

디지털 가내 수공업 일터

【서식 4】 2024년 대안교육기관 교육·활동 프로그램 우수사례

| | | | |
|-------|---------------|-----|--|
| 프로그램명 | 디지털 가내 수공업 일터 | | |
| | | 기관명 | |

1. 프로그램 추진 배경

본 기관은 메이커 예술융합교육을 통해 창작 활동에 관심과 재능을 보이는 많은 학교 밖 청소년들을 만나고 있는 도시형 고등 대안교육기관이다. 기수별 15명으로 3년 과정의 통합교육정으로 운영되고 있다.

창작 활동은 단순한 취미 활동이 아닌 학교 밖 청소년들의 목소리와 마음을 엿볼 수 있는 표현의 통로이다. 또한 상처와 아픔이 회복되고 새로운 도전을 할 수 있는 용기를 얻게 한다.

이러한 학교 밖 청소년들이 대안교육기관의 교육과정 이후에 진로선택에 있어서 재능에 적합한 진로 교육을 받지 못하고 노동시장으로 유입되는 경우가 많았다. 단기 아르바이트를 전전하거나 정규직에 종사하더라도 저임금, 노동집약적 근로 형태가 대부분이었다.

미래사회는 창의성에 기반한 도구 활용 역량이 중요한데 취약계층 청소년들에게 ‘무언가를 상상할 힘’이 있지 않았고, 새로운 문화를 받아들이는데 제한적이었다. 그래서 청소년들이 디지털 기술에 쉽게 접근할 수 있도록 ‘익숙하고 단순한 콘텐츠에 디지털 기술’을 접목한 일터 교육을 시도하였다.

디지털 가내 수공업 일터에서는 첫째, 디지털 기술을 배우고 전수한다. 이러한 과정에서 상품개발, 작품제작, 영상제작 등 디지털 콘텐츠를 생산하고 이를 판매, 유통한다. 둘째, 학교 밖 청소년들의 Co-work 활동과 커뮤니티 형성으로 정서적 안정감과 협업 역량을 향상한다. 셋째, 자신이 배운 기술을 지역사회 소외계층 청소년들에게 제공하여, 취약계층 기술정보 향상에 기여한다.

이러한 공간과 프로그램 통해 학교 밖 청소년과 참여자들이 서로 지지할 수 있는 안전망을 구성하고, 사회 기여를 통한 보람과 자존감 향상, 자신의 미래를 스스로 설계해 가는 창의적인 자립능력을 배양하도록 돕고 있다.

2. 프로그램 사례

☐ 프로그램 명: 디지털 가내 수공업 일터

가. 프로그램 개요

- 프로그램 목표 : 시제품제작과 판매를 통한 다양한 경험을 통해 청소년들의 진로 다변화를 이룰 수 있다.
- 참여학생 수 : 5명 ~ 8명 (내외)
- 운영 기간 : 6개월 (학생별 상이 최대 1년까지 진행)
- 예산 집행액 (필히 작성)

| 항 목 | 산출내역 | 총 계 |
|-----|--|-------------|
| 인건비 | 공모전 심사 인건비 - 100,000원 * 2명 = 200,000원 기초과정 강사비 - 40,000원 * 3시간 * 5회 = 600,000원 적정기술 강사비 - 40,000원 * 3시간 * 5회 = 600,000원 특강 강사비 - 200,000원 * 3회 = 600,000원 | 2,000,000원 |
| 사업비 | 소프트웨어 사용료 - 8대 * 6개월 * 20,000원 = 960,000원 네트워킹비 - 인당 50,000원 * 8명 = 400,000원 재료비 인당 - 500,000원 * 8명 = 4,000,000원 도서교재구입비 - 30,000원 * 8명 = 240,000원 간식비 8명 * 5,000원 * 15회 = 600,000원 플리마켓 준비 공간 및 부스대여비 500,000원 | 6,700,000원 |
| 운영비 | 홍보인쇄비(포스터, 현수막, 우편발송 등) 400,000원 사무용품구입비 8명 * 50,000원 = 400,000원 기타 (업무추진비) 500,000원 | 1,300,000원 |
| 합 계 | | 10,000,000원 |

나. 프로그램 세부 내용

- 프로그램 준비

| 구 분 | 내 용 | | | | | | | | | | | | |
|----------------|---|-----|-----|----------------|--------------|------|---|--|--|--|---|--|---|
| 홍보 | 1. 학교 밖 청소년 유관기관 및 대안 교육 기관에 디지털가내수공업일터 사업 홍보 협조 공문 및 포스터 발송 | | | | | | | | | | | | |
| 공모전 | <p>1. 공모전 서류심사 : 참여학생들을 공모전 형태로 모집</p> <p>1-1 공모지원서, 창작물 및 프로젝트 제안서, 개인정보동의서, 서약서 제출</p> <p>1-2 프로젝트 제안서 예시</p> <p>[붙임 2] 창작물 및 상품(프로젝트) 제안서</p> <table border="1"> <tr> <th>구 분</th><th>내 용</th></tr> <tr> <td>창작물(상품, 프로젝트)명</td><td>발달장애인과 같이,가치</td></tr> <tr> <td>제작단계</td><td> <div> <div>□ 관련 보유창작물 있음</div> <div>■ 기획단계</div> </div> </td></tr> <tr> <td></td><td> <div> <div>자신의 콘텐츠</div> <div>+</div> <div>디지털 창작 도구</div> <div>=</div> <div>새로운 제품</div> </div> </td></tr> <tr> <td></td><td> <div> <div>장애인과 비장애인이 함께 어울리고 배려하는 일러스트</div> <div>+</div> <div>일러스트레이터, 포토샵, 레이저커팅기</div> <div>=</div> <div>스티커 및 아크릴키링</div> </div> </td></tr> <tr> <td></td><td> <p>대한민국의 많은 학생들과 어른들이 비장애인과 같은 사람일 뿐인데 발달장애인을 차별하고 이해하지 못한다는 이야기를 들을때마다 많이 아쉬웠습니다. 인종차별을 없애기 위해 힘쓰고 또 점차 사라지고 있는 시기에 장애인을 향한 차별도 사라졌으면 좋겠다고 생각합니다. 그러한 마음을 담아 장애인과 비장애인 모두가 함께 어울려 살아가고 배려하는 내용의 콘텐츠를 귀여운 일러스트로 표현하고 싶습니다.]</p> </td></tr> </table> <p>2. 공모전 면접심사 : 일터에 대한 정확한 의지와 목표 및 계획들을 명확하게 정하고, 심사위원들이 제출한 제안서를 바탕으로 조언하는 형태로 진행</p> | 구 분 | 내 용 | 창작물(상품, 프로젝트)명 | 발달장애인과 같이,가치 | 제작단계 | <div> <div>□ 관련 보유창작물 있음</div> <div>■ 기획단계</div> </div> | | <div> <div>자신의 콘텐츠</div> <div>+</div> <div>디지털 창작 도구</div> <div>=</div> <div>새로운 제품</div> </div> | | <div> <div>장애인과 비장애인이 함께 어울리고 배려하는 일러스트</div> <div>+</div> <div>일러스트레이터, 포토샵, 레이저커팅기</div> <div>=</div> <div>스티커 및 아크릴키링</div> </div> | | <p>대한민국의 많은 학생들과 어른들이 비장애인과 같은 사람일 뿐인데 발달장애인을 차별하고 이해하지 못한다는 이야기를 들을때마다 많이 아쉬웠습니다. 인종차별을 없애기 위해 힘쓰고 또 점차 사라지고 있는 시기에 장애인을 향한 차별도 사라졌으면 좋겠다고 생각합니다. 그러한 마음을 담아 장애인과 비장애인 모두가 함께 어울려 살아가고 배려하는 내용의 콘텐츠를 귀여운 일러스트로 표현하고 싶습니다.]</p> |
| 구 분 | 내 용 | | | | | | | | | | | | |
| 창작물(상품, 프로젝트)명 | 발달장애인과 같이,가치 | | | | | | | | | | | | |
| 제작단계 | <div> <div>□ 관련 보유창작물 있음</div> <div>■ 기획단계</div> </div> | | | | | | | | | | | | |
| | <div> <div>자신의 콘텐츠</div> <div>+</div> <div>디지털 창작 도구</div> <div>=</div> <div>새로운 제품</div> </div> | | | | | | | | | | | | |
| | <div> <div>장애인과 비장애인이 함께 어울리고 배려하는 일러스트</div> <div>+</div> <div>일러스트레이터, 포토샵, 레이저커팅기</div> <div>=</div> <div>스티커 및 아크릴키링</div> </div> | | | | | | | | | | | | |
| | <p>대한민국의 많은 학생들과 어른들이 비장애인과 같은 사람일 뿐인데 발달장애인을 차별하고 이해하지 못한다는 이야기를 들을때마다 많이 아쉬웠습니다. 인종차별을 없애기 위해 힘쓰고 또 점차 사라지고 있는 시기에 장애인을 향한 차별도 사라졌으면 좋겠다고 생각합니다. 그러한 마음을 담아 장애인과 비장애인 모두가 함께 어울려 살아가고 배려하는 내용의 콘텐츠를 귀여운 일러스트로 표현하고 싶습니다.]</p> | | | | | | | | | | | | |

| | |
|--|---|
| | 3. 선정기준 : 진로를 고민하거나 콘텐츠 제작 또는 디지털 가내 수공업에 관심이 있는 핵심 참여자 / 디지털 콘텐츠를 창작하고 1가지 이상의 디지털 장비기술을 사용할 수 있는 핵심 참여자 |
|--|---|

- 프로그램 진행

| 구 분 | | 내 용 |
|------|----------|--|
| 메이킹 | 기초 입문 과정 | 1. 디지털을 처음 이용하는 초보자들에게 포토샵과 일러스트레이터를 반복교육 (AI 활용 이미지 생성 교육 병행) 2. 디지털 기초 장비와 관련하여 간단히 출력물을 뽑을 수 있도록 디지털 장비 교육 |
| | 적정 기술 과정 | 1. 콘텐츠 기획 및 상품 개발역량을 향상하는 단계로 아이템선정, 상품개발, 마케팅 및 브랜딩 기법을 배움 2. 자신이 만들고 싶은 제품을 디자인하고 시제품 제작을 위한 전반적인 활동 |
| 네트워킹 | 관계 증진 | 1. 참여자들의 자발성에 기초하여 즐거운 작업 환경을 만들고 협업이 일어날 수 있도록 관계증진 프로그램 진행 (외부전시 및 공연 관람, 저녁 식사 모임 등) |
| | 진로 설계 | 1. 참여자들이 생애 설계의 관점에서 현재 하고 있는 작업이 갖는 의미를 파악하고, 자신에게 맞는 삶의 방식과 진로를 찾아가는데 필요한 정보를 안내 (특강, 진로관련 지역연계 기관방문, 책, 온라인수업 안내 등) |
| 쇼케이스 | 워크샵 | 1. 자신의 제작 경험을 토대로 가족 및 지역주민들, 또래 청소년들에게 기술을 전수하는 워크샵 개최 (원데이클래스, 워크샵 등) 2. 지역과 연계하여 봉사활동으로 진행 (찾아가는 일터) (지역아동센터에 디지털일터관련 일일 수업진행) |
| | 모의 데모 데이 | 1. 크리에이터, 기업가, 소비자들에게 자신의 작품을 소개하고 피드백을 받는 자리 개최 |

- 프로그램 마무리

| 구 분 | | 내 용 |
|-------|------|---|
| 실전 판매 | 폴리마켓 | 1. 자신이 제작한 상품을 실제 판매해 보기 2. 소비자와 만남을 통해 상품 평가 및 수정보완 |
| | 편당 | 1. 와디즈, 텀블벅, 해피빈 등 도전 (지속가능한 수익 창출을 위한 스토리텔링 및 사진촬영) |

다. 프로그램의 특징 및 장점

학교 밖 청소년들이 익숙하고 잘 사용할 수 있는 디지털(Digital)을 기반으로, 한자어 가내(家内)처럼 든든한 커뮤니티 안에서 수공업(손작업을 통한 상품)을 통해 청소년들이 자신의 꿈을 이룰 수 있는 것을 목표로 이 프로그램을 시작하였다.

소속학교를 넘어 지역에 있는 학교 밖 청소년들과 함께 할 수 있도록 프로그램을 구성하였으며, 프로그램 강사들과 공간, 디지털 장비 등 지역을 기반으로 하여 다양한 프로그램을 운영하고 있다.

1) 디지털 가내 수공업 일터 프로그램 개발 및 훈련

배움, 창작, 나눔, 공동체 형성이 지속할 수 있는 교육형 일터 제공

2) 참여자별 성장단계별 훈련 단계 설정

정서안정, 콘텐츠의 창의성, 적정기술활용을 복합적으로 고려한 프로그램 운영

3) 온라인 플랫폼, 지역연계 폴리마켓 행사 등 자신의 상품을 직접 판매하고 수익창출

라. 운영 인력과 역할 분담(개인이 지원할 경우 제외 가능)

| 응모자 | 주요역할 |
|---------------------|---|
| 교장 | - 프로그램 기획 운영 총괄 - 강사 섭외 및 프로그램 점검 |
| 기획국 교사 프로그램 담당교사 | - 홍보 및 참여자 모집 - 참여자 관리 및 상담 - 참여자 재료 신청 및 시제품 제작관련 점검 - 행정업무 |
| 프로그램 강사 | - 기초입문 과정 강사 - 적정기술과정 강사 - 참여자 요청 특강강사 |
| 프로그램 보조강사 (봉사자) | - 지도자양성과정 출신 강사진 : 보조교사로 활동 - 디지털 가내 수공업 일터 참여청소년 : 보조교사로 활동 |

3. 프로그램 운영 성과 및 확산 가능성

1) 학교 밖 청소년들 일자리 트랙의 변화

그동안 학교 밖 청소년들이 마주하게 되는 취업의 과정은 단순 알바에 그치거나 노동집약적인 기술 습득을 통해 취업하는 수준을 벗어나지 못했다. 단순반복적인 일터의 환경은 자기 성장의 경험 제공하지도 못했고 낮은 임금과 불안정한 고용으로 인해 앞날을 안정적으로 그리기도 어려웠다.

디지털 기술을 활용한 가내 수공업은 기존의 일터의 관점을 새롭게 제안하고 있다. 본 프로그램을 통해 시도하는 디지털 가내 수공업은 적정기술의 습득을 통해 자신의 생각들을 창작품으로 창출해 내고 온라인 망을 통해 상품으로 유통할 수 있게 하는 사업모델이다. 기존 정해진 일터에 고용되는 형태가 아닌 학교 밖 청소년들이 창작자, 생산자가 되는 경험을 제공한다. 자신의 아이디어를 다양한 콘텐츠로 제작하여 상품으로 만들어 낼 수 있다는 점에서 스스로 N개의 일터를 만들어 낼 수 있는 주도적인 입장에 설 수 있게 한다. 이러한 일터에 대한 관점의 변화는 학교 밖 청소년들이 일과 삶에 대해 가졌던 수동적인 태도에서

벗어나 적극적으로 자신의 일과 삶을 설계해 갈 수 있게 한다.

2) 취약계층을 위한 쉬운 콘텐츠형 자립 일터 모델로 확산성

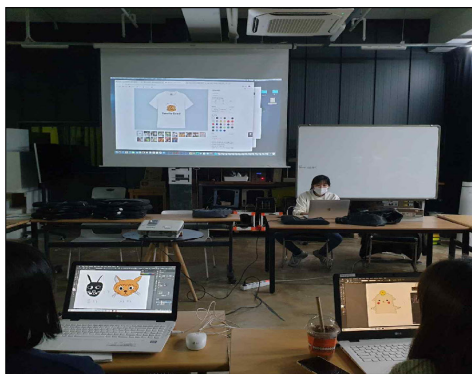
가정에서의 경제적 지원이 어렵고 사회적/문화적 자본이 빈약한 학교 밖 청년들이 스스로 일터를 만들 수 있는 디지털 가내 수공업은 비슷한 환경에 처한 취약계층에게 미래형 자립 일터의 모델로 확산 될 수 있다. 내적 자원이나 외적 지지체계가 약한 취약계층의 경우 자립을 위한 역량을 쌓아가기가 쉽지 않다. 본 사업을 통해 제공하는 디지털 적정기술은 디지털 도구를 활용하여 간단한 작업을 통해서도 완성도 높은 창작물을 만들 수 있는 기술적 혁신성을 제공한다. 디지털 도구는 진입장벽을 낮춰 여러 면에서 두려움과 어려움을 가진 사람들에게 쉽게 접근할 기회를 제공한다. 디지털 가내 수공업은 자신이 그린 단순한 낙서가 디지털 그래픽으로 전환되는 과정에서 완성도 높게 캐릭터화 되고, 프린팅, 자수, 3D 모형을 통해 다양한 상품으로 창출될 수 있게 한다. 이렇게 간단한 콘텐츠와 적정기술을 통해 누구나 쉽게 접근할 수 있도록 하여 확산성을 높인다.

3) 현장성을 바탕으로 지역연계와 네트워크

디지털 가내 수공업 모델은 학교 밖 청소년뿐만 아니라 취약계층 청소년들의 디지털 접근성을 향상하고, 새로운 일터 모델로 확산할 수 있도록 노력해 왔다. 지도자양성과정을 통해 청소년들을 만나고 있는 교사와 사회복지사, 청소년 상담사들에게 일터 프로그램을 제공하였으며 빠르게 변화되는 디지털시대에 우리 청소년들의 진로에 대하여 고민하고 함께 만들어 갈 수 있도록 힘써 왔다.

또한 디지털 가내 수공업장의 디지털 기술을 습득해 가는 과정 안에서 참여자들은 지역사회 유관기관 청소년들에게 자신의 기술을 가르치기도 하고 다양한 사람들을 만나면서 자존감을 향상하고 서로 지지할 수 있는 네트워크를 만들어 가고 있다. 이는 취약계층이 자립하기 위한 정신적 사회적인 든든한 지지구조를 제공하는 중요한 역할이라고 생각된다.

프로그램 운영 사진



디지털 기초 수업
(일러스트레이트, 포토샵 교육)



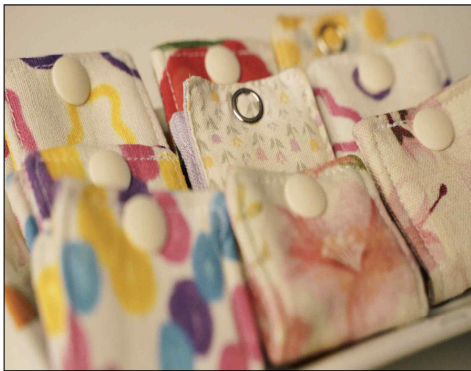
적정 기술 수업
(시제품 제작 및 아이디어 회의)



브랜딩 수업
(상품 기획안 개별 발표 및 피드백)



상품 제작을 위한 재료선정 및 시장조사



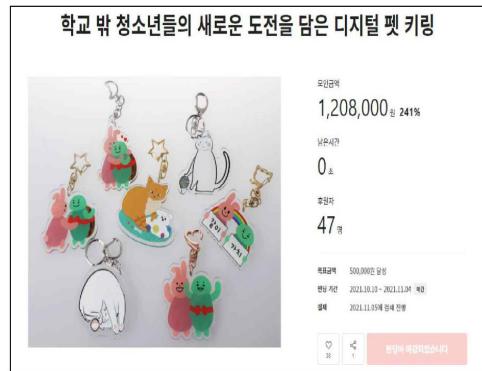
상품 제작



청소년 유관기관과 함께 하는 일터 프로그램
(봉사활동 : 또래 청소년에게 노하우 전수)



플리마켓
(소비자와의 만남)



펀딩 및 온라인 판매