

## 건강한 놀이·문화 공간 중심의 지역 사회 돌봄 공동체 구축을 통한 학령 전환기 청소년의 비전 찾기(꿈 그리기) 프로젝트

마을에 기반을 둔 “청소년 Dream Secret 놀이터”



생명의전화종합사회복지관 정혜지

### I. 프로그램 실시 배경

본 복지관이 위치한 성북구에는 청소년 관련 시설이 아동 시설에 비해 현저히 부족해, 상대적으로 부모의 보살핌을 덜 받는 저소득층 청소년의 일탈 위험이 높아질 우려가 있다. 이에 부모의 맞벌이, 생계형 방임 등으로 야간 돌봄이 어려운 학령 전환기 청소년(중학교 1, 2학년)을 대상으로 프로그램을 기획하였다. 방과 후 갈 곳이 마땅치 않아 비행 및 범죄, 학교 부적응 위험에 노출된 취약 계층 청소년들을 위해 본 복지관 내 “청소년 드림 시크릿 놀이터”를 개소, 쉽게 방문할 수 있는 공간을 만들고, 건전한 놀이·문화·비전 찾기·돌봄(식식, 학습) 프로그램을 실시해 청소년 성장 환경을 조성하고자 하였다. 더불어 프로그램 주체를 청소년과 지역 주민으로 하여 청소년 욕구 맞춤형 프로그램 운영, 청소년 지도가 가능한 드림 가이드 자원 활동가, 돌봄 공동체 단체를 모집·양성하여 마을과 동네를 기반으로 청소년을 세우는 ‘성북 Dream 돌봄 공동체’를 구축하고자 하였다.

### II. 프로그램 개요

#### 1. 목적

돌봐줄 사람이 없어 학습 부진, 학교 부적응, 비행에 노출되기 쉬운 학령 전환기 저소득층 청소년에게 건전한 놀이 및 문화 공간 “청소년 드림 시크릿 놀이터”를 제공한다. 이 공간에서 지역 공동체의 돌봄을 통해 청소년의 꿈·비전 찾기를 실시하여 이들의 일탈을 예방하고 건강한 사회 구성원으로 성장할 수 있게 한다.

#### 2. 목표

목표 1. 프로그램에 참여한 학령 전환기 저소득층 청소년의 자아 정체성 향상

목표 2. 드림 가이드와 함께하는 비전 찾기를 통한 진로 성숙도 향상

목표 3. 잠재된 위험에 놓인 청소년의 사회적 안전망 구축

목표 4. 마을과 동네에 기반을 둔 ‘성북 Dream 공동체’ 구성으로 청소년 맞춤형 지원 체계 활성화

#### 3. 프로그램 대상

대상 구분	산출 근거
주된 참여자	· 돌봄이 필요한 성북구 내 저소득 취약 계층 중 학령 전환기(중학교 1, 2학년) 청소년 · 본 복지관 인근 지역인 성북구 월곡1·2동, 종암동, 장위1동 거주자 위주 · 중학교 1, 2학년 청소년 중 “청소년 드림 시크릿 놀이터” 이용을 원하는 청소년
주변 참여자	꿈·비전 찾기 지원 지역 공동체(개인 자원 활동가, 드림 가이드 멘토 등) 활동을 원하는 지역 주민

### III. 프로그램 진행 및 평가

#### 1. 세부 프로그램 진행 내용

프로그램	일정	횟수	세부 내용	수행 방법
사업 홍보 및 참여자 선정	사업 홍보	상시	1회/12곳 종암중, 송곡중, 장위중, 월곡중, 드림스타트센터, 틈새돌봄 등 유관 기관 홍보	· 유관 기관 대면 홍보 · 공문 발송
	참여 대상자 선정	1~3월	1회/15명 야간 돌봄이 필요한 청소년 15명 선정	· 지역 기관 의뢰 · 청소년 자체 발굴
	초기 상담 및 부모 상담	1~3월	1회/26명 참여자 선정을 위한 보호자 상담 진행	가정 방문, 기관 방문, 유선 상담
욕구 조사 및 비전 동아리 조직	진단 검사를 통한 진로 유형 욕구 조사	4월	1회 · 진로 성숙도, 직업 적성 검사 및 해석 상담 실시 · 동아리별 진로 유형 분석 실시 · 희망 동아리 조사	· 성북구진로직업체험센터와 연계하여 검사 실시 및 해석 상담 실시 · 비전 동아리별 진로 유형 분석 · 욕구 조사 설문지를 통한 희망 동아리 사전 조사
	진로 유형에 따른 비전 동아리 조직	4월	3회 · 동아리 조직 - PC 동아리 7명, 음악 동아리 5명, 디자인 동아리 3명	· PC, 음악 동아리 조직 및 모집 · 청소년 욕구에 따라 디자인 동아리를 추가 모집

프로그램	일정	횟수	세부 내용	수행 방법	
드림 가이드와 함께하는 비전 동아리 교육 및 체험 활동	비전 동아리 교육 체험 계획 수립	4월	1회	드림 가이드와 함께하는 비전 동아리 교육, 체험 계획	비전 동아리 담당 드림 가이드, 청소년, 사회복지사가 함께 진로 유형, 청소년 욕구 반영해 선정
	비전 동아리 교육 체험 활동	매주 화	주 1회	· 동아리별 교육 계획에 따라 드림 가이드와 주 1회 교육·체험 활동 · 월 1회 특별 활동 - 조향사, 패션 디자이너, 푸드 아트 테라피스트, 마을 사회적 기업 등 다양한 직업군의 진로 특강 - 관련 직업 현장 방문	· 청소년 자치 회의를 통하여 진로 특강 욕구 조사 후 전문가 교육 실시 · 마을 내 사회적 기업 방문, 관련자 인터뷰 · 관련 직업 현장 방문 · 각 활동 후 다른 동아리원과 함께 소감 공유
드림 가이드와 함께하는 비전 동아리 자치 활동	비전 동아리 자치 활동	매주 목	주 1회	· 드림 가이드와 함께하는 활동 외에 청소년 자치 활동 진행 - 학습 내용 복습 및 토론 - 욕구 조사 진행	· 청소년들끼리 자치 활동을 진행 · 정서 드림 가이드 배치로 안전한 환경 조성
	비전 동아리 청소년 자치 평가회	4~12월	월 1회	· 청소년 주도 평가회 진행 - 전체 운영 상황 점검 - 익월 운영 계획 수립	· 청소년 회의를 통해 놀이터 운영 방향을 직접 결정함. - 진로·놀이·돌봄·기타 영역으로 나눠 실천함.
드림 가이드 진로·학습 멘토 조직 및 운영	드림 가이드 모집	1~3월	1회	· 비전 동아리 진로 드림 가이드 8명, 학습 드림 가이드 20명, 정서 드림 가이드 6명(총 34명) · 목표 인원 9명 외 25명 추가 모집 및 관리	· 인근 대학교를 대상으로 홍보 · 비전 동아리 주제별 관련 학과 대학생(단체) 모집 - PC 동아리 : 송실대 글로벌 미디어 학부 - 음악 동아리 : 고려대 사범대 밴드 - 디자인 동아리 : 동덕여대 패션디자인학과
	드림 가이드 교육	8, 11월	2회	· 오리엔테이션(4월) · 1차 보수 교육(8월) - 청소년과 관계하기 · 2차 보수 교육(11월) - Peer Supervision	· 1, 2차 집합 보수 교육 실시 - 드림 가이드 욕구에 기반한 교육 진행 - 오리엔테이션 내 보수 교육 희망 주제 조사 - 사전 논의하고 싶은 질문 조사 - 드림 가이드가 서로 공감·조언·관계하도록 구성
드림 오픈 놀이터	놀이 공간 조성	상시	-	· 인테리어 및 물품 구입 - 사전 욕구 조사 - 청소년 자치 회의에서 물품 선정 · 청소년 중심 공간 구성 - PC 영역, 놀이 영역, 학습 영역으로 구분	· 청소년 스스로 '청소년만을 위한 공간'에 필요한 물품을 회의를 통해 선정, 구입, 배치 · 1~4월 집중 놀이 공간 조성, 오픈 놀이터 Book Day 등을 통해 필요 물품 상시 구입
	기관 내 시설 개방	매주 토	주 1회	· 매주 토요일 13~16시 '오픈 놀이터' 공간 개방 - 놀이, 학습, 자치, 회의, 모임 공간으로 활용 - 코디네이터 입실 하에 진행	· 인근 중학교 유인물 홍보 - 수행 평가 공간, 놀이 공간, 동아리 연습 공간으로 활용 · 청소년 기관 공문 홍보 · 지역 축제시 홍보 부스 운영 - 청소년과 드림 가이드가 함께 이용 안내 및 홍보

프로그램	일정	횟수	세부 내용	수행 방법	
드림 오픈 놀이터	잠재 위험군 발굴	상시	5회 (5명)	· 평일 드림 시크릿 놀이터 상시 이용 허용 - 놀이터 등록 청소년과 야간 돌봄을 받지 못하는 청소년(총 5명)이 동행 · 오픈 놀이터 내 돌봄을 받지 못하는 잠재 위험군 상시 스크리닝	상시 이용 가능한 오픈 놀이터 이용 청소년이 야간 돌봄 부재 청소년과 동행, 자율 적응 기간(1~2주) 후 등록
돌봄 프로그램	석식 지도	매일	주 5회	· 매주 월~금요일 석식 지도 (공휴일 제외) · 디딤돌 연계, 월 2회 떡볶이 제공 · 돌봄 공동체 연계, 월 1회 특식 제공	· 단체 급식, 간식 제공 · 성북구청 아동 급식 서비스 연계 · 지역 자원 연계 - 디딤돌(떡볶이) - 돌봄 공동체(특식)
	드림 가이드와 함께하는 학습	매주 수·금	주 2회	· 주 2회(매주 수·금) 학습 드림 가이드와 함께하는 학습 활동 · 학습 드림 가이드와 함께하는 관계 강화 및 특별 활동(매칭 커플별 자율 특별 학습)	· 요일별 희망 과목 선택, 학교·학년·수준별 그룹 학습 멘토링 매칭 · 매칭한 커플별 학습 계획서 제출, 교재 선정, 학습 및 특별 활동 진행
	자기 주도 학습	매주 월	주 1회	· 매주 월요일 자치 활동 진행 · 주 1회 자기 주도 학습 · 월 1회 자치 회의	· 드림 가이드 수업 후 과제 부여, 자율 학습 실시 - 단순 문제 풀이 외 토론, 독서, 퀴즈 프로그램 감상 등 · 월 1회 청소년 자치 회의 진행
사례 관리	개별 사례 관리	상시	-	· 월 1회 상담 · 서비스 연계	· 드림 가이드·코디네이터·Wer 필요 단계별 상담 실시
성북 dream 돌봄 공동체 조직	개인 및 단체 활동가 모집 및 선정	4월	2회	· 삼성전자 나눔 봉사단(대학생) - 진로 특강 및 체험 부스 운영(6~12월, 월 1회) · 녹색환경실천단(지역 단체) - 특식 지원(8~12월, 월 1회)	지역 내 유관 기관, 후원자 대상으로 돌봄 공동체 모집 홍보
	개인 및 단체 활동가 양성 교육	11, 12월	2회	· 1차 교육(11월) - 청소년 사례, Peer Supervision · 2차 교육(12월) - 연합 스트레스 관리 교육	돌봄 공동체 & 드림 가이드 연합 집합 교육
	성북 dream 돌봄 네트워크 간담회	4~12월	월 1회	· 돌봄 공동체 간담회 - 4~12월(월 1회씩 총 7회) · 마을 유관 기관 영역 간담회 - 교육청·교사·지역 사회 교육 전문가·유관 기관 연합 - 10, 12월(총 2회)	· 등록 돌봄 공동체 대상 간담회 (월 1회) · 지역 청소년 유관 기관 실무자 대면 간담회

## 2. 과정 평가

프로그램		수행 시기	목표량	산출량	평가 결과
사업 홍보 및 참여자 선정	사업 홍보	상시	12곳	12곳	· 유관 기관, 인근 학교, 지역 아동 센터, 청소년 기관 공문 발송 · 본 기관 및 유관 기관 온라인 홍보문 게시, 안내문 발송 · 인근 중학교 전체 학급에 안내문 비치, 홍보 · 등록 청소년이 오픈 놀이터 특별 활동을 기획하고 홍보문 제작, 비치 · 고등학교, 대학교 진학 및 관련 학과 안내, 체험 등을 돌봄 공동체와 연계, 오픈 놀이터 특강 실시로 흥미 유발
	참여 대상자 선정	1~3월	15명	15명	
	초기 상담 및 부모 상담	1~3월	30명	30명	
육구 조사 및 비전 동아리 조직	진단 검사를 통한 진로 유형 육구 조사	4월	15명	14명	· 진로 성숙도 검사와 직업 적성 검사 실시 - 청소년이 원하는 비전 동아리를 스스로 찾음 - PC, 음악 동아리 외에 청소년이 직접 관심 영역 동아리를 구성하도록 함. - 청소년 육구 및 검사 결과에 따라 디자인 동아리 추가 조직
	진로 유형에 따른 비전 동아리 조직	4월	15명	15명	
드림 가이드와 함께하는 비전 동아리 교육 및 체험 활동	비전 동아리 교육 체험 계획 수립	4월	9명	34명	· 진로 드림 가이드와 비전 동아리원이 함께 진로 성숙도 및 직업 적성 검사 분석, 교육 체험 계획 수립 · 비전 동아리별 특별 진로 체험을 스스로 계획, 직업 현장 방문 진행 · 성북구진로직업체험센터, 에듀닥터 등과 연계, 진로 특강 실시로 전문성 확보 · 청소년 육구 중심의 활동 설계, 청소년 주체성 향상
	비전 동아리 교육 및 체험 활동	매주 화	396명	434명	
드림 가이드와 함께하는 비전 동아리 자치 활동	비전 동아리 자치 활동	매주 목	396명	290명	· “청소년 드림 시크릿 놀이터” 사전 준비 · 구성 · 운영에 청소년이 직접 참여, 자치하게 함. · 활동 초반에는 청소년들이 자치 평가를 어려워하였으나, 월 1회 회의를 반복 실시하며 의견 제시 및 참여도 증가
	비전 동아리 청소년 자치 평가회	4~12월	90명	131명	
드림 가이드 진로·학습 멘토 조직 및 운영	드림 가이드 모집	1~3월	9명	34명	· 대학교가 많은 지역 자원 활용 - 인근 대학교 PC, 음악, 디자인 유관 학과 동아리를 진로 드림 가이드로 연계 - 목표 외에 다수의 드림 가이드 모집, 충직한 멘토링 실시 · 예정된 드림 가이드 O, T 및 보수 교육(2회) 외 돌봄 공동체 연합 보수 교육(2회) 등 총 4회 교육 실시(회차별 14명, 19명, 10명, 7명 참여) · 드림 가이드는 진로 · 학습 · 놀이 영역 내 청소년의 상이한 모습을 공유, 청소년 이해도를 높임.
	드림 가이드 교육	4, 8, 11, 12월	18명	50명	
드림 오픈 놀이터	놀이 공간 조성	상시	3명	10명	· 4월 이전 등록 청소년 10명이 놀이 공간 조성에 '놀이터 가구미'로 참여, 월 1회 자치 회의를 통해 공간 조성에 지속적 참여 · 매주 토요일 오픈 놀이터 운영 시 주당 10명 참여가 목표였으나 오픈 자연(2월~4월), 짧은 홍보 기간으로 이용 저조, 10월 이후 주당 평균 참여자 10명 이상 유지 · 청소년이 스스로 잠재 위험 청소년과 동행, 잠재 위험군 5명 발굴 및 등록 · 청소년 자치 회의를 통해 청소년 주도적 공간 조성 - 공간 배치도 제작 - 필요 물품 조사 · 구입
	기관 내 시설 개방	매주 토	440명	270명	
	잠재 위험군 발굴	상시	4명	5명	

프로그램	수행 시기	목표량	산출량	평가 결과	
돌봄 프로그램	석식 지도	매일	1,971명	2,575명	· 지자체 아동식, 디딤돌, 지역 후원자 연계를 통해 영양식, 간식 제공 - 식사를 함께하며 가족 같은 돌봄 분위기 조성 · 드림 가이드와 함께 주 2회 학습 활동 - 4월 이후 실시되어 목표보다는 실적 저조 - 수준별, 학교별, 그룹별 매칭을 통한 학습 멘토링 성공 · 자기 주도 학습 실시(주 1회) - 청소년과 드림 가이드가 W'er와 상담 후 함께 매칭 커플별 특별 학습 활동 계획안 작성, 특별 활동 실시, 보고서 제출 - 개별 학습 활동 계획과 특별 학습 활동 계획 수립, 시행
	드림 가이드와 함께하는 학습	매주 수·금	945명	559명	
	자기 주도 학습	매주 월	468명	207명	
사례 관리	개별 사례 관리	상시	150명	145명	· 청소년별 등록 시점 이후 월 1회 상담 · 서비스 연계 8건, 가족 프로그램 연계 6회
성북 dream 돌봄 공동체 조직	개인 및 단체 활동가 모집 및 선정	4월	10명	19명	· 기존 관계망, 지역 단체, 유관 기관 실무자, 대학생 봉사단 대상으로 “청소년 드림 시크릿 놀이터” 성북 dream 돌봄 공동체 조직 · 삼성전자 나눔 봉사단 네트워크 간담회 실시 (7~12월, 월 1회, 총 39명 참여) · 유관 기관 실무자 영역 네트워크 간담회 실시 (총 2회, 27명 참여)
	개인 및 단체 활동가 양성 교육	11, 12월	20명	10명	
	성북 dream 돌봄 네트워크 간담회	4~12월	100명	66명	

## 3. 효과 평가

성과 목표 1.	성과 지표	측정 도구	평가 방법
프로그램에 참여한 학생 전환기 저소득층 청소년의 자아 정체성 향상	자아 정체감 향상 정도	· 자아 정체감 척도 · 면접 · 운영 일지	· 사전·사후 척도 검사 · 1:1 사전·사후 인터뷰 · 담당자 및 드림 가이드 운영 일지 분석
<b>평가 결과</b>			
양적 평가	· 자아 정체성 척도 사전 · 사후 조사 - 대상 : “청소년 드림 시크릿 놀이터”에 등록 이용한 청소년 15명 중 조사 불응자 1명을 제외한 14명의 자아 정체성 척도 사전 · 사후 변화 정도를 관찰 - 결과 : 사전 조사 시 평균 155.78점에서 사후 조사 시 평균 159.5점으로 3.71점 향상(232점 만점)		
질적 평가	· 질문 : “청소년 드림 시크릿 놀이터를 이용하고 달라졌다고 느끼는 점이 있나요?” - 참여자 대부분이 크게 변화된 점은 없다고 답했으나, “청소년 드림 시크릿 놀이터”를 이용하기 전에는 하지 않았던 일들(공부, 음악)을 하게 되었다며 자기 수용력이 향상된 모습을 보임. “솔직히 공부 억지로 시켜서 싫어요. 그래도 예전에는 아예 안 했는데 여기서는 하게 된 게 좀 다르죠” “별로 달라진 건 없는데, 옛날에는 핸드폰만 했는데 지금은 여기서 놀기도 하죠. 게임도 할 수 있고” 등의 답변을 함. · 운영 일지 · 드림 가이드 관찰 · 개별 면접 결과, 성격이 다른 청소년 간의 인간 관계 경험이 증가했음을 확인함. 이는 청소년이 놀이터 구성원 역할을 지속하는 과정에서 대인 역할 자각이 증가했기 때문임.		

평가 결과	
질적 평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 드림 가이드 관찰 일지 : “예전에는 청소 한 번 하기도 되게 힘들었는데, 이제는 애들이 얘기하지 않아도 밥 차려 먹고, 청소 시간도 정해서 나눠서 해요.”</li> <li>- 개별 면접 : “그래도 친구들이랑 같이 있을 때 행복한데 여기 오면 애들이 있으니까...” “혼자만의 시간을 보내지 않는 게 달라진 거죠” “또래니까 서로 견제하는 게 어렵긴 해요” 등의 반응 보임.</li> <li>- 청소년이 자치 회의 및 놀이터 구성에 반복적으로 참여하면서 자기 주장이 증가하였고, 스스로 회의를 진행하거나 의견을 정리하는 등 적극적으로 변화함.</li> </ul>

성과 목표 2.	성과 지표	측정 도구	평가 방법
드림 가이드와 함께하는 비전 찾기를 통한 진로 성숙도 향상	진로 성숙도 향상 정도	· 진로 성숙도 척도 · 면접 · 운영 일지	· 사전·사후 척도 검사 · 1 : 1 사전·사후 인터뷰 · 담당자 및 드림 가이드 운영 일지 분석

평가 결과	
양적 평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 진로 성숙도 하위 변인 중 '진로 탐색 진로 행동' 척도 사전·사후 조사</li> <li>- 대상 : “청소년 드림 시크릿 놀이터”에 등록된 청소년 이용자 15명 중 조사 불응자 1명을 제외한 14명</li> <li>- 결과 : 진로 탐색과 결정에 대한 준비 정도를 알아보는 '진로 탐색 진로 행동' 사전·사후 변화를 관찰한 결과, 사전 조사 시 평균 55.86점이었으나 사후 조사 시 평균 60.68점으로 평균 4.81점 향상(100점 만점 기준)</li> <li>- 진로 성숙도 하위 변인 중 '개인별 비전 동아리 유관 진로 탐색 진로 행동' 척도 사전·사후 조사</li> <li>- 대상 : “청소년 드림 시크릿 놀이터”에 등록된 청소년 이용자 15명 중 조사 불응자 1명을 제외한 14명</li> <li>- 결과 : 비전 동아리별 유관 하위 변인을 각 1개씩 설정하고 개인별 해당 항목의 사전·사후 변화 파악 (PC 동아리 : 수리 논리력 항목, 음악 동아리 : 음악 능력 항목, 디자인 동아리 : 창의력 항목)</li> <li>- 사전 조사 평균 60.21점에서 사후 조사 평균 66.64점으로 평균 6.43점 향상(100점 만점 기준)</li> </ul>

질적 평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 질문 1 : 진로·학습 문제로 고민해 본 적이 있나요? 진로에 대해 고민해 본 적이 없다면 그 이유는 무엇인가요?</li> <li>- “청소년 드림 시크릿 놀이터” 이용 전에는 대부분 학교 진로 수업을 제외하면 진로 고민을 나눠 본 경험이 없었음. 이유로는 “진로 상담 시기가 정해져 있어 정말 필요할 때는 도움이 되지 못했거나, 딱히 물어보지 않았기에 얘기할 필요가 없었다”고 함.</li> <li>- 드림 가이드 일지 중 “많은 선생님들과 함께해서 좋았고, 가끔 힘들었는데 선생님들과 함께여서 기분 좋았고, 뜻깊은 시간이 될 수 있어서 좋았어요”와 같은 반응으로 미뤄보아, 드림 가이드와 청소년 사이의 친밀한 관계 형성을 확인할 수 있었음. 또 비전 동아리 활동 중 드림 가이드와 동아리원이 진로에 대해 상시 대화를 나누는 것도 파악할 수 있었음.</li> <li>- 질문 2 : 자유로운 비전 동아리를 만들 기회가 주어진다면 어떤 주제와 내용으로 만들고 싶은가요? 비전 동아리를 하며 느낀 점이 있나요?</li> <li>- 개별 면접에서 참여자 대부분이 “비전 동아리에서 관심 영역을 학습하여 만족감이 높았다”고 보고함. 예컨대 “기타를 배우고 싶었는데 배울 수 있는 기회가 돼서 좋아요. 내년에도 비전 동아리를 한다면 이대로 계속하고 싶어요” 라고 답변하기도 함.</li> <li>- 또한 “손으로 만들고 DIY하고 이런 것도 해보고 싶어요”라며 향후 만들고 싶은 비전 동아리를 자연스럽게 언급, 신규 동아리 활동에 대한 기대감을 나타냈음. 이는 진로 탐색 기회 증진으로 이어짐.</li> </ul>
-------	--

성과 목표 3.	성과 지표	측정 도구	평가 방법
드림 시크릿 놀이터를 운영하여 잠재된 위험에 놓인 청소년의 사회적 안전망 구축	건전한 놀이 및 문화 공간으로서 역할 수행 정도	· 면접 · 운영 일지	· 사전·사후 평가(주 참여자) · 개별 인터뷰 (주 참여자 및 관련 참여자) · 담당자 및 드림 가이드 운영 일지 분석

평가 결과	
질적 평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 질문 : 학교에서 하교 후 취침 시간까지 주로 어떻게 지내나요?</li> <li>- 예전에는 PC방에 가거나 친구들과거리 거리를 배회하고, 집에서 휴대전화를 보며 소일하는 경우가 많았음. 그러나 “청소년 드림 시크릿 놀이터” 이용일에는 공간 내에서 학습, 비전 동아리 활동 등을 시행함. 이로써 주말 PC방 이용 빈도도 감소함.</li> <li>- 활동 초반 청소년들은 “청소년 드림 시크릿 놀이터”에 낯선 청소년들이나 친구가 오는 것을 싫어하였으나, 활동이 진행되면서 친구들과 함께 숙제하거나 노는 공간으로 놀이터를 활용함. 이 과정에서 잠재 위험군 5명을 발굴해 놀이터에 등록함. 또한 놀이터 내 관계 형성은 학교와 일상 영역에서의 관계 확장으로 이어짐.</li> <li>- 돌봄 공동체, 드림 가이드와 함께 비전 동아리에 참여한 청소년들은 주 1회 오픈 놀이터만 이용한 청소년보다 적극적으로 놀이터의 향후 방향성을 고민하고, 놀이터를 직접 가꾸려는 주제 의식을 가짐. 이 과정에서 스스로 소속감을 가지고 주체적으로 놀이터를 운영하면서, 놀이터의 미래와 자신의 미래 모습에 대해 생각함.</li> </ul>

성과 목표 4.	성과 지표	측정 도구	평가 방법
마을과 동네에 기반을 둔 성북 Dream 돌봄 공동체 구성으로 청소년 맞춤형 지원 체계 활성화	· 저소득층 청소년 일탈 예방 가능 정도 · 긍정 혹은 부정적인 행동 변화 정도	면접	· 사전·사후 척도 검사 · 1 : 1 사전·사후 인터뷰 · 유관 기관 간담회

평가 결과	
질적 평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 질문 : 학교에서 하교 후 취침 시간까지 주로 어떻게 지내나요?</li> <li>- 지역 내 저소득층 청소년에 대한 안전한 돌봄 공간으로 일탈 예방 도모</li> <li>- 본 프로그램 운영 전에는 하교 시간인 약 16시~20시 사이 보호자와 함께 있지 못했던 청소년들이, “청소년 드림 시크릿 놀이터”를 이용하면서 이 시간대 혼자 있는 경우가 줄었음(인터뷰로 확인). 한 학부모는 “5남매 중에 맏이라서 집에 오면 동생들이 줄줄이 있으니까 스트레스를 받았는데 복지관 다니고 나서는 많이 편해진 것도 보이고 어디에 있는지 안심이 돼요”라며 안도감을 표함.</li> <li>- 저소득층 청소년은 가정에서 컴퓨터를 자유롭게 쓰기 어려워 PC방을 전전하거나 그마저도 가지 못하는 경우가 잦음. 그러나 본 놀이터를 이용하면서부터 안전한 공간에서 건전한 놀이를 즐기며 일탈을 예방하게 됨. 한 청소년은 “다른 애들은 여기서 컴퓨터를 못해도 집에서 하면 되고, 휴대폰도 할 수 있겠죠. 근데 저는 여기가 아니면 안돼요”라며 놀이터에 대한 애착을 보임.</li> <li>- 유관 기관, 마을 후원자, 지역 자원 연계를 통한 돌봄 공동체 구성으로 청소년 지원 체계 활성화</li> <li>- 일부 청소년의 경우, 프로그램 운영 이전에는 편의점 음식이나 라면으로 저녁을 대신했음. 놀이터를 이용하면서부터 주 3회 이상 지자체 연계로 제공받은 영양식을 저녁으로 먹게 됨. 또한 디딤돌, 지역 후원 단체 연계로 건강한 간식 섭취를 할 수 있었음.</li> <li>- 지역 내 교육 복지 협의회를 통해 유관 기관 영역의 돌봄 공동체가 구성됨. 이를 바탕으로 “청소년 드림 시크릿 놀이터”를 이용하는 저소득층 청소년을 교육 복지 영역에서 함께 돌보고 관찰함(15명 중 9명 교육 복지 우선 지원 사업 대상으로 확인, 학교와 공동 모니터링).</li> <li>- 마을 축제 참여로 놀이터 자립과 돌봄 공동체 기여 경험 획득</li> <li>- 저소득층 청소년들과 돌봄 공동체가 함께 마을 축제에 참여, “청소년 드림 시크릿 놀이터” 체험 부스 운영</li> <li>- 비전 동아리 밴드 공연(아동 청소년 문화 축제, 어린이날, 쿠팡 버스, 생명복지나눔의 거리 3회, 돌봄 박람회 등 총 6회) 경험을 통해 청소년들이 스스로 마을 내에서 자생적 구조를 갖추.</li> <li>- “청소년 드림 시크릿 놀이터” 이용자가 단순한 수혜자에 머무는 대신, 돌봄 공동체의 일원으로서 마을 돌봄에 동참하는 계기가 됨.</li> </ul>

## IV. 사업 성과

### 1. 마을 청소년을 위한 자유롭고 안전한 '놀이터' 조성 및 잠재 위험군 발굴

“청소년 드림 시크릿 놀이터” 사전 조사를 위해 마을 청소년을 대상으로 30건의 사전 욕구 조사를 실시한 결과, 청소년 전원은 청소년 전용 시설을 이용해 본 경험이 전혀 없었다. 그 이유로 대다수가 “몰라서” “그다지 가고 싶지 않아서” “별로 하고 싶은 게 없어서”라고 이야기하였다. 또한 과거 지역 아동 센터나 복지관 등을 이용해 본 경우에도 “일시적 학습 지원”을 위한 이용에 그쳤다. “청소년 드림 시크릿 놀이터”는 이렇듯 갈 곳 없는 청소년들에게 자유로운 놀이 공간이 되었다. 특히 집에서 컴퓨터를 이용하기 어려운 저소득층 청소년, 가정 환경 탓에 부모가 돌봐주지 못해 밤늦게까지 공원과 PC방을 전전하는 저소득층 청소년의 놀이 욕구를 해소할 장이 되었다. 또한 활동 초반 친구들과 함께 놀이터에 방문하는 것을 꺼려하였던 청소년들도 시간이 흐르면서 친구들과 함께 놀이터에 방문해 각각의 목적에 맞게 자유롭게 본 공간을 이용하였다. 이 과정에서 5명의 잠재 위험군을 발굴해, 본 놀이터에 등록하게 함으로써 안전한 체계 내에서 보호하였다. 또한 놀이터 안에서 관계를 맺은 청소년들이 학교와 일상 생활 영역에서도 서로 관계를 유지하며 사회적 관계망을 확장하는 순환 구조가 생겨났다.

### 2. 청소년의 자치력 향상 및 마을(지역) 참여 증가

본 “청소년 드림 시크릿 놀이터”는 청소년이 스스로 기획하고 만들어가는 청소년만의 공간으로 기획되었다. 이에 초기 세팅 과정부터 청소년의 욕구를 수렴하고, 등록 청소년들이 ‘놀이터 가꾸미’로 활동하면서 공간 배치부터 운영 규칙, 매월 운영 계획, 홍보를 직접 진행하는 자치 운영을 지향하였다. 활동 초기에는 자치 회의에 대해 낮은 의욕을 보이며 “무엇을 해야 할지 모르겠다”고 말하던 청소년들은, 프로그램이 진행될수록 자기 주장이 뚜렷해지고 놀이터와 본인의 미래를 조망코자 하는 모습으로 바뀌어갔다. 청소년들의 자치력 및 자기 주도성의 향상은 놀이터 내에서뿐만 아니라 마을 축제에서도 자발적으로 반복 표출되는 긍정적 변화가 있었다. 이는 마을에서 보살핌을 받던 청소년들이 마을과 함께 서는 존재로 활동하게 되는 순환 구조의 시작이라는 점에서 의미가 크다.

### 3. 마을 돌봄 공동체 내의 신뢰할 만한 성인과 교류, 그리고 성장

“청소년 드림 시크릿 놀이터”는 청소년이 자치하고 마을이 감싸는 ‘마을을 기반으로 한 공간’이다. 놀이터에서는 진로·정서·학습 영역의 드림 가이드, 후원자 및 지역 단체로 구성된 돌봄 공동체, 유관 기관 실무자로 구성된 돌봄 공동체를 겹겹이 구성하여 마을이 함께 청소년을 돌보는 구조를 확립하였다. 이 안에서 서로 다른 영역의 드림 가이드와 돌봄 공동체가 연합 교육 및 간담회를 통해 소통하며 청소년을 심층 이해하고, 상호 지지를 가능하게 했다. 이를 통해 저소득층 청소년은 믿고 의지할 수 있는 성인과 지속적으로 소통하며 유대감을 느꼈고, 스스로의 미래를 조망할 성장 기회를 얻었다. 본 사업에서는 청소년과 드림 가이드의 관계 강화 활동을 수차례 진행하였는데, 이는 드림 가이드와 돌봄 공동체, 그리고 청소년 간의 정서적 지지를 기반으로 한 비전 동아리 및 학습 활동으로 구현되었다. 청소년은 드림 가이드와 함께 각 영역과 관련된 관계 강화 활동을 계획 실행하며 유대감을 키웠으며, 주요 활동의 동기를 부여받았다.

## V. 향후 계획

2016년 “청소년 드림 시크릿 놀이터”의 성과는 마을 내에 자유로운 청소년 놀이 문화 공간을 조성했다는 점, 그리고 놀이터 구성원인 청소년과 마을의 구조가 탄탄히 확립되었다는 점이다. 향후에는 청소년의 자치력을 강점으로 한 비전 동아리를 강화하며, 돌봄 공동체가 이를 겹겹이 지원하는 운영 형태를 유지하고자 한다. 올해 프로그램을 진행하면서 참여 청소년의 자아 정체감 및 진로 성숙도가 향상되고, 비전 동아리의 향후 계획을 직접 상상하고 조망하는 변화가 있기는 했으나, 이는 또래 평균에 머무는 수준이다. 앞으로는 놀이터를 매개로 청소년 성장 교육의 질을 강화할 예정이다. 또한 청소년 비전 동아리가 지역에 설 기회를 넓혀 가며 더 많은 마을의 청소년이 놀이터를 알고, 필요에 맞게 이용할 수 있도록 할 것이다. 1차 연도에 실시한 욕구 조사 중 “내가 우리 마을에 우리(청소년)만을 위한 공간을 만든다면 어떤 공간을 만들고 싶은가요?”라는 질문의 응답 결과를 바탕으로 청소년이 바라는 공간을 청소년이 스스로 꾸준히 조성해 나가는 것을 지원하고자 한다. 이는 잠재 위험군을 발굴해 보호하는 동시에 청소년의 건전한 놀이 문화를 확장하고, 청소년을 마을의 주인으로 인식하여 함께하는 마을 성장에 기여하게 할 예정이다.