

로고마크 Logo

청소년 방과후 아카데미

청소년이 중심이 된 청소년을 위한 정책의 의미를 부여하여 “청”자를 상징화 하였다. “청”이란 글자 안에 청소년을 상징하는 복수의 사람을 상징화하여 모든 청소년들이 편중되지 않은, 평등하고, 균등한 교육을 받아야 한다는 의미를 담고 있다.



청록이

‘청록이’는 청소년의 이미지를 의인화 한 형상으로, 청소년 방과후아카데미의 아이덴티티를 구축하는 핵심요소이자 심벌마크

홈페이지 Homepage

www.youth.go.kr/yaca



청소년방과후아카데미 홈페이지 운영
사업소개, 운영현황, 활동이야기 등



청소년방과후아카데미 사업은 복권기금의 지원으로 여성가족부와 지방자치단체가 함께 하는 국가정책지원사업입니다.



청소년활동으로
청소년을 행복하게

신청문의

TEL. 02-330-2831~4 FAX. 02-6008-0988
www.youth.go.kr/yaca



여성가족부



복권위원회

KYWA

한국청소년활동진흥원

우 03752 서울특별시 서대문구 경희대로 47
한국청소년활동진흥원 청소년방과후아카데미 운영지원단
TEL. 02-330-2831~4 FAX. 02-6008-0988



청소년이 그리는 세상!!
청소년이 꿈꾸는 행복!!



청소년 방과후 아카데미

여성가족부와 지방자치단체에서는 공적 서비스를 담당하는 청소년 수련시설(청소년수련관, 청소년문화의집 등)을 기반으로 청소년의 건강한 방과후 생활과 삶의 질 향상을 위해 가정이나 학교에서 체험하지 못했던 다양한 청소년활동 프로그램 및 청소년 생활관리 등 청소년을 위한 종합 돌봄 서비스를 지원하는 국가정책지원 사업입니다.



법적근거

Alegal Basis



청소년기본법

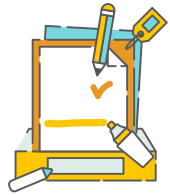
제48조의 2(청소년 방과 후 활동의 지원)

- ① 국가와 지방자치단체는 학교의 정규교육으로 보호할 수 없는 시간 동안 청소년의 전인적 성장발달을 지원하기 위하여 다양한 교육 및 활동프로그램 등을 제공하는 종합적인 지원 방안을 마련하여야 한다.
- ② 제1항의 종합적인 지원 방안 마련에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.



운영목적 Purpose

- 민주시민으로서의 정의·권리·의무·책임을 배우는 전인적 성장 발달 도모
- 맞벌이·한부모·취약계층 가정의 교육·복지 지원을 통한 청소년의 푸른 성장 기반 마련
- 지역사회 네트워크를 통한 다양한 인적자원 활용



추진방향 Direction

지역사회에서의 청소년활동·복지·보호체계 역할 수행

- 방과 후 돌봄 사각지대 청소년 지원을 위한 다양한 지원 및 프로그램 운영
- 청소년의 성장발달에 부합하고, 청소년·학부모 눈높이에 맞는 과정 운영

학교와 지역사회의 상호 신뢰 및 연계 강화

- 방과 후 건강한 성장을 도와주는 사업으로의 인식 확산
- 방과 후 돌봄 사각지대 해소를 위한 방과후아카데미 지원협의회 구성을 통한 지역 사회의 참여 확대 및 연계체계 구축

다양한 지역사회 인적·물적 자원을 연계

- 지역사회 공공기관, 사회단체, 기업, 개인 등의 물품 지원 및 후원, 자원봉사, 재능기부 등 다양한 자원 연계 활용



운영프로그램 Program

미래인재 양성을 위해 STEAM, MAKER 방식을 접목한 방과후 활동운영

구분	세부내용
전문체험 활동과정	주중체험활동 / 주말체험활동 체험활동 위주로 청소년들의 창의·인성 함양을 위한 다양한 체험활동 프로그램 운영 (예술체험활동, 과학체험활동, 직업개발활동, 봉사활동, 리더십개발활동 등)
학습지원 과정	교과학습 교과학습 중심의 학습지원 보충학습지원 숙제, 보충학습지도, 독서지도
자기개발 활동과정	주중자기개발활동 / 주말자기개발활동 청소년들의 주도로 진행되는 활동 (자치활동, 동아리활동 등)
특별지원 과정	청소년캠프(방학), 보호자교육, 초청인사 특별강의, 발표회 등
생활지원 과정	급식, 상담, 건강관리, 생활일정 관리 (메일링 서비스) 등의 생활지원

- STEAM(Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics)은 과학, 기술, 공학, 인문·예술, 수학 등 교과간의 통합적 교육으로 실생활의 문제해결력을 배양하는 교육
- MAKER는 스스로 필요한 것을 만드는 과정에서 창의성을 향상시키는 '학습자 중심 활동'



연계사업 Affiliated Members

- 민관협력을 통한 상호 연계 체계 구축
- 기관의 특성을 활용한 전문 프로그램과 다양한 서비스 제공
- 현황

푸드뱅크 착한밥 기부 및 임직원 봉사	여성청소년 위생용품 지원	LG이노텍 과학교실 및 시설환경 개선지원
드림투어 (관람 및 체험) 지원	방송 진로체험프로그램 지원	창의융합인재양성과정 지원
나눔의 숲 캠프 지원	경제교실 및 코딩교육 지원	대학생 지식 멘토링 지원



운영인력 Workforce

팀장(PM) / 담임(SM)

청소년지도사(국가전문자격증) 및 청소년 관련 분야 전문가 (전공자, 경력자 등)

전문강사

해당 분야 (교과·체험활동) 전공자 및 경력자

기타

자원봉사자 및 재능기부자 등



운영현황 Situation

현황 17개 시도 280개소

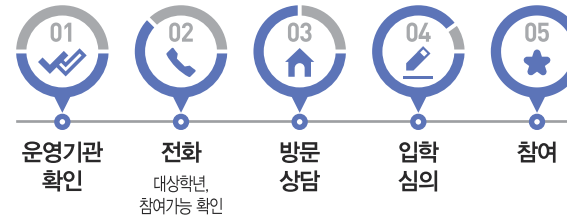
대상 초등학교 4학년 ~ 중학교 3학년

시간 주 5~6일 (1일 4시수 이상) 운영

* 방과후~21:00, 토요일 09:00~18:00이내(4시간)



신청절차 Procedures



운영조직도 Organization Chart



창의융합형 인재교육 운영: 4차 산업 시대를 대비하여 복합적 문제해결력 및 협력·공유 역량을 겸비한 미래인재 양성을 위한 STEAM, MAKER 교육을 운영하고 있습니다.



운영유형 Type



구분	내용
기본지원형	· 방과후 돌봄이 필요한 청소년 모두 · (우선지원) 저소득층, 한부모·조손·다문화·장애, 다자녀 가정, 맞벌이 가정 등 방과후 돌봄이 필요한 청소년
농산 어촌형	· 학교 또는 지역사회 추천 (지원협의회 승인)으로 변경
특별지원형	장애형
	· (일반지원) 학교 및 특수교사, 전문가의 추천이 있고 지원이 필요하다고 판단되는 장애청소년 * 학교특수교육대상자 증명서 (교육지원청 발급) 포함
다문화형	다문화형
	· 학교 및 다문화관련기관, 전문가의 추천이 있고 지원이 필요하다고 판단되는 다문화가정의 청소년

* 전액 무료, 단 저소득층 이외 청소년은 일부 자부담