

문서번호	교육청소년과-22822
결재일자	2015. 9. 25.
공개여부	대시민공개

★

담당	혁신교육협력담당	교육청소년과장	교육문화복지국장	
서지영	곽정숙	최병재	09/25 도일환	
협조	주무관 이혜진			

「스마트폰 사용조절 상담 프로그램(중등)」 운영계획

2015. 9.



교육문화복지국
교육청소년과

「스마트폰 사용조절 상담 프로그램(중등)」 운영계획

(“D 캠프” : 중학생 디지털 디톡스 프로그램)

스마트폰 사용으로 일상생활에 어려움을 경험하거나 사용조절을 원하는 중학생을 대상으로, 스마트폰 사용조절 상담 프로그램인 [D캠프]를 실시하여 학습방해요인을 제거하고 학습동기부여 및 자기주도학습에 도움을 주고자 함



I 추진근거

- 평생교육법 제5조(국가 및 지방자치단체의 임무)
- 서울특별시 성북구 평생학습진흥 조례 제2조(평생교육의 진흥)
- 서울특별시 성북구 자기주도학습지원센터 설치 및 운영에 관한 조례
- 서울특별시 성북구 평생학습진흥조례 시행규칙
([별표1]성북구 평생학습센터강좌 수강료기준)

II 추진방향

- 학습자를 교육의 주체로서 스스로 목표와 전략을 세우고 계획적으로 공부하는 자기주도 학습여건 마련
- 학습방해요인을 제거하여 학습동기 부여 및 자기주도학습을 할 수 있도록 지원

III 운영계획

- 대 상 : 스마트폰 사용으로 일상생활에 어려움을 경험하거나 사용조절을 원하는 중학생 1~2학년 16명 (8명*2집단)
- 기 간 : 2015. 10. 22(목) 18:00~19:40 / 4주(주1회 90분,1차시당 2회기)
- 장 소 : 성북자기주도학습지원센터(1층 세미나실/강의실) *2집단 동시진행

● **수강료 : 무 료**

● **예 산 : 국민대학교 부담(*재능기부)**

● **프로그램 상세내용**

중학생 디지털 디톡스 프로그램 : **D 캠프**

영역	회기	회기명	활동목표	활동내용
정보	1	스왕 스타트!	-프로그램 안내를 통한 흥미 부여, 친밀감 형성 -스마트폰의 긍정적 측면과 부정적 측면에 대한 새로운 정보제공을 통해 문제를 환기 -과거의 습관이나 행동을 변화시켰던 경험을 상기시켜 문제 인식	<ul style="list-style-type: none"> ■ 도입활동 프로그램 소개 (D캠프 사용법) - 프로그램 안내, 참여자 소개, 선인식, 약속규칙 정하기 등 ■ 주요활동 1) 스마트폰 사용의 다양한 측면 이해하기 팀 문장완성(폰트리스게임: 스마트폰+테트리스게임) 2) 스마트폰 사용 시 자신의 상태 인식하기 : 행동-생각-느낌 변화 탐색 ■ 마무리
	2	오락가락 (오락가락)	-스마트폰 사용에 관한 양가감정을 이해하고, 변화를 시작 하고 싶은 마음을 이끌어냄 - 스마트폰 사용 조절을 방해하는 문제 탐색	<ul style="list-style-type: none"> ■ 도입활동 스마트폰 조절에 관한 양가감정 탐색 ■ 주요활동 1) 스마트폰 사용 조절 방해요인 탐색하기 (오락가락 저울-즐거울 락? 멀어질 락?) 2) 게임세계의 오해와 진실 - 사용하는 스마트폰 게임사용 이면에 숨겨진 진실 이해 ■ 마무리
동기	3	셀스타그램	-나의 장점 탐색,표현 -나의 단점을 강점으로 전환하기 -나의 통합된 모습을 통해 자신감 증진	<ul style="list-style-type: none"> ■ 도입활동 나의 심리적 이미지 표현하기 (나의 셀스타그램: Self+인스타그램) - 폴라주로 자신의 이미지를 표현하기 ■ 주요활동 1) 내 성격의 양면성 찾아보기 (지킴박사와 하이드 카드) - 단점이라고 여겼던 면이 장점이 될 수 있음을 인식하게 함 2) 통합된 나의 모습 (나 사용 설명서) - 나의 긍정적 측면과 부정적 측면을 통합하여 나를 어필할 수 있는 프로필 제작하기 ■ 마무리
	4	롤링 페이스	-내 주변의 인적자원을 개발하고, 잘 활용하는 방안 탐색	<ul style="list-style-type: none"> ■ 도입활동 : 초성게임 ■ 주요활동 1) 스마트폰 사용으로 인한 갈등상황의 갈림길: 역할놀이 2) 주변 자원 찾기 (마당발 맵) - 내 변화 및 갈등해결에 도움이 될 사람을 마인드 맵 활동으로 찾아보기

행동	5	라인 (LINE)	-나의 스마트폰 게임사용빈도에 대해 알아보기 -스마트폰게임으로 인해 자신이 잃어버린 기회비용 깨닫기	<ul style="list-style-type: none"> ■ 마무리 ■ 도입활동 나의 스마트폰 사용습관 체크하기 (라인을 잘 타자) ■ 주요활동 1) 게임시간경매 - 자신의 게임사용 시간을 돈으로 환산하여, 경매를 통해 자신의 게임사용에 대한 손실을 살펴보기 2) 여가시간 활용 계획하기 - 자신이 추구하는 여가 가치관을 실현할 수 있는 구체적인 활동을 찾아보고 실현할 수 있는 계획을 세워보기 ■ 마무리
	6	로그인 하시겠습니까?	-실제 행동할 수 있는 행동 기술 익히기	<ul style="list-style-type: none"> ■ 도입활동 ■ 주요활동 1) 스마트폰 사용조절 모험기: 단편소설 '로그인 하시겠습니까?' 리라이팅 - 소설 속에 나오는 주인공들의 시행착오 상황을 단락으 제시한 후, 자신이 주인공이 되어 리라이팅하면서 새롭게 전개시키기 2) 나의 스마트폰 사용조절 성공기: "만약 나라면..." - 소설 속 실제 주인공들의 행동전략과 자신의 행동전략, 친구들의 행동전략을 비교하며 효과적인 전략 계획하기 ■ 마무리
	7	삼시 세계 게임	-스마트폰 사용을 대체할 수 있는 놀이 및 활동 탐색하기	<ul style="list-style-type: none"> ■ 도입활동 게임 기획 실습 - 스마트폰 게임 기획서 만드는 과정을 통해, 실은 게임 개발자들이 사람들로 하여금 중독될만한 요소들을 곳곳에 배치하고 있음을 깨닫게 함 ■ 주요활동 1) 스마트폰 대체게임 개발 (삼시세계 게임 개발) - 오전, 오후, 저녁 시간대별로 할 수 있는 3개의 게임을 발견하거나 제작하여 조별로 발표하기 ■ 마무리
	8	스왕 클리어!	-목표달성체크 및 추후 계획점검	<ul style="list-style-type: none"> ■ 주요활동 1) 변화그래프제작 (S그래프: Smart, Success, Self-regulation!) - 8회기 간 스스로 체크한 변화를 꺾은선 그래프로 정리 2) 마무리 - 소감발표 및 추후 행동강령 작성, 수료증 수여

IV 소요예산

- 소요예산 : 해당없음(비예산사업)

V 행정사항

● 수강생 모집

- 접수 및 선정방법 : 구청 홈페이지 인터넷 선착순 접수 : **2015.9.30.~마감시까지**
(취소시 대기후보자순 선정)

● 수강생 모집 홍보

- 성북구청 및 자기주도학습지원센터 홈페이지 게시, 성북구웹진 E-mail 발송 등
- 초·중·고등학교 가정통신문, 학교홈페이지, 관내 아파트관리사무소 등 홍보 협조요청

끝.