

04

Part

살림하는 청소년

시즌 1



예산군청소년미래센터
전찬미

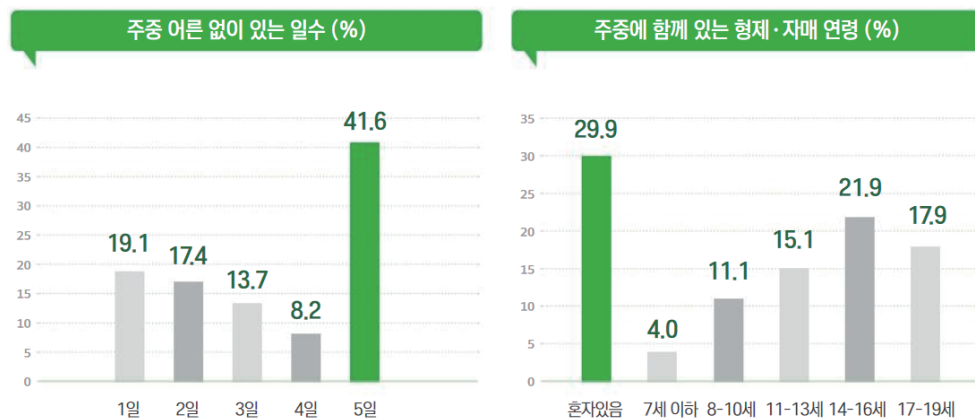
I 요약서

구분	☒ 신규 프로그램 ☐ 기존 보급 프로그램	영역	사회정서 역량 개발
역량목표	의사소통, 사회정서		
프로그램명	살림하는 청소년 - 시즌 1		
필요성	▪ 부모님의 경제활동 및 코로나19바이러스로 인한 집안에서의 나홀로 활동시간 증가 ▪ 불균형적인 식사습관으로 청소년 건강에 위험요소 작용 ▪ 가족과의 식사 및 대화시간 감소 ▪ 혼자 있는 청소년의 스마트폰 과몰입 시간 증가 ▪ 코로나19바이러스로 인한 외부활동 및 학교 등교시간 감소로 인한 운동량 감소		
프로그램 목적	▪ 가정에서 홀로 있을 때 간단하게 요리할 수 있도록 불과 칼 사용법을 기초로, 영양에 대한 기초상식을 배우고 직접 조리하여 그룹별 식사를 만들어 먹으며 가정에서도 조리할 수 있도록 함 ▪ 가족과 함께하는 가벼운 운동방법, 놀이 등을 배워 가족저녁밥상 차리기, 놀이 등 가능한 청소년이 되도록 하여 스마트폰에 대한 의존도를 낮춤		
사업비	총 4,500,000원(보조금 : 4,500,000원, 기관 부담금 : 0원, 참가자 부담금 : 0원)		
활동기간	2021년 8월 3일 ~ 8월 13일		
활동장소	예산군청소년미래센터 및 각 가정		
참가인원	1회당 10명(대상 : 초등학생)		※ 연간 참여인원(청소년) : 80명
주요내용	▪ 칼과 불 사용법 배우기 ▪ 그룹별 밥과 반찬을 만들어 식사하기 ▪ 가족놀이 시간을 통한 가족 간 소통시간 확대 및 스마트폰활용시간 감소 ▪ 가족밥상 차려주기 및 문화체험활동 등		
기대효과	▪ 전문적인 요리방법이 아닌 기본적인 요리 기술을 습득하여 보호자 없이도 개인적인 식사가 가능하도록 하여 영양불균형 발생 문제를 예방함 ▪ 가정에서 홀로 지내는 시간을 스마트폰이나 전자기기에 의존하지 않고 취미생활을 하며 시간을 보낼 수 있도록 함 ▪ 요리를 습득하고 가정에서 활용하며 가족과의 소통할 수 있는 기회를 제공해 가족의 화합을 도모함		
인증/신고 여부	☐ 인증대상 프로그램 ☐ 신고대상 프로그램 ☒ 해당 없음		

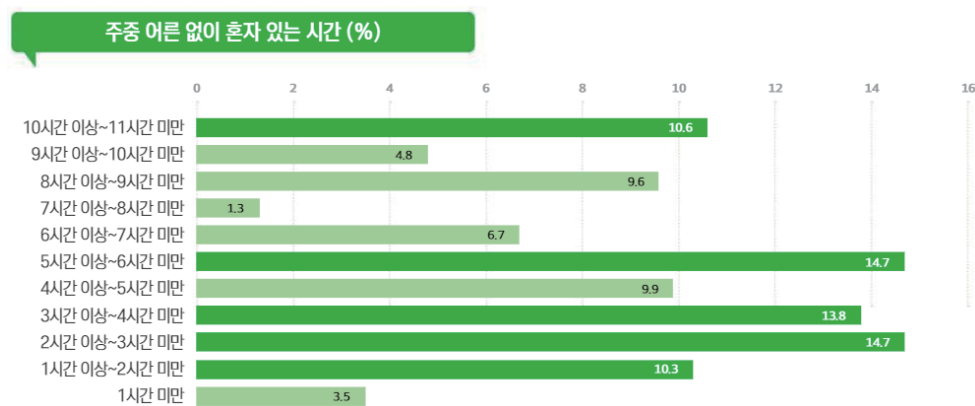
II 필요성

1. 청소년 돌봄의 필요성

- 평일에 부모님이나 돌봐주는 보호자 없이 집에서 혼자 있거나, 혹은 19세 이하 형제·자매와만 있는 청소년은 40%이상으로 높은 수준이었으며, **주중에 3일 이상 보호자와 함께하지 못하는 청소년은 65%로 절반 이상의 청소년이 주중에 가정에서 제대로 돌봄을 받지 못하고** 있는 것으로 조사 되었으며 30%이상의 청소년은 일주일동안 혼자서 지내는 것으로 조사 되었습니다.⁹⁾



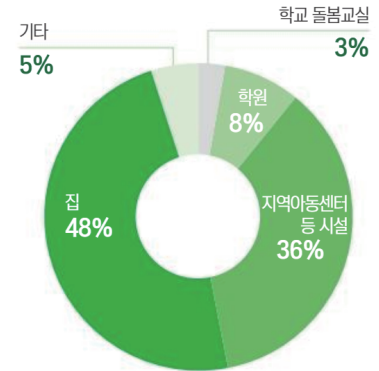
〈표1〉보호자 없이 청소년이 가정에서 보내는 횟수에 대한 조사 결과



〈표2〉주중에 보호자 없이 혼자 있는 시간에 대한 조사 결과

9) 희망친구 기아대책 이슈페이퍼/2020.10./희망친구 기아대책/9p

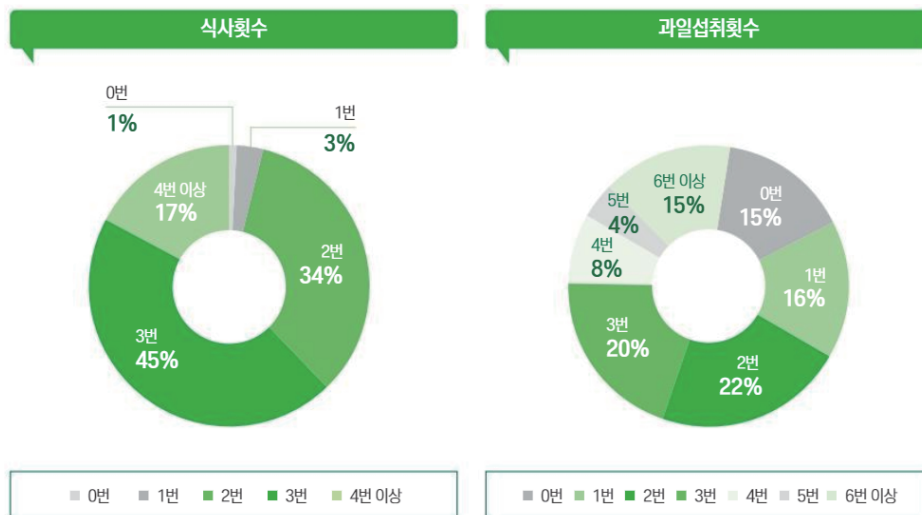
학교에 가지 않는 평일동안 청소년들은 집에서 가장 많은 시간을 보내고 있으며 지역아동센터 등 청소년관련 시설을 이용하고 있다고 조사되었습니다. 그러나 지역아동센터의 경우 정해진 수용 인원 외 추가적인 이용이 불가능하며 청소년 시설의 경우 보육이 아닌 활동 시설로써 청소년들의 보육을 책임져 주지 못하고 있습니다. 청소년이 쉽고 편하게 이용하는 청소년관련 시설에서 보육의 사각지대에 놓여 있는 청소년들을 보호하고 관리할 필요성이 있습니다.¹⁰⁾



〈표3〉평일 청소년이 주는 시간을 보내는 장소에 대한 조사 결과

2. 청소년의 영양과 건강 불균형 해소의 필요성

- 하루 평균 식사횟수는 3번이 가장 높은 비율을 차지하였으나 35%는 하루에 2번 이하의 식사를 하고 있다고 답하였으며 일주일에 4회 이상 과일을 섭취하는 비율은 30%였으며 매일 과일을 먹는 청소년은 15%수준으로 청소년기에 중요한 영양소 섭취가 제대로 이루어지지 않고 있는 것으로 나타났습니다. **학교나 시설 등에서 보육을 하는 경우 영양섭취가 골고루 이루어지는 반면에 가정에서 홀로 있는 경우 제대로 식사를 못하거나 충분한 영양소를 섭취하지 못하는 것으로 나타나고 있다.**¹¹⁾



〈표4〉식사 및 과일섭취 횟수 조사 결과

10) 희망친구 기아대책 이슈페이퍼/2020.10./희망친구 기아대책/10p

11) 희망친구 기아대책 이슈페이퍼/2020.10./희망친구 기아대책/5p

- 청소년기는 아동기에서 성인기로 전환되는 과정으로서 제2의 성장기이며 성적 성숙이 가속적으로 이루어져 성장이 완성되어가는 시기이다. 2차 성징이 나타나기 시작하는 청소년기 초기 2~3년을 사춘기라하며, 신체적 성장과 더불어 정서적으로 불안정한 시기이다.
- 이 시기의 영양공급과 환경요인이 결합하면 유전능력을 최대로 발휘하여 성장할 수 있으므로 청소년기 영양은 최대의 유전능력을 발휘하고 보완할 수 있는 영양 필요량을 공급하여야 한다. 아울러 올바른 식습관을 가지도록 하여 성장과 성숙을 정상적으로 이루도록 하여야 한다. 만약 **이 시기의 영양부족을 극복하지 못하면 성장·성숙이 지연될 뿐 아니라 건강한 사회인으로의 성장에 지장을 받게 된다.**¹²⁾

3. 가족식사의 긍정적인 효과

- 가족식사는 함께 생활하는 가족구성원이 함께 모여 식사를 하는 것으로, 단순히 식사라는 의미 외에, 가족이라는 개념과 그 유산 그리고 신뢰로 맺어진 공동체를 인식하게 만들고, 이를 더욱 공고히 연결시켜 주는 역할을 한다. 또한 **가족과 함께 하는 식사는 가족 구성원들에게 많은 영향을 미치며, 가족 간의 사랑과 공감과 따뜻함을 인식하게 하는 기회를 제공한다.** 최근에는 개인 생활이 복잡해지고 가족 구성원들의 활동시간대가 달라 자녀들이 부모나 가족들과 함께 식사를 하는 횟수가 줄어들었고, 반면에 혼자 또는 자녀들끼리 식사하는 경우가 늘고 있으며, 이로 인해 아침식사를 부실하게 하고 식태도가 바람직하지 않은 부분이 나타났다. 초등학생들의 가족식사패턴을 조사한 결과에 따르면, 아동들의 식사섭취환경, 가족식사에 대한 태도, 가족식사를 함께 하려는 규칙 등에 있어 긍정적인 비율이 높았다. 그러나 저녁식사를 함께 하는 횟수가 없는 아동의 경우 저녁식사를 가족과 함께 하는 경우보다 영양소 섭취량이 낮은 경향이 있다.



〈그림1〉건강한 가족을 지키는 힘 가족식사
건강한 가족을 지키는 힘, 가족 식사¹³⁾

일반적으로 가족식사 횟수가 높을수록, 가족식사가 긍정적인 분위기일수록, 가족식사를 우선시하고 규칙적으로 할수록 청소년들의 비정상적인 식이행동(과도한 체중조절, 상습적인 다이어트 등)이 줄어들었다. 극단적인 체중조절을 하는 비율이 가족식사를 주1~2회 하는 여학생의 18.1%인 반면, 가족식사를 주3~4회 하는 여학생에서는 8.8%로 나타났다. 바쁜 스케줄에도 불구하고 가족식사를 다른 것보다 우선시 하는 경향이 높을수록 이상식이행동이 줄어들었다. 가족저녁 식사 횟수와 아침식사 섭취, 과일 섭취는 양의 상관관계가 있었고, 우울증과는 음의 상관관계가 있었다. 또한 주5~7회 가족식사를

를 하는 청소년에 비해 가족식사를 전혀 하지 않은 청소년의 경우 과체중 및 식품에 대한 불안감이 높은 것으로 나타났다.

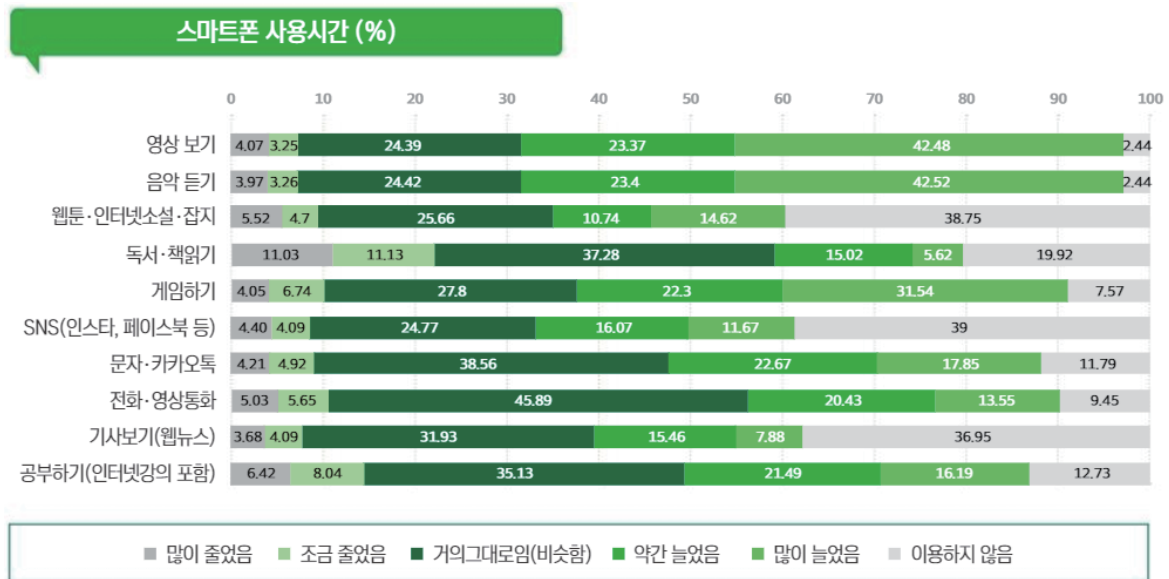
이와 같이 **가족식사는 가족구성원의 균형 잡힌 영양 섭취와 가족 간의 유대감 형성, 정서적 안정감, 바람직한 식이행동에 긍정적인 영향을 미치며, 성인기 및 그 이후의 건강한 생활을 유지하는데 밑바탕이 된다.**¹⁴⁾

12) 청소년의 식품영양표시에 대한 이해도 및 인식도 조사/2011/최소진

13) 건강한 가족을 지키는 힘, 가족 식사/2020.5./뉴트리라이프

14) 가족식사 참여도가 식습관, 인성특성에 미치는 영향/이화여자대학교/2011/7~8p

4. 혼자있는 청소년과 스마트폰 과몰입



〈표5〉코로나19이후 스마트폰 사용시간 증가에 대한 조사 결과

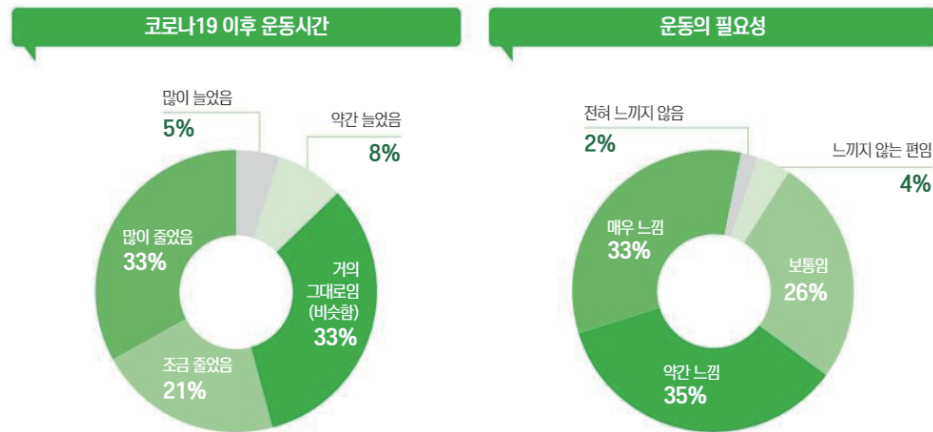
- 코로나19 이전과 이후를 대비하여 하루동안 사용하는 스마트폰 평균 시간에 대한 조사결과 영화보기, 음악 듣기, 게임하기, sns, 문자, 카카오톡, 인터넷강의 용도를 포함하여 **전체적으로 이용시간이 증가하였다고** 답변하였으며 **영상보거나 게임에서는 60%이상의 청소년들이 이용시간이 늘었다고** 답한 것으로 조사되었다.
- 가정에서 홀로 보내는 시간이 늘어남에 따라 청소년들은 손쉽게 접근할 수 있는 전자기기인 스마트폰을 이용하는 시간도 같이 늘어나며 청소년의 건강 문제를 야기한다.
- 스마트폰 과의존은 개인용 컴퓨터를 이용한 ‘인터넷 중독’보다 파급력이 크다. 이 이유는 스마트폰은 항상 휴대가 가능하고 언제든지 사용 가능하기 때문에 일상생활에 많은 부분을 차지하기 때문이다. 스마트폰은 즐거움과 편리함을 주지만 과다사용으로 인해 부정적인 영향을 끼친다. 정서적인 측면에 미치는 부정적인 영향의 선행 연구를 보면 슬픔, 공허함, 과민한기분 등의 증상이 나타나고, 신체적·인지적 변화를 동반하는 우울이 관련이 있다고 보고되었다. **높은 스마트폰 의존경향은 충동성, 공격성, 불안, 우울 등 정신건강문제, 충동조절장애, 대인 예민증, 인지능력 저하등 복합적인 문제를 발생시킨다.**¹⁵⁾

5. 코로나19로 인한 청소년 활동 제한

- 코로나19 사회적 거리두기로 인하여 **외부활동이 제한되어 청소년들의 운동시간이 평균적으로 줄어든 경향을** 보이며 **가정에서 보내는 시간이 증가함에 따라 운동의 필요성을 더욱 강하게 느끼고** 있는 것으로 조사 되었습니다.¹⁶⁾

15) 아동의 일상적 스트레스가 스마트폰 과의존에 미치는 영향에서 시간관리의 조절 효과/성균관대학교/2018/11p

16) 희망친구 기아대책 이슈페이퍼/2020.10./희망친구 기아대책/6p



〈표6〉운동시간 및 필요성에 대한 조사 결과

- 과학기술이 발달한 **현대사회의 특성에 따라 신체활동의 필요성 인식과 참여기회가 줄어들고 있으며, 이는 곧 비만과 만성질환의 원인이 되고 있다. 이뿐만 아니라 청소년기에 형성된 신체활동 습관은 인지, 정서, 언어, 사회성 등의 발달에 결정적인 영향력을 미치기도 한다.**
- 세계보건기구(WHO)는 **청소년의 신체활동이 심혈관계 질환 발생 예방에 효과적이고, 신체활동을 통한 근육량 증가가 기초 대사량을 높여 체중유지에도 도움**이 된다 하였다. 또한 신체활동이 골밀도 상승을 포함하여 뼈 건강에 도움을 주고 연골 및 근육 발달은 부상의 위험을 감소시키는 효과와 함께 청소년의 신체 활동을 통해 발생하는 엔돌핀이 청소년들의 학습스트레스와 우울증을 감소시킨다고 주장한다.
- 한국건강증진개발원은 코로나19 생활방역 속에서도 신체활동 증진을 위한 '생활 속 짬짬이 스트레칭 및 체조' 동영상 배포하였다. 스트레칭을 통해 비만을 예방하고, 활동에너지를 증가시켜 피로와 스트레스 감소를 위해서이다. 전국 청소년 6만명을 대상으로 진행한 청소년건강행태조사 제15차의 결과를 보면 주 5일 이상 신체활동을 실천한 학생들은 전체 14.7%(남학생 21.5%, 여학생 7.3%)로 2009년의 10.9%(남학생 15.7%, 5.4%)보다 증가하였지만, **여전히 많은 청소년들의 신체활동이 부족한 현실이다. 청소년기의 신체활동의 부족은 체력저하 및 비만을 증가시키며, 대사증후군, 심혈관질환등의 질환의 발병과 우울, 불안, 기억력 감소 등의 뇌와 관련된 인지기능에 부정적 영향**을 미칠 수 있다고 하였다. 입시중심의 학교수업 진행과 기능습득위주의 체육수업은 청소년들이 자연스레 신체활동을 멀리하게 되는 원인이 되었다.
- **사회적 거리두기를 지키면서 고강도 신체활동을 단 한번만 하더라도 불안증상의 감소와 수면, 인지기능 개선이 가능하며, 체중증가의 방지와 질병 발생 감소에 효과가 있다.**¹⁷⁾
- 코로나19바이러스 감염 확산으로 사회적·생활속거리두기가 반복·지속되면서 우리의 일상생활 전반에 급격한 변화와 혼란을 겪는 2020년을 보내고, 새롭게 맞이한 새해에도 변함없는 생활이 되었다. 코로나19 바이러스 감염 예방활동이 장기화됨으로 인해 나타나는 '코로나블루'로 많은 사람들이 어려움을 겪고 있는 상황이며 고립감, 우울감이 지속 되면서 코로나블루를 넘어 '코로나레드', '코로나블랙'으로까지 상황이 악화되고 있습니다.

17) 청소년 신체활동 및 시민성 발달을 위한 빅데이터 분석/한국체육대학교/김기홍/16p

- 코로나19바이러스 확산방지를 위한 비대면(untact) 방식의 전환은 청소년활동시설의 운영방식에도 많은 변화를 가져왔다. 청소년들이 이용하던 시설은 폐쇄가 되고 프로그램은 소수의 인원참여 혹은 비대면(untact) 체제로의 전환되었으며, 비대면 방식으로 전환이 불가능한 프로그램은 중지가 되었다. 이로 인하여 청소년 수련시설이 갖는 기능중의 하나인 돌봄과 학습의 기회와 시간은 줄어들었으며, 여기에 학교에 가지 않는 날들이 늘어남에 따라 가정에서의 학습, 돌봄의 시간은 길어지고 가장 기초적인 돌봄도 가정에서 가족과 함께하도록 사회구조가 변경되어 있다. 위의 연구결과 1주일 중 5일동안 홀로 있는 청소년들이 41.6% 해당된다고 한다. 다른 연구내용을 살펴보면 **코로나19바이러스 확산방지를 위해 행하고 있는 생활 속·사회적 거리두기가 청소년들에게 미치는 영향은 위의 돌봄 뿐 아니라 영양과 건강 불균형, 신체활동 부족, 가족과의 갈등**이라는 결과를 보여주고 있다.
- 이에 본 프로그램은 가정에서 홀로 있을 때 간단하게 요리할 수 있도록 불과 칼 사용법을 기초로, 영양에 대한 기초상식을 배우고 직접 조리하여 그룹별 식사를 만들어 먹으며 가정에서도 조리할 수 있도록 함과 아울러 가족과 함께하는 가벼운 운동방법, 놀이 등을 배워 가족 저녁밥상차리기, 가족운동, 놀이 등이 가능한 청소년이 되도록 하여 스마트폰에 대한 의존도를 낮추고 그동안 쌓인 스트레스를 해소하는 놀이시설 체험도 병행 하고자 한다.

III 계획

1. 개요

목적	요리에 대한 기술과 영양에 대한 기초상식을 배우고 가정에서도 조리할 수 있도록 하며 가족과 함께하는 운동법 및 놀이 등을 배워 가족저녁밥상 차리기, 놀이 등이 가능한 청소년이 되도록 하여 스마트폰에 대한 의존도를 낮춤
대상	예산군 거주 초등학생 10명
기간	2021. 7. ~ 8.
장소	예산군청소년미래센터 및 각 가정
내용	칼과 불 사용법 배우기, 그룹별 밥과 반찬 만들어 식사하기, 가족놀이 시간을 통한 가족간 소통시간 확대 및 스마트폰 활용시간 감소, 가족밥상 차려주기 및 문화체험활동 등

2. 지도인력

□ 지도자 배치 및 전문성 수준

단위 프로그램명	청소년 인원	지도자 인원	전문성 수준
사전교육	10	2	○ 청소년지도사 2급이상, 실무경력 2년이상
살림하기 1~8일차	10	3	○ 전문자격증(한식조리사, 토탈공예, 수납전문가, 옷 수선 리폼전문가, 필라테스, 요가)을 취득하고 청소년지도경력 1년이상 ○ 안전전문자격증 취득하고 청소년지도 실무경력 2년이상

3. 지역사회 자원 활용 및 연계

□ 지역사회 연계

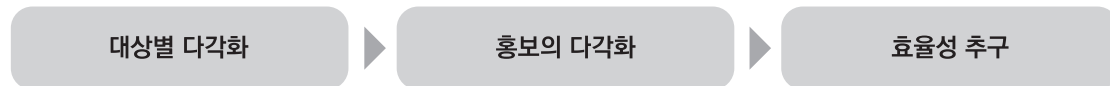
구분	기관	지역사회 연계 내용
유관기관	군청	홍보 및 군청 소식지, SNS 등재 프로그램 홍보 협조
	예산군청소년수련관	SNS 등재 프로그램 홍보 협조
	고덕면행정복지센터	청소년 참가자 모집 협조 및 프로그램 홍보 협조
	지역아동센터	청소년 참가자 모집 협조 및 프로그램 홍보 협조
	소방서	청소년 소방안전 교육 및 감염병 예방 수칙 교육
	무한정보(언론사)	프로그램 및 활동 홍보 협조
	마을회관	프로그램 활동 장소 협조
학교	초·중학교	청소년 참가자 모집 협조 및 프로그램 홍보 협조

□ 지역사회 홍보

(1) 홍보목표

- 지역사회 신뢰도 및 인지도 확보를 통한 위상 확립
- 사업내용에 대한 청소년 및 지역사회의 관심도 제고
- 다양한 의사소통채널 형성을 통한 참가자의 알권리 충족

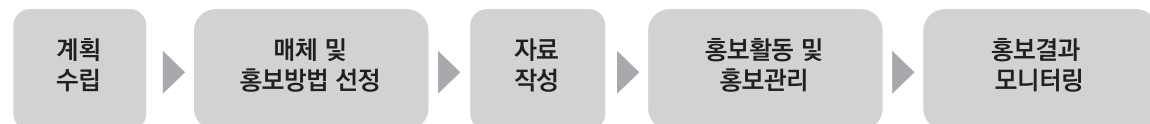
(2) 홍보전략



(3) 홍보운영지침

- 프로그램 시작 2개월 전부터 월 1회 이상 지자체 소식지, 인터넷, 언론매체 등을 이용하여 홍보 활동
- 쉽게 접할 수 있는 SMS로 청소년들의 관심 유도
- 홍보물 제작 시 주최기관 표기로 시민에게 홍보
- 행정복지센터, 군청, 예산군청소년수련관 등 홍보물 통한 지속적인 홍보 유도

(4) 홍보절차



5) 홍보방법

구분	홍보방법
사전 준비	- 미래센터 등록 청소년 SMS(문자안내) - 엑스 배너, 현수막 제작 - 유관기관 방문 및 협조공문 발송으로 참가 청소년 및 부스체험 홍보 - 군청 소식지 등재 요청 - 유관기관 홈페이지 홍보문 게시 - 신문사 및 방송사 통해 프로그램 내용 홍보
사업 기간	- 미래센터 내 현수막 부착 - 프로그램 운영 시 안내 내용 전단지 배포 - 언론보도자료 배포 및 신문기사
사업 후기	- 언론보도자료 배포 및 신문기사 - 홍보물(복사물) 배포 - 홈페이지 안내 - 타 지역 및 기관과의 연계 및 보급

4. 안전 및 위생관리

□ 안전교육 계획

교육시기	안전교육 및 오리엔테이션
시간	10분
방법	인쇄물
교육내용	주요내용
상해사고	- 좌상, 염좌, 절상, 자상, 찰과상, 골절, 탈구, 화상, 비출혈, 치아 파절, 기도 폐쇄 등의 증상 교육 및 대처방안 교육
긴급환자 발생	- 긴급환자 발생 시 대처방법 등
활동장 특징 및 비상 대피로	- 활동장 특징에 따른 안전교육 - 활동 시작 전 실내활동장에서 외부로의 대피로 안내
불법촬영기기 피해 예방	- 디지털 성범죄 예방 교육 - 수상한 기기 등의 발견 시 신고
실종(미아가되었을시)	- 일행을 잃어버리는 등 미아가 되었을 시를 대비한 대기 장소 사전안내 - 행동요령 교육
휴식시간 안전	- 휴식 시 안전사항 안내 등
성희롱예방	- 성희롱 정의, 예방, 대처방안 등

□ 안전 의약(용)품 장비 보유 현황

구분	내용
필수	의약(용)품
선택	의약(용)품

붕대, 압박붕대, 가위, 반창고, 멸균거즈, 삼각건, 여성위생용품
식염수(세척용)

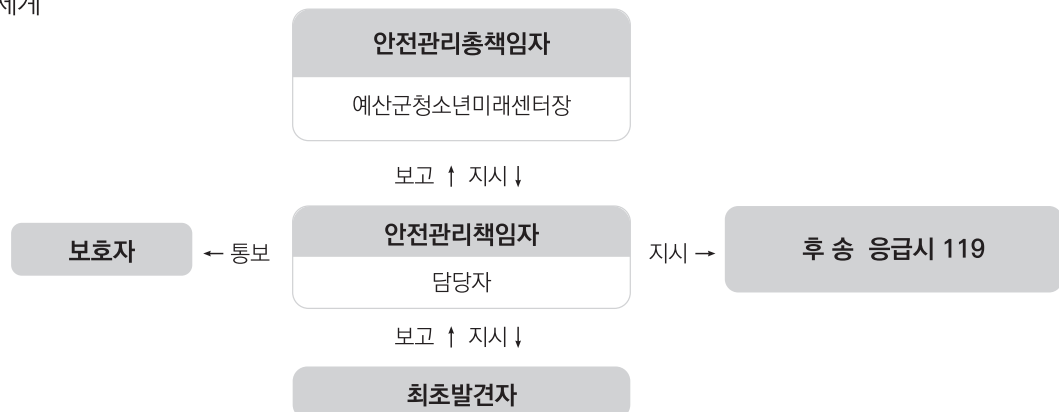
□ 비상연락망

활동장 소재지	비상연락망	
예산군 고덕면	예산소방서 덕산 119안전센터	041-330-4402
	예산파출소 덕산지구대	041-337-0112
	예산종합병원(야간진료가능)	041-330-4000
	예산군청 청소년팀	041-339-7492~3

□ 비상 시 역할분담

구분	임무 및 역할
운영담당자	- 기관 내 총괄업무 수행 - 직원 비상연락체계 가동 및 신속한 상황보고 - 경찰, 소방, 의료 관계자와의 협조관계 유지 - 피해청소년에 대한 연락과 가정 방문 검토 및 지시 - 홍보 및 언론보도
(안전)전문인력	- 부상자의 간호활동 및 필요시 응급처치 - 의료기관 등 협조체계 유지 및 필요 시 환자 후송 및 긴급방송
보조지도자	- 안전관리책임자에게 각종 상황파악 및 전파(보고) - 피해시설 확인 및 자체조치 강화 및 현장 출입통제 및 안전사고 예방 - 참여청소년 인원 확인

□ 비상 연락체계



5. 참가자 선정 방법

□ 프로그램 참가청소년 모집 계획

- (1) 홈페이지, 현수막, 전단지 등을 활용
- (2) 매월 프로그램 진행시 지역신문 홍보 의뢰
- (3) 시설이용자 프로그램 안내 홍보 및 유선, 문자홍보
- (4) 예산관내 학교 및 청소년 유관기관 협조 및 협조공문 발송

□ 모집방안

구분	모집방안내용
미래센터 시설 이용 청소년	- 안내 소식지 참가자 모집 홍보 - 현수막 참가자 모집 홍보 - 프로그램 참가자 모집 홍보 문자
예산군 관내 초·중등학교	- 참가자 모집 홍보 공문 - 안내 소식지 및 공문 참가자 모집 홍보
지역신문	- 프로그램 사전 참가자 모집 홍보 협조 - 교육활동 참가자 모집 홍보 협조
홈페이지 공고	- 프로그램 참가자 모집 공고 - 연간 프로그램 참가자 모집 공고 및 게시판 홍보
지역방송 홍보	- 지역방송을 통한 프로그램 참가자 모집 홍보 협조
리플렛/가정통신문	- 참가자 모집 홍보 협조 모집공고 - 연간 프로그램 안내 및 신청절차 안내 및 모집 홍보

□ 참여자 접수 방법

- (1) 방문접수 : 모집 기간에 방문하여 접수
- (2) 홈페이지 접수 : 홈페이지 모집 기간에 신청 접수

□ 프로그램 참여자 우선순위 선정기준

- (1) 선정기준에 맞는 청소년 중 신청순서 별
- (2) 홀로 지내는 청소년 우선선정
- (3) 연령이 적은 청소년 우선 선정
- (4) 자발적 참여 신청 청소년
- (5) 청소년 돌봄 기관 연계 청소년

Ⅳ 운영결과

1. 프로그램 연간 운영 결과 총괄표

연번	내역	회	건·명
1	활동	8	104
2	홍보물 제작 및 배포	3	-
합계		11	104

2. 세부 운영 내역

연번	일시	활동장소	내용	인원(명)
1	21.8.3.(화) 10:00~15:00	예산군 청소년미래센터	○ 살림하기 1일차 - 오리엔테이션 및 안전교육 - 혼밥레벨up 1(밥 하기) - 방구석 취미생활 1(우드카빙)	13
2	21.8.4.(수) 10:00~15:00	예산군 청소년미래센터	○ 살림하기 2일차 - 혼밥레벨up 2(칼 사용법) - 혼자살기 1(빨래하기 및 정리)	13
3	21.8.5.(목) 10:00~15:00	예산군 청소년미래센터	○ 살림하기 3일차 - 혼밥레벨up 3(조미료 사용법) - 방구석 취미생활 2(위생용품)	13
4	21.8.6.(금) 10:00~15:00	예산군 청소년미래센터	○ 살림하기 4일차 - 혼밥레벨up 4(육수만들기) - 홈트레이닝 1(요가&필라테스)	13
5	21.8.10.(화) 10:00~15:00	예산군 청소년미래센터	○ 살림하기 5일차 - 혼밥레벨up 5(불 조절하기) - 혼자살기 2(청소하기)	13
6	21.8.11.(수) 10:00~15:00	예산군 청소년미래센터	○ 살림하기 6일차 - 혼밥레벨up 6(편의점 음식 활용하기) - 방구석 취미생활 3(비대면 콘서트)	13
7	21.8.12.(목) 10:00~15:00	예산군 청소년미래센터	○ 살림하기 7일차 - 혼밥레벨up 7(냉동식품 활용하기) - 방구석 취미생활 4(프라모델)	13
8	21.8.13.(금) 10:00~15:00	예산군 청소년미래센터	○ 살림하기 8일차 - 혼밥레벨up 8(김치로 요리하기) - 홈트레이닝 2(요가&필라테스)	13
합계		총 8회 40시간 104명		

2. 추진단위별 세부 프로그램 결과보고서

□ 1회기

단위 프로그램명	살림하는 청소년 1일차	일시	21.8.3.(화) 10:00~15:00
단위 프로그램 목표	교육을 통해 안전하게 가정에서 시간을 보낼 수 있도록 하고 혼자서 할 수 있는 간단한 요리와 취미생활을 익힌다.	인원	13명
활동장소	예산군청소년미래센터		
준비물	안전교육자료, 출석부, 전기밥솥, 압력밥솥, 쌀, 콩나물, 버섯, 불랭크, 카빙나이프 등		
활동단계	활동내용	소요시간	
도입	○ 오리엔테이션 - 사업 및 일정안내 - 담당자 및 참가자 소개 - 사전설문지 작성(효과성설문지) ○ 안전교육 - 가열기구 사용 시 주의사항 - 날카로운 도구 사용 시 주의사항 - 지진 및 화재시 대피요령	10분	
전개	<가정에서 발생할 수 있는 긴급상황 대처법> 1. 가정 내 화재예방 및 대피 방법 2. 가전제품 안전하게 관리하기 3. 감염병 예방을 위한 안전수칙	140분	
	<혼밥레벨up1 - 밥하기> 1. 전기밥솥 작동 법, 압력 솥밥 하는 법 배우기 2. 쌀 씻어 전기밥솥으로 쌀밥 지어보기 3. 쌀 씻어 솥으로 쌀밥 지어보기 4. 콩나물, 강낭콩, 버섯 등을 넣어 밥 지어보기 5. 집에서 만들어 볼 수 있도록 체험 키트 꾸리기		
	<방구석 취미생활1 - 우드카빙> 1. 개인 식기 사용의 중요성 배우기 2. 카빙나이프를 이용해 불랭크를 수저모양으로 깎고 다듬기 3. 카빙나이프를 이용해 불랭크를 젓가락 모양으로 깎고 다듬기 4. 호두오일을 발라 말리기	140분	
마무리	○ 습득 정보 정리하기 ○ 프로그램 소감 나누기 ○ 뒷정리 및 다음 일정 설명	10분	

□ 2회기

단위 프로그램명	살림하는 청소년 2일차	일시	21.8.4.(수) 10:00~15:00
단위 프로그램 목표	가정에서 활용할 수 있는 요리기법을 배우고, 보호자와 함께 혹은 혼자서 할 수 있는 가정 일을 이해하고 체험한다.	인원	13명
활동장소	예산군청소년미래센터		
준비물	안전교육자료, 출석부, 칼, 춘장, 카레가루, 야채, 옷감, 세제, 티셔츠, 바지 등		
활동단계	활동내용	소요시간	
도입	○ 안전교육 - 칼 사용 시 주의사항 - 가열기구 사용 시 주의사항 ○ 일정 및 재료소개	10분	
전개	〈훈밥레벨up2 - 칼 사용법 (카레, 짜장 만들기)〉 1. 야채를 이용해 통썰기, 깍둑 썰기, 나박 썰기, 막대 썰기, 어슷썰기, 채썰기, 다지기, 돌려 깎기 등 다양한 칼질 방법을 배우고 익히기 2. 냄비에 야채와 고기를 넣어 볶고 카레가루와 물을 넣어 끓이기 - 카레 완성 3. 냄비에 야채와 고기를 넣어 볶고 춘장과 물, 전분 가루를 넣어 끓이기 - 짜장 완성 4. 집에서 만들어 볼 수 있도록 체험키트 꾸리기	140분	
	〈혼자살기1 - 빨래 및 정리하기〉 1. 다양한 옷감을 만져보고 특성 이해하기 2. 옷감 별 세탁 법 배우기 3. 세제 종류 및 사용법 배우기 4. 다양한 얼룩 지우는 법 배우기 5. 목은 때 지우는 법 배우기 6. 옷 종류별로 정리하는 법 배우기	140분	
마무리	○ 습득 정보 정리하기 ○ 프로그램 소감 나누기 ○ 뒷정리 및 다음 일정 설명	10분	

□ 3회기

단위 프로그램명	살림하는 청소년 3일차	일시	21.8.5.(목) 10:00~15:00
단위 프로그램 목표	가정에서 활용할 수 있는 요리기법을 배우고, 혼자서 시간을 보낼 수 있는 취미활동을 체험하며 전자기기 의존도를 낮춘다.	인원	13명
활동장소	예산군청소년미래센터		
준비물	안전교육자료, 출석부, 간장, 고추장, 소금, 손세정제베이스, 글리세린, 달팽이액 등		
활동단계	활동내용	소요시간	
도입	○ 안전교육 - 칼 사용 시 주의사항 - 가열기구 사용 시 주의사항 ○ 일정 및 재료소개	10분	
전개	<훈법레벨up3 - 조미료 사용법 (떡볶이 만들기)> 1. 조미료의 종류 및 효과, 사용법 배우기 2. 소금, 멸치 등을 이용해 천연조미료 만들어 보기 3. 냄비에 멸치가루로 육수를 내고 고추장을 풀기 4. 떡과 어묵, 야채를 넣어 끓여주기 5. 냄비에 기름을 두르고 야채, 떡을 넣고 간장, 설탕, 물엿 등을 넣어 볶기 6. 냄비에 기름을 두르고 야채를 볶다가 생크림, 우유, 떡, 소금을 넣고 끓이기 7. 집에서 만들어 볼 수 있도록 체험키트 꾸리기	140분	
	<방구석 취미생활2 - 위생용품 만들기> 1. 위생관리의 중요성 배우기 2. 올바른 손 씻기 등 위생 관리 법 배우기 3. 마스크 천을 재단하여 안감과 겉감을 맞대어 꿰매기 5. 세정제베이스에 글리세린, 달팽이액, 레몬향 등을 넣어 잘 섞은 후 용기에 담기	140분	
마무리	○ 습득 정보 정리하기 ○ 프로그램 소감 나누기 ○ 뒷정리 및 다음 일정 설명	10분	

□ 4회기

단위 프로그램명	살림하는 청소년 4일차	일시	21.8.6.(금) 10:00~15:00
단위 프로그램 목표	가정에서 활용할 수 있는 요리기법을 배우고, 외부 활동을 대처하기 위한 실내 운동을 배워 부족한 신체활동을 보충한다.	인원	13명
활동장소	예산군청소년미래센터		
준비물	안전교육자료, 출석부, 멸치, 건새우, 다시마, 채소, 소세지, 떡, 김치, 요가매트 등		
활동단계	활동내용	소요시간	
도입	○ 안전교육 - 칼 사용 시 주의사항 - 가열기구 사용 시 주의사항 ○ 일정 및 재료소개	10분	
전개	<훈밥레벨up4 - 육수 및 부대찌개 만들기> 1. 멸치 내장 제거하기 2. 냄비에 멸치, 건새우를 넣어 볶기 3. 무와 대파를 넣고 물을 붓기 4. 끓어오르면 다시 물을 붓고 끓여 담기 5. 냄비에 햄, 떡, 야채, 김치 등을 돌려 담기 6. 양념장을 얹고 육수를 부어 끓이기 7. 집에서 만들어 볼 수 있도록 체험키트 꾸리기	140분	
	<홈트레이닝1 - 요가&필라테스> 1. 요가의 효과 알아보기 2. 올바른 스트레칭 자세 배우기 3. 다양한 요가 동작 배우기 4. 요가 자세 교정하기 5. 체형 및 자세 교정하는 법 배우기 6. 스트레칭으로 근육 풀어주기	140분	
마무리	○ 습득 정보 정리하기 ○ 프로그램 소감 나누기 ○ 뒷정리 및 다음 일정 설명	10분	

□ 5회기

단위 프로그램명	살림하는 청소년 5일차	일시	21.8.10.(화) 10:00~15:00
단위 프로그램 목표	가정에서 활용할 수 있는 요리기법을 배우고, 보호자와 함께 혹은 혼자서 할 수 있는 가정일을 이해하고 체험한다.	인원	13명
활동장소	예산군청소년미래센터		
준비물	안전교육자료, 출석부, 생닭, 계란, 야채, 고추장, 간장, 소금, 세제, 빗자루 등		
활동단계	활동내용	소요시간	
도입	○ 안전교육 - 칼 사용 시 주의사항 - 가열기구 사용 시 주의사항 ○ 일정 및 재료소개	10분	
전개	<훈합레벨up5 - 불 조절법 (닭볶음탕 & 계란말이 만들기)> 1. 불조절의 중요성 배우기 2. 불조절이 필요한 요리 알아보기 3. 생닭을 깨끗이 씻고 야채를 자르기 4. 냄비에 생닭과 야채 양념장을 넣고 물과 함께 끓이고 불 조절 하며 졸이기 5. 계란과 소금을 그릇에 넣고 저어 풀기 6. 펜에 기름을 둘러 센 불에서 달구고 약 불로 줄인 후 계란물을 반만 붓기 7. 거의다 익은 계란을 천천히 접기 8. 남은 계란물을 붓고 불조절하여 익힌 후 계란을 마저 접기 7. 집에서 만들어 볼 수 있도록 체험키트 꾸리기	140분	
	<혼자살기2 - 청소하기> 1. 청소 도구 사용 법 배우기 2. 욕실 청소법 배우기 3. 창틀 청소법 배우기 4. 전자레인지 청소법 배우기 5. 청소약품 종류 배우기 6. 청소약품 유해성분 바로알기 7. 친환경 청소약품 만들기	140분	
마무리	○ 습득 정보 정리하기 ○ 프로그램 소감 나누기 ○ 뒷정리 및 다음 일정 설명	10분	

□ 6회기

단위 프로그램명	살림하는 청소년 6일차	일시	21.8.11.(수) 10:00~15:00
단위 프로그램 목표	가정에서 활용할 수 있는 요리기법을 배우고, 혼자가 아닌 함께하는 문화로 비대면활동을 체험하며 가정에서 홀로 보내는 시간을 즐겁게 극복함	인원	13명
활동장소	예산군청소년미래센터		
준비물	안전교육자료, 출석부, 참치, 양파, 마요네즈, 계란, 소세지, 케첩, 간장, 파프리카, 등		
활동단계	활동내용	소요시간	
도입	○ 안전교육 - 칼 사용 시 주의사항 - 가열기구 사용 시 주의사항 ○ 일정 및 재료소개	10분	
전개	<훈밥레벨up6 - 편의점 재료 요리하기 (참치마요덮밥, 소세지야채볶음)> 1. 참치 통조림에 마요네즈를 넣어 섞기 2. 계란을 풀고 펜에 부어 스크램블하기 3. 양파를 썰고 펜에 간장과 함께 넣어 볶기 4. 접시에 밥, 참치, 스크램블에그, 양파 올리기 5. 야채를 채 썰고 소세지에 칼집 넣기 6. 펜에 기름을 두른 후 야채와 소세지 볶기 7. 간장과 케첩으로 간을 하고 볶기 8. 집에서 만들어 볼 수 있도록 체험키트 꾸리기	140분	
	<방구석 취미생활3 - 비대면 콘서트> 1. 응원 LED봉 만들기 2. 응원 LED피켓 만들기 3. 함께 비대면 콘서트 관람하기	140분	
마무리	○ 습득 정보 정리하기 ○ 프로그램 소감 나누기 ○ 뒷정리 및 다음 일정 설명	10분	

□ 7회기

단위 프로그램명	살림하는 청소년 7일차	일시	21.8.12.(목) 10:00~15:00
단위 프로그램 목표	가정에서 활용할 수 있는 요리기법을 배우고, 혼자서 시간을 보낼 수 있는 취미활동을 체험하며 전자기기 의존도를 낮춘다.	인원	13명
활동장소	예산군청소년미래센터		
준비물	안전교육자료, 출석부, 냉동만두, 계란, 밥, 야채, 냉동떡갈비, 마요네즈, 간장, 케첩 등		
활동단계	활동내용	소요시간	
도입	○ 안전교육 - 칼 사용 시 주의사항 - 가열기구 사용 시 주의사항 ○ 일정 및 재료소개	10분	
전개	<혼밥레벨up7 - 냉동식품활용하기 (만두볶음밥, 떡갈비버거)> 1. 냉동식품 해동하는 법 배우기 2. 냉동식품 조리하는 법 배우기 3. 냉동만두를 해동한 뒤 가위로 대충 자르기 4. 팬에 대파, 만두, 밥, 소금을 넣고 볶다가 계란을 넣어 같이 볶기 5. 떡갈비 해동하기 6. 야채 썰기 7. 팬에 햄버거 번 굽기 8. 팬에 떡갈비를 굽고 치즈를 올려 녹이기 9. 햄버거 번에 소스를 바르고 떡갈비, 야채, 치즈를 올리고 햄버거 번을 덮기 10. 집에서 만들어 볼 수 있도록 체험키트 꾸리기	140분	
	<방구석 취미생활4 - 프라모델> 1. 프라모델 부품 분리하기 2. 프라모델 부품 맞추기 3. 프라모델 원하는 색으로 도색하기	140분	
마무리	○ 습득 정보 정리하기 ○ 프로그램 소감 나누기 ○ 뒷정리 및 다음 일정 설명	10분	

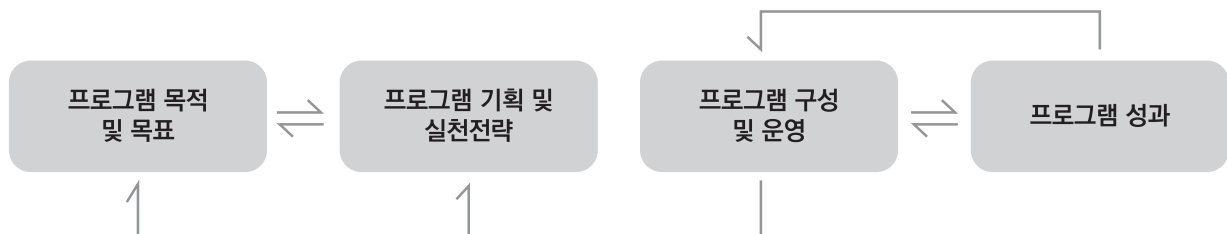
□ 8회기

단위 프로그램명	살림하는 청소년 8일차	일시	21.8.13.(금) 10:00~15:00
단위 프로그램 목표	가정에서 활용할 수 있는 요리기법을 배우고, 외부 활동을 대처하기 위한 실내 운동을 배워 부족한 신체활동을 보충한다.	인원	13명
활동장소	예산군청소년미래센터		
준비물	안전교육자료, 출석부, 김치, 계란, 야채, 우유, 치즈, 베이컨, 요가매트, 폼 롤러 등		
활동단계	활동내용	소요시간	
도입	○ 안전교육 - 칼 사용 시 주의사항 - 가열기구 사용 시 주의사항 ○ 일정 및 재료소개	10분	
전개	<훈밥레벨up8 - 김치로 요리하기 (참치김치전, 김치리조또)> 1. 김치 종류 알아보기 2. 김치 효능 바로알기 3. 그릇에 김치, 부침가루, 참치, 물을 넣고 되직하게 반죽하기 4. 팬에 기름 둘러 조금씩 올려서 굽기 5. 야채, 베이컨, 김치를 작게 썰기 6. 팬에 재료를 넣고 볶기 7. 밥과 우유, 버터를 넣고 끓이기 8. 치즈를 올리기 9. 집에서 만들어 볼 수 있도록 체험키트 꾸리기	140분	
	<홈트레이닝2 - 요가&필라테스> 1. 스트레칭하기 2. 폼롤러를 이용한 스트레칭 동작 배우기 3. 폼롤러를 이용한 상체운동 배우기 4. 폼롤러를 이용한 하체운동 배우기 5. 폼롤러를 이용해 근육 풀어주기 6. 스트레칭으로 마무리하기	140분	
마무리	○ 습득 정보 정리하기 ○ 프로그램 소감 나누기 ○ 뒷정리 및 다음 일정 설명	10분	

V 프로그램 평가

1. 평가계획

- 평가목표 : 평가대상의 욕구 및 만족도 분석 및 시행프로그램의 목표달성정도, 파악 및 향후 프로그램 반영
- 기 간 : 프로그램 사전, 사후
- 대 상 : 프로그램 참여청소년, 지도자
- 주요내용 : 프로그램을 목표로 참여청소년의 프로그램 참여 과정과 운영결과에 대한 체계적인 평가를 수행할 수 있도록 구성하며 평가대상의 욕구 및 만족도 분석을 통해 시행프로그램의 목표달성정도, 파악 및 향후 프로그램 반영하기 위해 만족도 조사 및 종합평가
- 평가흐름도



- 평가방법
 - (1) 사전평가
 - 사전평가지
 - (2) 사후평가(목표달성문항첨부)
 - 사후평가지
 - 출석부
 - 만족도 설문지
 - (3) 지도사 평가
 - 지도자 지표 체크
 - (4) 평가계획

자율 성과지표	평가내용
청소년 설문지	- 사전, 사후 만족도 및 목표달성 설문지 코딩작업을 통해 비교분석 효과성 검증
지도사 설문지	- 지도사 평가를 통해 프로그램 진행능력 참고 - 참가자의 참여수준고려를 통해 계획보완
출석부	- 출석부를 통해 참여도 확인

(5) 평가절차



(6) 평가일정

자율 성과지표	7	8
사전 핵심역량 측정 설문지		
출석부		
지도자관찰 설문지		
사후 핵심역량 측정 설문지		

(7) 성과평가계획

자율 성과지표	성과 평가 계획				
청소년 설문지	■ 추진계획 : 프로그램 종결 ■ 방 법 : 설문지를 통한 코딩작업				
지도사설문지	■ 추진계획 : 프로그램 종결 ■ 방 법 : 설문지를 통한 코딩작업				
출석부	■ 추진계획 : 프로그램 매회기 마다 진행 ■ 방 법 : 출석부 참석율 <table border="1"> <tr> <td>목표값</td><td>산출식</td></tr> <tr> <td>90%</td><td>참석율</td></tr> </table>	목표값	산출식	90%	참석율
목표값	산출식				
90%	참석율				

2. 평가도구 및 결과

☐ 평가도구

- 핵심역량 측정 설문지

(통계법 제33조)

- ① 통계의 작성과정에서 알려진 사항으로서 개인이나 법인 또는 단체 등의 비밀에 속하는 사항은 보호되어야 한다.
② 통계의 작성을 위하여 수집된 개인이나 법인 또는 단체 등의 비밀에 속하는 자료는 통계작성 외의 목적으로 사용되어서는 아니 된다.

청소년활동 핵심역량 측정 **[사전□ · 사후□]** 조사지

본 조사는 '핵심역량 중심 청소년활동 프로그램'에 참여한 청소년을 대상으로 청소년활동 핵심역량을 측정하는 조사입니다. 조사결과는 더 나은 프로그램을 만들기 위한 기초자료로 활용될 것이며, 조사를 통해 수집된 자료는 통계 제33조(비밀의 보호)에 따라 비밀이 엄격히 보호됩니다. 그러므로 문항에 대해 충분히 생각하신 후, 모든 문항에 대해 솔직하고 정확하게 빠짐없이 응답하여 주시기 바랍니다. 고맙습니다.

성별		생년월일	()년 ()월 ()일
사는 지역	고덕면 / 덕산면 / 봉산면 / 신암면 / 삼교읍 / 예산읍 / 기타()		

※ 성별, 생년월일, 사는 지역은 개인별 사전-사후 조사 값을 매칭하기 위함입니다.

개인정보수집 및 이용 동의

역량기반 청소년 활동 프로그램 전과 후, 본인의 핵심역량 변화정도 측정 등을 위해 아래와 같이 개인정보를 수집 및 이용하고자 합니다.

○ 개인정보 수집 및 이용 동의

- 수집목적 : 개인식별 및 역량측정 결과 제공
- 수집항목 : 성별, 생년월일, 사는 지역
- 개인정보 보유 및 이용기간 : 3년

* 개인정보보호법 제32조의2(개인정보 보호 인증) 제2항에 따라 인증의 유효기간은 3년으로 한다.

□ 위와 같이 개인정보 수집 및 이용에 대하여 동의하십니까?

* 개인정보 수집 및 이용에 동의하지 않을 수 있으나, 동의를 거부할 경우 활동 전과 후, 핵심역량의 변화 정도를 확인하실 수 없습니다.

☐ 동의하지 않음 ☐ 동의함

구분	하위 요소	문항	전혀 그렇 지 않다	그렇 지 않다	보통 이다	그렇 다	매우 그렇 다
의사소통 (9문항)	공감 (4문항)	나는 친구의 기분을 이해하려고 노력한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 친구의 마음(생각과 감정)을 잘 알 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 친구들의 고민을 잘 들어 준다.	①	②	③	④	⑤
		나는 친구가 선생님께 칭찬을 받으면 나도 기분이 좋아진다.	①	②	③	④	⑤
	소통 (5문항)	나는 대화를 할 때 어떻게 말할지 미리 생각하고 말한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 듣는 사람이 이해할 수 있도록 쉽고 정확한 말을 골라 이야기 한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 듣는 사람이 잘 이해할 수 있도록 예를 들어 설명한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 상대방의 표정과 몸짓을 살피면서 속마음을 이해한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 대화할 때 이야기를 잘 듣고 있다는 것을 말이나 몸짓으로 보여준다.	①	②	③	④	⑤
사회정서 (20문항)	의사결정 자기표현 (6문항)	나는 나를 기쁘게 하거나 슬프게 하거나 화나게 하거나 좌절하게 하는 상황을 이해한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 화를 내거나 흥분하거나 소리치지 않고 나의 감정을 표현할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 내가 가진 관심사에 대하여 선생님과 친구들에게 이야기 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 나의 성공을 위해서 가족, 학교, 지역사회의 다른 사람들에게 어떠한 도움을 요청해야 하는지 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 나의 목표를 달성하기 위해 해야 할 일을 설명할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 목표를 향하고 있는 나의 진행 상황을 파악하고 있다.	①	②	③	④	⑤
	또래 관계 기술 (7문항)	나는 다른 사람들이 표현한 감정을 이해한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 다른 문화적 집단 사이의 차이를 구별할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 집단에서 다른 사람들과 함께 긍정적으로 일한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 친구를 사귀고 유지하는 다른 방법들을 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 집단들에서 효과적으로 일할 수 있는 다른 방법들을 찾는다.	①	②	③	④	⑤
		나는 내 친구들 사이에 발생하는 문제들의 원인을 이해한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 친구들 사이의 문제들을 긍정적으로 해결하도록 도울 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	자기인식 / 관리조절 (7문항)	나는 나의 행동에 책임이 있음을 이해한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 학교에서 규칙을 지킬 필요가 있음을 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 어떠한 상황들이 나에게 문제가 되는지 미리 파악할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 나를 곤경에 빠트릴 수 있는 사람이나 상황을 거절할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		나는 학교의 문제들에 대한 다른 해결방안들을 찾는다.	①	②	③	④	⑤
		나는 나의 개인적 문제들에 대한 다른 해결방안들을 찾는다.	①	②	③	④	⑤
		나는 내가 다니고 있는 학교 등 소속한 집단을 돕는다.	①	②	③	④	⑤

- 지도자(강사)용 설문지

지도자 평가회의

기관명 : 예산군청소년미래센터

담당자 :

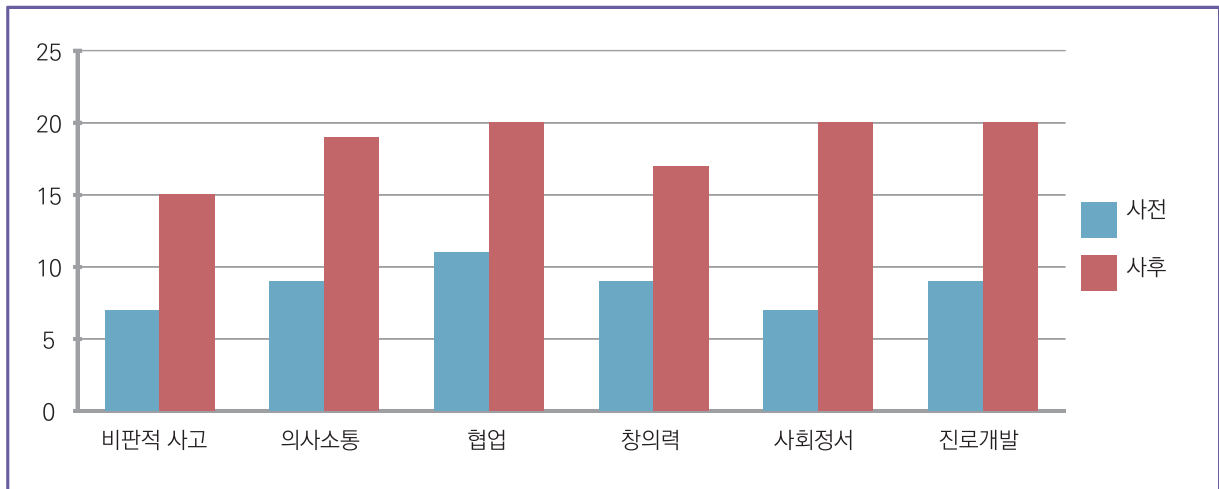
활동명			
활동일자/시간		교육장소	
주요 활동 내용			
참여인원	명(남 : 명 / 여 : 명)		

*각 항목은 5점 만점으로 한다.

공통 평가 항목	매우 그렇 다	그렇 다	보통 이다	그렇 지 않다	전혀 그렇 지 않다
지도자는 지도내용을 잘 전달하였는가?	⑤	④	③	②	①
청소년들이 학습내용을 충분히 이해하였는가?	⑤	④	③	②	①
전체 아이들의 친목이 도모 되었는가?	⑤	④	③	②	①
안전교육은 잘 진행 되었는가?	⑤	④	③	②	①
프로그램 준비물은 잘 준비되어 있는가?	⑤	④	③	②	①
청소년들이 쉽고 재미있게 프로그램에 참여하였는가?	⑤	④	③	②	①
기획의도에 맞게 청소년들에게 도움이 되었나?	⑤	④	③	②	①
청소년들에게 프로그램 이해도가 잘 받아드려졌는가?	⑤	④	③	②	①
청소년들에게 자발적인 참여를 유도 시켰는가?	⑤	④	③	②	①
청소년들의 주제에 맞게 흥미유발이 되었는가?	⑤	④	③	②	①
프로그램 전체적 만족도는 ?	⑤	④	③	②	①

금일 총평 :

□ 평가결과



□ 발전성과

- 청소년미래센터 자체 참가자 모집 전단지를 활용하여 참가자 모집을 완료함
- 평소 살림(요리, 빨래 등)에 관심이 많은 청소년이 신청함
- 코로나19로 집에서 보내는 시간이 많은 청소년에게 살림 팁을 알려주고 공유함
- 학부모가 자녀에게 가르쳐 줄 수 있고, 같이 실습해 볼 수 있는 키트를 제공함
- 청소년이 요리에 대한 무서움과 칼, 불 사용에 대한 두려움을 없애고 흥미를 증
- 청소년 스스로 요리하여 혼자 있는 시간에도 개인적인 식사가 가능하도록 함
- 청소년 스스로 할 수 있는 영역을 확장하여 만족감 및 성취감 향상

□ 개선방안

- 추후 운영 시 다양한 체험이 가능하도록 회기를 연장하여 진행할 예정
- 살림 방법의 습득 결과를 알 수 있도록 일지를 활용할 예정

□ 종합평가

- 전문적인 요리방법보다 요리의 기본적인 요리 기술을 습득하여 청소년 스스로 요리법에 대해 응용할 수 있도록 하여 칼과 불의 사용법을 숙지시킴
- 살림 방법을 습득하여 가정에서 활용할 수 있도록하고, 가족과 소통할 수 있는 기회를 제공함
- 청소년이 살림에 대해 관심을 가지고, 흥미를 느낄 수 있도록 하여 보호자에 대한 의존도를 낮춤
- 청소년과 학부모의 실제 칼과 불 사용에 대한 두려움을 줄이고, 직접 해봄으로서 성취감을 향상시킴

Ⅵ 활동사진



오리엔테이션



요리하기



우드카빙



프라모델



요가&필라테스



살림강의

VII 소요예산

(단위: 원)

지출항목	금액	산출내역	비고
인건비	1,280,000	80,000원×8식×2명	프로그램 운영 강사비
요리활동 재료비	1,200,000	15,000원×8회기×10명	요리활동 재료
취미활동 재료비	600,000	15,000원×4회기×10명	취미활동 재료
살림활동 재료비	300,000	15,000원×2회기×10명	살림활동 재료
운동 활동 재료비	400,000	20,000원×2회기×10명	운동 활동 재료
가정용 요리 재료비	400,000	5,000원×8회기×10명	가정용 요리 실습 재료
홍보비	80,000	80,000원×1식	프로그램 배너 제작
간식비	240,000	3,000원×8회기×10명	참여 청소년 간식
합계		4,500,000원	

05

Part

I do 아두이노

청소년, 상상력을 코딩하다



천안시청소년수련관
조하영

I 요약서

구 분	☒ 신규 프로그램 ☐ 기존 보급 프로그램	영 역	활동-창의융합프로그램
역량목표	창의력, 협업		
프로그램명	I do 아두이노 - 청소년, 상상력을 코딩하다 -		
필요성	4차산업과 메이커교육 - 창의·융합 메이커교육의 필요성 - 청소년 프로그램과 메이커 교육의 접목을 통한 새로운 활동 모델 제시		
프로그램 목적	4차산업과 메이커활동을 이해하고 지속적인 참여방안 제시 3D프린터와 코딩활동을 통한 미래핵심역량 향상 - 메이커 공유 활동을 통한 지역 및 공동체의 가치와 의미 인식의 확장 도모		
사업비	총7,504,000원(보조금 : 7,500,000원, 기관 부담금 : 4,000원, 참가자 부담금 : 0원)		
활동기간	2021년 6월 ~ 10월		
활동장소	천안시청소년수련관, 지역사회 연계기관		
참가인원	1회당 16명(대상 : 중학교 1~3학년)		※ 연간 참여인원(청소년 등) : 374명
주요내용	4차산업과 메이커활동의 이해 3D프린터 모델링과 실습을 통한 작품 만들기 - SW코딩을 활용한 작품 만들기		
기대효과	3D프린터와 코딩기술을 바탕으로 한 청소년 메이커 양성 - 지속가능한 청소년 창의·융합 메이커프로그램 모델 구축 - 청소년 주체적인 활동을 통한 협업, 창의성 함양 및 핵심역량 개발		
인증/신고 여부	☐ 인증대상 프로그램 ☐ 신고대상 프로그램 ☒ 해당 없음		

II 필요성

1. 4차산업과 메이커교육

- 특급격한 기술 발달에 따른 4차 산업혁명 시대 진입으로 인해 미래핵심역량을 중심으로 한 교육과정들이 개정되었다. 본 프로그램은 그 중 **메이커교육에 초점을 맞췄다**. 메이커교육은 ‘창조’활동을 통한 교육 일체를 일컫는다. 문제를 해결하기 위한 아이디어 사고 및 공유, 다양한 도구 및 장비를 활용한 만들기 등을 통해 문제해결능력, 협업능력, 창의성, 비판적 사고력 등 다양한 역량 발달을 촉진한다. 디자인씽킹과 TMSI(팅커링, 만들기, 공유하기, 개선하기)의 과정을 통해 자기주도적인 창의적 설계, 성공 경험을 쌓을 수 있다. 또한 융·복합적 주제인식과 스토리텔링 능력, 자존감 등을 향상시킬 수 있는 것으로 나타났다. 자기 효능감을 향상시켜줌으로서 긍정적 태도로 미래 사회에 대응할 수 있으며, 창의성을 기반으로 문제해결능력을 기를 수 있다. 또, 청소년들이 성장 과정에서 다양한 도구 및 기기를 접함에 따라 메이커 도구 및 정보 기기 활용 능력을 증진시킬 수 있는 기회를 제공한다. 이처럼 메이커교육은 청소년들의 인성 교육과 더불어 각종 도구 및 기기 활용 능력 증진에 효과적이다.
- 이러한 메이커교육의 효과성을 바탕으로 국가 및 지자체에서도 청소년들의 메이커 교육 확대에 힘쓰고 있다. 충청남도교육청은 2021 충남교육 5대 중점전략(인공지능 시대 미래교육 체제 구축, 창의성 함양과 참학력 신장) 및 2021 주요업무계획에서도 메이커 교육의 활성화 방안을 제시하였다.

나

전략02_인공지능 시대 미래교육 체제 구축

미래형 교육체제 구축을 위해 모든 학교에 무선 환경을 구축하여 정보화 교육을 강화하고, 2025년 시행하는 고교학점제를 차질없이 시행할 수 있도록 참학력공동교육과정을 운영하는 등 고교학점제 도입 기반을 확대한다. 충남소프트웨어교육체험센터를 통한 충남형 인공지능 교육, 컴퓨팅 사고력 함양을 위한 소프트웨어교육에도 주력한다.

다

전략03_창의성 함양과 참학력 신장

충남교육청이 추구하는 참학력이란 ‘스스로 길을 찾고 더불어 살아가는 힘’을 말한다. 이를 위해서 창의성 함양과 참학력 신장을 위한 정책에 주력한다. 독서·인문 소양 교육을 강화하고 교육과정 중심의 역사·문화·통일교육에도 주력한다. 아울러 융합적 사고력을 위한 상상이론교육, 진로 진학상담센터도 활성화한다.

〈출처: 2021 충남교육정책의 이해〉

3-1 창의·융합교육을 활성화하겠습니다

3-1-1 창의·융합교육 강화

추진 방향

- 충남형 인공지능 교육 중심 소프트웨어 교육 강화
- 미래교육 기반 마련을 위한 정보화교육 운영 내실화
- 상상력과 창의력을 키우는 상상이론교육 운영

단위 과제별 주요 사업과 예산

과제 번호	사 업 명	목표	시기	예산액	주관부서
세부-53	충남형 인공지능 교육 도출자료 개발	7종	연중	7,540	미래인재과
세부-53	충남형 인공지능 교육협의회 운영	12회	연중	2,000	미래인재과
세부-53	AI·SW교육 교원 역량 강화 연수	14회	연중	10,016	미래인재과
세부-54	특색있는 상상이론공작소 운영	14개소	연중	26,600	미래인재과
세부-54	상상이론교육 교원 연수 운영	14회	연중	6,000	미래인재과
세부-54	학내전산망 인프라 구축	3개교	연중	17,545	미래인재과
계				69,701	

예산액: 만 원

〈출처: 충남교육청 2021 주요업무계획〉

- 2020년 충청남도청소년진흥원에서 실시한 청소년활동 인지도 조사 및 청소년 정보 수요조사 결과에 따르면 대상별 관심 있는 정보에서 청소년과 학부모 모두 ‘청소년이 참여할 수 있는 활동’이 1위로 나타났다. 또한 ‘청소년활동’과 근접한 내용을 고르는 항목에서 1위가 ‘청소년이 참여하는 활동’, 2위가 ‘청소년이 주도하는 활동’으로 나타났다. 기획부터 결과물 제작까지 청소년이 주체되어 활동하는 메이커교육이 정확히 이에 해당한다.

2. 귀하가 생각하는 ‘청소년활동’과 가장 근접한내용을 보기에서 세 가지 골라주세요(중복선택 가능)

항목	인원	백분율
청소년이 참여하는 활동	1109명	77.8%
청소년이 주도하는 활동	686명	48.1%
청소년과 지도자가 함께하는 활동	319명	22.4%
청소년의 균형 있는 성장을 위한 활동	192명	34.5%
청소년이 직접 느끼는 활동	784명	55%
과정이 중요한 활동	234명	16.4%
배움이 있는 활동	478명	33.5%
청소년 전문가가 운영하는 활동	116명	8.1%
기타	7명	0.5%

*대상 별 관심 있는 정보(중복선택 가능)

구분	항목	인원	백분율
청소년	청소년이 참여할 수 있는 활동 정보	621명	64%
	청소년 관련 정책 및 법률	219명	23%
	청소년 문화	403명	42%
	청소년 이슈 사건	402명	41%
	진로 및 진학에 관한 정보	478명	49%
	기타	8명	1%
총인원		970명	
구분	항목	인원	백분율
학부모	청소년이 참여할 수 있는 활동 정보	235명	80%
	청소년 관련 정책 및 법률	50명	17%
	청소년 문화	156명	53%
	청소년 이슈 사건	50명	17%
	진로 및 진학에 관한 정보	173명	59%
	기타	2명	1%
총인원		294명	

〈출처 : 청소년활동 인지도 조사 및 청소년 정보 수요조사 결과 - 충청남도청소년진흥원, 2020〉



〈출처 : 메이커 교육 중장기(, 18~22)발전계획 - 서울특별시교육청 교육혁신과〉

2. 창의·융합 메이커 교육의 필요성

- 4차 산업혁명 시대에 혁신적인 교육의 대명사로 메이커 교육이 급부상한 이유는 메이커 교육을 통하여 청소년이 주도적으로 커리큘럼을 구성하고 학습하는 과정에서 새로운 가치를 창출할 수 있기 때문이다. 미래 핵심 역량을 키우는데 효과적인 창의·융합 메이커교육은 공유 및 협력의 과정을 통해 창의적 문제 해결력, 자기주도적 사고와 분석적 사고의 역량을 높일 수 있게 한다.

Table 10. The result of pre and post test on creative problem solving ability

검사 내용	N	사 전		사 후		t	p
		M	SD	M	SD		
창의적 문제해결력	26	3.45	.652	4.08	.557	4.589	.000*
특정영역 지식, 사고 등	26	3.10	.760	3.78	.612	5.430	.000*
하위영역	확산적 사고	26	3.42	.847	3.95	.610	.014*
	논리, 비판적 사고	26	3.92	.635	4.29	.702	.011*
	동기적 요소	26	3.39	.885	4.19	.822	.000*

* $p < .05$.

Table 11. The result of pre and post test on self-directed learning ability

검사 내용	N	사 전		사 후		t	p
		M	SD	M	SD		
자기주도적 학습 능력	26	3.11	.740	3.62	.632	2.432	.022*
내재적 동기	26	3.21	.798	3.81	.636	2.759	.011*
하위영역	학습 계획의 개방성	26	3.17	.700	3.58	.636	.053
	자율성	26	2.95	.775	3.47	.670	.027*

* $p < .05$.

〈출처 : 학교 내 무한상상실을 활용한 메이커교육 프로그램 적용이 초등학생의 창의적 문제해결력과 자기주도적 학습력에 미치는 효과 - 초등과학교육, 2021〉

- 뿐만 아니라 아이디어 공유를 통해 서로의 작품을 개선하는데 도움을 주고, 협업과 효율성, 효과성의 중요성을 느낄 수 있게 된다. 결과물을 공유함으로써 개인보다는 지역이나 공동체를 위한 작품이 더 가치롭고 의미있다는 인식의 확장이 이루어질 수 있다. 또한 창의적인 설계를 기반으로 새로운 것을 만들어 낸다는 점과 내재적 동기를 가지고 활동에 참여한다는 점에서 메이커 활동이 높은 창의성을 기반으로 하고 있음을 알 수 있다. 메이커 활동 청소년과 일반 청소년의 특성 수준을 비교했을 때, 메이커 활동 청소년의 창의성 및 정서지능이 높게 나타나는 것을 볼 수 있다.

<표 3> 메이커 활동 청소년과 일반청소년의 창의적 특성 비교

	구분	평균	표준편차	t
호기심	메이커	3.27	.49	3.06***
	일반	3.10	.41	
과제집착	메이커	3.08	.51	4.78***
	일반	2.79	.45	
심미성	메이커	2.82	.58	1.05
	일반	2.74	.62	
위험감수	메이커	3.22	.44	5.40***
	일반	2.92	.44	
사고의 개방성	메이커	3.26	.37	2.08*
	일반	3.16	.37	
판단의 독자성	메이커	2.78	.44	2.57**
	일반	2.64	.48	
창의적 특성 전체	메이커	3.07	.32	4.87***
	일반	2.89	.28	

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

<표 5> 메이커 활동 청소년과 일반청소년의 정서지능 비교

	구분	평균	표준편차	t
정서 인식 및 표현	메이커	3.64	.53	2.20*
	일반	3.50	.50	
감정이입	메이커	3.62	.62	-0.65
	일반	3.67	.53	
정서 사고촉진	메이커	3.82	.58	2.71**
	일반	3.64	.49	
정서 지식활용	메이커	3.91	.58	2.22*
	일반	3.74	.60	
정서조절	메이커	3.28	.63	2.70**
	일반	3.07	.58	
정서지능 전체	메이커	3.65	.39	2.86**
	일반	3.52	.33	

*p<.05, **p<.01

(출처:메이커 활동 청소년과 일반 청소년의 창의성 및 정서지능 비교 - 학습자중심교과교육학회, 2021)

3. 청소년프로그램과 메이커 교육의 접목을 통한 새로운 활동 모델 제시

- 사회 전반적으로 활용되지 않는 곳이 없을 정도로 3D프린터 기술과 코딩의 활용도가 더욱 늘어나고 미래 유망산업으로 각광받고 있는 시점에서 청소년들이 쉽고 재밌게 이를 배우고 체험할 수 있는 프로그램이 필요하다. 실생활에 필요한 제품들을 직접 3D프린터를 활용해 만들어보고, 그 위에 코딩을 입혀 움직이거나 빛이 나게 하는 등의 작업을 통해 편리성을 더한 자신만의 결과물을 만들어낼 수 있다. 3D프린터의 기초단계인 모델링부터 마지막 단계인 후가공까지 소통과 협업을 통해 작품을 만들어내고, SW코딩의 이해를 바탕으로 작품의 생기기까지 붙여넣을 수 있는 경험을 통해 미래핵심인재 청소년메이커를 양성할 수 있다.
- 따라서 본 프로그램을 통해 청소년들이 조별 자치활동을 경험하고 실생활에서 자주 접하는 물건의 개선점과 보완점에 대해 토의하며 개선해보고, 나아가 가족 또는 친구, 지역사회에 기부함으로써 주체적이고 능동적인 청소년으로 한걸음 나아갈 수 있도록 지원하고자 한다. 일회성의 체험활동에서 벗어나, 꾸준한 상호작용과 주도적인 참여를 유도하여 프로그램 종료 후에도 청소년들이 메이커로서의 능력을 지속할 수 있도록 할 것이다.

출처 및 참고자료

손경옥·이형철(2021). 학교내 무한상상실을 활용한 메이커교육 프로그램 적용이 초등학생의 창의적 문제해결력과 자기주도적 학습력에 미치는 효과. 초등과학교육

차현진·박태정(2018). 해외 메이커교육 우수 사례 분석을 통한 국내 초·중등 메이커 교육 활성화를 위한 방안 도출. 디지털융복합연구

정진경 외 2명(2021). 메이커 활동 청소년과 일반 청소년의 창의성 및 정서지능 비교. 학습자중심교과교육학회

이동국(2019). 메이커 교육의 효과에 대한 메타분석. 한국교육정보미디어학회

2021 충남교육정책의 이해

충남교육청 2021 주요업무계획

2020 청소년활동 인지도 조사 및 청소년 정보 수요조사 결과. 충청남도청소년진흥원

서울메이커교육증장기(2018~2200) 발전계획, 서울시교육청

III 계획

1. 개요

목적	4차 산업과 메이커활동을 이해하고 지속적인 참여방안을 제시하며 메이커 공유활동을 통한 지역 및 공동체 가치와 의미 인식 확장 도모
대상	천안 시내 중학교 1~3학년
기간	2021년 5월 ~ 7월
장소	천안시청소년수련관, 지역사회 연계기관
내용	4차 산업과 메이커활동의 이해, 3D프린터 모델링과 실습을 통한 작품 만들기, SW코딩을 활용한 작품 만들기 등

2. 지도인력

□ 지도자 배치 및 전문성 수준

단위 프로그램명	청소년 인원	지도자 인원	전문성 수준
오리엔테이션	15	3	○ 청소년지도사 2급 자격증 소지자 ○ 청소년관련학과 재학중인 대학생
4차산업 메이커교육	15	3	○ 청소년지도사 2급 자격증 소지자 ○ 청소년관련학과 재학중인 대학생 ○ 4차산업 메이커 관련 교육 1년 이상 경력자 또는 그와 동등한 자격 및 경력자
창의융합활동 1	15	4	○ 청소년지도사 2급 자격증 소지자 ○ 청소년관련학과 재학중인 대학생 ○ 전·현직 직업 전문가 또는 그와 동등한 자격 및 경력자
창의융합활동 2	15	4	
창의융합활동 3	15	4	
창의융합활동 4	15	4	
창의융합활동 5	15	4	
창의융합활동 6	15	4	○ 청소년지도사 2급 자격증 소지자 ○ 청소년관련학과 재학중인 대학생
캠페인	15	3	
지역사회기관 기부 및 봉사	15	3	

3. 지역사회 자원 활용 및 연계

□ 지역사회 연계

순	기관명	기관명	연계 내용
1	충청남도청소년진흥원	박** 원장	·청소년활동프로그램 교류협력
2	MBC아카데미 뷰티스쿨	김** 원장	·청소년활동프로그램 연계운영 ·자유학년제 체험-뷰티관련 직종
3	천안제일고등학교	윤** 교장	·창의적 체험활동 및 동아리활동 등 프로그램 연계 운영
4	시엘치과	정** 원장 박** 원장	·자유학년제 프로그램 연계운영 ·소외청소년 구강검진 및 무료 진료혜택 제공
5	천안중앙초등학교	김** 교장	·창의적 체험활동 및 동아리활동 등 프로그램 연계 운영
6	천안남산초등학교	김** 교장	
7	천안동중학교	최** 교장	
8	드림학교 (탈북청소년 대안학교)	김** 교장	·이주배경청소년 역량강화 지원 ·멘토링 및 동아리활동 등 프로그램 연계운영
9	천안북중학교	백** 교장	·창의적 체험활동 및 동아리활동, 자유학년제 등 프로그램 연계 운영
10	천안여자중학교	박** 교장	
11	행복나눔전문요양원	이** 원장	·청소년자원봉사단 및 동아리활동 프로그램 연계 ·프로그램 활동 터전 제공
12	무한상상실 충남거점센터	김**사무국장	·창의적 체험활동 및 동아리활동, 자유학년제 등 프로그램 연계 운영 ·무한상상실 교육과정 공동개발
13	천안새샘중학교	김** 교장	·창의적 체험활동 및 동아리활동, 자유학년제 등 프로그램 연계 운영
14	천안신방중학교	이** 교장	
15	쌍용중학교	박** 교장	
16	플레이코딩	고** 대표	·창의적 체험활동 및 동아리활동 등 프로그램 연계 운영
17	천안성성중학교	조** 교장	·창의적 체험활동 및 동아리활동, 자유학년제 등 프로그램 연계 운영
18	천안오성중학교	신** 교장	
19	천안두정중학교	이** 교장	
20	천안봉서중학교	이** 교장	
21	충청남도천안교육지원청	한** 교육장	·자유학년제 체험활동 지원체계 협력 진로체험 프로그램 개발 홍보 지원
22	천안가온중학교	이** 교장	·창의적 체험활동 및 동아리활동, 자유학년제 등프로그램 연계 운영
23	천안봉서중학교	이** 교장	·창의적 체험활동 및 동아리활동, 자유학년제 등 프로그램 연계 운영
24	플라워디자인전문학교 꽃싸부	나** 원장	·청소년문화사업 연계 및 프로그램 공동개발 지원 ·진로체험 및 동아리활동 지원

순	기관명	기관명	연계 내용
25	(주)아토플래닛	김** 대표	·우수 교육 프로그램 공유 및 교육 기부 ·4차 산업협력 기반 교육 프로그램 개발 운영지원
26	천안불무중학교	김** 교장	·창의적 체험활동 및 동아리활동, 자유학년제 등 프로그램 연계 운영
27	(재)충남문화산업진흥원 (천안시영상미디어센터 포함)	김** 원장	·청소년 문화사업 연계 및 활동프로그램 공동개발 운영지원 ·천안시영상미디어센터 연계 지원 ·청소년문화활동 동아리지원 및 육성
28	천안산업고등학교	김** 교장	·진로교육활동 및 창의적 체험활동 프로그램 연계 운영 ·청소년동아리 활동 연계 운영 및 터전제공
29	천안월봉초등학교	이** 교장	·창의적 체험활동 및 동아리활동 등 연계 운영
30	자연을 담은 과일	고** 대표	·건강한 청소년 성장 지원(건강 과일 지원)
31	천안YWCA	이** 회장	·청소년동아리 활동 연계 운영 및 터전제공
32	천안남자단기청소년쉼터	최** 소장	·청소년활동프로그램 교류협력
33	천안여자단기청소년쉼터	이** 소장	·청소년활동프로그램 교류협력
34	천안청소년자립지원관	염** 소장	·청소년활동프로그램 교류협력
35	반짝반짝 유리공작소	남서울대학교	·청소년동아리 활동 연계 및 메이커활동 지원
36	흥흥발전소	천안시	·청소년동아리 활동 연계 및 메이커활동 지원

□ 지역사회 교육 기부 실적 - 인적(강사 재능기부), 물적기부(프로그램 운영지원)

(1) 인적기부

구분	내용	횟수(인원)	비고
인 적 기 부	천안시청	공무원 진로특강 및 탐방	7회(200명)
	천안동남경찰서	경찰관 진로특강 및 탐방	5회(100명)
	호서대학교 링크봉사단	대학생 봉사단 지원	16회(200명)
	아토플래닛 (청년공작소)	3D 프린팅, 아두이노, 로봇교실 등 진로특강 및 창의적체험 강사 지원	40회(600명)
	천안영상미디어센터	UCC제작, 사진작가, 웹툰디자이너 등 진로특강 재능기부	50회(1,000명)
	MBC뷰티아카데미	메이크업아티스트, 네일아트 등	10회(200명)
	천안 위드유웨딩	웨딩플래너 진로특강	4회(100명)
	천안시엘치과	의료 분야 진로특강 및 무료 검진	2회(60명)
	홍대용과학관(천문대장)	천문과학자 진로특강	2회(40명)
	윙스아카데미	승무원 진로특강	5회(100명)

구분	내용	횟수(인원)	비고
	천안도시재생지원센터	원도심체험프로그램 관련 활동가 지원	10회(150명)
	천안동남보건소	청소년 금연 캠페인 인력지원	2회(400명)
	백석대학교 (사회복지학과)	청소년 권리, 인권교육 지원(강사)	1회(80명)
	천안청년몰(홍흥발전소)	천안 원도심 생생프로젝트 지원 및 원도심 라운딩 협조	2회(80명)
	충남콘텐츠코리아랩	천안 원도심 생생프로젝트 지원 및 원도심 라운딩 협조, 자유학기제 지원	12회(200명)
	육군모집홍보관	직업군인 체험활동프로그램	4회(120명)

(2) 물적기부

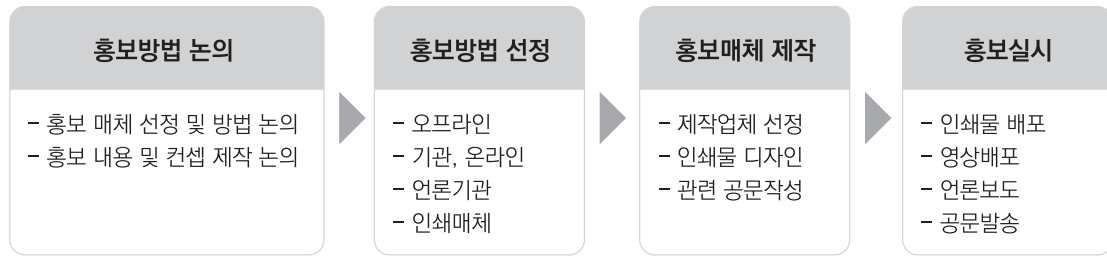
구분	내용	횟수(인원)	비고
물 적 기 부	천안시청	홍보관 및 의회 탐방 지원(체험장)	7회
	천안동남경찰서	청소년경찰학교 탐방 지원(체험장)	2회
	아토플래넷 (청년공작소)	3D프린터, 아두이노, 로봇키트 등 체험물품 지원	40회
	천안영상미디어센터	영화상영관, 컴퓨터교육실, 촬영장비 등 물품 및 체험장 지원	30회
	MBC뷰티아카데미	메이크업, 네일아트 체험물품 지원	3회
	천안역 지하상가 상인회 (시설관리공단)	진로체험장 제공	2회(80명)
	천안문화재단	창의코딩 문화예술교육 강사지원	10회(200명)
	천안도시재생지원센터	원도심체험 및 참가 청소년 간식 지원	2회(100명)
	호서대학교 링크사업단	SW교육 및 진로체험 강사	30회(1,500명)
	충청남도 개발공사	다문화청소년 언어교육, 문화활동 지원	24회(480명)
	1사1홈 여성CEO봉사단	청소년 후원의밤(그룹홈) 운영지원	1회(150명)
	아트큐브 136	원도심 전시회 관람 및 간식 지원	1회(80명)
	나눔플러스	청소년 체험행사 간식 부스 및 장학금	2회(200명)
	토끼별	공예, 아트 진로체험 지원	5회(100명)

□ 홍보전략

(1) 지역사회 연계를 통한 홍보

연계구분	분류	연계기관	연계내용
홍보지원	언론기관	중부방송	▪ 프로그램 홍보 및 실적언론보도
		중앙일보	▪ 프로그램 홍보 및 실적언론보도
		천안저널	▪ 프로그램 홍보 및 실적언론보도
	비영리기관	천안시청(천안사랑소식지)	▪ 참가자 모집 홍보 ▪ 프로그램 홍보 및 실적언론보도
참가자 지원협조 및 사업연계	공공기관	천안시청	▪ 프로그램 연계진행
		천안교육지원청	▪ 프로그램 연계진행 및 참가자 추천
		천안 관내 중학교	▪ 프로그램 연계진행 및 참가자 추천

(2) 홍보단계



(3) 홍보방법

구분	홍보처	홍보방법
기관 내	▪ 천안시청소년수련관	▪ 게시판 홍보물 부착 ▪ 청소년 자치활동을 통한 홍보
온라인	▪ 천안시청소년수련관 홈페이지 ▪ 천안시청소년수련관 유튜브 ▪ 천안시청소년수련관 SNS	▪ 홈페이지 홍보물 게시 ▪ 천안시청소년수련관 유튜브 채널, 페이스북, 인스타그램, 밴드 활용
언론	▪ 천안사랑소식지	▪ 프로그램 홍보글 기고
인쇄물 배포	▪ 관내 중학교 ▪ 천안시청 ▪ 천안교육지원청	▪ 프로그램 홍보물 배포 ▪ 프로그램 관련 공문 배포
지역사회	▪ 천안중앙도서관	▪ 프로그램 현수막 게시 ▪ 프로그램 홍보물 게시
결과	▪ 천안사랑-천안일보, 중앙일보, 중부방송	▪ 언론 보도자료 발송

4. 안전 및 위생관리

□ 안전교육 계획

교육시기		프로그램 당일 오리엔테이션 시간	시간	20분
방법		P.P.T 및 활동장소 내 안내표지판 활용	교육내용	주요 내용
필수	상해사고	- 상해사고 시 운영담당자 및 응급처치사에게 알림		
	긴급환자	- 긴급환자 발생 시 지도자에게 알림		
	화재발생	- 지도자의 지시에 따라 대피		
	실종	- 친구가 없을 때 : 지도자에게 신속하게 알림 - 본인이 길을 잃었을 때 : 휴대폰으로 지도자에게 연락 연락 불능 시에는 가까운 관공서에 도움 요청(사전에 교육)		
	휴식 간 안전	- 지도자의 안내에 따라 휴식		
	성희롱예방	- 지도자에게 불쾌한 행위를 받았을 시 운영담당자에게 알림		
해당	위험 고려 단위프로그램	- 고위험군 활동은 없지만 긴급상황 시 지도자 지시에 따라 행동		
	(장소)이동	- 개인행동 금지		
	건물대피로	- 가장 단기간에 안전지대로 대피하도록 이동 경로 교육		

□ 안전 구급장비 보유 현황 및 준비계획

(1) 구급장비 보유 현황

구분		내용	수량
구급함	장비	붕대, 가위, 반창고, 살균거즈, 밴드, 알콜솜, 삼각포, 압박붕대 등(실내용 2종, 실외활동용 2종)	5개
	의약품	아스피린, 항히스타민제, 감기약, 정제소금, 마이신계연고, 소화제, 지사제, 진통제, 여성용 생리대	각 3세트
소화기		소형(3.3kg)	33개
구급용품		들 것 또는 이동형침대	2개
		목보호대	1개
		자동심장충격기	1대

* 담당 지도자 및 보조지도자는 실내외 활동 시 안전구급장비 항상 보유 및 준비

(2) 구급장비 준비 계획

단위 프로그램명	실·내외	장비내역
1회기 오리엔테이션&아이스브레이킹	실내	- 구급장비(붕대, 살균거즈, 압박붕대, 가위, 반창고, 밴드, 알콜솜, 가위 등) - 의약품(아스피린, 지사제, 진통제, 소화제, 마이신계연고 등) - 1층 로비 안내데스크 옆 자동제세동기 * 모든 회기 교육 및 이동 시 구급함 준비
2회기 4차산업 메이커교육	실내	
3회기 창의융합활동 1	비대면	
4회기 창의융합활동 2	비대면	
5회기 창의융합활동 3	실내	
6회기 창의융합활동 4	비대면	
7회기 창의융합활동 5	비대면	
8회기 창의융합활동 6	실내	
9회기 캠페인	실내·외	
10회기 활동작품 기부	실내·외	

□ 비상연락망 구축

(1) 비상연락기관

기관명	소재지	전화번호
천안동남구보건소	천안시 동남구 벼들로 34	1577-3900
천안동남경찰서	천안시 동남구 청수6로 73	041-590-2112
천안동남소방서	천안시 동남구 천안대로 580	041-570-0352

(2) 보험사

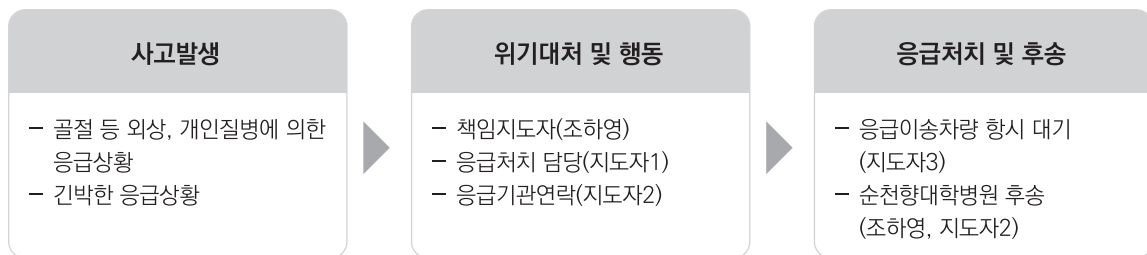
보험사명	계약문의	전화번호
현대해상화재보험	수련시설종합보험전담팀	02-733-1146

(3) 관내 병원 현황

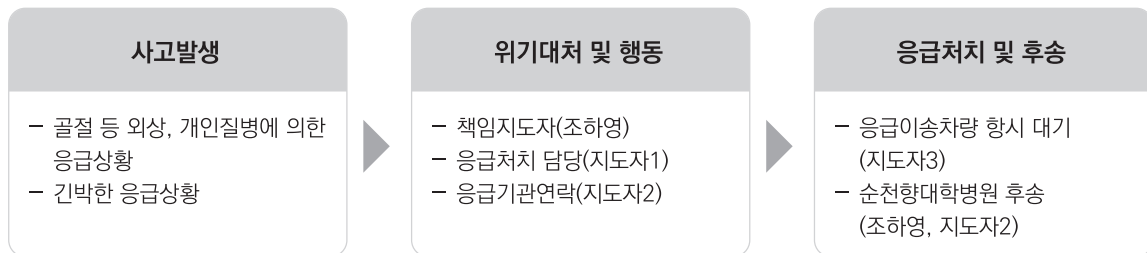
병원명	소재지	전화번호
단국대학병원(야간진료가능)	천안시 동남구 망향로 201	1588-0063
순천향대학병원(야간진료가능)	천안시 동남구 순천향6길 31	041-570-2114
천안충무병원(야간진료가능)	천안시 서북구 다가말3길 8	041-570-7555
충청남도천안의료원	천안시 동남구 충절로 537	041-570-7114
천안시동남구보건소	천안시 동남구 벼들로 34	1577-3900
김안과의원	천안시 동남구 중앙로 92	041-551-1082
김재하내과의원	천안시 동남구 만남로 42	041-558-8500
문치과의원	천안시 동남구 만남로 52 문타워 9~13F	041-563-2875

□ 긴급 후송대책

(1) 수련관 내



(2) 외부 탐방 시



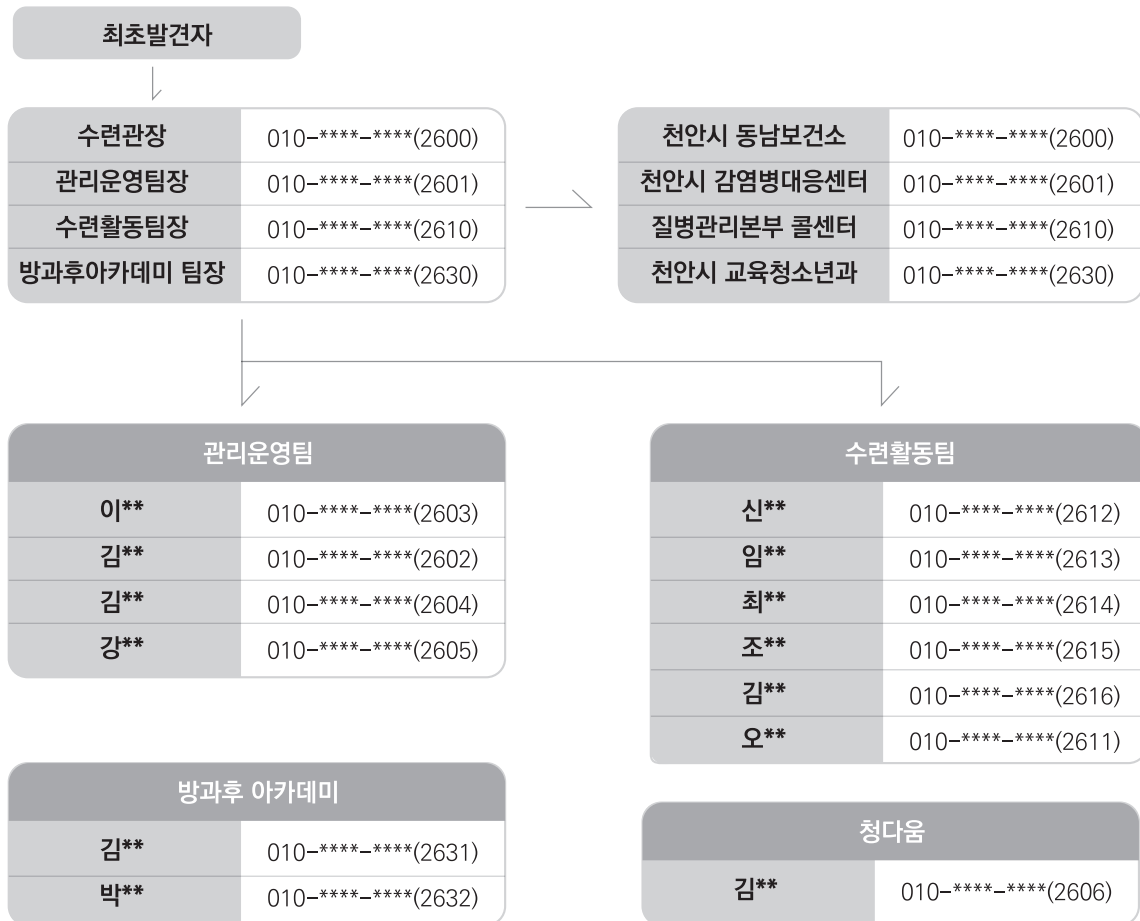
※ 긴급환자 운송수단: 외부 구급차, 수련관 기관차 이용

※ 의료기관: 최단거리 후송(수련관 내-순천향대학병원)

※ 외부활동지 인근 의료기관 미리 파악하여 안전사고에 빠른 대처 할 수 있도록 함

□ 안전 구급장비 보유 현황 및 준비계획

(1) 구급장비 보유 현황



□ 대피로

(1) 천안시청소년수련관 1층 나눔마루



(2) 천안시청소년수련관 3층 메이커ON



□ 위생관리 계획

- (1) 활동장의 위생관리는 천안시청소년수련관의 규정을 준수한 정기적인 위생관리 및 시설물 안전관리 지침에 따라 해당 업무자가 관리하고 있으며, 개인의 위생관리는 활동내용에서 언급한 개인 위생관리에 관한 수칙에 따라 실시함
- (2) 프로그램 진행 시 간식배급 및 식사는 위생수칙에 따라 실시함
- (3) 위생관리 지침에 따라 상황에 맞게 진행함

손을 씻어야 하는 경우	손을 씻는 원칙
- 화장실 이용 후 - 간식 및 식사 전·후 - 청소 후, 오염물 및 더러운 물건을 만진 경우 - 얼굴을 만지거나 재채기 또는 기침을 하고 난 후, 콧물을 닦고 난 후 - 프로그램 휴식 시간 종료 전·후	- 세척효과와 살균효과를 높이기 위해 온수 사용 권장 - 향균성이 있는 비누 등을 사용하여 거품을 충분히 낸 후 비벼줌 - 최소 10~15초 이상 씻도록 안내 - 손의 구석구석을 깨끗이 행구며, 종이수건 또는 타월로 잘 말려줄 수 있도록 준비

□ 코로나19 방연조치(사회적 거리두기)에 대한 대응

(1) 이용자

- 일반사항

- 발열 또는 호흡기 증상(기침, 인후통 등)이 있거나 최근 14일 이내 해외여행을 한 경우 방문 자제하기 및 활동 운영 전 프로그램 참가청소년의 최근 해외여행사실 이력 확인
 - 다른 사람과 2m(최소 1m) 이상 거리 두기
 - 흐르는 물과 비누로 30초 이상 손을 씻거나 손 소독제로 손 소독하기
 - 기침이나 재채기를 할 때는 휴지, 옷소매로 입과 코 가리기
 - 침방울이 튀는 행위(노래부르기, 소리지르기 등)나 신체접촉(악수, 포옹 등) 자제하기
 - 실내 다중이용시설을 이용하는 경우 마스크 착용하기
 - 실외에서 2m 거리유지가 안되는 경우 마스크 착용하기
 - 출입 시 증상여부(발열, 호흡기 증상 등) 확인 등 방역에 협조하기
 - 실내 휴게실, 카페, 매점 등 실내공간에서 밀집되지 않도록 분산하여 이용하기
 - 고위험군은 시설이용 자제, 불가피하게 방문할 경우 마스크 착용하기
- * 고위험군 : 고령자, 임신부, 만성질환자 등

- 개별사항

활동시설	운영지침
놀이마루(체육활동실)	- 운동복, 수건 및 휴대용 운동기구 등 개인물품 사용 권고 - 운영기구를 이용한 후에 운영자가 비치한 소독용품 등으로 기구표면 수시로 닦기 - 탈의실, 샤워실 등 공용시설 이용 자제
나눔마루(다목적실)	- 사이 간격을 2m 두고 앉기 - 좌석은 한 칸 띄어 앉기 - 가능한 한 방향을 바라보도록 앉기
청다움 2(청소년 카페)	- 머무르는 시간 최소화 하기 - 테이블 사이 간격 2m(최소 1m) 두고 앉거나, 일행이 아닌 다른 사람들과 가급적 최대한 간격 띄워 앉기 - 가능한 서로 마주보지 않고 한 방향을 바라보도록 앉기 - 음료 섭취 시 대화 자제하기
메이커ON (메이커 전용공간)	- 마스크 필수 착용 - 책상 사이 간격 2m 두고 앉기 - 좌석은 한 칸 띄어 앉기 - 한 방향을 바라보도록 앉기

(2) 책임자 및 종사자

- 일반사항

- 방역관리자 지정 및 지역 보건소담당자의 연락망을 확보하는 등 방역 협력체계 구축하기
- 공동체 내 밀접 접촉이 일어나는 동일 부서, 동일 학급, 동일 장소 등에 2~3명 이상의 유증상자가 3~4일 내에 발생 시 유증상자가 코로나19 검사를 받도록 안내하며, 유증상자가 추가 발생 시 보건소에 집단감염 가능성을 신고하기
- 종사자가 발열 또는 호흡기 증상이 있는 경우 출근 중단 및 즉시 퇴근조치하기
- 활동 참여청소년의 경우 발열 또는 호흡기 증상이 있는 경우 활동 중단 및 대응지침 준수하여 즉각 대응
- 사람 간 간격을 2m(최소 1m) 이상 거리 두기
- 손을 씻을 수 있는 시설 또는 손 소독제를 비치하고, 손씻기 및 기침예절 준수 안내문 게시하기
- 자연 환기가 가능한 경우 창문을 상시 열어두고, 에어컨 사용 등으로 상시적으로 창문을 열어두기 어려운 경우 매일 2회 이상 주기적으로 환기하기
- 공용으로 사용하는 물건(출입구 손잡이 등) 및 표면은 매일 1회 이상 자주 소독하기
- 고객(이용자)을 직접 응대하는 경우 마스크 착용하기
발열 또는 호흡기 증상이 있거나 최근 14일 이내 해외여행을 한 경우 방문 자제 안내하기
- 실내시설을 이용하는 경우 마스크 착용 안내하기
- 실외에서 2m 거리유지가 안되는 경우 마스크 착용 안내하기
- 가급적 명부를 비치하고 이용자 대상으로 작성하도록 안내하기
- 고위험군은 시설이용 자제, 불가피하게 방문할 경우 마스크 착용 안내하기
* 고위험군 : 고령자, 임산부, 만성질환자 등
- 실내 휴게실, 카페, 매점 등 다중이용공간은 이용자가 밀집되지 않도록 관리하기

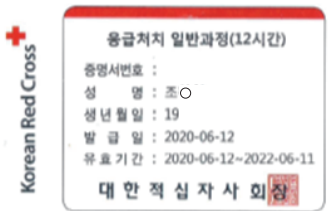
- 개별사항

활동시설	운영지침
놀이마루(체육활동실)	- 체육지도자, 강습자 및 이용자 마스크 착용 및 신체접촉 자제하기 - 운동복, 수건, 운동장비 등 개인물품 사용 권고, 공용물품 제공 시에는 소독 철저 - 탈의실, 샤워실, 대기실 등 부대시설 소독 철저 - 시설 내 이용자 간 2m(최소 1m) 이상 간격 유지 - 입장 인원 관리하기 - 주기적 소독 및 환기 실시 - 밀폐장소에서 다수 수강생 프로그램 자제
나눔마루(다목적실)	- 이용자 간 2m(최소 1m) 이상 간격 유지 - 좌석은 한 칸 띄어 앉기 - 가능한 한 방향을 바라보도록 앉기 - 수시 환기 실시
청다움 2(청소년 카페)	- 테이블 사이 간격 2m(최소 1m) 두고 앉기 - 의자를 한 방향 또는 지그재그로 배치하여 마주보지 않도록 - 음료 및 음식 섭취는 개인 접시 등 제공
메이커ON (메이커 전용공간)	- 마스크 필수 착용 - 책상 사이 간격 2m 두고 앉기 - 좌석은 한 칸 띄어 앉기 - 한 방향을 바라보도록 앉기 - 수시 환기 실시

□ 수련관 방역 관리자

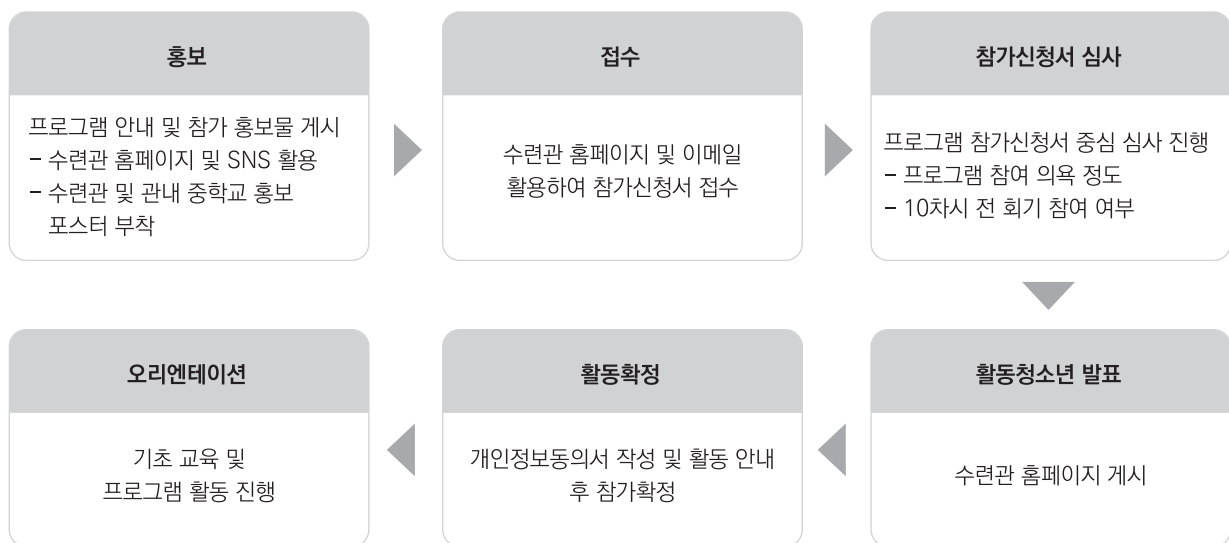


□ 안전에 대한 보호자 안심 방안

분류	주요 실행 내용																														
프로그램 내용·일정	·(온라인 단체방 개설) 청소년, 보호자, 수행기관 연락체계 구성 및 공유, 활동 기본사항 청소년과 부모 동시 안내																														
활동 공간(시설)의 안전 등급	·(전국수련시설종합평가 및 종합안전점검) 청소년수련시설포털 - 시설종합평가 - 평가결과검색 - 2019년도 / 시설명(천안시 청소년 수련관)검색 <table><tr><th rowspan="2">번호</th><th rowspan="2">년도</th><th rowspan="2">지역</th><th rowspan="2">시설종류</th><th rowspan="2">시설명</th><th rowspan="2">종합평가 등급</th><th colspan="5">종합안전점검</th><th rowspan="2">비고</th></tr><tr><th>건축</th><th>토목</th><th>기계</th><th>소방</th><th>전기</th></tr><tr><td>1</td><td>2019</td><td>충청남도 천안시 동남구</td><td>청소년 수련관</td><td>천안시청소년수련관</td><td>최우수</td><td>A</td><td>A</td><td>양호</td><td>양호</td><td>적합</td><td>설비 없음</td><td>-</td></tr></table>	번호	년도	지역	시설종류	시설명	종합평가 등급	종합안전점검					비고	건축	토목	기계	소방	전기	1	2019	충청남도 천안시 동남구	청소년 수련관	천안시청소년수련관	최우수	A	A	양호	양호	적합	설비 없음	-
번호	년도							지역	시설종류	시설명	종합평가 등급	종합안전점검					비고														
		건축	토목	기계	소방	전기																									
1	2019	충청남도 천안시 동남구	청소년 수련관	천안시청소년수련관	최우수	A	A	양호	양호	적합	설비 없음	-																			
청소년지도사의 안전과정 자격	·(현장체험학습 안전과정 이수) 유사시에 대비하여 응급처치 과정 연수를 이수한 자로 배정하고, 응급처치요령, 안전지도 요령 등에 대해 숙지  ※ 수련관 수련활동팀 전직원 응급처치일반과정 수료																														
이동 수단 시간 및 식사 장소·내용	·(보험가입) 외부 활동 전 참가자 청소년활동배상책임보험 가입 ·(차량대여 규정 준수) 업체에 차량 시 운전면허 자격 확인 철저 요청 및 출발 전 음주 측정 확인 ·(안전교육) 현장체험학습 안전길라잡이 참조 ·(식중독 예방 철저) 손 씻기, 신속한 섭취, 장기보관 금지 및 참가자 가지고 있는 알레르기 등을 사전 체크하여 메뉴 조정																														

5. 참가자 선정 방법

프로그램명	선정방법	대상
I do 아두이노	서류심사 - 활동 참여 의욕 정도 - 관련 메이커활동 체험 여부 - 10차시 전 회기 참여 여부	중등청소년(14~16세) 15명



Ⅳ 운영결과

1. 프로그램 연간 운영 결과 총괄표

연번	내역	회	건·명
1	활동	11회	374명
2	홍보물 제작 및 배포	3회	200명
3	현수막 및 배너 제작	2회	13건
4	언론 홍보	1회	147건
5	캠페인	1회	150명
6	기부 활동	1회	2건
합계		17	871명 / 15건

2. 세부 운영 내역

연번	일시	활동장소	내용	인원(명)
1	21.06.05.(토) / 11:00~15:00	메이커ON	- 오리엔테이션 및 조별 자치활동	18
2	21.06.12.(토) / 11:00~16:00	메이커ON	- 4차산업 메이커 교육	19
3	21.06.19.(토) / 13:00~17:00	비대면	- 창의융합활동 1(3D프린터 모델링)	19
4	21.06.26.(토) / 13:00~17:00	비대면	- 창의융합활동 2(3D프린터 모델링)	19
5	21.07.03.(토) / 13:00~17:00	메이커ON	- 창의융합활동 3(마스크가드 제작)	19
6	21.07.10.(토) / 13:00~17:00	비대면	- 창의융합활동 4(3D프린터 모델링 및 SW코딩 실습)	19
7	21.07.17.(토) / 13:00~17:00	비대면	- 창의융합활동 5(SW코딩 실습)	19
8	21.07.24.(토) / 13:00~17:00	메이커ON	- 창의융합활동 6(손소독 디스펜서 제작)	19
9	21.07.31.(토) / 11:00~18:00	천안시성정 청소년문화의집	- 캠페인	150
10	21.08.07.(토) / 11:00~13:00	메이커ON	- 기부물품 전달(21.08.06. / 13:00~16:00) - 활동평가	70
11	21.10.30.(토) / 13:00~15:00	메이커ON	- 담당자 평가회의	3
합 계		총 11회 47시간 374명		

3. 추진단위별 세부 프로그램 결과보고서

□ 1회기

단위 프로그램명	I do 아두이노 1회기 (오리엔테이션 및 조별 자치활동)	일시	21.6.5.(토) 11:00~15:00
단위 프로그램 목표	○ 프로그램의 기획의도 및 활동방향 이해 ○ 조별 자치활동을 통한 프로그램 활동 방향 설정	인원	16명
활동장소	천안시청소년수련관 메이커ON		
준비물	손소독제, PPT자료, 필기구, 종이, 명찰 등		
활동단계	활동내용	소요시간	
도입	○ 출석확인 ○ 안전교육 - 프로그램 사전 안전 교육 진행 - 응급상황 대처법 및 대피로 교육 - 위생교육 실시 ○ 활동 시 유의사항 안내 ○ 본 회기 활동내용 소개	10분	
전개	○ 오리엔테이션 - 프로그램 소개 및 활동방향 안내 - 핵심 역량 사전 조사 설문지 작성 ○ 메이커 교육 - 4차산업 메이커 교육 - 4차산업 관련 OX 퀴즈 ○ 조별 자치활동 - 조 편성 - 각 조별 아이스브레이킹	220분	
마무리	○ 활동장소 정리 ○ 개별 활동일지 작성 - 조별 활동 및 자기 평가 ○ 전체 공지사항 - 다음 차시 활동내용 및 준비사항 전달 - 다음 차시 조별 과제 안내	10분	

□ 2회기

단위 프로그램명	I do 아두이노 2회기 (4차산업 메이커 교육)	일시	21.6.12.(토) 11:00~16:00
단위 프로그램 목표	○ 4차산업 메이커에 대한 이해 ○ 3D프린터와 코딩에 대한 이해	인원	16명
활동장소	천안시청소년수련관 메이커ON		
준비물	손소독제, PPT자료, 필기구, 종이, 명찰 등		
활동단계	활동내용	소요시간	
도입	○ 출석확인 ○ 안전교육 - 프로그램 사전 안전 교육 진행 - 응급상황 대처법 및 대피로 교육 - 위생교육 실시 ○ 활동 시 유의사항 안내 ○ 본 회기 활동내용 소개	10분	
전개	○ 4차산업 교육 - 4차산업 메이커 이론 교육 - 4차산업의 활용도 및 필요성에 대한 이해 - 4차산업 관련 OX 퀴즈 - 3D프린터 모델링과 코딩 기초 실습 - 3D프린터 티라이트 만들기 ○ 조별 자치활동 - 각 조별 손소독제 병 디자인 하기 - 완성작품 기부처 조사	280분	
마무리	○ 활동장소 정리 ○ 개별 활동일지 작성 - 조별 활동 및 자기 평가 ○ 전체 공지사항 - 다음 차시 활동내용 및 준비사항 전달 - 노트북 대여 및 서약서 작성 안내	10분	

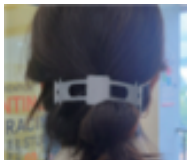
□ 3회기

단위 프로그램명	I do 아두이노 3회기 (창의융합활동 1)	일시	21.6.19.(토) 13:00~17:00
단위 프로그램 목표	3D프린트 모델링 실습을 통한 창의력 증진	인원	16명
활동장소	비대면		
준비물	PPT자료, 노트북 등		
활동단계	활동내용	소요시간	
도입	○ 출석확인 ○ 온라인 수업 안내 - 저작권 침해 및 개인정보 보호 안내 ○ 활동 시 유의사항 안내 ○ 본 회기 활동내용 소개	10분	
전개	○ 3D모델링 교육 - 3D모델링 활용 분야에 대한 이해 - 틸커카드 활용하여 3D프린터 모델링 실습 - 기초 도형 모델링 실습 - 마스크 귀보호대 3D모델링 하기 - 각 개별 디자인 추가하기 - 파일 저장 후 제출	210분	
마무리	○ 개별 활동일지 작성 - 조별 활동 및 자기 평가(네이버 폼) ○ 전체 공지사항 - 다음 차시 활동내용 및 준비사항 전달 - 다음 차시 과제 안내(3D모델링 연습: 마스크 걸이)	10분	

□ 4회기

단위 프로그램명	I do 아두이노 4회기 (창의융합활동 2)	일시	21.6.26.(토) 13:00~17:00
단위 프로그램 목표	○ 3D프린트 모델링 실습을 통한 창의력 증진 ○ 조별 자치활동을 통한 협업적 사고 증진	인원	16명
활동장소	비대면		
준비물	PPT자료, 노트북 등		
활동단계	활동내용	소요시간	
도입	○ 출석확인 ○ 온라인 수업 안내 - 저작권 침해 및 개인정보 보호 안내 ○ 활동 시 유의사항 안내 ○ 본 회기 활동내용 소개	10분	
전개	○ 3D모델링 교육 - 마스크걸이 과제 파일 제출 확인 - 파일 오류 확인 후 수정 - 토크카드 활용하여 마스크가드 모델링 - 각 조별로 정한 디자인 추가하기 - 파일 저장 후 제출	210분	
마무리	○ 개별 활동일지 작성 - 조별 활동 및 자기 평가(네이버 폼) ○ 전체 공지사항 - 다음 차시 활동내용 및 준비사항 전달	10분	

□ 5회기

단위 프로그램명	I do 아두이노 5회기 (창의융합활동 3)	일시	21.7.3.(토) 13:00~17:00
단위 프로그램 목표	○ 3D프린트 출력물 후가공을 통한 창의력 증진 ○ 기부물품 제작을 통해 지역 및 공동체의 가치와 의미 인식의 확장 도모	인원	16명
활동장소	천안시청소년수련관 메이커ON		
준비물	손소독제, PPT자료, 필기구, 종이, 명찰, 3D프린터 출력물 등		
활동단계	활동내용	소요시간	
도입	○ 출석확인 ○ 안전교육 - 프로그램 사전 안전 교육 진행 - 응급상황 대처법 및 대피로 교육 - 위생교육 실시 ○ 활동 시 유의사항 안내 ○ 본 회기 활동내용 소개	10분	
전개	○ 3D출력물 후가공 - 3D프린터 출력 과정 및 출력물 확인 - 각 조별로 모여 개인 작품 찾아가기 - 3D출력물 서포터 제거 및 사포질 - 원하는 부분 포인트 채색 - 3D펜을 활용하여 입체적으로 꾸미기 - 완성품 사이즈 체크 및 착용해보기 ○ 기부물품 제작 - 홍보 스티커 제작 및 부착 - 마스크가드 사용 설명서 제작 - 기부물품 포장	 	210분
마무리	○ 활동장소 정리 ○ 개별 활동일지 작성 - 조별 활동 및 자기 평가 ○ 전체 공지사항 - 다음 차시 활동내용 및 준비사항 전달 - 코딩 실습 키트 전달	10분	

□ 6회기

단위 프로그램명	I do 아두이노 6회기 (창의융합활동 4)	일시	21.7.10.(토) 13:00~17:00
단위 프로그램 목표	○ 3D프린트 모델링과 코딩 실습을 통한 창의력 증진 ○ 조별 자치활동을 통한 협업적 사고 증진	인원	16명
활동장소	비대면		
준비물	PPT자료, 노트북 등		
활동단계	활동내용	소요시간	
도입	○ 출석확인 ○ 온라인 수업 안내 - 저작권 침해 및 개인정보 보호 안내 ○ 활동 시 유의사항 안내 ○ 본 회기 활동내용 소개	10분	
전개	○ 코딩 교육 - 손소독제 디스펜서 작동 원리 이해 - 코딩 기초 실습(아두이노) ○ 3D모델링 교육 - 손소독제 디스펜서 디자인 구성 - 토크카드 활용하여 손소독제 디스펜서 3D모델링 하기 - 각 조별 자치활동을 통해 추가 디자인 구성 - 디자인 추가하여 3D모델링 완성 - 최종 파일 오류 확인 후 제출	210분	
마무리	○ 개별 활동일지 작성 - 조별 활동 및 자기 평가(네이버 폼) ○ 전체 공지사항 - 다음 차시 활동내용 및 준비사항 전달	10분	

□ 7회기

단위 프로그램명	I do 아두이노 7회기 (창의융합활동 5)	일시	21.7.17.(토) 13:00~17:00
단위 프로그램 목표	○ 코딩 실습을 통한 창의력 증진 ○ 조별 자치활동을 통한 협업적 사고 증진	인원	16명
활동장소	비대면		
준비물	PPT자료, 노트북, 코딩 실습 키트 등		
활동단계	활동내용	소요시간	
도입	○ 출석확인 ○ 온라인 수업 안내 - 저작권 침해 및 개인정보 보호 안내 ○ 활동 시 유의사항 안내 ○ 본 회기 활동내용 소개	10분	
전개	○ 코딩 교육 - 아두이노 프로그램 설치 - LED 전구 연결하여 코딩 실습 - 근접센서 연결하여 코딩 실습 - 서브모터 연결하여 코딩 실습 - 각 부품 연결하여 코딩을 활용하여 가동해보기	210분	
마무리	○ 개별 활동일지 작성 - 조별 활동 및 자기 평가(네이버 폼) ○ 전체 공지사항 - 다음 차시 활동내용 및 준비사항 전달	10분	

□ 8회기

단위 프로그램명	I do 아두이노 8회기 (창의융합활동 6)	일시	21.7.24.(토) 13:00~17:00
단위 프로그램 목표	○ 3D프린트 출력물 후가공과 코딩 실습을 통한 창의력 증진 ○ 기부물품 제작을 통해 지역 및 공동체의 가치와 의미 인식의 확장 도모	인원	16명
활동장소	천안시청소년수련관 메이커ON		
준비물	손소독제, PPT자료, 필기구, 종이, 명찰, 3D프린터 출력물, 코딩 키트 등		
활동단계	활동내용		소요시간
도입	○ 출석확인 ○ 안전교육 - 프로그램 사전 안전 교육 진행 - 응급상황 대처법 및 대피로 교육 - 위생교육 실시 ○ 활동 시 유의사항 안내 ○ 본 회기 활동내용 소개		10분
전개	○ 3D출력물 후가공 - 3D프린터 출력 과정 및 출력물 확인 - 각 조별로 모여 개인 작품 찾아가기 - 3D출력물 서포터 제거 및 사포질 - 원하는 부분 포인트 채색 - 완성품 조립 ○ 작품 완성 - 후가공한 3D출력물에 코딩(아두이노) 연결하기 - 개인 및 기부할 물품 제작 완성 - 기부할 속소독 디스펜서 포장		210분
마무리	○ 활동장소 정리 ○ 개별 활동일지 작성 - 조별 활동 및 자기 평가 ○ 전체 공지사항 - 다음 차시 활동내용 및 준비사항 전달		10분

□ 9회기

단위 프로그램명	I do 아두이노 9회기 (캠페인)	일시	21.7.31.(토) 11:00~18:00
단위 프로그램 목표	캠페인 활동을 주체적으로 기획 및 진행하며 팀원과의 협업과 의사소통 역량 함양	인원	16명
활동장소	천안시청소년수련관 메이커ON / 천안시성정청소년문화의집		
준비물	손소독제, 명찰, 완성작품, 캠페인 부스 운영물품, 설문지 등		
활동단계	활동내용	소요시간	
도입	○ 출석확인 ○ 안전교육 - 프로그램 사전 안전 교육 진행 - 야외활동 이동시 안전 유의사항 안내 - 위생교육 실시 ○ 활동 시 유의사항 안내 ○ 본 회기 활동내용 소개 ○ 캠페인 장소 이동 - 45인승 버스로 거리두기 지키며 이동	30분	
전개	○ 캠페인 부스 준비 - 마스크가드 및 손소독 디스펜서 전시 - 마스크걸이 채색 체험 셋팅(참가 청소년이 직접 모델링) - 캠페인 진행 순서 안내 및 체험 예시 작품 제작 - 거리두기 유지를 위해 시간대 나눠 각 조별끼리 진행 ○ 점심식사 ○ 캠페인 진행 - 마스크걸이 채색 체험활동 제공 - 코로나 19 위생수칙 및 청소년 메이커활동 관련 설문지 조사 진행 - 손소독제 기념품 제공	330분	
마무리	○ 활동장소 정리 및 단체사진 촬영 ○ 천안시청소년수련관 이동 ○ 자기평가지 작성 ○ 전체 공지사항 - 다음 차시 활동내용 및 준비사항 전달	30분	

□ 10회기(1) ※기부 받는 기관 특성상 활동 일정(토)에 운영하지 않아 금요일에 전달 진행함

단위 프로그램명	I do 아두이노 10회기(1) (기부물품 전달)	일시	21.8.6.(금) 13:00~16:00
단위 프로그램 목표	메이커 공유활동에 대한 이해와 체험을 통한 지역 및 공동체의 가치와 의미 인식의 확장 도모	인원	8명
활동장소	관내 기부처 2곳		
준비물	손소독제, 명찰, 기부물품, 판넬 등		
활동단계	활동내용	소요시간	
도입	○ 출석확인 ○ 안전교육 - 프로그램 사전 안전 교육 진행 - 야외활동 이동시 안전 유의사항 안내 - 위생교육 실시 ○ 기부장소 이동 - 수련관 관용차량으로 거리두기 지키며 이동	30분	
전개	○ 기부물품 전달 ※ 각 조별 사전 조사 및 전체 회의를 통해 기부처 선정 ● 들꽃재가노인복지센터 - 손소독 디스펜서·마스크가드·마스크 귀보호대 전달 - 기부물품 사용 방법 설명 - 단체사진 촬영 및 인수증 작성 ● 미래지역아동센터 - 손소독 디스펜서·마스크가드·마스크 귀보호대 전달 - 기부물품 사용 방법 설명 - 단체사진 촬영 및 인수증 작성	120분	
마무리	○ 천안시청소년수련관 이동 ○ 자기평가지 작성 ○ 전체 공지사항 - 다음 차시 활동내용 및 준비사항 전달	30분	

□ 10회기(2)

단위 프로그램명	I do 아두이노 10회기(2) (활동평가 및 종료)	일시	21.8.7.(토) 11:00~13:00
단위 프로그램 목표	○ 4차산업과 메이커 활동을 이해하고 지속적으로 참여할 수 있는 방안 제시 ○ 프로그램 활동 평가를 통해 프로그램 의도 재인식과 참여 청소년의 성취감 고취	인원	16명
활동장소	천안시청소년수련관 메이커ON		
준비물	손소독제, PPT자료, 필기구, 종이, 명찰 등		
활동단계	활동내용	소요시간	
도입	○ 출석확인 ○ 안전교육 - 프로그램 사전 안전 교육 진행 - 응급상황 대처법 및 대피로 교육 - 위생교육 실시	10분	
전개	○ 기부활동 결과 안내 - 기부활동 사진 및 활동 내용 공유 ○ 활동 평가 - 핵심 역량 사후 조사 설문지 작성 - 프로그램 전회기 만족도 조사 - 각 조별 프로그램 평가 회의 진행 및 발표	100분	
마무리	○ 활동장소 정리 ○ 단체사진 촬영 및 종료	10분	

□ 11회기

단위 프로그램명	I do 아두이노 11회기 (담당자 평가회의)	일시	21.10.30.(토) 13:00~15:00
단위 프로그램 목표	지속가능한 청소년 창의융합 메이커 프로그램 모델 구축	인원	3명
활동장소	천안시청소년수련관 메이커ON		
준비물	손소독제, 필기구, 종이 등		
활동단계	활동내용	소요시간	
도입	○ 참석자 확인 - 담당자 / 보조지도사 / 강사님	10분	
전개	○ 프로그램 담당자 평가회의 - 프로그램 전체 진행 현황 공유 - 프로그램 개선점 및 피드백 공유 - 추후 지속가능한 진행방법 논의	100분	
마무리	○ 활동장소 정리 ○ 평가회의 종료	10분	

V 프로그램 평가

1. 평가계획

□ 평가목표

- (1) 평가를 통한 참가자의 욕구 및 만족도 분석
- (2) 프로그램의 목표 달성 정도를 평가
- (3) 참가자 의견과 개선책 마련하여 향후 프로그램에 반영

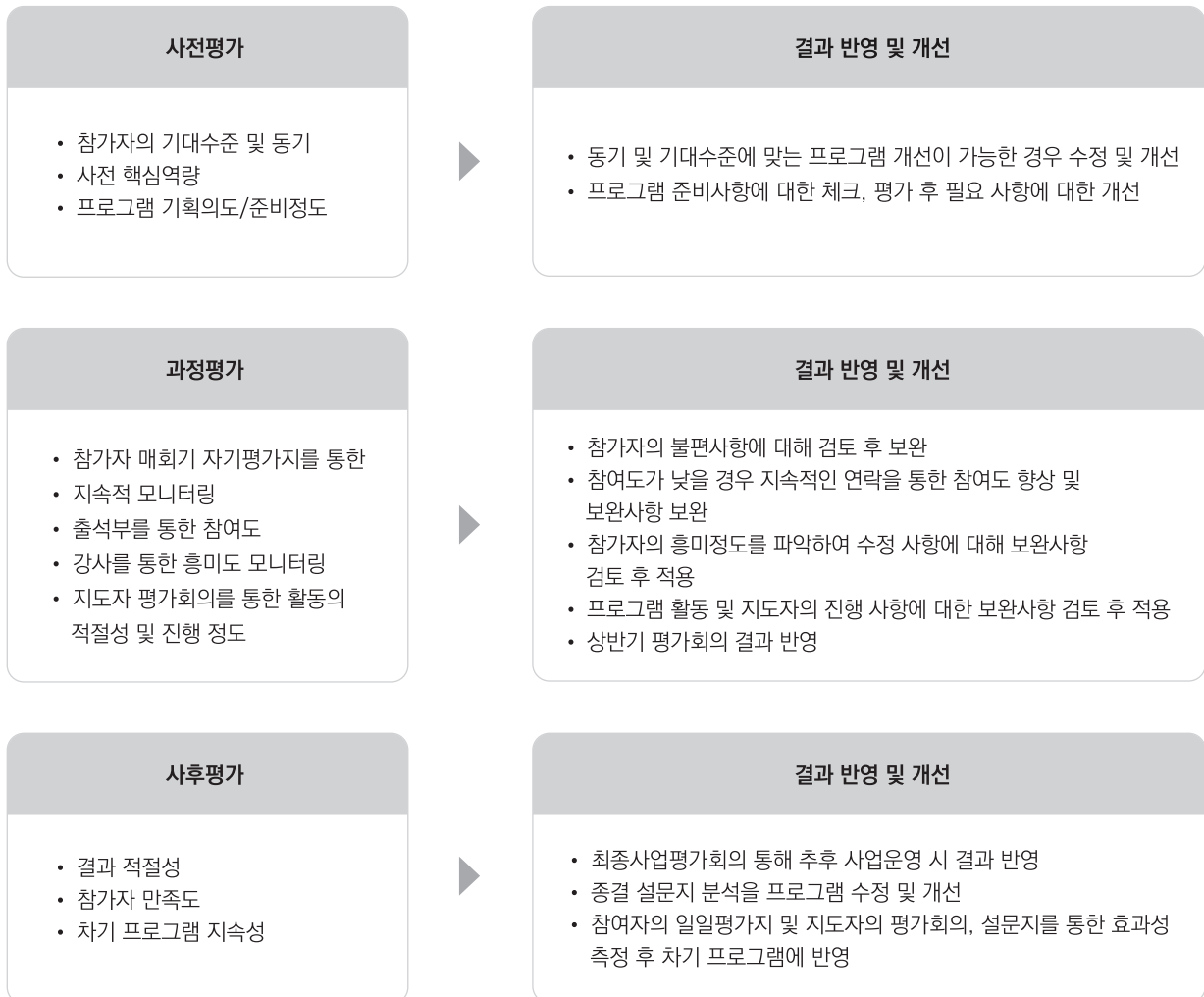
□ 평가대상

- (1) 프로그램 참여 청소년 전원
- (2) 운영지도자

□ 단계별 평가계획

단계	평가대상	평가목표	평가방법 (도구)
사전평가	청소년	- 기대수준 및 동기 - 핵심역량 - 프로그램 기획의도/ 준비정도	- 사전 설문조사 - 사전 핵심역량조사지 - 사전운영회의
과정평가	청소년	- 프로그램 참여도 - 프로그램 만족도	- 참가자 일일 활동지 - 출석부
	지도자	- 활동의 적절성 - 원활한 진행수준	- 회기별 평가회의
종결평가	청소년	- 프로그램 목표 달성도 - 프로그램 참여도 및 만족도 - 핵심역량	- 사후 평가서 - 만족도 검사 - 사후 핵심역량조사지
	지도자	- 사업결과의 적절성 수준 - 향후 프로그램 연계성	- 최종사업평가회의

□ 환류계획



2. 평가도구 및 결과

□ 평가도구

(1) 효과성 설문지(청소년활동 핵심역량 측정 조사지 활용)

청소년활동 핵심역량 측정 **[사전□ · 사후□]** 조사지

본 조사는 '핵심역량 중심 청소년활동 프로그램'에 참여한 청소년을 대상으로 청소년활동 핵심역량을 측정하는 조사입니다. 조사결과는 더 나은 프로그램을 만들기 위한 기초자료로 활용될 것이며, 조사를 통해 수집된 자료는 통계 제33조(비밀의 보호)에 따라 비밀이 엄격히 보호됩니다. 그러므로 문항에 대해 충분히 생각하신 후, 모든 문항에 대해 솔직하고 정확하게 빠짐없이 응답하여 주시기 바랍니다. 감사합니다.

※ 본 조사의 설문 문항은 선행연구를 통해 이미 개발되어있는 문항들을 기초로 '한국청소년활동진흥원'에서 재구성한 것으로 향후 타당화 작업을 통해 수정·보완될 수 있습니다.

성별		생년월일	()년 ()월 ()일
사는 지역	①천안 ②공주 ③보령 ④아산 ⑤서산 ⑥논산 ⑦계룡 ⑧당진 ⑨금산 ⑩부여 ⑪서천 ⑫청양 ⑬홍성 ⑭예산 ⑮태안		

※ 성별, 생년월일, 사는 지역은 개인별 사전-사후 조사 값을 매칭하기 위함입니다.

개인정보수집 및 이용 동의

역량기반 청소년 활동 프로그램 전과 후, 본인의 핵심역량 변화정도 측정 등을 위해 아래와 같이 개인정보를 수집 및 이용하고자 합니다.

○ 개인정보 수집 및 이용 동의

- 수집목적 : 개인식별 및 역량측정 결과 제공
- 수집항목 : 성별, 생년월일, 사는 지역
- 개인정보 보유 및 이용기간 : 3년

* 개인정보보호법 제32조의2(개인정보 보호 인증) 제2항에 따라 인증의 유효기간은 3년으로 한다.

□ 위와 같이 개인정보 수집 및 이용에 대하여 동의하십니까?

* 개인정보 수집 및 이용에 동의하지 않을 수 있으나, 동의를 거부할 경우 활동 전과 후, 핵심역량의 변화정도를 확인하실 수 없습니다.

□ 동의하지 않음 □ 동의함

구 분	하위 요소	문 항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
협업 (9문항)	공동체성 (2문항)	나는 학교나 지역사회에서 일어나는 일들에 관심을 가진다.	①	②	③	④	⑤
		나는 학교나 지역사회에서 일어난 일은 무엇이든 나와 관련이 있다고 생각하고 해결하기 위해 노력한다.	①	②	③	④	⑤
	협동성 (5문항)	나는 과제를 함께 하면서 내가 맡은 일이 마음에 들지 않더라도 최선을 다한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 과제를 함께 하는 친구들이 힘들어 할 때 힘이 나도록 응원한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 과제를 함께 하는 과정에서 친구들과 좀 더 친해지려고 노력한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 여럿이 과제를 하다가 다투더라도 양보하며 끝까지 마무리 한다.	①	②	③	④	⑤
		나는 과제를 함께 하는 친구들끼리 다투면 서로 화해하도록 나서서 돕는다.	①	②	③	④	⑤
창의력 (6문항)	창의적 사고력 (6문항)	현재에 만족하기보다 힘들어도 새로운 도전을 좋아한다.	①	②	③	④	⑤
		현실과 정반대의 상황에 대한 생각을 자주한다.	①	②	③	④	⑤
		아무 생각 없이 기존의 것을 그대로 반복하는 것을 싫어한다.	①	②	③	④	⑤
		친구들에 비해 질문이 많은 편이다.	①	②	③	④	⑤
		그동안 경험하지 못한 일을 할 기회가 생기면 해보고 싶다.	①	②	③	④	⑤
		궁금한 것은 못 참는 성격이다.	①	②	③	④	⑤

※ 프로그램 역량목표 해당 및 관련있는 항목으로만 구성하여 진행

(2) 자기평가지

- 청소년들이 매 회기 활동 후 자기평가를 작성하여 프로그램 진행상황 및 본인의 역할, 흥미 정도를 파악

팀 명		이 름	
일 시		장 소	
단위 프로그램명			
활동 내용			
팀원으로서 나의 모습			
새롭게 알게 된 팀원의 모습	※ 팀원의 어떤 모습이 나에게 긍정적으로 다가왔는지		
오늘의 소감	※ 즐거웠던 점, 앞으로 기대하는 점		
건의사항	※ 활동에서 보완해야 할 점		

(3) 활동 만족도 조사

- 프로그램 전 회기 종료 후 만족도 조사를 통하여 프로그램의 만족도를 하고, 향후 프로그램 발전 방향에 대해 논의

□ 프 로 그 램 만 족 도 평 가 □

본 평가서는 2021 충남진흥원 우수프로그램 공모사업 'I do 아두이노' 프로그램 개선을 목적으로 사용됩니다. 본 프로그램에 대해 느낀 점을 솔직하게 답변해 주시기 바랍니다.

※ 본 설문양식은 '청소년수련활동인증제 효과성 조사'양식을 일부 활용하여 작성되었습니다.

※ 선택형 질문은 “●” 또는 “✓”와 같이 정확하게 표기를 해주시기 바랍니다.

1. 기본사항

성 별		생년월일	지 역
남	여		
○	○		

2. 다음은 각 분야별 만족도를 알아보기 위한 질문입니다.

항 목	매우 그렇지 않다	그렇지 않다	보통	그렇다	매우 그렇다
1. 지도사는 친절하며 열성적이다.	⑤	④	③	②	①
2. 지도사는 활동에 필요한 전문기능을 가지고 있다.	⑤	④	③	②	①
3. 지도자다운 말과 행동을 겸비하였다.	⑤	④	③	②	①
4. 본 프로그램은 흥미롭고 유익했다.	⑤	④	③	②	①
5. 참여 후 3D프린터 분야에 관심을 가지게 되었다.	⑤	④	③	②	①
6. 참여 후 SW코딩 분야에 관심을 가지게 되었다.	⑤	④	③	②	①
7. 프로그램은 체계적으로 진행되었다.	⑤	④	③	②	①
8. 프로그램의 일정 및 시간이 적정했다.	⑤	④	③	②	①
9. 메이커 분야에 대한 교육이나 체험활동은 중요하다.	⑤	④	③	②	①
10. 본 프로그램을 타인에게 추천해 줄 의향이 있다.	⑤	④	③	②	①
11. 본 프로그램은 내가 스스로 결정하여 참가하였다.	⑤	④	③	②	①

3. 프로그램 전반에 대한 만족도 평가입니다.

매우만족	만족	보통	불만족	매우불만족
○	○	○	○	○

4. 특히 도움이 된 부분은 무엇입니까?

5. 개선할 점 또는 향후 메이커 프로그램이 진행된다면 재참여 의사가 있습니까?

(4) 지도자평가(회의록)

- 프로그램 운영내용 및 참가자의 참여 정도 및 자기평가지 확인을 통해 지도자 및 전문 강사와 회의 진행

회의일시		작 성 자	
회의장소			
참 가 자			
회의주제			
회의내용			
협의사항			
향후일정			

□ 평가결과

(1) 정량적 성과

구분		계획목표	추진실적	비고
참여인원		청소년 16명 / 연인원 160명	청소년 16명 / 연인원 160명	참여 청소년 실적
운영 횟수	대면	5회	5회	
	비대면	5회	5회	
결과물		코로나 관련 위생용품 2개 이상 제작	마스크 가드 / 마스크 귀보호대 / 자동 손소독제	
공유(기부)활동		캠페인 1회, 기부활동 1회	캠페인 1회, 기부활동 2회	
홍보실적		홈페이지 및 SNS, 옥외현수막 등	홈페이지 및 SNS, 옥외현수막, 배너 등	

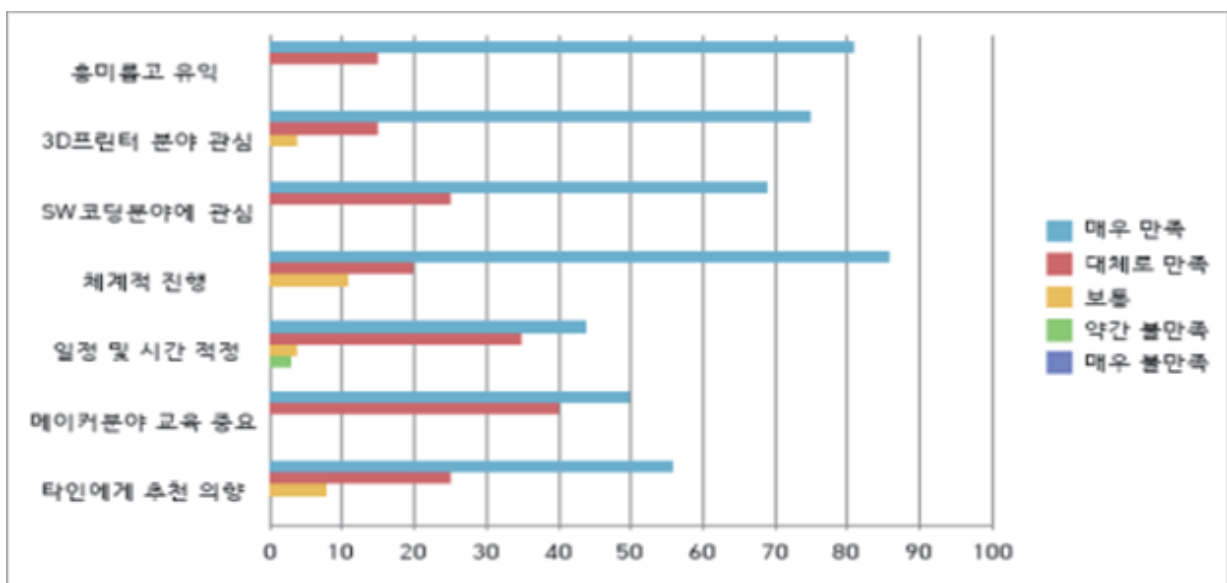
(2) 정성적 성과(평가결과)

- 만족도조사 결과

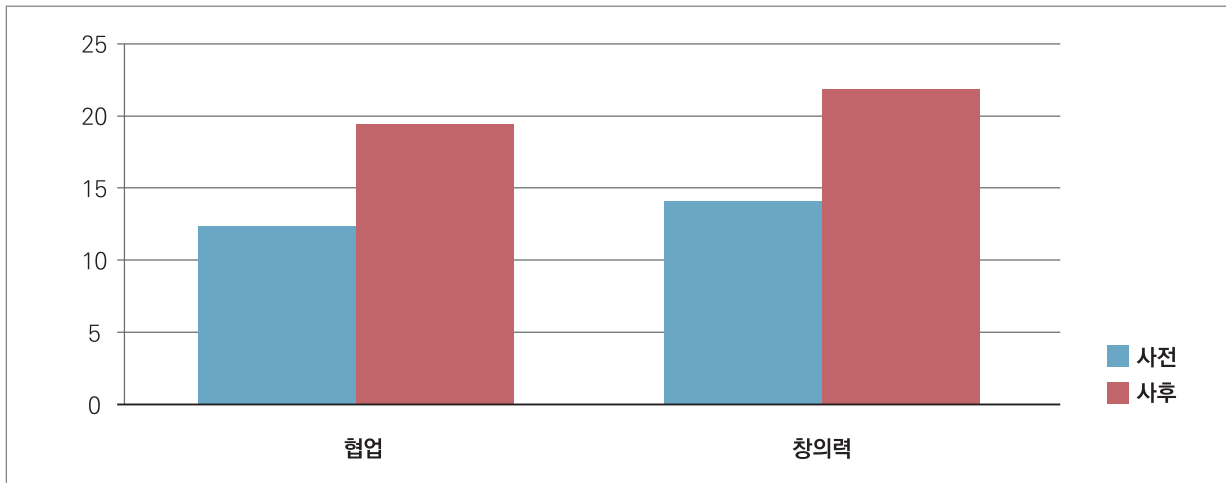
추진실적		매우 만족	대체로 만족	보통	약간 불만족	매우 불만족	평균 점수	만족	불만족
지도자	친절하며 열성적이다.	81.3	15.0	0.0	0.0	0.0	96.3	96.3	0.0
	활동에 필요한 전문기능을 가지고 있다.	75.0	15.0	3.8	0.0	0.0	93.8	90.0	0.0
	지도자다운 말과 행동을 겸비하였다.	68.8	25.0	0.0	0.0	0.0	93.8	93.8	0.0
교육과정 및 운영 체계	본 프로그램은 흥미롭고 유익했다.	62.5	30.0	0.0	0.0	0.0	92.5	92.5	0.0
	참여 후 3D프린터 분야에 관심을 가지게 되었다.	43.8	25.0	15.0	0.0	0.0	83.8	68.8	0.0
	참여후 SW코딩 분야에 관심을 가지게 되었다.	37.5	20.0	22.5	0.0	0.0	80.0	57.5	0.0
	프로그램은 체계적으로 진행되었다.	56.3	20.0	11.3	0.0	0.0	87.5	76.3	0.0
	프로그램의 일정 및 시간이 적정했다.	43.8	35.0	3.8	2.5	0.0	85.0	78.8	2.5
	메이커 분야에 대한 교육이나 체험활동은 중요하다.	50.0	40.0	0.0	0.0	0.0	90.0	90.0	0.0
	본 프로그램을 타인에게 추천해 줄 의향이 있다.	56.3	25.0	7.5	0.0	0.0	88.8	81.3	0.0

* 평균점수 : 매우만족 100점, 만족 80점, 보통 60점, 약간 불만족 40점, 불만족 20점으로 환산한 평균값

* 만족 : 매우만족+대체로 만족, 불만족 : 매우 불만족+약간 불만족



- 청소년활동 핵심역량 측정(사전/사후) 결과



* 스캔본 붙임 참조

- 청소년 자기평가

I do 아두이노 -청소년, 상상력을 코딩하다-

자기평가지

팀명	수채화팀	이름	정유진
일시	2021.06.07(토) / 11:00~13:00	장소	아이콘
단위 프로그램명	I do 아두이노 10회기		
활동 내용	머무리 :)		
활동 소감	* 1회기부터 10회기까지의 활동 소감 새로운 친구들과 새롭게 도전하면서 즐거웠어요!! 3D 프린터 덕분에 더 재미있어 알게 됐고, 조금씩 익숙해 졌어요! 아래글에 있어서 좋아요! 대부분의 컴퓨터 활동은 잘 되게 되었습니다. 재미있고 즐겁게 했습니다. 선생님!!		
견제사항	* 활동에서 보완해야 할 점 없습니다!!		

I do 아두이노 -청소년, 상상력을 코딩하다-

자기평가지

팀명	I do	이름	김수연
일시	2021.06.07(토) / 11:00~13:00	장소	아이콘
단위 프로그램명	I do 아두이노 10회기		
활동 내용	상기 커스를 이용해 3D프린터에 대해 배우고 코딩도 하고 게임 도 만들어보고, 3D프린터도 배우고 마크도, 귀환도 만들어 봤		
활동 소감	* 1회기부터 10회기까지의 활동 소감 한정된 시간 동안에 많은 것을 배우고, 모르는 것이 있어도 함께 일하면서 배우는 것이 좋았다. 그 결과로 내가 배운 것들을 모두 다 코딩(선서)가 어려워서 힘들었다.		
견제사항	* 활동에서 보완해야 할 점 없다.		

- 기부물품 전달(2건): 손소독 디스펜서 마스크가드·마스크 귀보호대 총 48개



들꽃재가노인복지센터



미래지역아동센터

- 성과 공유 및 홍보결과

① 뉴스클리프 「천안시청소년수련관, 청소년 상상력 코딩하는 ‘지역사회 청결 캠페인’ 실시」

No	매체명	URL
1	1879신문	http://1879news.com/bbs/board.php?bo_table=news&wr_id=9414&page=1
2	국회방송	http://www.nynews.co.kr/news_gisa/gisa_view.htm?gisa_category=02000000&gisa_idx=
3	글로벌신문	http://www.globalnewspaper.co.kr/news/articleView.html?idxno=9414
4	뉴스지닷컴	http://www.newsji.com/index.cgi?action=detail&number=49694&thread=28
5	뉴스탭	http://www.newstap.co.kr/news/articleView.html?idxno=141581
6	대한포커스	http://www.dhfocus.co.kr/news/articleView.html?idxno=11362
7	더뉴스프라임	http://www.thenewsprime.com/news/view.php?bldx=14407
8	미디어경제	http://www.mediaecon.com/news/view.php?bldx=11801
9	베리타스알파	http://www.veritas-a.com/news/articleView.html?idxno=380075
10	복지닷컴	http://www.e-welfare.co.kr/article.asp?aid=16280561597743001
11	복지연합신문	http://www.bokjineews.com/news/articleView.html?idxno=85805
12	비즈투데이	http://www.biztoday.kr/bbs/board.php?bo_table=news&wr_id=24193&page=2
13	월드스타	http://www.wsnews.co.kr/64178
14	월드얀	http://www.worldyan.com/pages/page_73.php?act_type=read&sn=43137
15	투데이플러스	http://www.todayplusnews.com/news/articleView.html?idxno=37400
16	푸드테크타임즈	http://foodtechtimes.com/bbs/board.php?bo_table=news&wr_id=12051&page=1
17	한국강사신문	http://www.lecturernews.com/news/articleView.html?idxno=73032
18	한국뉴스통신	http://www.newssun.kr/news/articleView.html?idxno=50048
19	한국시민방송	http://www.kcbpaper.com/news/view.php?bldx=7873

② 전문게제: 다음뉴스, 충청투데이 등 124개 언론매체 게제를 통한 사업운영 성과 확산

□ 발전성과

- 4차산업 메이커 활동을 대면·비대면 혼용방식을 통해 코로나19 상황에 맞게 진행함
- 실습형 메이커 활동을 통한 청소년 메이커 양성의 장을 제공하였음
- 코로나19 상황에 맞는 주제를 통해 청소년들의 흥미 유발과 적극적인 참여를 이끔
- 메이커 교육 후 청소년들이 스스로 메이커 활동을 함으로써 관련 직군에 관심을 가지며 지속적인 메이커 활동에 대한 수요가 생겼음
- 3D모델링 교육 후 과제를 통해 추후 지속가능한 메이커 활동을 도모함
- 매 회기 조별 자치활동 및 자기주도적인 활동을 통해 문제해결 역량 증진 및 창의융합적 사고력 향상으로 미래 핵심역량 증진
- 캠페인 활동을 통해 참여 청소년들의 성취감을 고양시키고 메이커 활동에 대한 흥미를 돋우었으며 메이커에 대한 청소년들의 일반적인 인식을 알 수 있었음
- 메이커 기부 활동을 통해 메이커의 기본 이념을 이해하고 지역사회 일원으로서 공동체의 가치와 의미를 재정립함

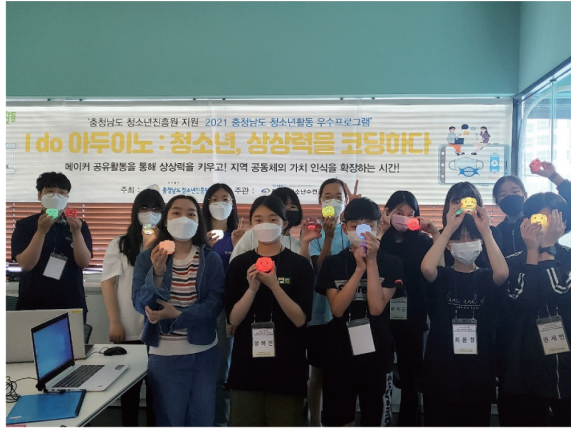
□ 개선방안

- 비대면 진행 시 각 가정의 인터넷 환경이 상이하여 원활한 수업 진행을 위해 수련관 청다움 및 빈 강의실에서 참여할 수 있도록 장소를 마련함
- 코로나19로 인해 캠페인 진행이 어려울 뻔 했지만 지역 타 청소년 기관과 연계하여 차질 없이 진행함
- 청소년들이 직접 선정한 기부 기관 특성상 기존 계획했던 활동일자(토요일)에 전달이 어려워 담당자와 보조지도자가 전달할 예정이었으나 참여 청소년들의 적극적인 의지로 직접 전달하며 나눔을 실천함

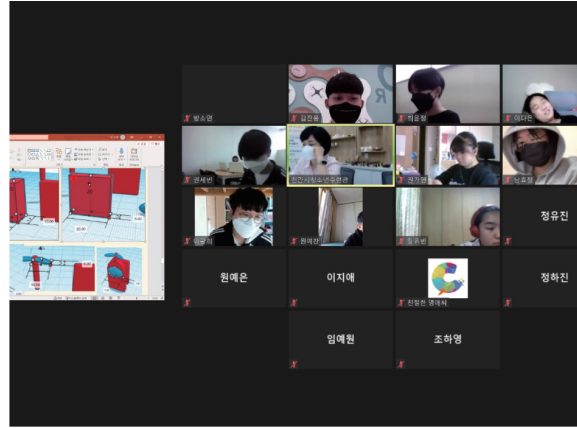
□ 종합평가

- 현재 상황에 맞는 주제의 메이커 프로그램을 통해 청소년들의 참여도와 흥미를 높였음
- 대면·비대면 혼용하여 프로그램을 진행함으로써 코로나19 상황에도 차질없이 진행 가능 하였음
- 3D 모델링, 후가공, 코딩 등 메이커 활동의 처음과 끝을 직접 경험해봄으로써 작품이 완성되었을 때 큰 성취감을 느꼈음
- 매 회기 조별 자치활동을 통해 참여 청소년들의 친밀도가 높았으며 그 점이 10회기의 프로그램을 참여하게 해준 원동력이 된듯함
- 단순한 참여 방식의 활동에서 탈피해 체험 중심의 온라인 생방향 소통이 가능한 메이커 체험 활동프로그램의 운영 체계 마련
- 한국청소년수련시설협회에서 주관한 '2021 청소년수련시설 우수사례 공모전'에서 대면·비대면 혼합형 메이커 활동 운영의 새로운 모델 구축으로 우수상(여성가족부장관상)을 수상함

VI 활동사진



2학기 사진



3학기 사진



5학기 사진



8학기 사진



9학기 사진



10학기 사진

V 소요예산

(단위 : 원)

지출항목	금액	산출내역	비고
인건비	1,987,600	110,000원x1명x1회	강사비(2시간)
		190,000원x1명x5회	강사비(4시간)
		230,000원x1명x1회	강사비(5시간)
		69,760원x1명x10회	보조지도자(8시간)
보험비	40,000	20,000원×2식	활동보험비
홍보비	535,200	70,000원x1식	웹배너
		50,000원x1식	실내배너
		45,000원x1식	현수막
		356,000원x1식	홍보물품
		14,200원x1식	홍보스티커
식 비	480,000	7,500원x16명x4회	프로그램 운영 중 식비
다과비	90,000	48,000원x1식	2회기 간식구입
		6,000원x1식	5회기 음료 구입
		36,000원x1식	5회기 간식 구입
운영비	4,367,200	150,000원x1식	운영물품 구입
		100,000원x15대	노트북임차료
		480,000원x1식	마스크가드 재료 구입
		35,000원x32개	손소독키트 재료 구입
		70,000원x1식	캠페인부스 운영물품 구입
		15,000원x16개	단체티 구입
		165,000원x1식	버스 임차료
		33,000원x1식	캠페인부스 텐트 임차료
		5,900원x32개	마스크 케이스 구입
		53,000원x1식	일회용마스크 구입
		6,400원x1식	기부 물품 전달 상자
		198,000원x1식	기부 전달 운영물품 구입
		80,000원x2식	기부 전달 판넬 제작
		3,000원x1식	담당자 평가회의 운영물품
합 계		7,500,000원	

06

Part

우수프로그램 경진대회

수상작

직·진·해
(직업 진로 해결)



다다다
이다빈·이다현

I 요약서

프로그램명	직진해(직업 진로 해결)		
공모영역	활동-진로 역량개발	구분	■ 신규 프로그램
역량목표	의사소통, 진로개발	운영방식	대면/비대면-블렌디드
보조금	총 2,014,000원		
추진배경	· 유망 직종의 변화함에 따라 새로 생기는 직업을 파악할 필요가 있다. · 설문조사 결과 진로 탐색에 가장 흥미가 있다고 나타났다.		
프로그램 목적	· 진로의 다양성을 확인하고 체험을 통해 진로 선택에 발판을 마련시킨다. · 이색적인 직업을 탐색함으로써 직업 선택의 폭을 확장시킨다.		
주요내용	· 직업 선호도 검사 · 직업 특강 및 체험 · 진로 캠프 활동(1박2일)		
운영기간	2021년 9월~10월		
운영장소	대면 시 충청남도 청소년 진흥원 비대면 시 실시간 zoom		
참가인원	1회당 10명(대상 : 중~고등학생)		※ 연간 참여인원 : 총30명
기대효과	· 직업의 다양성을 파악할 수 있다. · 직업 선택의 폭을 확장시킬 수 있다. · 자신의 활동 경험을 나누며 사회 정서 역량을 높일 수 있다.		
인증/신고 여부	☐ 인증대상 프로그램 ☐ 신고대상 프로그램 ■ 해당 없음		

II 필요성

1. 청소년 돌봄의 필요성

□ 유망 직종의 변화함에 따라 새로 생기는 직업을 파악할 필요가 있다.

(1) 섬유업 위주의 산업이 변화함에 따라 IT 분야 직종의 스펙트럼이 늘어남.



(2) 미래에 유망직업으로는 1위 앱 개발자, 2위 임상 간호사, 3위 건강 서비스 관리자로 건강 관리 분야의 범위가 넓음. 美 인구조사국에 따르면 2035년이면 65세 이상 노인의 수가 7천8백만 명에 달해, 처음으로 노인 인구가 청소년 인구보다 많아질 것으로 예상.

미래에 사라질 직업		미래의 유망직업	
1위 시계 수리기사	11위 자동차 전기 기사	1위 앱 개발자	11위 치과 위생사
2위 조립식 주택건설업자	12위 조립기술자	2위 임상 간호사	12위 관리자
3위 섬유기계 기사	13위 물로터 하강사	3위 건강 서비스 관리자	13위 경영 연구 분석가
4위 직물 수선기사	14위 기계 기사	4위 재무관리사	14위 간호사
5위 신발기계 기사	15위 삼림 검사원	5위 시장조사 분석가	15위 언어 병리학자
6위 염사 기사	16위 꽃 디자이너	6위 컴퓨터 시스템 관리자	16위 동물화 검사기사
7위 사진 현상기사	17위 해나문서	7위 정보 보안 전문가	17위 물리치료보조사
8위 도배공	18위 도박사	8위 보험회사	18위 호흡요법사
9위 발목공	19위 보조 의사	9위 의사	19위 서비스 영업 사원
20위 전화 교환수	20위 시신 방부처리기사	20위 물리치료사	20위 통계전문가

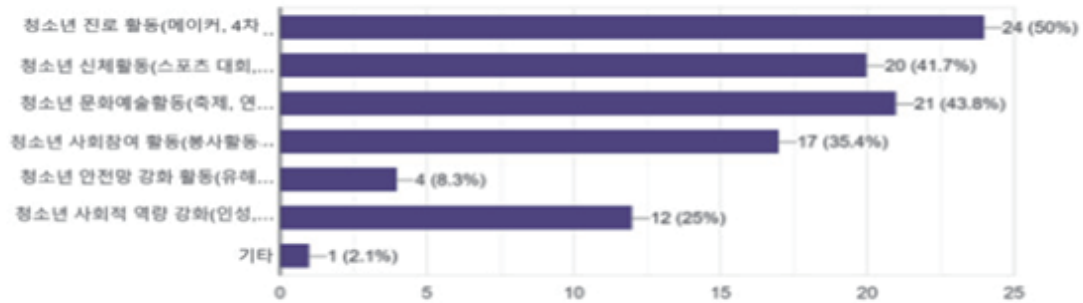
2. 청소년 활동 프로그램 설문 조사 결과

□ 설문조사 결과 진로 탐색에 가장 흥미가 있다고 나타났다.

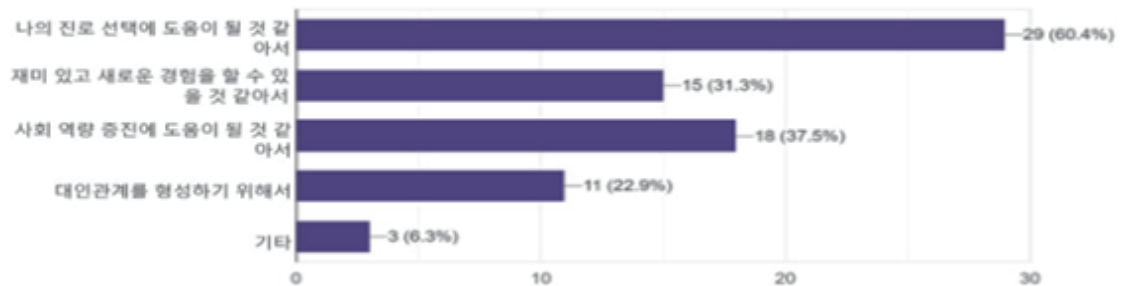
(1) 6월28일~7월8일 동안 청소년활동프로그램 요구 조사를 한 결과 다음과 같다.

- 2번 문항‘만약 프로그램이 개설된다면 어떤 종류의 프로그램에 참여하고 싶으신가요?’라는 질문에서 청소년 진로 활동이 24명으로 가장 높게 나왔으며, 2-1번 문항 ‘위 프로그램을 선택하신 이유는 무엇 인가요?’라는 질문에서 나의 진로에 도움이 될 것 같다는 답변이 가장 높게 나왔다. 따라서 요구 조사를 바탕으로 진로 개발에 도움이 되는 프로그램을 만들 것이다.

2. 만약 프로그램이 개설된다면 어떤 종류의 프로그램에 참여하고 싶으신가요? (중복 선택 가능)
응답 48개



2-1. 위 프로그램을 선택하신 이유는 무엇인가요?
응답 48개



〈청소년활동프로그램 요구 조사〉

III 계획

1. 개요

- 목 적 : 진로의 다양성을 확인하고 체험을 통해 진로 선택에 발판을 마련하며 이색적인 직업을 탐색함으로써 직업 선택의 폭을 확장시킨다.
- 대 상 : 도내 중·고등학생 10명
- 기 간 : 2021. 9. ~ 10.
- 장 소 : 대면 시 충청남도청소년진흥원, 비대면 시 실시간 ZOOM
- 내 용 : 직업 선호도 검사, 직업 특강 및 체험, 1박2일 진로 캠프 활동 등

2. 지도인력

□ 지도자 배치 및 전문성 수준

단위 프로그램명	청소년 인원	지도자 인원	전문성 수준
진로직업 탐색 활동	10	3	· 해당 종사자 1년 이상 경력자 또는 자격증 소지자
진로직업 체험 활동	10	2	· 해당 기관 1년 이상 경력자 또는 자격증 소지자
진로 토크 캠프	10	2	· 청소년 지도사 및 사회복지사 1년 이상 경력자 또는 자격증 소지자

3. 지역사회 자원 활용 및 연계

□ 진로직업 체험활동

- (1) 앱 개발, 조향, 영상, 의료기관과 연계
- (2) 2~5회기에 걸쳐 진행되는 진로직업 탐색 활동 강사 담당자가 근무하는 기관에서 일일 근무자 체험.
이때 활동 강사는 지역 근무자를 최우선으로 발탁

□ 프로그램 및 참가자 홍보 계획

- (1) SNS와 청소년진흥원 공지사항 게시
 - 포스터 제작 및 배포(활동기관 SNS or 기관내 부착)
 - 카드 뉴스 제작 및 배포(활동기관 SNS 공유)
 - 가로 현수막 제작(기관 외부 벽 설치)

4. 안전 및 위생관리

□ 안전교육 계획

- (1) 1회기 오리엔테이션
 - 코로나-19 대응 방안 교육
 - 환기 및 손소독 실시
 - 확산 방지를 위한 교육
- (2) 화재 및 지진 대처 방안 교육
 - 화재 예방 교육
 - 비상 대피 교육

□ 구급장비 및 의약품 준비 계획

- (1) 구급장비 및 의약품 구매
 - 구급상자 구비 및 배치

- ☐ 위급 상황 비상 연락망
(1) 가까운 병원 응급실 연락처 명단
- ☐ 보험가입 계획
(1) 진로 직업 체험 활동
- 일일 보험 가입
(2) 진로토크 캠프 활동
- 일일 보험 가입

Ⅳ 프로그램 평가

1. 평가계획

- ☐ 사전·사후 검사 → 매주 활동 보고서 → 만족도 조사

2. 평가도구

- ☐ 사전·사후 검사

질문	매우 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1. 내가 무엇을 잘하는지를 안다.					
2. 나는 앞으로 어떤 일을 해야 할지를 안다.					
3. 나는 나의 장점을 안다.					
4. 나는 나의 단점을 안다.					
5. 나는 진로에 대한 고민을 물어보지 않아도 된다.					
6. 나의 진로에 대한 계획을 세울 수 있다.					
7. 나는 나 자신에 대해 만족하고 있다.					
8. 유망 직종에 대해 안다.					
9. 나의 미래는 밝을 것이다.					
10. 내 인생의 계획 (LIFE MAPPING)을 세울 수 있다.					

- ☐ 매주 활동 보고서

이름	ex) 홍길동	활동일자	ex) 20XX년. X월. X일
활동주제			
활동내용			
아쉬운점 / 좋은 점			
느낀점			
건의사항			

□ 만족도 조사

질문	매우 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1. 진로 탐색에 도움이 되었나요?					
2. 강사님의 전문성이 있었나요?					
3. 시설 및 장비에 만족하나요?					
4. 안전과 위생에 만족하나요?					
5. 또래와 의사소통은 충분했나요?					
6. 활동 시간과 장소는 적합했나요?					
7. 활동이 흥미로웠나요?					
8. 홍보가 적절했나요?					

활동을 마무리하면서 느낀 점을 자유롭게 서술해 주세요

V 소요예산

(단위: 원)

구분	금액	산출내역	비고
진로직업 탐색 활동비	808,000	100,000원×1명×4회=400,000원	강사비
		50,000원×4회=200,000원	준비물
		4,000원×13명×4회=208,000원	다과비
진로체험 탐색 활동비	460,000	100,000원×1명×4회=400,000원	기관 연계 협력비
		3,000원×10명×1회=30,000원	교통비
		2,500원×12명×1회=30,000원	보험비
홍보비	70,000	20,000원×1개=20,000원	가로 현수막
		10,000원×5개=50,000원	포스터
진로토크 캠프 활동비	676,000	8,000원×13명×1회=104,000원	식비
		4000원×13명×1회=52,000원	다과비
		5,000원×12명×1회=60,000원	보험비
		20,000원×1개=20,000원	상비 / 의약품
		50,000원×1회=50,000원	운영 물품비
		27,000원×10개=270,000원	침낭
		30,000원×4개=120,000원	텐트
합계		2,014,000원	

카드뉴스로 보는 직·진·해

174



마인크래프트



동물농장

김나윤·강성현·구현민·최다연

I 요약서

프로그램명	마인크래프트		
공모영역	활동-사회 정서 역량 개발	구분	■ 신규 프로그램
역량목표	의사소통, 사회정서	운영방식	비대면
보조금	총 660,600원		
추진배경	· 청소년들에게 정서적 · 사회적 성숙, 자아정체감 형성 그리고 심리적인 독립이 필요하다.		
프로그램 목적	· 실제 자신이 느끼는 감정을 인지해 감정이 가진 힘을 깨닫고 이를 바탕으로 올바른 자기 이해를 할 수 있다. · 나에 대한 이해를 타인으로 확장하여 타인의 정서에 같이 공감하고 이를 통해 대인관계 역량을 향상시킬 수 있다.		
주요내용	· 마인크래프트 속 다양한 감정 활동들을 통해 일상생활 속 숨겨진 '나'를 발견하도록 한다. · 올바른 자기 인식을 통해 건강한 자아정체감을 형성할 수 있는 기회 마련한다. · 나에 대한 이해를 목표로 감정이란 무엇인지 알며 타인의 감정 또한 이해하고 소통할 수 있다.		
운영기간	2021년 10월 2일 ~ 2021년 11월 27일		
운영장소	아산시 내 청소년수련시설		
참가인원	1회당 15명(대상 : 17세~19세 청소년)		※ 연간 참여인원 : 총75명
기대효과	· 나에 대한 전반적인 이해를 바탕으로 올바른 자아 정체감을 형성할 수 있다. · 감정의 중요성을 깨닫고 이를 통해 자신의 감정을 솔직하게 표현할 수 있다. · 또래 청소년들과 감정 탐색 프로그램에 함께 참여해 사회성을 기를 수 있다.		
인증/신고 여부	☐ 인증대상 프로그램 ☐ 신고대상 프로그램 ☒ 해당 없음		

II 필요성

1. 사회·과학적 배경

□ 자기인식의 필요성

- (1) 청소년기는 정서적 각성을 유발하는 신체적, 심리적, 사회적 변화를 수반하는 과도기이다. 따라서 청소년들은 갈등을 경험하고 정서조절에 가장 많은 어려움을 겪게 된다. 이러한 어려움을 해결하기 위해 청소년들에게는 정서적·사회적 성숙, 자아정체감 형성이 필요하다. 자기인식은 청소년기에 있어서 필수적인 과업이다. 자아 정체성의 탐색 및 형성이 이루어지는 청소년기를 지내고 있는 학습자들이 자기 언어에 대해 깊이 있는 통찰을 하는 것이 자아 성찰을 통한 정체성 형성에 도움을 주기 때문이다. 청소년들은 자신 자체를 인식하¹⁸⁾는 것에서 더 나아가 현재 느끼고 있는 감정에 대해서도 올바르게 인식할 필요가 있다. 이를 자기 감정 인식이라고 한다. 이 능력은 자신의 정서를 정확하게 인식하도록 도와 자신뿐만 아니라 타인에게도 자신의 정서를 잘 표현하게 된다(이은순, 1998). 더 나아가 올바르게 자신의 감정을 인식한 후, 적절하게 표현하는 것도 중요하다. 자신이 느끼는 감정을 명확히 구분하여 자신의 긍정적인 정서를 표현하는 사람들의 행복감이 높기 때문이다. 자기감정인식 뿐만 아니라 자기수용도 중요한 발달과업이다. Berger(1952)에 의하면, 자기수용을 하는 사람은 자기 자신의 가치와 기준에 따라 행동하기 때문에 타인과 비교하는 삶을 살지 않고 자신을 신뢰한다고 말한다. 또한, 자신의 행동에 대한 책임감이 있으며 칭찬과 비난을 객관적으로 수용한다는 것도 강조한다.^{19) 20) 21) 22)}

2. 사회적 배경

□ 자기이해 및 대인관계

- (1) 자신의 정서인식에 대한 자각이 명확할수록 자기감정에 대해 빠르게 적절히 반응을 할 수 있게 되고 타인의 정서에 대한 인식과 판단이 원활하여 타인의 감정에 대한 공감능력도 함께 증가한다. 즉 관계의 성숙과 함께 사회적으로 건전한 판단과 적절한 대처를 할 수 있게 된다. 정서인식뿐만 아니라 감정표현도 타인과의 관계 속에서 좋은 영향을 끼친다. 일상생활에서 감정표현은 사람들이 관계를 경험하고 그 관계에 대한 영향력을 전달하는데 중요하기 때문이다. 감정표현은 자기 이해와 더 나아가 타인을 이해하고, 관계를 성숙하게 하기 위해 중요하다고 할 수 있다. 성숙한 사람은 자기가 경험하는 것을 대부분 분명하게 느끼고 있는 그대로 인지하며 말할 수 있다. 다시 말해서 건전한 인간관계를 위해서는 효과적인 감정표현이 되어야하며 감정 표현을 하기 위해서는 자기이해가 우선되어야한다.²³⁾

18) 아동복지학과 아동심리치료전공 홍기목 석사학위논문 / 청소년의 공감능력과 사회적 유능성과의 관계 / 숙명여자대학교 대학원 / 2004

19) 구본관 / 청소년의 자기 언어 인식 교육 연구학위논문 (석사) 서울대학교 대학원 : 국어교육과 국어교육 전공 / 2016. 2.

20) 자신의 정서를 명확하게 인식하며 표현하는 것은 개인의 감정 상태에 대한 이해를 돕고 감정을 조절할 수 있게 하며 감정과 행동이 동기화 되도록 하는 역할을 한다 / Salovey & Grewal / 2005. 김은임 / 2016. 재인용

21) 대전대학교 상담대학원 상담학과 상담전공 우영희 / 감정인식과 감정표현이 인간관계와 행복에 미치는 영향 / 대전대학교 대학원 / 2019

22) 가톨릭대학교 상담심리대학원 상담학과 / 박지영 / 상담심리학석사 학위논문 / 상담자애착과 공감능력의 관계 : 자기수용의 매개효과 / 가톨릭대학교 상담심리대학원 / 2014

23) 감정인식과 감정표현이 인간관계와 행복에 미치는 영향 / 대전대학교 상담대학원 상담학과 상담전공 우영희 / 대전대학교 대학원 / 2019

III 계획

1. 개요

□ 목 적

- (1) 실제 자신이 느끼는 감정을 인지해 감정이 가진 힘을 깨닫고 이를 바탕으로 올바른 자기 이해를 할 수 있다.
- (2) 나에 대한 이해를 타인으로 확장하여 타인의 정서에 같이 공감하고 이를 통해 대인관계 역량을 향상시킬 수 있다.

□ 대 상 : 아산 시내 17세 ~ 19세 청소년

□ 기 간 : 2021. 10. ~ 11.

□ 장 소 : 아산시내 청소년수련시설(비대면 프로그램 ZOOM 사용)

□ 내 용

- 1) 마인크래프트 속 다양한 감정 활동들을 통해 일상생활 속 숨겨진 '나'를 발견하도록 한다.
- 2) 올바른 자기 인식을 통해 건강한 자아정체감을 형성할 수 있는 기회 마련한다.
- 3) 나에 대한 이해를 목표로 감정이란 무엇인지 알며 타인의 감정 또한 이해하고 소통할 수 있다.

2. 지도인력

□ 지도자 배치 및 전문성 수준

프로그램명	청소년 인원	지도자 인원	전문성 수준
질문투어	15	4	· 청소년 지도사 2급 이상 자격등을 소지한 자 (1명) · 청소년학, 사회복지학을 전공하고 있는 대학생 보조지도자 (3명)
나에 대해 알아봐! TMI 뉴스	15	4	· 청소년 지도사 2급 이상 자격등을 소지한 자 (1명) · 청소년학, 사회복지학을 전공하고 있는 대학생 보조지도자 (3명)
보조금	15	4	· 청소년 지도사 2급 이상 자격등을 소지한 자 (1명) · 청소년학, 사회복지학을 전공하고 있는 대학생 보조지도자 (3명)
추진배경	15	4	· 청소년 지도사 2급 이상 자격등을 소지한 자 (1명) · 청소년학, 사회복지학을 전공하고 있는 대학생 보조지도자 (3명)
프로그램 목적	15	4	· 청소년 지도사 2급 이상 자격등을 소지한 자 (1명) · 청소년학, 사회복지학을 전공하고 있는 대학생 보조지도자 (3명)

3. 홍보

☐ 참가 청소년 모집

(1) 온라인 홍보

- 청소년수련시설 홈페이지 및 SNS, 청소년활동정보서비스 업로드

(2) SNS 홍보

- 청소년수련시설 기존 연계 대상자 홍보 문자 발송

(3) 공문 발송

- 지역 내 중·고등학교 홍보 협조 공문 발송

☐ 프로그램 및 기관 홍보

(1) 청소년수련시설 홈페이지 및 SNS

4. 안전 및 위생관리

☐ 활동환경

(1) 비대면 방식 활동을 위한 적합한 장소(집, 강의실 등) 고지

☐ 저작권 침해 예방

(1) 한국저작권보호원의 '저작권 침해 예방 컨설팅 가이드북' 내용 준수

- 저작권 이해
- 저작물 침해 예방 사례
- 공공저작물 활용 방법

☐ 정보통신 윤리

(1) 초상권침해, 타인에 대한 외모평가, 허위사실 유포로 인한 명예훼손 등 금지

(2) 활동내용(무분별한 음성녹음 포함) 왜곡 및 임의편집 등 금지

(3) 합성사진 제작 및 유포 등 금지

(4) 비방 등 악성댓글, 사이버 예절 교육

☐ 정보보안

(1) 콘텐츠 제공 시 사용하는 플랫폼에 대한 보안정책 확인(보안성 취약 여부 등)

(2) 소프트웨어 업데이트, 백신 설치 등

☐ 비상상황 대응

(1) 활동 중 화상회의 네트워크가 중단되었을 때 및 비상상황 대처방법 교육 등

Ⅳ 프로그램 평가

1. 평가계획

- (1) 사전 설문지를 통해 최근 1년 동안의 본인을 돌아보게 함
- (2) 사전 설문지를 통해 전반적인 자기 이해 능력에 대해 평가
- (3) 사후 설문지를 통해 감정의 인식과 표현 방식에 긍정적 변화가 일어났는지 평가
- (4) 사후 설문지를 통해 타인 이해 능력이 향상되었는지 평가
- (5) 사후 설문지를 통해 자신의 몰랐던 모습을 알게 되었는지 평가

청소년 인원	지도자 인원	전문성 수준
사전조사	첫 회기 전까지 사전조사지를 청소년들에게 배포하여 설문하도록 함.	사전조사지를 통해 청소년들의 자기인식, 감정인식, 대인관계 역량 등을 측정하기 위해 사전조사를 실시함.
사전조사 결과 분석 및 피드백	청소년지도사와 예비 대학생 청소년지도자들이 줌으로 모여 청소년들의 사전조사 결과를 보고 어느 역량이 어떠한지 분석함. 또한, 남은 회기에서 사전조사 결과분석을 통해 프로그램이 개선되어야 할 점을 논의하도록 함.	
사후조사	마지막 회기 이후, 청소년들에게 사후조사지를 배포하여 설문하도록 함.	사후조사지를 통해 청소년들의 자기인식, 감정인식, 대인관계 역량 등이 어떻게 변화되었는지 등을 측정하기 위해 사후조사를 실시함.
사후조사 결과 분석 및 피드백	청소년지도사와 예비 대학생 청소년지도자들이 줌으로 모여 청소년들의 사후조사 결과를 보고 어느 역량이 어떻게 변화되었는지 분석함. 또한, 분석한 점이 지도자들이 현장에서 활동하면서 느꼈던 점과 일치하는지 의논하도록 함.	
결과 안내	사전 조사와 사후 조사를 통해 청소년들이 자기인식, 감정인식, 대인관계 역량 등이 어떠한지 변화 되었는지 등이 담긴 결과지를 SNS를 통해 홍보하도록 함.	
개선 회의	청소년지도사와 예비 대학생 청소년지도자들이 줌으로 모여 사전 조사와 사후 조사를 통해 얻은 결과를 추후 비슷한 프로그램을 운영할 때, 어떻게 활용할지 의논하도록 함.	

2. 평가도구

□ 사전 설문지

「마인크래프트」 사전설문지

본 사전조사는 청소년활동 「마인크래프트」를 하기 전, 참가자분들의 요구 파악하여 프로그램에 반영하고자, 프로그램을 통해 참가자분들이 변화된 점 파악하고자, 추후 관련된 프로그램을 진행할 시 더 나은 프로그램을 위해 개하고자 사용됩니다. 솔직하고 성실한 답변을 부탁드립니다.

본 청소년활동 「마인크래프트」 사전조사에 응해주셔서 감사합니다.

○ 아래 사항에 대하여 'V' 표시하시거나 관련 사항을 적어주시기 바랍니다.

1) 본 참가자는 어느 경로로 본 프로그램에 참여하시게 되었습니까?

①블로그 ②SNS(인스타, 페이스북 등) ③지인의 추천 ④부모님의 추천
⑤기타()

2) 본 참가자는 프로그램에 어떤 의도를 갖고 참여하시게 되었습니까?

A) _____

3) 본 참가자는 본 프로그램을 통해 배우고자 하는 것은 무엇입니까?

A) _____

4) 본 참가자는 최근 1년 동안 얼마나 자신에 대해 인식하고 생활하셨나요?

①잘 알고 있지 않다 ②알고 있지 않다 ③보통 ④알고 있다 ⑤매우 잘 알고 있다

5) 본 참가자는 최근 1년동안 처음 보는 타인에게 자신에 대해 잘 표현했나요?

①전혀 아니다 ②아니다 ③보통이다 ④그렇다 ⑤매우 그렇다

6) 본 참가자는 최근 1년 동안 주로 어떻게 자신에 대해 아시게 됐나요?

①유튜브 ②독서 ③테스트(MBTI 검사 등) ④봉사활동 ⑤기타()

7) 본 참가자는 최근 1년 동안 주로 어떠한 자세로 삶을 살았나요?

①긍정적인 자세(낙관적인 자세) ②부정적인 자세(비관적인 자세) ③기타()

8) 본 참가자는 최근 1년 동안 자신의 감정이 무엇인지 정확히 이해하고 인식하며 살아가셨나요?

①전혀 아니다 ②아니다 ③보통이다 ④그렇다 ⑤매우 그렇다

9) 본 참가자는 최근 1년 동안 심적으로 힘들 때, 어떻게 대응하셨나요?

①전문가의 상담 ②비전문가의 상담(지인, 부모님 등) ③취미생활 ④휴식
⑤기타()

10) 본 참가자는 최근 1년 동안 고민이 있을 때, 타인에게 도움을 구하는 편인가요?

①전혀 아니다 ②아니다 ③보통이다 ④그렇다 ⑤매우 그렇다

11) 본 참가자는 최근 1년 동안 자신의 감정이 무엇인지 정확히 이해하고 인식하며 살아가셨나요?

①전혀 아니다 ②아니다 ③보통이다 ④그렇다 ⑤매우 그렇다

12) 본 참가자는 추가적으로 본 프로그램을 진행하면서 바라고 싶은 점이 있으시다면, 기입해주시기 바랍니다.

A) _____

수고하셨습니다. 감사합니다.

□ 사후 설문지

마인크래프트 사후 설문조사

충청남도청소년진흥원에서 진행한 비대면 프로그램 '나블나블' 사후 설문지입니다. 프로그램 참가자들의 작성 부탁드립니다.

*는 필수항목 입니다.

오늘 프로그램에 대체로 만족한다.*

전체 선택

☐ 매우 그렇다.
☐ 그렇다.
☐ 보통이다.
☐ 그렇지 않다.
☐ 매우 그렇지 않다.

오늘 활동시간은 알맞게, 적당히 진행되었다.*

전체 선택

☐ 매우 그렇다.
☐ 그렇다.
☐ 보통이다.
☐ 그렇지 않다.
☐ 매우 그렇지 않다.

프로그램을 진행한 지도자 선생님들은 친절했다.*

전체 선택

☐ 매우 그렇다.
☐ 그렇다.
☐ 보통이다.
☐ 그렇지 않다.
☐ 매우 그렇지 않다.

활동한 장소는 프로그램을 진행하기에 적합했다.*

전체 선택

☐ 매우 그렇다.
☐ 그렇다.
☐ 보통이다.
☐ 그렇지 않다.
☐ 매우 그렇지 않다.

프로그램을 통해 자신의 감정에 대해 더 잘 알 수 있게 되었다.*

전체 선택

☐ 매우 그렇다.
☐ 그렇다.
☐ 보통이다.
☐ 그렇지 않다.
☐ 매우 그렇지 않다.

V 소요예산

(단위: 원)

구분	금액	산출내역	비고
활동비	585,600	100,000원×1명×5회=500,000원	지도자비
		10,800원×1식=10,800원	책
		2,000원×15명=30,000원	기프티콘
		6,400원×7명=44,800원	상품
홍보비	75,000	5,000원×15장=75,000원	포스터
합계		660,600원	

충청남도 청소년 우수 프로그램

카드뉴스로 보는 마인크래프트

마인크래프트

나를 알고 나를 만든다

마인크래프트, 왜?

실제 자신이 느끼는 감정을 인지해 감정이 가진 힘을 깨닫고 이를 바탕으로 올바른 자기 이해를 할 수 있다.

나에 대한 이해를 타인으로 확장하여 타인의 정서에 같이 공감하고 이를 통해 대인관계 역량을 향상시킬 수 있다.

질문투어

18기

나, 너, 우리에게 먼저 알아보는 시간

질문투어

18기

STEP 1	STEP 2	STEP 3
나에게 묻기 먼저 있는 질문에 대한 답을 알리기	나에게 묻기 질문에 대한 영감을 확장시켜주기 알리고	우리에게 묻기 카드에 나의 주제로 묻기(자아 이야기) 나누기

질문을 통해 자신에 대해 인식할 수 있는 기회 마련

TMI 뉴스

2회기

은전하 반에 대해 알아보는 시간!

TMI 뉴스

2회기

STEP 1	STEP 2	STEP 3
주어진 주제에 대해 자신의 생각과 답을 구성	자신의 생각과 답에 어울리는 그림을 그리기	이해에 감정을 담은 카드뉴스를 지칭

자기 인식을 통한 자신의 솔직한 감정인식 가능!

감정 방탈출

3회기

은전하 반의 감정을 방탈출해서
주어진 주제에 대한 답을 구성하고 발표하기

감정 방탈출

3회기

STEP 1	STEP 2	STEP 3
감정에 대한 사고와 방탈출을 진행하기	중 3회기 감정을 방탈출하기	방탈출을 하며 감정을 표현하기

실제 자신이 느끼는 감정을 인지해 감정이 가진 힘을 깨닫고, 이를 바탕으로 올바른 자기 이해를 할 수 있다

GO!인 라디오

4회기

은전하 반의 감정을 라디오로 전달하기
나의 감정을 라디오로 전달하기

GO!인 라디오

4회기

STEP 1	STEP 2	STEP 3
라디오 1부 은전하 반의 감정을 라디오로 전달하기	라디오 2부 은전하 반의 감정을 라디오로 전달하기	은전하 반의 감정을 라디오로 전달하기

서로의 감정을 공유하며 자신의 감정을 인식할 뿐만 아니라
또래의 감정을 공유해 대인관계를 증진시킬 수 있다

나의 감정 종착지

5회기

은전하 반의 감정을 종착지
나의 감정을 종착지

나의 감정 종착지

5회기

STEP 1	STEP 2	STEP 3
은전하 반의 감정을 종착지 나의 감정을 종착지	은전하 반의 감정을 종착지 나의 감정을 종착지	은전하 반의 감정을 종착지 나의 감정을 종착지

그동안 진행했던 회기들을 회상하며 프로그램의 마무리
마지막 회기를 통해 또래 친구들의 감정을 관찰할 수 있다

In-bound로
만나는 대학생



글로벌빌리지
김준영

I 요약서

프로그램명	In-bound로 만나는 대학생		
공모영역	활동-사회 정서 역량 개발	구분	■ 신규 프로그램
역량목표	의사소통, 협업	운영방식	대면
보조금	총 434,300원		
추진배경	2020년 충남청소년백서에 따르면 국제교류활동경험이 다문화인식에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났기 때문이다. - 국제교류는 해외에 나가는 것이 다가 아니라는 걸 알려주기 위해서다. - 연구에 따르면 포스트밀레니얼세대 또는 mz세대라고 볼 수 있는 후기 청소년들도 친구와 직접 대면해서 하는 대화가 편하고 온라인상의 친구보다 직접 대면하는 친구를 더 필요로 하는 것으로 나타났기 때문이다.		
프로그램 목적	- with 코로나임에도 국제교류는 계속 될 수 있다는 걸 알게 된다. - 유학생들은 한국대학생과 교류하면서 한국어능력이 증진되고 한국 대학생은 새로운 인연을 만들어 줄 수 있다.		
주요내용	- 한국과 베트남의 문화를 교류하는 시간을 가진다. - out-bound와 in-bound 등 국제교류 형태에 대해 알아본다. - 유학생들과 같이 팀이 되어 어떤 봉사활동을 할지 결정한다.		
운영기간	2021년 07월 ~ 2021년 07월		
운영장소	아산시 내 청소년수련시설		
참가인원	1회당 20명(대상 : 아산소재대학에 재학중인 대학생) ※ 연간 참여인원 : 총80명		
기대효과	- 그동안 몰랐던 국가들의 문화를 자세히 알게 된다. - 대학생들이 새로운 인연과 경험을 하게 된다 - 봉사활동이라는 과업을 하면서 협동심과 의사소통능력을 기른다.		
인증/신고 여부	☒ 인증대상 프로그램 ☐ 신고대상 프로그램 ☐ 해당 없음		

II 필요성

- 1) 충남청소년진흥원이 발행한 2020년 충남청소년백서에 따르면 국제교류활동경험이 다문화인식에 긍정적인 영향을 미친다고 하였다. 2020년 4월1일 기준 국내에 재학 중인 외국인 유학생은 재외동포를 포함해서 15만 3,695명이며, 이를 국가별로 살펴보면 중국 유학생이 71,067명(46.2%)으로 가장 많고, 다음으로 베트남 3만7,426명(24.4%)을 차지하고 있다. 코로나19 팬데믹에도 불구하고 여전히 적지 않은 규모의 외국인 유학생이 상시 거주하며 학업 및 연구 등의 활동을 수행하고 있다.

이들과 학교 생활하는 것은 당연히 되어가고 있음을 시사한다. 그러나 한국 대학생이 가진 유학생들에 대한 편견과 유학생들의 부족한 한국어실력으로 인해 유학생한국인 학생들은 한국인 학생들끼리, 유학생은 유학생들끼리 무리를 지어 다니는 모습을 종종 볼 수 있다. 그리고 유학 생활 중 겪는 소외와 차별이 학업 장애 그리고 학업 중도 포기로 이어진다고 한다. 그래서 이런 문제를 해결하기 위해서는 한국대학생의 높은 다문화인식 및 감수성이 필요할 것이고 유학생들한테는 소통의 기회를 줘야 한다.

이 두 가지를 제공하기 위해 기획하게 되었다. 대학이란 신뢰할 수 있는 기관을 통해 인성 및 학력 등 일정 수준을 신뢰할만한 외국인들로 국내 청소년들과의 적절한 교집합 프로그램을 제공하게 된다면 훌륭한 파트너가 될 수 있고 계속 유지 할 수 있다고 본다.

- 2) 국제교류라고 해서 해외에 나가는 것만이 전부가 아니라는 걸 알려주기 위해서다. ²⁴⁾국제교류에는 아웃바운드모빌리티와 인바운드 모빌리티가 있다. 전자는 우리 사회를 기준으로 밖의 장면으로 나가는 것인데 해외파견, 교환학생, 유학, 해외교류를 예로 들 수 있다. 후자는 밖의 장면에서 우리 사회 안으로 들어오는 청소년의 이동이다. 이주배경청소년, 중도입국청소년을 예로 들 수 있다.

코로나로 인해 아웃바운드가 섰다운 되고 있는데 인바운드로도 국제교류를 멈추지 않고 계속 할 수 있을 것이라고 생각한다. 아산 청소년교육문화센터는 ‘골목외국인 식당’이라는 아산에 있는 외국인들이 운영하는 식당에 가서 음식을 맛보고 인터뷰를 하는 프로그램을 만들었는데 이런 프로그램이 인바운드 교류라고 볼 수 있다.

- 3) ²⁵⁾김민·김정주는 포스트 밀레니얼세대 또는 mz세대인 후기 청소년들도 친구와 직접 대면해서 하는 대화가 편하고 온라인상의 친구보다 직접 대면하는 친구를 더 필요로 하는 모습을 볼 수 있다고 하였다.

이들은 IT기기 사용과 동영상 콘텐츠에 친숙하지만 이런 모습을 보이는 것이다. 코로나로 인해 해외에 갈 수 없으니 온라인으로 소통하는 온라인 교류가 활성화되고 있다. 하지만 앞에 연구에 따르면 온라인 교류는 온라인을 활용한 비대면 청소년 국제교류는 코로나19 국면의 한시적 대안의 형태로 국한될 가능성이 크며 긍정적인 효과를 얻지 못할 수 있다. 앞으로 이러한 문제점을 해결해야 하기 위해 국내에서 할 수 있는 국제교류를 만들게 되었다.

24) 인권, 세계를 이해하다

25) 포스트코로나 청소년 국제교류사업 대응방안 수립

III 계획

1. 개요

□ 목 적

- (1) with 코로나임에도 국제교류는 계속 될 수 있다는 걸 알게 된다.
- (2) 유학생들은 한국대학생과 교류하면서 한국어능력이 증진되고 한국 대학생은 새로운 인연을 만들어 줄 수 있다.

□ 대 상 : 아산 소재 대학에 거주 중인 대학생 20명

□ 기 간 : 2021. 7.

□ 장 소 : 아산시 내 청소년수련시설

□ 내 용

- (1) 한국과 베트남의 문화교류 시간
- (2) out-bound와 in-bound 등 국제교류 형태에 대해 교육
- (3) 유학생과 함께하는 봉사활동

2. 지도인력

□ 지도자 배치 및 전문성 수준

단위 프로그램명	청소년 인원	지도자 인원	전문성 수준
안녕하세요	20	2	청소년 지도자 중에서 국제교류를 기획하거나 참여한 경험이 있는 지도사와 레크리에이션 자격증을 소지한 강사
exchange 교류의 시간	20	2	청소년 지도자 중에서 국제교류를 기획하거나 참여한 경험이 있는 지도사와 컴퓨터와 파워포인트 등의 매체를 잘 다룰 수 있는 대학생
봉사활동을 하러가자	20	2	청소년 지도자 중에서 국제교류를 기획하거나 참여한 경험이 있는 지도사와 컴퓨터와 파워포인트 등의 매체를 잘 다룰 수 있는 대학생
굿바이 헤어지는 시간	20	2	청소년 지도자 중에서 국제교류를 기획하거나 참여한 경험이 있는 지도사와 컴퓨터와 파워포인트 등의 매체를 잘 다룰 수 있는 대학생

3. 홍보

☐ 참가 청소년 모집

- (1) 아산 소재 대학(순천향대학, 선문대학 등)에 홍보 요청
 - 학교 sns와 학교 홈페이지에 홍보포스터 게시
 - 교육학과, 사회복지학과, 청소년학과 게시판에 보조 지도사 모집요청
- (2) 아산시 소재 청소년수련시설 홈페이지와 sns에 홍보포스터 게시

4. 안전 및 위생관리

- ☐ 방문자 명부 작성, 발열체크 후 손 세척 및 손 소독하고 마스크 착용 확인
- ☐ 상비약 구비 확인, 비상연락망 확인
- ☐ 코로나 확산방지를 위해 활동 전 소독 및 환기

Ⅳ 프로그램 평가

1. 평가계획

☐ 평가목표

- (1) 평가를 통한 프로그램 목표달성 정도 파악
- (2) 참가자 욕구 및 만족도 분석
- (3) 참가자 의견반영 및 개선책 마련을 통한 향후 프로그램 반영

☐ 평가대상 : 프로그램 참여 청소년

☐ 단계별 평가계획

단계	평가대상	평가목표	평가방법
사전평가	청소년	- 프로그램 준비성 /기대수준 - 사전검사 - 청소년활동 핵심역량 측정	- 사전평가
과정평가	청소년	- 프로그램 참여도 - 프로그램 만족도	- 참가자활동일지 - 출석부
종결평가	청소년	- 프로그램 목표 달성도 - 프로그램 참여도 및 만족도 - 사후검사 - 청소년활동 핵심역량 측정	- 사후 평가 및 운영회의 - 만족도 검사

2. 평가도구

□ 사전·사후 설문지

사전설문지

본 설문지는 향후 프로그램 운영에 대한 개선·보완하기 위한 소중한 자료로 활용하기 위해 실시하는 것으로 아래의 만족도 조사에 응해 주시면 감사하겠습니다.

〈한국대학생용〉

항목	매우 그렇다	그렇다	보통	그렇지 않다	매우 그렇지 않다
1. 나는 유학생들한테 관심이 많다.	⑤	④	③	②	①
2. 나는 유학생들이 온 국가의 역사와 문화를 알고 있다.	⑤	④	③	②	①
3. 나는 유학생들과 어울릴 수 있다.	⑤	④	③	②	①
4. 유학생들과 같이 조별과제를 해야 한다면 할 수 있다.	⑤	④	③	②	①
5. 이 프로그램에 대해 기대가 크다.	⑤	④	③	②	①

〈유학생용〉

항목	매우 그렇다	그렇다	보통	그렇지 않다	매우 그렇지 않다
1. 나는 한국대학생들한테 관심이 많다.	⑤	④	③	②	①
2. 나는 한국의 역사와 문화를 알고 있다.	⑤	④	③	②	①
3. 나는 한국대학생들과 잘 어울릴 수 있다.	⑤	④	③	②	①
4. 한국대학생들과 같이 조별과제를 해야 한다면 할 수 있다.	⑤	④	③	②	①
5. 이 프로그램에 대해 기대가 크다.	⑤	④	③	②	①

사후설문지

본 설문지는 향후 프로그램 운영에 대한 개선·보완하기 위한 소중한 자료로 활용하기 위해 실시하는 것으로 아래의 만족도 조사에 응해 주시면 감사하겠습니다.

〈한국대학생용〉

항목	매우 그렇다	그렇다	보통	그렇지 않다	매우 그렇지 않다
1. 나는 유학생들한테 관심이 많게 되었다.	⑤	④	③	②	①
2. 나는 유학생들이 온 국가의 역사와 문화를 알게 되었다.	⑤	④	③	②	①
3. 나는 유학생들과 어울릴 수 있게 되었다.	⑤	④	③	②	①
4. 유학생들과 같이 조별과제를 해야 한다면 할 수 있게 되었다.	⑤	④	③	②	①
5. 난 이 프로그램에 대해 만족감이 크다.	⑤	④	③	②	①

〈유학생용〉

항목	매우 그렇다	그렇다	보통	그렇지 않다	매우 그렇지 않다
1. 나는 한국대학생들한테 관심이 많게 되었다.	⑤	④	③	②	①
2. 나는 한국의 역사와 문화를 알게 되었다.	⑤	④	③	②	①
3. 나는 한국대학생들과 잘 어울릴 수 있게 되었다.	⑤	④	③	②	①
4. 한국대학생들과 같이 조별과제를 해야 한다면 할 수 있게 되었다.	⑤	④	③	②	①
5. 난 이 프로그램에 대해 만족감이 크다.	⑤	④	③	②	①

□ 활동일지양식

활동일지	
프로그램명	
활동일시	
활동장소	
활동내용	
소감문	

□ 프로그램 평가서

프로그램평가서

본 설문지는 향후 프로그램 운영에 대한 개선·보완하기 위한 소중한 자료로 활용하기 위해 실시하는 것으로 아래의 만족도 조사에 응해 주시면 감사하겠습니다.

1. 다음은 각 분야별 만족도를 알아보기 위한 질문입니다.

항목	매우 그렇다	그렇다	보통	그렇지 않다	매우 그렇지 않다
1. 나는 유학생들한테 관심이 많다.	⑤	④	③	②	①
2. 나는 유학생들이 온 국가의 역사와 문화를 알고 있다.	⑤	④	③	②	①
3. 나는 유학생들과 어울릴 수 있다.	⑤	④	③	②	①
4. 유학생들과 같이 조별과제를 해야 한다면 할 수 있다.	⑤	④	③	②	①
5. 이 프로그램에 대해 기대가 크다	⑤	④	③	②	①
6. 프로그램에 대한 사전 안전교육을 받았다. (프로그램)	⑤	④	③	②	①
7. 프로그램 진행을 위한 기자재가 잘 갖추어져있다. (시설환경)	⑤	④	③	②	①
8. 시설이용에 대한 안내가 잘 되어 있다. (시설환경)	⑤	④	③	②	①

2. 다음은 'In-bound로 만나는 대학생' 프로그램에 대한 전반적인 만족도평가입니다.

매우만족	만족	보통	불만족	매우 불만족

3. 도움이 된 부분이 있다면 적어 주세요.

4. 나중에 이런 프로그램이 또 나온다면 참여할 생각이 있나요?

5. 다른 이들에게 추천하고 싶나요?

6. 프로그램 개선사항 및 건의사항이 있으면 적어 주시기 바랍니다.

V 소요예산

(단위: 원)

구분	금액	산출내역	비고
홍보비	20,000	20,000원x1식=20,000원	홍보 포스터
진행비	24,300	24,300원x1식=24,300원	구급상자
인건비	390,000	300,000원x1명x1회=300,000원	강사비
		30,000원x1명x3회=90,000원	보조인력 인건비
합계		434,300원	

I 청소년수련활동신고제란?

청소년수련활동신고제의 정의

19세 미만의 청소년을 대상으로 하는 청소년수련활동의 실시계획을 신고하도록 하고, 신고 수리된 내용을 공개하여 국민이 정보를 활용할 수 있게 하는 국가제도

청소년활동진흥법

제9조의2

숙박형 청소년수련활동 및 비숙박형 청소년수련활동을 주최하려는 자는 여성가족부령으로 정하는 절차와 방법에 따라 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장(자치구의 구청장을 말한다. 이하 같다)에게 그 계획을 신고하여야 한다.

주요내용

구분	적용대상 요건	
신고주체	청소년수련활동을 주최하려는 자 ※ 청소년활동진흥법의 지도·감독을 받는 시설·기관 : 청소년수련시설, 청소년활동진흥원, 청소년활동진흥센터, 한국청소년수련시설협회 ※ 법률에 따른 비영리 법인 또는 단체가 아닌 경우(주식회사 등 영리법인이나 단체)	
신고기한	참가자 모집 14일전 신고서류 제출(신고 수리 전 모집활동 금지)	
신고대상 참가자 연령	19세 미만의 청소년(9세 ~ 18세) ※ 19세 미만 청소년과 다른 연령대를 포함하여 청소년수련활동으로 기획된 경우에도 신고 대상	
	숙박형	이동숙박형, 고정숙박형 등 숙박하는 수련활동 일체
신고대상 활동범위	비숙박형 중 일부	- 청소년 참가인원이 150명 이상인 수련활동 - 위험도가 높은 청소년수련활동 (청소년활동진흥법 시행규칙 별표7 해당 활동)
신고수리 주체	수련활동 주최자 소재지 특별자치시·특별자치도·시·군·구(청소년정책 담당부서)	

※ 청소년 참가인원이 150명 이상이거나 위험도가 높은 청소년수련활동일 경우 의무인증 대상

신고 및 의무인증 대상

구분			신고 대상	의무인증 대상
허가받지 않은 수련시설의 설치 및 수련활동 운영			법률 위반사항	
임의단체, 개인의 숙박형등 청소년수련활동				
임의단체, 개인에게 청소년활동을 위탁한 경우				
영리법인, 단체, 청소년수련시설	숙박형	150명 이상 또는 고위험활동	○	○
		150명 미만 또는 저위험활동	○	×
	비숙박형	150명 이상 또는 고위험활동	○	○
		150명 미만 또는 저위험활동	×	×
종교단체	숙박형	150명 이상 또는 고위험활동	×	○
법적 권한을 행사할 수 있는 보호자(부모)와 함께 하는 활동		150명 미만 또는 저위험활동	×	×
타법률의 지도·감독을 받는 비영리 법인, 단체	비숙박형	150명 이상 또는 고위험활동	×	○
		150명 미만 또는 저위험활동	×	×
청소년단체(6개단체*) * 스카우트, 걸스카우트, 청소년연맹, 해양청소년연맹, 4에이치활동, 청소년적십자	숙박형등 청소년수련활동 (회원대상 실시의 경우)		×	×
* 청소년기본법 제3조제8호에 따른 청소년 단체	150명 이상 또는 고위험 활동 (비회원대상 실시의 경우)		×	○

II 신고제 업무 추진체계

추진 주체별 역할

구 분	주요 담당업무
여성가족부	- 신고제 관련 법령·제도 개선 총괄 - 신고제도 운영 방안 수립 및 시행 - 숙박형등 청소년수련활동 계획 검토 확인, 보완요청 등
시·군·구	- 숙박형등 청소년수련활동 계획 신고 접수 및 관리 - 신고 현황 관리 및 감독 - 신고 수리 사항 정보 공개 - 신고제 관련 위반자 확인, 규제
한국청소년활동진흥원	- 숙박형등 청소년수련활동 계획 신고 지원에 대한 컨설팅 및 교육 - 제도 안내 및 홍보, 지방청소년활동진흥센터 신고지원반 교육 및 관리 - 청소년활동 업무지원서비스(신고제) 및 정보공개사이트(e-청소년)운영
지방청소년활동진흥센터 (충청남도청소년진흥원 활동진흥센터)	- 숙박형등 청소년수련활동 계획의 신고에 대한 지원 - 제도 안내 및 홍보, 컨설팅 - 신고 현황 이행실태 수시 점검(모니터링 등)
청소년수련활동 주최자	- 숙박형등 청소년수련활동 계획 신고서 제출 - 신고 된 프로그램 수리 후 의무사항 준수 · 건강상태 확인 및 의료 조치 · 관련 정보의 표시·고지 · 변경 사항 발생 시 변경 신고(활동실시 3일 전)

III 주최기관의 역할

- **참가 청소년 건강상태 확인**(청소년활동진흥법 시행규칙 제1조의3)
 - 활동 실시 전 참가 청소년들의 건강진단서 또는 별지 서식의 건강상태 확인서를 제출 받아 보관하여야 함
- **활동 참가 청소년 안전 교육**(청소년활동진흥법 시행규칙 제8조의3)
 - 해당 시설의 이용 및 청소년수련활동에 관한 안전교육을 실시하여야 함
- **활동 중 참가자 의료조치**(청소년활동진흥법 제9조의3)
 - 참가 청소년에게 질병·사고 또는 재해 등으로 인하여 의료조치가 필요하거나 참가자의 요청이 있는 경우 의료조치를 하여야 함
- **신고수리 전 참가자 모집 금지**(청소년활동진흥법 제9조의2)
 - 신고가 수리되기 전에는 참가자 모집활동을 할 수 없음
- **안전점검, 보험가입, 수련활동 신고·인증에 관한 사항 고지**(청소년활동진흥법 시행규칙 제1조의5)
 - 모집 및 계약 시 위의 사항을 인쇄물, 게시판 또는 인터넷 홈페이지 등에 표시·고지

청소년활동진흥법 시행규칙

제1조의5(숙박형등 청소년수련활동 관련 정보의 표시·고지 방법 등)

숙박형등 청소년수련활동 계획 또는 계획변경의 신고가 수리된 자는 법 제9조의5에 따라 모집활동 및 계약을 하는 경우 인쇄물, 게시판 또는 인터넷 홈페이지 등 참가자가 잘 볼 수 있는 곳에 다음 각 호의 사항을 표시·고지하고, 필요한 경우에는 참가자 등에게 그 내용을 설명하여야 한다.

1. 법 제18조의3 또는 다른 법률에 따른 안전점검의 실시일자, 실시기관 및 **안전점검**의 내용 등 안전점검에 관한 사항
2. 법 제25조에 따라 가입한 보험상품명, 보험금액, 보험가입기간 등 **보험가입**에 관한 사항
3. 법 제36조에 따라 인증을 받은 청소년수련활동인 경우 인증번호 및 인증유효기간 등 **청소년수련활동의 인증**에 관한 사항

- **보완사항 통보를 받은 경우 보완사항 이행**(청소년활동진흥법 제9조의2)
 - 신고 수리 후 검토과정에서 여성가족부 및 해당지자체에서 통보받은 보완사항을 이행하여야 함

IV 신고절차[구비서류]

- 숙박형등 청소년수련활동 계획 신고서(시행규칙 별지 제1호 서식)
- 주최자·운영자·보조자 명단(시행규칙 별지 제2호 서식)
- 청소년수련활동 세부내역서(시행규칙 별지 제3호 서식)
- 청소년수련활동 운영 계획서(시행규칙 별표1 운영기준 준수) -인증수련활동 제외
- 보험증권 등 보험 가입 사실 증빙서류

※ 신고하려는 자(주최기관)가 제출하는 운영계획서는 시행규칙 별표1의

[숙박형등 청소년수련활동 프로그램운영기준을 준수한 청소년수련활동 운영계획서]로 족하며, 자율기술식의 신고 제출서류로 별도의 고정된 서식은 없음.

I 청소년수련활동인증제란?

청소년수련활동인증제의 정의

청소년수련활동인증제(이하 인증제)는 청소년활동진흥법 제35조에 의거하여 시행되는 제도로, 다양한 청소년활동에 수련활동이 갖는 일정기준 이상의 형식적 요건과 질적 특성을 갖춘 청소년활동이 정당한 절차로 설립되었음을 공적기관에 의해 증명하는 제도임

청소년활동진흥법

제35조

- 국가는 청소년수련활동이 청소년의 균형 있는 성장에 기여할 수 있도록 그 내용과 수준을 향상시키기 위하여 청소년수련활동 인증제도를 운영하여야 함
- 국가는 인증제도를 운영하기 위하여 인증위원회를 활동진흥원에 설치·운영함
- 국가는 제36조에 따라 인증을 받은 청소년수련활동을 공개하여야 하며, 인증수련활동에 참여한 청소년의 활동기록을 유지·관리하고, 청소년이 요청하는 경우에는 제공하여야 함

청소년수련활동인증제의 목적

- 청소년이 안전하고 유익한 활동을 선택하여 참여할 수 있도록 양질의 프로그램 제공
- 청소년에게 안전하고 질적 수준이 담보된 다양한 청소년 활동 정보 제공
- 참여한 활동내용을 국가가 기록·유지·관리하여 자기계발과 진로모색에 활용하도록 자료 제공
- 건전한 청소년 활동 선택의 장을 조성하고 청소년 활동 전반에 대한 국민적 신뢰 확보

II 인증제 주요 특징 및 구성

주요내용

구분	세부내용
사전 인증	프로그램 실시 전, 또는 참가자 모집 전 인증을 신청하여 인증여부가 결정됨
서면 인증	인증을 신청하려는 자는 관련 자료를 서면으로 작성하여 제출함
프로그램 인증	운영하고자 하는 수련활동을 개별 인증하고 관리함

인증기준의 구성

구분	세부내용
프로그램	청소년의 발달 특성과 욕구를 반영하여 프로그램을 개발하고 평가체계를 마련하여 자원의 효율적인 운영계획 수립
지도력	프로그램 운영 및 관리에 적합한 자를 선정, 청소년 참여 인원 수 대비 지도자 배치, 위험도가 높은 청소년수련활동에는 유자격자 배치 등
활동환경	청소년들에게 안전하고 적합한 활동 환경을 제공할 수 있도록 공간과 설비, 사용여건 보험 가입 등 계획을 철저하게 수립

III 인증제 업무 운영체계

추진 주체별 역할

구분	주요 담당업무
여성가족부	- 인증제도 추진, 인증위원 위촉 - 활동기록 유지·관리 제공, 운영예산지원
지방자치단체	- 지방청소년활동진흥센터 설치 및 운영 ※ 지방청소년활동진흥센터 운영에 필요한 경비의 전부 또는 일부를 지원
한국청소년활동 진흥원	- 인증제도·인증위원회·인증심사원 운영 - 그 외 인증제 발전에 필요하다고 판단되는 사항 운영
시도청소년활동진흥센터 (충청남도청소년진흥원 활동진흥센터)	- 인증신청자를 위한 종합지원(컨설팅, 교육, 형식요건 검사 등) - 지역 내 인증수련활동(운영기관) 관리 및 홍보 - 그 외 지역 내 인증제도 활성화 사업 운영 등
인증신청기관	- 청소년수련거리를 개발하여 인증을 신청 - 인증을 받을 시 인증 받은 사항에 맞춰 운영 - 인증수련활동 운영결과 통보(활동기록 포함)

Ⅳ 인증신청

인증신청을 위한 요건

신청 대상	인증을 신청할 수 있는 대상	○ 국가 및 지방자치단체 ○ 수련시설을 설치·운영하는 자 및 위탁운영단체 ○ 청소년이용시설 ○ 개인·법인·단체 등 청소년수련활동에 필요한 프로그램을 개발하여 실시하려는 자
	인증을 신청하여야 하는 대상	○ 청소년 참가 인원이 150명 이상인 청소년수련활동 ○ 위험도가 높은 청소년수련활동 ※ 청소년활동진흥법 시행규칙 제15조의제2제2호 관련, 별표7
	인증신청 제외 대상	○ 단순 기능 습득을 위한 훈련 내지 강좌 ○ 운영시간 최소기준 미충족 활동 ○ 불특정 다수를 대상으로 하는 행사나 축제 ○ 그 밖에 인증위원회가 심의를 통하여 판단하는 경우
활동 유형	기본형	전체 프로그램 운영시간이 3시간 이상으로서, 실시한 날에 끝나거나 1일 1시간 이상의 각 회기로 숙박 없이 수일에 걸쳐 이루어지는 활동
	숙박형	숙박에 적합한 장소에서 일정기간 숙박하며 이루어지는 활동
	이동형	활동 내용에 따라 선정된 활동장을 이동하며 숙박하며 이루어지는 활동
	학교단체 숙박형	학교장이 참가를 승인한 숙박형 활동 * 개별단위 프로그램: 학교단체 숙박형 활동을 구성하는 각각의 프로그램

※ 청소년활동진흥법 시행규칙 제15조의제2제2호 관련, 별표7

구분	프로그램
수상활동	래프팅, 모터보트, 동력요트, 수상오토바이, 고무보트, 수중스쿠터, 레저용 공기부양정, 수상스키, 조정, 카약, 카누, 수상자전거, 서프보드, 스킨스쿠버
항공활동	패러글라이딩, 행글라이딩
산악활동	암벽타기(자연암벽, 빙벽), 산악스키, 야간등산(4시간 이상의 경우만 해당)
장거리걷기활동	10Km 이상 도보이동
그 밖의 활동	유해성 물질(발화성, 부식성, 독성 또는 환경유해성 등), 하강레포츠, ATV탑승 등 사고위험이 높은 물질·기구·장비 등을 활용하여 이루어지는 청소년수련활동

인증신청 시기

참가자 모집 혹은 활동 개시 45일 이전에 기준별 증빙서류를 구비하여 인증신청 접수

V 비대면방식의 인증기준 추가

비대면방식의 인증기준 추가

청소년수련활동인증제도에서의 “비대면방식”

청소년수련활동인증제도에서의 “비대면방식”

“비대면방식”이란 「국가정보화 기본법」 제3조제11호에 따른 정보통신망을 활용하여 해당 프로그램을 전문적으로 수행하는 지도자와 청소년이 대면하지 아니하고 운영하는 방식

비대면방식의 활동 구분

구분	내용
실시간 쌍방향	실시간 활동이 가능한 플랫폼을 활용하여 청소년 및 지도자간 쌍방향 소통을 통한 활동으로 지도자가 청소년에게 즉각적 피드백 진행
콘텐츠 활용 중심	청소년은 지정된 녹화 강의 또는 사전 제작된 콘텐츠로 정보를 습득하고 지도자는 활동의 진행도 확인 및 사후 피드백 진행
과제 수행 중심	지도자는 발달 특성에 따라 청소년이 자기 주도적으로 과제를 수행하며 활동의 목적을 달성할 수 있도록 과제 제시 및 사후 피드백 진행

작성방법

- 인증기준 및 확인요소를 (통합) 비대면방식 인증신청 양식(한글파일)에 작성하여 이메일 제출
(담당자 사전 협의 필요)

※ 비대면방식 인증신청은 한국청소년활동진흥원 및 시·도청소년활동진흥센터에 사전 컨설팅을 완료한 후
담당자에게 한글파일로 제출하여야 하므로 사전 안내를 받아 신청하는 것을 권장

※ 비대면방식 청소년활동 인증신청 매뉴얼에서 세부내용 확인 필요

Ⅶ 인증기준 구성

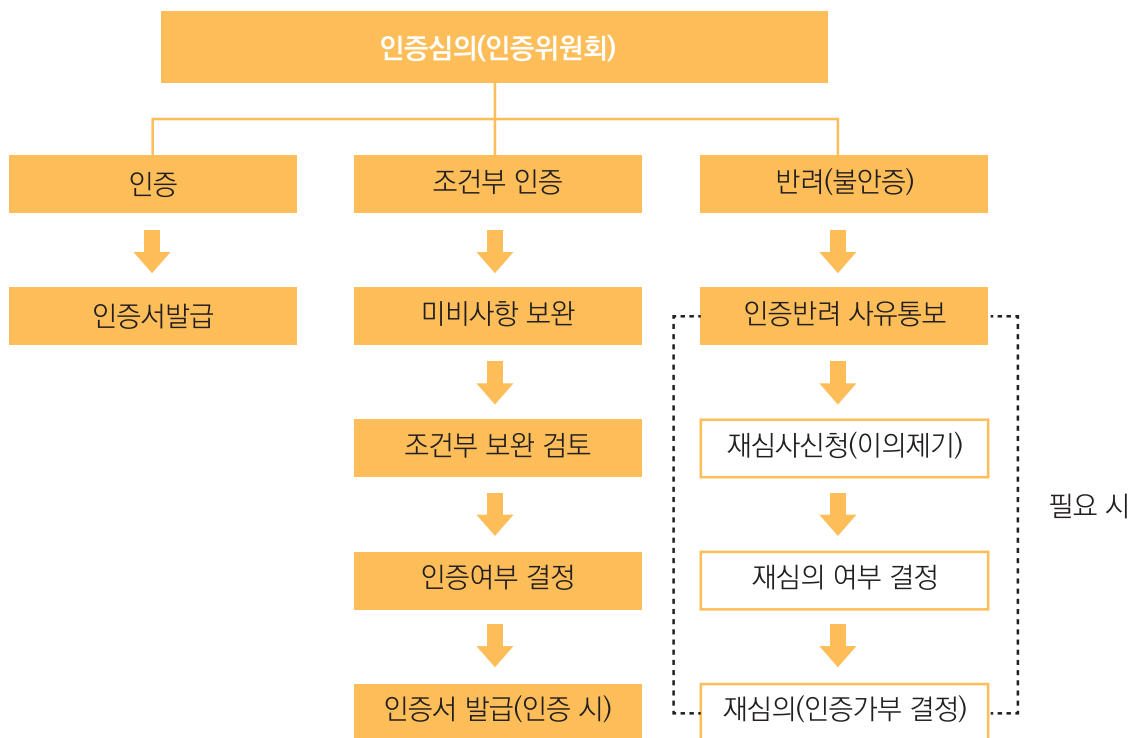
구분	영역/유형	기준
공통기준	활동프로그램	1. 프로그램 구성
		2. 프로그램 자원운영
	지도력	3. 지도자 자격
		4. 지도자 역할 및 배치
	활동환경	5. 공간과 설비의 확보 및 관리
		6. 안전관리 계획
개별기준	숙박형	1. 숙박관리
		2. 안전 관리인력 확보
		3. 영양관리자 자격
	이동형	1. 숙박관리
		2. 안전 관리인력 확보
		3. 영양관리자 자격
		4. 이동관리
		5. 휴식관리
특별기준	위험도가 높은 활동	1. 전문지도자 배치
		2. 공간과 설비의 법령 준수
	학교단체 숙박형	1. 학교단체 숙박형 활동 관리
	비대면방식 실시간 쌍방향	1. 실시간 쌍방향 활동 운영 및 관리
	비대면방식 콘텐츠 활용 중심	1. 콘텐츠 활용 중심 활동 운영 및 관리
	비대면방식 과제수행 중심	1. 과제수행 중심 활동 운영 및 관리

Ⅶ 인증심사

인증심사

- 서류심사 : 제출된 서류가 인증기준에 적합한지 여부를 인증심사원이 심사하는 것
- 현장확인 : 인증심사 진행 시, 제출된 서류로 확인할 수 없거나 서류 제출이 불가능한 사항, 최초신청기관, 위험도가 높은 청소년수련활동 포함 등의 확인을 위한 현장방문 실시

인증심의 절차



2021

충청남도 청소년활동 우수 프로그램 매뉴얼



발행처

재단법인 충청남도청소년진흥원 활동진흥센터
(31100) 충청남도 천안시 서북구 서부대로766, 진암빌딩 4층
Tel. 041)562-9003
Fax. 041)522-1984
Web. www.cnyouth.or.kr

공식 SNS

유튜브 채널명 : 충청남도청소년진흥원
페이스북 페이지명 : 재단법인 충청남도청소년진흥원
인스타그램 ID : cnyouth.official