

## 2022 임팩트그라운드

# 사업결과보고서

### 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 2022 임팩트그라운드의 지원을 받는 사회혁신조직의 사업결과보고서입니다.  
사회공익을 위해, 본 자료를 공유하며, 영리목적의 사용이나 자료의 편집은 불가합니다.

【사업결과보고서】

2022 사회혁신조직 지원사업 ‘임팩트 그라운드’  
‘사이좋은 디지털 프렌즈’

2023. 1. 20.



# 2022 사이좋은 디지털 프렌즈 주요결과

## □ 사업개요

- 사업명 : 사이좋은 디지털 프렌즈
- 목적 : 청소년의 건강하고 안전한 디지털환경 조성
- 목표 : 온라인 디지털시민교육, 디지털범죄피해 치유, 디지털유해콘텐츠 정화
- 기간 : 2022년 3월 ~ 2022년 12월
- 대상 : 청소년 및 학부모, 교사 등
- 집행예산 : 금586,399,257원정(총 금1,000,000,000원 중 58.6% 사용)

## □ 사업성과

사업	효과	성과
찾아가는 디지털 시민교육	교육 수혜 청소년 확대를 통한 디지털 시민성 가치 확산	- 484개교 모집 - 2,313학급 교육 진행 - 85,058명 학생, 교사 참여
디지털 시민성 플랫폼	디지털 시민의식 제고를 위한 새로운 교육 모델 구축	- 사업 BI 제작 - 디지털 시민성 교육을 위한 LMS 플랫폼 구축 - 디지털 시민성 기본 과정 콘텐츠 개발 6개 중 4개 차시 제작
유해매체 삭제센터 운영, 디지털 범죄피해자 지원	안전하고 건강한 디지털환경 조성 및 맞춤형 지원을 통한 피해 조기 예방과 일상회복	- 유해매체 총 705건 영상 삭제(삭제율 88%) - 아동안전, 혐오표현 정책위반 영상 조치완료(삭제, 계정 정지 등) - 학교폭력 유형별 전체 수혜자 51명 중 디지털 범죄 피해 지원자 20% 달성

## □ 총평

- 찾아가는 디지털 시민교육 수혜 청소년 확대
- 온라인 디지털 시민교육 시스템 마련을 통한 교육 확장성 기대
- 유해콘텐츠 모니터링 경험 축적 및 피해사례 확인
- 디지털 범죄피해자 지원사례 확대, 일상회복 강화
- 온라인 플랫폼 흥행 및 사용자 유치를 위한 홍보·마케팅 방안 마련 필요
- 범죄피해자 지원, 유해매체감시 등 소규모 단위사업에 대한 유의미한 실적 개선 필요

## <차례>

1. 운영기관 소개 .....	1
2. 사업 결과보고 .....	4
가. 사업소개 .....	4
나. 세부내용 및 운영 .....	4
▶ 찾아가는 디지털 시민교육 .....	4
▶ 온라인 교육플랫폼 .....	12
▶ 유해콘텐츠 삭제센터 .....	23
▶ 디지털 범죄피해자 지원 .....	25
3. 사업추진성과 종합분석 .....	29
4. 정산보고 .....	31
5. 첨부자료 .....	32

# 1. 운영기관 소개

## 가. 기관정보

법 인 명	푸른나무재단	대 표	김경성
고유번호 (사업자등록번호)	105-82-10003	설립연월일	1995년 11월 20일
주 소	서울시 서초구 서초대로 46길 88(청예단빌딩)		
전화번호	02)598-1640	팩스번호	02)598-1641
홈페이지	www.jikim.net		
법인속성	재단법인(지정기부금단체)		

## 나. 설립 배경

푸른나무재단(청예단)은 1995년 6월 학교폭력의 피해로 16살의 꽃다운 나이에 죽음을 선택한 외아들을 그리고, 그 아버지(설립자 김종기)가 다시는 이 땅에 자신과 같이 불행한 아버지가 없기를 소망하는 마음에서 모든 것을 희생하고 우리나라 최초로 학교폭력의 심각성을 시민사회에 알리고 학교폭력 예방과 치료를 위한 활동을 목적으로 설립된 비영리 공익법인(NGO)이다.

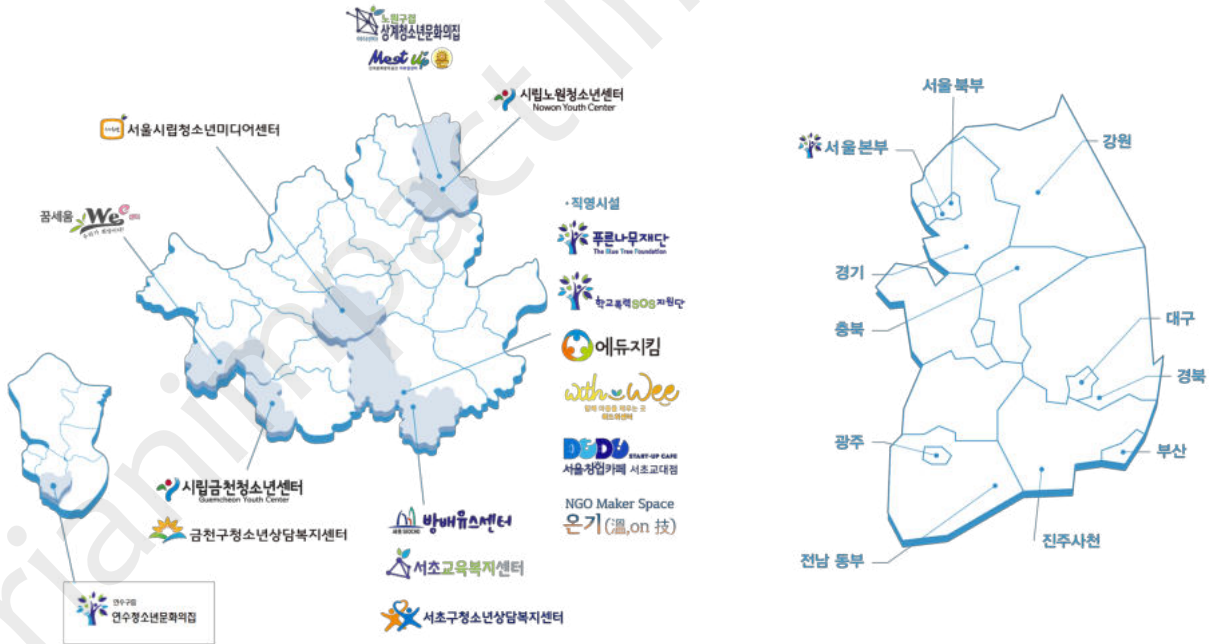
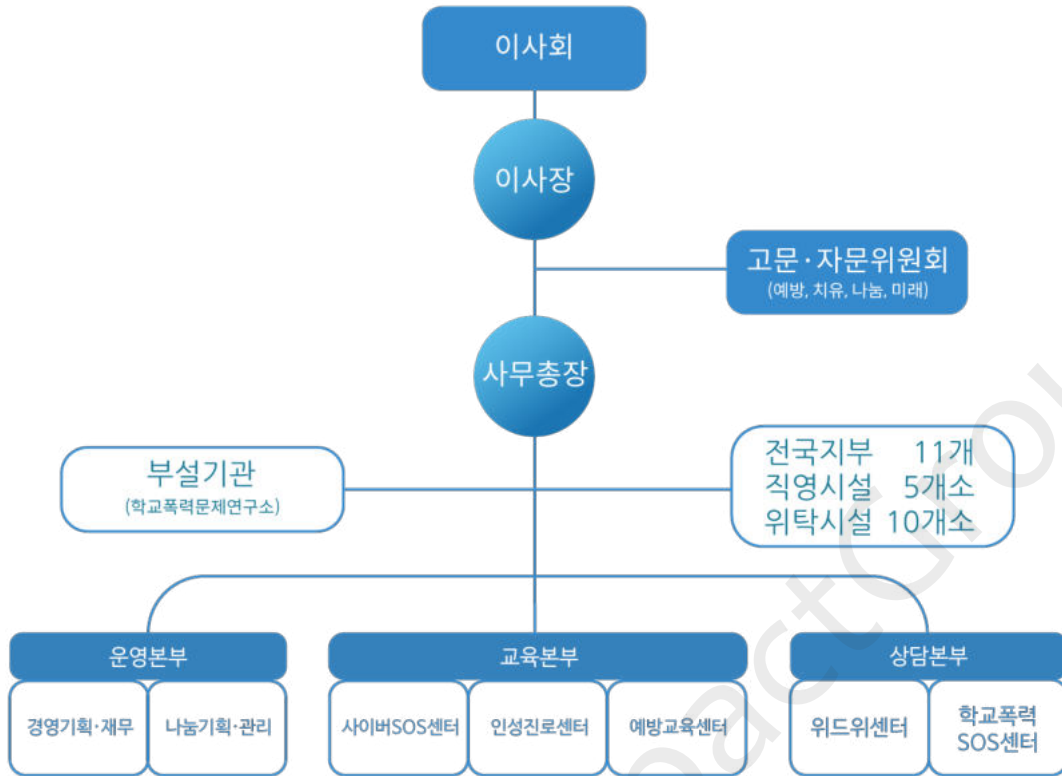
## 다. 설립 목적

청소년 폭력 예방 활동 및 비행 청소년 선도, 청소년 유해환경 정화, 청소년복지증진, 청소년 인권 신장 활동, 청소년 수련 활동 등을 전개함으로써 올바른 청소년문화를 조성하여 청소년 건전육성에 이바지함을 목적으로 한다.

## 라. 법적 형태

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

## 마. 조직 현황



## 2. 사업 결과보고

### 가. 사업소개

#### ▶ 사업 필요성 및 목적

- 디지털 환경에서 청소년들이 안전하고 건강하게 성장할 수 있는 ‘디지털 시민성’ 확립
- 디지털 사회를 살아가면서 필요한 덕성을 갖추고 유능하게 대응하는 능력을 확립할 수 있는 환경 조성
- 디지털 세대가 누려야 할 ‘기본권’으로서 디지털 시민성 교육 제공

#### ▶ 사업개요

- 사업명 : 사이좋은 디지털 프렌즈(사디프)
- 주요내용 : 디지털시민의식교육, 학교폭력예방컨텐츠 제작, 위기청소년 지원, 상찬사업, 모바일플랫폼 개발, 효과성연구 등
- 협력기관 : 브라이언임팩트 재단
- 사업기간 : 2022년 3월 ~ 2022년 12월

#### ▶ 사업추진 일정

구성		일정	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
찾아가는 디지털 시민교육	강사양성											
	교육운영											
	효과성 연구											
온라인 교육플랫폼	BI제작											
	교육 플랫폼 개발											
	콘텐츠 개발											
유해콘텐츠 삭제센터												
디지털 범죄피해자 지원												
사업평가 및 분석												

## 나. 세부 내용 및 운영

### ▶ 찾아가는 디지털 시민교육

#### ■ 목적

- Born digital 세대의 청소년을 대상으로 디지털 시민성 교육을 제공함으로써 디지털 환경 속 올바른 행동 실천과 안전하게 살아갈 수 있는 역량을 향상

#### ■ 목표

- 재단에서 기존에 운영 중인 디지털 시민교육인 '사이좋은 디지털 세상'(이하 사디세) 을 확장하는 개념으로, 지역 및 참여학교를 확대하여 운영
- 찾아가는 학교교육 확대를 통해 보다 많은 청소년의 디지털 시민성 향상
- 홍보를 통한 디지털 시민성 가치 확산

■ 기간 : 2022년 1월 ~ 2022년 12월

#### ■ 추진일정

구분	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
<b>찾아가는 디지털 시민교육</b>											
교보재 제작·관리	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
학교교육 운영			■	■	■	■		■	■	■	■
<b>강사운영</b>											
강사 선발	■	■	■	■	■	■				■	■
양성·보수교육	■	■				■	■				
정담회											■
모니터링			■	■	■	■		■	■	■	■
<b>효과성 연구</b>											
효과성 설문조사			■	■	■	■		■	■	■	■
효과성 분석								■	■	■	■

■ 결과 : 청소년(초등학생) 및 교사 약 85,058명 참여

세부사업	목표실적	실행결과	달성률(%)
교보재 제작·관리	사디프 900건	1,234건	137.1
	사디세 1,380건	1,208건	87.5
학교교육 운영	사디프 900학급, 22,500명	1,234학급, 27,193명	137.1
	사디세 1,036학급, 25,320명	1,079학급, 25,327명	100.0
강사운영	강사선발 55명	48명	87.2
	정담회 55명	21명	38.1
	모니터링 40명	40명	100.0
효과성 설문조사	사디프 -	7,817명	100.2
	사디세 20,500명	12,731명	
효과성 분석	사디프 -	4,743명	114.1
	사디세 10,500명	7,247명	



■ 교보재 제작관리

- 일정 : 2022년 1월 ~ 12월
- 내용 : 교안 리뉴얼 내용을 반영한 교보재 제작 및 학교 배송
- 과정평가 : 총 2,442건

구분	계획	결과	달성률(%)
사디세(판교)	1,220건	1,076건	88.2
사디세(제주)	160건	132건	82.5
<b>사디프</b>	<b>900건</b>	<b>1,234건</b>	<b>137.1</b>
추진내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 교보재 제작                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 제작기간 : 2022. 2~3월, 7~8월</li> <li>- 리뉴얼 사항 반영 인쇄</li> <li>- 교육 강화물 제작</li> </ul> </li> <li>○ 교보재 발송                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 발송일자 : 2022. 4~12월</li> <li>- 학교교육 및 교사연수 물품 발송</li> </ul> </li> <li>○ 교보재 관리                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 관리기간 : 2022. 1~12월</li> <li>- 관리방법 : 물류시스템 배송 관리</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 교보재 제작 : 좌동</li> <li>○ 교보재 발송 : 좌동</li> <li>○ 교보재 관리 : 좌동</li> </ul>	-

▪ 효과평가

(1) 리뉴얼 반영을 위한 학기별 제작 실시

- 연 2회 리뉴얼 사항 반영을 위해 학기별로 필요 수량을 제작함. 이를 통해 학생들이 최신화된 교구를 사용하며 교육을 들을 수 있게 하여 교육의 효과성을 높임.

(2) 물류창고 보관 및 배송을 통한 원활한 학교교육 배송 시스템

- 학교교육 교구를 학기 별로 제작한 후 물류창고에 보관을 하고 학교교육 일정에 따라 발송리스트를 전달하여 해당 학교로 교육 3일 전 물품을 발송할 수 있도록 함. 누락으로 3일 전 도착하지 않을 경우 익일 택배로 직송 실시함.

▪ 진행사진

			
교육 매뉴얼 리뉴얼 제작	교구재 리뉴얼 제작	리플릿 리뉴얼 제작	
			
강사복 제작	코로나 예방 키트 set	강사증 제작	현수막 제작

■ 학교교육 운영

- 일정 : 2022.04.11.(월) ~ 12.16.(금)
- 내용 : 전국 초등학교(1~6학년) 디지털 시민교육 실시
- 과정평가 : 총 2,313건, 52,520명

구분	계획		신청	결과			달성률%( 학급기준)	
	학급수	인원수	학급수	학급수	인원수	학교수		
1 학 기	사디세(판교)	460	11,500	760	575	13,863	106	125.0
	사디세(제주)	50	1,250	100	66	1,503	15	132.0
	<b>사디프</b>	<b>450</b>	<b>11,250</b>	<b>519</b>	<b>450</b>	<b>9,368</b>	<b>99</b>	<b>100.0</b>
2 학 기	사디세(판교)	460	11,500	3,899	372	8,619	95	80.8
	사디세(제주)	66	1,250	83	66	1,342	16	100.0
	<b>사디프</b>	<b>450</b>	<b>11,250</b>	<b>1,894</b>	<b>784</b>	<b>17,825</b>	<b>153</b>	<b>174.2</b>
소 계	사디세(판교)	920	23,000	4,659	947	22,482	201	102.9
	사디세(제주)	116	2,500	183	132	2,845	31	113.7
	<b>사디프</b>	<b>900</b>	<b>22,500</b>	<b>2,413</b>	<b>1,234</b>	<b>27,193</b>	<b>252</b>	<b>137.1</b>
총계	1,936	48,000	7,255	2,313	52,520	484	119.4	

▪ 효과평가

(1) 교육대상 전국 확대를 통해 교육소의 지역까지 디지털 시민성 확산

- 학교교육 대상을 전국 17개 시·도로 확대 운영하며, 접근성이 좋지 않은 교육소의 지역의 학교에도 강사를 매칭하여 디지털 시민교육을 받을 수 있도록 기회를 제공함.

(2) 모집방법 변경을 통한 지방 출강 사전 매칭 실시

- 선착순 마감 시 신청 경험이 없는 교사는 떨어지는 경우가 많았고, 처음 신청한 교사가 여러 학급을 신청하면 다른 학교에 교육 제공이 불가능하였음. 모집기간 동안 모든 접수를 받는 방법으로 변경하여 그동안 출강하지 못한 교육 신청 지역의 학교들을 우선적으로 교육 기회가 돌아갈 수 있도록 함.

▪ 진행사진



오프라인 교육

온라인 교육

■ **강사선발**

- 내용 : 안정적 학교교육 운영을 위한 전문강사 선발 및 교육 실시
- 일정
  - (1) 1차 : 2022.01.21.(금)~04.25.(월)
  - (2) 2차 : 2022.05.03.(화)~07.22.(금)
  - (3) 3차 : 2022.11.28.(월)~2023.2.17.(금)
- 과정평가

구분	계획	기존강사	신규강사	합계	달성률(%)
인원	55명	37명	11명	48명	87.2

▪ **효과평가**

(1) 전국 출강 가능 강사 선발 및 양성

- 찾아가는 학교교육이 전국으로 확대됨에 따라 기존에 진행되었던 수도권, 대전·세종, 광주, 사디세(제주)뿐만 아니라 타 지역까지 출강 가능한 강사를 선발 및 양성하여 전국 단위의 교육을 안정적으로 운영하였음.

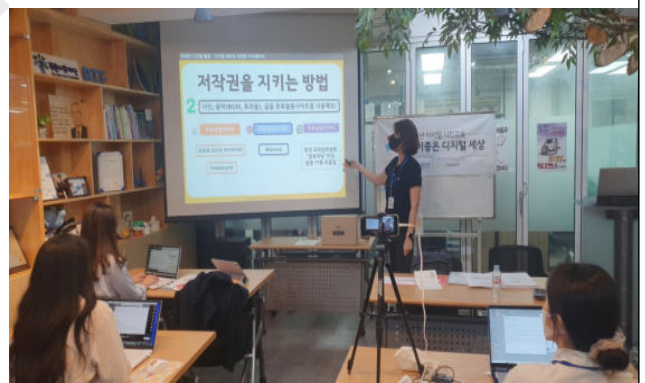
(2) 체계적인 교육 커리큘럼으로 전문강사 양성

- 신규강사 대상 온·오프라인 교육을 진행하였음. 디지털 시민성 강의를 보다 정교화하여 제공함. 오프라인 현장 교육에서는 학교교육 전 과정에 대해 기존강사의 강의 시연을 통해 신규강사들의 전문성을 강화시킴.

▪ **진행사진**



신규 강사 면접(개별, 토론)



신규강사 시연평가(전국)

■ 강사 정담회

- 일시 : 2022.12.21.(수) 14:00~16:00
- 대상 : 소속 강사
- 장소 : 푸른나무재단 본부 1층
- 내용

시간	세부내용
14:00~14:15	▪ 개회
14:15~14:40	▪ 2022년 돌아보기
14:40~15:00	▪ 2023년 운영 계획
15:00~15:50	▪ 의견 공유 및 질의응답
15:50~16:00	▪ 마무리

▪ 과정평가

구분	계획	결과	달성률(%)
인원	잘못된 계산식명	21명	38.2

※ 보수교육은 필수 참여로 하고 있으나, 정담회는 필수 참여로 규정하지 않음

▪ 효과평가

(1) 운영 전반에 대한 점검과 의견 수렴을 통한 리스크 최소화

- 출강 강사 전원을 대상으로 강사 활동 전반에 대한 의견을 익명 온라인 설문으로 청취함. 이를 통해 교육 운영의 부족한 점을 찾고 이에 대한 점검과 보완을 실시함.

(2) 강사 활동에 대한 의견 청취 통해 강사 관리 효율성 증대

- 2019년 이후 2년 만에 개최되는 대면 정담회로 활동 소감 및 2022년 학교교육 출강 결과에 대한 성과를 나누며 앞으로의 강사 활동에 대한 동기부여를 통해 강사 관리 효율성을 증대함.

▪ 진행사진



가이드 활동 소감 나눔



단체사진



■ 강사 모니터링

- 일정 : 4월 ~ 12월
- 대상 : 소속 강사 48명
- 방법 : 학기별 강사당 1회 이상 모니터링 실시
- 내용 : 교안에 대한 의견 수렴, 교육의 질 제고를 위한 참여 무작위 관찰식 현장 모니터링
- 과정평가

구분	계획	결과	달성률(%)
사디세(판교)	50명	53건	106.0
사디세(제주)	5명	6건	120.0
<b>사디프</b>	<b>40명</b>	<b>40건</b>	<b>100.0</b>
합계	95명	99건	104.2

▪ 효과평가

(1) 강사 개별 맞춤 피드백 제공 통한 교육 질 제고

- 모든 강사에 대해 2회 이상 현장 모니터링을 실시함. 이후 개별 맞춤 피드백을 제공하여 강사의 역량 및 교육의 질 향상을 도모함. 강의력에 따라 2~3회 추가 모니터링에 따른 피드백 제공으로 보완할 수 있도록 함.

(2) 평가 항목 공개를 통한 공정성 확보

- 평가지를 강사들에게 공유하여, 교안 매뉴얼대로 강의를 진행될 수 있도록 도모함. 이에 따라 현장 모니터링 진행시 교안에 맞추어 체계적인 평가를 실시함.

▪ 진행사진



현장교육 모니터링



비대면 교육 모니터링

■ **효과성연구**

- 연구명 : 디지털 시민성 함양을 위한 시대적 함의 연구
- 연구내용
  - 디지털 시민성 개념 재정립 연구를 통한 시대적 변화 반영
  - 프로그램 효과성 분석
- 연구기간 : 2022년 4월 ~ 2022년 12월
- 연구대상 : 학교교육 참여 학생 대상(연간 20,000명)
- 과정평가

구분	계획	결과		달성률(%) (배포기준)
		배포	응답수	
사디세(판교)	20,000명	11,348명	6,534명	56.7
사디세(제주)	500명	1,383명	713명	276.6
<b>사디프</b>	<b>-</b>	<b>7,817명</b>	<b>4,743명</b>	<b>-</b>
합계	20,500명	20,548명	11,990명	100.2

▪ **주요결과**

(1) 디지털 시민성 개념

기존	신규
디지털 환경 속 올바른 행동 실천과 안전하게 살아갈 수 있는 역량	디지털 네트워크 공간에서 요구되는 자질

(2) 디지털 시민성 하위영역

기존_(7개)	신규_(8개)
감정 및 공감	공감력
사이버폭력	존중감
디지털에티켓	소통기술
디지털 리터러시(분별력)	디지털 리터러시와 올바른 활용능력
개인정보보호	정보판단력
저작권	책임지는 자유
온라인 정체성	공동체와 개인 간 정체성 조화
-	문제 해결 및 대처 능력

※ 새로운 하위영역에 따른 교육 커리큘럼 반영을 위하여 연구진과 직원 TFT 구성

(3) 사전/후 효과성 분석 : 3~6학년 전체 과정 모두 통계적으로 유의미하게 향상

구분		실시 전	실시 후	증감
3~4학년 과정	감정 및 공감	72.8	77.3	4.5
	디지털 에티켓	87.0	89.3	2.3
	사이버폭력	70.3	73.0	2.7
	디지털 리터러시(분별력)	65.5	72.8	7.3
	개인정보보호	77.0	81.5	4.5
	저작권	72.0	78.8	6.8
	온라인 정체성	55.5	61.3	5.8
5~6학년 과정	감정 및 공감	74.8	77.5	2.7
	디지털 에티켓	85.0	86.0	1.0
	사이버폭력	70.3	72.3	2.0
	디지털 리터러시(분별력)	75.8	82.0	6.2
	개인정보보호	80.3	83.8	3.5
	저작권	83.5	86.8	3.3
	온라인 정체성	63.0	68.8	5.8

▪ 효과평가

(1) 전국 단위의 분석을 통한 분석 결과의 신뢰도 향상

- 디지털 시민 교육 중 전국 초등학생을 대상으로 하는 대규모 집단 교육 및 연구의 유일한 사례로, 사이좋은 디지털 세상 교육의 효과성을 보다 객관적으로 입증함.

(2) 디지털 시민성 개념 재정립

- 시민성의 개념이 역사 및 시대적으로 어떻게 변화되어 왔는지 다각도로 살피고, 선행연구를 기반으로 시대적 상황을 고려하여 디지털 시민성의 개념을 재정립 함. 이를 바탕으로 효과성 연구의 신뢰도를 지속적으로 유지함.

▶ 온라인 교육플랫폼

■ 배경

- 디지털 네이티브 세대인 아동의 미디어 과다 이용 비율이 높아짐에 따라 학교폭력 중 사이버 폭력의 비율이 증가하고 있음.<sup>1)</sup>
- 스마트폰을 이용하는 용도에서 메시지 이용이 본격적으로 시작되는 학령기에 있는 아동들을 중심으로 사이버폭력에 대한 인식과 피해 대처방안 및 예방 사업을 진행하고자 함.

■ 목적

- 학령기에 있는 아동들에게 디지털 사회의 주체로 성장하기 위한 디지털 시민의식을 확산하므 로써 건강한 디지털 시민으로서의 성장을 도모함.
- 디지털 시민의식에 대한 인식 제고를 위한 전 국민 대상의 영상 콘텐츠를 보급함.

■ 주요 내용

구분	주요 내용
사업 BI 제작	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 목표 : ‘사이좋은 디지털 프렌즈’ 브랜드 이미지를 시각적으로 체계화·단순화하여 표현</li> <li>- 내용 : 디지털 시민성 6대 역량 요소를 기반으로 디지털 우주에서 서로를 감싸는 ‘친구’이미지 형상화</li> <li>- 개발기간 : 2022년 3월 ~ 6월</li> <li>- 개발형태 : 로고 이미지 및 가이드</li> </ul>
디지털 시민성 교육 플랫폼 시스템 개발	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 내용 : 시공간 제약 없이 디지털 시민의식 함량을 위한 활동 및 교육형 콘텐츠 제공 및 데이터 축적을 통한 변화 추이 모색</li> <li>- 대상 : 청소년, 학부모, 교사, 학교전담경찰관 등 이해관계자</li> <li>- 개발기간 : 2022년 3월 ~ 12월</li> <li>- 주요기능 : 디지털 시민성 진단, 감정 기록, 디지털 엽서, 디지털 시민교육 등</li> </ul>
디지털 시민성 기본 과정 콘텐츠 개발	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 내용 : 디지털 환경 적응을 하기 위한 생존기술을 학습으로 지원, ‘본디지털 세대(Born Digital Generation)라면 누구나 누려야 할 기본권’으로서 디지털 시민성 교육 제공</li> <li>- 대상 : 초등학교 고학년 대상 (기본 과정)</li> <li>- 교육방법 : 6대 덕성과 6개의 역량(주제)를 접목한 애니메이션 교육 및 CEMD-D(딜레마토론 기법) 적용</li> <li>- 개발기간 : 2022년 3월 ~ 2023년 2월</li> <li>- 진행상황 : 6개 차시 중 4개 차시 개발 완료</li> </ul>

1) 2022 전국 학교폭력·사이버폭력 실태조사 및 대책 발표(푸른나무재단)에 따르면 학교폭력 유형 중 사이버폭력은 역대 최고치인 31.6%로 나타났다. 이는 2020년 16.3% 대비 2배, 2019년 5.3% 대비 약 6배 가까이 증가한 수치이다.



■ 추진일정

▪ 연차별 추진 일정

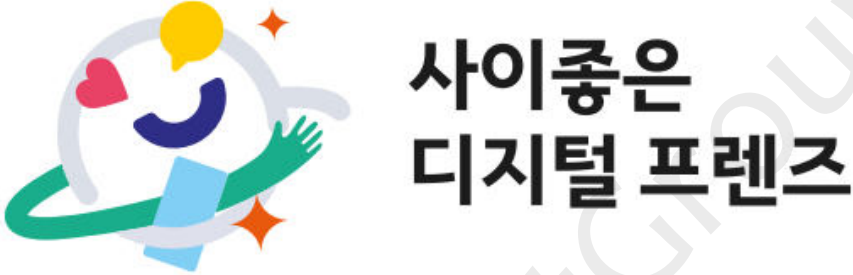






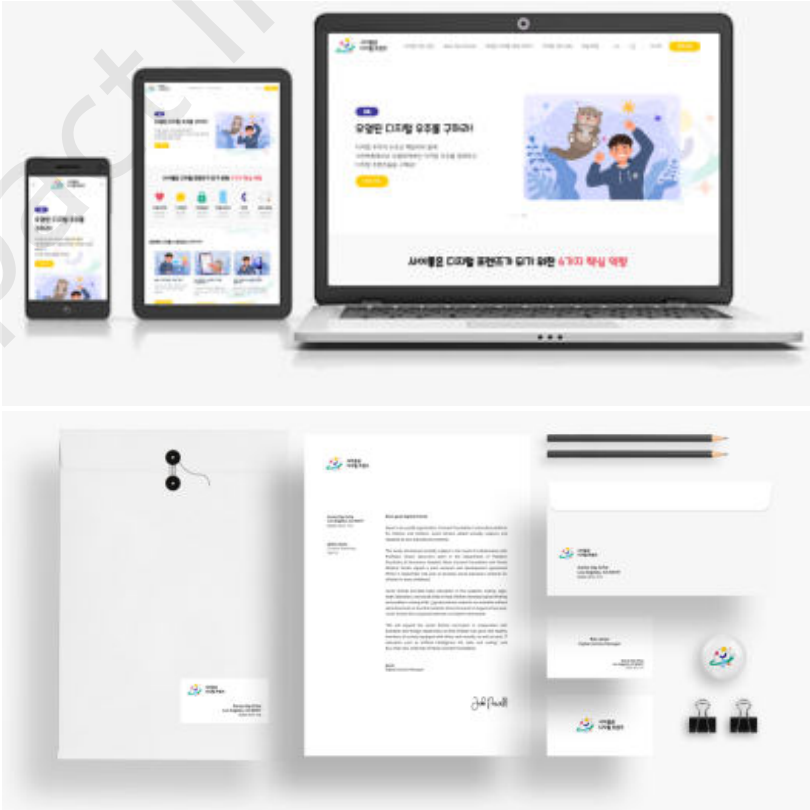
사업 기간	플랫폼 개발	콘텐츠 개발
1년차(2022)	지속 가능한 청소년 디지털 시민성 확산 시스템 구축	초등학생 고학년 과정
2년차(2023)	시스템 안정화 및 신고 시스템 추가 개발	초등학생 저학년 과정
3년차(2024)	데이터 분석 및 효과성 연구를 통한 성과평가, 이해관계자 교육 진행, '사이좋은 디지털 프렌즈' 성공 모델 확산	중고등 과정

▪ 추진일정

구성		일정(월)	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
		사업 BI 제작	아이데이션 및 기획									
	디자인											
디지털 시민성 교육 플랫폼 개발	벤치마킹 및 사례 분석											
	기획 및 설계											
	플랫폼 및 H5P 모듈 개발											
	베타 테스트											
디지털 시민성 기본 과정 콘텐츠 개발	기획 및 이론 정립											
	초등학생 고학년 교육안 개발											
	스토리보드											
	애니메이션 교육 영상 개발											

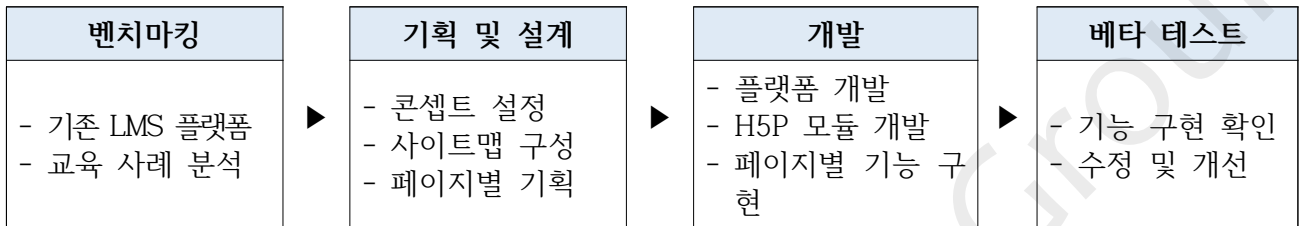
■ 사업 BI 제작

- 목표 : ‘사이좋은 디지털 프렌즈’ 브랜드 이미지를 시각적으로 체계화·단순화하여 표현
- 내용 : 디지털 시민성 6대 역량 요소를 기반으로 디지털 우주에서 서로를 감싸는 ‘친구’ 이미지 형상화
- 개발기간 : 2022년 3월 ~ 6월
- 개발형태 : 로고 이미지 및 가이드

구분	이미지						
<p>로고</p>							
<p>구성 요소</p>	<table border="0"> <tr> <td data-bbox="422 884 566 1097">   <b>디지털 에티켓</b>                      따뜻함, 긍정을 상징하는 빨강                 </td> <td data-bbox="582 884 726 1097">   <b>사이버폭력</b>                      행복, 지혜를 상징하는 노랑                 </td> <td data-bbox="742 884 885 1097">   <b>개인정보보호</b>                      안정과 건강을 상징하는 초록                 </td> <td data-bbox="901 884 1045 1097">   <b>디지털 리터러시</b>                      신뢰, 우정을 상징하는 파랑                 </td> <td data-bbox="1061 884 1204 1097">   <b>저작권</b>                      존귀와 조화를 상징하는 보라                 </td> <td data-bbox="1220 884 1364 1097">   <b>온라인 정체성</b>                      용기와 즐거움을 상징하는 주황                 </td> </tr> </table>	 <b>디지털 에티켓</b> 따뜻함, 긍정을 상징하는 빨강	 <b>사이버폭력</b> 행복, 지혜를 상징하는 노랑	 <b>개인정보보호</b> 안정과 건강을 상징하는 초록	 <b>디지털 리터러시</b> 신뢰, 우정을 상징하는 파랑	 <b>저작권</b> 존귀와 조화를 상징하는 보라	 <b>온라인 정체성</b> 용기와 즐거움을 상징하는 주황
 <b>디지털 에티켓</b> 따뜻함, 긍정을 상징하는 빨강	 <b>사이버폭력</b> 행복, 지혜를 상징하는 노랑	 <b>개인정보보호</b> 안정과 건강을 상징하는 초록	 <b>디지털 리터러시</b> 신뢰, 우정을 상징하는 파랑	 <b>저작권</b> 존귀와 조화를 상징하는 보라	 <b>온라인 정체성</b> 용기와 즐거움을 상징하는 주황		
<p>활용 예시</p>							

■ 디지털 시민성 교육 플랫폼 시스템 개발

- 목표 : 시공간 제약 없이 디지털 시민의식 함량을 위한 활동 및 교육형 콘텐츠 제공 및 데이터 축적을 통한 변화 추이 모색
- 대상 : 청소년, 학부모, 교사, 학교전담경찰관 등 이해관계자
- 개발기간 : 2022년 3월 ~ 12월
- 개발형태 : 반응형 Web / PC & Mobile URL 접속
- 주요기능 : 디지털 시민성 진단, 감정 기록, 디지털 엽서, 디지털 시민 교육 등
- 결과 : 사이좋은 디지털 프렌즈 플랫폼 구축 <https://gooddigital79.org>
- 개발절차




- 상세 목표별 개발 페이지

구분	상세 목표	개발 페이지	개발 현황
1년차 (2022)	하루 단위의 감정 데이터 획득	오늘 감정 기록	완료
	디지털 시민성 척도 측정	디지털 시민 역량 검사	
	사이버폭력 관련 도덕 수준 데이터 획득 및 변화 추이	디지털 시민 교육	
	디지털 시민성 교육 제공 및 개별화된 피드백	디지털 시민 교육	
	사이버폭력에 대한 기초지식 전달	카드뉴스	
	익명엽서를 통한 주 호소 문제 파악 및 지원 방안 모색	Dear my Friends	
2년차 (2023)	획득한 데이터 분석 및 치유 솔루션 제공	개발 예정	
	감정 데이터 시각화 및 E-포트폴리오 제공		
	사이버폭력 피해사실 기록 및 증거 수집, 신고 기능		

- 사이트맵



플랫폼 주요 기능 및 화면

기능	대표 화면	내용	URL
메인		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 사이트 소개</li> <li>- 주요 기능 연결</li> <li>- 반응형 Web 제공</li> </ul>	<a href="https://gooddigital79.org">https://gooddigital79.org</a>
오늘의 감정 기록		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 나의 감정 인지 및 감정 공유를 통한 공감 능력 향상</li> <li>- 감정 데이터 확보 및 활용</li> </ul>	<a href="https://gooddigital79.org/emotion-record">https://gooddigital79.org/emotion-record</a>
디지털 시민 레벨 측정		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 디지털 시민 역량 자가진단</li> <li>- 도식화된 데이터 제공</li> </ul>	<a href="https://gooddigital79.org/digital-etiquette-main">https://gooddigital79.org/digital-etiquette-main</a>
마음 고백 (Dear My Friends)		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 마음 고백 엽서</li> <li>- 디지털 친구들 간의 위로와 격려 소통</li> <li>- 주 호소 문제에 대한 파악</li> </ul>	<a href="https://gooddigital79.org/digital-card">https://gooddigital79.org/digital-card</a>
디지털 세상 정보 제공 (카드뉴스)		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 디지털 세상에서 살아가기 위한 지식 전달 콘텐츠</li> </ul>	<a href="https://gooddigital79.org/digital-card">https://gooddigital79.org/digital-card</a>
디지털 시민 교육		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 디지털 시민성에 대해 학습할 수 있는 콘텐츠 제공</li> <li>- 반응형 인터랙티브 모듈 적용</li> </ul>	<a href="https://gooddigital79.org/all-courses">https://gooddigital79.org/all-courses</a>

■ 디지털 시민성 기본 과정 콘텐츠 개발

- 목표 : 디지털 시민의식 함양을 위한 애니메이션형 기본 과정 개발
- 내용 : 디지털 환경 적응을 하기 위한 생존기술을 학습으로 지원, 본디지털 세대(Born Digital Generation)라면 누구나 누려야 할 기본권으로서 디지털 시민성 교육 제공
- 대상 : 초등학교 고학년 대상 (기본 과정)
- 교육방법 : 6대 덕성과 6개의 역량(주제)를 접목한 애니메이션 교육 및 CEMD-D(딜레마토론 기법) 적용
- 개발기간 : 2022년 3월 ~ 2023년 2월
- 진행상황 : 6개 차시 중 4개 차시 개발 완료
- 용어정의

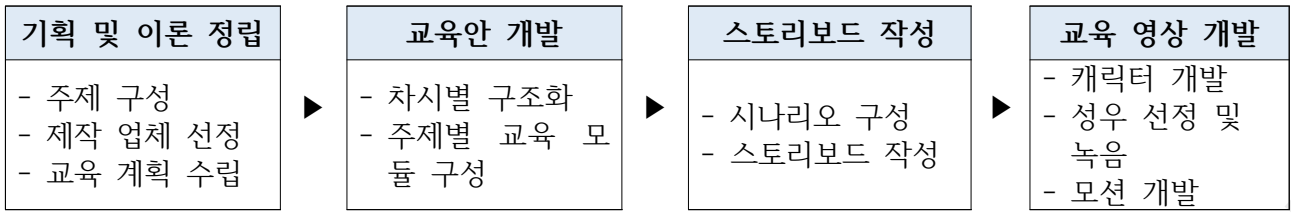
용어		정의
디지털 시민성		디지털 사회를 살아가면서 덕성을 갖추고 유능하게 참여하는 역량
인재상		디지털 역량과 인성을 발휘하는(행동하는) 위대한 디지털 시민
6대 덕성 <sup>2)</sup>	정직	사실을 숨기지 않고 있는 그대로 말하는 것. 어떤 일이 있어도 거짓되지 않는 마음
	약속	서로 믿음을 가지고 함께 나누며 한 번 하기로 하면 꼭 지켜야 하는 마음
	용서	잘못한 일을 꾸짖지 않고 먼저 이해해주는 것 상대방을 원망하거나 미워하지 않는 마음
	책임	자신이 해야 할 일을 충실하게 해내는 것 주어진 일에 최선을 다하는 마음
	배려	남의 처지를 너그럽게 이해하고, 그 마음을 헤아리는 것 남을 도와주거나 보살펴주려는 착한 마음
	소유	나의 것과 남의 것을 분명히 구분하는 것 남의 것을 소중히 생각하고 욕심내지 않는 마음
6대 역량 (주제)	디지털 에티켓	디지털 공간 안에서 지켜야 하는 예절
	디지털 리터러시	디지털 공간 안에서 믿을 수 있는 정보를 찾아내고 필요에 따라 적절히 활용할 수 있는 능력
	저작권	글, 음악, 사진, 그림 등을 만든 사람이 주인이 될 권리를 알고 지킬 수 있는 능력
	개인정보보호	나에 대해 알 수 있거나, 나를 나타낼 수 있는 모든 정보의 보호
	온라인 정체성	디지털 공간 안에서 가지는 나의 모습 자각과 인식
	사이버폭력	디지털 공간 안에서 이루어지는 폭력적 행동을 비롯한 상대가 기분 나쁘게 느끼는 모든 행동에 대한 예방 및 대처 능력

▪ 교육모델

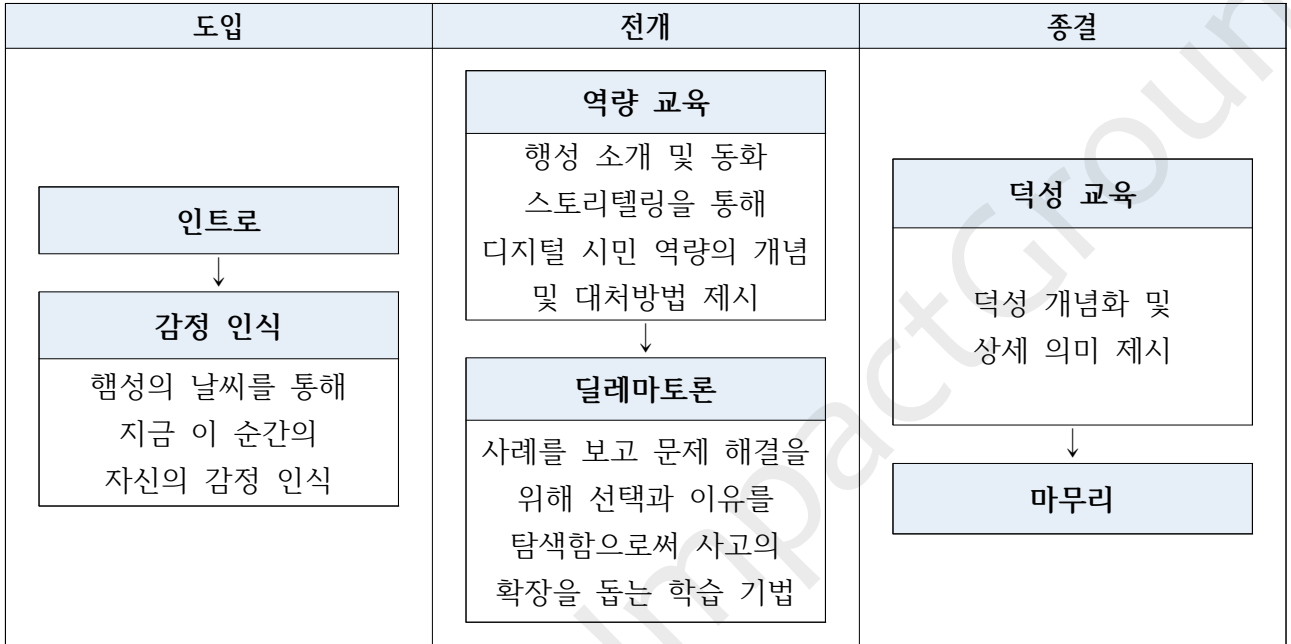
- 1) 푸른나무재단 CEMD-D(Character: EQ·Moral·Dilemma approach-Digital Citizenship)
- 2) 6대 덕성과 6개의 역량(주제)를 접목한 교육 및 딜레마토론 기법 적용
- 3) 6대 덕성 인식, 정서지능, 도덕성 함양을 통한 나의 가치관 정립
- 4) 사이버 공간에서 발생할 수 있는 다양한 갈등 상황 대처 훈련 (인지, 정서, 행동)

2) 문용린, 『문용린 교수님과 함께하는 정약용책배소 이야기』, 키즈김영사(2011)

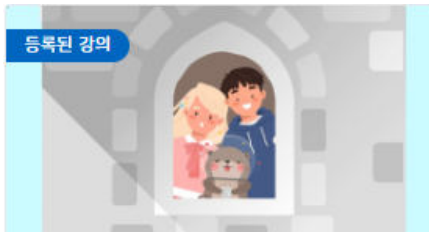
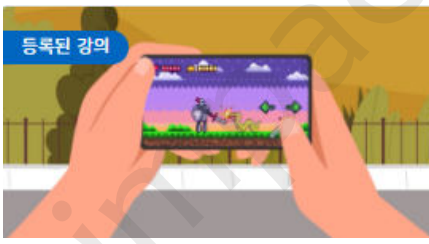
▪ 개발 절차





▪ 교육 전개



▪ 차시별 세부 내용

차시	교육 세부 내용	6대 주제	덕성
공통	<p align="center"><b>‘동화 속 주인공 감정 맞추기’</b> (감정을 인식하고 조절하는 방법 다루기)</p> <p>① 감정의 복잡성과 다양성 이해하기 ② 스스로를 돌아보며 내 감정 인식하기 ③ 상대방의 감정 이해하고 공감하기 (스토리 인물 개입)</p>	-	-
1차시	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div data-bbox="284 521 715 763">  <p>등록된 강의</p> </div> <div data-bbox="715 521 1161 763"> <p align="center"><b>에티케시티</b> <a href="https://url.kr/db6h19">https://url.kr/db6h19</a></p> </div> </div> <hr/> <p align="center"><b>구독자 100만 유튜버 ‘라퐁젤’</b> (디지털 에티켓 익히기)</p> <p>① 디지털 에티켓 구성 요소 이해하기 ② 디지털 매체에서 올바르게 소통하는 방법 이해하기 ③ 디지털 매체에서 지켜야 할 에티켓 이해하기</p> <hr/> <p align="center"><b>딜레마 토론 진행</b> (문제해결능력 키우기)</p> <p>① 딜레마 개념 이해하기 ② 문제상황 속 해결능력 키우기 ③ <b>[배려]</b> 사이버폭력 딜레마토론 - 전지적 목격자 시점</p>	디지털 에티켓 (언어 폭력, 사이버 따돌림)	배려
2차시	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div data-bbox="284 1292 715 1534">  <p>등록된 강의</p> </div> <div data-bbox="715 1292 1161 1534"> <p align="center"><b>니꺼내꺼시티</b> <a href="https://url.kr/y26arb">https://url.kr/y26arb</a></p> </div> </div> <hr/> <p align="center"><b>게임중독자 ‘피노키오’</b> (사이버폭력 이해와 유형 및 대처방법 익히기)</p> <p>① 사이버갈취 개념 이해하기 ② 사이버갈취 예방법과 대처방법 익히기 ③ 언어폭력, 사이버 불링 예방법과 대처방법 익히기</p> <hr/> <p align="center"><b>딜레마 토론 진행</b> (문제해결능력 키우기)</p> <p>① 딜레마 개념 이해하기 ② 문제상황 속 해결능력 키우기 ③ <b>[용서]</b> 사이버폭력 딜레마토론 - 전지적 목격자 시점</p>	사이버 폭력 (사이버 갈취)	용서



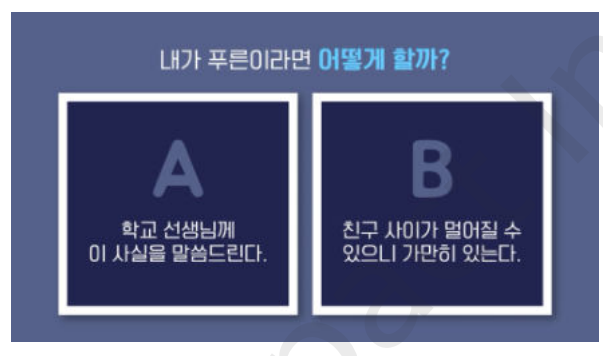
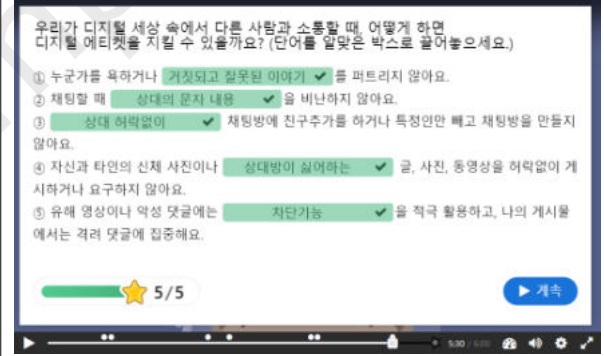



차시	교육 세부 내용	6대 주제	덕성
3차시		<p style="text-align: center;"><b>찰각시터</b>  <a href="https://url.kr/i9tke7">https://url.kr/i9tke7</a></p>	<p style="text-align: center;">개인정보 (사이버성 폭력)</p> <p style="text-align: center;">정직</p>
	<p style="text-align: center;"><b>SNS계정을 빼앗긴 ‘벌거벗은 임금님’</b> (디지털 공간의 개인정보 보호하기)</p> <p>① 개인정보와 온라인상의 위험성 인식하기          ② 올바른 SNS 활용법 익히기          ③ 사이버범죄에 대한 개념 이해하기          ④ 사이버범죄 예방법과 대처방법 익히기</p> <hr/> <p style="text-align: center;"><b>딜레마 토론 진행</b> (문제해결능력 키우기)</p> <p>① 딜레마 개념 이해하기          ② 문제상황 속 해결능력 키우기          ③ <b>[정직]</b> 사이버폭력 딜레마토론 - 전지적 목격자 시점</p>		
4차시		<p style="text-align: center;"><b>디지털 네버랜드</b>  <a href="https://url.kr/38ev4o">https://url.kr/38ev4o</a></p>	<p style="text-align: center;">디지털 리터러시 (사이버 불링)</p> <p style="text-align: center;">소유</p>
	<p style="text-align: center;"><b>거짓뉴스의 나라 ‘피터팬’</b> (디지털 문해력 키우기)</p> <p>① 디지털 문해력 개념 이해하기          ② 비판적으로 정보를 바라보는 방법 익히기          ③ 올바른 검색 방법 익히기          ④ 사이버 불링에 대한 종류와 개념 이해하기          ⑤ 사이버 불링 예방법과 대처방법 익히기</p> <hr/> <p style="text-align: center;"><b>딜레마 토론 진행</b> (문제해결능력 키우기)</p> <p>① 딜레마 개념 이해하기          ② 문제상황 속 해결능력 키우기          ③ <b>[소유]</b> 사이버폭력 딜레마토론 - 전지적 목격자 시점</p>		



차시	교육 세부 내용	6대 주제	덕성
5차시	<p style="text-align: center;"><b>틱토커 ‘백설공주와 일곱 난쟁이’</b> (저작권에 대해 이해하기)</p> <p>① 디지털 공간에서의 저작권의 종류와 개념 이해하기 ② 저작물에 대한 책임과 권리 및 올바른 SNS활용법 익히기 ③ 온라인 정체성과 건강한 자기 표현 및 의사 표현 이해하기</p>	저작권	책임
	<p style="text-align: center;"><b>딜레마 토론 진행</b> (문제해결능력 키우기)</p> <p>① 딜레마 개념 이해하기 ② 문제상황 속 해결능력 키우기 ③ <b>[책임]</b> 사이버폭력 딜레마토론 - 전지적 목격자 시점</p>		
6차시	<p style="text-align: center;"><b>유튜버 지망생 ‘콩쥐팥쥐’</b> (디지털 윤리 역량 키우기)</p> <p>① 디지털 공간에서 나를 표현하는 방법 찾기 ② 온라인 정체성과 건강한 자기표현 및 의사 표현 이해하기 ③ 콘텐츠 생산 과정에서 지켜야 할 도덕적 행동 알아보기</p>	온라인 정체성	약속
	<p style="text-align: center;"><b>딜레마 토론 진행</b> (문제해결능력 키우기)</p> <p>① 딜레마 개념 이해하기 ② 문제상황 속 해결능력 키우기 ③ <b>[약속]</b> 사이버폭력 딜레마토론 - 전지적 목격자 시점</p>		

▪ 교육 전개별 대표 페이지

도 입		
	<p>인트로</p>	<p>감정 인식 선택</p>
전 개		
	<p>행성 및 주인공 상황 소개</p>	<p>역량 관련 스토리텔링</p>
		
<p>딜레마 상황 제시</p>	<p>다양한 인터랙티브 활동</p>	
종 결		
	<p>덕성 개념화</p>	<p>실생활 사례 적용</p>

▶ 유해콘텐츠 삭제센터

- 목적 : 빠르게 진화하는 미디어 속, 청소년들이 안전하고 건강한 미디어를 누릴 수 있도록 사이버공간상에서 발생하는 유해콘텐츠를 사전에 찾아 삭제하고 선제적 대응을 하기 위함
- 내용 : 아동안전에 위협되거나 혐오표현이 나타나는 영상 모니터링 및 트렌드 조사
- 일시 : 2022년 7월~12월
- 대상 : 전 세계 소셜미디어(유튜브)를 이용하는 청소년 및 세계 시민
- 형태 : 유튜브 영상콘텐츠 제작 및 배포
- 결과 :
  - 총 705건 영상 삭제(삭제율 88%)
  - 아동안전, 혐오표현 정책위반 영상 조치완료(삭제, 계정 정지 등)

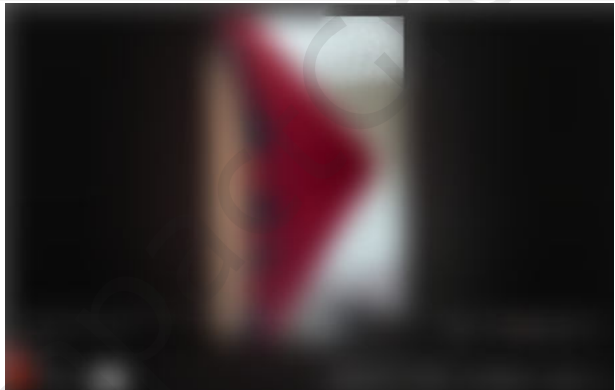
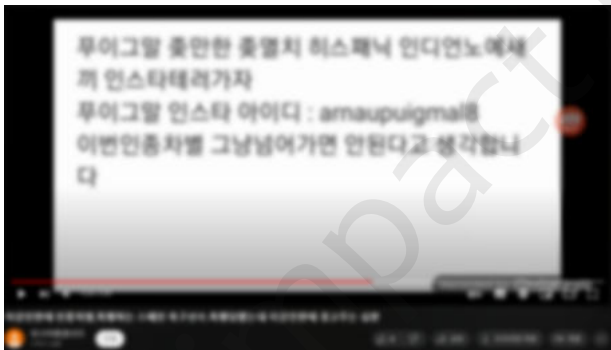
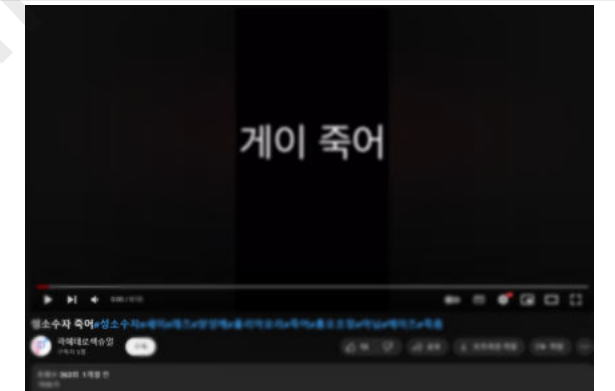
분류	아동안전		혐오표현	따돌림	(단위: 개)
	단일 영상	트렌드 영상	트렌드 영상	트렌드 영상	합계
신고영상	580	83	90	48	801
삭제영상	552	65	52	36	705
삭제율	95.2%	78.3%	57.8%	75.0%	88.0%

■ 주요사례

구분	내용
아동안전	- ‘액체괴물’이라는 아동용 콘텐츠에 신음소리, 노출 사진 등 성적 콘텐츠를 삽입하는 식으로 영상을 재편집하여 아이들에게 노출시키는 트렌드를 발견 - 아이들이 직접적으로 위험한 영상은 아니지만, 약 한 달 동안 수십 개의 채널에 놀이 문화처럼 확산되어 위험
혐오표현	가. 대참사의 피해자와 그 유족들을 비인격화하거나, 피해 사실을 축소하는 영상 - 한국에서 수백명이 사망한 역사적인 대참사로는 2003년의 대구 지하철 참사, 2014년의 세월호 참사가 있음 - 특히 각 참사의 기념일을 전후로 이런 유해 영상들이 많이 업로드됨 나. 대한민국의 특정 지역에 사는 사람들에 대한 혐오 - 한국은 "전라도인과는 결혼도 안한다"는 말이 있을 정도로, 가장 남서쪽 지역인 '전라도' 거주자들에 대해 오랜 역사동안 혐오 감정이 있었고, 이들을 비인격화해서 부르는 표현이 수십가지나 되는 것을 확인
따돌림	가. 정치인의 가족을 스토킹한 영상. - 2022년 대통령 선거 시기에 구독자 수 90만명을 보유한 대표적인 우익 유튜브 채널 '가로세로연구소'가 좌파 정치인의 딸을 스토킹한 영상 업로드 - 피해자의 직장에 허가없이 출입했고, 촬영하지 말라고 했는데도 영상을 찍어서 유튜브에 올린 것 - 다른 작은 우익 유튜브채널들 여러 곳도 이 스토킹 영상을 재업로드했습니다. 이 사건은 윤리적, 법적으로 많은 논란이 되며 뉴스로 보도

	<p>나. 유튜버의 죽음과 자살을 소망하는 영상</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 유튜버들이 다른 유튜버들에게 자살하라고 하는 영상들이 2022년 초에 다수 업로드 됨을 확인</li> <li>- 이는 악플로 인한 정신적 스트레스 때문에 올해 1월에 자살한 유튜버 '잼미'의 영향인 것으로 추측</li> <li>- 잼미의 자살을 유튜브의 책임으로 보는 시선들이 있는데, 다른 유튜버들까지 잼미를 '자살'이라는 뜻으로 쓰면서 다른 사람들에게 "너도 잼미처럼 자살해라"라고 이야기하고 있어 많이 문제가 된다고 판단</li> <li>- 보고한 모든 영상들은 다 삭제되며, 제2의 잼미가 발생하는 것을 예방</li> </ul>
--	---

■ 관련사진

	
<p>아동안전 삭제사례1</p>	<p>아동안전 삭제사례2</p>
	
<p>따돌림 삭제사례</p>	<p>혐오표현 삭제사례</p>

▶ 디지털 범죄피해자 지원

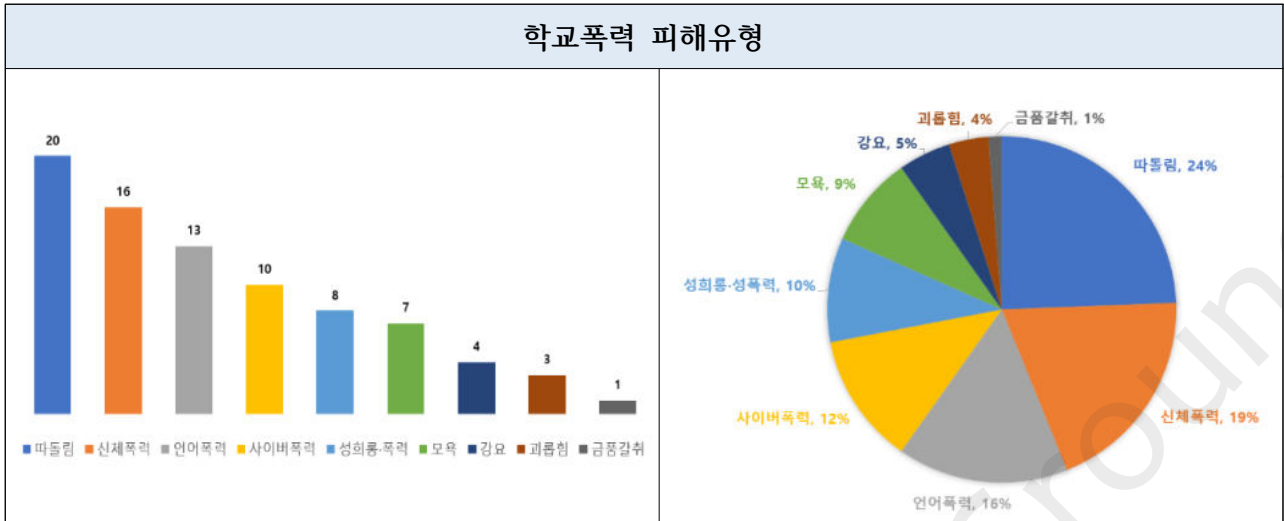
- 목적 : 전국 사이버폭력 위기사례를 파악하고 발굴, 신속하게 개입하여 위기 청소년을 지원하기 위함
- 대상 : 사이버폭력 피해 청소년 및 가정
- 기간 : 2022년 3월 ~ 2022년 12월
- 실적 : 10명(학교폭력 유형별 전체 수혜자 51명 중 20%)
- 지원절차

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

■ 지원내용

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

- 피해유형 : 따돌림(24%), 신체폭력(19%), 언어폭력(16%), 사이버폭력(12%), 성희롱·성폭력 (10%), 모욕(9%), 강요(5%), 괴롭힘(4%), 금품갈취(1%)




8뉴스 사회
SBS NEWS

[단독] "뺨은 젤리 먹여" 1년간 지적장애 학생 괴롭힘
+ -

입력 2022.04.01 21:20  
수정 2022.04.02 03:59  
박세원 기자

f URL ...

}



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

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

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

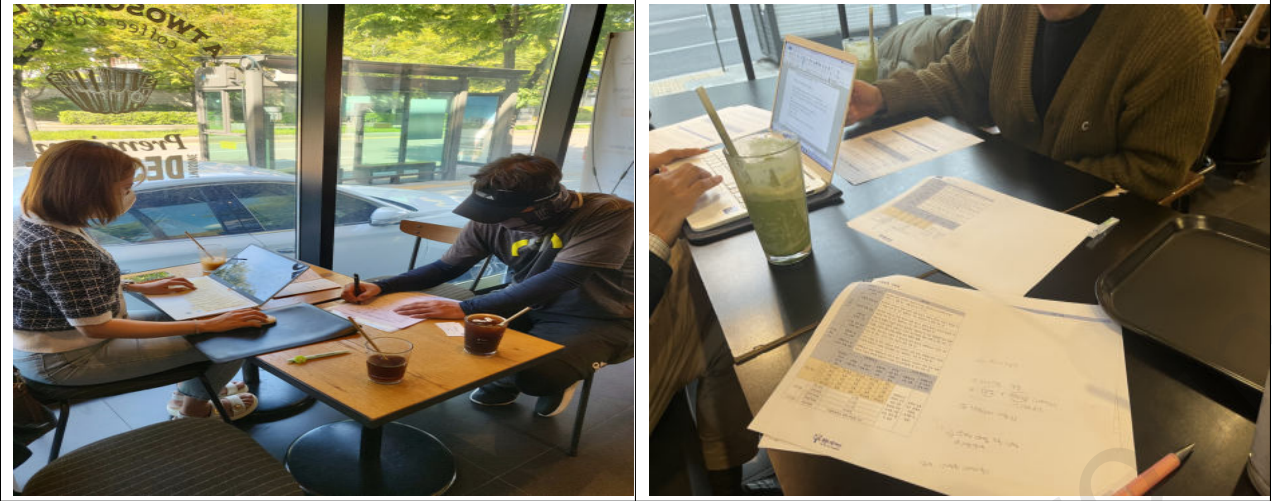
[A 양 어머니: 친구 하나가 그날 연필로 찍었어요 등을 물어보니까 '괜찮다고 엄마' 근데 그게 한 번이 아니었거든요]

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

- ❖ 피해학생은 지적장애 2급으로, 가해학생 8명으로부터 1년 정도 지속적인 언어폭력, 신체폭력, 성희롱이 있었습니다. 가해학생 집단은 피해학생에게 먹다가 뺨은 젤리, 신발에 비빈 과자를 먹게 하고, 성희롱과 유사한 성행위까지 하였습니다.
- ❖ 피해학생은 언어능력과 인지능력이 5-6세로 이를 학교폭력으로 인지하기에는 어려움이 있었습니다. 이를 계속해서 목격한 같은반 친구들이 학교폭력 신고를 하여 학교폭력대책심의 위원회가 열리게 되었습니다. 심각한 사안임에도 불구하고, 가해학생의 조치가 피해학생 아버님이 원하는 결과가 나오지 않았습니다. 이에 변호사를 선임하여 불복절차를 진행 중에 있습니다.
- ❖ 부모 모두 경제활동을 하고 계시지만, 학교폭력 사안으로 상담, 소송 등의 비용이 계속해서 발생하는 상황이라, 장애 피해학생 돌봄과 생계유지를 위해서 생활지원을 하였습니다.
- ❖ 언론 모니터링을 통해 피해학생 아버지와 연락을 접촉하여 만나게 되었습니다. 피해학생 아버지와 만나 자세히 이야기를 나누었으며, 극심한 어려움의 위로가 되고자 노력했습니다.
- ❖ 피해학생 아버지는 생활지원을 통해 학교폭력 사안 처리에 도움이 되고자 계속해서 사후관리를 진행하며, 지속적으로 유선상담을 통해 피해학생 가정의 안부를 물으며 안녕을 기원하고 있습니다.



■ 관련사진



사이버폭력 피해 사례 현장출동



## 3. 사업추진성과 종합분석

### 가. 성과

- ▶ **찾아가는 디지털 시민교육 수혜 청소년 증가**
  - 사이좋은 디지털 세상 프로그램 시행 지역, 학교 수, 참가학생 수 확대를 통해 초등학생 대상 디지털 시민교육 확산
  - 청소년 디지털 시민교육을 통한 디지털 세상 속 건강한 디지털 시민으로서의 성장도모
  - 실적 484개교 모집, 2,313학급 교육 진행. 52,520명 학생 참여
- ▶ **온라인 디지털 시민교육 시스템 마련을 통한 교육 확장성 기대**
  - 사이좋은 디지털 세상을 통해 축적한 기술을 통한 온라인 교육 개발
  - 인터랙티브 교육콘텐츠 개발 및 시스템 접목을 통한 학습자 주도, 반응형 교육개발 시도
  - 온라인을 통해 디지털 시민교육, 시민성 측정, 일일감정확인, 사이버폭력 피해신고접수 등을 통한 시공간의 제약 완화
- ▶ **유해콘텐츠 모니터링 경험 축적 및 피해사례 확인**
  - 6개월 간 705건 영상 삭제(삭제율 88%)
  - 아동안전, 혐오표현, 따돌림 관련 유형별 유해영상 트렌드 확인 및 예방교육 사례 활용
- ▶ **디지털 범죄피해자 지원사례 확대, 일상회복 강화**
  - 학교폭력 위기개입 통합지원 사례 51건 중 10건 사례발굴 및 지원
  - 경제적 지원, 심리상담, 법률자문 등 대상자 맞춤형 지원 실시
  - 최근 증가하고 있는 사이버폭력에 대한 피해자 지원을 확대할 수 있었음

### 나. 제언

- ▶ **디지털 시민교육 플랫폼 개발일정 등 사업운영 일정 지연**
  - 플랫폼 개발에 대한 개발기간 및 자원투여수준에 대한 예측실패로 인해 당초 1년 단위 운영 계획이었던 단위사업들 중 일부 시행 및 운영 지연됨.
  - 이에 사업계획을 단기 1년에서 장기 3년 단위 계획으로 수정하고, 시스템구축→실행 후 평가 →유지보수 및 성공모델 확산으로 단계별 운영할 수 있도록 함
- ▶ **온라인 플랫폼 흥행 및 사용자 유치를 위한 홍보·마케팅 방안 과제**
  - 청소년과 이해관계자들이 시공간의 제약없이 디지털 시민성에 대한 이해과 교육을 수행할 수 있는 시스템은 구축하였으나, 디지털 시민교육 확산, 데이터 수집, 효과성 검증 등을 위한 이용자 확보가 필수적으로 수반되어야 함
  - 이에 이용자를 효과적으로 유치할 수 있기 위한 홍보 및 마케팅 방안 마련 필요
  - 2차년도 사업운영에서는 이를 중점적 목표로 구체적인 계획을 수립하여 모객 확보에 자원을 투입해야 함

▶ **단위사업에 대한 유의미한 실적 개선방안 마련**

- 유해매체 삭제, 디지털 범죄피해자 지원사업은 안전하고 건강한 디지털 환경을 조성하고 피해자의 일상 회복을 위한 효과적인 단위 사업임
- 다만 유해매체 삭제 사업은 온라인상에 존재하는 실제 유해매체 수 대비 삭제율이 높지 않고, 디지털 범죄피해자 지원사업의 실적도 전국에서 발생하는 사이버폭력 피해사례 대비 낮은 수치를 보이고 있음
- 사회공헌 차원에서 양적 측면을 확대할 수 있는 추가 자원을 확보하고, 교육청, 학교, 경찰과 연계하여 피해사례를 적극적으로 발굴하는 등 실적확보를 위한 실제적인 방안을 마련할 필요가 있음

## 5. 첨부자료

### 첨부1. 찾아가는 디지털 시민교육 만족도 결과

#### ○ 조사개요

- 조사대상
- 조사방법 : 학교교육 실시 후 설문조사 실시
- 조사인원 : 1,332명

#### ○ 조사결과

- 전반적으로 교구재와 강사의 전문성에 대한 만족도가 높았음
- 학년별 수준에 맞춘 교육 내용에 대한 만족도가 높았음
- 코로나19 완화로 보다 활동적인 내용 구성에 대한 수요가 많았음
- 교육 시간 증대 혹은 차시 확대에 대한 수요가 많았음

#### ○ 조사결과 세부내용

[단위: %]

항목		매우 그렇지않 다	그렇지 않다	보통	그렇다	매우 그렇다	
교육주제 만족도	1,2 학 년 과 정	1차시 주제에 대해 만족한다. (감정 바로 알고 나의 감정 표현하기 / 사이버폭력 예방)	-	-	6명 (1.9)	15명 (4.8)	291명 (93.0)
		2차시 주제에 대해 만족한다. (공감의 가치 / 디지털에티켓)	1명 (0.3)	-	6명 (1.9)	16명 (5.1)	290명 (92.7)
	3,4 학 년 과 정	1차시 주제에 대해 만족한다. (사이버폭력 예방 및 대처 / 개인정보보호)	-	-	3명 (0.7)	29명 (7.0)	383명 (92.3)
		2차시 주제에 대해 만족한다. (디지털에티켓 / 저작권)	-	-	6명 (1.4)	29명 (7.0)	380명 (91.6)
	5,6 학 년 과 정	1차시 주제에 대해 만족한다. (사이버폭력 예방 및 대처 / 개인정보보호)	-	1명 (0.2)	7명 (1.2)	52명 (8.6)	544명 (90.1)
		2차시 주제에 대해 만족한다. (디지털에티켓 / 온라인정체성)	-	2명 (0.3)	5명 (0.8)	50명 (8.3)	547명 (90.6)
교보재 만족도	강의안에 대해 만족한다. (PPT, 교육 영상)		-	5명 (0.4)	20명 (1.5)	114명 (8.6)	1193명 (89.6)
	교구에 대해 만족한다. (여권, 워크북)		-	7명 (0.5)	25명 (1.9)	98명 (7.4)	1202명 (90.2)
	여권 및 워크북을 제외한 교구에 대해 만족한다. (개별활동지, 모듈활동지, 보드게임 등)		-	8명 (0.6)	28명 (2.1)	109명 (8.2)	1187명 (89.1)
	교육 대상의 학년별 인지 발달 및 디지털 사용 능 력에 대한 이해를 바탕으로 강의를 제공하고 있다.		-	5명 (0.4)	30명 (2.3)	116명 (8.7)	1181명 (88.7)
강사 만족도	강의를 진행하는 강사가 강의 시간을 준수하였다. (준비, 시작, 쉬는시간, 종료 등)		-	1명 (0.1)	12명 (0.9)	42명 (3.2)	1277명 (95.9)
	강의를 진행하는 강사가 학생들에게 적절한 언어 를 사용하여 강의를 실시했다.		1명 (0.1)	-	6명 (0.5)	35명 (2.6)	1290명 (96.8)
	강의를 진행하는 강사가 학생들이 이해할 수 있 도록 강의를 전달하였다.		1명 (0.1)	4명 (0.3)	12명 (0.9)	71명 (5.3)	1244명 (93.4)
	강의를 진행하는 강사가 해당 강의 내용에 대한 전문적인 지식을 갖추고 있다고 생각한다.		-	1명 (0.1)	7명 (0.5)	74명 (5.6)	1250명 (93.8)
교육 홍보 만족도	사디세 교육 신청에 관한 홍보가 적절히 이루어지 고 있다.		5명 (0.4)	23명 (1.7)	246명 (18.5)	387명 (29.1)	671명 (50.4)

교육주제 만족도 관련 기타서술	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 자료가 좋아서 학생들이 집중함</li> <li>- 학생들이 흥미를 가질 수 있는 주제로 구성된 내용이 좋았고, 특히 여권을 통해 캡터별 기승전결이 확실해 학생들의 참여도가 높았음.</li> </ul>
교보재 만족도 관련 기타서술	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1,2학년 3,4학년 5,6학년 구분 없이 나뉘면 좋겠음.</li> <li>- 깔끔한 레이아웃과 색상이 집중하게 만듦</li> <li>- 1차시 활동을 모듈별로 할 수 있도록 만들면 더 좋을 것 같음. 여권도장도 활동 후 강사가 찍어주던지 답임의 도움을 받아 여러가지 활동으로 이루어졌으면 더 좋을듯함.</li> <li>- 여권 활동도가 낮았으나, 워크북 내용이 좋았음.</li> <li>- 시간 부족해서 해결하지 못하고 수업이 끝남.</li> </ul>
강사 만족도 관련 기타서술	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 활동시간이 너무 짧고 설명만 길어서 학생들이 지루해 했음.</li> <li>- 강의 내용이 많다보니 선생님의 말 속도가 빠름.</li> </ul>
교육 홍보 만족도 관련 기타서술	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 초등교사커뮤니티 인디스쿨, 각 학교 홍보 공문 발송</li> <li>- 공문 및 교사 커뮤니티를 통한 적극 홍보</li> <li>- 학교 및 학생들이 쉽게 접할 수 있는 안내장 및 홈페이지 홍보</li> <li>- 연초에 학교로 안내 책자 발송하는 것을 추천함</li> </ul>
기타서술	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 용어가 다소 어렵고 많은편이라 내용은 간략화하고 활동을 조금 더 할 수 있으면 좋겠다</li> <li>- 초등학생 대상 교육은 보다 활동적으로 조직해야 아이들의 참여도와 이해가 높아질 것으로 기대됨</li> <li>- 강사님이 아이들 수준에 맞는 언어와 내용으로 알찬 강의를 해 주셨습니다.</li> <li>- 학생들에게 알맞은 수준의 유익한 정보를 재미있게 제공해주셔서 좋았습니다!</li> <li>- 강사님이 너무 즐겁고 몰입감있게 수업을 진행해주셨습니다. 고학년이 되면서 단톡방에서 문제가 일어나거나 정보 윤리의식이 부족한 경우가 많은데 좋은 계기가 되었던 것 같습니다. 진심으로 감사의 말씀 드립니다.</li> <li>- 학년 눈높이에 맞게 정선된 강사들로 수업이 진행되어 학생 및 교사의 반응이 좋았음</li> <li>- 1,2학기 2회 정도 기본-심화 과정으로 교육이 진행된다면 내면화 과정에 큰 도움이 될 것 같음</li> <li>- 눈높이에 맞춘 설명으로 아이들의 공감과 집중을 이끌어낸 수업이었습니다.</li> <li>- 강사 선생님께서 무척 친절하시고, 아이들 수준에 맞춰 잘 진행해주셔서 참 좋았습니다.</li> <li>- 프로그램과 워크북이 좋습니다. 좋은 교육 감사합니다.</li> </ul>

○ 학교교육 소감

교장	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세상의 변화에 대해서 능동적으로 받아들이면서 학생들이 살아갈, 또 살아가고 있는 세상이기 때문에 그 세상에서 잘 살아갈 수 있는 역량을 키워 학생들의 교육에 적극적으로 반영해야겠다고 생각하고 있습니다.</li> <li>• ‘사이버세상에서 건강하게 살아갈 수 있는 방법들을 가르치는 일에 관련된 회사나 기업들이 적극적으로 나서야 될 것이다’ 라는 생각이 들었습니다.</li> </ul>
교사	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학생들 수준에 맞는 적당한 내용들로 디지털 세상에서 어떻게 말을 하고 행동해야 되는지에 대해서 아이들이 간단하게 배울 수 있었던 것 같아 굉장히 만족스럽게 생각합니다.</li> <li>• 외부 강사님들이 오셔서 교육이나 프로그램들이 진행되는 부분은 학생들도 굉장히 좋아하고, 앞으로도 기회가 있다면 앞으로도 꾸준히 주제를 달리하면서라도 이어졌으면 좋겠습니다.</li> <li>• 강사님들이 오셔서 학생들의 수준에 맞게, 시선에 맞춰주시고, 재미있는 구호, 그리고 다양한 활동들이 전개되는 것을 보고 애들이 정말 흥미를 가지는 동시에 느끼는 게 많았던 수업이었습니다.</li> <li>• 보통 외부강사 교육은 일방적인 강의로만 머무는 경우가 많은데 사디세 교육은 아이들이 직접 교재를 가지고 적어보고 발표해봄으로써 아이들한테 좀 더 교육의 내용이 내면화 됐을 거라고 생각합니다.</li> <li>• 후속으로 연결되는 프로그램이 있으면 다시 신청하고 싶은 정도로 만족스러운 수업이었고, 학생들도 매일 와주시면 안되냐고 할 정도로 수업 마치는 것을 아쉬워하였습니다.</li> </ul>
학생	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 개인정보보호를 말할 때, 선생님이 여러 가지 설명해주신게 좋았습니다.</li> <li>• 모르는 것이 많았는데, 선생님이 차근차근 설명해주셔서 좋았습니다.</li> <li>• 만들기도 재밌었고, 여러 가지를 배워서 좋았습니다.</li> <li>• 원래는 분별력에 대해 몰랐는데, 교육을 받고나서 여러 가지 지식들을 알게 되었습니다.</li> <li>• 시간이 너무 빨리 가고 재미있어서 다음에 또 하고 싶습니다.</li> <li>• 방관자가 되지 말고 방어자가 되자는 생각이 들었습니다.</li> <li>• 친구들과 사이버에서도 사이좋게 지내야겠다고 다짐하였습니다.</li> </ul>

첨부2. 찾아가는 디지털 시민교육 우수후기사례

<p><b>우리는 이제 디지털 시민!</b></p>	<p><b>*우수후기 선정학급(경기)</b> <b>[경기 판교초등학교 3학년 6반 이유미 교사]</b></p>
	
<p>오늘의 미션해결! 디지털 시민이 되기위한 미션이 보여집니다.          첫째, 와이파이트국 / 두번째, 인저네키스탄 두 나라를 여행하기위한 여권과 워크북까지!          여행준비를 단단히 합니다. 와이파이트국에서 무슨 일이 생겼을까? 위로위로 백신을 만들기 위해 다양한 재료를 모읍니다.          사이버바? 사이버 폭력이란? 사이버 폭력의 종류는? 사이버 폭력의 특징은?          그리고 소개된 왕눈이, 팩트작렬, ㅋㅋㅋ 세명의 친구들. 세 명의 친구들의 마음을 알아보고, 그에 맞는 백신을 줍니다.          그리고 디지털 시민, 디지털 에티켓이 무엇인지 배웠어요.          너무나 <b>아이들 수준에 맞게 진행되는 흥미진진한 수업에 감탄이 나옵니다.</b>          아이들은 진지하게 노래가사를 해보며 행복한 세상을 만들기위한 다짐을 했습니다.  <b>우리반에는 더 이상 사이버폭력은 없을 듯 합니다. 우리는 모두 디지털 시민이니까요~</b>          정성껏 준비된 수업교구와 수업내용 최선을 다해주신 강사님께 감사드립니다~~</p>	
<p><b>사이좋은 디지털 세상은 이루어질까</b></p>	<p><b>*우수후기 선정학급(서울)</b> <b>[서울 금양초등학교 4학년 5반 송기훈 교사]</b></p>
	
<p>한 학교의 교사이기에 앞서, 한 사회의 구성원으로서 우리가 지내는 디지털 세상은 과연 어떤 곳인지 생각해 보았다.          뉴스에 나오는 온갖 사건들.. 디지털 성범죄, 악플에 의한 극단적 선택, 무분별한 불법 도박, 인터넷을 통한 사기 등 하루에도 수없이 많은 사건, 사고가 일어나는 디지털 세상. 요즘의 우리 아이들은 현실 세계 뿐만 아니라 디지털 세상에서 사람들과 소통하며 자란다.          가상 세계, 메타버스를 넘어 우리 아이들이 사회를 접하고, 사람들을 이해하는 장. 그러한 디지털 세계는 현실 세계와는 비교도 안 될 익명성과 무자비성으로 인해 어릴 때부터 더 많은 교육과 안내가 필요하다.  <b>아주 적절한 시기에(4학년 학생들의 스마트폰, 태블릿, 게임기 사용은 매우 익숙하고 활발함) 아주 적절한 교육을 만날 수 있어서 좋았습니다.</b> 여권, 활동지, 교재를 통해 아이들이 집중해서 수업을 들을 수 있었고, 노래를 만들고 불러보며 활발히 자신의 생각을 표현할 수 있었습니다.  <b>여권을 가지고 여행을 떠난다는 발상이 참신했고, 수업의 시작과 끝이 잘 구성되어 마무리가 잘 되는 느낌이 들었습니다.</b> 수업을 해주러 오신 강사 선생님께서도 아주 친절하게 학생들 한 명 한 명 의견을 들어주셨습니다.          덥고 힘든 시기에 너무 수고 많으셨습니다. <b>아이들은 오늘 배운 디지털 세상에서의 배려와 예의를 잘 지키며 생활하겠다고 다짐하여 너무 뿌듯한 시간이었습니다.</b></p>	

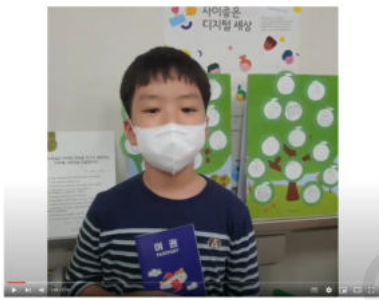


**여행을 하며 디지털 세상 속 소통을 알았어요**

**\*우수후기 선정학교(제주)  
[장전초 2학년 1반 문미희 교사]**



2학년 학생들이라 아직 디지털 세상에 익숙하지 않은 아이들이 많은데, **지금부터 디지털 세상에서 올바른 태도를 지닐 수 있는 기반을 마련한 것 같습니다.** 워크북과 여권, 비행기 만들기 자료 등을 이용하여 **아이들이 여행을 하듯이 디지털 세상을 알아가는 유익한 시간을 보냈습니다.** **디지털 세상 속에서도 공감과 소통이 필요하다는 것을 알고 연습을 하며 정보통신 윤리교육 뿐만 아니라 학교폭력 예방교육도 함께 이루어졌다고 생각합니다.** 학생들은 공감나무에 스티커 열매를 붙여주며 **감정을 가지고 생활하고, 서로 공감하는 것의 중요함을 느꼈다고 소감을 밝히기도 했습니다.** 그리고 교육이 끝나고 비밀 상자를 열면서 행복함을 감추지 못했어요. ^^ 앞으로 좋은 교육 부탁드립니다.



<장전초등학교 2학년 1반 교육 참여 후기 영상>  
[https://youtu.be/63smvos3Y\\_s](https://youtu.be/63smvos3Y_s)

**내 마음을 바르게 표현하고 친구의 마음에 공감하는 멋진 어린이**

**\*우수후기 선정학교(제주)  
[하원초 1학년 1반 김송 교사]**



**아직 1학년이라 글씨도 서툴고 사이버 세상도 잘 모르지만 나의 감정을 솔직하고 분명하게 표현하고, 상대방의 감정을 이해하고 공감하기는 꼭 필요한 내용이라고 생각해서 신청했어요.** 비행기에 다양한 표정의 친구들을 태우고, 공감 나무에 메시지를 적어서 붙여보는 활동이 어린이들에게 어렵지 않아서 좋았습니다. 표현이 서툴고 어색한 첫만남에도 불구하고 한 명, 한 명의 목소리에 귀기울여주시고 긍정적인 피드백으로 격려해주신 감사님에게도 감사의 인사를 전합니다. 앞으로 배운 내용을 계속 떠올리면서 **나의 마음을 바르게 표현하고 친구의 마음에 공감하는 멋진 우리반 어린이들이 될 수 있으면 좋겠습니다.** 감사합니다.