

사업결과보고서

1. 사업명 : 진로 상세 정보 콘텐츠 제공 사업 <진로찾기 인터뷰>

2. 사업개요

가. 사업기간 : 2023년 1월~12월

나. 사업대상 : 13-19세 청소년

다. 사업장소 : 직업인 업무 현장, 온라인 플랫폼

라. 참여인원 : 총 498개교 / 연인원 263,151명 (청소년 100%) / 총 9회차

3. 사업내용

가. 추진 목표

- 1) 사업추진목표 : 진로탐색 콘텐츠가 부족하여 진로탐색 사각지대에 있는 학교와 청소년에게 직업인 인터뷰 영상과 진로탐색 학습지를 원격으로 제공하는 사업으로, 학기마다 학교 단위로 모집하여 ①다양한 직업 정보 제공을 통해 ②청소년이 직업을 간접 체험 및 상상할 수 있도록 하고 ③지역적·상황적 한계를 벗어난 진로·직업 탐색을 도움

2) 목표치의 타당성

- 원격으로 제공되는 프로그램이자, 전국의 학교 단위 신청으로 목표 인원을 다수 편성

구분	정량	정성
목표	연인원 총 260,000명(청소년 100%)	<ul style="list-style-type: none">- 정보 부족으로 인해 진로탐색에 어려움을 겪는 청소년들의 진로 탐색을 도움- '진로=직업'이라는 고정관념에서 벗어나 청소년 스스로 진로에 대한 자신만의 정의를 정립할 수 있도록 도움
타당성	<ul style="list-style-type: none">- 전국의 학교 단위 신청- 콘텐츠 원격 제공- 교과, 비교과, 동아리 시간 등에 콘텐츠 활용	<ul style="list-style-type: none">- 영상 콘텐츠를 통한 직업인의 생생한 업무 현장 이야기 전달- 일방적인 정보 제공이 아닌 학습지를 활용한 참여형 프로그램- 다양한 분야의 직업인 인터뷰 콘텐츠 제작

3) 사업 목표와 기관 특성화 전략과의 연계성

- 중장기계획서상 기관 특성화 전략 중 다음 내용과 부합함
- 공교육 연계 프로그램 지속 개발·운영
 - 학교 및 지역과 연계하여 최근 교육 정책을 반영한 진로 프로그램 개발

나. 추진 내용

1) 사업 실행 내용 요약 :

- 총 9회 진행, 연인원 263,151명, 청소년 100%
- 신규 콘텐츠 제작 총 7개

구분	프로그램	학기	세부 프로그램	참여자 인원		
				남	여	연인원
1월 ~ 12월	진로찾기 인터뷰	그 일은 어떤 일일까? 배포 (1학기)	친환경 제품 사업가 편	77,632	74,587	152,219
			화이트해커 편			
			인생기획자 편			
			축제를 만드는 사람들 편			
			콘텐츠 크리에이터 편			
		상상도 못한 #JOB 제작 및 배포 (2학기)	마케터 편	56,304	54,628	110,932
			반려가족상담사 편			
			패션스타일리스트 편			
			난민변호사 편			
		상상도 못한 #JOB 추가 콘텐츠 제작	개발자 편	해당 없음		
			기업홍보전문가 편			
			교육기획가 편			
계				133,936	129,215	263,151

2) 진로찾기 인터뷰 진행 내용 요약

- ① 그 일은 어떤 일일까? : 2022년 제작한 영상을 1학기 참여자에게 배포(총 5개)
- ② 상상도 못한 #JOB : 2023년 새로 제작한 영상 4개를 2학기 참여자에게 배포(총 4개)
- ③ 학습지 제공 : 1학기에는 기존에 제작한 학습지(가치 찾기 학습지 기본편&더하기 편)를, 2학기에는 새롭게 개정한 학습지(진로 상상도 그리기 기본편&더하기 편) 제공
- ④ 추가 콘텐츠 제작 : 2024년 배포용 영상 콘텐츠 제작(총 3개)

3) 진로찾기 인터뷰 모집 내용

- 모집 대상 및 인원
 - 13-19세 청소년이 재학 중인 학교 단위 모집
 - 진로 교육에 어려움을 겪고 있거나 진로 수업을 진행하고자 하는 교사
 - 신청 방법: 온라인 신청서(구글폼) 접수, 학생 명단 제출

- 콘텐츠 제공 방법: 신청 교사 이메일로 일괄 발송(스티비 활용)
- 비용: 무료(신청 개수 제한 X , 중복신청 가능)

4) 설문 조사 및 평가

- 프로그램 신청 설문 조사 : 프로그램 신청 계기 및 청소년 욕구 파악
- 만족도 조사 : 교사, 참여 청소년 대상 만족도 조사 실시(학기별 1회)
- 상반기 평가 회의 : 담당 판돌, 기획1팀 팀원 및 팀장, 기획부장 참여 1회, 07/28 진행
- 하반기 평가 회의 : 담당 판돌, 기획1팀 팀원 및 팀장, 기획부장 참여 1회, 12/22 진행
- 현직 교사 자문 요청 : 총 7인의 현직 교사, 서면 자문 수령, 11/28 진행

5) 역할 분담 및 전담 인력의 역량

- 기획1팀 판돌 김선양(해와) : 기획 및 운영 총괄
- 컬쳐플레이트(영상 촬영·편집 파트너) : 전문 촬영 및 편집
- 분야별 현직자(인터뷰이) : 사전 인터뷰 및 인터뷰, 업무 현장 촬영 진행

담당업무	연번	성명	소속 (직위)
분야별 현직자 (인터뷰이)	1	이상준	트래쉬버스터즈 마케터
	2	현다연	반려인학교 반려가족상담사
	3	김명희	청강문화산업대학교 패션스타일리스트과 교수
	4	이일	공익법센터 어필 난민변호사
	5	김주광	
	6	채상아	우아한형제들 개발자
	7	정다정	메타(인스타그램) 상무
	8	신지인	조금다른배움 교육기획가

다. 결과물

구분	내용	비고
설문조사 결과 웹포스터	참여 청소년 만족도 및 설문조사 결과 모집 포스터	별첨 1. 별첨 2.
영상 제작물	#소비 #변화 #문화 편 (트래쉬버스터즈 이상준)	https://www.youtube.com/watch?v=J7V_W3j3zYs
	#반려가족상담사 #반려견선생님 #동물복지 편(반려인학교 현다연)	https://www.youtube.com/watch?v=32_48wBRy7s
	#people #trend #story 편 (청강문화산업대학교 김명희)	https://www.youtube.com/watch?v=txmTvn03g4A&feature=youtu.be
	#고민 #이야기 #집 편	https://www.youtube.com/watch?v=r

	(공익법센터 어필 이일,김주광)	UdYspmrfJg&feature=youtu.be
	#표현 #호기심 #다양성 편 (인스타그램 정다정)	https://www.youtube.com/watch?v=jk4ih2f30Zs
	#스스로 #한번더 #넘치게 편 (조금다른배움 신지인)	https://www.youtube.com/watch?v=k_sg_qQpzdS
	#공부 #협업 #자율 편 (우아한 형제들 채상아)	https://www.youtube.com/watch?v=UgKnu9W4SOI&feature=youtu.be
학습지	(기본편)상상도못한#JOB_진로상상도 그리기 학습지	별첨 3.
	(더하기편)상상도못한#JOB_진로상상도 그리기 학습지	별첨 3.

4. 홍보 및 외부연계

가. 홍보실적

- 1) 전국 중·고교 대상 공문 발송
 - 468개교, 신청 비율 94%
- 2) 홈페이지: 참여자(학교 단위) 모집 홍보 등
 - 4개교, 신청 비율 1%
- 3) 기타
 - 교사 커뮤니티(13개교, 3%), 지인 추천(12개교, 2%), 인터넷 검색(1개교, 0.2%)

나. 홍보성과

- 2022년 대비 회당 연인원 평균 19,926명 -> 29,239명 으로 증가
- 2학기 재신청률 : 23.2% (1학기 신청학교 250개교 중 58개교 재신청)

5. 사업평가

가. 사업성과 요약

- 1) 정량성과
 - 총 9회, 총 498개교, 연인원 263,151명 (청소년 비율 100%)
 - 1학기 5회 진행, 2학기 4회 진행
 - 총 7개의 영상 신규 제작
- 2) 정성성과
 - 지리적·상황적 한계를 벗어난 진로 탐색의 기회 제공(청소년)
 - 진로 교육에 대한 부담감 감소(교사)

- 다양한 직업인과의 네트워크 형성
- 타 프로그램(청소년 에듀투어)과의 연계를 통한 청소년의 새로운 욕구 파악 및 해소

3) 성과의 해석

- 전국의 학교단위로 참여자를 모집, 원격으로 콘텐츠(영상,학습지)를 제공하여 지리적·상황적 한계로 인해 다양한 직업을 탐색하기 어려웠던 청소년들이 쉽게 진로 탐색의 기회를 접할 수 있도록 함
- 자유학기제 시행과 진로 정보 부족 등의 이유로 진로 교육에 부담을 느꼈던 교사들에게 영상과 학습지 및 활용 가이드라인을 제공함으로써 진로 수업 진행에 대한 부담감을 덜고 만족도를 높임
- 평소 접하기 어려운 직업인을 인터뷰하기 위해 다양한 분야의 직업인을 컨택하고 원활한 콘텐츠 제작을 위한 업체(영상, 디자인 등)와의 협업을 통해 새로운 네트워크를 형성
- 만족도 조사를 통해 직업인과 직접 만나고 싶다는 청소년들의 욕구를 파악하여 타 프로그램과의 연계성을 통해 청소년과 직업인이 직접 만나고 분량상 영상에 담아내지 못한 진솔한 이야기들을 나눌 수 있는 자리를 마련

4) 성과의 주요 요인

- 공교육 현장에서 진로 수업 진행 시 학교와 청소년에게 발생하는 어려움을 파악
- 직업인의 직업 이야기뿐만 아니라, 먼저 청소년기를 겪고 진로를 설계해 본 사람으로서의 이야기를 영상에 담아내어 해당 직업에 관심이 없던 청소년들도 진로 설계 측면에서 높은 만족도를 보임
- 청소년이 내용을 쉽고 재미있게 파악할 수 있도록 하는 영상 디자인 및 구성
- 영상과 학습지 활용 가이드라인을 별도 제작하여 원격으로도 수업이 원활하게 진행될 수 있도록 도움
- 만족도 조사 참여 독려를 통한 청소년 및 교사 욕구 파악

나. 프로그램 평가

1) 추진 일정 및 단계별 평가

① 1학기 참여자 모집 단계

- 1학기에 콘텐츠를 제공 받을 신청자를 학교단위로 3월에 모집 시작함(3/8~3/22)
- 기존에 제작이 되었던 총 5개의 영상과 학습지 제공(부제 : '그 일은 어떤 일일까?')
- 홈페이지 내 프로그램 신청 게시판 업로드, 공문 발송 등을 통해 모집 진행

- 구글폼 및 메일, 전화를 통한 접수

② 콘텐츠 제작 단계

- 2학기에 배포할 새로운 영상 콘텐츠를 6~9월에 총 4개 제작
- '상상도 못한 #JOB'이라는 부제 아래 해시태그, 키워드를 기반으로 한 진로탐색이라는 컨셉을 설정
- 영상 제작 업체(컬처플레이트)와 소통하여 일정을 조율하고 영상의 방향성 논의
- 총 4개의 분야의 직업인을 섭외, 촬영 및 편집 진행하여 예정대로 총 4개의 영상 완성

③ 2학기 참여자 모집 단계

- 2학기에 콘텐츠를 제공 받을 신청자 학교단위로 8월에 모집 시작(8/18~9/1)
- 총 4개의 영상 제공(부제 : '상상도 못한 #JOB')
- 새로운 프로그램 컨셉과 콘텐츠 활용 가이드라인에 맞게 학습지를 수정, 배포
- 구글폼 및 메일, 전화를 통한 접수

④ 추가 콘텐츠 제작 단계

- 진로직업박람회 참석을 통한 최신 직업 트렌드 및 청소년 진로 탐색 욕구 파악
- 추가 콘텐츠를 9월~11월에 총 3개 제작(2024년 배포 예정)

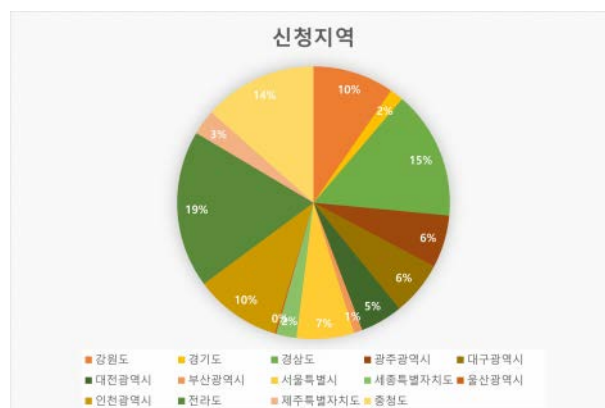
⑤ 정리 단계

- 2024년의 유익한 콘텐츠 제작을 위해 공교육 현장에 종사 중인 교사에게 자문 요청
- 만족도 조사 분석

2) 세부 내용별 평가

① 참여 대상 및 모집

- 전지역에서 골고루 신청하는 양상을 보임



② 콘텐츠 제작 과정

- 노션(Notion) 플랫폼을 주로 활용하여 촬영 및 편집 스케줄을 조정하고 진행 과정과 일정을

검토할 수 있었음

- 사전인터뷰 내용과 촬영 컨셉을 업체와 미리 공유하여 업체 측에서도 더 좋은 방향을 제안할 수 있도록 하였음

3) 예산, 자원, 인력 등 운영 구조 평가

- 예산은 인터뷰이 감사비와 촬영 용역비 변동으로 인해 조정이 있기는 하였으나, 계획대로 적절히 사용하였음
- 인터뷰 영상에 대한 이해도가 높은 촬영 및 편집 파트너와 함께 진행하여 영상의 구성이나 촬영 구도 등의 논의가 큰 어려움 없이 이루어졌음
- 인터뷰이는 명확한 업무 현장이 있는 직업인들로 생생한 업무 현장을 보여주기에 용이하였고 진로고민을 했던 지난 청소년기의 이야기를 솔직하게 풀어냄으로써 청소년의 공감 포인트를 적절하게 이끌어냄
- 구글폼을 이용한 신청 접수가 간단하기는 하였으나, 학교 내 보안 등으로 인해 구글 접속에 어려움이 있거나 콘텐츠 발신 시 스팸메일로 분류되는 경우도 더러 있었음

다. 총평 : 진로찾기 인터뷰의 성과와 과제

1) 참여자에 대한 이해

- 2022년 사업 참여 청소년 및 교사 만족도 조사 결과를 통해 쉽게 접하기 어려운 직업 분야, 생생한 업무 현장의 모습, 원격으로도 활용하기 용이한 교재 등에 대한 참여자 욕구를 파악할 수 있었다.
- 특히 프로그램 신청 시 정보소외지역이라는 특성으로부터 오는 어려움과 진로탐색에 어려움을 겪는 청소년들이 다수 있어 이를 해소해주기를 기대하는 신청 이유들이 주를 이루었다.

2) 새로운 분야의 직업 정보 소개

- 특별히 관심이 있지 않은 이상 접하기 어려운 다양한 분야의 직업 정보를 인터뷰 형식으로 어렵지 않게 접할 수 있도록 하였다.
- 그동안 해당 분야에 관심이 없었더라도 새로운 직업과 직업의 변화에 대한 최신 동향을 파악할 수 있도록 청소년의 눈높이에서 콘텐츠를 제작하였다.

3) 진로 설계의 선례를 제시

- 청소년기에 진로의 고민을 겪고 결국 자신에게 맞는 분야를 찾아 새로운 직업을 창조하거나 직장, 직업의 구성원이 되어 일을 하고 있는 직업인들의 진로 설계의 선례를 제시하여 영상에 출연한 직업인이 진로 설계 멘토로서의 역할도 수행하였다.
- 진로 고민을 하고 있는 것이 나만의 문제는 아니며 진로 고민은 직업을 가진 이후에도

멈추지 않는다는 메시지를 전달하였다.

<참여자(청소년) 후기>

구분	후기
진로 정보 습득	<ul style="list-style-type: none"> · 생소한 직업을 자세히 알 수 있게 도와주었고 미래 진로를 선택할 때, 무엇이 중요한지를 잘 알려주고 도와주었다 · 이런 직업이 있다는걸 처음 들어보았고, 이 직업이 어떤 업무를 하는지도 신기하고 보는데 재미가 쏠쏠했다 · AI가 세상을 지배한다고 사람들이 생각하는데 사람을 상대하는 일은 사람이 해야한다는 것이 인상깊었다
진로탐색 멘토로서의 역할	<ul style="list-style-type: none"> · 나도 발표할 때 막 떨어하는데 그 점이 이 패션 스타일리스트님이랑 비슷하기도 하고 이 분이 멋지게 극복하셨다는데 나도 그러고 싶다 · 자신이 가지고 있는 꿈을 현실화하여 자신이 할수 있는 일을 도전하고 이것을 이룰 수 있도록 나아가간다는 점이 인상적이다 · 영상에 나오는 반려가족상담사분의 청소년 시절 모습이 나와 같아 공감이 되었고, 주변인들을 통해서 꿈을 다잡을 수 있었다는 말이 큰 도움이 되었다

라. 평가 및 환류 내용 요약

구분	담당자 의견	참여자(청소년) 의견	자문 의견
전년도(2022년) 평가의 사업계획서 반영 내용	·영상 구성 등의 이유로 청소년의 집중력이 낮아졌다는 평을 확인한 바, 영상의 구성 및 디자인을 전면적으로 변경하고 사전 활동 단계를 추가하여 청소년 스스로 생각하고 참여할 수 있는 기회 마련		
2023년 결과보고서상 개선할 점	·학교 일정 등의 이유로 직접 학교를 방문, 모니터링 하는 데에 어려움이 있었기 때문에 2024년에는 모니터링 가능성에 대한 사전 안내 필요	·영상에 담지 못한 이야기들을 공유할 수 있는 창구 마련 필요	·실제 근무 현장의 모습을 많이 보여줄 수 있는 방법 모색 ·청소년이 소화할 수 있는 난이도의 학습지 개선
2023년 결과보고서상 제안사항	·최신 트렌드에 적합한 직업인 섭외 방안 모색	·영상 시청 후 해당 분야에 관심을 가지게 된 청소년을 모집하여 직업인과 직접 소통을 제안하는 청소년 욕구 확인	·청소년의 집중력을 고려한 분량 조절 및 직관적인 언어 사용

6. 안전교육 결과보고

※ 해당 없음 (집합형 교육 프로그램 아님)

7. 기타 첨부자료

첨부1. 현장 촬영 진행 사진



별첨 1. 설문조사 결과 등 통계자료

별첨 2. 웹포스터

별첨 3. 진로 상상도 그리기 학습지(기본편&심화편) 및 가이드라인

별첨 4. 서면 자문 내용 7부.

사업결과보고서

1. 사업명 : 미래 신기술 및 문화·예술·교육체험 <청소년 에듀투어>

2. 사업개요

가. 사업기간 : 2023년 2월~12월

나. 사업대상 : 9~24세 청소년

다. 사업장소 : 하자센터 및 서울 체험 공간

라. 참여인원 : 연인원 총 2,881명 (총 19회, 청소년 비율 100%)

3. 사업내용

가. 추진 목표

- 1) 사업추진목표 : 다양한 청소년 체험처를 발굴하여 진로 탐색을 위해 필요한 경험을 할 수 있는 환경을 구축하고 하자센터의 진로 정보와 공간 등의 자원을 연결하여 진로탐색의 시작 및 경험 확장의 기회 제공

2) 목표치의 타당성

구분	정량	정성
목표	· 연인원 총 2,100명, 16회 운영	· 청소년들이 미래진로에 대해 생각해볼 수 있는 다양한 기회를 제공하고 다양한 체험시설을 발굴하여 안내
타당성	· 예산 규모 및 공교육 학사일정을 고려한 최대한의 목표 설정	· 사업추진목표 달성을 위한 정성 목표 수립

3) 사업 목표와 기관 특성화 전략과의 연계성

- 중장기계획서상 기관 특성화 전략 중 다음 내용과 부합함
 - 센터의 '서울시 청소년 미래진로 플랫폼'화 지속 추진
 - 공교육 연계 프로그램 지속 개발·운영

나. 추진 내용

1) 추진 내용 요약 : 연인원 총 2,881명 (총 19회, 청소년 비율 100%)

연번	운영기간	세부 프로그램	횟수	남	여	연인원
1	6월 ~ 11월	단체 연계형 직업체험 워크숍	14	436	476	912
2	11.22.~11.24.	영등포 청소년 진로탐색 페어	3	900	856	1,756
3	12.1.	청소년 미래진로 특강	2	107	106	213
계			19	1,443	1,438	2,881

2) 세부 추진 내용

① 단체 연계형 직업체험 워크숍(상시 운영)

- 사회적트렌드와 청소년의 흥미를 반영한 10개의 직업 관련 워크숍을 개설

연번	프로그램명	직업	내용
1	NEW 인생각본 만들기	마인드 디자이너	좋아하는 스토리의 주인공과의 평행이론(공통점)을 찾아보는 활동으로 삶을 다시 바라봄으로써 자신의 캐릭터를 재설정
2	‘나’ 전시하기	콘텐츠 제작자	나만이 가지고 있는 콘텐츠가 어떤 것일지 그걸 어떤 방식으로 보여줄 수 있을지 작은 전시회를 통해 구성해보는 활동
3	뮤지션의 수업	예술교육가(음악)	음악을 만들 수 있는 어플리케이션을 이용하여 뮤지션이 되어 할 수 있는 수업을 기획하고 진행해보는 기회 제공
4	고독한 예술가 방	현대미술작가	‘짤’을 이용하여 이를 개념미술 관점에서 해석해보며 일방적인 소통 방식과 다른 디지털 이미지가 가지고 있는 힘과 한계를 경험
5	예술가의 시선	설치미술작가	버려진 사물과 자투리 재료를 탐색하고 틈을 이루어 조형 설치작업을 해보며 함께 하는 즐거움을 탐색
6	크리킨디 이야기	환경활동가	‘호모플라티쿠스’의 모습을 만들어보고 환경에 지속적으로 관심을 가질 수 있는 방법에 대해 이야기 나눔
7	뮤지컬 탭댄스	안무가	탭댄스를 통해 몸을 움직여보고, 무대화를 통해 성취감을 느끼며 무대를 만드는 진로에 대한 정보 제공
8	너의 목소리가 들려	성우	상대의 표정을 바라보고 공감해보며 다양한 목소리를 탐색해보고 함께 소통
9	랩 해볼 랩	랩퍼	랩 가사를 쓰며 자신의 내면 이야기를 이끌어내고, 각자 다른 가사와 스타일을 보며 개인의 특성을 인정하고 존중
10	사람들이 움직이는 게	애니메이션 작가	자신과 세상을 관찰하고 발견하고 표현하는 하나의 도구로서 애니메이션을 접해봄

- 단체별로 모집하고 신청 인원내 따라 1개 ~ 10개 워크숍 운영

- 진로 체험기관 공유 페이지를 운영하여 청소년들 간 정보 교류 등의 후속 활동 독려

② 영등포 청소년 진로탐색 페어(11.22.~11.24./3회차 운영)

- 영등포구와 협업하여 하자센터의 공간과 자원을 이용해 미래진로 탐색에 필요한 지식과 경험을 습득할 수 있는 관련 체험거리와 전시, 이벤트 제공 ※ 세부 내용 붙임2 참조
- 체험거리 : 자율주행로봇, 드론 등 12가지
- 진로전시 : 미디어아트 전시, VR 드로잉 쇼 등 5가지
- 이벤트 : 프로파일러 방탈출, AI 로봇 축구 체험 등 4가지

③ 청소년 미래진로특강(12.1./2회차 운영)

- 중3 전환기 청소년을 대상으로 토크콘서트 형식의 진로 특강 프로그램 진행
- ‘진로찾기 인터뷰’ 영상에 출연하였던 총 4인의 직업인(반려가족상담사, 패션스타일리스트, 공익변호사 2인)을 강사로 섭외
- 직업 밸런스게임, 퍼스널컬러 진단, 패들렛 질의응답 등 청소년 참여형 코너 진행
- 영상 촬영을 통한 프로그램 기록, 추후 학교를 대상으로 영상 파일 제공 예정

3) 내·외부 협력

- 내부협력
 - 영등포 청소년 진로탐색 페어 기획 및 운영지원 : 기획2팀 강정임, 정효정
 - 청소년 미래진로 특강 기획 및 운영 : 기획1팀 김선양
- 외부협력
 - 영등포 청소년 진로탐색 페어 전체 총괄 기획 및 운영 : 영등포구청 청소년창의교육팀

다. 결과물

구분	내용	비고
직업체험 워크숍	[홍보물] 체험안내문 [제작물] 진로 체험기관 정보 아카이빙 페이지 '좋아하는 일을 찾아 떠나는 여정' [설 문] 참가자 만족도 설문 결과	붙임 참조
진로탐색 페어	[홍보물] 포스터, 안내문, 보도자료 [기록물] 현장 스케치 영상 [설 문] 참가자 만족도 설문 결과	
미래진로 특강	[기록물] 미래진로 특강 녹화 영상 [제작물] 홍보 포스터 및 리플렛 [설 문] 참가자 만족도 설문 결과	

4. 홍보 및 외부연계

가. 홍보실적

- 1) 꿈길 홈페이지 게시 : 학교단체 참가자 모집
- 2) 공문 발송 : 서울·경기·인천 중/고등학교에 연간 3회 공문 발송
- 3) 지역 연계 : 영등포구청을 통해 서울 남서부 지역 초·중학교에 홍보

나. 홍보성과

- 학교를 타겟으로 한 홍보 방식으로 단체 모집에 적합하였으며 그 결과 목표 인원 달성함
- 진로페어의 경우 영등포구청과의 긴밀한 협업으로 영등포 내 16개 학교 참가

5. 사업평가

가. 사업성과 요약

1) 정량성과

구 분		계 획	실 적	달성율
인 원		2,100명(16회/청소년100%)	2,881명(19회/청소년100%)	137.19%
예산	세입	9,120,000원	9,120,000원	100%
	세출	29,730,000원	29,724,120원	99.98%

2) 정성성과

- 평소에 쉽게 접하기 어려운 다양한 직업군을 배치하여 폭넓은 경험을 할 수 있는 기회 제공
 - 만족도 설문 결과 '새로운 직업을 알게 되었다.', '다양한 경험을 할 수 있었다.', '접하기 쉽지 않은 분야를 체험해봐서 좋았다.' 등의 응답 다수
- 직업 체험과 함께 진로에 대한 강사의 이야기를 전달해 '직업'이 아닌 '진로'에 대한 고민을 할 수 있도록 시야를 확장
 - 만족도 설문 결과 '여러가지 시선으로 직업을 볼 수 있었다.', '나에 대해 생각해 보는 시간이 되었다.', '내가 좋아하는 게 무엇인지 생각해 볼 수 있어 도움이 되었다.' 등의 응답 다수
- 하자센터 외 체험 시설을 소개하여 단회차 프로그램임에도 종료 이후에도 진로 탐색을 계속 할 수 있는 계기 마련

3) 성과의 주요 요인

- 직업체험 워크숍의 경우 최초 매주 목요일 오전 운영으로 계획하였으나 학사 일정을 고려하여 학교 별로 요일과 시간을 협의해 상시 운영함으로써 전체 신청 건을 수용
- 하자센터의 자원을 바탕으로 강사, 학교, 영등포구청과 연계하여 다채로운 프로그램(체험 워크숍, 진로페어, 진로특강)과 다양한 직업군 제시
- '좋아하는 일이 직업이 된 사람들'이라는 주제로 강사들의 스토리를 공유하여 청소년들에게 '나'와 '직업'에 대한 성찰을 할 수 있도록 프로그램 기획
- 청소년들의 경험을 아카이빙하고 다양한 체험 시설들을 한 눈에 볼 수 있는 온라인 페이지를 개설하여 지속적인 정보 제공
- 특강 중 '진로찾기 인터뷰' 영상에 분량 등의 이유로 담아내지 못한 생생한 업무 현장 이야기를 공유하면서 청소년들에게 실질적으로 유익한 정보 제공

나. 프로그램 평가

1) 단체 연계형 직업체험 워크숍

① 모집 및 사전 단계

- 청소년들의 흥미와 관심, 사회적 트렌드를 반영한 10개의 체험 워크숍을 적절히 구성하였음
- 강사 섭외 단계 지원자와 심층 인터뷰를 통한 하자센터 및 본 사업에 대한 사전 이해도 확인으로 안정적인 사업 운영이 가능하였음
- 학사일정 대비 프로그램 구성 및 강사 섭외가 지연되어 참가자 모집에 어려움이 있었지만 하반기 진로페어와 진로특강으로 목표 인원 수를 확보함

② 운영 단계

- 사업을 실제로 운영하면서 기존 계획했던 목요일 모집만으로는 학교 참가가 어렵겠다고 판단하였고 학교 별 일정을 논의 후 진행하여 원활한 운영이 가능하였음
- 하자센터의 다양한 공간을 사용하여 워크숍 성격에 맞는 적절한 환경을 조성하였음
- 워크숍 전 오리엔테이션 시간을 별도로 마련하여 사업의 목적에 대한 안내를 함으로써 단순 직업 체험을 넘어 진로 탐색의 시발점이 될 수 있도록 유도하였음
- 다른 참가자들에게 체험시설을 소개하면 기념품을 제공하여 정보 공유를 할 수 있도록 동기를 부여하고자 하였으나 허수의 응답이 많아 활용도 제고를 위한 방안 마련이 필요함
- 소개된 체험시설을 아카이빙하여 프로그램 사후에도 개별 활동을 지속할 수 있도록 안내

③ 정리 단계

- 만족도 설문 결과 분석과 강사 평가회의를 통해 내년도 사업에 대한 방향을 구상하였음

2) 영등포 청소년 진로탐색 페어

① 모집 및 사전 단계

- 영등포구청 청소년창의교육팀, 하자센터, 용역 업체(더한 교육) 간 긴밀한 소통과 협업으로 짧은 기간 내 원활히 행사가 준비됨
- 당초 영등포구 관내 중학교 대상 모집 계획이었으나, 학사일정 등의 이유로 참여가 어려워 서울 남서부 지역 초·중등학교로 대상을 넓혀 모집하였고, 그 결과 많은 인원이 참가함
- 행사 일정이 미리 안내되어 학사 일정과 조율 가능하다면 참여자 수 증가 기대

② 운영 단계

- 사전에 학교로 영진페 가이드 영상을 전달하여 참가자들의 행사 이해도를 높였고, 안내 스텝들을 여러 곳에 배치하여 행사 내내 필요한 정보를 전달할 수 있도록 하여 순조롭게 진행되었음

③ 정리 단계

- 만족도 조사 결과 분석과 내·외부평가회의를 통해 내년도 사업에 대한 방향을 구상하였음

3) 청소년 미래진로특강

① 모집 및 사전 단계

- 학교를 대상으로 공문을 발생하였으나, 연말의 촉박한 일정으로 인해 모집에 어려움이 있었음
- 특강 계획 당시 하자센터에서 진행하는 것을 목표로 하였으나, 모집에 어려움이 있던 상황에서 센터와 네트워크가 있던 학교 중 진로특강을 희망하는 학교가 있어(서울 경인 중학교) 학교를 직접 방문하는 조건으로 특강 진행 결정
- 강사들에게 청소년을 직접 만나고 싶어 하는 욕구가 있어 원활한 섭외가 이루어짐

② 운영 단계

- 일방적인 특강 형태는 청소년의 집중을 사기에 어려움이 있다고 판단
- 강사에 대한 이해도가 높은 특강 담당자(기획1팀 김선양)와 진로찾기 인터뷰 촬영 감독(컬처플레이트 오가음)의 진행을 중심으로 한 토크콘서트 형식의 특강 진행
- 크리스마스 컨셉으로 특강 공간을 꾸미고 특강 중 청소년 참여 코너를 마련하여 청소년의 흥미를 유도
- 학교 측의 적극적인 협조로 원활한 특강이 진행되었고, 연초 학교 일정을 파악하고 특강 날짜를 조정해야 할 필요성을 발견
- 패들렛을 활용하여 직업 정보와 진로 고민과 관련된 높은 수준의 질의를 받을 수 있었음

③ 정리 단계

- 만족도 조사 결과 분석을 통해 올해 진행된 특강의 잘된 점과 개선점 파악

다. 총평 : 청소년에듀투어의 성과와 과제

1) 공교육 연계 프로그램의 기반마련

- '22년 시범사업으로 진행한 에듀투어를 체계적·안정적으로 운영하기 위해 강사풀 구축, 참가자 기념품 제공, 후속 활동 안내 등 다양한 장치 마련
- '24년 안정화를 위한 다양한 직업군의 강사풀 구성, 후속 활동을 위한 동기 부여 방안 마련, 체험 시설 아카이빙 페이지 활성화 등의 과제 확인

2) 진로에 대한 실질적 정보 제공과 진로 탐색 시작의 기회 제공

- 직업군에 대한 정보를 여러가지 방식(체험워크숍, 진로페어, 진로특강, 체험시설 아카이빙)을 통해 제공하고 강사가 가지고 있는 직업에 대한 스토리를 나눔으로써 직업 체험 이상의 진로에 대한 심층적인 정보 제공

<참여자(청소년) 후기>

구 분	후 기
다양한 직업 정보 습득	<ul style="list-style-type: none"> · 실제로 반려동물과에 진학을 예정 중인 학생인데 열심히 준비해주신 많은 코너들 덕분에 평소에 개인적으로 궁금했었던 것들도 많이 해소될 수 있었습니다! · 직업에 대해 자세하게 알게되어 좋았다
상세한 답변 및 진로 고민 해소	<ul style="list-style-type: none"> · 답변이 상세했고 지루하게 흘러가지 않아 강의의 모든 내용을 재미있게 들을 수 있었던 것 같다. · 진로를 고민할때의 마음가짐에 대해 얘기를 해주셔서 좋았다

- 단회기 참여 후 프로그램 종료가 아닌, 프로그램 참여를 기점으로 진로탐색을 시작할 수 있도록 사업을 구성하였으며 향후 사후 활동을 모니터링 할 수 있는 방안에 대한 고민 필요

라. 평가 및 환류 내용 요약

구 분		내 용
전년도(2022년) 평가의 사업계획서 반영 내용		<ul style="list-style-type: none"> - 다양한 체험 워크숍 개발의 필요성에 따라 여러 직업군의 강사를 섭외하고 10개의 워크숍 운영 - 다양한 체험처 발굴의 필요성에 따라 청소년들에게 직접 체험처를 추천 받고 서로 공유할 수 있는 온라인 페이지 제작
2023년 결과보고서상 개선할 점	담당자 의견	<ul style="list-style-type: none"> - 프로그램 홍보 일정이 늦어 참가자 모집에 난항 - 직업인 중 문화·예술 분야의 비중이 과반수 이상을 차지 - 하자센터 외 체험처 적극 발굴 필요
	참여청소년의견	<ul style="list-style-type: none"> - 시간이 너무 짧음
2023년 결과보고서상 제안사항	담당자 의견	<ul style="list-style-type: none"> - 학사 일정에 맞춰 연초 프로그램 홍보 필요 - 미래 신기술, 경제 등 좀 더 다양한 분야의 워크숍 개발 필요 - 참가자들이 하자센터 외 체험처를 서로 공유하는 활동을 독려하기 위한 방안 모색 필요
	참여청소년의견	<ul style="list-style-type: none"> - 직접 활동하는 시간 추가 확보 필요

6. 안전교육 결과보고

연번	교육일시	실시자	교육대상(명)	교육내용	교육사진	비고
1	6.27.	곽건희	66	청소년 에듀투어 참여자 안전교육		
2	6.28.		99			
3	7.6.		80			
4	7.12.		57			
5	7.13.		122			
6	7.14.		123			
7	7.19.		34			
8	8.9.		34			
9	8.17.		12			
10	8.25.		94			
11	9.7.		25			
12	10.13.		19			
13	10.19.		57			
14	11.1.		90			

7. 기타 첨부 자료

첨부1. 활동사진

단체연계형 직업체험 워크숍



영등포 청소년 진로탐색페어

불임의 영상으로 대체

청소년 미래진로특강



〈제 1회 영등포 진로 탐색 페어〉

I 행사 개요

1. 행사목적

- 영등포구청의 주관 하에 하자센터(시립청소년미래진로센터)와 협력하여 영등포 청소년들이 미래진로 탐색에 필요한 지식과 경험을 습득할 수 있는 다양한 프로그램 제공하고자 함

2. 행사개요

- 행 사 명: 「제1회 영등포 진로 탐색 페어」
- 행사기간: 2023년 11월 22일(수) ~ 24일(금) 3일간 진행
- 행사장소: 하자센터(서울 영등포구 영신로 200)
- 참가대상: 영등포 관내 재학 중인 초·중학생 대상(단 초등학생은 4~6학년)
- 신청방법:
 - 첨부된 [참여 학교 신청 양식] 작성 후 10/13(금)까지 <info@thehanedu.com>으로 회신
 - 학교선정발표: 10/18(수). 결과는 이메일 및 문자로 발송 예정
- 문의사항: 운영사무국 070-4179-3965

3. 프로그램 일정

※ 학생1인 진로체험 2가지 선택, 체험시간 외 전시, 이벤트 자유롭게 참여

구분	11.22(수)	11.23(목)	11.24(금)
09:30~11:30	개막식(10~15분 소요) 1회 (진로체험+전시+이벤트)	4회 (진로체험+전시+이벤트)	7회 (진로체험+전시+이벤트)
11:30~12:30	점심 식사 및 준비 시간		
12:30~14:30	2회 (진로체험+전시+이벤트)	5회 (진로체험+전시+이벤트)	8회 (진로체험+전시+이벤트)
14:30~15:00	휴식 및 정비시간		
15:00~17:00	3회 (진로체험+전시+이벤트)	6회 (진로체험+전시+이벤트)	9회 (진로체험+전시+이벤트)

1 진로체험 프로그램(신청방법은 차후 안내)




※ 신청기간: 10월 넷째주 예정
학생 1인당 2가지 프로그램 선택

1. 자율주행로봇 ■ 인공지능과 자율주행 알아보기 ■ 자율주행 로봇을 활용한 게임	2. 드론 ■ 드론을 활용한 산업분야 알아보기 ■ 드론 조작 체험	3. 오글러스 ■ 메타버스 알아보기 ■ 오글러스 체험
		
4. 대화형 인공지능 ■ 챗GPT란 무엇인가? ■ 대화형 인공지능 활용법	5. 3D펜 ■ 3D프린팅의 개념과 원리 알아보기 ■ 3D펜으로 나만의 작품 만들기	6. 웹툰 그리기 체험 ■ 웹툰 종류와 과정 알아보기 ■ 네컷만화 그려보기
		
9. 캐릭터디자인 ■ 캐릭터를 만드는 과정 ■ 디폼 블록으로 캐릭터 만들기	8. 반려동물행동교정사 ■ 반려동물의 행동 교정 알아보기 ■ 반려동물 지도 실습 해보기	9. 향수만들기 ■ 향수의 유래와 역사 알아보기 ■ 나만의 향수 만들기
		
10. 퍼스널컬러 이미지 메이킹 ■ 컬러의 범위 알아보기 ■ 자신의 퍼스널 컬러 진단해보기	11. 특수분장 ■ 특수분장이 사용되는 곳 알아보기 ■ 상처 분장 해보기	12. 나만의 티셔츠 만들기 ■ 티셔츠 디자인하기 ■ 나만의 굿즈, 티셔츠 제작하기
		

※ 체험내용은 일부 변경될 수 있습니다.

2 진로전시

전시명	전시내용
미디어아트 전시 & 체험	국립어린이청소년도서관 사서추천도서' 기반, 추천 도서 전시 및 미디어아트 전시
VR 드로잉 쇼	미래 기술 체험과 재미를 동시에 잡은 '기술의 진로' 전시
탄소중립버스 체험	기후위기 환경 교육에서 활용되는 탄소중립 체험버스를 활용한 5가지 체험 (탄소 잡기 게임, 태풍과 토네이도 체험, 지진해일의 위험성, 우량계의 원리, 기상캐스터 체험)
미래 지향적 직업 역량 전시	한국직업능력연구원 미래 직업 역량 보고서 자료를 토대로 제작한 패널 전시
진로 시네마극장	시네마 극장 운영(예술과 미래의 만남 / 방송과 미래의 만남 / 금융과 미래의 만남)

3 이벤트

프로파일러 방탈출	AI 로봇 축구 체험	진로 네컷 촬영	타투 체험
			
프로파일링 기술을 이용한 방탈출 게임	무선통신기술을 접목한 자율주행 축구로봇 체험	질문을 남기고 사진으로 추억을 인쇄하는 진로 네컷 촬영 체험	레터링을 활용한 타투체험

※ 진로전시 및 이벤트는 일부 변경될 수 있습니다.

사업결과보고서

1. 사업명: 맞춤형 청소년 진로상담공간 <내일 진로상담소>

2. 사업개요

가. 사업기간: 2023년 1월~12월

나. 사업대상: 9~24세 청소년 및 일반

다. 사업장소: 하자센터(서울특별시 영등포구) 및 온라인 공간

라. 참여인원: 연인원 51명 (청소년 39명, 76.5%) / 총 25회

3. 사업내용

가. 추진 목표

1) 사업추진목표 : 진로 준비, 진로 설계 과정에서 진로 상담이 필요한 청소년 대상으로 진로 관련 지식정보 및 맞춤형 경로 탐색 기회를 제공하여 청소년에게 진로 탐색의 기회를 제공

2) 목표치의 타당성

구분	정량	정성
목표	· 연인원 46명(청소년 46명) · 총 25회 운영(개인 진로 상담 14회, 진로 집단 상담 2회, 공간 이용 9회)	· 청소년 개별 진로 고민에 대해 맞춤형 진로 상담을 통해 해결 방안 모색
타당성	· 상담의 특수성을 반영한 인원 및 회기 편성	· 진로를 구체화하는 고민 해결 중심 상담 프로그램 필요성

3) 사업 목표와 기관 특성화 전략과의 연계성

- 중장기계획서상 기관 특성화 전략 중 다음 내용과 부합함
 - 공교육 연계 프로그램 지속 개발·운영
 - 다각적으로 청소년을 만날 수 있는 사업 구성

나. 추진 내용

1) 프로젝트 실행 내용 요약 : 총 25회, 연인원 51명, 청소년 76.5%, 39명

구분	프로그램	세부 프로그램	횟수	남	여	연인원
2023. 1.~11.	내일 진로상담소	개인 진로 상담	14	10	16	26
		집단 진로 상담	2	4	5	9
		공간 이용	9	2	14	16
계			25	16	35	51

2) 프로젝트 세부 프로그램 내용 요약

① 개인 진로 상담

- 멘토 1인(이장욱 또는 이현정)과 청소년 1인이 진행하는 1대 1 진로 상담(코칭)
- 진로에 고민이 있는 청소년 13명을 모집하여 1인 2회차 일정으로 진행
- 진로, 고민 등 포괄적인 내용으로 상담이 진행되며, 상담이 진행되는 내담자 청소년의 상황에 따른 기법을 활용
- 일반 모집 청소년의 경우 하자센터 '내일 진로상담소' 공간 및 메타버스에서 진행하였으며, 염창중학교와 연계하여 모집된 청소년의 경우 방과후 학교 또는 메타버스에서 진행하였음

② 집단 진로 상담

- 개인 진로 상담을 모집하기 전 집단 진로 상담(특강 포함)을 모집하여 상담 참여에 대한 허들을 낮추려 하였음
- 개인 진로 상담을 진행할 2명의 강사가 각각 다른 일정으로 집단 진로 상담을 진행하였으며, 집단 상담에 참여한 청소년을 대상으로 개인 상담 신청을 우선 받음

③ 공간 이용

- 하자센터 본관 '내일 진로상담소'를 개인 및 집단 상담이 가능한 공간으로 구성하였으며, 진로와 관련된 도서를 큐레이션 하여 필요한 영역의 책을 쉽게 찾아볼 수 있도록 구성
- 하자센터를 이용하는 청소년이나 일반 대상들이 자유롭게 이용할 수 있도록 하였음
- 공간을 활용하여 고민을 작성할 수 있는 고민 카드를 비치하였으며, 단순 이용자는 별도로 파악하지 않고, 고민 카드를 작성한 이용자만 실적에 반영

3) 개인 진로 상담

- 특별한 커리큘럼 없이 상담원 1인과 청소년 1인의 상담으로 진로와 고민을 1시간 2회차 (총 2시간)에 나눠서 상담 진행
- 상담 과정은 비밀원칙으로 진행되었으며, 포괄적 내용의 상담일지를 통해 담당자와 공유

4) 집단 진로 상담

[시야는 넓게 하기, 시선은 고정하기]

- 강사 : 이장욱
- 일시 : 2023. 9. 2.(토) 14:00~16:00
- 장소 : 신관 카페그냥
- 내용 : 나에게 맞는 진로가 필요하다 / 나를 발견하기의 중요성 / 목표의 설정 그리고 성취

[부딪혀서 레벨 업~! 0에서 1 만들기]

- 강사 : 이현정
- 일시 : 2023. 9. 9.(토) 17:00~19:00
- 장소 : 신관 원탁방
- 내용 : 진로 고민은? / 진로찾기 경험과 실패의 깨달음 / 진로검사와 직업을 찾아가는 방법 / 내 적성 & 흥미 찾기

5) 인터뷰 및 평가

- 내일 진로상담소 운영 자문회의(영등포구청소년상담복지센터 1/17)
- 내일 진로상담소 코칭 프로그램 자문회의(이장욱, 이현정 6/7)
- 내일 진로상담소 코칭 프로그램 자문회의(강지연 6/8)
- 내일 진로상담소 개인 상담 관련 평가회의(백서영 12/12)

6) 역할분담

- 기획 및 실행 : 기획 1팀 윤슬(이하림)
- 기획 및 실행 업무 지원 : 기획 1팀
- 파트너

연 번	성명	소속 (직위)	담당업무	자격사항	최종학력	전공
1	이0옥	강사	개인·집단 상담 자문	중등교육 교사 2급 진로코치 2급	대졸	기독교 교육
2	이0정	강사	개인·집단 상담 자문	청소년상담사 3급 상담 석사과정	대졸	상담 및 임상심리
3	강0연	자문	자문	진로교육 5년	대졸	광고홍보
4	백0영	자문	자문	염창중학교 교사	대졸	일본어

다. 결과물

구분	내용	비고
기록물	활동사진	붙임 1.
홍보물	개인, 집단 상담 모집	별첨 1.
	개인 상담 모집	별첨 2.
설문지	만족도 조사 질문	별첨 3.
강의자료	집단 상담 전 강의자료	별첨 4.

4. 홍보 및 외부연계

가. 홍보실적

- 1) 내일 진로상담소 모집홍보
 - 인스타그램 광고(광고 링크 클릭 355명)
 - 하자센터 홈페이지(<https://haja.net/nowonhaja/31629>)
 - 염창중학교 개별 안내

나. 홍보성과

- 인스타그램 및 하자센터 홈페이지를 통한 모집 홍보에서는 집단 상담 9명, 개인 상담 3명 모집을 달성하였음.
- 염창중학교 개별 안내를 통한 모집에서는 개별 상담 10명 모집을 달성하였음.

5. 사업평가

가. 사업성과 요약

1) 정량성과

- 총 25회, 연인원 51명 (청소년 비율 76.5%, 39명)

2) 정성성과

- 하자센터가 '진로' 특화시설로써 청소년들의 진로와 관련된 활동 중 '상담' 공간과 프로그램을 도입하여 다양한 프로그램 확장 기회 마련
- 공교육 학교에서 청소년들의 진로 상담이 진행되기 어려운 현실 속에 하자센터가 청소년들의 고민과 진로를 상담해 줄 수 있는 프로그램 운영
- 청소년들의 욕구와 고민의 유형을 반영한 상담소 운영을 확대하기 위한 사례 구축
- '내일 진로상담소' 공간 재구성을 통해 상담과 학습, 고민과 이야기가 활발하게 진행될 수 있는 공간 마련

3) 성과의 해석

- '진로' 특화시설로서 하자센터에서는 청소년들에게 다양한 진로의 체험과 역량을 높일 수 있는 동력을 마련해 주는 것도 필요하지만, 고민을 이야기하고 자신의 방향을 정할 수 있는 '상담'의 역할도 요구되는 가운데, 상담 전문기관이 아닌 공간에서 진행해 볼 수 있는 상담의 기법과 방법 그리고 공간을 구성하는 데 노력하였음
- 전문 상담 기관 실무자와 학교 교사, 진로 코치 강사 등 관련 분야에 종사하는 전문가 자문을 통해 필요한 공간과 상담의 내용을 정리하는 것이 유효하였음

4) 성과의 주요 요인

- 팀 사업 구성 회의를 통해 '진로' 특화시설로서 진로 '상담' 운영의 필요성에 대해 충분한 공감과 논의가 진행되었음
- 온라인광고 및 홈페이지를 통한 홍보에서 모집의 어려움이 발생하였음에도 불구하고 학교와 연계하여 진로에 고민이 있는 청소년을 모집하여 실제 상담을 진행하며 사례 학습이 되었음
- 하자센터를 방문했던 학교의 교사, 지역사회 내 전문 상담 기관, 진로 코치 강사 등과의 다각도 자문회의를 통해 상담의 범위와 난이도 등을 구체화하는 과정이 유효하였음

나. 프로그램 평가

1) 추진 일정 및 단계별 평가

① 모집 및 사전 단계

- '상담'이라는 단어가 주는 심리적 어려움이 '진로 상담'에서도 청소년들에게 참여의 어려움으로 다가왔음
- 대상의 타겟이 명확하지 못한 온라인 SNS 광고 및 하자센터 홈페이지를 통한 '상담' 프로그램의 모집에는 한계가 있음
- 공교육 학교의 학년 부장, 진로 교사와 연계하여 진로의 고민이 있는 청소년을 모집하는 것이 모집에 유효하였으며, 실제로 대안교육에 참여하는 청소년에 비해 공교육 청소년의 경우 진로 상담의 기회를 접하기 어려움이 있었음

② 본 프로그램 단계

- 상담을 진행하는 강사들이 코치, 검사지 활용, 고민 상담, 청소년 상담 등의 경험이 있어서 청소년들의 고민에 따른 다양한 상담기법을 활용하여 진행될 수 있었음
- 특정 학교와 연계하여 진행되는 과정에서 청소년들이 방과 후 학교 공간을 활용한 상담을 희망하여 조성된 '내일 진로상담소' 공간을 활용하는 빈도는 낮았음
- 다양한 학교의 진로 교사 또는 전환기 학년에 있는 학년 부장 교사 등과 연계하여 다양한 콘텐츠를 경험할 수 있는 하자센터의 공간을 활용해서 진로 상담을 진행하여, 상담 이외의 경험을 통한 인사이트를 제공할 필요가 있음
- 내담 청소년의 내담 사유와 내용에 따른 상담기법의 유연한 활용도 필요하지만, 기본적 내용에 대한 매뉴얼 정리가 필요해 보임

③ 정리 단계

- 상담 프로그램의 경우 상담 내용의 비밀원칙이 중요하지만, 내담자의 사전 동의 과정을 통해 상담자와 실무자 간의 사례 회의를 구성해서 운영할 필요가 있음
- 다 회차 지속성이 있는 상담 과정이 아니므로 별도의 사례 관리를 운영하기는 어려우나, 청소년들의 고민을 중심으로 데이터 정리의 필요가 있음

2) 예산, 자원, 인력 등 운영 구조 평가

- 전년도에 경우 예산편성 및 운영의 지침상 사업비 내 공간구성을 위한 공사비 및 자산취득비를 편성할 수 없어, 이번 연도에도 예산을 편성하지 않았으나 올해 사업 중간에 편성이

가능한 구조로 변경으로 공간구성을 위한 자산구매는 담당자 이외에 별도의 인력이 함께 진행하여 사업 진행 중 변화에도 운영의 어려움은 없었음

- 개별 참가자들의 일정에 따른 상담 일정의 변화가 많은 지점에서 실무자의 업무 부하가 발생

다. 총평 : 내일 진로상담소의 성과와 과제

- 1) 활동과 대화가 적절하게 결합한 형태의 진로 상담 진행
 - 진로 상담 진행 시 참가자의 잠재력을 발견해 볼 수 있는 활동 중심의 보드게임과 상담가와 의 대화 시간이 균형 있게 분배되어, 참가자가 진로 상담을 통해 얻고자 하는 목표를 얻을 수 있도록 돕고, 상담에 대한 부담감과 어려움을 덜어낼 필요가 있음
- 2) 진로 상담 프로그램이 지속해서 운영될 수 있는 기반 마련
 - 상담사 2명, 청소년 참가자 13명과 1대1 상담을 운영해 보는 과정에서 개별 참가자의 일정 운영, 강사의 확대 등 다양한 이슈를 확인하였으며 학교 및 타 기관과의 연계를 통한 상담 운영의 경험 확보

라. 평가 및 환류 내용 요약

구분	담당자 의견	참여자(청소년) 의견
전년도(2022년) 평가의 사업계획서 반영 내용	·청소년 참가자의 개별 진로 고민과 관련하여 활동적인 경험을 함으로써 자신의 진로에 대한 확신과 애정을 느낄 수 있었음. 이를 반영하여 활동과 대화가 함께 이루어질 수 있는 방식으로 진로상담 진행	
2023년 결과보고서상 개선할 점	·‘진로’를 주제로 상담을 진행하려고 했을 때, 무거운 주제로 느껴져서 참가자 모집의 어려움이 있음	·1시간 2회기로 진행되어 하고 싶은 고민 상담을 충분히 하기에 부족하였음
2023년 결과보고서상 제안사항	·진로 중심의 상담 보다는 MBTI, 애니어그램 등의 검사지를 청소년의 상황에 적합한 해석이 가능한 구조로 운영해 보고자 함	·내담자 면점을 통해 필요한 회기 조정 필요

6. 안전교육 결과보고

※ 개별 상담 프로그램으로 해당사항 없음

7. 기타 첨부자료

첨부1. 활동사진

첨부1. 활동사진



내일 진로상담소 상담



내일 진로상담소 상담



학교 방과 후 상담



학교 방과 후 상담



메타버스 활용 상담



메타버스 활용 상담



집단 상담(특강) 사진



집단 상담(특강) 사진



집단 상담(특강) 사진



집단 상담(특강) 사진



집단 상담(특강) 사진



집단 상담(특강) 사진

사업결과보고서

1. 사업명: 청소년 당사자 진로 이야기 발굴과 확산 <미래진로 러닝크루>

2. 사업개요

가. 사업기간: 2022년 1월~12월

나. 사업대상: 9~24세 청소년

다. 사업장소: 하자센터(서울특별시 영등포구) 및 온라인 공간

라. 참여인원: 연인원 143(청소년 133명, 93%) / 총 40회

3. 사업내용

가. 추진 목표

- 1) 사업추진목표 : 진로 고민을 하는 청소년이 다른 동료와 함께 내일의 내 일에 대해 생각해 볼 수 있는 기회를 마련하고, 청소년 개인의 진로 이야기 발굴과 비슷한 고민을 하는 청소년들에게 도움이 될 수 있는 콘텐츠를 제작하여 확산

2) 목표치의 타당성

구분	정량	정성
목표	· 연인원 160명(청소년 160명) · 총 20회 운영	· 청소년들이 활동 중심의 임무를 수행하는 과정에서 자기 발견 및 동료와의 협력 경험 기회 제공
타당성	· 예산 규모를 고려한 인원 및 회기 편성	· 진로를 구체화하는 경험 중심 활동의 프로그램 필요성

3) 사업 목표와 기관 특성화 전략과의 연계성

- 중장기계획서상 기관 특성화 전략 중 다음 내용과 부합함
 - 작업장(studio)을 기반으로 다양한 중장기 프로그램들의 브랜드 포트폴리오 구축
 - 청소년과 만들어 가는 DIY 형(참여자중심 교육과정) 프로그램 기획 및 연계

나. 추진 내용

1) 프로젝트 실행 내용 요약 : 총 40회, 연인원 143명, 청소년 93%, 133명

구분	프로그램	세부 프로그램	횟수	남	여	연인원
2023. 1.~11.	미래진로 러닝크루	미래진로 러닝크루 2기	12	17	54	71
		미래진로 러닝크루 3기	9	6	18	24
		미래진로 러닝크루 1기 후속 모임	10	6	14	20
		미래진로 러닝크루 2기 후속 모임	9	6	22	28
계			40	35	108	143

2) 프로젝트 세부 프로그램 내용 요약

① 미래진로 러닝크루 2, 3기

- 10회기 내외 커리큘럼의 내용에 따른 회기 운영
- 러닝크루에 참여하는 청소년이 자신을 탐색하고, 관심 분야의 직업인을 만나 '인터뷰'를 통해 직업에 대한 소개 및 큐레이션 운영
- 전시, 글, 이미지 등 자신의 표현 방식에 따른 결과물을 제작하여 쇼하자 진행

② 미래진로 러닝크루 후속 모임 1, 2기

- 22년 1기, 23년 2기 각각의 러닝크루 청소년들의 후속 모임으로 별도의 커리큘럼을 정하지 않고, 자신들의 프로젝트를 지속하는 방식으로 운영
- 각자 자신의 작업을 이어가면서 상호 피드백을 진행하는 방식으로 운영
- 판돌이 프로그램의 형태로 운영하기보다는 지속적 활동을 점검하는 형식으로 운영

3) 미래진로 러닝크루 2기 세부 내용

회차	날짜	진행 내용	청소년 인원		
			여	남	총원
1	3/24	· 러닝크루 2기 오리엔테이션 : 하자센터 소개 : 러닝크루, 우리는? : 아이스브레이킹	6	1	7

2	3/31	· 러닝크루 약속 정하기 · 하자센터 일곱가지 약속 살펴보기	6	1	7
3	4/7	· 러닝크루 약속 돌아보기 · 뉴스 큐레이션 · 원고작성 안내	6	1	7
4	4/28	· 큐레이션 레퍼런스 투어 (서울 아트책보고, 구로 기적의 도서관)	4	1	5
5	5/12	· 멘토 인터뷰 특강 : 인터뷰 단계 : 인터뷰 제안 시 고려할 점 : 질문을 만드는 방법 : 인터뷰에 임하는 태도	5	1	6
6	5/19	· 멘토 취재 콘텐츠 상호 피드백	3	1	4
7	5/26	· 원고작성 안내 : 인터뷰 정리, 수료식 준비	4	1	5
8	6/2	· 비정기 모임 : 수료식 준비	2	1	3
9	6/16	· 비정기 모임 : 수료식 준비	3	1	4
10	6/30	· 데이터 특강 : 일과 데이터(내 일에서의 데이터) : 데이터는 어떻게 생겨나고 어떻게 쓰이는가? : 인공지능과 데이터	3	1	4
11	7/7	· 러닝크루 수료식 준비	3	1	4
12	7/14	· 러닝크루 수료 전시 및 수료식	3	1	4

4) 미래진로 러닝크루 3기 세부 내용

회차	날짜	진행 내용	청소년 인원		
			여	남	총원
1	8/4	· 러닝크루 2기 오리엔테이션 : 하자센터 소개 : 러닝크루, 우리는? : 아이스브레이킹	3	1	4

2	8/11	· 러닝크루 약속 정하기 · 하자센터 일곱가지 약속 살펴보기	3	0	3
3	8/18	· 러닝크루 약속 돌아보기 · 뉴스 큐레이션 · 원고작성 안내	3	0	3
4	8/25	· 큐레이션 레퍼런스 투어 (서울 아트책보고, 구로 기적의 도서관)	3	0	3
5	9/1	· 멘토 인터뷰 특강 : 인터뷰 단계 : 인터뷰 제안 시 고려할 점 : 질문을 만드는 방법 : 인터뷰에 임하는 태도	2	0	2
6	9/8	· 멘토 취재 콘텐츠 상호 피드백	2	0	2
7	9/15	· 원고 작성 안내 : 인터뷰 정리, 수료식 준비	1	0	1
8	10/6	· 러닝크루 수료식 준비	1	0	1
9	10/27	· 러닝크루 수료식	1	0	1

5) 미래진로 러닝크루 후속모임(1, 2기) 세부 내용

- 22년 1기, 23년 2기 각각의 러닝크루 청소년들의 후속 모임으로 별도의 커리큘럼을 정하지 않고, 자신들의 프로젝트를 지속하는 방식으로 운영
- 각자 자신의 작업을 이어가면서 상호 피드백을 진행하는 방식으로 운영
- 판돌이 프로그램의 형태로 운영하기보다는 지속적 활동을 점검하는 형식으로 운영

6) 인터뷰 및 평가

- 미래진로 러닝크루 2기, 3기 선발을 위한 인터뷰 진행(3/10~3/11, 7/21~7/22)
- 미래진로 러닝크루 각 기수별 평가회의(7/14, 10/27)

7) 역할분담

- 기획 및 실행 : 기획 1팀 윤슬(이하림)
- 기획 및 실행 업무 지원 : 기획 1팀
- 파트너

구분	강사명	연계내용
1	장미란	멘토 인터뷰 특강 진행
2	조성만	데이터 특강 진행
3	조윤미	강점 특강 진행

다. 결과물

연번	구분	결과물
1	러닝 크루 모집 관련 자료	[홍보물] 포스터 및 카드뉴스
2	러닝 크루 활동 관련 자료	[기록물] 뉴스레터 [기록물] 수료 전시 자료 [기록물] 활동사진

4. 홍보 및 외부연계

가. 홍보실적

1) 러닝 크루 모집홍보

구분	사이트 이름	사이트 링크
1	위비티	www.wevity.com
2	씽긋	www.thinkcontest.com
3	요즘것들	allforyoung.com
4	올콘	www.all-con.co.kr
5	링커리어	linkareer.com
6	온오프믹스	onoffmix.com
7	유스내비	youthnavi.net
8	대안교육연대	psae.or.kr
9	아웃캠퍼스	cafe.naver.com/outcampus
10	학교밖청소년상담소(검정고시)	cafe.naver.com/dongam72
11	스팩업	cafe.naver.com/specup
12	오렌지레터	orangeletter.stibee.com

2) 청소년 기획단 제작 콘텐츠

- 하자센터 뉴스레터:

연번	제목	링크
1	[러닝크루] [멘토 인터뷰] 만화가 김홍모 작가	https://haja.net/review/30850
2	[러닝크루] [멘토 인터뷰] 단단한 일상에 대해, 일상부터 일까지	https://haja.net/review/30862
3	[러닝크루] [멘토 인터뷰] 러닝크루 2기 죽돌들	https://haja.net/review/30873
4	[러닝크루] [멘토 인터뷰] 비건 카페 운영자 유지현	https://haja.net/review/30886
5	[러닝크루] [멘토 인터뷰] 작가/ 코칭심리 박사과정생 서늘한 여름밤(이서현)	https://haja.net/review/30911
6	[러닝크루] [큐레이션] 베일리의 진로 찾기 경험담	https://haja.net/review/30482
7	[러닝크루] [큐레이션] 진로가 막막한 청소년을 위한 활동 추천	https://haja.net/review/30473
8	[러닝크루] [큐레이션] 진로에 다가가기 - 책으로 나의 취향을 아는 법	https://haja.net/review/30470
9	[러닝크루] [큐레이션] 시각예술을 좋아하는 청소년을 위한 추천	https://haja.net/review/30465
10	[러닝크루] [큐레이션] 방구석 미술가로서 열 걸음 나아가기(그림관련 사이트 추천)	https://haja.net/review/30459
11	[러닝크루] [큐레이션] 영감을 주는 공간 큐레이션 플랫폼	https://haja.net/review/30449

나. 홍보성과

1) 러닝 크루 모집

- 하자센터 홈페이지와 SNS 등에서 모집 홍보를 진행함. 유입 경로는 다음과 같은 순으로 확인됨. 1위_하자센터 홈페이지, 2위_하자센터 SNS, 취업 포털 사이트(링크리어), 위비티

2) 청소년 기획단(러닝크루) 콘텐츠 배포

- 하자센터 뉴스레터를 중심으로 청소년 주도 진로 콘텐츠 제작과 발신
- 2기 수료 전시 하자센터 본관 하자로
- 2기 수료식 진행(신관 원탁방)

5. 사업평가

가. 사업성과 요약

1) 정량성과

- 총 40회, 연인원 143명 (청소년 비율 93%, 133명)

2) 정성성과

- 청소년 당사자 자신과 주변의 동료가 가진 진로 고민에서 출발하여 각자 나아가고자 하는 길을 탐색하는 과정을 경험함
- 후기 청소년들의 활동 과정에서 비슷한 고민이 있는 청소년을 위해 콘텐츠를 제작하고 발신하였음. 수료 전시해설 시간에는 청소년의 진로 고민에 대하여 각자 문제를 해결하고자 시도했던 경험을 나누며, 청소년 간의 상호작용 확인

3) 성과의 해석

- 청소년 당사자의 진로고민과 문제의식에서 출발하여 진로 이야기를 축적, 정리하는 과정을 거쳐 콘텐츠로 발신하기까지의 과정을 경험할 수 있도록 프로그램이 설계됨.
- 자신의 고민을 해결하는 과정이 주변 동료와 더 나아가 다른 청소년의 고민을 해소하는데 도움을 줄 수 있다는 것을 경험할 수 있도록 전체 과정이 운영되었음.
- 매체, 작업 등 자신의 관심사가 뚜렷하지 않은 청소년도 시도해 볼 수 있는 프로그램으로 운영하였음.

4) 성과의 주요 요인

- 후기 청소년 활동에 자신의 진로를 돌아보고 탐색할 수 있는 다양한 콘텐츠 제작 활동(큐레이션, 청소년 공간 탐색, 멘토 인터뷰 등)이 포함되어, 진로에 대한 확신과 애정이 증가하였음.
- 개별 고민에 따른 탐구, 동료와의 협력, 멘토와의 인터뷰를 통해 탐색 활동이 균형이 있게 배치되었음.
- 동료, 멘토와의 만남을 통해 진로 찾기에 도움을 받고 싶다는 목표가 실현될 수 있었음.

나) 프로그램 평가

1) 추진 일정 및 단계별 평가

① 모집 및 사전 단계

- 각 10회기 내외로 구성된 2기와 3기를 운영하는 과정에서 각 기수의 모집과 선발 일정을 구체적으로 기획하여 운영하였음
- 각 기수 선발 단계에서 지원자와 대면 인터뷰하여 참여 청소년과 미리 공감대를 형성하고 프로그램의 과정을 구체적으로 설명하는 기회를 마련하였음
- 상호 인터뷰 과정에서 청소년 개인의 진로 고민 이야기 나눔으로서 참가 청소년의 프로젝

트 방향을 설정하는 데 도움이 되었음

② 본 프로그램 단계

- 2기 청소년들의 경우 모집과 선발 단계에서 자신의 프로젝트 활동에 대한 의지가 있는 청소년들이 많이 신청하여 참여하였으나, 3기 청소년들의 경우 진로에 대한 고민보다는 무기력으로부터 중력(활동의 경험)을 필요한 청소년들이 다수 참여함으로써 주체적 활동의 역량이 다르게 발휘되었음
- 후기 청소년을 대상으로 모집하여 운영한 프로그램으로 프로그램 중간에 취업, 다른 진로의 고민 등으로 중간에 활동을 멈추는 청소년이 다수 발생 되었음
- 콘텐츠 중심의 프로젝트 활동이 아닌, 자신의 진로 고민과 콘텐츠의 확장이 필요한 프로그램의 과정에서 참가 청소년들의 이해도 편차가 관찰되었음

③ 정리 단계

- 2기 참여 청소년 중 수료한 4명의 청소년은 수료식(쇼하자)을 통해 자기들 프로젝트의 결과를 토대로 청소년과 지인을 초대하여 발표회를 진행하였으며, 자발적 후속 모임을 결성하여 자신들의 진로 고민을 공유하는 기회를 지속하였음
- 상대적으로 무기력이 높고, 활동의 경험을 필요로 청소년들이 많이 선발되었던 3기의 경우 수료까지 진행된 청소년은 총 4명 중 1명이었고, 그 1명도 결과발표(쇼하자)를 하지 못하였음

2) 예산, 자원, 인력 등 운영 구조 평가

- 2기 프로그램의 경우 중간 취업 등의 이유로 총 7명 중 4명의 청소년이 지속해서 참여하였으며, 프로젝트의 결과물이 도출되는 과정이 진행되었기에 예산 및 인력 투여의 효율성은 낮았으나 효과성은 발견되었음
- 3기 프로그램은 참여 청소년 4명 중 2명이 프로그램 중간에 탈락하였고, 마지막 1명만 최종 참여하는 과정에서 프로젝트의 결과물 또한 도출되지 못하여 효과성 및 효율성 모두 도달하지 못하였음
- 프로그램을 지속하여 운영한다면 프로그램의 회차별 세부 커리큘럼 등을 정리하여 홍보함으로써 프로그램 참가자들의 참여 의지와 지속성, 정보제공을 명확히 할 필요가 있음

3) 기타 평가

- 특정 콘텐츠를 중심으로 운영되는 프로그램이 아닌, 청소년 개인의 높은 당사자성이 필요

한 프로그램으로 프로그램에 참여하기 위해서는 청소년 개인별 높은 수준의 참여 동기가 필요로 하였으나, 프로그램에 참여를 신청한 청소년들의 상당수가 진로에 대한 고민은 있으나, 무기력하여 '이 프로그램을 통해 나도 진로를 고민해 볼 수 있을까?'라는 생각으로 참여를 희망하는 경우가 많았음. 따라서 멘토 인터뷰, 진로 큐레이션 등의 과정에 어려움을 느끼는 것을 발견하였음



다. 총평 : 미래진로 러닝크루의 성과와 과제

- 1) 청소년 자신에 대한 확신과 성취감, 도전정신 함양
 - 미션을 수행해나가고 진로 이야기를 콘텐츠로 만들어 가는 활동 과정에서 스스로에 대한 확신과 자신감을 얻어갈 수 있었다는 피드백이 있었음. 새로운 무언가에 대해 시도하고 도전하는 것에 대한 두려움을 갖는 대신 겁내지 않고 다가가는 힘을 얻게 되었음.
- 2) 청소년 당사자 주도 진로 이야기 발굴
 - 청소년 당사자가 주도하여 진로 이야기를 발견하고, 쌓아가며, 콘텐츠 형태로 기획·제작하여 다른 청소년들에게 달을 수 있도록 발신하는 경험이 이루어졌음
 - 자신과 주변의 동료라는 작은 범위에서 시작하여 진로를 고민하는 다른 청소년에게까지 확장하여 진로 고민에 대해 접근해 보는 기회였음.
- 3) 청소년 당사자 주도성 프로그램 운영을 위한 모집
 - 청소년 스스로가 당사자성과 주도성을 가지고 프로그램에 참여해야 하는 과정으로 참가자 모집 및 선발 과정에서 청소년의 참여 동기와 의지를 명확히 확인할 필요가 있음.

라. 평가 및 환류 내용 요약

구분	담당자 의견	참여자(청소년) 의견
전년도(2022년) 평가의 사업계획서 반영 내용	·활동적인 미션이 자신의 진로에 대한 확신과 애정을 가질 수 있도록 하는데 도움을 받았다는 청소년의 평가를 반영하여, 진로를 구체화하는 경험 중심 활동으로 프로그램 기획	
2023년 결과보고서상 개선할 점	·의지가 높은 청소년들은 연중 사업으로 편성을 희망하지만, 참가자 모집에 부담이 있으므로, 고민이 필요함.	·10회기 내외의 프로그램은 고민을 콘텐츠로 구성하는데 기간이 촉박하였음.
2023년 결과보고서상 제안사항	·프로그램 참가자 모집 및 선발 과정에서 참가자의 참여 동기 및 의지 확인 필요	·지속할 수 있는 청소년 동료들과 연중 프로젝트로 진행되었으면 함.

6. 안전교육 결과보고

연번	교육일시	실시자	교육대상(명)	교육내용	교육사진	비고
1	2023.3.24	이하림	청소년 8명	미래진로 러닝크루 2기 참여자 안전교육		
2	2023.8.4	이하림	청소년 4명	미래진로 러닝크루 3기 참여자 안전교육		

7. 기타 첨부자료

첨부1. 디자인물(포스터, 카드뉴스)

	
디자인물(포스터)	디자인물(카드뉴스)
	
디자인물(카드뉴스)	디자인물(카드뉴스)

<div data-bbox="245 197 703 250">haja 2023</div> <div data-bbox="245 259 703 313"> Q 어떤 활동을 하나요? </div> <div data-bbox="245 322 703 521"> A <ul style="list-style-type: none"> • 정기 모임 월 3회, 금요일 오후 4시~7시 / 필수활동 • 탐색 내일의 내 일을 알아보기 위해 영감을 어디에서 받을 수 있을지 탐색하고 큐레이션 콘텐츠 제작하기 • 취재 내일의 내 일을 위해 도움을 받고 싶은 멘토와 만나 미래의 일과 삶 구체화하기 • 프로젝트 내일의 내 일과 관련하여 진로고민을 풀어볼 수 있는 실험과 도전을 시도하는 프로젝트 기획하고 실행하기 </div>	<div data-bbox="887 197 1345 250">haja 2023</div> <div data-bbox="887 259 1345 313"> Q 어떤 활동을 하나요? </div> <div data-bbox="887 322 1345 521"> A <ul style="list-style-type: none"> • 정기 모임 월 2~3회, 금요일 오후 4시~7시 / 필수활동 • 탐색 내일의 내 일을 알아보기 위해 영감을 어디에서 받을 수 있을지 탐색하고 큐레이션 콘텐츠 제작하기 • 취재 내일의 내 일을 위해 도움을 받고 싶은 멘토와 만나 미래의 일과 삶 구체화하기 • 프로젝트 내일의 내 일과 관련하여 진로고민을 풀어볼 수 있는 실험과 도전을 시도하는 프로젝트 기획하고 실행하기 </div>
디자인물(카드뉴스)	디자인물(카드뉴스)
<div data-bbox="245 716 703 770">haja 2023</div> <div data-bbox="245 779 703 833"> Q 멘토 취재에서 어떤 멘토를 만날 수 있나요? </div> <div data-bbox="245 842 703 1008"> A <p>나와 동료의 진로와 관련해 알고 싶은 분야의 멘토를 찾고 만나볼 예정입니다.</p> <p>러닝 크루 1기는 예술가, 청소년지도사, 일러스트레이터, 출판편집자를 만나고 일과 삶에 대한 이야기를 나누었어요.</p> </div>	<div data-bbox="887 716 1345 770">haja 2023</div> <div data-bbox="887 779 1345 833"> Q 상호 인터뷰는 어떻게 진행되나요? </div> <div data-bbox="887 842 1345 1059"> A <p>작성해주신 참가신청서를 바탕으로 러닝 크루와 하자센터에 대한 관심, 지원동기 등에 대한 이야기를 나눌 예정입니다.</p> <p>지원해주신 분들 또한 러닝 크루와 하자센터에 대해 궁금한 점을 물어볼 수 있어요. 상호 인터뷰 진행 장소는 하자센터이며, 코로나 상황에 따라 조정될 수 있습니다.</p> </div>
디자인물(카드뉴스)	디자인물(카드뉴스)
<div data-bbox="245 1236 703 1290">haja 2023</div> <div data-bbox="245 1299 703 1352"> Q 활동 후기가 궁금해요. </div> <div data-bbox="245 1361 703 1650"> A <p>"진로에 대해 적극적으로 탐색하는 즐거움을 느꼈다. 다른 사람들의 진로에 대해 듣는 시간도 흥미로웠다."</p> <p>"멘토 인터뷰로 많은 조언과 에너지를 받을 수 있었고, 꿈을 향한 열정의 재점화가 일어나는 순간이었다."</p> <p>"매 순간 고민이었던 진로에 대해 깊은 갈증을 해소하는 느낌이었달까. 끊임없이 탐구하고, 도전하는 진취적인 활동이었다."</p> <p>"해보지 않았던 일을 처음 시도하고, 다른 사람들과 길을 찾고자 오랫동안 대화하고, 무척 큰 성장이다."</p> </div>	<div data-bbox="887 1236 1345 1290">haja 2023</div> <div data-bbox="887 1299 1345 1352"> Q 러닝 크루가 되면 어떤 혜택이 있나요? </div> <div data-bbox="887 1361 1345 1505"> A <ul style="list-style-type: none"> • 내가 알고 싶은 진로와 관련하여 멘토와의 만남 • 러닝 크루 활동에 필요한 물품, 공간 지원 • 멘토링 및 커리어 역량 강화 강연 수강 • 수료증 발급 • 활동증명서 발급(요청 시) </div>
디자인물(카드뉴스)	디자인물(카드뉴스)

<div data-bbox="245 197 703 250">haja 2023</div> <div data-bbox="245 250 703 320"> Q 어떻게 지원하면 되나요? </div> <div data-bbox="245 320 703 414"> A 하자센터 홈페이지 haja.net → 소식과 자료 → 프로그램 신청 → 러닝 크루 모집 게시글 에서 참가신청서를 작성, 제출해주시면 됩니다. </div> 	<div data-bbox="884 197 1342 250">haja 2023</div> <div data-bbox="884 250 1342 320"> Q 질문이 있어요! </div> <div data-bbox="884 320 1342 539"> A 이메일, 전화, 채팅, 인스타그램을 통해 문의할 수 있어요. 아래 연락처를 참고하시면 됩니다. <ul style="list-style-type: none"> • 윤슬(기획1팀 판돌) yunseut@haja.or.kr / 070-8892-8168 화~토요일, 10시~19시 • 홈페이지 채팅문의 • 하자센터 인스타그램 @ourhaja DM </div> 
디자인물(카드뉴스)	디자인물(카드뉴스)

첨부2. 활동사진



러닝크루 활동



러닝크루 활동



러닝크루 활동



러닝크루 활동



러닝크루 활동



러닝크루 활동



러닝크루 활동



러닝크루 활동

사업결과보고서

1. 사업명 : 청소년 메이커스페이스 문화 확산 <하자 메이커스페이스 운영>

2. 사업개요

가. 사업기간 : 2023년 1월~12월

나. 사업대상 : 메이커 활동에 관심있는 청소년 및 일반, 유관기관 실무자

다. 사업장소 : 하자센터 및 유관기관

라. 참여인원 : 연인원 426명 (청소년 419명, 일반 7명 / 청소년 98.4%) / 총 22회차

3. 사업내용

가. 추진 목표

1) 사업추진목표 : 청소년들이 일상에서 창의적인 만들기를 실천하고, 경험을 공유하는 문화적 경향을 만들기 위해 '청소년 메이커'들이 안정적으로 메이킹 활동을 할 수 있는 거점 공간의 역할을 수행

2) 목표치의 타당성

- 청소년 메이커를 발굴하기 위한 연합 메이커 대회와 공방을 중심으로 팀 또는 개인의 작업을 지원하는 프로그램으로 구성

구분	정량	정성
목표	<ul style="list-style-type: none">· 연인원 390명(청소년 370명, 성인 20명)· 메이커 대회 300명, 공방 이용 50명· 장비 교육 20명, 네트워크 회의 20명· 총 19회 운영(네트워크 회의 포함)	<ul style="list-style-type: none">· 관계기관 연합 메이커 대회 개최를 통한 청소년들의 메이킹 교류 및 경험 확산· 메이킹 과정의 결과물 제작을 통해 자기효능감 향상
타당성	<ul style="list-style-type: none">· 예산 규모 및 관계기관 협력을 고려한 인원 및 회기 편성	<ul style="list-style-type: none">· 청소년 스스로 공공성을 기반으로 기획하고 메이킹 진행

3) 사업 목표와 기관 특성화 전략과의 연계성

- 중장기계획서상 기관 특성화 전략 중 다음 내용과 부합함
- 일과 관계, 문화가 있는 통합형 진로 개발 경험 제공
- 작업장(studio)을 기반으로 다양한 중장기 프로그램들의 브랜드 포트폴리오 구축

나. 추진 내용

1) 프로젝트 실행 내용 요약 : 총 22회, 연인원 426명, 청소년 98.4% 419명

구분	프로그램	세부 프로그램	횟수	남	여	연인원
2023. 1.~11.	하자 메이커스페 이스 운영	연합 메이커 대회	12	195	170	365
		장비 교육 및 공방 이용	9	4	2	54
		네트워크 회의	1	5	2	7
계			22	204	174	426

2) 프로젝트 세부 프로그램 내용 요약

① 공간 및 장비관리

- 총 4개 공방(101공방, 목공방, 자전거공방, 디자인작업장) 공간의 일상 점검 및 공간사용 예약관리
- 공방별 장비의 상시 운영을 위한 컨디션 관리 및 소모성 물품 운영

② 연합 '메이커 대회' 운영

- 수도권 3개 청소년기관 메이커스페이스와 1개 대학 기관 메이커스페이스 연계 사업 운영
- 2023년 8월 9일~20일 / 최종 13팀 참여
- 5팀 수상(국립재활원장상 3점, 고려대학교 개척마을촌장상 2점)

③ 장비교육 및 공간이용

- 각 공방의 주요 장비 중 사전 교육이 필요한 장비 중심의 교육 워크숍 운영
- 공방과 장비를 활용한 개인 또는 팀 작업 운영

3) 연합 '메이커 대회' 운영 일정 및 세부 내용

① 행사개요

- 행사명 : 2023 다기관 연계 메이커스페이스 경진대회
- 일시 : 2023. 8. 9(수)~8. 20.(일)
- 장소 : 예선(분당정자청소년수련관, 시립망우청소년센터)

본선(고려대학교)

- 대상 : 1995년~2013년 출생자
- 주제 : 일상생활 보조기기 제작
- 공동주관 : 고려대학교 X-GARAGE, 분당정자청소년수련관, 시립청소년미래진로센터,
시립망우청소년센터
- 후원 : 국립재활원

② 참가 팀

팀명	팀장	아이디어 개요	비고
때씨때씨	박0현	허리 디스크 보조장치	
재공 라스트댄스	조0화	전동스쿠터 지팡이 거치대	
AMAZON	윤0준	시각장애인을 위한 버스번호 판별 시스템	아이디어상
쿠어	김0채	휠체어 사고방지 경보시스템	
메카워	김0진	샤워기 물조절 밸브 연장 핸들	
디자이너는최고야	신0담	무릎 내전 방지 보조기구	최우수상
인연	김0영	휠체어 바퀴세척 시스템	
O.M.G	이0현	뇌파를 이용한 손가락 재활	
여름철 타프 한잔	임0건	휠체어 사용자를 위한 원터치 타프	아이디어상
메이커 Crew	정0우	대중교통 휠체어 자동결제 시스템	
MEDICHA	조0하	시각장애이용 물높이 감지센서	우수상
컵베이어	이0운	근육병 환자를 위한 컵 사용 보조기기	대상
오랑오랑	이0현	청각장애인을 위한 경적 인디케이터	

4) 장비교육 및 공간이용 세부 내용

- 안전교육 진행 및 이용할 수 있는 장비 및 소재 안내
- 작업계획 회의 및 작업물에 대한 필요 소재 요청
- 작업 및 결과물 공유
- 작업자 간 라운드 테이블 운영

5) 인터뷰 및 평가

- 연계협력 '메이커 대회' 운영을 위한 기관 협력 회의 : 연중
- 장비교육 및 공간이용 작업계획 인터뷰 : 팀별 1회

6) 역할분담 및 협력

- 기획1팀 판돌 이영석(톨릭) : 기획, 운영, 네트워크, 공방 관리, 장비 관리 등
- 네트워크 기관 협력업무

구분	기 관 명	연계내용
1	고려대학교 KU개척마을	공동주관 본선 개최, 대행업체 용역 운영, 예선 심사, 보고서 작성
2	분당정자청소년수련관	공동주관 예선 개최, 본선 실시간 중계
3	시립망우청소년센터	공동주관 예선 개최, 예·본선 메이킹 재료 수급
4	시립청소년미래진로센터	공동주관 예선 심사, 본선 진행, 본선 멘토 운영, 본선 간식 수급
5	국립재활원	후원 본선 심사, 제작 콘텐츠 제공, 상장 제공

다. 결과물

구분	내용	비고
설문조사 결과	연합 메이커대회 참여 청소년 만족도 및 설문조사 결과	별첨 1.
자료	연합 메이커대회 실행계획서	별첨 2.
	연합 메이커대회 사회자 시나리오	별첨 3.
	연합 메이커대회 OT자료	별첨 4.
	연합 메이커대회 시상식 자료	별첨 5.

4. 홍보 및 외부연계

가. 홍보실적

- 협력기관에서 지정한 대행업체를 통한 홍보 진행

나. 홍보성과

- 해당없음

5. 사업평가

가. 사업성과 요약

1) 정량성과

- 총 22회, 연인원 426명 (청소년 비율 98.4%, 419명)
- 총 4개 기관(공동주관 3개, 협력 1개)과 네트워킹 진행

2) 정성성과

- 청소년들이 개인 차원의 새로운 것을 만드는 과정을 넘어 청소년 메이커 간 정보와 지식을 교류하는 문화 지향으로 메이커 대회를 개최하여, 다양한 나이, 다양한 소속의 청소년들이 서로의 아이디어와 작업을 공유하며 상호 경쟁과 협력 구조의 메이커 작업을 진행
- 전문성이 요구되는 작업공간과 장비들을 활용하여 청소년 그룹이 '공공성'을 주제로 작업을 경험함으로써 개인의 효능감을 넘어, 사회적 지속가능성으로 연결될 기회 제공
- 기존에 맺은 MOU 협력 기관들과 지속해서 사업을 기획하여 운영하는 과정에서 청소년들이 활동이 가능한 메이커스페이스 간 지속할 수 있는 협력체계 구축

3) 성과의 해석

- 메이커스페이스 운영의 경험이 있는 여러 기관이 협력해서 '메이커 대회'를 개최함으로써 서로가 가지고 있는 다양한 경험을 프로그램 기획에 반영할 수 있었음
- 메이커 문화의 확산은 메이커 개인의 작업을 지원하는 것에서 출발할 수 있으나, 서로의 경험을 공유하고 경쟁과 협력의 구조에서 더 발전할 수 있기에 공유하는 경험이 효과적이었음

4) 성과의 주요 요인

- 하자센터를 이용하는 청소년 그룹 중 메이커스페이스 공간 및 장비의 활용에 관심이 있는 청소년을 대상으로 장비 교육을 이수하고 공간과 장비를 활용할 기회 마련
- 청소년들이 공방을 자유롭게 이용할 기회를 보장하고, 공방의 이용을 활성화할 수 있도록 소모성 물품의 지원을 하였음.
- 2021년에 MOU를 체결했던 협력 기관들과 메이커 문화확산 및 신뢰를 기본으로 지속적인 프로그램 기획

나) 프로그램 평가

1) 추진 일정 및 단계별 평가

① 모집 및 사전 단계

- 각 기관에서 가지고 있는 홍보 네트워크를 통해서만 모집을 운영했던 전년도에 비해, 모집과 홍보 그리고 본선 운영에서 이벤트 업체와 함께 진행하여 전년도 대비 신청 및 참가율이 높아졌음
- 최초 3개 권역으로 구분하여 분당정자청소년수련관, 망우청소년센터와 함께 하자센터에서도 예선 대회를 운영할 계획으로 사업을 준비하였으나 3개 권역으로 나눠서 운영하기에는 참가율이 저조하였으나, 신청 팀 중 하자센터에서 작업을 희망한 팀이 1개 팀으로 최종 2개 권역으로 하자센터를 제외한 분당정자청소년수련관, 망우청소년센터에서만 예선을 운영하였음
- 하자센터 실무자는 2개 권역 예선 심사 및 본선 대회 기획을 총괄하는 역할로 변경하여 운영되었는데, 협력 기관 간 신뢰가 있어서 변경되는 논의 과정이 원만하게 진행되었음

② 본 프로그램 단계

- 사전에 기관별 사용할 수 있는 메이커 장비와 장비의 스펙을 참가 청소년들에게 공유하고, 이용 과정에 시간이 소요되는 장비들은 참가 그룹 간 조율을 통해 일정을 정하여 공간과 장비에 어려움 없이 메이커 대회가 진행되었음
- 팀 내 공방의 운영을 담당하는 판돌이 존재하지 않아, 각 공방의 이용을 하자센터에서 활동하고 있는 청소년과 메이커 대회에 참가한 청소년으로 축소하여 운영하여, 더 많은 청소년에게 활동을 제공하지 못하였으나 공방의 작업 경험이 있는 청소년들이 공방을 이용하는 과정에서 이용자 간 소통과 협력 작업이 진행되어 '공공' 프로젝트까지 연결될 수 있었음
- 화재 가능성이 높은 장비에 적합한 소화기 비치와 이용자 안전 보호 장비를 구축하여 운영함으로써 이용자들의 안전을 보장하였음

③ 정리 단계

- 작업장 프로그램 종료 후 청소년들이 개인의 작업을 보완하기 위해 공방의 이용이 필요한 경우 작업을 지속할 수 있도록 지원
- 공방의 위치 및 장비들의 이용 방법 등에 변화에 따라 공간별 이용 수칙 등을 재정립할 필요가 있음

2) 예산, 자원, 인력 등 운영 구조 평가

- 운영하는 메이커스페이스 공간이 총 4개(101공방, 목공방, 야외작업장, 디자인작업장) 다

양한 장비와 장비에 대한 숙련도가 필요한 만큼 공간 담당자를 별도로 배치하여 운영할 필요가 있음

- 현재의 구조에서는 공방의 장비를 활용한 다양한 프로그램을 기획하여 운영하기에 인력이 부족한 어려움이 있음. 각 공방을 전년도와 같이 담당자를 분리하여 운영할 필요가 있음
- 계획된 사업과 내용 대비 예산 및 물적 자원의 투여는 청소년들의 메이커 작업을 지원하기에 적절하였음

다. 총평 : 하자 메이커스페이스 운영의 성과와 과제

1) 다양한 실험과 실패의 경험을 통해 배우는 메이커스페이스

- 하자 메이커스페이스 운영은 청소년들이 다양한 실험과 실패의 경험을 통해 메이커로 성장하기 위한 목적을 가지고 운영하는 사업으로 청소년들이 안전하고 쾌적한 환경에서 다양한 경험을 할 수 있도록 지원하는 것이 필요함

2) 청소년 메이커 문화확산을 위한 플랫폼

- 메이커 문화의 확산은 청소년 개인의 메이커 작업에서 다양한 작업의 경험을 공유하고 확장하는 것에서 시작되는 만큼, 청소년 메이커와 작업을 하는 메이커스페이스와 연계하여 다양한 사업을 기획 및 운영이 필요함

라. 평가 및 환류 내용 요약

구분	담당자 의견	참여자(청소년) 의견
전년도(2022년) 평가의 사업계획서 반영 내용	·디지털 격차를 해소하고, 다양한 메이킹 활동을 지속하는 대안으로 '손작업'을 할 수 있는 공간으로서 메이커스페이스 필요	
2023년 결과보고서상 개선할 점	·변화되는 공간만큼 각 공방의 이용 수칙 등을 재 정립하여 청소년들과 다양한 메이커 작업이 실현될 수 있도록 할 필요가 있음	·개인의 작업이 아닌, 또래 청소년과의 작업에 대한 경험을 공유하는 기회가 필요함
2023년 결과보고서상 제안사항	·공방을 포함한 4차산업 공간인 퓨처커리어랩 사업을 통합하여 효과적인 공간 및 장비 관리 필요	·청소년 공간기획 사업과 연결하여 난이도가 다양한 워크숍을 기획하여 운영

6. 안전교육 결과보고

연번	교육일시	실시자	교육대상(명)	교육내용	교육사진	비고
1	2023.8.9.	이경현	청소년 13명	연합 메이커대회 참여자 안전교육		분당정자청소년수 련관 직원
2	2023.8.9.	심영대	청소년 11명	연합 메이커대회 참여자 안전교육		망우청소년센터 직원
3	2023.8.19	김만재	청소년 37명	연합 메이커대회 참여자 안전교육		고려대학교 직원

7. 기타 첨부자료

첨부1. 활동사진



메이커대회 예선(망우청소년센터)



메이커대회 예선(망우청소년센터)



메이커대회 예선(망우청소년센터)



메이커대회 예선(분당정자청소년수련관)



메이커대회 예선(분당정자청소년수련관)



메이커대회 예선(분당정자청소년수련관)



메이커대회 본선(고려대학교)



메이커대회 본선(고려대학교)



메이커대회 본선(고려대학교)



메이커대회 본선(고려대학교)



메이커대회 본선(고려대학교)



메이커대회 본선(고려대학교)



메이커대회 본선(고려대학교)



메이커대회 본선(고려대학교)



공공공간 프로젝트팀 작업



공공공간 프로젝트팀 작업



공공공간 프로젝트팀 작업



공공공간 프로젝트팀 작업



공공공간 프로젝트팀 작업



공공공간 프로젝트팀 작업



공공공간 프로젝트팀 작업



공공공간 프로젝트팀 작업

사업결과보고서

1. 사업명 : 청소년 창작 워크숍 <생활기술 오픈 클래스>

2. 사업개요

가. 사업기간: 2023년 1월~12월

나. 사업대상: 청소년

다. 사업장소: 하자센터 메이커스페이스 및 워크룸

라. 참여인원 : 정원 6명 / 연인원 23명 (청소년 23명) / 총 4회차

3. 사업내용

가. 추진 목표

1) 사업추진목표 : 청소년들이 메이커스페이스인 작업장을 통해 생활 속 도구를 활용한 기술을 습득하고, 습득한 기술을 활용하여 사회문제 해결을 위한 '냉·난방 장치 등 기술을 접목한 길고양이 집' 제작과 설치를 진행

2) 목표치의 타당성

- 방학 기간을 활용한 손기술 워크숍 프로그램으로, 단기형으로 구성

구분	정량	정성
목표	·정원 8명, 연인원 32명 ·연 4회 단기 워크숍형 프로그램 운영	·생활기술을 습득하고, 몸을 움직여서 스스로 할 수 있는 능력을 키우고자 함
타당성	·예산 규모 및 프로그램 시기를 고려한 인원 및 회기 편성	·능동적인 창작활동을 통한 공간 구성과 관리 경험 필요성

3) 사업 목표와 기관 특성화 전략과의 연계성

- 중장기계획서상 기관 특성화 전략 중 다음 내용과 부합함

·작업장(studio)을 기반으로 다양한 중장기 프로그램들의 브랜드 포트폴리오 구축

- 융합형 작업장 : 신재생에너지-청소년 환경교육의 결합
- 진로 관심사에 따른 특화 프로그램 운영

나. 추진내용

1) 프로젝트 실행 내용 요약 : 총 4회, 연인원 23명, 청소년 100% 23명

구분	프로그램	세부 프로그램	횟수	남	여	연인원
2023년 7월	생활기술 오픈 클래스 <구해줘 캣츠 홈>	· 길고양이의 이해 · 고양이 집 설계 · 목재 재단 실습(도구 활용법)	1	0	5	5
		· 재단 목재 조립 · 타일 시공 및 도장	1	0	6	6
		· 태양광 발전의 이해 · 태양광 패널, 컨트롤러 등 설치	1	0	6	6
		· 길고양이집 설치 · 길고양이 해먹 만들기 · 회고	1	0	6	6
계			4	0	23	23

2) 프로젝트 세부 프로그램 내용 요약

① 생활기술 오픈 클래스<구해줘 캣츠홈>

- 청소년들이 일상생활을 하는 중 타인의 도움을 받지 않고 고장이 난 물건의 수리 또는 DIY 가구 제작 등을 해볼 수 있는 수준에서 필요한 도구인 드라이버, 전동드릴, 톱, 망치, 페인트칠을 경험해 볼 수 있는 프로그램으로 구성
- 개인의 작업 결과물을 가져가는 경험이 아닌, 지역사회를 관찰하고 지역 내 사회문제를 해결하는 방안으로 함께 이야기 나눌 수 있는 콘텐츠로 구성
- 총 6명을 2개 그룹으로 구성하여, 하자센터 주변을 관찰하고 길고양이와 공존하기 위한 공간으로써 필요한 고양이집 제작
- 적정기술(태양광 패널)을 활용하여 일상에서 특별한 관리가 없더라도 고양이 집에 난방과 냉방이 가능한 구조를 설계하여 제작 및 설치
- 고양이들이 자주 이용하는 공간과 태양의 일조량을 고려하여 하자센터 내 길고양이집 설치 및 회고

3) 인터뷰 및 평가

- 길고양이집 제작 관련 자문회의(5/2)
- 프로그램 참가자 회고(7/21)

4) 역할 분담 및 전담 인력의 역량

- 기획 및 실행 : 기획1팀 이하림(윤슬)
- 기획 및 실행 업무 지원 : 기획1팀
- 특강강사 : 장제성(캣시티 제작자)
- 길고양이집 자문 : 김하연(찰카기 작가)

다. 결과물

구분	내용	비고
기록물	활동사진	붙임 1.
회고 기록	참여 청소년 만족도 회고	붙임 2.
홍보물	모집 포스터 및 홍보 게시물	붙임 3.
강의자료	구해줘 캣츠홈 강의자료	별첨 1.

4. 홍보 및 외부연계

가. 홍보실적

- 1) 인스타그램 : 하자공방(@haja_0maker), 하자센터(@ourhaja), 하자냥(@hajacat)
- 2) 하자넷 홈페이지 게시물 1건

나. 홍보성과

- 참가자 모집 : 프로그램 참가자 모집을 위해 인스타그램으로 게시물을 발신하였고, 하자넷 홈페이지에도 게시하였음. 그 결과 참여자 모집이 계획 인원 8명에 도달하지 못하였으나, 적정인원에 도달하였음.

5. 사업평가

가. 사업성과 요약

1) 정량성과

- 총 4회, 연인원 23명(청소년 비율 100%, 23명)

2) 정성성과

- 청소년들이 일상생활 속에서 타인의 도움 없이도 물건을 수리하거나, DIY 가구 등을 제작할 수 있는 기술을 습득함
- 사회문제 중 하나인 '길고양이'의 실태와 인간과 길고양이가 공존하는 방법에 대한 고민을 함께함으로써 공동체 구성원으로서 시야를 확장함

3) 성과의 해석

- 청소년들이 일상에서의 자립을 위해 요구되는 도구와 기술을 중심으로 습득하고, 습득한 기술을 중심으로 사회문제 해결을 위한 작업을 해볼 기회를 제공
- 개인이 필요한 작업을 해보는 것이 아닌, 또래 동료들과 함께 토론하고 구성해 보는 과정을 통해 생각과 시야의 확장에 도움이 됨

4) 성과의 주요 요인

- 길고양이의 생활, 환경, 집 설계, 설치에 두루 풍부한 경험을 강사 섭외
- 프로그램 기획 단계에서 길고양이 삶과 생태에 관한 전문가 자문을 받아, 전문성 있는 프로그램 기획
- 전년도 평가 및 청소년 욕구 반영(몸을 움직여서 스스로 할 수 있는 추진 능력을 기르고자 하며, 능동적인 창작활동을 통한 공간 구성과 관리를 경험해 보는 워크숍 필요)에 따른 프로그램 기획

나. 프로그램 평가

1) 추진 일정 및 단계별 평가

① 모집 및 사전 단계

- 22년 평가 의견을 반영하여 청소년들에게 필요한 손작업 중 도구를 활용하는 방법을 중심으로 프로그램을 기획하였으며, 욕구 조사에 참여했던 청소년 그룹이 있는 인스타그램 채널과 하자센터 홈페이지를 통한 홍보 및 모집이 프로그램 참가자 모집에 효과적이었음
- 고양이보호협회 등에서 활동하는 길고양이 전문가 자문, 하자센터 내 고양이 반려인 자문 등을 통해 길고양이의 생태를 미리 이해하고, 프로그램을 기획하여 실제로 길고양이와 인간이 공존할 수 있는 프로그램을 구성하였음

② 본 프로그램 단계

- '길고양이 집'이라는 콘텐츠와 도구를 활용한 손작업에 관심이 있는 청소년들이 대상이 되어 모집 후 활동함으로써 청소년들의 참여도와 집중도가 높았음
- 총 6명을 2개 그룹으로 나눠서 3명이 1개의 고양이 집을 제작하는 과정으로 진행함으로써 동료와 협력해서 논의와 작업하는 경험을 하였음
- 콘텐츠 중심의 프로젝트 활동으로 청소년들의 사전 이해도의 편차 없이 프로그램에 참여할 수 있었음

③ 정리 단계

- 청소년들이 정기과정 이후에도 설치된 길고양이 집을 관찰하고, 지속해서 관리하기 위해 하자센터를 방문하는 과정이 발견되었음
- 설치 장소 인근의 길고양이들이 설치된 집을 적극적으로 활용하는 모습을 관찰할 수 있었으며, 설치 장소에 관련된 안내문을 비치함으로써 청소년들의 프로그램 참여 결과에 따른 효능감을 높였음

2) 예산, 자원, 인력 등 운영 구조 평가

- 적정기술을 이용한 고양이집 제작 과정에서 적정기술을 이용하지 않는 집에 비해 재료비가 많이 투입되었으나, 설치 이후 관리와 운영이 쉬운 점에서 효과성이 높음
- 단순한 제작 활동이 아닌, 사회문제를 동시에 해결해 나가는 방안으로서 워크숍 운영에서 전문가의 의견과 전문 경험이 있는 강사와의 협력은 프로그램의 효과성을 높이는 데 도움이 되었음

3) 기타 평가

- 내용적 측면에서 전문가의 의견과 교육 과정에서의 전문 강사 결합은 프로그램이 달성하고자 하는 목표에 효과성이 매우 높았으며, 제작 결과물 대비 효율성도 높았음. 하지만, 프로그램의 담당자가 프로그램 계획 이후에 변경되어, 기술에 관한 이해도가 낮은 상태에서 진행되는 과정에 '용어의 이해, 기술적 해석의 한계' 등 어려움이 발견되었음.
- 특정 콘텐츠와 기술을 중심으로 운영되는 프로그램에서 담당자의 역량과 이해도는 중요하다고 판단됨


다. 총평 : 생활기술 오픈 워크숍의 성과와 과제

- 1) 작업장(Studio)을 기반으로 실과형 체험 워크숍 운영
 - 하자센터 내 메이커스페이스 작업장(목공방)을 중심으로 생활에 필요한 도구들을 학습하는 실과형 체험을 경험하여, 기술적 자립 향상
- 2) 손작업 중심의 생활기술과 사회문제 해결형의 결합
 - 다른 사람의 도움 없이 수리하고 DIY 해보는 경험에 대한 욕구가 있는 청소년들에게 자신의 물건을 제작해 보는 경험의 제공도 필요하지만, 또래 청소년들과 함께 사회문제를 고민하고 손작업 통해 해결해 과정에서 청소년 스스로 효능감 상승과 더불어 사회 구성원으로서의 성취감 향상
- 3) 진로 관심사에 따른 특별한 프로그램 운영
 - 4차산업, 신기술, 문화예술 등 기존에 여러 기관에서 운영하는 똑같은 프로그램이 아닌, 손작업에 관심 있는 청소년들에게 경험의 기회 제공

라. 평가 및 환류 내용 요약

구분	담당자 의견	참여자(청소년) 의견
전년도(2022년) 평가의 사업계획서 반영 내용	·학원 등 외부 교육기관에서 교육에 참여할 때 비싼 가격으로 진행되는 워크숍을 경험해 볼 수 있는 기대가 있음. 익숙하지 않은 워크숍을 단 회차로 가볍게 참여하는 경우 만족도가 높음.	
2023년 결과보고서상 개선할 점	·사업에 대한 이해도가 높은 담당자 배정 필요	·회차가 짧고, 강사분이 사전 작업을 많이 하셔서 실제 작업이 많이 진행되지 못해 아쉬웠음
2023년 결과보고서상 제안사항	·사업 담당자 배정 과정에서 담당자의 역량이 고려될 필요가 있음	·단 회기성 워크숍과 중장기 워크숍을 분리해서 다양한 실과형 워크숍이 진행되었으면 함

6. 안전교육 결과보고

연번	교육일시	실시자	교육대상(명)	교육내용	교육사진	비고
1	2023.7.18.	장제성 강사	청소년 6명	생활기술 오픈 클래스 참여자 안전교육		

7. 기타 첨부자료

첨부1. 생활기술 오픈 클래스 진행 사진

	
길고양이집 구조 설명(7/18)	절단한 목재 사포로 다듬기(7/18)
	
타일 시공의 이해(7/19)	도장 순서 설명(7/19)
	

태양광 발전 설명(7/20)	목재 단면 살펴보기(7/20)
	
길고양이집 점검하기(7/21)	목재 절단하기(7/21)

첨부2. 청소년 만족도 회고

도란: 눈에 바로 바로 보이는 결과가 나왔던 것, 알지 못했던 것들(태양광, 길고양이와의 공생, 기본적인 목공 기술)을 새롭게 알게되어서, 같이 만들 때 나오는 재미를 느껴서 좋았다. 하는 게 많은데 잡히는 게 없더라. '눈에 바로 보이고 물성으로 보이면 좋겠다.'는 생각이 있었다. 그 생각대로 기대했던 바를 이루어서 좋았고, 청소년들이 모르는 것들, 예를 들어, 드릴 사용, 타공, 고무나무 딱딱한지 어떤지 이런 것들을 알게 되어 좋았다. 어제였나요? 질문 문답할 때 길고양이 이야기 알 수 있어 좋았다.

린: 길고양이에 대한 많은 정보들을 얻을 수 있어 좋았다. 사실 좋아하는 마음만 있고 잘 알지는 못하는 저 같은 사람에게 많은 도움이 됐다! 손으로 힘을 쓰는 일 같이 하는 거니까 기억에 잘 남을 것 같다. 같이 옮기고 자르고 그런 게 많아서 기억에 남을 것 같다.

사과: 당연히 미숙하게 만드는 게 당연.

조금 더 칠칠 맞지 못하게 팔에 페인트 묻히고

옷에 묻히고 어벙함이 있지 않을까 싶기도 하고

작업물에서 빠뜨어진 부분이 있어서...

처음 하는 거라 그럴 수 있다 생각하지만 더 잘하고 싶은 마음.

무름: 항상 배우면 그 다음에 뭘 해야할지 모르겠더라. 지금도 모르겠어서

그래도 뭔가 배운 게 있으니까 어떤 걸 해야한다 싶을 때

생각나는 선택지가 된 거 같기도 한데,냥집사처럼 집에서 만들 수 없다.

나름대로 뭘 할까.

재필: 집고양이 키우는데 길고양이 모르는 입장이다. 첫 날에 급식소나 집을 어떤 식으로 배치해야하는가. 대청마루 예시를 들어주신 것, 최대 몇 마리까지 공존할 수 있을까.

동아리 들어갔을 때도

길고양이 생존의 문제.

영양실조, 주거 문제, 길고양이 학대 문제와 관련해서 집고양이는 편하게 사는데
도움의 손길. 다르게 봐야한다.

해인: 일반 학교에 다니게 되면 다 같이 무언가 하는 경험이 점점 줄어들어요.

코로나가 덜 심해졌지만 부족한 경험이었는데 완전 처음보는 사람과 이야기하며
속도, 힘 맞춰가며 하고 싶었다.

첨부3. 모집 포스터 및 홍보 게시물

haja 2023

여름날 오픈클래스

open class

하자 haja center

: 네 번 만나는 사이

2023년 여름.
뜨거운 태양이 작열하는 7월.
하자에서 준비한 오픈클래스가 열립니다.

네 개의 클래스, 클래스별 4회차 워크숍.

참가자 모집 포스터



2023년 여름.
뜨거운 태양이 작열하는 7월.
하자에서 준비한 오픈클래스가 열립니다.

네 개의 클래스, 클래스별 4회차 워크숍.

참가자 모집 홍보물

<https://haja.net/nowonhaja/30771>

참가자 모집 홍보글

사업결과보고서

1. 사업명 : 지구의 회복탄력성을 연구하는 실험실 <어린이 작업장>

2. 사업개요

가. 사업기간 : 2023년 1월~12월

나. 사업대상 : 9~24세 청소년, 6~8세 및 24세 이상의 비청소년

다. 사업장소 : 하자센터 모아모아랩 및 워크숍 공간, 협력기관 내 교육공간

라. 참여인원 : 연인원 1,650명 (청소년 1,419명, 청소년비율 86%), 총 134회 진행

모아모아랩_상설워크숍 66회 428명, 기획워크숍 18회 215명

제로웨이스트랩_워크숍 45회 980명, 연구단 5회 27명

3. 사업내용

가. 추진 목표

1) 사업추진목표 : 미래 진로를 설계하기 위해서는 사회 읽기와 청소년 개인의 잠재력 탐색이 함께 이루어져야 하므로 최근 주요한 사회적 이슈인 환경을 주제로 청소년 진입기의 어린이·초등학교 중학년 이상의 전기 청소년·중학교 진학 전후의 전환기 청소년·후기 청소년의 환경 감수성과 작업 역량 함양을 목표로 ①어린이와 전기 청소년을 위한 창의적 배움터인 메이커스페이스 '모아모아랩' 공간 및 프로그램 운영 ②전기 청소년과 전환기 청소년을 위한 융복합 교육콘텐츠 '제로웨이스트랩 워크숍' 개발 및 운영

2) 목표치의 타당성

- 어린이별 개별 신청으로 참여하는 경우와 학교·학급 단위로 신청하는 경우에 따라 정원, 공간, 시간 등의 진행 환경을 고려하여 다양한 형식의 콘텐츠로 구성

구분	정량	정성
목표	<p>[모아모아랩]</p> <ul style="list-style-type: none"> ·단회차 자율 워크숍, 정원 8명 내외, 66회, 연인원 396명 ·다양한 회차의 기획 워크숍 18회, 연인원 180명 <p>[제로웨이스트랩]</p> <ul style="list-style-type: none"> ·초등학교·중학교 학급 단위 3-4차시 워크숍, 정원 20명 내외, 45회, 연인원 	<p>[모아모아랩]</p> <ul style="list-style-type: none"> ·청소년기 진입단계의 어린이와 전기청소년이 버려진 것들을 탐색하여 소재로 인식 ·자율 작업을 펼쳐가며 그 과정에서 성취감과 자기효능감 고양 <p>[제로웨이스트랩]</p> <ul style="list-style-type: none"> ·창의적 사고와 협력과 적극적인 소통 등의 역량 획득

	980명 ·후기 청소년 중심 연구단, 정원 6명, 4회, 연인원 24명	[제로웨이스트랩] ·전기청소년과 전환기 청소년들이 사회문제로서의 환경 주제에 접근 ·창의적 작업연계 워크숍 경험함으로써 세부 주제인 제로웨이스트와 관련된 정보를 습득하고 해석 ·사회문제 인식과 해결방안 모색 등을 통해 건강한 시민으로서의 다양한 정체성 획득
타당성	[모아모아랩] ·센터 내 어린이 작업장의 활성화를 도모하며 예산 및 운영을 위한 인적자원 배정 등을 고려하여 최대한 월별로 고르게 배치되도록 기획·운영 [제로웨이스트랩] ·추가 편성된 예산으로 효율을 극대화하기 위해 전년도에 운영했던 콘텐츠를 보완 활용하고 피드백을 반영하여 하반기에 집약적으로 기획·운영	·대상 어린이와 청소년들이 사회적으로 중요한 주제인 환경 이슈에 대해 놀이하듯 즐겁게 접근하여 정보를 습득하고 작업에 몰입한 후 사회적 문제 해결 과제를 되짚어 볼 수 있도록 콘텐츠 구성 ·어린이의 창의적인 상상력과 탄력적인 회복력을 탐구하며 회복탄력성을 가진 지구 환경의 지속가능성을 위한 프로그램 설계

3) 사업 목표와 기관 특성화 전략과의 연계성

- 중장기계획서상 기관 특성화 전략 중 다음 내용과 부합함

·융합형 미래진로역량을 강화하는 <청소년 미래진로 작업장> 운영

: 자율적인 작업의 경험, 협력과 의사소통, 지속가능성을 위한 공간과 문화 등에 주목하여 융합형 미래진로 역량 개발

·신기술-지속가능성 연계 특화 프로그램 구성

: 제로웨이스트-어린이·청소년 환경교육의 결합한 주제 중심 프로그램이나 기획과 운영의 방향성은 진로관심사가 형성되기 시작하는 대상에 맞추어 '개별성'과 '보편성'을 아우르며 설계

·청소년 미래진로플랫폼으로서의 확산

: 환경에 대한 주제 접근의 중요도가 높아지며 다교과 연계 프로그램과 기관 협력 등을 다각도로 펼쳐가고자 하는 초등학교와 중학교와 협력하여 교과융합 프로그램 개발 및 운영

나. 추진 내용

1) 프로젝트 실행 내용 요약 : 총 134회, 연인원 1,650명, 청소년 86% 1,419명

구분	프로그램	세부 프로그램	횟수	남	여	연인원
----	------	---------	----	---	---	-----

구분	프로그램	세부 프로그램	횟수	남	여	연인원
2023년 2월~11월	모아모아랩	상설워크숍	66	218	210	428명 비청소년 203명
		기획워크숍	18	107	108	215명 비청소년 26명
	제로웨이스트랩	워크숍	45	507	473	980명 비청소년 0명
		연구단	5	1	26	27명 비청소년 2명
계			134	833	817	1,650

2)

<어린이작업장 프로그램 구성도>

프로그램	모아모아랩		제로웨이스트랩	
	상설워크숍 - 7~13세 120분 8명 내외 정원 놀이와 작업	기획워크숍 - 10~13세 120분~10회차 이상 10~15명 정원 놀이와 심화작업	워크숍 - 10~14세 150분~240분 학급단위20명 이상 정원 놀이와 작업, 정보이해와 실천	연구단 - 19~24세 6명 내외 어린이*환경교육 콘텐츠연구
	역량 : 관찰과 탐색, 창의와 자율, 협력과 소통, 사회문제 인식과 해결방안 모색			
	기반 어린이 작업장 모아모아랩 공간+기획운영을 위한 인적자원			

프로젝트 세부 프로그램 내용 요약

- ① 모아모아랩 상설워크숍 : 총 66회. 7세~13세 어린이들이 참여하여 자율적인 놀이와 작업 프로그램. 본격적인 작업에 들어가기 전 함께 활동하게 된 친구들과 안전한 작업을 하기 위한 도입 프로그램인 '관찰과 놀이'를 15분 내외로 진행하고, 작업 후 만족도와 활동 내용을 정리하고 친구들과 부모님께 작업을 소개하는 '회고와 미니쇼하자'를 배치하여 작업을 촉진하고 의미화하는 흐름으로 구성
- ② 모아모아랩 기획워크숍 : 총 18회. 10~13세 어린이들이 참여하여 다양한 매체를 다루며 협력하여 참여하는 심화 프로그램. 13회로 기획된 모아모아어린이연구단 프로그램은 쇼하자를 포함하며 전시를 정리하고 활동을 회고하는 후속모임 1회 추가로 진행
- ③ 제로웨이스트랩 연구단 : 총 5회. 후기청소년 중심으로 구성된 연구단은 워크숍 교구 리뉴얼을 위한 논의를 진행하고, 추가적인 정보를 정리함. 일부는 전년도 유사프로그램의 후기청소년 연구단 또는 올해 모아모아랩 상설·기획 워크숍의 보조강사로 참여한 경험이 있음.
- ④ 제로웨이스트랩 워크숍 : 총 45회. 초등학교 3학년~중학교 1학년 학급 단위로 신청 접수. 놀자!-작업하자!-외치자 3단계로 구성된 교육콘텐츠를 학교 현장으로 찾아가거나 센터를 방문하여 참여.

3) 세부 프로그램별 구성

① 모아모아랩 상설워크숍

- 운영 기간 : 2.15.~11.25. 매월 4회~8회, 총 66회, 회별 120분 간의 활동
- 장소 : 하자센터 모아모아랩(본관 107호), 본관 옥외(전면 데크, 뒤 텃밭)
- 신청 방법 : 네이버 예약사이트 통한 선착순 접수
 동일 어린이의 경우 학기 중 월 2회(주말 1회, 주중 1회), 방학 중 월 1회 신청 가능
 동일 아이디 동일 시간대 2명까지 신청 가능
 전월 마지막 토요일에 일정 공지, 당월 첫 토요일 오전 10시 예약사이트 오픈
- 수강료 : 무료
- 프로그램 세부 진행 흐름

NO	구분	세부내용		비고
1	등록	시작 10분 전	-작업공간, 도구, 소재 확인 -참가자 명단 확인, 하자이름 붙이기 -미도착 참가자 연락	정원 8명 매월 첫 토요일 오전 10시 네이버 예약사이트 오픈 선착순 마감

2	준비	00:00 -00:15	-워밍업 놀이: 인사 나눔, 안전을 위한 몸풀기, 하나의 재료를 바라보는 여러 개의 시선을 발견하는 놀이 -하자 한 바퀴: 계절에 따른 주변 환경을 관찰하며 마음다운 자연물 찾기 -안전교육: 소재, 도구, 참여자 간의 관계 등의 주의사항 전달하기	폭염, 우천 시 하자 한 바퀴는 본관 로비에서 진행
3	본 작업	00:15 -01:45	-개별작업: 소재와 도구 탐색, 익숙하지 않은 도구 사용법 연습하기, 작업하기, 협력하기 -만든 작업물로 놀이하기 *휴식과 놀이는 자유롭게	많이 사용하는 위험성 높은 도구(톱, 송곳, 칼, 글루건)는 사용공간을 지정하고 사용법 교육 추가로 진행
4	마무리	01:45 -02:00	-회고: 만족도 설문작성, 작업물 설명 -미니 쇼하자: 친구와 가족에게 작업 과정과 어려웠던 점 소개하기	작업결과물은 자유롭게 가져갈 수 있고, 공간 내에 전시 가능

•프로그램 진행 결과

연번	교육일시	교육대상(명)				강사명	비고
		비청소년		청소년			
		남	여	남	여		
1	2023.2.15. 11:00~13:00	1	0	3	3	남○주	
2	2023.2.15. 15:00~17:00	1	4	0	3	남○주	
3	2023.2.18. 11:00~13:00	1	1	5	0	이○영	
4	2023.2.18. 15:00~17:00	1	1	2	4	이○영	
5	2023.2.22. 11:00~13:00	2	0	2	4	김○리	
6	2023.2.22. 15:00~17:00	2	1	3	1	김○리	
7	2023.2.25. 11:00~13:00	1	0	1	6	이○원	
8	2023.2.25. 15:00~17:00	4	1	2	1	이○원	
9	2023.3.15. 15:00~17:00	0	0	0	0	김○리	실적누락되어 총인원 불포함 0/4/0/1
10	2023.3.18. 11:00~13:00	0	4	0	1	이○영	
11	2023.3.18. 15:00~17:00	0	0	5	3	이○영	
12	2023.3.22. 11:00~13:00	2	0	5	1	남○주	
13	2023.3.22. 15:00~17:00	0	0	1	1	김○리	
14	2023.3.25. 11:00~13:00	2	1	4	1	이○원	
15	2023.3.25. 15:00~17:00	1	2	3	2	이○원	
16	2023.3.29. 14:00~16:00	2	5	0	0	남○주	영등포구민회관어린이집
17	2023.4.8. 11:00~13:00	2	2	1	2	김○리	
18	2023.4.8. 15:00~17:00	0	0	6	1	김○리	
19	2023.4.12. 15:00~17:00	1	4	0	0	이○원	
20	2023.4.15. 11:00~13:00	2	1	3	2	이○영	
21	2023.4.15. 15:00~17:00	3	0	4	1	이○영	
22	2023.4.18. 13:30~15:30	2	5	0	0	김○리	영등포구민회관어린이집
23	2023.4.19. 15:00~17:00	1	1	1	0	이○원	
24	2023.4.25. 15:00~17:00	0	0	3	1	김○리	
25	2023.5.13. 11:00~13:00	4	3	1	0	이○영	
26	2023.5.13. 15:00~17:00	0	2	2	4	남○주	

27	2023.5.16. 15:00~17:00	2	2	3	0	김○리	
28	2023.5.17. 15:00~17:00	1	2	0	0	남○주	
29	2023.5.20. 11:00~13:00	1	2	4	0	이○영	
30	2023.5.20. 15:00~17:00	0	2	2	4	이○영	
31	2023.5.23. 13:30~15:30	1	5	0	0	김○리	영등포구민회관어린이집
32	2023.5.24. 15:00~17:00	1	2	0	1	남○주	
33	2023.6.10. 11:00~13:00	0	2	2	2	이○영	
34	2023.6.10. 15:00~17:00	1	1	2	4	이○영	
35	2023.6.13. 13:30~15:30	1	5	0	0	김○리	영등포구민회관어린이집
36	2023.6.17. 11:00~13:00	1	2	2	3	남○주	
37	2023.6.17. 15:00~17:00	2	3	3	0	김○리	
38	2023.6.20. 15:00~17:00	0	1	2	2	남○주	
39	2023.7.8. 11:00~13:00	2	1	4	1	남○주	
40	2023.7.8. 15:00~17:00	2	2	1	2	이○영	
41	2023.7.11. 15:00~17:00	2	2	2	1	김○리	
42	2023.7.15. 11:00~13:00	1	0	3	4	남○주	
43	2023.7.15. 15:00~17:00	3	1	3	1	남○주	
44	2023.7.18. 13:30~15:30	2	5	0	0	김○리	영등포구민회관어린이집
45	2023.8.10. 11:00~13:00	2	0	3	1	김○리	
46	2023.8.10. 15:00~17:00	1	1	1	0	이○영	폭우로 강사 결근
47	2023.8.11. 11:00~13:00	0	2	1	5	이○영	폭우로 강사 결근
48	2023.8.11. 15:00~17:00	1	2	4	1	이○영	폭우로 강사 결근
49	2023.8.12. 15:00~17:00	1	2	3	0	남○주	
50	2023.8.17. 11:00~13:00	3	1	1	1	이○원	
51	2023.8.17. 15:00~17:00	0	1	3	0	김○리	
52	2023.8.18. 11:00~13:00	0	0	5	4	남○주	
53	2023.8.18. 15:00~17:00	0	4	2	2	남○주	
54	2023.8.19. 11:00~13:00	2	0	2	4	이○원	
55	2023.8.19. 15:00~17:00	4	3	0	1	이○원	
56	2023.8.22. 13:30~15:30	2	3	0	0	김○리	영등포구민회관어린이집
57	2023.9.9. 11:00~13:00	3	3	1	1	남○주	
58	2023.9.12. 13:30~15:30	2	5	0	0	이○원	영등포구민회관어린이집 병으로 강사 결근
59	2023.9.16. 11:00~13:00	1	1	4	2	남○주	
60	2023.9.23. 11:00~13:00	0	2	1	1	이○원	
61	2023.10.7. 11:00~13:00	1	0	3	0	남○주	
62	2023.10.14. 11:00~13:00	1	1	2	1	김○리	
63	2023.10.17. 13:30~15:30	2	5	0	0	김○리	영등포구민회관어린이집
64	2023.10.18. 15:00~17:00	1	1	2	0	이○영	
65	2023.10.21. 11:00~13:00	1	2	3	2	이○원	
66	2023.11.25. 15:00~17:00	0	0	1	0	미배정	10.28 진행예정이었으나 내부공사로 인한 안전문제로 연기됨.

	계	86	117	132	93		총 428명 청소년 225명 비청소년 203명 남 218명, 여 210명
--	---	----	-----	-----	----	--	---

② 모아모아랩 기획워크숍

- 운영 기간 : 4.27.~10.28. 회차별 2시간~4시간
- 장소: 하자센터 모아모아랩, 커뮤니티 목공방, 살림집, 디자인공방, 999클럽 등
- 운영형태 :
모아모아어린이연구단 -10명 정원, 주·보조강사 선발하여 14주 운영
기획워크숍 - 15명 정원, 2회차 미디어워크숍 특강강사 운영
북아트 워크숍, 제로웨이스트랩 심화워크숍 각 1회차 특강 강사 운영
- 모집방법 :
모아모아어린이 연구단 - 모집, 신청서 접수, 상호면접(비대면 인터뷰)
기획워크숍 - 네이버 예약사이트 통한 선착순 접수
- 수강료 : 무료
- 프로그램 세부 진행 흐름
장기 워크숍-모아모아어린이연구단(14회차, 남5, 여5 참여)

NO	구분	세부내용		강사	활동시간
1	OT	4/27(목)	숨은공간 발견과 관찰 -참가자 소개 -하자센터/어린이작업장 탐색	문○주,이○원 임○연	180분
2	관찰-발견	5/4(목)	버려진 사물 발견과 관찰 -자투리(미사용) 소재의 발견 -숨겨진 이야기 찾아보기	문○주,이○원 임○연	210분
3	상상-계획	5/11(목)	상상 작업계획서 -발견한 숨겨진 이야기를 상상하며 작업 계획하기		
4	도구-활용	5/18(목)	작업도구 활용법1(도구-활용) -작업도구 사용방법을 알아보고 제대로 활용하기		
5	대화-작업	5/25(목)	팀작업하기1 -버려진 의자의 상상! -작업설계입문-뚝뚝딱 팀작업	이○원 임○연	180분
6	대화-작업	6/1(목)	팀작업하기 1.5 -팀별 주재료 의자 칠하고 꾸미기		
7	도구-활용	6/8(목)	작업도구 활용법2 -일상의 버려진 사물(가전,악기,자전거)들의 해체 -팀작업	문○주,이○원 임○연	210분
8	대화-작업	6/15(목)	팀작업하기 2 -일상의 버려진 사물(가전,악기,자전거)들의 상상! -해체와 결합, 팀작업		
9	대화-협동	6/22(목)	작업노트 정리하기	정○정,이○원	180분

			-연구단 상호 인터뷰 촬영	임○연	
10	대화-공유	6/29(목)	작업노트 정리하기 -전시안내문 작성하기 -전시물 이동하기	이○원 임○연	180분
11	협동-공유	7/6(목)	작업설계 심화-공간설치 -작업을 다시 들여다보며 공간,사람,작품이 어떻게 상호소통할 수 있을지 살펴보기 -전시 배치 기획	문○주,이○원 임○연	210분
12	협동-공유	7/13(목)	협업-전시(소하자) 준비 -전시물 세팅 -안내문 작성하고 배치하기		210분
13	대화-공유	7/20(목)	전시(소하자) 진행 -전시소개 -연구단 활동과정 회고		240분
14	해체-회고	7/27(목)	해체와 최종회고	문○주,임○연	180분

단기 기획 워크숍(총 4회)

NO	구분	세부내용		강사	활동시간
1	미디어 워크숍 관찰-발견	7/27(토) 9:30 ~12:30	탐험자의 태도와 기록자의 시선을 위한 연습 -안녕!소리 -소리 집음기, 디지털 현미경 사용법 익히기 -관찰을 통해 데이터를 수집하고 일상적인 풍경을 학습재료로 전환하는 기초 연습 과정	이○영 이○원,이○영 정○현,임○연	180분
2		7/22(토) 13:30 ~14:30	탐험자의 태도와 기록자의 시선을 위한 연습 02 -자율-이동+1 -미디어 시스템과 디지털 장비가 하나의 도구로 인식되는 연습 후 미디어라는 세계관에 개인의 시선으로 접근하는 단계 -가상과 실체가 만나는 접점에 참여자 본인이 중심이 되는 연습단계	정○현 이○원,이○영 이○영,임○연	180분
3	제로웨이스트랩 심화워크숍	10/7(토) 14:00 ~17:00	-기후변화 일반 및 자원순환 관련정보 -쓰레기 없이 장보기 게임 진행 후 참여여린 이와 토론 -먹거리 구입시 발생하는 쓰레기를 소재로 공동/개인 작업하기 -국내외 쓰레기 문제와 관련 캠페인 소개 -활동회고	김○지,남○주 지○진,임○연	180분
4	나만의 책 만들기 북아트 워크숍	10/28(토) 15:00 ~17:00	-책과 친해지기 -책만들기 -책전시회 -활동회고	이○원,배○영 임○연	120분

③ 제로웨이스트랩 연구단

- 운영 기간 : 9월~11월, 총 5회, 회별 2시간 이상

9.2(대면), 9.6(비대면), 10.7(대면), 10.27(비대면), 11.25(비대면)

- 장소 : 대면 활동(하자센터 워크룸), 비대면 활동(Zoom회의실)

- 목적 : 제로웨이스트랩 워크숍 교구 리뉴얼을 위한 자문, 워크숍 운영 개선 방안 논의

- 구성 : 후기청소년_신○륜, 남○주, 지○진, 김○지, 김○본, 오○영, 한○민, 최○이, 이○결

비청소년_김○현

④ 제로웨이스트랩 워크숍

- 운영 기간 : 9.19.~11.25. 총 45개 학급/그룹, 회별 120분~150분 활동
- 장소 : 하자센터 워크룸, 신청학교 교실
- 신청 방법 : 서울·경기·인천 공문 발송, 구글폼을 통한 접수
(오픈 당일 3배수 모집되어 당일 조기 마감)
- 수강료 : 무료
- 프로그램 세부 진행 흐름 : 제로웨이스트 사회를 만들어가는 것을 목표로 놀자!-작업하자!-외치자 3단계 워크숍으로 구성, 150분 통합차시로 진행하거나 120분 2차시로 진행

	세션명	주요내용
1	놀자	- 보드게임 <장보장>을 교구로 진행. 4인~6인 1개 그룹으로 그룹 내에서는 2인 1팀으로 진행하고 강사 1인 배치
2	작업하자	- 보드게임을 통해 구입한 카드를 뒤집어 적혀있는 쓰레기를 재료로 획득함으로써, 장을 볼 때 소비하지 않은 쓰레기가 얼마나 되는지를 확인할 수 있도록 함. - 소재를 탐색하기 위해 2인 1조 또는 모둠 전체가 1조로 2222년 EXPO 상징탑인 쓰레기 바벨탑을 쌓아본 후, 노 글루 미션으로 미래 생명체인 플라스틱쿠스를 개별작업으로 만들어 봄. - 생명체의 이름과 특징을 적어보고 전시 후 발표한 뒤 모든 재료는 재사용, 재활용할 수 있도록 해체함.
3	외치자	- 놀자!와 작업하자!의 활동의 재미와 의미를 확인하고, 다양한 정체성을 가진 시민으로 어떤 액션을 할 수 있는지 확인해보고 액션 슬로건을 만들어 봄. - 분리배출 방법 등을 소개하고 이를 기준으로 분리배출을 진행함. - 플라스틱 어택, 리필스테이션 요청 등 소비자로서 할 수 있는 활동을 소개하고 직접 리필스테이션을 구상해봄. - 기후행동 시위에서 청소년들의 참여, 그레타 툰베리, 캘리포니아의 재활용 회사 사장인 어린이 등 또래 청소년들의 활동을 소개함으로써 '바로 지금' 행동할 수 있는 동기를 부여함.

•프로그램 진행 결과

학교수	학급수 (누적)	학교명/학년/반	일시/장소	인원			강사	활동시간
				남	여	계		
1	1	금호초 3-4	2023.9.19. 9:30~12:00 금호초	11	9	20	백○,남○주	150분X1회
2	2	언북초 3-9	2023.9.20. 9:00~11:30 언북초	13	16	29	김○민,남○주	150분X1회
3	3	월촌중 1-동아리	2023.9.20. 13:10~15:40 월촌중	5	20	25	김○지,남○주	150분X1회
4	4	정발중 1-1	2023.9.21. 10:05~12:40 정발중	15	14	29	김○정,이○결	150분X1회
5	5/15	신정초 3-4	2023.10.4. 8:40~10:40 2023.10.11. 8:40~10:40 신정초	18	20	38	김○민,금○귀	120분X2회
	6/16	신정초 3-5		24	22	46	백○,한○민	
	7/17	신정초 3-6		24	20	44	김○리,최○이	

	8/18	신정초 3-7		22	22	44	주○영,이○결	
	9/19	신정초 3-1		22	22	44	김○정,이○결	
	10/20	신정초 3-2	2023.10.4. 10:40~12:40	24	20	44	백○,한○민	
	11/21	신정초 3-3	2023.10.11. 10:40~12:40	24	20	44	김○민,금○귀	
	12/22	신정초 3-8	신정초	22	20	42	주○영,이○원	
	13/23	신정초 3-9		22	22	44	김○리,최○이	
6	14	신대림초 4-1	2023.10.5. 12:10~14:40 신대림초	10	8	18	주○영,이○원	150분X1회
7	24	정덕초 5-1	2023.10.12. 9:40~12:10 정덕초	10	11	21	김○지,성○선	150분X1회
8	25	송곡초 5-1	2023.10.19. 9:30~12:00 송곡초	13	9	22	김○민,이○원	150분X1회
	26	송곡초 5-2		11	9	20	백○,성○선	
	27	송곡초 5-3		13	10	23	김○리,금○귀	
	28	송곡초 5-4		12	10	22	주○영,이○원	
	29	송곡초 5-5		12	9	21	김○정,이○결	
9	30	영중초 3-1	2023.10.24. 9:30~12:00 하자센터	12	11	23	김○민,금○귀	150분X1회
	31	영중초 3-2		11	10	21	김○리,이○결	
	32	영중초 3-3		11	11	22	김○지,성○선	
	33	영중초 6-1	2023.10.25. 9:30~12:00 하자센터	10	13	23	김○리,최○이	
	34	영중초 6-2		13	12	25	김○지,성○선	
	35	영중초 6-3		12	12	24	백○,이○원	
10	36	영동초 3-1	2023.10.31. 9:30~12:00 영동초	13	11	24	김○리,금○귀	150분X1회
	37	영동초 3-2		14	10	24	주○영,한○민	
	38	영동초 3-3		15	9	24	김○정	
	39	영동초 5-1	2023.11.7. 9:30~12:00 영동초	11	7	18	김○정,금○귀	
	40	영동초 5-2		11	7	18	주○영,김○지	
	41	영동초 5-3		12	6	18	김○리,한○민	
	42	영동초 6-1	2023.11.9. 9:30~12:00 영동초	10	14	24	김○정,이○결	
	43	영동초 6-2		10	13	23	김○지,김○지	
	44	영동초 6-3		11	13	24	김○민,이○원	
11	45	개별모집	2023.11.25.10:00~12:30 하자센터	4	1	5	김○리,한○민	150분X1회
		계		507	473	980	주강사6명,보조강사 9명	

3) 인터뷰 및 평가

- 모아모아상설워크숍 보조강사 회고 : 수시, 분기별 진행, 프로그램 공간 계획에 반영
- 모아모아랩 어린이연구단 사전 상호인터뷰 : 총 13명, 비대면 개별 인터뷰, 10명 확정
- 기획워크숍(장기) 모아모아어린이연구단 활동회고 :
차시별 회고 진행
활동 후반부에 어린이들이 인터뷰 촬영하고 외주 업체 편집
13차시 쇼하자에서 회고와 공유 진행
- 기획워크숍(단기) 활동회고 : 설문지와 회고 진행
- 제로웨이스트랩 워크숍 참여자 만족도 조사 및 워크숍 중 회고 진행(강사재량)
- 제로웨이스트랩 워크숍 강사회고 : 워크숍 진행 기간 중 수시 진행

4) 역할 분담 및 전담 인력의 역량

- 사업 기획과 운영 인력은 경험과 역량이 풍부하며 새로운 정보를 수집하고 응용하며 파트너십을 확장하고자 하는 의지가 있음.
 - 기획1팀 판돌 임수연(메이) : 기획, 운영, 홍보, 워크숍 진행, 강사 섭외 및 선발, 참여 어린이·청소년 및 보호자 대응
 - 기획1팀 팀 판돌 전원 : 프로그램 및 공간 운영 기획과 진행에 협력
 - 제로웨이스트랩 수업보조강사 김○본, 오○영 : 교구 및 교육현장 세팅, 워크숍 진행 및 기록, 활동자료 회수 및 정리, 기록 및 피드백 정리, 사후 온라인 게시글 작성
- 워크숍 진행 강사들은 대상 연령층에 대한 이해와 환경이라는 주제 관련 정보와 교육경험이 풍부한 강사들로 선발하여 사업구조 갖춤.
 - 모아모아랩 보조강사 김○리, 남○주, 이○원, 이○영 : 프로그램 준비-진행-정리, 활동 안전관리, 활동 기록
 - 모아모아랩 기획워크숍(장기) 주강사 문○주(장기), 보조강사 이○원 : 기획, 프로그램 준비-진행-정리, 활동 안전관리, 활동 기록
 - 모아모아랩 기획워크숍(단기) 주강사 이○영, 정○현, 김○지, 이○원 / 보조강사_이○원, 이○영, 배○영, 남○주, 지○진 : 기획, 프로그램 준비-진행-정리, 활동 안전관리, 활동 기록

연번	성명	소속 (직위)	담당업무	자격사항	최종학력	전공
1	금○귀	보조강사	제로웨이스트랩 워크숍 보조강사	문화예술교육사 2급, 미술심리상담사 1급, 아동요리지도사 1급, 디자인아트 공예지도사	대졸	한국예술종합학교 미술원
2	김○리	주/보조강사	모아모아랩 상설워크숍 보조강사 제로웨이스트랩 워크숍 주강사	보육교사2급, TESOL, 인문학지도사, SUMA도슨트 수료, 퍼실리테이터 수료	대졸	음악학사 심리상담학부 예술치료학과 재학중
3	김○지	주/보조강사	제로웨이스트랩 워크숍 보조강사 기획워크숍 주강사	유치원 정교사 자격증 취득예정	대학 (재학)	아동가족학
4	김○본	보조강사	제로웨이스트랩 수업보조강사	청소년지도사 3급, 사회복지사 2급	대졸 (예정)	청소년학
5	김○정	주강사	제로웨이스트랩 워크숍 주강사	청소년지도사 2급, 자연화장품 전문가 2급	대졸	미상
6	김○지	주강사	제로웨이스트랩 워크숍 주강사	사회조사분석사2급, 3D프린팅펜 지도사, 메타버스 교육전문지도사, 로봇교육지도사	대졸	미상
7	김○민	주강사	제로웨이스트랩 워크숍 주강사	미상, 유아동 미술교육 강사	대졸	금속조형디자인과 학사, 섬유미술패션디자인 부전공
8	남○주	보조강사	모아모아랩 상설워크숍 보조강사 제로웨이스트랩 워크숍 보조강사	청소년지도사2급, 평생교육사 2급	대졸	예술문화 계통

9	문○주	주강사	모아모아랩 기획워크숍 (장기) 주강사	장애예술교육 매개인력 양성과정 수료, 고려대 평생교육원 강사, 문화예술교육사 2급 강사	석사졸	조소학
10	백○	주강사	제로웨이스트랩 워크숍 주강사	청소년상담사 3급	석사 (재학)	아동청소년임상 전공
11	성○선	보조강사	제로웨이스트랩 워크숍 보조강사	메타버스교육전문지도사, 로봇교육지도사	대졸	미상
12	신○륜	보조강사	제로웨이스트랩 워크숍 보조강사	미상	대학 (재학)	환경조경디자인 학
13	오○영	보조강사	제로웨이스트랩 수업보조강사	미상	대학 (재학)	미상
14	이○원	주/보조강사	모아모아랩 상설/기획 워크숍 보조강사 모아모아랩 기획워크숍 주강사 제로웨이스트랩 워크숍 보조강사	서울시립북서울미술관 예비 에듀케이터 교육 수료 및 실습	대학 (재학)	예술학과, 시각디자인전공 부전공
15	이○영	보조강사	모아모아랩 상설/기획 워크숍 보조강사	미상	대졸	상경계열
16	이○결	보조강사	제로웨이스트랩 워크숍 보조강사	공공미디어센터 미디어트 독립다큐멘터리 제작과정 수료	미상	미상
17	주○영	주강사	제로웨이스트랩 워크숍 주강사	평생교육사 2급, 수지에니 어그램 강사 2급	대졸	의류학, 독어독문학
18	최○이	보조강사	제로웨이스트랩 워크숍 보조강사	미상	대학 (재학)	디자인 전공
19	한○민	보조강사	제로웨이스트랩 워크숍 보조강사	만18세 미만	학교밖 청소년	애니메이션 전공 희망

다. 결과물

구분	내용	비고
설문조사 결과	참여 청소년 만족도 및 설문조사 결과	별첨 1. 모아모아랩 상설워크숍 참가자 만족도 및 설문조사 별첨 2. 제로웨이스트랩 워크숍 참가자 만족도 및 설문조사
홍보물 -모집	모집 홍보물	별첨 3. 모아모아어린이연구단 모집 웹포스터 별첨 4. 모아모아어린이연구단 쇼하자 웹포스터 별첨 5. 모아모아랩 상설워크숍 월별 홍보물 별첨 6. 모아모아랩 상설워크숍 소개 홍보물 별첨 7. 제로웨이스트랩 모집 홍보물
제작물 -결과	참여자 인터뷰 영상 프로그램 보고 영상	별첨 8. 모아모아어린이연구단 인터뷰 영상 별첨 9. 모아모아어린이연구단 활동사진 슬라이드 별첨 10. 모아모아랩 기획워크숍-미디어워크숍 활동 사진 슬라이드 별첨 11,12. 제로웨이스트랩 워크숍 영상 (장보장게임 중심 3분, 전체흐름 5분 2편)
제작물 -교구	제로웨이스트랩 교보재	별첨 13. 제로웨이스트랩 교보재 디자인물

※자료는 쉐어포인트 결과보고 폴더로 공유

https://seoulhaja.sharepoint.com/:f:/s/12023/Ej2DF3_79cJEi5LkgKte2gsBgpsjORviepuOqAFx4uK4cw?e=dUMoAK

4. 홍보 및 외부연계

가. 홍보실적

1) 온라인 SNS 및 홈페이지: 참여자 모집 홍보

- 하자센터 인스타그램 모아모아어린이연구단 모집글 게시(2회)
팔로워 4,755명(12.27 현재), 3.15. 좋아요 68개 / 3.29. 좋아요 66명
- 모아모아랩 인스타그램 일정 공지 및 모집글 게시(22회)
팔로워 2,409명(12.27 현재), 페이스북 연동 게시, 좋아요 누적 600개
- 하자센터 홈페이지 게시물 17개

구분	내용	게시일
공지사항	어린이작업장 워크숍 보조강사 모집	1월 4일, 1월 26일, 2월 4일
	어린이작업장 기획워크숍 강사 모집	2월 23일, 3월 14일, 3월 24일
	제로웨이스트랩 워크숍 강사 모집	7월 18일, 8월 5일, 8월 12일
	제로웨이스트랩 업무지원자 모집	8월 16일, 9월 1일, 9월 8일
프로그램 신청	모아모아어린이연구단 모집	3월 8일(모집 1회 연장) 조회수 737회
	손작업 연계 보드게임 <제로웨이스트랩(환경) 워크숍> 참여 안내	7월 18일, 조회수 342회
요즘하자 (뉴스레터)	<어린이작업장 모아모아랩, 두 팔 벌려 어린이들을 맞이합니다.>	2월 21일, 조회수 140회
	<미래의 모아모아 어린이 연구원에게>	3월 16일, 조회수 199회
	<제로웨이스트랩 멀티플레이어 보니와 해나의 가을>	11월 29일, 조회수 30회

--	--	--

- 네이버

모아모아랩 블로그 게시물 10건

<https://blog.naver.com/hajaplaylab4kids>

예약사이트

<https://new.smartplace.naver.com/bizes/place/5770688?bookingBusinessId=211905>

2) 지역/기관 연계

- 서울특별시 교육청 및 남부교육지원청 관내 초등학교·중학교 공문발송
- 영등포 관내 어린이집 안내, 영등포 제2평생학습관 및 인근상점 홍보물 비치

나. 홍보성과

- 모아모아랩 참여자 모집 : 상설, 기획워크숍은 하자넷, 모아모아랩 인스타그램, 네이버 블로그 등을 활용하여 홍보를 진행하였으며 작업공간 주변에 포스터로 출력하여 게시하였고 대체로 모집에 어려움이 없어 유료 광고나 유관기관 게시 등 추가적인 노력을 하지 않았음.
- 활동 공유 : 모아모아랩 인스타그램에 홍보물을 게시하였는데, 참여 어린이들의 가족과 친구들이 참여하는 쇼하자에 활동 자체에 관심이 있어 참여한 가족이 있었고 차년도에 참여하고 싶다는 의사를 밝혔음. 향후 센터의 어린이 사업을 알리고 네트워크를 확장하는 장으로 활용을 검토하고자 함.

5. 사업평가

가. 사업성과 요약

1) 정량성과

- 프로그램 참여 청소년 총 134회, 연인원 1,650명 (청소년 비율 86%, 1,419명)
‘모아모아랩 상설워크숍’ 정원 8명 이하, 연간 66회 진행, 428명 참가
‘모아모아랩 기획워크숍’ 정원 10~15명 내외, 연간 18회 진행, 연인원 215명 참가
‘제로웨이스트랩’ 정원 20명 내외, 45개 학급/그룹 진행, 연인원 980명 참가
- 교육콘텐츠 구성과 프로그램 운영을 위한 인력풀 구성
프로그램 강사 19명 선발(연인원 22명) 하고 특강강사 섭외하여 기획·운영
교육콘텐츠 구성을 위한 자문위원 및 강사교육 자문 4인과 파트너십

2) 정성성과

- 전기 청소년과 청소년 진입기 어린이들의 놀이와 작업이 복합적으로 이루어지는 메이커 스페이스 운영 및 지속적인 운영을 위한 기반 마련
- 전기청소년의 장기 프로그램을 통해 소재를 탐색하고 작업의 단계를 높이며 몰입하는 과정에 주목하며 놀이와 작업의 경계를 관찰하고 창의력과 협력의 경험 축적의 의미 재해석
- 공교육 영역에서 환경교육의 현황과 수요를 파악하였으며 협력 가능한 형식과 방향성 모색
- 참여 청소년들이 중요한 주제이지만 자신의 문제로 인식하기 어려운 유한한 지구 자원의 문제에 지속적으로 관심을 갖고 문제 해결의 주체로서의 정체성을 구축
- 참여한 어린이와 청소년들이 버려진 소재의 물성을 탐색하며 심미적인 가치를 재창조하는 경험 속에서 지속가능한 지구의 회복력에 주목

3) 성과의 해석

- 대상과 콘셉트에 맞는 소재와 도구를 갖춘 작업장이 참여 어린이와 청소년들의 창의적인 작업에 즐겁게 몰입하며 다각도로 활동을 촉진할 수 있음과 지속적인 운영을 통한 데이터 축적이 공간 기반 프로그램의 근간이 됨을 확인
- 전기청소년들이 학교 교육의 틀에서 벗어나 장기간 정기적으로 단계적 심화가 이루어지는 영역 통합적인 활동에 참여함으로써 표현, 소통, 협력의 경험을 쌓아가고 자기효능감이 높아져 본격적인 청소년기에 성장과 성숙의 기반이 되리라 기대
- 환경문제의 중요성은 강화되었지만 거대하고 개인이 해결할 수 없는 영역으로 인식되어 무기력감을 가질 수 있으므로, 정보를 전달하는 교육보다 참여 대상의 눈높이에 맞추어 주제에 접근하고자 하는 동기를 강화하는 방법을 모색하는 것이 중요하다는 것을 발견
- 끊임없이 새로운 재료를 제공하며 과정이 명료한 활동으로 프로그램을 구성하는 것보다 새롭게 볼 수 있는 경험을 다각화하며 계획대로 되지 않는 것 또한 과정임을 체득할 수 있는 공간과 콘텐츠 개발의 필요성 절감

4) 성과의 주요 요인

- 모아모아랩 : 미사용되거나 재사용되는 재료들을 소재로 작업하는 콘셉트를 선명하게 하며 보조강사 운영구조 안착 등 활동 제반 여건을 갖추며 지속적인 운영을 통해 축적된 데이터에 근거하여 프로그램 진행. SNS와 포털 예약사이트 등을 통한 안정적인 홍보 및 모집구조.
- 제로웨이스트랩 : 사업의 규모를 갖추 수 있는 예산 투입. 전년도에 교육현장에서 검증된

교구. 학사일정 파악, 학령에 따른 이해도, 현장의 교육환경에 대한 준비 등으로 안정적인 모집과 운영 구조 갖추. 역량있는 강사, 진행보조인력, 팀판들의 적절한 지원 등 인력풀 확보.

나. 프로그램 평가

1) 추진 일정 및 단계별 평가

① 모집 및 사전 단계

- 모아모아랩 상설워크숍은 월 8회 지속적인 운영을 목표로 주말(토)와 주중 오후 프로그램으로 구성하여 운영. 방학 중에는 주말과 주중의 참여도에 큰 차이 없었으나 학기 중에는 평일 모집이 저조하여 평일 인근 어린이집과 유치원 등을 대상으로 기획 모집을 시도. 평일 오후에는 참여인원이 많지 않으나 인근 지역 어린이들의 방문빈도가 높아 평일 오후 오픈을 유지하기로 함. 9월~11월 제로웨이스트랩 시작으로 월별 회차를 6회 이하로 조정하고 방학기간인 8월 12회 집중 진행. 신청이 어렵다는 의견을 반영하여 월별 토요일 1회, 평일 1회 또는 월별 1회로 참여기회를 제안하여 운영함.
- 모아모아랩 상설워크숍은 전월 마지막 토요일에 모아모아랩 인스타그램과 네이버 예약사이트에 익월 일정을 공지하고, 당월 첫 토요일 오전 10시에 네이버 예약사이트 오픈하여 예약 진행. 기획워크숍은 기존 참여자를 대상으로 추가 홍보하고 네이버 예약사이트를 통해 예약 진행. 그 밖의 홍보 없이 모집은 순조롭게 이루어졌으나 날씨와 건강상태 등에 따라 간혹 노쇼 발생.
- 제로웨이스트랩 세부사업 진행 결정이 하반기에 이루어져 모집에 어려움이 예상되었으나 공문발송만으로 모집당일 마감할 수 있어 추가모집 등에 자원투여가 이루어지지 않아도 되었음. 학교가 환경을 주제로 외부 교육기관과 협력하는데 개방적이라는 것과 학교 대상으로 2학기 프로그램을 모집할 때 공문발송시기는 6월 말~7월 초가 적절함을 확인함. 다만, 전년도 참가신청 교사들에게 추가 안내할 기회가 없어서 지속 운영을 통한 피드백 수렴은 어렵게 되어 아쉬웠음.

② 본 프로그램 단계

- 모아모아랩 상설 워크숍의 경우, 프로그램 실제 진행에 따라 날씨, 참여자의 상황에 따라 부분적으로 시간 조정이 있었으나 대체적으로 관찰과 놀이(15분)-본 작업(90분)-회고와 미니쇼하차(15분)로 진행함. 전년도 평가를 바탕으로 어린이 8명 당 보조강사 1인과 담당판돌 1인을 배치하여 안전하고 유의미한 활동이 이루어지도록 하고 기록해 나감.
- 전년도 참여 어린이들의 만족도 조사와 올해 참여 어린이들의 만족도 조사에 기재된 많이

사용하는 소재와 있었으면 하는 도구와 재료를 추가해가면서 활동 환경을 보완해 감. 올해 상설워크숍 참여자 428명 중 설문지 378건이 회수되었으며 50% 이상 추가 요청물품을 기재하지 않거나 없다고 작성하였음. 작성한 내용 중 사용량이 기존에 배치한 물품 중 사용량이 많은 색솜, 양면테이프, 지관, 물풀, 색솜, 천, 철사, 수수깡, 넓은 나무판자, 스폰지, 자석, 다양한 종이, 단추, 신발, 잘드는 가위, 못 등은 재고 투입에 신경을 썼으며 전동드릴, 망치, 바퀴, 스프링, 구슬, 폐가전제품, 경첩, 돌멩이, 필름 등의 소재는 추가로 구비하였음. 위험성이 있는 도구(강력 본드, 전기톱, 날카로운 칼), 구하기 어려운 소재(넓은 가죽, 큰 랩, 다양한 크기의 지퍼, 시계바늘), 상품화된 놀잇감(슬라임, 레고, 캐릭터 인형, 로봇 부품, 전동기와 배터리, 프로펠러, 스트링아트 도구), 작업 후 정리에 어려움이 있는 스티로폼, 모래 등은 검토 후 구비하지 않는 것으로 하였음. 진행 회차별로 보조강사들의 기록을 취합하고 분기별로 짧은 회고를 통해 소재 배치, 작업 촉진 요소 파악, 케이스별 대응 방안 공유 등 프로그램 운영의 세부 요소를 점검하고 강화해 나감.

- 매달 또는 격월 간격으로 지속적으로 상설워크숍에 참여하는 어린이들이 발견되었으며, 이 경우 작업의 내용과 방향을 구상하여 오기도 하였음. 새로운 구비된 소재나 소재의 위치 변경에 대해 흥미를 보였고, 이전에 전시했던 작업물로부터 새로운 작업을 시작하는 경우도 있었음. 대수롭지 않게 생각했던 전시와 중도에 포기한 작업물이 새로운 작업의 촉진 요소가 되기도 함. 자주 오는 어린이들이 본 활동 이전에 진행되는 준비 체조와 주변 환경과 소재 관찰 등의 사전 놀이가 반복되어 흥미를 잃을까 하는 우려가 있었으나 계절에 따라 변화하는 환경과 새로운 친구들과의 만남 등이 신선함을 주는 요소가 되고 작업 전 루틴으로 수용됨.
- 상설워크숍 활동 종료 15분 전에는 만족도 조사를 시작하고 본인의 작업을 회고하며 마무리할 수 있도록 시간 안내를 하고, 양육자나 친구들에게 자신의 작업을 소개하는 시간을 통해 소재와 작업방법, 실패한 부분과 보완할 방법 등에 대해서 표현해보도록 함. 기획워크숍의 역시 회차별 회고를 진행하였으며 장기 프로그램인 모아모아어린이연구단 활동의 경우 회고인터뷰를 진행하고 쇼하자를 통해 과정과 결과물을 전시하고 관객과 소통하며 회고를 확장하는 경험을 함.

③ 정리 단계

- 모든 워크숍에서 강사와 공간과 운영방안에 대한 짧은 회고를 진행하고 다른 강사와 공유하며 반영할 수 있는 소재 구비와 운영 흐름은 빠르게 반영함.
- 활동의 과정과 결과를 일정한 품으로 정리하여 외부로 발신하고자 하였으나, 지속적으로 진행하지 못함.

2) 세부 내용별 평가

① 참여 대상 및 모집

- 2023년 상설워크숍 참여자 분포를 살펴보면 428명 중 남 218명, 여 210명으로 성별 분포에서는 큰 차이가 없었으며 이전에 비해 여자 어린이 참여 비율이 높아진 것으로 분석됨. 이 중 203명이 9세 이하로 비청소년 비율이 49%에 달하였고, 청소년 연령에서 9-11세 참여도가 높았으며 초등학교 고학년생의 참여 비율은 낮았음.
- 전년도와 마찬가지로 성별, 나이, 이전 방문 경험 등에 구애받지 않고 참여도와 자발성은 큰 차이를 보이지 않음. 처음 방문한 경우와 재방문한 경우가 대체로 반반의 비율을 이루었으며 코로나 이전에 프로그램에 방문했다가 3~4년만에 재방문을 하는 경우도 종종 발견되었음. 참여자의 연령이 높더라도 작업에 흥미를 잃지는 않았으나 완성도 있는 작업 결과에 대한 욕구가 창의적인 활동을 방해하는 경우가 있었고 작업 테이블과 의자가 몸에 맞지 않아 불편해하는 경우도 있었으므로 향후 대상 연령과 작업 공간을 재구성할 때 이를 염두에 두면 좋을 듯함.
- 주말의 경우 모집의 어려움은 없으나 주중의 경우 정원의 일부만으로 운영되는 경우도 있음. 개별 활동이기 때문에 인원이 적을 경우, 작업 도구와 공간 활용이 자유롭고 강사와의 활발한 상호작용으로 창의적인 작업 분위기 형성에 도움이 되기도 함.

② 작업과 놀이의 경계 없는 활동과 동료 만들기 과정

- 상설프로그램에서도 참여자 간에 상호작용이 이루어지기는 하지만 특히 장기로 진행되는 기획워크숍의 경우 협업의 어려움과 즐거움을 느끼며 함께하는 동료와 함께하는 의미를 알아가게 됨.
- 참여 대상의 발달단계의 특성상 놀이의 요소를 강화하면 활동에 몰입이 이루어지고 작업 시 매체 간의 경계를 넘나들며 단계적 향상이 드라마틱하게 나타날 수 있음을 확인함. 이를 위해서 문화예술 교육의 접근방식이 유효하며, 진행자와 참여자 모두 확장과 성숙의 계기를 포착하고 충분히 시간을 확보하려는 노력이 필요함.
- 제로웨이스트랩의 경우, 어린이들의 익숙한 일상공간인 학급에서 진행되므로 프로그램에 흥미를 갖도록 하고 새로운 관계 형성을 실험해볼 수 있는 요소를 만들어내는 것이 필요함. 주제 중심의 학습에서는 많은 정보를 확인하고 중요성을 강화하는 방향으로 운영할 수 있는데 놀이와 작업으로 접근하여 다양한 부분에서 잠재력을 발휘하며 몰입하는 즐거움을 느낄 수 있도록 설계되었음. 한편, 놀이의 경우 모둠 내에서 주도적으로 이끌어가는 어린이에 대한 주의가, 작업의 경우 완성도 있는 결과물을 만들어내고자 하는 욕심으로 시

작을 하지 못하는 어린이를 독려하는 노력이 진행강사에게 요구되었음.

③ 전시와 결과공유

- 모아모아랩 상설워크숍 오픈 시기인 2월에 전년도 작업물을 전시하였는데, 어린이들이 다른 어린이의 작업을 살펴보는 것을 즐거워하며 본인의 작업설계에 참고하는 것을 발견하였음. 특히 작업결과물을 가지고 가는 것에 대해서 양육자와 입장이 다른 경우도 있고, 이동시 파손되거나 가정에서 바로 폐기될 가능성이 높으므로 작업장 내에 작업결과물을 스스로 전시할 수 있는 전시공간을 마련하여 스스로 전시하도록 함. 전시 과정에서 자신의 작업을 유형화할 수 있으며 객관화할 수 있는 계기가 마련되리라 기대함.
- 모아모아어린이연구단 활동의 공유회 쇼하자는 작업의 과정을 정리하고 제3의 대상에게 이를 보여줄 수 있는 시간이 된다는 것에 의미가 있음. 실제로 협동작업을 할 때 의견 조율이 어려워 힘들어했음에도 쇼하자에서 전시를 구성하고 참가자와 대화하는 시간에는 어떤 기술을 익히고 능력을 향상시켰는가 보다 함께하는 것의 즐거움과 의미를 어린이 스스로 강조하였음.
- 제로웨이스트랩의 경우, 교구인 장보장게임을 회수해 오고 작업물인 쓰레기 상징탑과 신생 명체 플라스틱쿠스를 해체하여 소재를 재자원화 하기 때문에 결과물을 전시할 수가 없는 구조임. 학급별로 활동을 사진으로 열심히 기록하는 교사들도 있었고, 보조강사들의 기록도 진행되었으나 개인이 드러나는 사진 활용에도 제약이 있고, 기록을 정리하고 발신하기 위한 콘텐츠로 구성하는 데에는 한계가 있음. 보완책으로 놀이와 작업과정을 기록할 수 있는 워크시트를 작성하고 이를 교사에게 전달하여 후속 작업이나 교실 비치에 활용할 수 있도록 함.

3) 예산, 자원, 인력 등 운영 구조 평가

- 상설워크숍의 경우, 판돌 1인과 보조강사 1인을 배치하여 강사 1명당 4명 이하의 참여자를 지원하였음. 참여하는 어린이들에 따라 안전관리와 활동지원이 충분히 이루어지기 어려운 순간도 있었으나 공간과 활동의 범위를 고려할 때 대체로 적절한 배정이었다고 생각함.
- 보조강사는 4인을 선발 상설과 기획 워크숍에 배치하였는데 보조강사 1인당 월 2~4회의 활동에 참여하게 되어 강사 입장에서는 월별 활동 배정이 부족하게 느껴질 수 있으나 2주 전후로 일정이 결정됨에도 배정에는 어려움이 없었음. 기획 워크숍에 1인을 고정적으로 배정하여 주강사와의 소통과 어린이들과의 상호작용을 강화하는데 도움이 되었음.
- 모아모아어린이연구단 활동의 경우, 후반부로 갈수록 어린이들의 작업 스케일이 커지고 구

체적인 요구들이 발생하여 판돌의 도움을 요청해야 하는 경우도 발생하였음. 또한 어린이들에게 간식 시간은 활동의 즐거움을 강화하는 과정의 일부이므로 향후 이점을 고려한 예산 편성과 메뉴 계획이 필요함.

- 제로웨이스트랩 워크숍은 2-3개월에 집중적으로 진행되므로 강사와 지원인력 배치가 중요하며 안정감있게 사업을 운영하는데 있어서 기본이 됨. 인적자원을 관리하다 보면 담당자가 불안감과 피로감을 느낄 수 있는데, 프로그램의 취지와 대상에 대한 애정이 있고 유관 활동 경험이 풍부하고 열정적인 사람들과 함께할 수 있어 안정감과 즐거움을 느낄 수 있었음.
- 어린이 작업장 사업 내에 4개의 세부 사업이 운영되는 과정에서 일정이 겹치지 않도록 계획하였으나 준비와 정리 등의 세부 업무 진행 시 집중되는 시기가 있었음. 세부 프로그램 운영의 완성도를 높이고 지속가능한 운영구조를 만들기 위해 과감한 일정 조정과 세심한 설계가 필요함.

다. 총평 : 어린이 작업장의 성과와 과제

1) 대상에 대한 이해

- 2013년부터 다양한 프로그램을 통해 전기청소년과 청소년 진입기의 놀이와 작업에 주목하였고 2017년부터 어린이 전용 메이커스페이스를 기획하여 운영하며 대상에 대한 이해를 축적해왔음.
- 2019년부터 기획되었으나 코로나-19로 본격적인 운영이 어려웠던 모아모아랩이 2022년부터 활성화되어 어린이작업장 모아모아랩에서 놀이와 작업에 몰입하는 어린이들을 관찰하고 양육자와 소통함. 어린이들의 눈높이에 맞는 작업환경이 어떻게 창의적인 활동을 촉진하는지 관찰함으로써 현장의 데이터를 축적해나가며 대상을 이해할 수 있는 질문과 해답찾기를 지속해 나감.
- 어린이들은 사회적 문제인 환경 이슈의 중요성과 창의력을 향상시키는 다양한 체험 활동에 노출되어 있으나 스스로 문제에 접근하여 해결해 나가는 연습과 새로운 도전 기회는 제한적이라는 것을 발견할 수 있었음. 이 시기의 어린이와 청소년에게 미래진로 역량은 동일한 학습을 통해 획득해 나가는 것이 아니라 실패와 시도를 반복하는 과정에서 스스로 터득하고 즐겁게 몰입하며 과정을 설계해 갈 수 있는 바탕으로 자리잡아야 함.

2) 축적된 경험을 바탕으로 공간 기반 어린이 프로그램 구축

- 어린이들과 전기청소년, 본격적인 청소년으로의 전환기 청소년들을 대상으로 한 다양한 프로그램과 공간 운영의 경험을 바탕으로 어린이 전용 메이커스페이스 기반의 프로그램 개발

과 운영에 집중함.

- 어린이들은 다양한 재료들을 사용하여 자유롭게 작업하는 시간과 공간에 만족감을 표하였음. 때로는 어디서나 가능한 작업을 하되 크기를 키우거나 개수를 늘리거나 함께 작업하는 변화를 주고, 때로는 처음 사용해보는 도구를 손에 익혀보고 소재를 관찰하고 연결하는 시도함. 이 과정에서 새로운 경험을 쌓아가며 작업의 숙련과 놀이의 확장이 이루어지고 관찰과 시도, 표현과 소통의 경험, 자기효능감의 강화를 발견하였음 으며 스스로 적극적인 동기를 강화하며 정서적 안정감 또한 획득함.
- 상설워크숍은 예약이 쉽지 않고 참여 어린이 입장에서는 비정기적이고 짧고 새로운 친구들과 작업공간을 공유해야 하는 것에 제한을 느낄 수 있음. 10회 이상 정기적으로 운영한 기획워크숍 모아모아어린이연구단 프로그램이나 1-2회 차이지만 새로운 매체를 다루어보는 기획워크숍을 통해 작업의 숙련과 확장, 전문가와의 상호작용과 또래 동료들과의 협력경험이 심층적으로 이루어지는 것을 발견함. 이 과정에서 창의력과 작업 능력 향상뿐만 아니라 환경이라는 중대하지만 해결하기 어려운 사회문제에 접근하고 해결해나가는 건강한 시민으로서의 정체성을 획득해 나갈 수 있었으며 시간을 확보하고 점진적으로 심화해 나갈 수 있는 기회가 중요하다는 것을 확인하였음.
- 자신의 작업을 말과 글로 정리하고 동료의 작업 과정을 경청하고 의견을 제시하며 협력지점을 발견하는 회고와 일련의 활동을 공개하는 쇼하자를 통해 프로그램에 참여한 어린이들의 성장을 확인할 수 있었음. 참여 어린이들은 함께 할 때 자신이 원하는 것만 할 수 없고, 회를 거듭할수록 힘든 과업과 마주하게 되지만 그 과정에서 신나고 즐거웠던 시간을 경험하며 본격적인 청소년기에서 부딪히게 될 어려움에 맞설 수 있는 회복탄력성을 강화해 나갔으리라 기대함.

3) 학교에 맞는 환경교육 콘텐츠 제공

- 환경은 공교육에서 중요하게 다루는 주제이고 교과별로 독립적으로 접근할 수도 있지만 통합교과로 운영할 수 있는 교구 및 교보재를 활용하고자 하는 교사들의 요구가 높음. 이러한 교육콘텐츠를 익혀 직접 운영하기 보다 교보재에 대한 이해가 있는 강사들을 초빙하여 운영하는 것에 개방적인 태도이므로 프로그램 개발시 이 점을 주목함.
- 기후변화와 쓰레기 문제는 학교 뿐만 아니라 미디어를 통해서도 꾸준히 어린이와 청소년들에게 노출되고 있는데, 정보로서의 환경문제에 대해서는 익숙하지만 자신의 문제로 인식하는데에는 방해가 되기도 함. 정보를 전달하며 중요성을 강조하는 프로그램이 아닌 정보를 찾아보고자 하는 동기를 강화하며 실천을 촉진할 수 있는 계기를 마련하는 것이 필요한 과제임.

<모아모아어린이연구단 참여자 후기>

구분	후기
진로역량 관련	<ul style="list-style-type: none"> ·작업은 놀면서 만드는 것, 내 마음대로 해도 아무도 말할 수 없는 그림 같은 것, 자신의 생각을 물질적으로 표현하는 것, 우리가 놀기 위해서 필요한 것을 만들고, 모두 함께 웃으면서 즐기기 위해 하는 것, 한 가지에만 몰두하는 것, 무언가를 만들면 그것은 또 다른 것을 만드는 것이고 세상을 만드는 것이다. ·전자제품을 분해하여서 나온 재료로 새로운 것을 만든 것이 재미있었는데, 스토리 구상하면서 함께 미리 기획해놓았던 것을 만드는 것이 좋았다. ·다른 데서는 도안을 정해주고 만들기 순서를 무조건 따라하는 것이 많았는데, 모아모아랩에서는 큰 주제만 정해져 있고 다른 것은 내가 알아서 해나가니까 신기했다. ·하고 싶은 것을 할 수 있고, 다양한 도구와 재료가 있어서 집에서는 절대 못 만들 법한 것도 만들어 냈다. 작업할수록 상상력이 풍부해진다.
관계성 관련	<ul style="list-style-type: none"> ·OO(강사)이 칭찬해줘서 그 때의 작업이 기억에 남고, 더 맛있는 작업을 하고 싶어졌다. ·하자센터는 함께 작업하면서 즐겁게 소통하면서 노는 곳, 즐겁게 친구들과 놀면서 뛰어노는 자유로운 곳, 친구들과 의견을 합쳐서 작업하고 좀 더 생각을 키워갈 수 있는 곳, 협동하면서 재미를 느끼는 곳, 청소년들이 모여서 함께 즐겁게 작업하고 뭔가를 만드는 곳이다. ·자기와 의견이 맞지 않고 조금 합이 맞지 않는 친구가 있을 수도 있는데, 가끔씩 친구와의 다툼이 있을수도 있지만 금방 화해하고 친구들과 잘 작업을 해나가면 좋겠다.

라. 평가 및 환류 내용 요약

구분	담당자 의견	참여자(청소년) 의견
전년도(2022년) 평가의 사업계획서 반영 내용	<ul style="list-style-type: none"> ·참여기회 확대를 위해 지속적이고 안정적인 운영 예산 수립을 제안하였으며 상반기에는 외부 공모사업 및 기업후원을 모색하였고 하반기에는 민간위탁금 추가배정하였음. 	
2023년 결과보고서상 개선할 점	<ul style="list-style-type: none"> ·제로웨이스트랩 운영을 위한 예산 추가 배정이 7월에 확정되어 기존의 모아모아랩 계획을 조정하고 신규사업 운영을 위한 사업구조를 마련하는 데 어려움이 있었음. 	<ul style="list-style-type: none"> ·상설워크숍 참여 기회가 더욱 확대되길 바라며 다양한 중장기 기획 워크숍이 마련되었으면 함.

2023년 결과보고서상 제안사항	·2019년부터 기획된 모아모아랩 공간의 구성과 어린이 작업장의 프로그램 운영 성과를 정리하고 도약을 모색해 나가야하는 시점이므로 구체적인 방안을 설계해 추진해 나가기 기대함.	·어린이 메이커 스페이스로서의 공간의 지속적인 운영과 프로그램 개발이 이루어지길 기대함.
-------------------------	---	---

6. 안전교육 결과보고


1) 모아모아랩 상설워크숍(유형2)




연번	교육일시	실시자	교육대상(명)	교육내용	교육사진	비고
1	2023.2.15. 11:00~13:00	임○연	7	안전체조, 도구사용법 안내, 소재와 작업에 관한 안전공지	   	
2	2023.2.15. 15:00~17:00		8			
3	2023.2.18. 11:00~13:00		7			
4	2023.2.18. 15:00~17:00		8			
5	2023.2.22. 11:00~13:00		8			
6	2023.2.22. 15:00~17:00		7			
7	2023.2.25. 11:00~13:00		8			
8	2023.2.25. 15:00~17:00		8			
9	2023.3.15. 15:00~17:00		5			
10	2023.3.18. 11:00~13:00		5			
11	2023.3.18. 15:00~17:00		8			
12	2023.3.22. 11:00~13:00		8			
13	2023.3.22. 15:00~17:00		2			
14	2023.3.25. 11:00~13:00		8			
15	2023.3.25. 15:00~17:00		8			
16	2023.3.29. 14:00~16:00		7			
17	2023.4.8. 11:00~13:00		7			

18	2023.4.8. 15:00~17:00		7			
19	2023.4.12. 15:00~17:00		5			
20	2023.4.15. 11:00~13:00		8			
21	2023.4.15. 15:00~17:00		8			
22	2023.4.18. 13:30~15:30		7			
23	2023.4.19. 15:00~17:00		3			
24	2023.4.25. 15:00~17:00		4			
25	2023.5.13. 11:00~13:00		8			
26	2023.5.13. 15:00~17:00		8			
27	2023.5.16. 15:00~17:00		7			
28	2023.5.17. 15:00~17:00		3			
29	2023.5.20. 11:00~13:00		7			
30	2023.5.20. 15:00~17:00		8			
31	2023.5.23. 13:30~15:30		6			
32	2023.5.24. 15:00~17:00		4			
33	2023.6.10. 11:00~13:00		6			
34	2023.6.10. 15:00~17:00		8			
35	2023.6.13. 13:30~15:30		6			
36	2023.6.17. 11:00~13:00		8			
37	2023.6.17. 15:00~17:00		8			
38	2023.6.20. 15:00~17:00		5			
39	2023.7.8. 11:00~13:00		8			
40	2023.7.8. 15:00~17:00		7			
41	2023.7.11. 15:00~17:00		7			
42	2023.7.15. 11:00~13:00		8			
43	2023.7.15. 15:00~17:00		8			
44	2023.7.18. 13:30~15:30		7			
45	2023.8.10. 11:00~13:00		6			

46	2023.8.10. 15:00~17:00		3			
47	2023.8.11. 11:00~13:00		8			
48	2023.8.11. 15:00~17:00		8			
49	2023.8.12. 15:00~17:00		6			
50	2023.8.17. 11:00~13:00		6			
51	2023.8.17. 15:00~17:00		4			
52	2023.8.18. 11:00~13:00		9			
53	2023.8.18. 15:00~17:00		8			
54	2023.8.19. 11:00~13:00		8			
55	2023.8.19. 15:00~17:00		8			
56	2023.8.22. 13:30~15:30		5			
57	2023.9.9. 11:00~13:00		8			
58	2023.9.12. 13:30~15:30		7			
59	2023.9.16. 11:00~13:00		8			
60	2023.9.23. 11:00~13:00		4			
61	2023.10.7. 11:00~13:00		4			
62	2023.10.14. 11:00~13:00		5			
63	2023.10.17. 13:30~15:30		7			
64	2023.10.18. 15:00~17:00		4			
65	2023.10.21. 11:00~13:00		8			
66	2023.11.25. 15:00~17:00		1			

2)모아모아랩 기획워크숍(유형1)

연번	교육일시	실시자	교육대상(명)	교육내용	교육사진	비고
1	2023.4.27. 15:00-18:30	임○연	10	안전체조, 도구사용법 안내, 소재와 작업에 관한 안전공지		14회 기획 1회차에 집중 진행 매회차 도입부 진행

2	2023.7.22. 10:00~17:00		11			당일 2회차 기획으로 1회차에 집중진행 작업에 따라 추가진행
3	2023.10.7. 14:30~17:00		15			당일 1회차 기획
4	2023.10.28. 15:00~17:00		11			당일 1회차 기획

3)제로웨이스트랩 워크숍(유형2)

연번	교육일시 /장소	실시자 (주강사)	교육대상(명)	교육내용	교육사진	비고
1	2023.9.19. 9:30~12:00 금호초	백○	20	소재와 작업에 관한 안전 공지		
2	2023.9.20. 9:00~11:30 언북초	김○민	29			
3	2023.9.20. 13:10~15:40 월촌중	김○지	25			
4	2023.9.21. 10:05~12:40 정발중	김○정	29			
5	2023.10.4. 8:40~10:40 2023.10.11. 8:40~10:40 신정초	김○리, 김○정, 김○민, 백○, 주○영	19/23/22/ 22/22/22/ 22/21/22			
6	2023.10.4. 10:40~12:40 2023.10.11. 10:40~12:40 신정초	김○리, 김○정, 김○민, 백○, 주○영	19/23/22/ 22/22/22/ 22/21/22			
7	2023.10.5. 12:10~14:40 신대림초	주○영	18			
8	2023.10.12. 9:40~12:40 정덕초	김○리, 김○정, 김○민, 백○, 주○영	21			
9	2023.10.19. 9:30~12:00 송곡초	김○리, 김○정, 김○민, 백○,	22/20/23 22/21			

		주○영				
10	2023.10.24. 9:30~12:00 하자센터	김○리, 김○지, 김○민	23/21/22			
11	2023.10.25. 9:30~12:00 하자센터	김○리, 김○지, 백○	23/25/24			
12	2023.10.31. 9:30~12:00 영동초	김○리, 김○정, 주○영	24/24/24			
13	2023.11.7. 9:30~12:00 영동초	김○리, 김○정, 주○영	18/18/18			
14	2023.11.9. 9:30~12:00 영동초	김○정, 김○지, 김○민	24/23/24			
15	2023.11.25. 10:00~12:30 하자센터	김○리	5			

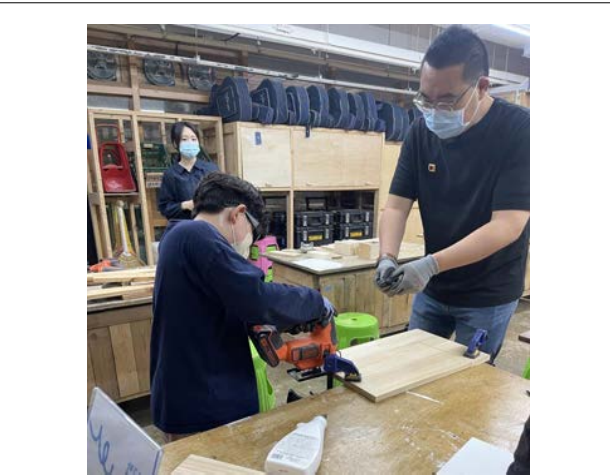
7. 기타 첨부자료

첨부1. 활동사진





모아모아랩 기획워크숍 사진





제로웨이스트랩 워크숍, 강사교육, 연구단 활동 사진



사업결과보고서

1. 사업명 : 청소년 음악 커뮤니티 <음악작업장>

2. 사업개요

가. 사업기간 : 2023년 1월~12월

나. 사업대상 : 17-24세, 음악에 대한 애정과 의지가 있는 청소년

다. 사업장소 : 하자센터

라. 참여인원 : 연인원 233명 (청소년 200명, 86%) / 총 70회 진행

3. 사업내용

가. 추진 목표

1) 사업추진목표 : 지난 5년 동안의 <음악작업장> 사업의 성과를 정리하고 수료 청소년의 창작 활동을 외부로 널리 알리고자 ①동료·멘토와 함께 자신의 음악을 창작하고 ②프로 뮤지션, 영상 제작자, 레코딩 스튜디오 등 전문가 그룹과 결합하여 완성도 있는 자작곡 음원, 라이브 영상, 오프라인 공연을 제작하고 ③창작물을 청중에게 발표하고 피드백을 수렴하는 음악 창작 커뮤니티를 제공

2) 목표치의 타당성

구분	정량	정성
목표	·정원 10명, 연인원 200명 ·교육 프로그램 10회, 기획공연 1회, 자율작업 20회 운영 ·정규 상업 음반 수준의 창작물 제작 및 발표	·전문가 그룹과 협업을 통해 완성도 있는 콘텐츠 제작과 자신의 향후 포트폴리오로 활용 ·음악 창작과 발표 과정에서 성취감과 책임감, 공감 및 소통 역량 획득
타당성	·전문가 그룹과 협업 작업을 운영할 수 있는 최대한의 규모와 회기 편성	·입시나 경쟁이 아닌 자신의 고유한 음악을 하고자 하는 청소년을 고려한 목표 설정

3) 사업 목표와 기관 특성화 전략과의 연계성

- 중장기계획서상 기관 특성화 전략 중 다음 내용과 부합함

- 일과 관계, 문화가 있는 통합형 진로개발 경험 제공
- 작업장(studio)을 기반으로 다양한 중장기 프로그램들의 브랜드 포트폴리오 구축

나. 추진 내용

1) 프로젝트 실행 내용 요약 : 총 70회, 연인원 233명, 청소년 86% 200명

구분	세부 프로그램	횟수	남	여	연인원
2023년 3월~12월	컴필레이션 앨범 제작	27	1	6	45
	301세션	8	0	4	14
	기획 공연	1	1	6	7
	기획공연 (관객)	1	6	47	53
	자율 작업	32	1	1	98
	기획 전시 (단순이용)	1	3	13	16
계		70			233

2) 프로젝트 세부 프로그램 내용 요약

- ① 컴필레이션 앨범 제작 : 총 27회. 참여 청소년이 직접 실습하고 협업하는 과정을 중심으로 '합주 및 편곡, 녹음', '음악가 특강' 등 체계적인 커리큘럼을 프로 뮤지션, 레코딩 스튜디오 등 전문가 그룹과 결합하여 유기적으로 운영
- ② 301세션 : 총 8회. 음악작업장 수료 청소년의 창작물과 활동을 외부로 알리기 위해 영상 전문가가 결합하여 라이브 공연 영상을 제작
- ② 기획공연 및 인터뷰 영상 제작 : 총 2회. 지난 5년 동안 참여한 수료 청소년을 중심으로 그동안 창작하고 협업한 결과물을 오프라인 공연을 통해 관객에게 전달하고, 참여자 간 교류할 수 있는 무대를 마련
- ③ 자율작업 : 총 32회. 정규 프로그램 시간 외에 참여 청소년이 스스로 작업하고 연습할 수 있도록 센터의 공간과 장비 등 자원을 공유
- ④ 기획 전시 : 컴필레이션 앨범 제작 과정을 통해 만든 창작물을 센터 방문자가 탐색하고 관람할 수 있도록 오프라인 전시 운영

3) 프로젝트 세부 내용

- 모집 대상 및 인원 : 17-24세 청소년 (정원 10명)
- 모집 방식 : 2019년~2022년 뉴트랙 1기~4기 수료 청소년, 청년 중 참여 희망자와 개별

인터뷰 진행

- 운영 기간: 4월~12월, 1~4인 소그룹별 진행.
- 수료 청소년들의 현재 활동을 재조명하고, 음악작업장 1기~4기 5년 동안의 성과를 정리하고 외부로 발신
- 참여 청소년의 창작곡을 대중음악 현장에서 종사하고 있는 스튜디오 엔지니어, 프로 뮤지션 등 전문가들이 심도 있게 결합하여 정규 상업 음반 수준으로 제작하고, 음원 유통사를 통해 스트리밍 플랫폼에 정식 발매
- 컴필레이션 음원 발매를 통해 등록 요건을 충족하는 참여자의 경우 '예술인복지재단'의 예술인활동증명 지원 제도에 대한 자료 제공 및 신청 지원
- 음악작업장 활동 공간인 '301스튜디오'를 배경으로 영상 제작 전문가가 결합하여 라이브 영상 <301세션>을 시리즈로 제작 및 발표
- 참여 청소년이 향후 자신의 포트폴리오로 활용할 수 있도록 완성도 있는 결과물 제작
- <기획공연>을 통해 그동안 창작하고 협업한 결과물을 오프라인 공연을 통해 관객에게 전달하고, 공연 준비 및 기획 과정 등을 통해 또래 창작자 간 네트워킹 및 협업 과정 경험
- 영상 제작 전문가가 결합해 라이브 공연 영상과 참여 청소년 인터뷰를 결합한 <공연 스케치 및 인터뷰> 영상을 제작. 참여했던 청소년들의 목소리를 통해 음악작업장 성과를 외부로 발신
- 시기별 커리큘럼 및 운영 내용

시기	내용
4월	<ul style="list-style-type: none"> ○ 참여 지원자 개별 인터뷰 - 일시 : 4/7(금)~4/18(화) - 내용 : 상호 인터뷰를 통해 청소년 욕구와 프로그램에 대한 세부 사항 안내 및 참여 의사 확인
5월 ~ 6월	<ul style="list-style-type: none"> ○ <컴필레이션 앨범 제작> 자작곡 작업 - 일시 : 5월~6월 - 내용 : 1~4인 소그룹별 진행. 개인 또는 팀별 자작곡 작곡 및 공동 편곡 작업, 음악가 특강 진행
7월 ~8월	<ul style="list-style-type: none"> ○ <컴필레이션 앨범 제작> 자작곡 편곡 및 녹음 작업 - 일시 : 7월 - 내용 : 1~4인 소그룹별 진행. 개인 또는 팀별 편곡 작업 및 녹음 준비, 센터에서 가 녹음 진행, 음악가 특강, 외부 전문 레코딩 스튜디오에서 본녹음 진행 ○ <301세션> 촬영 - 일시 : 7월 22일(토)~29일(토) - 내용 : 1~4인 소그룹별 센터에서 라이브 공연 영상 촬영 진행. 1팀당 3~4곡 분량

시기	내용
	<ul style="list-style-type: none"> ○<기획 공연> 기획 회의 및 준비 - 일시 : 8월 18일~9월 16일 - 내용 : 참여자 주도 공연 기획 및 홍보 회의, 참여자 간 네트워크 활동
9월	<ul style="list-style-type: none"> ○ <기획공연> 9/16(토) 16:00 - 공연명: 하낫, 둘, 셋, 넷, 씩씩하게 - 총 5팀 자작곡 라이브 공연 (하자센터 999클럽) - 53명(남 6명, 여 47명) 현장 공연 관람 - 공연 프로그램 북 제작 및 배포
10월 ~ 12월	<ul style="list-style-type: none"> ○<301세션> 결과물 발행 - 일시 : 11월 2일(목)~12월 9일(토) - 하자센터 유튜브 및 홈페이지 등을 통해 <301세션> 영상 공개 및 홍보 - 인터뷰 영상 <우리에겐 음악이 있다 : 301 Session 미니다큐> 영상 공개 및 홍보
	<ul style="list-style-type: none"> ○<컴필레이션 앨범 제작> 결과물 발표 - 일시 : 12월 21일(목) - 음원 유통사를 통해 모든 온라인 음악 플랫폼에 <하자 음악작업장 뉴트랙 컴필레이션> 앨범 공개 - 자작곡 총 8곡 수록
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 회고 후속 모임 - 일시 : 12월 21일(목) - 내용 : 음악작업장 2023년 프로그램 회고 및 평가, 수료 결과물 공유 및 상호 피드백, '예술인복지재단'의 예술인활동증명 등록 관련 회의

4) 인터뷰 및 평가

- 프로그램 참여자 사전 상호 인터뷰 : 1회, 개별 대면 진행
- 프로그램 참여자 사후 평가 간담회 : 1회, 12/21 진행
- 외부 전문가 자문 회의 (홍보 전문가, 작가/뮤지션 등) : 2회, 10/13~10/24 진행
- 외부 파트너 평가 회의 (영상 전문가, 레코딩 스튜디오) : 2회, 11/2 진행
- 프로그램 평가 회의 : 담당 판돌 및 기획2팀, 기획부장 참여, 1회, 12/19 진행

5) 역할 분담 및 전담 인력의 역량

- 기획2팀 판돌 정호경(후명) : 기획, 운영, 홍보, 외부 파트너 섭외, 참여 청소년 대응
- 음악가 특강 총 3인 : 특강 강사, 창작 영역의 롤모델, 합주 코칭, 음원 제작 디렉팅 등 강의 및 프로그램 진행

연번	성명	소속 (직위)	담당업무	자격사항	최종학력	전공
1	이○지	강사	음악가 특강	교원자격증, 인디뮤지션 활동, 청소년 음악 교육	대졸	실용음악학 학사

2	장○호	강사	음악가 특강	인디뮤지션, 청소년 음악 교육	미상	미상
3	정○숙	강사	음악가 특강	인디뮤지션, 공연/음반/ 전시 기획자	미상	미상

다. 결과물

구분	내용	비고
설문조사 결과	참여 청소년 만족도 및 설문조사 결과	별첨 1.
인쇄물 및 웹 홍보물	기획공연 <하늬, 둘, 셋, 넷, 씩씩하게> 포스터 및 프로그램북	별첨 2.
	<하자 음악작업장 뉴트랙 컴필레이션> 앨범 가사집	별첨 3.
창작물	<301세션> 및 <인터뷰 영상> (총 6편)	별첨 4.
	<하자 음악작업장 뉴트랙 컴필레이션> 앨범 발매	별첨 5.

4. 홍보 및 외부연계

가. 홍보실적

- 1) 온라인 SNS 및 홈페이지: 행사 알림, 활동 공유, 참여자 후기 등
 - 하자센터 유튜브 재생 목록 <301세션> 게시물 6개, 612회 재생
 - 하자센터 인스타그램 <301세션> 게시물 5개, 30만 4천회 재생, 좋아요 251회
 - 음악작업장 인스타그램 게시물 18개, 좋아요 600회, 41회 공유
 - 음악작업장 사운드클라우드 음원 1,107회 재생, 좋아요 19회
 - 음악작업장 유튜브 채널 조회수 474회

나. 홍보성과

- 활동 공유: 하자 음악작업장 <뉴트랙> 브랜드를 온라인 SNS를 통하여 대외적으로 알리고자 하였고, 수료 청소년의 창작 결과물과 활동을 꾸준히 온라인상에 공유하여 사회관계망 안에서 사업을 의미화하고 알리고자 하였음
- 참여 청소년이 이후로도 예술가로서 포트폴리오로 활용할 수 있고, '공개 발표된 예술활동'으로 인정받을 수 있도록 대중음악 현장에서 통용되는 수준의 완성도 있는 음원과 영상을 <컴필레이션 앨범>과 <301세션> 프로그램을 통해 제작하였고, 온라인 채널을 통해

계속해서 알리고자 하였음

5. 사업평가

가. 사업성과 요약

1) 정량성과

- 총 70회 진행, 연인원 233명 (청소년 비율 86%, 200명)
- 온라인에 공개한 음원 및 영상 등 창작 결과물 총 30만 7천 회 이상 재생
- <하자 음악작업장 뉴트랙 컴필레이션> 발매 (총 8곡 수록) : 애플뮤직, 유튜브뮤직, 스포티파이, 멜론 등 국내외 모든 온라인 음악 플랫폼에 정식 음원 등록 및 유통
- 예술인복지재단 '예술인활동증명' 등록 (신청 진행 중) : <컴필레이션 앨범> 및 <301세션> 등 음악작업장 참여를 통해 '공개 발표된 예술활동' 자격조건을 만족하게 된 참여자 4인 현재 신청 진행 중

2) 정성성과

- 음악 창작과 발표, 피드백 과정을 통해 성취감과 책임감을 획득함
- 동료·멘토와의 협업 과정을 바탕으로 타인과 공감하고 소통하는 감각과 태도를 체화
- 대중음악 현업에 종사하고 있는 전문가 그룹과의 작업 과정 경험을 통해 음악가로서 전문성과 일경험 습득
- 청소년 간의 정서적 지지와 또래 준거집단을 통한 자기효능감 경험

3) 성과의 해석

- 참여 청소년의 창작물을 전문가 그룹과의 결합을 통해 더 완성도 있는 콘텐츠로 제작하고 향후 참여자의 포트폴리오로 활용할 수 있도록 지원
- 수료 이후로도 창작자 동료, 멘토와 연결되는 허브, 커뮤니티로서의 센터가 기능함
- 일반적인 학습 또는 활동과는 다른 비언어적/예술적 방법을 통한 문제 해결 과정을 경험하며 참여자가 서로의 논의 상대이자 지지자가 되었음
- 혼자서만 작업하고 완성하는 개인 창작물이 아닌, 공동의 노력과 의사소통을 거쳐야만 음악을 완성할 수 있는 과정을 통해 고립과 경쟁을 벗어나 서로 협력하고 배우며 성장하는 경험을 제공함
- 경쟁과 합격을 위한 음악이 아니라, 자신을 표현하고 자기만의 생각과 이야기를 담는 창작 과정을 통해 자기 주도성과 자신감을 획득하고, 또한 대중에게 작품을 공개하는 과정

을 통해 창작자로서 성취감과 책임감을 동시에 획득함

- 참여자 동료뿐만 아니라 20~40대 음악가 멘토 및 전문가 그룹과의 결합을 통해 진로로서의 음악가를 넘어서 여러 가지 삶의 경로와 롤모델을 제시하고 다양한 성장기, 작업기를 통해 짧게는 음악 창작에 대한 노하우를, 길게는 창작자이자 시민으로서 어떻게 사회와 소통하고 공존하는지 탐색함
- <음악작업장> 사업의 지난 5년간의 성과를 정리 및 아카이빙하는 과정을 통해 진로 역량 및 관계 감수성 강화 프로그램으로서 음악작업장 모델의 의미 확산

4) 성과의 주요 요인

- 청소년 음악 프로그램을 다년간 운영한 경험이 있는 담당 판돌의 대응 역량과 기획2팀의 협력 및 지원
- 작곡, 합주, 편곡, 녹음, 영상 제작 등 창작 방법론에 있어 다양하고 탁월한 외부 전문가 그룹과의 협업
- 센터 내 공간 및 장비를 적극적으로 활용하는 안정적인 진행 환경
- 꾸준히 협업과 창작을 해나간 참여자들의 높은 자발성과 동기

나. 프로그램 평가

1) 세부 내용별 평가

① 사전 기획 단계

- 최초 사업 계획은 <뉴트랙 5기> 운영으로 전년도와 같이 새로운 청소년을 모집하는 주 2회 이상의 장기 프로그램이었으나, 1~3월 사전 기획 단계에서 <음악작업장> 사업의 지난 5년 동안의 성과를 정리하고 의미화할 수 있는 방향으로 계획을 변경하게 되었음
- 프로젝트를 시작하기 전 단계에서 1기~4기 수료 청소년들과 대면 인터뷰를 진행하여 청소년 욕구를 파악하고 목표에 대한 공감대와 자발적 동기를 확인하였음
- 청소년 대면 인터뷰와 여러 차례 팀 내 기획 회의를 거쳐 뉴트랙 1기부터 4기 수료 청소년 가운데 활발하게 자신의 창작 활동을 이어가고 있는 창작자들의 현재 활동을 재조명하고, 외부로 널리 알리고자 <컴필레이션 앨범 제작>, <301세션>, <기획공연 및 인터뷰 영상>로 세부 프로그램을 확정하게 되었음

② 참여자 분석

구분	남성	여성
----	----	----

<컴필레이션 앨범 제작>	1명	8명
<301세션>	-	7명
<기획공연>	1명	6명
분포	2019년 1기: 2명 참여 2020년 2기: 2명 참여 2021년 3기: 3명 참여 2022년 4기: 2명 참여	

- 2019년부터 2022년까지 수료 청소년 중 창작 활동을 이어가고 있고, 본 프로그램에 참여하고자 하는 희망자와 개별 인터뷰를 통하여 참여자 선정

③ 세부 프로그램 평가 : <컴필레이션 앨범 제작>

- <음악작업장>을 수료한 청소년 창작자의 노래를 한데 모아 음원으로 만들어 널리 알리고자, '하자 음악작업장 뉴트랙 컴필레이션'이라는 이름의 앨범을 기획하고 총 8곡의 자작곡을 수록하여 발매하였음
- 제작 과정에서 음악가 멘토와의 협업을 통해 작곡 및 편곡 작업을 마치고 센터 공간과 장비를 이용한 가녹음을 진행하였고, 이후 전문 레코딩 스튜디오인 '머쉬룸레코딩'에서 본녹음을 진행하였음. 음악가 멘토가 녹음 세션 동안 디렉팅 및 공동 프로듀서로서 참여하였고, 이후 머쉬룸레코딩을 통해 믹스와 마스터링 과정을 진행하여 음원을 완성하였음
- 참여 청소년의 창작 결과물이 이후로도 자신의 포트폴리오로 활용될 수 있도록, 대중음악 시장에서 음원을 정식으로 유통하고 있는 음원대리중개업자(유통사)인 '(주)뮤직앤뉴'와 청소년 창작자 간 계약 진행을 지원하고, 국내외 모든 음원 플랫폼에서 누구나 찾아 들을 수 있도록 컴필레이션 앨범을 정식 음원 등록 및 발매하였음
- '예술인복지재단'의 예술인 복지사업 참여를 위한 기본 절차인 '예술활동증명' 등록을 위하여 음악작업장 참여 청소년이 음원 발매 및 공연 이력 등을 바탕으로 신진 예술인 예술활동증명을 신청할 수 있도록 자료와 교육 등을 지원하였음 (현재 4인 신청 진행 중)

④ 세부 프로그램 평가 : <301세션>

- 창작물이 있어도 온라인으로 홍보할 수 있는 양질의 콘텐츠가 없고, 홍보할 곳이 마땅하지 않은 청소년 창작자의 상황. <음악작업장> 참여 청소년의 창작 활동을 외부로 널리 알리고 향후 자신의 포트폴리오로 활용할 수 있도록 높은 수준의 영상을 제작하고자 하였음
- 영상 제작 전문가가 촬영 및 제작에 결합하였고 센터 공간과 장비를 적극 활용하여 5편의 라이브 공연 영상을 완성하였음
- 결과물 영상을 <301세션>이라는 시리즈로 센터 SNS 및 홈페이지 등 온라인에 공개하여

신규 방문자 유입 및 참여 청소년의 음악가로서의 인지도를 상승시키고자 하였음

⑤ 세부 프로그램 평가 : <기획공연 및 인터뷰 영상 제작>

- 참여 청소년 주도로 공연 기획 및 홍보 회의를 진행하였고, '하늬, 둘, 셋, 넷, 씩씩하게'를 타이틀로 한 <기획 공연>을 개최하였음
- 총 5팀이 출연하여 자작곡 20여 곡을 공연하였고, 동시에 공연 실황 스케치와 참여 청소년의 인터뷰를 담은 영상을 기획하고 제작하였음
- 공연과 인터뷰 영상에서 참여 청소년 당사자의 목소리를 통해 사업의 성과를 정리하고 외부로 알리고자 하였음
- 제작된 인터뷰 영상은 이후로도 <음악작업장>을 알리고 신규 청소년을 모집하는 홍보물로 계속 활용할 예정

⑥ 예산 사용과 행정

- 총사업비 중 용역비의 비율이 상대적으로 높았지만, 2023년 사업의 기획 방향이었던 5년간의 사업성과를 정리하고 외부로 널리 알리기 위해서 최대한 효과적으로 예산을 편성하려고 하였음. 예산 집행은 계획대로 적절히 사용하였음.

다. 총평 : 음악작업장의 성과와 과제

1) 참여자에 대한 이해

- 2023년에는 1기~4기 수료 청소년 중 음악 창작에 대한 진지한 태도와 음악에 대한 경험치를 어느정도 가지고 있는, 또한 프로그램에 대한 자발적인 동기가 강한 청소년들이 참여하였기에 프로그램의 운영에 있어서 참여자로 인한 어려움은 없었다.
- 참여자의 핵심 니즈는 음악 창작 이후 발표와 청중을 만날 기회, 또래 준거집단, 정서적 지지, 자기효능감 등이었다.

2) 지난 5년간의 음악작업장 성과의 갈무리

- 2019년 사업 시작 첫해에는 학교밖청소년 및 비진학 청소년을 가장 주요한 참여 대상으로 설정하여 시작하였으나, 2023년 현재에 와서는 참여자의 소속이나 출신에 따라 학교밖청소년, 비제도권 학생 등으로 구분 짓는 것은 의미가 많이 떨어졌다. 오히려 음악 창작과 발표 활동을 해보고 싶지만, 기회와 방법을 모르는 청소년을 위한 '음악 창작 커뮤니티'로 규정할 수 있을 것이다.
- 1~4기 수료 청소년 중 여전히 진지하고 꾸준히 음악 활동을 하며 담당 판돌과 연락을 이

어온 청소년이 여럿이 있다. 이들은 음악작업장 수료 이후 하자센터를 떠나 홍대 라이브 클럽 등 프로 인디 음악씬에서 꾸준히 공연과 음원 발표 등의 창작 활동을 지속하며 씬에서 주체적인 자신들만의 음악 생태계를 구축하며 프로 뮤지션으로 성장해 오고 있었다. 이 청소년 창작자들의 현재 창작 활동을 다시 한번 조명하고, 양질의 콘텐츠로 만들어 널리 알림으로써 음악작업장의 지난 5년 동안의 성과를 갈무리하고자 하였다.

- 영상과 음원 등 결과물에 담긴 참여자들의 말과 작품을 통해서 이 사업의 존재 의의를 돌아보고, 더 많은 청소년과 청중에게 확산하고자 하였다.
- 함께 작업을 협력하고, 공연을 기획하고, 컴필레이션 앨범으로 하나의 작품을 공동으로 발표하는 경험을 통해 구성원 간 신뢰와 소속감을 쌓았고, 타인과 소통하고 공감하는 태도와 감각을 습득할 수 있었다. 서로가 서로에게 의지가 되고 준거집단이 되는 경험을 통해 고립되어 있지 않고, 할 수 있다는 자기효능감도 얻을 수 있었다.
- 경쟁에서 이기기 위한 음악이 아니라, 자신을 표현하고 자기 생각과 이야기를 담은 음악을 창작하는 과정에서 자기 주도성과 성취감을 획득할 수 있었다. 또한, 대중 앞에 자신의 작품을 공개하는 과정을 통해 창작자로서 성취감과 책임감을 동시에 경험할 수 있었다.
- 음악작업장의 장비와 악기 등 자원을 공유하여 당장 특별한 기술이나 장비가 없어도 음악을 시작하고 자율적으로 작업할 수 있는 기반을 가지게 되었고, 프로그램 수료 후에도 계속 창작 활동을 이어나갈 수 있는 동기를 갖는 계기가 되었다.
- 참여자 동료뿐만 아니라 20~40대 음악가 멘토 및 전문가 그룹과의 만남을 통해 진로로서의 음악가를 넘어서 여러 가지 삶의 경로와 롤모델을 제시하고자 하였다. 다양한 성장기, 작업기를 통해 짧게는 창작에 대한 노하우를, 길게는 창작자이자 시민으로서 어떻게 사회와 소통하고 공존하는지에 대한 고민을 같이 나눌 수 있었다.


<음악작업장 참여자 후기>

구분	후기
진로역량 관련	<ul style="list-style-type: none"> ·음악작업장을 경험하면서 하나씩 결과물을 만들 때마다 그렇게 꿈꾸던 음악을 할 수 있다는 자신감과 열정, 성취감을 가질 수 있었다. ·외부의 전문 스튜디오에서 녹음을 해보고, 또 정식으로 음원을 내볼 수 있어서 특별하고 값진 기회였다. ·밴드를 해보고 라이브 영상도 찍고 공연도 서보고, 음악작업장이 아니었으면 해보지 못했을 경험을 쌓을 수 있었다.
관계성 관련	<ul style="list-style-type: none"> ·음악에 대한 욕구와 고민을 같이 나눌 동료, 친구를 만날 수 있었고 관계 맺을 수 있어서 좋았다. ·멘토나 선배, 또래의 창작자들과의 만남을 통해 나뿐만이 아니라 '다들 비슷한 고민을 하고 있구나' 하고 고민을 나눌 수 있었고, 위안과 자신감을 찾을 수 있었다.

라. 평가 및 환류 내용 요약

구분	담당자 의견	참여자(청소년) 의견
전년도(2022년) 평가의 사업계획서 반영 내용	·창작 이후의 과정에 대한 커리큘럼 확대 (창작물 발표 및 활동, 홍보, 네트워킹 등)	
2023년 결과보고서상 개선할 점	·23년 이전 주요 참여 대상이었던 학교밖청소년 외 새로운 참여자 그룹 발굴	·더 다양한 청중을 만날 기회와 방법에 대한 욕구
2023년 결과보고서상 제안사항	·한정된 자원에서 창작과 동료/관객 발굴 등 다양한 청소년 욕구를 아우를 수 있는 새로운 커리큘럼의 도입과 변화 모색	·'음악 동료를 만날 수 있는 청소년 커뮤니티'라는 음악작업장만의 차별점을 더 드러내는 온라인 활동 기대

6. 안전교육 결과보고

연번	교육일시	실시자	교육대상(명)	교육내용	교육사진	비고
1	2023.5.13.	정호경	청소년 9명	음악작업장 참여자 안전교육		-

7. 기타 첨부자료

첨부1. 활동사진

프로그램 활동사진



사업결과보고서

1. 사업명 : 청소년 창작 워크숍 <미디어아트 오픈 클래스>

2. 사업개요

가. 사업기간 : 2023년 2월~8월

나. 사업대상 : 16세~24세 청소년

다. 사업장소 : 하자센터 본관 2층 999홀

라. 참여인원 : 연인원 32명 (청소년 32명) / 정원 8명 총 4회 진행

3. 사업내용

가. 추진 목표

1) 사업추진목표 : 디지털 기술에 관심을 가지고 있는 만 16-24세 청소년의 융합적 사고와 창의적 언어 역량을 강화하는 4회차 단기 오픈형 프로그램으로, ①디지털 매체와 스마트 기기를 활용한 미디어아트 창작물을 제작하고 ②창작물을 청중에게 발표하고 피드백을 수렴하는 과정을 통해 ③창작툴로서 미디어라는 매체를 습득함과 동시에 미디어 환경에 대한 이해와 기술을 학습하고 주체적으로 활용하는 경험 제공

2) 목표치의 타당성

- 청소년 창작자들이 디지털 기술에 입문하기 위한 4회차 기초 프로그램으로 구성함

구분	정량	정성
목표	·정원 8명, 연인원 32명 ·4회기 교육프로그램 운영 ·창작물 발표회 1회를 포함한 운영	·창작과 발표 과정에서 성취감과 책임감, 공감 및 소통역량 획득 ·디지털 기술 습득 및 주체적 활용을 통해 융합적 사고력 함양
타당성	·예산 규모 및 현재 센터 내 디지털 기술 활용 제반 사항 및 경험치를 고려한 최대한의 회기 편성	·막연한 디지털 기술 활용이 아닌 창작 툴로서 기술 이용에 욕구를 가진 청소년을 고려한 목표 설정

3) 사업 목표와 기관 특성화 전략과의 연계성

- 중장기계획서상 기관 특성화 정략 중 다음 내용과 부합함
- ‘익숙하게 다룰 수 있는 매체(예술/기술/도구)’를 습득하여 ‘자신의 관심사’와 ‘세상의 어젠다’를 연결시켜 보는 경험
- 두 가지 이상의 매체나 두 가지 이상의 어젠다를 결합하는 방식으로 ‘융합’의 기초를 배움

나. 추진내용

1) 프로젝트 실행 내용 요약 : 총 4회, 연인원 32명, 청소년 100% 32명

구분	프로그램	세부 프로그램	횟수	남	여	연인원
2023년 2월~8월	미디어아트 오픈 클래스	특강 4회 (발표회 1회 포함)	4	0	8	32
계			4			32

2) 프로젝트 세부 프로그램 내용 요약

1회	2회	3회	4회(발표회)	수료 후 과정
영감 1) 미디어아트 작품 관람을 통해 아이디어 획득 2) 본인만의 창작 계획	기술 접근 1) 미디어 파사드 연출을 위한 구조물 공동 제작 및 설치 2) 개별 애니메이션 작업 진행	기술 이해 및 적용 1) 3D스캐닝 실습 2) 맵핑 (미디어파사드) 프로그램 실습 3) AR(증강현실) 프로그램 실습 4) 위 기술을 이용한 창작물 보완	작품을 통한 사유 최종 창작물 점검 및 전시를 통한 피드백 나누기	창작 활동 및 네트워킹 연계 활동

- ① 4회차 특강 프로그램 : 총 4회. 참여 청소년이 직접 실습하고 협업하는 과정으로 ‘영감-기술 접근-기술 이해 및 적용-작품을 통한 사유’의 흐름으로 AR(증강현실), 3D 스캐닝, 프로젝션맵핑(미디어 파사드) 기술을 이해하고 주체적으로 활용하며 사유하는 커리큘럼 운영
- ② 발표회 : 총 1회. 총 4회차 프로그램 안에 포함된 전시 형태 발표로 미디어아트 결과물을 관객에게 선보이고 피드백 수렴
- ③ 자율작업 : 수시 진행. 4회차 단기 프로그램으로 주어진 정규 운영 시간 외에 스스로 작업하고 연습할 수 있도록 센터의 공간과 장비 등 자원을 공유
- ④ 수료 후 과정 : 4회차 프로그램 이후에도 활용한 기술을 이용해 창작 활동과 네트워킹을 지속할 수 있도록 타 프로그램(아트플랫폼, 아트랩, 각종 주제별 오픈 클래스 등) 안내 및 연계

3) <미디어 아트 오픈 클래스> 4회 특강 운영 내용

- 모집 대상 및 인원: 만 16-24세 청소년 창작자, 정인원 8명
- 운영기간: 단기 오픈 프로그램 7/17,18,20,21, 공유회 7/21 포함, 총 4회 진행
- 장소: 하자센터 (서울시 영등포구 영신로 200)
- 신청 방법: 온라인 신청서 접수 -선착순 선정(예비번호 운영) 및 개별 공지
- 수강료: 무료
- 세부 내용 및 커리큘럼

구분	내용		
제목	미디어아트 오픈 클래스 '나는 너에게 말을 거는 벽이다'		
내용	현실 또는 실재라고 정보의 표면 위에 한 겹 덧 입혀 만들어보는 각자의 이야기로. 실사와 애니메이션으로 만들어진 영상소스를 기본으로 프로젝션 맵핑(미디어 파사드)과 AR(증강현실)을 이용한 영상설치 작업을 만들고 전시하는 과정을 경험한다.		
활용 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> - Adobe Premiere&Photoshop (그래픽, 영상편집 프로그램) - Davinci Resolve (그래픽, 영상편집 프로그램) - Procreate (Ipad용 드로잉, 애니메이션 프로그램) - Mad mapper (프로젝션 맵핑 프로그램 / 미디어 파사드) - Onirix (AR_증강현실 프로그램) - iPhone scan (3D 스캐닝 프로그램_아이폰용 앱) 		
레퍼런스 및 활용 오픈 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> - https://blublu.org/b/ - https://monstermash.zone/ - https://sketch.metademolab.com/ 		
회차별 추진내용	회차	날짜/시간	세부 내용
	1	7.17(월) 14:00-18:00 <4시간>	<ul style="list-style-type: none"> - 강사소개, 레퍼런스 공유 - 작업툴 소개 및 개별 작업계획 - 내용 : '아무리 좋은 예술작품이라도 나에게 말을 걸지 않으면 그저 벽이지 않을까?' 건물 외벽이나 특정 구조물에 맵핑되어 사람들에게 눈길을 끌고, 말을 건네는 미디어아트 작품 사례를 나누고, 어떤 기술을 이용해 구현 가능한지 분석한다. 본 워크숍에서 활용 가능한 기술들을 둘러보고, 그 기술들을 기반으로 개별 창작 계획서를 작성해 본다.
	2	7.18(화) 14:00-18:00 <4시간>	<ul style="list-style-type: none"> - 애니메이션 제작 - 프로젝션 맵핑(미디어 파사드)을 위한 구조물 설치 - 내용 : 참가자 개별 애니메이션 제작이 이루어지고, 그 과정을 공유한다. 개별 상황에 따라 AR, 3D스캐닝, 360도 카메라

			라를 이용해 1차 작업물이 만들어 지기도 한다. 공동으로는 각자의 작품을 상영할 수 있는 임의의 구조물(우리만의 벽)을 제작 및 설치한다.
	3	7.20(목) 14:00-18:00 <4시간>	<ul style="list-style-type: none"> - 3D 스캐닝, AR(증강현실) 기술 활용 - 프로젝션 맵핑(미디어 파사드) - 내용 : 참가자 개별 작업물에 AR, 3D스캐닝 기술을 덧붙여 완성도를 높인다. 프로젝션 맵핑 프로그램을 통해 구조물에 작품을 투사하고, 전시 형태를 논의한다.
	4	7.21(금) 14:00-18:00 <4시간>	<ul style="list-style-type: none"> - 전시 설치 및 오프닝 프로그램 진행 - 내용 : 최종 결과물을 선보이는 시간으로, 워크숍을 통해 나온 결과물을 상영한다. 단채널의 단순한 평면에서 벗어나, 새로운 기술을 통해 작업을 입체로 확장하는 경험을 한다.

3) 평가

- 프로그램 참여자 평가 간담회 : 1회, 7/21 진행
- 프로그램 평가 회의 : 담당 판돌 및 주 강사 1인 참여, 1회, 8/28 진행
- 상반기 프로그램 평가회의 : 평가위원(기획부장, 팀장, 담당 판돌), 1회 8/29 진행

4) 역할 분담 및 전담 인력의 역량

- 기획2팀 판돌 장선미(선미) : 기획, 운영, 홍보, 워크숍 진행, 강의, 평가
- 미디어 아티스트 총 1인 : 프로그래밍 특강사, 창작 영역의 롤모델, 레퍼런스 공유, 활용 기술 안내 및 창작물 멘도 등 강의 및 프로그램 진행
- 해당 분야에 경험이 있는 담당자(사업 실무), 팀장(사업 총괄)을 편성하였으며, 미디어 아티스트로 지속적인 작품 활동과 더불어, 예술 교육 활동을 하며 존중받는 작가를 특강사로 섭외하여 운영함

연 번	성명	소속 (직위)	담당업무	자격사항	최종학력	전공
1	임○영	특강사	미디어아트 오픈클래스 단기 특강사	미디어아티스트 활동, 청소년 예술 교육	대졸	미디어아트 학사

다. 결과물

구분	내용	비고
인쇄물 및 웹 홍보물	모집 홍보 게시물(하자넷)	첨부 1.
	모집 홍보 게시물(하자 인스타그램)	첨부 2.
	모집 홍보 게시물(유스내비)	첨부 3.
기록 및 작업물	4회차 운영 기록 사진	첨부 4.
	미디어아트 창작물 6식 작품 ① 멜로디_생명을 부여 하는 일 <개별창작> 작품 ② 시넬프_눈 <개별창작> 작품 ③ 미아, 여울_겨울이 지나간 자리 <공동창작> 작품 ④ 홍당무, 전하_움직임 <공동창작> 작품 ⑤ 들돌_중성인간 <개별창작> 작품 ⑥ 인지_타오르는 감정 <개별창작>	첨부 5.
	설문조사 결과	첨부 6.

4. 홍보 및 외부연계

가. 홍보실적

- 온라인 SNS 및 홈페이지: 참여자 모집 홍보, 참여자 후기
 - 하자센터 인스타그램 게시물 2건, 좋아요 57개
 - 하자센터 홈페이지 게시물 2개
 - 서울시 종합정보사이트 유스내비 게시물 1개

나. 홍보성과

- 참여자 모집: 프로그램 참여자 모집 시 하자넷/인스타그램으로 게시물 발신하였고, '미디어 아트'라는 장르를 앞세워 해당 매체에 궁금증을 가지고 실질적으로 디지털 기술을 활용하고자 하는 청소년을 대상으로 모집. 조기 마감되어 예비번호가 운영되는 등 원활하게 진행 되었음.
- 활동 공유: 프로그램 진행 과정과 결과물을 온라인 SNS를 통하여 대외적으로 알리고자 활동사진과 후기 등을 하자센터 뉴스레터 게시. 사업을 의미화하고 알리고자 하였음.

5. 사업평가

가) 사업성과 요약

- 정량성과
 - 총 4회, 연인원 32명 (청소년 비율 100%, 32명)

4회차 단기 오픈 프로그램 정원 8명, 총 4회 진행. 발표회 1회 포함

2) 정성성과

- 디지털 기술을 활용한 창작물 발표 및 피드백 과정을 통해 성취감과 책임감을 획득함
- 디지털 기술 그리고 예술적·인문학적 사고를 결합한 창작 활동으로 융합적 사고를 체화
- AR(증강현실), 3D 스캐닝, 프로젝션 맵핑(미디어 파사드) 등 다양한 기술을 이해하고 미래사회 언어로 확장하는 경험

3) 성과의 해석

- 일반적인 학습 또는 활동과는 다른 비언어적/예술적 방법을 통한 문제 해결 과정을 경험하며 참여자가 서로의 논의 상대이자 지지자가 됨
- 경쟁을 위한 과제가 아니라, 기술을 활용해 자신의 생각과 이야기를 표현하는 창작 과정으로 자기 주도성과 자신감을 획득하고, 작품을 공개하는 과정에서 창작자로 성취감과 책임감을 획득함.
- 디지털 기술을 단순히 체험하는 것이 아니라, 기술을 통해 구현하고자 하는 작품의 의미를 나누며 예술로 표현하는 과정에서 다양한 각도의 사고가 이루어짐.
- 도구로서의 기술을 넘어 미래사회 언어로서 디지털 기술을 이해하고 주체적으로 점유하는 과정이 창작 과정 안에 담기는 커리큘럼으로 운영. 이 과정을 통해 기술이 가져올 변화와 창작물의 형태를 논의하며 나를 표현하는 언어를 확장함.

4) 성과의 주요 요인

- 청소년 및 시민 창작 프로그램을 다년간 기획하고 운영한 경험이 있는 담당 판돌 및 미디어아트 분야에서 활발히 활동하며, 예술 교육 활동 역시 지속적으로 하고 있는 외부 전문가 1인이 특강사로 밀도 깊게 결합
- 담당 판돌 및 1인 특강사가 상호 신뢰 관계에서 커리큘럼을 개발하고 운영함
- 미디어아트라는 장르를 앞세워 해당 매체에 궁금증을 가지고 실질적으로 활용하고자 하는 청소년을 대상으로 한 주 4회 단기 예술 교육 프로그램 기획함
- 단순한 디지털 기술 체험 프로그램이 아니라, 창작 활동 도구로 활용하면서 보다 능동적으로 기술에 접근하고 사유하도록 커리큘럼 개발 및 운영함
- 센터 내 미디어 장비 및 소프트웨어 등 기본 제반 사항을 구축하며 운영 여건 마련함
- 참여 청소년이 희망하는 경우 추가 작업이 이루어질 수 있는 시간, 공간, 장비 등 환경 제공함

나. 프로그램 평가

1) 추진 일정 및 단계별 평가

① 모집 및 사전 단계

- 7월 여름방학 기간 총 4회 오프라인 프로그램으로 6월 모집을 시작함
- 선착순으로 모집된 무료 프로그램이나 참여 지원서에 프로그램 취지를 상세히 전했으며, 사전 질문지를 통해 창작 경험의 유무, 디지털 기술 활용 경험 유무 등을 수집하여 실질적 참여 배경과 욕구를 파악해 자발성과 참여 동기를 확인하고자 하였음
- 조기 모집 완료 되었으며, 예비번호도 운영되는 등 청소년의 높은 수요를 확인함
- 사업 준비 단계에서 빠르게 강사 섭외 및 논의를 시작. 해당 기술을 이용한 창작활동 및 교육 경험이 많고, 프로그램 운영에 있어 신뢰할 수 있는 협력 파트너 섭외로 프로그램을 단단하게 설계함
- 무료로 제공되어 청소년이 어느 때고 활용할 수 있는 디지털 프로그램과, 유료이지만 사고를 확장할 수 있으리라 판단되는 프로그램을 적절히 활용해 다양한 기술에 접근하고 취사 선택 할 수 있도록 제반을 구축함

② 본 프로그램 단계

- 프로그램을 실제로 진행하면서 참여자들의 상황과 반응에 대응하여 세부 커리큘럼의 비중이나 순서, 회차가 세밀하게 조정되기도 하였으나 총 4회의 프로그램을 진행하면서 전반적으로 계획과 같이 진행하였음
- 단순히 디지털 미디어 기술을 익히는 것에서 나아가 함께 창작물을 만들고 선보이는 과정을 통해 다양한 측면에서 사고하고, 여러 사람과 의견을 조율 하는 경험이 이루어지도록 커리큘럼을 설계하고 운영하였음
- 프로그램 진행 과정에서 강사와 1:1 피드백 및 참여자 간 피드백이 이루어지는 시간을 구획해 개별 창작 과정에 상세한 피드백을 나눔과 동시에 참여자 간 활발한 의견이 나누어질 수 있도록 운영하였음
- 여름방학 기간 연속해 진행된 4회차 프로그램으로, 월-화-목-금 배치로 수요일 여분의 시간을 배치해 여분 시간에 개별 추가 작업을 통해 작품의 퀄리티를 높일 수 있도록 구획하였고, 강사 역시 중간 점검을 할 수 있어 적절한 배치였음.
- 개별 창작 작업물의 경우 5분 이내 시간 설정을 통해 4회차 안에 만들어질 수 있도록 독려했으나, 3D 스캐밍, AR(증강현실), 프로젝션 맵핑(미디어 파사드) 각 디지털 기술을 접하고 익히는 데에 다양한 변수(기간 호환 및 동기화, 인터넷 여건 등)가 발생해 많은 시간

이 소요된 점은 아쉬웠음.

- 최종 창작물을 전시 및 쇼 형태로 관객에게 선보이고, 피드백을 나누며 프로그램을 종료

③ 정리 단계

- 프로그램 종료 직후 참여 청소년 후기 및 프로그램 평가 진행 (7월 21일)
- 담당 판돌 및 강사 프로그램 회고 및 평가회의 진행 (8월 28일)
- 평가위원(기획부장, 팀장, 담당 판돌) 참여 상반기 프로그램 평가회의 진행 (8월 29일)
- 프로그램 운영 기록에 대한 기록 하자센터 뉴스레터 온라인 공개 (8월 31일)

2) 세부 내용별 평가

① 참여 대상 및 모집

- 2023년 참여자 분포(정인원 8명)

구분	남성	여성
만20-24세 대학 재학 및 졸업 청소년	-	8명

- 2022년 <영메이커 작업장> 운영을 통해 청소년 창작자들을 만나면서, 이들이 '융합예술' 장르에 높은 관심을 가지고 기술을 접하고자 하는 욕구를 확인. 따라서 디지털 미디어 기술을 경험하고, 일상적으로 적용하고자 하는 위 프로그램 대상으로 만 16-24세 청소년 창작자 그룹 설정
- 실제 참여자 전원이 창작 활동을 하거나, 창작 활동에 관심을 가지고 디지털 기술을 접해보고자 하는 이들로 조기 모집 완료되어 대상 설정이 유효했음을 확인

② 참여 청소년 특성에 따른 디지털 미디어 교육 방법론 채택

- 만 16-24세 청소년 창작자를 대상으로 디지털 매체와 스마트 기기를 활용한 융복합 창작 프로그램 구성
- 스마트 기기를 활용해 일상적으로 적용 가능한 AR(증강현실) 기술과, 미디어아트 주요 기술인 프로젝션 맵핑(미디어 파사드)을 이용해 완결성을 가진 창작물을 만들면서 기술을 주체적으로 활용하도록 기획
- 융복합 창작 프로그램으로 설계되어 디지털 기술 적용 사례를 다양하게 접하고, 실제 창작물에 적용시켜 봄으로써, 구체적인 경험이 이루어지도록 함.

③ 교육 방법에 따른 강사 섭외

- 미디어아트 활동을 활발히 하면서 지속적으로 청소년과 만나고 있는 예술교육자 리서치. 서울문화재단 서울예술교육센터, 스마일게이트 퓨처랩 등 디지털 기술을 이용한 예술교육에 활발히 이루어지고 있는 곳에서 활동 이력을 가지고 있으며, 하이테크한 기술 뿐 만 아니라 로우테크 한 작업물까지 두루 활용하고 있는 작가 임지영 선정
- 청소년 창작자들에게 일방적으로 기술을 전달하는 것이 아니라, 창작자로서 기술을 접하고 대하는 태도와 방식을 나누는 모습이 인상적. 다양한 적용 사례와 감상을 나누며, 참가자들에게 흥미를 이끌었고, 참가자들의 작품에 1:1로 섬세한 피드백을 나누며, 따뜻한 분위기에서 운영 됨.

④ 디지털 미디어 창작 프로그램 제반 기기 및 소프트웨어 조성

- 참여 청소년이 보다 많은 기술을 접하고, 개별 창작 작업에 취사 선택 할 수 있도록 다양한 기기와 소프트웨어를 준비
- 워크숍 이후에도 지속적으로 활용할 수 있는 무료 소프트웨어(Davinci Resolve, iPhone scan)과 더불어, 유료이나 향후 창작 활동의 상상을 확장할 수 있고, 기술이 가져올 변화에 대해 논의 할 수 있는 주요 소프트웨어(Mad mapper, Onirix)를 배치.
- 그 외 오픈소스화 되어 있는 미디어 웹 프로그램 추천

⑤ 디지털 미디어 기술을 이용한 창작 워크숍 커리큘럼 개발 및 운영

- <영감 → 기술 접근 → 기술 이해 및 적용 → 작품을 통한 사유> 과정을 밟을 수 있는 총 4회차 프로그램 개발
- 참여 청소년 창작자들의 경우 자신의 기존 창작물을 새로운 기술을 이용해 확장 버전을 만들거나, 기술을 접하면서 새로운 영감을 통해 또 다른 창작물을 만들어 내며, 흥미롭게 기술을 익히고 사유하는 모습에서 커리큘럼이 유효했다 판단됨.

3) 예산, 자원, 인력 등 운영 구조 평가

- 프로그램 운영을 위한 기기 및 활용 소프트웨어 비용이 높은 편, 초기 기본 제반 사항 구축이 고비용인 점을 고려하여 향후 단계별 프로그램 개발을 통한 장기적 관점의 제반 활용 및 프로그램 운영이 필요함.
- 다양한 기기와 소프트웨어를 활용해야 하는 프로그램으로, 기기 활용 및 소프트웨어 계정 설정, 소프트웨어간 동기화 및 호환 등 전문 기술이 필요로 하며, 인터넷과 기기 사양 및 기종에 따른 변수 다수 발생. 일정 부분 예상했으나, 낮은 경험치로 예상보다

많은 변수가 발생해 빠르게 대응하지 못하는 어려움이 있었음. 올해 경우 참여자들과 함께 서로가 가진 정보를 나누며 대처했으나, 향후 시간을 효율적으로 쓰고, 안정적으로 운영 될 수 있도록 전문 지원 인력 배치가 필요해 보임.

- 기기 및 활용 소프트웨어 이용에 있어 기본 지식을 갖춰야 하는 상황으로 협력 파트너에게 온전히 의존하는 것이 아니라, 장기적으로 판독 숙련도를 높이기 위해 낮은 단계부터 프로그램 설계 및 운영을 통해 경험치 확보가 필요함.
- 예산은 계획대로 적절히 사용하였음.

다) 총평 : 미디어아트 오픈 클래스 성과와 과제

① 성과

- 디지털 미디어 기술을 접해 볼 수 있는 단기형 기초 프로그램 운영을 통해 청소년 수요 확인 및 장기적 관점에서 프로그램 개발 가능성 확인
- 디지털 기반 사회로의 변화 가속화로 디지털 기술 이해와 활용에 대한 교육 필요성이 증가하는 시기에 시의성 있는 청소년 진로 체험 프로그램 개발 및 제반 사항 구축
- 디지털 매체와 스마트 기기를 활용한 융복합 창작 프로그램으로 단순히 신기술을 접하는 것이 아니라, 창작 도구로 활용해 보며 기술을 이해하고 사유할 수 있는 밀도 깊은 예술 교육 콘텐츠 경험치 축적

<미디어 아트 오픈 클래스 참여자 후기>

구분	후기
진로역량 관련	<ul style="list-style-type: none"> ·새로운 기술을 알게 되었고, 새로운 작업을 위한 영감이 될 수 있을 것 같다. ·모두 한 번도 안해 본 것들을 다루었다. 짧은 시간 안에 무언가를 배우는 기회였는데, 이 기간 안에 주어진 환경에서 낯선 것을 익힌다는 게 어떤 사람에게는 스트레스이고, 어떤 사람에게는 재미있는 도전이었을 것 같다. 하는 만큼 배우고, 하는 만큼 익힐 수 있는 환경이어서 좋았다. ·작품 다운 작품을 처음 만들어 본 적 같아 재미있고 좋았다. ·평소 만날 수 없는 작가와 만나고 같이 할 수 있는 기회였어요.
관계성 관련	<ul style="list-style-type: none"> ·새로운 경험을 친절한 사람들과 친절한 시간을 보냈다. ·같은 것을 배우지만 다 다르게 표현하는 것을 보는 재미도 컸다. ·혼자 하면 어려웠을 텐데 여럿이 같이해서 즐거웠습니다. 짐도 나르고, 과자도 먹고, 고민도 나누고 행복했어요. ·공모나 과제로만 작품을 만들어 본 것 같다. 처음으로 부담 없이 작업했다. 다정하고 친절한 사람들을 만났다.

② 과제


- 구축된 제반 사항과 경험치를 활용해 장기적 관점에서 단계별 프로그램 개발 및 운영

- 단계별 프로그램에 따른 협력 파트너 발굴 및 안정적 운영을 위한 기술 인력 확보
- 담당 판돌 숙련도와 전문성을 높여 양질의 기획 및 운영 필요

라. 평가 및 환류 내용 요약

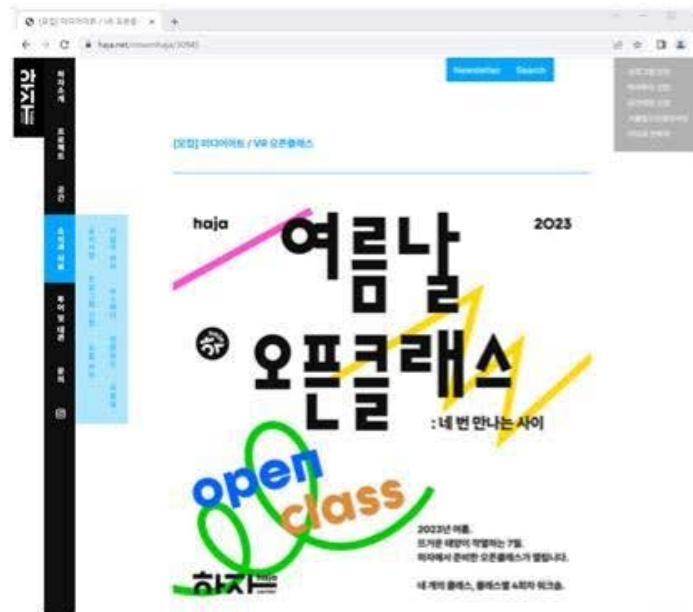
구분	담당자 의견	참여자(청소년) 의견
전년도(2022년) 평가의 사업계획서 반영 내용	·해당없음	
2023년 결과보고서상 개선할 점	·전문적 기술이 필요로 한 프로그램으로 전문 기술지원 인력 없이 유연한 대처가 어려움	·디지털 기술을 이용해 보고자 하는 다양한 욕구에 따라 4회차가 부족하게 느껴지기도, 부담스럽게 느껴지기도 함.
2023년 결과보고서상 제안사항	·다양한 변수에 대응할 수 있는 기술인력 확보를 통해 안정적인 운영 확보 및 담당 판돌의 숙련도를 높일 수 있도록 낮은 단계의 프로그램 개발 및 운영을 통한 경험치 확보	·보다 짧게 기술을 경험할 수 있는 단기 프로그램과, 기술을 이용한 창작물의 작품성을 높일 수 있는 프로그램으로 나누어 진행되기를 기대

6. 안전교육 결과보고

연번	교육일시	실시자	교육대상(명)	교육내용	교육사진	비고
1	2023.7.17.	장선미	청소년 8명	미디어아트 오픈클래스 참여자 안전 교육		-

7. 기타 첨부자료

첨부1. 모집 홍보 게시물(하자넷)



미디어아트 오픈클래스 : 나는 나에게 말을 거는 벽이다

현실 또는 실재라는 정보의 표현 위에 한 겹 덧 얹혀 만들어 보는 각자의 이야기 '나는 나에게 말을 거는 벽이다' 본 클래스는 실사와 애니메이션으로 만들어진 영상 소스를 기본으로, 프로젝션 매핑과 AR(증강현실)을 이용한 영상 제작 및 설치 과정을 경험합니다. 디지털 매체 및 스마트 기기를 활용한 창작 작업에 관심 있는 청소년 여러분들을 초대합니다.

VR 오픈클래스 : 저 무한한 우주 안에 벽을 만든다

현실공간에서 만들어진 여러 작업의 소스들을 메타버스로 전송하고, 그 안의 환경과 맞게 연결해 다른 관점과 방식으로 재조합 하면서 가상공간 안에서의 감각과 가능성에 대해 생각해 봅니다. 3D도움일과 3D 스캐닝, 포토그래메트리, 360도 비디오를 이용해 가상공간을 채워보는 클래스로 VR(가상현실)기기를 이용한 창작 작업에 관심 있는 청소년 여러분들을 초대합니다.

강사소개 : 미디어아티스트 림지&올리버그림

• 림지 rimzi

영상, 그래픽, 설치를 통한 다양한 시각화 작업을 하고 있다. 최근에는 유년시절의 기억과 얹어있는 현재의 이야기들을 시각적으로 풀어내는 작업을 하고 있다. 다분히 아날로그적이며 직관적 매체를 사용하지만, 반면에 VR, AR 등을 이용한 워크숍들을 기획, 진행하면서 가상과 현실이라는 테마와 함께 새로운 매체들을 접하고 있다. 또한 예술이 만드는 소재기에 대한 고민이 커지면서 작업에 대한 태도를 바꿔 나가고자 노력하고 있는 중이다.

• 올리버그림 Oliver Groom

복합 출신의 미디어 아티스트. 한국에 대한 다문화적 '보통 사람들'을 연출한 이래로 한국의 사회와 문화에 대해 다채로운 작업들을 펼쳐나가고 있다. 영상을 기본적으로 사용하며 사운드, 조명, 인터랙티브, 3D 프린팅된 회구이며 저 다양한 매체로의 확장을 통한 실험적인 작업들을 연구, 발표하고 있다. 특히 초기작업부터 연구되었던 360도 영상과 조명을 이용한 작업들은 최근의 VR 작업으로 연결되어 진행 중이다.

- 대상 : 만 16세 - 24세 청소년
- 모집일정 : 7월 1일 - 7월 8일 *신청순 8명 이내
- 신청결과 안내 : 7월 11일(화) 문자 개별안내
- 진행일정

:[미디어아트] 7월 17일(월), 18일(화), 20일(목), 21일(토) 오후 2시-6시

:[VR] 월 24일(월), 25일(화), 27일(목), 28일(토) 오후 2시-6시

*미디어아트, VR 두 프로그램을 중 선택 참여 가능하며, 모두 참여 역시 가능합니다.

*단, 프로그램별 4회차 전일 참석 필요합니다.

- 장소: 학자센터
- 참가비: 무료

신청하기

문의

- 문의(기획2팀 관동) 070-8871-0613 / sunmi@haja.or.kr
- 홈페이지 채팅문의 / 학자센터 인스타그램 @ourhaja DM

첨부2. 모집 홍보 게시물(하자 인스타그램)

haja

여름날 오픈클래스

2023

하자

open class

2023년 여름. 뜨거운 태양이 작열하는 7월. 하지에서 준비한 오픈클래스가 열립니다.

네 개의 클래스, 클래스별 4회차 워크숍.

ourhaja

ourhaja #여름날오픈클래스 모든 클래스가 오픈되었습니다! 16~24세라면 누구나, 1부터 함께 시작해요

클래스 #STEAM 둘 하나 보드게임 메이킹 : 스마트 기기와 소프트웨어를 활용해 보드게임을 구상하고 실제 키트로 제작해봅니다.

클래스 #미디어아트 나는 너에게 말을 거는 벽이다 : 실사와 애니메이션으로 만들어진 영상 소스를 기본으로, 프로젝션 맵핑과 AR(증강현실)을 이용한 영상 제작 및 설치 과정을 경험합니다.

클래스 #VR 저 무한한 우주 안에 벽을 만든다 : 현실공간에서 만들어진 여러 작업의 소스들을 메타버스로 전송하고 재조합하면서 가상공간 안에서 시각과 가능성에 대해 생각해 봅니다.

클래스 #생활기술 구해줘 캣츠 : 태완과 발전 기술을 이용하여 사계절 언제나 안

class_jigum 님 외 25명이 좋아합니다

6월 30일

댓글 달기...

게시

haja

여름날 오픈클래스 : 네 번 만나는 사이

2023

하자

2023년 여름. 뜨거운 태양이 작열하는 7월. 하지에서 준비한 오픈클래스가 열립니다.

네 개의 클래스, 클래스별 4회차 워크숍.

ourhaja

ourhaja #여름날오픈클래스 모든 클래스가 오픈되었습니다! 16~24세라면 누구나, 1부터 함께 시작해요

클래스 #STEAM 둘 하나 보드게임 메이킹 : 스마트 기기와 소프트웨어를 활용해 보드게임을 구상하고 실제 키트로 제작해봅니다.

클래스 #미디어아트 나는 너에게 말을 거는 벽이다 : 실사와 애니메이션으로 만들어진 영상 소스를 기본으로, 프로젝션 맵핑과 AR(증강현실)을 이용한 영상 제작 및 설치 과정을 경험합니다.

클래스 #VR 저 무한한 우주 안에 벽을 만든다 : 현실공간에서 만들어진 여러 작업의 소스들을 메타버스로 전송하고 재조합하면서 가상공간 안에서 시각과 가능성에 대해 생각해 봅니다.

클래스 #생활기술 구해줘 캣츠 : 태완과 발전 기술을 이용하여 사계절 언제나 안

class_jigum 님 외 25명이 좋아합니다

6월 30일

댓글 달기...

게시

haja

여름날 오픈클래스 : 네 번 만나는 사이

2023

하자

2023년 여름. 뜨거운 태양이 작열하는 7월. 하지에서 준비한 오픈클래스가 열립니다.

네 개의 클래스, 클래스별 4회차 워크숍.

ourhaja

ourhaja #여름날오픈클래스 모든 클래스가 오픈되었습니다! 16~24세라면 누구나, 1부터 함께 시작해요

클래스 #STEAM 둘 하나 보드게임 메이킹 : 스마트 기기와 소프트웨어를 활용해 보드게임을 구상하고 실제 키트로 제작해봅니다.

클래스 #미디어아트 나는 너에게 말을 거는 벽이다 : 실사와 애니메이션으로 만들어진 영상 소스를 기본으로, 프로젝션 맵핑과 AR(증강현실)을 이용한 영상 제작 및 설치 과정을 경험합니다.

클래스 #VR 저 무한한 우주 안에 벽을 만든다 : 현실공간에서 만들어진 여러 작업의 소스들을 메타버스로 전송하고 재조합하면서 가상공간 안에서 시각과 가능성에 대해 생각해 봅니다.

클래스 #생활기술 구해줘 캣츠 : 태완과 발전 기술을 이용하여 사계절 언제나 안

class_jigum 님 외 25명이 좋아합니다

6월 30일

댓글 달기...

게시

첨부3. 모집 홍보 게시물(유스내비)

- 121 -



미디어아트 오픈 클래스 1 진행사진



미디어아트 오픈 클래스 2 진행사진



미디어아트 오픈 클래스 3 진행사진



미디어아트 오픈 클래스 4 작품 발표 사진

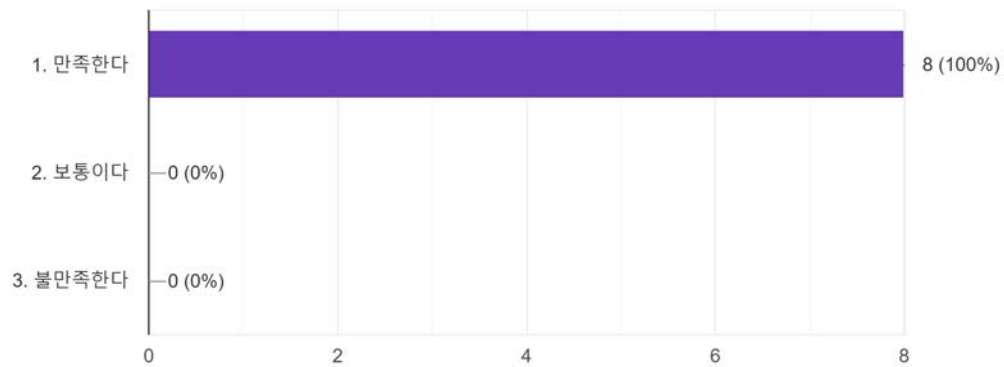
첨부5. 미디어아트 창작물 6식

	
<p>작품1. 멜로디_생명을 부여하는 일 <개별창작></p>	<p>작품2. 시넬프_눈 <개별창작></p>
	
<p>작품3. 미아, 여울_겨울이 지나간 자리 <공동창작></p>	<p>작품4. 홍당무, 전하_움직임 <공동창작></p>
	
<p>작품5. 들돌_중성인간 <개별창작></p>	<p>작품6. 인지_타오르는 감정 <개별창작></p>

첨부6. 자체 설문조사 결과

1. 참여하신 프로그램에 만족하시나요?

응답 8개



2. (만족한다)면 어떤 점에서 만족하시나요?

응답 8개

새로운 경험을 친절한 사람들과 함께함.

짧은 시간에 배우고 싶은 것들을 재미있게 경험

새로운 기술을 알게 되었고, 새로운 작업을 위한 영감이 될 수 있을 것 같다.

새로운 것을 접함

다양한 경험

작가와 만날 수 있는 경험

퀄리티 높은 창작 결과물

편안한 분위기

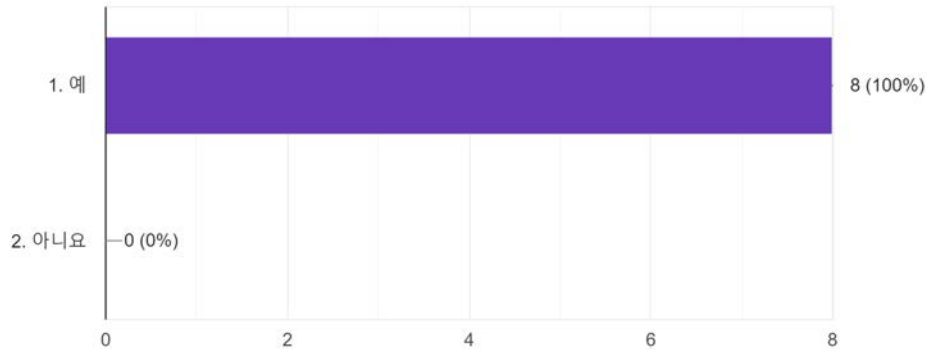
3. (불만족한다)면 어떤 점에서 불만족하시나요?

응답 0개

질문에 대한 응답이 없습니다.

4. 이러한 프로그램에 또 참여할 생각이 있습니까?

응답 8개



5. 그 외 오늘 인상 깊었던 이야기나 장면, 더 나누고 싶거나 남기고 싶은 이야기가 있다면 남겨 주세요.

응답 8개

익숙하지 않은 것을 할 때 느끼는 긴장감을 오랜만에 느껴봤다. 학교를 졸업하고 잠시 봉 뜯 느낌이었는데, 잠깐 나를 조이는 경험이라랄까. 낯선 환경에서 낯선 프로그램을 접하며 느끼는 긴장감과 함께 친절한 사람들과 친절한 시간을 보냈다.

모두 한 번도 안해 본 것들을 다루었다. 짧은 시간 안에 무언가를 배우는 기회였는데, 이 기간 안에 주어진 환경에서 낯선 것을 익힌다는 게 어떤 사람에게는 스트레스이고, 어떤 사람에게는 재미있는 도전이었을 것 같다. 하는 만큼 배우고, 하는 만큼 익힐 수 있는 환경이어서 좋았다. 조금 더 시간이 있었으면 더 재미있었을 것 같다

어디까지 어떻게 할 수 있는지 감이 없어 제대로 활용을 못했다는 생각이 들어 아쉽기도 하다. 시간이 더 있으면 싶었다. 하지만 새로운 기술을 알게 되었고, 새로운 작업을 위한 영감이 될 수 있을 것 같다. 기술적으로 자세한 설명을 친절하고 다정하게 해주셔서 좋았다. 림지와 조금 더 대화를 나누고 싶었다. 소개해주시는 작업도 재미있고, 제 작업에 대한 조금의 피드백이라도 들을 수 있어 좋았다.

이 클래스를 통해 같은 것을 배우지만 사람들이 다 다르게 표현하는 것을 보는 재미도 컸다. 뭐든 천천히 하는 편이어서 깊게 들어가기에 힘든 점이 있었다. 하지만 맛보기 프로그램이라 느꼈고, 충분히 맛본 것 같다.

참여자 소수여서 피드백 팀이 짧은 것도 좋았다. 시간이 부족하다는 분들도 있지만, 오히려 하나의 결과물을 4일이라는 짧은 시간 안에 낼 수 있다는 점이 좋았다. 작품 다룬 작품을 처음 만들어 본 적 같아 재미있고 좋았다.

평소 만날 수 없는 작가와 만나고 같이 할 수 있는 기회였어요. 혼자 하면 어려웠을텐데 여럿이 같이 해서 즐거웠습니다. 짐도 나르고, 과자도 먹고, 고민도 나누고 행복했어요. 또 만나요.

또 만나고 싶어요. 하자를 처음 와 보았는데 좋은 사람들과 좋은 시간을 보냈어요. 여러 작업들을 둘러보며 많은 자극을 받게 되었습니다. 배운 것들을 잘 써먹고, 모르면 또 연락할게요.

공모나 과제로만 작품을 만들어 본 것 같다. 처음으로 부담 없이 작업했다. 다정하고 친절한 사람들을 만났다.

사업결과보고서

1. 사업명 : 청소년 융합교육 워크숍 <스팀교육 오픈 클래스>

2. 사업개요

가. 사업기간 : 2023년 3월~10월

나. 사업대상 : 17-24세 청소년

다. 사업장소 : 하자센터

라. 참여인원 : 연인원 46명 (청소년 46명) / 총 6회 진행

3. 사업내용

가. 추진 목표

1) 사업추진목표 : 과학(Science), 기술(Technology), 공학(Engineering), 인문·예술(Art), 수학(Mathematics)의 첫 글자를 합하여 만든 용어인 'STEAM'은 과학기술을 바탕으로 융복합적 사고력과 문제 해결력을 쌓아나가는 교육을 지향함.

특히 2023년 생성형 AI의 빠른 확장과 일상으로 적용되는 보편성을 띤 시대적 상황에서 청소년에게 이를 제대로 활용할 수 있는 방법을 알려줄 수 있도록. 과학기술과 예술을 접목한 방식의 게임개발 워크숍을 주1회 총 4회기로 구성하여 17-24세 청소년에게 제공하는 진로 교육 프로젝트로 ①전문가와 함께 AI플랫폼에 대한 학습과 ②자기 주도적으로 스토리 및 세계관을 기획하고 ③생성형 AI를 활용한 창작물을 개발하고 나누며 융복합적 사고를 확장 해 볼 수 있는 기회를 제공

2) 목표치의 타당성

- 입력-산출. 방식의 단순한 경험으로서 인공지능 플랫폼을 활용하는 것이 아닌 스스로 기획하여 결과물을 만들어 나가는 과정을 AI와 협업하여 융복합적 사고와 이를 확장해보는 계기를 마련
- 여름방학 동안 심도있는 작업을 해나가기 위하여, 기획한 프로그램 내용을 이해하며 수행할 수 있는 연령과 인원수를 설정하였음. 동시에 방학 기간 안에 작업을 완성할 수 있는 회차(4회)로 구성하여 운영함

구분	정량	정성
목표	·정원 7명, 연인원 28명 ·4회기 교육프로그램, 후속모임 1회 운영 ·결과 공유회 1회 운영	·생성형 AI (Chat-gpt, dall-e, karlo 등 다양한 플랫폼에 대한 학습과 배움의 과정 ·자신만의 스토리, 세계관을 만들어 나가고 게임이라는 물성있는 작업물로 완성하는 과정을 통해 융복합적 사고의 확장 가능
타당성	·짧은 시간동안 집중도 있게 융복합 프로젝트를 진행하기 위해 적합한 회기 편성 및 전문가 1인이 함께 프로그램을 기획할 수 있는 최대 인원 편성	·입력-산출 방식의 단순한 경험으로 끝나는 인공지능 활용이 아닌, 스스로 기획하여 결과물을 만들어 나가는 과정으로서 인공지능 플랫폼을 활용하는 것을 목표를 설정

3) 사업 목표와 기관 특성화 전략과의 연계성

- 중장기계획서상 기관 특성화 전략 중 다음 내용과 부합함
 - 융합형 미래진로 역량 계발(장르간, 온·오프라인간)
 - 진로 관심사에 따른 특화 프로그램 운영

나. 추진 내용

1) 프로젝트 실행 내용 요약 : 총 6회, 연인원 46명, 청소년 100% 46명

구분	프로그램	세부 프로그램	횟수	남	여	연인원
2023년 7월~11월	스팀 오픈클래스 〈둘하나 보드게임 메이킹〉	정규과정	4	0	7	28
		결과발표회	1	0	14	14
		후속모임	1	0	4	4
계			6	0	25	46

2) 프로젝트 세부 프로그램 내용 요약

■ 6회차 프로그램 내용

회차	일시	진행 내용	진행강사	인원		
				여	남	총원
1	2023.07.08.(토) 14:00 ~ 17:00 정규 프로그램 1차시	오리엔테이션 - 보드게임과 친해지기	- 여지우(강사) - 이용석(보조강사)	7	0	7
2	2023.07.15.(토) 14:00 ~ 17:00 정규 프로그램 2차시	게임 테마와 메카닉 정하기 - 보드게임 디자인에 대한 소개 - chat-gpt를 통한 게임 만들기 예시 - chat-gpt를 통한 게임 테마 만들기 - 게임 메카닉 정하기 - 프로토타입 만들기		7	0	7
3	2023.07.22.(토) 14:00 ~ 17:00 정규 프로그램 3차시	게임 프로토타입을 만들고, 게임 테스트 - 보드게임 디자인에 대한 간략한 소개 - 게임 플레이 하며 테스트와 피드백 - 프로토타입 규칙 수정 - 각자 게임에 대한 진행상황 공유		7	0	7
4	2023.07.29.(토) 14:00~17:00 정규 프로그램 4차시	게임이미지 만들기 -생성형 ai프로그램을 기반으로 모티브 이미지 만들기 (dall-e, kario 프로그램 활용) - 게임 이미지 제작 - 이미지와 규칙을 완성 - 정리된 이미지와 게임의 스토리를 바탕으로 카드게임 키트 제작완료		7	0	7
5	2023.08.22.(화) 14:00 ~ 17:00 회고모임	완성한 게임 플레이 - 각자 완성된 게임키트를 확인 - 참가자들끼리 플레이 해보고 마지막 피드백 - 전체 프로그램 과정에 대한 회고		4	0	4
6	2023.10.28.(토) 14:00 ~ 17:00 후속모임_네트워크 파티(결과발표회)	게임 나누기 - 각자 완성된 게임키트를 도래 친구들을 초대하여 함께 플레이 해보는 모임. - 최종 개발된 4개의 게임을 돌아가면서 플레이 해보고 다과회로 마무리		14	0	14
합계				46	0	46

- ① 정규 프로그램 : 총 4회. 참여 청소년이 멘토(전문가)에게 생산형 AI에 대한 이해와 활용 할 수 있는 방식에 대한 교육을 받은 후, 이를 활용하여 게임에 대한 레퍼런스, 게임을 만들어낼 수 있는 모티브와 자문을 얻어 자신만의 스토리를 게임으로 완성도 있게 만들어 나가며 자기 기획이 반영된 결과물(게임키트) 작업을 완성함
- ② 회고모임 : 완성된 게임키트를 마지막으로 함께 플레이 하고, 서로 피드백을 주고 받음. 프로그램 전반적인 내용에 대한 회고모임 진행
- ③ 네트워크 파티(결과발표회) : 총 1회. 4회기 프로그램을 통해 창작한 결과물- 카드게임 키트를 초대한 도래 청소년들과 나누고 함께 플레이하며 피드백을 수렴하는 과정

3) <스팀 오픈클래스_둘하나 보드게임 메이킹> 내용

- 모집 대상 및 인원

- 17-24세 청소년, 10명 내외
- 스마트 기기와 인공지능 플랫폼을 활용하여 보드게임의 세계관 규칙, 매커니즘을 만들어보고 물성이 있는 보드게임을 제작해보고 싶은 사람

- <스팀 오픈클래스_둘하나 보드게임 메이킹> 과정

- 운영 기간: 7월 8일 15일, 22일, 29일, 결과공유회 8월 22일 (화)
- 장소: 하자센터 (서울시 영등포구 영신로 200)
- 신청 방법: 온라인 신청서 접수 -상호 인터뷰 -선발 및 개별 공지
- 수강료: 무료

- <스팀 오픈클래스_둘하나 보드게임 메이킹> 세부 커리큘럼

시기	추진실적	비고
6월	○모집 홍보 진행 - 일시 : 6/16(금) ~ 6/30(금) - 대상 : 17세 ~ 24세 청소년 - 내용 : ①하자 공식홈페이지, SNS 홍보 ②보드게임 커뮤니티 홍보 (카페, SNS 등) ③홍보물 인쇄 및 오프라인 배포	
7월	○정규 프로그램 1차시 - 일시 : 2023년 7월 8일 토 - 대상 : 스팀 오픈클래스 참여청소년 7명 - 내용 : 오리엔테이션, 아이스브레이킹, 주 강사 1인 소개, 보조강사 1인 소개, 게임과 친숙해지지 (기성품 게임 플레이), 게임마다 어떠했는지 회고, 어떤식으로 변형을 주면 매력도가 높아질지 피드백 해보기 연습.	
	○정규 프로그램 2차시 - 일시 : 2023년 7월 15일 토 - 대상 : 스팀 오픈클래스 참여청소년 7명 - 내용 : 게임 테마와 메카닉 정하기 : 보드게임 디자인에 대한 소개. Chat-gpt 사용법 안내 (활용도와 동시에 위험성), Cha-gpt 이용해 게임을 구성해보기	
	○정규 프로그램 3차시 - 일시 : 2023년 7월 22일 토 - 대상 : 스팀 오픈클래스 참여청소년 7명 - 내용 : 만들고 고치기 _ 프로토타입을 만들고 플레이 테스트 (서로 나누는 피드백), 테스트를 바탕으로 프로토 타입을 고치고 다시 나누기	
	○정규 프로그램 4차시 - 일시 : 2023년 7월 29일 토 - 대상 : 스팀오픈클래스 참여청소년 7명 - 내용 : 이미지 만들기(프로그램에서 인쇄까지), 게임규칙 최종본, 필요한 말, 부자재 구입 및 제작	

시기	추진실적	비고
8월	○ 회고 모임 - 일시 : 2023년 8월 22일 화 - 대상 : 스팀 오픈클래스 참여청소년 및 초대한 또래 청소년 총 44명 - 내용 : 인쇄된 카드게임을 함께 플레이하고, 전체 프로그램이 어떠했는지 회고하는 모임	
10월	○ 후속모임_네트워크 파티 - 일시 : 2023년 10월 28일 토 - 대상 : 스팀 오픈클래스 참가자 및 초대인원 총 14명 - 내용 : 조금 더 완성도 있게 추가로 게임을 완성. 게임을 함께 플레이. 이후 다과회 진행	

3) 기획, 평가회의

- 기획회의 : 담당 판돌 및 주강사 1인 참여, 총 3회, 2/21, 3/25, 7/5 진행
- 회고 : 담당 판돌 및 주강사 1인, 참여청소년 4인 참여, 8/22
- 평가회의 : 담당 판돌 및 주강사 1인 참여, 총 1회, 9/14

4) 역할 분담 및 전담 인력의 역량

- 기획2팀 판돌 정효정(효효) : 기획, 운영, 홍보, 워크숍 진행, 참가청소년 대응
- 게임개발 전문가(멘토) 총 2인 : 프로젝트 강사, 생산형 AI 리터러시, 게임 개발 전문가, 카드게임 제작 강의 진행 (주강사1인, 보조강사 1인으로 역할 분배)
- 게임개발 멘토는 해당 분야에 경험과 역량이 풍부한 담당자 2인으로 구성하여 진행

연번	성명	소속 (직위)	담당업무	자격사항	최종학력	전공
1	여○우	강사	스팀 오픈클래스 주강사	- 환경, 정치, 예술을 주제로 게임개발자로 활동 - 하자센터 <공공진로 학교 세계평화게임> 주강사 활동 - 전쟁없는 세상 활동 가	석사	수학과
2	이○석	강사	스팀 오픈클래스 보조강사	- 게임개발자로 활동 - 하자센터 <평화책 전시> 큐레이터 초빙 - 전쟁없는 세상 활동 가	학사	역사학과

다. 결과물

구분	내용	비고
설문조사 결과	참여 청소년 만족도 및 설문조사 결과	첨부 1.
인쇄물 및 웹 홍보물	모집 포스터	첨부 2.
	모집 홍보 게시물	첨부 3.
작업물	개발한 게임 사진	첨부 4.
강의자료	강의진행 자료	별첨 1.

4. 홍보 및 외부연계

가. 홍보실적

- 1) 온라인 SNS 및 홈페이지: 참여자 모집 홍보, 행사 알림, 참여자 후기 등
 - 하자센터 페이스북 게시물 1건, 좋아요 3개, 공유 1회
 - 하자센터 인스타그램 게시물 1건, 좋아요 26개
 - 하자센터 홈페이지 게시물 1개
 - 하자영클래스 인스타그램 게시물 1개, 좋아요 22개
 - 보드게임 동호 커뮤니티 등 온라인 홍보 게시물 1건

나. 홍보성과

- 참여자 모집: 프로그램 참여자 모집 시 페이스북/인스타그램으로 게시물 발신하였고, 유료 광고도 진행하였음. 그 결과 참여자 모집이 적절하게 진행되었음.
- 활동 공유: <스팀교육 오픈클래스_둘하나 보드게임 메이킹> 결과공유회. 완성한 게임을 오프라인 공간에서 함께 플레이 해보며 동료, 또래들에게 알리고자 하였고, 완성한 작업물인 게임키트를 하자 송년 쇼하자 및 영등포 진로탐색 페어 진행 시 전시하여 외부에 알림

5. 사업평가

가. 사업성과 요약

1) 정량성과

- 총 6회, 연인원 46명 (청소년 비율 100%, 46명)
프로그램 정원 7명, 총 4회 진행, '결과공유회' 1회 진행, 참가자 14명, '후속모임' 1회 진행, 참가자 4명 참여

2) 정성성과

- 빠른 속도로 일상에 진입하는 생성형 AI의 활용 감각과 이해의 폭을 넓히는 계기
- 동료·멘토와의 협업 과정(작업물의 공유 및 피드백 반영과 수정)을 바탕으로 타인과 공감하고 소통하는 감각과 태도를 체화

3) 성과의 해석

- 생성형 AI를 활용하여 일과 작업을 모색해 본 멘토 그룹과의 만남을 통해 참여 청소년이 이 플랫폼을 제대로 활용해보고, 이해해 볼 수 있는 기본적인 규칙과 룰을 경험해 봄
- 개인 작업으로 시작했지만 회차마다 작업물을 공유하고 함께 플레이하며 피드백하는 과정에서 쌓여가는 신뢰와 협력의 과정을 경험하며 작업물을 완성하는 것 외에 소통과 협업을 체득함
- 함께 참여한 동료 뿐 아니라 또래를 초대하여 자신이 작업한 결과물을 함께 나누고, 전시함으로써 결과물의 쓰임과 활용하는 방법까지 모색해 볼 수 있는 경험을 획득함

4) 성과의 주요 요인

- 고등학교 1학년 대상의 자유학년제 프로그램이었던 <공공진로학교> 강사로서 하자센터와 인연을 맺고 게임을 만들고 운영하며 청소년을 만나온 강사진과 메이킹과 예술을 매개로 프로그램을 다년간 운영한 경험의 담당 판돌이 7월 한달, 매주 한번씩 밀도있게 프로그램을 함께 진행함으로써 프로그램의 내실을 쌓아나감
- 참여 청소년이 프로그램 참여에 제한이 없도록 하드웨어, 소프트웨어, 재료와 장비, 공간 등 프로그램 내용에 집중 할 수 있는 환경을 제공
- 참여 청소년이 희망하는 경우 추가 작업 및 공간 및 장비 사용 지원
- 프로그램 이후에도 자발적으로 만남을 유지할 수 있는 오픈채팅방을 제공하고 함께 소통하며 꾸준히 협업과 창작, 동료로서 만날 수 있는 기회를 제공

나. 프로그램 평가

1) 추진 일정 및 단계별 평가

① 모집 및 사전 단계

- 6월 모집을 시작함
- 4회기의 프로그램으로 구성하여 여름방학동안 청소년들에게 밀도 있고 집중력 있는 프로그램의 경험을 주도록 기획함.

- 프로그램 신청 시 어떤 내용의 게임을 개발하고자 하는지 참여자들의 자발성과 관심도, 동기를 확인하며 청소년의 니즈를 확인하고자 하였음

② 본 프로그램 단계

- 4회기에 생성형 AI 플랫폼을 활용하고 아이패드를 활용하며 이미지와 게임의 스토리를 만들고, 하드웨어와 소프트웨어를 바탕으로 나온 메카닉과 이야기, 이미지들을 인쇄하고 손작업으로 덧붙여 카드게임 키트를 제작함
- Chat-gpt를 활용하여 게임의 기본구성에 대한 질문, 구성된 게임에 참여인원, 카드의 숫자, 게임의 구조를 질문해나가며 게임을 만들어 나감. 질문과 답 그리고 추가로 질문을 더해가며 게임을 만들어가는 것에 대한 기본토대를 만듦. 생성형 AI를 잘 활용할 수 있는 방식을 배워나가며 어떤 식의 질문을 해야하는지 청소년 스스로 질문하기 훈련을 체득
- 어떤 방식으로 게임을 만들어야 할지 막막한 청소년들이 궁금한 사항들에 대해답변을 받을 수 있었고, 질문이 자세해질수록 더 구체적인 게임의 구조를 설계해 게임을 어떻게 만들지 기본적인 바탕 역할이 되었음
- 이미지를 구현하는 것은 'DALL-E' 프로그램이나 'KARLO' 플랫폼을 활용하여 진행하고자 하였으나 저작권의 문제나 이미지의 충돌 등이 생겨 참여 청소년들이 모티브나 영감을 받는 정도로 플랫폼을 활용하고 스스로 이미지를 손으로 그려 어도비 프로그램을 활용하여 완성해 나감¹⁾
- 프로그램 진행 회차마다 개발 과정에서 참여자 간, 강사와의 면담 및 피드백을 통해 프로그램을 완성도 있게 만들어 나갈 수 있었음.
- 매주 한 달 동안 만나면서 서로가 생각하고 있는 게임의 세계관을 매개로 각자 가지고 있는 관점과 흥미 취향의 공통 분모들을 찾아내며 참여 청소년 간의 끈끈한 유대관계가 형성되었음

③ 정리 단계

- 참여 청소년 결과공유회 진행 및 프로그램 회고 진행 (8월 22일)
- 강사 프로그램 평가회의 (9월 14일)
- 후속 모임 (10월 28일)

1) 2023년 7월 프로그램 진행 이후 CHAT-GPT 플랫폼에서도 이미지를 만드는 영역까지 확장하여 이후 이미지의 질적 양적인 확장이 이루어져 원하는 이미지를 저작권, 이미지 간의 충돌 등의 문제들이 완화된 상태. 현재는 내용적, 이미지적으로 모두 구체적으로 구현할 수 있는 환경이 되었음

2) 세부 내용별 평가

① 참여 대상 및 모집

- 총 7명 (여 : 7명)

구분	여성	남성
10대 청소년	1명	-
20대 청소년	6명	-

- 게임에 관심이 있는 청소년의 경우, 게임을 만드는 생산자로서의 역할보다 플레이 하는 소비자로서의 역할로만 그치는 경우가 많은 편.
- 1회기 오리엔테이션 : 하자센터의 문화와 배경 안내, 화재대피 안내. 프로그램 전반적인 내용, 주차별 계획 안내, 게임에 대한 이해를 위하여 그룹별로 2개 이상의 게임을 플레이 해보며 게임의 구조에 대한 안내가 이루어짐
- 4회기를 7월 한 달, 토요일마다 진행하면서 발생하는 어려움도 있었음. 4회기를 한주에 밀도 있게 진행했다면 출석률이 조금 더 높았을 것으로 파악. (매주 주말 시간을 내어서 참여하려면 그만큼의 흥미와 동력이 있어야 할 것으로 판단) 이런 자발성과 동력을 확인하고 시작했음에도 중도 포기자 발생
- 모집 과정에서 20대 이상 여성 청소년의 참여 문의가 가장 많았고 참여하는 청소년의 성별과 연령도 동일하였음

② 생성형 AI 플랫폼 활용 및 게임개발

- 생성형 AI의 출현으로 전환되는 패러다임 앞에서 지금의 청소년들이 제대로 이해하고 배워 나갈 필요성에서 프로그램이 시작되었음
- 생성형 AI와 함께 협업하여 창작의 영역까지 융복합적으로 작업해보는 경험
- 이러한 기술을 사용할 때 딥페이크, 저작권 문제, 부정확한 메시지, 정보 유출 등 발생할 수 있는 문제들도 서로 논의하며 어떤 것을 선택하며 자신의 작업물에 도입하여 진행할지 생각할 수 있는 시야의 확장이 이루어짐
- 하자센터 내에 가지고 있는 자원. 하드웨어 지원과 소프트웨어의 지원을 통해 생성형AI를 활용할 때 진입 장벽 없이 활용할 수 있는 방식에 대한 안내가 이루어짐
- 세계관과 게임의 구조, 이야기 설계 단계까지 활용의 범위가 넓은 생성형AI 기술을 경험해 볼 수 있었으며 질문이 쌓일수록 게임설계를 전문적으로 해볼 수 있었음

- 2023년 12월 기준, 생성형 AI를 통한 예술, 음악, 콘텐츠 등 창의적인 작업을 수행하는 것이 더욱 발전하였지만 프로그램을 진행하였던 2023년 7월 기준으로 이미지 생성에 오류가 발생하는 부분이 많아 참여 청소년들이 직접 그린 그림을 접목하여 게임을 완성할 수 있었음. 그러나 그림의 처음 시작점, 배경, 컬러 배색 등 스케치 작업으로서 유용한 역할을 하였음

③ 결과공유회 및 회고

- <결과공유회>를 진행하며 각자 개발한 게임을 주변 친구들을 초대하여 함께 플레이해보고, 다과회로 마무리하였음
- 게임개발이라고 했을 때 어려움을 느꼈지만 직접 나만의 게임을 만들었다는 것에 대한 뿌듯함을 느끼며, 친구들에게 소개하고 퍼실리테이터 역할을 해보는 것에 대한 만족감이 높았음

④ 프로그램 이후 하자센터와의 연결

- 하자센터 프로그램 <제로 웨이스트랩>, <동행캠프> 등 다른 프로그램의 보조 강사 역할을 수행하며 게임개발의 경험을 살려 초·중학생들과의 만남에서 퍼실리테이터 역할을 수행

3) 예산, 자원, 인력 등 운영 구조 평가

- 본관 디자인작업장에서 아이패드와 생성형 AI 프로그램을 안정적으로 활용할 수 있는 제반구조가 마련되어 있어 원활한 운영이 가능
- 담당 판돌 1명과 주강사, 보조강사까지 참여청소년 1.5:1 비율로 피드백과 커뮤니케이션이 이루어져 필요한 것들과 프로그램 진행시 안정적인 대응이 가능함
- 초기 예산 계획에 비해 지원한 인원이 적었고, 중도 포기자들이 발생하여 예산 변경하여 진행하였음

4) 프로그램 이후 하자센터와의 연결

- 스팀교육 오픈클래스를 통해 새로운 청소년이 유입되는 계기가 되었으며, 유입된 청소년이 다른 프로그램과 연결되어 하자의 자원을 활용하며 진로탐색을 지속하고 있음

다. 총평 : 스팀 오픈클래스 성과와 과제

1) 소비자에서 생산자로의 전환

- 게임 커뮤니티에 모집공고를 올리면 니즈가 있어 모집도 수월할 것이라는 강사의 이야기가

있었으나 참여신청자는 7명. 초기 목표로 설정했던 10명에 못 미치는 모집현황. 게임 커뮤니티를 주로 사용하는 사람들은 게임 리뷰, 소비 방법, 공략 등에 대한 이야기가 주를 이루고 있었음. 게임의 변형이나, 다른 방식으로 접근해보는 창작의 관점에서 이야기가 오고가지 않는다는 강사분의 이야기를 프로그램이 종료된 후 회고 회의에서 들을 수 있었음. 게임을 즐기는 사람들 대부분이 플레이 해보는 것에 관심이 있는 편. 게임을 만들어보고 진행하는 것에 대해서는 상상해 보지 않는 경우가 많았음.

그럼에도 마지막까지 참여한 4명의 회고에서 정리된 의견은, 창작의 관점으로 전체 과정을 이해하며 참여하였고, AI 플랫폼을 적재적소에 활용하여 나의 작업물을 만들어 나간다는 것에 대한 성취감, 효능감을 확인할 수 있었음. 소비자에서 생산자로 넘어가는 어려움의 단계를 어떻게 지지하고 힘을 실어줄지 기획하고 운영하는 담당자의 몫이고 과제로 남음

2) 각자의 작업이었지만 피드백을 통한 협업. 그 과정에서 타인과 소통하고 동료로 만나는 방법을 연습

- 참여자들의 공통분모는 '게임을 좋아한다. 나만의 게임을 만든다니 재미있고 설렌다.' 라는 부분 외에는 없었음. 결과물이 다양한 주제로 나온 것도 게임이라는 매개만 있었을 뿐 취향과 성향이 모두 다른 사람들이 함께 한 워크숍이기에 가능했다고 판단.

수학, 미술, 영상을 전공하고, 학교를 다니지 않거나, 졸업했거나 완전히 다른 사람들이 모여 자신만의 이야기로 캐릭터, 세계관 등을 만들어 나감. 아무것도 없는 프로토 타입을 제작하여 플레이해보고, 피드백을 하여 캐릭터와 이야기에 살을 덧붙여 나가며, 창작의 경험을 온전히 나누었음. 이 과정이 지속될수록 서로의 게임의 완성도가 높아졌으며, 재미를 놓치지 않도록 응원을 보내는 시간으로 이어짐. 각자의 작업이었지만 이 과정을 통해 협업을 배우고, 의미있는 피드백을 나누는 소통 과정을 체득해 나감.


<스팀 오픈클래스 참여자 후기>

구분	후기
진로역량 관련	·AI플랫폼과 활용에 대한 방법을 새롭게 배운 것 같다. ·게임을 즐기고 소비하는 것에서 직접 만들어 내는 것이 가능하다는 것이 매우 신기했다. ·내가 해냈다는 것. 재미있고 뿌듯한 경험으로 남는다
관계성 관련	·개인 작업이지만 매회 피드백을 통해 나의 것, 너의 것 구분 없이 함께 공동의 어떤 것을 만들어 나간 것 같다. ·건강한 피드백을 나눈 것 같다. ·좋은 동료, 어른들을 만난 것 같다.

라. 평가 및 환류 내용 요약

구분	담당자 의견	참여자(청소년) 의견
2023년 결과보고서상 개선할 점	·4회기를 매주 진행하는 방식이 아닌 압축적으로 진행하는 일정으로 구조를 만들어 진행함으로서 출석률을 높일 수 있을것으로 예상	·장기 프로젝트로 진행하기 원함
2023년 결과보고서상 제안사항	·하자 내의 인쇄장비까지 활용하는 회기를 추가로 만들어 청소년 당사자들이 작업과정까지 더 긴밀한 참여를 하는 워크숍 형태도 고려해 볼 필요성	·이미지 작업에 대한 피드백과 전문 멘토가 추가로 보완되면 좋겠다는 기대

6. 안전교육 결과보고

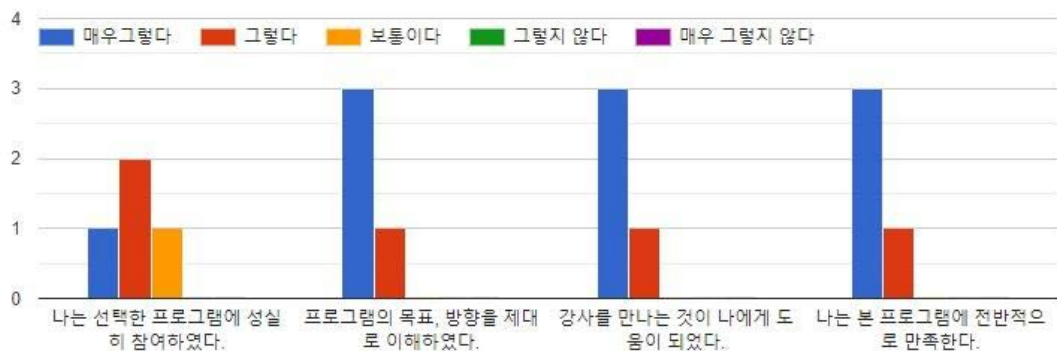
연번	교육일시	실시자	교육대상(명)	교육내용	교육사진	비고
1	2023.7.08.	정효정	청소년 6명	스팀교육 오픈클래스 1회. 오리엔테이션		-

7. 첨부자료

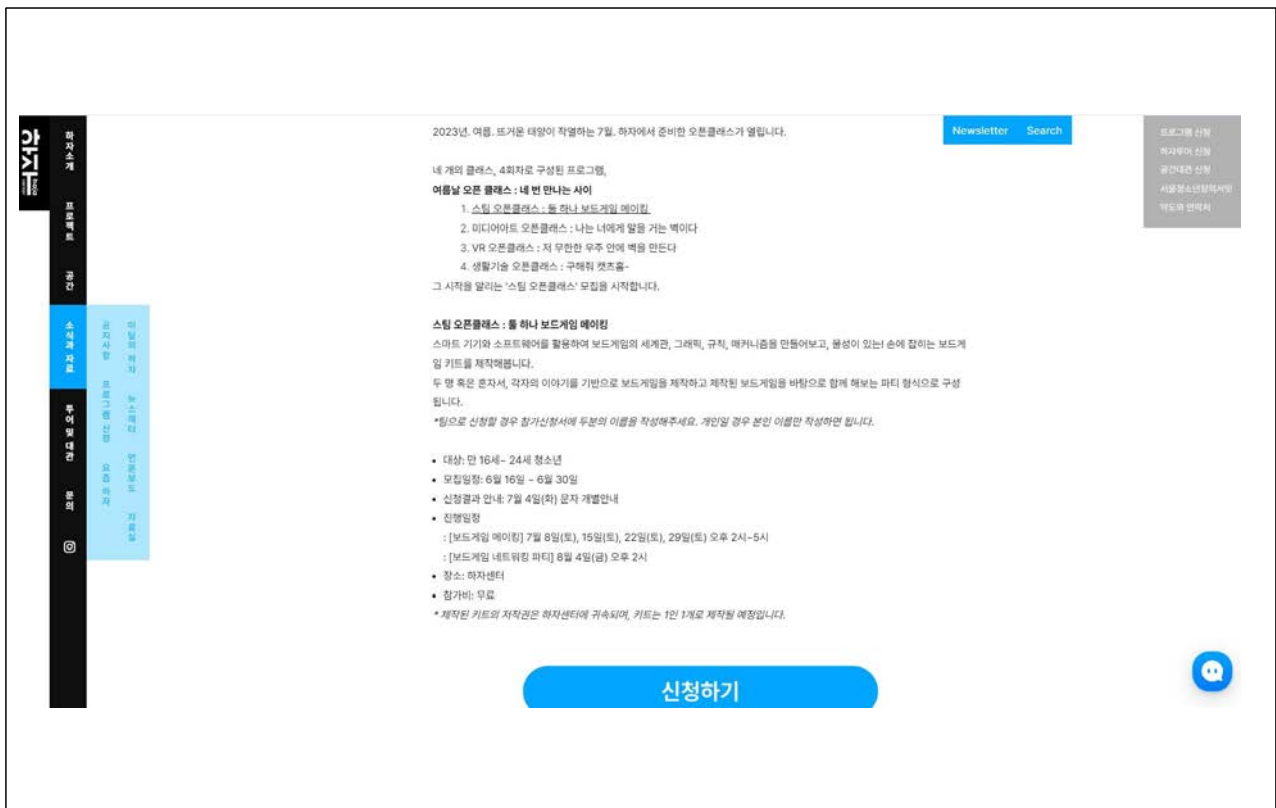
첨부 1. 참여청소년 만족도 및 설문조사 결과

6.) 다음은 만족도 조사입니다. 해당사항에 체크해주세요 (중복선택 불가)

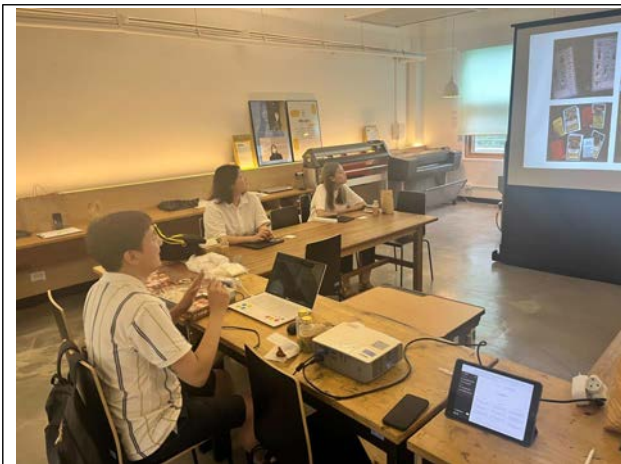
 복사

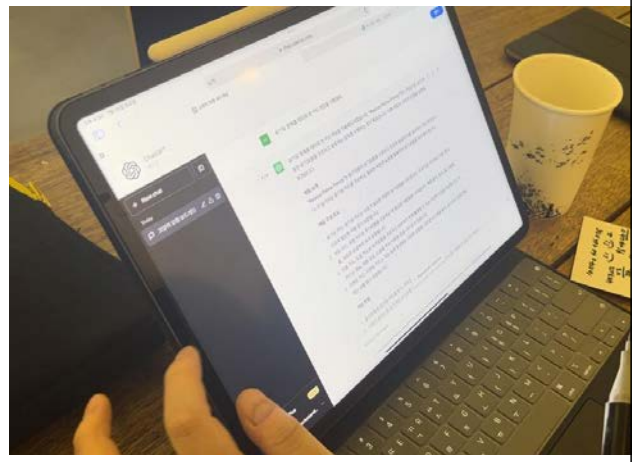
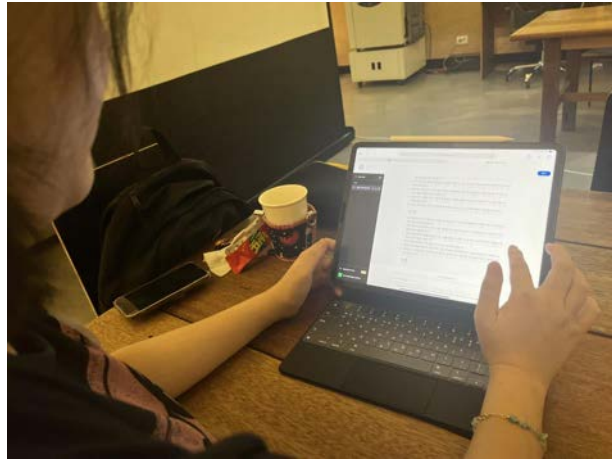


첨부 2. 모집 포스터



첨부 4. 활동사진 및 결과물





활동사진





결과물 게임 제목 : (왼쪽상단부터)

1. 전체사진
2. 우당탕탕 방송국 장악하기
3. 트러플!
4. 모두를 위한 스토리 카드게임

사업결과보고서

1. 사업명 : 청소년 글쓰기 프로젝트 <글쓰기 작업장>

2. 사업개요

가. 사업기간 : 2023년 1월~12월

나. 사업대상 : 글쓰기에 관심 있는 16~24세 청소년

다. 사업장소 : 하자센터 및 온라인 플랫폼

라. 참여인원 : 연인원 221명 (청소년 201명) / 정규과정 16회차 포함 총 37회 진행

3. 사업내용

가. 추진 목표

1) 사업추진목표 : 글쓰기에 관심 있는 16-24세 청소년이 꾸준히 글을 쓰고 동료와 긍정적인 상호작용을 나누는 청소년 글쓰기 프로젝트로, 8회기 동안 ①매주 새로운 주제에 관한 글을 쓰고 ②멘토, 동료와 합평을 통해 피드백을 나누며 ③문집 제작과 활동공유회를 운영하여 결과물을 발신하고 프로그램 종료 후에는 ④후속모임이 조직·운영되도록 지원하여 청소년 글쓰기 커뮤니티가 형성되도록 지원

2) 목표치의 타당성

- 16-24세 청소년을 위한 글쓰기 프로젝트로 8회씩, 봄·가을학기 운영함

구분	정량	정성
목표	·정원 8명, 연인원 128명 ·8회씩, 봄·가을학기 운영, 문집제작 및 활동공유회 포함	·글쓰기와 합평 과정에서 자기이해도 향상 및 소통역량 획득 ·문집제작과 활동공유회를 통해 성취감과 책임감 경험
타당성	·예산 규모 및 커뮤니티 조성을 고려한 회기 편성	·꾸준히 글을 쓰며 타인과 상호작용하고자 하는 청소년을 고려한 목표 설정

3) 사업 목표와 기관 특성화 전략과의 연계성

- 중장기계획서상 기관 특성화 전략 중 다음 내용과 부합함

•일과 관계, 문화가 있는 통합형 진로개발 경험 제공

•작업장(studio)을 기반으로 다양한 중장기 프로그램들의 브랜드 포트폴리오 구축

나. 추진 내용

1) 프로젝트 실행 내용 요약 : 총 37회, 연인원 221명, 청소년 90% 201명

구분	프로그램	세부 프로그램	횟수	남	여	연인원
2023년 1월~12월	하자글방	봄학기 하자글방	8	12	65	77
		가을학기 하자글방	8	13	62	75
		후속모임	8	1	39	40
		사전 인터뷰	13	5	24	29
계			37	31	190	221

2) 프로젝트 세부 프로그램 내용 요약

- ① 하자글방 : 8회씩 봄•가을학기 운영. 청소년의 1)사회적 표현력 및 소통역량 강화 2)자기 이해도 향상 3)커뮤니티 경험 획득을 목표로 함. 참여 청소년이 편안한 분위기 속에서 자신을 표현하며 프로그램에 '진입'하고, 글쓰기와 합평을 통해 자기이해와 상호작용에 '몰입'하며, 문집제작과 활동공유회를 통해 독자를 만나고 시선을 '확장'시킬 수 있도록 '진입-몰입-확장'의 과정으로 기획함
- ② 후속모임 : 총 8회 운영. 정규과정을 통해 형성된 청소년 글쓰기 커뮤니티가 유지될 수 있도록 월 1회 이상의 자율적인 글쓰기 창작 모임 조직과 운영을 지원

3) 세부 프로그램 내용

- 프로그램 기획 및 준비

- 기획 회의 : 기획부 부장 및 기획2팀 판돌 5인 참여, 3회(1/26, 2/1, 7/13) 진행
- 준비 회의 : 담당 판돌 및 주 강사 1인 참여, 2회(3/7, 8/23) 진행
- 회의 이후 팀 정기 회의를 통해 프로그램 진행 상황을 정기적으로 점검, 프로그램 기간 중 강사와 당일 교육 내용에 관한 간단한 회고 및 다음 회차 점검 실시

- 모집 대상 및 인원

- 16-24세 청소년(봄학기) / 19-24세 청소년(가을학기) 8명 내외
- 종종 글을 쓰고 있으며 글쓰기에 관심이 있는 청소년
- 글쓰기를 통해 나를 더 이해해 보고 싶은 청소년
- 글을 꾸준히 쓰고 싶으며 한 편의 문집을 함께 만들고 싶은 청소년
- 사려 깊은 독자이자 작가로서 대화를 나누고 싶은 청소년

- 봄학기 하자글방

- 운영기간: 3/11~4/29, 매주 토요일 오후2시~5시 / 총 8회
- 장소: 하자센터(서울시 영등포구 영신로 200) 및 선유도 공원
- 대상: 16-24세 청소년 8명 및 활동공유회 관객 다수
- 신청 방법: 온라인 신청서 접수 -상호 인터뷰 -선발 및 개별 공지
- 수강료: 무료
- 강사: 윤나은
- 세부내용

시기	추진실적				
2월 ~ 3월	○ 모집 홍보 - 일시 : 2/21(화)~3/4(토) - 장소 : 온라인 및 오프라인 - 내용 : ①하자센터 공식 홈페이지 및 SNS 게시 ②홍보물 인쇄 및 오프라인 배포				
	○ 지원자 개별 인터뷰 - 일시 : 2/24(금)~3/7(화) - 대상 : 프로그램 지원신청 청소년 20명 (1명 연령 미달로 인터뷰 제외) - 장소 : 온라인 - 내용 : 상호 인터뷰를 통해 프로그램에 대한 세부 사항 안내와 참여 의사 확인 및 선발				
	○ 참가자 명단				
	연번	본명(하자이름)	나이(출생년도)	성별	소속
	1	김○진(어진)	22 (2001)	여	대학교 휴학
	2	남○경(테오)	23 (2000)	여	무소속
	3	박○현(호두)	18 (2005)	남	고등학교 재학
	4	사○현(퍼핀)	22 (2001)	여	대학교 휴학
	5	서○희(서로)	20 (2003)	여	대학교 휴학
	6	석○림(묘)	21 (2002)	여	대안학교 고등과정 재학
3월 ~ 4월					
	구분	회차(날짜)	주제 및 내용		참여인원 여 남 총원

시기	추진실적					
	구분	회차(날짜)	주제 및 내용	참여인원		
				여	남	총원
	진입	1회(3/11)	오리엔테이션 및 현재의 나를 소개하는 즉석 글쓰기	7	1	8
		2회(3/18)	<내가 네가 될 수 있다면> 나와 주변인에 대해 쓰기 및 합평	7	1	8
	몰입	3회(3/25)	<그곳에 같이 갈래요?> 공간과 장소에 대해 쓰기 및 합평	7	1	8
		4회(4/1)	<좋아하는 만큼 크게 외치기> 나의 취향과 편애에 대해 쓰기 및 합평	6	1	7
		5회(4/8)	<나는 하루 더 살아보기로 했다> 상실과 실패 그리고 회복에 대해 쓰기 및 합평	6	1	7
		6회(4/15)	<몸의 기록> 몸이 기억하고 있는 사건에 대해 쓰기 및 합평	6	1	7
	확장	7회(4/22)	<글쓰기에 대해 글쓰기> 글방을 회고하며 작가의 말 쓰기 및 합평 *선유도 공원에서 진행	7	1	8
		8회(4/29)	활동공유회	19	5	24
합계				65	12	77
6월 ~ 11월	○ 후속모임 - 인원 : 봄학기 하자글방 참여 청소년 6명 - 장소 : 하자센터 및 온라인 플랫폼					
	연번	진행일자	내용	참여인원		
				여	남	총원
	1	2023.06.03.	후속모임 진행 방식, 일정 등 논의	6	0	6
	2	2023.06.25.	<사랑이고 사랑이 아닌 것들>에 대해 쓰기 및 합평	5	0	5
	3	2023.07.16.	<좋은 걸 좋다고 말하기>에 대해 쓰기 및 합평	3	0	3
	4	2023.08.06.	<여름의 영화&요리> 여름 영화를 함께 감상하고 각자 작성한 레시피에 따라 요리하기	5	0	5
	5	2023.09.03.	<어제도 오늘도 내일도 선택한다> 선택에 관해 쓰기 및 합평	4	0	4
	6	2023.10.09.	책<사랑은 지독한, 그러나 너무나 정상적인 혼란> 함께 읽고 소감 나눈 후 연애에 관한 즉석 글쓰기	5	0	5
	7	2023.11.07.	<겨울과 노래>에 대해 쓰기 및 합평	4	0	4
합계				32	0	32

- 가을학기 하자글방

- 운영기간: 9/9~11/11, 매주 토요일 오후2시~5시 / 총 8회
- 장소: 하자센터(서울시 영등포구 영신로 200)
- 대상: 19~24세 후기 청소년 8명 및 활동공유회 관객 다수
- 신청 방법: 온라인 신청서 접수 -상호 인터뷰 -선발 및 개별 공지
- 수강료: 무료
- 강사: 하은빈
- 세부내용

시기	추진실적				
8월	○ 모집 홍보 - 일시 : 8/16(수)~8/24(목) - 장소 : 온라인 및 오프라인 - 내용 : ①하자센터 공식 홈페이지 및 SNS 게시 ②홍보물 인쇄 및 오프라인 배포				
	○ 지원자 개별 인터뷰 - 일시 : 8/26(토)~8/30(수) - 대상 : 프로그램 지원신청 청소년 9명 (3명 중도 포기 인터뷰 제외) - 장소 : 온라인 - 내용 : 상호 인터뷰를 통해 프로그램에 대한 세부 사항 안내와 참여 의사 확인 및 선발				
	○ 참가자 명단				
	연번	본명(하자이름)	나이(출생년도)	성별	소속
	1	김○정(사라)	24 (1999)	여	대학교 휴학
	2	김○진(예킨)	22 (2001)	여	의류회사 재직
	3	박○(물고기)	21 (2002)	여	대학교 재학
	4	신○원(청신)	20 (2003)	남	대학교 재학
	5	신○원(워나)	22 (2001)	여	무소속
	6	이○빈(숲)	22 (2001)	여	대학교 재학
	7	장○영(단)	23 (2000)	여	디자인회사 재직
	8	정○서(운)	21 (2002)	여	대학교 재학

시기	추진실적					
9월 ~ 11월	구분	회차(날짜)	주제 및 내용	참여인원		
				여	남	총원
	진입	1회(9/9)	오리엔테이션 및 <근데, 왜 쓰지?>를 주제로 즉석 글쓰기	6	1	7
		2회(9/16)	<질문들> 응답을 기다리는 나의 질문들 쓰기 및 합평	7	1	8
		3회(9/23)	<자기만의 방> 살았던, 살고자 하는 공간에 대해 쓰기 및 합평	6	1	7
			1주 휴식(추석연휴)	-	-	-
	몰입	4회(10/7)	<00이가 온다> 기이하고 이상한 사람에 대해 쓰기 및 합평	4	1	5
		5회(10/14)	<2059년 8월 31일 일요일> 도래하지 않은 미래의 일기 쓰기 및 합평	6	1	7
		6회(10/21)	<머리말의 메모장> 믿기지도 잊히지도 않는 꿈에 대해 쓰기 및 합평	7	1	8
			1주 휴식(퇴고주간)	-	-	-
	확장	7회(11/4)	<글방에 가면> 글방을 회고하며 글방에 대해 쓰기 및 합평	7	1	8
		8회(11/11)	활동공유회	19	6	25
	합계			62	13	75
12월	○ 후속모임 - 인원 : 봄학기 하자글방 참여 청소년 8명 - 장소 : 하자센터					
	연번	진행일자	내용	참여인원		
				여	남	총원
	1	2023.12.23.	<2023년 올해의 000>에 대해 쓰기 및 합평, 후속모임 진행 방식, 일정 등 논의	7	1	8
	합계			7	1	8

4) 프로그램 평가

- 하자글방 참가자 만족도 조사 실시 : 봄학기, 가을학기 종료 후 총 2회 진행
- 프로그램 평가 회의 : 담당 판돌 및 주 강사 1인 참여, 2회(4/29, 11/24) 진행
- 사업 평가 회의 : 기획부 부장 및 기획2팀 판돌 5인 참여, 2회(7/13, 12/19) 진행
- 강사 평가 회의 : 평가위원(기획2팀장, 담당 판돌), 2회(5/13, 11/21) 진행

5) 역할 분담 및 전담 인력의 역량

- 기획2팀 판돌 이연주(푸른) : 기획, 운영, 홍보, 참가자 출석 관리 및 문의 응대, 강의 및 프로그램 진행 보조, 문집 편집 등 사업 총괄
- 주 강사 총 2인 : 프로젝트 강사, 글쓰기 주제 선정, 합평 등 강의 및 프로그램 진행

연번	성명	소속 (직위)	담당업무	주요 경력
1	윤나은	강사	봄학기 하자글방 프로젝트 강사	대학교 국어국문학과 졸업 학교밖 청소년 글쓰기 프로그램 기획 및 진행
2	하은빈	강사	가을학기 하자글방 프로젝트 강사	대학원 미학과 석사 수료 온라인 글쓰기 교육 프로그램 기획 및 진행

다. 결과물

구분	내용	비고
인쇄물 및 웹 홍보물	모집 포스터 및 카드뉴스 이미지	첨부 1.
작업물	봄학기 하자글방 문집 https://haja.net/storage/32325	별첨 3.
	가을학기 하자글방 문집 https://haja.net/storage/32326	별첨 4.
설문조사 결과	참여 청소년 만족도 조사 결과	별첨 5.
소통채널	봄학기 하자글방 카카오톡 오픈 채팅방 https://open.kakao.com/o/gPNWTN8e	
	봄학기 하자글방 웹 페이지(notion) https://hajawritingclub.notion.site/f4a9c4e037aa4112a40207800bb3fbc9?pvs=4	
	가을학기 하자글방 카카오톡 오픈 채팅방 https://open.kakao.com/o/gddRpnEf	
	가을학기 하자글방 네이버 카페 https://cafe.naver.com/writingclubhaja	

4. 홍보 및 외부연계

가. 홍보실적

- 온라인 SNS 및 홈페이지: 참여자 모집 홍보, 행사 알림, 참여자 후기 등
 - 하자센터 페이스북 게시물 3건, 좋아요 17개, 공유 6회
 - 하자센터 인스타그램 게시물 3건, 좋아요 264개
 - 하자센터 홈페이지 게시물 4개
 - 하자센터 뉴스레터 발신 2건(4월, 11월)

2) 오프라인: 하자센터 외벽 및 내벽 포스터 부착

나. 홍보성과

- 참여자 모집: 하자글방 참가자 모집을 통해 봄학기 21명, 가을학기 12명의 청소년이 참여 신청하였으며 모집정원(8명) 대비 봄학기 262%(21명), 가을학기 150%(12명) 지원율을 달성함. 유입경로는 다음과 같은 순으로 확인됨. 1위 하자센터 공식 SNS(54%), 공동2위 지인추천, 하자센터 홈페이지(21%)
- 활동 공유: 프로그램 종료 후 성과를 하자센터 공식 SNS 및 뉴스레터를 통해 발신하여 청소년 미래진로 플랫폼으로서 글쓰기 교육을 진행하는 하자센터의 모습을 전달하고자 함

5. 사업평가

가. 사업성과 요약

1) 정량성과

- 총 37회, 연인원 221명 (청소년 비율 90%, 201명)
 - 하자글방 총 16회, 152명 (청소년 비율 86%, 132명) *활동공유회 관객 포함
 - 후속모임 총 8회, 40명 (청소년 비율 100%, 40명)
 - 참가자 상호 인터뷰 총 13회, 29명 (청소년 비율 100%, 29명)

2) 정성성과

- 글쓰기를 통해 자신만의 관점으로 삶을 바라보고 이해하는 자기이해도가 향상됨
- 동료·멘토와의 합평을 통해 표현력을 비롯한 소통 능력과 관계 역량이 강화됨
- 청소년 간의 상호 신뢰를 기반으로 한 글쓰기 커뮤니티 경험을 획득함

3) 성과의 해석

- 자신만의 생각과 이야기를 담는 글쓰기 과정을 통해 자신의 과거와 일상을 관찰하고 정리하는 힘을 기르며 스스로의 특성을 발견하고 이해해보는 경험을 제공함
- 독자가 있는 글쓰기와 합평을 통해 쓰기, 읽기, 말하기를 연습하며 자신의 이야기를 전달하는 통합적인 소통 역량을 강화시키고, 또래의 다양한 글과 의견을 접하며 생각의 폭을 넓히는 경험을 제공함
- 일방적인 평가나 경쟁에서 벗어나, 서로의 성장을 위해 존중을 담은 피드백을 경험하며 상호 협력적인 관계 속에서 발생하는 신뢰와 이를 위한 성숙한 태도 등을 체화함

4) 성과의 주요 요인

- 참가자의 자기이해를 돕는 데 적절한 글쓰기 주제가 선정되었으며 물리적인 결과물인 '문집' 제작과 경험적 결과물인 '활동공유회' 과정이 참가자의 성장에 유효하게 작용함
- 글쓰기 교육 프로그램을 다년간 운영한 경험이 있으며 글쓰기 주제 및 레퍼런스 선정, 합평 진행 등에 있어 탁월한 강사와 파트너십이 형성되었고 이를 기반으로 원활하게 프로그램을 운영함
- 퇴고주간 운영 등 봄학기 하자글방의 성과 및 개선사항을 가을학기에 반영하여 참가자 만족도를 개선하고 프로그램의 효과성을 높임
- 온라인 소통 채널을 통해 참가자의 문의에 신속하게 대응하였으며 공지사항 안내 및 글 게시 등을 위해 네이버 카페, 노션 등 온라인 사이트를 적절히 활용함

나. 프로그램 평가

1) 모집 및 사전 단계 평가

- <글쓰기 작업장>은 기획2팀 신규 사업으로, 프로그램 기획 단계에서 5회 이상의 팀 회의를 통해 사업 목적, 대상, 기간 등에 대한 유효한 피드백이 이뤄짐
- 하자센터 공식 홈페이지 및 sns를 통한 공개 모집을 실시하였으며 봄학기(2/21~3/4) 총 12일, 가을학기(8/16~8/24) 총 9일 모집을 진행함. 광고비를 지출을 하지 않았음에도 100% 이상의 지원율을 달성하였으며 글쓰기 교육 활동에 대한 청소년의 수요를 확인함
- 가을학기 모집의 경우 대상연령과 모집기간 축소로 인해 지원자가 다소 감소한 것으로 확인됨
- 세부 모집 결과

학기 구분	신청자수	성별		연령대		소속					
		남성	여성	10대	20대	고등 학교	대안 학교 (고등)	대학교 재학	대학교 휴학	학교밖	회사
봄	20명 *연령미달 1명 제외	15% (3명)	85% (17명)	40% (8명)	60% (12명)	25% (5명)	10% (2명)	10% (2명)	25% (5명)	30% (6명)	-
가을	12명	8% (1명)	92% (11명)	-	100% (12명)	-	-	34% (4명)	25% (3명)	25% (3명)	16% (2명)

- 선발 단계에서 지원자와 온라인 1:1 상호 인터뷰를 진행하여 프로그램에 대한 정확한 정보를 안내하였으며 프로그램 적합성, 협동성 및 커뮤니티 필요성, 지속적인 참여 가능성을 기준으로 계획된 정원에 맞게 참여인원을 선발함

2) 본 프로그램 단계 평가

① 봄학기 하자글방

- 전반적으로 계획과 같이 원활히 운영되었으며 참여 청소년의 관계성 및 만족도를 고려하여 7회기에 외부 공간(선유도 공원)에서 프로그램을 운영한 부분이 긍정적으로 작용함
- 참여 청소년의 높은 참여도와 만족도를 확인하였으며 신뢰를 기반으로 한 글쓰기 커뮤니티가 형성됨. 이를 기반으로 프로그램 종료 후에도 후속모임이 장기적으로 운영됨
- 연령대에 따라 관심사 및 글쓰기 내용과 수준에서 큰 차이를 보였으며 고등학교에 재학 중인 10대 청소년의 경우 장기적인 출석과 밀도 있는 교육과정에 부담을 느끼는 것을 확인함. 따라서 유효한 글쓰기 커뮤니티 조성을 위해 20대 후기 청소년으로 대상을 집중할 필요성을 확인함

② 가을학기 하자글방

- 봄학기 과정에서 나온 성과와 개선사항을 반영하여 전반적으로 원활히 운영됨. 20대 후기 청소년을 대상으로 운영하였으며 연령대가 집중됨에 따라 참여 청소년의 고유한 개성이 글을 통해 더욱 드러날 수 있었으며 참여도가 높은 커뮤니티가 조성됨
- 3시간 동안 참가자 8명의 글에 대한 밀도 있는 합평을 중심으로 프로그램이 운영되었으며 서로의 성장을 위해 피드백을 나누는 방법과 태도를 자연스럽게 익힐 수 있도록 함. 봄학기 과정과 마찬가지로 글쓰기를 기반으로 한 커뮤니티가 형성되었으며 전체 인원이 적극적인 태도로 후속모임에 참여함
- 봄학기 과정에서 나온 피드백을 반영하여 1주 휴강을 통해 문집 제작을 위한 참가자의 퇴고 시간을 확보하였으며 참가자의 부담이 감소되고 보다 원활히 문집 제작이 이뤄짐

3) 인력, 자원 등 운영 구조 평가

- 담당 판돌이 매회 프로그램에 참여하여 개별 참가자의 참여 상황에 대해 자세히 관찰하고 꾸준한 참여를 독려하였으며, 필요 시 1:1 면담을 통해 어려운 지점 등을 확인하고 대응함
- 강사 1명이 참여 청소년 8명과 3시간 동안 합평을 중심으로 한 강의를 진행하는 것에 대한 효과성을 확인하였으며 일부 참여자가 회차 혹은 시간 증가를 희망하는 것을 만족도 조사를 통해 확인함
- 문집제작과 활동공유회의 효과성에 대해 확인하였으나, 일반적인 합평 수업과 활동공유회 준비를 병행하는 것에는 시간적 부족함이 있었으며 이 부분은 추후 개선이 필요함

다. 총평 : 글쓰기 작업장의 성과와 과제

1) 성과

① 꾸준한 글쓰기 활동으로 인한 자기이해도 향상

참여 청소년이 자기이해를 기반으로 한 글쓰기와 동료와의 합평을 통해 새로운 시선으로 자신의 삶과 특성을 이해하며 자기이해도를 향상시키는 경험을 할 수 있었음. 관련하여 참여 청소년은 만족도 조사 설문에 다음과 같이 응답함

■ 항목: 하자글방을 통해 나의 삶을 바라보고 이해하는 경험을 할 수 있었나요?

→ 응답: 매우 그렇다 69%(11명), 그렇다 19%(3명), 보통이다 12%(2명)

■ 항목: 위와 같이 답변한 이유는 무엇인가요?

→ 응답:

- “글을 통해 나의 경험들을 끄집어내고 이름을 붙이는 작업을 할 수 있었어요.”
- “내 글이 타인에게 어떻게 읽히는가를 듣는 경험은 나의 인식을 벗어나는, 어떠한 격차를 발견하게 되는 일이었어요. 이러한 일이 곧 나의 삶에 대한 더 넓은 이해로 이어진다고 생각해요.”

② 상호신뢰를 기반으로 한 청소년 글쓰기 커뮤니티 형성

청소년이 상호 신뢰와 존중을 기반으로 한 합평 경험을 통해 청소년 글쓰기 커뮤니티가 형성되었고 프로그램 종료 후에도 정기적인 후속모임으로 이어짐. 관련하여 참여 청소년은 만족도 조사 설문에 다음과 같이 응답함

■ 항목: 하자글방을 통해 상호 신뢰를 기반으로 함께 성장하는 커뮤니티를 경험할 수 있었나요?

→ 응답: 매우 그렇다 81%(13명), 그렇다 19%(3명)

■ 항목: 위와 같이 답변한 이유는 무엇인가요?

→ 응답:

- “좋은 글에 등수를 매기거나, 평가하려는 분위기가 아닌 그저 서로의 진솔한 글을 꼼꼼히 읽고 성실하게 합평해주는 동료들의 모습을 보며 신뢰를 느끼고 용기를 냈던 것 같습니다.”
- “합평시간이 서로의 글을 비난하거나 틀린 점을 찾는 시간이 아닌 서로 더 좋은 글을 쓰기 위해 방향을 제시해 준다고 느껴졌어요. 그래서 좋은 합평을 듣지 못해도 받아들이고 더 나은 방향으로 퇴고를 고민할 수 있었어요. 또 동료들이 서로를 응원하고 있다는 것이 느껴져서 완벽하지 않은 글이어도 매주 가져올 수 있었던 것 같아요.”

2) 과제

① 후속모임 운영 지원 강화

하자글방 프로그램 종료 후 청소년 글쓰기 커뮤니티 활동을 지속하고자 하는 청소년의 욕구를 확인하였으며 2개의 후속모임이 올해 운영된 바 있음. 관련하여 다양한 후속모임이 장기적으로 원활히 운영될 수 있도록 적절한 지원 강화가 필요함


② 낮은 문턱의 글쓰기 교육 프로그램 개발 필요


하자글방 참가자 모집을 통해 글쓰기 프로그램에 대한 청소년의 관심을 확인하였으며, 봄학기 하자글방 프로그램에 10대 청소년이 다수(40%) 신청한 바 있음. 관련하여 차기년도에는 글쓰기에 관심 있는 다양한 청소년이 참여할 수 있는 낮은 문턱의 프로그램이 추가적으로 개발될 필요성을 확인함

라. 평가 및 환류 내용 요약

구분	담당자 의견	참여자(청소년) 의견
전년도(2022년) 평가의 사업계획서 반영 내용	· 해당사항 없음	
2023년 결과보고서상 개선할 점	· 후속모임 운영 지원 강화	· 퇴고주간 확보
2023년 결과보고서상 제안사항	· 낮은 문턱의 글쓰기 프로그램 개발	· 다양한 글쓰기 활동 지원

6. 안전교육 결과보고

연번	교육일시	실시자	교육대상(명)	교육내용	교육사진
1	2023.3.11.	이연주	청소년 8명, 강사 1명	봄학기 하자글방 참가자 안전교육	

2	2023.9.9.	이연주	청소년 8명, 강사 1명	가을학기 하자글방 참가자 안전교육	
---	-----------	-----	------------------	-----------------------	---

7. 기타 첨부자료

첨부1. 참가자 모집 포스터, 카드뉴스 이미지

첨부2. 진행사진

별첨1. 기획 회의록 5부

별첨2. 하자글방 출석부 및 수업일지

별첨3. 봄학기 하자글방 문집

별첨4. 가을학기 하자글방 문집

별첨5. 하자글방 만족도 조사 결과

별첨6. 하자글방 후속모임 일지

별첨7. 평가 회의록 2부

첨부1. 참가자 모집 포스터, 카드뉴스 이미지

<p>봄학기 하자글방 참가자 모집 포스터</p>	<p>가을학기 하자글방 참가자 모집 포스터</p>
<p>카드뉴스 이미지 1</p>	<p>카드뉴스 이미지 2</p>

첨부2. 진행사진



봄학기 하자글방 진행사진 1



봄학기 하자글방 진행사진 2



봄학기 하자글방 진행사진 3



봄학기 하자글방 진행사진 4



가을학기 하자글방 진행사진 1



가을학기 하자글방 진행사진 2



가을학기 하자글방 진행사진 3



가을학기 하자글방 진행사진 4

사업결과보고서

1. 사업명 : 플랫폼 기반 청소년 창작자 지원 <청소년 크리에이터 아카데미>

2. 사업개요

가. 사업기간 : 2023년 1월~10월

나. 사업대상 : 청소년 크리에이터 및 크리에이터 지망생

다. 사업장소 : 하자센터, 메타코리아

라. 참여인원 : 연인원 224명 (청소년 200명, 성인 24명) / 6일 종일간 통학형 캠프

3. 사업내용

가. 추진 목표

1) 사업추진목표 :

- ① '청소년' 크리에이터: 청소년 크리에이터의 잠재력을 지원하고 소셜미디어 생태계에서 세 대로서 청소년의 영향력을 강화
- ② 크리에이터 A to Z: 막연한 동경이 아닌, 현실적인 진로와 삶으로서 크리에이터 탐구 및 실험
- ③ 디지털 시민성 교육: 소셜미디어 생태계를 더 다양하고 건강하게 만들 청소년 크리에이터 들에 대한 투자

2) 목표치의 타당성

- 메타코리아의 협업을 통해 청소년 크리에이터 지망생들을 만나고 지원하는 프로그램으로서, 하자가 지향하는 청소년들의 미래진로상을 전달하면서, 청소년 크리에이터 지망생들의 교육적 효과를 극대화할 수 있는 제작캠프 형식 착안, 기획하고 진행함.

구분	정량	정성
목표	·정원 20명, 연인원 240명 ·6일간의 숏폼 비디오 제작 캠프 ·6일차 메타코리아에서 청소년 크리에이터 출사표 발표 및 숏폼 콘텐츠 시사회, 청소년 미니공연 진행	·청소년 일상에 큰 영향력이 있는 소셜미디어 기업과 파트너십 강화 ·현업의 유명 크리에이터와 직접 만나 배우는 경험을 통해, 현실적인 진로와 삶으로서 크리에이터 탐구 및 실험
타당성	·메타코리아·유명 크리에이터 등과의 첫 협업, 청소년 크리에이터 욕구 파악, 핵심 IP개발 등 목표를 제한된 예산 안에서 임팩트 있게 진행하기 위한 캠프 형식 교육PG기획 최대 회기 편성	· 미디어 변화에 대응해 청소년들과 소셜미디어 안에서 실천적인 고민을 이어가려는 시도로서 교육PG · 거대 미디어기업과의 협업을 통한 센터의 위상 제고 · 향후 진행을 염두에 둔 핵심 IP 및 진행 포맷 개발

3) 사업 목표와 기관 특성화 전략과의 연계성

- 중장기계획서상 기관 특성화 전략 중 다음 내용과 부합함
- 일과 관계, 문화가 있는 통합형 진로개발 경험 제공
- 융합형 미래진로역량 계발 (장르간, 온오프라인간)
- 진로 관심사에 따른 특화 프로그램 운영

나. 추진 내용

1) 프로젝트 실행 내용 요약 : 총 6회, 연인원 224명, 청소년 89.3% 200명

일시/장소	시간	세부 프로그램	남	여	연인원
1일차 (8/1 화) 하자센터	오전(10:00-12:00)	우리의 약속엔 이유가 있어	7	13	20
		팀빌딩 게임, 크리에이터 OT			
	오후(13:00-14:30)	나는 크리에이터가 될 상인가?	7	13	20
	오후(14:30-15:45)	멀티버스 속의 나와 너			
2일차 (8/2 수) 하자센터	오전(10:00-12:00)	[인스타그램] 인스타그램 들여다보기	6	12	18
		[인스타그램] Reel Talk for Creator			
		[인스타그램] Q&A			
	오후(13:00-15:00)	[크리에이터] 콘텐츠제작 시작하기	6	12	18
3일차	오후(15:00-17:00)	[제작미션] 모바일 촬영기법 활용하기			
	오전(10:00-12:00)	[크리에이터] 나를 콘텐츠로 소개하기	6	13	19

일시/장소	시간	세부 프로그램	남	여	연인원
(8/3 목) 하자센터	오후(13:00-15:00)	[제작미션] 나를 소개하는 인트로	6	13	19
	오후(15:00-17:00)	크리에이터 도감 채우기			
4일차 (8/8 화) 하자센터	오전(10:00-12:00)	[크리에이터] 숏폼 미디어리터러시	6	13	19
	오후(13:00-15:00)	[제작미션] 외치는 30초 만들기	6	13	19
	오후(15:00-17:00)	크리에이터 출사표 제작 워크숍			
5일차 (8/9 수) 하자센터	오전(10:00-12:00)	[인스타] 온라인 광고 제작 교육	6	12	18
	오후(13:00-15:00)	[크리에이터] 스토리 제작워크숍	6	12	18
	오후(15:00-17:00)	[제작미션] 나만의 스토리릴스 만들기			
6일차 (8/10 목) 메타코리아	오전(10:00-12:00)	인스타그램 투어, 쇼하자 준비	6	12	18
	오후(13:00-15:00)	숏폼 시사 및 크리에이터 출사표 발표	6	12	18
	오후(15:00-17:00)	청소년 크리에이터 미니 공연			
계					224

※ 쇼하자 참여 관객들(가족, 친구, 지인, 인스타 관계자 등)은 연인원에서 제외하였음.

2) 프로젝트 세부 프로그램 내용 요약

<청소년 크리에이터 아카데미 '멋진 것들엔 이유가 있어' 일정표>

01~07년생 예비 크리에이터 캠프			• 멋진 것들엔 이유가 있어		
8월 1일(화)	8월 2일(수)	8월 3일(목)	8월 8일(화)	8월 9일(수)	8월 10일(목)
예비 크리에이터 도구 활용법	인스타그램 살펴보기 릴스는 우리 모두의 무대야! Instagram	크리에이터 전진소녀 '나'라는 콘텐츠를 발견하고, 계속하는 법	크리에이터 구르 꽤지만 멋진 다양함	릴스의 시대는 왔다 광고 크레딧 사용 교육 온라인에서의 안전 Instagram	행사 준비
기획 워크숍 내가 크리에이터가 될 상인가?	크리에이터 주니 멋진 여행을 만드는 촬영&편집	20명을 채워라 나만의 크리에이터 도감 완성	나를 찾아줘 다른 사람들이 보는 나	크리에이터 공들 멋진 세로영상엔 이유가 있어	청소년 크리에이터들의 약속 태초마을
					애프터 파티



① 1일차 - '여러분의 소셜미디어 라이프 안녕하십니까?'

참가 청소년들이 지원서에 적은 인스타그램에 바라는 점과 멋진 시작에 대한 상상을 바탕으로, 오전에는 '크리에이터 OT' '팀별 게임' '제작캠프 진행을 위한 약속 만들기' 등을 진행하였음. 오후에는 나를 도구로 다양한 창작을 하는 향후 일정을 고려해, 나는 어떤 크리에이터가 될 상인지를 고민해보는 '멀티버스 속의 나 상상하기' '가상의 인스타그램 피드 만들기' 등 진행

② 2일차 - '청소년 대상 크리에이터 (제대로) 입문과정'

- 오전: 인스타그램 실무자 초대 강연 / 오후: 1차 크리에이터 제작워크숍 및 제작미션
오전에는 인스타그램 홍보총괄 정다정 상무의 '인스타그램 들여다보기'와 이연주 메타 크리에이티브 전략가의 'Reel Talk for Creators' 강연, 오후에는 여행크리에이터 주니 (@kd_juny)의 '콘텐츠 제작을 시작하기' 워크숍 및 제작미션 '(하자센터를 무대로) 나만의 (여행) 영상 만들기' 진행

③ 3일차 - 2차 크리에이터 제작워크숍 및 제작미션 수행 | 크리에이터 도감 채우기

- 크리에이터 전진소녀(@jj_girl_)와 함께 소셜미디어에서 지속가능한 창작을 위해 필요한 크리에이터의 마인드셋에 관한 강연 및 제작미션 '나를 소개하는 인트로 만들기' 진행
- 교육용 툴킷인 '크리에이터 도감'에 청소년들끼리 주변 크리에이터들의 프로필 채우기

④ 4일차 - 3차 크리에이터 제작워크숍 및 제작미션 수행 | 청소년 크리에이터 출사표

- 크리에이터 구르(@guru_rolling)와 함께 청소년 크리에이터들이 생산자로서도 소비자로서도 책임감을 갖고 스스로의 위치를 고민하는 제작워크숍 및 '외치는 30초 만들기' 제작미션 수행
- 청소년 크리에이터로서 자신의 멋진 시작을 고민하고 이를 인스타그램 행사장에서 발표할 내용을 작성

⑤ 5일차 - '크리에이터를 위한 온라인 광고 교육' | 4차 크리에이터 제작워크숍/제작미션

- 인스타그램의 김선진 메타 세일즈 클라이언트 파트너와 함께 크리에이터들이 안전하게 광고를 만들고 사용하는 방법에 대한 강연 및 실습을 진행
- 크리에이터 공률(@ryul.x.____)과 함께 미적으로 세련된 스토리를 만드는 다양한 방법들을 실험하고, 본인만의 '스토리 릴스 만들기' 제작미션 수행

⑥ 6일차 - 쇼하자 in 인스타그램

청소년 참가자들이 인스타그램에 방문해 투어도 하고, 본인들이 제작한 쇼츠를 공유하고 인스타그램에게 제안하는 이야기들을 전함

3) 청소년 크리에이터 아카데미 <멋진 것들엔 이유가 있어> 세부내용

- 모집 대상 및 인원

- 청소년 크리에이터 및 크리에이터 지망생 18명
- 크리에이터 진로에 관심 있거나 활동중인 01~07년생

- 진행 과정

- 운영 기간: 8/1~8/10 총6일 전일 과정, 공유회 및 미니공연 8/10 인스타그램 행사장
- 필수 작업: 참가 청소년들이 현업 크리에이터 제안 제작미션 4개에 대응하는 숏폼 비디오 4개 제작, 크리에이터 도감 작성, 팀별 크리에이터 출사표 작업 및 제작물 발표
- 장소: 하자센터 (서울시 영등포구 영신로 200), 메타코리아(서울시 강남구 테헤란로 231)
- 신청 방법: 온라인 신청서 접수 - 선발 및 개별 공지
- 수강료: 무료
- 리워드: 인스타그램 광고크레딧

- <멋진 것들엔 이유가 있어> 세부 커리큘럼

강의일/시간	강의/워크숍 내용	
	제목	세부 내용
8.1.(화) 하자 999클럽	내가 크리에이터가 될 상인가	지금의 나에 대한 경계를 넓히는 관점에서 멀티버스 속의 나를 상상해보는 워크숍 진행
	멀티버스 속의 나와 너	각자 구성한 다양한 멀티버스 속의 나를 매개로 다른 참가자의 가상 프로필들과 콜라보하는 상상
	가상의 피드 꾸미기	다양한 워크숍을 통해 얻은 이야기를 바탕으로 내가 바라는 이상적인 인스타그램 피드를 꾸며봄.
8.2.(수) 하자 999클럽	[강연] 인스타그램 들여다보기	인스타그램 홍보 총괄 정다정 상무로부터 인스타그램의 개괄적인 정보와 방향성을 알아감
	[강연] Reel Talk for Creator	이연주 메타 크리에이티브 전략가로부터 인스타그램 안의 세로형 비디오 릴스를 주제로 다양한 형식과 스토리보드 제작 실습 진행
	[제작워크숍] 콘텐츠제작 시작하기	크리에이터 주니어의 주도로 모바일 기반의 촬영과 편집을 진행할 수 있는 제작 워크숍 진행. 모바일 촬영 트랜지션과 크로마키 활용 등을 중심으로 촬영 교육 및 실습
	[제작미션] 다양한 촬영기법을 활용한 콘텐츠 제작	당일 배운 다양한 촬영기법을 활용하여 각자만의 영상을 제작하는 미션 진행

8.3.(목) 하자 999클럽	[제작워크숍] 나를 콘텐츠로서 소개하는 방법	크리에이터 전진소녀의 주도로 소셜미디어 안에서 자신만의 강점을 발견 하는 제작워크숍 진행. 반응에 따라 콘텐츠의 상을 맞추는 게 아니 라, 내가 즐거울 수 있는 창작을 하는 마인드셋 교육
	[제작미션] '나를 소개하는 인트로 만들기'	오전 워크숍 내용을 토대로 자신을 소개하는 1분 영상 만들기 제 작미션 수행
	크리에이터 도감 채우기	전체 청소년 참여자들이 각자가 바라는 크리에이터 상을 기록할 수 있는 크리에이터 도감을 작성하는 시간
8.8.(화) 하자 999클럽	[제작워크숍] 청소년들을 위한 미디어리터러시 교육	크리에이터 구르와 함께 다양한 목소리를 내는 국내외 크리에이터 들을 알아보고, 더 나은 슷폼 생태계를 만드는 창작자의 역할에 대한 교육 진행
	[제작 미션] '외치는 30초 만들 기' 제작미션	아이디어 스프린트를 바탕으로 청소년들이 자신의 위치를 고민하 여 사회에 필요한 메시지를 전하는 짧은 영상 제작 진행
	크리에이터 출사표 작성하기	청소년 크리에이터로서 우리의 멋진 시작을 고민하고, 팀별 슬로건 과 개인의 마음가짐을 담은 메시지 작업
8.9.(수) 하자 999클럽	[강연] 광고 진행 관련 교육	광고 비즈니스 계정 및 광고 기획 운용과 관련한 교육 및 실습
	[제작워크숍] 크리에 이터를 위한 스토리	크리에이터 공률과 함께 부침이 있었던 시절에 대한 담담한 소회 부터 선망하는 크리에이터가 되기까지 고민들을 담은 강연과 세로 형 비디오에 필요한 심미적인 시야를 넓혀주는 제작워크숍 진행
	[제작미션] 인스타그램 스토리 릴스 제작	준비한 예제들과 효과필터들을 활용해 다양한 형식의 스토리 릴스 제작 실험
8.10.(목) 인스타그램 행사장	쇼하자 및 회고	청소년들이 자신들의 캠프 활동 및 제작미션을 통해 제작한 릴스 를 공유하고, 청소년 크리에이터로서 인스타그램의 개선사항을 제 안하고 자신들의 마음가짐을 담은 출사표 발표

3) 협력 회의 진행 및 평가

- 협력 기획 회의 : 총 8명(하자 2~3인, 인스타그램 2인, [인스타그램 홍보팀]더시그니처 2~3인), 8회 진행 (초반 파트너십을 강화하는 과정에서 2회 대면 미팅 이후 비대면 중심 회의 진행)
- 특강강사 인터뷰 : 현업 크리에이터 비대면 회의 4명 각 2회 (총 8회) 진행
- 평가 회의 : 총2회 (팀 평가회의 1회, 인스타그램 포함 전체 리뷰회의 1회) (9/6)
- 참여자 사후 회고 : 1회, 8/10 진행

4) 역할 분담 및 전담 인력의 역량

- 기획3팀 판돌 이준택(징타) : 총괄, 파트너 협력 회의 준비 및 진행, 프로그램 기획, 운영, 홍보, 세부 내용 디자인, 프로그램 진행, 족돌 및 보호자 대응

- 기획3팀 판돌 최은주(거품) : 회의 참여, 운영, 족돌 및 보호자 대응
- 기획부장 판돌 이충한(아키) : 메타코리아 소통, 회의 참여
- 프로젝트강사 총 3인 : 전체 프로그램 진행, 영상 및 SNS콘텐츠 제작 경험이 많고 특출난 미디어 관련 역량을 갖추고 있고, 청소년 대상 교육이나 청소년과의 프로젝트 경험이 있는 강사

연번	성명	담당업무	자격사항	최종학력	전공
1	박○지 (야채)	• 프로그램 세부 내용 공동 기획	다큐멘터리, 방송영상 등 제작 경험	대졸	방송영상
2	성○지 (실바)	• 프로그램 수업 진행, 수업자료 제작	청소년 교육PG 강사	대학 재학중	애니메이션
3	유○연 (짐승)	• 청소년 미디어 작업 피드백 및 작업 기술 보 조	애니메이션, 인스타그램 등 제작 경험/ 채널 운영 청소년 교육PG 보조강사 독립영화 및 뮤직비디오 연출 경험	대졸	영상

- 특강강사 총 7인 : 인스타그램 3명 (정다정, 이연주, 김선진) 크리에이터 4명 (주니, 전진
소녀, 굴러라구르님, 공룰)
- 프로젝트 강사는 지원자 중 1) 영상 미디어 작업 또는 SNS 활용 능통자 2) 청소년 프로
그램 진행 경험 두가지에 해당하는 사람들을 선발하였고, 특강강사는 인스타그램 현업
실무 담당자 및 팔로워수 약 10만 이상의 유명 크리에이터 중 해당 프로그램의 기획 목
표에 맞는 사람들을 섭외 운영함.
- 영상 등 미디어 제작 경험이 풍부하고, 청소년들과 뉴미디어 관련 프로그램들을 운영한
경험이 있는 담당자를 사업 총괄로 편성함.

다. 결과물

구분	내용	비고
설문조사 결과	참여 청소년 만족도 및 설문조사 결과	별첨 1.
회의록	인스타그램 공동 회의록 아카이빙	https://docs.google.com/document/d/1MsnOn6IuWC1VdMsA8ZZq67mHulvnj494UOMPeix2Xew/edit?usp=sharing
	제작워크숍 포맷 양식	https://docs.google.com/document/d/1ZrrmbIppZygMyLTyNZqPnaTjbzXGU_pbt7_BwLKkqQ/edit?usp=sharing
	크리에이터 4명 미팅 기록	주니(@kd_juny), 전진소녀(@jj_girl_), 굴러라구르님(@guru_rolling), 공룰(@ryul.x.____)

인쇄물 및 웹 홍보물	모집 포스터	별첨 2.
	모집 홍보 게시물	https://www.instagram.com/p/CuohgyzsYp-/
	크리에이터 라인업	https://www.instagram.com/p/Cu6uV3JLddH/
	인스타그램 관계자 라인업	https://www.instagram.com/p/Cu_388YpLmY/
	캠프 1주차 사진	https://www.instagram.com/p/Cvjn69mtVvE/
	캠프 2주차 사진 & 출사표	https://www.instagram.com/p/CwXGVDYp0b9/
캠프용 톨킷	크리에이터 도감	별첨 3.
	커스터마이징 스티커	별첨 4.
작업물	전체 프로그램 스케치 영상	https://www.instagram.com/reel/CxKmYUZLyXo/
	청소년 제작미션 1차 솜뽕 비디오	https://www.instagram.com/reel/Cw61CpPqal_/
	청소년 제작미션 2차 솜뽕 비디오	https://www.instagram.com/reel/Cw66xmnkZ0V/
	청소년 제작미션 3차 솜뽕 비디오	https://www.instagram.com/reel/Cw68SVhqOnU/
	청소년 제작미션 4차 솜뽕 비디오	https://www.instagram.com/reel/Cw69VS9qfsw/
보도자료	사전/사후 보도자료	별첨 5.

4. 홍보 및 외부연계

가. 홍보실적

- 온라인 SNS 및 홈페이지: 참여자 모집 홍보, 결과물 발신 등 (2023. 12. 16. 기준)
 - 하자센터 인스타그램 게시물 4건, 좋아요 339개
 - 하자센터 인스타그램 릴스 5건, 좋아요 136개, 약10,600회 재생
 - 하자센터 홈페이지 게시물 1개, 유스내비 게시글 1개
 - 보도자료 2건 배포(사전/사후), 주요 언론미디어 보도 (아래 대표 기사)

매체명	기사 링크
한겨레 서울&	https://www.seouland.com/arti/culture/culture_general/13317.html
조선비즈	https://biz.chosun.com/it-science/ict/2023/07/14/B7TSEDJI6ZDZDIUZZ57FUBEbMI/
한국경제	https://www.hankyung.com/it/article/202308148520Y
연합뉴스	https://www.yna.co.kr/view/AKR20230714043100017
뉴스1	https://www.news1.kr/articles/5108482
스포츠조선	https://sports.chosun.com/news/ntype.htm?id=2023081400000000000012865&ServiceDate=20230814

2) 지역/기관 연계

- 메타코리아 협력: 보도자료 배포 및 모집 홍보
- 참여 크리에이터 협력: 모집 콘텐츠 공유 및 크리에이터 채널 게시글, 스토리 등을 통한 홍보 지원
- 그 외 미디어 관련 특성화고교, 성미산학교 등 대상 청소년 모집 홍보 연계 네트워킹

나. 홍보성과

- 슬로건: '멋진 것들엔 이유가 있어'라는 슬로건을 착안, 청소년 크리에이터의 멋진 시작에 대한 고민을 시작하는 이야기를 발신함.
- 참여자 모집: 프로그램 참여자 모집을 위해 하자 인스타그램을 통해 게시글을 발신하였고, 유료 광고도 진행하였음. 중고등학생, 대학생들의 공모, 프로그램 홍보 사이트 게시 진행.
- 활동 공유: 청소년 참여자들의 부모, 친구, 지인들, 인스타그램 관계자 등을 초대한 쇼하자 행사에서 청소년들이 자신들의 활동 및 작업물을 공유했고, 하자 인스타그램을 통해 청소년들의 작업물 업로드하여 사업의 의미를 전하고자 노력하였음.

5. 사업평가

가. 사업성과 요약

1) 정량성과

- 총 6회, 연인원 224명 (청소년 비율 89.3%, 200명)
정원 18명, 총 6회 전일 진행, '쇼하자 in 인스타그램' 1회 청소년 참여자 가족 및 친구, 인스타그램 관계자 다수 참여
- 현업에서 활동하고 있는 유명 크리에이터 4명과 인스타그램 실무자 3명의 특강 및 제작미션 진행
- 인스타그램 릴스에 업로드된 청소년 창작 결과물 및 결과 스케치 영상이 총 10,000회 이상 재생되고 공유됨

2) 정성성과

- 청소년 대상 세로형 비디오 제작 캠프라는 새로운 사례 실험 및 안착
- 미래진로로서 크리에이터에 관한 현실적인 경로 탐구
- 청소년 크리에이터의 가치와 방향에 대한 고민을 담은 메시지 발신
- 청소년 크리에이터의 가능성 확인 및 미디어 리터러시, 디지털 시민성 교육 효과
- 인스타그램을 중심으로 다양한 이해관계자와의 협력 및 네트워킹 기회의 확장

3) 성과의 해석

- 미디어 트렌드를 쫓아가는 것이 아니라, 적극적으로 바람직한 크리에이터 미래진로상 제시
- 협력과 교류를 촉발하는 매체로서 숏폼의 가치 발견
- 다양한 장르와 배경이 있는 유명 크리에이터를 포괄할 수 있는 제작워크숍 포맷 개발
- 크리에이터 지망생이라는 키워드로 모이는 청소년들의 욕구와 성향 파악
- 인스타그램과의 중장기적 파트너십 기반 마련

4) 성과의 주요 요인

- 외부 파트너와의 협력 중 주도적인 사업 기획 제안 및 섬세한 과정 디자인
- 현업에서 활동 중인 크리에이터들과의 만남은 참가자들에게 실질적인 조언과 영감을 주었으며, 이를 바탕으로 자신만의 콘텐츠를 개발하고 실험할 수 있는 환경 조성
- 디지털 시민성과 책임감 있는 콘텐츠 제작에 대한 교육을 강조하고, 참가자들이 다양한 배경과 관점을 바탕으로 창의적이고 독창적인 콘텐츠를 제작하도록 격려
- 캠프의 전체 운영 및 행정 등 가능한 최대한의 팀내 지원
- 청소년 그룹별로 배치된 프로젝트 강사들이 참여 청소년의 지근거리에서 긴밀한 소통과 협력으로 활동 진행상황 점검, 실시간 커리큘럼에 반영하는 등 적절한 대응
- 센터 내 고정 공간 및 장비를 확보하여 안정적인 진행 여건 마련

나. 프로그램 평가

1) 추진 일정 및 단계별 평가

① 협력 기획 단계

- (작년말 ~ 3월) 하자와 인스타그램 최초 미팅 이후 하자가 지향하는 미래진로와 청소년 크리에이터 상을 담은 기획 2개안 제안, 1안 채택 수용
- (4월~6월) 협력 기획회의 진행, 전체 흐름 구성, 제작워크숍 포맷 구체화, 크리에이터 섭외 및 라인업 확정, 크리에이터별 제작워크숍 공동 기획, 슬로건 개발
- (6~7월) 프로젝트 강사 모집, 교육용 키트 개발, 청소년 참여자 모집

② 모집 및 준비 단계

- 크리에이터가 되고 싶거나 관심 있는 01~07년생을 대상으로 '멋진 것들엔 이유가 있어'라는 키메시지를 전달했고, 22명의 청소년 지원자 중 최종 18명 선발 진행
- 6일 전일동안 제작을 포함하는 밀도 높은 프로그램이라는 점을 감안해 다양한 질문과 이유를 포함하는 지원서를 작성하도록 요구하였고, 이를 통해 지원자들의 구체적인 지원동기

와 사전 욕구를 파악함

- 다양한 배경과 욕구를 가진 청소년 크리에이터들을 만날 것을 고려해 프로그램 세부 과정에 맞는 교육 키트를 기획해 디자이너와 협력 제작

③ 본 프로그램 단계

- (하자) 1명 총괄, 1명 운영, 3명의 프로젝트 강사, (크리에이터) 4명, (인스타그램) 3명
- [프로젝트 강사 진행 세션] 나를 도구로 다양한 창작을 하는 향후 일정을 고려해, 오전에는 참여 청소년들의 팀빌딩과 향후 6일간의 분위기를 잡고, 오후에는 그동안의 '나'를 팔로 안에 넣어두고 멀티버스 속의 나를 상상하거나 가상의 인스타그램 피드 만들기 등을 통해 나의 이미지를 재구성했으며, 이후 분위기와 성취정도를 고려했을 때 잘 기능했음.
- [현업 관계자 강연] 인스타그램 주도로 진행한 강연은 인스타그램의 시선에서 바라보는 인스타그램과 크리에이터, 릴스, 온라인 광고에 대한 내용 전달 과 Q&A 세션을 진행함.
- [크리에이터 제작 워크숍] 크리에이터의 이후 일정과 참여 에너지 등에 따라 크리에이터가 허락하는 정도에서 최대한의 시간을 참여해주었고 이에 따라 유동적으로 당일 세부 일정을 진행하였으며, 제작미션을 수행하는 각 청소년들에게 세세한 피드백을 주어 실질적인 도움이 됨

④ 정리 단계

- 참여 청소년 회고 및 미니공연 진행 (8월 10일)
- 프로그램 리뷰 회의 (하자 내 8월 31일, 인스타그램 포함 9월 6일)
- 광고크레딧 제공 (10월 19일)
- 평가 회의 (중간 - 7월 25일, 마무리 - 12월 15일)

2) 세부 내용별 평가

① 참여 대상 및 모집

구분	남성	여성
청소년 참여자	6명	11명
프로젝트 강사	-	3명

- 인스타그램이라는 인지도 높은 브랜드를 통한 모집 홍보 효과를 기대했으나 예상보다 저조했고, 이에 관련 기관 및 학교, 네트워킹, 온라인 광고 등을 활용하여 적정 인원을 모집
- 대학생 나이대(01~04년생)에게 많은 관심을 끌거라는 예상과 달리 모집 인원 다수가

05~07년생이었고, 해당 나이대에서 관심과 욕구를 확인할 수 있었음.

- 외부파트너와의 협업 등으로 맞춰 진행하면서 규모 대비 홍보 기획과 진행을 충분히 진행할 시간이 부족했던 것을 고려해, 향후 모집시 최소 한달 반 정도의 여유시간을 갖고 모집을 시작하는 것이 바람직
- 모집시 사용한 '크리에이터'라는 단어가 넓은 의미에서 소셜미디어 활용 능력보다는 '콘텐츠 제작을 통해 돈을 버는 직업/진로'로 좁게 해석되는 경향이 있었음.
- : 향후 모집시 '크리에이터가 되고 싶은'보다는 소셜미디어를 통해 자기 재능을 멋지게 표현하고 싶은', '크리에이터, 창작자' 보다는 '인플루언서, 인스타그램 홍보 마케팅, 브랜딩' 등 문턱을 낮춰주는 단어를 사용할 필요가 있음.
- 먼 거리로 인해 지각하는 청소년들은 일부 있었으나, 1명을 제외한 모든 인원들이 모든 제작미션을 끝까지 수행하였음.

② 커리큘럼 흐름

[1일차: 크리에이터 OT, 나는 크리에이터가 될 상인가?]

- 프로그램 초반 나라는 크리에이터의 경계를 넓혀 또래 다른 크리에이터들을 들여다볼 수 있도록 서로에 대한 탐색 및 네트워킹, 6일간의 약속 만들기 등 과정을 비중 있게 진행
- 나를 도구로 다양한 창작을 하는 향후 일정을 고려해, 그동안의 '나'를 괄호 안에 넣어두고 멀티버스 속의 나를 상상하거나 가상의 인스타그램 피드 만들기 등을 해보며 '나의 이미지'를 말랑하게 만드는 시간을 보냄

[2~5일차: 크리에이터 제작워크숍, 인스타그램 현업 관계자 강연]

- 인스타그램 현업 실무자가 강연하는 2개 강연 및 Q&A 세션으로 시작한 2일차 오전일정이 청소년들에게 호기심과 동기부여에 큰 역할을 하였고, 청소년 크리에이터들을 지원하는 의미에서 주어진 광고크레딧을 직접 해볼 수 있
- 일정을 조율하기 어려운 크리에이터들의 조건 속에서도 핸드폰으로 콘텐츠 시작하기(주니), 나만의 콘텐츠로 지속가능한 창작하기(전진소녀), 청소년을 위한 미디어 리터러시(구르), 스토리 릴스 디자인(공률) 로 이어지는 흐름이 일차별로 단계에 맞게 제작워크숍이 배치되었고, 청소년들의 작업 수행능력도 늘어남을 확인할 수 있었음.

[6일차: 쇼하자 in 인스타그램]

- 5일간의 작업을 인스타그램 행사장에서 발표하는 이벤트 자체가 청소년들에게 큰 동기부여가 되었고, 현장에서 청소년들의 제안을 받아 인스타그램에 제안하는 청소년들의 이야기

를 전하는 것 또한 의미있었음.

<멋진 것들엔 이유가 있어> 청소년 크리에이터들이 인스타그램에게 전하는 제안

1. 청소년 대상 인스타그램에 참여할 수 있는 공모전, 캠페인들 런칭
 - 사회 문제나 캠페인, 인스타그램 개선, 릴스 활용 꿀팁 등
2. 이용자 세부 규칙, 온라인 광고 등에 대한 정보 전달 개선
3. 사진 필터링 및 규제 관련
 - 보정된 사진을 사전에 감지해, 보정 여부에 대한 딱지마크를 붙이면 기술을 개발하면 좋겠다
 - (잠재적) 악성 댓글을 1차적으로 막아주는 기능이 필요하다. (네이버웹툰 예시)
4. 청소년 대상의 부적절한 광고 음란 계정 등을 막는데 더 자원을 많이 투입해주면 좋겠다.
5. 피드 광고 관련
 - 피드 광고가 지나칠 정도로 많아, 개선 필요
6. 기타 기술 및 UI 개선 관련
 - 화면 하단의 릴스탭을 꺾다 꺾다 할 수 있는 기능 추가
 - 검색 기능 개선
 - 페이스북처럼 DM 어플이 별도로 있다면 활용이 잘 될 것 같다.

3) 예산, 자원, 인력 등 운영 구조 평가

- 인스타그램과 하자의 첫 번째 협력 프로젝트로서 하자 프로그램의 특성, 청소년에 대한 지향을 전달하는 방향으로서 밀도 있는 제작기반의 6일간의 전일 캠프를 진행하였고, 그에 맞는 예산 계획으로 적절히 진행하였음.
- 인스타그램 숏폼 콘텐츠 제작에 맞는 적절한 자원과 장비를 예산 규모를 고려해 구매 진행하였음.
- 외부파트너가 포함된 참여 청소년 20명 규모의 6일간의 전일 캠프 운영을 위해 담당 판돌 1명은 현실적으로 어려움이 있었음. 팀내 다른 업무가 물려있는 상황에서 가능한 운영지원 및 행정적 도움 제공이 있어서 겨우 진행할 수 있는 구조
- 전체 진행을 맡은 프로젝트 강사 3명이 있었으나, 외부 파트너와의 기획과정을 함께 할 수 없는 조건에서 수동적으로 업무를 할 수밖에 없는 조건에서 운영구조를 만들기에는 열음이 있었음.
- 메인 활동공간 999클럽, 베이스캠프 208호, 본관 2층 워크룸 등을 확보해 하자의 넓은 공간을 최대한 활용한 다양한 제작미션들을 수행할 수 있었고, 6일차 메타코리아 사무실 및 행사장에 방문해 청소년들의 동기부여를 적절히 이끌어낸 점도 적절했음.
- 예산은 계획대로 적절히 사용하였음.

다. 총평 : 청소년 크리에이터 아카데미의 성과와 과제

1) 협력과 교류를 촉발하는 매체로서 숏폼의 가치 발견

- 크리에이터를 꿈꾸는 청소년들끼리 모여 함께 고민하고 제작하는 (일시적) 커뮤니티 제작 모델이 서로가 서로의 무대가 되어주고, 미디어 안에서 책임에 대해 생각하고, 같이 하는 즐거움을 발견할 수 있다는 긍정적인 경험
- 본인이 특출난 콘텐츠를 제작하는 것만이 아니라, 타인의 콘텐츠를 자기 복제해주는 ‘میم’의 확산이 가치가 되는 숏폼 문화 안에서 또래들 간의 밀도 있는 협력과 교류가 늘어나고 그 자체가 진로자원이 되는 선순환의 가능성 확인

2) 소셜미디어 속에서 청소년 크리에이터의 역할과 디지털 시민성을 정면에서 고민

- 청소년 일상의 큰 부분이 된 소셜미디어를 어떻게 하면 더 다양하고 건강하게 바꿀 수 있을까를 청소년들과 함께 실천적으로 고민
: 현 미디어 환경에서 숏폼은 유행주기가 짧고 자극적인 콘텐츠들이 맥락 없이 소비되는 문제가 있으나, 청소년들의 일상에서 큰 비율을 차지하는 것 또한 사실임. 이를 막는 수동적인 접근이 아니라, 적극적으로 당사자인 청소년들과 할 수 있는 이야기를 해보고자 함.
- 단순 정보 전달이나 기술교육이 아니라, 개별 청소년들의 향후 진로와 사회에서 청소년 크리에이터는 어떤 역할일지 개인적/사회적인 층위의 진지한 고민을 잘 녹여 과정 디자인

3) 새로운 사례 실험 및 성공적 안착

- 진로특화기관으로서 청소년 대상 숏폼 제작 캠프라는 전례 없는 프로젝트를 새로이 기획하고 안착시켰고, 외부 파트너나 청소년들로부터 긍정적인 피드백을 받았음. 향후 지속 사업으로서 안착과 인스타그램과의 중장기적인 파트너십 기대
- 크리에이터를 키워드로 한 01~07년생 청소년들의 욕구 파악


<청소년 크리에이터 아카데미 참여자 후기>

구분	후기
진로역량 관련	·인스타그램에 관해 인터넷에 떠도는 카더라 정보들이 아니라, 현업의 관계자로부터 크리에이터로서 실제 필요한 이야기를 들어 큰 도움이 되었다. ·모바일 콘텐츠를 만드는 노하우를 배워서, 광고 관련 일을 꿈꾸고 있는 청소년으로서 진로에 한발짝 더 다가가는 느낌이 들었다.
관계성 관련	·친구들의 에너지가 너무 좋아서 다같이 웃으며 재미있게 참여했다. ·생각보다 배우는 게 많았고, 인스타그램에 올릴 영상들을 친구들과 만드는 시간이 재미있었다.

라. 평가 및 환류 내용 요약

구분	담당자 의견	참여자(청소년) 의견
2023년 결과보고서상 개선할 점	· 6일간 전일 캠프 형식으로 진행하기위한 현 운영구조의 현실적인 어려움과 담당자 과부화	· 참여자들과 각자가 만들고 싶은 영상들을 함께 만들 수 있는 기회도 주어진다면 좋겠다.
2023년 결과보고서상 제안사항	· 새로운 대상과 새로운 형식으로 외부 파트너와 협력해 진행한 사업인만큼, 남은 자산을 잘 정리하고 보완점들을 반영해 내년도 준비 · 특정기간 업무가 집중되는 캠프형 프로그램을 운영하기 위한 구조 개선	· 또래들과 함께 제작할 수 있는 기회가 많지 않은데 이런 기회가 많아지면 좋겠다.

6. 안전교육 결과보고

연번	일시	실시자	교육대상(명)	교육내용	교육사진	비고
1	2023. 8.1.	이준택	청소년 18명 성인 2명	청소년 크리에이터 아카데미 참여자 안전교시간 육		-

7. 기타 첨부자료

첨부1. 활동사진

청소년 크리에이터 아카데미 진행사진





사업결과보고서

1. 사업명 : 청소년 사각지대 콘텐츠 제작소 <문제없는 스튜디오>

2. 사업개요

가. 사업기간 : 2023년 1월~12월

나. 사업대상 : 만15-19세 청소년 - 스토리에디터, 만20-27세 청(소)년 - 영상PD, 디자이너

다. 사업장소 : 하자센터 및 활동공간, 온라인 등

라. 참여인원 : 연인원 2,959명 (청소년 306명, 성인 50명, 온라인 단순이용 2,603명 - 청소년98.3%), 총 55회차

3. 사업내용

가. 추진 목표

1) 사업추진목표 : 다양한 위기를 겪어온 15~19세 청소년과 미디어 제작에 관심 있는 20대 청(소)년이 비가시화된 청소년들의 이슈를 전하는 채널을 운영하기 위해 미디어 콘텐츠를 제작하는 주1회 창작 프로젝트로서, 5개월 최소 20회기 동안 ①또래들과 자신이 겪고 있는 문제를 영상 콘텐츠로 기획/제작하고 ② 채널운영 목표에 따른 콘텐츠 업로드 및 독자와의 소통 이벤트를 진행하며 ③창작물을 다양한 뉴미디어 플랫폼에 업로드하고 전략을 세우는 미디어 스튜디오를 운영

2) 목표치의 타당성

- 10대 문제없는 문제아 및 미디어 창작 경험이 있는 청(소)년을 위한 영상 콘텐츠 제작을 통한 뉴미디어 운영 프로그램으로 비교적 다수의 회차로 구성함.

구분	정량	정성
목표	·정원 15명, 연인원 300명 ·20회기 영상 및 뉴미디어 콘텐츠 제작 ·4개 청소년 이야기 SNS 채널 운영	·청소년이 주체적으로 사회를 변화시켜나가며 일-학습을 통해 성장하는 사회적 일터 모델 개발 및 뉴미디어 진로 관련 경험 제공
타당성	·예산 규모 및 청소년 주도 영상 프로젝트 특성을 고려한 최대한의 회기 편성	·비가시화된 청소년이슈를 미디어 콘텐츠로 제작하고 공론화해가는 과정에서 사회적 구성원으로서 청소년의 사회적 위치를 찾아가도록 함

3) 사업 목표와 기관 특성화 전략과의 연계성

- 중장기계획서상 기관 특성화 전략 중 다음 내용과 부합함
- 일과 관계, 문화가 있는 통합형 진로개발 경험 제공
- 융합형 미래진로역량 계발 (장르간, 온오프라인간)
- 작업장(studio)을 기반으로 다양한 중장기 프로그램들의 브랜드 포트폴리오 구축
- 청소년과 만들어가는 DIY형 (참여자중심 교육과정) 프로그램 기획 및 연계
- 다각적으로 청소년을 만날 수 있는 사업 구성

나. 추진 내용

- 1) 프로젝트 실행 내용 요약 : 총 55회, 연인원 2,959명(프로그램 진행 356명, SNS 단순이용 2,603명, 청소년 98.3%)

구분	프로그램	세부 프로그램	횟수	남	여	연인원
2023년 5월~12월	문제없는 스튜디오	스토리에디터과정	33	77	206	283
		PD&디자이너 정기회의	22	22	51	73
계			55	99	257	356

2) 프로젝트 세부 프로그램 내용 요약

- ① 스토리에디터 과정 : 총 33회. 참여 청소년이 합의한 운영 목표에 따라 채널의 콘텐츠 라인업을 기획하고 그에 맞는 영상을 제작하는 과정을 진행하였으며, '준비 및 진입단계' '청소년 이슈 발견 및 기획단계' '제작 준비 단계' '제작 단계' '후반작업 및 완성 단계' 등 체계적인 커리큘럼을 프로젝트의 진행 단계, 청소년들 에너지 등에 따라 유기적으로 운영
- ② PD&디자이너 정기회의 : 총 22회. 청소년 주도로 콘텐츠를 기획/제작을 할 수 있는 제작 기반을 만들고 제작스케줄 관리, 효율적인 채널을 운영하기 위한 매주 정기회의 진행

3) 문제없는스튜디오 세부 내용

- 모집 대상 및 인원

- (스토리에디터) 15-19세 청소년, 10명 내외 / (PD&디자이너) 20~24세 청(소)년, 4명
- (스토리에디터) 어려서, 달라서, 없어서 하고 싶은 이야기가 있는 문제없는 10대
- (PD&디자이너) 미디어 작업경험 및 제작관리 역량을 보유한 청(소)년 작업자

- 문제없는스튜디오 운영 기간

- 운영 기간: 스토리에디터과정 7/8~12/2 (PD&디자이너 6/2~12/8), 시사 및 회고 12/2 총 7개월 진행
- 필수 공통 과정: 토 오후 2시-6시 주 1회 정기 모임 (총 33회 진행)
- PD&디자이너 정기회의: 수요일 주 1회 정기회의 (총 22회 진행)
- 필수 활동: 유튜브 정기 시리즈 2개팀 중 1개 참여 및 영상 제작 (총 4개 에피소드)
- 팀별 활동: 팀프로젝트 진행 단계, 촬영 준비 상황에 따라 비정기적 활동 진행
- 장소: 하자센터 (서울시 영등포구 영신로 200) 및 활동 공간
- 신청 방법: 온라인 신청서 접수 - 상호 인터뷰 - 선발 및 개별 공지
- 수강료: 무료

- 문제없는스튜디오 세부 커리큘럼

시기	추진실적	비고
6월	○ 모집 홍보 - 일시 : 6/10(토)~7/3(월) - 대상 : 온라인 및 오프라인 - 내용 : ①하자센터, 문제없는 스튜디오 온라인 채널 업로드 및 광고 ② 홍보물 인쇄 및 오프라인 배포 ③온라인 청소년 커뮤니티에 홍보	
	○ 지원자 개별 인터뷰 - 일시 : 6/20(화)~7/5(수) - 대상 : 프로그램 지원신청 청소년 13명 - 내용 : 상호 인터뷰를 통해 프로그램에 대한 세부 사항 안내와 참여 의사 확인 및 선발	- 비대면 온라인 인터뷰 진행
7월	○ 준비단계 및 상호 탐색 (1~4주차) - 대상 : 문제없는스튜디오 청소년에디터 8명, PD&디자이너 4명 - 내용 : 오리엔테이션, 문제없는스튜디오 멤버 상호 소개, 약속 만들기, 청소년이슈 발굴 워크숍, 미니 기획안 워크숍, 뉴미디어 영상기획 강연, 팀결정, 팀별 목표 및 제작방향 정리	- PD 1명 계약해지
8월	○ 청소년 이슈 발견 및 기획 단계 (5~8주차) - 대상 : 문제없는스튜디오 청소년에디터 5명, PD&디자이너 3명	- 개인사정으로 3명 하차

시기	추진실적	비고
	- 내용 : 채널 운영 방향 논의, 유튜브 시리즈 목표 및 방향 합의, 제작 소재 구체화 및 2개 주제 기획안 작성 및 상호 피드백	
9월	○ 기획 세부 구체화 및 제작준비단계(9~12주차) - 대상 : 문제없는스튜디오 청소년에디터 7명, PD&디자이너 3명 - 내용 : 영상 컨셉 구체화, 에피소드별 촬영구성안 작성, 촬영 관련 소품 제작 의뢰서 작성, 추가 스토리에디터 모집 진행, - 외부 일정 참여: 세이브더칠드런 국제심포지엄 '디지털 환경과 아동 삶의 질' 에디터 2명 토론자 참여 - 에디터 기획 SNS 콘텐츠: 문스 채널 독자 참여형 인터뷰 콘텐츠 '문제 아입니다만' 기획 및 제작	- 토론자 2명 작년 에디터 섭외
10월	○ 제작 준비 및 프로덕션 단계 진행 (13~16주차) - 대상 : 문제없는스튜디오 청소년에디터 6명, PD&디자이너 3명 - 내용 : 촬영 세트 기획/구성, 촬영세트 미술 구체화 및 준비, 촬영 소품 제작 진행 및 테스트 외 촬영 준비, 리허설, 촬영 1회차 진행 - 에디터 기획 SNS 콘텐츠: '문제아입니다만' 01호 업로드	-추가모집으로 에디터 1명 추가 -주1회 정기모임 외 팀별 프로젝트 진행 모임 추가
11월	○ 촬영 및 후반작업 진행 (17~20주차) - 대상 : 문제없는스튜디오 청소년에디터 6명, PD&디자이너 3명 - 내용 : 촬영 준비 및 리허설, 촬영 2~3회차 진행, 촬영 회고, 촬영본 프리뷰, 후반작업 진행	-주1회 정기모임 외 팀별 프로젝트 진행 모임 추가
12월	○ 회고 모임 (21주차) - 일시 : 20주차, 33차시 - 대상 : 문제없는스튜디오 에디터 6명, PD&디자이너 3명 - 내용 : 팀별 제작 콘텐츠 시사 및 상호피드백, 전체 회고 및 평가	

3) 인터뷰 및 평가

- 스토리에디터 신청자 사전 상호 인터뷰 : 총 13명, 1회 진행 (비대면 줌 인터뷰)
- 문제없는 스튜디오 멤버 회고 모임 : 1회, 12/2 진행
- 문제없는스튜디오 리뷰 회의 : 담당 판돌 및 PD 3인 참여, 1회, 12/6 진행
- 사업 평가 회의 : 2회, 중간 평가 7/18, 마무리 평가 12/15 진행

4) 역할 분담 및 전담 인력의 역량

- 기획3팀 판돌 이준택(징타) : 총괄 및 프로그램 운영, 제작 책임, 채널 홍보, 워크숍 및 강의, 청소년 및 보호자 대응
- PD&디자이너 : 영상콘텐츠 제작과정 공동기획 및 운영, 제작 관리, 후반작업
- 영상 작업자로서 뉴미디어 분야에 경험과 역량이 풍부한 담당자(총괄 및 사업 실무)을 편성하였으며, 파트너 계약을 통해 청소년 참여에 기반한 영상 및 SNS 콘텐츠 제작과정을 함께 운영할 PD와 디자이너 참여

연 번	성명	소속 (직위)	담당업무	자격사항	최종학력	전공
1	김○원	PD	청소년 기획 유튜브 <공부해라> 팀PD	유튜브 운영 영상 작업 경력 다수	대졸	중어중문학
2	홍○예	PD	청소년 기획 유튜브 <멘탈랜드> 팀PD	장편 다큐멘터리 연출 청소년 미디어 교육	대졸	방송영상과
3	허○행	디자이너	SNS 퍼블리싱, <공부해라> 디자인	영상/디자인 작업 다수 채널 운영 경험	대졸	영상디자인과

다. 결과물

구분	내용	비고
설문조사 결과	참여 청소년 만족도 및 설문조사 결과	별첨 1.
인쇄물 및 주요 웹 홍보물	PD&디자이너 모집 콘텐츠	https://www.instagram.com/p/CsGZkwGJr3t/
	스토리에디터 모집 콘텐츠	https://www.instagram.com/p/CtTYzAG0wwj
	약속문	별첨 2.
	[인터뷰 시리즈] 문제아입니다만-01호	https://www.instagram.com/p/CyA_mL2pz6O
	[추가모집] 스토리에디터 모집	https://twitter.com/noprobstudio/status/1704503736683360356
	[웰컴 투 멘탈랜드] 출연자 모집	https://www.instagram.com/p/Cyz72pIp26A/
	[공부해라] Ep1 출연자 모집	https://www.instagram.com/p/CydX9jPL4cp/
	[공부해라] Ep2 출연자 모집	https://www.instagram.com/p/CzP8Y0upjWy
	빙수 테스트 뒷이야기	https://brunch.co.kr/@noprobstudio/19
작업물	청소년 시사토크쇼 [공부(하는척)해라] Ep1 청소년의 연애와 성적 자기결정권	1월 업로드 예정 (12/7기준 버전 링크) https://drive.google.com/file/d/1AaQf6qbIOvwh2mSO2iFQ1f3QmWf9Y5iQ/
	청소년 시사토크쇼 [공부(하는척)해라] Ep2 학교란 어떤 공간이어야 할까?	1월 업로드 예정 (12/7기준 버전 링크) https://drive.google.com/file/d/1K-15JCN41oR50iBrRSY2np2uT4leDpY5/
	[웰컴 투 멘탈랜드] Ep1 왜 나는 부모의 심이 되었나?	1월 업로드 예정 (12/7기준 버전 링크) https://drive.google.com/file/d/1mJV B68az8PofzkPI7bJQqHTj5AJatZcj/
	[웰컴 투 멘탈랜드] Ep2 멘탈 털이 지도 그리기	1월 업로드 예정 (12/7기준 버전 링크) https://drive.google.com/file/d/14ezQ FaXR8I41QSjtGpzTop83r8VFXnRX/

4. 홍보 및 외부연계

가. 홍보실적

1) 온라인 SNS 및 홈페이지

- 하자센터 인스타그램 게시물 2건, 좋아요 124개
- 하자센터 홈페이지 게시물 2개
- 문제없는스튜디오 인스타그램 게시물 8개, 좋아요 358개, 126회 공유
- 문제없는스튜디오 엑스(구 트위터) 게시물 24개, 좋아요 94개, 478회 공유
- 문제없는스튜디오 브런치 게시물 3개, 좋아요 23개
- 문제없는스튜디오 유튜브 커뮤니티 게시물 5개
- 문제없는스튜디오 유튜브 채널 조회수 32,367회(2023년 한정, 12/20 기준)

2) 외부 연계

- 마리끌레르 2023년 2월호 'The Futures 30' 코너에 지속가능성을 주제로 다양한 영역에서 활동중인 Z세대로서 문제없는 스튜디오 청소년 에디터 인터뷰 수록
- 세이브더칠드런, 서울대학교 사회복지연구소 공동주최 국제심포지엄 '디지털 환경과 아동 삶의 질' 토론자로 청소년 에디터 2명 참여

외부 기관명	관련 링크
마리끌레르	https://www.marieclairekorea.com/lifestyle/2023/02/the-futures-30-4/
세이브더칠드런	https://m.sc.or.kr/mobile/news/storyView.do?NO=72039

나. 홍보성과

- PD&디자이너 모집: 구인시 관련 정보를 인스타그램으로 게시하였고, 적절한 대상의 파트너와 매칭되었음.
- 청소년 에디터 모집: 문제없는스튜디오 인스타그램과 트위터, 하자 홈페이지, 청소년 관련 커뮤니티 등 여러 채널에 온라인 광고, 이벤트 등 방법을 다각화해 모집을 시도하였으며 모집 콘텐츠의 도달률과 반응이 높았음.
- 외부 콘텐츠 확산: 마리끌레르, 세이브더칠드런 등 외부기관으로부터 의미 있는 활동을 하고 있는 청소년들을 찾아 문제없는 스튜디오에 문의가 있었고, 이에 연계하여 콘텐츠 참여 및 홍보효과 기대
- 뉴미디어 디자인 시스템 구축: 뉴미디어 환경에 맞게 재구조화를 진행하면서 다양한 콘텐츠를 일관된 톤앤매너와 형식으로 업로드할 수 있도록, 기존 문제없는 스튜디오를 거쳐간

청소년 디자이너와 함께 해당 프로젝트의 디자인 자산들과 시각적인 메시지를 정리함. 관련 자산들은 내년 1월 이후 올해 제작 콘텐츠 업로드와 함께 공개할 예정

5. 사업평가

가. 사업성과 요약

1) 정량성과

- 총 55회, 연인원 2,959명 (청소년 비율 98.3%, 프로그램 참가 306명, 온라인 단순이용 2,603명)
- 스토리에디터 과정 정원 9명, 총 33회 진행, 문제없는 스튜디오 유튜브 시리즈 2개 기획
(1) 청소년 시사수다쇼 <공부(하는척)해라> (2) 청소년 정신건강 묻기 프로젝트 <웰컴 투 멘탈랜드> 파일럿 포함 4개 에피소드 제작
- 유튜브, 틱톡 등 크리에이터 2명, 장편 다큐멘터리 감독 1명, 영상디자이너 1명 등 각자 영역과 역량이 분명한 작업자들이 참여
- 청소년들과 채널 운영구조의 준비를 프로그램 내용으로 해 업로드 횟수는 작년 대비 확연히 줄었으나, 유튜브 조회 32,000회 이상 (업로드 1월 예정인 올해 제작 콘텐츠 제외)

2) 정성성과

- 미디어 지형 변화에 따른 청소년들의 미디어 생산/소비문화를 반영한 뉴미디어 작업장 운영 재구조화 및 실행
- 기존 코어멤버(청소년에디터) 중심에서 10대 청소년독자들이 낮은 문턱에서 채널의 콘텐츠에 정기적으로 참여하고 얘기할 수 있는 유튜브 시리즈 2개를 기획, 파일럿 포함 4개 ep 제작
- 비가사화된 청소년의 공공의 어려움을 얘기하고 미디어 콘텐츠로 기획/제작하는 과정 속에서 개인적인 어려움을 관계적/사회적 맥락 안에서 발견하고 서사화
- 청소년들의 보이지 않는 어려움을 전하는 미션을 지닌 채널을 매개로 청소년 일-학습 모델 개발/실험 및 미래 일거리를 반영한 뉴미디어형 프로그램 운영

3) 성과의 해석

- 입시로 대표되는 청소년의 주류문화에 대응하는 청소년들의 하위문화(subculture)를 발견하고 서사화하는 청소년들의 채널이 뉴미디어 생태계 안에서 다른 채널과 경쟁하고 자립할 수 있는 구조로 재편
- 20~25주 제작주기에서 단회차 참여 청소년들의 참여를 유도하는 8~9주차 제작포맷 개발

등을 통한 채널 콘텐츠 업로드 주기 개선 기대

- 문제없는 스튜디오의 사각지대 청소년 영상 기획 제작과정은 참여 청소년들의 어려움이 사회 문제로서 발견되고 동료들로부터 승인 받는 과정을 거친다는 점에서 위축된 몸과 마음을 회복하고 긍정적인 자기상을 만들어가는 역할을 해오고 있다는 기존의 발견
- 혼자서는 할 수 없는 볼륨이 큰 제작 업무를 여러 사람과의 협업하는 경험, 즉 내 앞의 일거리를 주도적으로 파악하고, 기획안 작성, 콘텐츠 구성, 의견 주장과 설득, 세트 제작, 출연자 섭외, 연출 등 복합적인 업무를 진행하는 과정이 종합적인 일머리 습득 도움
- 사각지대 청소년들 주도 영상콘텐츠 제작이라는 오프라인 커뮤니티 중심 제작구조에서 뉴미디어 환경 안에서 자생할 수 있는 청소년의 어려움을 전하는 채널 만들기라는 온라인 커뮤니티 중심 운영으로 전환

4) 성과의 주요 요인

- 뉴미디어를 교육의 소재/도구로 이용하는 소극적인 목표가 아니라, 유행주기가 짧고 급변하는 뉴미디어의 주 행위자가 된 청소년들의 주도로 뉴미디어 문화 생산자로서 청소년들의 프로젝트로 전환하기 위한 노력
- 지속사업으로서 다양한 시도와 경험으로 축적된 10대 청소년 커뮤니티 기반 영상제작 워크플로우 노하우
- 해당 사업에 자신만의 이해와 애정을 가진 다회차 청소년에디터들의 참여가 이어지고 있고, 새로이 만난 작업자들과 팀빌딩을 바탕으로 청소년과 성장하는 일구조 마련
- 뉴미디어의 소비자가 아니라 문화를 만들어가는 주체로서 청소년상
- 센터 내 고정 공간 및 장비를 확보하여 안정적인 진행 여건 마련

나. 프로그램 평가

1) 추진 일정 및 단계별 평가

① 모집 및 사전 단계

- 7월~11월 총 5개월 오프라인 프로그램으로 6월 모집을 시작함
- 선발 단계에서 지원자와 대면 1:1 인터뷰하여 참여 청소년과 미리 공감대를 형성하고 프로젝트의 원활한 운영에 관계적 기반 마련

② 본 프로그램 단계

- 청소년 에디터들의 상황과 요구, 기획 내용에 대응하여 세부 커리큘럼의 비중이나 기획 위

크숍의 내용을 조정하면서 유연하게 진행

- 전년도 청소년들의 의견을 바탕으로 프로그램 초반 단계부터 문제없는 스튜디오 채널의 운영을 위한 정기시리즈 콘텐츠 제작을 염두에 두고 공동의 이해를 쌓기 위해 노력
- 지방(전주, 평택)청소년 참여자들의 장거리 이동의 힘들, 외출의 어려움(스토킹 이슈) 등 문제없는 스튜디오에서 말하고 싶었던 주제가 참여가 힘든 이유가 되기도 했으며, 초반 1~4주 면담을 통해 중도하차
- 결과적으로 목표 대비 적은 에디터수로 시작하게 되었으나, 다회차 청소년에디터들의 활약으로 올해 목표를 예정대로 완수

③ 정리 단계

- 정기모임 마무리 : 제작 콘텐츠 시사 및 상호피드백, 전체 과정 회고 (12월 2일)
- 제작콘텐츠 후반작업 이후 콘텐츠 업로드 (1월 중 예정)
- PD/디자이너 프로그램 평가회의 (12월 6일)
- 프로그램 평가 회의 (7월 18일, 12월 15일)

2) 세부 내용별 평가

① 참여 대상 및 모집

- 청소년 에디터 8명, PD/디자이너 4명 → 청소년 에디터 5명, PD/디자이너 3명

구분	남성	여성
10대 청소년 에디터	2명	6명
20대 PD/디자이너	1명	2명

- 모집지원자 수의 급감 및 중도 하차로 목표 대비 적은 인원수로 시작하는 어려움이 있었음
- 지원의 급감이 모집홍보의 실패보다는 코로나 이후 청소년들의 상황/특성에 따른 변화로 파악하고 내년 모집시 노출 면적을 넓히고 FGI를 통해 청소년 욕구를 재파악하는 한편, 올해 정리한 제작구조를 통해 청소년들을 만나는 밀도와 형태 또한 다변화할 것으로 기대
- 특히 올해 기획한 시리즈 콘텐츠에 대한 청소년 출연자 모집이 제작과 겹쳐 단기간 급하게 진행해야했던 상황에도 불구하고 에피소드별로 3회에 걸친 모집이 각각 35명, 7명, 16명에 이른 것은 고무적

② 프로그램 내용: 준비 및 진입 단계

- 각자 다른 맥락에서 모인 청소년들이 안전하게 각자의 어려움을 공유하면서도 모두가 합

의할 수 있는 분위기를 만드는 큰 그림에서 약속만들기, 청소년 이야기 발굴 워크숍 등을 진행하였고 청소년들의 욕구와 바라는 방향성에 따라 매주 영상 관련 워크숍, 짧은 주제 별 스터디들을 기획 준비해 청소년 사각지대 이야기 커뮤니티 빌딩

③ 프로그램 내용: 청소년 이슈 발견 및 기획 단계

- 예년 대비 기획 단계부터 참여 청소년과 함께 독자 청소년의 기대와 전할 메시지를 중심으로 채널의 목적과 방향성을 정하고 합의하는 시간을 충분히 보냄
- 청소년들이 바라는 방향으로 제작을 한다는 큰방향은 유지하되, 정기적인 채널 운영을 위한 콘텐츠라는 점을 염두에 두고 제한조건 안에서 콘텐츠를 기획/제작하게 함
- 사회에서 자신의 문제가 소외되었다고 느끼는 청소년들의 동료를 매칭해 몸과 마음을 돌보는 커뮤니티를 운영하면서도, 자신들의 어려움을 전하는 밀도 높은 프로젝트 경험을 제공하는 핵심 구조가 올해도 작동

④ 세부 프로젝트: 제작 준비 및 제작 단계 (1) - 공부 (하는 척) 해라

- 사회가 강요하는 입시공부로 정작 앞으로 삶에 필요한 중요한 이야기를 나누지 못하고 있다는 문제의식을 가상의 독서실 세트장에 구현해 야자감독선생님의 눈을 피해 주제 토론을 하는 콘텐츠를 청소년들과 기획
- 토론콘텐츠이라는 형식에서 유려한 말빨의 기성세대 대비 10대 청소년들이 가진 비교우위를 사회가 10대에게 권하지 않는 소재에 대한 적극적인 해석과 가치판단의 과정 자체임을 초점에 두고 소재를 선정, 진행하였음.
- 제작관점에서 세트 구성과 제작관리는 담당자와 PD 중심, 소재 선정과 흐름구성 등은 에디터를 중심으로 진행하였으며 청소년들이 전하고 싶은 바를 세트의 이미지로 구현하는데 많은 시간노력을 보냄

⑤ 세부 프로젝트 제작 준비 및 제작 단계 (2) - 웰컴 투 멘탈랜드

- '친구들의 정신건강 괜찮을까?' 또래들의 정신건강 안부를 물어보고 싶다는 기획의도로 어떤 상황에서 무슨 문제가 청소년들의 멘탈을 털리게 하고 정신적인 어려움의 구체적인 양상은 어떠한지를 시각적으로 뒷받침 하는 '청소년들의 멘탈 털림을 표시할 수 있는 지도' 이른바 멘탈맵 착안/개발
- 세대로서 청소년들이 처한 어려움의 불분명한 상을 개인적인 얘기를 모아 조금이나마 구체적으로 전해보고 싶다는 합의 방향에 따라, 친구들과의 파자마파티를 컨셉으로 보드게임 하듯 각자의 이야기를 자석보드판 위에 표현하는 방식 채택하고 작업자를 컨택해 청소년

들과 함께 소통

⑥ 후반작업 및 정리 단계

- 청소년들과 촬영작업을 프리뷰하고 후반작업(컷편집) 진행하였으며, 적은 인원과 부족한 시간적 여유로 정기모임에서 팀별로 진행하기 보다 각자 가능한 시간에 편집을 진행하였고 기술적인 문제는 PD들이 해결하는 방식으로 진행하였음
- 향후 정기적인 업로드를 염두에 두었을 때, 후반작업 구조를 어떤 식으로 운영하는 것이 해당 사업의 목적과 교육적인 효과에 도움이 될지 고민 필요함

3) 예산, 자원, 인력 등 운영 구조 평가

- 예산은 계획대로 적절히 사용하였음.
- 지난 몇 년간 적은 돈으로 필요한 장비들을 축적해 올해는 비교적 원활하게 진행할 수 있었으며, 고정 진행공간과 편집실 또한 준비되어 있어 제작과정에 무리는 없었음
- 청소년 사각지대 전문가인 10대 청소년들과 미디어 역량이 있고 일경험이 필요한 20대 청소년들과의 협업이라는 관점에서 운영구조가 적절히 기능하였음

다. 총평 : 문제없는스튜디오의 성과와 과제

- 1) 청소년의 어려움을 공공의 아젠다로서 발견하고 발신하는 뉴미디어 작업장 재구조화
 - 사각지대 청소년들 주도 영상콘텐츠 제작이라는 목표에 따라 오프라인 커뮤니티 중심으로 진행해온 기존 운영구조의 방점을 뉴미디어 환경 안에서 자생할 수 있는 청소년의 어려움을 전하는 채널 만들기 라는 목표로 전환하였음.
 - 단순히 참여 청소년의 의견 반영만이 아니라, 다회차 청소년을 포함한 올해 에디터들이 채널의 운영방안을 구체화하고 재구조화에 적합한 콘텐츠 라인업을 함께 구상했다는 점에서, 청소년 커뮤니티 기반 뉴미디어 채널 운영이라는 막연한 상상을 바닥에서부터 구체적인 일거리로 만들어낸 한 해
 - 외부 소통 관점에서도 다양한 청소년 이슈를 매해 만나는 작업자들의 스타일에 따라 작업하면서 생기는 차이를 유지하는 업로드 방식을 바꾸어, 문제없는 스튜디오를 거쳐간 청소년 디자이너와 시각적인 메시지를 일관성 있게 전할 수 있는 토대를 구축함
- 2) 소외된 청소년들이 몸과 마음을 회복해가는 커뮤니티 기반 프로젝트 운영 지속
 - 사회에서 자신의 문제가 소외되었다고 느끼는 청소년들의 동료를 매칭해 몸과 마음을 돌보

는 커뮤니티를 운영하면서도, 자신들의 어려움을 전하는 밀도 높은 프로젝트 경험을 제공하는 해당 사업의 핵심 구조가 올해도 원활하게 작동

- 코로나19, 미디어환경 변화로 전례없이 많은 시간을 유튜브 등 디지털 환경에서 보내는 청소년들의 시선에서 매력적인 채널을 위해 개인화된 경험을 취합하고 공동의 토대를 만들어 가는 과정이 청소년들의 뉴미디어 진로에 대한 욕구를 파악하는 기회이자 자산

3) 뉴미디어 환경에서 자립할 수 있는 청소년들의 채널로서 운영하기

- 올해 재구조화한 제작 모델을 토대로 향후 청소년들의 직접 참여 조건의 정기적인 채널 콘텐츠 업로드라는 과제를 꾸준히 해내야함.
- 다양한 청소년 문제에 관해 할 말이 있는 청소년스토리에디터와 미디어 기술이 있는 청년 PD와 디자이너들이 각자의 역할과 전문성에 따라 콘텐츠를 만드는 협업 스튜디오 모델이 올해도 잘 작동함. 다만, 매해 멤버가 바뀔 수밖에 없고 다양한 멤버들이 서로의 이야기를 안전하게 나누기 위한 진입과정에 드는 시간과 에너지가 상당할 수밖에 없는 현조건에서 정기적인 운영을 염두에 두고 진입과정의 불륨을 어떻게 줄이고 매뉴얼화하는 과제가 남아있음.

4) 미래진로로서 뉴미디어형 일거리에 대한 욕구 반영

- 우선순위가 미디어 교육이나 진로 체험은 아님에도, 문제없는 스튜디오를 거쳐간 청소년들의 영상 혹은 뉴미디어 진로를 택하고 그 포트폴리오로 자신들의 작업을 활용하려는 케이스가 점점 많아지고 있으며, 다양한 욕구들을 수용할만한 교육세션을 내년도에는 더 다양화하고 체계화 예정


<문제없는스튜디오 참여자 후기>

구분	후기
진로역량 관련	· 지난 2년동안 문스를 지속적으로 참여하며 여러 사람들을 만났고 새로운 지식을 쌓아가는 뜻깊은 시간이었습니다. 앞으로도 이렇게 청소년들과 직접 소통하고 말할 수 있는 콘텐츠를 만들면서 오랫동안 지속되었으면 좋겠어요. 카메라 다루는 것도 배워보고 싶어요!
관계성 관련	· 문스는 청소년의 문제가 개인의 비극에서 그치지 않게 동료들 만들어 주고, 그 이야기를 세상에 알리는 일을 하고자 한다고 느꼈어요. '청소년들이 내가 이런 얘기를 하면 어떻게 되지 않을까' 같은 걱정 없이 안전한 환경에서 자신의 아픔에 대해 들여다보고, 비슷한 아픔이 있는 이들과 공유하는 과정을 통해 스스로 성장할 수 있게끔 도와준 것 같아요.

라. 평가 및 환류 내용 요약

구분	담당자 의견	참여자(청소년) 의견
전년도(2022년) 평가의 사업계획서 반영 내용	·청소년들과 함께 SNS 채널운동을 하는 뉴미디어 작업장으로서 운영모델 재구조화 및 확산, 청소년 욕구의 반영 ·외부 협업 요청에 적극적으로 대응할 수 있는 조건 마련	
2023년 결과보고서상 개선할 점	·모집시 온라인 광고 등을 통해 노출 면적을 넓히고 동시에, 청소년 FGI를 통해 뉴미디어형 프로그램에 대한 청소년 욕구를 적극적으로 파악	·소외된 이들의 이야기를 할 수 있는 곳이라 좋다. 더 다양한 담론을 나눌 수 있었으면 ·영상 기술을 심화해 더 익힐 수 있는 기회, 교육 추가
2023년 결과보고서상 제안사항	·올해 재구조화한 콘텐츠 라인업을 토대로 청소년들과 함께 하는 채널 운영구조가 안착하고 정기적인 콘텐츠 업로드 진행	·영상 기술을 심화해 더 익힐 수 있는 기회가 생기면 좋겠다. ·채널의 꾸준한 운영

6. 안전교육 결과보고

연번	일시	실시자	교육대상(명)	교육내용	교육사진	비고
1	2023. 7.8.	이준택	청소년 10명 성인 1명	문제없는 스튜디오 참여자 안전교육 및 안전 약속 만들기		

7. 기타 첨부자료

첨부1. 활동사진





사업결과보고서

1. 사업명 : 미래진로 사례 수집 및 공유 <청소년 참여 브랜딩>

2. 사업개요

가. 사업기간 : 2023년 3월~11월

나. 사업대상 : 자신의 진로를 적극적으로 고민하고 있는 14~24세 청소년

다. 사업장소 : 하자센터 및 온라인

라. 참여인원 : 연인원 886명 (청소년 540명)

3. 사업내용

가. 추진 목표

- 1) 사업추진목표 : 진로 관련 사례가 필요한 청소년을 위한 과정 중심 진로 콘텐츠 제작 프로젝트로 ①청소년기 자신만의 진로를 만들고 성장한 직업인 사례를 수집, 콘텐츠로 제작하여 배포 ②청소년에게 자신의 진로를 새롭게 상상할 관점과 계기를 제공

2) 목표치의 타당성

- 콘텐츠 제작과 온오프라인 콘텐츠 배포 두 트랙으로 구성함

구분	정량	정성
목표	·연인원 500명 ·청소년 FGI 4회 운영(사전/사후) ·3가지 방식의 콘텐츠 배포(우편 배포, PDF 파일 배포, 현장 배포)	·입시, 진학 외 청소년 진로와 관련된 실제적 이야기를 끌어내 발신 ·현재 10대의 진로고민과 2~30대 직업인의 경험을 기록하고 연결, 미래진로 특화시설로서 하자센터의 정체성 강화 과정에 반영
타당성	·청소년 참여 방법과 예산 규모, 다양한 배포 방식을 고려한 목표	·청소년 참여를 통해 청소년 진로 관련 차별성 있는 콘텐츠를 제작하고자 한 목표 설정

3) 사업 목표와 기관 특성화 전략과의 연계성

- 중장기계획서상 기관 특성화 전략 중 다음 내용과 부합함
·작업장(studio)을 기반으로 다양한 중장기 프로그램들의 브랜드 포트폴리오 구축

·청소년과 만들어가는 DIY형 (참여자중심 교육과정) 프로그램 기획 및 연계

나. 추진 내용

1) 프로젝트 실행 내용 요약 : 연인원 886명, 청소년 60.9% 540명

구분	프로그램	세부 프로그램	횟수	남	여	연인원
2023년 3월~11월	청소년 참여 브랜딩	청소년 FGI	5	4	19	23
		인터뷰집 PDF 다운로드	-	-	200	453
		인터뷰집 현장수령	-	40	170	200
		인터뷰집 배송	-	50	403	210
계				94	792	886

2) 프로젝트 세부 프로그램 내용 요약

- ① 청소년 FGI : 글쓰기 작업장, 오디세이학교, 청소년운영위원회, 청소년 동아리, 외부 대안 학교 재학 청소년 등 3인 그룹 FGI 5회 진행
- ② 직업인 인터뷰 : 독립출판, 영화감독, IT 기업 종사자, 연구원 등 다양한 분야 및 경력을 가진 12명의 직업인을 대상으로 '하고 싶은 일', '진로 여정'을 주제로 인터뷰하여 콘텐츠화
- ③ 인터뷰집 배포 : 완성된 콘텐츠를 홍보하고 배포함. 오프라인 전시, 온라인 채널 배포, 우편 배포 등 다양한 방법을 활용하여 배포

3) <청소년 참여 브랜딩> 프로젝트 내용

- 세부 추진일정 및 내용

시기	추진실적	비고
3월~ 4월	<p>○ 인터뷰 콘텐츠 기획</p> <p>- 목적 및 기획의도 : 청소년 시기에 주체적으로 활동하며 다양한 경험을 한 직업인의 이야기를 수집, 다양한 진로와 삶의 레퍼런스로서 현재의 10대에게 전달</p> <p>- 주요 질문 :</p> <p>(인터뷰이)는 10대 때 어떤 청소년이었나요? 요즘은 어떻게 지내고 계신가요? 현재의 일 또는 작업과 관련된 질문 나에게 '일'이란 어떤 의미인가요? 일의 어려움이 있다면 무엇인가요? 그럼에도 계속 하는 이유가 있나요?</p>	

시기	추진실적	비고
5월~6월	○ 청소년 FGI 진행 [사전 FGI] - 일시 : 5/30~6/23 - 대상 : 하자센터 프로그램 참여 경험과 진로 관련 고민이 있는 14~24세 청소년, 3인 그룹 2팀 및 청소년운영위원회 1팀 - 내용 : 미래진로 콘텐츠 읽기/보기, 질문지 답변 작성 후 공유	
7월~8월	○ 직업인 인터뷰 진행 - 일시 : 7/14~8/17 - 대상 : 청소년기에 학교 밖에서 다양한 활동 경험을 한 직업인 12명 - 내용 : 현재 직업과 과거 진로 여정 경험 공유	
9월~10월	○ 인터뷰 콘텐츠 제작 - 인터뷰 편집 및 윤문 진행 - 소책자(인쇄물) 및 디지털 콘텐츠(카드뉴스) 제작 - 오프라인 전시 준비(전시대 제작 등)	
11월	○ 콘텐츠 배포(1) 오프라인 전시 - 이동식 전시대에 소책자 비치 - 하자센터 방문객 대상 전시 및 배포	
	○ 콘텐츠 배포(2) 온라인 게시 - 하자센터 온라인 채널 게시 및 외부 뉴스레터 공유 - 홈페이지, 인스타그램, 페이스북 채널 게시 - PDF 파일 배포	
	○ 콘텐츠 배포(3) 우편 배포 - 소책자 우편 수령 신청자(비수도권 거주자 등) 대상 배포	
	○ 청소년 FGI 진행 [사후 FGI] - 일시 : 11/29~11/30 - 대상 : 하자센터 프로그램 참여 경험과 진로 관련 고민이 있는 14~24세 청소년, 3인 그룹 2팀 - 내용 : 인터뷰 콘텐츠 읽기, 질문지 답변 작성 후 공유	



3) 평가

- 상반기 평가 회의 : 기획부장, 팀장, 담당 판돌, 기획3팀 팀원, 1회, 7/25 진행
- 하반기 평가 회의 : 기획부장, 팀장, 담당 판돌, 기획3팀 팀원, 1회 12/13 진행

4) 역할 분담 및 전담 인력의 역량

- 기획3팀 판돌 안효연(효빛) : 사업 총괄, FGI 진행, 인터뷰 콘텐츠 제작, 콘텐츠 배포
- 기획3팀 판돌 최은주(거품) : 기획 도움, 인터뷰 진행
- 외부 파트너 성운서 : 인터뷰 녹취 및 편집본 윤문
- 외부 파트너 이응셋 : 인터뷰 콘텐츠 디자인
- 외부 파트너 트로피크 : 이동식 전시대 디자인 및 제작

다. 결과물

구분	내용	비고
직업인 인터뷰	인터뷰1. 강유진	https://haja.net/review/32075
	인터뷰2. 신민우	https://haja.net/review/32105
	인터뷰3. 유은결	https://haja.net/review/32122
	인터뷰4. 이성재	https://haja.net/review/32132
	인터뷰5. 주홍비	https://haja.net/review/32146
	인터뷰6. 조은정	https://haja.net/review/32148
	인터뷰7. 장수연	https://haja.net/review/32151
	인터뷰8. 유승연	https://haja.net/review/32154
	인터뷰9. 김지현	https://haja.net/review/32156
	인터뷰10. 김은지	https://haja.net/review/32158
	인터뷰11. 문지원	https://haja.net/review/32160
	인터뷰12. 민지은	https://haja.net/review/32162
인터뷰집 배포	우편 배포 홍보	https://www.instagram.com/p/Cz0CUVnpFBN/?img_index=1
	PDF 파일 배포 홍보	https://haja.net/storage/32062
	오프라인 전시(이동식 전시대)	
	현장 배포	

4. 홍보 및 외부연계

가. 홍보실적

- 1) 온라인 SNS 및 홈페이지: 콘텐츠 게재
 - 하자센터 페이스북 게시물 13건, 좋아요 115개
 - 하자센터 인스타그램 게시물 13건, 좋아요 1,548개
 - 하자센터 홈페이지 게시물 13건, 조회수 991회
 - 외부 뉴스레터 '오렌지레터' 게재 1건

나. 홍보성과

- 콘텐츠 발신: 제작 콘텐츠를 온오프라인의 많은 경로를 통해 발신하여 지역/연령 면에서 다양한 대상에게 전달하였음
- 온라인 채널 신규 유입 증가: 기획 시리즈 콘텐츠 발신을 통해 홍보 기간 동안 하자센터 인스타그램 채널에 약 800여 명의 신규 팔로어가 증가하였음

5. 사업평가

가. 사업성과 요약

- 1) 정량성과
 - 연인원 886명 (청소년 비율 60.9%, 540명)
'청소년 FGI' 정원 3명, 총 5회 진행, 인터뷰집 콘텐츠 온오프라인 배포 진행
 - 온라인(인스타그램) 게시물 좋아요 1,548건 기록
 - 우편 배포한 인터뷰집 소책자(91명, 총 455권)가 서울 뿐 아니라 강원, 경기, 경상, 대전, 부산, 울산, 인천, 전라, 충청, 제주 등 전국으로 배포됨
- 2) 정성성과
 - 자신만의 진로를 만들고 성장한 경험이 있는 직업인 인터뷰를 통해 청소년 스스로 자신의 진로에 대해 돌아보고 새롭게 상상하는 계기 마련
 - '진로'와 '과정'을 주제로 한 인터뷰를 기록하고 배포하여 청소년 미래진로 특화시설로서 하자센터의 브랜드 콘텐츠를 대외적으로 발신함
- 3) 성과의 해석

- 일반적인 진로 인터뷰 콘텐츠의 문법을 따르지 않고 청소년과 가까운 20대 후반의 직업인을 섭외하여 청소년이 보다 쉽게 공감하며 자신의 근미래부터 상상할 수 있도록 함
- ‘청소년이 원하는 미래를 스스로 만들고 실행하는 진로공간’이라는 하자센터의 비전에 따라 청소년이 자신의 진로를 고민하며 실행해나갈 수 있도록 관련 사례를 수집하고 콘텐츠화하여 제시함

4) 성과의 주요 요인

- 그룹 인터뷰 진행, 참가 청소년이 적극적으로 의견을 제시하여 청소년의 입장에서 출발한 유효한 의견 수집이 가능하였음
- 인터뷰 콘텐츠 제작 경험이 있는 담당 판돌과 동료 판돌의 적절한 협력
- 글 콘텐츠 경험이 많은 청소년 파트너의 녹취 및 윤문 결합

나. 프로그램 평가

1) 추진 일정 및 단계별 평가

① 콘텐츠 기획 단계

- 기획 3팀 팀원과의 논의를 통해 인터뷰 목적과 내용, 형식을 기획함. 주어진 예산과 담당 판돌의 역량에서 최적의 성과를 낼 수 있는 형식으로 기획
- 청소년 FGI를 통해 기존 진로 콘텐츠에 대한 청소년의 의견, 보완 및 희망사항을 듣고 기획에 반영함. 사후 FGI 시 사전 FGI 의견을 반영한 요소에 대해 긍정적 피드백을 얻음

② 콘텐츠 제작 단계

- 다양한 분야/연차의 직업인을 섭외하여 인터뷰를 진행함. 인터뷰 진행 및 콘텐츠화 과정에서 글 콘텐츠 제작 경험이 있는 청소년과 협업하여 작업함
- 외부 파트너와 협업을 통해 인터뷰의 주제와 내용에 적합한 톤, 형식의 디자인을 구상함. 각 인터뷰이별 소책자를 제작하는 방식으로 독자 부담을 줄이고 쉽게 접근할 수 있도록 함
- 외부 파트너와 협업을 통해 이동식 전시대를 제작함. 책 또는 책자 형태의 콘텐츠를 효과적으로 보여주면서 전시 및 관람객 참여 기능도 수행할 수 있도록 함

③ 콘텐츠 배포 및 정리 단계

- SNS 채널을 통해 디지털 콘텐츠 먼저 배포 후, 소책자 우편 배송 희망자 신청을 받아

우편 배포를 진행함. 하자센터 방문이 어려운 각 지역의 신청이 많았으며 작은 도서관 등 지역 청소년 공간 희망자도 발견함

- 오프라인 전시를 통해 하자센터 방문객 대상으로 콘텐츠를 배포함. 12가지 인터뷰 중 개인별 관심사에 따라 취사선택하여 책을 엮을 수 있도록 하는 방식이 호응을 얻음
- 우편 배송 신청 및 PDF 파일 다운로드 신청 시 신청 이유 또는 자신의 진로 고민을 적을 수 있는 문항을 추가하여 청소년의 다양한 진로 고민을 수집함

“하고 싶은 일을 잘할 수 있을지 고민이고, 로컬 콘텐츠, 에디터에 관심이 가는데 정보가 많이 없어 고민입니다.”

“영화를 찍고 인터뷰, 워크숍 등 여러 일을 하고 있는데 입시만 강요하는 학교에 갈 때마다 스스로가 너무 작아지는 기분이 들어요.”

“하고 싶은 일을 드디어 찾게 되었지만 계속 ‘괜찮을까? 그 일을 하면서 살아도 될까?’ 하는 두려운 질문이 가득한 시간을 보내고 있습니다.”

- 사후 청소년 FGI를 진행하여 제작 콘텐츠에 대한 청소년 피드백을 얻음. 사전 FGI에 참가한 청소년의 의견을 반영한 부분이 호평을 얻어 청소년 FGI의 유효함을 확인함

2) 세부 내용별 평가

① 청소년 FGI

- FGI 참가자 모집은 하자센터 인스타그램을 통해 3명 그룹 단위로 신청을 받음. 다양한 프로그램에 참여한 10대 후반 또는 후기 청소년이 참여하여 다양한 관점의 의견을 수집할 수 있었음. 청소년 의견은 인터뷰이 선정, 인터뷰 질문, 콘텐츠 내용 구성 등에 반영함
- 청소년운영위원회 그룹 FGI의 경우 정원 초과로(10명) 기획1팀, 기획3팀 팀원의 협조를 통해 워크숍 형태로 진행함. 두 개 그룹이 같은 공간에서 진행하여 녹취가 어려운 문제가 있었지만 프로그램 모니터링 형식으로 진행하여 청소년들이 몰입도 높게 참여할 수 있었음

② 직업인 인터뷰

- 콘텐츠 기획 단계에서 계획한 인원의 90% 이상이 섭외됨. 평균 120분 진행하여 녹취 과정을 거치고, 제작(편집) 단계에서 인터뷰 흐름에 맞게 질문과 답변을 정리하였음
- 담당 판돌이 12개 콘텐츠를 전부 편집하여 전체 콘텐츠가 같은 관점을 가진 콘텐츠로 완성될 수 있도록 함
- 편집본에 대해 인터뷰이 확인을 받고 수정하는 과정에서 많은 시간이 소요됨. 해당 작업 시간을 확보하고 제작 일정을 계획하는 것이 필요함

③ 인터뷰집 배포

- 오프라인 전시에서 관람객 참여 요소(참여용 문답지)를 구상하였으나 문답지 작성에 시간이 소요돼 전시 관람객 보다 청소년 투어 등 프로그램 참가자 대상의 간단한 워크숍으로 진행 시 더 좋은 내용을 수집할 수 있을 것으로 보임
- SNS 채널에 카드뉴스 게시 후 전문은 추후 공개하는 방식으로 진행하였으나 카드뉴스 반응에 비해 인터뷰 전문이 담긴 게시물의 조회수는 높지 않았음. 카드뉴스와 전문을 함께 공개할 때 유입이 더 늘어날 것으로 예상함

3) 예산, 자원, 인력 등 운영 구조 평가

- 담당자가 인터뷰 75%와 편집을 전담해 업무가 과중하였으나 하나의 기획 관점으로 콘텐츠가 완성되는 장점이 있었음. 여러 사람이 협업하되 기획 단계에서 방향성을 확실히 하고 진행하는 방향으로 보완할 수 있을 것으로 보임
- 일부 인터뷰 녹취와 운문 작업을 맡은 청소년 파트너(성윤서)의 역할이 큰 도움이 됨. 운문 과정에서 청소년의 시선으로 원고를 확인하고 수정을 제안하는 등 콘텐츠 완성도를 높일 수 있었음
- 예산은 계획대로 적절히 사용하였음.

다. 총평 : 청소년 참여 브랜딩의 성과와 과제

1) 청소년 참여를 통한 브랜드 콘텐츠 제작

- <청소년 참여 브랜딩>은 지난 24년 동안 하자센터에서 청소년 활동을 경험하며 성장한 직업인의 기록을 추적하고 그들의 진로 경험을 콘텐츠로 남기는 작업이었으며, 결과물은 청소년에게 유의미한 진로 레퍼런스 자료로 남기고자 하였다.
- 그룹 인터뷰를 통해 청소년이 참여한 수요자 중심의 콘텐츠를 제작하고자 하였다. 다양한 진로 콘텐츠를 읽고 청소년이 나누는 이야기에서 청소년의 욕구를 확인할 수 있었으며, 의견을 반영해 수요자에게 필요한 콘텐츠를 제작할 수 있었다.
- 청소년 의견을 반영한 가장 큰 요소는 인터뷰이 선정 기준이었다. 기존 기획에서는 커리어를 10년 이상 이어온 직업인을 고려하고 있었으나, 인터뷰 참가자들과 나눈 대화를 통해 20대 후반 연령대의 인터뷰이로 방향을 수정하였다. 이를 통해 타 진로 인터뷰 콘텐츠와 차별성을 확보할 수 있었다.

2) 직업인 인터뷰 콘텐츠의 유효성 확인

- 2023년 사업 운영을 통해 진로/직업 관련 콘텐츠는 이미 다수 존재하지만 청소년의 욕구

를 반영한 콘텐츠는 많지 않음을 확인했다. 또한 현재 진로 지형도에 존재하는 전형적인 직업이 아닌 문화예술, 소셜섹터 등 청소년이 접하기 어려운 분야의 직업인, 특히 아직 진로 과정에 있는 20대 후반의 직업인 인터뷰 콘텐츠는 청소년에게 새로운 경로를 구체적으로 상상할 수 있도록 했다.

- 사후 FGI에서 “진로 고민을 대입에 한정했을 수밖에 없는 청소년에게 ‘하고 싶은 일 하는 사람들’이라는 주제는 다양한 삶에 대한 메시지를 던져 준다.”는 피드백이 있었다. 직업인의 진로 과정 전반을 넓게 다룬 콘텐츠가 아닌, ‘하고 싶은 일’로 주제를 집중하여 콘텐츠를 기획한 요소가 유효했다고 판단한다.

<청소년 참여 브랜딩 FGI 참여자 후기>

구분	후기
콘텐츠 내용	<ul style="list-style-type: none"> ·무엇을 해야 할지 모르겠는 상황에서 불안하고 우울해지곤 했는데 인터뷰집을 읽을 때만은 '난 할 수 있다!'하는 마음이 생겼다. ·소셜섹터, 어린이 공간 조성 등 몰랐던 일을 알게 되었다. 그래서 더 넓은 가능성이 있다고 느꼈다. ·읽으면서 나는 어떤 일을 좋아하는지, 하고 싶은 일을 어떻게 찾으면 좋을지 생각했다. ·'나처럼 하자센터에서 새로운 걸 알게 된 사람들이 전에도 많았고 앞으로도 많겠구나'하는 생각을 했다.
콘텐츠 형식	<ul style="list-style-type: none"> ·소책자로 나뉘어져 있어서 분량에 대한 부담 없이 읽기 시작할 수 있었다. ·소책자의 구성 형태가 신선했다. 디자인도 흥미를 끌었고, 원하는 인터뷰이의 책자를 선택해 엮어갈 수 있는 방식도 재밌었다. ·엮는 방식이 재미있었다. 어느 편을 고를까 고민하면서 어떤 편이 있는지 유심히 볼 수 있었다.

라. 평가 및 환류 내용 요약

구분	담당자 의견	참여자(청소년) 의견
전년도(2022년) 평가의 사업계획서 반영 내용	·해당 없음	
2023년 결과보고서상 개선할 점	·콘텐츠 기획에 오랜 시간이 걸려 배포 기간이 상대적으로 짧아짐	·인터뷰이의 소식을 계속 받아볼 수 있는 정보가 링크되면 좋겠음 (SNS 등)
2023년 결과보고서상 제안사항	·현재 기획된 포맷을 중심으로 콘텐츠 확장	·인터뷰이의 활동을 접할 수 있는 정보 추가

6. 안전교육 결과보고

※ 해당 없음 (집합형 교육 프로그램 아님)

7. 기타 첨부자료

첨부1. 결과물 사진

결과물	
	
	
	
	

별첨1. 사전/사후 FGI 문답지

사업결과보고서

1. 사업명 : 청소년 융합교육 워크숍 <VR 오픈 클래스>

2. 사업개요

가. 사업기간 : 2023년 2월~8월

나. 사업대상 : 16세~24세 청소년

다. 사업장소 : 하자센터 본관 2층 999홀

라. 참여인원 : 연인원 32명 (청소년 32명) / 정원 8명 총 4회 진행

3. 사업내용

가. 추진목표

1) 사업추진목표 : 가상 세계를 입체적으로 체험하고 주체적으로 활용하며, 진로 탐색의 새로운 가능성을 제시하는 만 16-24세 청소년 대상 4회차 단기 오픈형 프로그램으로, ①VR(가상현실) 드로잉 '틸트 브러쉬'를 활용한 창작물을 제작하고 ②가상 전시 공간 'Styly' 플랫폼에 자기만의 공간을 꾸리고 작품을 채워 청중에게 발표하고 피드백을 수렴하는 과정을 통해 ③가상공간 안에서의 감각과 가능성을 나누며, 디지털 기반 미래 사회에 대비하고 자신의 진로를 탐색할 수 있는 기회 제공

2) 목표치의 타당성

- 가상공간에 입문하기 위한 4회차 프로그램으로 구성함

구분	정량	정성
목표	·정원 8명, 연인원 32명 ·4회기 교육프로그램 운영 ·창작물 발표회 1회를 포함한 운영	·창작과 발표 과정에서 성취감과 책임감, 공감 및 소통역량 획득 ·가상공간 경험 및 주체적 활용을 통해 미래 사회 진로 탐색
타당성	·예산 규모 및 현재 센터 내 VR 활용 제반 사항 및 경험치를 고려한 최대한의 회기 편성	·단순한 가상공간 체험이 아닌 가상공간의 가능성을 엿보는 창작 프로그램으로 3D 드로잉 및 가상 전시 공간에 궁금증을 가진 청소년을 고려한 목표 설정

3) 사업 목표와 기관 특성화 전략과의 연계성

- 중장기계획서상 기관 특성화 전략 중 다음 내용과 부합함

· ‘익숙하게 다룰 수 있는 매체(예술/기술/도구)’를 습득하여 ‘자신의 관심사’와 ‘세상의 어젠다’를 연결시켜 보는 경험

· 두 가지 이상의 매체나 두 가지 이상의 어젠다를 결합하는 방식으로 ‘융합’의 기초를 배움

나. 추진내용

1) 프로젝트 실행 내용 요약 : 총 4회, 연인원 32명, 청소년 100% 32명

구분	프로그램	세부 프로그램	횟수	남	여	연인원
2023년 2월~8월	VR 오픈 클래스	특강 4회 (발표회 1회 포함)	4	0	8	32
계			4			32

2) 프로젝트 세부 프로그램 내용 요약

1회	2회	3회	4회(발표회)	수료 후 과정
영감 1) VR 기기 작동법 연습 및 적응 2) 기존 VR 작품 관람을 통해 아이디어 획득 3) 본인이 구현하고 싶은 가상 전시공간 계획	기술 접근 1) 킬트브러쉬 (3D드로잉) 실습 2) 3D스캐닝을 실습 3) 위 툴을 이용한 창작물 1차 제작	기술 이해 및 적용 1) 가상 전시공간 Styly 체험 2) Styly 가상공간에 참가자별 공간 구축 3) Styly 가상공간에 작품 설치	작품을 통한 사유 최종 창작물 점검 및 전시를 통한 피드백 나누기	창작 활동 및 네트워킹 연계 활동

① 4회차 특강 프로그램 : 총 4회. 참여 청소년이 직접 실습하고 협업하는 과정으로 ‘영감-기술 접근-기술 이해 및 적용-작품을 통한 사유’의 흐름으로 VR(가상현실), 3D 드로잉, 3D 스캐닝을 다루며 가상공간을 감각하고, 가능성을 확인하는 커리큘럼 운영

② 발표회 : 총 1회. 총 4회차 프로그램 안에 포함된 전시 형태 발표로 가상공간에 구현된 작품을 관객에게 선보이고 피드백 수렴

③ 자율작업 : 수시 진행. 4회차 단기 프로그램으로 주어진 정규 운영 시간 외에 스스로 작업하고 연습할 수 있도록 센터의 공간과 장비 등 자원을 공유

④ 수료 후 과정 : 4회차 프로그램 이후에도 활용한 기술을 이용해 창작 활동과 네트워킹을 지속할 수 있도록 타 프로그램 안내 및 연계

3) <VR 오픈 클래스> 4회 특강 운영 내용

- 모집 대상 및 인원: 만 16-24세 청소년 창작자, 정인원 8명
- 운영기간: 단기 오픈 프로그램 7/24,25,27,28, 공유회 7/28 포함, 총 4회 진행
- 장소: 하자센터 (서울시 영등포구 영신로 200)
- 신청 방법: 온라인 신청서 접수 -선착순 선정(예비번호 운영) 및 개별 공지
- 수강료: 무료
- 세부 내용 및 커리큘럼

구분	내용		
제목	VR 오픈 클래스 '저 무한한 우주 안에 벽을 만든다'		
내용	<p>현실공간에서 만들어진 여러 작업의 소스들을 메타버스로 전송하고, 그 안의 환경과 맞게 연결해 다른 관점과 방식으로 재조합 해보면서 가상공간 안에서의 감각과 가능성에 대해 생각해 본다.</p> <p>3D드로잉과, 3D스캐닝, 포토그래메트리, 360도 비디오투를 이용하여 가상공간 속 여러 사물과 환경을 만들어보고, 가상 공간안에서 전시하는 일련의 과정을 경험한다.</p>		
활용 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> - Adobe Premiere&Photoshop (그래픽, 영상편집 프로그램) - Davinci Resolve (그래픽, 영상편집 프로그램) - Procreate (Ipad용 드로잉, 애니메이션 프로그램) - iPhone scan (3D 스캐닝 프로그램_아이폰용 앱) - Styly (VR, AR 플랫폼, 제작툴 플랫폼) - Open bruch (3D 드로잉 어플리케이션) 		
활용 기기	<ul style="list-style-type: none"> - Oculus 2 Headset - 3D camera - 3D scanner 		
회차별 추진내용	회차	날짜/시간	세부 내용
	1	7.24(월) 14:00-18:00 <4시간>	<ul style="list-style-type: none"> - 강사소개, 레퍼런스 공유 - 오쿨러스 및 작업툴 소개 및 개별 작업계획 - 내용 : VR을 이용한 창작물 사례를 나누고, VR 기기인 오쿨러스를 직접 착용해, 기본 툴을 익히며 가상공간에 진입해 본다. 그리고 그 경험에 기반한 창작 계획을 세운다.
	2	7.25(화) 14:00-18:00 <4시간>	<ul style="list-style-type: none"> - 틸트 브러쉬 3D 드로잉 - 조각물 3D 스캐닝 - 내용 : 참가자 각자의 가상공간 안에 배치될 소스를 3D 드로잉, 스캐닝, 촬영을 통해 모으고 구성한다.
	3	7.27(목) 14:00-18:00 <4시간>	<ul style="list-style-type: none"> - Styly 이용한 가상공간 만들기 - 내용 : VR을 이용한 가상 전시 공간 플랫폼 Styly에서 개별 전시 공간 및 공동 공간을 구현한다.
	4	7.28(금) 14:00-18:00 <4시간>	<ul style="list-style-type: none"> - 가상 전시 공간 체험 프로그램 진행 - 내용 : 완성된 가상공간을, 오쿨러스 기기를 이용해 다양한 사람들이 체험해 볼 수 있는 체험형 전시 프로그램을 통해 관객과 만난다.

3) 평가

- 프로그램 참여자 평가 간담회 : 1회, 7/28 진행
- 프로그램 평가 회의 : 담당 판돌 및 주 강사 2인 참여, 1회, 8/28 진행
- 상반기 프로그램 평가회의 : 평가위원(기획부장, 팀장, 담당 판돌), 1회 8/29 진행

4) 역할 분담 및 전담 인력의 역량

- 기획2팀 판돌 장선미(선미) : 기획, 운영, 홍보, 워크숍 진행, 강의, 평가
- VR 활용 아티스트 총 2인 : 프로그램 특강사, 창작 영역의 롤모델, 레퍼런스 공유, 활용 기술 안내 및 창작물 멘도 등 강의 및 프로그램 진행
- 해당 분야에 경험이 있는 담당자(사업 실무), 팀장(사업 총괄)을 편성하였으며, VR을 활용한 지속적인 작품 활동과 더불어, 예술 교육 활동을 하며 존중받는 작가를 특강사로 섭외하여 운영함

연번	성명	소속 (직위)	담당업무	자격사항	최종학력	전공
1	울○○ 그림	특강사	VR 오픈클래스 단기 특강사	대학교원 자격 (현 홍익대 시각디자인과 부교수) VR 활용 미디어아티스트 활동, 청소년 예술 교육	대학원졸	미디어 디자인 석사
2	최○준	특강사	VR 오픈클래스 단기 특강사	VR 활용 사진작가 활동, 청소년 예술 교육	고졸	광고디자인

다. 결과물

구분	내용	비고
인쇄물 및 웹 홍보물	모집 홍보 게시물(하자넷)	첨부 1.
	모집 홍보 게시물(하자 인스타그램)	첨부 2.
	모집 홍보 게시물(유스내비)	첨부 3.
기록 및 작업물	4회차 운영 기록 사진	첨부 4.
	가상 전시 플랫폼 Styly 이용 모습	첨부 5.
	VR 창작물 6식 작품 ① 공동_haja999 <전원 공동창작> 작품 ② 시네프_무지개 <개별창작> 작품 ③ 알마_분수대 사람 <개별창작> 작품 ④ 인지_공간 안에 공간 <개별창작> 작품 ⑤ 들돌_Hugging my slope <개별창작> 작품 ⑥ 멜로디_우리집 고양이 <개별창작>	첨부 6.
설문조사 결과	참여 청소년 만족도 및 설문조사 결과	첨부 7.

4. 홍보 및 외부연계

가. 홍보실적

- 1) 온라인 SNS 및 홈페이지: 참여자 모집 홍보, 참여자 후기
 - 하자센터 인스타그램 게시물 2건, 좋아요 57개
 - 하자센터 홈페이지 게시물 2개
 - 서울시 종합정보사이트 유스내비 게시물 1개

나. 홍보성과

- 참여자 모집: 프로그램 참여자 모집 시 하자넷/인스타그램으로 게시물 발신하였고, VR 드로잉과 가상공간에 궁금증을 가지고 창작하고자 하는 청소년을 대상으로 모집. 조기 마감되어 예비번호가 운영되는 등 원활하게 진행되었음.
- 활동 공유: 프로그램 진행 과정과 결과물을 온라인 SNS를 통하여 대외적으로 알리고자 활동사진과 후기 등을 하자센터 뉴스레터 게시. 사업을 의미화하고 알리고자 하였음.

5. 사업평가

가) 사업성과 요약

1) 정량성과

- 총 4회, 연인원 32명 (청소년 비율 100%, 32명)
- 4회차 단기 오픈 프로그램 정원 8명, 총 4회 진행. 발표회 1회 포함

2) 정성성과

- 가상세계를 입체적으로 체험하고 주체적으로 활용하며 진로를 고민하고 상상하는 경험
- 가상세계를 주제로 한 융합형 교육으로 디지털 역량 강화 및 창의적 문제해결력 향상
- VR 기기 마련과 더불어 프로그램 운영을 위한 노하우 및 인적자원 기반 마련

2) 성과의 해석

- 가상공간을 단순히 체험하는 것이 아니라 탐험하고 진입해 점유하는 과정에서 가상공간을 감각하고, 이해하며 진로 탐색의 가능성을 확인함.
- 일방적인 디지털 기술 학습과 달리 예술적 방법을 통해 자신을 표현하고 자기만의 생각과 이야기를 담는 창작 과정으로 다양한 문제 해결을 경험하며 디지털 기술을 이해하고

활용하는 역량을 강화함.

- 청소년 대상 VR(가상현실) 진로 교육 프로그램을 장기적으로 고민하고 운영할 수 있는 기반을 마련해 청소년에게 VR기기와 더불어 활용 프로그램에 접근성을 가지도록 함.
- 가상현실은 미디어를 통해 자주 노출되고 '게임'이란 장르를 통해 청소년에게 어느 정도 친숙해졌으나, 고가의 기기와 프로그램으로 접근성이 낮음. 이 접근성을 높이면서 동시에 양질의 가상 콘텐츠를 선별하고 나누며, 주체적으로 활용할 수 있는 경험치와 네트워크를 마련함.

2) 성과의 주요 요인

- 청소년 및 시민 창작 프로그램을 다년간 기획하고 운영한 경험이 있는 담당 판돌 및 해당 기술을 활용해 활발히 창작 및 예술교육을 하고 있는 외부 전문가 2인이 특강사로 밀도 깊게 결합
- 담당 판돌 및 2인 특강사의 긴밀한 소통과 협력으로 커리큘럼을 개발하고, 진행 상황을 점검하면서 운영
- 이미 조성된 가상공간 체험이 아니라, 직접 무한한 가상 공간에서 자기 구획을 만들고, 창작물을 배치, 다른 사람을 초대하고 소개하는 과정을 통해 기술을 능동적으로 접근하고 사유하도록 하는 프로그램 기획
- 센터 내 VR(가상현실) 운영에 필요한 고정 공간 및 장비를 확보하여 안정적인 진행 여건 마련

나) 프로그램 평가

1) 추진 일정 및 단계별 평가

① 모집 및 사전 단계

- 7월 여름방학 기간 총 4회 오프라인 프로그램으로 6월 모집을 시작함
- 선착순으로 모집된 무료 프로그램이나 참여 지원서에 프로그램 취지를 상세히 전했으며, 사전 질문지를 통해 창작 경험의 유무, 디지털 기술 활용 경험 유무 등을 수집하여 실질적 참여 배경과 욕구를 파악해 자발성과 참여 동기를 확인함
- 조기 모집 완료 되었으며, 예비번호도 운영되는 등 청소년의 높은 수요를 확인함
- VR 기술을 이용한 창작활동 및 교육 경험이 있는 협력 파트너를 섭외해 안정적으로 프로그램을 개발함
- VR 기기 및 연동 사용 가능한 미디어 기기 및 소프트웨어를 구비해 진행 기반을 마련함

② 본 프로그램 단계

- 오쿨러스 퀘스트 등 VR 관련 기기와 프로그램에 빠르게 익숙해질 수 있도록 낮은 미션부터 창작 결과물을 내기까지 세밀하게 설계. 프로그램 진행 과정에서 참여자와 1:1로 세밀하게 안내하며 전반적으로 계획과 같이 진행하였음
- 가상공간을 단순히 체험하는 것이 아니라 주체적으로 활용해 창작물을 만들고, 가상 전시 공간을 만드는 과정을 통해 가상공간을 감각하고 가능성을 경험해 진로를 탐색하는 커리큘럼을 설계하고 운영하였음
- 여름방학 기간 연속해 진행된 4회차 프로그램으로, 월-화-목-금 배치로 수요일 여분의 시간을 배치해 여분 시간에 개별 추가 작업을 통해 작품의 퀄리티를 높일 수 있도록 구획하였고, 강사 역시 중간 점검을 할 수 있어 적절한 배치였음.
- 가상공간은 무한한 공간이면서 중력이 존재하지 않는 공간으로 익숙해 지는데 시간이 조금 걸리고, 멀미가 나기도 했지만 쉬는 시간을 짧게 자주 설정하고 참여자의 상태를 지속적으로 확인하며 안전하게 운영함.
- 개별적으로 접속해야 하는 가상공간을 외부 모니터와 동기화하여 강사 및 참여자 간 서로 활발하게 소통하고 함께 문제를 해결하며 운영함.
- 개별 창작과 더불어 공동의 가상공간을 만들고, 참여자들 역시 3D 스캐닝을 통해 가상 캐릭터를 만들어 새로운 차원의 공간을 함께 점유하는 퍼포먼스로 공동의 경험을 만듦.
- 최종 창작물을 전시 및 쇼 형태로 관객에게 선보이고, 피드백을 나누며 프로그램을 종료

③ 정리 단계

- 프로그램 종료 직후 참여 청소년 후기 및 프로그램 평가 진행 (7월 21일)
- 담당 판돌 및 강사 프로그램 회고 및 평가회의 진행 (8월 28일)
- 평가위원(기획부장, 팀장, 담당 판돌) 참여 상반기 프로그램 평가회의 진행 (8월 29일)
- 프로그램 운영 기록에 대한 기록 하자센터 뉴스레터 온라인 공개 (8월 31일)

2) 세부 내용별 평가

① 참여 대상 및 모집

- 2023년 참여자 분포(정인원 8명)

구분	남성	여성
만20-24세 대학 재학 및 졸업 청소년	-	8명

- 2022년 <하자ON> 만족도 조사에서 청소년의 디지털 체험 활동에 대한 욕구를 반영하였으며, 2022년 <영메이커 작업장>에서 '융합예술' 장르에 높은 관심을 가진 청소년 창작자들의 만남을 통해, 디지털 미디어 기술을 경험하고 일상적으로 적용하고자 하는 만 16-24세 청소년 창작자 그룹 설정
- 실제 참여자 전원이 창작 활동을 하거나, 창작 활동에 관심을 가지고 VR 기술을 접해 보고자 하는 이들로 조기 모집 완료되어 대상 설정이 유효했음을 확인

② 참여 청소년 특성에 따른 신기술 교육 방법론 채택

- 만 16-24세 청소년 창작자를 대상으로 가상세계를 입체적으로 체험하고 주체적으로 활용하는 융복합 창작 프로그램 설계
- 구현된 가상공간이 아니라, 비어 있는 가상 전시 공간 플랫폼 Styly를 이용해 참가 청소년이 직접 공간을 구획하고, 작품을 설치, 관객을 초대하는 일련의 과정을 경험하며, VR 기술을 주체적으로 활용하도록 기획
- 융복합 창작 프로그램으로 설계되어 VR 기술을 창작물에 적용하는 구체적인 경험이 되도록 함.

③ 교육 방법에 따른 강사 섭외

- VR을 이용한 창작 활동을 활발히 하면서 지속적으로 청소년과 만나고 있는 예술교육자 리서치. 홍익대학교에서 관련 교과를 강의 중이며, 서울문화재단 서울예술교육센터, 스마일게이트 퓨처랩 등 디지털 기술을 이용한 예술교육에 활발히 이루어지고 있는 곳에서 활동 이력을 가지고 있는 작가 올리버 그림과 사진과 VR 기술을 접목해 작업 중인 최형준 작가 선정
- 청소년 창작자들에게 VR을 이용한 다양한 기법과 사례를 나누었으며 섬세한 사전, 사후 준비를 통해 참가자들이 완결성 있는 작품이 나오도록 지원함.

④ 디지털 미디어 창작 프로그램 제반 기기 및 소프트웨어 조성

- 오쿨러스 퀘스트 2를 이용한 드로잉 앱과 더불어, 참가자들 간 진행 상황을 공유할 수 있는 미러링 시스템 준비. VR 기기를 이용한 가상 전시 공간 중 참가자들이 워크숍 이후에도 지속적으로 활용할 수 있는 Styly 무료 버전 프로그램 선정

⑤ 디지털 미디어 기술을 이용한 창작 워크숍 커리큘럼 개발 및 운영

- <영감 → 기술 접근 → 기술 이해 및 적용 → 작품을 통한 사유> 과정을 밟을 수 있는 총 4

회차 프로그램 개발

- 참여 청소년 창작자들의 경우 자신의 기존 창작물을 새로운 기술을 이용해 확장 버전을 만들거나, 기술을 접하면서 새로운 영감을 통해 또 다른 창작물을 만들어 내며, 흥미롭게 기술을 익히고 사유하는 모습에서 커리큘럼이 유효했다 판단됨.

3) 예산, 자원, 인력 등 운영 구조 평가

- VR 기기와 연동되는 프로그램이 아직은 일상과 밀접하게 사용되지 않는 환경으로 기기별 호환 및 연동시 직관적 인터페이스를 갖추지 못함. 또한 프로그램 대부분이 국외 프로그램인 상황. 이와 더불어 인터넷 환경 등 까다로운 조건에 빠르게 대응하지 못하는 어려움이 있었음. 향후 전문 기술지원 인력을 통해 안정적 운영 필요해 보임.
- 기기 및 활용 소프트웨어 프로그램이 계속 업데이트되는 VR의 경우, 담당 판독의 지속적인 학습이 필요. 다양한 외부 사례와 함께 연구 기간 설정으로 자원의 효과적 활용 필요.
- 예산은 계획대로 적절히 사용하였음.

다) 총평 : VR 오픈 클래스 성과와 과제

① 성과

- VR(가상현실)을 감각하고 주체적으로 점유해 볼 수 있는 프로그램 운영을 통해 청소년 수요 확인 및 장기적 관점에서 프로그램 개발 가능성 확인
- 디지털 기반 사회로의 변화 가속화로 디지털 기술 이해와 활용에 대한 교육 필요성이 증가하는 시기에 시의성 있는 청소년 미래 진로 프로그램 개발 및 제반 사항 구축
- 가상현실 VR 드로잉 프로그램 및 가상 전시 공간을 활용한 창작 프로그램으로, 단순히 신기술을 접하는 것이 아니라 창작 도구로 활용해 보며 기술을 이해하고 사유할 수 있는 밀도 깊은 융합 교육 콘텐츠 경험치 축적

<VR 오픈 클래스 참여자 후기>

구분	후기
진로역량 관련	<ul style="list-style-type: none"> ·나만의 세계를 제약 없이 만들어보는 경험이 되었습니다. ·3D 디자인, 메타버스 디자인이 궁금했는데 해소할 수 있었어요. ·무한한 가상공간에서 내 멋대로 뭔가를 만들 수 있다는 게 생각 이상으로 확 트인 기분을 느끼게 해주었다. ·VR은 다른 세계로 이동하는 느낌이었다. 몰입감이 좋은 재미있고 매력적인 매체라고 느꼈다. 내가 만든 공간에 한없이 앉아있고 싶다는 생각을 했다.

	<p>·실제로 무언가 만들기 전에 사용해 봐도 좋겠다 생각했다. 또 저만의 세계를 만들어봐도 좋겠다 생각했다.</p> <p>·언젠가 제 작품을 이 공간에서 제대로 전시해 보고 싶어요. 이런 경험을 하게 해주셔서 감사합니다.</p> <p>·디자인 분야에서 내 분야를 찾고 싶었다. VR이 궁금했고, 직접 해보니 가능성이 많은 분야 같다. 생각보다 더 어렵긴 하지만, 더 배우고 싶어졌다.</p>
관계성 관련	<p>·함께 작업 할 수도 있으니 좋았어요. 덕분에 친구도 사귀었어요.</p> <p>·궁금하기만 했던 가상공간을 직접 다뤄볼 수 있었습니다. 혼자서는 못 했을 것 같아요. 무한한 공간을 경험하는 것도, 다른 사람의 공간을 구경하는 것도 재미있었어요.</p>


② 과제

- 높은 비용으로 구축된 VR 기기 및 보조 장치들을 충분히 활용할 수 있는 단계별 프로그램 개발 및 운영
- 단계별 프로그램에 따른 협력 파트너 발굴 및 안정적 운영을 위한 기술 인력 확보
- '유튜브 VR'을 통해 무분별하게 만들어지는 VR 콘텐츠 양산 환경에서 양질의 콘텐츠를 선별하고 선정해 프로그램에 활용할 수 있는 지속적인 연구 기간 확보
- 담당 판돌 숙련도와 전문성을 높여 양질의 기획 및 운영 필요

라. 평가 및 환류 내용 요약

구분	담당자 의견	참여자(청소년) 의견
전년도(2022년) 평가의 사업계획서 반영 내용	·해당없음	
2023년 결과보고서상 개선할 점	· VR 관련 기기 연동 및 호환시 다양한 변수 발생으로 전문 기술지원 인력 없이 빠른 대응이 어려웠음	·VR을 활용한 다양한 가능성을 확인하고자 하는 욕구가 있음
2023년 결과보고서상 제 안사항	· VR 관련 기술 및 프로그램이 계속해 업데이트되는 상황으로, 담당 자가 계속해 추이를 지켜보고 좋은 콘텐츠를 추리고 숙련도를 높일 수 있는 업무적 연구 단위 기획	·가상공간 게임, 창작, 소통 등 다양한 방식의 이용을 경험할 수 있는 프로그램 기대

6. 안전교육 결과보고

연번	교육일시	실시자	교육대상(명)	교육내용	교육사진	비고
1	2023.7.24.	장선미	청 소 년 8명	VR 오픈클래스 참여자 안전 교육		-

7. 기타 첨부자료

첨부1. 모집 홍보 게시물(하자넷)

미디어아트 오픈클래스 : 나는 너에게 말을 거는 벽이다

현실 또는 실재라는 정보의 표현 위에 한 겹 덧 얹혀 만들어 보는 각자의 이미지가 '나는 너에게 말을 거는 벽이다' 본 클래스는 실사와 애니메이션으로 만들어진 영상 소스를 기본으로, 프로그래밍 및 AR(증강현실)을 이용한 영상 제작 및 설치 과정을 경험합니다. 디지털 매체 및 스마트 기기를 활용한 창작 작업에 관심 있는 청소년 여러분들을 초대합니다.

VR 오픈클래스 : 저 우환한 우주 안에 벽을 만든다

현실공간에서 만들어진 여러 작업의 소스들을 메타버스로 전송하고, 그 안의 환경과 맞게 연결해 다른 관점과 방식으로 재조합 하면서 가상공간 안에서의 감각과 가능성에 대해 생각해 봅니다. 3D도잉과 3D 스케닝, 포토그래메트리, 360도 비디오를 이용해 가상공간을 채워보는 클래스로 VR(가상현실)기기를 이용한 창작 작업에 관심 있는 청소년 여러분들을 초대합니다.

강사소개 : 미디어아티스트 림지&올리버그림

- 림지 rimzi
영상, 그래픽, 설치를 통한 다양한 시각화 작업을 하고 있다. 최근에는 유년시절의 기억과 얽혀있는 현재의 이야기들을 시각적으로 풀어내는 작업을 하고 있다. 다룬이 아날로그적이며 직관적 매체를 사용하길 즐기지만, 반면에 VR, AR 등을 이용한 워크숍들을 기획, 진행하면서 가상과 현실이라는 테두리와 함께 새로운 매체들을 접하고 있다. 또한 예술이 만드는 생태계에 대한 고민이 커지면서 작업에 대한 태도를 바꿔 나가고자 노력하고 있는 중이다.
- 올리버그림 Oliver Griem
독일 출신의 미디어 아티스트. 한국에 대한 다량인터라 '보통 사람들'을 연출한 이래로 한국의 사회와 문화에 대해 다 새로운 작업들을 펼쳐나가고 있다. 영상을 기본적으로 사용하여 사운드, 조명, 인터랙티브, 3D 프린팅된 피규어까지 다양한 매체로의 확장을 통한 실험적인 작업들을 연구, 발표하고 있다. 특히 초기작업부터 연구되었던 360도 영상과 조명을 이용한 작업들은 최근의 VR 작업으로 연결되어 진행 중이다.

- 대상: 만 16세 - 24세 청소년
- 모집일정: 7월 1일 ~ 7월 8일 *선착순 8명 이내
- 신청결과 안내: 7월 11일(화) 문자 개별안내
- 진행일정
: [미디어아트] 7월 17일(월), 18일(화), 20일(목), 21일(목) 오후 2시-6시
: [VR] 월 24일(월), 25일(화), 27일(목), 28일(목) 오후 2시-6시
*미디어아트, VR 두 프로그램을 중 선택 참여 가능하며, 모두 참여 역시 가능합니다.
*단, 프로그램별 4회차 전일 참여 필요합니다.
- 장소: 하자센터
- 참가비: 무료

신청하기

문의

- 인미(기획2팀 한들) 070-8871-0613 / sunmi@haja.or.kr
- 홈페이지 채팅문의 / 하자센터 인스타그램 @ourhaja DM

첨부2. 모집 홍보 게시물(하자 인스타그램)

haja 여름날 오픈클래스 **2023**

여름날 오픈클래스

open class

하자

2023년 여름.
뜨거운 태양이 작열하는 7월.
하자에서 준비한 오픈클래스가 열립니다.

네 개의 클래스, 클래스별 4회차 워크숍.

ourhaja

ourhaja #여름날오픈클래스 모든 클래스가 오픈되었습니다!
16~24세라면 누구나, 1부터 함께 시작해봐요 🍉

클래스① #STEAM 둘 하나 보드게임 메이킹
: 스마트 기기와 소프트웨어를 활용해 보드게임을 구성하고 실제 키트로 제작해봅니다.

클래스② #미디어아트 나는 너에게 말을 거는 벽이다
: 실사와 애니메이션으로 만들어진 영상 소스를 기본으로 프로젝션 맵핑과 AR(증강현실)을 이용한 영상 제작 및 설치 과정을 경험합니다.

클래스③ #VR 저 무한한 우주 안에 벽을 만든다
: 현실공간에서 만들어진 여러 작업의 소스들을 메타버스로 전송하고 재조합하면서 가상공간 안에서의 감각과 가능성에 대해 생각해 봅니다.

클래스④ #생활기술 구해줘 캣츠홈
: 태양광 발전 기술을 이용하여 사계절 언제나 안전한 길고양이집을 만들어봅니다. 여름엔 시원하고 겨울엔 따뜻한 집을 지어봐요.

#하자오픈클래스 #여름심화 🍉
• 대상: 16세~24세 청소년 누구나
• 일정: 워크숍별 상이

class_jigum님 외 25명이 좋아합니다
6월 30일

댓글 달기...

haja 여름날 오픈클래스 : 네 번 만나는 사이 **2023**

① VR 오픈클래스! 저 무한한 우주 안에 벽을 만든다

현실공간에서 만들어진 여러 작업의 소스들을 메타버스로 전송하고, 그 안의 환경과 맞게 연결해 다른 관점과 방식으로 재조합 하면서 가상공간 안에서의 감각과 가능성에 대해 생각해 봅니다.

② 3D드로잉과 3D 스캐닝, 포토그래메트리, 360도 비디오를 이용해 가상공간을 채워보는 클래스로 VR(가상현실)기기를 이용한 창작 작업에 관심 있는 청소년 여러분들을 초대합니다. 미디어 아티스트 '올리버 그림 & 림지' 님이 강사로 함께 합니다.

ourhaja

ourhaja #여름날오픈클래스 모든 클래스가 오픈되었습니다!
16~24세라면 누구나, 1부터 함께 시작해봐요 🍉

클래스① #STEAM 둘 하나 보드게임 메이킹
: 스마트 기기와 소프트웨어를 활용해 보드게임을 구성하고 실제 키트로 제작해봅니다.

클래스② #미디어아트 나는 너에게 말을 거는 벽이다
: 실사와 애니메이션으로 만들어진 영상 소스를 기본으로 프로젝션 맵핑과 AR(증강현실)을 이용한 영상 제작 및 설치 과정을 경험합니다.

클래스③ #VR 저 무한한 우주 안에 벽을 만든다
: 현실공간에서 만들어진 여러 작업의 소스들을 메타버스로 전송하고 재조합하면서 가상공간 안에서의 감각과 가능성에 대해 생각해 봅니다.

클래스④ #생활기술 구해줘 캣츠홈
: 태양광 발전 기술을 이용하여 사계절 언제나 안전한 길고양이집을 만들어봅니다. 여름엔 시원하고 겨울엔 따뜻한 집을 지어봐요.

#하자오픈클래스 #여름심화 🍉
• 대상: 16세~24세 청소년 누구나
• 일정: 워크숍별 상이

class_jigum님 외 25명이 좋아합니다
6월 30일

댓글 달기...

haja 여름날 오픈클래스 : 네 번 만나는 사이 **2023**

① VR 오픈클래스! 저 무한한 우주 안에 벽을 만든다

대상	만16세~24세 청소년
모집일정	7월 1일(토) ~ 7월 8일(화) *선착순 마감(8명 이내)
신청결과안내	7월 11일 (화) 문자 개별안내
진행일정	7월 24일(월), 25일(화), 27일(목), 28일(금) 오후 2시~6시
장소	하자센터
참가비	무료

ourhaja

ourhaja #여름날오픈클래스 모든 클래스가 오픈되었습니다!
16~24세라면 누구나, 1부터 함께 시작해봐요 🍉

클래스① #STEAM 둘 하나 보드게임 메이킹
: 스마트 기기와 소프트웨어를 활용해 보드게임을 구성하고 실제 키트로 제작해봅니다.

클래스② #미디어아트 나는 너에게 말을 거는 벽이다
: 실사와 애니메이션으로 만들어진 영상 소스를 기본으로 프로젝션 맵핑과 AR(증강현실)을 이용한 영상 제작 및 설치 과정을 경험합니다.

클래스③ #VR 저 무한한 우주 안에 벽을 만든다
: 현실공간에서 만들어진 여러 작업의 소스들을 메타버스로 전송하고 재조합하면서 가상공간 안에서의 감각과 가능성에 대해 생각해 봅니다.

클래스④ #생활기술 구해줘 캣츠홈
: 태양광 발전 기술을 이용하여 사계절 언제나 안전한 길고양이집을 만들어봅니다. 여름엔 시원하고 겨울엔 따뜻한 집을 지어봐요.

#하자오픈클래스 #여름심화 🍉
• 대상: 16세~24세 청소년 누구나
• 일정: 워크숍별 상이

class_jigum님 외 25명이 좋아합니다
6월 30일

댓글 달기...

마을방과후

< 진로체험활동
서울시 청소년미래교육지원센터 유스내비
🔍

[홈](#) > [진로체험활동](#) > [베스트 체험](#)

여름나오픈클래스
: 네 번 만나는 사이

2023년 여름,
뜨거운 태양이 작열하는 7월,
하지에서 준비한 오픈클래스가 열립니다.
네 개의 클래스, 클래스별 4회차 워크숍.

2) VR 오픈클래스 : “저 무한한 우주 안에 벽으 만든다”
현실공간에서 만들어진 여러 작업의 소스들을 메타버스로 전송하고,
그 안의 환경과 맞게 연결해 다른 관점과 방식으로 재조합 하면서 가상공간 안에서의 감각과 가능성에 대해 생각해 봅니다.
3D드로잉과 3D 스캐닝, 포토그래메트리, 360도 비디오를 이용해 가상공간을 채워보는 클래스로 VR(가상현실)기기를 이용한
창작 작업에 관심 있는 청소년 여러분들을 초대합니다.
대상 : 만16세~24세 청소년
모집일정 : 6월 15일(목)~6월 30일(금) *선착순 마감(8명 이내)
신청결과 안내 : 7월 4일(화) 문자 개별안내
진행일정 : 7월 24일(월), 25일(화), 27일(목), 28일(금) 오후 2시~6시
장소 : 하자센터
참가비 : 무료

주소
(07244) 서울 영등포구 영신로 200 하자센터 본관 2층 999홀

대중교통
버스 이용시 - 지선버스 5616, 5714, 6514) - 간선버스 605, 661, 660) - 좌석버스 8000, 9030, 700) - 일반버스 5, 60, 60-3, 70-2, 88) (신화병원 버스정류장 하차 기준) 지하철 이용시 - 5호선 영등포시장역 1번 출구 도보 7분 - 2, 5호선 영등포구청역 4번 출구 도보 12분

자가용
하이서울유스호스텔 옆에 위치, 주차장 이용 가능 (주차장이 협소하므로 대중교통 이용 권장)

좋아요

찜하기

1:1 문의하기

신청하기

첨부4. 4회차 운영 기록 사진



VR 오픈 클래스 1 진행사진



VR 오픈 클래스 2 진행사진

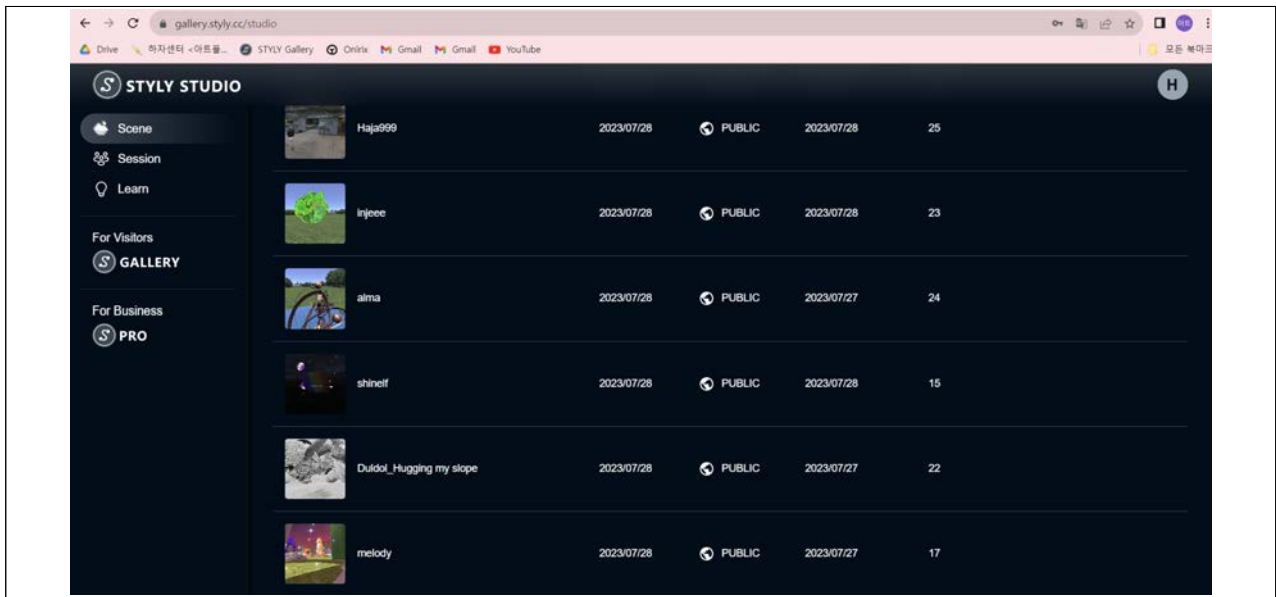


VR 오픈 클래스 3 진행사진

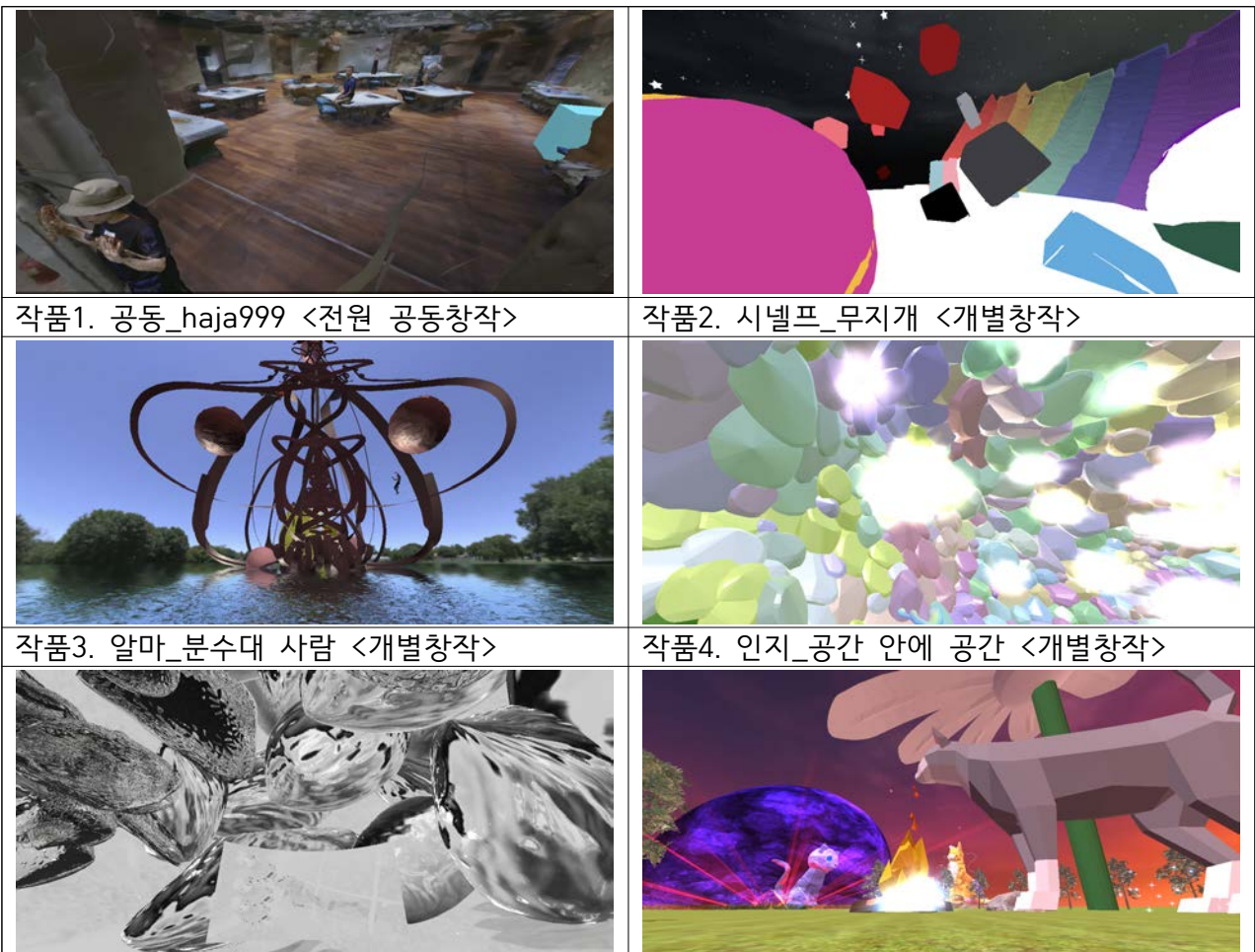


VR 오픈 클래스 4 작품 발표 사진

첨부5. 가상 전시 플랫폼 Styly 이용 모습



첨부6. VR 창작물 6식

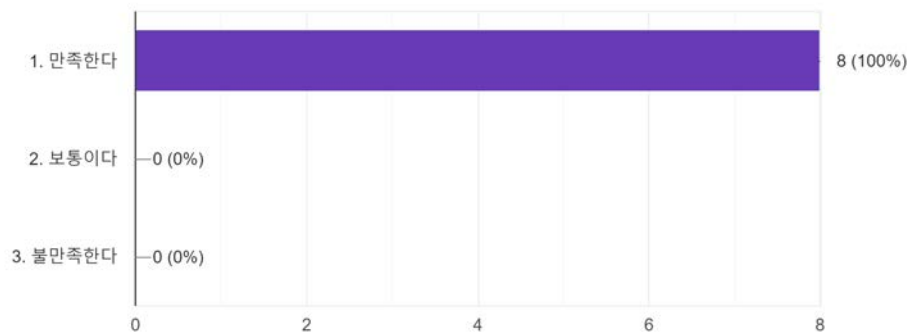


작품5. 들돌_Hugging my slope <개별창작>	작품6. 멜로디_우리집 고양이 <개별창작>
---------------------------------	-------------------------

첨부7. 자체 설문조사 결과

1. 참여하신 프로그램에 만족하시나요?

응답 8개



2. (만족한다)면 어떤 점에서 만족하시나요?

응답 8개

접할 수 없는 좋은 기회

새로운 경험

가상공간을 처음 접해보았고, 작업 가능성을 확인함

나만의 세계를 제약 없이 만들어 보는 경험이 되었습니다.

3D 작업을 해 볼 수 있는 기회

혼자서는 할 수 없는 경험

친구를 만났어요.

3D 디자인, 메타버스 디자인이 궁금했는데, 해소 할 수 있었다.

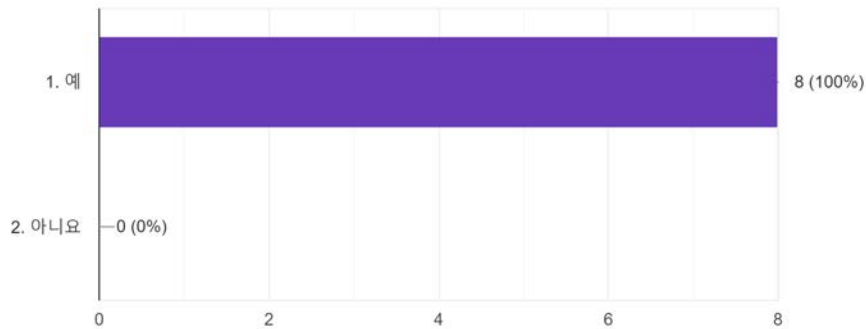
3. (불만족한다)면 어떤 점에서 불만족하시나요?

응답 0개

질문에 대한 응답이 없습니다.

4. 이러한 프로그램에 또 참여할 생각이 있습니까?

응답 8개



5. 그 외 오늘 인상 깊었던 이야기나 장면, 더 나누고 싶거나 남기고 싶은 이야기가 있다면 남겨 주세요.

응답 8개

기구 없이 접할 수 업는 좋은 기회였다. 무한한 가상 공간에서 내 멋대로 뭔가를 만들 수 있다는게 생각 이상으로 확 트인 기분을 느끼게 해줬다. 날라다니기도 하고 육체적으로도 자유롭게 느껴져 힐링되었다.

VR로 그림을 그린다는 생각 자체를 안해봤는데 너무 재미있었다. 3D는 평면과 달리 앞뒤, 위아래를 모두 신경 쓰니 머리가 굉장히 아팠다. 하지만 그 만큼 재미있었다.

VR은 다른 세계로 이동하는 느낌이었다. 몰입감이 좋은 재미있고 매력적인 매체라 느껴졌다. 내가 만든 공간에 한없이 앉아 있고 싶다는 생각을 했다.

동양화는 전통적 방식을 익히는 것에 상당한 시간을 쓴다. 수업을 들으면서 새로운 것, 낯선 것을 만나는 것이 좋았다. 평면작업만 하다가 입체적 작업도 해보니 관심도 생기기 시작했다. 어떤 공간이나 상황들은 더 하기 힘들겠다는 생각을 하기도.... 가상공간 안에서는 건물 크기만한 작업도 또 그보다 더 크게도 만들 수 있으니 제약이 덜하다 느꼈다. 실제로 무언가를 만들기 전에 사용해 봐도 좋겠다 생각했다. 또 저만의 세계를 만들어봐도 좋겠다 생각했다.

좋아하는 작품 스타일이 3D와 밀접해 그것을 접해 볼 수 있다는 것만으로도 너무나 만족한다.

궁금하기만 했던 가상공간을 직접 다뤄볼 수 있었습니다. 혼자서는 못 했을 것 같아요. 무한한 공간을 경험하는 것도, 다른 사람의 공간을 구경하는 것도 재미있었어요. 가상 전시공간이 있는 줄 몰랐는데, 언젠가 제 작품을 이 공간에서 제대로 전시해 보고 싶어요. 이런 경험을 하게 해주셔서 감사합니다.

혼자 전공자가 아니여서 잘 할 수 있을지 걱정되었는데, 함께 작업 할 수도 있으니 좋았어요. 덕분에 친구도 사귀었어요. 모르는 분야라 궁금했는데, 방학 동안 새로운 경험을 했습니다.

디자인 분야에서 내 분야를 찾고 싶었다. VR이 궁금했고, 직접 해보니 가능성이 많은 분야 같다. 생각보다 더 어렵긴 하지만, 더 배우고 싶어졌다. 올리 몸도 안좋으신데 감사합니다. 덕분에 많이 알고 갑니다.

사업결과보고서

1. 사업명 : 청소년 창작 커뮤니티 <청소년 아트 플랫폼>

2. 사업개요

가. 사업기간 : 2023년 1월~12월

나. 사업대상 : 시각예술 중심 창작 작업을 하고 있는 만 16-24세 청소년

다. 사업장소 : 온라인 및 하자센터(본관 104호, 디자인작업장, 하자네 전시장 등)

라. 참여인원 : 연인원 1,063명 (청소년 1,063명) / 정규과정 2시즌, 수시진행

3. 사업내용

가. 추진 목표

1) 사업추진목표 : 기존 예술교육이 입시에 기반에 오프라인 중심의 폐쇄적 구조를 지닌 한계에서 벗어나, 제도 안팎에서 유연하게 움직이는 개방적 공공 진로 커뮤니티 가능성을 확인하는 만 16-24세 시각 예술 청소년 창작자 대상 프로젝트로 ①창작자 개인 또는 3인 이하 그룹 총 20명 내외 멤버십 형태 공유작업실을 3개월간 2회 운영하고 ②동료 창작자 및 시니어 창작자와 협업을 도모하는 분기별 교류 프로그램과 ③창작자들의 실험과 연대 과정을 가시화하고, 확장할 수 있는 시즌별 기획 프로그램을 운영하며 창작자들의 상호 학습 플랫폼 구현

2) 목표치의 타당성

- 제도와 장르를 넘나들며 창작하고자 하는 청소년 창작자 대상 신규 프로그램으로, 창작자들을 위한 공유작업실 공간 상시 이용과 더불어 참여 청소년의 욕구를 파악하여 주제별, 분기별 특강 및 워크숍, 네트워킹 프로그램 및 오픈 프로그램을 다회차로 구성함

구분	정량	정성
목표	·정원 20명, 2기수, 연인원 800명 ·공유작업실 상시운영 3개월간 2회 운영 ·주제별 특강 및 워크숍, 네트워킹 및 오픈프로그램 2회 이상 운영	·또래 커뮤니티 안에서 다양한 실험과 창작 경험을 하며 공감 및 소통역량 획득 ·창작자와 창작물이 교류, 교환, 교차하는 플랫폼으로 청소년 창작자 생태계 기반 구축
타당성	·공간에 기반한 멤버십형 상시 운영 프로그램으로, 예산 규모 및 청소년의	·고립에서 벗어나 동료를 만나고자 하는 청소년의 욕구를 반영한 목표 설정

	육구를 염두한 최대한의 회기 편성	
--	--------------------	--

- 3) 사업 목표와 기관 특성화 전략과의 연계성
- 중장기계획서상 기관 특성화 전략 중 다음 내용과 부합함
 - 일과 관계, 문화가 있는 통합형 진로개발 경험 제공
 - 작업장(studio)을 기반으로 다양한 중장기 프로그램들의 브랜드 포트폴리오 구축

나. 추진 내용

1) 프로젝트 실행 내용 요약 : 총 120회, 연인원 585명, 청소년 99% 577명

구분	프로그램	세부 프로그램		남	여	연인원
2023년 1월~12월	공유작업실 OOEO	1	공유작업실 시범 운영(2-3월 상시운영)	7	67	74
		2	공유작업실 정규 시즌1(4-7월 상시운영)	85	356	441
		3	공유작업실 시즌1 오픈스튜디오(6.24-25)	5	26	31
		4	공유작업실 정규 시즌2(8-10월 상시운영)	78	439	517
		계		175	888	1,063
		5	공유작업실 참여 청소년 커뮤니티데이 (5-6월 시범운영)	총 2회, 15명 참여 ※ 2실적에 포함됨		
		6	공유작업실 참여 청소년 제안 워크숍 (시즌별 운영)	9개 워크숍 총 12회차, 93명 참여 ※ 2-4 실적에 포함됨		
		7	공유작업실 참여 청소년 온라인 아카이빙 (10월 기획운영)	온라인 콘텐츠 18식 제작 424개 좋아요 ※온라인 콘텐츠로 실적 미포함		
		8	공유작업실 전시 공간 조성	공간 1식		

2) 프로젝트 세부 프로그램 내용 요약

<아트플랫폼 ‘공유작업실 OOEO’ 월별 운영내용>

월별	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월
공간운영	시범운영		공유작업실 OOEO 시즌1			자율 이용	공유작업실 OOEO 시즌2		
워크숍운영				청소년 제안 워크숍 &커뮤니티데이				청소년 제안 워크숍	
무대운영					오픈 스튜디오				온라인 아카이빙

① 창작 공간 운영 <공유작업실 OOEO> 시즌 1-2 정규과정 : 9개월간 총 1,063회 공간이
 용. 청소년 창작자들의 창작 플랫폼 ‘공유작업실 OOEO(Young(0).co.create,studio)’은
 아직 정해지지 않은 미완성 초성으로 다양하게 읽히고, 불리고, 쓰이며 청소년 창작자의

다양한 창작활동을 지원하고자 하는 이름. 여지가 많은 이름처럼 공간 안에서의 활동 역시 많은 여지를 두며 청소년과 직접 공간을 운영. 시각 예술을 중심으로 시작하되 다양한 장르들이 서로 넘나들기를 바라며, 동료 창작자를 만나 함께 쓰는 공유작업실로 개인작업 뿐 아니라, 서로의 작업을 나누고 이따금씩 함께 할 수 있는 작업을 도모하고자 멤버십형 공유 작업공간 운영.

- ② 창작 워크숍 운영 <공유작업실 00EO 청소년 제안 워크숍&커뮤니티데이> : 청소년 제안 워크숍 경우 9개 워크숍 12회차 운영. 총 93명 참여. 공유작업실 참여 청소년 창작 활동 지원 내용으로, 창작 주제 및 매체를 확장할 수 있도록 청소년이 직접 제안. 공유작업실 멤버들에게 참여가 열려 있는 구조로 함께 서로의 창작 활동을 결눈질 할 수 있는 장치로 활용. 리소프린팅, 독립출판, 동양화, 여성영화사, 필름 카메라, 섬유예술, 포트폴리오 제작, 3D아트 관련 워크숍이 제안되고 개설되어 운영됨. 또한 운영 공간 밖으로 나가 외부 창작 공간을 탐색하고, 외부 창작자와 만나는 커뮤니티데이 2회 운영. 총 15명 참여.
- ③ 창작 무대 운영 <공유작업실 00EO 오픈스튜디오, 온라인 아카이빙> : 시즌별 무대 기획 프로젝트 2회 운영. 오픈스튜디오 2일 31명 참여, 온라인 아카이빙 콘텐츠 18식 제작 및 게시. 인스타그램 424개 좋아요 호응. 그 외 창작물 전시공간 조성 1건 진행. 시즌별 공유작업실 참여 청소년이 협업을 도모할 수 있는 기회이자 관객과 만나는 무대로 시즌1 경우 작업 공간을 개방하고, 창작물을 관객에게 선보이는 오픈스튜디오 운영. 시즌2 경우 참여 창작자로서 자기 자신과 창작물을 보다 많은 관객에게 소개하는 온라인 콘텐츠 제작 및 발신. 더불어 공유작업실 참여 창작자 아카이빙 역할도 수행함. 시즌1-2를 마치고 무대에 대한 청소년 욕구를 반영하여 전시 공간을 조성함.

3) 청소년 아트플랫폼 <공유작업실 00EO> 운영내용

- 모집 대상 및 인원

- 만 16-24세 시각예술 청소년 창작자 개인 또는 3인 이하 단체, 15명 내외
※시각예술(회화, 디자인, 일러스트, 사진, 조각 등)을 중심으로 모집하나, 장르 제한을 엄격하게 두지 않음.
- 공개 가능한 창작물이 있는 창작자
- 입시나 점수를 떠나 작업하고 싶은 창작자
- 다양한 주제와 매체를 탐색하고 싶은 창작자
- 느슨한 관계 속에서 동료를 만나고 싶은 창작자
- 때때로 동료 창작자와 새로운 궁리를 하고 싶은 창작자

- 모집 기간 및 선정

•신청 방법 및 절차: 온라인 지원서 접수 -상호 인터뷰 -선발 및 개별 공지

구분	온라인 신청서 접수	상호 인터뷰	선발 및 개별 공지
시즌1 (4-6월)	3월 7일 - 3월 20일 <15일간>	3월 20일 - 3월 25일	3월 30일
시즌2 (8-10월)	6월 21일 - 7월 5일 <15일간>	7월 11일 - 7월 15일	7월 21일

•선정 결과 *시즌1 지원자 시즌2 지원 가능

구분	이름/별칭/매체		총 선정 인원
시즌1 (4-6월)	신○지(시넬프_디자인) 성○윤(재운_사진) 한○지(스쿠프_회화) 김○슬(슬_일러스트) 김○형(다형_융합예술) 이○민(재지_일러스트) 진○(슬_다큐멘터리)	박○인(미아_미디어아트) 박○효(효오_회화) 정○호(지호랑_회화) 정○민(들돌_회화) 이하동문 (3인 그룹/소요,물,이수_회화, 일러스트, 디자인)	12팀 총 14명
시즌2 (8-10월)	성○윤(재운_사진) 김○슬(슬_일러스트) 김○형(다형_융합예술) 이○민(재지_일러스트) 박○인(미아_미디어아트) 박○효(효오_회화) 정○호(지호랑_회화) 정○민(들돌_회화) 박○민(연민_융합예술,3D) Na○○ K○○(미샤_사진) 김○수(수수_사진) 홍○리(제리_터프팅) 박○하(박하_일러스트)	김○애(노아_회화) 김○찬(우찬_드로잉) 손○울(여울_애니메이션, 일러스트) 조○영(조크카다_융합예술) 김○루(겨루_일러스트) 신○슬(신_사진) 유○인(인지_동양화) 박○민(멜로디_드로잉, 디지털아트, 예술교육) 김○애(재아_조각) 한○수(녹_사진)	총 23명

- 창작 공간 및 장비 지원

- ① 공간 및 장비 현황 : 1층의 경우 개인 노트북을 주로 이용하며, 고정되어 있지 않은 공간에서 유연하게 작업이 이루어지는 유목민형 공유작업실 운영. 3층의 경우 구획되고 고정된 개인 자리가 지정되어 창작 활동이 이루어지는 불박이형으로 운영.

구분		내용
유목민형	본관 1층 디자인작업장	리소프린팅, 아이맥, 스캐너, 복합기, 플로터, 시트커팅기가 갖추어져 있는 오픈형 공간으로 장비 이용 및 워크숍 공간으로 활용.
	본관 1층 104호	디자인작업장과 연계한 디지털 작업이 이루어지는 공유작업실 ※10-11월 전용 전시공간으로 조성함
불박이형	본관 3층 306호	작업자당 구획된 작업 공간이 지정된 공유작업실
	본관 3층 307호	작업자당 구획된 작업 공간이 지정된 공유작업실
	본관 3층 308호	작업자당 구획된 작업 공간이 지정된 공유작업실(유화전용)

- ② 공유작업실(공간전체) 이용 현황 : 공간 운영 기간: 시범운영 2-3월, 시즌1 정규과정 4-6월, 시즌1 자율활동 7월, 시즌2 정규과정 8-10월, 총 9개월간 운영.

구분	이용인원(월별 이용회차)			구분	이용인원(월별 이용회차)		
	남	여	합		남	여	합
2월(시범)	0	24	24	7월(자율)	26	102	128
3월(시범)	7	43	50	8월(시즌2)	30	139	169
4월(시즌1)	14	64	78	9월(시즌2)	26	160	186
5월(시즌1)	18	71	89	10월(시즌2)	22	140	162
6월(시즌1)	27	119	146	9개월간 1,032회 공간이용			

- 창작 워크숍(커뮤니티데이 포함) 지원

- ① 커뮤니티데이 : 외부 창작공간 탐방 및 외부 창작자와의 만남을 주선하고, 공유작업실 창작자간 안부를 나누는 커뮤니티 프로그램 2회 총 15명 참여

구분	탐방 내용	참여인원
커뮤니티데이 5월 (5/29)	<ul style="list-style-type: none"> - 외부창작공간명 : 대안공간413(서울시 영등포구 문래동) - 외부창작자명(강사명) : 김준수(공간413 큐레이터) - 강의명 : 제약과 배치 - 내용: 대학을 중심으로 한 도제식 예술교육과 미술시장의 근본적 문제의식에서 출발해 대안 예술공간 413을 기획하고 운영하게 된 내용을 전하며, 창작 활동에서 제약을 내가 어떻게 배치할 것인지 고민해 보기를 제안함. 	8명
커뮤니티데이 6월 (6/10)	<ul style="list-style-type: none"> - 외부창작공간명 : 갤러리 팩토리2(서울시 종로구 창성동) - 외부창작자명(강사명) : 여혜진(팩토리2 큐레이터) - 강의명 : 앞으로 어떻게 살까요? - 내용: 함께 만나 공부하고 작업했던 동료들이 문화적으로 나를 만들었다고 생각. 고립되지 말고 누군가와 함께 하는 경험. 동료를 만드는 경험이 창작 활동을 지속함. 	7명

- ① 창작자 제안 워크숍 : 공유작업실 참여 청소년 제안 워크숍으로 '제안-타당성검토-세부운영계획-공유작업실 참여 청소년 대상 참가 모집-본운영' 과정을 거쳐 시즌1 5-6월, 시즌2 9-10월 총 4개월간 운영 (9개 워크숍 총 12회 진행, 총 93명 참여)

구분	날짜	주제	워크숍 내용	참여인원
1	6월 3일-4일	리소프린팅1	<ul style="list-style-type: none"> - 회차 : 2회차 - 강사명 : 홍세인(리소스튜디오 포푸리 대표) - 강의명 : 리소프린팅 워크숍 - 내용: 리소프린팅 사용법 및 창작물 2차 가공활용법 	12명
2	6월 25일	독립출판	<ul style="list-style-type: none"> - 회차 : 1회차 - 강사명 : 김하나(독립출판사 유음 대표) - 강의명 : 독립출판 경험기;쫓돌려도 책 만드는 여자들 	10명

			- 내용: 창작의 확장을 위한 독립출판 경험기 나눔	
3	6월 25일	동양화	- 회차 : 1회차 - 강사명 : 박유미(동양화 작가) - 강의명 : 동양화기초·와구짜러 왔구나 - 내용: 동양화 지류, 재료 기초 안내 및 캔버스 만들기	8명
4	9월 08일	여성영화사	- 회차 : 1회차 - 강사명 : 문혜미(영사매니저, 촬영감독) - 강의명 : 창작물 속 다양한 여성의 재현 - 내용: 창작물 속 여성 역할 변천사 학습 및 비평	25명
5	9월 12-15일	필름수동 카메라	- 회차 : 2회차 - 강사명 : 양준형(포토그래퍼) - 강의명 : 필름수동카메라 이론과 실습 - 내용: 필름수동카메라 기법을 활용한 창작	10명
6	10월 6일	섬유예술 ;터프팅	- 회차 : 1회차 - 강사명 : 박현지, 박현아(터프팅 작가) - 강의명 : 섬유예술 트렌드 및 터프팅 실습 - 내용: 직조를 이용한 창작활동 사례 및 터프팅 경험	6명
7	10월 7/14일	리소프린팅2	- 회차 : 2회차 - 강사명 : 홍세인(리소스튜디오 포푸리 대표) - 강의명 : 미리 만드는 크리스마스 달력 - 내용: 달력을 만들며 리소 기기를 이용한 창작 활용	16명
8	10월 21일	포트폴리오	- 회차 : 1회차 - 강사명 : 홍예지(미술평론가) - 강의명 : 시각예술가를 위한 포트폴리오 만들기 - 내용: 시각언어 기초 학습 및 작품 서문 작성법 안내	3명
9	10월 31일	언리얼엔진 3D	- 회차 : 1회차 - 강사명 : 김시마(뮤지션, 미디어아티스트) - 강의명 : 언리얼엔진을 이용한 시각예술 3D 게임개발 - 내용: 언리얼엔진을 이용한 창작물 3D 변환	3명

③ 창작 무대 운영 : 시즌별 청소년 기획 프로젝트로 오프라인 작업 공간을 개방하고 관객에게 창작물을 선보이는 오픈 스튜디오와, 온라인에서 창작자와 창작과정 및 창작물을 나누는 아카이빙 프로젝트 운영 각 6월, 10월 총 2회 49명 참여

구분	형태	내용	참여인원
시즌1	오픈스튜디오 (전시 및 워크숍)	- 일정 : 6월 24일-25일 <2일간> - 프로젝트명 : 공유작업실 OOE0 시즌1 오픈스튜디오 - 내용 : 공유작업실 시즌1을 마무리하며, 작업실을 개방해 그간의 창작 과정을 나누고, 관객과 만나는 이벤트 - 세부 프로젝트 (1) 전시_공유작업실 개방 (2) 헤나장 : 창작물 일부를 헤나로 염색 (3) 공연 : 디제잉	31명
시즌2	온라인 콘텐츠 제작/게시 (인스타그램)	- 일정 : 10월 21일-31일 <10일간> - 프로젝트명 : 공유작업실 OOE0 시즌2 창작자 아카이빙 콘텐츠 - 내용 : 공유작업실 시즌2를 마무리하며, 온라인 플랫폼	18명

	카드뉴스)	인스타그램에 참여 창작자 자기 소개 및 작품 소개 콘텐츠 게시 - 제작내용: (1)창작자 인물사진 (2)작품 및 자기소개 (3)작품 및 작업 소개1 (4) 작품 및 작업소개2 (5)창작의미 (6)나에게 공유작업실이란 <총 6컷 내외 카드뉴스 제작>	
--	-------	---	--

3) 평가

- 공유작업실 참여자 중간 개인 면담 : 2회, 1대1 비공개 면담, 5월/9월 진행
- 공유작업실 참여자 사후 평가 간담회 : 2회, 6/24, 11/11 진행
- 공유작업실 상반기 평가 회의 : 평가위원(기획부장, 팀장, 담당 판돌), 1회 7/11 진행
- 공유작업실 하반기 평가 회의 : 평가위원(기획부장, 팀장, 담당 판돌), 1회 12/20 진행

4) 역할 분담 및 전담 인력의 역량

- 기획2팀 판돌 장선미(선미) : 기획, 운영, 홍보, 워크숍 진행, 강의, 죽돌 및 보호자 대응
- 보조강사 총 2인 : 공유작업실 운영 보조. 창작 영역의 룰모델, 창작물 피드백, 세부 프로그램 기획 및 운영
- 특강사 총 11인 : 창작자로 창작 주제 및 매체 관련 멘토링과 실습
- 보조강사는 하자센터에서 청소년기 활동 경험이 있으며, 현재 창작자로 활동. 해당 분야에 경험과 역량이 있는 이와, 오랜 기간 예술교육 프로그램을 운영하며 청소년을 만나고 창작활동을 겸하고 있는 아티스트를 채용하여 운영함.
- 특강사는 활동 분야에 경험과 역량이 풍부한 창작자로 청소년 창작자에게 관련 매체 실습만을 돕는 것이 아니라, 해당 매체를 활용한 창작 활동의 확장 및 다양한 매체로의 변주를 제안할 수 있는 이들로 섭외 및 선정하여 운영함.

① 보조강사

연번	성명	소속 (직위)	담당업무	자격사항	최종학력	전공
1	성○림	보조 강사	공유작업실 운영보조	드로잉, 타투리스트 VJ	고졸	서양화
2	한○아	보조 강사	공유작업실 운영보조	교원자격증, 일러스트레이터, 청소년 예술 교육	대졸	미술교육학 학사

② 특강사

연번	성명	소속 (직위)	담당업무	자격사항	최종학력	전공
----	----	------------	------	------	------	----

1	김○수	특강사	5월 커뮤니티데이 멘토링	문화기획자, 큐레이터, 아트디렉터	고졸	서양화
2	여○진	특강사	6월 커뮤니티데이 멘토링	문화기획자, 큐레이터, 디자이너, 청소년 예술교육	대학원졸	공공 시각디자인
3	홍○인	특강사	창작자 제안 워크숍 리소프린팅 특강	디자이너. 리소스튜디오 포푸리 대표	대졸	시각디자인
4	김○나	특강사	창작자 제안 워크숍 독립출판 특강	문화기획자, 독립출판사 유음 대표	고졸	영상 시나리오
5	박○미	특강사	창작자 제안 워크숍 동양화 특강	동양화작가	고졸	동양화
6	문○미	특강사	창작자 제안 워크숍 여성영화사 특강	영사매니저, 촬영감독	대졸	영화영상학
7	양○형	특강사	창작자 제안 워크숍 필름 카메라 특강	포토그래퍼	대졸	사진
8	박○지	특강사	창작자 제안 워크숍 섬유예술 특강	터프팅 작가	대학원졸	서양화
9	박○아	특강사	창작자 제안 워크숍 섬유예술 특강	터프팅 작가	대졸	유아교육
10	홍○지	특강사	창작자 제안 워크숍 포트폴리오 특강	미술평론가	대학원수료	미학
11	김○마	특강사	창작자 제안 워크숍 3D예술 특강	음악가, 미디어아티스트	대졸	인터랙션 디자인

다. 결과물

구분	내용	비고	링크
설문조사 결과	2023 아트플랫폼_공유작업실 만족도조사	별첨 1.	
인쇄물 및 웹 홍보물	공유작업실 시즌1-2 모집 포스터	첨부 1.	
	공유작업실 시즌1-2 모집 카드뉴스	첨부 2.	
	공유작업실 시즌1 오픈스튜디오 웹홍보물	첨부 3.	
오프라인 활동 사진	공유작업실 활동 사진	첨부 4.	
	공유작업실 커뮤니티데이 활동 사진	첨부 5.	
	공유작업실 참여 청소년 제안 워크숍 활동 사진	첨부 6.	
	공유작업실 오픈스튜디오 활동 사진	첨부 7.	
온라인 활동 이미지	공유작업실 온라인(노션) 의사소통+워크숍 제안	첨부 8.	https://art-haja.notion.site/30ea7d908a2407cb3e73a36be6552c6?v=0351301782bb492f87a2b979d43e3f36&pvs=4
	공유작업실 온라인(인스타그램) 콘텐츠	첨부 9.	https://www.instagram.com/ab.for.c/

4. 홍보 및 외부연계

가. 홍보실적

- 1) 온라인 SNS 및 홈페이지: 참여자 모집 홍보, 행사 알림, 참여자 후기 등
 - 하자센터 홈페이지 게시물 3개

- 하자센터 인스타그램 게시물 3건, 좋아요 190개
- 아트플랫폼 공유작업실 인스타그램 게시물 18개, 좋아요 424개

나. 홍보성과

- 참여자 모집: 참여자 모집시 하자넷 및 인스타그램으로 게시물 발신하였고, 유료 광고도 진행하였음. 그 결과 참여자 모집에서 청소년의 많은 참여로 선정과정을 통해 선발함.
- 창작자 소개 및 창작 활동 공유: 청소년 아트플랫폼 <공유작업실> 활동을 대외적으로 알리고자 청소년의 주요 온라인 플랫폼인 인스타그램을 활용. 참여 청소년 창작자 소개 및 창작 활동을 공유하는 콘텐츠를 제작하여 참여자 아카이빙과 함께 사회관계망 안에서 사업을 의미화하고 알리고자 하였음.

5. 사업평가

가. 사업성과 요약

1) 정량성과

- 연인원 1,063명 (청소년 비율 100%, 1,063명)
‘공유작업실 시즌1’ 정원 14명, ‘공유작업실 시즌2’ 정원 23명, 3개월간 시즌 2회차 공유작업실 상시 이용 및 세부 프로그램 운영을 통한 총 1,063명 이용
- 참여 청소년 간 네트워킹 및 외부 창작 공간 및 창작자와 연결을 돕는 ‘커뮤니티데이’ 2회 운영. 국내 주요 대안예술공간 2곳 방문 및 해당 공간 큐레이터 2명과의 네트워킹 진행
- 참여 청소년이 직접 제안하고 운영하는 기획 워크숍 9개 개설, 9명의 전문 아티스트와 만나 12회차 워크숍 운영. 총 93명 참여
- 창작자로서의 참여 청소년 자기소개 및 창작활동을 나누는 온라인 콘텐츠 18식 제작. 총 424개 좋아요 호응

2) 정성성과

- 청소년 간의 정서적 지지와 또래 준거집단을 통한 자기 효능감 경험
- 다양한 장르와 주제를 가진 동료·멘토와의 만남을 통해 창작 활동 확장
- 창작자와 창작물이 교차, 교환, 교류하며 상호 학습하는 플랫폼으로 청소년 창작자 생태계 구축

3) 성과의 해석

- 창작이란 공통된 주제로 각기 다른 매체와 주제를 다루는 청소년 창작자들이 모여 경쟁을

위한 창작이 아니라 서로를 지지하고 응원하는 관계 맺기를 경험함

- 또래 창작자와 작업 공간을 같이 쓰며 어깨 넘어 서로를 탐색하고, 때때로 관심사와 고민을 나누며, 작고 큰 공동의 경험을 통해 창작 매체 또는 주제를 확장함
- 외부 창작공간 및 창작자를 만나며 네트워크를 넓히는 커뮤니티데이나, 참여 청소년 간 기획 및 제안된 워크숍 운영을 통해 창작물을 익히며, 나아가 창작자로 어떻게 사회와 소통하고 공존하는지 탐색함
- 다양한 창작자들이 모인 멤버십형 공유작업실로 서로를 소개하는 과정에서, 외부에 작업실을 공개하고 공동의 전시를 준비하는 오픈스튜디오나, 커뮤니티 확장을 위한 온라인 콘텐츠를 기획하고 제작하는 협업 과정에서 서로 협력하고 배우며 성장하는 경험이 이루어짐

4) 성과의 주요 요인

- 창작이라는 주제로 다양한 창작자와 만나 장르를 넘나들고 세계관을 넓히고자 하는 청소년의 욕구들이 모였으며, 그 욕구를 파악하여 세부 프로그램을 설계함
- 시각예술을 중심으로 운영되나, 장르를 제한하지 않고 여러 매체들이 서로 겹치질 할 수 있도록 모집 및 운영함
- 센터가 가진 공간, 장비 등 물리적 자원 외에도 긴 시간 만들어진 문화적 자원과 창작자 네트워크를 활용하여 참여 청소년을 지원하고 지지함

나. 프로그램 평가

1) 참여 대상 및 기획

- 2023년 공유작업실 1-2기 참여자 분포 (상반기 14명, 하반기 23명 / 총 37명)

	구분	남성	여성	합	총합
10대 (만16-19)	10대 학교밖/제도밖 청소년	1명	4명	5명	9명
	10대 휴학 청소년	-	3명	3명	
	10대 재학 청소년	-	1명	1명	
20대 (만20-24세)	20대 학교밖/제도밖 청소년	2명	5명	7명	28명
	20대 휴학 청소년	1명	8명	9명	
	20대 재학 청소년	-	6명	6명	
	20대 졸업 청소년	-	6명	6명	
총 합계		37명			

- 2022년 영메이커 사업을 통해 많은 청소년 창작자들이 제도, 장르를 넘나드는 커뮤니티를 필요로 하고 있음을 확인. 2023년 2-3월 영메이커 참여 청소년 몇몇과 공유작업실 시범

운영을 통해 청소년 창작자를 대상으로 한 세부 사업 기획 및 모집이 진행되었으며, 2배수에 가까운 참가 신청으로 대상 설정이 적절했다 판단됨

- 입시 중심 교육 시스템 안에서 경험한 경쟁적 커뮤니티에서 벗어나거나, 친목으로 이루어진 커뮤니티 외에 느슨하지만 연결감을 가지고 때에 따라 접속하고자 하는 청소년의 새로운 관계 맺기 방식을 염두 하여 멤버십 형태 공간 운영으로 형태를 설정
- 학교밖, 제도밖에서 스스로 학습하면서 어려움을 겪거나, 제도 안에서 폐쇄적 예술 교육에 문제를 가진 청소년, 학교 안에서 만족하나 다양한 매체를 접하고 네트워크를 확장하고 싶은 청소년을 염두 했으며, 모집 및 선정과정에서 해당 청소년이 참여. 참여 대상에 따른 기획 내용 발신이 적절했다 판단됨.

2) 본 프로그램 운영 및 정리

- 2-3월 시범운영을 통해 4-6월, 8-10월 3개월간 2시즌 공유작업실이 운영되었으며, 3개월 단위로 참여 창작자들의 공간이용 현황과 반응을 살피며 전반적으로 계획과 같이 진행함
- 공유작업실 이용에 의무사항을 최소화하여, 부담 없이 드나들고 여유롭게 적응하도록 하였음. 처음 운영하는 공간형 사업으로 운영 매뉴얼을 계속해 보강하는 방식이었으며, 이러한 방식이 참여 청소년으로 하여금 프로그램을 함께 점검하고 만든다는 효능감을 만들어냄
- 외부 창작공간 및 창작자와 만나면서 서로 안부를 나누는 커뮤니티데이는 네트워크를 확장하고, 긴 시간 서로 이야기를 나눌 수 있는 공간과 시간을 구획한다는 점에서 매우 효과적이거나, 운영에 있어 예산 및 인력 대비 효율적이지 않았음
- 청소년 제안 워크숍의 경우 참여 청소년의 욕구와 필요를 반영하고, 협력을 시도할 수 있는 작은 단위 경험을 만들. '제안-타당성검토-세부운영계획-공유가업실 참여 청소년 대상 참가 모집-본운영' 프로세스를 더 명확하고 간소화시켜 주요 세부프로그램으로 정착 필요
- 외부 관객을 초대하거나, 온라인 상에서 더 많은 관객을 만나고자 했던 오픈스튜디오 및 인스타그램 온라인 콘텐츠 게시 프로젝트는 보다 긴 호흡으로 협업을 모색하는 기회가 되었으며, 작가로 스스로와 서로를 호명하는 기회가 됨. 이러한 무대 경험의 높은 욕구를 확인하고 커뮤니티의 주요 장치로 무대를 설계. 전시공간을 조성함
- 온라인 플랫폼 '노션'을 활용해 운영과정을 기록하였으며, 전용 인스타그램 계정을 생성해 활동을 나누며 사업을 의미화 하고 외부 반응을 통해 사업내용을 점검함

다. 총평 : 청소년 아트플랫폼의 성과와 과제

1) 성과 : 뉴노멀 청소년 창작자들의 창작 기반을 조성하는 플랫폼의 가능성

- 제도 안팎에서 유연하게 움직이며, 다양한 장르를 넘나들고, 동료와 함께 창작 활동 및

창작자로서의 삶의 태도를 다지고 확장하고자 하는 청소년들의 욕구가 실질적으로 높음을 확인. 장르적으로 개방적이고, 관계적으로 느슨한 형태의 시각예술 공유작업실은 제도권 교육이 다루지 못하는 다양한 예술의 형태와 주제를 품으며 청소년 창작자들이 상호지지 속에서 실험과 시도를 지원하는 공적 커뮤니티로 자리 잡기 시작함

2) 과제 : 지속하고 확장하는 플랫폼을 위한 신규 청소년 유입 및 무대 설정

- 보다 많은 사람이 드나들고, 다양한 매체와 주제들이 오고가는 플랫폼이 되기 위해 신규 창작자의 지속적인 유입을 위한 오픈 프로그램 개발 필요. 또한 관객과 만나고 창작자로 호명되는 무대를 통해 실질적 커리어를 제공하는 등 커뮤니티 매력도를 높일 필요가 있음.

<청소년 아트플랫폼 - '공유작업실' 참여자 후기>

구분	후기
진로역량 관련	·예술의 다양성을 인지할 수 있고 트렌드와 개성을 확인할 수 있는 공간이었습니다. ·워크샵, 다양한 장비 지원까지. 혼자라면 할 수 없었던 일들을 작업실을 통해 할 수 있었다. 나처럼 자리가 잡히지 않은 청소년 작업자들에게 꼭 필요한 공간이라고 생각한다. ·개척, 육성, 구축에 매달리며 조급했던 저에게 그것에 도달하기 위한 구체적인 새로운 기술 습득을 포함해 현재 예술계의 동향과 작가로서 자리 잡는 과정에 대한 이해도를 높여주셨습니다. ·어떤 곳에 '자리'가 있다는 감각이 처음에는 든든한 지지였고, 이후에는 그 자리를 어떤 방식으로 채워나갈지 궁리하게 되는 발판이었어요. 발판 위에서 작업에 대한 욕구도 애정도 많이 커졌고, 그래서 실질적으로 작업에 대한 밀도를 높일 수 있었습니다.
관계성 관련	·여러 분야 작가들의 작업 과정을 같이 지켜볼 수 있고, 새로운 정보를 공유하고 앞으로 나아갈 수 있는 지속력을 가져다주는 프로젝트였다. ·다양한 청년 아티스트들과의 만남이 이루어졌다. 소속감을 가질 수 있었다. ·동료들과 함께하다 보니 단순히 하자 안에서만이 아니라 하자 밖에서도 지속적으로 교류하면서 다양한 사람들과 커뮤니티를 알게 되는 것 같아요. 동시에 작업자로서의 고민을 많이 나누었다는 점에서 굉장히 기쁩니다. 같이 글을 공유하고 삶을 공유하고 세계를 공유하면서 조금은 답답했던 부분이 많이 풀렸던 것 같아요. ·공유작업실의 공간과 동료로부터 작업에 대한 동력을 계속 얻었습니다.

라. 평가 및 환류 내용 요약

구분	담당자 의견	참여자(청소년) 의견
2023년 결과보고서상 개선할 점	·동료 창작자와 보다 긴밀한 관계를 맺고, 이를 통해 창작 활동을 확장하고자 하는 청소년의 욕구를 충족시키기에 멤버십형 공간사업의 한계 발생	·더 긴밀하게 동료 창작자와 협업할 수 있는 기회와 방법에 대한 욕구
2023년 결과보고서상 제안사항	·무대 공간 추가 조성 및 운영을 통해 관계 맺기와 협업의 구체적 기회 제공	·협업 프로젝트 및 공동 크리틱 등 심도 깊게 동료 창작자와 만날 수 있는 프로그램 확대

6. 안전교육 결과보고









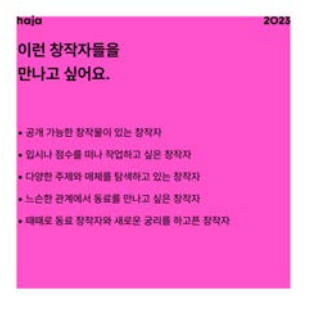

연번	교육일시	실시자	교육대상(명)	교육내용	교육사진	비고
1	2023.04.01.	장선미	14명	<공유작업실> 시즌1 OT 참여자 안전교육		
3	2023.06.25		10명	<공유작업실> 청소년제한 독립출판 워크숍 참여자 안전교육		외부오픈 프로그램
5	2023.06.25		8명	<공유작업실> 청소년제한 동양화 워크숍 참여자 안전교육		외부오픈 프로그램
6	2023.08.04		23명	<공유작업실> 시즌2 OT 참여자 안전교육		
7	2023.09.08		25명	<공유작업실> 청소년제한 여성영화사 워크숍 참여자 안전교육		외부오픈 프로그램

7. 기타 첨부자료

첨부1. 공유작업실 시즌 1-2 모집 포스터

 <p>haja 2023</p> <h1>OOEO</h1> <p>2023 하자센터 청소년 창작 커뮤니티 <아트플랫폼> 공유작업실 "OOEO" 입주 창작자 모집</p> <p>입주 창작자 대상 만16세~24세 시각예술 창작자(개인/단체) *초·중·고·대생 모두 환영합니다</p> <p>입주기간 2023년 4월~6월</p> <p>접수기간 2023년 3월 7일(금)~3월 20일(화)</p> <p>선정기간 입주자 개별 공지</p> <p>접수 및 다채한 안내 haja.net</p> <p>young(0).co.create.studio /영아티스트연합 영아티스트스튜디오/ 우당탕탕 / 우리는 예리분의 아티스트입니다. Oh Oh Easy Oh /아트웍스>유희크 /오오토카정</p> <p>하자 center</p>	 <p>haja 2023</p> <h1>OOEO</h1> <p>2023 하자센터 청소년 창작 커뮤니티 <아트플랫폼> 공유작업실 "OOEO" 이용 창작자 모집</p> <p>대상 만16세~24세 시각예술 창작자(개인/단체)</p> <p>입주기간 2023년 8월~10월</p> <p>입주장소 하자센터(서울 영등포구 영신로 200)</p> <p>접수기간 2023년 6월 21일(수)~7월 5일(수)</p> <p>문의 및 접수 haja.net 070-6871-0613</p> <p>young(0).co.create.studio /영아티스트연합 영아티스트스튜디오/ 우당탕탕 / 우리는 예리분의 아티스트입니다. Oh Oh Easy Oh /아트웍스>유희크 /오오토카정</p> <p>하자 center</p>
공유작업실 시즌1	공유작업실 시즌2

첨부2. 공유작업실 시즌 1-2 모집 카드뉴스

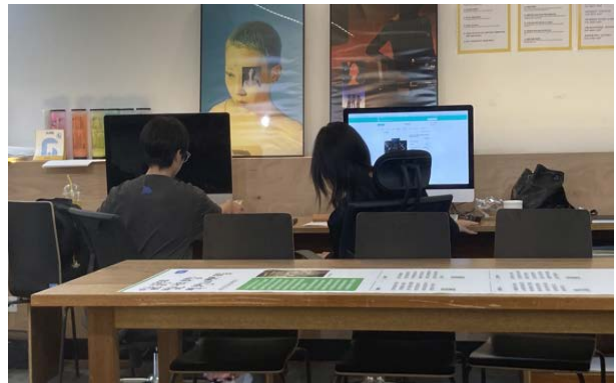
 <p>haja 2023</p> <p>공유작업실 "OOEO" 입주 참여자 모집 2023. 5.7 - 3.20</p> <p>하자는</p> <p>공유작업실 "OOEO"는 다양하게 읽고, 불리고, 쓰이며 청소년 창작자의 다양한 창작활동을 지원하는 공간입니다.</p> <p>동료 창작자를 만나 함께 쓰는 작업실로 개인작업 뿐만 아니라 서로의 작업을 나누고, 이따금씩 함께 할 수 있는 것들을 찾고자 합니다.</p>  <p>haja 2023</p> <p>공유작업실 "OOEO"는 다양하게 읽고, 불리고, 쓰이며 청소년 창작자의 다양한 창작활동을 지원하는 공간입니다.</p> <p>동료 창작자를 만나 함께 쓰는 작업실로 개인작업 뿐만 아니라 서로의 작업을 나누고, 이따금씩 함께 할 수 있는 것들을 찾고자 합니다.</p>  <p>haja 2023</p> <p>공유작업실 "OOEO"는 다양하게 읽고, 불리고, 쓰이며 청소년 창작자의 다양한 창작활동을 지원하는 공간입니다.</p> <p>동료 창작자를 만나 함께 쓰는 작업실로 개인작업 뿐만 아니라 서로의 작업을 나누고, 이따금씩 함께 할 수 있는 것들을 찾고자 합니다.</p>  <p>haja 2023</p> <p>공유작업실 "OOEO"는 다양하게 읽고, 불리고, 쓰이며 청소년 창작자의 다양한 창작활동을 지원하는 공간입니다.</p> <p>동료 창작자를 만나 함께 쓰는 작업실로 개인작업 뿐만 아니라 서로의 작업을 나누고, 이따금씩 함께 할 수 있는 것들을 찾고자 합니다.</p>  <p>haja 2023</p> <p>공유작업실 "OOEO"는 다양하게 읽고, 불리고, 쓰이며 청소년 창작자의 다양한 창작활동을 지원하는 공간입니다.</p> <p>동료 창작자를 만나 함께 쓰는 작업실로 개인작업 뿐만 아니라 서로의 작업을 나누고, 이따금씩 함께 할 수 있는 것들을 찾고자 합니다.</p>	 <p>haja 2023</p> <p>공유작업실 "OOEO" 이동 참여자 모집 2023. 6.21 - 7.5</p> <p>하자는</p> <p>공유작업실 "OOEO"는 다양하게 읽고, 불리고, 쓰이며 청소년 창작자의 다양한 창작활동을 지원하는 공간입니다.</p> <p>동료 창작자를 만나 함께 쓰는 작업실로 개인작업 뿐만 아니라 서로의 작업을 나누고, 이따금씩 함께 할 수 있는 것들을 찾고자 합니다.</p>  <p>haja 2023</p> <p>공유작업실 "OOEO"는 다양하게 읽고, 불리고, 쓰이며 청소년 창작자의 다양한 창작활동을 지원하는 공간입니다.</p> <p>동료 창작자를 만나 함께 쓰는 작업실로 개인작업 뿐만 아니라 서로의 작업을 나누고, 이따금씩 함께 할 수 있는 것들을 찾고자 합니다.</p>  <p>haja 2023</p> <p>공유작업실 "OOEO"는 다양하게 읽고, 불리고, 쓰이며 청소년 창작자의 다양한 창작활동을 지원하는 공간입니다.</p> <p>동료 창작자를 만나 함께 쓰는 작업실로 개인작업 뿐만 아니라 서로의 작업을 나누고, 이따금씩 함께 할 수 있는 것들을 찾고자 합니다.</p>  <p>haja 2023</p> <p>공유작업실 "OOEO"는 다양하게 읽고, 불리고, 쓰이며 청소년 창작자의 다양한 창작활동을 지원하는 공간입니다.</p> <p>동료 창작자를 만나 함께 쓰는 작업실로 개인작업 뿐만 아니라 서로의 작업을 나누고, 이따금씩 함께 할 수 있는 것들을 찾고자 합니다.</p>  <p>haja 2023</p> <p>공유작업실 "OOEO"는 다양하게 읽고, 불리고, 쓰이며 청소년 창작자의 다양한 창작활동을 지원하는 공간입니다.</p> <p>동료 창작자를 만나 함께 쓰는 작업실로 개인작업 뿐만 아니라 서로의 작업을 나누고, 이따금씩 함께 할 수 있는 것들을 찾고자 합니다.</p>
<p>공유작업실 시즌1</p>	<p>공유작업실 시즌2</p>

첨부3. 공유작업실 시즌 1 오픈스튜디오 웹홍보물



공유작업실 시즌1 오픈스튜디오 웹홍보물 (3종 애니메이션으로 플레이)

첨부4. 공유작업실 시즌 1-2 활동 사진













공유작업실 시즌1-2 활동사진

첨부5. 공유작업실 커뮤니티데이 활동 사진

	
	
<p>커뮤니티데이 5월</p>	<p>커뮤니티데이 6월</p>

첨부6. 공유작업실 청소년 제안 워크숍 활동 사진

<p>리소프린팅 워크숍</p>		
<p>독립출판 워크숍</p>		
<p>동양화 워크숍</p>		
<p>여성영화사 워크숍</p>		
<p>필름수동 카메라 워크숍</p>		

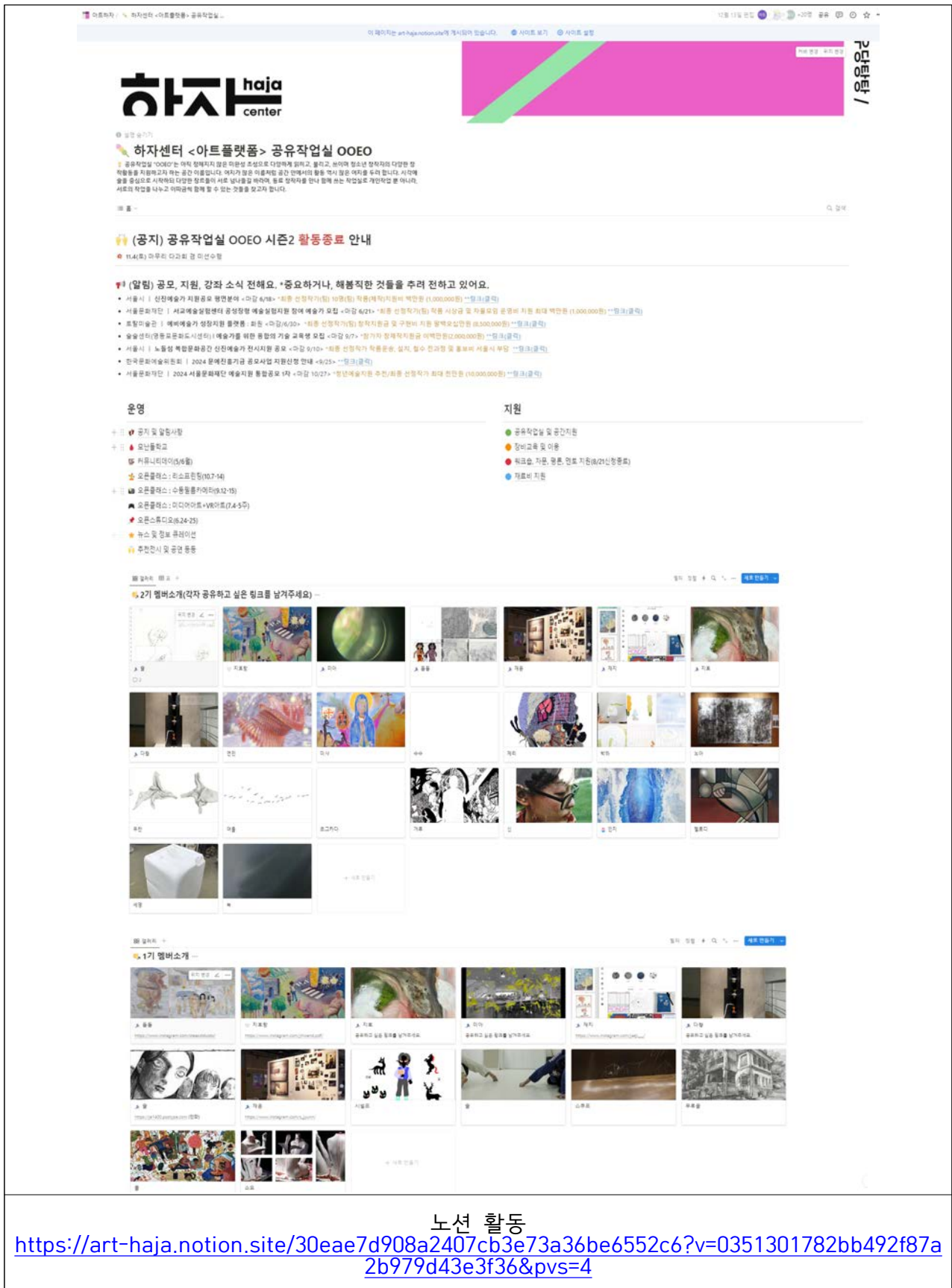
<p>섬유예술 ;터프팅 워크숍</p>		
<p>리소프린팅2 워크숍</p>		
<p>포트폴리오 워크숍</p>		
<p>언리얼엔진 3D 워크숍</p>		

첨부7. 공유작업실 오픈스튜디오 활동 사진

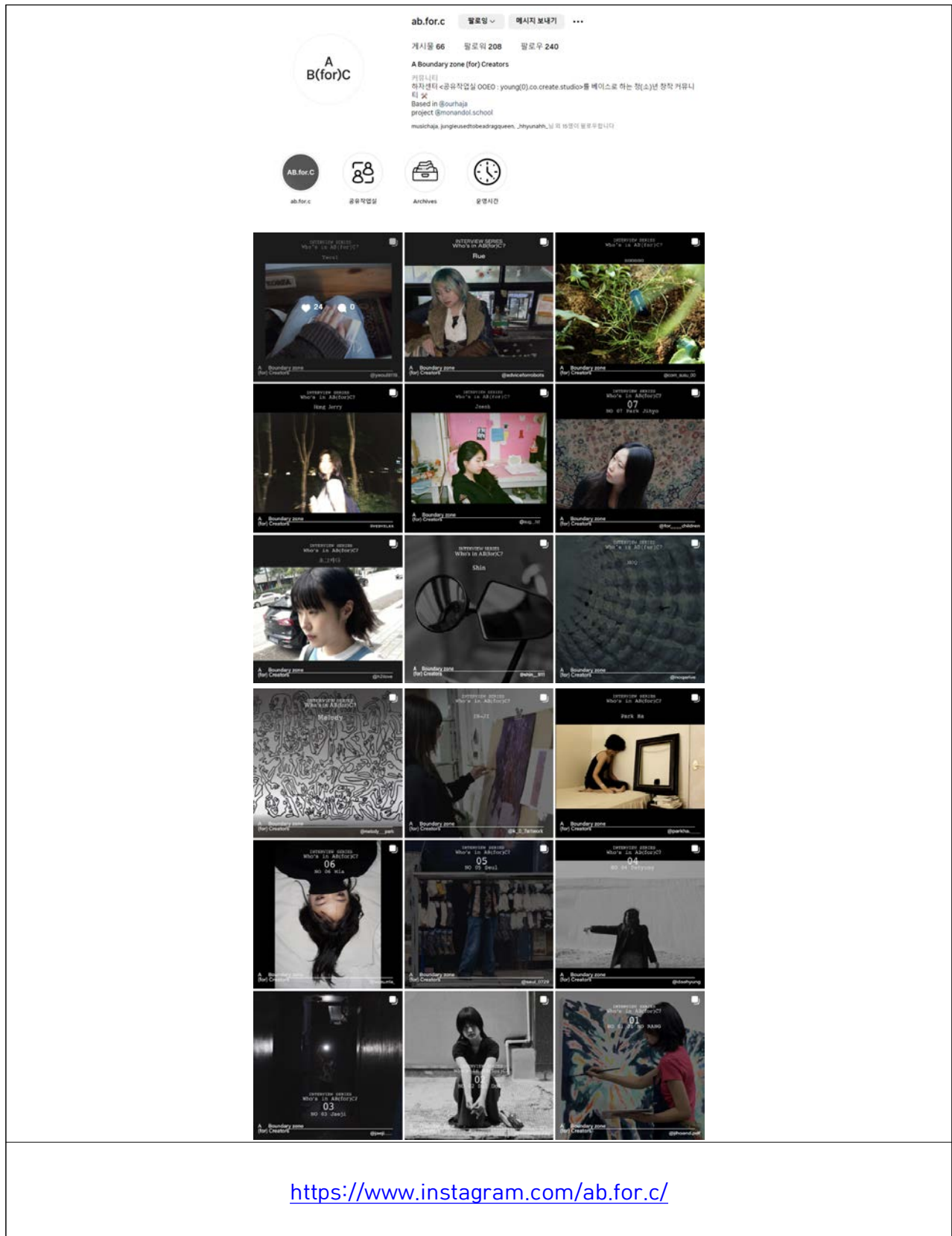


오픈스튜디오

첨부8. 오픈스튜디오 온라인(노션) 의사소통+워크숍 제안



첨부9. 공유작업실 온라인(인스타그램) 콘텐츠



사업결과보고서

1. 사업명 : 청소년 창작 프로젝트 <청소년 아트랩>

2. 사업개요

가. 사업기간 : 2023년 1월~12월

나. 사업대상 : 시각예술 중심 창작을 하고 싶은 만 16-24세 청소년

다. 사업장소 : 온라인 및 하자센터(본관 디자인작업장, 하자갤러리, 999홀)

라. 참여인원 : 연인원 109명 (청소년 94명) / 총 6회 진행

※온라인 콘텐츠 '하자풀' 12건 제작 948명 참가

3. 사업내용

가. 추진 목표

1) 사업추진목표 : 청소년의 창의적·예술적 진로 역량을 강화하는 프로젝트로 ①하자네 창작자 네트워크를 나누는 온라인 콘텐츠 '하자풀 hajapool' 12식 제작 및 발신과 더불어 ②현재 활발하게 활동하고 있는 시니어 창작자들의 경험치를 나누는 진로탐색 아트토크 '모난돌학교' 6회 운영을 통해 ③동료와 멘토를 만나 상호 성장할 수 있는 창작 커뮤니티를 제공

2) 목표치의 타당성

- 예술가적 진로를 탐색하거나 좀 더 유연하게 진로를 고민하고 싶은 청소년을 위해 6회 오프라인 프로젝트과 더불어 목표 실적에 포함되지는 않으나 주기적으로 발신되는 월별 온라인 콘텐츠 12식 제작 및 게시를 통해 보다 많은 청소년에게 노출되도록 구성함.

구분	정량	정성
목표	·정원 10명, 연인원 100명 ·진로탐색 강연 프로젝트 6회 운영 ·진로탐색 강연 프로젝트 자료집 1식 제작 ·진로탐색 온라인 콘텐츠 12식 제작	·동료·멘토를 만나 상호 성장 할 수 있는 기회 제공 ·예술가적 진로 및 유연한 진로 고민을 함께 나누는 과정을 통해 창의적 문제해결력 함양 ·다양한 시도를 독려하는 온-오프라인 네트워크 제공
타당성	·보다 많은 청소년에게 노출되고 확산 될 수 있도록 온라인 콘텐츠 활용을 염두 한 최대한의 오프라인 회기 편성	·다양한 상상력을 가지고 진로를 고민하고자 하는 청소년을 고려한 목표 설정

3) 사업 목표와 기관 특성화 전략과의 연계성

- 중장기계획서상 기관 특성화 전략 중 다음 내용과 부합함
- 일과 관계, 문화가 있는 통합형 진로개발 경험 제공
- 작업장(studio)을 기반으로 다양한 중장기 프로그램들의 브랜드 포트폴리오 구축

나. 추진 내용

1) 프로젝트 실행 내용 요약 : 총 6회, 연인원 109명, 청소년 86% 94명

※하자 창작자 네트워크 '하자풀(hajapool)' 온라인 콘텐츠 12건 제작, 948명 참가. 해당 콘텐츠는 하자센터 대표 인스타그램으로 발신됨에 따라 대외홍보 실적으로 이관함.

구분	프로그램	세부 프로그램	횟수	남	여	연인원
2023년 1월~12월	모난돌학교	예술가적 진로탐색 릴레이 아트토크 <모난돌학교> 6회	6	35	74	109
계			6	35	74	109

2) 프로젝트 세부 프로젝트 내용 요약

- ① 오프라인 프로젝트 <모난돌학교> : 총 6회. 예술가적 진로탐색 강연 프로그램으로 매주 토요일 6명의 예술가가 자신의 진로 경험을 전하고, 창작물을 소개하고, 청소년과 함께 창작 및 진로에 관한 질의응답을 나누는 릴레이 아트토크 운영.
- ② 온라인 프로젝트 <하자풀 hajapool> : 총 12식. 센터내 창작자 네트워크 아카이빙 및 확산을 위한 인스타그램용 카드뉴스 콘텐츠 기획 및 운영. 5월-10월까지 매월 2회, 총 12회 게시. 시니어-주니어 창작자를 각각 선정. 청소년 주요 온라인 플랫폼인 인스타그램 창작자들의 활동을 노출하고, 청소년들이 센터 내 프로그램에 연계될 수 있도록 활동.

3) 예술가적 진로탐색 아트토크 <모난돌학교> 내용

- <모난돌학교> 모집 대상 및 인원

- 총 6회 회차당 20명 내외 오픈형 모집, 예술가적 진로를 고민하는 누구나
- 학교밖에서 창작활동을 하며 롤모델, 동료가 필요한 사람
- 학교에서 공부하고 있지만 답답함을 느끼거나 새로운 배움과 자극이 필요한 사람
- 진로 고민에 있어 조금 더 유연한 사고와 가능성을 확장하고 싶은 사람
- 예술을 한다는 건, 작가가 된다는 것에 궁금한 청소년

- <모난돌학교> 과정

- 기간 : 모집 및 홍보 8/28~10/21, 운영 9/9~10/21 매주 토요일 6회 진행
- 장소: 하자센터 디자인작업장, 하자갤러리, 999홀

•신청 방법: 온라인 신청서 접수 -개별 참가자 공지 <수강료: 무료>

- <모난돌학교> 6회 세부 강연 내용

구분	내용	
프로젝트명	모난돌학교	
형태	오픈형 강연 프로젝트	
내용	매주 토요일 6명의 예술가가 진행하는 릴레이 아트토크 형식으로, 창작 활동을 하며 예술가적 진로를 고민하고 있는 청소년 또는 좀 더 유연하게 진로를 고민하고 싶은 청소년과 만나는 예술가적 진로 탐색 강연 프로그램. 제도권이라 말하는 학교‘안’에서 진로는 종종 성적표에 맞춰진 선택지 안에 갇힘. 그 선택지 밖에서 뽀족뽀족 날 서 있는 곳을 눈부시게 다듬어 창작 활동을 하고 있는 시니어 창작자들의 작품과 진로 탐색기를 전해 들으며 진로에 대한 고민을 나누는 자리를 마련함.	
회차별 내용	회차	세부 내용
	1강	○ 1강 미술가 안유리 - 일시: 9/9(토) 17:00-20:00 <3시간> - 대상: 오픈 모집 신청자 22명 - 주제: ‘항해하는 말들_경계를 넘나드는 목소리를 찾아서’ - 내용: 잊혀진 과거의 장소 사이에서 충돌하는 현재의 목소리, 경계를 넘나들며 연대와 초월하는 목소리에 관한 작가 작품 소개와 함께 창작자로서의 진로 여정 소개 및 질의응답
	2강	○ 2강 미술가 여다함 - 일시: 9/16(토) 17:00-20:00 <3시간> - 대상: 오픈 모집 신청자 21명 - 주제: 기체, 액체, 고체라는 궤도를 코로 걸기 - 내용: 유기체는 모두 순환하고 공생한다. 혹은 이에 가치를 두었을 때 삶의 의미를 찾게 될 것이다. 유기체가 되기 위해 노력하는 작업들을 소개하고 창작자로서의 진로 여정 소개 및 질의응답
	3강	○ 3강 다원예술가 허나영 - 일시: 9/23(토) 17:00-20:00 <3시간> - 대상: 오픈 모집 신청자 20명 - 주제: 울퉁불퉁하고, 구불구불한 길을 이어서 지도를 만드는 일 - 내용: 돈으로 환원될 수 없는 가치들을 발굴하고, 발견하며, 무형과 비물질, 사라지는 것을 가지고고 작업한 프로젝트를 나누며 창작자로서의 진로 여정 소개 및 질의응답
	4강	○ 4강 아티스트 콜렉티브 언메이크랩 - 일시: 10/07(토) 17:00-20:00 <3시간> - 대상: 오픈 모집 신청자 19명 - 주제: 데이터셋, 일반자연, 비미래 그리고 기계의 우화 - 내용: 인공지능이 가진 예측성과 자연이 미디어로 저장하고 있는 기억 사이를 더듬으며, 컴퓨터 비전, 생성신경망, 데이터셋을 비평적 관측 기술로 사용한 작업물을 나누며 창작자로서의 진로 여정 소개 및 질의응답
	5강	○ 5강 미술가 신민 - 일시: 10/14(토) 17:00-20:00 <3시간> - 대상: 오픈 모집 신청자 8명 - 주제: 울지마 관찰아 나를 봐 - 내용: 예술노동자로 질문을 가지고 내 생각을 표현하는 방법과 작품을 나누며 창작자로서의 진로 여정 소개 및 질의응답

	6강	○ 6강 문화기획자 여혜진 - 일시: 10/21(토) 17:00-20:00 <3시간> - 대상: 오픈 모집 신청자 19명 - 주제: 함께 일할 다섯 명의 동무만 있으면 대단히 망할 일은 없다. - 내용: 작업자로 혼자 해야 하는 일과 혼자 할 수 없는 일은? 일의 동력과 기쁨은 어디서 올까? 함께 무언가를 만드는 용기와 기세는 어떻게 생기는가 그에 관한 프로젝트 안 내와 창작자로서의 진로 여정 소개 및 질의응답
--	----	---

- <모난돌학교> 평가

- 참여자 사후 평가 설문 : 매회차 강연 후 진행, 6회
- 프로젝트 평가 회의 : 평가위원(기획부장, 팀장, 담당 판돌), 1회 12/19 진행

- <모난돌학교> 역할 분담 및 전담 인력의 역량

- 기획2팀 판돌 장선미(선미) : 기획, 운영, 홍보, 강의 보조, 평가
- 강연자 총 6인 : 진로탐색 롤모델로 창작물 소개 및 강연, 참가자와의 질의응답
- 강연자는 학교, 전공과는 상관없이 자신의 관심사에서 시작해 질문을 만들고, 스스로 답을 찾기 위해 창작활동을 하고 있는 진로 개척자로 누구보다 활발하게 활동하고 있는 창작자들을 선정. 더불어 해당 분야에 경험과 역량이 풍부한 담당자(사업 실무), 팀장(사업 총괄)을 편성하여 운영함

연번	성명	소속(직위)	담당업무	자격사항	최종학력	전공
1	안○리	강사	모난돌학교 특강사	미디어 아티스트, 청소년 미디어 및 예술 교육	대졸	오디오 비주얼
2	여○함	강사	모난돌학교 특강사	미술가	고졸	-
3	허○영	강사	모난돌학교 특강사	다원예술가, 청소년 및 시민 예술 교육	대졸	철학, 광고
4	최○미	강사	모난돌학교 특강사	미디어 아티스트, 문화연구, 청소년 및 시민 예술교육	대졸	교육공학
5	신○	강사	모난돌학교 특강사	미술가	대졸	기계 디자인공학
6	여○진	강사	모난돌학교 특강사	문화기획자, 그래픽디자이너, 아트 디렉팅, 청소년 예술교육	대학원졸	공공 시각디자인

4) 하자 창작자 네트워크 <하자풀 hajapool> 내용

- <하자풀> 노출 대상 및 인원 : 창작 관련 진로를 고민하는 청소년 및 누구나
- 학교밖에서 창작활동을 하며 롤모델, 동료가 필요한 사람
- 하자를 통해 만날 수 있는 창작자가 누구인지 궁금한 사람

•진로 고민에 있어 조금 더 유연한 사고와 가능성을 확장하고 싶은 사람

- <하자풀> 운영 및 평가

- 창작자 리서치 및 선정: 5-10월간 월별 2명 선정(시니어, 주니어 창작자 각 1명씩)
- 사진 촬영 및 인터뷰: 사전 인터뷰 및 사진 촬영, 촬영 당일 추가 현장 인터뷰 진행
- 장소: 하자센터 또는 창작자를 소개할 수 있는 공간
- 게시 방법: 사진 및 인터뷰 내용이 담긴 카드뉴스 인스타그램 및 하자넷 게시
- 프로젝트 평가 회의 : 평가위원(기획부장, 팀장, 담당 판돌), 1회 12/19 진행

- <하자풀> 월별 콘텐츠 내용

구분	내용		
프로젝트명	하자풀 hajapool		
형태	온라인(하자넷, 인스타그램) 게시용 카드뉴스 및 인터뷰 콘텐츠		
내용	하자센터 내 창작자 네트워크를 눈에 보이는 온라인 콘텐츠로 제작. 창작활동을 하거나 창작 관련 진로를 고민하는 청소년에게 다양한 진로탐색 모델을 전함. 매월 시니어, 주니어 창작자 1명씩을 선정. 총 2명에 대한 인물 및 작업소개와 더불어 하자 또는 청소년 창작자에게 하고픈 이야기를 사진과 인터뷰를 통해 만든 온라인 콘텐츠를 게시함.		
회차별 내용	회차	해당월	콘텐츠 대상(인터뷰 및 사진촬영을 통한 카드뉴스 제작)
	1	5월	- 시니어 창작자 안유리(미디어아티스트, 예술교육)
	2		- 청소년 창작자 이정빈(융합예술)
	3	6월	- 시니어 창작자 복태와 한군(뮤지션, 바느질, 문화기획)
	4		- 청소년 창작자 임산하(일러스트레이터)
	5	7월	- 시니어 창작자 김준수(큐레이터)
	6		- 청소년 창작자 성은림(회화, 타투이스트)
	7	8월	- 시니어 창작자 문해주(조각, 설치예술, 예술교육)
	8		- 청소년 창작자 김서혜(문학)
	9	9월	- 시니어 창작자 라지웅(영상 아티스트, VJ)
	10		- 청소년 창작자 임산(사진)
	11	10월	- 시니어 창작자 박소현(다큐멘터리 감독)
	12		- 청소년 창작자 성재운(사진)

- <하자풀> 역할 분담 및 전담 인력의 역량

- 기획2팀 판돌 장선미(선미) : 기획, 섭외 및 인터뷰, 제작 협력, 게시 및 홍보, 평가
- 외부 협력 파트너 총 1인 : 창작자 섭외 및 인터뷰, 사진 촬영, 온라인 콘텐츠 제작
- 외부 협력 파트너는 하자센터에서 청소년기를 보내 다양한 창작자 네트워크를 가지고 있으며, 현재 사진작가로 활발하게 활동하고 있는 창작자 선정.

연번	성명	소속(직위)	담당업무	자격사항	최종학력	전공
1	성○윤	응역 파트너	하자풀 사진촬영 및 콘텐츠 제작	사진가	대졸	사진

다. 결과물

구분	내용	비고	링크
모난돌학교	참여 청소년 방명록	별첨 1.	
	참여 청소년 만족도조사	별첨 2.	
	모집 포스터	첨부 1.	
	모집 홍보 카드뉴스(메인)	첨부 2.	https://www.instagram.com/monandol.school/
	모집 홍보 카드뉴스(강연별)	첨부 3.	
	강연 현장 사진	첨부 4.	
	강연기록 및 자료집	별첨 3.	
하자풀	콘텐츠 게시물 캡처본(인스타그램)	첨부 5.	https://www.instagram.com/ourhaja/
	콘텐츠 전체(5-10월 총 12식)	별첨 4.	

4. 홍보 및 외부연계

가. 홍보실적

- 온라인 SNS 및 홈페이지: 참여자 모집 홍보, 행사 알림, 참여자 후기 등
 - 하자센터 인스타그램 <모난돌학교> 게시물 3건, 좋아요 188개
 - <모난돌학교> 전용 인스타그램 개설, 게시물 12건, 팔로워 101명
 - 하자센터 홈페이지 <모난돌학교> 게시물 3개
 - 하자센터 인스타그램 <하자풀 hajapool> 게시물 12건, 좋아요 948개
 - 하자센터 홈페이지 <하자풀 hajapool> 게시물 12개

나. 홍보성과

- 참여자 모집: <모난돌학교> 참여자 모집 시 하자넷/인스타그램으로 게시물 발신하였고, 인스타그램 경우 유료 광고도 진행하였음. 그 결과 참여자 모집이 적절하게 진행되었음.
- 활동 공유: 프로젝트를 지속적으로 아카이빙 할 수 있는 <모난돌학교> 개별 인스타그램 계정이 개설 되었으며, 하자넷 뉴스레터에 진행 과정 및 참가자 리뷰 등을 공유하여 사회 관계망 안에서 사업을 의미화하고 알리고자 하였음.
- 콘텐츠 공유: <하자풀 hajapool> 콘텐츠는 인스타그램 맞춤형 카드뉴스와 인터뷰를 중심으로 한 하자넷 버전으로 나누어 동시에 게시. 5월-10월까지 매월 2개의 콘텐츠를 일관된 포맷으로 지속적으로 노출. 948개의 좋아요 호응을 얻음.

5. 사업평가

가. 사업성과 요약

1) 정량성과

- 총 6회, 연인원 109명 (청소년 비율 86%, 94명)
‘모난돌학교’ 강좌당 정원 20명 내외, 6회 진행, 총 109명 참여
- 현장에서 활동하고 있는 예술가 6명과 ‘예술가적 진로탐색 특강 및 네트워킹’ 진행
- 온라인(인스타그램, 하자넷)에 공유하고 공개한 게시물 좋아요가 188개, 전용 계정 팔로워 오프라인 참가자 외 101명 모집.
- 강연 내용과 더불어 참여 청소년의 기대내용과 질의응답, 후기가 담긴 기록집이 1식 50권 발행되어, 참여하지 못한 청소년들에게도 내용이 나누어지도록 함.
- 더불어 외부 청소년 프로젝트 ‘물결하나 (파주타이포그라피학교 학생 동아리로 청소년을 위해 일하는 어른들과 청소년을 위해 일하는 청소년을 인터뷰하여 청소년을 위해서 어떤 일이 필요한지 탐색하는 프로젝트)’에 초대되어 인터뷰 내용이 파주시 지원을 받아 책자 형태로 1종 발행 되었으며 ‘파주타이포그라피학교’에 1회 6일간 전시됨.
- 청소년 창작자 네트워킹 확산을 위한 ‘하자풀’은 5-10월간 매월 2건씩 총 12건 창작자 카드뉴스 제작 및 게시. 인스타그램에서 좋아요 948개 호응을 얻음. ※해당 콘텐츠는 인스타그램 대표 계정에서 게시됨에 따라 대외홍보 실적으로 이관함

2) 정성성과

- 시니어 창작자들의 경험치를 전해 들으며 유연하게 진로를 상상 할 수 있는 기회를 경험함
- 비슷한 고민을 하고 있는 또래 준거 집단을 통한 정서적 지지와 자기 효능감을 경험함
- 다양한 시도와 삶의 형태를 보여주는 창작자 네트워크를 획득함

3) 성과의 해석

- 현재 활발하게 활동하고 있는 30-40대 시니어 창작자가 청소년을 만나 작품을 나누고, 작품이 나오기까지 다양한 삶의 경로와 롤모델을 제시. 진로 탐색의 다양한 상상력을 제공
- 일방적인 강연과 달리, 때때로 서로의 질문과 답을 교차하는 자리로 함께 고민을 나누고 독려하는 학습 공동체가 만들어짐
- 하자센터 공간, 프로그램, 사람을 통해 관계 맺어온 다양한 창작자들이 여러 매체들을 다루며 대안, 생태, 젠더, 언더그라운드 등 다양한 주제를 전하는 온라인 콘텐츠를 통해 창작자 플랫폼으로서의 하자센터에 접근함

4) 성과의 주요 요인

- 청소년 창작 프로그램 및 창작 진로 프로그램을 다년간 운영한 경험이 있는 담당 판돌 및 청소년과의 만남을 지속하며 예술 활동 및 예술 교육에 탁월한 외부 특강사 6인이 긴밀하게 소통하며 프로젝트 운영
- 6명의 특강사 경우 학교밖 청소년기 경험이 있거나, 진로 탐색에 보다 품을 많이 들였던 이들로 자신의 경험치가 청소년에게 조금이나마 도움이 되고자 하는 욕구가 컸음.
- 일방적이고 단편적인 직업의 모습을 전하는 강연이 아니라, 삶의 질문을 길어 올리고 답을 찾는 과정을 전하는 내용으로 청소년에게 다양한 자극과 상상력이 일어나도록 운영됨.
- 파편화되고 고립되어 무기력함이 강요되고 있는 청소년의 상황을 타계할 수 있도록 강사진과의 사전 논의로 강연 방향이 만들어짐. 창작 과정 또는 진로 탐색에 있어 오롯이 개인이 감당하고 드려야 하는 시간과 품도 있으나, 지속하고 확장하기 위해 고립에서 벗어나야 한다는 메시지를 공통적으로 다룸.
- 강연자와 관객인 청소년이 방사형으로 질의응답을 하는 것이 아니라, 참여자 간에도 대화가 오고 가며 6회차 강연 이후에도 참여자 간 후속 모임이 이루어지도록 독려함. 이를 통해 후속 모임이 마련되었으며, 모임 안에서 자체적으로 소규모 프로젝트도 제안되는 등 진로 탐색의 동적인 움직임이 이루어짐.
- 오랜 기간 다양한 창작자와 만나며 만들어진 네트워크와 문화는 센터 내 주요 자원으로 이를 더 확장하고자 하는 동료 창작자들의 의지와 협력이 있었음.

나. 프로젝트 평가

1) 오프라인 프로젝트 : 예술가적 진로탐색 아트토크 <모난돌학교>

① 참여 대상 및 모집

- 참여자 분포 (총 6회 강연으로 강연당 20명 내외 참여)

구분	남성	여성	합계
16-19세 청소년	19명	8명	27명
20-24세 청소년	11명	56명	67명
25-29세 비청소년	5명	10명	15명
합계	35명	74명	109명 <청소년 94명, 비청소년 15명>

- 전년도 영메이커 프로그램을 통해 창작 관련 진로에 대한 청소년의 욕구를 확인. 창작을 하고 있거나 창작에 관심 있는 청소년을 대상으로 하였으며, 높은 참여도를 보임.
- 모집 과정에서 20대 여성 청소년의 참여도가 가장 높았으며, 20대 후반 비청소년 대상 진로 교육 욕구와 필요를 확인함.

② 기획 및 사전준비 단계

- 예술가적 진로를 모색하거나, 유연하게 진로를 탐색하고 싶은 청소년을 보다 많이 만날 수 있는 오픈형 강연 프로그램 기획. 총 6회차로 전회차 참여 또는 일부 선택 참여가 가능하도록 설정하여 접근성을 높였다 판단됨.
- 직업인으로서의 창작자가 아니라 진로에 대해 깊게 사유하고 고민하며 예술을 통해 삶의 태도와 가치를 쌓아가는 강연자를 리서치. 현재 활발히 작품 활동을 하며 인지도 있는 예술가를 선정해 호응을 얻음
- 특히 제도권 밖에서의 경험을 나눌 수 있는 이들로 선정. 학교밖 또는 제도권 안에서 답답함을 느끼는 청소년이 다수 참여하면서 강연자 선정 및 참가자 타겟이 유효했음.
- 강연자와 담당자의 긴밀한 사전 논의를 통해 '지속하기 위해 고립에서 벗어나기'라는 강사 진내 공통 강연 주제를 설정, 강사진의 다양한 진로 탐색 서사와 함께 일관된 메시지를 담은 강연 내용을 준비함.
- 오픈형 무료 프로그램이나, 참가 신청서 안에서 동기를 점검할 수 있는 질문지로 참가자의 동기와 자발성을 확인하고자 하였음.

② 본 프로젝트 운영 단계

- 일방적인 강연 형식이 아니라 창작물을 경유해 강연자의 서사에 진입. 개인의 긴밀한 진로 여정을 나누는 형태로 청소년의 집중도를 높임.
- 강연자의 작품 특성, 참가 인원에 따라 디자인작업장, 허브갤러리, 999홀 3개 공간을 적절히 선정하여 운영. 개별 강연에 맞춘 점은 좋았으나 운영의 피로도가 높아 지속 가능한 방식은 아니라 판단됨. 미디어 기기를 보충해 고정 장소 이용이 필요해 보임
- 강연자의 작품 감상 및 해석 1시간, 작품을 경유한 강연자의 창작기와 진로 탐색기 1시간, 질의 응답 1시간. 총 3파트 나누어 강연 호흡을 설정해 피로도를 낮춤.
- 강연자와 참여자 간 방사형 의사소통이 아니라, 참여자 간 활발한 의사소통 유도. 참가자 후속 모임이 만들어지는 등 강연 메시지와 형태 설정이 유효했다 판단됨.
- 강연 내용 녹취 및 속기. 사전 질문지 및 현장 질의응답을 기록해 프로젝트가 휘발되지 않도록 기록집을 제작. 참여하지 못한 청소년이 기록을 접하도록 함.

③ 정리 및 예산, 자원, 인력 등 운영 구조 평가

- 참여 청소년 프로그램 후기 및 설문 매 회차 진행 및 프로그램 평가회의 진행
- 매회 20명 내외 청소년이 참여하는 오픈형 프로그램으로, 담당 판돌 1인이 회차별 모집

- 인원 관리, 강연 안내, 사전 준비 및 기록까지 여력이 부족했음. 보조 인력 및 기록과 자료집 제작을 위한 사진 및 교정 교열 등 전문 인력 보충을 통해 원활한 운영이 필요함.
- 강연 내용과 더불어 참가자의 기대내용과 질의내용, 후기로 강연기록집을 만든 것은 진로 탐색 교육에 관한 사례를 만들고, 청소년의 진로 관련 고민을 담는 의미가 있었으나, 배포계획이 부족했음. 향후 배포 계획을 통해 내용을 확산할 필요가 있음.
- 예산은 계획대로 적절히 사용하였음.

2) 온라인 프로젝트 : 하자 창작자 네트워크 <하자풀 hajapool>

① 기획 및 사전준비 단계

- 청소년의 주요 소통 플랫폼인 인스타그램을 활용해, 보다 많은 청소년과 만나며 센터 내 창작자들의 활동을 노출하고 센터 내 프로그램에 연계될 수 있는 콘텐츠를 기획함
- 하자센터에서 청소년기를 보내며, 창작활동 경험이 있는 사진작가와 긴밀한 파트너십을 통해 콘텐츠 방향과 컨셉 설정함.
- 이미지 중심 인스타그램에 맞게 인물 및 창작 과정을 사진으로 노출하고, 인터뷰 일부를 담은 카드뉴스 설정. 타겟과 매체 특성에 적합한 기획이었다 판단됨

② 본 프로젝트 운영 단계

- 센터 내 창작자 네트워크를 눈에 보이는 온라인 콘텐츠로 제작. 창작 활동을 하거나 관련 진로를 고민하는 청소년에게 다양한 진로탐색 모델을 확산성 높게 배포함.
- 센터와 관계 맺은 다양한 창작자 중 현재 활발하게 활동하거나, 이제 막 창작을 시작해 기대가 되는 창작자들을 매월 2명씩 다양한 매체와 주제별로 선정. 주기적으로 노출시키는 방법으로 청소년에게 다채로운 콘텐츠를 제공함.
- 콘텐츠 제작시 사전 인터뷰와 사전 자료 취합, 당일 사진 촬영 및 보충 인터뷰, 검수 과정을 통해 양질의 콘텐츠가 제작 될 수 있도록 체계화함

② 정리 및 예산, 자원, 인력 등 운영 구조 평가

- 인스타그램이라는 이미지 중심 플랫폼을 활용한 콘텐츠로 외부 전문가 결합이 적절했음.
- 초기 세팅에 품이 많이 들었으나 매월 반복되는 프로세스로 무리 없이 운영됨.
- 예산은 계획대로 적절히 사용하였음.

다. 총평 : 청소년 아트랩의 성과와 과제

1) 성과 : 삶의 방향과 태도로서의 진로를 나누는 커뮤니티의 가능성

- 2023년 <모난돌학교>, <하자풀hajapool> 운영을 통해 오프라인에서 얼굴 마주한 청소년은 100여명, 온라인을 통해 글이든, 인터뷰로든, 좋아요 클릭으로든 900여명의 청소년을 만나 예술가적 진로와 창작 활동을 나누었음
- 단순히 예술가가 되고 창작 활동을 하는 진로가 아니라, 어떤 궁금증을 가지고 질문을 길어 올릴지, 그 답을 찾는 여정에 창작을 어떻게 활용하고 지속할 수 있는지 나눔
- 많은 청소년이 업으로서의 진로가 아니라 삶의 방향과 태도로서의 진로를 고민하고 있으며, 이러한 고민을 나눌 수 있는 자리와 멘토, 또래와의 만남에 욕구가 크다는 것을 참여도와 후기를 통해 확인함
- 강연자로 만난 시니어 창작자의 후속 작품 발표에 귀를 기울이고, 참가자들 간 모임을 만들어 고민 나누기를 지속하는 등 비슷한 고민을 거치거나 지금 하고 있는 준거집단을 통해 정서적 지지를 나누는 학습하는 커뮤니티가 만들어짐
- 파편화되고 고립된 사회에서 서로를 살피고 상호 성장하려는 청소년의 의지를 확인했으며, 진로 교육의 다양성을 확보하고, 진로 설계 역량을 강화 할 수 있는 교육 모델의 가능성을 확인함.

<모난돌학교 참여자 후기>

구분	후기
진로역량 관련	<p>·다양한 이야기들을 들을 수 있어서 좋았다. 소소한 이야기도, 접근 방식에 대한 다양성을 배웠다.</p> <p>·예술계에서 몸 담고 있는 작업자들의 진솔하고 현실적인 이야기를 들을 수 있어 실질적인 도움이 많이 되었습니다. 비관적인 이야기도 많이 하셨는데, 그런 녹록지 않은 현실을 받아들이고, '내가 재미있는 것 즐겁게 할 수 있는 것을 계속 하자' 라는 태도를 전해 들으며 용기를 받았습니다.</p> <p>·무엇부터 시작해야 할지. 지금 내가 하고 있는 일에, 어떤 부분을 더 신경 쓰고 최선의 마음을 내야 할지 보이는 것들이 생겼어요.</p> <p>·제가 하고픈 것들이 연관되어 떠오르고 시도해 보고 싶은 마음이 들었고요.</p> <p>·상상하던 것들을 실행하는 것이 중요하다는 생각이 들었다.</p> <p>·현재 활발히 활동하는 작가의 작업을 세세히 들을 수 있어 좋았습니다. 이런 현실적인 작업 과정 이야기가 홀로 작업하는 저에게 큰 도움이 되는 것 같습니다.</p>
관계성 관련	<p>·다양한 사람들이 다양한 방향으로 향하는 질문이 좋았다.</p> <p>·하고 있던 고민이 나 혼자만의 고민이 아니라는 것을 알게 됐고, 위로가 됐다</p> <p>·결국 동료를 얻으려는 마음과 시간을 써야 하는 배움을 얻을 수 있어 좋았어요.</p> <p>·평소에 만나기 힘든 영역의 직업인을 만날 수 있어서, 비슷한 관심사의 사람들을 만나서 좋았어요.</p> <p>·동료를 찾는 이들의 기회가 된 것 같아 좋았습니다.</p> <p>·'동료'의 중요성을 글로는 짧게 읽었어도 장면으로 들어본 적은 없는데, 직접 말로 들으니 평소 고민과 맞물려서 깊게 와닿았습니다.</p> <p>·창작자로서 동료의 중요성을 다시금 깨닫고, 만남을 기피 하지 않고 열린 마음을 가져야겠다.</p> <p>·다른 사람들의 삶을 깊이 있게, 애정 있게 들여다보며 함께 삶을 나누는 것이 좋았어요.</p>

2) 과제 : 지속 가능한 커뮤니티, 확산하는 커뮤니티 만들기

- 현재 <모난돌학교> 후속모임을 통해 작은 진로 탐색 커뮤니티가 만들어졌으며, <하자풀>을 통해 센터내 창작자 커뮤니티가 가시화 됨.
- 이러한 올해의 기록과 성과를 가공해 새로운 청소년을 유입하는 모집 홍보가 필요하며, 커뮤니티가 가진 자체 동력 외에 미션 부여, 무대 제공, 타 프로그램과의 연계 등 적절한 외부 동력을 통해 커뮤니티가 지속되고 확산 될 수 있도록 독려하는 장치가 필요함.




라. 평가 및 환류 내용 요약

구분	담당자 의견	참여자(청소년) 의견
2023년 결과보고서상 개선할 점	·회차마다 참가자 모집 및 운영이 필요한 오픈 프로그램의 경우 적절한 보조인력 배치를 통해 운영 안정화 필요	·청소년 당사자의 목소리를 더 많이 낼 수 있는 기획 필요
2023년 결과보고서상 제안사항	·프로그램 특성에 따른 인력 배치 및 구축된 프로그램을 지속하고 확산하는 리뉴얼 방안 모색	·진로 탐색에 있어 다양한 이야기를 나눌 수 있는 개방된 온-오프라인 자리 기대

6. 안전교육 결과보고

총 6회차 오픈 프로그램으로 회차별 참가자가 상이함.

연번	교육일시	실시자	교육대상(명)	교육내용	교육사진	비고
1	2023.09.09	장선미	22명	모난돌학교 참여자 안전교육		
2	2023.09.16.		21명			
3	2023.09.23.		20명			
4	2023.10.07.		19명			

						
5	2023.10.14.		8명			
6	2023.10.21.		19명			

7. 기타 첨부자료

첨부 1. <모난돌학교> 모집 포스터



모난돌
학교

<모난돌학교>는 뽀족뽀족 날 서 있는 곳을 자신만의 방식으로
눈부시고 날카롭게 다듬는 연마기법 전수 '학교'밖 '학교'입니다.

학교, 전공 상관없이 하고자 하는 이야기와 삶의 방식이 예술이었던
이들이 관심사에 접근하고, 주제를 구축하고, 시각적으로 표현하는
방식을 나누는 청(소)년 창작자 대상 '아트토크'로 예술가적 진로를
모색하는 모난돌 여러분들을 기다립니다.

**5시 릴레이
토요아트토크**

**2023.09.09
- 2023.10.21**
매주 토요일

**09.09
안유리(유리)**
항해하는 말들: 경계를
넘나드는 목소리를 찾아서

**10.07
언메이크랩**
데이터셋, 일반자연, 비미래
그리고 기계의 우화

**09.16
여다함**
'기체 액체 고체'라는
궤도를 코로 걷기

**10.14
신민**
울지마 괜찮아 나를봐

**09.23
하나영(허탐정)**
울통불통하고, 구불구불한
길을 이어서 지도를 만드는 일

**10.21
여혜진(단지)**
함께 일할 다섯 명의 동무만
있어도 대단히 망할 일은 없다.

대상
창작활동을 하고
있거나, 하고자 하는
만16-29세 청(소)년

장소
하자센터
(서울 영등포구
영신로 200)

문의 및 신청
haja.net
070-9971-0613

하자 haja
center

첨부 2. <모난돌학교> 모집 홍보 카드뉴스(메인)

모난돌
학교

안유리
여다함
하나영
언메이크랩
신민
여혜진

9월부터
10월까지
매주 토요일 5시
하사에서
릴레이
토요아트토크

<모난돌학교>는 뽀족뽀족 날 서 있는 곳을 자신만의 방식으로
눈부시고 날카롭게 다듬는 연마기법 전수 '학교'밖'학교'입니다.

학교, 전공 상관없이 하고자 하는 이야기와 삶의 방식이 예술이었던
이들이 관심사에 접근하고, 주제를 구축하고, 시각적으로 표현하는
방식을 나누는 청(소)년 창작자 대상 '아트토크'로 예술가적 진로를
모색하는 모난돌 여러분들을 기다립니다.

하자는

모난돌
학교

매주 토요일 5시
하사에서
릴레이
토요아트토크

09.09
안유리(유리)
향해하는 말들: 경계를
넘나드는 목소리를 찾아서

10.07
언메이크랩
데이터셋, 일반자연, 비미래
그리고 기계의 우화

09.16
여다함
'기체 액체 고체'라는
계도를 코로 걷기

10.14
신민
울지마 괜찮아 나를봐

09.23
하나영(허탐정)
윙글윙글하고, 구불구불한
길을 이어서 지도를 만드는 일

10.21
여혜진(단지)
함께 일할 다섯 명의 동무만
있어도 대단히 양할 일은 없다.

모난돌
학교

매주 토요일 5시
하사에서
릴레이
토요아트토크

대상 창작활동을 하고 있거나 하고자 하는 만16-29세
인원 강의별 20명 내외
일시 2023년 9월 9일 ~ 10월 21일 <매주 토요일 5시>
장소 하자센터(서울 영등포구 영신로 200)

신청하기 및 더 자세한 안내 haja.net
문의 선미 sunmi@haja.or.kr
070-8871-0613 (화~토 10시~19시)
홈페이지 채팅문의 haja.net
하자센터 인스타그램 @ourhaja DM

첨부 3. <모난돌학교> 모집 홍보 카드뉴스(강연별)

<div data-bbox="223 280 279 347">모난돌 학교</div>  <div data-bbox="614 280 726 414"> <p>9월부터 10월까지 매주 토요일 5시 하사에서 릴레이 토요일토크</p> </div> <div data-bbox="422 537 534 582">09.09</div> <div data-bbox="399 582 550 616">미술가 안유리</div> <p>주로 역사와 정치적 굴레 속에서 개인의 삶이 공동체와 국가에 의해 규정되고 변모하는 모습에 관심을 가지고 작업하고 있다. 과거의 사건이 현재의 현상과 어떻게 연결되고 혹은 충돌하는지 탐구하는 과정을 통해 사라진 말과 이야기들에 귀 기울였다. 주로 텍스트, 비디오, 사운드처럼 시공간의 이동이 자유로운 매체에 담아 표현하고 있다.</p> <div data-bbox="223 739 303 772">하사</div>	 <p>스틱스 심토니 (2022)</p> <p>강의주제 :</p> <p>항해하는 말들: 경계를 넘나드는 목소리를 찾아서</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 신화와 설화를 상상하며 실제 사건을 재해석하기: 두 개의 언어와 하나의 목소리 2. 정박된 장소, 떠나가는 목소리 3. 잊혀진 과거의 장소 사이에서 충돌하는 현재의 목소리 4. 경계를 넘나드는 연대와 초혼(招魂)의 목소리
<div data-bbox="223 828 279 896">모난돌 학교</div>  <div data-bbox="614 828 726 963"> <p>9월부터 10월까지 매주 토요일 5시 하사에서 릴레이 토요일토크</p> </div> <div data-bbox="422 1086 534 1131">09.16</div> <div data-bbox="399 1131 550 1164">미술가 여다함</div> <p>물, 수증기, 얼음처럼 같은 내용이 다른 상태로 보이는 만물의 변화에 대한 동경으로 작업하는 미술작가다. 복합 매체로 만든 작업을 전시하고, 퍼포먼스를 연출하거나 출연하기도 하면서 왜, 어떻게, 무엇과 함께하는 살인자에 대한 궁금증을 풀기 위해 노력하고 있다.</p> <div data-bbox="223 1288 303 1321">하사</div>	 <p>Guatemala 5000 (2017)</p> <p>강의주제 :</p> <p>'유기체 액체 고체'라는 궤도를 코로 걷기</p> <p>유기체는 모두 순환하고 공생한다. 혹은 이에 가치를 두었을 때 삶의 의미를 찾게 될 것이다. 유기체가 되기 위해 노력하는 작업들이 그리는 순환 궤도를 따라간다.</p>
<div data-bbox="223 1377 279 1444">모난돌 학교</div>  <div data-bbox="614 1377 726 1512"> <p>9월부터 10월까지 매주 토요일 5시 하사에서 릴레이 토요일토크</p> </div> <div data-bbox="422 1635 534 1680">09.23</div> <div data-bbox="375 1680 566 1713">다원예술가 허나영</div> <p>활동과 움직임, 공간의 안과 밖을 전시·공연·워크숍으로 작업한다. 창작자, 기획자, 교육가로서 삶과 예술이 어떻게 만날 수 있는지 다양한 실험을 하고 있다. 예술로 불리지 않는 것들에 관심이 많으며, 최종 목표는 탐정이다.</p> <div data-bbox="223 1825 303 1859">하사</div>	 <p>영작인 탐구 여행사 (2018)</p> <p>강의주제 :</p> <p>울퉁불퉁하고, 구불구불한 길을 이어서 지도를 만드는 일</p> <p>엑셀에서 숫자를 두드리며 지표를 만드는 이가 있었다. 그는 어느 날부터, 돈으로 환원될 수 없는 가치를 발굴하고, 발견하며 무형과 비물질, 사라지는 것을 발명하기 시작했다. 그리고 숨겨진, 잊혀진, 사라진 것들을 불러내고, 찾고, 이어보니 이상한 지도가 되었다.</p>

모난돌
학교



아티스트 콜렉티브 언메이크랩

기계의 인식 작용을 영동하게 이용해 알고리즘의 집착을 아이러니와 우화, 유머로 바꾸는 작업을 합니다. 최근에는 인공지능과 생태의 문제를 겹쳐 우리가 어떤 미래에 연결되어 있는지를 묻는 작업을 하고 있습니다. 기술사회에 대한 답을 이야기 하는 포럼을 진행하며 교육과 연구 활동에 참여하고 있기도 합니다.

하자는



강의주제 :

데이터셋, 일반자연, 비미래 그리고 기계의 우화

인공지능이 가진 예측성과 자연이 미디어로 저장하고 있는 기억 사이를 더듬어 가기. 그리고 최근의 기술들 - 컴퓨터 비전, 생성 신경망, 데이터셋 등을 비평적 관측 기술로 사용한 이야기들.

모난돌
학교



미술가 신민

뽕을 좋아합니다. 매일 밤, 자기 전에 베게 밑에 눈뜨자마자 먹을 소세지뽕이나 과자를 놓아 둡니다. 그걸 먹기 위해 알뜰 일어서서 밤늦게까지 일을 합니다.

하자는



강의주제 :

울지마 괜찮아 나를봐

주변 사람들이 예고 폭발하는 당신을 끝보기 싫어해도 자아가 비대한 노동자로 살아야 해. 왜냐하면 우리는 기계가 아니니까!

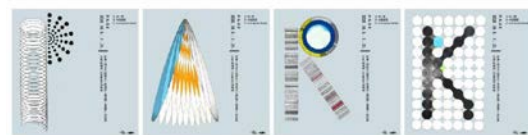
모난돌
학교



문화예술 기획자 여혜진

시각예술을 기반으로 한 예술 프로젝트를 기획한다. 사람들을 열어내고 관계 안에서 만들어지는 역동성을 즐겨위하며 '비효율적'인 예술 생산 방식에 애정과 관심을 갖고 있다. '팩토리 콜렉티브'와 그래픽디자인 스튜디오 '들토끼들' 멤버로 활동하며 '코스모40'의 아트디렉터로 일하고 있다.

하자는



헌서 (P-A-R-K) 참여작 및 포스터 이미지 (2021)

강의주제 :

함께 일할 다섯 명의 동무만 있어도 대단히 망할 일은 없다.

1. 작업자로서 혼자 해야하는 일과 혼자 할 수 없는 일은 무엇일까?
2. 일의 동력과 기쁨은 어디에서 오는가?
3. 함께 무언가를 만들 수 있는 용기에 기세는 어떻게 생기는가?

첨부 4. <모난돌학교> 강연 현장 사진

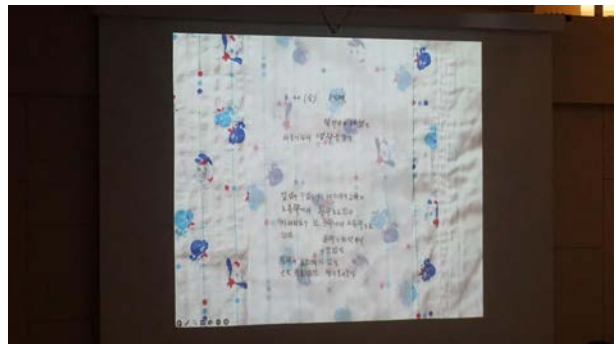
1강. 안유리 -<항해하는 말들> 현장사진 (9/9)



2강. 여다함 -<‘기체, 고체, 액체’라는 궤도를 코로 걷기> 현장사진 (9/16)



3강. 허나영 -<지도를 만드는 일> 현장사진 (9/23)



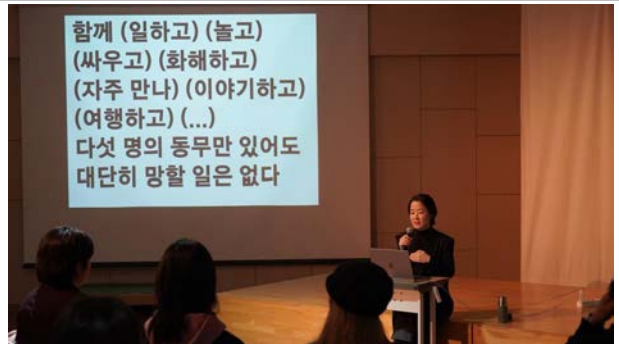
4강. 언메이크랩 -<데이터셋, 일반자연, 비미래 그리고 기계의 우화> 현장사진 (10/7)



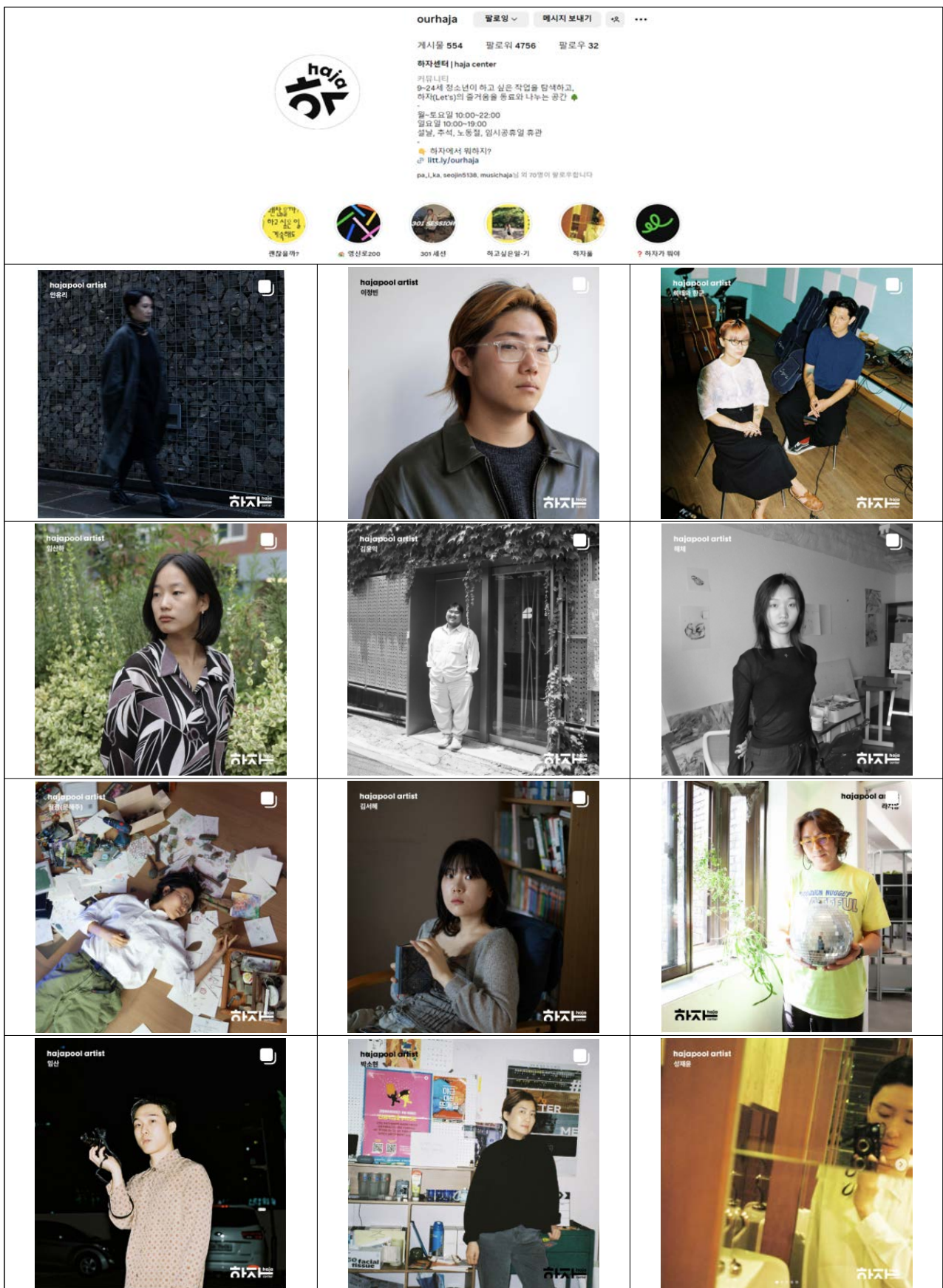
5강. 신민 -<울지마 괜찮아 나를봐> 현장사진 (10/14)



6강. 여혜진 -<함께 일할 다섯 명의 동무만 있어도 대단히 망할 일은 없다.> 현장사진 (10/21)



첨부 5. <하자풀> 콘텐츠 게시물 캡처본(인스타그램) *각 콘텐츠별 5p + 인터뷰



사업결과보고서

1. 사업명 : 자기주도적 청소년 프로젝트 지원 <미래진로 프로젝트 지원사업>

2. 사업개요

- 가. 사업기간 : 2023년 1월~11월
- 나. 사업대상 : 17-24세 청소년
- 다. 사업장소 : 하자센터
- 라. 참여인원 : 연인원 157명 (청소년 157명) / 총 21회 진행

3. 사업내용

가. 추진 목표

- 1) 사업추진목표 : 주도적으로 기획과 학습을 해보고자 하는 17세~24세 청소년의 학습과 기획 운영 전반의 감각을 키워주는 주1회 지원 프로젝트로, 4개월, 20회기 동안 청소년 당사자의 관심사를 주제로 프로젝트 강의를 기획·운영하면서 일에 대한 감각, 주제 확장, 협업 등 통합적 관점의 진로 개발 소양 함양
 - 자기주도적 프로젝트를 수행하며 청소년 진로에 대한 탐색과 인식을 확장해 봄
 - 17세 ~ 24세 청소년, 2인 이상의 팀을 이루어 기획해보고자 하는 강의의 아젠다 발굴, 강의기획 과정과 운영을 수행하며, 주도적 기획 프로젝트의 경험을 제공
- 2) 목표치의 타당성
 - 자기주도적 프로젝트를 기획하고 운영하기 위한 주제에 대한 심도있는 학습과 더불어 강의 기획자로 역할 하기 위해 훈련해보는 회차로 구성

구분	정량	정성
목표	·정원 7명, 21회, 연인원 164명 ·참여청소년 정규 프로그램 15회, 청소년 기획 강연 3회, 회고모임 3회로 구성	·스스로 학습하고 나아가 대중 강연으로 기획 운영 해보는 프로젝트로서, 주제와 어젠다 발굴, 나아가 일의 프로세스까지 이해하고 체득해 나가는 과정
타당성	·강의를 기획하기 위한 학습의 기간과, 스스로 기획한 프로젝트를	·자기주도적 프로젝트를 기획, 운영하며 관심있는 영역에 대한 심도있는 학습과

	대중강연으로 운영해볼 수 있도록 스스로 참가자이며 기획자 역할을 해볼 수 있도록 학습과 일머리 만들기 회차로 구성하여 진행	다양한 데이터, 사람들을 만나며 진로에 대해 상상해 볼 수 있는 계기를 마련
--	--	--

3) 사업 목표와 기관 특성화 전략과의 연계성

- 중장기계획서상 기관 특성화 전략 중 다음 내용과 부합함
 - 일과 관계, 문화가 있는 통합형 진로개발 경험 제공
 - 청소년과 만들어가는 DIY형 (참여자 중심 교육과정) 프로그램 기획 및 연계

나. 추진 내용

- 1) 프로젝트 실행 내용 요약 : 정규 프로그램 15회, 청소년 기획강연 3회, 회고모임 총 3회, 총 21회, 연인원 157명, 청소년 100% 157명

■ 정규 프로그램 (15회)

구분	프로그램	세부 프로그램	횟수	남	여	연인원
1회	미래진로 프로젝트 지원사업	오리엔테이션 및 공통강의 1 : 주제발굴 워크숍	1	1	3	4
2회		공통강의 2 : 강의기획 초급과정	1	1	6	7
3회 ~ 5회		개별 전문가 멘토링	3	1	6	21
6회		기획강연 계획서 최종 제출	1	1	6	7
7회		기획강연 제안서 작성 및 피드백	1	1	6	7
8회		기획강연 기획모임1 (강의제안 및 회의)	1	1	6	7
9회		기획강연 기획모임2 (홍보매뉴얼 작성 디자이너 미팅)	1	1	6	7
10회		기획강연 기획모임3 (강연진행을 위한 최종 회의)	1	1	6	7
11회		기획강연 기획모임 4 (강연진행을 위한 회의 및 공간세팅 진행)	1	1	6	7
12회		홍보모집 (포스터 및 온오프라인 홍보)	1	0	3	3
13회		강연 준비모임 1 (공간 세팅, 디자인)	1	0	3	3
14회		강연 준비모임 2 (자리배치, 기자재 세팅, 재료, 간식 세팅)	1	0	2	2
15회		공통강의 3 브랜딩 강의	1	2	16	18

구분	프로그램	세부 프로그램	횟수	남	여	연인원
계			15	11	75	100

■ 기획강연 프로그램 (3회)

일시	프로그램	담당팀	횟수	남	여	연인원
2023.08.09	배움의 공간 상상하기 (강연+워크숍)	손규현팀	1	0	11	11
2023.08.19	디자이너를 위한 법률 강의	HN프로젝트	1	2	16	18
2023.08.25	뮤지션 토크 (이민휘)	팀웃웃	1	10	11	21
계			3	12	38	50

■ 회고모임 (3회)

일시	담당팀	횟수	남	여	연인원
2023.09.05	팀웃웃	1	1	1	2
2023.09.08	손규현팀	1	0	3	3
2023.09.08	HN프로젝트	1	0	2	2
계		3	1	6	7

2) 프로젝트 세부 프로그램 내용 요약

■ 정규 프로그램 내용

회차	일시	진행 내용	진행강사
1	2023.05.20. 14:00 ~ 17:00	- 오리엔테이션 - 공통강의 1 : 주제발굴 워크숍	송하진 (문화기획자, 캠페이너, 현 밀양소통센터 팀장)
2	2023.06.01 14:00 ~ 17:00	공통강의 2 : 강의 기획 초급과정	김보배 (문화기획자, 전 문화비축기지 담당)
3~5회	2023.06.3 2023.06.10. 2023.06.17	강의 기획서 작성 및 피드백 기간 강의 기획서 완성	정효정(담당판독) 강정임(기획2팀 팀장) 보조강사(박소연)
6회	2023.06.24	강의 기획서 최종 피드백 및 제출 완료	정효정(담당판독) 보조강사 (박소연)
7회	2023.07.01	강의 제안서 작성 및 피드백	정효정(담당판독) 보조강사 (박소연)
8회	2023.07.04	강의 제안	정효정(담당판독)

		(각 주제에 따른 강사섭외) 총 3인에게 제안	보조강사 (박소연)
9회	2023.07.11	홍보매뉴얼 작성 및 디자이너 미팅	정효정(담당판돌) 보조강사 (박소연)
10회	2023.07.18	강의진행을 위한 최종회의(참가자안내, 강사안내, 당일 진행관련 회의)	정효정(담당판돌) 보조강사 (박소연)
11회	2023.07.25	홍보모집 (하자센터 공식홈페이지, SNS, 관련 커뮤니티 온오프라인 홍보)	정효정(담당판돌) 보조강사 (박소연)
12회	2023.08.01	강연 준비모임 (공간세팅, 관련 인쇄물 준비, 자리배치)	정효정(담당판돌) 보조강사 (박소연)
13회	2023.08.08	강연 준비모임 (기자재, 재료, 다과, 노트북 세팅 등)	정효정(담당판돌) 보조강사 (박소연)
14회	2023.08.18	강연 준비모임 (기자재, 재료, 다과, 노트북 세팅 등)	정효정(담당판돌) 보조강사 (박소연)
15회	2023.10.17	브랜딩 강의	홍슬기 (브랜딩 강사)

- ① 정규과정 프로그램 : 강연기획 프로그램 <내가 듣고싶어 기획하는 강의>(이하 내듣기 강)은 스스로 들어보고 싶은 강의의 주제를 강연으로 기획하여 또래들에게 알리고 운영 해 보는 정규과정 15회기를 기본으로 함
- 공통강의 : 3회 (주제발굴 워크숍, 강의기획을 위한 프로세스 초급과정, 홍보를 위한 브랜딩 강의)를 진행.
 - 피드백 과정 : 개별 팀마다 기획서와 제안서, 홍보매뉴얼 등 문서 작업과 피드백 과정, 강사 섭외를 위한 리서치 작업, 직접 강사에게 제안하고 소통, 홍보를 위한 디자이너 미팅 등을 진행. 전반적인 과정에 참여하며 프로세스를 익히고, 일에 대한 감각을 체득 해 나감
- ② 청소년 기획 강연 : 총 3회. 정규과정(내듣기강)을 통해 학습하고 기획하여 강사 섭외, 대외 홍보를 통한 모집까지 일머리를 키워보는 과정을 경험. 스스로 듣고자 했던 강의 자를 섭외하고 발굴한 아젠다를 또래 청소년들과 함께 해보는 현장을 경험함
- ③ 회고모임 : 총 3회, 총 4개월 동안 기획 프로그램을 만들어 나간 이들이 더 보완했으면 하는 점, 나아가 참여해 보고 싶은 프로젝트에 대한 아이디어를 나눠보며 피드백을 수렴

3) 미래진로 프로젝트 지원사업 <내가 듣고싶어 기획하는 강의> 정규과정 내용

- 모집 대상 및 인원
 - 17-24세 청소년, 2인 이상으로 구성된 팀
 - 스스로 학습하고자 하는 주제를 또래 동료들과 나눠보고 싶은 사람

•내가 듣고 싶은 강의를 스스로 기획해 보고 싶은 사람

- <미래진로 프로젝트 지원사업_내가 듣고싶어 기획하는 강의> 과정

•운영 기간: 2023년 1월 ~ 2023년 11월

•장소: 하자센터 (서울시 영등포구 영신로 200)

•신청 방법: 온라인 신청서 접수 및 강의기획안 작성 -서류면접 - 상호인터뷰 - 참가자 선발 및 안내 (공식 홈페이지)

•수강료: 무료

- <미래진로 프로젝트 지원사업_내가 듣고싶어 기획하는 강의>> 세부 진행 내용

시기	추진실적	비고
4월	○ 모집 홍보 - 일시 : 4/14 ~ 5/1 - 대상 : 온라인 및 오프라인 - 내용 : ① 지순협, 파주타이포그래피 등 대안교육 온라인 커뮤니티 및 담당자 메일링 전화 안내 ②하자공식 홈페이지, SNS홍보 ③홍보물 인쇄 및 오프라인 배포 ④온라인 소셜섹터 영역 공모 지원사업 카테고리에 홍보	
5월	○ 상호 인터뷰 - 일시 : 5/9(금) ~ 5/11(화) - 대상 : 프로그램 지원신청 청소년 7명(3팀) - 내용 : 상호 인터뷰를 통해 프로그램에 대한 세부 사항 안내 및 프로그램 내용에 대한 이해와 참여 의지 확인 및 선발	
	○ 오리엔테이션 및 공통강의 1 - 일시 : 2023년 5월 20일 (1회) - 대상 : 참여 청소년 7인(3팀) - 강사 : 송하진 (문화연구원) - 내용1 : 오리엔테이션_ 아이스브레이킹, 담당자, 보조강사 소개, 전체 일정 안내, 지원 내용 안내 - 내용2 : 공통 강의1(주제발굴 워크숍) 각자 강의로 만들고자 하는 주제를 조금 더 깊이 있게 분석해보고, 연결할 수 있는 강연 방식(워크숍, 컨퍼런스, 토크콘서트 등) 안내	
6월	○ 공통강의 2 - 일시 : 2023년 6월 1일 (2회) - 대상 : 참여 청소년 7인 - 강사 : 김보배 (문화기획자) - 내용 : 공통강의2(강의기획 A to Z) 강의 기획을 할 때 분명히 해야 하는 것, 대상, 강사 섭외, 섭외 시 주의할 점, 메일 쓰는 방법, 문자쓰는 방법, 홍보는 어떤 플랫폼에 해야 하는지. 강의 이후에 강사와 참여자들에게 어떻게 안내하고, 마무리를 해야하는지. 강의기획 전반적인 과정을 예시로 들며 안내하고 질의응답을 진행	

시기	추진실적	비고
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 강의기획서 작성 및 피드백 기간 - 일시 : 2023년 6월 3일 ~ 6월 17일 (3 ~ 5회) - 대상 : 참여 청소년 7인 - 내용 : 팀별 강의기획서 작성 및 피드백. 3회에 걸친 기획서 피드백과 수정작업을 진행 	강의기획서 별첨
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 강의기획서 최종 피드백 및 제출 완료 - 일시 : 2023년 6월 24일 (6회) - 대상 : 참여 청소년 7인 - 내용 : 강의기획서 최종본 완성. 	
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 강의제안서 작성 및 피드백 - 일시 : 2023년 7월 01일 (7회) - 대상 : 참여 청소년 7인 - 내용 : 팀별 강의 제안서 작성. 완성한 강의기획서를 바탕으로 섭외하고자 하는 강사 라인업을 구축하고, 강의의 핵심적인 내용과 요소 정리. 	강의제안서 별첨
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 강의제안 - 일시 : 2023년 7월 04일 (8회) - 대상 : 참여 청소년 7인 - 내용 : 완성한 강의제안서를 1안으로 생각하고 있었던 강사에게 메일 및 전화 안내. 회신 일정 안내와 행정 안내를 함께 진행 (행정안내 : 담당 판돌인 효효 -> 강사에게 메일 및 유선으로 안내) 	
7월	<ul style="list-style-type: none"> ○ 모집을 위한 홍보매뉴얼 작성 및 디자인 회의 - 일시 : 2023년 7월 11일 (9회) - 대상 : 참여 청소년 7인 - 내용 : 온·오프라인 홍보를 위한 포스터 디자인. 홍보매뉴얼 작성. (하자센터 내부 양식)을 활용하여 모집 개요를 정리. 포스터 디자인 레퍼런스를 준비하여 디자이너에게 전달. 이후 디자이너와 줌 회의 진행 	
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 강의 진행을 위한 준비 회의 - 일시 : 2023년 7월 18일 (10회) - 대상 : 참여 청소년 7인과 각 주제별 강사 - 내용 : 섭외된 강사와 회의 진행. 세부 내용 및 준비해야 하는 자료와 일정. 당일 도착 시간 등 세부 안내, 강의를 위한 전반적인 내용을 정리하는 회의 (온라인 플랫폼, 전화, 메일을 통한 소통) 	
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 홍보 모집 - 일시 : 2023년 7월 25일 (11회) - 대상 : 참여 청소년 7인 - 내용 : 모집을 위한 홍보 진행. 최종 완성된 포스터(웹용, 오프라인용)를 하자센터 공식 홈페이지, SNS외에도 참여 청소년이 가입해 있는 커뮤니티 및 학교 등지에 홍보 진행. 참가신청서를 제작하여 모집을 진행 	
8월	<ul style="list-style-type: none"> ○ 강의를 위한 준비 (첫번째 강의) - 일시 : 2023년 8월 01일 (12회) - 대상 : 참여 청소년 3인 (손규현팀) - 내용 : 첫 번째 워크숍(배움의 공간 상상하기) 공간세팅 시작, 워크숍을 위한 재료 구입 및 인쇄물 제작 	
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 강의를 위한 준비 (두번째 강의) 	

시기	추진실적	비고
	<ul style="list-style-type: none"> - 일시 : 2023년 8월 08일 (13회) - 대상 : 참여 청소년 3인 (손규현팀) - 내용 : 첫 번째 워크숍(배움의 공간 상상하기) 공간세팅 완료, 워크숍을 인쇄물 제작 완료, 포스터 부착, 방명록 등 전체 준비 	
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 강의 진행 - 일시 : 2023년 8월 9일 (14회) - 대상 : 모집을 통한 청소년 참여자 11명 - 내용 : 첫 번째 워크숍(배움의 공간 상상하기) 진행. 사람책 2인(이한나, 정현진)의 풀케호이스콜레, 몬드라곤 협동조합 대학의 경험을 갖고 있는 2명이 사람책 형식의 프로그램 진행자 역할. 다른 트랙의 배움에 대한 경험을 듣고 현재 공교육 안에 교육 환경에 대한 의견을 서로 나누며 '우리가 상상하는 학교'에 대한 워크숍을 진행 	
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 강의를 위한 준비 (두번째 강의) - 일시 : 2023년 8월 18일 (15회) - 대상 : 참여 청소년 2인 (HN프로젝트) - 내용 : 두 번째 강의(디자이너를 위한 법률 가이드) 진행되기 전날. 공간세팅, 워크숍을 위한 재료구입 및 인쇄물 제작, 포스터 부착, 방명록 등 전체 준비 	
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 강의진행 - 일시 : 2023년 8월 19일 (16회) - 대상 : 모집을 통한 청소년 참여자 18명 - 내용 : 두 번째 강연 (디자이너를 위한 법률가이드) 진행. 김미주 변호사를 강사로 초대하여 저작권, 초상권, 회사 소속 또는 프리랜서 등으로 역할을 달리하며 일할 경우에 법률적 자문에 대한 설명을 사례를 통해 안내. 이후 질의응답을 통해 다양한 케이스의 법률 자문을 받을 수 있는 자리 	
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 강의진행 - 일시 : 2023년 8월 25일 (17회) - 대상 : 모집을 통한 청소년 참여자 21명 - 내용 : 세 번째 강연 (뮤지션토크_이민휘) 진행. 뮤지션이자 드라마 영화 음악감독인 이민휘님을 초대하여 음악의 시작 단계부터 그룹 경험, 유학 생활. 그리고 현재 영화, 드라마 음악 감독으로 활동하며 직접적인 사례에 대한 이야기를 이어나감. 모더레이터로 하자센터 판돌인 흐른(강정임)의 사회와 답변을 이어나가는 형식으로 구성 	
9월	<ul style="list-style-type: none"> ○ 회고 모임 - 일시 : 2023년 9월 5일, 8일 오전, 8일 오후 (18~20회) - 대상 : 참여청소년 7명 - 내용 : 미래진로 프로젝트 지원사업(내듣기강) 회고 및 평가, 결과 공유 및 상호 피드백 	
10월	<ul style="list-style-type: none"> ○ 강의 진행 - 일시 : 2023년 10월 17일 (21회) - 대상 : 참여청소년 및 모집을 통한 청소년 18명 - 내용 : <나의 기획을 위한 최소한의 브랜딩> 강의 진행 소셜섹터 영역에서 브랜딩과 마케팅을 진행하고 있는 홍슬기님을 초대하여 브랜딩에 대한 이야기를 듣고 나눔. 질의응답 시간을 길게 배치하여 궁금한 사례에 대한 청소년의 궁금증을 해소. 	

시기	추진실적	비고
	회고 모임을 통해 마케팅, 브랜딩에 대한 강의를 듣고 싶은 참여 청소년들의 니즈를 반영한 특강 프로젝트	

3) 인터뷰 및 평가

- 정규과정 신청자 사전 상호 인터뷰 : 총 7명, 1회 진행 (비대면 인터뷰)
- 정규과정 참여자 사후 평가 간담회 : 3회, 팀별 모임 (대면 인터뷰)
- 정규과정 프로그램 평가 회의 : 담당 판돌 및 보조강사 참여, 1회, 8/25 진행

4) 역할 분담 및 전담 인력의 역량

- 기획2팀 판돌 정효정(효효) : 기획, 운영, 홍보, 워크숍 진행, 강의, 죽돌 및 보호자 대응
- 공통강의 (특강) 3인 : 프로젝트 강사, 기획자이자 연구원, 브랜딩 경험 등 각 영역의 전문가를 초대하여 강의 및 프로그램 진행
- 보조강사 박소연(자베) : 기획, 운영, 워크숍 진행 보조, 참가 청소년 기획과정 피드백과 회의 및 기록 등
- 강사 7인 : 담당 강의 준비 및 진행, 강의자료 준비, 질의응답 응대

연번	성명	소속 (직위)	담당업무	자격사항	최종학력	전공
1	송○진	강사	공통강의 1 (주제발굴 워크숍)	- 현 밀양소통센터 팀장 - 전 희망제작소 연구원, 소셜벤처 운영	학사	물리학
2	김○배	강사	공통강의 2 (강의기획 초급과정)	- 문화기획자 - 전 서울시 문화비축기지 담당 직원	학사	문화기획
3	홍○기	강사	공통강의 3 (브랜딩 특강)	- 모어데즈 대표 - 소셜섹터 마케터	학사	마케팅
4	이○나	강사	청소년 기획강연 1 (배움의 공간 상상하 기 워크숍 사람책 강 사)	- 전 하자센터 판돌 근무 - 덴마크 폴케호이스콜레 경험 - 현재 독립출판 작가 활 동	학사	서양화
5	정○진	강사	청소년 기획강연 1 (배움의 공간 상상하 기 워크숍 사람책 강 사)	- 몬드라곤 협동조합 대학 졸업 - 이우학교 졸업	-	사회학
6	김○주	강사	청소년 기획강연 2 디자이너를 위한 법률 가이드	- 변호사 재직	학사	법학
7	이○휘	강사	청소년 기획강연 3	- 뮤지션	-	-

				- 영화음악 - 전 무키무키만만수 소속		
8	박○연	보조강사	프로그램 운영 및 진행 보조인력 청소년 기획에 대한 피드백	- 대안교육 경험 - 제품디자인 - 인바운드 디자인	학사	제품 디자인

다. 결과물

구분	내용	비고
설문조사 결과	참여 청소년 만족도 결과	첨부 1.
인쇄물 및 웹 홍보물	모집 포스터	첨부 2.
	모집 홍보 게시물	첨부 3.
활동 및 결과물	프로그램 참여 활동 사진	첨부 4.
강의자료	회차별 강의 자료	별첨 1.
강의기획서	강의 기획서 양식	별첨 2.
강의제안서	강의 제안서 양식	별첨 3.
만족도 조사	만족도 조사 전체 내용	별첨 4.

4. 홍보 및 외부연계

가. 홍보실적

- 온라인 SNS 및 홈페이지: 참여자 모집 홍보, 반응
 - 하자센터 인스타그램 게시물 4건, 좋아요 217개
 - 하자센터 홈페이지 게시물 3개
 - 하자영클래스 인스타그램 게시물 5개, 좋아요 138개

나. 홍보성과

- 참여자 모집: 프로그램 참여자 모집 시 페이스북/인스타그램으로 게시물 발신하였고, 유료 광고도 진행하였음. 그 결과 참여자 모집이 빠르고 원활하게 진행되었음

5. 사업평가

가. 사업성과 요약

- 정량성과
 - 총 21회, 연인원 157명 (청소년 비율 100%, 157명)
 - 프로그램 정원 7명 정규 프로그램 15회, 청소년 기획강연 3회, 회고모임 3회

- 현장에서 활동하고 있는 변호사, 기획자, 연구원, 마케터의 특강 진행

2) 정성성과

- 청소년의 어젠다를 발전시키고 공공성을 확인하고자 하는 청소년 욕구를 구체화 하는 경험
- 기획서와 제안서를 작성하는 가운데 피드백을 반영하고, 수렴하는 과정을 경험
- 강사 섭외, 참가자 모집 등을 통해 때에 맞는 태도와 일에 대한 감각과 소통을 경험하며 체득
- 아젠다가 참여 청소년 머릿속의 생각으로 그치는 것이 아니라 다른 사람들과 나누며 공공적 영역의 프로젝트로 발전시키는 역량이 강화됨

3) 성과의 해석

- 어젠다 발굴과 이를 프로젝트화하여 기획 강연을 운영하였을 때 반응에 대한 자기 성취감과 효능감을 확인
- 질문과 답변 시간을 통해 다양한 사례를 확인하고 현장의 경험을 들으며 소통과 공존의 방식을 배워나감
- 강의 기획이라는 무대를 펼쳐내고 마무리 한 뒤, 기획자로서의 데뷔를 해냈다는 성취감과 마무리 이후까지 지속하고자 하는 책임감을 체화해 나간 시간

4) 성과의 주요 요인

- 지루하게 여겨졌던 기획서 작성, 제안서 작성 시간 이후 프로그램을 기획 운영할 때 기초 토대가 되었다는 것을 청소년 스스로 느낌 (회고 과정에서 확인)
- 선발한 보조강사의 전공과 활동 영역이 청소년 3팀의 강의 주제와 모두 맞닿아 있어, 빠르게 대응하며 피드백이 가능. 짧은 시간동안 유효한 피드백이 오고 갈 수 있었음
- 참여 청소년의 성실성과 동력, 욕심이 모이고 강연기획자 1인으로 생각했던 강사가 섭외되면서 이 동력을 계속해서 끌고 나갈 수 있었음
- 기획한 강의가 모두 모집이 잘되고 의도한 것 이상 이야기들이 모이고 나누는 모습들이 기획한 청소년들에게 자기효능감으로 남음. 이후에도 비슷한 영역의 일들을 이어나갈 수 있는 발판으로 자리함

나. 프로그램 평가

1) 추진 일정 및 단계별 평가

① 모집 및 사전 단계

- 처음 계획과 같이 5월~10월 총 5개월 온·오프라인을 병행한 프로그램. 4월 모집을 시작
- 선발 단계에서 상호 인터뷰를 진행. 외부 심사위원 1인, 기획2팀 팀장 1인, 담당 판돌 1인이 참여하였으며 지원한 청소년 각 팀마다 주제에 대한 명확성, 참여의지를 확인하며 소통의 기반을 마련

② 본 프로그램 단계

- 공통강의에 대한 관심도가 높았으며, 열심히 참여하고자 하는 의지를 초반부터 확인할 수 있었음. 기획서, 제안서 작성 작업으로 이어지면서 동력이 떨어지기도 하고 어려움을 느끼기도 하고, 마감일을 넘기는 등의 일이 발생하자 오픈 토크방을 개설하여 모두 서로의 기획서와 제안서를 확인하며 서로 배움이 일어나는 플랫폼을 만들어 진행하였음.
- 프로그램 진행 과정 중 1:1 면담을 통해 어려운점, 필요한 점에 대한 이야기를 위에 명시한 회차 모임 외에도 지속적으로 이어나감
- 기획서 작업 이후 강사를 섭외하고 홍보를 진행해 나가며 다양한 사람들과의 접점을 넓히는 과정을 통해 다시 동력을 느끼는 청소년들의 모습을 확인 할 수 있었음.
- 스스로 기획한 강연 이후에는 참여자들의 호의적 반응에 용기를 얻고, 공공적 성격의 주제를 대중들과 나눌 수 있다는 경험을 통해 자기효능감을 얻어갈 수 있었음

③ 정리 단계

- 참여 청소년 후속 모임 및 프로그램 평가 간담회 진행 (9월 5일, 9월 8일 오전, 9월 8일 오후)
- 회고 모임을 통해 추가로 들어보고 싶다는 주제의 강의를 기획하여 특강을 진행 (나의 기획을 위한 최소한의 브랜딩)
- 정규과정 보조강사 프로그램 평가회의 (8월 25일)

2) 세부 내용별 평가

2) 세부 내용별 평가

① 참여 대상 및 모집

- 정규 프로그램 : 총 7명 (여 : 6명, 남 : 1명)

구분	여성	남성
10대 청소년	3	-
20대 청소년	3	1

- 청소년 기획강연 참가자 : 총 50명 (여 : 38명, 남 : 12명)

구분	여성	남성
10대 청소년	15	-
20대 청소년	23	12

- 관심 있는 주제의 강의를 듣고 싶은 청소년들은 많으나, 스스로 기획과 운영을 하는 실무를 배워나가는 것에 어려움을 느끼는 경우가 있었음. 결과로서 '강의'를 만나왔다면 과정으로서 '강의'를 만났을 때 품과 시간이 많이 들어가는 것을 알게 됨
- 개인이 아닌 팀으로 아젠다를 발굴하고 강연을 기획 운영하며 팀간 협업의 경험을 하는 것을 목표로 2인 이상 그룹을 모집 대상으로 함. 팀이 아닌 경우 혼자서 지원할 수 없어 지원율이 떨어진 부분도 존재함. 진행 과정에서 팀 활동보다 혼자서 활동하는 경우가 발생. 개별 상황에 맞게 개인 혹은 팀으로 지원할 수 있도록 지원조건을 열어놓는 것이 유효할 것으로 판단됨
- 중장기 프로젝트이면서 주마다 모이는 것에 대한 어려움이 있을 것으로 판단하여 온·오프라인 모임을 기본으로 구성하여 진행. 오프라인을 기초로 진행했다면 라포형성이나 팀간 피드백이 조금 더 원활하게 진행 될 수 있었을 것으로 판단됨
- 정규 프로그램에 참여한 청소년들이 기획·운영한 강연의 경우 모집이 원활하였으며 내용적인 구성도 완성도가 있었음. 관심사와 주제 등 청소년의 의견이 유효한 것을 다시 한번 확인

3) 예산, 자원, 인력 등 운영 구조 평가

- 하자센터에 있는 모든 공간, 워크숍을 할 수 있는 공간들을 무료로 사용하여 강연을 진행할 수 있는 부분, 강사비용, 재료비, 다과비까지 강의를 위한 제반 비용 일체를 지원하며 원활한 운영이 가능하도록 운영
- 담당 판돌 1명과 보조강사 1명, 팀내 지원까지 협업하여 진행함으로써 원활한 강의 진행, 변수에 대응이 유연하였음
- 지원사업의 형태이지만 현금지원이 아닌, 제반 사항을 하자센터 담당자를 통해 지원 및 연결 해주는 형태라 참여자들이 하고자 하는 공간, 강사비, 재료구매 등에 대한 한계가 존재함

다. 총평 : 미래진로 프로젝트 지원사업 <내가 듣고싶어 기획하는 강의>

1) 품을 들여 완성해 나가는 과정. 그리고 어려움

- 스스로 관심있는 주제는 있으나, 기획하고 운영하는 것(강의기획서, 제안서 문서작업과 수정과정, 강사섭외와 홍보 등 강의를 위한 준비과정과 진행을 위한 공간 세팅 및 정리하는

전반적인 진행사항)에 대한 어려움을 느끼는 경우가 많았음. 공을 들이고, 시간을 써서 강의를 완성 해 나가는 것이 '일'이 되는 순간. 동력을 잃어가는 것을 확인할 수 있었음. 참여한 청소년들은 이렇게 회고를 남기기도 함

‘과정의 중요성을 알고 있지만, 그냥 다 차려진 밥과 반찬을 먹고 싶어 한다.’

‘기획서를 왜 이렇게 자주 수정해야 하는지 당시에는 알지 못했다.’

‘온라인으로 피드백을 하니 더 어려움이 있었다. 오프라인 만남이 좋다.’

2) 그럼에도, 강의기획자로서의 데뷔가 주는 자기효능감

- 문서작업, 섭외, 홍보, 모집과 당일 현장준비까지 과정들이 어려웠지만, 자신의 고민과 궁금한 주제에 대해 공감하고 반응하며 이야기를 나누는 청소년들이 한자리에 모여있을 때, 스스로 만들어 낸 강연이 유의미했다는 것에서 오는 성취감과 효능감을 확인 할 수 있었음

<미래진로 프로젝트 지원사업 참여자 후기>

구분	후기
진로역량 관련	<ul style="list-style-type: none"> ·강사와의 대화, 질의응답을 통해 내가 하고자 하는 기획이 성공적으로 이루어졌다는 것을 느꼈다. ·이후에 지원사업에 참여한다면, 어떤 것을 하면 될지 이번 기회에 배웠다. ·기획한 강의의 참가자들을 보면서 나의 배움과 현장과의 연결 지점들을 발견할 수 있었다. ·계속 기획자로 활동하고 싶어졌다. ·강의가 끝나고 나서도 강연자 옆에서 질문하고 계속 남아있으려는 모습에서 내가 강연자를 잘 섭외했구나 하는 생각이 들었다.
관계성 관련	<ul style="list-style-type: none"> ·피드백을 서로 해줄 수 있어서 좋았다. ·강의기획서를 서로 읽어볼 수 있어서 반성 또는 더 잘 써야겠다는 생각이 들기도 했다. ·내가 관심 있게 생각한 주제를 강의로 기획하고, 모집이 잘되는 것을 보고 사람들과 통하는 면들이 있구나 깨닫고 뿌듯했던 것 같다. ·오프라인으로 만나는 것이 정말 의미 있다는 것을 다시 느꼈다. ·너무 신난다. 재미있었다. 나와 비슷한 고민과 이야기를 나눌 사람이 많아서 뿌듯하다

라. 평가 및 환류 내용 요약

구분	담당자 의견	참여자(청소년) 의견
2023년 결과보고서상 개선할 점	·오프라인 모임을 기본으로 하여, 관계성과 피드백, 모임이 지속적으로 이어질 필요성이 있음	·오프라인 모임이 더 많았다면 판돌들과도 더 깊이 있게 이야기할 수 있었을 것이라는 의견
2023년	·지원사업의 성격보다는 강의를	·기획서, 제안서 등 문서작업의

결과보고서상 제안사항	<p>열어주는 온디맨드 서비스 형태를 제안</p> <p>·주제와 강사 리스트업까지 청소년과 함께 기획하고, 강연의 진행과 운영은 담당 판돌이 진행하는 형태</p>	<p>어려움. 오프라인으로 모여서 더 다양한 주제를 발굴하고 서로 피드백하는 자리가 많아지기를 기대</p>
----------------	--	---

6. 안전교육 결과보고

연번	교육일시	실시자	교육대상(명)	교육내용	교육사진	비고
1	2023.5.20.	정효정	청소년 4명	미래진로 프로젝트 지원사업 참여자 안전 교육		-
1	2023.8.09.	정효정	청소년 11명	미래진로 프로젝트 지원사업 청소년 기획강의1		
2	2023.8.19.	김미주	청소년 18명	미래진로 프로젝트 지원사업 청소년 기획강의2		
3	2023.8.25.	강정임	청소년 21명	미래진로 프로젝트 지원사업 청소년 기획강의3		

7. 첨부자료

첨부1. 설문조사 결과

- 미래진로 프로젝트 지원사업_정규 프로그램 만족도 조사

3.) 다음은 만족도 조사입니다. 해당사항에 체크해주세요 (중복선택 불가)

복사



- 미래진로 프로젝트 지원사업_기획강의1. 배움의 공간 상상하기_프로그램 만족도 조사

4.) 다음은 만족도 조사입니다. 해당사항에 체크해주세요 (중복선택 불가)

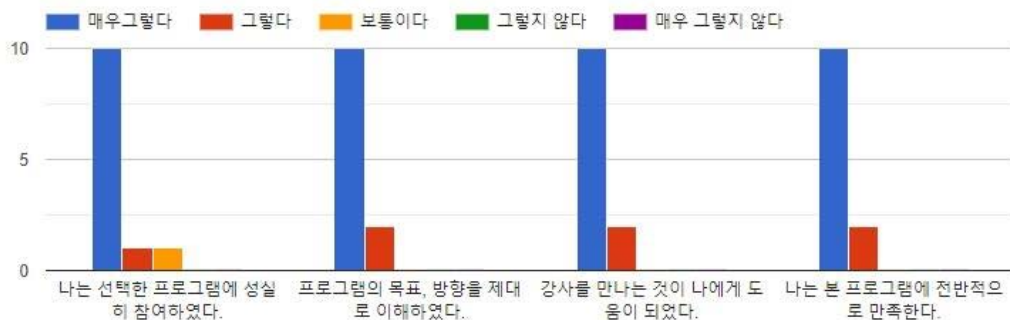
복사



- 미래진로 프로젝트 지원사업_기획강의2. 디자이너를 위한 법률가이드_프로그램 만족도 조사

4.) 다음은 만족도 조사입니다. 해당사항에 체크해주세요 (중복선택 불가)

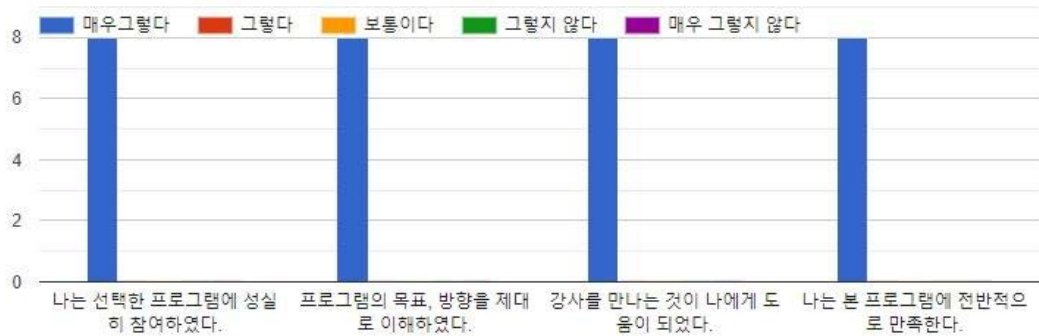
복사



- 미래진로 프로젝트 지원사업_기획강의3. 뮤지션 토크_프로그램 만족도 조사

4.) 다음은 만족도 조사입니다. 해당사항에 체크해주세요 (중복선택 불가)

 복사



첨부2. 모집 포스터





디자이너를 위한 법률 가이드

내용가이드
프로젝트
강연 - ②

하자

일시 및 장소.
2023년 8월 19일 토요일
오전 3시~5시, 하자센터
(서울시 영등포구 영신로 200)

강의 대상.
만 16~29세 디자이너 및
예비 디자이너

MUSICIAN

발간 업

영화 음악 감독

무키무키만수의 만수

이민희의 '어떻게 음악을 하나 어떻게 살아야 하나'

2023년 8월 25일(금)
15:00 - 17:30

TALK

내용가이드
프로젝트
강연 - ③

하자센터
(서울시 영등포구 영신로 200)

음악에 관심을 갖는
만16세~24세 청소년 대상

하자

haja

2023

나의 프로젝트를 위한

최소한의 브랜딩

나의 프로젝트 또는
모임을 만들고 싶은 청소년을 위한
브랜딩, 홍보 강의

하자
haja
center

첨부3. 모집 홍보 게시물

haja 미래진로 프로젝트 2023

내가 듣고 싶어 기획하는 강의

하자 haja center 1/10

class_jigum

class_jigum [마감되었습니다.]
내가 듣고 싶어 기획하는 강의
[내훈기강] 참여자를 모집합니다.

듣고 싶은 강의가 있는데 열리지 않거나, 열려도 오픈런으로 마감 완료된 경험 있으신가요?

이런 경험을 살려, 내가 듣고 싶은 강의는 내가 기획해보고, 나처럼 듣지 못한 주변의 청소년들과 나눴으면 프로젝트가 열립니다.

강사비, 공간, 홍보, 강사에게 연락하기! 할일이 태산이지만, 이 모든 과정을 함께 도와드릴게요!

강의비와 재료비 지원해드립니다! 공간은 하자의 다양한 워크숍룸을 선택할 수 있어요!!

이런것도 강의라고 할 수 있나? 고민이라면 문의주셔도 좋아요!

단, 함께 지켜야 할 의무와, 지원자격 등 긴 내용이지만 한번씩 확인하고 지원해주세요.

2023년 늦봄에서 여름, 나만의 강의를 기획해보기 위해 다함께 모여봅시다.

참여신청 : 상단 프로필 링크
문의 : 호포 (070-8871-0639 / haja_0class DM)
수정됨 · 32주

heatherlovej1004 @suk_young
33주 좋아요 1개 댓글 달기

원사이트 보기 [게시물 홍보하기](#)

something_zizi 님 외 45명이 좋아합니다
4월 14일

댓글 달기...

배움의 공간 상상하기;

나를 위한, 나에 의한

일시 2023년 8월 9일(수) 13:00 ~ 16:00
장소 하자센터 (서울시 영등포구 영신로 200)
대상 만15세 - 19세 청소년



내훈기강
프로젝트
강연 - ①

하자

class_jigum

class_jigum 우리가 배우는 공간, 학교에서 이상함을 느낀 분들!
함께 새로운 배움터를 상상해봐요.

내가 듣고 싶어 기획하는 강의, #내훈기강
프로젝트에 참여한 '팀 손규환'이
[배움의 공간 상상하기: 나를 위한, 나에 의한] 워크숍을
진행합니다.

[배움의 공간 상상하기] 워크숍은
'학교'를 배우는 공간으로 정의했을 때
무엇을 배우며 살아가고 싶은지, 중요한 배움은 무엇인지,
학교가 어떤 배움을 얻는 공간이어야 할지를
현재 진행형으로 하고 있는 청소년들과
함께 고민해보고 싶다는 바람에서 시작된 워크숍입니다.

배움의 공간 상상하기에서는?

- ☑ 다양한 배움의 공간에서 경험을 쌓아가는 2명의 멘토와의 사담
- ☑ 이한나(고나 @gonah_studio): 연마크 물체로이스플레 경험, 오디세이 학교 길잡이교사로 활동(#노래하는사람은평복하다 저자)
- ☑ 정현진: #이우학교 졸업생, 스페인 문도라곤 협동조합 아카데미 재학생
- ☑ 나의 배움의 경험을 돌아보고 재해석하기 위한 '인성그래프' 제작
- ☑ 다양한 배움의 공간을 상상하고 싶은 청소년들과의 만남

이런 분들께 추천해요!

- ✓ 학교라는 공간에 대해 고민해보고 싶은 청소년
- ✓ 학교 상황에 의미를 찾았거나 앞으로 무엇을 배우며 살아갈지 막막한 청소년
- ✓ 교육에 관심이 있는 청소년

원사이트 보기 [게시물 홍보하기](#)

wons.10wells 님 외 21명이 좋아합니다
7월 26일

댓글 달기...

디자이너를 위한 법률 가이드

내돈기강
프로젝트
강연 - ②

하자
haja
center

일시 및 장소.
2023년 8월 19일 토요일
오후 3시~5시, 하자센터
(서울시 영등포구 영신로 200)

강의 대상.
만 16~29세 디자이너 및
예비 디자이너

class_jigum

class_jigum [모집마감] 신청에 감사드립니다 참가자 안내는 18일
에 문자안내드립니다

내가 듣고 싶어 기획하는 강의, #내돈기강 프로젝트에 참여한
팀 HIN프로젝트가 준비한 [디자이너를 위한 법률 가이드]는,
콘텐츠를 제작할 때 반드시 알고있어야 할 법적 지식을 2시간으로
압축한 강의입니다

강의 내용
· 지식재산권이란? 상표권과 저작권의 기본개념
· AI와 가상세계의 저작권
· 저작물과 표절도를 보호하는 방법
· 상표권을 보호할 수 있는 방법

강의 대상
· AI 사이트를 위주작업에 이용해도 될지 고민중인 디자이너
· 저작권을 보호하고 싶은 콘텐츠 제작자
· 상표권 등록을 고민중인 인물투어
· 지식재산권에 대해 알고싶은 프리랜서

강사 소개
· 김미주 변호사님
· 10년 이상의 경력을 보유한 지식재산권 전문 변호사
· 저서 : 굿GPT가 내 생각을 출간다면?

김미주 변호사님 이력
· (현) 로펌 법률사무소 미주의 대표 변호사
· (현) 대한변협 법률구조재단 이사
· (현) 대한변협사법회 제2총보이사
· (전) 쿠팡의 첫 사내변호사

#내돈기강 프로젝트 강연2, #디자이너를위한법률가이드
(~8/17까지)

인사이드 보기

게시물 홍보하기

♡ 🔍 🗒

🔖

ulovegyeol 님 외 9명이 좋아합니다
8월 3일

댓글 달기...

게시

MUSICIAN

빌린 입

영화 음악 감독

무키무키만만수의 만수

이민휘의

‘어떻게 음악을 하나
어떻게 살아야 하나’

2023년 8월 25일(금)
15:00 - 17:30

TALK

내돈기강
프로젝트
강연 - ③

하자센터
(서울시 영등포구 영신로 200)

음악에 관심을 갖는
만16세~24세 청소년 대상

하자
haja
center

class_jigum

class_jigum [마감되었습니다. 감사합니다]

[모집] 뮤지션 토크, 이민휘 (내돈기강 청소년 기획강연 세번째)

이민휘의 '어떻게 음악을 하나 어떻게 살아야 하나'
무키무키만만수의 만수에서 다수의 영화 음악, 빌린 입의 이민휘
까지!
어떤 일들이 있었을까요? 그 경험과 노하우를 전해줄 수 있는
오프의 기회입니다.
여러 음악 작업을 이어가고 있는 뮤지션, 이민휘
(@lee.minhwi_official) 님을 모십니다.
사회자의 질문과 뮤지션의 답변이 오가는 형태로 강의가 진행될
니다.

이런 분들께 뮤지션 토크를 추천합니다!

- 음악 활동을 해보고 싶은데 흥味が 부족한 사람
- 음악 작업이 어떤 방식으로 진행되는지 알고 싶은 사람
- 음악에 관련된 진로를 희망하는 사람
- 동료 음악가들이 어떤 생각을 하는지 궁금했던 사람

참가 안내

- 일정 : 2023년 8월 25일 (금) 15:00-17:30
- 장소 : 하자센터 신관 1층 카페그냥
- 모집일정 : 2023년 8월 10일(목) ~ 2023년 8월 21일(월)
- 참가자 안내 : 2023년 8월 22일(화)
- 대상 : 음악에 관심을 갖는 만16세~24세 청소년
- 선착순 모집으로, 조기 마감 될 수 있음을 알려드립니다.

신청방법 : 포털발상단 링크트리

수정됨 · 19주

hwabinnbinn 님 24세 넘어버려 슬프네요 ㅎㅎ

인사이드 보기

게시물 홍보하기

♡ 🔍 🗒

🔖

musicchaja 님 외 31명이 좋아합니다
8월 10일

댓글 달기...

게시

첨부4. 프로그램 참여 활동 사진



공통강의1. 주제발굴 워크숍



공통강의2. 강의기획 초급과정



공통강의3. 브랜딩 워크숍



기획강의1.배움의 공간 상상하기(1)



기획강의1.배움의 공간 상상하기(2)



기획강의2. 디자이너를 위한 법률가이드



기획강의3. 뮤지션 토크(1)



기획강의3. 뮤지션 토크(2)

사업결과보고서

1. 사업명 : 청소년 창작 워크숍 <진로탐색 오픈 클래스 운영>

2. 사업개요

- 가. 사업기간 : 2023년 1월~12월
- 나. 사업대상 : 17-24세 청소년
- 다. 사업장소 : 하자센터
- 라. 참여인원 : 연인원 114명 (청소년 114명) / 총 12회 진행

3. 사업내용

가. 추진 목표

1) 사업추진목표 :

- 청소년 누구나 참여해 볼 수 있는 문턱 낮은 체험형, 도입형, 단기 워크숍을 진행하며 하자 센터에 대한 관심을 넓혀나가고, 참여자 확대를 목표로 함
- 멘토, 동료와 함께하는 창의적·예술적 경험을 통해서 다양한 작업과 이를 통한 자신의 취향 및 자기만의 언어를 탐색해 볼 수 있는 기회 제공
- 단순한 체험 프로그램 뿐 아니라 멘토로 섭외된 강사가 자신의 작업을 창작, 창업하여 사회 속의 일원으로 활동하고 있는 방식, 방법에 대한 이야기를 나누며 진로에 대한 다양한 길을 모색해 볼 수 있는 경험을 제공
- 센터 내 다양한 오픈클래스 프로그램의 효과적인 관리 및 홍보, 아카이빙

2) 목표치의 타당성

- 하고싶은 일을 하면서 먹고사는 중요한 문제에 맞닿아 있는 참여 청소년들에게 선배그룹의 선 경험에 대한 이야기를 들어보고, 프로로서 작업하고 있는 작업물을 보고, 직접 같은 방식으로 작업 해보며 진로에 대한 다양한 상상과 계기의 순간을 마련

구분	정량	정성
목표	·정원 10명, 12회, 연인원 120명 ·6회의 프로그램을 2회기씩 구성하여 진행하는 진로-예술 단기 진입형 교육프로그램	·현업에서 작가로 활동 또는 창업을 하여 활동하는 강사진이 진행하는 워크숍으로, 체험으로 그치지 않고 선배(멘토)의 생생한 현장 이야기를 들으며 각자의 취향과 작업을 진로로 연결해 볼 수 있는 경험을 제공
타당성	·다양한 청소년들이 쉽게 접하고 호기심을 불러 일으킬 수 있는 단기 진입형 진로-예술 프로젝트로 구성	·프로그램 참여에서 나아가 선배의 이야기를 통해 어떻게 현실의 벽을 넘어 자기 작업을 이어나갈지 진로에 대한 확장성과 계기 마련

3) 사업 목표와 기관 특성화 전략과의 연계성

- 중장기계획서상 기관 특성화 전략 중 다음 내용과 부합함
- 일과 관계, 문화가 있는 통합형 진로개발 경험 제공
- 융합형 미래진로역량 개발 (장르간, 온오프라인간)

나. 추진 내용

1) 프로젝트 실행 내용 요약 : 총 6차x2회기 총 12회, 연인원 114명, 청소년 100% 114명

구분	프로그램	세부 프로그램 / (작업 멘토)	횟수	남	여	연인원
2023년 4월	청소년 창작 워크숍 <진로탐색 오픈클래스>	1차 오픈클래스 리소제작 (스튜디오 포푸리)	2	0	9	18
2023년 5월		2차 오픈클래스 위빙 (스튜디오 하라두)	2	0	11	22
2023년 6월		3차 오픈클래스 손바느질 오브제 제작 (표보보 스튜디오)	2	0	7	14
2023년 9월		4차 오픈클래스 판화 작업 (김가솔 작가)	2	0	10	20
2023년 10월		5차 오픈클래스 북바인딩 워크숍	2	0	10	20

구분	프로그램	세부 프로그램 / (작업 멘토)	횟수	남	여	연인원
(1)		(예술제본 렉또베르소)				
2023년 10월 (2)		6차 오픈클래스 실크스크린 워크숍 (김가슬 작가)	2	0	10	20
계			12	0	57	114

2) 프로젝트 세부 프로그램 내용 요약

■ 6차, 2회기씩 진행 총, 12회기 프로그램 세부내용

회차	일시	진행 내용	진행강사
1	- 2023.04.07.(금) 19:00 ~ 21:00 - 2023. 04.08.(토) 14:00 ~ 16:00	하자 오픈클래스 1 - 리소 프린팅 / 리소 작업물 디자인	홍세인 (리소 작업실 포푸리)
2	- 2023.05.25.(목) 15:00 ~ 17:00 - 2023.05.26.(금) 15:00 ~ 17:00	하자 오픈클래스 2 - 책 덮개 혹은 티코스터 위빙기법으로 디자인 및 작업	원하라 (위빙 스튜디오 하라두)
3	- 2023.06.16.(금) 15:00 ~ 17:00 - 2023.06.17.(토) 15:00 ~ 17:00	하자 오픈클래스 3 - 폐기하는 패브릭을 사용. 재봉틀, 손바느질 기법으로 키링, 컵싸개, 에코백 패치워크 작업	고우리 (가방작업실 표보보)
4	- 2023.09.21.(금) 15:00 ~ 17:00 - 2023.09.22.(토) 15:00 ~ 17:00	하자 오픈클래스 4 - 내가 원하는 이미지로 오목판화 작업을 통해, 판화인쇄 기법을 배우고 인쇄해보기	김가슬 (판화, 실크스크린 작가)
5	- 2023.10.12.(금) 15:00 ~ 17:00 - 2023.10.13.(토) 15:00 ~ 17:00	하자 오픈클래스 5 - 북바인딩 워크숍. - 예술제본의 한 영역인 북바인딩 기법을 배우고 나만의 노트 2가지 버전을 제작	조효은 (예술제본 렉토베르소)
6	- 2023.10.19.(금) 15:00 ~ 17:00 - 2023.10.20.(토) 15:00 ~ 17:00	하자 오픈클래스 6 - 실크스크린 워크숍 - 실크스크린 기법을 배우고, 스스로 디자인하여 인쇄판(사)를 제작하고 2개의 색을 선택하여 에코백 제작하기	김가슬 (판화, 실크스크린 작가)

- 프로그램

- 총 6차, 2회기씩 진행, 총 12회기의 프로그램 진행. 하자 내 보유하고 있는 기자재 활용과 예술을 주제로 작업하고 있는 강사(작가) 선배와의 작업과 진로이야기, 질의응답으로 구성.
- 단기 진입형 프로그램으로서 회당 2번씩 만나, 예술·작업의 흐름으로 진행
- 매회 현업에서 활동하고 있는 작가, 스튜디오 대표 등을 섭외하여 작업을 기본으로 일, 각 영역별 생태계에 대한 이야기를 나누고, 질문이 오고가는 과정으로 구성

3) <진로탐색 오픈클래스> 내용

- 모집 대상 및 인원

- 17-24세 청소년, 10명 내외
- 하자센터에서는 어떤 활동이 있는지, 참여 하고 싶은 청소년
- 작업을 통해 진로를 상상해 보고자 하는 청소년
- 단기 프로그램에 참여 하고 싶은 하는 청소년

- <진로탐색 오픈클래스> 과정

- 운영 기간: 2023년 4월 ~ 2023년 10월
- 장소: 하자센터 (서울시 영등포구 영신로 200)
- 신청 방법: 온라인 신청서 접수 -선착순 모집 -개별 안내
- 수강료: 무료

- <진로탐색 오픈클래스> 세부 진행내용

시기	추진실적	비고
3월	<ul style="list-style-type: none"> ○ 상반기 기획 및 라인업 확정, 강사 섭외 완료 ○ 1차 오픈클래스 모집 홍보 진행 <ul style="list-style-type: none"> - 모집기간 : 3/25(토) ~ 3/31(금) - 대상 : 17세 ~ 24세 청소년 - 내용 : ①하자 공식홈페이지, ②하자 영클래스 인스타그램 홍보 ③홍보물 인쇄 및 오프라인 배포 	
4월	<ul style="list-style-type: none"> ○ 1차시 : 리소그라피 워크숍 <ul style="list-style-type: none"> - 일시 : 2023년 4월 7일 (금) / 2023년 4월 8일 (토) - 대상 : 진로탐색 오픈클래스 신청자 (선착순 모집) 10명 - 내용 : <ul style="list-style-type: none"> 1차시 : 하자센터 소개, 리소작업실 포푸리 소개, 리소 작업에 대한 이야기, 리소 인쇄를 위한 디자인 작업물 제작하기 (봄달력 만들기) 2차시 : 디자인한 작업물(봄달력)을 2도 (2가지 색상) 인쇄 진행 및 프로그램 	

시기	추진실적	비고
	회고로 마무리	
5월	<p>○ 2차시 : 위빙 워크숍</p> <ul style="list-style-type: none"> - 모집기간 : 2023년 5월 6일(토) ~ 5월 15일(월) - 진행일정 : 2023년 5월 25일 (금) / 2023년 5월 26일 (토) - 대상 : 진로탐색 오픈클래스 신청자 (선착순 모집) 11명 - 내용 : <ul style="list-style-type: none"> 1차시 : 하자센터 소개, 위빙 작업자로서의 강사 소개, 위빙기법 소개, 책덮개, 티코스터 사이즈 중 선택하여 작업 시작 2차시 : 어제에 이어서 위빙 작업 시작, 중간중간 코멘트와 피드백 진행. 작업 마무리 후 회고 	
6월	<p>○ 3차시 : 손바느질 오브제 제작</p> <ul style="list-style-type: none"> - 모집기간 : 2023년 5월 30일(화) ~ 6월 6일 (화) - 진행일정 : 2023년 6월 16일(금) ~ 6월 17일 (금) - 대상 : 진로탐색 오픈클래스 신청자 (선착순 모집) 7명 - 1차시 : 하자센터 소개, 가방작업실 표보보 소개, 주로 하는 작업물의 영감에 대한 이야기를 서로 나누고, 표보보만의 시그니처 오브제들을 셀렉하여 패치워크 키링 제작 진행 2차시 : 어제에 이어서 패치워크 기법을 활용한 컵싸개, 가방 제작을 진행. 완료 후 회고 	손바느질이라는 소규모 워크숍의 특성과 재봉틀 보유 대수에 따라 모집인원을 축소하여 진행
9월	<p>○ 하반기 컨셉 및 라인업 확정, 섭외 완료</p> <p>○ 4차시 : 판화 워크숍</p> <ul style="list-style-type: none"> - 모집기간 : 2023년 9월 5일(화) ~ 9월 18일 (월) - 진행일정 : 2023년 9월 21일(금) ~ 9월 22일 (금) - 대상 : 진로탐색 오픈클래스 신청자 (선착순 모집) 10명 - 1차시 : 하자센터 소개, 판화작가 김가솔 소개, 현장에서 어떤 주제와 협업을 하며 일하는지에 대한 이야기. 판화 기법소개, 오늘 작업하게 될 작업기법 안내. 오목판화 작업 (아크릴과 니들을 사용), 사진 이미지를 판화로 만들어 흑백인쇄 진행 2차시 : 새로운 이미지를 전달 배운 오목판화 기법으로 판을 만들고 컬러 2도 인쇄 후 회고 모임 	
10월 (1)	<p>○ 5차시 : 북바인딩 워크숍</p> <ul style="list-style-type: none"> - 모집기간 : 2023년 9월 26일(화) ~ 10월 3일 (화) - 진행일정 : 2023년 10월 12일(목) ~ 10월 13일 (금) - 대상 : 진로탐색 오픈클래스 신청자 (선착순 모집) 10명 - 1차시 : 하자센터 소개, 예술제본 렉도베르쏘 소개, 예술제본가 소개, 예술제본 외에 유럽에서 '마스터피스'라고 여겨지는 직업에 대한 소개, 워크숍 안내. 얇은 노트 바인딩으로 작업 안내. 재료에 대한 안내 및 사용 방법, 바인딩 기법 등 안내. / 각자 노트 바인딩 작업 2차시 : 조금 더 복잡한 노트 바인딩 진행. 단권들을 모아 두꺼운 노트를 만들기 위해 추가로 설명되는 재료와 작업 기법을 안내받고 작업 진행. 완료 후 회고 진행 	
10월 (2)	<p>○ 6차시 : 실크스크린 워크숍</p> <ul style="list-style-type: none"> - 모집기간 : 2023년 10월 02일(월) ~ 10월 14일 (토) - 진행일정 : 2023년 10월 19일(목) ~ 10월 20일 (금) - 대상 : 진로탐색 오픈클래스 신청자 (선착순 모집) 10명 - 1차시 : 하자센터 소개, 강사소개, 실크스크린 기법 안내, 강사가 준비한 	

시기	추진실적	비고
	실크스크린 판을 활용하여 실크스크린 물감으로 에코백, 파우치에 인쇄 2차시 : 각자 준비한 이미지를 감광하여 실크스크린 판을 제작. 제작한 이미지를 각자 준비해 온 (옷, 가방, 파우치 등) 실크스크린 기법으로 인쇄 진행 작업물을 마르게 하는 동안 회고 후 마무리	

3) 기획, 평가회의

- 기획회의 : 담당 판돌, 오픈클래스 참여 강사 5인 1회씩, 총 5회 진행 (3/7, 4/11, 6/3, 8/26, 9/19) *4차와 6차 오픈클래스는 동일 강사가 진행
- 평가회의 : 담당 판돌, 오픈클래스 참여 강사 6인 1회씩, 총 6회 진행 (4/8, 5/26, 6/17, 9/22, 10/13, 10/20)

4) 역할 분담 및 전담 인력의 역량

- 기획2팀 판돌 정효정(효효) : 기획, 운영, 홍보, 워크숍 진행, 참가 청소년 대응
- 강사 5인 : 프로젝트 전체 진행, 멘토 및 질의응답 응대, 작업 진행 및 피드백

연번	성명	소속 (직위)	담당업무	자격사항	최종학 력	전공
1	홍○인	강사	오픈클래스 1차 리소 워크숍 강사	- 일러스트, 리소그래프 스튜디오 포푸리 운영 - 언리미티드 에디션 참가 - 사슴책방 전시 - 도쿄 아트북페어 참가 - 한국문화예술교육진흥원, 서울시립미술관, 아디다스 등 협업 프로젝트 진행	학사	시각디자인
2	원○라	강사	오픈클래스 2차 위빙 워크숍 강사	- 위빙 스튜디오 하라두 (서울/제주) 운영 - 브랜드 '라우쉬' 콜라보 작업 - 연남동 '노트폴리오' 위빙 정규수업 진행	학사	공예학과
3	고○리	강사	오픈클래스 3차 손바느질 오브제 제작 강사	- 가방 디자인 표보보 대표 - 옹정상가 소속 디자이너 - 독립출판사 '유어마인드' 디자이너 근무	학사	패션디자인
4	김○슬	강사	오픈클래스 4차, 6 차 판화 워크숍 / 실 크스크린 강사	- 개인전 : 페이지룸8 갤러리, 갤러리 숨, 팔레 드 서울 - 단체전 : 플랫폼엘, 예술의전당, 무신사 테라스, 블루스퀘어 - 페어 : 그림도시 참가	석사	판화과
5	조○은	강사	오픈클래스 5차	- 렉토베르소 대표	-	예술제본

			북바인딩 워크숍 강사	<ul style="list-style-type: none"> - 수상 : 프랑스 예술제본 비엔날레 개인, 단체 수상 - 강의 : 환기미술관, 예술의전당, 삼성디자인 멤버쉽 - 전시 : '파우스트' 리브르 아틀리에 예술 제본전 		
--	--	--	----------------	---	--	--

다. 결과물

구분	내용	비고
설문조사 결과	참여 청소년 만족도 및 설문조사 결과	첨부 1.
인쇄물 및 웹 홍보물	모집 포스터	첨부 2.
	모집 홍보 게시물	첨부 3.
활동 및 결과물	오픈 클래스 활동 사진	첨부 4.
강의자료	회차별 강의 자료	별첨 1.

4. 홍보 및 외부연계

가. 홍보실적

- 1) 온라인 SNS 및 홈페이지: 참여자 모집 홍보, 반응
 - 하자센터 인스타그램 게시물 2건, 좋아요 98개
 - 하자센터 홈페이지 게시물 6개
 - 하자영클래스 인스타그램 게시물 9개, 좋아요 146개

나. 홍보성과

- 참여자 모집: 프로그램 참여자 모집 시 페이스북/인스타그램으로 게시물 발신하였고, 유료 광고도 진행하였음. 그 결과 참여자 모집이 빠르고 원활하게 진행되었음

5. 사업평가

가. 사업성과 요약

- 1) 정량성과
 - 총 6차, 12회, 연인원 114명 (청소년 비율 100%, 114명)
 - 프로그램 정원 10명 내외 총 12회 진행

2) 정성성과

- 하자센터를 처음 알게 되어 참여하게 되는 창구 프로그램 역할
- 입시와 경쟁에서 벗어나 과제를 수행하기 위한 목적 없이 순수하게 나의 관심을 추구해보는 활동의 경험
- 회차별 모집이 원활하였음. 평균 1~2일 안에 모집이 마감되는 상황이 매회 발생
- 강사에게 들어보는 작업과 일에 대한 정보와 이야기, 진로에 대한 고민을 묻고 답하며 새로운 소통이 이루어지는 계기를 마련

3) 성과의 해석

- 지금의 청소년에게 관심있을 주제 선정. 인지도와 전문성 있는 작가를 선정하여 매력도를 높여 진행한 부분에서 모집이 원활하게 진행
- 질문과 답변 시간을 통해 어떻게 자기만의 작업을 끌고 가야 할지 막막한 청소년들에게 다양한 경로의 진로 이야기를 나눔

4) 성과의 주요 요인

- 오픈클래스 각 주제에 맞는 작가를 섭외하여 진행함으로서 SNS를 통해 알고 있던 작가와의 만남과 작업이 참여 청소년들에게 흥미와 동력을 유발
- 접하기 어려우나 관심도가 높은 희소성 있는 장비(리소프린터, 실크스크린 감광기)를 센터에서 보유하고 있어, 참여 청소년이 공간과 자원을 집중적으로 사용할 수 있도록 지원
- 참여 청소년이 희망하는 경우 추가 작업 및 공간 및 장비 사용 지원

나. 프로그램 평가

1) 추진 일정 및 단계별 평가

① 모집 및 사전 단계

- 각 오픈클래스마다 주제를 명확히 하여 직관적인 제목으로 청소년이 이해하기 쉽게 하여 모집을 진행하였음
- 모집 연령과 인원, 오픈클래스 참가 신청 시 청소년들이 작성한 내용을 반영하여 강사와 프로그램 세부 내용을 기획하여 어떤 작업을 할 수 있을지 정리해 나감
- 프로그램 신청 시 선호하는 작가, 주제, 매체에 대한 니즈를 확인하고 오픈 클래스에 반영하여 준비함. 참여 청소년이 흥미만 있다면 참여할 수 있는 초급단계로 수업을 기획 및 개발하여 처음 하자센터를 오는 청소년도 참여가 가능할 수 있도록 프로그램을 진행

② 본 프로그램 단계

- 회차별 각자의 주제를 오랜 시간 전문적으로 작업 또는 교육을 진행해 본 강사들을 섭외해 수업을 기획
- 각 회차별 모집과 출석률이 높은 편이었으며, 노쇼 발생하지 않았음
- 매 회차마다 새로운 참가자가 참여하는 만큼 하자센터의 문화와 약속, 안전사항 안내를 진행하였으며 이러한 공유사항등을 전달하여 일회용품 사용이나 스몰 토크를 나누는 등의 미세한 변화들도 관찰할 수 있었음
- 목적과 경쟁에 대한 부담은 내려놓고, 순수하게 나의 작업에 몰두해보는 경험이 매력으로 다가감. '작업물을 내가 갖게 되는 것'이 지금의 청소년에게 유효하였음

2) 세부 내용별 평가

① 참여 대상 및 모집

- 총 57명 (여 : 57명)

구분	여성	남성
10대 청소년	9	-
20대 청소년	48명	-

- 흥미와 취향 : 프로그램에 진행 시 노쇼는 발생하지 않았음. 모집이 매우 원활하게 진행되어 하루나 이틀 정도면 마감되는 것을 확인할 수 있었음. 자신의 흥미나 취향에 맞는 단기 프로그램은 청소년들의 참여도를 높였으며, 진입장벽을 낮추는 요소로 작용함
- 단기 진입형 프로그램 이후의 연결 : 단기 프로그램의 특성상 서로 간의 연대, 네트워크가 이루어지기를 기대하며 설계하지 않았음. 각자 작업에만 집중하고는 성격으로 진행하다보니 워크숍 종료 전, 자신의 작업이 완성되면 귀가 하는 경우도 종종 발생하였음. 함께 작업하고 마무리 회고가 있을 예정임을 신청서 작성 시 확인사항으로 알림하는 등 보완이 이루어짐. 단기진입형 프로그램에서 자기 흥미와 취향에 맞는 작업을 하는 것으로도 의미가 있지만, 이후 하자센터를 들여다보고 참여해 볼 수 있는 연결지점을 마련하는 것이 필요
- 연속으로 참여하는 청소년들 : 흥미와 취향, 더하여 관심 있던 작가가 강사로 오는 경우, 모집완료까지의 속도가 매우 빠른 편이었음. 그러나 하자센터를 처음 경험해보는 청소년들에게 정보가 닿기에는 기존의 하자센터 참여자들이 프로그램 정보를 비교적 빠르게 파악할 수 있어 연속적으로 프로그램을 신청하는 모습을 발견할 수 있었음. 이를 보완하기 위해 하반기에 진행되는 프로그램 중에서는 하나의 프로그램만 선택하여 참여 가능한 것으로 선택지를 좁혀 운영. 다양한 청소년이 하자센터를 알고, 프로그램을 함께 하는 것이 목

표인 만큼 연속참여에 대한 다른 방식의 선택을 할 수 있도록 진행

- 노쇼는 없었지만 매 회차 목표 인원이었던 10명이라는 인원 설정이 1인 강사, 프로그램 내용에 따라서는 다소 많은 인원이 되기도 함. 강사, 프로그램 내용 등. 특성에 따라 유동적인 변형을 하여 운영하였음
- 모집은 여성 청소년 비율이 100%. 남성 청소년이 하자센터로 진입할 수 있는 프로그램 개발도 과제로 남음

3) 예산, 자원, 인력 등 운영 구조 평가

- 본관 디자인작업장의 리소 프린트기, 플로터 대형출력기, 실크스크린 감광기 등 하자센터에서 활용할 수 있는 하드웨어와 클래스마다 필요한 고가의 재료를 구매하고 지원하여 원활한 운영이 가능
- 담당 판돌 1명과 주강사. 때로는 보조강사까지 협업하여 진행함으로서 참여청소년에게도 인적지원 물적지원 모두 안정적인 대응이 가능하였음

다. 총평 : 진로탐색 오픈클래스 성과와 과제

1) 비경쟁적 창작 환경 조성

- 오픈클래스 주 참여자들은 예술 전공자들이 많았고, 또는 전공을 하려는 청소년들이 주를 이루었음
- 창작을 하고자 하는 꿈을 좇아 전공을 하고 있으나, 경쟁적 환경으로 인해 창작의 자율성을 존중받지 못하는 상황에 놓여져 있었음
- 오히려 오픈클래스에서 하는 활동들이 스스로 해보고자 하는 작업의 유형이며 마감이나 결과에 쫓기지 않고 자유롭게 몰두했다는 후기를 남겼음
- 참여한 청소년들의 회고는 다음과 같았음
 - 여기서는 해보고자 하는 작업을 끝까지 해보는 것 같다. 오히려 학교에서 못하는 경우가 많다.
 - 평가받지 않아서 좋다.
 - 팬심으로 봐오던 분을 강사로 만나니 작업에 더 집중이 되는 것 같다.
 - 나만 열심히 하는게 아니라 다들 열심히 하니 함께 열심히 하게 된다
 - 완성해서 가져가는데 무료라는 것이 너무 좋다. 감사하다.

2) '미래진로센터'로서 융합적 프로그램의 필요와 과제

- 하자센터 오픈클래스 만족도 조사를 통해, 추후 해보고자 하는 프로그램에 대한 질문을 취합하였고 손작업에서 나아가 아날로그 작업에 대한 니즈를 확인할 수 있었음

- '미래진로센터'로서 청소년 니즈를 반영한 아날로그 작업과 미래진로를 담아낼 수 있는 융합적 프로그램 기획이 과제로 남음



<진로탐색 오픈클래스 참여자 후기>

구분	후기
진로역량 관련	·팬심으로 봐오던 작가님(강사)와의 대화를 통해 용기를 얻었다 ·내작업을 온전히 집중해서 해보는 시간에 대한 긍정적인 마음이 들었다. ·입시미술, 평가에서 멀어진 작업을 해보니 자유롭게 해볼 수 있었다. 재미있었다.
관계성 관련	·누군가 열심히 하니, 나도 열심히 하게 된다. ·내 작업을 다하고 무심코 옆을 보니 귀여운 것을 만드는 친구들도 많아서 신기했다 ·등글게 앉아 작업하니 많은 이야기를 오고가서 신기한 경험이었다

라. 평가 및 환류 내용 요약

구분	담당자 의견	참여자(청소년) 의견
2023년 결과보고서상 개선할 점	·관계성이 좀 더 보완될 수 있는 방식의 기획이 필요 (자리 배치 등까지 고려하여 조금 더 세밀한 기획이 요구됨)	·하자에 쓸 수 있는 장비교육과 장비를 원할 때 사용하고자 하는 의견
2023년 결과보고서상 제안사항	·하자 내에 이미 있는, 그리고 새롭게 구축된 장비들을 사용할 수 있는 워크숍 보완이 필요함	·손으로 하지 않더라도 아날로그적 성격의 워크숍이 더 많이 열리기를 희망

6. 안전교육 결과보고

연번	교육일시	실시자	교육대상(명)	교육내용	교육사진	비고
1	2023.4.07	정효정	청소년 9명	진로탐색 오픈클래스 _리소 워크숍 참여자 안전 교육		-
2	2023.5.25	정효정	청소년 11명	진로탐색 오픈클래스 _위빙 워크숍 참여자 안전 교육		

3	2023.6.16	정효정	청소년 7명	진로탐색 오픈클래스_ 손바느질 오브제제작 참여자 안전교육		
4	2023.9.21	정효정	청소년 10명	진로탐색 오픈클래스_ 판화 워크숍 참여자 안전교육		
5	2023.10.12	정효정	청소년 10명	진로탐색 오픈클래스_ 북바인딩 워크숍 참여자 안전교육		
6	2023.10.19	정효정	청소년 10명	진로탐색 오픈클래스_ 실크스크린 워크숍 참여자 안전교육		

7. 첨부자료

첨부1. 만족도 조사 결과

첨부2. 모집 포스터

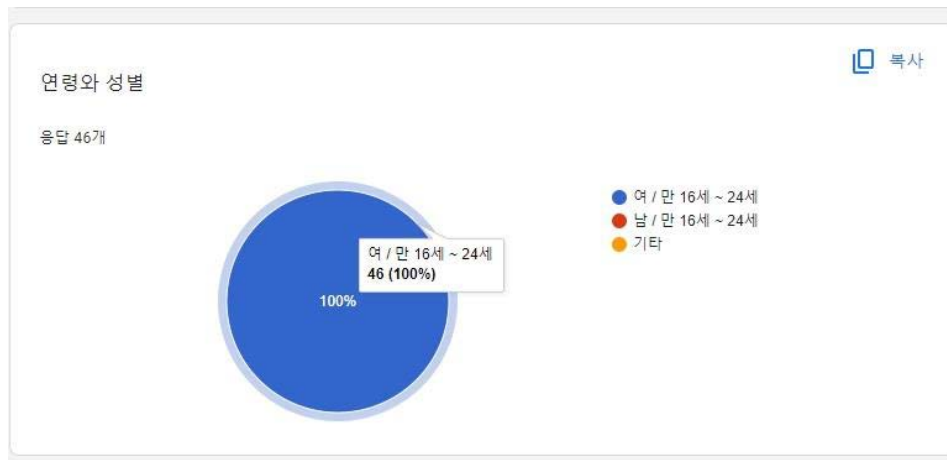
첨부3. 모집 홍보 게시물

첨부4. 오픈 클래스 활동 사진

별첨1. 회차별 강의 자료

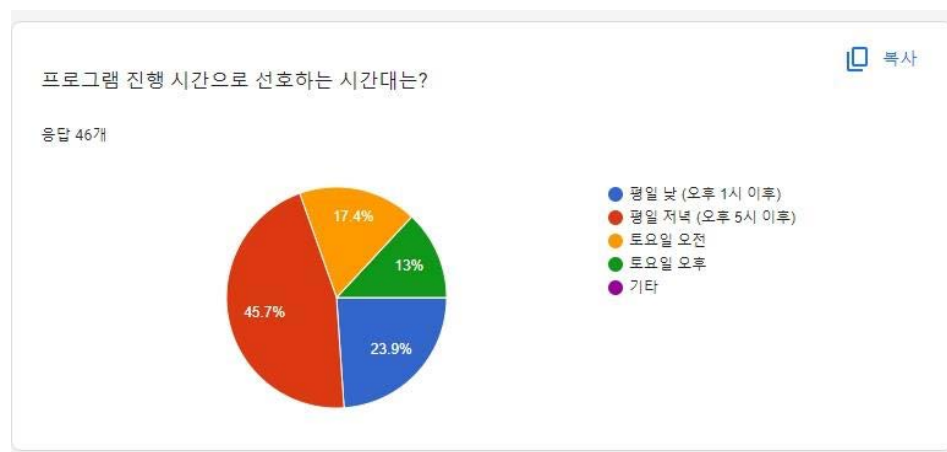
첨부1. 만족도 조사 결과

- 참여인원 전체 여성청소년



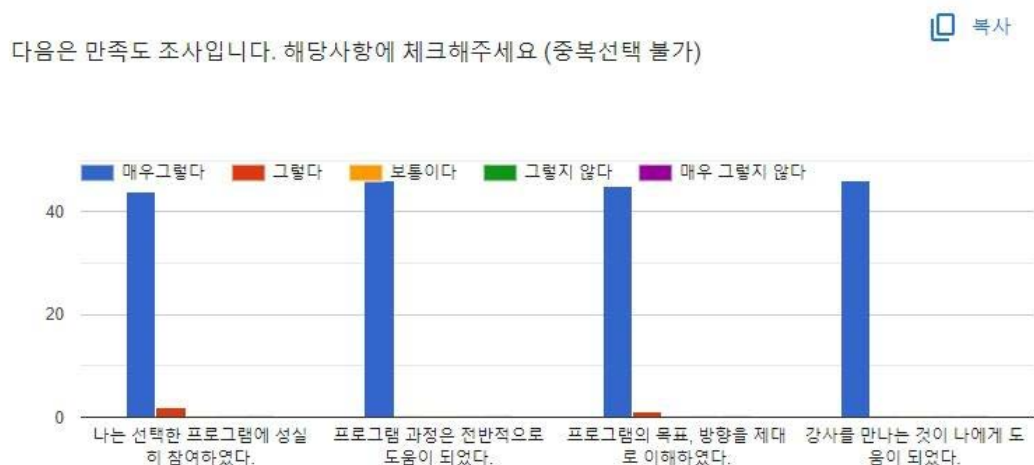
- 프로그램 선호 시간대

평일 저녁 5시 이후가 가장 높은 45.7%로 나타남



- 프로그램 만족도

‘매우 그렇다’와 ‘그렇다’를 선택한 청소년이 100%로 집계됨

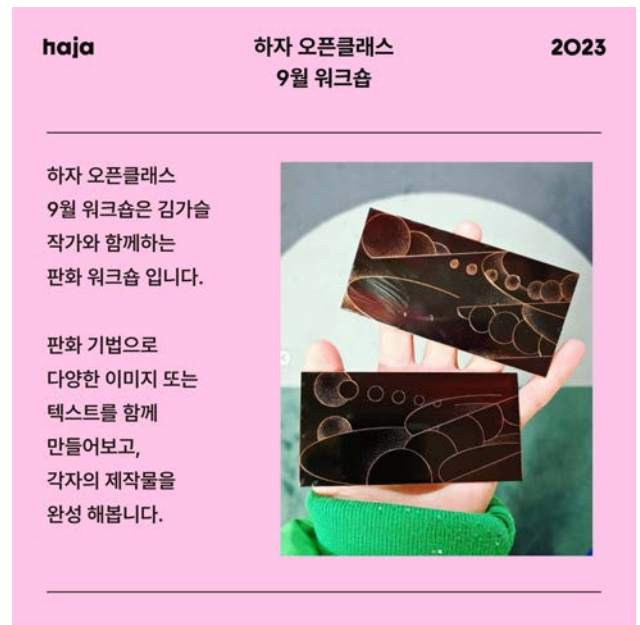


첨부2. 모집 포스터

 <p>2023 하자 오픈클래스</p> <p>각 분야의 전문가를 만나 창작과 작업의 기초를 배워보고 동료 참가자들과 함께 서로의 작업과 과정을 나눕니다.</p> <p>haja class open</p> <p>상반기 워크숍</p> <p>4월 리소그래피 워크숍 w. 스튜디오 포푸리</p> <p>5월 워빙 워크숍 w. 하라두 스튜디오</p> <p>6월 손바느질 오브제 제작 w. 표보보</p> <p>하반기 워크숍 To Be Continued! →</p>			
하자 오픈클래스 웹배너			
 <p>2023 하자 오픈클래스</p>	 <p>각 분야의 전문가를 만나 창작과 작업의 기초를 배워보고 동료 참가자들과 함께 서로의 작업과 과정을 나눕니다.</p> <p>haja class open</p>	 <p>상반기 워크숍</p> <p>4월 리소그래피 워크숍 w. 스튜디오 포푸리</p> <p>5월 워빙 워크숍 w. 하라두 스튜디오</p> <p>6월 손바느질 오브제 제작 w. 표보보</p> <p>하반기 워크숍 To Be Continued! →</p>	<p>2023년 하자 오픈클래스 웹배너</p>
 <p>haja 2023 하자 오픈클래스 4월 워크숍 open class</p> <p>● 4월 워크숍 리소그래피로 나만의 봄 달력 만들기 스튜디오 포푸리와 함께 리소그래피를 활용한 나만의 봄 달력을 제작해 봅니다.</p> <p>● 리소그래피란? 스텐실 인쇄 원리를 자동화시킨 인쇄 기법으로, 한 장의 종이 위에 여러 색상을 쌓아가며 인쇄물을 완성하게 됩니다.</p> <p>● 일정 *1, 2회차 참여 필수 1회차: 4월 7일(금) 오후 7시~9시 2회차: 4월 8일(토) 오후 2시~4시</p> <p>● 장소: 하자센터(서울시 영등포구) ● 준비물: 개인 노트북 ● 참가비: 무료</p> <p>하자 center</p>		 <p>haja 2023 하자 오픈클래스</p> <p>haja class open</p> <p>각 분야의 전문가를 만나 창작과 작업의 기초를 배워보고 동료 참가자들과 함께 서로의 작업과 과정을 나눕니다.</p> <p>상반기 워크숍 라인업</p> <p>4월: 리소 그래피 워크숍 (봄 달력만들기) w. 스튜디오 포푸리</p> <p>5월: 워빙 워크숍 w. 하라두 스튜디오</p> <p>6월: 손바느질 오브제 제작 w. 표보보</p> <p>하반기에도 계속됩니다! →</p>	
4월 워크숍 포스터		상반기 워크숍 포스터	



하반기 오픈클래스 포스터



9월 워크숍 웹배너

첨부3. 모집 홍보 게시물

- 홍보물 게시 예시









4월 워크숍 모집 게시물_하자센터 공식홈페이지 모집



5월 워크숍 인스타그램 모집 게시물

첨부4. 오픈 클래스 활동사진

		
<p>4월 리소워크숍</p>	<p>5월 위빙워크숍</p>	<p>6월 손바느질 오브제 제작</p>
		
<p>9월 판화 워크숍</p>	<p>10월 북바인딩 워크숍</p>	<p>10월 실크스크린 워크숍</p>

사업결과보고서

1. 사업명 : 사회통합형 세대교류 <하자마을 성년식>

2. 사업개요

가. 사업기간 : 2023년 3월~5월

나. 사업대상 : 하자에서 성년을 맞이하는 20세 이상 청소년 및 하자 구성원

다. 사업장소 : 하자센터(영등포구) 및 온라인

라. 참여인원 : 연인원 166명 (청소년 103명, 62%) / 총3회

- 1) 오프라인 행사 117명(청소년 86명, 73%) / 1회
- 2) 오프라인 전시 30명(청소년 12명, 40%) / 1회
- 3) 온라인 이벤트 19명(청소년 5명, 26%) / 1회

3. 사업내용

가. 역할분담

- 1) 기획 및 실행 : 기획2팀 -정: 푸른(이연주), 부: 선미(장선미)
- 2) 기획 및 실행 업무 지원 : 기획2팀 흐른(강정임), 효효(정효정), 후멍(정호경)
- 3) 판돌 사회자: 경영기획1팀 그린(신지원)
- 4) 오프라인 전시 운영 담당: 기획2팀 후멍(정호경)
- 5) 온라인 이벤트 운영 및 행사 사진 촬영 담당: 기획3팀 효빛(안효연)
- 6) 외부 파트너(업체 및 개인) :
 - ① 홍보물 디자인 -스튜디오 패브릭
 - ② 죽돌 사회자 -나무(성윤서)
 - ③ 공연자 -미루(안미루)

나. 추진내용

- 1) 개요
 - 제목: <새로운 계절, 우리의 스물> 2023년 하자마을 성년식
 - 일시: 2023년 5월 13일(토) 오후 3시~5시

- 장소: 하자센터 신관 1층 중정

2) 추진일정

기간	주요 내용
3월 ~ 4월 첫째 주	<ul style="list-style-type: none"> - 기획회의(일시, 장소, 대상, 기획의도 및 구성, 제목 확정) - 성년자 모집(하자넷/공개모집) - 사회자, 공연자 섭외
4월 둘째 주 ~ 다섯째 주	<ul style="list-style-type: none"> - 공간 구성 기획 및 배치도 작성 - 큐시트 및 스크립트 초안 작성 - 성년선언 및 성년문답 작성, 다짐문 제작 준비 - 성년자 모집 마감 및 명단 확정 - 성년자 소통채널 개설(카카오톡) 및 다짐문 작성 안내, 취합 - 홍보물 디자인 의뢰 및 제작 완료 - 운영물품 구입 준비
5월 첫째 주	<ul style="list-style-type: none"> - 운영물품 구입 및 점검 완료 - 다짐문 인쇄, 성년자 선물 포장 - 사회자 사전회의 진행 - 사전 관객 모집(하자넷, 유스내비/공개모집) - 오프라인/온라인 전시 준비
5월 둘째 주	<ul style="list-style-type: none"> - 최종 큐시트 및 스크립트 작성 완료 - 공간 세팅 및 성년자 사전 리허설 운영 - 현장 관객 접수 및 본 행사 운영 - 만족도 조사 설문지 배포 - 온라인 전시 운영 - 오프라인 전시 운영
5월 셋째 ~ 넷째 주	<ul style="list-style-type: none"> - 만족도 조사 설문지 마감, 분석 - 오프라인 전시 운영 마감 - 평가회의 및 사업평가 점검기록지 작성
6월 첫째 ~ 둘째 주	<ul style="list-style-type: none"> - 결과보고서 작성

3) 세부 추진내용

① 기획회의

- 하자마을 성년식 일시, 장소, 대상, 기획의도 및 구성을 확정하기 위한 별도의 기획회의를 총 6회 진행하였으며 이외 안건은 기획2팀 정기회의에서 논의, 결정하여 진행함.
- 2023년 하자마을 성년식의 성년자는 대부분 코로나19의 영향 속에서 10대의 마지막을 보냄. 하고 싶은 일에 대한 기대, 해보지 못한 일에 대한 아쉬움, 새로운 일에 대한 낯설음을 느끼고 있을 이들이 자신의 속도대로 따뜻한 변화를 맞이하길 바라며 <새로운 계절, 우리의 스물>로 제목을 확정함.
- 2022년 평가 결과에 따라 성년자가 스스로 자신의 성년됨을 다짐하고 선언하는 것에 초

점을 맞춰 변화된 구성을 유지하여 운영하기로 결정함. 또한 개선할 사항(축사시간에 현장 관객이 더 많은 이야기를 나눌 수 있도록 독려멘트 추가 등) 반영하여 운영을 준비.

② 성년자 모집

- 하자센터 공식 홈페이지(haja.net)를 이용한 공개모집 실시(4/7~4/18). 하자센터 프로그램 참여 경험이 있는 20세~24세(만24세까지 포함) 청소년 35명이 신청함.
- 성년자 명단

연번	본명(하자이름)	나이(출생년도)	성별	참여 프로그램 (참여연도)
1	김○현(규현)	20세(2004)	남	오디세이학교 6기(2020)
2	장○권(나우)	20세(2004)	남	오디세이학교 6기(2020)
3	현○누리(누리)	20세(2004)	여	오디세이학교 6기(2020)
4	갈○경(다)	21세(2003)	여	문제없는 스튜디오(2020)
5	김○도(도도)	20세(2004)	남	오디세이학교 6기(2020)
6	권○연(도란)	20세(2004)	여	청소년운영위원회 시유공 9기(2023)
7	윤○경(루디)	20세(2004)	여	오디세이학교 6기(2020)
8	조○은(룰루)	20세(2004)	여	오디세이학교 6기(2020)
9	윤○만(만성)	20세(2004)	남	오디세이학교 6기(2020)
10	박○지(메이)	20세(2004)	여	하자프로덕션스쿨(2021)
11	신○철(명철)	23세(2001)	남	문제없는 스튜디오(2019)
12	모○윤(모찌)	20세(2004)	여	오디세이학교 6기(2020)
13	장○주(몽)	21세(2003)	여	하자글방(2023)
14	권○지(무름)	22세(2002)	여	온오프 멤버십(2022)
15	최○희(미니)	20세(2004)	여	오디세이학교 6기(2020)
16	김○지(민트)	24세(2000)	여	탱탱랩 어린이 놀이연구단(2022)
17	김○주(바위)	20세(2004)	남	오디세이학교 6기(2020)
18	김○민(벼리)	20세(2004)	남	오디세이학교 6기(2020)
19	유○주(보그)	22세(2002)	여	문제없는 스튜디오(2019)
20	전○민(봉봉)	23세(2001)	남	문제없는 스튜디오(2019)
21	백○흔(상화)	20세(2004)	여	오디세이학교 6기(2020)
22	서○희(서로)	24세(2000)	여	하자글방(2023)
23	이○연(서연)	21세(2003)	여	문제없는 스튜디오(2019-2020)
24	김○월(소월)	20세(2004)	여	하자프로덕션스쿨(2021), 디자인작업장(2021)
25	신○지(시넬프)	22세(2002)	여	공유작업실 00EO 1기(2023)
26	김○진(어진)	23세(2001)	여	하자글방(2023)
27	문○셉(여유)	20세(2004)	남	오디세이학교 6기(2020)

28	유○린(온린)	20세(2004)	여	청소년운영위원회 시유공 9기(2023)
29	전○서(이노)	20세(2004)	여	오디세이학교 6기(2020)
30	최○현(이서준)	20세(2004)	남	문제없는 스튜디오(2022)
31	김○진(이서진)	21세(2003)	여	문제없는 스튜디오(2022)
32	정○희(재재)	20세(2004)	여	오디세이학교 6기(2020)
33	김○민(찬민)	20세(2004)	남	오디세이학교 6기(2020)
34	정○울(치치)	20세(2004)	여	오디세이학교 6기(2020)
35	사○현(퍼핀)	22세(2002)	여	하자글방(2023)

③ 본 행사 준비 및 운영

- 주 1회 기획2팀 정기회의에서 하자마을 성년식 업무 진행상황 공유 및 안건 논의를 통해 본 행사를 준비함. 공간 배치, 큐시트 및 스크립트 작성, 성년자 다짐문 제작, 운영물품 준비 등 전반적인 점검이 이뤄짐.
- 홍보물(포스터, 현수막, 카드뉴스) 디자인과 축하공연은 외부업체(스튜디오 패브릭), 개인 공연자(안미루)와 협력하여 진행하였으며 사회자는 하자센터 판돌(그린) 1명, 죽돌(나무) 1명을 섭외하여 운영함.
- 하자센터 공식 홈페이지(haja.net)와 유스내비(<https://www.youthnavi.net>) 사이트를 통해 관객모집(5/4~5/12)을 실시하였으며 관객은 총 83명으로 사전신청자 20명, 현장신청자 63명이 참석함.
- 본 행사 내용

식순	내용
거례선언	사회자 인사, 하자마을 성년식의 시작을 선언
성년자 입장&인사	성년자 입장 후 관객을 향해 인사
축하 공연	- 성년을 축하하는 따뜻한 메시지를 담은 오프닝 축하공연 - 공연자: 안미루
문명 問名&성년문답	- 성년자의 이름을 불러 성년자가 이곳에 있음을 확인함 - 성년자에게 성년이 될 준비가 되었는지 묻고, 성년자가 답함
성년다짐	성년자가 성년을 맞이하며 작성한 각자의 다짐을 낭독
성년선언	성년자가 관객(증인) 앞에서 성년이 되었음을 스스로 선언함
화관례&초례&성년 선물	관객이 성년자의 성년됨을 축하하며 화관과 선물을 전달함
축사	관객, 성년자가 자유롭게 축하인사와 소감 등을 나눔
필레선언과 기념사진 촬영	- 식이 종료되었음을 알림 - 전체, 그룹별 기념사진 촬영 진행

④ 온라인 이벤트 및 오프라인 전시 운영

- 성년에 대한 생각과 성년자를 축하하는 응원, 격려의 말을 나눌 수 있도록 하자센터 SNS(인스타그램)를 활용한 온라인 이벤트 운영. 1일 동안 총 19명이 참여함.

- 본 행사 이후 5월 말일까지 성년의 다짐문을 하자센터 본관 1층 쇼케이스에 전시하였으며 전시기간(5/13~31)동안 총 30명이 참여함.

⑤ 평가회의

- 본 행사 종료 후 기획2팀 평가회의 진행. 만족도 조사 결과를 바탕으로 사업성과 및 개선 사항에 관한 논의를 진행하였으며 사업평가 점검기록지 작성을 완료함.

다. 결과물

연번	구분	결과물
1	하자마을 성년식 본 행사	[기록물] 진행 기록 사진(※첨부2.) [기록물] 성년 다짐문(※별첨1.) [기록물] 진행 큐시트, 스크립트 및 배치도(※별첨2)
2	하자마을 성년식 만족도 조사	[기록물] 성년자 만족도 조사 결과(※별첨5.) [기록물] 관객 만족도 조사 결과(※별첨6.)
3	디자인물	[홍보물] 포스터, 현수막(※첨부1.)

4. 홍보 및 외부연계

가. 홍보실적

1) 성년자 모집

- 하자센터 공식 홈페이지: <https://haja.net/nowonhaja/30127>
- 하자센터 공식 SNS: <https://www.instagram.com/p/Cquqdm8usbe/>

2) 관객 모집

- 하자센터 외벽 및 내벽 포스터 부착
- 하자센터 공식 홈페이지: <https://haja.net/nowonhaja/30359>
- 하자센터 공식 SNS: <https://www.instagram.com/p/Cr0L67GN6oC/>

3) 하자센터 SNS 및 뉴스레터 소식 기고

- 하자센터 공식 SNS(성년자 다짐문): <https://www.instagram.com/p/CsK9rucLQ0i/>
- 하자센터 공식 SNS(성년식 결과 발신): <https://www.instagram.com/p/Csa4RIKr5o3/>
- 하자센터 5월 뉴스레터(성년의 다짐): <https://haja.net/review/30406>
- 하자센터 5월 뉴스레터(성년자 후기): <https://haja.net/review/30533>

나. 홍보성과

1) 성년자 및 관객 모집

- 공개모집을 통해 본 행사에 총 117명(성년자 35명, 관객 83명)이 참석함. 그 중 청소년은 86명, 약 73%임. 본 행사 전체인원이 작년대비 58%(74명→117명) 증가하였으며 특히, 성년자 수가 작년대비 84%(19명→35명) 증가함.
- 관객의 경우 사전 신청자 20명, 현장 신청자 63명으로 그 중 청소년은 52명, 약 62%로 확인됨.

2) 성과 발신

- 본 행사 종료 후 진행사진, 성년 다짐문, 참여후기 등을 하자센터 공식 SNS 및 뉴스레터를 통해 발신하여 환대와 돌봄을 지향하는 하자마을의 가치를 전달함.
- 온라인 이벤트 및 오프라인 전시 운영을 통해 본 행사에 참석하지 못한 사람도 성년에 대해 생각해보고 감상을 나눌 수 있도록 운영함.

5. 사업평가

가) 사업성과 요약

- 1) 핵심적 성과 : 20대를 시작하는 전환기에 있는 성년자에게 따뜻한 응원과 격려의 시간을 제공, 자신의 미래에 대해 긍정적으로 계획, 다짐해 보는 계기를 마련함. 참가 청소년, 비청소년 모두 성년에 대해 생각해보고 소감과 축하를 나누는 열린 행사로 운영함.
- 2) 성과의 주요 요인 : 2022년 사업 성공요인(성년자가 스스로 성년됨을 다짐하고 선언하는 방향으로 구성 변경 등) 유지 및 개선할 사항(축사시간에 관객 독려 멘트 추가 등) 반영, 기획부와 운영부 판돌의 적극적인 협력으로 규모 있는 행사를 안정적으로 운영함.
- 3) 2023년 목표 대비 정량적 성과 달성 비율 및 그 이유
 - 계획에 맞춰 예산을 적절하게 지출하였으며 공개모집 및 온라인 이벤트, 오프라인 전시 등을 통해 계획대비 인원실적을 초과 달성함.
 - 오디세이 학교 등 장기 활동 청소년에게 하자센터를 기반으로 한 네트워킹 욕구가 있으며 이러한 점이 참여율에 긍정적인 영향을 줌.

	목표	달성	비율
인원 실적	90명(청소년 45명)	166명 (청소년 103명)	184%(청소년 229%)
지출액	2,700,000원	2,699,980원	100%

4) 2023년 목표 대비 정성적 성과 달성 여부 및 그 이유

- 코로나19 영향으로 경험하기 어려웠던 오프라인 마을의례 경험을 제공함으로써 전환기에 있는 성년자 청소년이 상호 호혜적인 마음과 시민적 책임감을 경험할 수 있도록 지원함. 모든 참가자가 나이와 경험에 구애받지 않고 성년에 관한 자신의 생각과 성년자를 향한 따뜻한 응원을 나눌 수 있도록 하여 다양한 세대가 조화롭게 어울리는 현대의 장으로 기능함.

나) 총평 : 2023년 하자마을 성년식의 성과와 과제

① 성과

[다양한 구성원이 따뜻한 환대를 나누는 하자마을 의례]

아직 성년을 맞이하지 않은 10대부터 마을의 어른까지, 다양한 하자마을의 구성원이 성년과 사회적 책임에 대해 생각하고 이야기 나누며 올해 성년을 맞이하는 성년자에게 따뜻한 응원을 보내는 자리로 운영됨. 관련하여 관객은 만족도 조사 설문에 다음과 같이 응답함.

■ “모두가 함께 누군가 성년됨을 축하하는 것이 너무 예뻐다!”

“미성년임이기에 할 수 있는 일들과 어른이 되기 위한 과정에 대해서 생각해 볼 수 있었다. 그리고 성년으로서의 책임, 마음가짐 등도 고민해 볼 수 있는 행사였다.

- 관객 만족도 조사 설문 중

[성년이라는 인생의 전환기를 맞이하는 시간]

성년자 청소년이 함께 성장한 동료와 자신의 성장을 지켜봐주는 마을 구성원의 축하 속에서 스스로 성년됨을 선언하며 새로운 변화를 긍정적으로 바라보고 받아들이 수 있도록 지원함. 관련하여 성년자는 만족도 조사 설문에 다음과 같이 응답함.

■ 항목: 좋았던 점을 알려주세요.*객관식 문항(기타 항목 포함)

응답: 89%가 다양한 죽돌, 판돌과 함께하는 하자마을 의례/축제여서 좋았다고 응답함.

■ “코로나 이후 오랜만에 이렇게 큰 축제에 참여해서 기뻐고, 공적인 자리에서 판돌들에게 축하받고 다른 참여자들의 다짐문을 들으면서 성년됨에 대해 생각해 볼 수 있어 좋았다.” - 성년자 만족도 조사 설문 중

② 과제

[성과 발신을 위한 콘텐츠 제작]

참가자의 관심과 만족도가 높은 연속사업인 만큼 차기년도 사업계획 시 사업성과를 발신할 수 있는 콘텐츠 제작이 예산 배정 및 기획 단계에서부터 검토되길 바람.

[안정적인 운영을 위한 세부 계획 검토]

올해 사업 계획보다 많은 성년자 인원으로 인해 사업 예산과 행사 운영에 조율이 필요하였음. 앞으로도 30명을 웃도는 성년자 인원이 예상된다면, 안정적인 예산 관리 및 행사 운영을 위해 성년자 인원 혹은 연령 제한을 고려해보면 좋겠음. 혹은 다짐문 낭독시간을 축소, 낭독문 글자수를 제한하여 원활한 행사 운영을 준비하기를 바람.

다) 개선 및 제안 사항

구분	개선할 점	제안사항
사업 담당자 의견	○ 성년자 다짐문 작성 시 최대 글자수 안내	○ 성년식 홍보 콘텐츠 제작 ○ 성년자 인원, 연령 제한 고려
사업 참여자 의견	○ 성년자 대기 공간에 간식 배치	○ 다짐문 발표 시, 발표자가 성년자와 관객을 모두 볼 수 있도록 무대 배치 변경

6. 기타 첨부자료

첨부1. 포스터, 현수막 등 디자인물

첨부2. 진행사진

별첨1. 기획 회의록 및 회의 자료

별첨2. 성년 다짐문

별첨3. 진행 큐시트, 스크립트 및 배치도

별첨4. 성년자 명단, 신청서 및 출석확인부

별첨5. 사전, 현장 관객 신청서

별첨6. 성년자 만족도 조사 결과

별첨7. 관객 만족도 조사 결과

별첨8. 사업 평가 점검 기록지

첨부1. 포스터, 현수막 등 디자인물





현수막

성년의 다짐 어진 김어진

새로운 계절, 성년으로 다짐합니다.
사랑할 용기와 사랑하지 않을 용기를
키우겠습니다. 보이는 것 너머의 힘을
믿겠습니다. 모두가 더 존재할 수 있도록
같이 나아가겠습니다.

새로운 계절, 우리의 스토리 : 2023 하자마를 성년식

하자= haja center

성년의 다짐 루디 윤하경

제가 그동안 제일 어려워했던 일은 제 자신의
실패를 마주하는 일이었습니다. 내가 정말
원하는 일을 하고, 또 그것을 잘 해내기 위해
실패를 견딜 수 있는 어른이 되겠습니다.
다시 웃으며 툭툭 털고 일어나 몇 번이고
새로운 배움을 얻어 가겠습니다.

새로운 계절, 우리의 스토리 : 2023 하자마를 성년식

하자= haja center

카드뉴스 1

성년의 다짐 규현 김규현

다른 사람이 인정해주는 자유도 좋지만
저에게 더 필요한 것은 제 자신이 독립되고
자유롭게 살아갈 수 있는 존재라는 것을
인정해주는 것입니다. 저는 앞으로 제가
자유롭게 살아갈 수 있는 사람이라는 걸
믿어줄 것을 다짐합니다.

새로운 계절, 우리의 스토리 : 2023 하자마를 성년식

하자= haja center

카드뉴스 2

성년의 다짐 여유 문요셉

아직 배가 출항한 지 20년밖에 되지
않았습니다. 짧다면 짧고 길다면 긴 시간 동안
우리는 어디에 있나요. 어디로 가야 할지
막막하다면 항해한 길을 돌아가 보는 것도
방법입니다. 단 한 가지, 멈춰있다면 아무것도
변하지 않습니다. 잠깐의 휴식이 있더라도
끊임없이 항해할 것입니다.

새로운 계절, 우리의 스토리 : 2023 하자마를 성년식

하자= haja center

카드뉴스 3

카드뉴스 4

첨부2. 진행사진



무대 세팅 사진 1



무대 세팅 사진 2



진행사진 1



진행사진 2



진행사진 3



진행사진 4



진행사진 5



진행사진 6



진행사진 7



진행사진 8



진행사진 9



진행사진 10



단체사진

사업결과보고서

1. 사업명 : 청소년 성과 공유 및 교류 <하자 청소년 송년 쇼하자>

2. 사업개요

- 가. 사업기간 : 2023년 9월~12월
나. 사업대상 : 청소년 및 일반(청소년 비율 75% 목표)
다. 사업장소 : 하자센터
라. 참여인원 : 연인원 124명 (청소년 110명, 청소년비율 89%)

3. 사업내용

가. 추진 목표

1) 사업추진 목표

2023년 센터의 다양한 프로그램에 참여한 소그룹 청소년들이 모여 경험을 나누고 축하와 격려를 나누는 동료로서 서로를 확인할 수 있는 네트워크 파티 기획 및 운영

2) 목표치의 타당성

구분	정량	정성
목표	·프로그램 당일 120명 ·청소년비율 75%, 90명 계획 ·활동프로그램별 전시, 공연 준비	·청소년이 주체가 되어 청소년 네트워크 파티 기획 ·참여한 청소년들이 자신의 한 해를 되돌아보며 센터의 프로그램을 평가하며 새로운 활동을 설계의 동력을 마련
타당성	·전년도 참여자 수와 청소년 비율을 고려하여 목표인원 계획	·참여 대상과 사업 목표를 고려하여 하자센터의 사업과 운영을 모니터링한 청소년운영위원회가 기획단을 구성하고 담당판돌이 행정과 진행을 지원하는 구조로 설계

3) 사업 목표와 기관 특성화 전략과의 연계성

- 중장기계획서상 기관 특성화 전략 중 다음 내용과 부합함
- 융합형 미래진로역량을 강화하는 <청소년 미래진로 작업장>
- : 청소년센터의 프로그램과 참여 청소년들을 중심에 두고 다양한 활동을 공유하고 교류할 수 있도록 기획하고 운영하는 프로젝트로 설계

·청소년 참여 기반 맞춤형 진로프로그램 기획 운영

: 청소년들의 관심, 고민, 소통방식을 고려하여 눈높이에 맞는 세부 흐름 기획 및 운영

나. 추진 내용

1) 프로젝트 실행 내용 요약 : 총 1회, 연인원 124명, 청소년 89% 110명

2) 프로젝트 세부 프로그램 내용 요약

- ① 기획단 활동 : 하자센터 청소년운영위원회 시유공 중 기획단 활동 가능한 5명으로 구성.
프로그램 컨셉 및 세부사항, 역할분담 기획. 9월~11월 월 1~2회씩 진행
- ② 프로그램 실행 : 총 1회. 2023.11.18.(토) 15:00~17:00. 종료 후 참가자 함께 공간 정리
후 다과 나눔 진행
- ③ 회고 모임 : 2023.11.26.(일) 15:00~18:00

3) 쇼하자 프로그램 내용

- 모집 대상 및 인원

- 17~24세 청소년 중심 모집, 124명 중 청소년 110명, 비청소년 14명
- 2023년 하자센터 프로그램 참여, 기획, 멤버십 등록한 사람
- 청소년의 활동을 궁금해하며 활동을 지지하는 비청소년
- 프로그램 세부 진행표

시간	프로그램	내용	비고
사전행사	2023년 한 해 돌아보기	2023 하자센터 청소년 활동 결과물 전시회	본관 2층 복도, 워크룸
15:00-15:20	입국심사	아이스브레이킹 주어진 주제로 그룹 내에서 각자 소개	
15:20-15:40	외계인 만들기	각자의 특성을 모두 가지고 있는 하나의 외계인 만들기	
15:40-16:00	살고 싶은 행성 : 999행성	내년의 나에게 편지쓰기	
16:00-16:15	쉬는시간	간식나눔	비건 간식 표시
16:15-16:30	평행세계의 우리	나와 비슷한/반대의 타인 찾기	
16:30-16:45	공연1	일회용밴드(동아리 연합)	
16:45-17:00	공연2(싱어롱)	싱어롱	
17:00-17:20	단체사진촬영	사진촬영 후 활동내용 둘러보기	종료 후 함께 뒷정리

3) 수요조사

- 기획단 내부 서치 : 2022년 참가자 만족도 조사, 2022년 활동사진 및 기획단 내 전년도
참여자 리뷰
- 사전신청자의 요청항목으로 파악 : 모집이 2주 전에 진행되어 구체적으로 반영하기는 어

려웠음.

4) 역할 분담 및 전담 인력의 역량

- 기획1팀 판돌 임수연(메이) : 운영과 모집을 위한 판돌 소통, 행정지원
- 기획1팀 판돌 곽건희(꿈자) : 기획단 소통, 물품 의뢰 및 기획, 행정지원
행사당일 판돌들이 사회, 음향 세팅, 간식 세팅, 진행보조 등의 역할을 분담함.
- 기획단(청소년운영위원회 시유공) :

연 번	성명	소속 (직위)	담당업무	자격사항	최종학력	전공
1	윤0영	시유공 대표	기획총괄, 전시레이아웃 구성,출력 당일 총괄	해당없음	학교밖 청소년 (대안학교 재학)	민들레
2	최0영	시유공	기획 당일 사회	해당없음	고등학교 (재학)	여의도여고
3	권0연	시유공	기획 당일 전시 안내	해당없음	대학 (재학)	사회학
4	이0지	시유공	기획 행사공간 세팅 당일 행사장 운영	해당없음	고등학교 (재학)	한가람고
5	안0현	시유공	기획 당일 접수 안내	해당없음	고등학교 (재학)	중앙고

다. 결과물

구분	내용	비고
설문조사 결과	참여 청소년 만족도 및 설문조사 결과	별첨 1. 사전신청 설문 조사 별첨 2. 사후 만족도 조사
홍보물	모집 홍보물	별첨 3. 포스터 별첨 4. 카드뉴스
제작물	쇼하자 당일 진행물품	별첨 5. 체크인세트(티켓, 여권) 별첨 6. 주물버튼

4. 홍보 및 외부연계

가. 홍보실적

- 1) 온라인 SNS 및 홈페이지: 참여자 모집 홍보, 행사 알림 등

- 하자센터 인스타그램 게시물 2건, 좋아요 224개

- 하자센터 홈페이지 게시물 2개

사전 11.2. <2023년 하자센터 송년 쇼하자-사랑하는 하자, 우리의 우주> 조회수 598회

사후 11.28. <사랑하는 하자, 우리의 우주> 조회수 231회

- 프로그램별 단체메신저로 홍보물 게시

2) 지역/기관 연계

- 지역/기관 연계 사항 없음. 기존 담당판돌 중심으로 내부 소통

나. 홍보성과

- 참여자 모집 : 2023년 사업 담당 판돌들의 협조로 홍보물 배포 이전에 65명 예상(실제 참여인원의 60%), 추가모집을 위해 참여 범위를 확대하고 추가홍보 진행하여 목표 인원 모집

- 활동 공유 : 쇼하자 당일 하자센터 인스타그램에 게시글 좋아요 168건, 당월 뉴스레터에 작성한 글 조회수 598건으로 공유

5. 사업평가

가. 사업성과 요약

1) 정량성과

- 총 1회, 연인원 124명 (청소년 비율 89%, 110명)

2) 정성성과

- 청소년 주도의 청소년네트워크 파티로 기획

- 센터에서 다른 활동을 경험한 청소년들 간의 정보와 응원이 교류되며 함께 한 해를 회고하고 다음 해의 모습을 기대하는 시간

3) 성과의 해석

- 상반기부터 센터의 프로그램 모니터링을 꾸준히 해오고 청소년운영위원회 참여 청소년으로 기획단을 구성하여 프로그램의 콘셉트와 그룹별 네트워킹의 포인트를 설정해가는 청소년 주도 기획프로그램으로 운영됨.

- 기획을 구체화해 나가며 동료와의 협업이 이루어지고 이 과정에서 경청과 대화, 정서적 지지가 이루어졌음. 오랜시간 준비한 청소년을 위한 기획이 참여 청소년들로부터 인정받음으로써 자기효능감을 경험.

- 참여 청소년들이 자신이 참여한 프로그램을 추억하며 의미화하는 작업을 할 수 있었고, 다른 활동 결과물을 관람하고 직접 참여자로부터 경험을 경청하면서 내년도 센터의 프로그램과 시설운영에 대한 기대를 표현하고 참여의 의지를 높임.

4) 성과의 주요 요인

- 하자센터의 프로그램과 자원에 대한 정보, 프로그램 참여와 모니터링 경험, 집중해서 함께 해나가겠다는 열정을 가진 청소년들로 기획단 구성되었고, 여러 네트워크 파티를 조사하고 다양한 상상을 펼칠 수 있도록 3개월 전부터 회의를 시작함. 영신로 200번지 유스존의 청소년센터의 청소년운영위원회를 초대하여 진행하는 문화기획을 실행한지 얼마 되지 않은 시점이었으나 오히려 추진동력으로 작용함.
- 청소년의 기획이 실현될 수 있도록 기획, 디자인 및 제작, 예산집행, 홍보와 모집, 당일 역할분담 등 다방면에서 방안을 함께 모색한 판돌들의 노력이 뒷받침됨.

나. 프로그램 평가

1) 추진 일정 및 단계별 평가

① 기획 및 모집 단계

- 청소년운영위원회 내 기획단에게 주도적으로 행사를 기획하도록 하여 하자센터의 규모있는 행사에 청소년 당사자의 의견을 적극 반영
- 공개모집과 더불어 올해 프로그램에 참여했던 청소년들에게 담당 판돌이 직접 행사를 안내하여 청소년들을 초대함으로써 따뜻한 연말 송년회 분위기 조성

② 본 프로그램 단계

- 청소년들이 기획한 행사에 판돌들이 역할을 맡아 함께하며 청소년·비청소년이 어울리는 하자센터 마을의례로서의 역할을 수행함.

③ 정리 단계

- 정리 단계에서 회고의 시간을 가졌는데, 다음 활동과의 시간 간격이 크고 기획도 새롭게 진행될 가능성이 높기 때문에 차년도에 반영될만큼의 회고를 하기 어려웠음.

2) 세부 내용별 평가

① 참여 대상 및 모집

- 참가 대상을 '하자센터를 다녀간 사람들'로 한정하여 참가자들 간 자연스러운 공감대를

형성할 수 있었고 행사 분위기에도 긍정적으로 작용함.

② 진행

- 하자센터를 외계 행성으로 비유한 콘셉트로 참가자들이 '나'와 '내가 사는 세상'에 대해 다각도로 생각해볼 수 있는 기회를 제공함.
- 여러 가지 도구(스티커, 활동지 등)를 사용하여 어린이부터 후기청소년까지 어려움 없이 행사 프로그램에 참여할 수 있도록 유도함.
- 상징성 있는 노래를 다 함께 부르며 행사를 마무리하여 참가자들 간 결속력과 하자센터 내 소속감을 느낄 수 있도록 함.

③ 평가

- 정리 단계에서 회고의 시간을 가졌는데, 만족도 조사 응답이 30건 내외이고 좋았다는 피드백이 대부분이어서 구체적인 평가지점을 찾기가 쉽지 않았음. 기획단계에서 평가 사항을 좀더 구체적으로 설정하고 진행 또는 회고시 체크해볼 수 있도록 설계하면 좋을 듯함.

3) 예산, 자원, 인력 등 운영 구조 평가

- 송년 파티의 분위기를 조성할 수 있도록 식비와 기념품비 등 적절하게 투여 되었음.
- 시설 공간 개선을 위한 공사가 직전까지 이어져 공간 세팅과 활용 계획을 세우는데 애로 점이 있었음.
- 준비기간에 기획단의 지인이나 판돌들의 조력이 필요했으므로 실행계획을 세울 때 일의 양을 가늠하여 세팅인력 배치 계획 등을 설계하였으면 함.

다. 총평 : 하자 청소년 송년 쇼하자의 성과와 과제

1) 참여자에 대한 이해

- 청소년 당사자이기 때문에 청소년을 가장 잘 안다고만은 할 수 없지만, 하자센터의 프로그램과 시설 운영에 관심을 가지고 모니터링을 한 청소년운영위원회 청소년들이 기획을 하여 콘셉트 설정과 그에 따른 일관성 있는 진행이 가능했으리라 생각됨. 이후 청소년 송년 쇼하자는 청소년이 주도적으로 기획하는 것이 타당하다고 생각하고 예비 문화기획자로서 기획과 세부 운영 계획 시 뒷받침되면 좋을 것들을 살펴 지지하는 구조를 만들어갔으면 함.

2) 동시대를 살아가는 사람들과의 느슨한 연대 경험

- 또래의 청소년들의 일년살이를 들어보고 관심사를 나누는 자리에 함께함으로써 현재와 미래를 함께 살아가며 개인적 또는 사회적 문제에 함께 직면하고 해결해나가는 존재를 인식하는 자리가 됨. 이러한 경험은 현재 또는 미래에 어려움에 처하는 상황이 될 때 스스로를 고립시키는 선택을 하지 않는데 도움이 될 수 있으리라 생각됨.

3) 활동의 의미화 과정에서 자기효능감 획득, 적극적인 활동을 위한 동기 강화

- 활동 그룹별로 결과물과 과정을 공유하는 자리가 마련됨으로써 참여했던 활동을 되돌아보며 자기효능감을 느끼며 활동을 의미화하는 계기가 됨. 특히 공연과 결과물 전시와 상영 등을 통해 차년도 활동을 설계하는 동기가 강화되리라 기대함.

<하자 청소년 송년 쇼하자 기획단 후기>


구분	후기
진로역량 관련	<ul style="list-style-type: none"> · 준비시간이 길었던 것에 비해 진행은 빠르게 흘러갔다. 전시와 프로그램이 참가자에게 재미있는 콘텐츠로 다가갈까 걱정이 되었는데 컨셉이 재미있고 디테일이 좋았다는 평을 받아 성공적이라고 생각한다. · 지금까지 하자센터에서 쌓아왔던 경험과 관계를 기반으로 기획자로 성장했다고 느꼈다. 스스로 내 자리를 찾아서 일을 할 수 있다는 것에 성취감이 느껴졌고, 동료간의 연대감도 느꼈다. · 행사를 해야 동력이 생긴다고 느낀다. 뭔가를 기획하고 준비하는데 에너지가 많이 필요하지만 그 경험이 또다른 일을 해보고 싶다는 마음을 갖게 한다.
관계성 관련	<ul style="list-style-type: none"> · 행사를 기획하고 진행하는 과정에서 준비하는 동료들과 치열하게 이야기하면서 계획을 세워나가는 것이 재미있었다. 나중에 우리가 만든 자리에 함께할 청소년들이 어떻게 반응할까를 함께 생각하는 과정이 즐거웠다.

라. 평가 및 환류 내용 요약

구분	담당자 의견	참여자(청소년) 의견
전년도(2022년) 평가의 사업계획서 반영 내용	<ul style="list-style-type: none"> · 송년 네트워크 파티로 밝은 분위기와 다양한 프로그램 확인할 수 있는 정보안내, 사업결과 공유가 어우러지길 기대하였고 공간세팅 및 프로그램에 반영하여 기획함 	
2023년 결과보고서상 개선할 점	<ul style="list-style-type: none"> · 기획시 다양한 안을 검토하다 보니 홍보와 실질적인 진행 준비에 시간이 부족하였음. · 당해 청소년 활동의 경향성에 따라 모집규모를 적절히 조정하는 것이 필요하며, 청소년이 중심이 되더라도 하자마을의례로 다양한 세대가 함께할 수 있는 기획이 검토되길 희망함. · 프로그램 직전에 센터에서 활동이 집중되는 시기가 있는데 준비와 	<ul style="list-style-type: none"> · 컨셉이 좋고 새로운 경험을 할 수 있도록 준비해주어서 개선할 점 발견하지 못함. · 친한 그룹끼리 모여 어울리기 힘들어 하는 경우도 있었는데 이를 개선할 수 있는 방안 모색 기대함.

	진행일에 기획단의 식대지원이 이루어졌으면 함.	
2023년 결과보고서상 제안사항	·기획과 준비기간을 적절하게 안배, 모집 대상과 규모, 기획단의 식대 편성	·참가자 신청 단계에서 수렴된 요청사항을 반영할 수 없다면, 2023년 모집시 요청된 부분을 2024년 기획 시 반영할 수 있었으면 함.

6. 안전교육 결과보고

연번	교육일시	실시자	교육대상(명)	교육내용	교육사진	비고
1	2023.11.18.	김0양 윤0영	120	활동유의사항 안내, 대피로 확인		

7. 기타 첨부자료

첨부1. 활동사진





사업결과보고서

1. 사업명 : 창익와 자율의 청소년 또래 활동 지원 <청소년 동아리 지원사업>

2. 사업개요

가. 사업기간 : 2023년 1월~12월

나. 사업대상 : 센터의 자원을 활용한 커뮤니티를 구성해 자율적 활동을 이어가길 원하는 9~24세 청소년

다. 사업장소 : 하자센터

라. 참여인원 : 연인원 735명 (청소년 725명, 성인 10명) / 15개 동아리, 총 152회

3. 사업내용

가. 추진 목표

1) 사업추진목표 : 자기주도적 주제 탐색과 또래 활동을 통해 관심영역을 심화하고 동료와 함께 활동영역을 확장하는 경험의 장 제공

2) 목표치의 타당성

구분	정량	정성
목표	· 연인원 640명 · 정원 5명 내외 동아리 8개 모집 · 총 128회 활동 (8개 동아리 8개월 간 월 2회 이상 활동)	· 네트워크 활성화를 위한 교류의 장을 마련하여 또래 활동 상승작용 도모 · 공통의 경험을 공유하고 외부로 확산할 수 있는 다양한 콘텐츠를 제안하고 지원
타당성	· 작년 대비 오프라인 활동 증가 추세로 인원 목표치 확대	· 사업 추진목표 달성을 위한 정성 목표 수립

3) 사업 목표와 기관 특성화전략과의 연계성

- 중장기계획서상 기관 특성화전략 중 다음 내용과 부합함

· 일과 관계, 문화가 있는 통합형 진로개발 경험 제공

* 일의 경험 : 충분한 시간을 들여 일의 원리를 '딥 러닝'해보는 시공간

* 관계의 경험 : 협력과 의사소통

* 문화의 경험 : 다양성-지속가능성을 위한 공간과 문화

나. 추진 내용

1) 추진 내용 요약 : 연인원 735명 (청소년 725명, 성인 10명) / 15개 동아리, 총 152회

연번	운영기간	세부 프로그램	횟수	남	여	연인원
1	2월 ~ 12월	청소년동아리 자율활동	147	157	548	705
2	7.29.	청소년동아리 교류활동	1	청소년운영위원회 실적으로 집계		
3	3.11./5.18./7.22./11.24.	청소년동아리 연합회의	4	3	27	30
계			152	160	575	735

2) 세부 추진 내용

① 청소년동아리 자율활동

- 3인 이상의 청소년으로 이루어진 청소년동아리가 하자센터의 공간과 다양한 자원을 이용해 자율적인 활동을 지속 (15개의 동아리 활동 ※ 명단 첨부1 참조)
- 하자센터의 공간/장비 대여 및 식비, 물품 구매 등에 활용 가능한 활동지원금 지원
※ 세부내용 첨부2 참조
- 활동일지를 통해 동아리 활동 내용을 기록하고 모니터링

② 청소년동아리 교류활동

- 청소년운영위원회와 청소년동아리(팔랑주머니)가 연합하여 인근 청소년센터 하이서울유스호스텔, 아하성문화센터와의 동아리 교류행사를 기획·운영
- 여러 동아리가 참여하여 활동의 결과물을 공유하고 서로 알아보는 시간으로 운영됨

③ 청소년동아리 연합회의

- 동아리 대표들이 모인 분기 별 총 4회의 연합회의를 통해 활동에 대한 의견을 청취하고 개선
 - 1차(3.11.) : 동아리 인준장 수여, 하자센터 공간 소개, 영등포 동아리 지원사업 안내
 - 2차(5.18.) : 동아리 지원금 공지, 교류행사 안내 및 의견취합
 - 3차(7.22.) : 교류행사 최종 공지, 상반기 활동현황 공유
 - 4차(11.24.) : 청소년동아리 활동 건의사항 청취, 내년도 활동 여부 확인

3) 내·외부 협력

- 내부협력
 - 밴드 동아리 활동 지원 : 기획2팀 정호경
- 외부협력
 - 교류활동 홍보지원 : 아하센터/하이서울유스호스텔 청소년동아리 담당자

다. 결과물

구분	내용	비고
자율활동	[기록물] 활동일지, 활동지원신청서 [매뉴얼] 동아리활동 가이드 [결과물] 활동 문집 (팔랑주머니) [결과물] 제작 영상 (꿈틀X2) [결과물] 유튜브 채널 (해제)	붙임 참조
연합회의	[기록물] 연합회의 회의록	
만족도 조사	[설 문] 상·하반기 만족도 설문 결과	

4. 홍보 및 외부연계

가. 홍보실적

- 하자센터 인스타그램 게시물 1건, 하자센터 홈페이지 게시물 1건

나. 홍보성과

- 하자센터 인스타그램과 홈페이지를 통해 다수의 신규 동아리가 유입됨
- '22년~'23년 연속 활동 동아리 3팀 외 11팀 신규 가입

5. 사업평가

가. 사업성과 요약

1) 정량성과

구 분	계 획	실 적	달성율
인 원	640명(128회/청소년100%)	735명(152회/청소년 99%)	114.84%
예 산	1,500,000원	1,499,010원	99.93%

2) 정성성과

- 청소년들이 관심주제로 모여 하자센터 내 자원과 결합해 자기 주도적 프로젝트를 실행
- 청소년 주도로 네트워크 활성화를 위한 교류의 장을 마련하여 또래 활동 상승작용을 도모
- 다양한 대외활동을 통해 동아리 결과물을 외부로 확산
 - 아쉬탕가, 바리스타 하자 : 영등포구청 자몽프로젝트 참가
 - 해제 : cj 도나스 동아리 지원사업 지원 (미선정)
 - 팔랑주머니 : 한국생산성본부 미래 직업 크리에이트 프로젝트 참가

- 오디세이가 맺어준 인연 : 아하성문화센터 행사 공연
- 단순히 즐기는 활동 이상의 결과물을 낼 수 있도록 적극 지원하여 제작 영상, 문집 등 동아리 활동에 따른 결과물을 도출

3) 성과의 주요 요인

- 담당자와-동아리 대표 간 실시간 소통과 담당자의 적극적인 물적·인적 지원으로 하자센터 내 공간, 장비 등에 원활한 접근
- 청소년운영위원회, 청소년동아리가 연합하여 인근 청소년센터인 하이서울유스호스텔, 아하성문화센터와의 동아리 교류행사를 기획·운영
- 동아리 지원사업과 외부 공연기회를 소개하는 등 청소년 활동의 결과를 외부로 발신하기 위해 다양한 방안을 제시

나. 프로그램 평가

1) 추진 일정 및 단계별 평가

① 모집 및 사전 단계

- 1년 내 상시 모집을 계획하였으나 적극적인 홍보가 부재하였음에도 원활한 모집으로 상반기 초 모집 마감되었으며, 이는 하자센터의 동아리 지원에 대한 청소년들의 수요가 많았기 때문이라고 판단됨
- 만족도 설문 결과 '장소와 장비를 빌릴 수 있어 좋았다.' 응답 다수
- 기존에 문서 형식으로 되어있던 동아리 매뉴얼을 노션 프로그램을 활용해 업데이트하여 모바일 접근이 원활하게 하고, 구체적인 사례 등을 추가하여 이해도를 높임

② 운영 단계

- 1차 동아리 연합회의에서 동아리별 인준장을 수여하여 하자센터 동아리로서의 소속감을 부여하였고 1년 간 적극적인 활동의 동력으로 사용됨
- 카카오톡 채널을 이용한 담당자와의 즉각적인 소통으로 하자센터 자원에 대한 접근성 향상

③ 정리 단계

- 상·하반기 만족도 조사 결과 분석을 통해 내년도 사업에 대한 방향을 구상

2) 세부 내용별 평가

① 청소년동아리 자율활동

- 코로나19 종식으로 오프라인 활동이 많아지며 청소년동아리 활동 횟수 또한 증가
- 단체 카톡방을 이용해 공개적으로 공간 예약 신청을 함으로써 서로 간 겹치지 않고 활동이

가능하였으며 내년도 공간 예약 시스템 개발 시 보다 원활하게 공간을 이용할 수 있을 것으로 예상됨

- 하자센터 외부로 동아리 활동을 발산할 수 있는 다양한 기회(외부 동아리 활동 지원사업 참여, 외부 공연)를 활용하여 효능감, 성취감 등을 획득할 수 있도록 장려

② 청소년동아리 교류활동

- 청소년운영위원회와 기획활동 주제의 동아리인 '팔랑주머니'가 연합하여 청소년 교류활동을 기획·운영하여 청소년 주도 교류의 장을 마련
- 청소년동아리의 활동 결과물을 타 그룹과 공유함으로써 외부로부터 피드백을 받을 수 있는 기회로 활용하여 동아리 활동의 시너지 효과로 작용

③ 청소년동아리 연합회의

- 총 4회의 연합회의를 통해 활동에 대한 건의사항 즉각 피드백 제공
- 투표를 통해 일정을 조율하고 온라인 회의를 적극 활용하는 등의 방법으로 참여를 독려했지만 대표의 다른 일정이 있는 경우 대참자 지정에 어려움이 있어 참석하지 못하는 경우 발생

다. 총평 : 청소년 동아리 지원사업의 성과와 과제

1) 청소년 동아리 지원사업에 대한 높은 전반적 만족도

- 또래끼리의 자발적인 활동을 지원하는 사업의 특성과 관심분야에 대한 활동을 지속할 수 있는 안전하고 활용도 높은 하자센터라는 공간에 대해 높은 만족도를 보임
- 상반기 4.71점 / 하반기 4.47점 (5점 만점)

<청소년 동아리 참여자 후기>

구 분	후 기
사업의 특성	<ul style="list-style-type: none"> - 주도적인 활동 부분에서 조금 더 성숙해졌다. - 오래간 고립된 느낌이었는데 같이 생각을 나눌 친구들이 생겨서 좋다. - 누군가는 괜한 도전이라고 할만한 것도 친구들과 함께 용기내서 해보게 되었다.
공간의 특성	<ul style="list-style-type: none"> - 하자센터의 여러 공간을 활동의 성격에 맞게 자유롭게 쓸 수 있어서 좋다. - 무료로 좋은 장비들과 공간을 사용할 수 있고, 지원금까지 받을 수 있어 좋다. - 공간이나 장비들이 잘 갖추어져 있고, 교류활동도 활발히 일어난다.

- 만족하는 이유로는 '관심있는 분야에 대한 활동을 지속할 수 있어서'라는 응답이 큰 비중을 차지
 - 관심있는 분야에 대한 활동을 지속할 수 있어서: 39%
 - 시설과 장비를 무료로 이용할 수 있어서 26%
 - 주도적인 활동 경험을 쌓을 수 있어서 16%
 - 내가 좋아하는 것과 진로에 대해 생각해 볼 기회가 되어서: 11%
- 만족하지 못한 이유로는 '까다로운 활동지원금 이용 절차'등의 응답이 있어 사용 절차를 간소화 하는 방안 고려 필요

2) 관심분야 활동을 통한 주체적 활동 경험과 성장

- 상호 간 배우고 성장하며 연대하는 즐거움의 경험을 제공하고 프로젝트의 진행이 진로에 대한 고민으로까지 이어지는 자기 성장의 기회 제공
- 직업으로의 전환을 모색할 수 있는 심화 활동으로 이어질 수 있도록 타 프로그램 혹은 멘토와의 연결 지점 필요

3) 청소년 동아리 활동의 외부 확산

- 대외 활동 참여를 적극 독려함으로써 결과물을 외부로 확산할 수 있는 기회를 제공하여 활동범위를 확장하고 청소년이 자신감과 자아효능감을 가질 수 있도록 노력

<청소년 동아리 참여자 후기>

구 분	후 기
자신감, 자아효능감 향상	<ul style="list-style-type: none"> - 내가 할 수 있다고 믿는 힘을 키울 수 있었다. 도전하면 지지해줄 기반이 있다는 것이 큰 힘이 되었다. - 일단 하자!는 용기를 갖게 되었다. - 무엇인가 결과물을 낸 자신에 대한 성취감이 커 자신감을 얻었다.
활동의 확장	<ul style="list-style-type: none"> - 동아리원끼리 생각해보지 못한 방향으로 판돌과 함께 나눈 대화를 통해 확장되는 경우가 있었다.

라. 평가 및 환류 내용 요약

구 분	내 용
전년도(2022년) 평가의 사업계획서 반영 내용	- 하자센터 이용시간 확대 요구에 따라 월~토요일 21시까지, 일요일 18시까지로 연장 운영
2023년 결과보고서상 개선할 점	<div>담당자 의견</div> <ul style="list-style-type: none"> - 동아리 활동이 진로탐색으로 이어질 수 있는 지점 필요 <div>참여청소년 의견</div> <ul style="list-style-type: none"> - 동아리 활동의 특성 상 계획대로 진행되지 않는 경우가 있어 구체적 계획을 수립해서 사용해야 하는 활동지원금 사용이 어려움
2023년 결과보고서상 제안사항	<div>담당자 의견</div> <ul style="list-style-type: none"> - 연관성이 있는 타 프로그램, 멘토 혹은 외부 기관과의 연계 방안 고민 <div>참여청소년 의견</div> <ul style="list-style-type: none"> - 식비의 경우 날짜를 특정하지 않고 월 별로 계획을 수립하는 등 활동지원금 사용 간소화 방안 마련

6. 안전교육 결과보고

※ 해당 없음 (집합형 교육 프로그램 아님)

7. 추가 첨부 자료

첨부1. 동아리 명단

연번	동아리명	활동 내용	인원		
			남	여	합계
1	글나다	글 쓰기 및 합평	1	11	12
2	꿈틀X2	19살 나이에 대한 영상 제작	0	4	4
3	바리스타하자	음료 개발, 팝업 카페 운영	3	3	6
4	아쉬탕가	밴드 합주, 뮤직비디오 제작	0	4	4
5	어슬렁	밴드 합주	0	3	3
6	영세프의 텃밭시절	텃밭 농사	0	3	3
7	오리너구리	밴드 합주	2	3	5
8	오파_Opa	파쿠르 연습	2	6	8
9	팔랑주머니	프로젝트 활동 기획·운영	0	4	4
10	9호선 6번출구	밴드 합주	3	3	6
11	그림 그려 드림	그림 그리기	3	1	4
12	노스테르필름	영상 제작	4	3	7
13	오디세이가 맺어준 인연	밴드 합주	2	5	7
14	해제	사회문제 관련 영상 제작	0	4	4
15	LBD	사회문제 해결 창업 구상	13	15	28
합계			20	57	77

첨부2. 활동지원금 사용 내역

연번	동아리명	사용목적	금액 (원)
1	9호선 6번출구	물품(악보)구매	7,200
2	그림그려드림	간식비	8,000
3		물품(그림도구) 구매	42,100
4		전시티켓 구매	15,750
5	글나다	물품(도서) 구매	72,700
6			59,200
7			52,450
8			
9	꿈틀X2	식비	29,600
10		물품(외장하드) 구매	136,900
11	아쉬탕가	공연티켓 구매	198,000
12	오리너구리	물품(악보) 구매	12,900
13		물품(악보) 구매	6,800
14		식비	40,000
15		물품(악보) 구매	12,100
16		식비	40,000
17		물품(악보) 구매	6,400
18		식비	40,000
19	오.맷.인	식비	46,800
20	팔랑주머니	물품(요리재료) 구매	53,300
21		식비	12,000
22		물품(외장하드) 구매	99,900
23	해제	간식비	8,300
24		물품(외장하드) 구매	74,900
25		물품(촬영용 천) 구매	14,530
26		물품(인터뷰이 답례품) 구매	86,700
활동지원금 이용 합계			1,176,530

사업결과보고서

1. 사업명 : 청소년-지역사회 커뮤니티 조성 사업 <지역협력사업>

2. 사업개요

가. 사업기간 : 2023년 1월~12월

나. 사업대상 : 청소년 및 성인

다. 사업장소 : 하자센터 및 외부 협력기관

라. 참여인원 : 연인원 357명 (청소년 336명, 일반 21명 / 청소년 92%) / 총 6회차

3. 사업내용

가. 추진 목표

1) 사업추진목표 : 청소년-지역사회의 개념을 확대하고, 연계·협력 과정을 통해 지역사회 내 청소년들이 자기 주체적 프로그램 활동에 참여 기회 제공

2) 목표치의 타당성

- 협력 기관(지역 네트워크, 학교, 대학원 등)과 기관에서 사전 조사된 청소년의 욕구에 적합한 프로그램 기획 운영

구분	정량	정성
목표	<ul style="list-style-type: none">· 연인원 360명(청소년 330명, 성인 30명)· 학교 연계 330명, 지역 연계 10명, 네트워크 회의 20명· 총 6회 운영(네트워크 회의 포함)	<ul style="list-style-type: none">· 지역사회 및 지역 내 학교와 연계하여 다양한 청소년들과 네트워크를 형성하고 청소년 욕구에 따른 프로그램 제공
타당성	<ul style="list-style-type: none">· 예산 규모 및 관계기관 협력을 고려한 인원 및 회기 편성	<ul style="list-style-type: none">· 청소년 당사자성을 중심으로 욕구에 따른 프로그램 기획

3) 사업 목표와 기관 특성화 전략과의 연계성

- 중장기계획서상 기관 특성화 전략 중 다음 내용과 부합함
- 공교육 연계 프로그램 지속 개발·운영
- 센터의 '서울시 청소년 미래진로 플랫폼'화 지속 추진

나. 추진 내용

1) 프로젝트 실행 내용 요약 : 총 6회, 연인원 357명, 청소년 92% 336명

구분	프로그램	세부 프로그램	횟수	남	여	연인원
2023. 1.~11.	지역협력사업	학교 연계 활동	2	0	330	330
		지역 연계 활동	2	2	6	8
		네트워크 회의	2	7	12	19
계			6	9	348	357

2) 프로젝트 세부 프로그램 내용 요약

① 학교 연계 활동

- 영등포구청, 여의도여자고등학교와 연계하여 고등학교 3학년 165명 대상 2회기 자원봉사 프로그램 기획, 운영
- '미래진로'를 주제로 청소년 당사자성에서 가능한 질문 워크숍과 응답 워크숍으로 구성하여 운영
- 청소년들의 질문 워크숍 이전에 진로와 관련된 다양한 고민이 가능하도록 '청소년 미래진로'를 주제로 특강 진행
- 청소년들이 만든 응답을 한국청소년활동진흥원과 연계하여 카테고리 작업 및 세부 질문 정리
- 질문을 만든 청소년들과 응답 워크숍 진행 및 Chat GPT의 질문과 응답 확인

② 지역 연계 활동

- 하자센터에서 활동하는 강사, 고려대학교 대학원 과정이 연계하여 문화예술사 실습 과정 운영
- 하자센터 내 어린이작업장 기획 워크숍에 참여하여 전기 청소년을 대상으로 하는 프로그램 기획과 운영

③ 네트워크 회의

- 학교 연계, 지역 연계 프로그램 개발 및 확장을 위한 지역사회 네트워크 회의 참여
- 영등포구청 주관 '청소년 미래진로 네트워크', 영등포구학교밖청소년지원센터 주관 '학교 밖 청소년 지원 네트워크' 회의를 통해 협력사업 발굴
- 네트워크 회의의 결과로 학교 연계 협력사업과 영등포구 동아리 지원사업 운영으로 연결

3) 학교 연계 활동 세부내용

- 청소년 미래진로 질문랩(5/23)

일 시	내용	진행
13:00~13:05	○ 도입 - 하자센터 소개 및 프로그램 안내	이영석
13:05~14:20	○ 미래진로 특강 - 내일(Tomorrow)의 내일(My job) - 꿈 ≠ 직업	이O옥 (강사)
14:20~14:55	○ 미래진로 질문 - 나, 친구, 선배, 후배, 롤모델, 직업인 등 질문 만들기	
14:55~15:00	○ 마무리 - 질의응답 및 소감 나누기	이영석

- 청소년 미래진로 응답랩(7/17)

일 시	내용	진행
13:00~13:05	○ 도입 - 하자센터 소개 및 프로그램 안내	이영석
13:05~14:40	○ 미래진로 응답 (학급별 워크숍) - 우리가 만든 질문을 내가 응답 - 우리의 응답 확인 ※ 카테고리 분류 - 총 10개 질문	이O옥 (강사)
14:40~14:50	○ Chat GPT와 응답 - 생성형 인공지능이 바라보는 같은 질문, 어떤 응답 ※ 카테고리 분류 - 총 10개 질문	
14:55~15:00	○ 마무리 - 질의응답 및 소감 나누기	이영석

4) 지역 연계 활동 세부내용

NO	일시	세부내용	진행	교육시간
1	2023.7.20.(목) 14:30~18:30	· 하자센터 소개 및 주요 작업장 투어 · 어린이작업장 모아모아 어린이연구단 작업 전시 설치 지원 및 쇼하자 참관	문0주/ 임수연	4시간
2	2023.7.27.(목) 14:30~18:30	· 어린이작업장 모아모아 어린이연구단 전시 기록 및 해체 작업 지원 · 전기 청소년 대상 중장기 문화예술교육 프로그램 참관, 회고 및 향후 기획 방향 논의		4시간

5) 인터뷰 및 평가

- 지역 연계 네트워크 회의 2회(1/27, 2/16)
- 학교 연계 프로그램 기획 회의 2회(3/16, 5/9)
- 학교 연계 프로그램 평가 회의 1회(7/21)

6) 역할분담 및 협력

- 기획1팀 판돌 이영석(тол릭) : 기획, 운영, 홍보, 네트워킹 회의, 강사 섭외
- 기획1팀 판돌 임수연(메이) : 지역협력사업 기획, 운영, 강사 섭외
- 학교 연계, 지역 연계 강사

연 번	성명	소속 (직위)	담당업무	자격사항	최종학력	전공
1	이0옥	강사	학교 연계 강의	중등교육 교사 2급 평생교육사 2급 진로코치 2급	대졸	기독교 교육
2	문0주	강사	지역 연계 강의	청소년 예술 강사 문화예술교육사 2급	대졸	미상

다. 결과물

구분	내용	비고
기록	프로그램 활동사진	붙임 1.
자료	학교 연계 강의자료	별첨 1.
	영등포구 학교 밖 청소년 지원네트워크 업무 협약서	별첨 2.

4. 홍보 및 외부연계

가. 홍보실적

- 학교, 지역 연계를 통한 프로그램 운영으로 별도의 홍보를 운영하지 않음

나. 홍보성과

- 해당없음

5. 사업평가

가. 사업성과 요약

1) 정량성과

- 총 6회, 연인원 357명 (청소년 비율 92%, 336명)
- 총 7개 기관 협약 체결(꿈더하기학교, 꿈이룸학교, 리부트코리아, 영세프스쿨, 서울시글로벌청소년교육센터, 영등포구학교밖청소년지원센터, 사람사랑나눔학교)

2) 정성성과

- 지역의 다양한 자원과 네트워크를 구성하고 연계·협력 체계를 통한 학교, 지역사회 연계형 프로그램 운영을 통해 지역사회 활용과 하자센터에 외연 확장 기회 마련.
- 지역의 공교육 청소년들과의 재능기부형 봉사활동으로 '청소년 미래진로 공공데이터 구축'을 주제로 질문랩과 응답랩을 운영하는 과정에서 청소년들의 기본 고민과 지역 청소년들의 고민을 확인하는 기회가 되었음.
- 코로나19 이후 다수의 공교육 청소년과 프로그램을 운영하기 어려웠던 상황을 벗어나 새로운 시도의 기회가 되었음.

3) 성과의 해석

- 코로나19 이후 공교육의 경우 외부 활동을 최소화하는 경향이 있었으며, 하자센터 또한 집단교육을 운영하지 못하고 있던 상황에서 지역 협력 네트워크를 통해 하자센터가 진행할 수 있는 프로그램을 연결하여 운영할 기회가 되었음.
- 청소년들 당사자성을 중심으로 청소년들이 가지고 있는 '미래진로'에 관한 고민을 질문하고 응답받을 기회가 마련되었으며, 한국청소년활동진흥원과의 협력으로 질문을 범주화하고 정리해 볼 수 있는 기회가 되었음
- 지역사회 연계·협력을 위해 다년간 외부 네트워크 활동의 참여를 통해 상호 간 협력 가능한 구조를 체계화하였음

4) 성과의 주요 요인

- 기획부 내 서울시, 지역사회, 기업 등 다양한 영역들에 대한 네트워크 필요성을 인식하고, 지역사회 네트워크를 담당하는 팀을 편성하여 운영
- 지역사회 네트워크 활동 참여를 통해 하자센터에서 기획과 운영이 가능한 프로그램을 지역사회에서 인식
- 청소년 에듀투어, 내일 진로상담소 등 하자센터 내 프로그램을 통해 연결된 강사 네트워크를 통해 프로그램 기획에 강점이 있음

나. 프로그램 평가

1) 추진 일정 및 단계별 평가

① 모집 및 사전 단계

- 지역사회 네트워크를 통해 학교, 지역 연계 사업에 관한 문의가 들어온 관계로 프로그램 운영을 위한 모집에 어려움이 있지 않았음
- 지역 축제의 참여를 위해서는 하자센터의 사업을 30분 이내 활동이 가능한 워크숍으로 개발하는 단계가 필요하였으나, 연초에 지역 축제의 개최가 확정되지 않은 상황 속에 워크숍을 개발하지 못하였음. 이에, 지역 축제보다는 교육 연계 사업에 집중하였음
- '청소년 미래진로 공공데이터 구축'을 주제로 질문랩과 응답랩 기획 과정에서 진로 코치 전문 강사, 한국청소년활동진흥원 데이터 관련 부서 담당자의 자문을 통해 프로그램을 기획하는 과정은 질 좋은 프로그램을 개발하는데 유효하였음

② 본 프로그램 단계

- 참가 대상의 상황적 특수성(고등학교 3학년)과 참가 청소년들이 익숙한 학교에서 진행되는 점에서 자발적 프로그램 참여에 대한 준비에 어려움이 있었음
- 총 2차시로 진행되었던 학교 연계 프로그램에서 1차시에는 패들렛을 활용한 워크숍을 진행하였으나, 참가자 중 장난 섞인 응답들로 인해 프로그램 운영에 어려움이 발생 되었고, 2차시 진행에서는 포스트잇을 통한 응답으로 변경하였으나, 응답률이 낮아지는 것을 확인 하였음.
- 지역 연계로 진행되었던 문화·예술 실습의 경우 같은 분야에서 오랜 경험이 있으며, 하자센터에서도 같은 분야로 다년간 워크숍 교육을 운영한 강사와 협력하여 진행하여, 특별한 어려움 없이 진행되었음.

③ 정리 단계

- 질문랩과 응답랩을 통해 정리된 질문과 응답을 또래 청소년들과 공유하기 위해 청소년활동정보시스템을 운영하는 한국청소년활동진흥원과 협의가 완료되었으나, 청소년들의 응답이 실제로 유효하지 않아 진행하지 못하였음. 유사한 프로그램을 기획하면 자발성이 높은 청소년을 별도로 모집하여 진행할 필요가 있음.
- 학교 및 지역 협력사업을 운영하는 과정에는 청소년 당사자성을 활용한 연구와 질적 프로그램보다는 재미와 흥미를 포함한 양적 프로그램을 제공하는 것이 효과적으로 보임

2) 예산, 자원, 인력 등 운영 구조 평가

- 학교, 지역과 연계한 집단 교육 과정으로 1명의 판돌이 투입되었으며, 프로그램이 운영되는 과정에서 물리적 역할의 필요로 인해 팀 판돌 2명이 각 프로그램에 함께 협력하여 인적 자원이 효율적으로 운영되었음.
- 편성된 예산 중 다수가 특강 강사비이며, 프로그램 운영을 위한 약간의 재료비가 투입된 프로그램으로 예산, 자원도 효율적으로 운영되었음

다. 총평 : 지역협력사업의 성과와 과제

1) 지역사회 네트워크 확대

- 형식적인 MOU 체결을 넘어 지역사회 내 청소년의 미래진로를 함께 고민하고, 상호 간의 사업 구조를 공유하는 과정을 통해 상호 보완적으로 프로그램을 기획하고 협력할 수 있는 구조 틀을 마련하였음

2) 공교육 집단 프로그램 운영

- 코로나19 이후 청소년 에듀투어 프로그램을 통해서 공교육과 연계한 프로그램을 운영하고 있으나, 10명 내외의 분반 활동의 워크숍으로 지역사회협력 사업을 통해 운영되었던 150명 이상의 집단 프로그램의 경험하고 있지 않던 상황에서 새로운 경험을 통해 24년 사업의 확장에 도움이 되었음

라. 평가 및 환류 내용 요약

구분	담당자 의견	참여자(청소년) 의견
전년도(2022년) 평가의 사업계획서 반영 내용	·해당없음(23년 신규사업)	
2023년 결과보고서상 개선할 점	·지역과 협력하여 진행할 수 있는 교육, 축제, 행사 등 다양한 프로그램 개발	·지역 내 다양한 청소년 활동 프로그램 제공
2023년 결과보고서상 제안사항	·현재 네트워크 지속적 운영 및 참여로 다양한 지역 프로그램 운영	·다양한 미래진로 체험과 탐색의 기회 제공

6. 안전교육 결과보고

연번	교육일시	실시자	교육대상(명)	교육내용	교육사진	비고
1	2023.5.23.	이영석	청소년 165명	학교 연계사업 참여자 안전교육		
2	2023.7.17	이영석	청소년 165명	학교 연계사업 참여자 안전교육		

7. 기타 첨부자료

첨부1. 활동사진



지역협력사업 활동사진



지역협력사업 활동사진



지역협력사업 활동사진



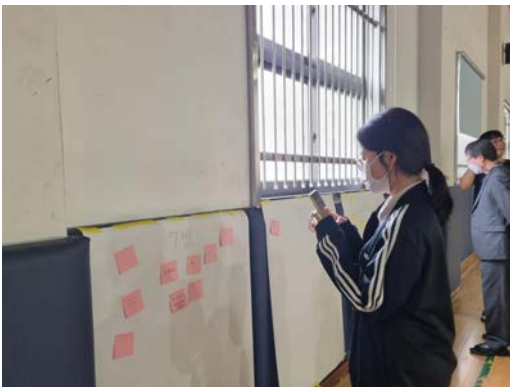
지역협력사업 활동사진



지역협력사업 활동사진



지역협력사업 활동사진



지역협력사업 활동사진



지역협력사업 활동사진

사업결과보고서

1. 사업명 : 청소년 멤버십 강화 <청소년 멤버십 기획 운영>

2. 사업개요

- 가. 사업기간 : 2023년 1월~12월
- 나. 사업대상 : 9세~24세 청소년
- 다. 사업장소 : 하자센터
- 라. 참여인원 : 연인원 336명 (청소년 336명)

3. 사업내용

가. 추진 목표

1) 사업추진목표

- 센터로 유입된 청소년의 참여 프로그램과 연계점을 확인하고 체계적인 관리를 통해 성장을 지원함
- 체계적이고 지속적인 참여자 관리를 통해 프로그램 폐지나 사업담당자 변경으로 발생할 수 있는 참여자 정보 누락의 문제점 해결

2) 목표치의 타당성

- 다회차 프로그램 참여자를 대상으로 센터 활동 현황을 파악하고, 체계적인 참가자 관리를 통한 청소년 맞춤형 홍보 기반 마련

구분	정량	정성
목표	·정원 36명, 연인원 360명 ·센터 다회차 프로그램 참여자	·데이터 관리 및 지속적인 활동 사례 정리 ·
타당성	·센터 다회차 프로그램 고려한 연인원 산정	·체계적인 참가자 관리를 위한 토대 마련

3) 사업 목표와 기관 특성화 전략과의 연계성

- 중장기계획서상 기관 특성화 전략 중 다음 내용과 부합함
- 청소년과 만들어가는 DIY형 (참여자중심 교육과정) 프로그램 기획 및 연계

·멤버십 청소년의 센터 활동 현황 분석을 통해 청소년 니즈 파악하고 청소년 의견을 반영하기 위한 토대 마련

나. 추진 내용

1) 프로젝트 실행 내용 요약 : 총 21회, 연인원 336명, 청소년 100% 336명

구분	프로그램	월별	횟수	남	여	연인원
2023년 1월~12월	청소년멤버십 기획운영	1월	1회	7	12	19
		3월	3회	12	21	33
		4월	3회	7	25	32
		5월	1회	11	24	35
		6월	1회	0	30	30
		7월	4회	17	60	77
		8월	6회	33	58	91
		9월	2회	6	13	19
계			21회	93	243	336

2) 프로젝트 세부 프로그램 내용 요약

① 청소년멤버십 프로그램 세부 운영안 논의

- 청소년멤버십 대상 선정 : 활동의 지속성과 센터 연계 가능성을 고려하여 다회차 프로그램 참가자를 대상으로 진행 (* 단회차 프로그램 참가자, 단순 이용자 제외)
- 데이터 수집 및 활용 계획 논의 : 프로그램 참여자의 유입 및 활동 현황 분석을 위한 데이터 수집 방법 및 항목 확정
- 청소년멤버십 프로그램 구성안 논의 : 데이터 수집 항목을 기준으로 한 청소년멤버십 양식 작성

② 청소년멤버십 굿즈 제작

- 참여자에게 환대의 의미를 담아 센터와의 소속감 형성을 위해 멤버십 굿즈 제작
- 굿즈 총 7종 제작(* 환영 카드, SOS 카드, 여행용 샴푸바 세트, 머그컵, 줄노트, 하자러 말스티커, 포장용 소봉투)

③ 청소년멤버십 굿즈 배포 : 총 17회, 261명 다회차 프로그램 신규 참가자

④ 청소년멤버십 데이터 분석 : 20개 프로그램, 다회차 프로그램 참가자 337명(실인원

- 2개 이상 프로그램 참가자 총 34명

3) 청소년멤버십 내용

- 모집 대상 및 인원
 - 9세-24세 청소년
 - 센터 다회차 프로그램 참가자
- 청소년멤버십 진행 과정
 - 운영 기간: 2023년 1월~12월
 - 장소: 하자센터 (서울시 영등포구 영신로 200)
- 청소년멤버십 기획운영 세부 내역

시기	추진실적	비고
1월	○ 청소년멤버십 프로그램 세부 운영안 논의 - 내용 : ①청소년멤버십 대상 선정 ②데이터 수집 및 활용 계획 논의 ③청소년멤버십 프로그램 구성안 논의	
2월~3월	○ 청소년멤버십 굿즈 제작 - 내용 : 굿즈 7종 제작(환영카드 2종, SOS카드, 여행용 샴푸바 세트, 머그컵, 줄노트, 하자러 말스티커, 포장용 소봉투) - 2023년 신규 굿즈 : 동구발 여행용 샴푸바, 환영카드, sos 카드 - 신규 굿즈 선정 사유 · 환영카드 : 프로그램 참여자에게 환대의 의미를 담음 · 동구발 여행용 샴푸바 : 지구환경과 지속가능한 삶을 위해 플라스틱 제로 친환경 제품 선정, 여행하는 마음으로 하자에서 만났으면 좋겠다는 생각으로, 장애인과 비장애인이 함께 만드는 제품으로 소외계층과 연대하는 마음으로 · SOS카드 : 도움이 필요할 때 안심하고 이야기할 수 있는 시설 연락처 안내	
3월~10월	○ 청소년멤버십 굿즈 배포 - 대상 : 다회차 프로그램 신규 참가자 - 내용 : 청소년멤버십 웰컴 키트 제공(환영카드 2종, SOS카드, 여행용 샴푸바 세트, 머그컵, 줄노트, 하자러 말스티커, 포장용 소봉투) ○ 청소년멤버십 데이터 취합 - 일시 : 1월~10월 - 대상 : 다회차 프로그램 참가자 - 내용 : 프로그램 참여자의 유입 및 활동 현황 분석을 위한 데이터 수집	
12월	○ 청소년멤버십 데이터 분석 - 내용 : 20개 프로그램 참가자 총 337명 - 2개 이상 프로그램 참여자 34명 - 오디세이 죽돌 14명 방과후 청소년동아리 활동으로 센터 활동 지속 - 하자마을 성년식 참여자 35명 중 11명(31.4%) 성년식 이후 생활기술 오픈클래스, 스템오픈클래스, 문제없는스튜디오, 아트플랫폼 공유작업실 등으로 활동 지속	

3) 사업 평가

- 상반기 사업 평가회의 : 기획부장, 팀장, 담당판돌, 팀원 참여, 1회, 7/18 진행
- 하반기 사업 평가회의 : 기획부장, 팀장, 담당판돌, 팀원 참여, 1회, 12/13 진행

4) 역할 분담

- 기획3팀 판돌 조은욱(우기) : 기획, 굿즈 제작 및 배포, 데이터 취합

다. 결과물

구분	내용	비고
작업물	청소년멤버십 웰컴키트(하자굿즈)	별첨 1.

4. 홍보 및 외부연계

가. 홍보실적 : 해당사항 없음

나. 홍보성과 : 해당사항 없음

5. 사업평가

가. 사업성과 요약

1) 정량성과

- 청소년멤버십 : 총 21회, 연인원 336명 (청소년 비율 100%, 336명)
- 청소년멤버십 굿즈 배포 : 총 19회, 다회차 프로그램 신규 참가자 261명 (청소년 비율 100%, 261명)

2) 정성성과

- 센터 프로그램 참여자의 체계적인 관리 기반 마련
- 참여자 통합관리를 통한 데이터 관리의 효율성 및 활용도 증가
- 참여 청소년 현황 분석을 통한 청소년 니즈 파악 및 안정적 홍보기반 마련

3) 성과의 해석

- 사업별로 담당자가 관리하고 있던 참여자 데이터의 통합 관리로 데이터의 일관성과 신뢰도를 높임

- 참여자의 개별 활동이 아닌 센터 전반적인 활동에 대한 현황 파악이 가능한 자료로 프로그램 기획시 청소년의 관심사나 욕구 파악을 위한 자료로 활용 가능
- 데이터 통합관리로 데이터의 정확성과 신뢰도를 높여 향후 참여자의 활동증명서 발급 및 정보 요청에 대해 신속하게 대응할 수 있는 기반 마련

4) 성과의 주요 요인

- 데이터 수집 및 활용 계획에 따른 명확한 계획 수립
- 청소년멤버십 프로그램의 운영 목적 및 진행 프로세스 공유를 통해 판돌들의 적극적인 협조를 이끌어냄
- 웰컴 굿즈 제작 및 배포를 통한 참여자 관심 유도

나. 프로그램 평가

1) 추진 일정 및 단계별 평가

① 사전 단계

- 청소년멤버십 프로그램 세부 운영안 논의 : 청소년멤버십 대상 선정, 데이터 수집 방법 및 활용 계획 논의, 멤버십 신청서 양식 확정
- 기획부 전체회의를 통해 청소년멤버십 운영 목적을 공유하고 사업 대상과 청소년멤버십 신청 프로세스 설명
- 청소년멤버십 굿즈 구성안 논의 : 어떤 메시지를 전달할 것인가? 환대, 지속가능성, 연대하는 마음 등 센터의 문화와 가치를 나타낼 수 있는 항목들로 구성

② 본 프로그램 단계

- 청소년멤버십 데이터 수집 : 이름, 프로그램, 활동내용, 활동기간을 기준으로 프로그램별 청소년 멤버십 데이터 취합
- 청소년멤버십 굿즈 제작 및 배포 : 센터로 새롭게 유입된 참여자를 환대하는 마음을 담아 청소년멤버십 웰컴키트 제공
- 홍보 : 멤버십 청소년 대상 '하자청소년송년쇼하자' 홍보 및 참가자 모집

③ 정리 단계

- 데이터 검토 및 자료 보완 작업
- 프로그램 참여자 센터 활동 현황 분석

- 청소년멤버십 굿즈 설문조사 : 하자청소년쇼하자 설문조사에 포함해서 굿즈 설문조사 실시

2) 세부 내용별 평가

① 다회차 프로그램 참가자 참여 현황

- 총 21회, 연인원 336명 (청소년 비율 100%, 336명)

연번	월별	횟수	남	여	연인원	비고
1	1월	1회	7	12	19	동행캠프
2	3월	3회	12	21	33	오디세이학교 미래진로 러닝크루 2기 청소년운영위원회
3	4월	3회	7	25	32	하자 글방 1기 아트플랫폼 공유작업실 모아모아랩 어린이연구단
4	5월	1회	11	24	35	하자마을 성년식
5	6월	1회	0	30	30	퓨처메이커스
6	7월	4회	17	60	77	스팀오픈클래스 문제없는 스튜디오 생활기술 오픈클래스 청소년 동아리
7	8월	6회	33	58	91	동행캠프 아트플랫폼 공유작업실 미래진로 러닝크루 3기 크리에이터 아카데미 음악작업장 청소년 동아리(LBD)
8	9월	2회	6	13	19	내일진로상담소 하자 글방 2기
		21회	93	243	336	

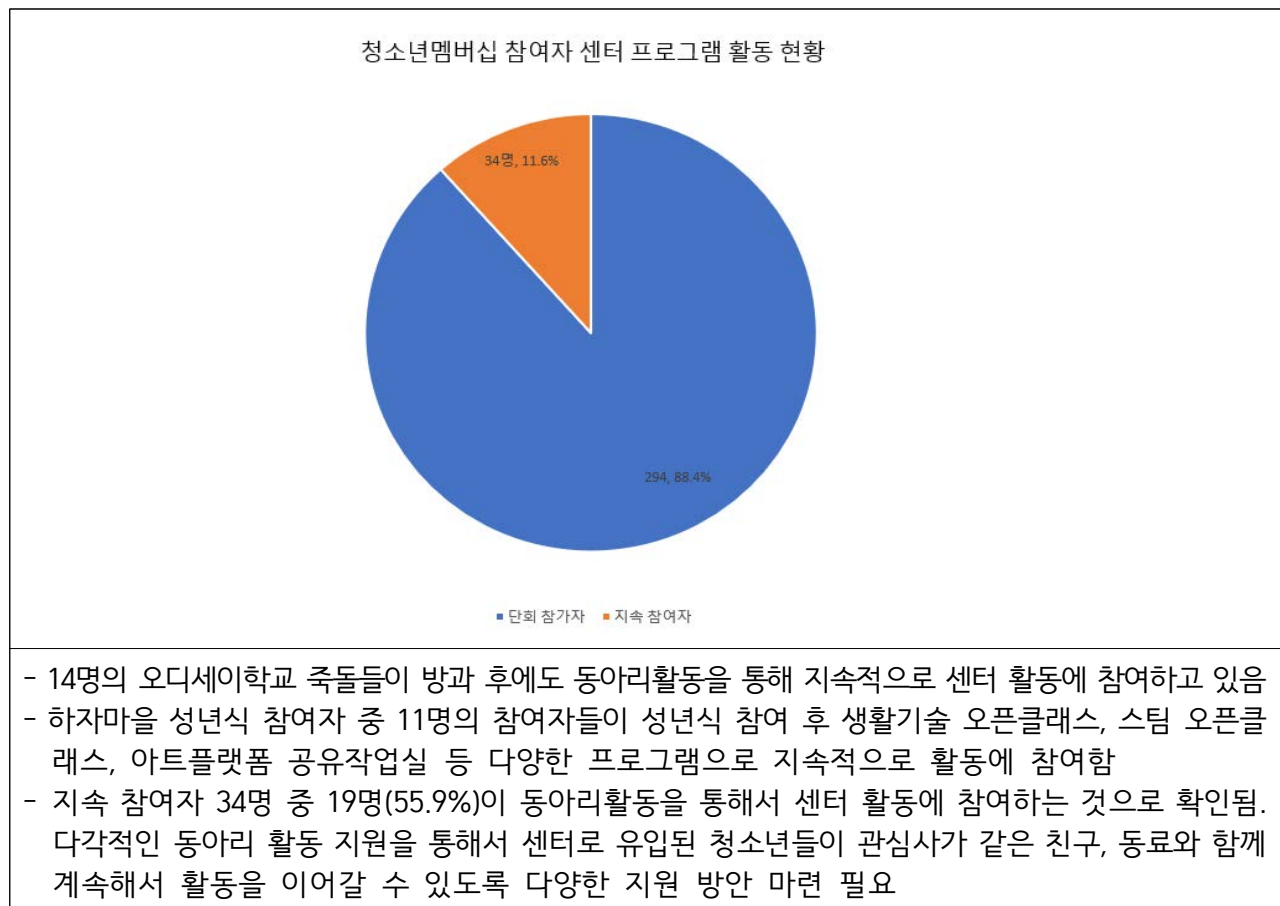
② 청소년멤버십 굿즈(웰컴키트) 배포 현황

- 총 19회, 연인원 261명 (청소년 비율 100%, 261명)

연번	월별	횟수	남	여	연인원	비고
1	3월	2회	11	12	23	오디세이학교 미래진로 러닝크루 2기
2	4월	3회	7	25	32	하자글방 1기 아트플랫폼 공유작업실 1기

연번	월별	횟수	남	여	연인원	비고
						모아모아랩 어린이 연구소
3	5월	1회	11	19	30	하자마을성년식
4	6월	1회	0	30	30	퓨처메이커스
5	7월	3회	2	15	17	스팀오픈클래스 문제없는스튜디오 생활기술오픈클래스
6	8월	5회	23	40	63	동행캠프(여름방학) 아트플랫폼 공유작업실 2기 미래진로 러닝크루 3기 크리에이터 아카데미 음악작업장
7	9월	4회	12	54	66	내일진로상담소 하자글방 2기 청소년운영위원회, 동아리
		19회	66	195	261	

③ 청소년멤버십 참여자 센터 프로그램 활동 현황



3) 예산, 자원, 인력 등 운영 구조 평가

- 판돌들의 적극적인 협조로 계획 일정에 맞추어 진행
- 예산은 계획대로 적절히 사용하였음

다. 총평 : 청소년멤버십기획운영의 성과와 과제

1) 청소년 멤버십 대상 확대

- 프로그램 참여자 통합관리를 통한 체계적인 참여자 관리를 위해서 대상을 다회차 참여자에 국한 시키지 않고 전체 프로그램 참여자로 확대해서 참여자의 센터 활동 현황을 분석하는 것이 프로그램 취지에 더 적합할 것으로 생각됨
- 프로그램 참여자 외에도 센터 공간에 관심이 있는 청소년들로 멤버십 대상을 확대해 청소년들이 프로그램 외에 다양한 방법으로 센터로 접근할 수 있도록 방안을 마련, 청소년의 공간 활용을 통한 센터 공간 활성화 기대

2) 회원관리 시스템 구축

- 사용자의 데이터 접근성과 편의성을 높여 데이터 활용도를 높이하고자 함
- 데이터의 체계적이고 안전한 관리를 위해 현재 엑셀을 활용한 데이터 관리가 아닌 데이터 보안과 파일 손상 방지를 위한 시스템 구축 필요
- 프로그램 참여 청소년의 활동증명서 발급 및 정보제공 요청에 대해 정확한 자료 제공과 신속한 대응 가능

라. 평가 및 환류 내용 요약

구분	담당자 의견	참여자(청소년) 의견
전년도(2022년) 평가의 사업계획서 반영 내용	해당사항 없음	
2023년 결과보고서상 개선할 점	·청소년멤버십 대상 확대	·스티커, 엽서, 노트도 그 자체는 좋지만 디자인 업데이트 필요. 그리고 어떤 의미의 굿즈인지 어필이 안됐음. 굿즈 소개문 필요 ·전체적인 구상은 무난하지만 엽서는 활용도가 낮다고 생각. 전체적인 구성 자체는 받았을 때 좋은 냄새가 나고, 부피 있는 상품이 있어서 나쁘지 않았음. 모든 굿즈를 처음 본 사람이 받았다면 기분은 좋았을 듯

<p>2023년 결과보고서상 제안사항</p>	<p>·센터로 유입된 청소년들의 다양한 욕구와 관심사를 분석하고 지속적인 성장을 지원하기 위해 전체 프로그램 참여자로 대상 확대 필요</p>	<p>·개인이 커스터마이징할 수 있는 요소가 있으면 좋을 듯 ·하자센터 이용을 위해 필요한 것들을 파우치에 담아서 증정. 하자 잘 이용하기 키트(예시: 칫솔세트, 손수건, 수첩, 펜 등)</p>
----------------------------------	--	--

6. 안전교육 결과보고

- 해당 없음 (집합형 교육 프로그램 아님)

7. 기타 첨부자료

- 해당사항 없음

사업결과보고서

1. 사업명 : 기관연계활동 및 네트워크 확산 <대외협력사업>

2. 사업개요

가. 사업기간 : 2023년 1월~12월

나. 사업대상 :

- 하자센터에 관심이 있는 청소년 및 비청소년
- 학교, 교육청, 지자체, 유관기관 청소년 진로 교육을 담당한 교사, 장학사, 공무원, 유관기관 청소년지도자, 학부모 및 연구자 등 비청소년

다. 사업장소 : 하자센터

라. 참여인원 : 인원 296명(청소년 60명, 성인 236명) / 총 35회(청소년 비율 20%)

3. 사업내용

가. 추진 목표

1) 사업추진목표 : 청소년 진로교육 특화시설로 구축해온 조직, 공간, 프로그램 운영의 노하우를 기관 및 개인과 공유하고 협력 지점을 모색하기 위해 ①정기투어 ②비정기투어 ③청소년기획투어 등 참여자 욕구를 반영한 맞춤형 투어 제공

2) 목표치의 타당성

- 참가자의 방문 목적 및 관심 분야에 맞추어 맞춤형 투어 진행

구분	정량	정성
목표	·정원 10명, 연인원 120명 ·정기투어 10회, 청소년기획투어 3회, 비정기투어 참가자 일정에 맞추어 진행	·대상, 관심 분야, 접근 경로에 따라 인적자원 결합과 형식을 재구성한 맞춤형 투어 제공
타당성	·정기투어 2~11월 월 1회 진행 ·청소년기획투어 6~9월 방학기간 3회 진행 ·참가자 일정에 맞추어 비정기투어 진행	·참여자의 다양한 욕구에 맞추어 정기, 비정기, 청소년기획투어로 나누어 맞춤형 투어 진행

3) 사업 목표와 기관 특성화 전략과의 연계성

- 중장기계획서상 기관 특성화 전략 중 다음 내용과 부합함
- 외부 기관의 벤치마킹 수요에 대한 능동적 대처
- 센터 설립을 앞둔 지자체, 청소년 기관 및 관련 분야 종사자 등 투어 참여자의 관심사에 맞춘 센터 운영 노하우 공유, 자문을 통한 맞춤형 투어 진행

나. 추진내용

1) 프로그램 실행 내용 요약

※ 벤치마킹, 해외교류 기관방문은 정기, 비정기 투어에 포함된 인원으로 합계에서 제외함

구분	프로그램	세부 프로그램	건(회)	기관	남	여	인원
2023년 1월~12월	대외협력사업	업무협약	16	36	-	-	-
		벤치마킹 기관방문	29	41	79	61	240
		해외교류 기관방문	5	12	22	59	81
		정기투어	9	-	28	50	78
		비정기투어	24	-	62	151	213
		청소년기획투어	2	-	1	4	5
계			35	77	91	205	296

2) 세부 프로그램 내용 요약

<업무협약 리스트(총 16건, 35개 기관)>

※ 신규 협약 총 5건 23개 기관

연번	계약기간	협력기관명	협력내용	비고
1	2018.4.1.~ 요청시까지	에코허브	‘에너지슈퍼마켓’ 운영 업무 협약	연속, 자동연장
2	2018.9.7.~ 요청시까지	성공회대학교	평생교육 현장실습 운영 업무협약	연속, 자동연장
3	2020.3.1.~ 요청시까지	서울시교육청	오디세이학교 협력기관 업무 협약	연속, 자동연장
4	2020.3.1.~ 요청시까지	영등포문화재단	업무제휴 협약서	연속, 자동연장
5	2020.12.2.~ 요청시까지	꿈이룸학교, 로드스폴라	청소년을 위한 지역학습생태계 구축을 위한 업무협약	연속, 자동연장
6	2021.1.1.~ 요청시까지	관악고등학교	특수교육 대상학생 진로탐색과 체험 프로그램 개발	연속, 자동연장
7	2021.7.1.~ 요청시까지	(재)농어촌청소년육성재단	청소년 복지증진과 인재양성 사업 개발 및 시행	연속, 자동연장
8	2022.04.19.~ 컨소시엄종료	청강문화산업대학	국가인적자원개발 컨소시엄 협약	연속, 자동연장
9	2022.06.01.~	재단법인 해피빈	해피빈 가볼까 서비스 업무 제휴	연속,

	업무종료시		협약	자동연장
10	2023.1.1.~ 2023.12.31.	서울시립청소년성문화센터	공간 협조 업무협약	연속
11	2023.4.1.~ 2023.11.30.	한국여성재단	자립준비 여성 청년 역량강화 지원사업을 위한 업무협약	연속
12	2023.4.21.~ 2025.4.20.	영등포구사회복지협의회, 하이서울유스호스텔, 시립문래청소년센터, 아하서울시립청소년성문화센터, 영등포종합사회복지관, 영등포구청소년문화의집, 영등포구청소년상담복지센터, 영등포교육복지센터	지역사회복지증진을 위한 업무협약서	신규
13	2023.4.22.~ 요청시까지	국제자연환경교육재단, 사회적협동조합노느매기, 사회적협동조합한강, 서울살림농도생협, 서울아이쿱소비자생활협동조합, 시립문래청소년센터, 영등포구자원봉사센터, 영등포노인종합복지관, 영등포청소년문화의집	영등포구환경연대 업무협약	신규
14	2023.4.23.~ 요청시까지	영등포구청소년상담복지센터, 꿈이룸학교, 꿈더하기학교, 사랑사람나눔학교, 영셰프스쿨, 리부트코리아, 서울시글로벌청소년교육센터	영등포구 학교 밖 청소년 지원네트워크 업무협약	신규
15	2023.6.8.~ 2023.9.5.	종로여성인력개발센터 ·여성새로일하기센터, 한국표준협회	2023년 여유기업 연속형 컨설팅 업무협약	신규
16	2023.10.17.~ 요청시까지	영등포구	영등포구·시립청소년미래진로센터 업무협약	신규

<벤치마킹 기관방문 실적(총 29건, 41개 기관, 240명)>

연번	투어일자	방문 기관	인원(명)
1	2023.01.17.	김포시교육지원청	4
2	2023.01.17.	영등포구 청소년상담복지센터(청소년활동팀/상담팀)	10
3	2023.02.07.	춘천문화재단 예술교육팀	5
4	2023.02.17.	(사)멘토리	4
5	2023.02.23.	경기도 남양주시 미래교육과 청소년육성팀	3
6	2023.03.23.	군포시청소년재단 사회적가치혁신센터 '틴터'	4
7	2023.03.23.	서울강서지역자활센터	8
8	2023.03.23.	서울특별시 제3호 종로거점형키움센터	3
9	2023.04.15.	영도문화도시센터	13
10	2023.04.27.	전라북도교육청연구원	1
11	2023.04.27.	경기도청 청소년과	6
12	2023.04.27.	순천향대학교 청소년교육상담소	3
13	2023.05.16.	경남교육연수원	10

10	2023.05.19.	은평구청 시민교육과	4
11	2023.05.25.	용인문화재단	3
12	2023.05.25.	광명시 청년동	5
13	2023.05.26.	영등포문화재단 YDP 창의예술교육센터	3
14	2023.06.01.	광주 서구청	2
15	2023.06.07.	서부교육지원청 학교혁신분야	3
16	2023.06.22.	갈현청소년센터	1
17	2023.06.22.	방배유스센터	1
18	2023.06.22.	한국잡월드	3
19	2023.07.01.	부산교육청 창의융합교육원	15
20	2023.07.26.	청소년활동진흥원	13
		코트디부아르	
		모로코	
		그레나다	
		보츠와나	
		도미니카공화국	
21	2023.07.29.	오사카공립대학	4
		히로시마분교대학	
		코베대학	
		일반사단법인 유이	
22	2023.08.24.	드림커넥트	2
23	2023.08.29.	전주시 야호교육통합지원센터	4
24	2023.09.21.	울산청소년수련시설협회	14
25	2023.09.22.	산청 간디학교	11
26	2023.10.24.	익스플로라토리움 예술·과학융합 교육 단체	8
27	2023.11.11.	제주서초등학교	14
28	2023.11.23.	명지대학교 청소년지도학과 교육학 박사 과정 중국 유학생 팀	36
29	2023.12.06.	덴마크 EIS(아이스비야후스) 오디세이학교 국제교류	20
합 계			240

<해외교류 기관방문 실적(총 5건, 12개 기관, 81명)>

연번	투어일자	방문 기관	인원(명)
1	2023.07.26.	2023년 KOICA 글로벌 연수 코트디부아르, 모로코, 그레나다, 보츠와나, 도미니카공화국	13
2	2023.07.29.	오사카공립대학, 히로시마분교대학, 코베대학, 일반사단법인 유이	4
3	2023.10.24.	익스플로라토리움 예술과학 융합 교육 단체	8
4	2023.11.23.	명지대학교 청소년지도학과 교육학 박사 과정 중국 유학생 팀	36
5	2023.12.06.	덴마크 EIS(아이스비야후스) 오디세이학교 국제교류	20
합 계			81

<대외 수상 리스트(총 3건)>

연번	수상일	수여기관명	수상자	수상내용
1	2023.07.25.	예스24	하자센터 수료생 이슬아	2023 한국 문학의 미래가 될 젊은 작가상 1위
2	2023.09.08.	영등포구 사회복지협의회	이근우 (하자센터 직원)	사회복지종사자 부문 표창장
3	2023.11.27.	한국생산성본부 (KPC)	하자센터 동아리 '팔랑주머니'	미래직업(창업/창직) 크리에이트 프로젝트 '대상(한국생산성본부 회장상)'

<하자투어 실적(총 35회, 296명(청소년 60명, 성인 236명))>

▪ 정기투어(총 9회, 78명(청소년 5명, 성인 73명))

연번	투어 명	투어일자	참여 인원				총원
			청소년 (남)	청소년 (여)	성인 (남)	성인 (여)	
1	2월 정기투어	2월 23일	1	0	2	4	7
2	3월 정기투어	3월 23일	0	0	4	7	11
3	4월 정기투어	4월 27일	0	0	10	8	18
4	5월 정기투어	5월 25일	0	0	2	6	8
5	6월 정기투어	6월 22일	0	0	2	4	6
6	7월 정기투어	7월 13일	0	0	1	3	4
7	8월 정기투어	8월 24일	0	0	1	3	4
8	9월 정기투어	9월 21일	0	0	3	11	14
9	10월 정기투어	11월 10일	1	3	1	1	6
	합 계		2	3	26	47	78

▪ 비정기투어(총 24회, 213명(청소년 50명, 성인 163명))

연번	투어 명	투어일자	참여 인원				총원
			청소년 (남)	청소년 (여)	성인 (남)	성인 (여)	
1	1월 비정기투어 1(오후)	1월 17일	0	0	1	3	4
2	1월 비정기투어 2(오전)	1월 17일	0	0	4	6	10
3	2월 비정기투어	2월 07일	0	0	1	4	5
4	2월 비정기투어	2월 16일	0	1	0	1	2
5	2월 비정기투어	2월 17일	0	0	1	3	4
6	3월 비정기투어	3월 23일	0	0	0	4	4
7	4월 비정기투어(청소년)	4월 15일	0	20	0	0	20
8	4월 비정기투어	4월 15일	0	0	1	12	13
9	5월 비정기투어	5월 16일	0	0	9	1	10
10	5월 비정기투어	5월 19일	0	0	2	2	4
11	5월 비정기투어	5월 26일	0	0	1	2	3

12	6월 비정기투어	6월 01일	0	0	0	2	2
13	6월 비정기투어	6월 07일	0	0	0	3	3
14	7월 비정기투어	7월 01일	0	0	7	8	15
15	7월 비정기투어(청소년)	7월 01일	0	3	0	0	3
16	7월 비정기투어 (해외교류)	7월 26일	0	0	7	6	13
17	7월 비정기투어 (해외교류)	7월 29일	0	0	2	2	4
18	8월 비정기투어	8월 29일	0	0	2	2	4
19	9월 비정기투어(청소년)	9월 22일	5	3	1	2	11
20	10월 비정기투어 (해외교류)	10월 24일	0	0	1	7	8
21	10월 비정기투어	10월 27일	0	0	0	1	1
22	11월 비정기투어	11월 11일	0	0	5	9	14
23	11월 비정기투어 (해외교류)	11월 23일	0	0	6	30	36
24	12월 비정기투어(청소년 해외교류)	12월 06일	4	14	2	0	20
	합 계		9	41	53	110	213

<청소년기획투어(총 2회, 5명(청소년 5명))>

연번	투어 명	투어일자	참여 인원		
			남	여	총원
1	7월 청소년투어	7월 22일	0	3	3
2	9월 청소년투어	9월 02일	1	1	2
	합 계		1	4	5

3) 평가

- 상반기 사업 평가회의 : 기획부장, 팀장, 담당판돌, 팀원 참여, 1회, 7/18 진행
- 하반기 사업 평가회의 : 기획부장, 팀장, 담당판돌, 팀원 참여, 1회, 12/13 진행

4) 역할 분담 및 전담 인력의 역량

- 기획3팀 판돌 조은욱(우기) : 기획, 운영, 홍보
- 해외 기관 및 센터 운영 전반 이충한 부장(아키), 오디세이학교 및 대안 교육 최은주 팀장(거품), 메이커스페이스 구축 및 운영 이영석 팀장(톨릭), 문화예술 분야 강정임 팀장(흐른) 등 투어 참여 기관의 관심사에 따라 대응 그룹을 나누어 투어 진행

다. 결과물

구분	내용	비고
설문조사 결과	참가자 만족도 조사 결과	별첨 1.
인쇄물 및 웹홍보물	모집 포스터	별첨 2.
	모집 홍보 게시물	별첨 3.

4. 홍보 및 외부연계

가. 홍보실적

- 1) 하자 홈페이지 내 상시 안내 및 알림 진행
- 2) 청소년기획투어 참가자 모집 포스터 부착

나. 홍보성과

- 참여자 모집 : 홈페이지의 상시 오픈 페이지를 통한 신청 편리성 확보 및 홈페이지 문의챗, 이메일, 전화응대를 통한 상시 응대. 온라인 접수 완료 후 확정 알림 및 프로그램 진행사항 안내로 투어 참가율을 높임

5. 사업평가

가. 사업성과 요약

1) 정량성과

- 업무협약 : 총 16건, 36개 기관
- 기관방문 : 총 29건, 41개 기관, 240명
- 대외수상 : 총 1건
- 하자투어 : 총 296명, 35회
 청소년 60명, 성인 236명(청소년 비율 20%)
 정기투어 9회, 비정기투어 24회, 청소년투어 2회

2) 정성성과

- 하자투어에 대한 전반적인 만족도 '매우 그렇다' 52명(57.1%), '그렇다' 38명(41.8%), '보통' 1명(1.1%)으로 그렇다 이상 응답자 98.9%로 높은 만족도를 나타냄
- 투어를 통해 알게 된 정보가 향후 도움이 될 것 같다는 질문에 '매우 그렇다' 47명(51.6%), '그렇다' 39명 (42.9%), '보통' 5명(5.5%)로 그렇다 이상 94.5%의 응답률을 보임

3) 성과의 해석

- 국내외 41개 기관에서 벤치마킹을 위해 센터를 방문했으며, 25개 기관과 신규 MOU를 체결하는 등 하자투어를 통한 국내외 기관 네트워크 확대

- 해외 9개국 12개 기관을 포함 기관들의 지속적인 센터 운영 노하우 요청을 통해 청소년 미래진로교육 특화시설로서 전문성과 위상 확인

4) 성과의 주요 요인

- 진로교육 특화시설로의 시설 운영 노하우, 프로그램 운영 사례 등을 참가자의 관심 분야에 맞춘 맞춤형 투어로 진행
- 투어 완료 후 질의응답 시간을 통해 궁금증을 해결하고 참여 기관 간에 네트워크를 쌓을 수 있는 시간을 마련했던 것이 만족도에 영향을 준 것으로 판단됨

나. 프로그램 평가

1) 추진 일정 및 단계별 평가

① 모집 및 사전 단계

- 처음 계획과 같이 2월~11월 정기투어 참가자를 모집하고 1월~12월 참가자 일정에 맞추어 비정기투어를 진행함
- 정기투어 : 2월~11월 매월 네 번째 목요일 오후 4시(7월~8월 휴한기 오전 10시 진행)
- 비정기투어 : 1월~12월 참가기관 방문일에 맞추어 진행
- 청소년기획투어 : 청소년 방학기간에 맞추어 6월~9월 토요일 오전 10시 청소년기획투어 진행

② 본 프로그램 단계

- 투어를 진행하면서 참여자 만족도 조사 결과에 나타난 프로그램 개선 및 건의사항을 즉각적으로 반영해 프로그램을 진행하였음
- 전년도 평가를 바탕으로 방문 기관의 관심 분야, 방문 목적에 맞춘 투어 진행을 위해 해외기관 및 센터 운영 전반, 오디세이학교 및 대안 교육 분야, 메이커스페이스 구축 및 운영, 문화예술 등으로 대응 그룹을 나누어 맞춤형 투어를 진행함

③ 정리 단계

- 사업평가 진행 : 기획부장, 팀장, 담당 판돌, 팀원(12월 13일)

2) 세부 내용별 평가

① 정기투어

- 청소년 관련 학과 대학생 및 유관기관 청소년지도자, 교사, 학부모 등 다양한 대상이 정기

투어를 신청하여 참여함

- 비정기투어와 달리 방문 목적과 관심사가 다른 다양한 참가자들이 모여 있어 참가자 개인의 욕구를 고려한 투어 진행에 어려움이 있음

② 비정기투어

- 기관의 지속적인 투어 요청으로 비정기투어 총 24회 진행. 청소년 진로교육 전문기관으로 지자체, 기관, 학교 등의 지속적인 벤치마킹 욕구 확인
- 기관의 방문 목적을 고려한 맞춤형 투어 진행으로 참가자 만족도가 높아

③ 청소년기획투어

- 센터 활동에 대한 이해와 관심이 하자센터 유입으로 이어질 수 있도록 청소년 관심사에 맞추어 프로그램 중심으로 진행
- 신청자가 많지 않고, 진행 당일 노쇼도 많아 개인 참가자 모집이 아닌 2~30명 소규모 청소년 단체를 대상으로 진행하는 방안 고려

3) 예산, 지원, 인력 등 운영 구조 평가

- 투어 참여 기관의 방문 욕구에 맞추어 해외기관 및 센터 운영 전반(아키), 오디세이학교 및 대안 교육(거품), 메이커스페이스 구축 및 운영(톨릭), 문화예술 분야(흐른) 등 대응 그룹을 나누어 맞춤형 투어를 운영함
- 예산 계획에 따라 투어 참가자를 위한 기념품 제작비로 적절히 사용하였음

다. 총평 : 대외협력사업의 성과와 과제

1) 자율투어 시스템 구축 필요

- 정기투어 운영에도 불구하고 대부분의 기관들이 자체 일정에 맞춘 비정기투어를 요청. 정기 투어 9회, 비정기투어 24회로 비정기투어 중심의 하자투어 진행. 기관별 요청사항을 맞추기 위해 담당자 업무부담이 가중되면서 운영의 어려움이 발생. 자율투어 시스템 구축을 통해 참가자들이 자신의 일정에 맞추어 자유롭게 투어가 가능하도록 투어 운영방식 보완 필요

2) 국내외 기관으로 네트워크 확대

- 해외 9개국 12개 기관 포함 국내외 총 41개 기관에서 벤치마킹을 위해 하자센터를 방문. 진로교육 특화시설로 구축해온 운영 노하우를 공유하고 협력 지점을 모색하는 과정에서 국내외 기관으로 네트워크 확대

〈하자투어 참여자 후기〉

구분	후기
센터 운영 및 공간 관련	<ul style="list-style-type: none"> ·하자센터를 투어하며 문화예술교육에 대한 다양한 생각을 할 수 있었습니다 ·곳곳에서 청소년들의 손길이 느껴져서 좋았습니다. 직접 참여할 수 있는 부분이 많은 게 좋아 보여요 ·프로그램이 너무 다양해서 고정관념을 또 한 번 깨는 시간이었고, 아이들을 키우기 위해선 마을, 시도, 나라가 필요하다는 것을 절실히 느꼈습니다. ·우리나라 청소년들의 태도, 가치 중심적 활동을 하고 실천할 수 있는 공간들이 너무 인상 깊어요 ·마지막 토론과정, 질의응답 시간이 매우 의미 있었습니다 ·여러 다양한 프로그램이 있어서 재미있어 보였어요. 오디세이학교라는 것을 처음 들어봐서 신기하기도 하고 재밌어 보였어요

라. 평가 및 환류 내용 요약

구분	담당자 의견	참여자(청소년) 의견
전년도(2022년) 평가의 사업계획서 반영 내용	·벤치마킹을 위해 센터를 방문하는 유관기관의 관심 분야에 맞추어 해당 사업 담당자와 연결하여 방문 목적에 맞는 명료한 답변을 얻을 수 있도록 운영	
2023년 결과보고서상 개선할 점	<ul style="list-style-type: none"> ·기관의 비정기투어 욕구가 높은 점을 감안해 방문기관 관심사에 맞춘 비정기투어 진행자 역할 분담 필요 ·자율투어를 통한 비정기투어 수요 분산 필요 	<ul style="list-style-type: none"> ·여러 다양한 프로그램이 있어서 재미있어 보였어요. 오디세이학교라는 것을 처음 들어봐서 신기하기도 하고 재밌어 보였어요 ·공간과 환경은 만족스러워요. 개인적인 아쉬움은 오디세이가 일반학교 과정을 해야 한다는 것이네요 ·재활용을 많이하는 점과 텃밭을 만드는 점을 보고 환경을 생각하는 것 같다
2023년 결과보고서상 제안사항	<ul style="list-style-type: none"> ·비정기투어 요청 기관의 방문 목적 및 관심사에 맞춘 투어 담당자 역할 분담 ·센터 소개 동영상, QR 또는 오디오 안내 등 자율투어가 가능한 시스템 구축 	<ul style="list-style-type: none"> · 참여 청소년의 연령과 관심사에 맞춘 프로그램 중심의 맞춤형 투어 진행

6. 안전교육 결과보고

연번	교육일시	실시자	교육대상(명)	교육내용	교육사진	비고
1	2023.01.17	이영석	성인 4명	비정기투어 참여자 안전교육		
2	2023.01.17	이충한	성인 10명	비정기투어 참여자 안전교육		
3	2023.02.07	이충한	성인 5명	비정기투어 참여자 안전교육		
4	2023.02.16	이하림	청소년 1명 성인 1명	비정기투어 참여자 안전교육		
5	2023.02.17	이충한	성인 4명	비정기투어 참여자 안전교육		
6	2023.02.23	조은욱	청소년 1명 성인 6명	정기투어 참여자 안전교육		
7	2023.03.23	조은욱	성인 4명	비정기투어 참여자 안전교육		
8	2023.03.23	조은욱	성인 11명	정기투어 참여자 안전교육		
9	2023.04.15	조은욱	청소년 20명	비정기투어 참여자 안전교육		

10	2023.04.15	이충한	성인 13명	비정기투어 참여자 안전교육		
11	2023.04.27	조은욱	성인 18명	정기투어 참여자 안전교육		
12	2023.05.16	조은욱	성인 10명	비정기투어 참여자 안전교육		
13	2023.05.19	이충한	성인 4명	비정기투어 참여자 안전교육		
14	2023.05.25	조은욱	성인 8명	정기투어 참여자 안전교육		
15	2023.05.26	강정임	성인 3명	비정기투어 참여자 안전교육		
16	2023.06.01	조은욱	성인 2명	비정기투어 참여자 안전교육		
17	2023.06.07	최은주	성인 3명	비정기투어 참여자 안전교육		
18	2023.06.22	조은욱	성인 6명	정기투어 참여자 안전교육		
19	2023.07.01	조은욱	성인 15명	비정기투어 참여자 안전교육		

20	2023.07.01	조은욱	청소년 3명	비정기투어 참여자 안전교육		
21	2023.07.13	조은욱	청소년 3명	정기투어 참여자 안전교육		
22	2023.07.22	조은욱	청소년 3명	비정기투어 참여자 안전교육		
23	2023.07.26	조은욱	성인 13명	비정기투어 참여자 안전교육		
24	2023.07.29	이충한	성인 4명	비정기투어 참여자 안전교육		
25	2023.08.24	조은욱	성인 4명	정기투어 참여자 안전교육		
26	2023.08.29	조은욱	성인 4명	비정기투어 참여자 안전교육		
27	2023.09.02	조은욱	청소년 2명	비정기투어 참여자 안전교육		
28	2023.09.21	조은욱	성인 14명	정기투어 참여자 안전교육		
29	2023.09.22	조은욱	청소년 8명 성인 3명	비정기투어 참여자 안전교육		

30	2023.10.24	이충한	성인 8명	비정기투어 참여자 안전교육		
31	2023.10.27	조은옥	성인 1명	비정기투어 참여자 안전교육		
32	2023.11.10	조은옥	청소년 4명 성인 2명	정기투어 참여자 안전교육		
33	2023.11.11	임수연 조은옥	성인 14명	비정기투어 참여자 안전교육		
34	2023.11.23	이충한	성인 36명	비정기투어 참여자 안전교육		
35	2023.12.06	이충한	청소년 18명 성인 2명	비정기투어 참여자 안전교육		

7. 기타 첨부자료

첨부1. 하자투어 진행 사진

	
춘천문화재단 예술교육팀	2월 정기투어



5월 정기투어



제주서초등학교



해외교류_KOICA 글로벌 연수



해외교류_명지대학교 청소년지도학과 교육학
박사 과정 중국 유학생 팀

사업결과보고서

1. 사업명 : 홍보 및 온라인 채널 관리 <대외홍보사업>

2. 사업개요

가. 사업기간 : 2023년 1월~12월

나. 사업대상 : 청소년 포함 일반 시민, 언론, 관련 분야 네트워크 등

다. 사업장소 : 하자센터 및 온라인

라. 참여인원 : 연인원 25,584명 (청소년 25,584명)

3. 사업내용

가. 추진 목표

1) 사업추진목표 : 청소년과 일반 시민에 하자센터를 홍보하는 사업으로, 연중 운영하며 ①온라인 채널 운영과 콘텐츠 제작을 수행하고 ②하자센터 온오프라인 방문객에게 미래진로 및 하자센터 이용 관련 정보를 제공

2) 목표치의 타당성

- 청소년에게 익숙한 SNS 등 온라인 채널 운영과 콘텐츠 제작을 중점으로 기획함

구분	정량	정성
목표	·연인원 23,380명 ·홈페이지 포함 온라인 채널(페이스북, 인스타그램, 유튜브) 운영	·채널 운영을 통해 '청소년 미래진로 센터'로서 정체성 강화, 차별성 확보 ·청소년의 실제적 진로 이야기를 콘텐츠화하여 확산
타당성	·온라인 채널 규모를 고려한 목표 설정	·단순 모집 홍보에서 나아가 청소년 진로 관련 담론 마련을 위한 목표 설정

3) 사업 목표와 기관 특성화 전략과의 연계성

- 중장기계획서상 기관 특성화 전략 중 다음 내용과 부합함

·센터의 '서울시 청소년 미래진로 플랫폼'화 지속 추진

·외부 기관 벤치마킹 수요에 대한 능동적 대처

나. 추진 내용

1) 프로젝트 실행 내용 요약 : 연중진행, 연인원 25,584명, 청소년 100% 25,584명

구분	프로그램	세부 프로그램	횟수	남	여	연인원
2023년 1월~12월	대외홍보사업	홈페이지 방문자	연중	1,381	1,973	3,354
		페이스북 팔로어	연중	2,395	4,645	7,040
		인스타그램 팔로어	연중	2,247	8,315	10,562
		유튜브 구독자	연중	988	3,640	4,628
계				7,011	18,573	25,584

2) 프로젝트 세부 내용 요약

- ① 온라인 채널 운영 : 홈페이지 포함 4개 온라인 채널을 운영하며 인스타그램을 주력 채널로 운영함
- ② 정기 뉴스레터 발신 : 사업 진행 후 성과 및 후기 등 콘텐츠를 유관기관 종사자, 청소년, 학부모 등에 발신함
- ③ 기획 콘텐츠 제작 : 청소년이 직접 작성한 '투두리스트(To-do list)'를 매개로 진로 주제의 인터뷰를 진행, 콘텐츠화함
- ④ 브랜드 홍보물 제작 : 센터 브랜드 아이덴티티 디자인 시스템을 적용한 브로슈어 및 프로그램 홍보물 등 제작함

3) <대외홍보사업> 내용

- 세부 추진일정 및 내용

시기	추진실적	비고
1월	<ul style="list-style-type: none"> ○ 대외 홍보 전략 수립 ○ 기획 콘텐츠(청소년 진로 콘텐츠) 기획 - 대상 : 하자센터 온라인 채널 구독 청소년 - 내용 : 청소년의 일상과 진로 관련 투두리스트를 다룬 인터뷰 - 제작 및 배포기간 : 2023년 3월~11월, 월 1회 	
2월~ 11월	<ul style="list-style-type: none"> ○ 2022년 애뉴얼리포트 제작 및 배포 - 사업 소개 및 성과, 문제점 및 개선방안 수록 - 하자센터 홈페이지 게시 및 배포 목적의 공문 발송 ○ 공식 홈페이지(도메인 등) 및 SNS 채널 운영·관리 - 2023년 사업 진행사항 업데이트 - 웹사이트 서버 및 도메인 유지관리 	

시기	추진실적	비고
	- SNS 콘텐츠 제작 및 발신	
	○ 기획 콘텐츠 발신 - 하자센터 활동 청소년 섭외 인터뷰 8회 진행 - 콘텐츠 8건 제작 후 월 1회 배포	
	○ 정기 뉴스레터 제작·배포 - 월 1회 정기 발신 - 사업 소개 및 청소년 후기, 모집 내용 등 수록	
	○ 보도자료 배포 - 연간 3회 배포 - 사업 소식 및 결과	
12월	○ 평가 및 정산 ○ 만족도조사 실시 ○ 결과보고서 작성	

3) 평가

- 상반기 평가 회의 : 기획부장, 팀장, 담당 판돌, 기획3팀 팀원, 1회, 7/25 진행
- 하반기 평가 회의 : 기획부장, 팀장, 담당 판돌, 기획3팀 팀원, 1회 12/15 진행


4) 역할 분담

- 기획3팀 판돌 안효연(효빛) : 사업 총괄, 홍보 기획, 채널 운영, 콘텐츠 제작, 유료 광고 집행, 온라인 문의 응대
- 외부 파트너 / (주)바톤 : 웹사이트 유지관리(서버, 도메인, 콘텐츠 수정 등)
- 외부 파트너 / 패브릭 : 홍보물 디자인(사업 포스터, 결과물 등)

다. 결과물

연번	내용	결과물	링크
1	온라인 채널 운영	홈페이지	https://haja.net
		페이스북	https://www.facebook.com/hajacenter
		인스타그램	https://www.instagram.com/ourhaja
		유튜브	https://www.youtube.com/@ourhaja
2	사업 홍보	온라인 채널, 뉴스레터 링크 참조	
3	뉴스레터	발송 리스트	https://haja.net/newsletter
4	보도자료 배포	(2023-07-12) 인스타그램, 하자센터와 함께 청소년 대상 크리에이터 캠프	https://www.newswire.co.kr/newsRead.php?no=970486

		‘멋진 것들엔 이유가 있어’ 개최	
		(2023-08-14) 하자센터, 인스타그램과 공동 개최한 청소년 크리에이터 캠프 성료	https://www.newswire.co.kr/newsRead.php?no=972278
		(2023-11-30) 하자센터, 영등포구와 공동 개최한 ‘제1회 영등포 진로 탐색 페어’ 성료	https://www.newswire.co.kr/newsRead.php?no=979962
5	기획 콘텐츠 제작	청소년 진로 인터뷰 콘텐츠 ‘하고 싶은 일-기’	묘 편 https://haja.net/review/30290
			도란 편 https://haja.net/review/30440
			시원 편 https://haja.net/review/30823
			하와 편 https://haja.net/review/31204
			돌멩 편 https://haja.net/review/31431
			재지 편 https://haja.net/review/31709
			하은 편 https://haja.net/review/31866
			지금 편 https://haja.net/eview/32032
6	기관 안내 및 홍보물 제작·배포	브로슈어	
		홍보물(쇼핑백)	
		홍보물(우산)	

		사인물(공간 안내 시트)	
--	--	---------------	---

4. 홍보 및 외부연계

가. 홍보실적

- 온라인 SNS 및 홈페이지: 사업 홍보, 행사 알림, 참여자 후기, 기획 콘텐츠 등
 - 홈페이지: 110회 게시, 연간 51,545명 사용(방문)
 - 페이스북: 150회 게시, 팔로어 9,423명
 - 인스타그램: 326회 게시, 팔로어 4,735명(전년대비 1,532명 증가)
 - 유튜브: 6회 게시, 구독자 918명
- 지역/기관 연계: 기업 및 기관 공동 사업 홍보 연계, 청소년 기관 공문 발송
 - 인스타그램/(2023-05-30, 조선일보)[일사일언] 5분만 느리게 시작해요
 - 인스타그램/(2023-08-14, 연합뉴스) 인스타그램, 하자센터와 청소년 크리에이터 캠프 열어
 - 영등포구청/(2023-11-22, 영등포신문) '제1회 영등포 진로 탐색 페어' 개최
 - 서울시 시립 및 구립 청소년 기관 대상 공문 발송: 2022년 운영백서 배포 1회
- 언론보도 리스트

연번	날짜	제목	매체	링크
1	2023.02.	THE FUTURES 30: 문제없는 스튜디오 스토리 에디터 이서진 마리끌레르 코리아 Marie Claire Korea	마리끌레르 2월호	https://www.marieclairekorea.com/lifestyle/2023/02/the-futures-30-4/
2	2023.02.	THE FUTURES 30: 홀라 댄서 하야티 마리끌레르 코리아 Marie Claire Korea	마리끌레르 2월호	https://www.marieclairekorea.com/lifestyle/2023/02/the-futures-30-11/
3	2023.02.16	"읽지 않는 시대? 글쓰기는 여전한 욕망"...'SNS 데뷔 1세대' 작가 이슬아[정양]	동아일보	https://www.donga.com/news/Culture/article/all/20230216/117919811

		환의 요즘 (젊은) 것들]		
4	2023.04.21	한국여성재단, 자립준비 여성 청년 지원 사업 2기 참가자 모집	여성신문	http://www.womennews.co.kr/news/articleView.html?idxno=235334
5	2023.05.18	[일사일언] 5분만 느리게 시작해요	조선일보	https://www.chosun.com/opinion/every_single_word/2023/05/30/5NRUNV7CQJFPZLKB3WHCPGEX5M/
6	2023.05.30	청소년 자살을 낮추자...청소년지도자들 "자기주도활동 바우처" 도입 제안	한국NGO신문	http://www.ngonews.kr/news/articleView.html?idxno=141130
7	2023.07.05	고차방정식 니트' 비노동가치 인정하는 사회..."무업안전망"	쿠키뉴스	https://news.nate.com/view/20230705n31888
8	2023.07.14	인스타그램, 하자센터와 함께 청소년 크리에이터 캠프 개최	조선비즈	https://biz.chosun.com/it-science/ict/2023/07/14/B7TSEDJI6ZDZDIUZZ57FUBEBMI/
9	2023.07.14	인스타그램, 하자센터와 청소년 크리에이터 캠프 개최	연합뉴스	https://www.yna.co.kr/view/AKR20230714043100017
10	2023.07.14	인스타그램, 하자센터와 청소년 크리에이터 캠프 '멋진 것들엔 이유가 있어' 개최	FETV	https://www.fetv.co.kr/news/article.html?no=143446
11	2023.08.10	학교와 나 사이, 빗금을 열려면 / 홍성훈	비마이너	https://www.beminor.com/news/articleView.html?idxno=25292
12	2023.08.13	"SPC 불매하자" 학생 건의에 바뀐 학교 급식	한겨레	https://www.hani.co.kr/arti/society/labor/1104178.html
13	2023.08.14	인스타그램, 하자센터와 청소년 크리에이터 캠프 열어	연합뉴스	https://www.yna.co.kr/view/AKR20230814020300017
14	2023.08.14	청소년들의 꿈, 인스타그램 릴스에 담다	한겨레 서울 & 이코노믹 리뷰	https://www.seoulculture/culture_general/13317.html
15	2023.08.24	인스타그램, 하자센터와 공동 개최 '청소년 크리에이터 캠프' 성료	이코노믹 리뷰	https://www.econovill.com/news/articleView.html?idxno=621991
16	2023.09.17	[김원호 칼럼] 학교 밖으로 나가는 학생들	시사일보	http://m.koreasisailbo.com/1105056
17	2023.10.09	조한혜정 명예교수 초청 강의	충청일보	https://www.ccdailynews.com/news/articleView.html?idxno=2232012
18	2023.10.10	은둔 청년 25만 명 시대, 사회적 비용 최대 375 조 추산	쿠키뉴스	https://news.nate.com/view/20231010n27834
19	2023.10.11	고1 자율적 교육 과정 운영' 오디세이학교, 신입생 모집	연합뉴스	https://www.yna.co.kr/view/AKR20231010134000530
20	2023.10.11	고1 자율적 교육과정 '오디세이 학교', 2024학년도 신입생 모집	아주경제	https://www.ajunews.com/view/20231011095556032
21	2023.10.18	epi98. 자립 16년차 은지 "지난 삶의 경험들 덕분에 세상을 보는 시선이 넓어졌어요."	열여덟 어른이 살아간다 (팟캐스트)	https://www.podbbang.com/channels/1775344/episodes/24798216?fbclid=IwAR3CI_yOGA6PdLanacICbIn-dApq-0AytFZ8MGTC5I1cncKicOdiO_ZS504_aem_AbwpQgZ7KRcNdgcF5yb4fMgefz-wi_gk1dDze4f-sosZZ0sie90NvpNHxS22It16lw&mibextid=Zxz2cZ
22	2023.10.19	<뉴스브릿지>꿈을 찾는 1년의 항해...'오디세이학교'	EBS	https://news.ebs.co.kr/ebsnews/allView/60406485/N
23	2023.10.23	삼성행복대상 여성선도상에 문화인류학자 조한혜정 교수	여성신문	http://www.womennews.co.kr/news/articleView.html?idxno=241609
24	2023.10.23	삼성생명공익재단, '2023 삼성행복대상' 수상자 발표	서울경제TV	http://www.sentv.co.kr/news/view/671182
25	2023.10.24	'삼성행복대상' 여성선도상 조한혜정... '가족→사회' 돌봄 패러다임 전환 노력	국민일보	https://news.kmib.co.kr/article/view.asp?arcid=0924326614&code=11151100&cp=nv

26	2023.10.	경계 밖 청년들이여 여기에 접속하자	빅이슈 코리아	https://bigissue.kr/magazine/new/341/2658
27	2023.11.17	“제주 해녀 사회같은 공동 육아가 저출산 해법”	동아일보	https://www.donga.com/news/People/article/all/20231117/12222476/1
28	2023.11.17	[서울뉴스]영등포구, '제1회 영등포 진로탐색 페어' 개최	케이블CMB	https://youtu.be/_UIX0JFcoOE?si=tRwarvXZyGVw9K9u
29	2023.11.20	삼성행복대상, 조한혜정 선도·목인희 창조·박영주 화목賞	EBN 산업경제	https://www.ebn.co.kr/news/view/1600538/?sc=Naver
30	2023.11.20	2023 삼성행복대상'에 조한혜정·목인희 교수 등 선정	워크투데이	http://www.worktoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=45200
31	2023.11.21	영등포구, '진로탐색 페어' 개최	서울경제	https://www.sedaily.com/NewsView/29XB8K6XA
32	2023.11.22	최호권 영등포구청장 '제1회 영등포 진로탐색 페어' 개막식 참석	아시아경제	https://www.asiae.co.kr/article/202311220362411396
33	2023.11.22	Young등포에 young한 청소년들 모였네...'영등포 진로탐색 페어'[fn영상]	파이낸셜뉴스	https://www.fnnews.com/news/202311221517514457
34	2023.11.22	[포토] '제1회 영등포 진로 탐색 페어' 개막식	이데일리	https://www.edaily.co.kr/news/read?newsId=03463686635808344&mediaCodeNo=257&OutLnkChk=Y
35	2023.11.24	탐색 그리고 발견! 제1회 영등포 진로 탐색 페어	영등포TV	https://youtu.be/c_9j91jX_Yw?si=7mx_zsMSbggbSV1g
36	2023.11.27	쉬었다가도 괜찮아, 아이들의 웃음이 돌아왔다	오마이뉴스	https://star.ohmynews.com/NWSWeb/OhmyStar/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0002980951
37	2023.11.30	'제1회 영등포 진로 탐색 페어' 성료	영등포신문	http://www.ybstv.net/news/article.html?no=56583
38	2023.11.30	성공적으로 마무리된 '제1회 영등포 진로탐색 페어': 청소년 1756명 참여, 미래 진로 체험과 발견의 장	대한민국청소년의회뉴스	https://www.youthassembly.kr/news/749838
39	2023.12.01	하자센터, '제1회 영등포 진로 탐색 페어' 개최	영등포시대	https://www.ydptimes.com/news/news.php?pg=&bid=&mn=&kd=&col=&sw=&m=view&num=22204
40	2023.12.08	[여성의 말] “상호 돌봄으로 전쟁·폭력의 시대 마감해야” 조한혜정 명예교수의 목소리	여성신문	https://www.womennews.co.kr/news/articleView.html?idxno=243256
41	2023.12.09	영등포에서 만나는 진로 여행...영등포구, 첫'진로탐색 페어'개최	시대일보	http://www.sidaeilbo.co.kr/1074142

나. 홍보성과

- 온라인 채널 운영: 다양한 온라인 채널, 특히 인스타그램 채널을 적극적으로 활용해 새로운 청소년이 유입될 수 있도록 함. 2023년 시설 이용 만족도조사에서는 온라인 채널을 통한 유입 비중이 29.6%를 차지함
- 정기 뉴스레터 발신: 센터 소식 및 사업 진행 후 청소년 후기, 사업 소개 등 성과 중심의 콘텐츠를 유관기관 종사자 및 청소년, 학부모 등에 전달함. 3,072명 구독, 평균 오픈율 28.3%

- 기획 콘텐츠 발신: 진로와 관련한 청소년의 일상, 고민, 관심사 등을 담은 콘텐츠(하고 싶은 일-기)를 제작하여 청소년 목소리를 발신함. 하자센터에서 활동 중인 청소년을 섭외해 기관에서 진행 중인 청소년 활동을 소개하고 알림
- 브랜드 홍보물 제작: 외부 파트너 협업으로 기관 아이덴티티 디자인을 활용한 통합적 시각물을 제작/발신함. 센터 고유 디자인 요소 활용을 통해 차별성 확보

5. 사업평가

가. 사업성과 요약

1) 정량성과

- 연중진행, 연인원 25,584명 (청소년 비율 100% 25,584명)
- 주력 채널인 인스타그램 채널 구독자 4,735명으로 전년대비 1,532명 증가

2) 정성성과

- 다양한 매체 활용 및 채널 운영을 통해 센터 소식/사업성과/기획 콘텐츠 발신, 기관 인지도 제고
- 청소년 진로 인터뷰 콘텐츠 '하고 싶은 일-기' 8회 발신을 통해 청소년의 실제적 진로 이야기를 사회에 전달
- 브랜드 아이덴티티 디자인을 기반으로 한 시각물의 통합적 발신, 차별성 확보

3) 성과의 해석

- 단순 프로그램 모집 홍보가 아닌 사업별 기획 콘텐츠 발신을 통해 청소년 미래진로 센터로서 양질의 콘텐츠를 제공함
- 오늘날 청소년 진로 이야기를 콘텐츠화하여 또래 청소년의 공감을 이끌어냄. 또래 청소년의 일상과 진로 관련 고민을 접하고 자신의 진로에 대해 상상할 계기 마련
- 하자센터만의 고유한 시각물(홍보물)을 제작해 이용자가 인지할 수 있도록 유도

4) 성과의 주요 요인

- 개별 사업에서 양질의 콘텐츠를 제작할 수 있는 내부 구조와 역량이 확보됨
- '일상과 진로'라는 유효한 주제 선정 및 주제에 맞는 이야기를 할 수 있는 적합한(진로 고민이 있는) 청소년 섭외
- 디자인 역량을 가진 담당자가 시각물 제작을 총괄하며 외부 파트너와 긴밀히 협업함

나. 프로그램 평가

1) 추진 일정 및 단계별 평가

① 기획 단계

- 2021년 뉴미디어 홍보 전략 마련, 2022년 브랜드 아이덴티티 디자인 시스템 구축 등 이전 사업 내용을 연속적으로 이어 홍보 전략에 반영함
- 2022년 기획 콘텐츠(‘하고 싶은 일-기’)를 정비하여 내용 및 디자인 리뉴얼 진행, 새롭게 발신함

② 실행 단계

- 활용 매체 중 뉴스레터의 경우 ‘여는 말’을 전체 판독이 작성해 구독자에게 친근감을 줄 수 있도록 함
- 홍보물 디자인 용역을 통해 내부에서 해결하기 어려운 ‘통합적 시각물 발신’ 과제를 해결함. 용역 수행을 위한 내부 자료 취합 및 편집 과정에서 담당자에게 업무 과부하 발생. 내부 디자인 인력 확보의 필요성이 증대됨
- <2023 청소년 참여 브랜딩> 사업에서 진행된 청소년 FGI를 통해 기획 콘텐츠의 효과를 확인하며 유의미한 피드백을 받을 수 있었음. 이후 제작한 콘텐츠는 청소년 피드백을 반영해 제작함

③ 정리 단계

- 2023년 사업평가 진행 (12월 15일), 차년도 과제 확인

2) 세부 내용별 평가

① 온라인 채널 운영

- 채널 운영 시 가장 큰 비중을 차지하는 게시물은 모집 홍보이나 그 외에도 사업 진행 사진, 기획 콘텐츠 등 이용자에게 센터의 방향성과 이미지를 전달할 수 있는 게시물을 발신하려 노력하였음
- SNS 채널 성장을 위해서는 기획 콘텐츠의 확대가 필요함. 전년도 평가를 반영하여 기획 콘텐츠를 정기화(월 1회, 총 8건)하였지만, 현재 인력 구조 상 양적 확대를 하기 어려움. 차년도에는 <청소년 참여 콘텐츠 구축> 사업에서 기획 콘텐츠 제작 예정

② 정기 뉴스레터 발신

- 월 1회 이상 정기 발신하였음.(총 13회) 구독자 대상으로 이야기를 건네는 '여는 말'을 홍보 담당자만 작성하는 것이 아니라, 각 사업 담당자가 작성함으로써 보다 구체적인 사업 내용을 전달하고 친근감을 줄 수 있었음
- 1분기에 사업별 원고 발신 일정을 미리 계획, 취합하여 연간/월별 발행 원고 수를 관리할 수 있었음. 차년도에도 지속할 예정

③ 기획 콘텐츠 발신

- 하자센터에서 청소년 활동에 적극적으로 참여하고 있는 청소년 8명의 진로 고민을 듣고 콘텐츠화하여 발신함. 글쓰기 작업장, 청소년운영위원회, 어린이 작업장, 오디세이학교, 아트플랫폼, 청소년 동아리 등 다양한 프로그램에 참여하고 있거나 참여한 경험이 있는 청소년을 만나 진로와 관련한 이야기를 듣고 콘텐츠화 함
- <청소년 참여 브랜딩> 사업에서 진행한 FGI 자료에 따르면 하자센터 온라인 채널을 구독하는 청소년들은 기획 콘텐츠 '하고 싶은 일-기'에 대해 긍정적인 피드백을 남김
 "또래 이야기가 중요한 건 이런 콘텐츠를 다루는 데가 없어요. 이미 궤도에 오른 사람들이 이야기는 어디서든 볼 수 있으니까요." -2023 글쓰기 작업장 참가 청소년
 "'하고 싶은 일-기'를 읽으면 제가 혼자 있지 않다는 느낌을 받아요." -2023 글쓰기 작업장 참가 청소년

④ 브랜드 홍보물 제작

- 전년도 평가를 바탕으로 홍보물을 각 사업 담당자가 제작하는 방식이 아닌 홍보 사업에서 일관된 톤을 유지하여 제작하는 방식으로 진행함. 외부 파트너와 협업을 통해 기존 각기 다른 톤을 가진 홍보물을 일관된 시각물로 개선할 수 있었음
- 체계적인 톤으로 홍보물을 제작하는 방식은 2022년 제작한 브랜드 아이덴티티 디자인 시스템 활용 및 확장의 계기가 되었으나, 홍보물을 일괄 제작 과정에서 담당자의 업무가 과중하게 되어 예상보다 투여 에너지가 높았음. 차년도에는 개별 사업에서 디자인 시스템을 바탕으로 홍보물을 제작하는 방식으로 진행할 것을 제안함

3) 예산, 자원, 인력 등 운영 구조 평가

- 담당자가 별도 콘텐츠 사업을 운영하며 기관 전체 홍보를 진행하는 구조는 사업을 원활히 운영하는 데 다소 어려움이 따랐음
- 웹사이트 유지관리 및 홍보물 디자인 외부 파트너와 협업에는 큰 무리가 없었음. 홍보물 디자인의 경우 예산에 비해 내부 수요가 다양해 조율 과정에 품이 들었음

- 예산은 발생하는 변수에 대응하며 적절히 사용하였음

다. 총평 : 대외홍보사업의 성과와 과제

1) 기획콘텐츠 확보에 따른 채널의 성장

- 2023년 사업 운영을 통해 콘텐츠의 중요성에 대해 체감할 수 있었다. <청소년 참여 브랜딩>, <아트플랫폼>, <음악 작업장> 등 개별 사업에서 사업 내용에 충실하면서도 센터 브랜딩에 도움이 되는 콘텐츠가 다수 제작되어 센터 홍보에 많은 도움이 되었다.
- 기획 콘텐츠 발신의 필요성은 기존에도 인지하고 있었으나 현재 인력 구조 안에서 실행이 어려운 면이 있었고, 2023년에는 대외홍보사업을 넘어 각 사업에서 콘텐츠를 제작하여 해당 콘텐츠를 통한 채널 유입이 많았다.

2) 또래 경험 공유의 효과

- 하자센터에서는 <청소년 미디어 기획단>, <문제없는 스튜디오>, <10대 연구소> 등 사업을 통해 다양한 관점으로 청소년 목소리를 발신해왔다. 그 과정에서 기존에는 '청소년 당사자 목소리를 사회에 전달한다'라는 비청소년 대상의 목적이 있었다면, 2023년 사업을 통해 비청소년보다 오히려 청소년이 또래 청소년을 다른 콘텐츠에 더 크게 반응함을 발견할 수 있었다.
- 청소년 반응은 주로 콘텐츠의 희소성에 대한 인지, 공감과 위로, 정보 획득 등이었다. 일상에서 쉽게 나누기 어려운 또래 청소년의 실제 경험과 진로에 대한 관점을 콘텐츠를 통해 접하면서 연결성을 느끼고 스스로의 진로에 대해 돌아보게 되는 계기를 갖는 것으로 보인다.

<청소년 후기>

구분	이용 후기
온라인 채널 이용 관련	·보통 기관 인스타를 보면 기관 소식만 올라오는데 청소년 이야기가 많이 올라오는 것 같아서 좋다. ·인스타그램을 통해 프로그램을 신청하면 찾기 쉬워서 좋다. ·인스타그램을 통해 하자센터를 알게 되었다. 대상에게 잘 노출되고 있다.

라. 평가 및 환류 내용 요약

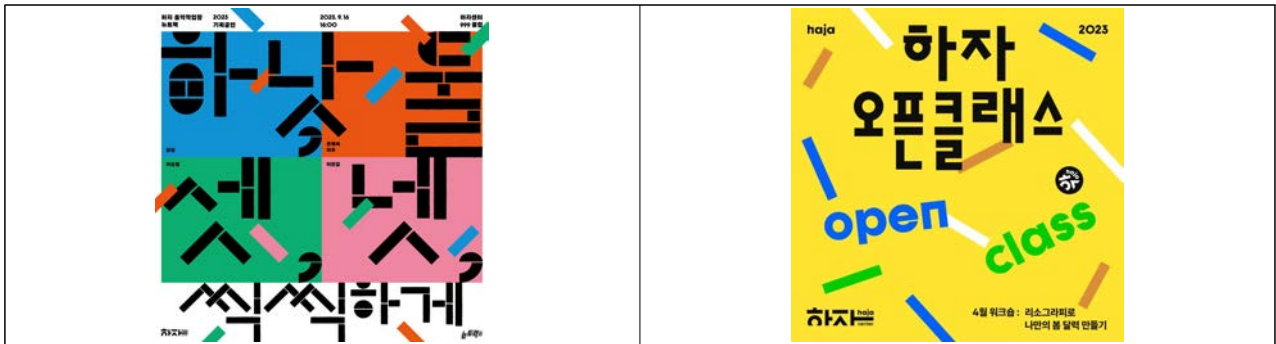
구분	담당자 의견	참여자(청소년) 의견
전년도(2022년) 평가의	·기관 비주얼 아이덴티티 디자인 적용 계획 수립 및 실행	

사업계획서 반영 내용		
2023년 결과보고서상 개선할 점	·개별 사업 콘텐츠 내용에 비해 홍보가 충분히 이루어지지 않음	·홈페이지 상 프로그램 정보를 찾기 어려움
2023년 결과보고서상 제안사항	·개별 사업 콘텐츠 홍보 강화	·공간예약 시스템 연동을 통해 프로그램 참여 신청 편의성 개선

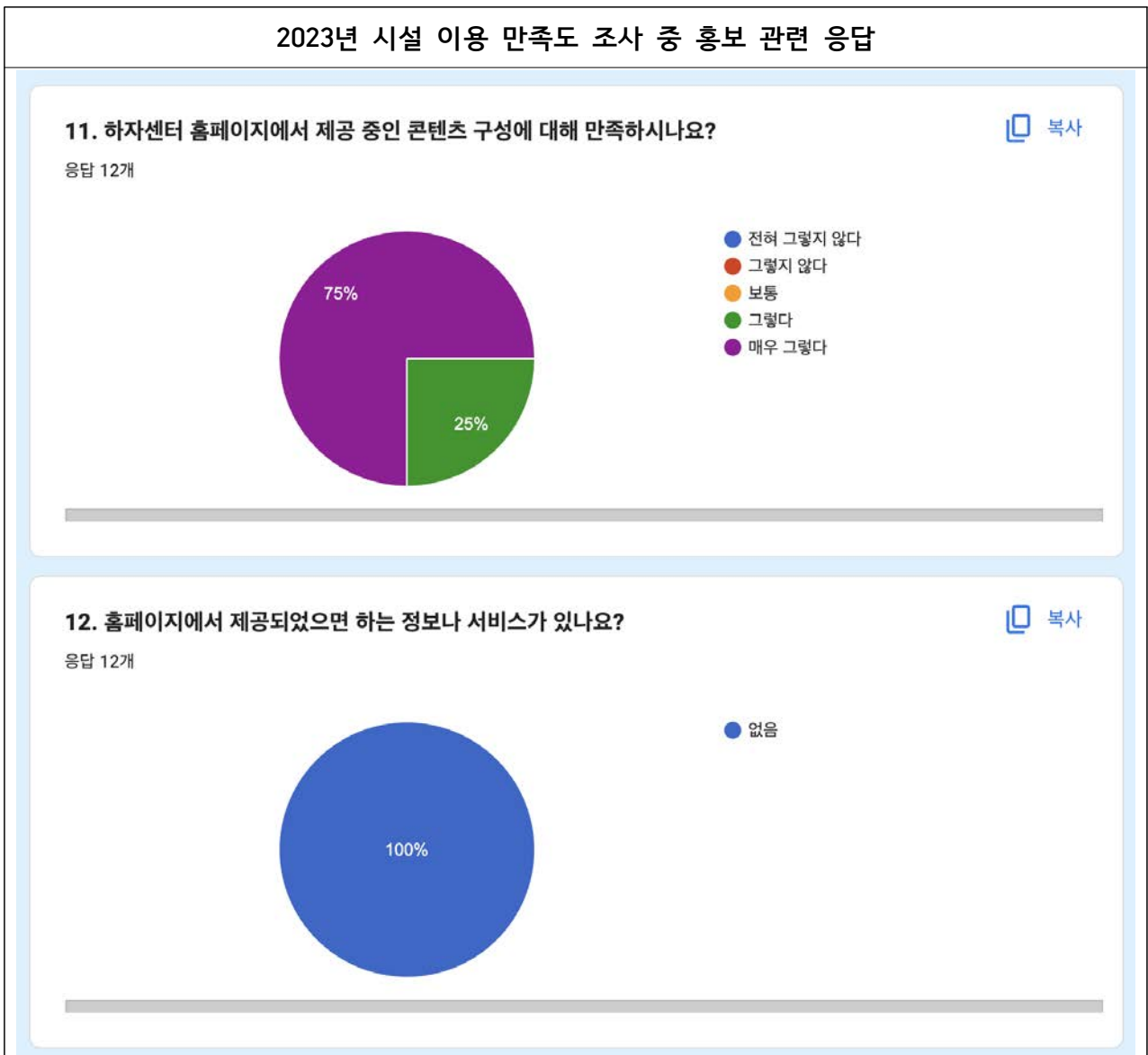
6. 기타 첨부자료

첨부1. 제작 홍보물(프로그램 포스터 등)

사진		



첨부2. 만족도 조사 결과



별첨 1. 보도자료 배포 보고서

사업결과보고서

1. 사업명 : 지역사회 연계 청소년 진로활동 지원 <영등포구 연계 진로 동아리 지원사업>

2. 사업개요

가. 사업기간 : 2023년 5월~12월

나. 사업대상 : '바리스타 하자' 동아리원

다. 사업장소 : 하자센터

라. 참여인원 : 연인원 219명 (청소년 147명, 아동 12명, 성인 60명) / 총 6회

3. 사업내용

가. 추진 목표

1) 사업추진목표 : 자기주도적 주제 탐색과 토래 활동을 통해 관심영역을 심화하고 동료와 함께 활동영역을 확장하는 경험의 장 제공

2) 목표치의 타당성

구분	정량	정성
목표	<ul style="list-style-type: none">· 연인원 200명· 1개 동아리 6명*10회· 행사 참여인원 140명	<ul style="list-style-type: none">· 장기 프로젝트형 활동 지원을 통해 청소년에게 관심 분야 심층 탐구의 기회 제공· 영등포구 청소년 창의 페스티벌 행사 부스를 기획·운영함으로써 지역 내 교류활동을 통한 긍정적 상호작용 독려
타당성	<ul style="list-style-type: none">· 동아리원의 수를 고려한 적절한 정량 목표 수립	<ul style="list-style-type: none">· 자몽프로젝트의 동아리 지원 목적에 부합하는 정성 목표 수립

3) 사업 목표와 기관 특성화전략과의 연계성

- 중장기계획서상 기관 특성화전략 중 다음 내용과 부합함

· 일과 관계, 문화가 있는 통합형 진로개발 경험 제공

* 일의 경험 : 충분한 시간을 들여 일의 원리를 '딥 러닝'해보는 시공간

* 관계의 경험 : 협력과 의사소통

* 문화의 경험 : 다양성-지속가능성을 위한 공간과 문화

나. 추진 내용

1) 추진 내용 요약 : 연인원 219명 (청소년 147명, 아동 12명, 성인 60명) / 총 6회

연번	운영기간	세부 프로그램	횟수	남	여	연인원
1	5월 ~ 12월	청소년동아리 자율활동	5	12	17	29
2	7.29.	영신로 200% 팝업 카페 운영	청소년운영위원회 실적으로 취합			
3	10.21.	포포페스타 참여	1	54	136	190
계			6	66	153	219

2) 세부 추진 내용

① 청소년동아리 자율활동

- 영등포구 청소년동아리 지원사업 '자몽프로젝트' 참가지원
- 자체프로젝트(음료 개발, 팝업카페 운영) 수행을 위해 자율적으로 활동
- 하자센터에서 예산 관리와 더불어 활동을 위한 물적·인적 지원 수행

② '영신로 200%' 팝업 카페 운영

- 청소년 교류 행사에서 동아리 결과물로서 음료를 제조하여 제공하고 다른 그룹으로부터 피드백 청취

③ 포포페스타 참여

- 영등포구 청소년 교육축제 '포포페스타'에서 부스를 직접 기획하고 운영
- 직접 음료를 제조해보고 많은 사람들을 대상으로 팝업 카페를 운영

3) 내·외부 협력

- 내부협력

- 동아리와의 소통 지원 : 기획3팀 김성현, 조하연

- 외부협력

- 영등포구청 청소년창의교육팀, 영등포구 청소년 창의동아리 지원 연계기관 협의회

다. 결과물

구분	내용	비고
자율활동	[결과물] 2023 자몽프로젝트 결과보고서 (청소년 후기 포함)	붙임 참조

4. 사업평가

가. 사업성과 요약

1) 정량성과

구분	계획	실적	달성율
인원	200명(10회/청소년100%)	219명(6회/청소년 67.12%)	109.5%
예산	800,000원	799,600원	99.95%

2) 정성성과

- 청소년들이 관심주제로 모여 하자센터 내 자원과 결합해 자기 주도적 프로젝트를 실행
- 청소년 주도로 결과물 공유와 네트워크 활성화를 위한 교류의 장을 마련하여 또래 활동 상승작용을 도모
- 단순히 즐기는 활동 이상의 결과물을 낼 수 있도록 적극 지원하여 기획한 프로젝트에 대한 수준 높은 결과물을 도출

3) 성과의 주요 요인

- 담당자와 동아리 간 실시간 소통과 담당자의 적극적인 물적·인적 지원으로 하자센터 내 공간, 장비 등에 원활한 접근
- 영등포 동아리 지원사업 연계기관과의 네트워크 적극 활용 ('23년 6회의 협의회 참석)

나. 프로그램 평가

1) 추진 일정 및 단계별 평가

① 모집 및 사전 단계

- '자몽프로젝트' 홍보물을 본 하자센터 동아리 '바리스타하자'의 능동적인 지원이 있었고, 적극적인 참여로 선발까지 이어짐

② 운영 단계

- 카카오톡 채널을 이용한 담당자와의 즉각적인 소통으로 하자센터 자원에 대한 접근성 향상

- 대부분의 활동을 청소년들이 주도적으로 진행하게 하여 성취감과 효능감을 느낄 수 있도록 하였으며, 예산에 관한 부분은 담당자가 적극 지원하여 원활한 활동 진행
- 동아리 대표 외 회계 담당자를 지정하여 동아리 원들 간 업무를 분담함으로써 규모있는 장기 프로젝트에 이탈자가 없도록 함

③ 정리 단계

- 청소년 참여 후기 분석을 통해 내년도 사업에 대한 방향을 구상

2) 세부 내용별 평가

① 청소년동아리 자율활동

- 뚜렷한 결과물로 이어지는 장기 프로젝트형 활동으로 실질적으로 진로와의 연계 지점을 고민할 수 있는 기회로 운영
- 프로젝트 수행을 위한 사전단계로 직접 강사를 섭외하여 강의를 수강함으로써 배움을 확장하고 수준 높은 활동을 수행

② '영신로 200%' 팝업 카페 운영

- 청소년동아리의 활동 결과물을 중간 공유함으로써 외부로부터 피드백을 받을 수 있는 기회로 활용하여 동아리 활동의 시너지 효과로 작용

③ 포포페스타 참여

- 지역사회 내 다른 청소년 그룹과 교류하며 긍정적 상호작용 경험
- 큰 행사의 부스를 주도적으로 기획·운영함으로써 활동에 대한 만족감과 성취감 획득

다. 총평 : 영등포구 연계 진로 동아리 지원사업의 성과와 과제

1) 청소년 동아리 지원사업에 대한 높은 전반적 만족도

- 또래끼리의 관심분야에 대한 자발적인 활동을 지원하는 사업의 특성과 결과물을 만들어 가는 과정에 대해 높은 만족도를 보임

<영등포구 연계 진로 동아리 지원사업 참여자 후기>

구 분	후 기
활동 지원 관련	- 자몽프로젝트 지원 덕에 바리스타라는 직업에 대해 배울 수 있는 기회가 되어서 좋았다.
프로젝트 결과물 관련	- 성공적으로 행사를 끝마쳐 다행이라고 생각하고 뿌듯하다. 우리가 제조한 음료를 사람들이 좋아해주니 기분이 좋았다. - 내가 직접 만든 음료를 다른 사람들이 즐겨준다는 것이 행복하고 좋은 추억이었다.

2) 관심분야 활동을 통한 주체적 활동 경험과 성장

- 상호 간 배우고 성장하며 연대하는 즐거움의 경험을 제공하고 프로젝트의 진행이 진로에 대한 고민으로까지 이어지는 자기 성장의 기회 제공
- 직업으로의 전환을 모색할 수 있는 심화 활동으로 이어질 수 있도록 타 프로그램 혹은 멘토와의 연결 지점 필요

3) 청소년 동아리 활동의 외부 확산

- 포포페스타, 음감회를 통해 결과물을 외부로 확산할 수 있는 기회를 제공하여 활동범위를 확장하고 청소년이 자신감과 자아효능감을 가질 수 있도록 노력

라. 평가 및 환류 내용 요약

구 분		내 용
전년도(2022년) 평가의 사업계획서 반영 내용		- 해당사항 없음
2023년 결과보고서상 개선할 점	담당자 의견	- 동아리 활동이 진로탐색으로 이어질 수 있는 지점 필요
	참여청소년의견	- 자몽 프로젝트 전체적인 예산 교육 외에 하자센터 기관의 특성을 반영한 예산 교육이 사전에 필요
2023년 결과보고서상 제안사항	담당자 의견	- 연관성이 있는 타 프로그램, 멘토 혹은 외부 기관과의 연계 방안 고민
	참여청소년의견	- 청소년을 위한 간단한 예산 사용 매뉴얼 제작·배포

6. 안전교육 결과보고

※ 해당 없음 (집합형 교육 프로그램 아님)

사업결과보고서

1. 사업명 : 지역사회 연계 청소년 진로활동 지원 <영등포구 연계 특화 동아리 지원사업>

2. 사업개요

가. 사업기간 : 2023년 5월~12월

나. 사업대상 : '아쉬탕가' 동아리원

다. 사업장소 : 하자센터

라. 참여인원 : 연인원 162명 (청소년 143명, 아동 4명, 성인 15명) / 총 21회

3. 사업내용

가. 추진 목표

1) 사업추진목표 : 자기주도적 주제 탐색과 또래 활동을 통해 관심영역을 심화하고 동료와 함께 활동영역을 확장하는 경험의 장 제공

2) 목표치의 타당성

구분	정량	정성
목표	<ul style="list-style-type: none">· 연인원 80명· 1개 동아리 4명*10회· 행사 참여인원 40명	<ul style="list-style-type: none">· 장기 프로젝트형 활동 지원을 통해 청소년에게 관심 분야 심층 탐구의 기회 제공· 영등포구 청소년 창의 페스티벌 행사 부스를 기획·운영함으로써 지역 내 교류활동을 통한 긍정적 상호작용 독려
타당성	<ul style="list-style-type: none">· 적은 수의 동아리원을 고려한 적절한 정량 목표 수립	<ul style="list-style-type: none">· 자몽프로젝트의 동아리 지원 목적에 부합하는 정성 목표 수립

3) 사업 목표와 기관 특성화전략과의 연계성

- 중장기계획서상 기관 특성화전략 중 다음 내용과 부합함

· 일과 관계, 문화가 있는 통합형 진로개발 경험 제공

* 일의 경험 : 충분한 시간을 들여 일의 원리를 '딥 러닝'해보는 시공간

* 관계의 경험 : 협력과 의사소통

* 문화의 경험 : 다양성-지속가능성을 위한 공간과 문화

나. 추진 내용

1) 추진 내용 요약 : 연인원 162명 (청소년 143명, 아동 4명, 성인 15명) / 총 21회

연번	운영기간	세부 프로그램	횟수	남	여	연인원
1	5월 ~ 12월	청소년동아리 자율활동	19	0	74	74
2	10.21.	포포페스타 참여	1	7	31	38
3	12.10.	음감회(네트워킹 파티) 개최	1	12	38	50
계			21	19	143	162

2) 세부 추진 내용

① 청소년동아리 자율활동

- 영등포구 청소년동아리 지원사업 '자몽프로젝트' 참가지원
- 자체프로젝트(포포페스타 참여, 음원 발매, 뮤직비디오 촬영) 수행을 위해 자율적으로 활동
- 하자센터에서 예산 관리와 더불어 활동을 위한 물적·인적 지원 수행

② 포포페스타 참여

- 영등포구 청소년 교육축제 '포포페스타'에서 부스를 직접 기획하고 운영
- 자작곡 제목인 '긴호흡'을 주제로 요가, 다도, 음악감상, 엽서 그리기 등 다양한 콘텐츠 활용

③ 음감회(네트워킹 파티) 개최

- 1년 간 활동의 결과물인 자작곡과 뮤직비디오를 usb에 담아 자체적으로 앨범을 제작
- 음감회를 개최하여 동아리의 결과물을 외부로 발산함과 동시에 비슷한 생각을 하고 있는 또래와의 교류의 시간으로 구성

3) 내·외부 협력

- 내부협력

- 밴드 동아리 활동 지원 : 기획2팀 정호경

- 외부협력

- 영등포구청 청소년창의교육팀, 영등포구 청소년 창의동아리 지원 연계기관 협의회

다. 결과물

구분	내용	비고
자율활동	[결과물] 2023 자몽프로젝트 결과보고서 (청소년 후기 포함) [결과물] 제작 음원, 뮤직비디오	붙임 참조

4. 홍보 및 외부연계

가. 홍보실적

- 아쉬탕가 자체 인스타그램 게시물 52건

나. 홍보성과

- 아쉬탕가의 활동 과정을 공유하고 동시에 하자센터에 대한 홍보 효과 창출
- 인스타그램 홍보를 통한 성공적인 음감회 참가자 모집

5. 사업평가

가. 사업성과 요약

1) 정량성과

구분	계 획	실 적	달성율
인 원	80명(10회/청소년 100%)	162명(21회/청소년 88.27%)	202.5%
예 산	3,000,000원	2,998,676원	99.96%

2) 정성성과

- 청소년들이 관심주제로 모여 하자센터 내 자원과 결합해 자기 주도적 프로젝트를 실행
- 청소년 주도로 결과물 공유와 네트워크 활성화를 위한 교류의 장을 마련하여 또래 활동 상승작용을 도모
- 단순히 즐기는 활동 이상의 결과물을 낼 수 있도록 적극 지원하여 기획한 프로젝트에 대한 수준 높은 결과물을 도출

3) 성과의 주요 요인

- 담당자와 동아리 간 실시간 소통과 담당자의 적극적인 물적·인적 지원으로 하자센터 내 공간, 장비 등에 원활한 접근
- 영등포 동아리 지원사업 연계기관과의 네트워크 적극 활용 ('23년 6회의 협의회 참석)

나. 프로그램 평가

1) 추진 일정 및 단계별 평가

① 모집 및 사전 단계

- 하자센터 동아리 중 민주적인 과정을 통해 아쉬탕가가 '자몽프로젝트' 특화동아리 팀에 지원하게 되었고, 동아리원들의 적극적인 참여로 선발에까지 이어짐

② 운영 단계

- 카카오톡 채널을 이용한 담당자와의 즉각적인 소통으로 하자센터 자원에 대한 접근성 향상
- 대부분의 활동을 청소년들이 주도적으로 진행하게 하여 성취감과 효능감을 느낄 수 있도록 하였으며, 예산에 관한 부분은 담당자가 적극 지원하여 원활한 활동 진행
- 동아리 대표 외 회계 담당자를 지정하여 동아리 원들 간 업무를 분담함으로써 규모있는 장기 프로젝트에 이탈자가 없도록 함

③ 정리 단계

- 청소년 참여 후기 분석을 통해 내년도 사업에 대한 방향을 구상

2) 세부 내용별 평가

① 청소년동아리 자율활동

- 뚜렷한 결과물로 이어지는 장기 프로젝트형 활동으로 실질적으로 진로와의 연계 지점을 고민할 수 있는 기회로 운영
- 하자센터 외부의 자원을 발굴하여 활용할 수 있도록 지원함으로써 청소년 활동·배움 공간을 확장하고 청소년과 청년 사이의 후기 청소년이 사회로 나갈 수 있는 발판 마련

② 포포페스타 참여

- 청소년동아리의 활동 결과물을 중간 공유함으로써 외부로부터 피드백을 받을 수 있는 기회로 활용하여 동아리 활동의 시너지 효과로 작용
- 지역사회 내 다른 청소년 그룹과 교류하며 긍정적 상호작용 경험

③ 음감회(네트워킹 파티) 개최

- 1년의 활동을 발표하는 자리를 직접 기획·운영함으로써 활동에 대한 만족감과 성취감 획득

다. 총평 : 영등포구 연계 특화 동아리 지원사업의 성과와 과제

1) 청소년 동아리 지원사업에 대한 높은 전반적 만족도

- 또래끼리의 관심분야에 대한 자발적인 활동을 지원하는 사업의 특성과 결과물을 만들어 가는 과정에 대해 높은 만족도를 보임

<영등포구 연계 특화 동아리 지원사업 참여자 후기>

구 분	후 기
활동 지원 관련	- 외로움은 공유될 수 없지만, 공유하는 시도마저 외면할 필요는 없었다. 그 시도는 정말 살아갈 힘이 되주곤 한다는 걸 깨달았다. 하고자 하는 마음과 든든한 지원자만 있으면 무엇이든 할 수 있겠구나 하는 자신감이 들었다.
프로젝트 결과물 관련	- 아무것도 없었던 우리의 2023년은 12월이 되자 자작곡이 생겼고, 관객이 생겼다. ~ 모든 청소년들에게 이런 기회가 돌아간다면 우리 모두 조금은 더 희망차게 살아갈 수 있을 것이다. - 작은 결심들이 모여 커다란 성과를 만들었다는 사실이 참 뿌듯했다. - 몇십년이 지난 후에도 들여다보며 스무살 초반의 마음을 회상할 수 있는 결과물이 음악으로 나왔다는 것이 내 삶에서 얼마나 큰 의미가 되어주는지 모른다.

2) 관심분야 활동을 통한 주체적 활동 경험과 성장

- 상호 간 배우고 성장하며 연대하는 즐거움의 경험을 제공하고 프로젝트의 진행이 진로에 대한 고민으로까지 이어지는 자기 성장의 기회 제공
- 직업으로의 전환을 모색할 수 있는 심화 활동으로 이어질 수 있도록 타 프로그램 혹은 멘토와의 연결 지점 필요

3) 청소년 동아리 활동의 외부 확산

- 포포페스타, 음감회를 통해 결과물을 외부로 확산할 수 있는 기회를 제공하여 활동범위를 확장하고 청소년이 자신감과 자아효능감을 가질 수 있도록 노력

라. 평가 및 환류 내용 요약

구 분		내 용
전년도(2022년) 평가의 사업계획서 반영 내용		- 해당사항 없음
2023년 결과보고서상 개선할 점	담당자 의견	- 동아리 활동이 진로탐색으로 이어질 수 있는 지점 필요
	참여청소년 의견	- 자몽 프로젝트 전체적인 예산 교육 외에 하자센터 기관의 특성을 반영한 예산 교육이 사전에 필요
2023년 결과보고서상 제안사항	담당자 의견	- 연관성이 있는 타 프로그램, 멘토 혹은 외부 기관과의 연계 방안 고민
	참여청소년 의견	- 청소년을 위한 간단한 예산 사용 매뉴얼 제작·배포

6. 안전교육 결과보고

※ 해당 없음 (집합형 교육 프로그램 아님)

사업결과보고서

1. 사업명 : 청소년 참여의 장 <청소년 운영위원회>

2. 사업개요

가. 사업기간 : 2023년 1월~12월

나. 사업대상 : 하자센터와 청소년 자치·참여활동에 관심을 갖고 있는 만14세~24세 청소년

다. 사업장소 : 하자센터(영등포구) 및 온라인 플랫폼

라. 참여인원 : 연인원 223명 (청소년 214명, 일반 9명, 96%) / 정원 10명, 총 30회

3. 사업내용

가. 추진 목표

1) 사업추진목표

- 시설 및 프로그램 운영에 청소년의 욕구와 의견이 반영될 수 있도록 청소년 모니터링·자문 역할을 수행하는 시설의 청소년 대표 기구로 운영
- 하자센터-청소년 간의 소통을 도모하며 다양한 청소년이 주체적인 참여의식을 갖고 미래진로를 함께 상상·탐색해보는 대화의 장으로 운영

2) 목표치의 타당성

구분	정량	정성
목표	· 정원 10명, 20회, 연인원 200명 · 월 1회 이상 정기회의 및 임시회의, 공간/프로그램 모니터링, 기획활동, 워크숍, 연 2회 센터장간담회 운영	· 청소년 기구로서 하자센터 모니터링·자문 역할을 수행하고 의견을 반영 · 청소년이 주도성을 가지고 활동을 기획 및 운영
타당성	· 여성가족부 청소년운영위원회 운영지침에 근거한 목표 설정	· 청소년운영위원회 운영 목적에 근거한 목표 설정

3) 사업 목표와 기관 특성화전략과의 연계성

- 중장기계획서상 기관 특성화전략 중 다음 내용과 부합함
- 일과 관계, 문화가 있는 통합형 진로개발 경험 제공
 - * 일의 경험 : 충분한 시간을 들여 일의 원리를 '딥 러닝'해보는 시공간
 - * 관계의 경험 : 협력과 의사소통

* 문화의 경험 : 다양성-지속가능성을 위한 공간과 문화

나. 추진 내용

1) 사업 실행 내용 요약

- 청소년운영위원 총 10명 활동
- 정기 운영회의 13회, 임시 운영회의 16회 / 운영회의 내 공간 모니터링 1회, 프로그램 모니터링 1회, 기획활동 2회, 워크숍 2회, 센터장 간담회 2회 포함

2) 세부 추진 내용 ※ 세부내용 첨부2 참조

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
홍보												
모집 및 선발												
정기/임시 운영회의												
프로그램 모니터링												
공간 모니터링												
기획활동												
워크숍												
센터장 간담회												

- ① 홍보 : 하자센터 홈페이지 및 sns, 외부 공모전 사이트를 통해 홍보
- ② 모집 및 선발 : 공개모집을 통한 13명의 지원자 중 외부전문가, 과년도 청소년운영위원장을 포함한 심사위원회를 구성하여 연임자 2명 외 10명을 선발 ※ 첨부1 명단 참조
- ③ 정기 운영회의 : 매달 1회 이상 운영하였으며 청소년운영위원회의 고유한 역할(모니터링, 센터장간담회)과 다양한 기획활동 등을 준비하고 진행하기 위한 회의로 운영
- ④ 임시 운영회의 : 정기회의 외 필요에 따라 운영
- ⑤ 공간 모니터링 : 센터의 공간에 대해 청소년 당사자로서 3가지 지표(안전성, 위생 및 청결도, 이용 편의성)에 따라 17가지 의견을 개진
 - 안전성 : 지하합주실 전선 정리 외 2건 중 2건 반영, 1건 반영 예정
 - 위생 및 청결도 : 패브릭 세탁 필요 외 5건 중 4건 반영, 2건 반영 예정
 - 이용 편의성 : 도서정리 필요 외 7건 중 2건 반영, 2건 반영 예정, 4건 미반영
- ⑥ 프로그램 모니터링 : '청소년 참여 브랜딩'사업 FGI 로 참여하여 사업의 일환인 인터뷰집 발간을 위해 참고자료 검토·피드백 및 인터뷰이 관련 의견 제시
- ⑦ 기획활동 : 청소년활동 활성화, 청소년 간의 교류 등을 목적으로 다양한 행사 기획·운영
 - 상반기 '영신로200%' : 이웃 기관인 아하센터, 유스호스텔 청소년 교류행사

- 하반기 '송년 쇼하자' : 한해의 소회를 나누는 하자센터 청소년 교류행사
- ⑧ 워크숍 : 청소년운영위원회 관계형성 및 활동 중간점검을 위한 워크숍 기획·운영
 - 상반기 : 요리를 하고 함께 나누며 상반기 활동 소감을 공유
 - 하반기 : 시트커팅 워크숍을 통해 하반기 다짐을 시각화
- ⑨ 센터장 간담회 : 운영위원들의 활동 내용 공유, 센터 운영에 대한 건의사항 등을 전달
 - 상반기 : 상반기 활동보고, 건의사항 4건(자유로운 공간 사용 제안 등) 개선
 - 하반기 : 하반기 활동보고, 24년 하자센터 운영 방향 제안

3) 내·외부 협력

- 내부협력
 - 모집 및 홍보 지원 : 기획3팀 안효연
 - 모니터링 활동 지원 : (프로그램)기획3팀 안효연, (공간)경영기획2팀 이근우
 - 하반기 기획활동 지원 : 기획1팀 임수연
- 외부협력
 - 위원선발 면접위원 : 영등포청소년문화의집 청소년운영위원회 담당자
 - 교류활동 홍보지원 : 아하센터/하이서울유스호스텔 청소년운영위원회 담당자
 - 청소년운영위원회 협의회

다. 결과물

구분	내용	비고
운영회의	[기록물] 정기 및 임시운영회의 회의록, 출석부 [제작물] 시유공 9기 명함 [홍보물] 명함 제작 뉴스레터 시유공 상반기 활동 공유 뉴스레터	붙임 참조
공간 모니터링	[기록물] 공간 모니터링 설문지, 확인서	
프로그램 모니터링	[기록물] 프로그램 모니터링 사전·사후 설문	
기획활동	<상반기 : '영신로 200%'> [기록물] 운영계획, 참가자 명단 [제작물] 포스터, 굿즈 2종 (컵, 키링) <하반기 : '송년 쇼하자: 사랑하는 하자, 우리의 우주'> [기록물] 운영계획, 참가자 명단 [제작물] 행사 유인물, 굿즈(배지) [홍보물] 송년 쇼하자 뉴스레터	
워크숍	[기록물] 상·하반기 워크숍 회의록	
센터장 간담회	[기록물] 상·하반기 센터장 간담회 회의록	
만족도 설문	[설 문] 상·하반기 만족도 설문 결과	

4. 홍보 및 외부연계

가. 홍보실적

- 1) 모집: 온라인 SNS와 홈페이지 및 외부 대외활동 사이트 게시, 대학교 학생회 홍보
 - 하자센터 인스타그램 게시물 1건
 - 하자센터 홈페이지 게시물 1건
 - 외부 대외활동 사이트(위비티, 씽긋, 요즘것들 등) 11곳 게시
 - 명지대학교, 경기대학교 등 청소년학과 학생회에 홍보 요청
- 2) 기획활동: 온라인 SNS와 홈페이지 게시, 외부 공문 발송, 외부 포스터 부착
 - 하자센터 인스타그램 게시물 2건
 - 하자센터 홈페이지 게시물 2건
 - 아하센터 공문 발송 1건
 - 아하센터, 하이서울유스호스텔 포스터 부착
- 3) 기타(활동 공유): 하자센터 뉴스레터 발송
 - 시유공 명함 제작 1건
 - 시유공 상반기 회고 1건
 - 시유공 하반기 기획활동 공유 1건

나. 홍보성과

- 모집: 하자센터 내·외부 다양한 채널을 통해 적극 홍보하였고, 그 결과 추가모집 없이 13명의 지원자 확보 (유입경로: sns 54%/지인소개 23%/공모전사이트 8%/홈페이지 8%/기타 8%)
- 기획활동, 활동공유: 시유공의 활동을 외부로 꾸준히 발신하여 대외적으로 하자센터와 청소년운영위원회에 대해 홍보

5. 사업평가

가. 사업성과 요약

1) 정량성과

구 분	계 획	실 적	달성율
인 원	200명(정원10명/20회/청소년100%)	223명(정원10명/30회/청소년96%)	111.5%
예 산	1,910,000	1,910,000	100%

2) 정성성과

- 모니터링 진행, 센터장간담회 등 청소년이 직접 판도를 만나 의견을 개진할 수 있는 기회를 통해 위원회서로의 역할을 충실히 이행하고 실효적인 소통 구조 마련
- 하자센터 청소년들의 욕구를 반영하여 주도적 기획활동 기획·운영하였으며 이를 통해 근처 청소년시설, 하자센터 내 청소년 간 교류의 기회 제공
- 다양한 구성원들과 서로 다른 의견을 존중하며 공통된 합의점을 찾아가는 민주적인 소통 경험 습득, 관계역량 강화

나. 프로그램 평가

1) 추진 일정 및 단계별 평가

① 모집 및 사전 단계

- 하자센터 sns, 홈페이지 뿐 아니라 다양한 대외활동 사이트, 대학교 학생회 등을 통해 적극적인 홍보를 하였고 그 결과 원활한 모집이 이루어져 1차 모집에 13명이 지원함
- 외부 심사위원, 과년도 청소년운영위원회 위원장과 함께 공정한 심사를 통해 신규 위원 10명 선발하여 연임자 2명 포함 총 12명으로 구성함

② 운영 단계

- 활동 초기 시유공 로고와 명함을 직접 제작하도록 하여 소속감과 자긍심 고취
- 상반기에 기획부, 운영부로 나눈 역할분장으로 청소년 모두에게 역할을 배분
 - 운영부: 예산관리, 워크숍 기획·운영, 센터장 간담회 기획·운영, 공간 모니터링
 - 기획부: 기획활동 기획·운영, 프로그램 모니터링, 활동 홍보
- 개인 활동 등으로 결원이 많아진 하반기에는 TF팀을 구성하여 효율화 추구
- 기획활동, 센터장간담회 등과 같이 밀도있는 활동은 시험기간을 피해 배치하는 등 참여 청소년의 일정과 의견을 적극 반영하여 운영

③ 정리 단계

- 상·하반기 만족도 조사 결과 분석을 통해 내년도 사업에 대한 방향을 구상

2) 세부 내용별 평가

① 정기/임시 운영회의

- 월 1회 이상 정기회의와 비정기적 임시회의를 수시로 운영하여 활동 추진을 위해 꾸준한 논의를 진행
- 안건 논의를 통해 서로 의견을 경청하고 조율하며 민주적인 의사소통 과정을 경험
- 위원장을 중심으로 회의 진행 및 퍼실리테이터 역할 교육이 선행될 시 좀 더 수준 높은

회의 진행이 될 것이라 기대됨

② 프로그램/공간 모니터링

- 담당 판도를 직접 만나 프로그램과 공간에 대해 제안하는 기회를 통해 위원회로서의 역할을 충실히 이행함
- 모니터링 의견을 제출 후 사후 확인 작업을 통해 향후 발전 방향까지 고민

③ 기획활동

- 청소년운영위원회 뿐 아니라 다른 청소년 그룹과 함께 하는 기획활동을 통해 새로운 사람들과 프로젝트를 위한 소통과 협업을 경험
- 상반기 기획활동 '영신로 200%'를 통해 지역사회 내 청소년센터 간 교류의 마중물 역할
- 하반기 기획활동 '송년 쇼하자'를 통해 하자센터 내 다양한 그룹들 간 교류하며 함께한 해를 정리할 수 있는 시간을 제공
- 하자센터의 큰 행사를 직접 기획하고 운영해보며 성취감과 효능감을 경험

④ 워크숍

- 운영회의 외 새로운 활동을 해봄으로써 위원들 간 관계를 돈독히 하고 새로운 프로젝트를 위한 환기의 기회로 작용
- 하자센터 내 자원들을 활용한 워크숍으로 구성하여 센터를 다양하게 활용해보는 경험

⑤ 센터장 간담회

- 여러 의견을 수렴하기 위한 설문조사를 진행하는 등 개인의 입장이 아닌 청소년을 대표하여 의견을 개진하기 위해 노력함
- 하자센터가 청소년 당사자의 의견을 직접 청취할 수 있는 창구로서의 역할 수행

다. 총평 : 청소년운영위원회 성과와 과제

1) 안정적인 운영을 바탕으로 여성가족부 평가 지표 100% 달성

- 청소년운영위원회 운영계획 수립
- 월 1회 이상 연간 10회 이상 회의 운영 (정기13회, 임시16회 운영)
- 회의 참석률 연평균 50% 이상 (53%달성)
- 특화시설 기능 유지를 위한 모니터링 실시
- 공식적으로 운영 관련 의견 반영 실적
- 특화시설장과 센터장 간담회를 연 2회 이상 실시

2) 센터 운영에 관한 청소년의 의견 청취를 제도적으로 보장

- 청소년운영위원회 고유의 역할인 운영회의, 공간/프로그램 모니터링 활동을 통해 하자센터

청소년을 대표하여 다양한 방식으로 의견을 발신

- 모니터링 확인서, 센터장간담회 등을 통해 청소년운영위원회의 의견에 대한 센터의 답변을 회신함으로써 청소년-센터 간 실효적인 소통창구로서의 역할 수행

<청소년운영위원회 참여자 후기>

구 분	후 기
청소년의 의견 제시	- 사랑하는 장소에 이바지하고 이 장소를 사랑하는 또 다른 사람들에게 좋은 경험을 전달하는 근사한 일이었음

3) 청소년이 주도성을 가지고 활동하는 과정에서 민주적인 소통을 경험하고 성취감과 효능감을 획득

- 다양한 안건들과 프로젝트들을 해결하는 과정에서 타인의 의견을 경청하고, 공통된 지점을 찾아 합의하는 등의 소통능력을 터득

<청소년운영위원회 참여자 후기>

구 분	후 기
자기 주도적 활동	- 한 공간을 동료와 함께 직접 설계하는 기회가 자주 있는 기회가 아니다. - 크고 작은 문제들을 해결하며 모든게 배움이 되었다. 해봄으로써 배울 수 있는 공간이었다.
민주적 소통경험	- 의견을 나눌 기회는 누구에게나 꼭 필요하다. - 동료를 만날 수 있고, 새롭고 다양한 이야기를 나눌 수 있어 좋은 경험이 되었다. - 동료들의 소극적 참여가 화가 났었는데, 좋은 방향으로 이끌고 싶었던 마음이었다. 사랑하기 때문에 미워할 수 있다는 것을 배웠다.

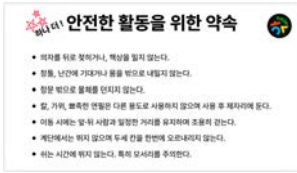
4) 모집과 장기활동에 대한 어려움

- 사업의 특성 상 지역사회와 하자센터에 대한 이해도가 충분해야 하고, 1년의 꾸준한 활동이 필요한 장기사업이기 때문에 장거리 청소년이 참여할 경우 그로 인한 어려움 발생
 - 대외적인 홍보보다 기존에 하자센터를 이용하고 있는 청소년들이 운영위원회로 유입될 수 있는 방안, 영등포구 중심의 홍보를 강화하는 방안 등 고려 필요
- 운영에 있어서 주도성을 강조하는데 치중해 책임감에 대한 강조가 부족했음. 그로 인해 활동이 진행될수록 출석률이 미진하였고 업무를 재분장하고, 결원을 보충하기 위해 많은 시간을 소비하여 계획했던 활동의 일부를 하지 못함
 - 많은 집중도가 필요한 활동을 초반에 배치하여 청소년들 간 결속력을 높이고 책임감과 소속감을 느끼게 하여 1년 활동의 동력 줄 필요성이 있다고 판단됨

라. 평가 및 환류 내용 요약

구 분		내 용
전년도(2022년) 평가의 사업계획서 반영 내용		- 참가자 모집 홍보 강화 필요성에 따라 각종 대외활동 사이트, 학교 학생회 등을 통해 적극적으로 홍보하였음
2023년 결과보고서상 개선할 점	담당자 의견	- 활동이 진행될수록 출석률 관리가 필요함
	참여 청소년 의견	- 운영위원회를 홍보하고 활동 내용을 외부로 발신할 기회가 많았으면 좋겠음
2023년 결과보고서상 제안사항	담당자 의견	- 활동 초반에 밀도있는 프로젝트를 배치하여 결속력과 책임감 부여
	참여 청소년 의견	- 청소년운영위원회 SNS 활성화

6. 안전교육 결과보고

연번	교육일시	실시자	교육대상(명)	교육내용	교육사진	비고
1	2023.2.18.	곽건희	청소년 13명	운영위원회 안전교육	 <p>안전한 활동을 위한 약속</p> <ul style="list-style-type: none"> • 자리를 미리 정하거나, 역할을 할지 않는다. • 활동, 난간에 기대거나 몸을 밖으로 내밀지 않는다. • 활동 밖으로 물체를 던지지 않는다. • 집, 가리, 화재안전 연통은 다른 용도로 사용하지 않으며 사용 후 제자리에 둔다. • 이동 시에는 앞 뒤 사람과 밀접한 거리를 유지하며 조율지 않는다. • 계단에서는 뛰지 않으며 두세 칸을 한번에 오르지 않는다. • 뛰는 시간에 뛰지 않는다. 특히 모사리를 주의한다. <p><안전교육 PPT></p>	-

7. 기타 첨부자료

첨부1. 청소년운영위원회 9기 명단

연번	이름	하자이름	연임여부	성별	만나이	거주지역	비고
1	권*연	도란	-	여	19	서울시 강동구	
2	김*경	녹새	-	여	24	서울시 송파구	
3	나*진	어진	-	남	23	서울시 서대문구	4.15. 해촉
4	명*영	커브	-	남	17	서울시 관악구	8.9. 해촉
5	유*린	온린	-	여	19	경기도 성남시	
6	윤*영	제이	-	여	18	경기도 용인시 수지구	
7	이*민	짐짐	-	여	17	서울시 서대문구	
8	이*지	현	-	여	17	서울시 양천구	
9	최*영	비누	-	여	17	서울시 영등포구	
10	최*	강동동	-	여	22	서울시 양천구	
11	안*현	바다	연임	남	18	서울시 강북구	
12	이*민	노랭	연임	여	17	경기도 용인시 기흥구	

첨부2. 2023년 청소년운영위원회 활동 요약

연번	구분	날짜	내용	인원			참여율	비고
				남	여	총원		
1	1차 정기	1.28.	8기 활동리뷰, 연임위원 확정	1	6	7	70%	
2	면접	2.11.	9기 위원 면접	3	8	11	번외	
2	1차 임시	2.17.	9기 오리엔테이션 준비	1	1	2	100%	9기 위촉 전이므로 총원 2명(8기 연임자)
3	2차 정기	2.18.	9기 오리엔테이션	1	9	10	83%	9기 위원 총 12명
4	3차 정기	3.11.	약속 정하기, 위원장 선출	3	7	10	83%	
5	2차 임시	3.25.	상반기 기획활동 논의	2	3	5	42%	
6	3차 임시	4.1.	상반기 워크숍 논의, 예산 논의	0	4	4	22%	
7	4차 정기	4.8.	하자투어, 각 부서 회의 결과 공유, 로고·명함 디자인 확정	2	4	6	50%	
8	4차 임시	4.29.	상반기 기획활동 논의	1	3	4	36%	1명 해촉으로 총 11명
9	5차 정기	5.6.	상반기 워크숍 (상반기 소회와 요리 나누기)	1	5	6	55%	
10	6차 정기	5.13.	성년식 참여, 상반기 기획활동 논의	2	20	22	100%	종일 활동, 2회로 산정 상반기 기획활동 논의로 청소년동아리원 참여
11	5차 임시	5.20.	공간 모니터링, 센터장 간담회 준비	1	4	5	45%	
12	7차 정기	6.3.	프로그램 모니터링, 센터장 간담회 준비, 상반기 기획활동 논의	2	9	11	100%	
13	8차 정기	6.10.	센터장 간담회	1	6	7	64%	
14	6차 임시	6.29.	하반기 워크숍 준비	1	2	3	27%	
15	7차 임시	7.14.	상반기 기획활동 논의	1	5	6	55%	상반기 기획활동 논의로 청소년동아리원 참여
16	8차 임시	7.15.	하반기 워크숍 (시트커팅 워크숍, 하반기 계획 수립)	0	10	10	91%	종일 활동, 2회로 산정
17	기획활동	7.29.	상반기 기획활동 '영신로 200%'	12	30	42	번외	
18	9차 정기	8.12.	송년 쇼하자 킥오프 회의	0	5	5	50%	1명 해촉으로 총 10명
19	9차 임시	9.2.	쇼하자-목적 다듬기, 테마와 컨셉 정하기	0	4	4	40%	
20	10차 임시	9.9.	쇼하자-일정표 구성, 세부 프로그램 체크	0	3	3	30%	
21	11차 임시	9.23.	쇼하자-전시 구상, 디자인 작업물 논의	0	2	2	20%	
22	11차 정기	10.22.	쇼하자-포스터 확정, 프로그램 세부기획	1	4	5	50%	
23	12차 임시	10.28.	쇼하자-구매 전시 세부기획, 프로그램 시연	0	2	2	40%	
24	13차 임시	11.4.	쇼하자-기념품 디자인 확인, 프로그램 세부기획	0	4	4	40%	
25	14차 임시	11.11.	쇼하자-최종 세팅	0	4	4	40%	
26	12차 정기	11.17.		1	4	5	50%	
27	13차 정기	11.26.	쇼하자 회고, 프로그램 사후 모니터링	1	9	10	100%	
28	15차 임시	12.16.	하반기 센터장간담회 준비	0	4	4	40%	
30	16차 임시	12.23.	하반기 센터장 간담회	0	4	4	40%	
총 원				38	185	223	평균56%	

사업결과보고서

1. 사업명 : 틴에이지 영어 실험 캠프 <서울 청소년 동행 캠프>

2. 사업개요

- 가. 사업기간 : 2023년 1월~9월
- 나. 사업대상 : 초등학교 6학년 청소년
- 다. 사업장소 : 하자센터
- 라. 참여인원 : 연인원 414명 (청소년 370명)

3. 사업내용

가. 추진 목표

- 1) 사업추진목표 : 문법이 틀리고 발음이 매끄럽지 않아도 영어로 말하고 생각할 수 있는 안전한 환경 속에서 참여 청소년들이 영어에 자신감과 성취감을 느낄 수 있도록 ①다양한 몸 활동 ②게임 아이템 ③문화예술 및 메이킹 워크숍 등 다양한 매체 활동 중심으로 프로그램을 구성함
- 2) 목표치의 타당성
 - 영어와 센터 작업장 기반의 메이킹 프로그램을 결합한 놀이 활동들을 중심으로 참여 청소년들이 쉽고 재미있게 영어를 접할 수 있도록 프로그램을 구성함

구분	정량	정성
목표	·정원 20명, 연인원 370명 ·겨울방학 5일, 오전 9시~오후 5시 30분 여름방학 5일, 오전 9시~오후 5시 ·겨울방학, 여름방학 각 1회 학습 공유회 소하자 진행	·기존의 문법이나 규칙을 벗어나 영어로 실험하고 놀아보는 경험으로 영어에 대한 자신감 향상 ·영어를 결합한 모아모아랩 활동, 노트 제작, 스티커 만들기 등 다양한 메이킹 활동을 통한 자신감 및 성취감 경험
타당성	·서울시 동행캠프 운영 지침에 따른 인원 선발 및 회차 편성	·참여 청소년이 영어에 자신감을 키울 수 있도록 메이킹을 결합한 놀이 활동 중심의 프로그램으로 구성

3) 사업 목표와 기관 특성화 전략과의 연계성

- 중장기계획서상 기관 특성화 전략 중 다음 내용과 부합함
- 융합형 미래진로역량 계발
- 영어와 문화예술·메이킹 활동을 결합해 다양한 매체를 통해 영어를 쉽고 재미있게 접근할 수 있도록 프로그램을 구성함

나. 추진 내용

1) 프로젝트 실행 내용 요약 : 총 20회, 연인원 414명(청소년 89.4% 370명)

구분	프로그램	세부 프로그램	횟수 (※ 연인원 산정 기준 반영)	청소년 남	청소년 여	비청소년 남	비청소년 여	합계
2023.1.9. (월)~1.13 (금)	동행캠프	겨울방학캠프	10	6.2	10.8	0	0	170
		※학습공유회	1	0	0	8	17	25
2023.7.3 1.(월)~8. 4.(금)		여름방학캠프	10	10	10	0	0	200
		※학습공유회	1	0	0	8	11	19
계			20	16.2	20.8	16	28	414

2) 프로젝트 세부 프로그램 내용 요약

① 겨울방학 동행캠프 : 2023.1.9.(월)~1.13.(금) 5일간 진행. 북바인딩 노트 제작, 작곡·작사 및 녹음, 스티커 제작 등 하자센터의 특화된 자원과 진로교육 노하우를 바탕으로 영어와 문화·예술 메이킹 활동을 결합해 다양한 매체를 통해 영어에 접근할 수 있도록 프로그램을 구성

② 여름방학 동행캠프 : 2023.7.31.(월)~8.4.(금) 5일간 진행. 영어와 센터 작업장 기반의 메이킹 활동, AI를 결합한 융합교육 진행. 영어를 어렵게 느끼지 않고 영어를 즐길 수 있도록 다양한 몸 활동 및 게임 아이템을 배치해 참가자의 몰입도를 높임

3) 청소년동행캠프 세부 프로그램

- 모집 대상 및 인원 : 초등학교 6학년 청소년
- <겨울방학 동행캠프 세부 커리큘럼>

구분	추진실적	비고
----	------	----

구 분	추진실적	비 고																																																																		
2022.12	○겨울방학동행캠프 참가자 모집 홍보 - 일시 : 2022.12.15.(목)~선착순 - 대상 : 초등학교 6학년 연령 - 내용 : 서울시 온라인 플랫폼(서울런, 유스내비) 게재, 홈페이지 및 페이스북, 뉴스레터 게재, 서울소재초등학교 공문 발송																																																																			
1월	○겨울방학 동행캠프 진행 - 일시 : 1/9(월)~1/13(금) - 주요 활동 내용 <table><tr><th></th><th>월</th><th>화</th><th>수</th><th>목</th><th>금</th></tr><tr><td>9:00</td><td>Haja Orientation</td><td>Opening 체크인, 일기쓰기, 테마소개 실버게임</td><td>Opening 체크인, 일기쓰기, 테마소개 실버게임</td><td>Opening 체크인, 일기쓰기, 테마소개 실버게임</td><td>Opening 체크인, 일기쓰기, 테마소개 실버게임</td></tr><tr><td></td><td colspan="5">Breaktime</td></tr><tr><td>10:00</td><td rowspan="2">Icebreakers</td><td rowspan="2">Playing with Language 아무말 대잔치 영어 실험실 "I can see"</td><td rowspan="2">Playing with Language 번역 워크숍 :미래의 나에게 보내는 영어편지</td><td>Who am I? 마인드매핑</td><td rowspan="2">Last Day Preparations 활동공유회 준비</td></tr><tr><td>11:00</td><td>Who am I? 소규모 영어발표</td></tr><tr><td>12:00</td><td colspan="5">Lunch</td></tr><tr><td>1:00</td><td>Scavenger Hunt 하자센터</td><td>Exercise 몸 활동 게임</td><td>Exercise 몸 활동 게임</td><td>Exercise 몸 활동 게임</td><td rowspan="2">Last Day Event 활동공유회</td></tr><tr><td>2:00</td><td>주요 시설 및 영어 표현 헌트</td><td>Playing with Language 코에야브라티</td><td>Who am I? '나'를 설명하는 카드사전워크숍</td><td>Last Day Preparations 활동공유회 준비</td></tr><tr><td>3:00</td><td colspan="5">Breaktime</td></tr><tr><td></td><td>Bookmaking "Camp Notebook"</td><td>Sticker-making "English Stickers"</td><td>Songwriting "English Song"</td><td>Last Day Preparations 활동공유회 준비</td><td rowspan="2">Last Day Event 활동공유회</td></tr><tr><td>4:00</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>5:00~5:30</td><td>Closing 사전쓰기 리뷰게임</td><td>Closing 사전쓰기 리뷰게임</td><td>Closing 사전쓰기 리뷰게임</td><td>Closing 사전쓰기 리뷰게임</td><td>Closing 전체 마무리</td></tr></table>		월	화	수	목	금	9:00	Haja Orientation	Opening 체크인, 일기쓰기, 테마소개 실버게임	Opening 체크인, 일기쓰기, 테마소개 실버게임	Opening 체크인, 일기쓰기, 테마소개 실버게임	Opening 체크인, 일기쓰기, 테마소개 실버게임		Breaktime					10:00	Icebreakers	Playing with Language 아무말 대잔치 영어 실험실 "I can see"	Playing with Language 번역 워크숍 :미래의 나에게 보내는 영어편지	Who am I? 마인드매핑	Last Day Preparations 활동공유회 준비	11:00	Who am I? 소규모 영어발표	12:00	Lunch					1:00	Scavenger Hunt 하자센터	Exercise 몸 활동 게임	Exercise 몸 활동 게임	Exercise 몸 활동 게임	Last Day Event 활동공유회	2:00	주요 시설 및 영어 표현 헌트	Playing with Language 코에야브라티	Who am I? '나'를 설명하는 카드사전워크숍	Last Day Preparations 활동공유회 준비	3:00	Breaktime						Bookmaking "Camp Notebook"	Sticker-making "English Stickers"	Songwriting "English Song"	Last Day Preparations 활동공유회 준비	Last Day Event 활동공유회	4:00					5:00~5:30	Closing 사전쓰기 리뷰게임	Closing 사전쓰기 리뷰게임	Closing 사전쓰기 리뷰게임	Closing 사전쓰기 리뷰게임	Closing 전체 마무리	
	월	화	수	목	금																																																															
9:00	Haja Orientation	Opening 체크인, 일기쓰기, 테마소개 실버게임	Opening 체크인, 일기쓰기, 테마소개 실버게임	Opening 체크인, 일기쓰기, 테마소개 실버게임	Opening 체크인, 일기쓰기, 테마소개 실버게임																																																															
	Breaktime																																																																			
10:00	Icebreakers	Playing with Language 아무말 대잔치 영어 실험실 "I can see"	Playing with Language 번역 워크숍 :미래의 나에게 보내는 영어편지	Who am I? 마인드매핑	Last Day Preparations 활동공유회 준비																																																															
11:00				Who am I? 소규모 영어발표																																																																
12:00	Lunch																																																																			
1:00	Scavenger Hunt 하자센터	Exercise 몸 활동 게임	Exercise 몸 활동 게임	Exercise 몸 활동 게임	Last Day Event 활동공유회																																																															
2:00	주요 시설 및 영어 표현 헌트	Playing with Language 코에야브라티	Who am I? '나'를 설명하는 카드사전워크숍	Last Day Preparations 활동공유회 준비																																																																
3:00	Breaktime																																																																			
	Bookmaking "Camp Notebook"	Sticker-making "English Stickers"	Songwriting "English Song"	Last Day Preparations 활동공유회 준비	Last Day Event 활동공유회																																																															
4:00																																																																				
5:00~5:30	Closing 사전쓰기 리뷰게임	Closing 사전쓰기 리뷰게임	Closing 사전쓰기 리뷰게임	Closing 사전쓰기 리뷰게임	Closing 전체 마무리																																																															
2월	○겨울방학 청소년 결과보고서 서울시 제출 - 일자: 2/7(화)																																																																			
7월	○여름방학 청소년 동행캠프 참가자 모집 홍보 - 일시 : 2023.7.3.(월)~선착순 - 대상 : 초등학교 6학년 연령 - 내용 : 서울시 온라인 플랫폼(서울런, 유스내비) 게재, 홈페이지 및 페이스북, 뉴스레터 게재, 서울 소재 초등학교 공문 발송, 학부모와 개별 통화를 통해 프로그램 이해도와 청소년의 참여 의지 사전 확인																																																																			
8월	○여름방학 동행캠프 진행																																																																			

구 분	추진실적	비 고																																																																			
	<div>- 일시 : 7/31(월)~8/4(금)</div> <div>- 주요 활동 내용</div> <table><tr><th></th><th>월</th><th>화</th><th>수</th><th>목</th><th>금</th></tr><tr><td rowspan="2">9:00</td><td>Haja Orientation</td><td>Opening 체크인, 일기쓰기, 테마소개, 실내게임</td><td>Opening 체크인, 일기쓰기, 테마소개, 실내게임</td><td>Opening 체크인, 일기쓰기, 테마소개, 실내게임</td><td>Opening 체크인, 일기쓰기, 테마소개, 실내게임</td></tr><tr><td colspan="5">Breaktime</td></tr><tr><td>10:00</td><td rowspan="2">Icebreakers</td><td>Playing with Language 아무말 대잔치</td><td>Playing with Language 번역 워크숍</td><td>Who am I? 마인드매핑</td><td rowspan="2">Last Day Preparations 활동공유회 준비</td></tr><tr><td>11:00</td><td>영어 실험실 "I can see"</td><td>:미래의 나에게 보내는 영어편지</td><td>Who am I? 소규모 영어발표</td></tr><tr><td>12:00</td><td colspan="5">Lunch</td></tr><tr><td>1:00</td><td>Scavenger Hunt</td><td>Exercise 몸 활동 게임</td><td>Exercise 몸 활동 게임</td><td>Exercise 몸 활동 게임</td><td rowspan="2">Last Day Event 활동공유회</td></tr><tr><td>2:00</td><td>하자센터 주요 시설 및 영어 표현 헌트</td><td>Playing with Language 코퍼티브리핑</td><td>Who am I? '나'를 설명하는 키워드사전워크숍</td><td>Last Day Preparations 활동공유회 준비</td></tr><tr><td rowspan="2">3:00</td><td colspan="5">Breaktime</td></tr><tr><td>Bookmaking "Camp Notebook"</td><td>Sticker-making "English Stickers"</td><td>Songwriting "English Song"</td><td>Last Day Preparations 활동공유회 준비</td><td>Last Day Event 활동공유회</td></tr><tr><td>4:00</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>5:00~5:30</td><td>Closing 사전쓰기, 리뷰게임</td><td>Closing 사전쓰기, 리뷰게임</td><td>Closing 사전쓰기, 리뷰게임</td><td>Closing 사전쓰기, 리뷰게임</td><td>Closing 전체 마무리</td></tr></table> <div>○ 여름방학 청소년 동행캠프 결과 보고서 서울시 제출</div> <div>- 일자: 8/25(금)</div>		월	화	수	목	금	9:00	Haja Orientation	Opening 체크인, 일기쓰기, 테마소개, 실내게임	Opening 체크인, 일기쓰기, 테마소개, 실내게임	Opening 체크인, 일기쓰기, 테마소개, 실내게임	Opening 체크인, 일기쓰기, 테마소개, 실내게임	Breaktime					10:00	Icebreakers	Playing with Language 아무말 대잔치	Playing with Language 번역 워크숍	Who am I? 마인드매핑	Last Day Preparations 활동공유회 준비	11:00	영어 실험실 "I can see"	:미래의 나에게 보내는 영어편지	Who am I? 소규모 영어발표	12:00	Lunch					1:00	Scavenger Hunt	Exercise 몸 활동 게임	Exercise 몸 활동 게임	Exercise 몸 활동 게임	Last Day Event 활동공유회	2:00	하자센터 주요 시설 및 영어 표현 헌트	Playing with Language 코퍼티브리핑	Who am I? '나'를 설명하는 키워드사전워크숍	Last Day Preparations 활동공유회 준비	3:00	Breaktime					Bookmaking "Camp Notebook"	Sticker-making "English Stickers"	Songwriting "English Song"	Last Day Preparations 활동공유회 준비	Last Day Event 활동공유회	4:00						5:00~5:30	Closing 사전쓰기, 리뷰게임	Closing 사전쓰기, 리뷰게임	Closing 사전쓰기, 리뷰게임	Closing 사전쓰기, 리뷰게임	Closing 전체 마무리	
	월	화	수	목	금																																																																
9:00	Haja Orientation	Opening 체크인, 일기쓰기, 테마소개, 실내게임	Opening 체크인, 일기쓰기, 테마소개, 실내게임	Opening 체크인, 일기쓰기, 테마소개, 실내게임	Opening 체크인, 일기쓰기, 테마소개, 실내게임																																																																
	Breaktime																																																																				
10:00	Icebreakers	Playing with Language 아무말 대잔치	Playing with Language 번역 워크숍	Who am I? 마인드매핑	Last Day Preparations 활동공유회 준비																																																																
11:00		영어 실험실 "I can see"	:미래의 나에게 보내는 영어편지	Who am I? 소규모 영어발표																																																																	
12:00	Lunch																																																																				
1:00	Scavenger Hunt	Exercise 몸 활동 게임	Exercise 몸 활동 게임	Exercise 몸 활동 게임	Last Day Event 활동공유회																																																																
2:00	하자센터 주요 시설 및 영어 표현 헌트	Playing with Language 코퍼티브리핑	Who am I? '나'를 설명하는 키워드사전워크숍	Last Day Preparations 활동공유회 준비																																																																	
3:00	Breaktime																																																																				
	Bookmaking "Camp Notebook"	Sticker-making "English Stickers"	Songwriting "English Song"	Last Day Preparations 활동공유회 준비	Last Day Event 활동공유회																																																																
4:00																																																																					
5:00~5:30	Closing 사전쓰기, 리뷰게임	Closing 사전쓰기, 리뷰게임	Closing 사전쓰기, 리뷰게임	Closing 사전쓰기, 리뷰게임	Closing 전체 마무리																																																																
9월	<div>○2023년 청소년 동행캠프 사업비 결과 및 정산 보고서 서울시 제출</div> <div>- 일자: 9/19(화)</div>																																																																				

4) 인터뷰 및 평가

- 강사 평가 회의

- 겨울방학캠프 기획2팀 팀장, 기획2팀 팀원 2인 참여 1회, 1/20 진행
- 여름방학캠프 기획3팀 팀장, 기획1팀 팀장, 기획3팀 팀원 참여 1회, 9/5 진행

- 프로그램 평가 회의

- 겨울방학캠프 기획2팀 팀장, 기획2팀 팀원 2인 참여 1회, 1/20 진행
- 여름방학캠프 기획3팀 팀장, 기획1팀 팀장, 담당 판돌 3인 참여, 1회, 9/5 진행

5) 역할 분담 및 전담 인력의 역량

- 프로그램 및 커리큘럼 기획, 참가자 모집, 참가자 관리 및 학부모 소통, 서울시 및 활동진 흥센터 소통, 워크숍 진행 등 판돌들과 세부적으로 역할을 나누어 진행
(※ 겨울방학동행캠프 : 기획2팀 팀내 판돌간 역할 분담, 여름방학동행캠프 : 기획3팀, 기획1팀 협력사업으로 팀에서 역할을 나누어 캠프 진행)
- 프로젝트 강사 2인 및 워크숍 강사 3인 : 프로젝트 강사(주강사) 외 북바인딩 노트북 제작, 스티커 제작을 위한 강사 섭외
- 프로젝트 강사는 청소년 프로그램 경험이 풍부하고, 청소년에 대한 이해도가 높은 원어민 강사를 채용하여 운영함

<동행캠프 프로젝트 강사>

연번	성명	소속(직위)	담당업무	경력사항
1	이○아	프로젝트 강사 (주강사)	캠프 세부 커리큘럼 기획 및 강의 진행	성미산학교 초등/중등과정 영어 강사 하자작업장학교 글로벌시 강사
2	마○○○질	프로젝트 강사 (주강사)	캠프 세부 커리큘럼 기획 및 강의 진행	‘고양발도르프학교’대안학교 교사 한/영 전문 번역 프리랜서

다. 결과물

구분	내용	비고
설문조사 결과	참여 청소년 및 학부모 만족도 조사 결과	별첨 1.
인쇄물 및 웹 홍보물	모집 포스터	별첨 2.
	하자넷 모집 홍보 게시물	겨울방학 동행캠프 https://haja.net/nowonhaja/29158 여름방학 동행캠프 https://haja.net/nowonhaja/31007

4. 홍보 및 외부 연계

가. 홍보실적

- 1) 서울시 온라인 플랫폼(서울런, 유스내비), 홈페이지 및 페이스북, 뉴스레터 : 참가자 모집
- 2) 지역/기관 연계 : 서울 소재 초등학교 공문 발송을 통한 청소년 모집 홍보 (겨울방학캠프 22

개교, 여름방학캠프 66개교)

나. 홍보성과

- 참여자 모집: 서울시 청소년 동행캠프 운영 지침에 맞추어 유스내비를 통한 참가자 모집 진행. 서울 소재 초등학교로 공문을 발송하고 대상 학년 학부모 대상의 프로그램 홍보를 통해 참여자 모집이 적절하게 진행되었음.

5. 사업평가

가. 사업성과 요약

1) 정량성과

- 총 20회, 연인원 414명 (청소년 비율 89.4%, 370명)
여름방학동행캠프 정원 20명, 오전 9시~ 오후 5시, 10회 진행, 학습공유회 1회 관객 25명
겨울방학동행캠프 정원 20명, 오전 9시~ 오후 5시, 10회 진행, 학습공유회 1회 관객 19명

2) 정성성과

- 아무말 대잔치 영어 실험실, 몸 활동 영어 게임, 나만의 영어 단어, 문장 만들기 등 다양한 영어 놀이 활동을 통해 영어에 대한 흥미와 자신감 획득
- 팀 활동 중심의 캠프 활동으로 또래 참가자와 소통하고 협업하는 과정에서 상대방을 배려하고 존중하는 의사소통능력 향상
- 참가자들이 직접 학습공유회를 기획하고 진행하는 과정에서 성취감과 자기효능감 경험

3) 성과의 해석

- 기존의 문법이나 규칙을 벗어나 영어로 실험하고 놀아보는 경험을 통해 영어에 대한 흥미와 자신감 획득
- 다양한 몸 활동, 게임 아이템, 챗GPT 활용 등 신선도 높은 프로그램으로 청소년의 참여를 촉진 시킴
- 그룹 활동으로 공동의 노력과 의사소통을 거쳐야만 완성할 수 있는 과정을 통해 서로 협력하고 배우며 성장하는 경험을 제공함

4) 성과의 주요 요인

- 영어를 잘하지 못해도 주눅 들지 않는 안전한 환경에서 영어에 대한 흥미와 자신감을 느

- 길 수 있도록 커리큘럼 설계
- 영어를 어렵게 느끼지 않고 영어를 즐길 수 있도록 다양한 몸 활동 및 게임 아이템을 배치해 참가자의 몰입도를 높임
- 하자센터 작업장 기반의 메이킹 프로그램을 결합해 쉽고 재미있게 참여할 수 있는 프로그램으로 구성

나. 프로그램 평가

1) 추진 일정 및 단계별 평가

① 모집 및 사전 단계

- 처음 계획과 같이 방학기간 5회차 캠프 활동으로 2022년 12월과 2023년 7월 서울시 청소년 동행캠프 운영 지침에 맞추어 모집을 진행함

② 본 프로그램 단계

- 영어를 가지고 놀아보는 경험을 통해 영어에 대한 자신감을 향상시키고자 했던 기획의도에 맞게
- 청소년 대상의 프로그램 경험이 많은 강사들이 참여 청소년과 적극적으로 소통하며 친밀한 유대관계를 형성하면서 커리큘럼에 맞추어 계획과 같이 진행하였음

③ 정리 단계

- 겨울방학 청소년 결과보고서 서울시 제출 (2월 7일)
- 여름방학 청소년 동행캠프 결과 보고서 서울시 제출 (8월 25일)
- 2023년 청소년 동행캠프 사업비 결과 및 정산 보고서 서울시 제출 (9월 19일)
- 평가위원(팀장, 담당 판돌) 참여 강사 평가 회의(1월 20일, 9월 5일)

2) 세부 내용별 평가

① 참여 대상 및 모집

- 2023년 청소년 동행캠프 참여자 분포 (겨울방학 19명, 여름방학 20명)

구분	남성	여성
겨울방학 동행캠프	7명	12명
여름방학 동행캠프	10명	10명
	19명	22명

② 겨울방학 동행캠프 세부 프로그램 평가

구 분	프 로 그 램	운 영 내 용	진 행 평 가
2023.1.9. (월) 1일차	오리엔테이션	하자센터 및 강사 소개 캠프 이름과 이름표 만들기 캠프 규칙 만들기	하자센터와 캠프의 기획의도에 대한 기본적인 이해 습득 자신이 불리고 싶은 이름을 직접 만들고, 그 이름을 영어로 표현해 봄으로써 영어캠프의 진입 역할을 수행 캠프의 규칙을 만들어보고 확인함으로써 공동 활동 및 협업에 대한 감각 획득
	아이스브레이킹	Eye Contact : 소그룹별로 상대의 첫인상을 적어보고 공유하기	참가자들이 서로를 관찰하고 이해함으로써 어색함을 서서히 깨트리고 친밀성을 쌓을 수 있는 기회로 작용
	보물찾기 하자투어 QR Hunt	그룹별로 하자센터 곳곳에 부착된 큐알코드를 찾아 접속해 미션을 수행하며 하자센터를 알아가고, 팀원들과 팀워크를 형성	참가자들의 만족도가 가장 높은 활동이었음 팀별 미션 수행을 통해 팀빌딩에 도움 가만히 앉아서 습득하는 지식이 아닌, 발로 뛰고 몸소 체험하며 지식을 습득하는 경험
	노트 제작 워크숍	캠프에서 사용할 각자의 노트를 북바인딩 기법으로 만들어보는 워크숍	송곳으로 구멍을 뚫고 바느질로 제본을 하는 등 손작업을 통한 메이킹 감각 습득 각자 노트의 영어제목과 영문저자소개를 쓰도록 해, 메이킹 활동에 대한 오너십을 습득하고 영어를 통한 자기 표현 방법을 연습
	하루달기 (이후 반복)	오늘 배운 단어와 표현을 정리하고 그 단어를 스피드게임 등 다양한 영어 게임을 통해 복기	매일 각기 다른 영어 게임을 제시, 하루의 활동을 정리하고 그날 습득한 지식을 재미있게 복기할 수 있도록 함
2023.1.10. (화) 2일차	하루열기 (이후 반복)	그날의 날씨, 날씨, 기분 등을 캠프 노트에 영어로 기록	날씨, 날씨, 기분에 대한 영어 표현법 습득
	Playing with Language 아무말 대잔치 영어 실험실	우리만의 interjection(감탄사)을 만들고 공유 문장을 품사별로 해체해서 새롭게 조합해 새로운 문장 만들어보기	기존의 문법이나 규칙을 벗어나 영어로 실험하고 놀아보는 경험을 가짐 영어 문장이 프린트된 종이를 잘라서 해체하고 조합하도록 함으로써 손감각을 살려 지루하지 않게 워크숍에 참여할 수 있도록 유도함
	몸 활동 영어게임 (이후 반복)	점심식사 이후 나른해진 몸을 깨우는 간단한 몸 활동 게임을 영어로 진행	매일 다른 몸활동 게임을 준비해, 참가자들이 다양한 영어게임을 접하며 즐길 수 있는 시간이 됨
	Playing with Language 크리에이티브 라이팅	품사별로 단어를 먼저 선택하고 그 단어를 강사가 제시한 템플릿 문장에 넣어 새로운 의미를 창조해보는 워크숍	영어 품사에 대한 이해 획득 기존의 문법이나 규칙을 벗어나 영어로 실험하고 놀아보는 경험을 가짐

구 분	프 로 그 램	운 영 내 용	진 행 평 가
	스티커 제작 워크숍 (3일차 반복) ※참가자를 두 그룹으로 나뉘 2일차, 3일차 두 번 진행	시트커팅기를 이용해 자신의 영어문장을 스티커로 제작해 캠프 노트에 부착	자신만의 단어/문장으로 자신의 캠프 노트를 꾸미는 워크숍. 즉각적인 결과물이 나오는 활동 으로서, 참가자들의 몰입도가 높았음 시트커팅기라는 새로운 장비 사용에 대한 흥미 유발
	영어노래 만들기 워크숍 (3일차 반복) ※참가자를 두 그룹으로 나뉘 2일차, 3일차 두 번 진행	각자 2~4줄 정도의 영어가사를 쓴 후 비트에 맞춰 랩으로 녹음하고 연결해 하나의 곡을 완성	영어가사를 쓰는 과정에서 그간 캠프에서 습득 한 단어나 표현을 사용할 수 있도록 지도 랩을 부르고 녹음하는 것을 부끄러워하면서도 즐거워하며 참여함. 특히 결과물로 나온 음원을 이후 학습공유회 때 감상하고 참가자들에게 파 일로 전달해 성취감을 느낄 수 있도록 함
2023.1.11. (수) 3일차	Playing with Language 번역 워크숍 미래의 나에게 보내는 편지	한국어 단어를 영어로, 영어 단어를 한국어로 번역하는 다양한 방법을 소개하고, 영화 <아바타>의 일부를 그룹별로 번역해본 후 공유 미래의 나에게 영어로 편지써보기	번역은 한 가지 정답이 있는 기술적인 작업이 아니라 다양한 답이 가능한 창의적인 과정임을 습득함 미래의 나에게 영어로 편지를 써 봄으로써 영문 편지쓰기의 기본 방법을 습득하고 중학생으로서 의 전환을 앞두는 시기에 미래진로에 대한 생 각을 정리하는 기회 제공
	Who am I? '나'를 설명하는 키워드	나를 설명하는 영어 단어를 골라보고 그룹별로 묶어보기	영어로 자신을 돌아보고 자기 욕구를 들여다보 는 경험으로 참가자들이 자신에 대해 회고하고 이해할 수 있는 계기 제공
2023.1.12. (목) 4일차	Who am I? 마인드매핑	나를 설명하는 키워드로 마인드맵을 그려서 공유	마인드맵을 그려봄으로써 자기 이해의 폭과 서로 에 대한 이해의 폭을 넓힐 수 있는 계기가 됨
	Who am I? 소규모 영어 발표	나를 설명하는 단어 5개를 큐카드로 작성해 소그룹 앞에서 영어로 발표	영어로 대중 앞에서 발표하는 영어 프리젠테이 션 경험을 통해 영어에 대한 자신감 획득
	Last Day Preparations 학습공유회 기획	캠프의 활동을 마무리하는 학습공유회 기획	학습공유회의 발표 내용 및 방식에 대해 전체 가 같이 기획하고, 이후 그룹별로 역할분담과 세부 기획을 이어감
2023.1.13. (금) 5일차	Last Day Preparations 학습공유회 준비	캠프의 활동을 마무리하는 학습공유회 준비	공유회 세부 프로그램 준비, 프리젠테이션 자료 제작, 진행 자료(큐카드) 제작 등을 참가자들이 직접 수행
	Last Day Event 학습공유회	캠프의 활동을 마무리하는 학습공유회 진행	참가자 가족, 하자 판돌 등을 초대해 학습공유 회 진행 4일차 오후시간과 5일차 오전시간이라는 한정 된 준비시간에도 불구하고 프로그램 기획이 알 찼고 진행이 유려했음. 특히 1일차 프로그램이었던 QR Hunt의 내용 을 새로이 구성해 관객 대상으로 직접 진행, 학부모 및 관객들의 만족도가 높았음.

③ 여름방학 동행캠프 세부 프로그램 평가

구 분	프 로 그 램	운 영 내 용	평 가
2023.7.31. (월) 1일차	오리엔테이션	하자센터 및 강사 소개 캠프 이름표 만들기 캠프 안전 교육 I CAN SEE 캠프 소개 캠프 규칙 만들기	하자센터와 캠프의 기획의도에 대한 기본적인 이해 습득 캠프 기간동안 자신이 불리고 싶은 이름을 직접 만들고, 그 이름을 영어로 표현해 봄으로써 영어캠프의 진입 역할을 수행 캠프의 규칙을 만들어보고 확인함으로써 공동 활동 및 협업에 대한 감각 획득
	아이스브레이킹	Eye Contact : 소그룹별로 상대의 첫인상을 적어보고 공유하기	참가자들이 서로를 관찰하고 이해함으로써 어색함을 서서히 깨트리고 친밀성을 쌓을 수 있는 기회로 작용
	보물찾기 QR Hunt	그룹별로 하자센터 곳곳에 부착된 큐알코드를 찾아 접속해 미션을 수행하며 하자센터를 알아가고, 팀원들과 팀워크를 형성	팀별 미션 수행을 통해 팀빌딩에 도움 각자 역할을 나누고 정보를 서로 공유하며 발로 뛰고 몸소 체험하며 지식을 습득하는 경험
	북바인딩 워크숍 (나의 캠프 노트 만들기)	캠프에서 사용할 각자의 노트를 북바인딩 기법으로 만들어보는 워크숍	송곳으로 구멍을 뚫고 바느질로 제본을 하는 등 손작업을 통한 메이킹 감각 습득
	하루단기 (이후 반복)	오늘 배운 단어와 표현을 정리하고 그 단어를 스피드게임 등 다양한 영어 게임을 통해 복기	매일 각기 다른 영어 게임을 제시, 하루의 활동을 정리하고 그날 습득한 지식을 재미있게 복기할 수 있도록 함
2023.8.1. (화) 2일차	하루열기 (이후 반복)	그날의 날짜, 날씨, 기분 등을 캠프 노트에 영어로 기록	날짜, 날씨, 기분에 대한 영어 표현법 습득
	언어와 놀기 "Playing with Language"	우리만의 interjection(감탄사)을 만들고 공유 문장을 품사별로 해체해서 새롭게 조합해 새로운 문장 만들어보기	기존의 문법이나 규칙을 벗어나 영어로 실험하고 놀아보는 경험을 가짐 영어 문장이 프린트된 종이를 잘라서 해체하고 조합하도록 함으로써 손감각을 살려 지루하지 않게 워크숍에 참여할 수 있도록 유도함
	운동 활동 게임	영어단어(앞뒤 좌우)에 맞춰 같은 방향 또는 반대로 움직이는 몸 활동 게임	점심식사 이후 나른해진 몸을 깨우는 간단한 몸 활동 게임 매일 다른 몸활동 게임을 준비해, 참가자들이 다양한 영어게임을 접하며 즐길 수 있는 시간이 됨
	창작 글쓰기 나만의 영어 단어, 문장 만들기	품사별로 단어를 먼저 선택하고 그 단어를 강사가 제시한 템플릿 문장에 넣어 새로운 의미를 창조해보는 워크숍	영어 품사에 대한 이해 획득 기존의 문법이나 규칙을 벗어나 영어로 실험하고 놀아보는 경험을 가짐
	스티커 제작 워크숍 영어 스티커 만들기	스티커팅기를 이용해 영어단어나 문장을 스티커로	캠프 활동 중에 배운 단어나 문장으로 스티커를 만들어 자신의 캠프 노트를 꾸미는 워크숍

구 분	프 로 그 램	운 영 내 용	평 가
	(3일차 반복) ※참가자를 두 그룹으로 나눠 2일차, 3일차 두 번 진행	제작해 캠프 노트에 부착	처음 다뤄보는 장비 사용에 대한 흥미 와 함께 참가자들의 몰입도가 높았음
	모아모아랩 텐트 꾸미기 (3일차 반복) ※참가자를 두 그룹으로 나눠 2일차, 3일차 두 번 진행	모아모아랩 재활용 소재를 활용해서 자신이 디자인한 텐트 소품을 만들어 텐트를 꾸미는 창작 활동	재활용 소재를 활용한 창작 활동으로 버려지는 물품들을 재자원화하는 과정을 통해 환경 감수성 증진 참가자들의 몰입도와 만족도가 높았음
2023.8.2. (수) 3일차	캠프송 만들기 한/영 가사 번역 연습, 우리만의 노래 창작	원곡을 불러보고 I CAN SEE 캠프 활동에 맞게 가사를 바꿔보는 창작 활동	번역은 한 가지 정답이 있는 기술적인 작업이 아니라 다양한 답이 가능한 창의적인 과정임을 습득함
	운동 활동 게임	상대방이 그린 그림을 보고 어휘를 맞추는 pictionary 게임 활동	점심식사 이후 나른해진 몸을 깨우는 간단한 몸 활동 게임 참가자들이 매우 즐거워하며 적극적으로 참여함
	캠프송 배우기	새로 만든 가사에 맞추어 캠프송을 부르고 녹음해서 하나의 곡을 완성	영어가사를 쓰는 과정에서 그간 캠프에서 습득한 단어나 표현을 사용할 수 있도록 지도 녹음하는 것을 부끄러워하면서도 즐겁게 참여함
2023.8.3. (목) 4일차	AI와 그룹 프리젠테이션 “Humans Meet Machine”	두 명씩 짝을 지어 서로 인터뷰하고 인터뷰한 내용을 영어 문장으로 만들어 발표 인터뷰한 내용을 가지고 챗GPT 질문	상호 인터뷰를 통해 서로를 조금 더 깊이 이해할 수 있는 시간을 가짐 인터뷰한 내용을 기반으로 챗GPT에 질문하면서 자연스럽게 챗GPT 활용 경험.
	학습공유회 기획	캠프의 활동을 마무리하는 학습공유회 기획	학습공유회의 발표 내용 및 방식에 대해 전체가 같이 기획하고, 이후 그룹별로 역할분담과 세부 기획을 이어감
	물 놀이 게임 물 풍선 주고받기	2인 1조로 짝을 지어 물풍선을 던져서 주고받는 물놀이 게임	안전한 물 놀이 활동을 위해 게임 전 준비운동과 안전 교육 실시 신나게 뛰어다니고 마음껏 소리지르며 모든 참가자가 즐겁게 참여함
2023.8.4. (금) 5일차	학습공유회 준비	캠프의 활동을 마무리하는 학습공유회 준비	공유회 세부 프로그램 준비, 역할 분담 및 자료 제작, 리허설 진행
	학습공유회	캠프의 활동을 마무리하는 학습공유회 진행	참가자 가족, 하자 판돌 등을 초대해 학습공유회 진행 학습공유회 참가자인 학부모를 대상으로 캠프 참가자들이 진행한 타부(taboo)게임과 pictionary 게임에 특히 관객(학부모 참가자)들의 호응과 만족도가 높았음

3) 예산, 자원, 인력 등 운영 구조 평가

- 디자인작업장, 모아모아랩, 하하허허홀 등 센터의 특색있는 공간을 활용한 메이킹 활동으로 참여 청소년의 관심과 흥미를 불러일으킴
- 두 명의 프로젝트 강사를 중심으로 커리큘럼에 맞추어 캠프를 진행하고, 워크숍 진행과 참가자 식다과 관리, 캠프 모니터링 등 판돌들의 역할 분담을 통해 일정 변경없이 원활하게 캠프를 운영함
- 서울시 동행캠프 운영 지침에 맞춘 예산 집행으로 계획대로 적절히 사용하였음. 다만 식다과비에 있어 현실 물가를 반영하지 않은 단가 책정으로 성장기 활동량이 많은 청소년들에게 양질의 음식을 제공하는 데 어려움이 있었음

다. 총평 : 청소년 동행캠프 성과와 과제

1) '잘하지 못해도 괜찮은' 영어캠프 모델 제시

- 영어에 관심이 있지만 영어를 잘하지 못하거나 영어가 어렵게 느껴지는 청소년들이 '영어를 못 해도 괜찮은 안전한 환경'에서 영어에 대한 자신감을 향상시킬 수 있는 영어 캠프 모델 제시, 이에 대한 청소년 및 학부모의 수요를 확인하였음

2) 영어와 문화예술·메이킹 활동을 결합한 자체 커리큘럼 개발

- 다양한 몸 활동, 게임 아이템, 문화예술 및 메이킹 워크숍 등 신선도 높은 5일 차 분량의 강의 프로그램을 신규 기획해 자체 운영함
- 모아모아랩 재활용 소재를 활용한 텐트 소품 만들기, 시트커팅기를 활용한 스티커 제작, 북바인딩 노트 제작 등 하자센터의 특화된 자원과 진로교육 노하우를 바탕으로 영어와 메이킹 활동을 결합해 다양한 매체를 통해 영어를 쉽고 재미있게 접근할 수 있도록 프로그램을 기획함

3) 기관과 새로운 청소년 그룹과의 접점 마련

- 동행캠프 참가자 한 명을 제외한 전체 참가자가 하자센터의 프로그램에 처음 참여하는 청소년으로서, 하자센터와 지역 청소년의 접점을 마련하고 이후 하자센터를 중심으로 다양한 진로체험 활동을 할 수 있는 계기가 되길 기대

4) 다각적인 홍보를 통한 저소득 청소년 참여 확대 방안 모색 필요

- 동행캠프의 취지에 맞게 저소득층 청소년의 참여를 확대할 수 있도록 다각적인 홍보 등

의 노력이 필요함

<청소년 동행캠프 참여자 후기>

구분	후기
관계성 관련 관련	<ul style="list-style-type: none"> ·프로그램이 여러 가지여서 재밌고 새로운 사람을 만나서 좋았다. ·영어를 하며 친구를 사귄 수 있었다. ·일단 영어캠프라고 영어만 쓰지 않고 놀면서 배우는 게 좋았어요. ·새 친구들을 많이 사귀어서 좋았어요. ·친구들과 재밌는 추억을 만들어서 좋았어요.

라. 평가 및 환류 내용 요약

구분	담당자 의견	참여자(청소년) 의견
전년도(2022년) 평가의 사업계획서 반영 내용	해당사항 없음	
2023년 결과보고서상 개선할 점	<ul style="list-style-type: none"> ·안정적 참가자 모집과 다양한 청소년 참여를 위해 다각적인 홍보 방안 마련 ·참여 청소년들이 캠프 활동을 계기로 센터에 다시 유입될 수 있도록 하자센터의 다양한 프로그램과 연계 진행 필요 	·다양한 체험활동과 목공방, 요리스튜디오 등 센터 공간 이용에 대한 욕구
2023년 결과보고서상 제안사항	<ul style="list-style-type: none"> ·프로그램 기획 단계에서 캠프 취지와 주제에 맞는 참가자 타겟팅과 사전 홍보 진행 ·센터 초등학교 대상 프로그램인 어린이작업장, 어린이연구단 활동 연계 	·센터 공방과 다양한 장비를 활용한 워크숍 편성

6. 안전교육 결과보고

연번	교육일시	실시자	교육대상(명)	교육내용	교육사진	비고
1	2023.1.09.	강정임	청소년 19명	겨울방학 청소년동행캠프 참여자 안전교육		-
2	2023.7.31.	조은욱	청소년 20명	여름방학		-

				<p>청소년동행캠프 참여자 안전교육</p>		
--	--	--	--	---------------------------------	--	--

7. 기타 첨부자료

첨부1. 활동사진

[겨울방학 동행캠프]

겨울방학 동행캠프 첫째 날 오리엔테이션	첫째 날 노트제작 워크숍
둘째 날 아무말 대잔치 영어 실험실	둘째 날 크리에이티브 라이팅
셋째 날 번역 워크숍	셋째 날 스티커 제작 워크숍



넷째 날 몸 활동 게임



넷째 날 영어 퀴즈 게임



다섯째 날 학습공유회 - 프리젠테이션



다섯째 날 캠프 회고 및 소감 나누기

[여름방학 동행캠프]



첫째 날 오리엔테이션



첫째 날 보물찾기 QR Hunt



둘째 날 언어와 놀기



둘째 날 운동 활동 (게임 활동)



셋째 날 모아모라랩 (A조)



셋째 날 스티커 제작 워크숍 (B조)



넷째 날 AI와 그룹 프리젠테이션



넷째 날 물 놀이 - 물 풍선 게임



다섯째 날 학습공유회 - 탁부(taboo) 게임



다섯째 날 학습공유회 - 픽셔너리(pictionary) 게임

사업결과보고서

1. 사업명 : 서울시 교육청 연계 전환학년제 <오디세이학교>

2. 사업개요

가. 사업기간 : 2023년 1월 ~12월

나. 사업대상 : 오디세이학교 하자센터에 위탁된 고등학교 1학년 12명

다. 사업장소 : 하자센터

라. 참여인원 : 연인원 5,620명 (청소년 5,506명) / 총 380회

3. 사업내용

가. 추진 목표

1) 사업추진목표 : 서울시교육청 소속 일반계고 1학년 청소년들이 자율적이고 창의적인 교육과정을 선택하여 자신과 세상을 알아가는 전환의 기회를 갖기 위해 1년 동안 ① 공통과정(세상읽기, 미래진로, 프로젝트, 자치활동)과 선택과정(문화예술, 매체수업, 몸활동)으로 대안교과를 경험하며 자기이해와 진로역량을 키우고 ② 일상익례(하루열기와 하루닫기, 나침반), 그룹활동을 통해 대인관계 역량과 생활관리 역량을 높이며, ③ 공동의 기억을 만들고 기획력을 높이는 기획여행, 학교/하자 익례를 통해 삶과 배움의 주체로 설 수 있도록 지원함.

2) 목표치의 타당성

- <오디세이학교>는 고교자유학년제 취지에 따라 청소년들의 자기이해와 진로탐색을 할 수 있는 '갭이어'를 제공하는 서울시교육청 연계 사업이며, 그 목적에 맞게 아래의 목표를 설정함.

구분	정량	정성
목표	<ul style="list-style-type: none">· 정원 15명, 연인원 5,620명· 주5일 전일제 프로그램, 2학기 운영· 공통교과, 선택교과 수업 31개 운영	<ul style="list-style-type: none">· 일상과 사회적 감각 재경험 기회 및 존중과 신뢰를 바탕으로 한 안전한 공동체 형성· 배움에 대한 능동성 회복과 진로역량 강화를 위한 대안교과 학습 경험 제공
타당성	<ul style="list-style-type: none">· 위탁교육 청소년 15명 안팎으로 운영· 교육부 학력인정 범위(1.5일)를 제외한 나머지 시간(3.5일)을 대안교과로 운영하여 갭이어를 경험할 수 있도록 지원함	<ul style="list-style-type: none">· 인지적, 사회적 역량을 높이기 위해 일상의 밀도를 유지하고, 안전한 관계를 구축하기 위한 소그룹 활동, 회고와 피드백 경험 필요· 청소년역량(생애학습/진로개발/대인관계/생활관리/사회참여)을 개발할 수 있는 대안교과 수업을 기획하여 진로 상상력 촉진과 삶에 대한 주도성 회복을 지원

		· 당해 청소년들의 특성과 욕구를 반영한 수업 개설로 교육과정 효과를 높임
--	--	--

3) 사업 목표와 기관 특성화 전략과의 연계성

- 중장기계획서상 기관 특성화 전략 중 다음 내용과 부합함
 - 일과 관계, 문화가 있는 통합형 진로개발 경험 제공
 - 청소년과 만들어가는 참여자중심 교육과정 프로그램 기획 및 연계
 - 공교육 연계 프로그램 지속 개발·운영

나. 추진 내용

1) 프로젝트 실행 내용 요약 : 총 380회 (연 180일, 오전/오후 2회로 실적 기록)

연인원 5,620명, 청소년 98% 5,506명

구분	프로그램	세부 프로그램		수업 횟수	비고
3월~7월	1학기	일상의례	하루열기	80	주5일
			하루닫기	80	주5일
		매체수업	생활음악	10	선택수업
			그림과 디자인	10	
		나침반		13	
		동아리		13	
		보통교과	국어	13	
			수학	13	
			과학	13	
		관찰 프로젝트		10	
		글쓰기	에세이	10	선택수업
			시	10	
		자치회의		13	
		세상읽기		13	
		몸활동	요가	10	선택수업
			파쿠르	10	
			소근소근	10	
		진입주간(입학식, 진입주간)		8	
		여행(진입여행/전환여행)		8	
8월~12월	2학기	기말 평가회		3	자기평가, 수업평가
		기말 수료집 제작		4	
		기말 공유회		1	수료집 발표회
		일상의례	하루열기	85	주5일
			하루닫기	85	주5일
		나침반/ 작소시		10	
		뉴스읽기		10	
		생활기술	생활요리	10	선택수업

구분	프로그램	세부 프로그램	수업 횟수	비고	
			리사이클링	10	선택수업
		매체 수업	생활음악	10	
			그림과 디자인	10	
		관찰 프로젝트		10	
		보통교과	사회	13	
			역사	13	
			영어	13	
		자치회의		13	
		프로젝트	개별 프로젝트	12	선택수업
			공동 프로젝트	12	
		미래진로		12	
		동아리		13	
		몸활동	요가	10	선택수업
			파쿠르	10	
			소근소근	10	
		진입주간		5	
		여행(프로젝트여행/수료여행)		4	
		기말 평가회		2	자기평가, 수업평가
기말 수료집 제작		4	개인수료집		
기말 공유회		1			
계			742		

2) 프로젝트 세부 프로그램 내용 요약

공통 과정	• 사고의 전환과 시민성 회복	
	자치회의	학생들 스스로 안건과 규칙을 정하며, 공동의 지혜를 모아가며 학습공동체의 문화를 만드는 수업. 오늘날 시민에 대해 고민하는 시간
	세상읽기/뉴스읽기	사회적 이슈를 중심으로 사유와 질문의 힘을 기르는 수업. 키워드로 사회를 해석하며 서로의 경험을 토론하고 동일한 시대를 살아가는 시민으로서 세상을 인식하는 계기
	관찰프로젝트 / 관찰	나만의 매체를 발견하고 그 매체를 통해 '나'에서 '너'로, '주변'에서 우리를 둘러싼 '세계'로 시야를 확장하고자 하는 수업
	프로젝트	스스로 주제와 목표를 설정하고, 방법과 경로를 설계, 실행, 환류하는 과정을 통해 학습 능력을 기르는 수업. 친구 관계를 넘어서 동료로서 관계 맺기 경험
	미래진로	사회 전반의 변화 속도가 빨라진 시대, 미래에 대한 관심을 높이고, 자신에 대한 이해를 바탕으로 질문을 구성하고 인터뷰를 진행하여 진로 설계를 모색
	생활기술	소비자, 위탁하는 사람으로 살아가는 삶에 대해 사유하고, 만들

		고 고치고 공유하는 삶의 감각을 살리는 수업. 요리, 리사이클링 소품 제작을 경험하는 실습형 수업
선택 과정	• 발상과 표현, 몸의 감각 깨우기	
	생활음악	음악을 도구로 '나'의 마음과 이야기를 표현하고 사람들과 나눌 수 있는 자작곡을 만드는 수업. 다양한 악기를 경험하고 연주하며 합주와 협업의 경험을 만들어 나감
	그림과 디자인	그림이라는 매체에 담겨있는 다양한 특성을 경험하고, 입시 미술의 경험을 넘어 '나'를 표현하는 수단으로서 그림을 만나는 시간. 그림 작업의 산출물을 활용하여 결과물을 만들어보는 디자인 수업도 함께함
	글쓰기-에세이	나의 경험과 생각, 느낌을 글로 풀어내며 나를 새롭게 알아가고 이해하는 수업. 여러 장르의 글을 읽고 다양한 글감을 주제로 창작을 경험
	글쓰기-시	나의 경험과 생각, 느낌을 글로 풀어내며 나를 새롭게 알아가고 이해하는 수업. 문학 장르로서 시를 이해하며 작품 분석이 아닌 창작과 감상을 경험
	파쿠르 (혁신파크 연계)	도심 속 다양한 지형물과 구획된 일상을 스스로 전환 시켜 움직임의 도구 및 시도의 공간으로 전환. 내 몸의 가능성을 탐색.
	요가 (혁신파크 연계)	나를 바르게 바라보는 힘을 기르는 시간. 호흡 명상을 통한 호흡 패턴, 요가 동작을 통한 몸 상태를 알아차림
	소곤소곤 (혁신파크 연계)	기초 체력 향상을 위한 몸의 움직임을 습득하고 신체를 이루는 각 부분을 해부학적으로 알아봄. 건강한 움직임들과의 관계를 생각하는 수업
일상과 의례	① 일상의례	
	하루열기	개인이 준비하는 20분 기획활동. 일상의 리듬을 만들고, 개인이 기획하는 소규모 활동을 반복하면서 주제말하기, 다양한 매체 활용 능력을 기르는 시간. 컨디션 체크와 서로를 살피며 하루를 시작하는 밀도를 만들.
	하루닫기	하루 동안의 일상과 수업에서 배운 것을 글로 정리하고 서로의 생각을 나누며 자기를 돌보고 다르게 보는 여러 관점을 통해 경험을 재해석 해 볼 수 있는 기회 마련
	나침반/ 작소시	각자의 교육활동을 그룹 구성원들과 주고받으며, 자신의 학습과 성장을 객관화하는 시간. 함께 배우고 성장하는 공동체적 경험이라는 사실을 경험하는 모둠활동
	② 학교의례	

		입학식과 출항식	오디세이학교 전체 신입생들이 모여 함께 만들어 가는 입학식과 진입구간을 통해 몸과 마음을 준비하고, 출항식을 통해 자신의 다짐과 방향을 선언하고 출발
		학기별 학습공유회	한 학기 자신들의 활동과 배움을 정리하고, 공유하는 발표회 준비하는 과정을 기획하고, 수업을 정리하며 소화하고, 경험을 의미화 해서 말하는 경험
		학교체험의 날 학교설명회	중3 진학관심 학생을 대상으로 학교 프로그램을 경험할 수 있도록 프로그램을 기획하고 교육과정의 의미를 스스로 해석하는 기회
		덴마크 국제교류	덴마크 애프터 스쿨레 EIS 학교 학생들과의 교류프로그램. 한국 문화를 소개하는 활동을 기획하고, 교류하면서 세계시민으로서의 시야 확장
		수료식	1년간의 오디세이 활동을 정리하고 스스로 준비해서 마무리하는 수료식
	③ 하자 의례		
		성년식	하사에서 십대를 보낸 청소년들의 성년됨을 축복하고, 어른이 된다는 것의 의미를 새겨보는 자리. 오디세이학교 수료생들과 만나 일상 고민을 나누고, 새롭게 마음을 다잡는 선후배 교류의 기회
		청소년 네트워크 파티	하사에서 한 해 동안 무사히 살아온 서로를 격려하며 한 해의 배움과 결실을 공유. 연결됨을 느끼고 공동의 경험을 만드는 자리. 복교를 앞두고 선배들과 진로진학에 대한 고민을 나눔
	기획여행	진입여행	새로운 시간과 공간을 경험하기 위한 몸과 마음을 만드는 시간. 같이 일상을 보내면서 친밀감을 높이고, 드러나는 다름들을 고민하고, 문제해결을 시도해 보는 과정
		전환여행	나를 둘러싼 세계를 살피고 다양한 청년들을 만나 다가올 '나'를 그려보는 여행. 만남을 통해 당연하게 여기던 것들에서 한 발 벗어나 시야를 확장하는 전환을 경험
		기획여행	프로젝트 수업을 통해 필요한 일정을 기획하고, 작업하면서 집중 집중하는 경험. 프로젝트의 방향성을 점검하여 중간 배움을 정리하고 공유

- 사업진행절차

사업정리단계	1~2월	• 2022년도 오디세이학교 분석 및 평가 작업
사업준비단계	1~3월	• 홍보 및 학생 선발 (교육청)

		<ul style="list-style-type: none"> • 예비 소집 • 2023년 운영 방향 및 사업계획 논의 • 2023년 학사일정 및 커리큘럼 기획 및 구성 • 각 수업 별 강사 섭외 및 세부 수업 구성 계획
사업실행단계	3~7월	• 1학기 학사일정 진행
	7~8월	• 방학 및 중간 점검
	8월~1월	• 2학기 학사일정 진행 및 마무리

- 단계별 계획

1학기 (3월~7월)	<ul style="list-style-type: none"> • 나와 주변을 탐색하고 관계와 태도의 감각을 회복 <ul style="list-style-type: none"> - 자기 배움을 구체화하는 학습계획서 작성 - 서로 배우는 안전한 관계 만들기 - 수업을 통한 사고확장과 자기표현 연습
2학기 (8월~12월)	<ul style="list-style-type: none"> • 자기 확장과 타인과 사회에 대한 시각의 변화 <ul style="list-style-type: none"> - 선택 수업을 통해 자기 인식의 확장 및 자기회복 - 세상을 살아가는 구성원으로서의 경험 다각화 - 자신을 넘어 나와 타인, 사회와의 연결을 찾기 위한 프로젝트 진행 - 자기 이해를 확장하고 진로설계를 위한 인터뷰

- 학기별 시간표 구성

○ 1학기(3월~7월)

시간	월	화	수	목	금
09:30~10:00	하루 열기				
10:00~12:50	생활음악/ 그림과 디자인	국어	수학	글쓰기 (시/에세이)	세상읽기
12:50~14:00	점심시간 (급식당번 및 청소)				
14:00~17:00	나침반	관찰프로젝트	과학	자치회의	파쿠르 / 요가 / 소근소근
17:00~18:00	동아리	하루닫기			

※ 공통 과정 : 나침반, 자치회의, 세상읽기, 관찰프로젝트, 동아리

※ 보통 교과 : 국어, 수학, 과학

※ 선택 수업 : 시/에세이, 생활음악/그림과디자인, 파쿠르/요가/소근소근

○ 2학기(8월~12월)

시간	월	화	수	목	금
09:30~10:00	하루 열기				
10:00~12:00	나침반 작소시	생활음악/ 그림과 디자인	사회	자치회의	영어
11:50~13:00	점심시간 (급식당번 및 청소)				
13:00~14:00	뉴스읽기	동아리	사회	프로젝트	영어
14:00~17:00	생활기술 (리사이클링/ 생활요리)	관찰	역사	미래진로	파쿠르 / 요가 / 소근소근
17:00~18:00	하루 닫기				

※ 전체 수업 : 나침반, 자치회의, 미래진로, 생활기술, 관찰, 동아리

※ 보통 교과 : 영어, 사회, 역사

※ 선택 수업 : 프로젝트, 생활음악/그림과디자인, 파쿠르/요가/소근소근

- 홍보 및 안전계획

홍보(모집)	<div>- 서울시 교육청 모집 진행 : 서울시 소재 중학교 대상 공문 발송 및 문자 안내</div> <div>- 온라인 홍보 : 오디세이학교 홈페이지, SNS 활용</div>	
안전계획	<div>- 비상 체계도</div>	
	응급 및 방역 체계	<div>※ 학기 초 종합적 안전교육 실시 및 수업 별 안전 관련 유의 사항 숙지</div> <div>1) 의료 사고</div> <div><div>- 응급 상황 발견</div><div>- 연락 체계에 따른 비상 연락</div><div>- 응급 치료 (간단한 경우 자체 치료)</div><div>- 응급 후송 (구급차 우선 / 여의치 않으면 내부 차량 이용)</div><div>- 응급 진료 및 학부모 연락</div></div> <div>2) 코로나 19 방역 활동 및 기타 사고 (식중독 등)</div> <div><div>- 위급 및 방역 기준 이상 상황 발견</div><div>- 격리</div><div>- 연락 체계에 따른 비상 연락</div><div>- 비상조치 (이송 및 인계)</div><div>- 원인 분석</div><div>- 보완책 마련 및 시행</div></div>
	연락 체계	<div>- 발견자</div> <div><div>- 1차 연락 : 오디세이학교 김성현, 조하연, 안영신</div><div>- 2차 연락 : 기획3팀 최은주</div><div>- 3차 연락 : 운영부장 신송현</div><div>- 4차 연락 : 센터장 황윤옥</div></div>
평가계획	학생	<div>- 수시 / 학기말 : 각 수업 별 코멘트 (강사 작성)</div>

	수행 평가	- 연말 : 학생기록부 및 학생 개별 코멘트 (담임 작성)
	수업 평가	- 수시 : 단기 프로젝트 및 특강 - 7월 / 1월 : 학기별 수업 구성 및 진행에 대한 평가
	학사 일정 전반	- 7-8월 : 중간 점검 - 1월 : 2023년 오디세이학교 전반에 대한 내용 분석 및 평가
	협업체 평가	- 2월 : 하자센터를 비롯하여 오디세이 협력 기관이 모여 학생, 수업, 운영 전반에 관한 평가회의 진행

3) 학기 회고 및 평가회의

(1) 청소년 학기 회고 및 수업평가

- 상반기 학기 회고 : 2023/7/3-4
- 하반기 학기 회고 : 2023/12/13-14

(2) 평가회의

- 상반기 평가 및 기획회의 : 2023/1/4, 2022/01/10~11, 2022/02/1~3
- 상반기 전체 교사워크숍 : 2023/2/14
- 상반기 평가회의 : 2023/7/24-25
- 하반기 평가회의 : 2024/1/3-4 예정
- 하반기 전체 교사워크숍 : 2024/2/15 예정

4) 역할 분담 및 전담 인력의 역량

- 청소년 전환교육 경험이 있는 전담 길잡이 교사 배치. 팀장과 기획부장이 행정조율과 외부 파트너와의 소통을 적극 지원하여 교육청과 청소년센터 사업이 공존할 수 있는 토대 마련
- 오디세이 교육과정에 대한 이해와 청소년 수업 경험이 많은 강사들을 채용하여 운영

(1) 기획 및 실행 : 기획3팀

- 오디세이학교 담당 : 안영신(해봄), 김성현(토리), 조하연(맹글)

(2) 외부 연계 : 오디세이학교 본부 소속 공교육 교사 -이고운(라운)

분야 전문성을 가진 강사 11명

연 번	성명	소속 (직위)	담당업무(수업명)	자격사항	최종학력	전공
1	안○신	기획3팀 (팀원)	오디세이학교 길잡이 교사	- 교육학/국어 교원 2급 - 청소년지도사 2급 - 대안학교 담임	대학원졸	교육학 국어교육학

2	최○현	기획3팀 (팀원)	오디세이학교 길잡이 교사	- 평생교육사 2급 - 청소년진로교육 프로그램	대졸	사회학
3	조○연	기획3팀 (팀원)	오디세이학교 길잡이 교사	- 사회복지사 2급 - 청소년진로교육 프로그램	대졸	사회복지학
4	안○리	강사	<관찰>	2022 아트스펙트럼 선정작가	대졸	VAV(Audio-Vi sual) ART
5	박○넬	강사	<생활음악>	인디밴드 베이시스트 청소년 음악수업 운영	미상	미상
6	김○수	강사	<그림과 디자인>	애니메이션 수업 운영	대졸	디지털콘텐츠
7	윤○은	강사	<사려깊은 글쓰기>	‘언니네 책방’ 기획운영	대졸	국어국문학
8	최○수	강사	<시적인간>	대안학교 시수업 운영	대졸	문예창작
9	김○진	강사	몸활동<소근소근>	Powerzone Strength & Conditioning 대표	미상	미상
10	최○솔	강사	<파쿠르>	ADAPT Level1 국제공인 파쿠르 코치	미상	미상
11	공○원	강사	<요가>	한국요가명상협회 요가1급	미상	미상
12	김○자	강사	<생활기술-요리>	대안학교 요리수업 운영	미상	미상
13	방○호	강사	<리사이클링>	업사이클링 공방 <부암역> 운영	미상	미상
14	김○석	강사	<그룹프로젝트>	재활용 가구 제작자	미상	미상

다. 결과물

구분	내용	비고
설문조사 결과	- 사전 욕구조사 : 학습계획서 - 참여청소년 만족도 조사 - 1,2학기 수업평가 및 회의록 - 오디세이학교 경험을 통한 역량 변화 설문 조사 결과	별첨 1
작업물	- 1학기 활동자료집 “하자행 급행열차”	별첨 2
	- 2학기 학습공유회	발표
	- 개인 프로젝트 자작곡 녹화 2종 사진집 1종, 발표물 2종	녹화 파일
	- 그룹 프로젝트 목공 제작물 _ 평상 2종	
	- 생활음악 : 그룹 연주 녹화본 3종 합주곡 전체 녹화본 5종	녹화 파일
	- 그림과 디자인 : 애니메이션 결과물 6종	

		동양화 자화상 5종	
		- 관찰 주제별 기획 및 슬램 발표회 녹화본	녹화 파일
		- 미래진로 질문 인터뷰 발표글 10종	
		- 생활기술 리사이클 제작물 개별 4종씩	
인쇄물	사려깊은 글쓰기	- 개인별 문집 6종	별첨 2
	수료집	- 개인별 수료집 12종	
	사진집	- 활동정리 사진집 1종	

4. 홍보 및 외부연계

가. 홍보실적

1) 온라인 SNS 및 홈페이지

- 오디세이 하자센터 인스타그램 게시물 66건 www.instagram.com/odysseyhaja_official
- 오디세이 하자센터 페이스북 게시물 66건 www.facebook.com/odysseyhaja
- 오디세이학교 홈페이지 하자센터 게시물 19건 odyssey.hs.kr

2) 지역/기관 연계

- 5/25 충북 목도나루학교와 오디세이학교 청소년 간담회
- 5/29 강화도 꿈틀리인생학교와 청소년 교류활동
- 11/23 영등포 진로 페스티벌 미래진로 수업 연계 참여
- 12/14 오디세이학교 하자센터, 이룸, 혁신파크 연합 재학생과 수료생과의 만남

5. 사업평가

가. 사업성과 요약

1) 정량성과

- 5,620명(수탁해지 인원이 생겨 인원변동이 있었지만 안정적으로 운영), 380회 운영

2) 정성성과

- ① ‘코로나 3년’ 경험으로 정체되었던 관계, 생활, 진로탐색 역량 확장
- ② 당해 청소년들의 특성을 반영한 커리큘럼 탐색 및 재구조화 모색
- ③ 타기관 연계 수업의 안정적 운영과 오디세이학교 전체행사 운영지원, 기관연합 프로그램 기획으로 민관협력 지점 다양화

3) 성과의 해석

- 개인적, 심리적 이유로 부등교 하던 청소년들의 수탁해지로 전체 인원이 변동되었으나 이후 안정적인 분위기에서 프로그램 운영
 - 최초 인원 15명에서 수탁인원 변경
 - 추가모집 2명 : 유예성(2/27), 최준희(3/26)
 - 수탁해지 5명 : 유예성(7/9), 김효지(10/9), 김온서(10/11), 최준희(10/18), 신유진(11/8)
- 청소년 역량 변화에 대한 자체평가(별첨1)를 살펴보면 학습역량(비판적사고력, 정보통신활용), 진로개발(자기탐색, 도전정신), 대인관계(의사소통, 단체활동, 리더십), 생활관리(수행 및 평가), 사회참여(시민성, 국제감각) 역량에 대해 전체적으로 뚜렷한 변화를 느낌
- 코로나로 지체되었던 사회적 공통감각의 재경험화 : 다른 사람 감각하기, 사회적 기술 연습, 친밀한 관계 형성과 안전감이 커짐. 대인관계 역량(공감 및 배려, 의사결정, 갈등문제해결, 친화력 등) 전반이 오디세이 경험 전보다 커졌다는 것을 스스로 인식하고 있음
- 2학기 수업평가에서 일상익례를 통한 미션챌린지, 회고 연습을 지속하면서 구체화된 일로 세분화하고, 반복하는 연습을 통해 질문하기와 글쓰기 습관, 배움을 정리하는 기회로 의미화함
- '배움을 경험하게 하는' 수업 기획에서 '어디서 배움이 일어나는가'를 발견하기 위한 청소년들의 욕구 청취와 일상 관찰에 무게를 두고 연간 흐름 및 교육과정 운영. 1학기 수업평가를 바탕으로 2학기 신규 수업(생활기술 2, 작소시, 뉴스읽기, 미래진로, 그룹/개인프로젝트) 개설. 구체적인 활동과 결과물 제작을 통해 효능감을 높이는 것을 목표로 수업설계.
- 안정적이고 유연한 교육과정 운영을 위해 길잡이 교사 운영 수업(8개/신규 수업 4개) 확대. 명시된 교육과정이지만 잠재적으로 경험하고, 진로역량 확대라는 결과로 획득하던 중점키워드(문화기획, 미래진로)를 교육과정 상 수업으로 가시화
- 오디세이학교와 해당 청소년의 특성을 이해하는 강사진을 토대로 장기 수업 운영이 가능한 새로운 강사풀(5명) 확장
- 전년도 시작했던 타기관 연계 수업이 수업선택권 확대, 토래교류 확장 등 의미있게 운영. 모내기 교류활동을 통해 텃밭 활동 확장과 수확물 활용 등 완결성 있는 경험으로 마무리
- 공동입학식, 국제교류 프로그램 등 오디세이학교 전체 행사 지원 및 운영. 기관연합 수료생과의 간담회 기획으로 민관협력 지점 확장

4) 성과의 주요 요인

- 오디세이 프로그램을 다년간 운영했던 담당자들과 공교육 파견 교사의 긴밀한 소통과 협

력을 바탕으로 참여 청소년의 발달 과정을 의논하고, 청소년 욕구에 따른 새로운 수업을 적극적으로 편성하고 운영.

- 일상의 밀도를 유지하는 작은 기획활동과 글쓰기(하루열기,하루닫기), 회고와 챌린지를 통한 피드백(나침반, 작소시)으로 배우는 사람으로서의 방향성을 잡아갈 수 있도록 담당자들과 청소년들이 밀도 있게 결합. 정서적/관계적 역동과 변화를 관찰하고 친화력으로 청소년들과 소통지점을 확장
- 행정조율과 비전 및 방향성 구체화를 위한 팀장과 부장의 긴밀한 지원

나. 프로그램 평가

1) 추진 일정 및 단계별 평가

① 연간일정

구 분	내 용	2023												2024	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2
사전 기획 및 준비	학생 모집 및 선발														
	학사일정 및 커리큘럼 기획														
	강사 미팅 및 세부 수업계획														
	공간 기획 및 구성														
학사 일정 진행	학부모 모임 및 면담														
	강사 모임														
	SNS 운영														
	1학기 학사 일정														
	여름 방학 및 평가														
	2학기 계획														
	2학기 학사 일정														
	겨울 방학														
평가 및 마무리	최종 평가 작업														
	기록 작업														
	복교 준비														

2) 세부 내용별 평가

① 프로그램 배치

- 다른 시공간 경험을 위한 1학기 : 하루 열기, 자치회의, 나침반 등 자기표현을 하는 자리가 늘어나고, 관찰, 세상읽기 등 생각하게 만드는 질문들을 수업과 일상에서 만남
- 자기 기획과 실험, 세계를 확장하는 2학기 : 소그룹 안에서 소통을 바탕으로 여행, 프로젝트, 진로 인터뷰를 통한 실행력과 문제 해결을 시도
- 배움을 중심으로 한 연간 흐름
일상에서 배움의 내용을 발견하게 하고, 기획하고 실행하고 정리, 해석하는 과정을 통해 배움을 중심으로 한 1년의 흐름이 만들어짐.

② 진행구조

- 나침반을 바탕으로 회고하고 서로 듣고 배울 수 있는 작은 소그룹 기반 활동
- 공통수업에서 선택 수업까지 : 다르게 생각해 보았던 1학기 수업을 지나 선택 수업을 통해 집중하고 깊이를 만나는 시간
- 프로젝트 수업과 실험 : 직접 실행하면서 실패하고 수정하는 과정에서의 배움. 행동을 통한 자기 이해.
- 같이 문제를 해결하는 자치 회의의 경험 : 공동체에 문제가 되는 현상에 대해 원인과 방법들을 찾아가는 과정을 통해 분석하는 힘과 문제를 해결해가는 효능감, 구성원으로서의 책임감과 시민성 회복.

③ 논의구조

- 강사 모임을 통한 방향 맞추기
학기 시작 전, 후의 강사 개별 만남을 통해 수업을 나누고 청소년들과 만나는 방식에 대해 논의하면서 오디세이학교에서 지향하는 방향을 동기화. 수업을 진행하는 강사이면서 오디세이 문화를 경험하게 하는 기획자로서 역할. 참여 청소년들의 피드백을 반영하며 만들어진 진행방식과 수업내용을 믿고, 다른 시도를 기획해 볼 수 있는 강사에 대한 신뢰 관계 형성
- 팀 내 회의와 논의 가능한 채널
팀 구성원들이 나침반과 프로젝트 등 일상에서 만난 청소년들의 모습을 이야기하고, 문제 해결을 위한 논의 진행. 기획3팀장과 기획부장 등 다양한 측면에서 조력자들의 도움 작동.

④ 정리 단계

- 청소년 프로그램 평가 회고 2회 진행(7/3-4 , 12/13-14)
- 학기말 활동자료집 제작 및 온라인 배포(7월), 학습공유회 발표(12월)
- 길잡이교사 및 팀장, 기획부장 참여 1년 평가회의 (24년 1월 3-4일)

- 오디세이학교 운영체 전체 평가 회의 (1월 5일, 8월 13일)

3) 예산, 자원, 인력 등 운영 구조 평가

- 오디세이학교 본부에서 교부하는 기관운영비와 학급운영비가 증가하여 예산부족분에 대한 어려움 감소
- 22년 인력 대비 업무과중 평가를 반영하여 추가 인원이 투입되었으나 투입만큼 업무가 줄지 못함. 새로운 교육과정 모색과 유연한 운영을 위해 길잡이들이 진행해야 하는 수업이 증가했고, 새로운 구성원들이 많다 보니 적응과 협조가 필요했음. 코로나 세대로 발달단계 상 어려움을 겪고 있는 청소년들에 대한 지원이 많이 필요했음
- 프로그램 운영 상 가장 바쁜 마무리 시기와 행정 운영상 회계, 보고 등이 겹쳐있어 이 기간 업무 과부하 상황이 지속됨
- 일시적이긴 했으나 일상을 유지해야 하는 학교 프로그램의 특성과 조율하기 어려운 대규모 공사가 겹쳐서 프로그램 진행을 위해서 투입해야 하는 드러나지 않는 업무와 에너지 소모가 많았음

다. 총평 : 오디세이학교의 성과와 과제

1) 당해 오디세이학교 구성원들의 특성

중학교 3년을 온전히 코로나19 영향으로 보낸 청소년들로 고등학교 1학년 수준의 발달과정을 전제로 기획된 교육과정을 이전처럼 경험을 통해 소화하는 과정이 원활하지 않았음. 이미 중학교 때 개인적, 심리적인 어려움으로 장기 부등교 경험을 가지거나 학업성취 경험이 낮아 배움에 대한 동기화가 어려운 청소년의 비율이 높았음. 오디세이학교에서 다시 생활의 감각을 깨우고 일상의 리듬과 문화를 만들어 가는 데 오랜 시간이 걸림. 특히 관계를 맺고 맺어진 관계를 유지하는 방식에 대한 고민이 깊은 청소년들이 눈에 띄었고, 전체적으로 관계의 밀도와 질을 높이기 담당자들의 지속적인 관찰과 에너지 투여가 필요했음. 역량변화에 대한 자기평가를 보면 전 영역에서 변화를 스스로 감지하고 있지만 정서조절, 학습적응력, 과제관리 등 생활관리 역량 전반은 상대적으로 낮은 변화를 느낌. 코로나로 인한 청소년 전반의 경향과 오디세이학교에 진학하는 청소년들의 변화를 고려한 교육목표 재설정과 전략 수립이 필요

2) 존중과 신뢰 바탕의 자치와 같이 한다는 공동체 감각 고민

참여 청소년들의 관계 역량이 높아짐에 따라 자신에 대한 이해와 사고확장을 통해 말하기와 글쓰기 등 자기표현이 적극적으로 변함. 다른 사람의 이야기에 집중하고 생각을 나누는 듣기의 힘이 생김. 자치의 측면에서 의제에 대해 개별 선호를 넘어서 필요한 것이 무엇일까를 기준을 문

제를 해결하기 위해 노력함. 또한 서로를 대하는 태도 돌아보기, 부등교하는 사람들을 위해 같이 해 볼 수 있는 것들을 논의하며 함께 하기 위해 능동적으로 행동하는 공동체 감각을 고민함

3) 삶과 배움의 주체가 되기 위한 구체화된 경험

배운다는 것을 감각하는 경험이 누적되면서 관심사에 따른 프로젝트 기획, 소그룹 활동 등을 통해 자기 주도성을 찾기 위한 과정을 수행. 일상 챌린지와 작지만 소중한 시간(필사, 글 쓰기, 한자어휘, 뉴스읽기) 등으로 일상의 밀도를 유지함. 기획과 회고(하루열기, 닫기)와 일상에서 벌어지는 동료 학습자들과의 상호 피드백으로 각자의 경험을 공동의 배움으로 해석하는 기회가 마련됨. 설정된 목표에 따라 구체화된 미션으로 구성된 활동(생활기술, 목공 그룹프로젝트)과 결과물을 완성하는 과정에서 성취감이 높아짐. 이런 경험이 쌓이면서 자율기획 활동(여행, 학교체험의 날, 수료식)에서 서로의 이야기를 들으며 생각을 확장하고, 공동의 결과물을 만들면서 자기효능감을 경험함

4) 경험을 경험하게 하는 신뢰 할 수 있는 강사들

지식을 넘어서 자신을 돌보고 타인과 세상에 대한 태도를 수업안에서 경험하게 하는 강사들의 수업

5) 하자의 다양한 자원을 활용하는 수업과 활동에 대한 만족감

음악과 생활기술, 하자마을의례 참여 등 하자의 자원과 연계하는 활동을 통해 새로운 도구와 사람과 만남. 다른 프로그램 참여나 하자마을의례를 통한 시선의 확장과 익숙하지 않은 새로운 문화 경험

6) 학교 프로그램의 특성과 기관 사업으로서의 수행 - 조율의 어려움

3월에서 다음 해 2월까지 진행되는 학교 프로그램이다 보니 프로그램 진행과 기관 사업으로서의 마무리 시기가 충돌. 12월 1년 정리 활동에 집중이 필요한데 사업계획이나 결과 보고 등 기관 사업으로서의 업무가 진행되어야 하고, 예산과 평가가 완료되지 않은 상황에서 중간 보고서 형태로 작성. 실질적인 사업평가와 마무리를 위한 행정상의 조율이 필요함.

<오디세이 학교 참여자 후기>

구분	후기
생애학습	깊게 생각할 수 있게 되었다. 어떤 일에 대해 외부적 요인 뿐 아니라 내부적 요인도 함께 보고 판단할 수 있는 시선의 변화를 얻었다. 글을 많이 쓰고, 말을 많이 하면서 구사하는 언어가 달라졌고, 발표에 대한 자신감이 일부 향상되었다. 의견을 잘 말할 수 있게 되었고 잘 전달하는 것을 연습할 수 있었다. 말을 정리해서 말하는 게 익숙해졌다.

진로개발	스스로 돌아보기를 잘 할 수 있게 되었다. 도전하는 것을 싫어하던 내가 경험해보지 못했던 것을 경험하는 것이 얼마나 중요한 것인지 알게 되었다. 어떤 길을 가야할지 몰라서 방향하지 않게 되었다. 스스로를 객관적인 시선으로 볼 수 있게 되었다.
대인관계	함께 살아가는 게 어떤 것인지 알게 되었다. 친구들과 좀 더 부딪쳐 볼 수 있게 되었다. 여기 속해 있고, 나를 반기는 공간이라고 느껴졌다. 나만 신경쓰는 것이 아닌 조금 더 주변을 둘러볼 수 있게 되었다. 협업과 소통, 참여를 배웠다
생활관리	스스로 실천할 수 있게 되었다. 기획할 때 더 나은 방법을 찾게 되었다 자신을 제대로 보는 법과 감정에 솔직해졌다. 인내심, 끈기, 도전하는 힘이 커졌다. 나와 잘 지내게 되었다. 더 이상 많이 우울하지 않고 자해를 끊게 되었다. 학교를 다시 다닐 수 있게 되었다. 시작한 일을 끝까지 해 낼 줄 아는 사람이 되었다
사회참여	사회 문제를 인식하고 비판적인 시각으로 바라보며 관심을 갖게 되었다.

라. 평가 및 환류 내용 요약

구분	담당자 의견	참여자(청소년) 의견
전년도(2022년) 평가의 사업계획서 반영 내용	<ul style="list-style-type: none"> · 전년도 학생 수업 평가(매년 12월 진행)와 담당자의 평가를 바탕으로 1월 전년도 오디세이 운영평가 진행. 이를 반영하여 당해 수업 개설 및 방향 설정. 당해 1학기 학생 수업평가(매년 7월)를 2학기 수업에 반영함. · 23년의 경우 학생들이 직접 기획하고 운영하는 프로젝트와 손작업, 진로설계에 대한 욕구를 반영. 2학기 학생주도형 프로젝트, 생활기술, 미래진로, 작소시, 뉴스읽기(미디어 리터러시)를 추가 개설함. · 학습공동체 내에서 개인 및 그룹의 역동 만들기 	
2023년 결과보고서상 개선할 점	<ul style="list-style-type: none"> · 변화된 청소년 상황을 고려한 성취 목표 조정과 이를 실행할 수 있는 세부 전략 필요 · 23년 팀인원이 늘었으나 업무에 들어가는 시간, 강도는 투여대비 만큼 줄지 않음 	<ul style="list-style-type: none"> · 프로젝트, 수료집 작업, 학습공유회, 기획활동 등 2학기 후반에 집중된 마무리 활동의 높은 밀도와 부족한 시간 · 부등교하는 청소년들이 만드는 어려움
2023년 결과보고서상 제안사항	<ul style="list-style-type: none"> · 조정된 커리큘럼의 구체화 · 담당자들 역할 분산을 통한 업무 재구조화 	<ul style="list-style-type: none"> · 1년 마무리 활동의 세부 흐름 기획과 방식의 다양화

6. 안전교육 결과보고

연번	교육일시	실시자	교육대상(명)	교육내용	교육사진	비고
1	2023.2.16.	안영신	청소년 16명 학부모 24명	오디세이학교 OT 참여자 안전교육		-
2	2023.5.31.	영등포 소방서	청소년 16명 하자센터 직원 30명	소화기 및 소화전 사용법/ 심폐소생술 훈련		-

7. 기타 첨부자료

첨부1. 활동사진



5월 전환여행



1학기 시.글쓰기 수업 공유회



생활음악 합주



덴마크 국제교류 - 덴마크의 밤



자치회의



생활기술 - 리사이클링



세상읽기 - 다양성 워크숍



관찰수업 공유회



수료식 준비 - 실팔찌 제작워크숍



나침반 - 텃밭 가꾸기

첨부2 : 수업 평가

① 재학생(1학기 16명, 2학기 12명) 대상 수업 평가

- 문항 1. 해당 수업은 한 학기 동안 나의 성장과 변화에 도움이 되었다고 생각하나요?
- 결과

[1학기]

수업명	나침반	생활 음악	그림과 디자인	관찰	사려깊은 글쓰기	시적 인간	자치 회의	세상 알기	파쿠르	소근 소근	요가
총점	44	27	25	51	23	33	49	45	25	17	10
응답수	13	7	6	13	6	7	13	13	7	4	2
평균 (5점만점)	3.38	3.86	3.50	3.92	3.83	4.14	3.77	3.46	3.57	4.25	5

※ 선택수업(사려깊은글쓰기/시적인간, 생활음악/그림과디자인, 파쿠르/요가/소근소근)

수업평가 미참여 청소년 : 김효지, 김온서, 신유진

[2학기]

수업명	나침반	작소리	뉴스 알기	요리	라사 이름	생활 음악	그림과 디자인	관찰	자치 회의	프로 젝트	매 진로	파쿠 르	요가	소근 소근
총점	52	37	42	44	48	31	17	43	38	55	40	30	5	18
응답자 수	12	12	12	12	12	7	5	11	12	12	11	7	1	4
평균 (5점만점)	4.33	3.08	3.50	4.0	3.67	4.43	3.40	3.91	3.17	4.58	3.64	4.29	5	4.5

※ 선택수업(생활음악/그림과디자인, 파쿠르/요가/소근소근)

② 재학생(12명) 대상 프로그램 만족도 조사

- 문항 1. 나는 오디세이학교를 선택한 것에 대해 만족한다

2. 오디세이학교의 교육내용에 대해 만족한다
3. 오디세이학교의 선생님들에 대해 만족한다
4. 오디세이학교 친구들과 깊은 우정을 쌓을 수 있었다
5. 오디세이학교 1년 과정을 통해 내면의 변화와 성장이 있었다
6. 오디세이학교에서의 나의 성장과 변화에 대해 주위에서도 느끼고 인정을 한다
7. 오디세이학교의 경험이 이후 내 삶에 도움이 될 것 같다

- 결과

질문	1	2	3	4	5	6	7
총점	54	50	56	45	57	49	52
응답자 수	12						
평균 (5점만점)	4.50	4.17	4.67	3.75	4.75	4.08	4.33

구분	후기
생애학습	깊게 생각할 수 있게 되었다. 어떤 일에 대해 외부적 요인 뿐 아니라 내부적 요인도 함께 보고 판단할 수 있는 시선의 변화를 얻었다. 글을 많이 쓰고, 말을 많이 하면서 구사하는 언어가 달라졌고, 발표에 대한 자신감이 일부 향상되었다. 의견을 잘 말할 수 있게 되었고 잘 전달하는 것을 연습할 수 있었다. 말을 정리해서 말하는 게 익숙해졌다.
진로개발	스스로 돌아보기를 잘 할 수 있게 되었다. 도전하는 것을 싫어하던 내가 경험해보지 못했던 것을 경험하는 것이 얼마나 중요한 것인지 알게 되었다. 어떤 길을 가야할지 몰라서 방황하지 않게 되었다. 스스로를 객관적인 시선으로 볼 수 있게 되었다.
대인관계	함께 살아가는 게 어떤 것인지 알게 되었다. 친구들과 좀 더 부딪쳐 볼 수 있게 되었다. 여기 속해 있고, 나를 반기는 공간이라고 느껴졌다. 나만 신경쓰는 것이 아닌 조금 더 주변을 둘러볼 수 있게 되었다. 협업과 소통, 참여를 배웠다
생활관리	스스로 실천 할 수 있게 되었다. 기획할 때 더 나은 방법을 찾게 되었다 자신을 제대로 보는 법과 감정에 솔직해졌다. 인내심, 끈기, 도전하는 힘이 커졌다. 나와 잘 지내게 되었다. 더 이상 많이 우울하지 않고 자해를 끊게 되었다. 학교를 다시 다닐 수 있게 되었다. 시작한 일을 끝까지 해 낼 줄 아는 사람이 되었다
사회참여	사회 문제를 인식하고 비판적인 시각으로 바라보며 관심을 갖게 되었다.
떠오르는 단어	도파민, 고난, 새로움, 오디세이를 만나 다행, 다양한 관점, 고민, 새로움, 도전, 지식, 나 자신을 알 수 있는, 방향을 찾는, 나의 말로 표현하는, 고통, 경험, 감동, 나를 알 수 있는 시간, 우리라는 공동체의 크기, 생각하는 법, 행복함, 미안함, 불안함, 좋은 경험, 안 좋은 경험, 전환점, 사랑, 변화, 배움, 길, 재밌다, 피곤하다, 부지런하다, 질문, 해본다, 어렵다

③ 오디세이학교 경험을 통한 청소년 역량 변화 자가측정

- 문항 : 오디세이학교 경험을 통해 행동의 변화가 있었는지를 자가측정
행동을 서술하는 질문에 대한 행동 변화를 평가
- 측정척도
 - 1 - 이 행동을 하지 않게 되었다
 - 2 -이 행동을 할 일이 적었다
 - 3 -거의 변화하지 않았다.
 - 4 -이 행동을 조금 더 하게 되었다
 - 5 -이 행동을 많이 하게 되었다

어떤 상황에 대해 근거를 바탕으로 판단한다
다른 사람의 표정이나 말투를 보고 감정을 이해하거나 알아차린다
글을 읽을 때 중심 생각이 무엇인지 파악하며 읽는다
글씨를 통해 생각을 정리한다
컴퓨터를 사용해서 내가 원하는 형태로 발표자료나 과제결과물을 만들 수 있다
주변에서 발생하는 변화를 적극적으로 받아들인다
궁금한 것이 생겼을 때 그것에 대해서 다른 사람에게 질문한다
어떤 일이 잘 되거나 잘 안되었을 때 그 이유를 생각해 본다
내가 어떤 사람인지 알아보려 하고 나에 대해서 객관적으로 생각해 본다
문제해결을 위해 먼저 해야 할 것과 나중에 해도 되는 것을 구분한다
미래에 대해 생각해보고 무엇이 필요한지 찾아본다
내가 원하는 진로를 위한 활동을 하고 있다
여가 시간에 할 수 있는 취미가 생겼고 이것을 하는 것에 시간을 쓴다
시작한 일을 끝까지 마무리 하려고 노력한다
경험해보지 않았던 새로운 과제나 일에 도전한다
나의 고민에 대해 의논하거나 부끄러운 모습에 대해서도 이야기 할 수 있다
새로운 사람들을 만나면 말을 걸거나 같이 할 수 있는 것을 제안하며 알아하려고 한다
상대방의 말이 이해가 안 되면 정확하게 알기 위해 질문을 한다
상대방과 의견차이가 있을 때 그것에 대해 좀 더 깊이 이야기 나눈다
다른 사람이 문제를 겪고 있을 때 그 사람의 입장에서 이해하려고 노력한다
나는 상대방이 나의 말과 행동을 어떻게 받아들일지 생각하면서 말하고 행동한다
내가 속한 그룹의 의사결정을 할 때 우선순위를 생각하거나 어떤 방법이 더 좋은지 비교해 본다
구성원들의 다양한 의견을 조화롭게 조정한다
내가 속한 그룹의 목표를 이루기 위해 단계를 정할 수 있다 계획을 실행할 때 어려움이 있다라도 끝까지 해 본다
그룹활동을 할 때 친구가 다양한 관점에서 생각할 수 있도록 도와준다 장점이거나 능력을 적극적으로 알려준다
그룹활동을 할 때 최선을 다한다
그룹활동을 할 때 중요한 사항이나 문제가 생기면 함께 해결한다
나는 나의 안전을 지킬 수 있는 안전수칙이나 사고시 대처 요령을 알고 지킨다
목표를 이루기 위해 해야 할 일에 대한 계획을 스스로 세운다
일을 하는 중간 진행상황을 점검하고 필요하면 계획을 수정하고 스스로 평가해 본다
기분에 따라 감정이 변해도 말이나 행동을 조절할 수 있다

나의 건강과 스트레스를 관리할 수 있다.
나 자신에 대해서 자부심이나 효능감을 느낀다.
시민들이 잘못되었다고 생각하는 일에 대해 자신의 의견을 자유롭게 표현할 수 있는 권리를 가진다는 것을 알고 인정한다.
사회에서 벌어지는 이슈에 대해 다양성의 관점에서 생각해 본다.
다른 나라의 문화에 대해 이해하고, 다른 나라 사람들과 교류한다.

「청소년 역량지수 측정 및 국제비교 연구Ⅲ」(2016), 한국청소년정책연구원

'청소년 역량지수 측정 설문문항-중고등학생용 질문 활용

- 결과

질문	평균	핵심역량	중분류	대분류
내가 속한 그룹의 의사결정을 할 때 우선순위를 생각하거나 어떤 방법이 더 좋은지 비교해 본다.	4.25	집단활동관리	리더십	대인관계역량
어떤 상황에 대해 근거를 바탕으로 판단한다.	4.17	비판적 사고력	사고력	생태학습역량
그룹활동을 할 때 친구가 다양한 관점에서 생각할 수 있도록 도와준다. 장점이나 능력을 적극적으로 알려준다.	4.17	집단촉진	협동	대인관계역량
일을 하는 중간 진행상황을 점검하고, 필요하면 계획을 수정하고, 스스로 평가해 본다.	4.17	수행 및 평가	과제관리	생활관리역량
컴퓨터를 사용해서 내가 원하는 형태로 발표자료나 과제결과물을 만들 수 있다.	4.08	정보통신활용능력	지적도구활용	생태학습역량
내가 어떤 사람인지 알아보려 하고 나에 대해서 객관적으로 생각해 본다.	4.08	자기탐색	진로설계	진로개발역량
경험해보지 않았던 새로운 과제나 일에 도전한다.	4.08	도전정신	개척정신	진로개발역량
구성원들의 다양한 의견을 조화롭게 조정한다.	4.08	집단활동관리	리더십	대인관계역량
시민들이 잘못되었다고 생각하는 일에 대해 자신의 의견을 자유롭게 표현할 수 있는 권리를 가진다는 것을 알고 인정한다.	4.08	시민성	개인·시민성	사회참여역량
다른 나라의 문화에 대해 이해하고, 다른 나라 사람들과 교류한다.	4.08	국제관계 이해	세계·시민성	사회참여역량
상대방의 말이 이해가 안 되면 정확하게 알기 위해 질문을 한다.	4.00	의사소통	관계형성	대인관계역량
나는 나의 안전을 지킬 수 있는 안전수칙이나 사고시 대처 요령을 알고 지킨다.	4.00	안전 및 스트레스 관리	건강관리	생활관리역량
어떤 일이 잘 되거나 잘 안되었을 때 그 이유를 생각해 본다.	3.92	학습주도성	학습적응성	생태학습역량
상대방과 의견차이가 있을 때 그것에 대해 좀 더 깊이 이야기 나눈다.	3.92	공감 및 배려	관계형성	대인관계역량
나는 상대방이 나의 말과 행동을 어떻게 받아들일지 생각하면서 말하고 행동한다.	3.92	의사결정	리더십	대인관계역량
그룹활동을 할 때 중요한 사항이나 문제가 생기면 함께 해결한다.	3.92	갈등문제해결	협동	대인관계역량
궁금한 것이 생겼을 때 그것에 대해서 다른 사람에게 질문한다.	3.83	지적호기심	학습적응성	생태학습역량
문제해결을 위해 먼저 해야 할 것과 나중에 해도 되는 것을 구분한다.	3.83	직업탐색	진로설계	진로개발역량
미래에 대해 생각해보고 무엇이 필요한지 찾아본다.	3.83	진로준비	진로설계	진로개발역량
글씨를 통해 생각을 정리한다.	3.82	글쓰기	지적도구활용	생태학습역량
새로운 사람들을 만나면 말을 걸거나 같이 할 수 있는 것을 제안하며 일기하려고 한다.	3.75	친화성	관계형성	대인관계역량
내가 속한 그룹의 목표를 이루기 위해 단계를 정할 수 있다. 계획을 실행할 때 어려움이 있더라도 끝까지 해 본다.	3.75	추진력	리더십	대인관계역량
그룹활동을 할 때 최선을 다한다.	3.75	팔로워십	협동	대인관계역량

나 자신에 대해서 자부심이나 효능감을 느낀다.	3.75	자아효능감	자아효능	생애학습역량
사회에서 벌어지는 이슈에 대해 다양성의 관점에서 생각해 본다.	3.75	공적실천	공동체민성	사회참여역량
나의 고민에 대해 의논하거나 부끄러운 모습에 대해서도 이야기 할 수 있다.	3.67	자기개방성	관계형성	대인관계역량
다른 사람이 문제를 겪고 있을 때 그 사람의 입장에서 이해하려고 노력한다.	3.67	의사결정	리더십	대인관계역량
다른 사람의 표정이나 말투를 보고 감정을 이해하거나 알아차린다.	3.58	감성적 사고력	사고력	생애학습역량
내가 원하는 진로를 위한 활동을 하고 있다.	3.58	직업가치관	진로설계	진로개발역량
시작한 일을 끝까지 마무리 하려고 노력한다.	3.58	차별화태도	개척정신	진로개발역량
목표를 이루기 위해 해야 할 일에 대한 계획을 스스로 세운다.	3.58	목표및 계획수립	과제관리	생활관리역량
기분에 따라 감정이 변해도, 말이나 행동을 조절할 수 있다.	3.58	감정절제	정서조절	생활관리역량
주변에서 발생하는 변화를 적극적으로 받아들인다.	3.42	변화수용력	학습적응성	생애학습역량
글을 읽을 때 중심 생각이 무엇인지 파악하며 읽는다.	3.33	언어능력	지적도구활용	생애학습역량
여가시간에 할 수 있는 취미가 생겼고 이것을 하는 것에 시간을 쓴다.	3.33	여가태도	여가활용	진로개발역량
나의 건강과 스트레스를 관리할 수 있다.	3.33	조절실패	정서조절	생활관리역량

사업결과보고서

1. 사업명 : 자립준비 여성 청소년 역량강화 지원사업 <위 아 퓨처 메이커스>

2. 사업개요

가. 사업기간 : 2023년 4월~11월

나. 사업대상 : 전국 아동양육시설 및 가정위탁 보호가 종료된 만 18세~만 26세 여성 청(소)년

다. 사업장소 : 하자센터 및 현장 방문처

라. 참여인원 : 연인원 400명 (청소년 307명) / 교육 프로그램 10회 포함 총 13회 진행

3. 사업내용

가. 추진 목표

1) 사업추진목표 : 만 18세~26세 보호 종료 이후 여성 청(소)년들이 자신을 돌보며 좋아하는 일을 탐색하고 미래를 상상할 수 있도록 ①자립 역량강화 교육 프로그램을 제공하고, 다양한 진로 가능성을 탐색하며 사회적 관계를 확장할 수 있도록 ②자립지원금을 지급하며, 외로운 독립을 넘어서 상호적 지지망 속의 자립을 위해 또래와의 ③자율적인 네트워킹을 지원

2) 목표치의 타당성

- 자립 준비 여성 청(소)년의 환경 및 사업의 효과성을 고려한 목표 설정

구분	정량	정성
목표	·정원 30명, 연인원 330명 ·자립 역량강화 교육 프로그램 10회 운영 ·후속모임 1회 등 참가자 네트워킹 지원 ·자립지원 장학금 1인당 500만원 지급	·교육 프로그램과 자립지원금 지급을 통해 자립역량 및 진로탄력성 강화 ·여성 멘토, 또래와의 만남을 통해 사회적 지지망과 네트워킹 경험 획득
타당성	·예산 규모 및 자립 준비 여성 청(소)년의 상황을 고려한 회기 편성	·자립역량 강화를 위해 필요한 통합적인 요소들을 고려한 목표 설정

3) 사업 목표와 기관 특성화 전략과의 연계성

- 중장기계획서상 기관 특성화 전략 중 다음 내용과 부합함

- 일과 관계, 문화가 있는 통합형 진로개발 경험 제공
- 기업 연계 사회적 지속가능성 관련 프로그램 연구개발
- 다각적으로 청소년을 만날 수 있는 사업 구성

나. 추진 내용

1) 프로젝트 실행 내용 요약 : 총 13회, 연인원 400명, 청소년 77% 307명

구분	프로그램	세부 프로그램	횟수	남	여	연인원
2023년 4월~11월	위 아 퓨처 메이커스	자립역량 강화 교육 프로그램	10	0	337	337
		참가자 네트워킹 활동	2	0	26	26
		면접심사	1	0	37	37
계			13	0	400	400

2) 프로젝트 세부 프로그램 내용 요약

- ① 자립역량 강화 교육 프로그램 : 보호 종료 이후 여성 청(소)년이 자신을 돌보며 좋아하는 일을 탐색하고 미래를 상상할 수 있도록 자립역량 강화 교육 프로그램 개발 및 운영. 교육과정은 자기돌봄(self-caring), 일의 탐색(work-mapping), 삶 디자인(life-design)의 3단계 흐름으로 구성해 1)자신에 대한 이해로부터 출발하여 2)다양한 일을 탐색하고 3)자신의 내러티브 및 세계관을 설계하는 방향으로 나아갈 수 있도록 설계함
- ② 자립지원 장학금 : 다양한 진로 가능성을 탐색하고 사회적 관계를 확장할 수 있도록 전체 교육 프로그램 중 80% 이상 참가한 참가자에 한하여 1인당 총 500만원의 자립지원 장학금을 지급
- ③ 참가자 네트워킹 활동 지원 : 외로운 독립을 넘어서 상호적 지지망 속의 자립을 위해 참가자 2인 이상의 자율적인 네트워킹 활동 지원 및 프로그램 종료 후 후속모임, 저녁식사 모임 등 운영

3) 세부 프로그램 내용

① 프로그램 기획 및 준비

- <위 아 퓨처 메이커스>는 샤넬 코리아의 후원을 받아 한국여성재단, 하자센터, 진저티 프로젝트가 협력하여 운영하는 사업으로 2022년부터 운영하고 있는 지속사업임.
- 협력기관 회의 : 한국여성재단, 하자센터, 진저티 프로젝트 담당자 참여, 9회(2/3, 2/23, 3/17, 6/1, 6/2, 6/20, 8/11, 8/12, 11/2) 진행
- 하자센터 내부 기획 회의 : 기획부 부장 및 담당 판돌 2인 참여, 5회(3/29, 3/31, 4/6, 5/20, 5/30) 진행
- 팀 정기 회의를 통해 프로그램 진행 상황을 정기적으로 공유하며 점검함

② 참가자 모집 및 선발

- 모집 대상 및 인원 : 총 30명

• 전국 아동양육시설 및 가정위탁 보호가 종료된 만 18~26세 여성 청(소)년

• 수도권에서 거주하거나 활동이 가능하며 적극적으로 참여할 의지가 있는 청(소)년

- 선발 절차 및 결과

시기	추진실적																																																								
4월 ~ 5월	<div>○ 신청 접수</div> <div>- 일시 : 4/17(월)~5/11(목)</div> <div>- 내용 : ①한국여성재단, 하자센터 공식 홈페이지 및 SNS 모집 공고 게시 ②전국 아동양육시설 및 가정위탁 보호가 종료된 자립준비 청년 본인 신청 ③신청서, 자기소개서, 지원금 사용 계획서, 기타 증빙서류 이메일 제출</div> <div>○ 서류 심사</div> <div>- 일시 : 5/15(월)~5/31(수)</div> <div>- 내용 : 접수된 신청서 64건에 관한 서류 심사 진행, 심사 결과 한국여성재단, 하자센터 공식 홈페이지 게시 및 개별 안내(6/1)</div> <div>○ 심사위원 명단</div> <table><tr><th>이름</th><th>소속</th><th>직위</th></tr><tr><td>송연숙</td><td>서울장학재단</td><td>사무국장</td></tr><tr><td>이미경</td><td>한국성폭력상담소</td><td>이사</td></tr><tr><td>황윤옥</td><td>시립청소년미래진로센터</td><td>센터장</td></tr></table>	이름	소속	직위	송연숙	서울장학재단	사무국장	이미경	한국성폭력상담소	이사	황윤옥	시립청소년미래진로센터	센터장																																												
	이름	소속	직위																																																						
	송연숙	서울장학재단	사무국장																																																						
이미경	한국성폭력상담소	이사																																																							
황윤옥	시립청소년미래진로센터	센터장																																																							
6월	<div>○ 면접 심사</div> <div>- 일시 : 6/9(금)</div> <div>- 장소 : 하자센터 신관 201호</div> <div>- 내용 : 그룹 면접 심사 진행(그룹당 3~4명)</div> <div>○ 합격자 발표</div> <div>- 일시 : 6/14(수)</div> <div>- 내용 : 최종 합격자 한국여성재단, 하자센터 공식 홈페이지 게시 및 개별 안내</div> <div>○ 선발결과 : 총 30명의 참가자 선발 완료</div> <table><tr><th>연번</th><th>이름</th><th>하자이름</th><th>나이</th></tr><tr><td>1</td><td>강노은</td><td>로즈</td><td>21</td></tr><tr><td>2</td><td>고아라</td><td>아라</td><td>23</td></tr><tr><td>3</td><td>김가연</td><td>정원</td><td>21</td></tr><tr><td>4</td><td>김남희</td><td>라이</td><td>22</td></tr><tr><td>5</td><td>김소원</td><td>소니</td><td>24</td></tr><tr><td>6</td><td>김예슬</td><td>슬슬</td><td>24</td></tr><tr><td>7</td><td>김예은</td><td>예은</td><td>21</td></tr><tr><td>8</td><td>김효진</td><td>폴리</td><td>26</td></tr><tr><td>9</td><td>박지우</td><td>다몽</td><td>25</td></tr><tr><td>10</td><td>배석영</td><td>연어</td><td>23</td></tr><tr><td>11</td><td>백다솜</td><td>솜솜</td><td>28</td></tr><tr><td>12</td><td>백승연</td><td>우디</td><td>26</td></tr><tr><td>13</td><td>백승원</td><td>백밤</td><td>23</td></tr></table>	연번	이름	하자이름	나이	1	강노은	로즈	21	2	고아라	아라	23	3	김가연	정원	21	4	김남희	라이	22	5	김소원	소니	24	6	김예슬	슬슬	24	7	김예은	예은	21	8	김효진	폴리	26	9	박지우	다몽	25	10	배석영	연어	23	11	백다솜	솜솜	28	12	백승연	우디	26	13	백승원	백밤	23
	연번	이름	하자이름	나이																																																					
1	강노은	로즈	21																																																						
2	고아라	아라	23																																																						
3	김가연	정원	21																																																						
4	김남희	라이	22																																																						
5	김소원	소니	24																																																						
6	김예슬	슬슬	24																																																						
7	김예은	예은	21																																																						
8	김효진	폴리	26																																																						
9	박지우	다몽	25																																																						
10	배석영	연어	23																																																						
11	백다솜	솜솜	28																																																						
12	백승연	우디	26																																																						
13	백승원	백밤	23																																																						

시기	추진실적			
	14	신소연	소연	24
	15	안다해	다해	22
	16	오경요	Yo	25
	17	유지선	라임	28
	18	유형주	유무	26
	19	윤은선	토끼	25
	20	이주은	Kasey	26
	21	이지은	애옹	28
	22	정가은	가은	23
	23	정유민	유민	20
	24	정지인	데미지	25
	25	조나현	샤인	25
	26	차지혜	제	22
	27	최유림	울	21
	28	허세은	세미	25
	29	홍수연	수연	24
	30	홍유빈	가바	27

③ 자립역량 강화 교육 프로그램 운영

- 기간: 6/24~9/2, 매주 토요일 오후2시~5시 / 총 10회
- 장소: 하자센터 및 외부 교육 장소(강화도)
- 세부내용

시기	추진실적					
	구분	회차(날짜)	내용	참여인원		
				여	남	총원
6월	오프닝 파티	1회(6/24)	•제목: Hello, Future! 오프닝 파티와 공감 워크숍 •강사: 한국여성재단, 하자센터, 진저티 프로젝트 •내용: 퓨처 메이커스 2기의 시작을 축하하며 응원을 나누는 오프닝 파티와 공감을 통해 서로 알아가는 공감 워크숍 운영	28	0	28
7월	자기이해 (self-caring)	2회(7/1)	•제목: 나의 집을 찾아서 - 자립을 위한 주거 워크숍 •강사: 임경지 •내용: 자립의 기본인 집, 주거 정책과 관련된 실용적인 정보를 획득하고 집에 관한 나의 욕구를 들여다 보는 워크숍 운영	27	0	27
		3회(7/8)	•제목: 우리는 함께 할 때 빛나지 - 여성을 잇는 여성들의 수다회 •강사: 김예진, 박초롱, 유승연 •내용: 여성 네트워크 모임을 운영•참여하고	26	0	26

시기	추진실적					
8월	일의 탐색 (work-mapping)		있는 강사의 이야기를 통해 여성 간의 연결과 연대의 중요성을 느껴보는 수다회 운영			
		4회(7/15)	<ul style="list-style-type: none"> •제목: 어느 날 나에게 500만원이 생긴다면 - 자립을 위한 금융 워크숍 •강사: 청년 지갑 트레이닝 센터 •내용: 기초 금융 정보에 대해 배우고 앞으로의 금융 계획을 직접 세워보는 워크숍 운영 	27	0	27
		5회(7/22)	<ul style="list-style-type: none"> •제목: 눈을 크게 뜨고, 마음을 활짝 열고 - 지역 커뮤니티 비즈니스 탐방 •강사: 협동조합 청풍 •내용: 강화도 지역을 기반으로 자신의 일을 만들어가는 청년 그룹과 만나 다양한 삶의 모습을 경험하는 탐방 진행 *종일(오전•오후) 진행 	42	0	42
		6회(7/29)	<ul style="list-style-type: none"> •제목: 나의 일을 찾아서 - 다양한 분야에서 일하는 직업인들과의 만남 •강사: 양수현, 요나, 채상아, 안효연, 신지원 •내용: 회계, 디자인, 홍보 등 다양한 분야의 직업인들과 만나 직업의 특성을 파악하고 나의 진로를 구체화 해보는 시간으로 운영 	25	0	25
		7회(8/5)	<ul style="list-style-type: none"> •제목: 커리어의 시작 - 나도 몰랐던 나만의 전문성 발굴 워크숍 •강사: 황효진 •내용: 내 커리어의 맥락과 나도 몰랐지만 내가 가지고 있던 나의 역량, 노하우를 발견해보는 워크숍 운영 	21	0	21
8월	삶 디자인 (life-design)	8회(8/12)	<ul style="list-style-type: none"> •제목: 나의 내러티브 쓰기 - 내 삶, 한 페이지 쓰기 워크숍 •강사: 진저티 프로젝트 •내용: 지금의 나를 만든 순간들을 돌아보고 그것을 내러티브로 구성해보므로써 내 삶의 경험에 대한 의미를 스스로 부여해 보는 시간으로 운영 	28	0	28
		9회 (8/19-20)	<ul style="list-style-type: none"> •제목: 충전이 99% 완료되었습니다 - 캠프형 집중 워크숍 •강사: 진저티 프로젝트, 변화의 월담 •내용: ①신체를 이용한 바디 커뮤니케이션을 통해 몸의 감각을 깨우고 상호 신뢰를 경험해 보는 워크숍 운영 ②나의 강점을 확인하는 강점 테스트와 행성보드 제작 워크숍을 통해 퓨처 메이커로서의 활동을 돌아보고 앞으로의 다짐을 새겨보는 활동 진행 *무박 2일(오전•오후)로 진행 	86	0	86
9월	클로징	10회	<ul style="list-style-type: none"> •제목: We are Future Makers! 클로징 파 	27	0	27

시기	추진실적				
	파티	(9/2)	티 •강사: 진저티 프로젝트 •내용: 퓨처 메이커스 활동을 회고하고 앞으로의 발걸음을 향한 브레싱을 나누는 자리로 운영		
	합계			337	0 337

④ 자립지원 장학금 지급

- 지급방법: 2회 분할 지급, 참가자 개인 통장으로 계좌이체
- 지급조건: 전체 교육 프로그램의 80% 이상 참가한 참가자에 한해 지급
- 지급절차:

구분(날짜)	금액	시기	지급조건
1차(7/21)	1인 2,500,000원	4회차 교육 프로그램 수료 이후	자립지원금 사용 계획서 제출
2차(9/15)	1인 2,500,000원	전체 교육 프로그램 수료 이후	활동수기 제출

- 지급결과:
- 참가자 총 30명에게 1차 자립지원 장학금(총 75,000,000원) 지급 완료
- 참가자 총 29명에게 2차 자립지원 장학금(총 72,500,000원) 지급 완료, 건강상의 이유로 중도 하차 한 참가자 1명 제외

⑤ 참가자 네트워킹 활동 지원

시기	추진실적				
7월 ~ 9월	○ 프로젝트 활동 지원 - 기간: 7/15(토)~9/1(금) - 대상: 친목도모를 위해 자율 활동을 하고자 하는 참가자 2인 이상 그룹 - 내용: 자율적인 네트워킹 활동 지원(문화활동, 여행, 식사 등) - 금액: 1인당 최대 100,000원 - 절차: 자율적인 프로젝트 활동 진행 > 활동보고서 제출 > 프로젝트 활동 지원비 지급 - 운영 총괄: 한국여성재단 - 결과: 총 9그룹(22명)의 자율적인 프로젝트 활동 지원 완료				
	○ 저녁식사 모임 지원 - 일시: 7/15(토) 17:00-19:00 - 장소: 하자센터 인근 음식점 - 대상: 4회차 교육 프로그램 종료 후 저녁식사 및 친목도모를 하고자 하는 참가자				
	구분	내용	참여인원		
	저녁식사 모임	저녁식사 및 자율적인 프로그램 회고 진행	여	남	총원
	합계		15	0	15

시기	추진실적				
11월	○ 후속모임 지원 - 목적: 위 아 퓨처 메이커스 1기, 2기 참가자 간의 네트워킹 강화 - 일시: 11/17(금) 19:00-21:00 - 장소: 하자센터 본관 1층 하자로 - 프로그램 진행: 진저티 프로젝트				
	구분	내용	참여인원		
	후속모임	•만남: 위 아 퓨처 메이커스 1기와 2기 참가자 인사 및 프로그램 수료 이후 안부 묻기 •회고: 지난 한 해를 돌아보고 새해를 상상하는 테이블 토크 진행 •응원: 현재의 우리와 위 아 퓨처 메이커스 3기를 위한 격려의 메시지 나누기	11	0	11
	합계		11	0	11

⑥ 자립스토리 영상 제작

- 목적: 자립준비 여성 청(소)년에 대한 사회적 인식 개선 및 응원과 지지의 메시지 전달 및 We are Future Makers 사업 성과 홍보
- 내용: 자립준비 여성 청(소)년의 자립스토리를 담은 영상 제작
 - 형식: 다큐멘터리
 - 출연: We are Future Makers 2기 참가자 3명(백승연, 이지은, 차지혜)
- 결과: 영상 1건 제작 완료

영상 캡처 이미지	
	
	

4) 프로그램 평가

- 참가자 만족도 조사 실시 : 교육 프로그램 종료 후 1회 진행
- 프로그램 평가회의 : 기획부 부장 및 담당 판돌 2인 참여, 1회(9/14) 진행
- 협력기관 평가회의 : 한국여성재단, 하자센터, 진저티 프로젝트 담당자 참여, 1회(9/21) 진행
- 반기별 사업 평가회의 : 기획부 부장 및 기획2팀 판돌 5인 참여, 2회(7/13, 12/19) 진행
- 프로그램 기간 중 교육 프로그램에 관한 참가자 회고를 매회 취합하여 검토 후 다음 회차 운영 시 반영함

5) 역할 분담 및 전담 인력의 역량

- 파트너 기관 역할 분담

구분	명단	역할	세부역할
하자센터	강정임(흐른)	기획, 운영총괄	교육 프로그램 기획 및 운영 총괄
			외부 파트너 협력 총괄
			참가자 모집 및 선발 지원
	이연주(푸른)	기획, 운영실무	교육 프로그램 기획 및 운영 실무
			자립지원 장학금 지급 및 네트워킹 프로젝트 활동 지원
			참가자 모집 및 선발 지원
협력기관	이충한(아키)	대외 협력	교육 프로그램 기획 및 운영 지원
			대외협력 및 홍보
			사업전체 총괄 및 기획
			후원처 소통
			참가자 모집 및 선발
			대외협력 및 홍보
	한국여성재단		네트워킹 프로젝트 활동 기획 및 운영 총괄
			교육 프로그램 운영 지원
	진저티 프로젝트		교육 프로그램 일부 기획 및 운영 (1, 5, 8, 9, 10회, 후속모임)

- 특강 강사 총 13인(단체) : 회차별 특강 프로그램 진행

연 번	성명	소속 (직위)	담당업무	주요 경력
1	임○지	강사	2회차 교육 프로그램 특강 강사	- 현 성동구청 청년정책 전문관 - 전 시민단체 민달팽이 유니온 위원장
2	김○진		3회차 교육 프로그램 특강 강사	은평구 여성 1인가구모임 은평 시스터즈 운영
3	박○룡			여성 풋살단 라니스터FC, 마한클FC 운영진
4	유○연			- 여성 영상인 네트워크 fff 참여 - 영화 유언비어 연출

5	청년지갑 트레이닝 센터	강사	4회차 교육 프로그램 특강 강사	인천시 청년 재정맞춤형 지원사업 수행 외 청년 금융 교육 활동 다수
6	협동 조합 청풍	강사	5회차 교육 프로그램 특강 강사(투어 포함)	- 강화 유니버스 프로그램 및 공간 운영 - 2020 올해의 로컬크리에이터 지역특화 관광부분 선정
7	양○현	강사	6회차 교육 프로그램 특강 강사	- 현 레디투직 대표
8	요○	강사		- 전 뉴닉 브랜드팀 리더, 브랜딩 담당
9	채○아	강사		- 재료의산책 팝업 식당 및 유튜브 운영
10	안○연	하자센터 판돌		- 요리 관련 워크숍, 강의, 출간 활동 다수 (주)우아한형제들 만화경셀/안드로이드 개발자
11	신○원	하자센터 판돌		하자센터 홍보 담당자
12	황○진	강사	7회차 교육 프로그램 특강 강사	하자센터 회계 담당자
13	변화의 월담	강사	9회차 교육 프로그램 특강 강사	여성 커리어 성장 커뮤니티 뉴그라운드 대표 변화의 월담 운영 바디커뮤니케이션 교육 및 문화 교육 다수

다. 결과물

구분	내용	비고
인쇄물 및 웹 홍보물	모집 포스터 및 카드뉴스 이미지	첨부 1.
	하자센터 홈페이지 https://haja.net/nowonhaja/30208	
	하자센터 페이스북 및 인스타그램 - 페이스북 https://www.facebook.com/hajacenter/posts/pfbid02u4ranEe6Q67ZZb64o9kNpQ5tsMjs9LAyP3MfG2zAGKgR6cyLDY8mcQufE3MPEezFI - 인스타그램 https://www.instagram.com/p/CsBHiBjvhkW/	
설문조사 결과	참여 청소년 회차별 회고 https://padlet.com/wearefuture2023/we-are-future-makers-2-x2wcxsj5195jy3li	별첨 7.
	참여 청소년 만족도 조사 결과 및 분석	별첨 8.
	참여 청소년 활동후기	별첨 9.
소통채널	공지사항 안내 및 문의용 카카오톡 오픈 채팅방 https://open.kakao.com/o/gRAzBYpf	
	프로그램 안내용 웹 페이지(notion) https://wearefuturemakers.notion.site/We-are-Future-Makers-7b1c19a73e1a4318af2ba1e403c3243b?pvs=4	

4. 홍보 및 외부연계

가. 홍보실적

- 1) 온라인 SNS 및 홈페이지: 참여자 모집, 사업성과 홍보 등
 - 하자센터 페이스북 게시물 2건, 좋아요 14개, 공유 4회
 - 하자센터 인스타그램 게시물 1건, 좋아요 53개
 - 하자센터 홈페이지 게시물 2개
 - 하자센터 뉴스레터 발신 1건(9월)
- 2) 오프라인: 하자센터 외벽 현수막 부착

나. 홍보성과

- 참여자 모집: 참가자 모집 결과 총 지원자 수 64명으로 모집정원(30명) 대비 213%지원율을 달성함
- 활동 공유: 프로그램 종료 후 성과를 하자센터 홈페이지 및 뉴스레터를 통해 발신하여 자립준비 여성 청(소)년의 통합형 진로교육을 진행하는 하자센터의 모습을 전달하고자 함

5. 사업평가

가. 사업성과 요약

- 1) 정량성과
 - 총 13회, 연인원 400명 (청소년 비율 77%, 307명)
 - 자립역량 강화 교육 프로그램 총 10회, 337명 (청소년 비율 77%, 257명)
 - 참가자 네트워킹 활동 총 2회, 26명 (청소년 비율 77%, 20명)
 - 면접심사 총 1회, 37명 (청소년 비율 81%, 30명)
- 2) 정성성과
 - 자립역량 강화 교육 프로그램 및 자립지원금 지급을 통해 자립준비 여성 청(소)년의 진로탄력성과 자립역량 강화
 - 네트워킹 활동을 통해 자립준비 여성 청(소)년의 관계역량 강화 및 사회적 관계망 확장
 - 자립스토리 영상 제작을 통해 사업 효과 발신 및 자립준비 청(소)년에 대한 사회적 인식 개선

3) 성과의 해석

- 자립준비 여성 청(소)년에 대한 심리, 관계, 진로, 경제적 지원을 아우르는 자립역량 강화 교육 프로그램을 제공하여 자립준비 여성 청(소)년이 변화의 가능성을 체험하고 사회적 관계를 확장할 수 있도록 지원함
- 참가자 간 친목을 나눌 수 있는 프로젝트 활동, 후속모임 등 다양한 네트워킹 활동을 지원하여 자립준비 여성 청(소)년이 사회적으로 고립되지 않고 안전한 지지망과 네트워크를 경험할 수 있도록 지원함
- 자립준비 청(소)년이 자립을 하며 겪는 다양한 상황과 이를 마주하는 모습을 영상에 담아 자립준비 청(소)년에 대한 인식을 개선하고 자립에 대한 응원과 격려의 메시지를 발신함

4) 성과의 주요 요인

- 자립역량 강화 교육 프로그램 중 다양한 직업인과 함께하는 진로탐색 워크숍(6회), 커리어를 위한 역량 발굴 워크숍(7회)을 운영하여 다양한 진로 가능성을 탐색하고 일에 관한 상상력을 확장하여 구체적인 진로역량을 강화할 수 있도록 지원함
- 네트워킹형·활동형 프로그램에 대한 참가자 욕구를 반영해, 모든 교육 프로그램에 그룹별 토론 혹은 참여형 활동을 배치함
- 교육 과정 중 다양한 여성 멘토를 만나고, 동료와 상호 소통할 수 있는 기회를 마련하여 여성 간의 연대와 우정을 경험할 수 있도록 진행함
- 교육 프로그램 세부내용, 강사진, 장학금 지급 절차 등을 소개하는 웹페이지를 제작해 참가자들이 본 사업과 관련해 필요한 정보를 언제든지 열람할 수 있도록 함

나. 프로그램 평가

1) 모집 및 사전 단계 평가

- 프로그램 기획 단계에서 협력기관 회의 9회, 하자센터 내부 회의 5회 이상을 통해 사업 목표 및 세부 내용을 확립함
- 한국여성재단, 하자센터 공식 홈페이지 및 sns를 통한 공개 모집을 실시하였고 2배수 이상의 지원율을 달성하였으며 심사절차를 통해 계획된 정원에 맞게 참여인원을 선발함

모집 정원	연령대		보호유형			교육경험				근로경험	
	만24세 이하 청소년	만25세 이상 청년	아동 복지 시설	가정 위탁	공동 생활 가정	고등 학교 졸업	대학교 재학	대학교 휴학	대학교 졸업	유	무
30명	77% (23명)	33% (7명)	40% (12명)	47% (14명)	13% (4명)	17% (5명)	13% (4명)	17% (5명)	53% (16명)	90% (27명)	10% (3명)

2) 본 프로그램 단계 평가

- 전반적으로 계획과 같이 자립역량 강화 교육 프로그램 운영, 자립지원금 지급, 참가자 네트워킹 활동 지원이 원활히 진행됨. 참가자 만족도 조사 결과 프로그램이 자립역량 강화에 도움이 되었다는 의견이 100%로 집계되어 사업의 효과성을 확인함
- 자립준비 여성 청(소)년의 구체적인 진로역량 강화를 위해 신규 도입한 다양한 직업인과 함께하는 진로탐색 워크숍(6회)에 대한 참여 청소년의 높은 만족도를 확인하였으며 관련한 프로그램 개발과 운영이 지속적으로 필요함
- 개인 건강 상태 및 환경에 따라 장기적인 출석에 부담을 느끼는 참가자가 있었으며 무박2일로 진행된 집중 워크숍(9회) 일정에 어려움을 느끼는 점을 확인함. 차기년도부터는 참가자 출석관리 및 프로그램 일정 계획에 개선이 필요함

3) 인력, 자원 등 운영 구조 평가

- 담당 판돌 2명이 강사소통, 공간 세팅, 참가자 관리, 협력기관 소통 등 밀도 높은 운영을 진행함. 다수 인원이 참여하고 꾸준한 관찰과 응대가 필요한 프로그램으로, 차기년도에는 원활한 운영을 위해 적절한 인력 배치 및 보조강사 투입이 필요함
- 작년도 운영 경험을 바탕으로 협력기관과 역할을 효율적으로 분담하였으며 각 기관의 강점을 활용하여 사업을 원활히 운영함

다. 총평 : <위 아 퓨처 메이커스>의 성과와 과제

1) 성과

- ① 자립준비 여성 청(소)년에 대한 심리, 관계, 진로, 경제적 지원을 아우르는 자립역량 강화 교육 프로그램 지속 개발, 운영
 - 자기돌봄(self-caring), 일의 탐색(work-mapping), 삶 디자인(life-design) 3단계 흐름으로 구성된 자립역량 강화 교육 프로그램을 지속 개발, 운영하여 참여 청소년의 자립역량 강화 지원
 - 진로에 대한 상상력 확장을 위해 지역 커뮤니티 비즈니스 탐방(5회), 다양한 직업인과 함께하는 진로탐색 워크숍(6회)을 배치하여 다양한 진로 경로를 구체적으로 상상할 수 있는 기회 제공
 - 주거 교육(2회), 금융 교육(4회) 프로그램 운영을 통해 자립을 위해 실질적으로 필요한 정보를 획득하고 나의 욕구를 파악하며 스스로 미래를 계획할 수 있도록 지원

- ② 자립준비 여성 청(소)년의 관계역량 강화 및 정서적 지지를 위한 네트워킹 활동 지원
- 여성을 잇는 여성들의 수다회(3회)를 통해 다양한 여성 커뮤니티에 대해 알아보고 여성 간의 네트워킹과 연대의 필요성에 대해 생각해보는 기회를 제공
 - 자율적인 프로젝트 활동과 모임 지원을 통해 자립준비 여성 청(소)년이 동료와 긍정적인 관계를 형성, 꾸준한 정서적 지지를 나누는 네트워크를 획득할 수 있도록 지원
- ③ 자립준비 여성 청(소)년에 대한 사회적 인식 개선 및 사업 효과 발신을 위한 영상 콘텐츠 제작
- 자립준비 여성 청(소)년이 자립을 하며 맞닥뜨리는 다양한 상황과 이를 마주하며 자립해 나가는 다양한 이야기를 영상으로 제작하여 발신하여 부모의 보호가 결핍된 공적/사적 원조의 대상으로만 자립준비 청(소)년을 바라보는 사회적 고정관념을 개선
 - 프로그램 참여 청소년을 주인공으로 하여 위 아 퓨처 메이커스 사업 성과를 자연스럽게 발신하고 자립준비 여성 청(소)년에 대한 응원과 지지의 메시지 전달

<위 아 퓨처메이커스 참여자 후기>

구분	후기
자립역량 관련	<ul style="list-style-type: none"> ·강점 찾기와 현직자와의 만남 시간 덕분에 진로 방향에 대한 확신을 얻었고, 자립지원금 덕분에 필요한 공부를 하고 있어 자립에 많은 도움을 받은 것 같습니다. ·퓨처 메이커스 활동을 하며 다양한 삶의 모습을 배울 수 있었습니다. ·프로그램을 통해 나 자신을 더 깊이 이해하고 알아가며 자신의 역량과 관심사를 발견하는 데 도움을 받았습니다. ·9회차 강점 워크숍을 통해 제 강점을 구체적으로 알게 되어 스스로를 더 사랑할 수 있게 되었습니다.
네트워킹 활동 관련	<ul style="list-style-type: none"> ·비슷한 아픔이 있는 사람들과 허심탄회하게 이야기를 나누면서 다른 이들은 어떻게 외로움과 아픔을 이겨나가고 있는지 배울 수 있었고 제 자신에 대해서도 더 많이 알게 되었습니다. ·첫 번째 저녁식사 자리를 이어, 프로젝트 활동을 계기로 마음이 맞는 사람들과 시간을 보내며 소중한 인연을 맺을 수 있었습니다. ·또래 친구들과 같이 고민하고, 의견을 공유하는 것이 성장하기 위해 좋은 방법이라는 걸 느꼈습니다.

2) 과제

- ① 참가자 의견을 반영한 자립역량 강화 교육 프로그램 기획 및 운영 지속

- 참가자 회고 및 만족도 조사를 통해 무박 2일 집중 워크숍에 관한 시간적, 체력적 부담을 확인함. 차기년도에는 참여 청소년의 의견을 반영하여 1박 2일 숙박형 혹은 종일 프로그램 등으로 일정을 변경하여 운영할 필요가 있음


② 샤넬 코리아 직원 채용 연계 프로그램 구축

- 참가자 대상의 직원 채용 연계에 대한 샤넬 코리아의 의지를 확인한 바, 올해 번외 프로그램으로 개최한 채용 설명회를 차기년도부터는 정규 교육 프로그램의 일부로 구성할 예정

라. 평가 및 환류 내용 요약

구분	담당자 의견	참여자(청소년) 의견
전년도(2022년) 평가의 사업계획서 반영 내용	· 협력기관 간 역할 명료화	· 네트워킹 및 참여형 활동 강화
2023년 결과보고서상 개선할 점	· 참가자 의견을 반영한 프로그램 일정 계획	· 참가자 간 친목도모를 위한 활동 강화
2023년 결과보고서상 제안사항	· 샤넬 코리아 직원 채용 연계 프로그램 구축	· 네트워킹 활동 지원 지속

6. 안전교육 결과보고

연번	교육일시	실시자	교육대상(명)	교육내용	교육사진
1	2023.6.24.	이연주	참가자 30명	위 아 퓨처 메이커스 참가자 안전교육	

7. 기타 첨부자료

첨부1. 참가자 모집 포스터, 카드뉴스 이미지

별첨1. 기획 회의록 14부

별첨2. 자립역량 강화 교육 프로그램 강의자료

별첨3. 자립역량 강화 교육 프로그램 및 후속모임 출석부

별첨4. 자립역량 강화 교육 프로그램 및 후속모임 사진

별첨5. 자립지원 장학금 지급 서류(1차)

별첨6. 자립지원 장학금 지급 서류(2차)

별첨7. 참가자 회차별 회고

별첨8. 참가자 만족도 조사 결과 및 분석

별첨9. 참가자 활동 후기

별첨10. 평가 회의록 2부

첨부1. 참가자 모집 포스터, 카드뉴스 이미지

<div><div>2023 자립준비 여성 청년 역량강화 지원사업</div><div>우리의 미래는 달라야 하니까</div><div>We are Future Makers</div><div>2기 모집</div><div>2023. 04. 17.(월) ~ 05. 11.(목) 16:00</div><div></div></div>	<div><div>2023 자립준비 여성 청년 역량강화 지원사업 We are Future Makers</div><div>Future Makers 2기 오프닝 파티</div><div>2023. 6. 24(토) 14:00 하자센터 본관 2층 999클럽</div><div>Hello, Future Makers!</div><div><table><thead><tr><th></th><th>Time</th><th>Program</th></tr></thead><tbody><tr><td></td><td>13:30 ~ 14:00</td><td>입장 및 등록</td></tr><tr><td></td><td>14:00 ~ 14:20</td><td>환영인사 및 프로그램 안내</td></tr><tr><td rowspan="4">1부</td><td>14:20 ~ 14:40</td><td>자립준비 선배의 자립스토리 영상 관람</td></tr><tr><td>14:40 ~ 14:50</td><td>Future Makers 1기 blessing</td></tr><tr><td>14:50 ~ 15:10</td><td>기념촬영 및 휴식</td></tr><tr><td>15:10 ~ 16:55</td><td>공감 워크숍 #자기이해 #커뮤니티 #치유 - 여백함을 깨며 서로 알아가는 시간 - 공감의 대화, 지지와 응원</td></tr><tr><td></td><td>16:55 ~ 17:00</td><td>공지사항 및 2회차 프로그램 안내</td></tr></tbody></table><div>W <small>한국여성민우회</small> x <small>자립코리아</small> x <small>한얼</small> 't project 이 프로젝트는 사별코리아와 함께합니다.</div></div></div>		Time	Program		13:30 ~ 14:00	입장 및 등록		14:00 ~ 14:20	환영인사 및 프로그램 안내	1부	14:20 ~ 14:40	자립준비 선배의 자립스토리 영상 관람	14:40 ~ 14:50	Future Makers 1기 blessing	14:50 ~ 15:10	기념촬영 및 휴식	15:10 ~ 16:55	공감 워크숍 #자기이해 #커뮤니티 #치유 - 여백함을 깨며 서로 알아가는 시간 - 공감의 대화, 지지와 응원		16:55 ~ 17:00	공지사항 및 2회차 프로그램 안내
	Time	Program																				
	13:30 ~ 14:00	입장 및 등록																				
	14:00 ~ 14:20	환영인사 및 프로그램 안내																				
1부	14:20 ~ 14:40	자립준비 선배의 자립스토리 영상 관람																				
	14:40 ~ 14:50	Future Makers 1기 blessing																				
	14:50 ~ 15:10	기념촬영 및 휴식																				
	15:10 ~ 16:55	공감 워크숍 #자기이해 #커뮤니티 #치유 - 여백함을 깨며 서로 알아가는 시간 - 공감의 대화, 지지와 응원																				
	16:55 ~ 17:00	공지사항 및 2회차 프로그램 안내																				
참가자 모집 포스터	오프닝 파티 웹초청장																					
<div><div></div><div>We are Future Makers는?</div><div></div><div>보호종료 이후 자립을 준비하는 여성 청년들이 나를 돌보고, 미래를 스스로 그려나갈 수 있도록 지원하는 프로그램입니다.</div></div>	<div><div></div><div>지원내용</div><div><div><div>1인당 500만 원 자립지원금</div></div><div><div>자신의 이야기를 나누고 서로 공감하는 네트워킹과 활동비</div></div><div><div>자립, 주거, 금융, 커리어, 나만의 서사를 만들어가는 교육&워크숍</div></div><div><div>홈커밍데이</div></div></div></div>																					
카드뉴스 이미지 1	카드뉴스 이미지 2																					

사업결과보고서

1. 사업명 : 청소년시설 체험공간 조성 사업 <퓨처커리어랩>

2. 사업개요

- 가. 사업기간 : 2023년 6월~12월
나. 사업대상 : 해당없음(2023년은 공간조성사업으로 운영됨)
다. 사업장소 : 하자센터
라. 참여인원 : 해당없음(2023년은 공간조성사업으로 운영됨)


3. 사업내용

가. 추진 목표

- 1) 사업추진목표 : 단순 흥미 위주의 체험, 장비 교육을 위한 장비 교육이 아닌 실제 진로 개발에 도움이 될 수 있는 포괄적 프로젝트 학습 위주의 미래진로 탐색 프로그램 공간 구축

나. 추진 내용 및 결과물

- 1) 신관 201호, 101호, B01호 설계, 인테리어 공사 및 운영 장비구매

구분	장소	재구성 방향	설계도면
1	전체 구성 방향	신기술 중심 체험공간을 하자센터 신관 좌측에 수직적으로 연결된 구조로 구성. 사용 편의성 및 컨셉 일치감을 부여	
2	신관 201호 <퓨처>	자기 상상력을 3차원의 VR	

	플레이 그라운드>	세계 속에서 무한히 펼쳐볼 수 있는 스튜디오로, 미래지향적 인테리어 및 VR기기(HMD)와 이동식 모니터 등을 설치	
3	신관 101호 <퓨처랩>	디지털 드로잉, 영상 편집, 코딩 등을 할 수 있는 교육/작업 공간으로, 고성능 노트북과 펜 태블릿, 결과를 함께 확인할 수 있는 대형 LED 모니터 등을 설치	
4	신관 B01호 <퓨처팩토리>	VMD 디자인 물, IoT 제작물 등의 시제품을 만들어 볼 수 있는 메이커 스페이스로, 청소년의 안전을 위해 유리 벽과 먼지 제거시설 설치	

4. 사업평가

가. 사업성과 요약

1) 정량성과

- 신관 3개 공간 설계 및 인테리어 공사 완료

2) 정성성과

- 나라장터를 통한 소액 수의 계약으로 진행되었던 공간 구성 설계 용역과 설계 용역의 성과물을 반영한 시공 과정에서 착수 회의, 수시회의, 최종회의, 준공 전 점검 회의 등 센터와 용역 업체의 현장대리인과 소통 과정이 원활하여 계획한 의도에 적합한 설계와 시공이 진행되었음.

3) 성과의 해석

- 실효성 있는 포괄적 미래진로 탐색 프로그램 운영이 가능한 공간이 조성됨
- 조성된 공간의 활용계획이 개별 장비에 국한되지 않는 융합형 창작 시스템으로 조성됨

4) 성과의 주요 요인

- 서울특별시 '체험 공간 조성 사업 공모'로 진행된 사업으로 공모 사업계획서 작성 과정에서 청소년의 욕구 파악과 '미래진로'센터의 운영 방향을 반영한 공간 조성 기획
- 용역 업체와의 긴밀한 회의를 통해 설계 및 시공업체 현장대리인의 이해도 상승

나. 평가 및 환류 내용 요약

구분	담당자 의견	참여자(청소년) 의견
전년도(2022년) 평가의 사업계획서 반영 내용	·해당없음(23년 신규사업)	
2023년 결과보고서상 개선할 점	·해당없음	·해당없음
2023년 결과보고서상 제안사항	·공간 운영 및 활성화를 위한 다양한 프로그램 기획 필요	·해당없음

6. 안전교육 결과보고

※ 공간조성 사업으로 해당사항 없음

7. 기타 첨부자료

첨부1. 공간조성 사진



신관 B01호 퓨처팩토리



신관 B01호 퓨처팩토리



신관 101호 퓨처랩



신관 101호 퓨처랩



신관 201호 퓨처플레이그라운드



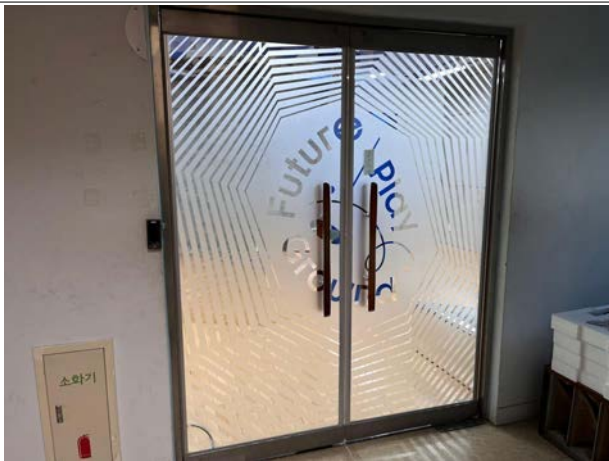
신관 201호 퓨처플레이그라운드



신관 201호 퓨처플레이그라운드



신관 201호 퓨처플레이그라운드



퓨처커리어랩 사인물



퓨처커리어랩 사인물



퓨처커리어랩 사인물



퓨처커리어랩 사인물