

2022년 사업 실적 보고

2022년 주요현황

코딩교육 지원사업 [코딩; 하다]

나들이 지원사업 [놀이; 하다]

자립준비청년 지원사업 [함께; 하다]

주요내용

[게임 제작 코딩 교육 프로그램 진행]

- 사업 진행기간: 4월 ~ 7월
- 게임 제작 프로세스에 대한 실제 체험
 - * 게임 디자인, 프로그래밍, 아트 등 분야별 역할 학습
 - * 나만의 게임 기획 및 제작 진행
- 기초 및 심화 2가지 커리큘럼 활용
 - * 참여 대상자 수준에 따른 맞춤형 교육 진행

[게임 제작 해커톤 대회 개최]

- 팀 별 게임 제작 및 결과물 공유
 - * 제한시간 내 각 팀 별 게임 제작 및 완성
 - * 제작한 결과물에 대한 소개 및 발표
 - * 타 팀의 게임 실제 플레이를 통한 경험의 기회 제공

[만족도 조사 결과]

- 전체 참여자 만족도 조사 평균: 5점 만점 기준 4.68점



게임 제작 프로세스 체험 코딩교육 진행



전체 참여기관 대상 통합 해커톤 대회 개최

주요내용

[문화/예술 콘텐츠 체험 프로그램 진행]

- 사업 진행기간: 9월 ~ 10월
 - * 아동양육시설 내 생활아동 대상 진행
 - * 외부 활동의 기회 적은 취약계층 아동/청소년 대상 사업 지원
- 지원기관 사업비 지원 및 프로그램 실행
 - * 지원기관 및 아동/청소년의 니즈에 따라 계획
 - * 문화/예술/IT 콘텐츠 체험이 계획 내 포함되도록 안내
 - 나들이 프로그램 내 1회 이상 진행 필수
 - 방문 지역 내 문화/예술/IT 콘텐츠 프로그램 참여

[지원기관 프로그램 진행 모니터링]

- 프로그램 진행 및 현장 상황 확인
 - * 계획대로 프로그램이 진행 되는지 지속적인 확인
 - * 참여 아동/청소년 인솔, 프로그램 내용, 현장 대응 등 점검

[만족도 조사 결과]

- 전체 참여자 만족도 조사 평균: 5점 만점 기준 4.76점



전국 다양한 지역에서의 나들이 프로그램 진행

주요내용

[자립준비청년 대상 맞춤정장 지원]

- 안양시 보육원 내 전체 자립준비청년 대상 맞춤정장 제공
* 참여자가 직접 제작 과정에 참여할 수 있도록 프로그램 진행
- 지역 내 협력업체를 통한 원활한 사회공헌 사업 추진

[기관 방문 및 맞춤정장 전달식 진행]

- 직접 보육원 방문 후 맞춤정장 전달식 진행
- 맞춤정장 물품에 대한 높은 만족도 확인 가능
* 매장 방문 및 사이즈 측정 등 새로운 경험에 대한 만족도
* 퇴소 후 취업 시 바로 활용할 수 있는 점에 대한 실용성
* 자신을 위한 물품을 받는 것에 대해 존중감을 경험

[만족도 조사 결과]

- 전체 참여자 만족도 조사 평균: 5점 만점 기준 5점



맞춤정장 전달식 (안양시 내 보육원 전체 진행)



사업 참여 자립준비청년 맞춤정장 착용 사진

구분	사업내용	지원대상	참여인원(명)	만족도 조사 (5점 만점)
[코딩; 하다]	코딩 교육 프로그램 제공을 통한 4차산업 시대 인재 발굴 및 육성	지역사회 아동/청소년	420	4.68
[놀이; 하다]	문화/예술 콘텐츠에 대한 경험의 기회를 제공해 건강한 성장 지원	복지시설 이용 취약계층 아동/청소년	33	4.5
[함께; 하다]	일상생활 지원을 통한 자립 및 문화적 격차 완화 지원	아동양육시설 내 자립준비청년	12	5
합계			465	4.72

감사합니다.

- End of Document -