



2023 임팩트그라운드

미래비전 계획서

재단법인 브라이언임팩트는

기술이 사람을 도와 더 나은 세상을 만들 수 있다는 믿음을 바탕으로,
기술로 세상을 바꾸는 혁신가들과
여러 분야에서 성실하게 살아가는 사람들을 지원하기 위해
2021년 6월 출범했습니다

임팩트그라운드는

사회혁신조직들이 창의적이고 혁신적으로 사회문제를 풀어내고,
스케일업/스케일아웃 할 수 있도록 지원하는 사업입니다.
사회문제의 근본적 해결을 위해, 다양한 실험과 아이디어를 시도해볼 수 있도록 돕습니다.

※ 본 자료는 2023 임팩트그라운드의 지원을 받는 사회혁신조직의 미래비전계획서입니다.
사회공익을 위해, 본 자료를 공유하며, 영리목적의 사용이나 자료의 편집은 불가합니다.

"푸른나무재단" 사업 계획서

■ 제1장 조직소개

● 조직개요

대표자 및 이사회 명단				
○ 대표자 및 이사회 : 11명 (대표자 1명, 이사 8명, 감사 2명)				
직 위	성 명	소 속	주요경력	
대표자	김경성	푸른나무재단 이사장	前) 제16대 서울교육대학교 총장 前) 제16대 한국교육평가학회 회장	
이사	김중기	푸른나무재단 명예이사장	現) 푸른나무재단 설립자 現) 국가학교폭력대책위원회 공동위원장 2019. 제61회 막사이사이상 2014. 아쇼카 시니어펠로우 국내최초선정	
	이우권	서우제 건축연구소 대표	現) 한국문화공간건축학회 명예회장 現) 문화관광부 문화시설 정책자문위원 前) 인덕대학교 총장	
	최채봉	동서회계법인 대표 회계사	現) 강남대학교 겸임교수	
	황철성	서울대학교 석좌교수	現) 한국과학기술한림원 정회원 現) 영국왕립화학회 석학회원 2011. 미국 에어프로덕츠 우수교수상	
	김용수	김&이 합동법률사무소 대표 변호사	現) 서울지방변호사회 청소년지킴이 변호사단 운영위원 前) 동국대학교 외래강사	
	송영화	건국대학교 경영대학 교수	現) 건국대학교 경영전문대학원 주임교수 前) 한국전자통신연구원(ETRI) 연구실장	
	장영수	(주)아이오로라 대표이사	現) 서울시립청소년미디어센터 자문위원 前) 정부업무평가 국정과제 평가전문위원	
	이종익	푸른나무재단 사무총장	現) 광운대학교 상담복지정책대학원 외래교수 前) 서울시립노원청소년센터 관장 前) 비영리N포럼 위원장	
감사	이원우	슬라피데출판사 대표	前) 한국기독교출판협회 부회장	
	박인규	박인규 세무사 사무소 대표	前) 국세청 세무사 前) 영화회계법인 세무사	
설립년월일	1995.11.01.		상근직원 수	70명
소재지	서울특별시 서초구 서초대로 46길 88, 청예단빌딩 1~5층			
법인유형	<input checked="" type="checkbox"/> 재단법인, <input type="checkbox"/> 사단법인, <input type="checkbox"/> 비영리 민간단체, <input type="checkbox"/> 비영리 임의단체 <input type="checkbox"/> 공공기관, <input type="checkbox"/> 사회복지법인, <input type="checkbox"/> 기타 ()			
홈페이지	www.btf.or.kr		모 법인명	-

공익법인	Y	주무관청	여성가족부																																								
조직의 설립목적																																											
<p>■ 푸른나무재단 설립 배경</p> <p>푸른나무재단(청소년폭력예방재단, 청예단)은 학교폭력 피해로 죽음을 선택한 아들의 아버지가 우리나라 최초로 학교폭력의 심각성을 시민사회에 알리고 학교폭력근절을 위해 예방과 치유 활동을 목적으로 설립한 비영리 공익법인으로 UN경제사회이사회에서 특별협의회지위를 부여받은 청소년 NGO</p> <p>■ 푸른나무재단 사업 영역</p> <p>구체적으로 청소년폭력예방활동 및 비행청소년 선도, 청소년 유해환경 정화, 청소년 복지증진, 청소년 인권 신장활동, 청소년 수련활동, 청소년폭력예방 및 수련활동, 청소년폭력예방 및 상담 전문가 양성을 위한 평생교육활동 등을 전개함으로써 올바른 청소년 문화를 조성하여 청소년 건전 육성에 기여함을 목적으로 설립</p> <p>■ 「사이좋은 디지털 세상 '사디세」 사업 출범</p> <p>이와 관련하여 푸른나무재단 교육본부 유스콘텐츠팀에서는 카카오임팩트재단과 함께 Born digital 세대의 청소년을 대상으로 디지털 시민교육을 제공함으로써 디지털 환경 속 올바른 생각과 행동 그리고 안전하게 살아갈 수 있는 역량 향상을 목적으로 「사이좋은 디지털 세상 '사디세」 사업을 2015년부터 현재까지 7년째 운영하고 있음.</p>																																											
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">구분</th> <th>2018년</th> <th>2019년</th> <th>2020년</th> <th>2021년</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="3">지원금액</td> <td>카카오 지원금</td> <td>3.7억원</td> <td>3.5억원</td> <td>3.0억원</td> <td>3.5억원</td> </tr> <tr> <td>재단 기부금</td> <td>1.4억원</td> <td>1.5억원</td> <td>2.2억원</td> <td>1.8억원</td> </tr> <tr> <td>사업비 총액</td> <td>5.1억원</td> <td>5.0억원</td> <td>5.2억원</td> <td>5.3억원</td> </tr> <tr> <td rowspan="3">직원수</td> <td>전담인력</td> <td>2명</td> <td>3명</td> <td>3명</td> <td>3명</td> </tr> <tr> <td>파트타임</td> <td>1명</td> <td>1명</td> <td>1명</td> <td>1명</td> </tr> <tr> <td>직원수 총원</td> <td>3명</td> <td>4명</td> <td>4명</td> <td>4명</td> </tr> </tbody> </table>						구분		2018년	2019년	2020년	2021년	지원금액	카카오 지원금	3.7억원	3.5억원	3.0억원	3.5억원	재단 기부금	1.4억원	1.5억원	2.2억원	1.8억원	사업비 총액	5.1억원	5.0억원	5.2억원	5.3억원	직원수	전담인력	2명	3명	3명	3명	파트타임	1명	1명	1명	1명	직원수 총원	3명	4명	4명	4명
구분		2018년	2019년	2020년	2021년																																						
지원금액	카카오 지원금	3.7억원	3.5억원	3.0억원	3.5억원																																						
	재단 기부금	1.4억원	1.5억원	2.2억원	1.8억원																																						
	사업비 총액	5.1억원	5.0억원	5.2억원	5.3억원																																						
직원수	전담인력	2명	3명	3명	3명																																						
	파트타임	1명	1명	1명	1명																																						
	직원수 총원	3명	4명	4명	4명																																						

● 조직의 수익비용 현황

(단위 : 백만원)

- 설립 후, 누적기부금 총액 (~2022) : 11,026
- 최근 3년간 수익비용 내역 :

	2020년(연말)	2021년(연말)	2022년(연말)
수익 총계	7,555	7,807	9,636
재단 지원금 총액			1,000
비용 총계	8,125	7,455	8,606

● 주요 사업(3개 이내)

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

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

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

#디지털시민성 #아동청소년 #학교폭력

■ 제2장 문제정의와 문제해결 프레임워크

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

● [문제정의] 해결하고자 하는 문제는 무엇인가?

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

“문제가 일어날 때가 그 문제를 폭넓게 해결할 수 있는 좋은 기회”

: 코로나19 이후 디지털 기반 사회의 명암(明暗) 가속화, 새로운 교육 정립 필요

우리는 지금 모든 것이 ‘디지털화’되고 있는 ‘디지털 시대’에 살고 있습니다. 디지털 시대, 뉴 미디어를 빼놓고는 더 이상 트렌드를 살펴보기 어려워졌습니다. 2020년 방송통신위원회 조사에 따르면 일상생활에서 스마트폰을 필수 매체로 인식하는 비율이 67.2%로 나타났습니다. 특히 10대의 경우 96.2%로 타 연령 대비 매우 높은 수준을 보이고 있습니다. 이는 미디어가 단순 도구가 아니라 자연스럽게 청소년들의 일상이 되었음을 의미합니다. 학교에서는 원격수업이 시작되었습니다. 이 모든 것은 디지털 기기와 기술이 있기에 가능했습니다.

그러나 그동안 우리는 이것을 선용할 수 있는 역량을 사회적으로 갖추었는지 제대로 살펴보지 못했습니다. 코로나19로 교육 공백을 메우기 위해 대안으로 내놓은 EBS 라이브특강은 욕설과 음담패설로 도배되었고¹⁾, 원격수업 중인 교사 얼굴을 합성해 음란물 유포하고²⁾, SNS방을 이용해 집단 컨닝³⁾을 하는 등 청소년⁴⁾ 세대에서 여러 문제들이 나타났습니다. 이러한 사이버폭력 문제는 자살이라는 극단적 선택으로 드러나기도 했습니다.⁵⁾ 비단 국내의 문제만이 아닙니다. 브라질에서는 팬데믹 동안 사이버폭력이 211% 증가했으며,⁶⁾ 인도는 팬데믹 이후 매일 34명씩 자살하고 있다는 소식⁷⁾이 나오고 있습니다. 2021년 푸른나무재단 학교·사이버폭력 실태조사에 따르면 사이버폭력은 전년대비 3배 이상 증가한 것으로 나타났습니다. 이러한 추세는 방송통신위원회 사이버폭력 실태조사와 교육부 학교폭력 실태조사에서도 유사하게 보입니다.

코로나19로 우리 사회가 그동안 보지 못했던, 또는 추상적으로 알고 있었던 부분이 민낯을 드러내는 이때, 사이버폭력 역시 그 심각성을 더해가고 있으며, 때문에 새로운 교육 방향에 대한 재고와 재정의가 필요한 시기라고 생각합니다. 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 현실입니다.

이에 푸른나무재단은 문제 행동을 방지하는 목적의 교육이나 일반적인 인터넷 사용 윤리를 가르치는 교육에서 벗어나, 청소년들의 삶 전반에 걸친 디지털 시민성 교육이 필요하다고 판단했습니다. 또한 이 교육은 단시간에 이수하고 끝나는 것이 아니라 학교급별 생애주기를 반영하여 문제 해결 역량을 증대하는 방향으로 진행되어야 한다고 생각합니다. 증가하는 온라인 활동과 디지털 산업이 가속화되는 이때, 여러 문제가 드러나지만 그만큼 역량을 함양하고 문제를 개선할 수 있는 좋은 시기라는 전환적 관점을 가지고 문제 해결을 시작해야 합니다.

‘본디지털 세대(Born Digital Generation)’인 청소년들에게 디지털 시민교육 필요

푸른나무재단 상담본부에서는 학교 및 사이버폭력을 포함하여 많은 학생들이 본인의 고민을 상담을 받고 있습니다. 최근 대인관계에 어려움을 겪고 있는 청소년(이하 라이언)을 상담하던 상담사가 “라이언은 그 친구를 어떤 친구라고 생각하니?”라고 질문을 했더니 한참을 고민하던 라이언은 상담사에게 “어디서요?”라고 다시 물어왔다고 합니다. 현실과 온라인, 이 두 개의 세상 중 어디를 말하는 것인지 되묻는 질문이었습니다. 교실 안에서의 인간관계에 중점을 둔 대인관계를 생각했던 이전 세대와는 전혀 다른 패러다임을 가지고 있는 것입니다.

이처럼 디지털은 우리 삶 전반에 영향력을 미치고 있습니다. 청소년들은 본디지털 세대(태어날 때부터 스마트기기를 다루며 친근해진 세대)라 불리며 디지털에 밀착된 생활양식을 보여줍니다. 이에 따라 디지털 세상이 다음 세대의 리더가 될 아동/청소년들에게는 아주 중요한 일과 삶의 터전이라는 인식을 가지고 접근할 필요가 있습니다. ‘디지털 시민성’의 중요성도 여기에 있습니다. 우리가 연결되어 있고, 사회의 구성원으로서 권리와 의무를 가지고 있다는 감각을 알려주는 것이 ‘시민성’이라고 한다면, 디지털 사회를 살아가는 시민으로서의 자각 역시 필요하고, 이를 함양할 필요가 있습니다. 그리고 개개인이 디지털 시민성을 갖추는 때, 온라인에서 일어나는 사이버 폭력 뿐만 아니라, 정보 격차, 인간 소외 등의 이슈를 해결하는 주체로서 자리매김을 할 수 있으리라 봅니다.

지난 29일 국회입법조사처에서 발표한 ‘이슈와 논점’을 살펴보면 ‘청소년들이 온라인 공간에서 부정적 경험이나 범죄에 노출된 경우, 자칫 이것을 사회의 통상적인 규범으로 인식하게 될 가능성이 크다는 것을 밝히며, 코로나19로 인해 학교와 사회 경험이 줄어든 아동·청소년들이 메타버스 등 온라인 공간에서 균형 잡힌 디지털 시대의 시민이 갖추어야 할 능력과 자질 교육의 필요성을 강조했습니다. 유네스코(2016)는 효과적으로 정보를 찾고, 접근하고, 사용하고, 산출할 수 있는 능력, 윤리적인 방식으로 타인과의 소통 및 콘텐츠 제작에 참여하는 능력, 온라인 및 ICT 환경을 안전하고 책임감 있게 탐색하는 능력, 자신의 권리를 인식하는 능력이 필요함을 강조했습니다. 미국,⁸⁾ 호주⁹⁾와 인도¹⁰⁾의 경우에도 디지털 이용의 건강성, 디지털 시민으로서의 역량 등에 대한 연구를 활발히 진행하고 있습니다. 이처럼 디지털 기반 환경 안에서 건강하고 즐겁게 나의 권리를 침해받지 않고 타인의 권리를 존중하며 생활하는 능력이 중요해졌습니다.

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

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

- 1) 박종관, “육설·음담패설로 도배되는 EBS 라이브특강 댓글창”, 한국경제, 2020.03.31., <https://www.hankyung.com/society/article/202003313926i>.
- 2) 윤지원, 초등 6학년의 충격적인 ‘성희롱 메시지’…교사들 ‘속앓이’, 뉴시스, 2021.10.11., <https://www.news1.kr/articles/?4457305>
나광현, 수업 캡처 올리며 “이X 찢고 싶다” 모욕…학교는 “시간강사 교권보호 대상 아냐”, 한국일보, 2021.12.24., <https://www.hankookilbo.com/News/Read/A2021122215240000541?did=NA>.
- 3) 양다훈, 한국외대서 70명 부정행위…کنینگ 비판에도 아랑곳않는 대학생들 “오픈 채팅 추적 안된다”, 2020.06.23, <http://www.segye.com/newsView/20200623513727?OutUrl=naver>
- 4) 청소년기본법상 9세~24세를 청소년으로 규정
- 5) 김승환, 몸에 낸 상처… 살고 싶단 절규였다 [그 아이가 보낸 마지막 신호], 세계일보, 2021.12.20, <http://www.segye.com/newsView/20211219508003?OutUrl=naver>
- 6) HUMBERTO TOZZE, “Cyberbullying e assédio: violência virtual contra mulheres cresce 211% na pandemia”, marie claire, 2021.12.14, <https://revistamarieclaire.globo.com/Feminismo/noticia/2021/12/cyberbullying-e-assedio-violencia-virtual-contra-mulheres-cresce-211-na-pandemia.html>

● [프레임워크] 우리 조직이 사용하는 프레임워크(문제해결 모델)

프레임워크 소개 : 타겟 및 접근 방법 등

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

1. 문제인식/정의 및 사회문제 공론화

- 추상적이고 관념적인 사회문제를 정의하고 용어를 정리하여 실체화하고 구체화
- 실태조사 결과에 따른 사회문제에 대한 기자회견, 언론 인터뷰, 캠페인 등을 통해 공론화

2. 제도 및 현장 모니터링

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

3. 현장에 즉시 적용할 수 있는 신규 솔루션 도입기반 현장활동

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

4. 지속가능한 시스템 구축

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

이를 적용한 '사이좋은 디지털 세상'만의 프레임워크

: 문제해결의 주체 다각화, 현장 중심, 데이터 기반

청소년 디지털 시민교육 '사이좋은 디지털 세상'(이하 사디세)은 2010년 스마트폰과 SNS메신저가 생겨나기 시작하면서 급격하게 변화하는 디지털 환경에서 우리 청소년들이 안전하게 살아가기 위한 디지털 리더십스쿨이라는 이름으로 2015년 출발한 사업입니다. 2016년 사디세라는 브랜드를 런칭 시키며 초등학생들에게 여행의 콘셉트로 쉽고 재미있고 흥미를 유발할 수 있는 디지털 시민교육을 본격 실시했습니다. 당시 정부에서는 주로 인터넷 윤리 용어를 사용했지만, 재단에서는 '디지털 시민교육' 타이틀을 최초로 사용하고 정립해 나아갔습니다. 2017년도에는 현장 모니터링을 통해 초등 저학년, 중학년, 고학년으로 세분화하여 학년별 수준에 맞는 교육 콘텐츠를 개발하고 일반 시민을 대상으로 컨퍼런스를 개최했습니다. 컨퍼런스는 시민들이 디지털

시대를 건강하게 살아가기 위한 다양한 사례와 실천적 대안이 제시되고, 시민사회와 기업, 언론이 디지털 시민교육에 대한 고민을 함께 공유하는 자리를 마련하여 디지털 시민교육의 필요성을 공론화했습니다. 2018년도에는 사회문제 해결을 위한 사회적 가치 측정의 필요성을 인지하고 중앙대학교 청소년학과 임영식 교수 연구팀과 사디세 교육의 효과 측정을 위한 척도를 개발하고, 이를 바탕으로 2019년도에 사디세 교육의 효과성 연구를 진행했습니다. 효과성 분석 결과 공감능력과 사이버폭력 대처능력, 건강한 온라인 정체성 인식 등이 7.5% 이상 증가한 것으로 나타났습니다. 또한 당해연도에 청소년 디지털 시민교육을 학교 현장에 적용하고, 디지털 시민의식 향상 및 디지털 시민성 콘텐츠 확산을 위해 학생과 교사들의 커뮤니티를 지원했습니다. 이들은 풀뿌리 시민사회에서 사디세 7대 주제를 바탕으로 청소년 디지털 교육 콘텐츠를 개발하거나 청소년 디지털 시민성 함양을 위한 100일 실천 프로젝트를 기획하고 실천했습니다. 초창기 수도권(서울, 경기, 인천)을 중심으로 제공했던 교육 서비스를 2017년, 2018년, 2020년 3번의 교육 지역 확대를 통해 광주, 부산, 대전, 세종, 제주 지역까지 학교로 찾아가는 디지털 시민교육 서비스를 현재까지 제공하고 있습니다. 2020년 코로나19에도 교육 형태와 내용을 체험 형태의 기초를 유지한 체 팀빌딩 활동에서 개별활동으로 전면 리뉴얼하여 대부분 외부 교육이 학교에 들어갈 수 없는 환경 속에서도 사디세 교육 프로그램은 학교로 들어가 디지털 시민교육을 진행했습니다.

이처럼 사디세는 7년 동안 청소년 주변환경과 프로그램의 효과성을 분석하여 변화하는 디지털 환경에 적절한 콘텐츠는 물론 사업의 외현적인 확장을 도모하였고, 코로나19의 상황에 사디세 브랜드의 신뢰도까지 확인할 수 있었습니다. 이러한 과정의 경험은 푸른나무재단의 사회문제 해결의 실천론과 방법론이 일맥상통합니다.

기존 프레임워크와의 차별점(혁신점)

푸른나무재단의 프레임워크는 사회문제 공론화, 제도 구축, 법 및 정책 모니터링, 현장 활동의 순환체계입니다. 사디세의 핵심적인 가치인 디지털 시민교육이라는 용어도 2015년부터 선점하여 주도적으로 사용하고 범용화 시켰습니다. 또한 시민교육에 디지털이라는 새로운 시도에 학생교육에 머물지 않고 교육의 모든 주체들이 함께 시대의 변화를 익히고 기술 발전으로 인한 문제나 사회 발전을 위한 교육을 제공했습니다. 구체적으로 살펴보면 아래와 같습니다.

1. 디지털 시민교육 용어가 생소하던 시절부터 학교로 찾아가는 디지털 시민교육 제공

- 2015년 디지털 시민교육 시작(서울, 경기, 인천)
- 2016년 사이좋은 디지털 세상(사디세) 브랜드 확정
- 2017년 콘텐츠 세분화(초등 저·중·고학년), ‘본디지털 세대를 읽는 법’ 컨퍼런스 개최
학교교육 지역 확대(광주, 부산)
- 2018년 효과성 척도 개발
- 2019년 효과성 연구 실시, 교사 및 학생 커뮤니티 지원 시작, 학교교육 지역 확대(제주)
- 2020년 학교교육 지역 확대(대전, 세종), 코로나19 대응조치(개인 활동 교안 개발)
- 2021년 코로나19 대응조치 전면 비대면 온라인 교육 개발 및 운영

2. 디지털 사회에서 필요한 시민성 재정립 시도

- 과거 오프라인 중심의 시민성이 아닌 디지털 사회에서 필요한 시민성을 교육목표로 설정
- 유익한 정보를 스스로 골라내고 활용하는 능력을 넘어 작게는 디지털 기반의 네트워크로 연결된 사람들 간에 가져야 할 시민 소양 교육이며, 넓게는 시민들이 더 책임감 있고 역동적으로 참여할 수 있는 역량 함양 교육(예를 들어 조직이 주도하지 않더라도 발생한 촛불 시위)
- 일반 대중 대상으로 하는 캠페인, 디지털 사용법과 사이버폭력 문제 중심의 예방교육에 치중되어 있던 교육에서 디지털 세상에서 건강하게 살아갈 수 있는 역량을 7가지로 특정(감정과 공감, 사이버폭력, 디지털에티켓, 개인정보보호, 디지털리터러시, 저작권, 온라인정체성)

3. 교육의 방법적인 측면

- 디지털 세상을 여행하는 형태의 교육으로 재미와 흥미, 자발적 참여를 유도
- 소그룹 팀단위 체험형 학습을 통해 스스로 답을 찾는 꼬집어내기 교육 실시
- 일방적인 지식전달, 단순 암기식 교육에서 벗어나 스스로 경험하고 깨닫게 하는 교육방법
- 문제 상황 발생 시 해결을 위한 가설을 세우고, 실제 효과가 있는지 직접 실천하면서 결과를 확인하는 과정
- 청소년들의 용어와 문화적 접근을 통해 현실감을 높이고 내적 변화를 유도

4. 청소년 교육을 포함한 주변 이해관계자인 교사연수 실시

- 교사와 학생 간에 발생하는 디지털 격차 해소
- 사디세 교육 커리큘럼 교육 연수를 통해 교사가 담당 학급 내 직접 교육할 수 있도록 지원하여 자원의 한계 보완(교육지역 확대 한계 보완)

-
- 7) 34 Students Died By Suicide On A Daily Basis During Pandemic, National Herald, 2021.11.14, <https://www.nationalheraldindia.com/national/34-students-died-by-suicide-on-a-daily-basis-during-pandemic-hit-2020>
 - 8) Steven Ostrowski, US Educators Recognize Importance of Technology and Digital Literacy Education but Face Challenges to Expand Access and Relevance, New CompTIA Survey Reveals, CISION PR Newswire, 2021.12.14, <https://www.prnewswire.com/news-releases/us-educators-recognize-importance-of-technology-and-digital-literacy-education-but-face-challenges-to-expand-access-and-relevance-new-comptia-survey-reveals-301444001.html>
 - 9) McAfee : “School Should Be Teaching Online Safety” says 80% of Aussie Parents, MarketScreener, 2021.09.22, <https://www.marketscreener.com/quote/stock/MCAFEE-CORP-114013521/news/McAfee-Idquo-School-Should-Be-Teaching-Online-Safety-rdquo-says-80-of-Aussie-Parents-36489241/>
 - 10) 89% Indians Believe Schools Should Educate Children On Online Safety, NewsGram, 2021.09.06, <https://www.newsgram.com/schools-should-educate-children-ononlinesafety>

● 프레임워크를 활용한 성공의 경험

본 조직의 문제해결을 위한 프레임워크를 활용하여 성공한 경험에 대해 기술

지난 26년간 시민단체로서 대한민국 학교폭력 대응정책을 주도했습니다. 1995년 20%대로 나타났던 학교폭력 피·가해율은 2014년 3%까지 감소했습니다. 최근에는 디지털 혁명과 더불어 사이버폭력의 증가로 다시 6%로 증가했습니다. 이에 이를 위한 개입이 요구되고 있습니다. 푸른나무재단은 이러한 시대를 반영한 사이좋은 디지털 세상을 2015년에 런칭했습니다. 7년동안 사디세가 이루어낸 성공의 경험은 아래와 같습니다.

1. “대 코로나 시대에 걸맞는 최고의 수업!” : 수도권 중심의 교육 서비스에서 지방 지역 확대, 교육 프로그램에 대한 높은 관심

사디세의 교육 커리큘럼을 모두 이수한 전문강사들이 7년동안 726학교, 4,713학급, 111,161명의 학생 만났습니다. 높은 교육 만족도(커리큘럼, 교구)를 바탕으로 초기 수도권에 한정적으로 제공했던 교육을 제주, 광주, 부산, 대전, 세종 지역까지 확대했습니다. 본격적인 지방 교육 이후 목포, 울산, 강원, 경남 지역 등 교육 문의가 종종 발생하고 있습니다. 이로 보아 예산만 추가 적으로 확보된다면 사디세 학교교육의 전국 확장성은 가능할 것으로 보입니다.

[참여 후기]

***광주 송정중앙초 6학년 2반 담임교사 박주영 '대 코로나 시대에 걸맞는 최고의 수업!'**

올해 코로나19로 인해 학생들이 등교를 많이 하지 못하는 상황입니다. 사회적거리두기 지침에 따라 학생들이 원격으로 출석을 하고 1~5교시 학습을 하고 있습니다. 그러다보니 온라인 매체에 노출되어 있는 시간이 갑작스럽게 늘어났습니다. 교실에서도 인터넷 예절, 인성 교육 등을 하고 있었지만 전문적인 프로그램이 없어 전전긍긍하고 있었습니다. 그러다가 '디지털 공감과 소통'이라는 주제의 수업이 있어 신청하게 되었습니다. 수업 내용이야 말할 것도 없이 예쁘게 디자인된 워크북과 학습 키트들이 잘 만들어져 있어 학생들에게 굉장히 친근하게 다가왔을 것이라고 생각합니다. 학생들이 웃으면서 발표하는 모습을 정말 오랜만에 본 것 같습니다. 담당 선생님께서 학생들의 시야에서 볼 수 있는 것들 중심으로 발문을 해주셔서 더욱 좋았습니다. 80분 진행되는 수업이 참 짧게 느껴질 정도였습니다.

***인천 새말초 4학년 2반 담임교사 김정선 '나와 친구, 우리를 지키는 여행'**

사이버 세상이라는 말처럼 여권을 가지고 여행가는 기분으로 활동을 하니 재미있었습니다. 재미있는 이름의 사이버 세상에서 다양한 이야기와 인물들을 만나고 문제를 해결하는 방법을 찾아내는 과정에서 지루하고 않고 흥미롭게 참여할 수 있었습니다. 여행 후 여권을 보며 여행지를 추억하듯이 교육 내용을 되돌아 볼 수 있을 것 같습니다. 재미있고 보람된 교육 해주셔서 감사합니다.

2. 코로나 시대에도 학교교육 조기마감

사디세 학교교육은 학기별 1회 일정한 일시에 신청을 받고 있습니다. 대개 2분~10분 안에 마감될 정도로 학교에서 인기가 매우 높습니다. 신청하지 못한 학교에서는 학교 예산을 배정하여 유료 교육까지 종종 요청하고 있습니다. 무료교육 원칙으로 예산의 한도에 맞춰 교육을 실시하고 있습니다. 2020년과 2021년 1학기까지 코로나19 상황에도 서울, 경기, 인천 지역은 조기 마감되었습니다. 기존 참여 교사의 만족도가 높아 주변 교사들에게 추천하여 사디세 교육의 효과성을 반증해 볼 수 있습니다.

3. 1인 서비스단가 대비 양질의 교육 제공

총예산 19.3억으로 교육받은 학생수를 나누면 1명당 17,557원의 교육비를 지출한 것으로 나타나고 있습니다. 이는 학교교육 학생수만 카운팅 한 것으로 교사연수, 강사양성, 효과성 연구, 커뮤니티 활동 등을 합친다면 1인 서비스 단가는 매우 효율적으로 평가할 수 있습니다.

4. 청소년 디지털 시민교육 전문강사 자체 양성 및 운영/관리

많은 교육 기관에서 교육 커리큘럼 개발과 운영, 강사양성을 컨소시엄을 구성하여 진행하거나 외주를 주는 경우가 있습니다. 푸른나무재단은 ‘강사모집/선발-양성교육(온라인 16차시, 오프라인 16차시)-시연평가-현장모니터링-보수교육’의 과정을 자체 운영하며 강사의 질 관리를 실시하고 있습니다. 강사의 질은 곧 프로그램의 만족도 직결되기 때문입니다.

5. 학교교육 대상 이외 지역 교사들에게도 사디세 교육 커리큘럼 제공

교사연수는 7년동안 총 17회 개최되어 총 658명의 전국 교사들이 참여했습니다. 교사 연수는 학생들과 직접적으로 만나며 교육을 진행할 수 있는 현직 교사들에게 서비스를 제공하고 있습니다. 오프라인 교육 시 평일과 주말 관계 없이 교사연수 신청이 오픈되면 순식간에 신청자가 몰려 마감되었습니다. 교사연수 현장도 매년 뜨거운 반응이었습니다. 상담사와 장학사들도 본 교사연수에 참여를 요청할 정도로 관심과 반응이 높습니다. 올해는 코로나19 대응 조치로 온라인 교사 연수를 개최하여 그동안 50여 명 정도의 집합 교육의 한계를 벗어나 참여자 한도를 두지 않고 연수자를 모집했습니다. 그러자 3배 이상이 증가한, 총 176명의 현직 교사들이 참석하여 다시 한번 교사 연수의 관심을 확인할 수 있었습니다. 현장의 교사들이 지속적으로 교육 지역 확대를 요청하고 있습니다.

6. 효과성 연구를 통한 프로그램 효과성 검증

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

기타 2013년에 실시한 학교폭력예방캠페인 ‘아주 사소한 고백(이하 아사고)’은 자신의 고민을 익명으로 털어놓는 프로그램으로 카카오 스토리를 런칭한지 이틀 만에 75만 명이 페이지를 방문했고, 스토리 채널에는 30만명이 넘는 학생들이 자신의 고민을 털어놓는 온라인 플랫폼 기반 프로그램도 기획/운영 경험이 있습니다.¹¹⁾ 아사고는 청소년들이 자신의 이야기를 말할 곳이 필요하다는 문제의식에 공감해 만들어진 학교폭력 예방문화 확산 프로젝트입니다.

11) 푸른나무재단, “아주 사소한 고백”, <https://story.kakao.com/ch/asagopost>

■ 제3장 미래비전

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

● 해결하고자 하는 문제의 어떤 요소를 해결하려고 하는가?

임팩트 그라운드를 통해 3년간 지속적으로 후원을 받는다면, 어떤 요소를 해결하고 싶은가?

코로나19로 온라인 수업 시대가 열렸습니다. 누구도 한 번도 경험해 보지 못한 원격수업이 별다른 준비 없이 시작되었습니다. 디지털 혁명으로 새로운 플랫폼들이 지속적으로 생겨나고 있습니다. 이 과정에서 우리 사회가 그동안 보지 못했던 또는 추상적으로 알고 있었던 민낯이 드러났습니다. 사이버폭력, 혐오표현, 가짜뉴스로 불안감을 불러일으키고 피로도를 증가시켰습니다. SNS메신저 이용이 활발해지면서 학생들은 학교 내의 친구 관계뿐만 아니라 한 번도 만난적 없는 온라인 친구를 사귀고 대화하고 있습니다. 이는 개인, 가족, 회사, 지역, 국가, 세계까지 디지털 활동의 확장과 관련하여 영향을 주고 있습니다. 푸른나무재단은 이러한 환경 속에서 임팩트 그라운드를 통해 3가지 요소를 해결하고자 합니다.

1. 사이버폭력으로 고통받는 아이가 없는 세상

2020년은 코로나로 인해 학교 등교가 제한되었음에도 불구하고 사이버폭력이 전년 대비 3배 이상 증가했습니다. 일상의 대부분을 사이버세상에서 보낼 수밖에 없는 청소년들은 새로운 학교 폭력 유형인 사이버폭력 위협에 노출되어 있습니다. 온라인 수업 전환 후, 우울·자살생각·사이버폭력 위협이 증가한 것으로 조사되었습니다.¹²⁾ 미국, 캐나다, 영국 모두 사이버폭력 피해로 소녀들이 자살하고 있습니다. 사이버폭력으로 피해받은 청소년과 그 가족을 돕는 것을 최우선으로 지원합니다.

2. 모든 청소년들에게 디지털 시대의 시민이 갖추어야 할 능력과 자질 교육

기술의 발전은 기회와 경제적 이익을 가져다 주었지만 사이버 따돌림과 괴롭힘, 성범죄, 개인 정보 유출, 온라인 도박 등의 새로운 유형의 문제를 야기했습니다. 디지털 기술을 언제 어떻게 사용할지 아는 능력은 디지털 사회에서 꼭 필요한 역량 중 하나가 되었습니다. 기술을 단순 이해하는 것을 넘어 청소년들이 새로운 시대의 주체로서 성장하기 위해 갖추어야 할 기본 소양을 알려주는 찾아가는 온오프라인 교육이 필요합니다. 지역 선택적 교육 제공이 아닌 전국을 대상으로 교육 서비스를 제공합니다. 디지털 시민성은 사이버폭력 해결의 중요한 실마리입니다.

3. 디지털 격차가 없는 세상

청소년 물론 청소년을 둘러싼 이해관계자(교사, 부모, 학교전담경찰관, 상담사, 청소년지도자)의 사이버폭력 대응 역량 역시 향상해야 합니다. 실제 상황에서 적용 가능한 사이버폭력 상황을 지각하는 민감성, 합리적인 판단력, 행동하는 내면의 힘, 이를 실행하는 기술 등을 디지털 세상 안에서 학습하고 훈련할 필요가 있습니다.

4. 데이터 기반 문제해결 솔루션 개발

사이버폭력은 기술 발달에 따라 양상 또는 양태가 변화하기 때문에 예측하기 쉽지 않습니다. 오프라인 기반 실태조사 결과를 연간 취합하여, 발표하는 그 순간에도 양상은 변화하고 있습니다. 아동·청소년과 이들을 둘러싼 이해관계자들은 사이버폭력 유형별 내용(contents) 학습과 더불어 추론형식과 구조(structure) 발달을 위한 훈련 과정을 경험 합니다. 내용 학습은 사이버폭력의 개념, 유형, 대처방안 등을 주제로 입체적 동영상 교육 콘텐츠를 활용한 학습영상 시스템이 적용된 플랫폼을 통해 실시간 영상 시청과 퀴즈 테스트로 진행됩니다. 테스트 문항에 대한 응답 결과를 저장하여 사이버폭력에 대한 참여자들의 인지 및 감지수준을 파악하여 학습 콘텐츠 내용에 반영 합니다. 인지구조 발달을 위한 훈련은 사이버상에서 발생할만한 사실적 딜레마 사례를 제공하여 두 가지 선택 중 하나를 선택하고 그 선택의 이유를 제시하는 과정입니다. 딜레마 사례 직면, 새로운 경험, 인지구조의 비평화와 재평형화 과정을 거쳐 인지구조(cognitive structure)가 발달 됩니다. 딜레마 사안에 대한 선택 자체보다는 선택의 이유를 묻고, 선택의 이유에 대한 진술내용은 실시간으로 공유되고 데이터화 됩니다. 동일한 선택에 있어 참여자 마다 각자 다른 도덕적 추론 내용을 확인할 수 있기 때문에 보다 풍부한 도덕적 논의가 가능하고 집단지성을 통한 합리적 문제해결방안을 도출할 수 있습니다. 이 데이터는 참여자들의 사이버상의 규범, 우선적 가치, 선호 및 취향 등을 나타내며 사이버 역기능 해소를 위한 정책이나 교육개발을 위한 기초자료로 활용되고 축적된 데이터는 사이버상의 규범에 대한 변화 추이를 확인하는 자료로 활용될 수 있습니다. 모든 과정을 기술기반 데이터로 모으고, 분석되어 빠르게 예측하고 학습하고 해결방안을 제시할 수 있다면 오프라인 현장에서의 분석 과정에 소요될 시간적 제한을 벗어나 더 유연하고 효과적으로 사이버폭력 해결에 접근할 수 있습니다.

● 지원사업의 성과 정의

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

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

1. 유효한 감정 데이터 획득 및 분석활용

- 감정기록을 통해 사용자의 이상 징후를 포착하고 사회적 이슈에 따른 감정변화와 여론 데이터를 기초자료로 활용
- 아동·청소년 분야 위험 조기감지 및 예방, 대응 문화활동 확산에 기여

12) 박민욱, "온라인 수업 전환 후, 우울·자살생각·사이버폭력 증가", 2020.10.30, 메디파나뉴스, http://medipana.com/news/news_viewer.asp?NewsNum=265131&MainKind=A&NewsKind=5&vCount=12&vKind=1

2. 사이버폭력 대응 관련 기초지식 변화 측정

- 기초학습을 통한 사이버폭력 감지 및 인지능력의 변화, 디지털 시민성 등 긍정적 변화 측정
- 실제적 문제 발생시, 대응할 수 있는 기초정보 수단으로 추천 및 이용률 상승

3. 사이버폭력 관련 도덕 수준 데이터 및 변화 추이 분석활용

- 딜레마 토론은 각각의 딜레마 사례에 대한 유저들의 도덕적 선택과 추론근거를 데이터화
- 도덕수준의 향상과 도덕 규범의 변화를 파악하여 사이버폭력 관련 정책 및 프로그램 향상을 위한 자료로 활용

4. 청소년 디지털 시민성 척도 측정

- 7대 주제별 효과성 척도 사전/후 검사에서 모두 사전보다 사후 점수가 통계적으로 유의하게 향상

5. 사디프 성공모델 확산

- 청소년 디지털 시민교육의 중요성을 역설한 서면 또는 구두성명문 UN경제사회이사회 본회의 채택과 해외 로컬NGO와 파트너십을 통해 교육 커리큘럼 및 교구 보급

● 스케일업 또는 스케일아웃에 대한 계획

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

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

Scale-Up

기존의 교육은 제한된 대상과 지역만을 대상으로 하였으나, 이를 확대하여 사이버폭력을 대응하는 전 사회적 자원을 확대하고자 합니다.

1. 서비스 대상을 수도권 지역초등학생에서 전국 초등학생으로
2. 교사 대상 교육을 확대하고 예비교사, 현직교사, 학교폭력, 학교전담경찰관, 학부모로 구분하여 대상별 콘텐츠 제공
3. 글로벌 청소년 디지털 딜레마 사례 콘텐츠 제공 및 교구 보급

Scale-Out

본 디지털세대 접근이 용이한 플랫폼을 활용하여 누구나 이용 가능한 환경을 조성합니다.

1. 학교로 찾아가는 교육 방식에서 시·공간의 제약 없이 누구나 이용할 수 있는 영상기반 유저 참여형 모바일 서비스 제공(모바일 플랫폼)
2. 참여형 플랫폼을 통해 만들어진 데이터를 대상 이해가 필요한 누구나 활용 가능하도록 제공

● 디지털 기술의 활용

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

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

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

2. 인포그래픽 및 주요 데이터 시각화 제공 기술

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

3. 글로벌 청소년 연대 위한 번역기능

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