

비대면 청소년활동 기획협력사업 운영

추진배경

- 코로나팬데믹으로 청소년시설 운영 중단, 개학 연기, 거리두기 등으로 생활패턴의 변화에 따른 많은 청소년들이 스트레스와 무력감, 우울의 감정을 호소하는 **'코로나 블루' 해소 필요**
- 이의 해소를 위해, 청소년들이 비대면 상황에서도 활동이 위축되지 않고 참여할 수 있는 사업 기획

주요성과(BP)

- 디지털원주민이라 불리는 청소년들에게 익숙한 **언택트** 방식을 활용하여 **'새로운 방식의 청소년활동 콘텐츠'**를 기획하여 현장에 **선제적인 청소년 활동 모델** 제시
- 코로나19 재난 상황에서 청소년들이 공감할 수 있고 친숙한 주제(10편)로 청소년의 이야기와 목소리 발굴에 중점

왜, 이 프로젝트를 기획했나요?

코로나로 위축된
청소년 활동
정상화 시급

(시급성) 2020년 3월, **코로나19로 청소년활동 현장의 0.3%만 운영됨**, 기존의
면대면 중심의 청소년활동이 위축되어 정상화하기 위한 대안마련이 시급한
실정이었음.

새로운 방식의
사업추진 필요
공감대 형성

기존 "면대면 공간중심의 청소년활동"을 운영하지 못하는 상황에서 청소년기관은
무엇을 해야 하고, 코로나로 제한된 생활공간에 머물고 있는 청소년들의 마음과
활동이 위축되지 않도록 **새로운 방식의 사업 추진 필요 공감대 형성**

청소년을 '**만난다(대면)**'는 것은 무엇인가

온라인으로도 상호작용 가능한
'대면' 상황을 만들어 낼 수 있을까?

청소년이 활동하는 '**장소(place)**'란 무엇인가

사이버 스페이스에서 청소년의 성장을 도울
구체적 장소성을 재현할 수 있을까?

디지털 방식의
청소년 중심
사업추진

현장과 함께 코로나로 인한 환경변화에 따른 이 고민을 해결(**비대면 활동의
경험을 만들어주는 디지털 방식의 청소년이 중심이 되는 사업 추진**)해보자는
취지로 유관기관인 하자센터와 협업사업 추진(2020. 3월)

주요성과1_ 청소년들의 목소리 발굴

학교에 가고 싶어 마치겠어.
옛날엔 가기 싫어 마치겠더니.

동생A



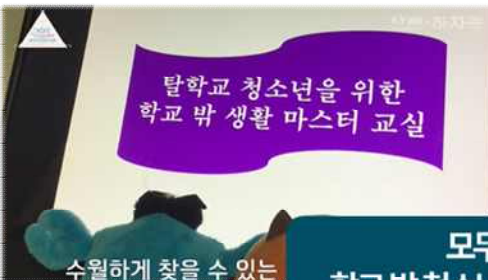
함께 일하고 싶은 사람들과
자원은 모두 서울에 있어요

농촌 청소년



중학생 A, B

이렇게 집에서 게임만 하다가
10년 뒤에 백수 되면 어찌지?



학교 밖 청소년

모두 집에 있지만
학교 밖 청소년들은 더 고립을 느껴요

코로나19로 새롭게 생긴 습관, 놀이, 친구들과 소통방법, 늘어난 가족과의 시간,
비대면으로 새로운 만남, 학교에 등교하지 않아서 생기는 일상의 균열과 변화 등

뉴스가치가 있는 청소년의 이야기를 기획을 통해 발굴,

디지털 기기와 클라우드를 활용해 총10개의 영상으로 제작 랜선 발신

모든 과정은 청소년 주도로 온라인에서 추진

주요성과2_미디어캠프 결과물

코로나 시대 함께 살아가는 것에 대한 청소년들의 생각(4편)



[1편] 코로나십구, 우리식구

코로나이후, 가족들이 달라졌다



[2편] 슬픈생강

서울과거리두기 중인
학교밖 청소년의브이로그



[3편] 부모님오답노트

가족여행대신
방구석부모님연애사여행



[4편] 코로나로 잃어버린 소리

코로나이전의소리가그리워

코로나로 생긴 청소년들의 고민(3편)



이렇게살아도 되는걸까?

코로나시대
일상의변화와고민



나아가면서

코로나시대에도
포기할수 없는것



코로나블루

코로나시대 청소년의
들리지않는목소리

코로나로 만날 수 없는 친구들(3편)



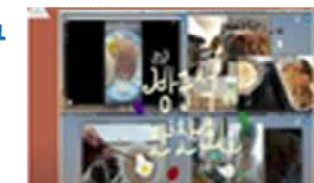
집밥복선생

학교를못가면
청소년은뭐먹나요?



먼저학교나온친구

학교밖 청소년은
요즘어떻게지내?



방구석만찬회

해외친구들과
온라인만남

앞으로, 어떻게 활용을 지원할 것인가?

비온드포스트 기사 프리트웨어

청소년활동 비대면 디지털 기반 활동 지원 나서

‘위기를 지원으로’, 코로나19로 위축된 청소년 지원 한국청소년활동진흥원과 하자센터가 손잡고 청소년 목소리 적극 발굴

기사입력: 2020-04-28 15:49:00



[비온드포스트 이순근 기자] 한국청소년활동진흥원은 코로나19 바이러스 감염증-19(이하 ‘코로나19’)의 장기화에 따른 사회적 거리두기 등으로 제한된 생활공간에 머무르고 있는 청소년들의 마음과 활동이 위축되지 않도록 서울시립청소년작업체센터와 손잡고 청소년의 목소리(이미지) 발굴에 나섰다.

코로나19로 인하여 이전과 같은 생활로 돌아갈 수 없는 청소년들에게 기존의 공간중심 활동에서 비대면 활동의 경험을 청소년에게 만들어주는 디지털 플랫폼 방식으로 청소년들의 현안 목소리를 담아낼 예정이다.

온라인 미디어제작 캠프인 이번 프로젝트(방구석 캠프파이어)는 청소년들이 ‘스토리메이더’가 되어 코로나19로 바뀌어가는 청소년들의 일상과 삶의 변화를 청소년의 시선에서 디지털 기기를 활용하여 생각과 경험을 담아내는 작업으로 진행된다. 전 과정은 비대면 온라인 소통만으로 이루어지며, 제작과정은 오래 멘토의 도움을 받아 청소년이 주도적으로 기획하고 제작한다.

코로나19로 인해 세계 경제 침체나 늘어, 친구들과 소통 방법, 늘어난 가족과의 시간, 비대면으로 새로운 만남을 시도하거나, 학교에 등교하지 않아서 생기는 일상의 균형과 변화 등 청소년의 진솔한 삶의 이야기를 청소년 당사자의 목소리로 들어보는 기회가 될 것이다.

한국청소년활동진흥원과 하자센터는 코로나19로 이전의 생활로 돌아갈 수 없다는 사회적 우려 속에서 기존의 청소년활동이 위축되지 않도록 돕는 동시에, 보다 많은 청소년들이 디지털 기술을 활용한 비대면 청소년활동에 참여할 수 있도록 청소년활동을 적극적으로 지원할 예정이다.

news@beyonpost.co.kr

<저작권자 © 비온드포스트 무단 전재 및 재배포 금지>

결과보급

진흥원 및 하자센터 채널 (유튜브, 페이스북, 홈페이지 등)을 중심으로 배포

정보제공

현장에서 청소년의 목소리를 발굴하는 온라인 미디어캠프(방구석캠프파이어)를 활용할 수 있도록 관련 정보 제공 공유

현장활용 지원

현장의 청소년지도자들이 청소년의 목소리를 발굴하는 디지털방식의 미디어캠프를 기획 운영할 수 있도록 교육 및 매뉴얼 보급
(‘21년도 추진)