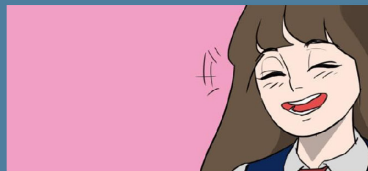
★ 15~17화 같이 지켜요 우리의 가치(사이버 성매매)
사이버 상에서 쉽게 접근 할 수 있는 채팅 속에서
일어나는 청소년 성매매의 심각성을 다룬 웹툰



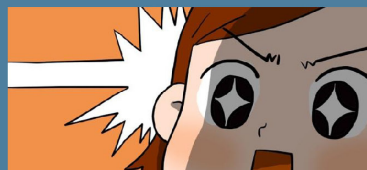
★ 18~19화 너 좀 빌릴게 (개인정보보호)
개인정보 분실의 심각성 결여된 사람과 및 타인의
개인정보 도용을 가볍게 생각하는 청소년의 이야기



- ★ 20~21화 돌이킬 수 없어 (사이버 명예 훼손)
사이버 상에서 악플과 허위 사실로 인해 일어날 수 있는 명예훼손에 관하여 어떠한 문제점이 있는 지에 대해 다룬 웹툰



- ★ 22~23화 돌려 막을 순 없어요! (사이버 금융 범죄)
사이버 상에서 잘못된 방법으로 금융거래를 하여 결국 범죄로 이어지게 된 과정을 그린 웹툰

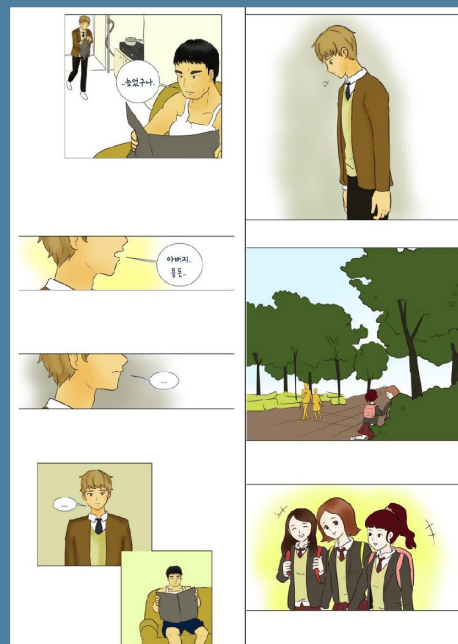




- ★ 24~25화 보고 싶당 (사이버 스토킹)
현실에서만 스토킹이 있는 것이 아니라
사이버 상에서도 충분히 스토킹이 이루어질 수 있
고 스토커와 스토킹 대상의 고정관념을 깨는 웹툰



★ 13화 순간의 선택 (인터넷 사기)



★ 13화 순간의 선택 (인터넷 사기)



★ 13화 순간의 선택 (인터넷 사기)



★ 14화 순간의 선택 (인터넷 사기)



★ 14화 순간의 선택 (인터넷 사기)



"교사가 최고의 콘텐츠다"

참쌤's 콘텐츠 스쿨

Portfolio (WebToon, Design)

IV. 학교 밖 청소년 정책 및 건강검진 사업소개

- 정효진(여성가족부 학교밖청소년지원과 전문위원)

2016

학교 밖 청소년 건강검진



추진배경

“복지 사각지대 못지않게 **교육 사각지대**에 대해서도 많은 관심이 필요한 시점입니다. 현재 학교를 떠나 있거나, 어디서 무엇을 하고 있는지 모르는 청소년들이 매년 6만여 명씩 지속적으로 발생하고 있는데, 학교 밖 청소년들도 우리 사회 소중한 구성원들인 만큼 **이들이 올바르게 자랄 수 있도록 관심과 노력**을 기울여야겠습니다.”

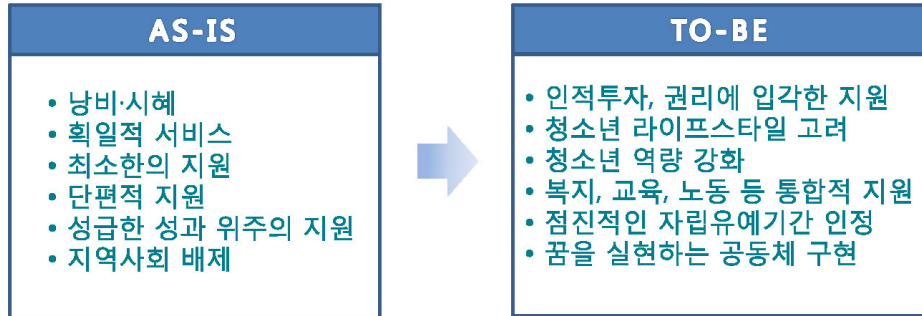
“학교 밖 청소년 지원에 관한 법률이 작년에 국회에서 통과되어 올해 5월 시행을 앞두고 있습니다. 여성가족부에서는 **꼼꼼하게 실태 조사를 하고, 교육 및 취업 지원, 학교 밖 청소년 지원센터 설치 등 사전 준비**를 철저히 하기 바랍니다.”

-2015.2.3. 국무회의 시 대통령님 모두 말씀 中



정책환경

- 학교 밖 청소년 지원에 관한 법률 제정('14.5.28) 및 시행('15.5.29)
- 학교 밖 청소년 지원정책 패러다임 변화



3

여성가족부

정책방향

청소년이 행복한 세상, 청소년이 꿈꾸는 밝은 미래

학교 밖 청소년도 꿈과 끼를 실현 할 수 있는 사회

**학교밖청소년
예방·조기발견
및 적시대응
기반마련**

- 학업지속을 위한 다각적 복지지원
- 학업중단 숙려제 강화
- 학교 밖 청소년 조기발견·연계 방안 마련
- 실태조사, 빅데이터 분석·활용

**학교 밖
청소년
서비스 확충
및 내실화**

- 학교 밖 청소년 지원센터 확충 및 서비스전달체계 개선
- 맞춤형 프로그램 제공·확대
- 종사자 역량 강화 및 교류·협력 지원

**범정부-지역
추진체계
구축**

- 중앙-지방 협업 강화
- 행정지원기능 보강
- 사회적 인식 개선



4

여성가족부

성과 및 한계

성과

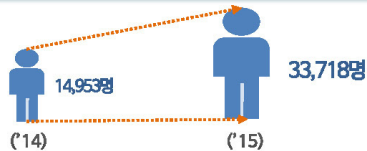
학교밖 청소년 발굴체계 구축

- 교육부, 법무부, 경찰청 등 유관기관 발굴-연계망 구축

학교밖 청소년 자원센터 전국 확대



학교밖 청소년 자원 인원 확대



한계

학교밖 청소년 자원 다각화 필요

- 김정고시 이후 학업지원 부족
※ '15년 학업복귀 4,948명 중 대학 등 상급학교 진학 인원 398명

“학교를 그만둔 사람이 대학갈 때 어떻게 해야 되는지 알려줬으면...” - 학교밖 청소년 실태조사 중

- 전문 직업훈련기관, 일자리에 대한 연계 부족

※ '15년 사회진입 4,002명 중 취업 847명

“자격증을 따도 실제 취업으로 연결되지 못하는 경우가 많아요... 안정적인 일자리가 연계되면 좋겠습니다.” - 자문단 회의 중

- 학업, 취업 이외에 다양한 활동 프로그램 부족

“청사 함양에 도움이 되는 예체능 활동이나 학교 다니는 친구들처럼 포레와 교감할 수 있는 프로그램이 생기면 좋겠어요.” - 자문단 회의 중

5

여성가족부

비전 및 목표

“학교 밖 청소년”의 “꿈과 끼”를 키워주는 사회

지원 인프라 구축·확산('15)

지원 다각화 등 역량 강화('16)

- 대입 설명회 확대, 멘토링 서비스 강화 등 학업지원 다각화
- 인턴십, 전문교육기관 연계 등 실질적인 취업지원 강화
※ 취업사관학교, 취업성공패키지 등
- 학교 밖 청소년의 소규모 창업 지원
※ 학교 밖 청소년을 위한 창업캠프(중소기업청)
- 문화·예술·체육 등 활동 프로그램 강화

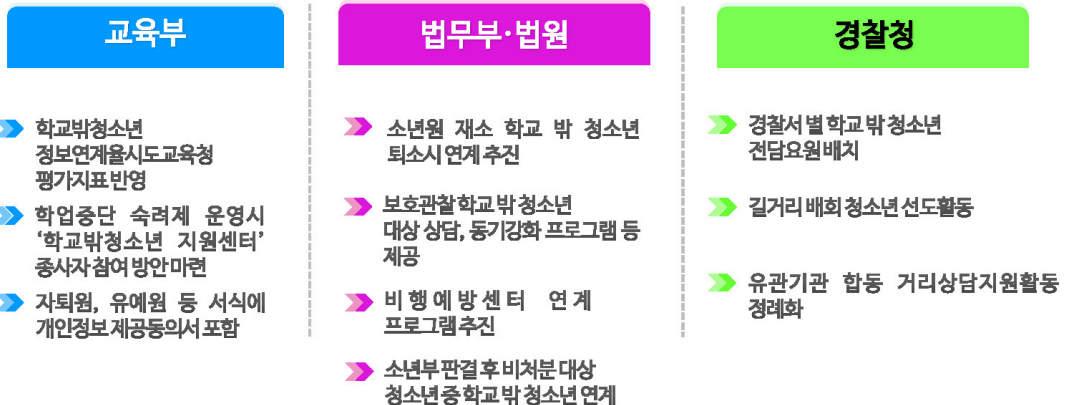


6

여성가족부

정책환경 변화 : 발굴 - 연계 강화

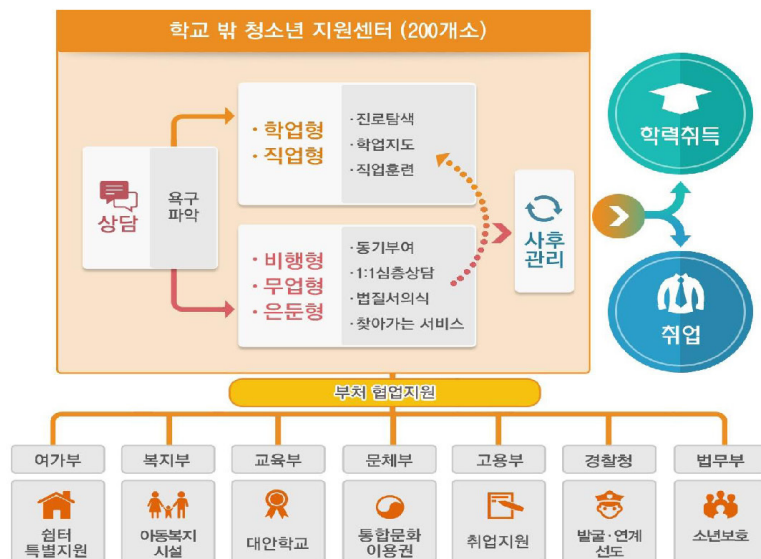
“학교 밖 청소년 지원 사각지대” 최소화



7

여성가족부

학교 밖 청소년 지원체계



8

여성가족부

학교 밖 청소년 건강검진



1 국가건강검진 추진체계

영유아	청소년(6~18세)	성인(19세~)
영유아 건강검진 * 건강보험 가입자 및 의료급여 수급권자	학생 건강검사 * 초1·초4·중1·고1	일반건강검진 *(연령무관) 건강보험 직장가입자, 세대주인 지역가입자 *(40세이상) 피부양자, 세대원인 지역가입자 *(의료급여) 세대주(19~64세), 세대원(41~64세)
	학교 밖 청소년 * 9세~18세 청소년	암검진(위, 간, 자궁, 유방, 대장) *건강보험 가입자 및 의료급여 수급권자 *암 검진종목에 따라 대상 연령 상이
		생애전환기건강진단 *40세 및 66세 *건강보험 가입자 및 의료급여 수급권자



9



학교 밖 청소년 건강검진



2 추진배경

▶ 학생은 매 3년 단위(초1·초4·중1·고1) 건강검진 실시

▶ '16년 학교 밖 청소년을 대상으로 건강검진을 정기적으로 실시하여
학교 밖 청소년이 건강하게 성장할 수 있도록 지원

구 분	학생 건강검진	비취학청소년 건강검진
소관부처	교육부	보건복지부
지원대상	초1·초4·중1·고1	만 15~18세 비취학청소년
1인당 검진비용	(추정) 14,770원~29,750원	27,930원~47,460원
사업관리	학교	보건소
시작연도	'67년 ~	'07년 ~ '15년



10



학교 밖 청소년 건강검진



3 추진경과

- ▶ 비취학청소년 건강검진 사업('07~'15, 보건복지부)
 - 학교 밖 청소년(만 15~18세)에게 건강진단 서비스 제공
 - * 시·군·구 보건소에서 직접 수행(연 1,500명 내외)
- ▶ 학교 밖 청소년 건강검진 연구('15.7~'12, 국립중앙의료원)
 - 학교 밖 청소년 건강 검진항목·검진방법 등
- ▶ '16년 학교 밖 청소년 건강검진 예산 확보(1,092백만원)



11



학교 밖 청소년 건강검진



4 사업개요

- ▶ 학교 밖 청소년들의 질병 예방과 조기발견을 위해 생애전환기연령(10대)의 특성에 적합한 맞춤형 건강진단 서비스 제공
- ▶ 검진기관 : 지역 내 건강검진기관(별도 선정)
- ▶ 검진항목 : 상담 및 진찰, 혈액검사, B형 및 C형 간염검사, 구강검사 등
- ▶ 검진대상
 - 9세 이상~18세 이하 학교 밖 청소년
 - 19세 이상~24세 이하 학교 밖 청소년 중 건강관리에 취약한 청소년
- ▶ 수행기관 : 국민건강보험공단

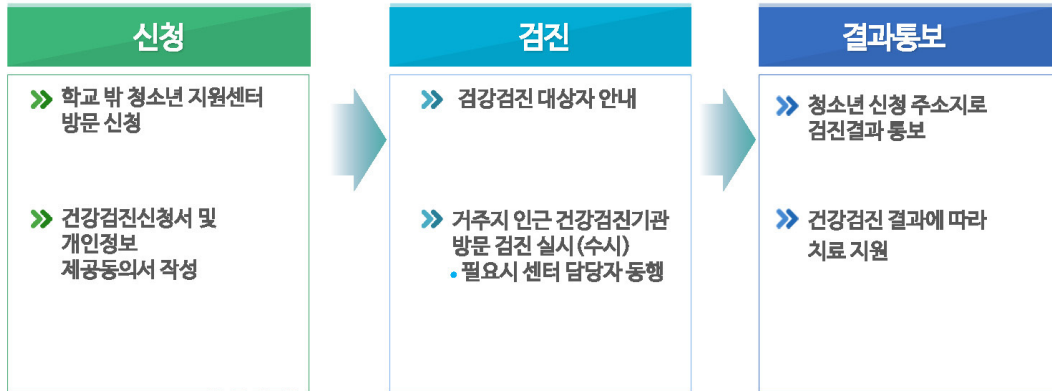


12



학교 밖 청소년 건강검진

5 검진절차

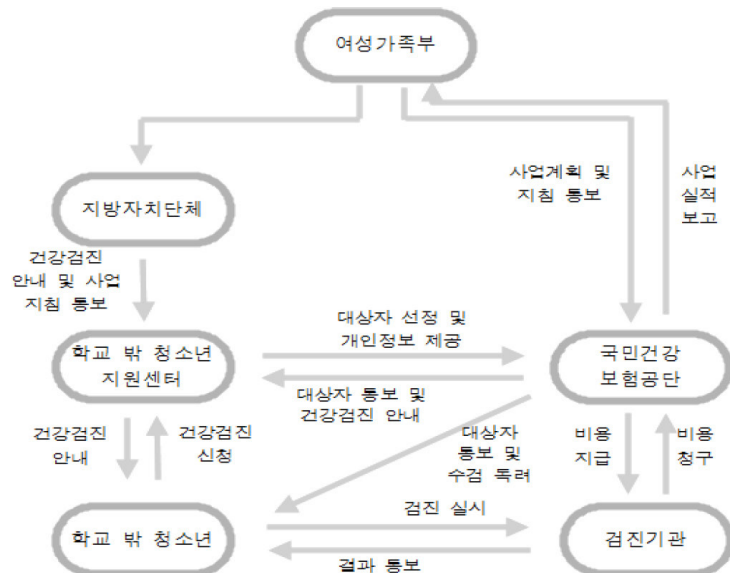


13

여성가족부

학교 밖 청소년 건강검진

6 추진체계



14

여성가족부

학교 밖 청소년 건강검진



7 학교밖 청소년 지원센터

● 추진근거: 학교밖 청소년 지원에 관한 법률 제2조

● 지원대상: 9세-24세의 학교밖 청소년

● 학교밖 청소년 지원센터 지정 현황

소계	서울	부산	대구	인천	광주	대전	울산	세종	경기	강원	충북	충남	전북	전남	경북	경남	제주
202	24	15	9	9	6	3	5	1	31	9	13	15	10	16	15	18	3

● 연락방법: 1388(유선), 지역번호+1388(휴대폰), www.kdream.or.kr(홈페이지)

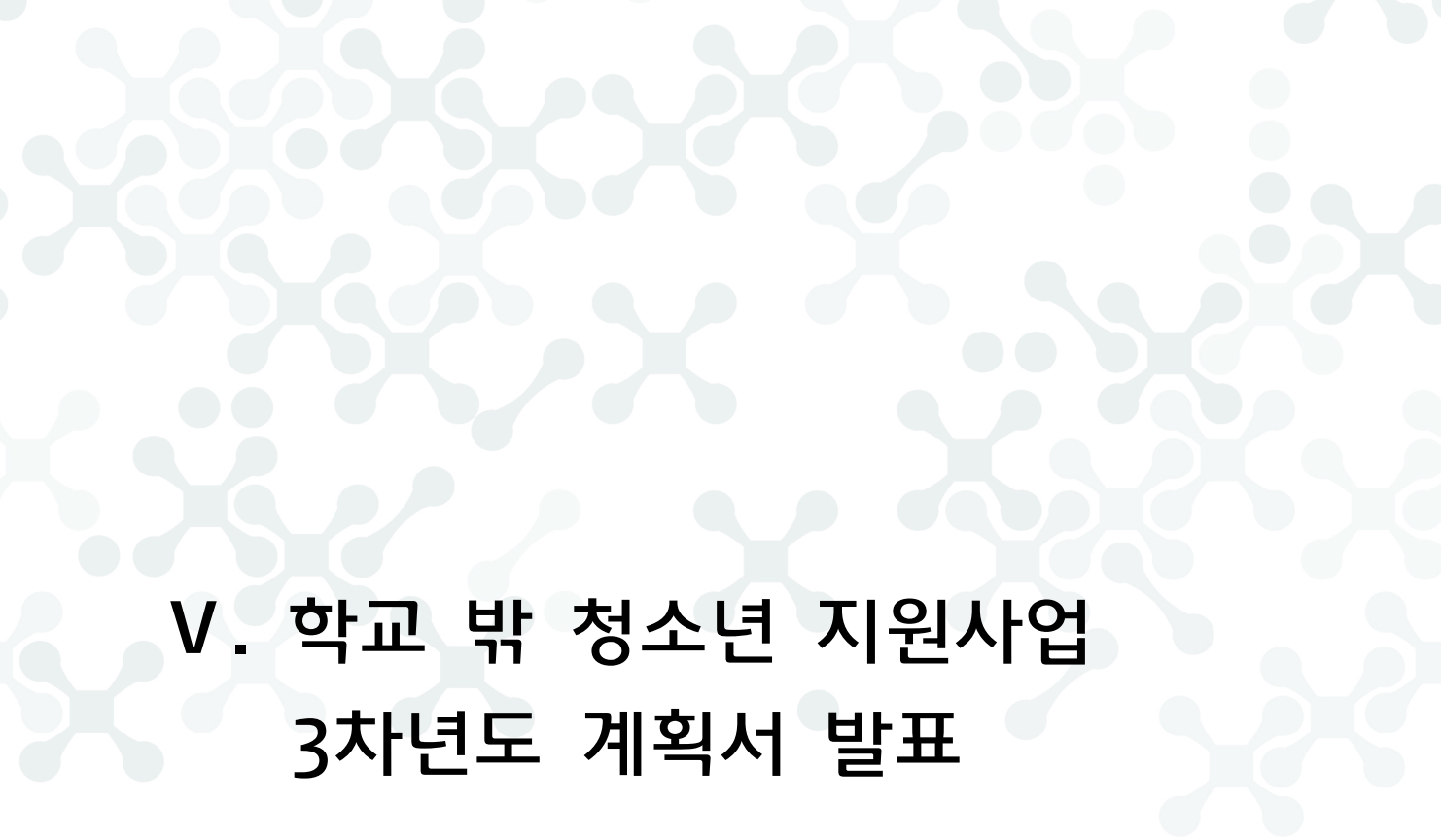


15



여성가족부는 사회구성원 각자의 차이를 존중해
모두 행복한 세상을 추구하고 있습니다.
차이를 외면해 차별을 만들지 않도록 “같이가요.”





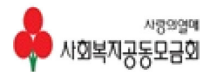
V. 학교 밖 청소년 지원사업 3차년도 계획서 발표



1. 들꽃청소년세상

2014 기획 학교 밖 청소년지원사업 3차년

꿈은 마음껏!, 삶은 힘껏!



“학교 밖 청소년
지원사업” 이란?

목 적

성과목표

“꿈은 마음껏! 삶은 힘껏!”

목적

- ❖ 학교 밖 청소년 **발굴**을 위한 지역기반 마련
- ❖ 청소년 **친화적 환경** 조성
- ❖ 학교 밖 청소년 **주도성강화** 및 **자립지원**

성과목표

- ❖ 학교 밖 청소년 **발굴 및 지원시스템 강화**
- ❖ 심리, 정서적 지원을 통한 **긍정적변화**
- ❖ **자기주도적 삶**으로 성장

Story

학교 밖 청소년지원사업

청소년공간 [레고]

지원사업



발굴

(아웃리치활동)

- 거리아웃리치 (와동, 선부동)
- 거점 활용 아웃리치
- 또래연계 아웃리치
- 연합아웃리치 (시흥, 안산)



성장 지원

- 건강한디지털문화
- 학업 지원
- 진로자립지원
- 스스로기획 도전 P.J



청소년 참여

- 청소년운영위원회
- 청소년 성취보고대회

학교 밖 청소년 지원사업3차년 계획

(학교밖청소년발굴)

아웃리치활동

발굴 (아웃리치활동)

I. 거리아웃리치

패트롤



와동 / 선부동 지역 패트롤 활동

- 청소년 밀집 지역 찾아가기
- 청소년 유해거리 찾아가기
- 와동, 선부동



II. 거점아웃리치

거점활용

거점활용 아웃리치 활동

- 선부동다이아몬드광장을 거점으로 활용한 아웃리치 활동
- 청소년공간 [레고]를 거점으로 이용한 아웃리치 활동

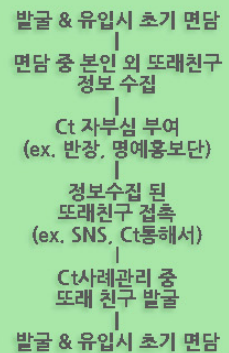


III. 또래연계아웃리치

발굴 청소년 사례관리 활용

거리아웃리치를 통한 발굴 청소년 또래 연계

- 또래관계를 활용한 아웃리치 활동
- 청소년의 욕구파악과 프로그램지원 홍보를 통한 또래 청소년 발굴



IV. 연합아웃리치

안산연합아웃리치 활동

- 안산 중앙역 을 거점으로 관내 청소년관련 기관 8곳과 함께 진행
- 연 2회 활동



시흥연합 아웃리치 활동

- 시흥 정왕역 이마트 앞에서 시흥관내청소년관련 기관 4곳과 함께 진행
- 연 4회 활동



맞춤형 지원

진로·자립지원

[자립교육 및 현장활동]

- 진로와 자립을 고민하는 청소년을 위한 진로직업 교육 및 현장체험 활동

[학교복귀]

- 학업중단 청소년의 학교 복귀 및 학력 취득을 위한 서비스 지원
- 검정고시 / 기초학습 지도

건강한 디지털문화

[코딩]

- 학교 밖 청소년 디지털 중독예방을 위한 순기능 교육

스스로기획 도전 프로젝트

[체험활동 기획프로젝트]

[버스킹공연 기획 프로젝트]

[청소년기업가 정신_모의창업]

[스스로 성장여행]

맞춤형 지원

진로/자립 지원

진로·자립교육

[인턴십 '날 세우다']

- 1월~3월 진행 / 총 34명 청소년 참여
- 19명 교육이수 / 15명 현장 인턴십 진행

현장활동

[청소년카페 '아도니스']

- 15년 상반기 진행
- 청소년 이동카페를 통해 직업훈련과 경험의 기회

학교복귀

[내부 / 외부 현장 인턴십]

- 카페피네 / 옷감작업장
- 동물병원 / 와동지구대 / 바이크세상 / 지오헤어

맞춤형 지원

건강한 디지털 문화

코딩교육

[어플리케이션제작]

- 상반기 1회 4회기 진행

[웹디자인]

- 하반기 1회 4회기 진행

맞춤형 지원

스스로 기획 도전프로젝트

체험활동

- 스포츠, 문화관련 활동 기획 및 진행
- 청소년이 활동계획서와 프리젠테이션을 준비하여 프로젝트 진행

버스킹공연

- 버스킹 밴드 강습 및 동아리 조직
- 버스킹 공연 연 6회 계획 (전국순회)
- 인원구성, 연습, 공연등 연간계획을 청소년이 준비하여 프로젝트 진행

모의창업

- 학교 밖 청소년 창업기획 및 진행
- 푸드트럭을 활용하여 1인 창업기회 제공
- 청소년이 창업계획서와 프리젠테이션을 준비하여 프로젝트 진행

스스로 성장여행

- 스스로에 대한 변화와 성장의 계기를 마련하는 도전 성장여행
- 국제봉사활동을 통한 나눔과 봉사정신을 함양하고 내적성장을 지원

학교 밖 청소년 지원사업3차년 계획

청소년 참여활동

청소년 참여

청소년운영위원회

- 학교 밖 청소년으로 구성
- 월 1회 정기모임
- 청소년 활동 관련 제안
- 청소년 정책 제안



청소년 참여

청소년 성취보고대회

모여라 축제

들꽃청소년들의 성장+변화+축하의 마당

- 매년 10월 예정
- 1년간의 활동보고
- 청소년 발표
- 공연 (밴드, 연극 등)



Youthzone 사업

청소년 무료식당

‘한끼’



[운영내용]

- 매주 화요일 ~ 금요일 / 토요일
- 오후 6시 ~ 9시 / (토) 오후 1시 ~ 5시
- 청소년 누구나 무료로 이용하는 식사지원 사업

[2016년 성과]

- 1월 ~ 10월 운영 중 (12개월 운영)
- 현재까지 누적 약 2,000명 식사지원
- 17년도 보조금사업 지속 (예산 2배 증액)

Youthzone 사업

청소년 전용공간

레고



[운영내용]

- 매주 화요일 금요일
- 오후 1시 ~ 9시
- 코인노래방, 와이파이, 보드게임

[성과]

- 특별프로그램 운영
(연말청소년축제, 청소년공동식사)
- 청소년 전용공간 마련을 통해 연간
약 2,500명의 청소년을 만나며
지원이 필요한 청소년에게 직·간접
서비스 지원을 함

배움의 과정을 통해 많은 청소년이
치유와 회복, 변화와 성장을 이루기를 기대 합니다.

감사합니다.

2. 세상을 품은 아이들

**아이 한 명의 변화가
세상을 바꿉니다.**



아이의 변화가
세상의 변화로

사업목적 / 사업목표

어떠한 상황에서도
아이들이 꿈을 포기하지 않고
누구의 방해도 없이
자신의 꿈을 실현한다.

스스로의 가치를 실현할 수 있는
분야를 탐색하고
사회적 관계의 회복 지원

세상을 품은 아이들에게 자립은
단순한 생계가 아닌 사회적 존재의 문제이다.

Youth Campus 방향성

- **Home _ 대안적 가족공동체**
자립을 준비하는 청소년 대상 그룹홈 3곳 임대
대입/인턴십/취업/창업 등 스스로 선택할 수 있는 기회 제공
- **School _ 파트너 연계 교육**
대학수학능력시험 대비 전문강사 배치 (드림터치포울)
진로 멘토링 : 멘토와의 만남 + 체험활동 강화
문화예술 인재양성 : 드림스쿨 (CJ문화재단)
- **Studio _ 일상생활 교육 + 직업현장 교육**
외부 자원 : 직업 체험/ 인턴십 기회 제공 (사회적기업 '자리'/ 언더스탠드 애비뉴 등)
지역 사업 : 문화공연과 휴식이 있는 공간 조성 (청소년 일자리 제공)

직접 운영 사업

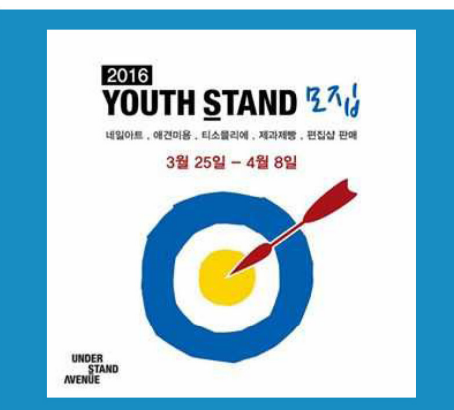
여행사업 - '길이 곧 학교다.'



2009년부터 진행된 몽골힐링캠프, 2016년 산티아고 순례길 등
여행과 길에서 경험한 변화를 바탕으로 성장하는 여행 가이드.

인프라 구축

인턴십/ 취업/ 창업 지원



바리스타/ 조리사/ 파티시에 등 전문 기술 습득 및
인턴십 - 파트타임 - 매니저 등 단계별 적응 훈련

온라인 플랫폼

한 아이도 포기하지 않는 사회

시설 보호기간 종료 후 위기에 빠질 수 있는 청소년을 위한
온라인 플랫폼 구축 계획

부천시여성청소년재단/ 부천시 청소년법률지원센터/ 청소년기관 네트워크 연계,
청소년 자립 지원을 위한 시스템을 마련하여 오프라인 활동과 병행.



세상을 품은 아이들

우리의 비전



3. 대전광역시청소년남자심터



학교밖청소년지원사업 ‘숨은그림찾기’



I. 기관 소개

II. 사업 소개

III. 기관연계현황

IV. 3차년도 사업 계획

V. 결론 및 제언

[1. 기관 소개]

1. 기관 소개

1. 기관 소개

대전광역시청소년남자쉼터

가출 위기
청소년의
단기 보호

가정복귀
지원

사회복귀
지원

청소년
가출 예방
활동



II. 사업 소개

II. 사업 소개

II. 사업 소개

1차년도
(발굴)

2차년도
(개발 및 운영)

3차년도
(안정화)

- ◎학교밖청소년 연계망 안정적 운영
- ◎학교밖청소년지원 ON//OFF Line 커뮤니티 활성화
- ◎학교밖청소년 사례의 발굴 및 자립, 정서지원
- ◎학교밖청소년 대안프로그램개발 안정적 운영
- ◎벼룩시장 및 장터 참여 등 지역사회 협력

III. 기관연계현황

III. 기관연계현황

III. 기관연계현황

대전광역시
청소년남자쉼터
-담당자: 이성혁 성새롬
-코디네이터: 박승옥, 문충만

대전광역시이동일시쉼터

-담당자: 서성우 임재효
-낭만공작소 담당 및 운영
-아웃리치 활동

대전광역시청소년여자쉼터

-담당자: 김태희 김선우
-추억공작소 담당 및 운영

대전광역시드림인센터

-담당자: 조정완 김청미
-희망공작소 담당 및 운영
-뽀뽀한 놀이터 운영

[IV. 3차년도 사업 계획]

IV. 3차년도 사업 계획

VI. 3차년도 사업 계획

사업의 안정적운영 및 협력네트워크 강화

▷ 월 1회 정기회의 개최를 통해 사업프로그램 운영적 운영 및 컨소시엄 기관과의 원만한 상호 협력체계구축



VI. 3차년도 사업 계획

ON/OFF Line 커뮤니티 운영

▷ 학교밖청소년 지원ON/OFF Line 소통의 장 활성화



VI. 3차년도 사업 계획

정서지원

- 정서지원 프로그램 운영
- 주 1회 개인상담 및 멘토링



VI. 3차년도 사업 계획

상담지원

- 상담지원 프로그램 운영
- 월 1회 집단상담 프로그램 운영



VI. 3차년도 사업 계획

시간공작소

- 요리만들기
- 캘리그래피



희망공작소

- 목공
- 비즈공예
- 펠러비즈



VI. 3차년도 사업 계획

낭만공작소

-청소년들이 직접 계획
하고 실행하는 테마 여행



추억공작소

-음악연주
-악기다루기
-사진촬영



VI. 3차년도 사업 계획

뽀뽀한 놀이터 & 뽀뽀파티

- ▷공작소 활동 사전프로그램
- ▷진로체험여행, 서로알아가기, 공연관람 등



VI. 3차년도 사업 계획

플레이 & 마켓

- ▷ 청소년들이 대안프로그램을 통해 제작한 생산품목들을 플레이 & 마켓을 통해 물품을 판매하고 관리 및 운영을 통한 수익 창출



VI. 3차년도 사업 계획

청춘예찬1320

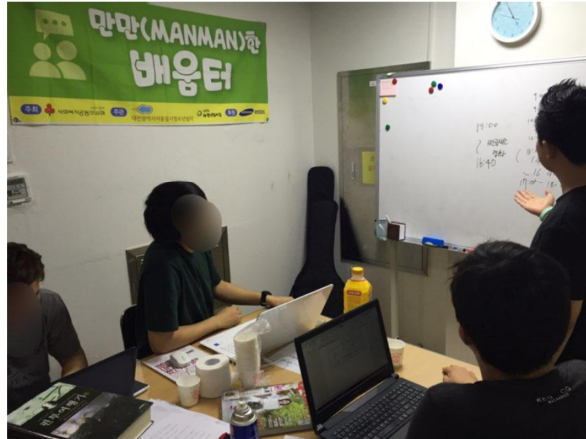
- ▷ 청소년들 스스로 주제를 정하여 오픈형 강좌개설
- ▷ 인문학강좌, 청소년나눔15분 등



VI. 3차년도 사업 계획

학습지원

- ▷ 검정고시 지원
- ▷ 멘토단 및 지역자원을 활용한 강의



V. 결론 및 제언



질의 응답



Thank you!!

4. 해운대종합사회복지관

학교 밖 청소년의 통합적 지원을 통한 자아실현 프로젝트

드림 큐



CONTENTS

사업 성과

01

3차년도 사업방향

02

세부사업내용

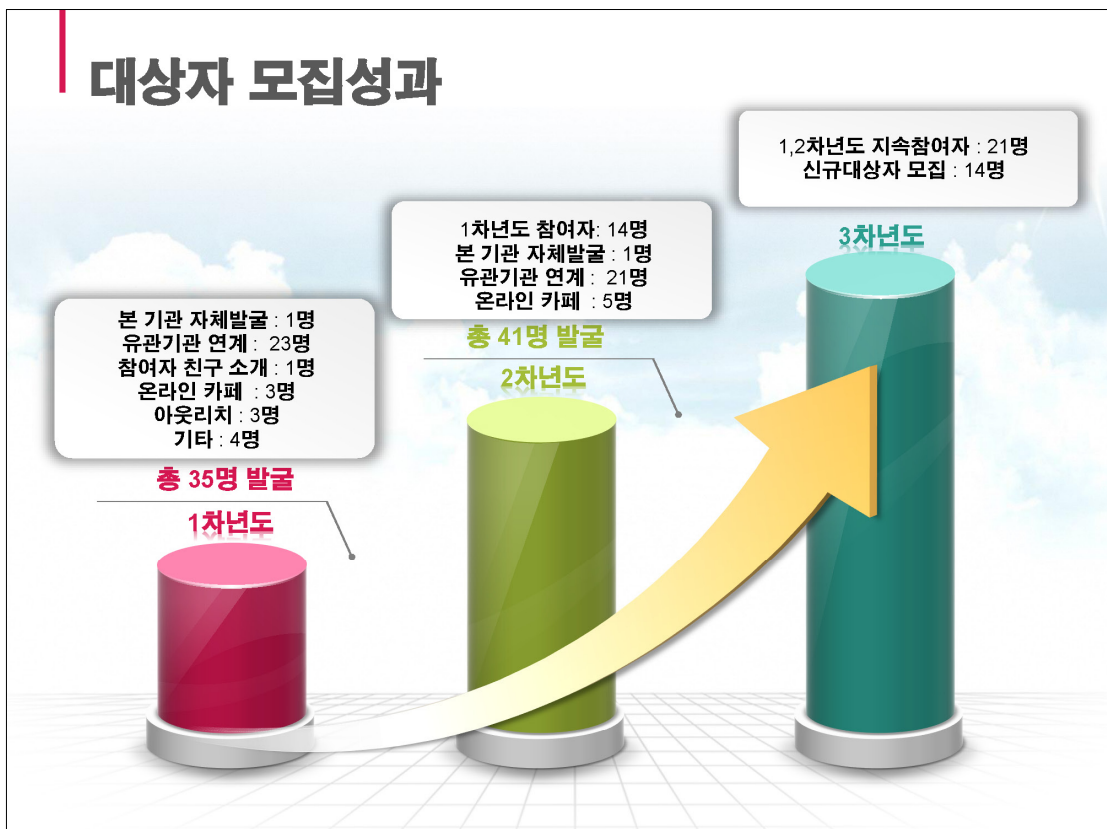
03



드림큐 사업성과



대상자 모집성과



지역사회연계 성과

1차년도

참여자 연계

부산시내 중고등학교
주민자치센터
청소년 유관기관
(보호관찰소, 회복센터 등)
주민자치센터

아웃리치

해운대관광시설관리사업소
관할구청(해운대구청)
부산시내 중고교
(반송중 외 2개소)

전문기관

관할복지관(금정구)
부산청소년위기교육센터

취업

NC백화점(김○○)

2차년도

참여자 연계

부산가정법원
청소년 유관기관
(부산아동청소년상담센터)
검정고시 학원
(한양학원 수영점/서면점)

아웃리치

관할구청
(남구청, 금정구청 등)
부산교통공사
대현 F&D

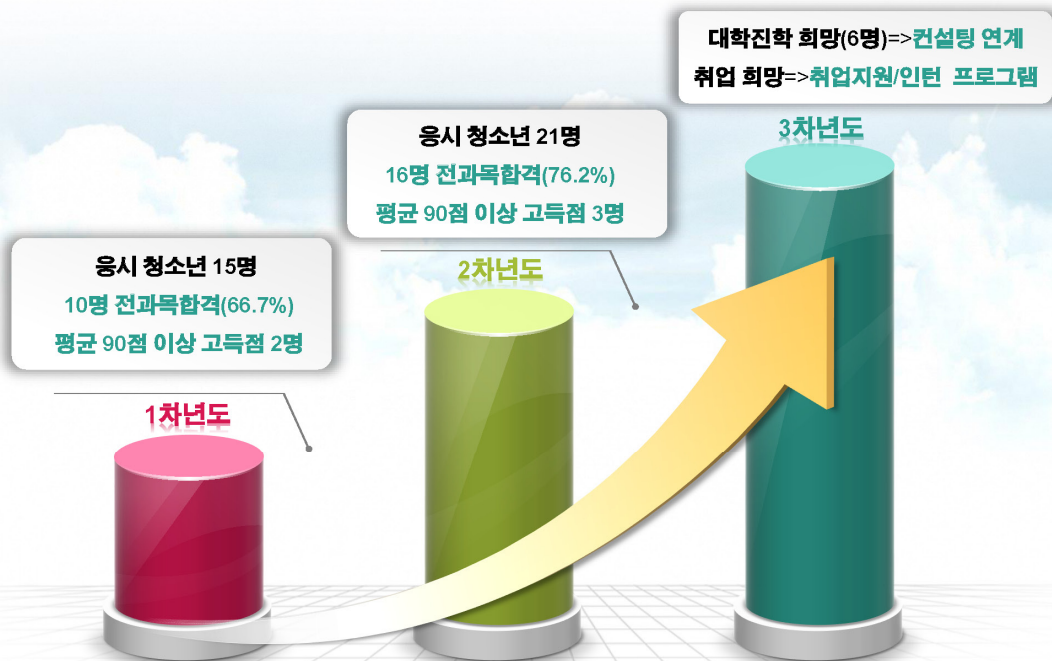
전문기관

한국청소년상담복지개발원
관할복지관(해운대, 전포)
교기도 학습전략
청소년상담복지센터
(해운대, 남구)

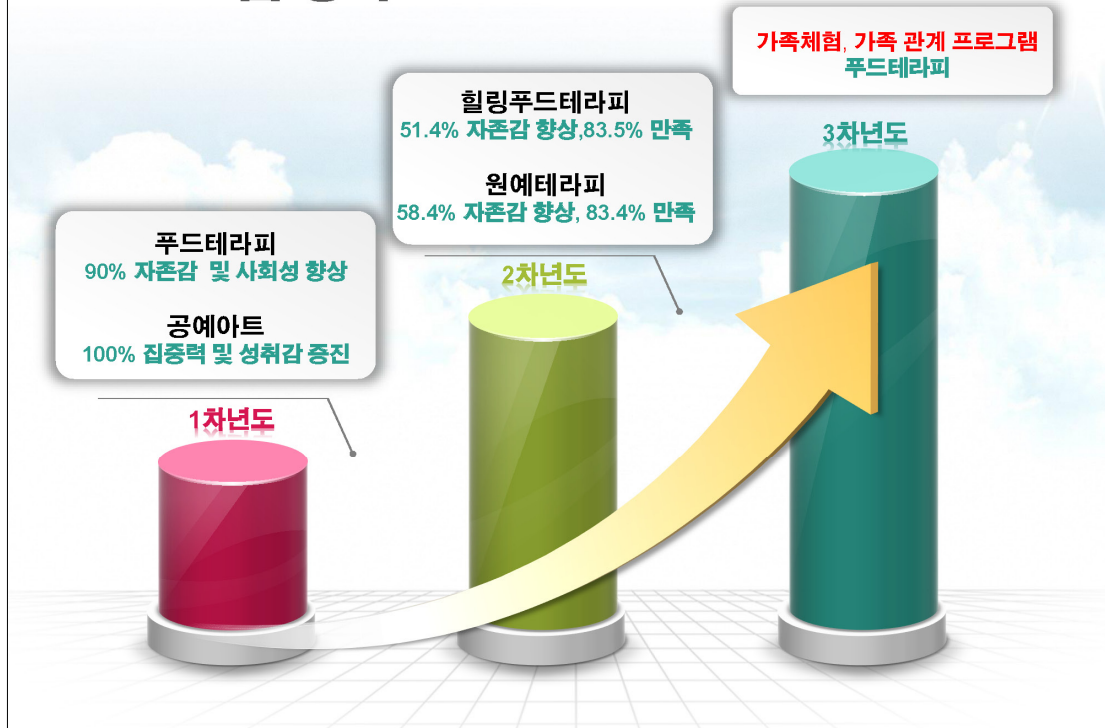
취업

핸드폰대리점(박○○, 박○○)
편의점(이○○)
의류회사(이○○)
식당(이○○, 김○○)

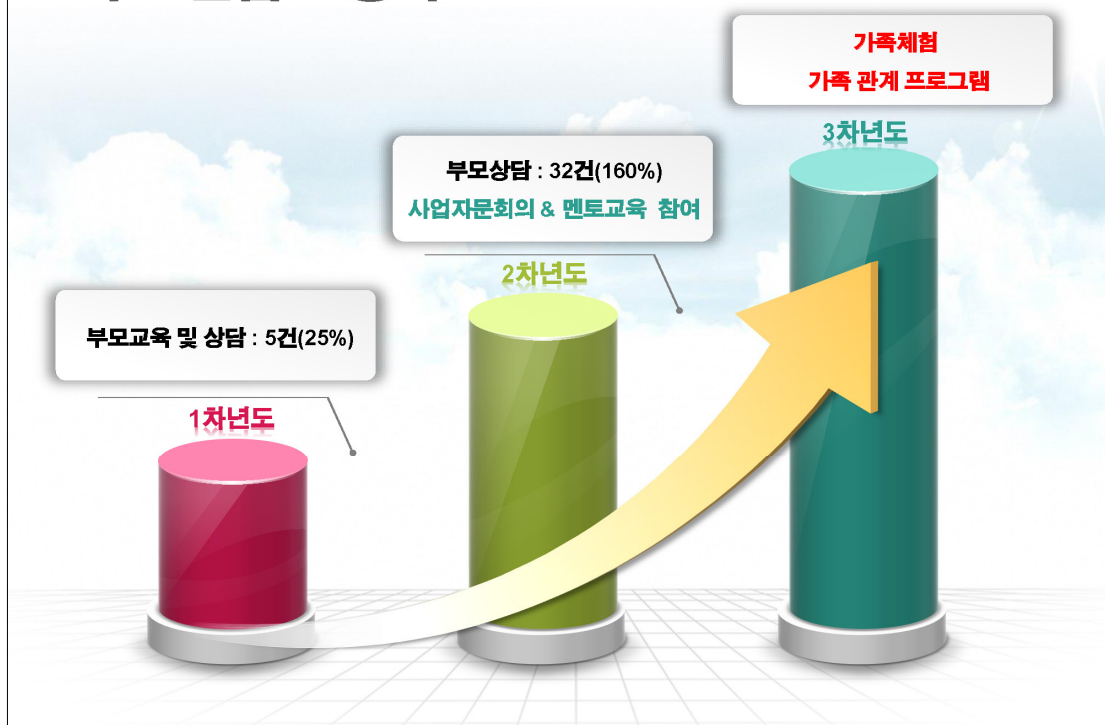
검정고시 성과



프로그램 성과



부모관심도 증가





3차년도 사업방향

1차년도	2차년도	3차년도
아웃리치 학교 밖 상담소	상시 아웃리치	상시 아웃리치 성과보고집 제작 성과발표회 실시
마음큐 개인상담 자기생활관리P/G 자립동기강화P/G 체험활동P/G	마음큐 동기유발 P/G 동기강화 P/G 자존감 향상 P/G 지역사회자원연계	마음큐 개인상담 성장캠프 지역사회자원연계
배움큐 검정고시 학원 지원 교재지원 멘토링 학습지원	배움큐 검정고시 및 수능지원 교재 지원 검정고시 응원 및 응시	성장큐 자격증 취득 취업지원 프로그램 인턴 프로그램
성장큐 진로탐색P/G 진로체험P/G	성장큐 진로체험 P/G 자격증 취득 지원	행복큐 부모상담 가족관계 프로그램 가족체험 멘토교육 및 간담회 멘토-멘티 연계 멘토-멘티 문화활동 사업자문회의
행복큐 멘토교육 부모상담 및 교육 지역사회자원연계	행복큐 멘토교육 및 간담회 멘토-멘티 연계 부모상담 사업자문회의	



세부사업내용

마 음 큐

- 개인상담
- **성장캠프** : 연 1회, 1박 2일 숙박캠프, 리더쉽, 책임감, 자아성장
- **지역사회연계** : 전문기관과의 네트워크 구축 및 자원 연계를 통한 서비스 지원
기업체 연계를 통한 인턴 프로그램 실시

성 장 큐

- **자격증 취득** : 기능, 기술관련 자격증 취득 욕구가 있는 청소년 대상 선발
헤어자격증, 건축기능사, 조리기능사 등
- **취업지원 프로그램** : 취업에 필요한 이력서, 자기소개서, 면접법 등
고졸학생 대상 공개채용 설명회 진행 등
- **인턴 프로그램** : 주 2회, 참여자-기업체 연계, 최대 3개월 지원
인턴 현장체험(1인 월 48시간), 최저임금제 활동비 지급

세부사업내용

행복큐

- 부모상담 : 전화, 면접 등을 통한 수시상담
- 가족관계 프로그램 : 1회 2시간, 총 2회기,
참여청소년과 가족간의 친밀감 증진 및 관계 향상
- 가족체험 : 연 1회, 야외체험활동
- 멘토교육 및 간담회 : 멘토교육(연 4회), 간담회(연 6회)
- 멘토-멘티 연계 : 부산소재 청소년 및 학업관련 졸업자 및 대학생
멘토교육 이수 후 멘티 연계
학습지도(수능, 검정고시 지도) 및 정서 지원(고민상담)
- 멘토-멘티 문화활동 : 스포츠, 영화관람 등 참여자 욕구 반영한 문화활동 진행
- 사업자문회의 : 연 4회, 사업전반 또는 참여자 개별의 전문적 개입방향 논의
검정고시 대입전형에 대한 컨설팅 및 사업자문

감사합니다



5. 민들레학교

학교 밖 청소년 지원사업 “패밀리 팸”

학교 밖 청소년 지원기관 사업발표

- 3차년도 학교 밖 청소년 지원사업 “패밀리 팸” 사업계획 발표 -

삼성SDS



사단법인
민들레학교



사랑의열매
사회복지공동모금회

목차

1. “패밀리 팸” 사업 목적 및 성과 목표

- 1.1 사업 목적
- 1.2 3차년도 성과목표

2. 3차년도 주요 사업 안내

- 2.1 3F 사업 이란?
- 2.2 1F - ‘Fam’ 팸 지원
- 2.3 2F - ‘Fill’ 학습지원
- 2.4 3F - ‘Find’ 진로지원

3. Q&A

| 패밀리 팸 사업목적 및 성과 목표|

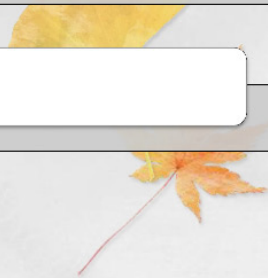


1. ‘패밀리 팸’ 사업 목적

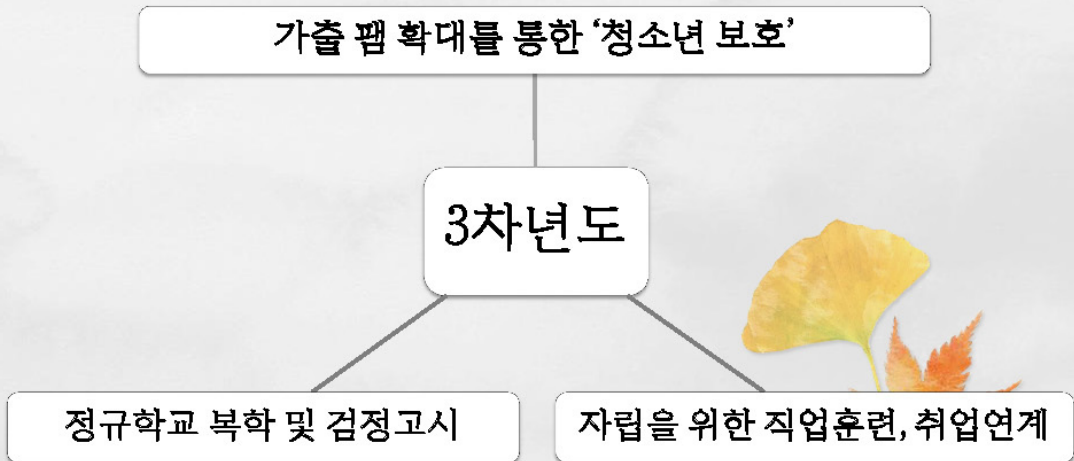
학교 밖 청소년과 가출 팸 청소년 보호

학교 밖 청소년의 학습권 유지 및 재능 개발

학교 밖 청소년의 자립을 위한 기반 형성



2. 3차년도 성과목표



| 3차년도 주요 사업 안내 |

1. 3F 사업이란?



2. 1F - 'Fam' 팸 지원



- **팸 구성 확대** : 현재 3개의 팸에서 **5개의 팸** 까지 확대



교동 기숙사



인계동 기숙사



매교동 기숙사

2. 1F – ‘Fam’ 팸 지원



- 팸 생활 지원

1) 식품 지원

팸 구성원의 건강을 위한 안전하고, 건강한 식품 및 반찬 지원

2) 생활물품 지원

가구 및 전자제품, 의류, 생활용품 등 생활에 필요한 물품 지원

3) 질병치료 지원

팸 구성원의 신체적, 정신적 질병 치료 지원

2. 1F – ‘Fam’ 팸 지원



- 치유프로그램 진행

1) 음악치료, 미술치료 등 다양한 심리상담 실시

- 매주 목요일 1회 3시간 음악 및 미술 심리치료 진행
- 매월 토요일 2회 2시간 집단상담 진행

2) 다양한 체험활동 중심의 치유프로그램 진행

학교 밖 청소년의 건강한 성장을 위하여 필요한 부분을
다양한 체험활동 중심으로 구성하여 치유프로그램 진행

3. 2F - 'Fill' 학습 지원



대안교육 지원

복학 및 정규학교 지원

교통비 지원

3. 2F - 'Fill' 학습 지원



1) 대안교육 지원

학력 취득 및 검정고시 합격을 위한 대안교육 지원

2) 복학 및 정규학교 지원

정규학교 입학금 및 학습을 위한 준비물 지원

3) 교통비 지원

등, 하교를 위한 교통비 지원

4. 3F – ‘Find’ 진로 지원



1) 직업훈련 프로그램 실시

- 학교 밖 청소년의 재능 개발, 직업훈련 및 직업체험 실시
- 컨소시엄 기관과의 연계를 통한 프로그램 실시

2) 취업 알선 및 취업 연계

학교 밖 청소년의 자립을 위한 취업 알선 및 연계

Q & A

감사합니다.



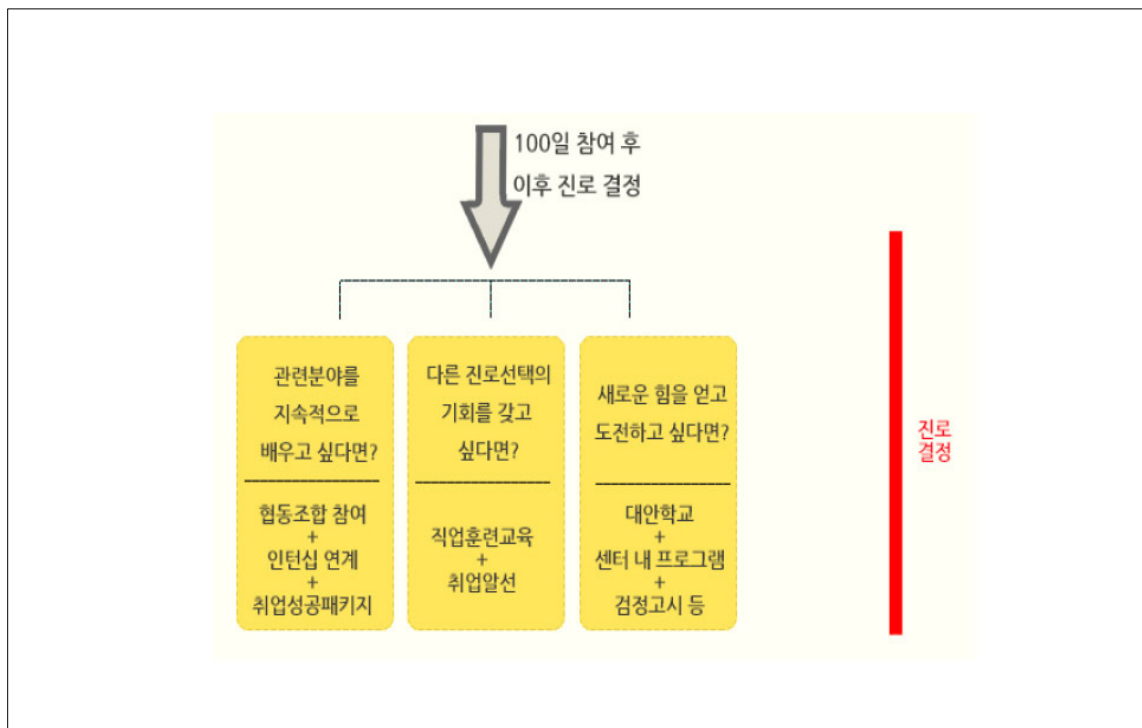
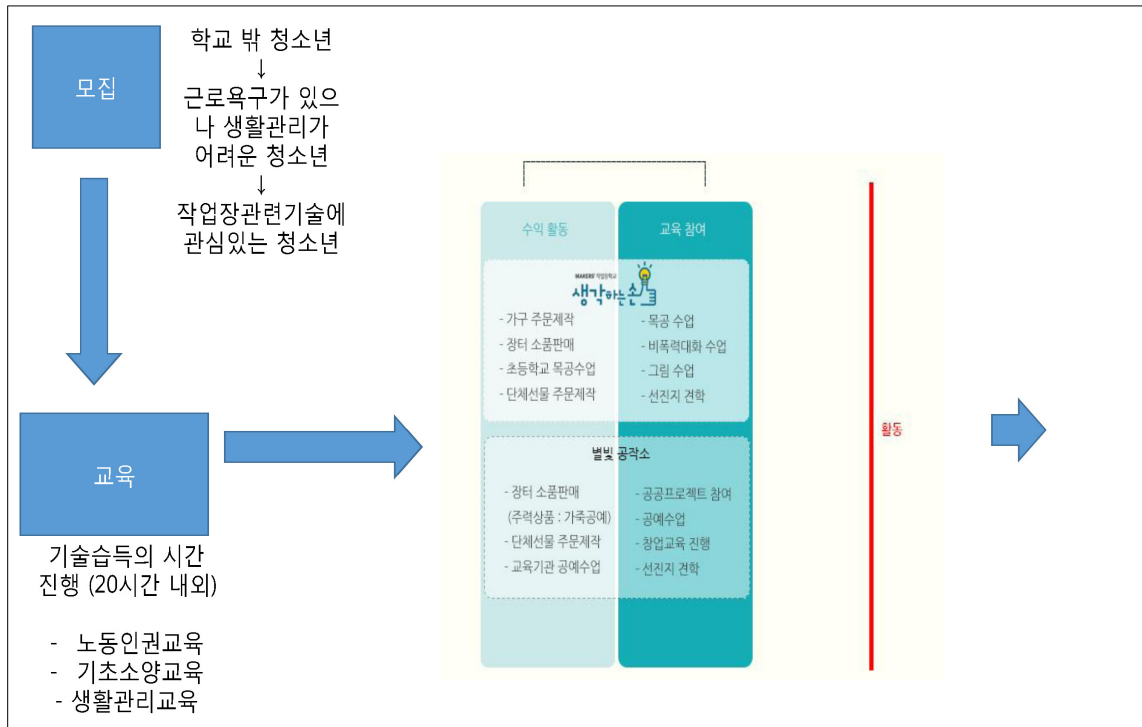
6. 광주광역시학교밖청소년지원센터





Copyright © 2016. All right reserved by BiBook.





청소년작업장 운영

2호점_별빛 공작소

가족공예를 중심으로 한
여러 수공예품 제작 및 판매
(온라인, 기념품, 야시장, 마켓 등)
온라인 제조

AMUSUNG AHSOS 시흥시청공공디자인연구소 한국문화재단 한국교원대학교



청소년 작업장의 변화들



작업장 1호점 생각하는 손

- 장소 : 공간의 환경 문제로 이전
대인시장 → 광주청소년삶디자인센터
→ 장기적으로 삶디자인센터에서 작업장
관리 협의 중
- 교육청 연계 학교 내 들어가는 목
공포로그램 진행
- 각종 공모사업 연계를 통한 다양한
교육 및 안정적인 운영

작업장 2호점 별빛 공작소

- 장소 : 대인시장 (10월 중순)
- 커피판매와 음료, 핸드메이드공
예품이 결합된 카페
- 수공예 교육과 판매 병행 (10월~)
- 기술 습득 + 교육 지원 강화
- 청소년 수공예품을 활용하여 꾸준
한 브랜드 개발

● 현재 작업장 현황

- 작업장 1호점, 2호점 (공동모금회)
- 작업장 3호점_청소년미디어작업장 찰나 (시 예산)

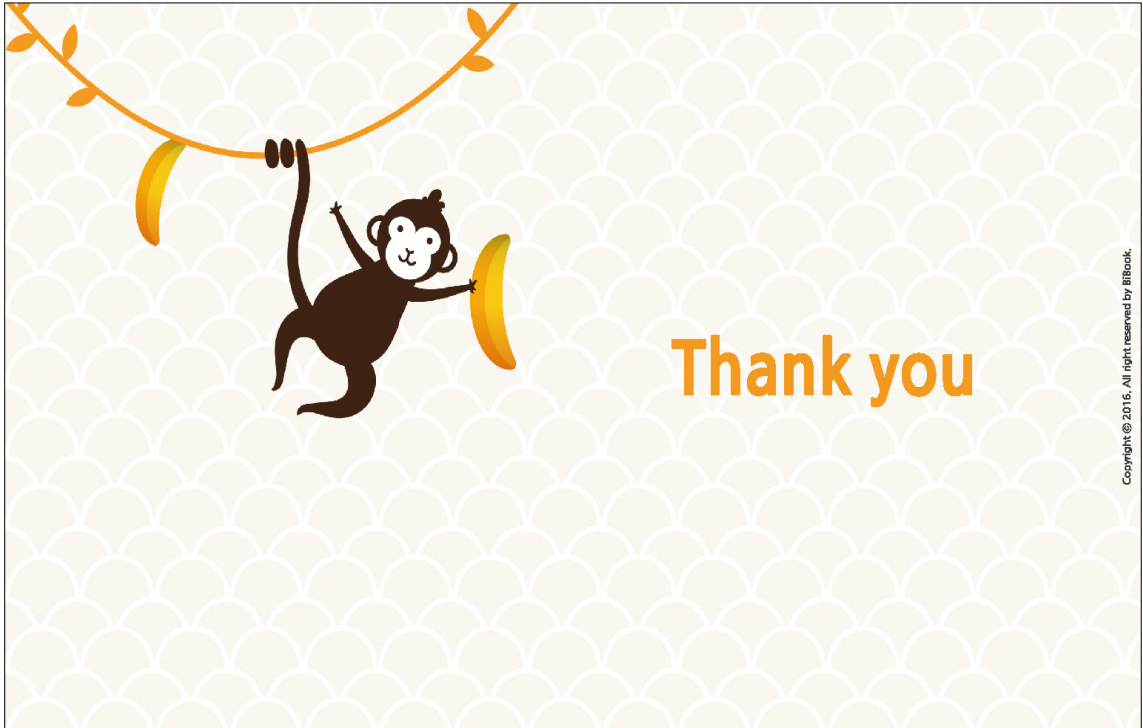
● 향후 작업장 계획

- 2017년도까지 작업장 2개 확장 (총 5개)
- 다양한 작업장을 통해 청소년들의 선택의 폭이 넓어짐
- 작업장 1, 2호점 시 예산으로 운영할 수 있도록 협의 (사업종료 후)

창업 지원 집중 컨설팅

● 창업관련 컨설팅 및 창업지원사업 연계
(청년창업지원 연계 등)

협력기관 : 광주광역시청년센터,
광주광역시 청소년삶디자인센터



7. 서울시립청소년미디어센터



학교밖찾아가는카메라



CONTENTS

1. 사업소개
2. 프로그램
 001. 금요다과회
 002. 미디어프로젝트
 003. 미디어동아리
 004. 학교밖청소년진로프로젝트
 005. 학교밖축제
3. 사례관리
4. 결과보고서발간



1

사업소개 사업목적

학교밖청소년

'학교'라는 주요한
사회적 지지체계에서
자발적,비자발적으로
이탈한 학교밖청소년

미디어

미디어를 매개로
다양한 접촉
- 프로그램
- 아웃리치

사회적경험

건강한 사회적 지지와
경험을 제공
정서적,경험적 변화와
사회구성원으로서의 성장

2

프로그램



001

금요다과회



요다과회

2

프로그램

금요다과회

월1회 학교밖청소년들의 공감주제를 선정하여 다과회 실시

또래와 정보 및 고민을 나누는 자리를 마련

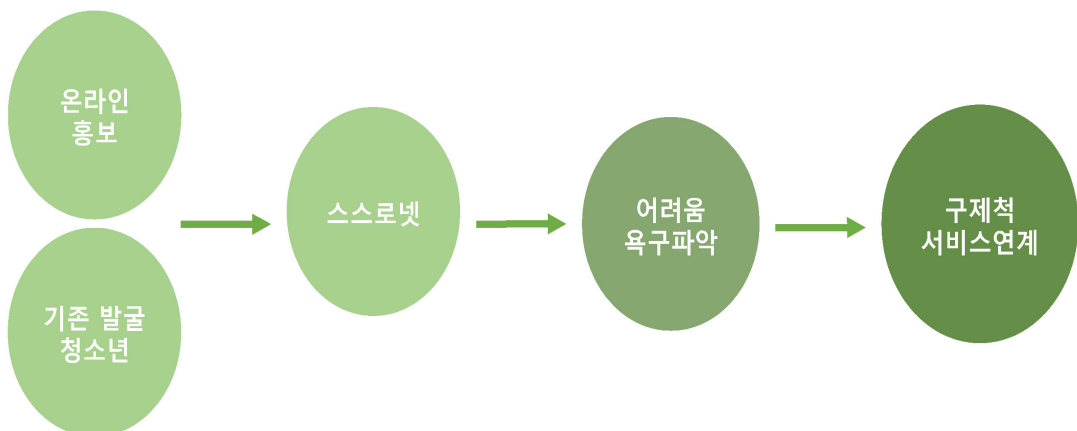
월1회 학교밖청소년들의 공감주제를 선정하여 다과회 실시

금요다과회

2

프로그램

금요다과회



금요다과회

002

미디어 프로젝트

찾아가는
카메라

2

프로그램

미디어프로젝트

총 4개 기관의 학교밖청소년들과 주 1회 8회기 이상

사전/사후 청소년활동역량검사 실시 ➡ 청소년들의 변화 관찰

활동 중 1~2회기 스스로넷 내부진행 ➡ 서비스연계 가능성 열기

찾아가는카메라

2

프로그램

미디어프로젝트



찾아가는카메라

찾아가는 미디어캠프

2

프로그램

미디어프로젝트

3박4일간의 미디어캠프

사전 욕구조사 실시 ➡ 사진·영화·광고·음악 등의 미디어를 활용

전문적인 미디어교육과 인턴십으로 연계

찾아가는미디어캠프

2

프로그램
미디어프로젝트



찾아가는미디어캠프

003

미디어 동아리



미디어 동아리

■ 교복없는아이들

2

프로그램
미디어동아리



 미디어동아리

004

학교밖청소년의 진로프로젝트

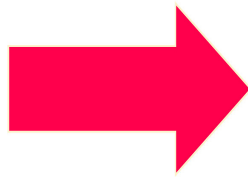
2

프로그램

학교밖청소년의 진로프로젝트 : 스스로인-Turn

사전교육

- 근로인권
- 미디어전문
- 안전교육



근로내용

스스로넷 내·외부의
영상제작현장 보조
체험활동현장 보조
영상편집 등

2

프로그램

학교밖청소년의 진로프로젝트

플리마켓

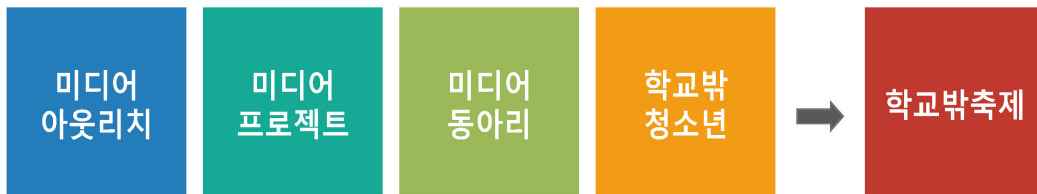


005

학교밖축제

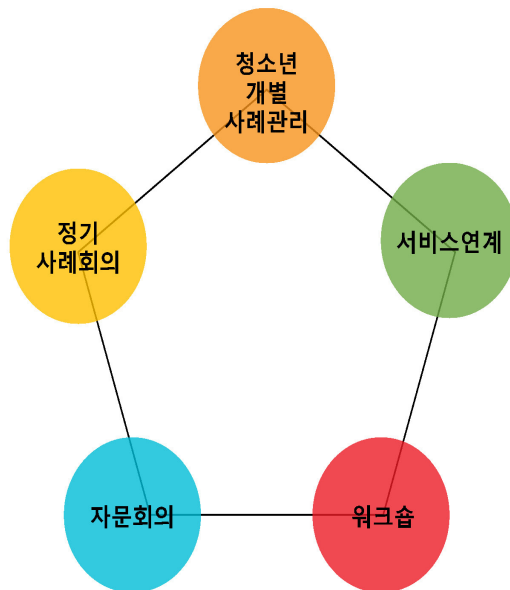
2

프로그램 학교밖축제



3

사례관리



4

결과보고서 발간



5

향후 운영계획



5

향후 운영계획

연계

- 청소년 개별관리 및 지원
- 동아리사업연계
- 지역자원(상담,보호 등)연계

프로그램

- 대안교육연계
: 푸른나무미디어학교
- 비진학,탈학교,위기청소년 대상
미디어프로그램연계
: 청소년미디어제작자양성과정

조직

- 움직이는라디오
- 봉사자활동지원을 통한 지속적인
학교밖청소년발굴 및 접촉

8. 한국청소년정책연구원



학교 밖 청소년 지원사업 3차년도 사업 계획서 발표

한국청소년정책연구원

성윤숙(한국청소년정책연구원 연구위원)



목차

A. 사업소개

1. 사업명
2. 목적 및 목표

B. 세부사업내용

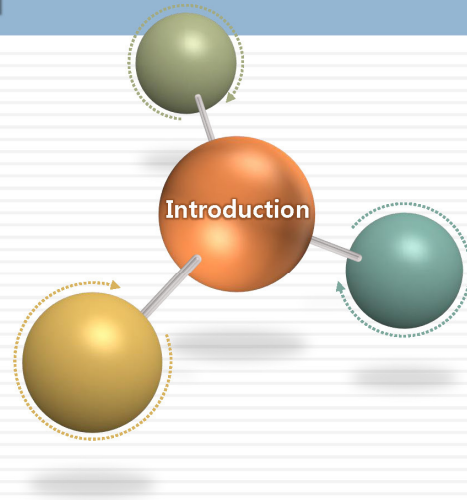
1. 사업내용
2. 목표에 대한 평가방법
3. 홍보계획
4. 지역자원 활용 계획

C. 일정



A. 사업 소개

1. 사업명
2. 목적 및 목표



1. 사업소개



사업명

- 학교 밖 청소년 디지털 역기능 예방 및 보호 대책 수립

목적

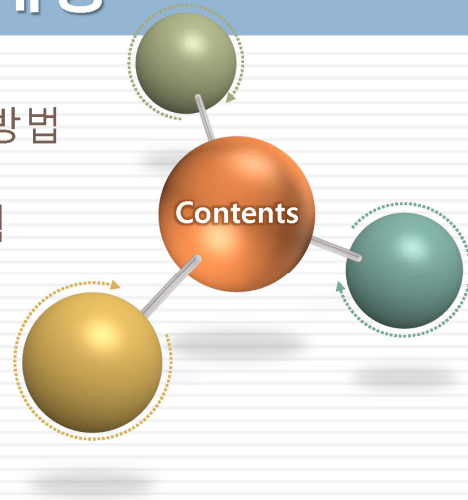
- 학교 밖 청소년 디지털 역기능 예방 매체 효과성 검증 및 대책수립
- 학교 밖 청소년 디지털 역기능 예방 다기관 협력체계 구축

목표

- 학교 밖 청소년의 디지털 역기능 예방 및 대책 수립
- 학교 밖 청소년 관련 종사자의 디지털 역기능 예방 및 대처 능력 강화
- 학교 밖 청소년 디지털 역기능 예방 사례 확산
- 학교 밖 청소년 및 디지털 역기능 관련 민관학 협력 증대

B. 세부사업내용

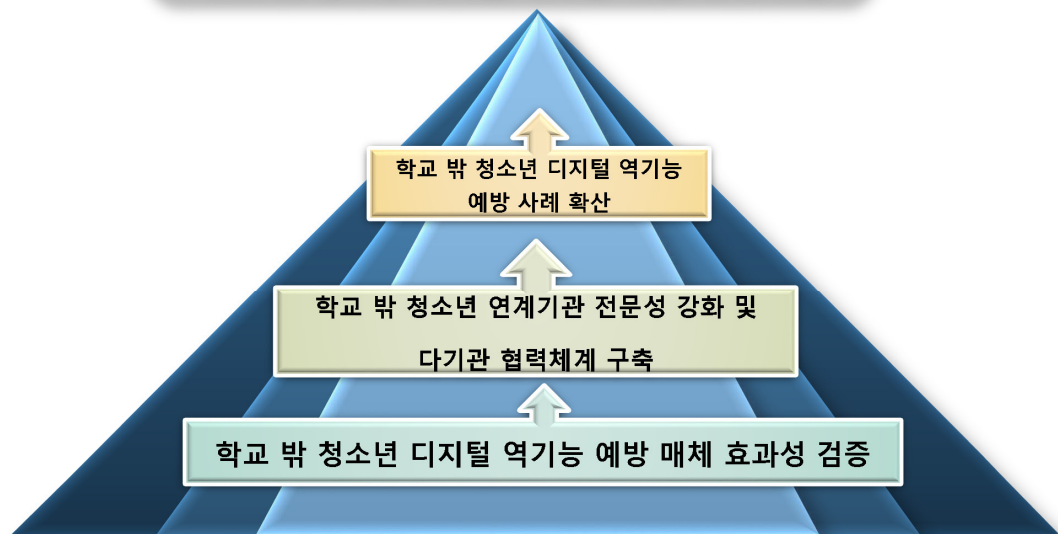
1. 사업내용
2. 목표에 대한 평가방법
3. 홍보계획
4. 지역자원 활용계획



1. 사업내용



학교 밖 청소년 디지털 역기능 예방 대책 수립



1. 사업내용



학교 밖 청소년 디지털 역기능 예방 대책 수립

- 학교 밖 청소년 디지털 역기능 매체 효과성 검증 및 대책수립

학교 밖 청소년 디지털 역기능 예방사례 확산

- 디지털 역기능 예방 우수사례 확산을 위한 언론 및 SNS 홍보
- 청소년 디지털 역기능 예방 온라인 홍보
- 청소년 디지털 역기능 예방 앱 고도화

학교 밖 청소년 연계기관 전문성 강화 및 다기관 협력체계 구축

- 학교 밖 청소년 디지털 역기능 관련 다기관 협력체계
- 학교 밖 청소년 지원사업 홈페이지를 통한 협력체계 구축
- 학교 밖 청소년 연계기관에 대한 3년차 모니터링 및 전문가컨설팅 실시
- 학교 밖 청소년 연계기관 성과발표회
- 학교 밖 청소년 연계기관 및 관련기관 우수사례발표 워크숍

1. 사업내용



학교 밖 청소년 디지털 역기능 매체 효과성 검증 및 대책수립

1. 조사 단계



1. 사업내용



학교 밖 청소년 디지털 역기능 매체 효과성 검증 및 대책수립

2. 조사지역 및 조사방법

조사지역

- 웹툰 시연 및 사전/사후조사 : 전국
- 방송콘텐츠 시연 및 사전사후조사 : 전국
- 프로그램 교육 및 사전사후조사 : 서울 및 수도권

조사방법

- 웹툰 시연, 방송콘텐츠 시연 사전/사후조사 : PAPI(종이설문지 이용한 대인면접조사)

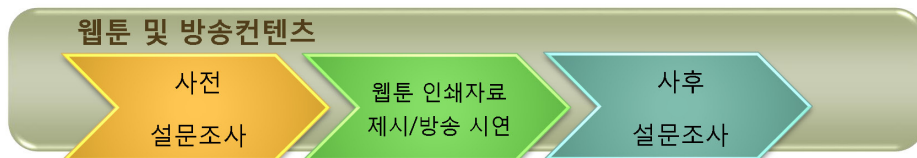
1. 사업내용



학교 밖 청소년 디지털 역기능 매체 효과성 검증 및 대책수립

3. 조사 프로세스

웹툰 및 방송콘텐츠



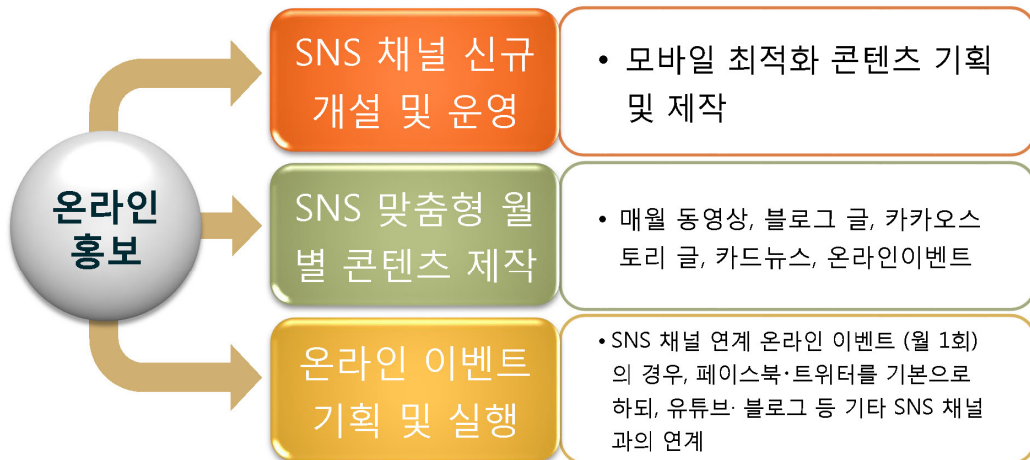
프로그램 교육 및 사전/사후조사 : Gang-Survey (집단지중면접조사)



1. 사업내용



청소년 디지털 역기능 예방 온라인 홍보



1. 사업내용



청소년 디지털 역기능 예방 앱 고도화



1. 사업내용



학교 밖 청소년 연계기관 전문성 강화 및 다기관 협력체계 구축

프로그램명	수행방법
학교 밖 청소년 디지털 역기능 관련 다기관 협력체계	- 온라인 및 오프라인 모임을 통한 국내의 학교 밖 청소년 관련기관 종사자와의 긴밀한 연계
학교 밖 청소년 지원사업 홈페이지를 통한 협력체계 구축	- 학교 밖 청소년 연계기관과의 정보 교류 및 아이디어 공유의 장 마련을 위한 홈페이지 관리
학교 밖 청소년 연계기관에 대한 3년차 모니터링 및 전문가컨설팅 실시	- 각 연계기관에 대한 모니터링 및 전문가 현장컨설팅을 실시하여 기획중인 사업수행의 실현가능한 구체적 방향 자문 및 미래지향적 방향의 구체적 수정과 보완사항 자문

1. 사업내용



학교 밖 청소년 연계기관 전문성 강화 및 다기관 협력체계 구축

프로그램명	수행방법
학교 밖 청소년 연계기관 성과발표회	- 학교 밖 청소년 시범운영 기관 및 관련기관 사업성과 보고 및 정책제안
학교 밖 청소년 연계기관 및 관련기관 우수사례발표 워크숍	- 전국의 학교 밖 청소년지원센터 관리자 및 실무진이 함께 하는 워크숍을 개최하고 연계기관의 우수사례를 발표함으로써 전국 학교 밖 청소년 관련기관 사이의 유기적 협력관계를 공고히 하고 우수사례의 전국적 확대를 꾀하며 피드백을 통한 새로운 차원의 발전 방안 모색

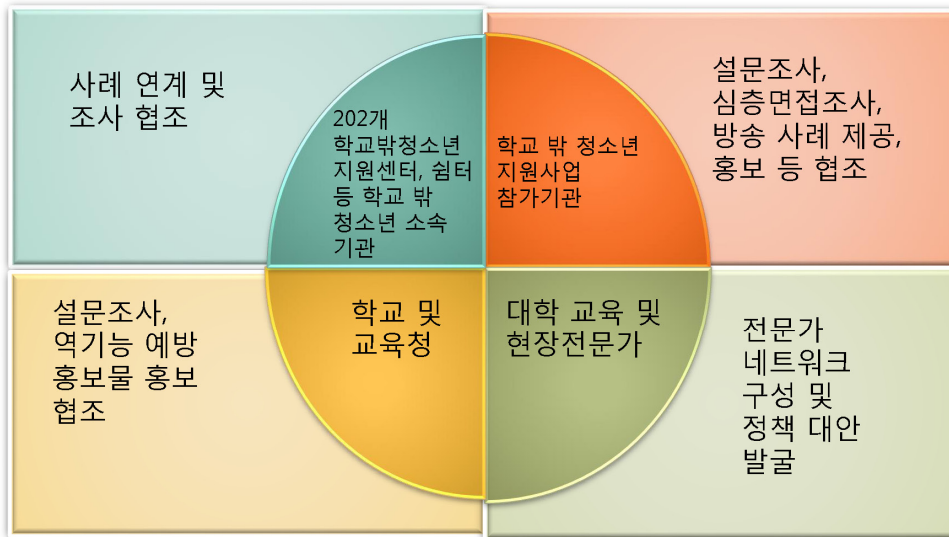
2. 목표에 대한 평가방법

성과목표	성과지표	측정방법 및 도구
학교 밖 청소년 디지털 역기능 예방 매체 효과성 검증 및 대책수립	- 설문조사 결과에 따른 정책제언 - 대책 수립시 정책담당자 참가 여부 - 학교 밖 청소년의 디지털 역기능 예방정책 반영도	- 양적조사 설문지, 심층면접조사 설문지 - 회의록 - 정부 관련 정책 및 계획 확인
학교 밖 청소년 관련 종사자의 디지털 역기능 예방 및 대처 능력 강화	- 포럼 및 워크숍 참가자 인식 변화도	- 의견조사
학교 밖 청소년 디지털 역기능 예방 사례 확산	- 언론보도 횟수 - SNS 이용자 수	- 방송매체 및 SNS 확인
학교 밖 청소년 및 디지털 역기능 관련 국내의 전문가 협력 증대	- 국내의 네트워크 참가기관 수 - 국내의 네트워크 관련 모임 및 사업실적 수	- 회의록 - 관련 문건 확인

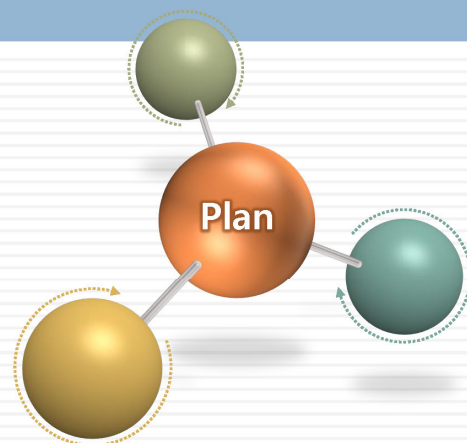
2. 홍보

목적	대상	홍보방법 및 횟수	활용매체
사회복지공동 모금회 및 본 사업홍보	청소년	디지털 역기능 문제 및 대책 소개	웹툰, 앱, 방송, 리플렛 등
	청소년 관련기관 종사자	디지털 역기능 문제 및 예방 사례 소개	위드랑 등 교사 커뮤니티, 방송CD, 보고서, 우수사례 집, 매뉴얼, 리플렛
	일반 국민	청소년 디지털 역기능 온라인 홍보 및 언론 홍보	TV 방송, 유튜브, 페이스북

4. 지역자원 활용계획



C. 일정



4. 일정



내용	기간	2016			2017											
		10월	11월	12월	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
사업 세부계획 수립																
학교 밖 청소년 디지털 역기능 예방 매체 효과성 검증																
디지털 역기능 예방 대책 전문가 포럼 개최																
국내외 디지털 역기능 예방 대책 워크숍 개최																
청소년 디지털 역기능 예방 온라인 홍보																
청소년 디지털 역기능 예방 앱 고도화																
다기관 협력체계 네트워크 구성 운영																
학교 밖 청소년 지원사업 홈페이지 관리																
3년차 모니터링 및 컨설팅 실시																
학교 밖 청소년 연계기관 성과발표회																
우수사례발표 워크숍																
사업평가 및 보고서 작성																



Thank You

학교 밖 청소년 디지털 연기능 예방 워크숍

인 쇄 2016년 10월 5일

발 행 2016년 10월 6일

발행처 한국청소년정책연구원

세종특별자치시 시청대로370 세종국책연구단지

사회정책동(D동) 한국청소년정책연구원 6/7층

발행인 노 혁

등 록 1993. 10. 23 제 21-500호

인쇄처 휘문인쇄 **전화** 1661-7576 **대표** 김점순
