

<성과중심형> 사업계획서

안채은,안정현,이향은,최주은,이찬비

1. 사업명 : ADHD 아동의 집중력 향상을 위한 놀이학습 치료 프로그램

2. 사업 내용 및 추진 전략

1) 사업 참여자 모집 전략

(1) 참여 대상 및 인원

핵심 참여자	ADHD 아동 20명
주변 참여자	자원봉사자 (10명), 보호자 (20명)

(2) 참여자 선정 기준

핵심 참여자	대구 계명구(달서구)에 거주하는 ADHD 아동 4~7세까지 ADHD 아동 기초수급자 가정인 ADHD 아동
--------	--

(3) 참여자 모집 방안

홍보전략

온라인 : 홈페이지 및 SNS 홍보

오프라인 : 홍보지 배포(엘리베이터 안내게시판, 현수막, 어린이집 알림장 배포)

2) 사업 내용 및 사업 집행 전략

세부사업명	활동(수행방법)			
	프로그램명	일정	회기	내용
오리엔테이션		1월 말	1회기	→ 대상 : ADHD장애를 가진 아동 20명 → 프로그램 진행 시간 : 2시간 → 프로그램 구성 : 창의력 증진, 집중력 향상, 문제해결 능력 배우기
창의력 증진	모래놀이	2월~8월	10회기 (3주에 1회)	→ 대상 : ADHD장애를 가진 아동 10명 → 수행방법 : 모래놀이 → 진행내용 : 무의식적인 것을 의식화 하는 과정으로 모래상자 위에 소품을 놓고 표현해 감정을 표출하는 경험
	소꿉놀이	2월~8월	10회기 (3주에 1회)	→ 대상 : ADHD장애를 가진 아동 10명 → 수행방법 : 소꿉놀이 → 진행내용 : 역할놀이를 통해 미래의 사회생활을 준비하며 역할 분담을 통한 표현능력을 증진한다. 자연스럽게 또래집단과 사회성을 기른다
집중력 향상	상황추론카드	2월~8월	10회기 (3주에 1회)	→ 대상 : ADHD장애를 가진 아동 10명 → 수행방법 : 상황추론카드 → 진행내용 : 아동의 수준을 고려해 사회적 상황추론 카드를 보여주고 표정이나 상황을 보고 유추 또는 말풍선을 보고 언어적 의사소통 문제를 이해
	섬 탈출 보드게임	2월~8월	10회기 (3주에 1회)	→ 대상 : ADHD장애를 가진 아동 10명 → 수행방법 : 보드게임 → 진행내용 : ADHD 관련내용, 상황이 나오며 그 상황을 공감하고 이해하며 자발적으로 부정적인 생각을 수정

문제해결 능력 배우기	오목놀이	2월~8월	10회기 (3주에 1회)	→ 대상 : ADHD장애를 가진 아동 10명 → 수행방법 : 오목놀이 → 진행내용 : 서로 번갈아 두며 자신의 차례를 기다리고 매순간마다 상황에 맞는 방법을 탐색하고 결정하는 과정을 겪음
	바둑놀이	2월~8월	10회기 (3주에 1회)	→ 대상 : ADHD장애를 가진 아동 10명 → 수행방법 : 바둑놀이 → 진행내용 : 서로 번갈아 두며 자신의 차례를 기다리고 매순간마다 상황에 맞는 방법을 탐색하고 결정하는 과정을 겪음
평가회		8월 27일 일요일	1회기	→ 수행방법 : 설문지 조사, 보완점 발표, 피드백 회의 → 진행내용 : 대상 만족도, 참여도 설문지 조사, 프로그램에 보완점들을 발표, 발표 후 문제점들을 해결하는 회의시간

3) 기관 연계협력 전략

협력 기관명	세부 사업명	협력 계획	비고
유아교육기관	놀이교육	본기관 - 유아교육진행 전문가 요청 - 사업 자문 및 협조 요청 협력기관 - 유아 교육 전문가 진행 - 사업자문 및 정보 제공	상황추론카드 보드게임 오목놀이 바둑놀이
심리상담센터	심리교육	본기관 - 심리 교육 전문가 요청 협력기관 - 심리 교육 진행	모래놀이 소꿉놀이
계명대학교	자원봉사	본기관 - 자원봉사자 10명 요청 협력기관 - 자원봉사자 제공	상황추론카드 보드게임 오목놀이 바둑놀이 모래놀이 소꿉놀이

3. 예산 편성

(단위 : 원)

목	세목	세세목	계	산출근거	예산조달 계획				
					신청금액	비율 (%)	자부담	비율 (%)	자부담 재원
총 계			2,864,300		2,864,300	100			
인건비	강사료	유아교육 전문가	840,000	60,000원X7개월X2명 = 840,000원	840,000	29.3			
		심리교육 전문가							
	소 계		840,000						
사업비	재료비	모래놀이 세트	32,000	16,000원X2개 =32,000원	32,000	1.1			
		상황추론 카드	36,000	18,000X2개 =36,000원	36,000	1.3			
		섬탈출보드 게임	172,800	86,400원X2개 =172,800원	172,800	6			
		오목,바둑	63,500	12,700원X5개 =63,500원	63,500	2.2			
	소 계		304,300						
관리 운영비	운영비	공공요금	1,500,000	50,000X3HX10회 =1,500,000원	1,500,000	52.4			
		홍보비	20,000	20,000X1개 =20,000원	20,000	0.7			
		회의비	100,000	20,000X1회X5명 =100,000원	100,000	3.5			
		평가회비	100,000	20,000X1회X5명 =100,000원	100,000	3.5			
	소 계		1,720,000						

4. 문제 의식(사업 필요성)

1) 사업 계획 배경

ADHD아동은 만7세 전까지는 증상이 잘 드러나지 않는다. 그러나 초등학생이 되면 주의 집중이 안되어 학습에 어려움을 겪고, 과잉행동, 충동이 있어 친구들이나 주변 사람들 하고도 갈등 겪게 되고, 특히 사회성 부분이 미숙해서 친구들과의 갈등, 어려움을 겪는다.

이러한 특성 때문에 사회성으로 크게 문제가 될 것 같으나 실제 예들을 살펴보면 그렇지 않다. ADHD 아동의 문제는 주의력 조절 능력의 발달 시기가 늦어지는 것이다. 주의력 조절 발달 능력의 시기가 늦어지는 것도 크게 문제가 되지 않아야 하지만 현실에서는 ADHD 아동이 각자의 개성이 아닌 주의력 결핍 과다행동 장애로 보는 세상에 살고 있기 때문에 이것을 치료할 필요가 있다. 결국은 현실에 적응하도록 우리가 도와야 한다.

ADHD의 원인은 전두엽 기능저하이다. 이것을 알고 전두엽 기능을 많이 사용하는 놀이치료를 선택했다. 모래놀이와 소꿉놀이를 창의력 증진과 동시에 사회성을 키우고, 상황추론카드와 섬 탈출 보드게임으로 집중력을 향상시켜 주의지속능력을 향상시킨다. 그리고 오목놀이와 바둑놀이를 문제해결 능력을 키워서 스스로 행동을 조직화하는 행동 조직 능력을 향상시켜준다. 학교에 들어가기 전 아동들이 학교부적응으로 많은 스트레스를 받지 않았으면 하는 마음으로 시작된 프로그램이다. ADHD는 한 번 바로 잡아주지 않으면 성인까지 쫓 이어진다. 작은 놀이만으로도 충분히 증상을 완화 시킬 수 있다.

학교에 가게 된다면 학업, 친구들과의 관계가 전부인데 이 증상을 그대로 가져가게 된다면 학업도 어렵고 친구들과의 관계도 어려워진다. 아이들이 사회에 부적응자가 되지 않도록 도와주고 싶다. 제대로 된 치료법도 없는 이 병으로 너무 많이 아프지 않았으면 한다. 있는 그대로 존중 받았으면 좋겠지만 우리가 할 수 있을 만큼 최선을 다해 도울 것이다.

2) 기존 유사사업과의 차별성

3~5세의 아이들 중 ADHD여부 확인을 위해 가장 많이 검사를 하며 또 가장 많이 진단을 받기 때문에 우리 기관은 4~7세 아이들로 증상을 완화시키기 위해 운영된다.

기초생활수급자분들은 ADHD진단을 받았더라도 치료를 하는데에 있어 모든 방면에서 부족하다. 또한 일반적으로 ADHD아이들을 약물로 치료하지만 우리 기관에서는 놀이·학습치료 프로그램을 통해 완화되도록 무료로 도와준다.

3) 신청기관의 강점

- ADHD의 특징에 대하여 사전 조사
 - 주의력이 산만하며 감정조절이 힘들어 충동성과 난폭성이 나타날 수 있다.
- ADHD의 치료법
 - 약물치료와 놀이학습치료프로그램이 있다.
- 관련분야의 경험은 아동의 스트레스 해소 스포츠 프로그램이 있다.

5. 목표 및 평가

1) 산출목표

세부 사업명	산출목표	모니터링 방법
모래놀이	20명 10회 3시간 (2월~8월)	출석부 작성, 프로그램 일지, 상담기록지
소꿉놀이	20명 10회 3시간 (2월~8월)	출석부 작성, 프로그램 일지, 상담기록지
상황추론카드	20명 10회 3시간 (2월~8월)	출석부 작성, 프로그램 일지, 상담기록지
섬 탈출 보드게임	20명 10회 3시간 (2월~8월)	출석부 작성, 프로그램 일지, 상담기록지
오목놀이	20명 10회 3시간 (2월~8월)	출석부 작성, 프로그램 일지, 상담기록지
바둑놀이	20명 10회 3시간 (2월~8월)	출석부 작성, 프로그램 일지, 상담기록지

2) 성과목표 및 평가 방법

성과목표	평가 도구 및 방법	측정 시기
창의력 증진	성과지표 : 창의력 15% 증진(TTCT) 평가도구 : 창의성 검사지 평가방법 : 20명 대상 사전사후 설문조사	사전(2월) 사후(8월)
집중력 향상	성과지표 : 집중력 20% 증진(CNT) 평가도구 : 집중력 검사지 평가방법 : 20명 대상 사전사후 설문조사	사전(2월) 사후(8월)
문제해결능력 향상	성과지표 : 문제해결능력 15% 증진(PSI) 평가도구 : 문제해결능력 검사지 평가방법 : 20명 대상 사전사후 설문조사	사전(2월) 사후(8월)

6. 사업종료 후 지향점

1) 사업 수행으로 인한 기대 효과

- (1) 가족 관계, 또래 관계, 학습 등이 좋아진다
- (2) 의기소침이나 자신감 저하같은 정서적인 문제들도 좋아진다
- (3) 품행장애와 같은 다양한 행동문제도 예방할 수 있다

2) 사업 결과의 활용 계획

- 프로그램이 종료된 후 프로그램 관한 설문을 통해 문제점을 찾고 보완하며 더 나은 프로그램을 만드는데 힘쓰며, 좋은 효과를 보게 되겠다.
- 모래놀이나 소꿉놀이 등은 ADHD아동들 뿐만 아니라 다문화가정의 아이들이나 다른 기관에서도 다양하게 활용을 할 수 있으며, 지역사회에게 꼭 알리고 싶은 것은 ADHD는 치료가 완전히 불가능한 것이 아니라 완치를 할 수도 있다는 것이고, ADHD는 개개인의 개성을 비정상으로 두어 장애로 인식하고 있다. 다만 사회에서는 각자의 개성으로 살아갈 수 없는 현실 때문에 우리는 ADHD를 치료할 수 밖에 없다. ADHD는 심각한 질환이 아니고 아직 적응을 하지 못한 것 뿐이라고 알리고 싶다.

<성과중심형> 사업계획서

팀 명 : 비눗방울청소년지원센터

팀원 : 강하늘, 최명준, 김정후, 박성웅, 전종현, 김세힘

팀 미션 : 가정 밖 청소년들의 취업률 향상을 통한 경제적 자립 달성

1. 사업명 : 가정 밖 청소년의 취업률 향상을 위한 직업역량개발프로그램

2. 사업 내용 및 추진전략

1) 사업 참여자 모집전략

(1) 참여 대상 및 인원

핵심 참여자	■ 달서구 일대 가정 밖 청소년 중 취업 의지가 있는 자
주변 참여자	■ 네트워크 유관 기관 - 달서구종합복지관, 대구직업전문학교 ■ 진로 탐색 - 직업상담사 자격을 가진 전문 직업상담사 5명 ■ 직업학교 연계 교육 - 대구직업전문학교 직원 2명 - 계명문화대학교 평생교육원 담당 직원 2명 ■ 취업 알선 및 멘탈 케어 - 대구직업전문학교 취업지원센터 직원 2명 - 비눗방울청소년지원센터 사회복지사 2명

(2) 참여자 선정 기준

핵심 참여자	※ 공통사항 : 달서구 일대 24세 이하 가정 밖 청소년 ■ 자격증 취득과 취업에 의지가 있는 자 ■ 배움에 있어 신체, 정서적으로 이상이 없는 자 ■ 부모와 함께 거주하지 않으며 혼자 생활하는 자
--------	---

(3) 참여자 모집 방안

홍보전략	■ 온·오프라인 홍보 - 온라인 : 홈페이지 및 SNS 홍보 - 오프라인 : 홍보지 배포(아파트 게시판, 주변 상가 게시판) - 달서구 일대 고등학교 방문 홍보
상담 및 선정	■ 참여자 상담을 통한 참여의지 확인 및 선정 - 프로그램에 대한 이해, 프로그램 참여의지 확인

2) 사업내용(사업수행일정 포함) 및 사업집행전략

프로그램명		세부내용/일자	참여인원	연간활동시간	담당자
기관 협약 체결		1월	00명		
홍보 및 모집, 적격심사		상시	00명		
오리엔테이션		3월/8월	00명		
진로 탐색	진로 상담	상시	00명		
	진로 적성검사				
	현장 견학	3월/8월	00명		
직업학원 연계 교육	직업교육	3월~12월	00명		
	자격증 취득 지원		00명		
취업 지원 및 사후관리	직업학원 연계 취업 알선	상시	00명		
	재직자 사후관리 및 만족도 조사	분기별 1회 표본조사	00명		

○ 사업 내용

(1) 진로 탐색 : 진로 상담, 적성검사와 현장 견학을 통한 진로 결정

1세부 사업명	활동(수행방법)			
	P/G명	일정	회기	내 용
진로 상담	진로 상담	상시	상시	■ 대 상 : 프로그램 참가 청소년 00명 ■ 수행인력 : 외부 직업상담사 3명 ■ 수행방법 - 청소년 대상 진로 결정을 위한 상담 진행 - 다양한 직업을 소개 및 탐색 ■ 진행내용 : 진로탐색, 직업소개, 현장 견학 및 체험 (현장 방문이 힘들 경우 커리어넷 자료 사용)
진로 적성검사	진로 적성검사	상시	상시	■ 대 상 : 프로그램 참가 청소년 00명 ■ 수행인력 : 센터 직원 2명, 외부 직업상담사 1명 ■ 수행방법 - 커리어넷(https://www.career.go.kr) 진로 적성검사 - 고용노동부(https://www.moel.go.kr) 진로 적성검사 ■ 진행내용 : 직로 선택이 힘든 학생들의 선택지를 넓히고 자신의 진로 선택에 확신이 없는 학생들에 대한 도움
현장 견학	현장 견학	3월/8월	연 2회	■ 대 상 : 프로그램 참가 청소년 00명 ■ 수행인력 : 센터 담당자 2명, 현장 직원 1명 ■ 수행방법 - 직업 현장을 직접 보고 가능하면 체험 ■ 진행내용 : 직접 현장을 보고 체험하며 학생들의 진로 결정에 도움 (현장 방문이 힘들 경우 커리어넷 자료 사용)

(2) 직업학원 연계 교육

1세부 사업명	활동(수행방법)			
	P/G명	일정	회기	내 용
직업학원 연계교육	직업교육	3~12월	교육 기간 내	■ 대 상 : 프로그램 참가 청소년 00명 ■ 수행인력 : 대구직업전문학교 교육 담당자 ■ 수행방법 - 신청한 교육과정 수행
	자격증 취득 지원	3~12월	교육 기간 내	■ 대 상 : 프로그램 참가 청소년 00명 ■ 수행인력 : 대구직업전문학교 교육 담당자 ■ 수행방법 - 신청한 자격증 취득 교육과정 수행

(3) 취업 지원 및 사후관리

1세부 사업명	활동(수행방법)			
	P/G명	일정	회기	내 용
취업 지원 및 사후관리	취업 지원	3~12월	상시	■ 대 상 : 프로그램 참가 청소년 00명 ■ 수행인력 : 대구직업전문학교 취업정보센터 ■ 수행방법 - 취업정보센터와 연계하여 취업 알선
	재직자 사후관리 및 만족도 조사	분기별 1회	분기별 1회	■ 대 상 : 프로그램 참가 청소년 00명 ■ 수행인력 : 센터 담당자 3명 ■ 수행방법 - 취업에 성공한 프로그램 참가자를 대상으로 만족도 조사

○ 사업 진행 일정

[illegible]

3. 예산 편성

(단위 : 원)

목	세목	세세목	계	산출근거	예산조달 계획				
					신청금액	비율 (%)	자부담	비율 (%)	자부담 재원
총 계									
인 건 비	전담 인력	급여	129,600,000	1,800,000원 × 12개월 × 6명	129,600,000	100%			
		사회보험	12,312,000	171,000월 × 12개월 × 6명			12,312,000	100%	자체 예산
		퇴직적립금	10,800,000	150,000× 12개월 × 6명			10,800,000	100%	자체 예산
	소 계		152,712,000		129,600,000	13.3%	23,112,000	95%	
사 업 비	진로 탐색	진로 상담	60,000,000	• 강사료(2급, 6시간) 100,000 × 200회 × 3명 =60,000,000	60,000,000	100%			
		진로 적성검사	20,000,000	• 강사료(2급, 6시간) 100,000 × 200회 × 1명 =20,000,000	20,000,000	100%			
		현장 견학	4,000,000	• 버스 대여비 300,000 × 5대 × 2회 =3,000,000 • 간식비 100,000 × 5대분 × 2회 =1,000,000	4,000,000	100%			
	직업 역량 강화 교육	직업 교육	420,000,000	• 강사료 200,000 × 200회 × 10명 =400,000,000 • 교재 구입비 100,000 × 200명 =20,000,000	420,000,000	100%			
		자격증 취득 교육	420,000,000	• 강사료 200,000 × 200회 × 10명 =400,000,000 • 교재 구입비 100,000 × 200명 =20,000,000	400,000,000	100%			
	소 계		840,000,000		840,000,000	86.6%			
관리 운영 비	관리 운영 비	사무용품 구매	1,200,000	100,000 × 12개월			1,200,000	100%	
		소 계		1,200,000				5%	

4. 문제의식(사업 필요성)

◎사업 필요성

2021년 통계청과 여성가족부에서 조사한 ‘2021 청소년 통계’에 따르면 단 한 번이라도 가출 경험이 있는 청소년은 총 11만 5천741명으로 집계되었다. 학업 중단 학생은 조사 대상에 포함되지 않아 실제 가출 청소년은 더 많을 것으로 추산되고, 가출의 원인으로는 ‘가족과의 문제’가 61%로 압도적인 지표를 기록했다. 이는 대다수가 가정에서의 폭력과 학대를 피해 탈출한 이른바 ‘생존형 가출’이라는 것을 시사한다.

가출 후 청소년 시설에 들어가게 되더라도 시설에 머무를 수 있는 기간이 한정되어 있고, 결국 가정을 나오게 된 청소년들은 문제가 해결되지 않은 채 가정으로 복귀하게 되거나 범죄의 길로 접어드는 경우도 있다.

쉼터 퇴소 이후 정부 차원의 자립지원제도가 미비하기 때문에 퇴소 이후에도 쉼터 퇴소 청소년 대상 정부 차원 자립지원제도가 미비하다. 보호시설에서 머문 뒤 자력으로 주거를 마련하는 것은 사실상 어렵고 정규직 취업도 쉽지 않아 경제적 자립이 사실상 불가능하다. 주거 공간을 찾으려면 LH(한국토지주택공사) 등의 거주 지원을 받아야 하지만 행정기관은 실태 파악조차 하지 못하고 있는 경우가 많아 가정 밖 청소년의 홀로서기가 쉽지 않다.

주거지가 확보되더라도 당장의 취업전 생계문제를 해결하는데 필요한 자립수당, 자립정착금 등 정부와 지자체 차원의 경제적 지원이 전무하다. 그렇기 때문에 가정을 떠난 청소년의 경제적 자립을 이루기 위한 취업률 향상 프로그램이 필요하다고 생각된다.

5. 목표 및 평가

1) 산출목표

세부 사업명	산출목표	모니터링 방법
진로탐색	- 진로상담 : 전문상담사 3명, 주 중 12~18시 - 진로 적성검사 : 전문상담사 1명, 주 중 12~18시 - 현장 견학 : 현장 별 사회복지사1명(총 10명) 반기별 1회/ 연 2회 실시	- 출석부 - 실시·결과보고 - P·G 활동일지 - 상담일지
직업학원 연계 교육	- 직업교육 : 전문 직업교육 강사 10명 3월~12월, 주 중 09~17시 진행 - 자격증 취득 지원 : 직업학원 자격증 강사 10명 3월~12월, 주 중 17~20시 진행	- 출석부 - 실시·결과보고 - P·G 활동일지 - 평가회의록 - 자격증 취득 여부
취업 지원 및 사후관리	- 직업학원 연계 취업 알선 : 직원학원 취업 지원센터 주 중 13~18시 진행 - 재직자 사후관리 및 만족도 조사 : 표본조사 담당사회복지사 1명 반기별 1회, 연2회 진행	- 출석부 - 실시·결과보고 - P·G 활동일지 - P·G 만족도 조사

2) 성과목표 및 평가 방법

구 분	성과목표	평가 도구 및 방법	측정 시기
진로 탐색	가정 밖 청소년의 진로 결정	- 성과지표 : 사전·사후 80% 이상 청소년들의 진로 결정 - 평가도구 : 참여자 대상 사후 면담 - 평가방법 : 참여자 대상 면담을 통해 진로 결정 여부 확인	사전(3월), 사후(12월)
직업학원 연계 교육	가정 밖 청소년의 취업을 위한 직업교육 및 자격증 교육	- 성과지표 : 프로그램 참여 청소년들의 70% 이상 자격증 1개 취득 - 평가도구 : 자격증 취득 여부 - 평가방법 : 참여자 대상 사후 자격증 취득 여부 확인	사전(3월), 사후(12월)
취업 지원 및 사후관리	가정 밖 청소년의 취업	- 성과지표 : 사전·사후 참여 청소년들의 취업률 80% 이상 달성 - 평가도구 : 참여자 취업 여부 - 평가방법 : 참여자 대상 사전·사후 취업률 조사	사전(3월), 사후(12월)

6. 사업종료 후 지향점

1) 사업 수행으로 인한 기대 효과

(1) 가정 밖 청소년의 진로 결정

구 분	변화내용	비 고
진로 상담	• 전문 직업상담을 통해 자신의 강점과 하고 싶은 일을 탐색	—
직업적성검사	• 표준화된 직업적성검사를 통해 자신과 맞는 진로에 대한 탐색	—
현장 견학	• 직업 현장 견학을 통해 자신이 선택한 진로의 현장을 직접 보고 궁금증을 해소	—

(2) 가정 밖 청소년의 취업 역량

구 분	변화내용	비 고
직업 교육	• 직업전문학원의 전문적 교육을 통해 취업에 필요한 개별적 역량을 강화	—
자격증 취득 교육	• 직업전문학원의 전문적 자격증 취득 교육을 통해 진로 선택에 필요한 자격증을 취득	필요 자격증 취득
취업 지원	• 교육과정이 끝난 청소년에게 협약이 체결된 기관과 연계 하여 취업 지원	—

2) 사업 결과의 활용 계획

- 가정 밖 청소년의 취업률 향상을 통한 경제적 자립 달성 : 지역사회에 사업의 필요성과 효과성을 알리고 젊은 노동력을 원하는 고용자들의 참여를 이끌어내 사업의 규모를 확대할 예정이며 이를 통해 대구지역 사회에 젊은 물결을 불러올 수 있을 것이라 기대
가정 밖으로 나온 청소년들의 취업 역량 강화와 취업률 향상을 통해 경제적 자립을 달성할 수 있도록 지원하여 장기적으로 가정 밖 청소년의 범죄 행위나 범죄 가담률을 낮출 수 있을 것이라 기대함.

<성과중심형> 사업계획서

1. 사업명 : 경증치매 노인의 인지능력 향상을 위한 추리놀이 프로그램

팀원:김동우, 김상훈, 조민재 박찬호 김승재

2. 사업 내용 및 추진 전략

1) 사업 참여자 모집 전략

(1) 참여 대상 및 인원

핵심 참여자	달서구 신당동에 거주하는 65세 이상 노인 (50명)
주변 참여자	달서구 신당동 내 핵심 참여자 가족 구성원 (50명)

(2) 참여자 선정 기준

핵심 참여자	달서구 신당동에 거주하는 65세 이상 노인 (50명) 인지능력이 약화된 노인 치매가 걱정되는 어르신 저소득층 어르신 치매 테스트 결과 경증치매로 판단되는 노인 및 가족
--------	---

(3) 참여자 모집 방안

전자기기를 통해 치매테스트를 참여한 노인 중 경증치매를 앓고있다고 판단되는 참여 자 우선 선정

온라인-sms홍보서비스, 홈페이지 홍보, Tv광고, 검색엔진광고

오프라인-현수막, 홍보지 배포(복지관 주변, 마을회관)

2) 사업 내용 및 사업 집행 전략

세부 사업명	활동(수행방법)			
	PG명	일정	회기	내용
문 제 해 결력 향상	스무고개 게임	4~7월	48회기 (월16 회)	대상-문제해결력 향상 노인 50명 수행인력-사회복지사 5명, 담당자 수행방법-스무고개 게임 진행

	- 추 리 놀이				진행내용-20개 질문에서 정답을 찾는 활동을 통해 노인분들의 추리력 향상과 사고력 향상, 참여자 간에 친밀감 형성
		퍼즐게임			대상-문제해결력 향상 노인 50명 수행인력-사회복지사 5명, 담당자 수행방법-퍼즐게임 진행 진행내용-그림의 조각을 맞추는 활동을 통해 판단력 향상, 인지력 상승, 문제해결력 향상
		보드게임			대상-문제해결력 향상 노인 50명 수행인력-사회복지사 5명, 담당자 수행방법-보드게임 진행 진행내용-상대의 숫자를 맞추는 활동을 통해 추리력 향상, 사고력, 계산력 향상
		그림자 찾기게임			대상-문제해결력 향상 노인 50명 수행인력-사회복지사 5명, 담당자 수행방법-그림자 찾기 게임 진행 진행방법-사물의 그림자를 보고 맞추는 활동을 통해 사고력 향상, 추리력 향상, 문제해결능력 향상
	기억력 향상 및 인지능 력 강화 -회상 치료	과거 사진 되돌아보 기	8~11 월	48회기 (월16 회)	대상-기억력 향상 노인 50명 수행인력-사회복지사 5명, 담당자 수행방법-과거 사진 되돌아보기 진행내용-과거의 기억나는 자신의 사진을 되돌아보는 활동을 통해 기억력 향상과 참여자 간에 친밀감 형성
		과거 고민 털어놓기			대상-기억력 향상 노인 50명 수행인력-사회복지사 5명, 담당자 수행방법-과거 고민 털어놓기 수행내용-과거의 사건이나 고민 등을 얘기하고 나누는 활동을 통해 인지력 자극, 참여자 간에 친밀감 형성
		과거 나에게 편지쓰기			대상-기억력 향상 노인 50명 수행인력-사회복지사 5명, 담당자 수행방법-과거 나에게 편지쓰기 수행내용-자신이 원하는 나잇대를 정하여 과거 나에게 편지를 쓰는 활동을 통해 기억력 향상과 창의력 향상
		생애사 발표			대상-기억력 향상 노인 50명 수행인력-사회복지사 5명, 담당자 수행방법-생애사 발표 수행내용-자신의 과거에 살아온 삶을 이야기하는 활동을 통해 의사소통 능력과 참여자 간에 친밀감 형성

3) 기관 연계협력 전략

3. 예산 편성

(단위 : 원)

목	세목	세세목	계	산출근거	예산조달 계획				
					신청금액	비율 (%)	자부담	비율 (%)	자부담 재원
총 계			7,932,000		7,932,000				
인건비	강사료	레크레이션 강사	4,800,000	· 강사비 50,000원×48회 =2,400,000원	4,800,000				
		레크레이션 강사		· 강사비 50,000원×48회 =2,400,000원					
	소 계		4,800,000		4,800,000				
사업비	재료구입비	그림자찾기 게임	100,000	· 스크린 100,000원 =100,000원	100,000				
		보드게임	1,500,000	· 보드게임 15,000원×100개	1,500,000				
		퍼즐게임	1,500,000	· 퍼즐게임 15,000원×100개	1,500,000				
	소 계		3,100,000		3,100,000				
관리 운영비	공공요금	전기세	320,000	· 전기세 30,000원×8회 =240,000원	320,000				
		수도세		· 수도세 10,000원×8회 =80,000원					
	소 계		320,000		320,000				

4. 문제 의식(사업 필요성)

1) 사업 계획 배경

고령화 사회의 사회적 문제 ‘치매’ 다양한 원인의 뇌손상으로 인해 후천적으로 기억력, 언어력, 판단 등 인지기능이 떨어져 혼자 일상생활을 수행이 어려워지는 상태이다.

의학의 발달로 수명이 늘어났지만 65세 이상 인구의 약 10%가 치매를 앓고 있으며 10명중 1명은 발병률이 매우 높다.

치매 역학조사 결과 2018년 현재 65-69세에서 약 1%, 70-74세에서 약 4%, 75-79세에서 12%, 80-84세에서 21%, 85세 이상에서는 40% 정도의 유병률로 나타나 연령이 5세 증가할수록 치매 유병률도 2배 가량 증가하는

추제를 보이고 있다.

경증치매노인의 문제는 사람이나 사물에 이름을 잘 기억하지 못하거나 최근에 나누었던 대화의 내용이나 최근에 있었던 내용을 자세히 기억하지 못하는 등 기억장애가 발생하고, 엉뚱한 곳에 물건을 놔두거나 놓아둔 물건을 잘 찾지 못하고, 또 잘 알던 길에서 길을 잃거나 집을 못 찾는 공간지각장애도 발생한다. 문제해결 추상적 사고 결정 내리기가 힘들어지고 판단력이 떨어지는 등 인지기능 장애가 발생한다.

치매노인의 인지력 문제는 주의를 기울이는 정보는 받아들이고 처리할 때 집중력이 필요하다. 근데 주의를 기울이지 못한 정보는 장기 기억화 되지 못하므로 주의력이 나빠지면 기억력도 함께 저하된다.

회상치료와 추리놀이는 문제해결 능력 향상과 기억력 향상 그리고 의사소통 능력을 향상시키고, 사회활동의 참여와 일상생활에 흥미를 갖도록 하는 것이다.

회상치료의 과정은 개인의 감추어진 기억을 이끌어내기 위해서 사진이나 과거에 친숙했던 물건들, 과거에 들었던 노래가 들어있는 테이프 등의 도움을 받아 과거에 자신이 경험한 개인적인 사건에 대한 감정이나 생각들을 다시 느끼고 그에 대한 이야기를 타인과 수집하고 나누는 과정으로 이루어져 있다.

추리능력의 효과는 문제해결 능력과 소근육 운동, 추리력, 감각 학습, 협동력, 관찰력, 사회성 등 다양한 영역의 기능을 발달시킬 수 있다.

또한 이겼을 때 성취감을 얻을 수 있고 느낄 수 있다.

이 문제를 보완하고자 추리놀이를 통해 뇌 활성화를 시킨 후 이들의 문제해결 능력, 이해력을 향상시키고 친밀감을 형성한 뒤 회상치료를 통해서 기억력 향상, 인지력 자극, 자신의 독자성을 찾아 자존감을 회복시키는 것이 주된 목표이다.

2) 기존 유사사업과의 차별성

이 프로그램의 장점은 참여자간에 편안한 분위기를 유지할 수 있고 참여의 자율성 보장과 친밀감 형성이 쉽고 활동시간에 참여자들과 안정감을 느낄 수 있다.

3) 신청기관의 강점

추리 놀이 게임인 스무 고개 게임으로 추리력 향상과 사고력 향상, 참여자 간에 친밀감을 형성하고 퍼즐 게임으로 판단력 향상, 인지력 상승, 문제해결력 향상을 한다. 그리고 보드게임으로 추리력 향상, 사고력, 계산력 향상을 하고 그림자 찾기 게임으로 사고력 향상, 추리력 향상, 문제해결 능력 향상을 한다.

그리고 회상 치료인 자신의 과거 사진 되돌아 봄으로서 노인분들의 기억력 향상과 참여자 간에 친밀감을 형성할 수 있다. 그리고 과거의 고민을 털어놓아서 인지력 자극, 참여자 간에 친밀감 형성을 할 수 있다. 과거 나에게 편지를 쓰면서 기억력 향상과 창의력 향상을 늘릴 수 있다. 그리로 노인분들의 생애사발표를 하면서 의사소통 능력과 참여자 간에 친밀감을 형성할 수 있다.

5. 목표 및 평가

1) 산출목표

세부 사업명		산출목표	모니터링 방법
추리놀이	‘스무고개’ 게임	월16회 경증치매노인 50명 주4회-2시간 월,수,금,일(총48회)	참여자 명단 및 출석부 운영일지 모집계획 및 결과보고서
	퍼즐게임	월16회 경증치매노인 50명 주4회-2시간 월,수,금,일(총48회)	
	보드게임	월16회 경증치매노인 50명 주4회-2시간 월,수,금,일(총48회)	
	그림자찾기 게임	월16회 경증치매노인 50명 주4회-2시간 월,수,금,일(총48회)	
회상치료	과거 사진 되돌아보기	월16회 경증치매노인 50명 주4회-1시간 월,수,금,일(총48회)	평가계획 및 결과보고서 참여자 명단 및 출석부
	과거 고민 털어놓기	월16회 경증치매노인 50명 주4회-2시간 월,수,금,일(총48회)	
	과거 나에게 편지쓰기	월16회 경증치매노인 50명 주4회-2시간 월,수,금,일(총48회)	
	생애사 발표	월16회 경증치매노인 50명 주4회-2시간 월,수,금,일(총48회)	

2) 성과목표 및 평가 방법

성과목표	평가 도구 및 방법	측정 시기
추리력향상 프로그램 참여를 통한 문제해결능력 향상	성과지표: 문제해결능력 향상 평가도구: 상황판단능력 평가 평가방법: 추리력향상 프로그램 참여자 대상 사전 사후 설문조사	사전(3월) 사후(7월)
회상치료 프로그램 참여를 통한 인지능력 및 기억력 향상	성과지표: 기억력 향상도 향상 평가도구: 기억감퇴 설문(SMCQ), IDR Labs 인지 기능 테스트 평가방법: 회상치료 프로그램 참여자 대상 사전 사후 설문조사	사전(7월) 사후(11월)

6. 사업종료 후 지향점

1) 사업 수행으로 인한 기대 효과

사업이 성공적으로 수행된다면 가장 기대되는 것은 어르신들이 회상치료 활동을 통해 참여자들과 즐거움, 친밀감 형성이 잘 이루어졌는지 기대되고 추리놀이 활동을 통해 문제를 해결하는 것과 의사소통, 그리고 기억력 등이 더욱더 향상이 되었는지 기대됩니다.

2) 사업 결과의 활용 계획

이 효과로 나타난 결과를 이용해 더욱더 많은 경증치매 어르신들과 활동 프로그램을 참여할 수 있게 활용할 것입니다.

<성과중심형> 사업계획서

김가은, 김지연, 신혜림, 장지민

1. 사업명: 독거노인의 사회성 강화를 위한 집단치료 프로그램

2. 사업 내용 및 추진 전략

1) 사업 참여자 모집 전략

(1) 참여 대상 및 인원

핵심 참여자	집에 혼자 거주하거나, 관계의 부재로 인한 소통 단절로 외로움을 느끼시는 어르신 15명
주변 참여자	지역 내 노인복지시설과 기관, 달서구 내 자원봉사센터, 푸드아트테라피 자격증을 소유한 자, 생활체육 전공자, 음악치료 자격증을 소유한 자, 적극적 참여 의지가 있는 자, 어르신을 좋아하는 자원봉사자 6명

(2) 참여자 선정 기준

① 지역 거주 만 65세 이상 독거노인 15명 ② 관계의 부재로 인해 외로움을 느끼시는 노인 ③ 활동 참여에 적극적인 참여 의지가 있으신 노인 ④ 활동 참여에 대한 욕구가 높거나 고립으로 인한 어려움을 느끼시는 노인

(3) 참여자 모집 방안

홍보전략	- 온·오프라인 홍보 - 온라인: 기관 홈페이지나 SNS 게시물 활용 - 오프라인: 홍보 포스터 배포 (동네·상가 건물 내 게시판) - 기존 조직 및 단체 연계 - 지역 내 노인복지시설 및 기관 대상으로 활동 안내
상담 및 선정	- 프로그램 참여자를 대상으로 사전 상담 및 선정 - 프로그램에 대한 이해, 참여 의지, 욕구 확인 - 프로그램에 대한 관심과 참여하려는 공동체 확인 및 선정

2) 사업 내용 및 사업 집행 전략

세부사업명 프로그램명	모임	활동	나눔/활동
유연성 운동 교실	- 수행방법: 활동 전 필수 안전교육 진행 - 진행내용: 신체·관절의 기능 및 주의사항 안내, 프로그램의 전반적인 활동 계획 소개	- 수행방법: 헬스 트레이너의 지도하에 사전 스트레칭 실시, 유연성 강화에 도움되는 운동교실 진행 - 진행내용: 유연성 테스트, 맨손체조	- 수행방법: 프로그램 참여 대상자에 한해서 관절에 도움이 되는 물품 지급 - 진행내용: 경추베개 및 지압 마사지 볼 나눔
음악 교실	- 수행방법: 활동 전 오리엔테이션 진행 - 진행내용: 장기자랑, 취향 선호도 조사 실시, 프로그램의 전반적인 활동 계획 소개	- 수행방법: 음악 치료사의 지도하에 노래 교실 진행 - 진행내용: 노래 감상하고 부르기, 공 던지기, 리듬 청각 자극, 서예	- 수행방법: 음악을 활용한 예술치료 상담 교육 진행, 리듬 청각 자극에 도움이 되는 악기와 음악 제공 - 진행내용: 음악의 기술·기능·효과, 인지 기능 및 상담기법, 비디오테이프 및 악기 나눔 (악기: 마라카스)
푸드아트테라피교실	- 수행방법: 활동 전 미술교육 진행 - 진행내용: 심리검사, 미술의 기법·활용·효과, 프로그램의 전반적인 활동 계획 소개	- 수행방법: 전문 강사의 지도하에 푸드아트테라피 교실 진행, 2팀으로 나누어 활동 - 진행내용: 음식과 재료를 활용한 즉흥적인 작품 창작 자신의 정서를 표현, 조리하고·먹고·만지고·섞고·으깨는 등의 오감 활동	- 수행방법: 푸드아트테라피를 활용한 심리상담 기법 교육 진행, 음식 나눔 및 도시락 배달 제공 - 진행내용: 인지행동·정신분석·인간중심이론·미술치료의 핵심 정보 제공

세부사업명	프로그램명	활동(수행방법)				
		회기	일정	대상	수행인력	내용
유연성	오리엔테이션	6회기 (월1회)	3~8월	독거 노인 15명	사회복지사 1명, 자원봉사자 2명, 헬스 트레이너 1명	■수행방법: 활동 전 필수 안전교육 진행 ■진행내용: 신체·관절의 기능 및 주의사항 안내, 활동의 전반적 활동 계획 소개
	테라피 활동	24회기 (주1회)				■수행방법: 헬스 트레이너의 지도하에 사전 스트레칭 실시, 유연성 강화에 도움 되는 운동 교실 진행 ■진행내용: 유연성 테스트, 맨손체조
	따뜻한 나눔 및 집단 교육	1회기 (연1회)				■수행방법: 프로그램 참여 대상자에 한해서 관절에 도움이 되는 물품 지급 ■진행내용: 경추베개 및 지압 마사지볼 나눔
음악	오리엔테이션	6회기 (월1회)	3~8월	독거 노인 15명	사회복지사 1명, 자원봉사자 2명, 음악 치료사 1명	■수행방법: 활동 전 오리엔테이션 진행 ■진행내용: 장기자랑, 취향 선호도 조사 실시, 프로그램의 전반적인 활동 계획 소개
	테라피 활동	24회기 (주1회)				■수행방법: 음악 치료사의 지도하에 노래 교실 진행 ■진행내용: 노래 감상하고 부르기 공던지기, 리듬 청각 자극, 서예
	따뜻한 나눔 및 집단 교육	6회기 (월1회)				■수행방법: 음악을 활용한 예술치료 상담 교육 진행, 리듬 청각 자극에 도움이 되는 악기와 음악 제공 ■진행내용: 음악의 전반적인 기술·기능·효과, 인지 기능 및 상담기법, 비디오테이프 및 악기 나눔 (악기: 마라카스)
푸드아트	오리엔테이션	12회기 (월2회)	3~8월	독거 노인 15명	사회복지사 1명, 자원봉사자 2명, 푸드심리 상담사 1명	■수행방법: 활동 전 미술교육 진행 ■진행내용: 심리검사, 미술의 기법·활용·효과, 프로그램의 전반적인 활동 계획 소개
	테라피 활동	12회기 (월2회)				■수행방법: 전문 강사의 지도하에 푸드아트테라피 교실 진행, 2팀으로 나누어 활동 ■진행내용: 음식과 재료를 활용한 즉흥적인 작품 창작으로 자신의 정서를 표현, 조리·먹기·만지기·섞기·쓰개는 등의 오감 활동
	따뜻한 나눔 및 집단 교육	6회기 (월1회)				■수행방법: 푸드아트테라피를 활용한 심리상담 기법 교육 진행, 음식 나눔 및 도시락 배달 제공 ■진행내용: 인지행동·정신분석·인간중심 이론·미술치료의 핵심 정보 제공

3) 기관 연계협력 전략

협력기관명	세부 사업명	협력 계획
웰휘트니스센터	유연성	• 본 기관 - 운동 안전교육 진행 전문 트레이너 요청 - 신체검사 협조 요청 • 협력 기관 - 운동 안전교육 진행 - 신체 기능 정보 제공 및 프로그램 활동 협조
심리상담소 및 연구소	음악	• 본 기관 - 음악 치료 및 상담 교육 진행 전문 강사 요청 - 선호도 검사 협조 요청 • 협력 기관 - 예술치료 상담 교육 진행 - 음악의 정보 제공 및 프로그램 활동 협조
달서마을어울림센터	푸드아트	• 본 기관 - 미술 기법 교육 진행 전문 강사 요청 - 심리검사 협조 요청 • 협력 기관 - 미술 활용 기법 교육 진행 - 심리상담 기법 교육 진행 - 프로그램 활동 협조

3. 예산 편성

(단위 : 원)

제 목	세 목	세세목	계	산출근거	예산조달 계획				
					신청금액	비율 (%)	자부담	비율 (%)	자부담 재원
총 계			29,615,176		23,798,400	76	5,816,776	24	
인건비	사회복지사		1,986,776	- 급여 12,142원x(2Hx60회+1Hx13회)= 1,614,886원 4대보험 30,990원x1년= 371,890원			1,986,776		운 영 비
	소 계		1,986,776				1,986,776		
사업비	유연성	오리엔테이션	321,000	- 강사비: 300,000원 (1회x50,000원x1Hx6회) - 다과비 (3,500원x6회)= 21,000원	321,000				
		테라피 활동	4,760,000	- 강사비: 2,400,000원 (1회x50,000원x2Hx24회)= - 활동비 (생수, 간식) 5,000원x18명x24회= 2,160,000원	4,560,000				
				재료비 (운동기구, 요가매트) 200,000원x1회= 200,000원			200,000	후 원 비	
		따뜻한 나눔 및 집단교육	560,000	활동비 70,000원x8가정x1회= 560,000원	560,000				
	푸드	오리엔테이션	621,000	- 강사비: 600,000원 (1회x50,000원x1Hx12회) - 다과비: 21,000원 (3,500원x6회)	621,000				
		테라피 활동	7,560,000	강사비 (1회x50,000원x2Hx12회)= 1,200,000원	1,200,000				
				- 재료비 (식재료, 요리도구) 100,000원x12회= 1,200,000원 - 식사비 (10,000원x19명x12회)= 2,280,000원			3,480,000	후 원 비	
				활동비 (꾸미기용품) 15,000원x16명x12회)= 2,880,000원	2,880,000				
		따뜻한 나눔 및 집단교육	750,000	- 강사비: 300,000원 (1회x50,000원x1Hx6회) - 활동비: 450,000원 (5,000원x15명x6회)	750,000				

사업비	음악	오리엔테이션	321,000	- 강사비 (1회x50,000원x1Hx6회)= 300,000원 - 다과비 (3,500원x6회)= 21,000원	321,000			
		테라피 활동	2,550,000	강사비 (1회x50,000원x2Hx24회)= 2,400,000원	2,400,000			
				재료비 (악기, 음향장치) 150,000원x1회= 150,000원		150,000	후 원 비	
	따뜻한 나눔 및 집단교육	3,900,000	- 강사비 1회x50,000원x1Hx6회)= 300,000원 - 활동비 40,000원x15명x6회= 3,600,000원	3,900,000				
	평가회	평가회	1,025,000	- 식사비 (1회x50,000원x1Hx12회)= 600,000원 - 선물비 (30,000원x5가정)= 150,000원 - 문집발간 (15,000원x35부x1회)= 525,000원	1,025,000			
	소계				22,368,000	3,830,000		
관리 운영비	배달비	345,000	유류비 (15,000원x23가정)= 345,000원	345,000				
	교통비	900,000	자원봉사자 관리비 (2,500원x6명x60회기)= 900,000원	900,000				
	냉난방비	600,000	1일x50,000원x12회= 600,000원	600,000				
	회의비	40,000	10,000원x4명= 40,000원	40,000				
	전기세	73,000	6,100원x12회= 73,000원	73,000				
	수도세	72,000	12,000원x6개월= 72,000원	72,000				
	기타 소모품비	600,000	위생용품, 사무용품 (50,000원x20세트x12회기)= 600,000원	600,000				
	소계		2,630,000		2,630,000			

4. 문제 의식(사업 필요성)

1) 사업 계획 배경

홀로 거주하시는 노인분들께서 느끼시는 고립감으로 인해 주변 이웃·친구분들과의 소통이 자연스럽게 단절되어 버리는 문제의 심각성을 파악하여 이를 해결하고 돕고자 이러한 사업을 기획하고자 한다.

우리나라는 고령화 사회에 진입하게 되면서 최근 우리 지역사회뿐만 아니라 전반적으로 주변 곳곳에 고립감을 느껴 쓸쓸한 죽음을 맞이하는 고독사 현상이 발생하는 문제가 증가하고 있습니다. 이러한 상황의 심각성을 인지하고 예방하고자 많은 지역에서 독거노인을 위한 여러 사업들이 진행되고 있다.

보건복지부의 '최근 5년간 65세 이상 1인 가구 현황 자료'에 따르면 5년 내에 독거 노인 수가 23만 명 이상 증가했으며, 무연고 사망자는 2배 이상 증가하였다고 보고하고 있습니다. 지금도 홀로 죽음을 맞이하고 있는 어르신들이 있다. 인구가 계속해서 늘어나는 추세에서 독거노인 역시 급증하는 상황으로 이어지고 있다. 독거노인이자 한 인간의 존엄성을 높이기 위한 방안을 함께 마련해 나가야 할 필요성을 느껴 우리 나래노인복지센터에서는 안타까운 고독사를 막기 위한 예방 사업을 지속적으로 추진해 나가려고 한다.

따라서 우리 나래노인복지센터는 독거노인의 사회성 강화를 목적으로 지역주민 혹은 이웃 어르신분들이 함께 소통하면서 취미활동 겸 공동체 생활에 익숙해지고 즐거움을 느끼실 수 있는 집단치료 프로그램 사업을 계획 중에 있다.

2) 기존 유사사업과의 차별성

목적은 같으나 우리 나래노인복지센터는 노인분들에게 행복과 재미를 주는 것에 큰 의의를 두고 있기 때문에 우리 프로그램에 참여하시는 많은 독거노인들이 편리하고 자유롭게 접근하여 참여하고 갈 수 있다. 지역주민이라면 누구나 우리 프로그램에 참여할 수 있는 기회를 제공해 드리고 있으며, 최대한 소통을 많이 하고 함께 활동하실 수 있는 사업들을 준비하고 있으니 하고 싶은 활동에 자유롭게 오셔서 즐기고 갈 수 있다. 이웃분들과의 활발한 교류를 돕고자 진행되고 있는 여러 물자 지원과 나눔, 기부 행사들도 동시에 지원하고 있기에 공동체 의식 개선에도 많은 도움이 되고 있다.

3) 신청기관의 장점

① 다양하고 전문적인 다수의 인력이 존재.

어르신에게 가장 필요하면서 편리하게 활용할 수 있는 서비스를 우선적으로 제공해 주기 위해 지역사회 속에서 최대한 많은 재능과 능력을 보유하고 있는 주민분들과 여러 기관과의 협력을 통하여 다양한 인력 및 자원들을 동원해 오고 있다. 현재 기획 중에 있는 프로그램 사업 역시 전반적으로 진행되는 테라피 활동에서 운동·음악·미술·심리상담·치료 분야에서 전문적인 지식을 갖춘 분들과 어르신을 좋아하고 끼가 많으신 공동체 모임을 대상으로 이 프로그램에 참여시켜 동기 부여해주고 협력 의식을 더욱 강화시킴으로써 공동체 문화 확산 발달에 도움을 주고 있다.

② 가족같은 분위기 속에서 함께 활동하고 즐기는 시간을 가짐.

앞서 말했듯 우리는 다양한 인력을 보유 중이며 정서적인 측면에 큰 의의를 두고 있기에 기존의 사업들과 현재 기획 중에 있는 많은 프로그램 및 서비스를 여러 분야에서 편리하게 제공해 줄 수 있도록 많은 노력을 하고 있다. 주변을 둘러보면 우리 가까이에 존재하고 있는 이웃분들이 있다. 하지만 물리적으로 같은 공간에 있을 뿐이며 공동체 의식이 없거나 활발한 교류를 돕는 활동과 공간이 상대적으로 많지 않다. 따라서 우리 나래노인복지센터는 공동체 의식 문화의 개선을 돕고자 함께 참여하고 즐긴다는 점에 의의를 두어 주민분들과 독거어르신을 대상으로 쉽게 접근 가능하고, 가족처럼 따뜻한 분위기 속에서 활동을 할 수 있는 테라피 활동, 집밥 및 도시락 배달 제공, 집단 교육 등을 실시하여 주민과의 유대감 형성을 증진시키고 나눔과 협력 확산에 도움이 되도록 하고 있다.

5. 목표 및 평가

1) 산출목표

세부 사업명	산출목표	모니터링 방법
유연성	• 오리엔테이션 : 독거노인 15명, 총 6번 (월 1회) 실시 • 테라피 활동 : 독거노인 15명, 총 24번 (주 1회) 실시 • 따뜻한 나눔 및 집단 교육 : 독거노인 15명, 총 1번 (연 1회) 실시	• 출석부 • P.G 활동일지 • 결과보고서
음악	• 오리엔테이션 : 독거노인 15명, 총 6번 (월 1회) 실시 • 테라피 활동 : 독거노인 15명, 총 24번 (주 1회) 실시 • 따뜻한 나눔 및 집단 교육 : 독거노인 15명, 총 6번 (월 1회) 실시	• 출석부 • P.G 활동일지 • 결과보고서 • 악기 및 음향 장치 점검표
푸드아트	• 오리엔테이션 : 독거노인 15명, 총 12번 (월 2회) 실시 • 테라피 활동 : 독거노인 15명, 총 12번 (월 2회) 실시 • 따뜻한 나눔 및 집단 교육 : 독거노인 15명, 총 6번 (월 1회) 실시	• 출석부 • P.G 활동일지 • 결과보고서 • 식재료 및 조리도구 점검표

2) 성과목표 및 평가 방법

성과목표	평가 도구 및 방법	측정 시기
지역주민 유대관계 강화	• 성과지표: 이웃 유대 척도 점수 5점 이상 향상 • 평가도구: Woldoff의 이웃 유대 척도 • 평가방법: 사전·사후 척도 검사	사전 (3월) 사후 (9월)
이웃간의 친밀감 형성	• 성과지표: 친밀도와 만족도 점수 10점 이상 향상 • 평가도구: 참여자 간의 친밀도와 만족도 척도 (60점 만점) • 평가방법: 테라피 활동 참여자 대상 사전·사후 척도 검사	사전 (3월) 사후 (9월)
정서적 유대감 증진	• 성과지표: 유대감이 얼마나 증진 되었는지의 정도 • 평가도구: 양적평가 (질문지법) • 평가방법: 프로그램 활동 참여자의 프로그램 진행 전과 후의 유대감 증진과 관련된 질문지로 확인	사전 (3월) 사후 (9월)

6. 사업종료 후 지향점

1) 사업 수행으로 인한 기대 효과

① 독거노인의 문제

코로나19 장기화로 인하여 홀로 거주하는 노인의 어려움이 커지면서 정서적·신체적·인지적 측면에서의 복합적인 문제가 증가하고 있다. 우리나라는 현재 고령화 사회의 단계의 위치 있어 노인인구가 급증하는 추세이다. 사회적 이슈로 떠오르는 ‘고독사’의 안타까운 현상이 지금까지도 계속 일어나고 있다. 2021년 통계에 따르면, 우리나라 현재 고령화 비율은 16.6%, 65세 이상 노인 인구수는 857만 1천명이며, 2025년 고령화 비율은 20.6%, 노인인구 수 1,058만 5천명으로 증가할 것이라고 예상된다고 보고 있다. 이러한 변화자료를 통해 국가 차원에서 노인을 위한 제도는 물론이고 더이상 고통받는 노인들을 줄여나가기 위한 사회서비스 정책 방안이 마련되어서 노인이 고립감을 느끼지 않을 수 있도록 좀 더 편하고 나은 삶을 살 수 있다.

② 독거노인의 사회성 문제

홀로 거주하시는 노인들에게서 ‘고독사’ 현상이 발생하는 원인은 가족·친구·이웃의 관계단절로 인한 소통의 부재가 가장 크다고 보고 있다. 이러한 문제는 자연스럽게 사회적으로 고립되어 생활하게 되면서 사회성이 약해지고, 신체 기능이 저하되는 문제로 이어지게 된다. 보건복지부의 통계청 자료에 따르면, ‘최근 5년간 65세 이상 1인 가구 현황’에서 5년 이내에 독거노인 수가 23만 명 이상 증가했으며, 무연고 사망자는 2배 이상 증가하였다고 보고하고 있다. 우리 기관에서는 독거노인의 문제에 대해 심각성을 인지하여 독거노인이자 한 인간의 존엄성을 높이는 방안을 마련해 나가야 할 필요성을 느끼면서 안타까운 고독사를 막기 위한 예방 사업을 계속적으로 추진해 나가려고 한다.

③ 사회성 강화를 위한 집단치료의 효과

우리 나래노인복지센터는 독거노인의 사회성 강화를 목적으로 지역주민 혹은 이웃 어르신분들이 함께 소통하면서 취미활동 겸 공동체 생활에 익숙해지고 즐거움을 느끼실 수 있는 집단치료 프로그램 사업을 계획 중에 있다. 사회성 강화를 목적으로 잡은 이유는 노년 우울증의 이유가 다양하지만 공통적으로 느끼는 것은 홀로 있는 외로움이라는 감정이다. 따라서 독거노인이 치료에 참여하는 시점부터 치료의 의미를 알 수 있고, 문제를 개선해 나갈 수 있다고 본다. 우리 프로그램이 제공하는 서비스는 크게 운동, 음악, 미술 3가지 분야에 중점을 두어 기획하였다. 평소 이동성이 적은 노인분들의 경우 끼니를 거르시는 경우가 많고, 운동할 기회가 많지 않기 때문에 운동 및 미술치료를 통해 신체적 기능을 강화할 수 있다고 본다.

또한, 노인들의 정서에 맞는 한국 민요, 트로트 혹은 원하시는 장르의 음악을 통한 치료를 진행하면 적극적인 반응을 끌어내어 재미도 느낄 수 있으시고 함께 집단치료를 함으로써 자연스럽게 공동체의 유대감이 형성된다는 점, 이웃과의 친밀감 형성으로 정서적인 안정을 느낄 수 있다는 점이 큰 효과로 작용할 수 있을 것이라 본다.

2) 사업 결과의 활용 계획

- 다른 기관 협력 도모: 지역사회에서 우리 기관의 사업효과를 알린 후, 우리 기관에서 부족한 점을 다른 기관과 협력하여 그러한 것들을 보완하여 좀 더 많은 사람에게 더 나은 서비스를 제공하고자 함.
- 함께 나누기: 어르신들에게 제공되는 운동 도구, 음식 나눔 등을 정기적으로 지원하여 어르신들의 비어있는 부분들을 함께 채워줄 수 있는 다른 것들도 생각하고, 고려하면서 폭넓은 나누기를 본 기관에서 진행하고자 함.

<성과중심형> 사업계획서

김무현,곽민재,김용수,박재민, 권병찬, 이유현, 이상민,신성우,이경빈

1. 사업명 : 저소득층 가정 자녀들의 진로 탐색을 위한 직업체험

2. 사업 내용 및 추진 전략

1) 사업 참여자 모집 전략

(1) 참여 대상 및 인원

핵심 참여자	중위소득 40%에 해당하는 가정의 자녀와 부모
주변 참여자	봉사자(관련직업종사자, 인근학교 진로(상담)교사), 관련직업종사자, 사회복지사

(2) 참여자 선정 기준

달서구에 거주하고 자신의 진로를 찾지 못한 자녀(8세 이상 11세 이하)를 둔 가정

(3) 참여자 모집 방안

온/오프라인 홍보

온라인

SNS, 홈페이지 홍보

오프라인

인근 초등학교 홍보, 아파트 게시판, 저소득층 가정에 우편물 보내기

2) 사업 내용 및 사업 집행 전략

활동(수행방법)			
p/g명	일정	회기	내용
오리엔테이션	1월	1회기	대상:모집 기준에 적절한 자녀와 부모 수행방법:저소득층 가정아이들의진로와 꿈을 찾아주는 직업체험 활동 진행내용:프로그램에 대한 전반적인 설명과 질의 응답
직업적성검사	1월	1회기	대상:모집 기준에 적절한 자녀와 부모 수행방법:직업적성검사후 직업선호도 조사 진행내용:직업적검사(주니어커리어넷)에서 아이들이 선호하는 직업을 선정후 체험활동 진행예정
직업체험	3월~11월	직업당 4회기 총 36회기(월 4회)	대상:직업적성검사후 나뉜 직업별로 대상선정 수행방법:관련직업종사자,학교진료,관련교사 분들을 섭외하여직업체험프로그램을 을 진행 할 예정 진행내용:직업적성검사후 선정되어 나뉜직업간략 설명후 직업체험 및 프로그램 활동 진행
학부모 상담	3월~11월	36회기	대상:직업적성검사후 희망진로가 나뉜 자녀의 부모님들 수행방법:자녀들의 직업적성검사후 희망진로와 관련된 상담 진행 진행내용: 진로의 전망, 어떻게 지원을 해야하는지에 대해 설명
평가회	12월	1회기	대상: 프로그램활동을 전부마친 프로그램 참가들 수행방법:활동 정리 및 퀴즈활동 후, 직업체험을 하면서 느낀점 발표

3) 기관 연계협력 전략

3. 예산 편성

(단위 : 원)

목	세목	세세목	계	산출근거	예산조달 계획				
					신청금액	비율 (%)	자부담	비율 (%)	자부담 재원
총 계			19,729,000 원						
인건비	강사비	강사당 인건비	6,300,000	700,000원x9개월(명)					
	소 계		6,300,000 원						
사업비	활동비	재료비	2,700,000 원	300,000 원x9개월					
		식사비	8,929,000 원	992,000 원x9개월					
	다과비	1,620,000 원	180,000원 개월	20000원x9개월					
	소 계		11,809,000 원						
관리 운영비	교통비	교통비	90,000원	10,000원x9개월					
		유류비	450,000원	50,000 원x9개월					
	관리비	시설관리비	1,080,000 원	120,000원x9개월					
	소 계		1,620,000 원						

4. 문제 의식(사업 필요성)

1) 사업 계획 배경

진로와꿈을 어린나이에 찾아 그장래와 진로에 대해 어릴적 부터 알아 나갈수있을 기회가 적은 가정의 자녀들을 위해 이러한 활동을 기획했습니다, 또한 일상생활에서 특별한 직업들은 그 직업을 접할 기회가 많지않고 없다생각하여 이러한 프로그램을 하면은 좀더 쉽게 접할 수 있지 않을까 합니다, 아이들이 경험하지 못하는 직업을 경험할 수 있도록 기회의 길을 열어주고 싶었습니다.

2) 기존 유사사업과의 차별성

기존 유사사업은 대부분 직업이 정해져 있는 것이 많지만, 우리는 직업을 아이들이 직접 하고 싶어하는 직업을 받아서 프로그램을 진행합니다. 그로인해 평소일상생활에서 접하기 힘든 직업들,그분야의 전문가,종사자들한테 직접이야기를 들을수도 있고 굉장히 가까이 접할 수 있는 활동이라 생각합니다.

3) 신청기관의 강점

관련 직업 전문가들의 전문적이고 현실성있는 직업 설명 /관련직업을 직접체험할수있는 프로그램/ 직업적성검사부터 시작해서 아이들이 관심과 선도가 높은직업,하고 싶은 직업을 조사하여 그 직업들의 보다 전문적이고, 생생한 체험,세세한 설명 이 가능 하도록 전문가와 그에 맞는 장소 섭외를 실시할 예정입니다

5. 목표 및 평가

1) 산출목표

세부 사업명	산출목표	모니터링 방법
오리엔테이션	프로그램 설명 및 소개 1회 실시	x
직업적성검사	가정의 자녀들에게 직업적성검사 1회 실시	검사 결과 / 선호직업조사
직업체험	9가지 직업들을 직업당 4회 총 36회 실시	9가지 각직업 체험후 후기 작성
학부모 상담	전문가 상담 및 교육 가정 가정별 1~2회 총 36회 실시	교육일지 및 상담기록 작성
평가회	평가회 및 발표 1회 실시	평가회 활동 및 발표를 통한 모니터링

2) 성과목표 및 평가 방법

성과목표	평가 도구 및 방법	측정 시기
참가자들의 흥미,적성에 맞는 진로 찾기	성과지표:참여자들이 참가한 설문조사,검사를 통한 결과 평가도구:청소년 진로탐색설문/진로적성검사를 통해 나온 결과 평가방법:청소년 진로탐색 설문/진로적성검사	사전(1월) 사후(12월)

6. 사업종료 후 지향점

1) 사업 수행으로 인한 기대 효과

2) 사업 결과의 활용 계획

팀명	잔별 장애인복지센터
팀장	박정혜
팀원	서수진, 이시아, 임강희, 임하은, 김희승
팀미션	잔잔히 빛나는 작은 별처럼 모두가 잔잔히 빛나는 센터를 만들자

<성과중심형>사업계획서

1. 사업명 : 중학생 지적장애인의 학습능력 증진을 위한 놀이학습 프로그램
“놀이공원”

2. 사업 내용 및 추진 전략

1) 사업 참여자 모집 전략

(1) 참여 대상 및 인원

핵심 참여자	중학교에 재학 중인 경증 지적장애인 10명
주변 참여자	사회복지사 2명, 자원봉사자 5명, 학교 도움반 교사 각 1명(총 5명)

(2) 참여자 선정 기준

핵심 참여자	- 대구 달서구 신당동 인근 5개의 중학교에 재학 중인 경증 지적장애인 10명 - 기초생활수급자, 맞벌이가정 우선 선정 - 담당 교사가 추천 후, 희망자에 의하여 선정
--------	---

(3) 참여자 모집 방안

홍보전략	- 온/오프라인 홍보 = 온라인 : 자원봉사 모집을 위한 홈페이지 및 SNS 홍보 = 오프라인 : 홍보지 배포(자원봉사자 모집용 홍보 활동) - 기존 조직 및 단체 연계 = 놀이학습 프로그램과 관련된 기존 조직 및 단체 대상 활동 안내
상담 및 선정	- 참여자 상담을 통한 참여의지 확인 및 선정 = 프로그램에 대한 이해, 프로그램 참여의지 확인 = 놀이학습에 관심 있는 자원봉사자 확인 및 선정

2) 사업 내용 및 사업 집행 전략

세부사업명		활동(수행방법)		
		일정	회기	내용
오리엔테이션		3월 2일	1회기	- 진행내용 : 프로그램 일정 안내 및 조 편성
읽기학습	노래하는 도서관	3월 ~ 4월	12회기 (월 6회)	- 수행방법 : 정해진 책 3권 중 희망하는 책을 읽고 독서감상 발표 및 노래감상과 이해교육 진행 - 진행내용 : 읽기학습, 독서감상문 작성법에 대한 이해, 감상 발표를 통한 말하기 교육, 노래를 듣고 가사를 써보며 쓰기 능력 교육, 노래를 해보며 가사와 음에 대한 이해
수리학습	수학놀이터	5월 ~ 6월	8회기 (월 4회)	- 수행방법 : 사칙연산 퀴즈와 노래를 통한 교육 진행 - 진행내용 : 공부에 대한 동기부여 심어주기, 발전하는 나에 대한 성취감과 자신감 만들기, 계산하는 요령과 방법 센스에 대한 교육, 함께 노래를 하고 퀴즈를 풀어보며 사칙연산 교육
놀이학습	시장놀이	7월 ~ 8월	6회기 (월 3회)	- 수행방법 : 시장놀이를 통한 국어,도덕,수학 교육 진행 - 진행내용 : 돈에 대한 이해, 수학적 계산에 대한 연습, 일상생활 속 지켜야 할 도덕적 규칙 이해, 소감문 작성을 통한 글쓰기 교육
	타임머신	9월 ~ 10월	6회기 (월 3회)	- 수행방법 : 각 시대별 역할 놀이를 통한 역사,사회 교육 진행 - 진행내용 : 시대별 핵심 인물에 대한 이해, 역사적 사건에 대한 이해, 역사의식과 역사적 사고력을 기르기 위한 이해, 역할놀이 실습을 통한 교훈 얻기
	나의 기념일	11월 ~ 12월	6회기 (월 3회)	- 수행방법 : 나의 트리 만들기를 통한 과학 교육 진행 - 진행내용 : 과학 전기파트에 대한 이해, 전기회로에 대한 교육, 전기회로를 이용한 트리 만들기 실습
평가회		1월	1회기	- 진행내용 : 참여했던 프로그램에 대한 평가, 장점과 피드백에 대한 소통

활동 일정표												
사업명	세부 사업명	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	1월
오리엔테이션												
읽기 학습	노래하는 도서관											
수리 학습	수학 놀이터											
놀이 학습	시장놀이											
	타임머신											
	나의 기념일											
평가회												

3) 기관 연계협력 전략

협력 기관명	세부 사업명	협력 계획	비고
달서구립도서관	청소년필독도서 대여	- 본기관 = 청소년필독도서 확인 및 대여 = 사업 자문 및 협조 요청 - 협력기관 = 청소년필독도서 소개 = 사업 자문 및 정보 제공	노래하는 도서관
달서구청소년수련관	청소년봉사단 모집	- 본기관 = 놀이학습 프로그램 참가 요청 - 협력기관 = 놀이학습 프로그램 운영 보조	읽기학습. 수리학습, 놀이학습

3. 예산 편성

(단위 : 원)

목	세목	세세목	계	산출근거	예산조달 계획				
					신청금액	비율 (%)	자부담	비율 (%)	자부담 재원
총 계			3,066,000						
인건비	강사비 (교통비)	자원봉사자	320,000	교통비 8,000 x 40회 =320,000원	320,000				
		도움반 교사	400,000	교통비 10,000 x 40회 = 400,000원	400,000				
	소 계		720,000		720,000				
사업비	교육비	교구비	386,000	- 시장놀이 은행놀이 세트 2,000x3개 = 6,000원 - 나의 기념일 목공풀 2,000x30개 = 60,000원 트리만들기 세트 30,000x10개 = 300,000원 미니전구 2,000x10개 =20,000원	386,000				
	오리엔테이 이션	오리엔테이 이션	110,000	- 다과비 5,000원 x 22명 =110,000	110,000				
	홍보비	홍보비	30,000	- 자원봉사자 모집 홍보 현수막 제작 10,000원 x 1회 = 10,000원 - 포스터 제작 =20,000 x 1회 = 20,000원	30,000				
	소 계		1,246,000		1,246,000				
	관리 운영비	공공요금	공공요금	1,600,000	- 전기세, 연료비 40,000x40회 = 1,600,000	1,600,000			
	평가회	평가회	220,000	- 식사비 10,000 x 22명 = 220,000	220,000				
소 계			3,066,000		3,066,000				

4. 문제 의식(사업 필요성)

1) 사업 계획 배경

(1) 지적장애인의 특성

지적장애인은 정신 발육이 항구적으로 지체되어 지적 능력의 발달이 불충분하거나 불완전하고 자신의 일을 처리하는 것과 사회생활에 적응하는 것이 상당히 곤란한 사람이다. 해당 프로그램의 대상자인 3급 지적장애인의 경우 50~70 정도의 지능지수를 가진 사람이며 교육을 통한 사회적/직업적 재활이 가능한 사람이라고 정의하고 있다. 지적장애인의 경우 비장애인에 비하여 학습능력이 부족하여 수업에 따라가기가 힘든 경우가 많다.

지적장애인의 경우 정규교육 수준을 따라가기도, 교우관계를 안정적으로 유지하기도 힘들어 큰 어려움을 겪으며, 대학 진학이 힘들다. 일자리도 매우 한정적이다. 지능이 낮다는 것을 자각하게 된다면 심한 열등감을 느껴 자존감이 하락하고 우울증에 걸리거나 무기력해지는 경우도 있다. 지적장애가 가벼운 편일수록 이럴 확률이 높다.

(2) 지적장애인의 학습능력의 문제

지능이 필요한 발달(언어발달, 배변 가리기, 자기조절 등)이 늦고 표현력, 이해력, 집중력, 사고력 등이 정상 지능을 가진 사람들보다 부족하다. 운동발달도 늦는 경우도 있으며 지능 발달이 정체되기 때문에 정신 연령이 낮아 대체로 어린 아이 같은 성격을 보인다.

특히 언어장애가 매우 두드러진다. 일정 나이가 되어도 읽기와 쓰기를 하지 못하거나 매우 어려워하며, 말을 할 때도 발음이 부정확하고 앞뒤가 맞지 않거나 반말과 존댓말이 섞인 일명 '반존대'를 하는 등 이상을 보인다. 다른 사람과 대화를 하는 것은 더욱 어려워한다.

지적장애인 중 일부는 이상행동도 많이 하며, 화가 났을 때는 공격적인 행동도 하기 때문에 일반 가정에서는 돌보기 어려운 경우도 있다. 이 경우 대부분 복지 시설로 보내진다.

당연히 정규교육 수준을 따라가기도, 교우관계를 안정적으로 유지하기도 힘들어 큰 어려움을 겪으며, 대학 진학이 힘들다. 일자리도 매우 한정적이다.

신경성이 낮은 경우가 많아 대체로 밝고 긍정적인 성격인 사람이 많지만, 일상생활 불편과 괴롭힘 등으로 스트레스를 많이 받아 부정적으로 변하는 경우 또한 많다. 지적장애인은 괴롭힘을 당해도 피해를 잘 호소하지 못하므로 큰 고통을 받을 수 있다.

지능이 낮다는 것을 자각하게 된다면 심한 열등감을 느껴 자존감이 하락하고 우울증에 걸리거나 무기력해지는 경우도 있다. 지적장애가 가벼운 편일수록 이럴 확률이 높다.

(3) 놀이학습의 효과

지적장애 아동의 특성을 보면 동기유발이 부족하며 학습된 무기력을 보인다. 또한 주의력과 기억력의 결함이 있으며 낮은 자아개념을 보이고 사회적 상호작용 능력이 부족하기 때문에, 교사의 배려가 필요하고 또래 간의 상호작용을 증진 시킬 수 있는 환경적 여건 마련과 개별적 학생의 교육적 요구에 따른 특수교사와 일반교사와의 협력이 중요하다.

이를 위해 비장애인 학생들의 장애에 대한 지식과 인식 교육과 함께 지적장애 아동들의 주의력과 기억력을 향상시키고 사회적 상호작용 능력을 조금이라도 향상시키기 위하여 학생들이 놀이를 통해 즐기며 학습능력을 향상시키기 위한 것을 향상시키는 것을 목표로 한다.

교구를 활용한 놀이학습의 경우 대상자가 즐기며 학습이 가능하며, 정서발달이 활발해지고, 자신감과 성취감을 얻는다. 또한 표현력과 두뇌를 발달시키고 즐거운 공부환경을 만들어줄 수 있다.

2) 기존 유사사업과의 차별성

(1) 학생이 학생을 도우며 좀 더 즐기는 나눔공동체 문화 확산

지역 공동체를 만들기 위해서는 마을의 주민들의 역할이 무엇보다 중요하다. 자발성을 토대로 자신의 삶과 터를 변화시켜 나갈 주민들의 노력 없이는 사실상 불가능하기 때문이다. 학생들의 참여를 이끌어내기 위해서는 학교 내에서의 공동체적 역량을 높이고 구성원들 간의 만남이 이루어지곤 있지만 여러 문제들을 스스로 해결하기 위한 역량 개발과 활동의 지속적인 참여가 이루어지지 않고 있다.

본 기관은 이러한 조직과 단체들을 재조직화해 지역공동체의 정체성을 확립하고 지속적인 참여를 확대하고자 한다. 여기서 중요한 것은 구성원들이 만나서 서로 소통하고 배우는 것에서만 그치는 것이 아니라 학생 모두가 함께 교류하고 화합할 수 있는 나눔공동체 문화를 확산 시키는 것이다.

(2) 뇌 발달은 놀이를 통해 이루어진다.

학습에 놀이를 활용하면 더 빨리 더 많이 학습을 한다. 놀이 상황 속에서 인지 속도가 5배에서 10배 정도 빠르고 놀이상황을 설정하면 학습효과가 3배 정도 빠르다는 연구 결과가 있다. 하지만 이 놀이에서 누구에 의해서 강요받아서 한다고 생각할 때에는 일이 되기 때문에 다른 기관들보다 자유로운 분위기에서 프로그램 대상자들이 좀 더 즐기며 편안한 상황 속에서 놀이를 하며 보다 즐겁게 학습을 즐길 수 있도록 하기 위한 프로그램들로 구성을 하였다. 사람을 좋아하는 지적장애인의 특성을 살려 보다 많은 사람들과 어울리며 학습을 할 수 있도록 하는 프로그램들을 구성하였다.

3) 신청기관의 장점

(1) 공동체 활동이 가능한 다양한 인적 자원 보유

학교 내에서의 공동체를 형성하기 위해서는 학교 내외에서 활동할 의지가 있거나 활동을 하고 있는 많은 학생들이 필요하다. 하지만 본 기관은 오랫동안 사업을 진행해오면서 이미 학생활동가로 활동할 수 있는 다양한 인적 자원들을 보유하고 있다. 앞서 언급했듯이 놀이학습 모임 ‘놀이공원’을 통해 ‘놀이학습’ 활동 참여를 유도할 수 있고, 학생 자원봉사자 모임 ‘청소년수련관’과의 연계 활동을 통한 활동 참여를 유도할 수 있다. 그 외에도 여러 학교들과 봉사단체와 밀접한 관계를 맺고 있기 때문에 놀이학습에 관심있는 학생 발굴에 도움이 될 수 있다.

(2) 정기적인 모임/활동이 가능한 공간 확보

각 공동체가 모임을 갖고 정기적인 활동을 진행하기 위해서는 물리적인 공간이 필요하지만 사회교육이나 문화강좌 수업으로 인해 상시적으로 사용할 수 있는 공간이 많지는 않다. 하지만 본 사업을 위해 각 공동체가 상시적으로 모임을 갖거나 활동준비를 위해 상주할 수 있는 공간 5곳을 마련할 수 있었다.

이를 통해 놀이학습 프로그램으로 여러 학습과 놀이 프로그램을 진행할 수 있으며, 넓은 공간을 통해 좀 더 즐겁고 원활한 학습 프로그램들을 진행할 수 있다.

5. 목표 및 평가

1) 산출목표

세부 사업명	산출목표	모니터링 방법
노래하는 도서관	12회기(월 6회) 1시간,10명	보고서, 출석부, 독후감
수학놀이터	8회기(월 4회) 1시간,10명	시험지, 출석부
시장놀이	6회기(월 3회) 2시간,10명	출석부, 보고서
타임머신	6회기(월 3회) 2시간,10명	보고서, 활동일지
나의 기념일	6회기(월 3회) 2시간,10명	출석부, 활동일지
평가회	3시간,10명 1회기	전 회차
	2시간,10명	출석부, 활동일지, 보고서

2) 성과목표 및 평가 방법

성과목표	평가 도구 및 방법	측정 시기
읽기,쓰기 능력 향상	- 성과지표 : 사전,사후 받아쓰기 점수 10점 이상 향상 - 평가도구 : 받아쓰기 테스트 - 평가방법 : 참여자 대상 사전,사후 받아쓰기 검사	사전(3월) 사후(4월)
수리 계산 능력 향상	- 성과지표 : 사전,사후 수학테스트 점수 10점 이상 향상 - 평가도구 : 수학 테스트 - 평가방법 : 참여자 대상 사전,사후 수학테스트 검사	사전(5월) 사후(6월)
학습능력 향상	- 성과지표 : 사전,사후 학교 자체 시험 점수 10점 이상 향상 - 평가도구 : 학교 자체 시험 - 평가방법 : 참여자 대상 사전,사후 학교 자체 시험 검사	사전(7월) 중간점검(10월) 사후(12월)

6. 사업종료 후 지향점

1) 사업 수행으로 인한 기대 효과

(1) 참여자 개인의 긍정적인 변화

구분	변화내용	비고
읽기	- 효과적으로 책 읽는 기술 습득 - 읽기와 쓰기를 통한 글쓰기 능력 향상	-
수리	- 좀 더 빠른 계산 능력 습득 - 수에 대한 개념 형성	-
학습능력	- 학습능력 향상 - 일상생활에서 필요한 요소들 습득	-

(2) 지역사회에서의 긍정적인 변화

구분	변화내용	비고
읽기	- 지적장애인의 취업 폭 확산 - 읽기 능력 향상을 통한 편견 감소	-
수리	- 지적장애인의 취업 폭 확산 - 스스로 물건을 계산하며 지역주민과의 긍정적 유대감 형성	-
학습능력	- 지적장애인의 취업 폭 확산 - 지적장애인 능력 향상을 통한 지역주민 인식개선	-

2) 사업 결과의 활용 계획

(1) 활용 계획

- 지역아동센터 혹은 학습도움실에도 활용할 수 있도록 교육하여 아동들이 더 재밌게 학습할 수 있도록 한다.
- 비장애학생들도 수업에 재밌게 참여할 수 있기에, 비장애 학생과 장애 학생 모두 함께 어울려서 공부하며 장애학생에 대한 오해와 편견을 줄이며 친해질 수 있는 기회를 만들 수 있다 -> 통합교실에서 학생들에게 장애인식을 바꿔가며 친해질 수 있다.

(2) 지역사회에 꼭 알리고 싶은 이야기

: 지적 장애 아동 및 학습저하아동의 놀이치료 방식의 다양화로 학습도움실에서도 활용이 가능하다. 가정에서도 활용을 할 수 있으니 놀이학습으로 하는 것이 성적 향상에 도움이 된다.

팀 명	무지개 지역아동센터 B
팀 장	최수빈
팀 원	이수아, 정윤지, 서희수
팀미션	비온뒤 무지개가 개는 것처럼 아동들의 마음에도 먹구름이 걷히고 희망의 무지개가 뜰 수 있도록 하자.

1. 사업명 : 학대피해아동의 자아존중감 강화를 위한 심리 코칭 프로그램

“마음의 울타리”

2. 사업 내용 및 추진 전략

1) 사업 참여자 모집 전략

(1) 참여 대상 및 인원

핵심 참여자	학대 피해 아동 쉼터에 거주 중인 아동 12명
주변 참여자	아동 놀이치료사 1명, 그림동화 지도사 1명, 역할극 심리상담사 1명 후원기관 : 굿네이버스 (학대 피해 아동 지원사업), 카카오 같이 가치

(2) 참여자 선정 기준

- 달서구 학대 피해 아동 쉼터에 거주 중인 아동들 중 자아존중감 검사를 통해 자존감 점수가 10~19점 미만에 속하는 아동 6명 선정
- 달서구 학대 피해 아동 쉼터에 거주 중인 아동들 중 불안척도 검사를 통해 불안도 점수가 34점 이상의 불안장애 의심 아동 6명 선정

(3) 참여자 모집 방안

* 사전검사 및 선정

- 학대 피해 아동 쉼터에 거주 중인 아동들에게 사전검사 실시 및 결과 확인을 통해 참여자 선정

2) 사업 내용 및 사업 집행 전략

프로그램명	세부 내용	일정	참여인원	연간활동 시간
오리엔테이션	·진행내용: P/G 관련 교육 진행 1. 프로그램 목적과 내용소개 - 자아존중감이란? 2. 참여 아동 12명의 자기소개 및 강사 선생님 소개 3. 프로그램 활동 횟수 안내	3월	참여아동 12명 담당자 1명	1회기 1시간
관계형성	·진행내용: 효과적인 프로그램 활동을 위해 참여 아동 12명의 관계 형성을 돕고 참여 아동 12명과 놀이치료사 간의 신뢰관계 형성을 할 수 있는 워밍업 게임을 진행 1. 이름 엮기 게임 : 현재 프로그램을 함께 진행하게 될 친구들의 이름을 모둠별로 함께 외워보는 게임 예) 이름 엮기 게임은 모둠별로 대항하는 게임으로 먼저 첫 번째 모둠의 첫 순서인 아동이 “나는 그림을 잘 그리는 OO입니다”.라고 소개를 하면 두 번째 모둠 첫 순서인 친구가 앞서 말한 친구의 말에 “나는 율동을 잘하는 OO입니다”.를 덧붙여 이어받는 게임입니다. 2. 그림 이어 그리기 게임 : 친구들과 함께 종이에 제시된 단어를 차례로 한 명씩 이어 나가며 완성 시키는 협동 게임 예) 모둠별로 정답을 맞히는 아동 한 명을 제외 하고는 제시된 단어가 만약 호랑이일 경우 한명씩 순서대로 제한 시간 10초 동안 앞에 있는 큰 종이에 색연필로 호랑이 한 부분 씩 이어 그리면서 그림을 완성시켜 정답자 아동이 정답을 맞히는 게임	3월	참여아동 12명 놀이 치료사 1명	1회기 1시간

오물조물
클레이 월드

*** 클레이와 친해지기**
·진행내용: 본격적인 상담에 들어가기 앞서 아동의 심리적 완화를 위한 매체로 클레이 활용하여 방어나 거부감 없이 상담에 임할 수 있도록 도움

1. 클레이로 마음열기
: 클레이를 자유롭게 주물러 보기도 하고 마음껏 늘려 보기도 하면서 자유롭게 자신이 만들고자 하는 모양이나 형태를 표현할 수 있도록 한다.

2. 이야기 나누기
완성된 클레이 작품에 대해 간단히 이야기를 나누며 이완 촉진을 물론 내담자로 하여금 점차 내면을 드러낼 수 있도록 돕는다.

4월

참여아동
12명
놀이 치료사
1명

2회기 1시간

*** 클레이로 표현하기**
·진행내용: 아동의 경우 자신의 감정이나 어려움을 언어적으로 표현함에 있어 한계가 있기 때문에 자연스럽게 편안한 놀이를 통해 아동이 현재 가지고 있는 감정 및 가족 관계를 객관적으로 파악

1. 클레이로 물고기 가족 표현하기
: 어항이 그려진 도화지에 색연필과 클레이를 병행하며 자신의 가족을 물고기로 표현한다.

2. 질문과 답하기
: 그림이 완성되었으면 놀이치료사의 질문에 대답하는 시간을 갖는다.

「질문지 내용」
3. 물고기 가족은 무엇을 하고 있나요?
4. 가족관계는 어떻게 되나요?
5. 무슨 생각을 하고 있나요?
4. 이 가족의 분위기는 어때요? 마음에 드나요?
안 든다면 어떤 점이 마음에 들지 않은가요?
5. 더 그리거나 고치고 싶은 부분이 있나요?
6. 이 가족은 앞으로 어떻게 될 것 같나요?
7. 가족이 더 행복해지려면 어떤 점이 필요할까요?

2. 클레이로 슬픔과 희망의 나무 표현하기
: 클레이로 슬픔의 나무, 희망의 나무 두 가지를 만들어 열매모양 도화지에 1년 동안 슬펐던 일,앞으로 이루고 싶은 소원과 꿈을 적어 각 나무에 붙이고 꾸며준다.

2. 이야기 나누기
: 완성된 희망나무에 관한 이야기를 주고 받으며 놀이치료사를 통해 지지와 격려, 자신에 대한 긍정적이고 희망적인 메시지를 얻는다.

5월
~
6월

참여아동
12명
놀이 치료사
1명

4회기 2시간

동화 속
내 이야기

*** 동화에 대해 알아보기**

1. 동화는 무엇으로 이루어져 있을까?

: 그림동화 지도사와 함께 동화에는 무엇이 들어가는지에 대해 대화를 나누며 기초적인 틀잡기

예) 동화는 종이로 구성되어 있어요!
동화는 그림도 있고 글자도 있어요!

7월

참여아동
12명
그림동화
지도사 1명

1회기 2시간

*** 내 이야기 구상하기**

·진행내용: 아동과 그림동화 지도사 간의
진솔하고 솔직한 이야기 상담을 통해
동화책의 주제와 이야기를 어떻게 풀어갈
것인지에 대해 구상하기

1. 글로 표현해 보기

: 상담을 통해 풀어낸 마음속 이야기들을
글로 적어 자신의 내면에 귀 기울이며
진정한 나의 모습을 알아가고 힘들었던
기억을 글로 써 내려가며 점차 나의 상처를
이겨내가는 시간을 갖는다.

8월

참여아동
12명
그림동화
지도사 1명

4회기 2시간

*** 세상에 단 하나뿐인
나만의 동화책
만들기**

·진행내용: 전 단계에서 구성한 자신의
이야기를 그림과 함께 도화지에 옮겨
자신만의 하나뿐인 동화책 완성하기

1. 그림 그리기

: 도화지에 구상한 내용에 걸맞은
그림 그리기

2. 작성한 이야기 옮겨 적기

3. 마무리 및 동화책 완성하기

: 부족한 부분 채워 넣거나 보충하기, 그림
이어 붙여 나만의 동화책 완성하기

9월

참여아동
12명
그림동화
지도사 1명

4회기 2시간

나의 마음이 보여	* 역할극에 대해 알아보기 1. 역할극은 무엇일까요? : 역할극에 대한 간단한 설명과 함께 역할극에 필요한 준비물 만들기 『나무 막대인형 만들기』 (준비물) 나무막대, 부직포, 천, 가위, 풀, 털실, 솜, 색종이, 스티커, 모루, 클레이, 양면테이프, 매직 등	10월	참여아동 12명 역할극 심리상담사 1명	1회기 2시간
	* 동화책 적용 및 실행 ·진행내용: 자신이 만든 동화책을 역할극에 적용하여 발표하기 1. 마음속 내 이야기 표현하기 : 참여 아동 한명 씩 만들어둔 나무 막대인형을 활용하여 나만의 동화 속 이야기를 역할극으로 표현하며 자신이 가지고 있던, 드러내고 싶지 않았던 상처와 나쁜 감정들을 같이 시각적으로 나타내고 이끌어 내며 부정적인 감정들을 해소하고 상처를 치유하는 시간을 갖는다	11월	참여아동 12명 역할극 심리상담사 1명	4회기 2시간
	* 소감 발표회 ·진행내용: 프로그램 활동 후 자신이 느낀 감정과 소감에 대해 이야기 나누기 1. 소감 나누기 1) 프로그램 활동 전과 후의 자신의 조금이라도 변화했다 느낀 부분이 있는지 2) 프로그램 활동을 하면서 느낀 감정들 3) 앞으로의 소망이나 내가 원하는 나의 모습 2. 말과 마음으로 안아주기 : 프로그램 활동에 함께 참여했던 아동 12명 간의 사랑의 메시지 전달하기 예) 너는 정말 예뻐, 너는 정말 사랑스러워, 너는 정말 소중한, 너는 정말 멋져, 태어나줘서 고마워 등	12월	참여아동 12명 역할극 심리상담사 1명	2회기 2시간

3) 기관 연계협력 전략

협력 기관명	협력 계획	비고
굿네이버스 (대구경북본부)	학대피해아동지원 사업관련기부금 지원	후원자 대표 : 류현희
카카오 같이 가치	프로그램 기부금 지원	후원자 대표: 조민수
대구 토닥토닥 심리상담센터	놀이치료사 및 역할극 심리상담사 1:1지원	후원자 대표: 이영희

3. 예산 편성

(단위 : 원)

목	세목	세세목	계	산출근거	예산조달 계획				
					신청금액	비율 (%)	자 부 담	비율 (%)	자부담 재원
총 계			5,035,050원		5,035,050원				
인건비	강사료	놀이치료사	1,100,000원	100,000X11H	1,100,000원				
		그림동화 지도사	1,800,000원	100,000X18H	1,800,000원				
		역할극 심리 상담사	1,800,000원	100,000X18H	1,800,000원				
	소 계		32,000원	4,700,000원	4,700,000원				
사업비	클레이	클레이	32,000원	10세트X2	32,000원				
		도화지 (4절)	9,800원	50매	9,800원				
		색연필 (20색)	33,250원	5세트	33,250원				
	동화책	스케치북 (20매)	40,000원	20세트	40,000원				
		색종이 (30색)	14,000원	1000매	14,000원				
		가위 (10개)	1,0000원	2개입X5	1,0000원				
		풀 (10개)	1,3000원	10개X2	1,3000원				
	역할극	나무막대 인형 만들기	89,000원	나무막대 ,부직포, 천,털실, 솜, 색종이, 스티커, 모루, 클레이, 양면테이프, 매직	89,000원				
	소 계			227,050원	227,050원				
관리 운영비	공공요금	공공요금	60,000원	월 50,000원X12회	60,000원				
	사무용품	사무용품	360,000원	월 30,000원X12회	360,000원				
	회의비	회의비	120,000원	3명 * 20,000원X6회	120,000원				
	소 계			1,080,000원	1,080,000원				

4. 문제 의식(사업 필요성)

1) 사업 계획 배경

(1) 학대피해아동의 문제

▶ 보건복지부의 「2020 아동학대 주요통계 보고서」에 따르면 2020년 아동보호 전문기관에 접수된 아동학대 신고는 총 42,251건으로 전년대비 41,389건에 비해 2.1% 증가하였으며 이 중 아동학대 의심사례는 총 38,929건으로 전체 신고 접수율의 92.1%를 차지하는 것으로 나타났다. 또한 학대행위자 중 주 양육자인 부모가 25,380건으로 전체의 약 82.1%를 차지하면서 가장 많았다.

아동학대는 더 이상 한 가정 내의 문제만이 아닌 국가와 사회가 적극적으로 개입해야 할 심각한 사회문제이다. 특히 아동기는 아동의 자아와 자기상이 발달하는 중요한 시기이다. 그러나 주 양육자인 부모로부터 지속적으로 학대를 받게 된다면 심리·정서적으로 위험한 결과를 초래하게 된다.

학대피해아동은 불안과 우울지수가 높아 사회적인 상황에서 위축된 태도를 보이게 되고 자살 생각은 물론 부정적인 자아상과 함께 왜곡된 자아개념을 가지게 된다. 결국 낮은 자아존중감으로 인해 아동들은 끊임없이 정서적 고통을 받게 되며 여기서 끝나지 않고 학교생활 부적응 및 학습지체 등의 문제로 이어지게 된다.

결론적으로 학대로 인한 치명적인 상처와 정서문제는 아동기에만 머물지 않고 지속적인 영향력을 행사하며 성인기에 이르기까지 부정적 영향을 끼칠 수가 있기 때문에 조기발견과 치료가 꼭 필요하다.

(2) 학대피해아동의 자존감 문제

▶ 아동에게 있어 자아존중감은 아동기에 발달하는 중요한 능력으로 정확한 의미는 스스로를 사랑받을 만한 가치가 있는 존재라고 믿는 것이다. 자아존중감이 높은 아동들은 매우 사교적이며 주어진 일에 대해 적극적이고 자신감이 넘치는 모습을 보인다.

반면에 자아존중감이 낮은 아동들은 우울, 불안, 자살 및 폭력적인 생각과 부적응, 공격성 등 부정적인 감정 및 두려움을 경험한다. 또한 자신을 낮추고 사람들과의 거리를 두는 성향 등을 보인다.

결론적으로 자아존중감은 아동이 느끼는 행복감과 대인관계에 밀접한 관련성이 있다. 그렇기 때문에 아동에게 자아존중감 강화는 꼭 이루어져야 한다.

(3) 심리코칭프로그램이 자아존중감에 미치는 영향

▶ 본 기관에서 진행하고자 하는 클레이 치료, 동화책 만들기, 역할극 놀이 등의 심리코칭 프로그램들은 아동들의 내면에 숨겨진 감정과 억압된 정서 및 관계 양상 등을 편안하고 자연스럽게 드러내는 것을 도와 감정의 위기를 완화시킨다.

미적 가치에 대한 평가보다는 개인의 잠재력과 개성을 중요하게 평가하여 부정적인 자기상을 긍정적으로 재구성할 수 있도록 하여 아동 스스로의 자아존중감 향상의 기회를 줄 수 있다. 또한 보다 쉽게 치료자와의 신뢰적인 관계가 형성되어 부정적인 감정과 자기 시각을 긍정적으로 교정하는 데에도 좋은 효과를 줄 수 있다.

훈련된 상담자와 다른 참여 아동과 함께 프로그램이 진행되기 때문에 새로운 대인관계를 맺어가며 자신이 가지고 있던 어려움을 감소시킬 수 있게 된다. 특히 클레이 치료는 주무르고 만지며 부정적인 감정을 발산하고 내적 이완을 촉진시킨다. 그림 동화책 만들기는 마음을 안정시키고 두려움과 긴장을 완화시켜주는 효과가 있다. 마지막으로 역할극 놀이는 자신의 경험과 감정을 자연스럽게 주도적으로 진행해가게 되므로 자기 치유와 자아 성장을 촉진시킬 수 있다.

2) 기존 유사사업과의 차별성

▶ 기존의 실시하고 있는 유사사업들은 학대피해아동들의 심리·정서적 문제, 학대 후유증 등의 광범위한 문제에 초점을 맞춰 치료사와의 관계가 중시되는 프로그램들을 진행하였다.

하지만 본 기관의 경우 학대로 인해 가장 대표적으로 발생하는 정서 문제 중 하나인 자아존중감 저하, 자존감 상실 등에 관련 초점을 맞춘다. 학대의 상처를 회복하면서 동시에 낮은 자아존중감으로 인해 찾아오는 관계 형성의 어려움, 자신에 대한 왜곡되고 바람직하지 못한 생각과 개념, 자신감 결여 등의 삶 전반적인 부분에 행해지는 부정적인 영향을 미친다.

따라서 학대피해아동은 같은 아픔을 가지고 있는 아동들과의 프로그램 활동을 통해 다른 친구에게 도움이 될 수 있고, 지지와 격려를 받을 수 있는 존재란 걸 인식하게끔 한다. 또한 타인에게 수용받음을 느끼며 점점 타인과 함께하려는 모습을 보일 수 있도록 돕는다.

결국 이것이 자기 효능감, 긍정적 지지 관계를 형성하여 자아존중감이 강화될 수 있도록 돕는다.

3) 신청기관의 강점

- ▶ 가정 내 학대를 피해 안식처가 되어 줄 학대피해아동쉼터는 시설 부족 문제로 학대피해아동들을 온전히 수용할 수 없어 심리치료가 가능한 시설, 즉 쉼터에서 보육원이나 그룹홈 등 일반 양육 시설로 보내지는 경우가 많다.
- ▶ 본 기관은 이 사업 프로그램을 지자체를 비롯한 후원단체 등과 지속적으로 연계·협력하여 학대피해 아동들이 일반 양육시설에 입소하게 되더라도 안정적이고 지속적인 정서지원을 받을 수 있도록 진행해 왔다. 앞으로도 아동들의 건강한 자아존중감 형성에 기여할 수 있을 것으로 기대된다.

5. 목표 및 평가

1) 산출목표

세부 사업명		산출목표	모니터링 방법
관계형성	미니 레크레이션	1회기 1시간 (3월)	출석부, 일지, 사업계획 및 보고서
오물조물 클레이 월드	클레이와 친해지기	2회기 1시간 (4월)	출석부, 일지, 사업계획 및 보고서
	클레이 표현하기	4회기 2시간 (5월~6월)	출석부, 일지, 사업계획 및 보고서
동화 속 내 이야기	동화 알아보기	1회기 2시간 (7월)	출석부, 일지, 사업계획 및 보고서
	이야기 구상하기	4회기 2시간 (8월)	출석부, 일지, 사업계획 및 보고서
	동화책 만들기	4회기 2시간 (9월)	출석부, 일지, 사업계획 및 보고서
나의 마음이 보여	열할극 알아보기	1회기 2시간 (10월)	출석부, 일지, 사업계획 및 보고서
	동화책 적용 및 실행	4회기 2시간 (11월)	출석부, 일지, 사업계획 및 보고서
	소감 발표회	2회기 2시간 (12월)	출석부, 일지, 사업계획 및 보고서

2) 성과목표 및 평가 방법

성과목표	평가 도구 및 방법	측정 시기
프로그램 참여를 통한 자아존중감 강화	•평가방법: 프로그램 참여 아동 20명 대상 사전 사후 설문조사, 개인 일지 및 보고서 기록 참조 •평가도구: 자아존중감 척도 검사(SEI) •성과지표: 60% 이상 향상	2회 사전평가 및 사후평가
프로그램 참여를 통한 불안감 감소	•평가방법: 프로그램 참여 아동 20명 대상 사전 사후 설문조사, 개인 일지 및 보고서 기록 참조 •평가도구: 불안 척도 검사(BAI) •성과지표: 40% 이상 감소	2회 사전평가 및 사후평가

6. 사업종료 후 지향점

1) 사업 수행으로 인한 기대 효과

- ▶ 심리코칭 프로그램을 이용하여 심신의 안정과 내면의 힘을 길러 자신의 이야기를 편안하게 털어놓음으로써 긍정적인 자기 성장과 변화를 가져온다.
- ▶ 학대피해아동들이 같은 아픔을 가지고 있는 아동들과의 프로그램 활동을 통해 자신이 도움이 될 수 있고 지지와 격려를 받을 수 있는 존재란 걸 인식 하게 한다.
- ▶ 부정적인 자기상을 긍정적으로 재구성할 수 있도록 돕는다. 결국 심리적 무력감을 해소하고 자아존중감이 강화될 수 있는 발판을 마련해 준다.

2) 사업 결과의 활용 계획

- ▶ 본 사업을 통해 구축된 협력체계를 유지·확대해 정기적으로 프로그램을 진행하여 학대피해아동들의 자아존중감 형성에 기여 한다.
- ▶ 본 사업을 전국의 가정폭력 피해 기관과 학대피해아동 쉼터의 소식지와 방문 등을 통해 홍보하여 프로그램의 효과성을 알리고 활용 및 개발이 가능하도록 유도한다.