



어젠다형 기업 자원봉사 활용 가이드북

기업 자원봉사 A to Z

vol.3

contents

가이드북을 발간하며

기업 자원봉사 트렌드

1

기업 사회공헌 흐름
기업 자원봉사 트렌드
기업 자원봉사 프로그램 유형

08

어젠다형 자원봉사 프로그램이란?

2

자원봉사의 새로운 패러다임
어젠다형 자원봉사 프로그램
과정과 결과를 중시하는 ‘성과지표’

16

어젠다형 기업 자원봉사 프로그램 활용

3

어젠다형 기업 자원봉사 프로그램 운영 과정
어젠다형 기업 자원봉사 프로그램 기획하기
어젠다형 기업 자원봉사 프로그램 실행하기
어젠다형 기업 자원봉사 프로그램 평가하기

24

4

어젠다형 기업 자원봉사 사례

교육역량 혁신/ 신나는 학교, 행복한 교육 만들기 50
안전/ 안전하고 범죄 없는 사회 만들기
빈곤예방 및 해결/ 어려운 이웃과 손잡기
환경/ 숨 쉬는 지구 만들기
직접 주제

부록

사례로 보는 임직원 주도성 촉진 전략 62
한국자원봉사의해 10대 어젠다
기업 자원봉사 온라인 플랫폼



가이드북을 발간하며

교육, 환경, 사회 양극화 등 수많은 사회적 문제를 해결하기 위한 방안으로 시민의 자원봉사 참여에 대한 사회적 요구가 증가하고 있다. 그러나 실제 자원봉사 참여율은 10년 동안 20%대 정체 현상을 보이고 있어 기존 전통적인 자원봉사 프레임을 넘어서는 새로운 발상과 해법이 필요한 시점이다. 이에 본 가이드북을 통해 사회과제의 해결을 높이기 위한 기업 자원봉사의 새로운 대안을 제시한다

가이드북을 발간하며
가이드북 구성안내
가이드북 활용안내

기업 자체적으로 어젠다형 프로그램 기획 및 평가 워크숍을 진행하기 어려운 경우, 외부 기업 자원봉사 전문기관이나 혹은 기업 프로그램 기획 전문가의 도움을 받을 수 있다.



가이드북을 발간하며

본 가이드북은 기업 자원봉사의 참여 문화를 확산하고 사회과제를 해결하는 **어젠다형 자원봉사 프로그램**을 개발하고 활성화 하고자 제작되었다.

어젠다형 자원봉사 프로그램이란, 자원봉사는 좋은 것이라는 단순한 믿음을 뛰어넘어, 갈수록 복잡해져가는 사회과제를 자원봉사가 실제로 해결하는 힘을 높이도록 기획된 프로그램이다.

어젠다형 자원봉사 프로그램을 다양한 영역과 상호 연계하고 임직원 주도로 기획 및 운영하고자 하는 기업, 기관, 단체에 가이드를 제공하고자 한다.

가이드북 구성

가이드북은 **전체 4부로 구성되어 있다.**

1부는 기업 자원봉사에 대한 개념과 트렌드, 프로그램 유형 등을 담았다.

2부는 어젠다형 자원봉사 프로그램과 이를 측정 또는 강화하는 성과지표에 대한 전반적인 이해를 돕는다.

3부는 어젠다형 기업 자원봉사 프로그램을 기획하고 운영, 평가하는 전 과정을 단계별로 진행하고 점검할 수 있도록 구성하였다.

4부는 어젠다형 기업 자원봉사 프로그램 우수사례를 소개함으로써 프로그램 운영 시 참고할 수 있게 하였다.

부록에는 기업 자원봉사 프로그램 운영 과정에서 임직원들이 적극적으로 참여 하고 역할에 책임을 다할 수 있는 방안을 소개하였다.

가이드북 활용안내

활용대상

기업의 사회공헌 혹은 자원봉사 관련 부서의 담당자 및 리더.

자원봉사 관련 단체의 기업 임직원 대상 자원봉사 프로그램 운영자 및 리더.

활용방법

- 어젠다형 프로그램을 기획하거나, 혹은 기존의 프로그램을 어젠다형 프로그램으로 전환하고자 할 때
- 자원봉사 프로그램의 성과를 평가하고자 할 때
- 우수프로그램 선정의 심사지표가 필요 할 때
- 프로그램을 실제 기획하거나 평가하기 위해 이해관계자 (자원봉사자,수혜자)들과 효과적인 워크숍을 진행하기 원할 때



1

기업 자원봉사 트렌드

기업의 사회적 책임(Corporate Social Responsibility: CSR)에 대한 논의는 오래전 부터 있어 왔으며 국제사회에서도 중시되고 있다. 지속가능개발을 위한 세계기업위원회는 “기업의 사회적 책임은 기업이 윤리적 행동과 경제개발에 대한 기여를 지속적으로 이행하며 동시에 기업 임직원과 가족, 나아가 지역사회와 사회 전체의 삶의 질을 개선하는 일이다” 라고 정의한다. 특히 기업은 기업 활동을 통해 창출된 이익의 일부를 사회의 발전에 이바지할 수 있다. 이를 사회공헌이라 한다.

기업 사회공헌 흐름
기업 자원봉사 트렌드
기업 자원봉사 프로그램 유형

01

기업사회공헌 흐름

기업의 사회적 책임 (Corporate Social Responsibility: CSR)에 대한 논의는 오래 전부터 있어왔으며 국제사회에서도 중시되고 있다. 지속가능 개발을 위한 세계기업 위원회는 “기업의 사회적 책임은 기업이 윤리적 행동과 경제개발에 대한 기여를 지속적으로 이행하며 동시에 기업 임직원과 가족, 나아가 지역사회와 사회 전체의 삶의 질을 개선하는 일이다” 라고 정의한다. 특히 기업은 기업 활동을 통해 창출된 이익의 일부를 사회의 발전에 이바지할 수 있다. 이를 사회공헌이라 한다.

기업사회공헌에는 세 가지 흐름이 있다.

첫째, 전통적인 의미의 사회공헌은 자선적 활동이다.

기업이 이익의 일부를 소외된 이들을 위해 활용하는 형태, 즉 기부로 이해되는 활동이다.

둘째, 전략적 사회공헌활동이다.

기업이 이익의 일부를 기부하는 것을 포함하여, 기업의 자원을 활용하거나, 재능.

기술을 활용한 자원봉사활동에 임직원을 참여 시켜 기업이 창출할 수 있는 사회가치를 극대화 하고자 한다.

셋째, 임팩트형 사회공헌활동이다.

기업이 지역사회의 문제를 해결하는데 참여하고자 하며, 이를 위하여 기업의 내외부에 존재하는 자원을 연계-조직해 고도화하는 활동이다.

임팩트형 사회공헌 활동에서는 기업이 단독으로 사회문제를 해결할 수 없다는 것을 인지하기 때문에, 다양한 수준의 협력적 관계(거버넌스)를 구축하고자 한다.

사회공헌의 유형

구분	내용
자선적 사회공헌	기부
전략적 사회공헌	기부, 직접프로그램 운영, 임직원 봉사
임팩트형 사회공헌	사회과제해결을 위하여 기부, 임직원자원봉사 및 다양한 인적, 물적자원 결합

특정 유형이 다른 유형에 비해 앞서 있다고 말하기는 힘들다.

사회공헌을 일종의 사회서비스 산출활동으로 이해할 경우, 서비스 이용자(Client) 관점에서는 사회문제 해결형 사회공헌 보다는 자선적 사회공헌에 더 높은 만족도를 표현할 수 있다. 또한 기업의 자원을 극대화한다는 측면에서는 전략적 사회공헌이 다른 두 유형의 사회공헌에 비해 더 탁월한 결과를 산출할 수 있다. 기업의 미션과 비전, 기업이 마주하고 있는 시대상에 대한 인식과 활용 가능한 자원에 대한 이해, 누적된 사회공헌활동의 경험을 통해 각 기업은 자신에게 어울리는 사회공헌을 정의할 수 있다.

기업 자원봉사 트렌드

기업자원봉사 활동현황

우리나라에서의 기업자원봉사의 시작은 1994년에 설립된 삼성 사회봉사단 이다. 2000년 이후 전국경제인단체연합회의 사회 공헌위원회가 구성되고 기업자원 봉사를 소개 하면서, 대기업 중심으로 사회공헌 담당부서가 설치되고 기업자원봉사 활동이 점차 확산되기 시작하였다.

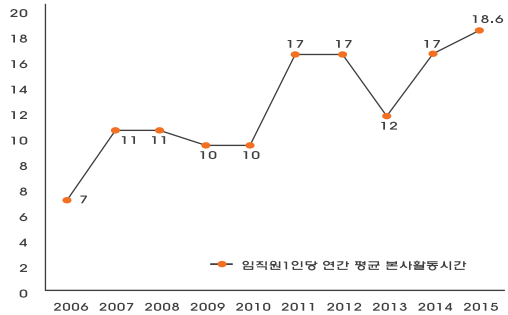
최근에는 대부분의 대기업들이 임직원 자원봉사활동을 지원 및 장려하고 있다. 전경련에서 조사한 2015년 임직원 1인당 연간 평균 봉사활동시간은 18.6시간으로 응답기업 10곳 중 6곳(57.2%)이 자사 임직원의 평균 50% 이상이 봉사활동에 참여하고 있다고 응답하고 있다. 2015년 임직원 1인당 연간 평균 봉사시간은 18.6시간으로 이는 10년 전인 2006년에 비해 2배 이상 증가한 수치이다. 그리고 임직원의 절반 이상이 봉사활동에 참여하는 기업은 전체 응답기업의 절반 이상이다.

그러나 개별 기업 단위를 보면 직원들의 자원봉사 참여율은 2007년부터 2012년을 정점으로 이후 낮아지는 모습을 볼 수 있다.

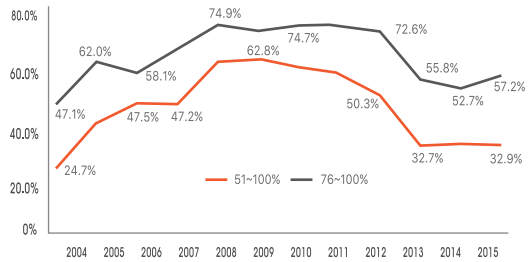
이는 임직원들의 자원봉사활동이 대단위 노력봉사나 서비스 중심 활동과 같은 의무적 활동의 한계에 도달했음을 알 수 있다. 따라서 기업에서도 임직원들이 임직원들이 자발적으로 지역사회 과제해결에 참여할 수 있는 구조를 만들 수 있어야만 극복할 수 있다.

■ 임직원 1인당 연간 평균 봉사활동 시간

출처/ 우용호, 2017한국사회복지협의회
사회공헌정보센터 10주년 기념 글로벌
사회공헌포럼 자료집



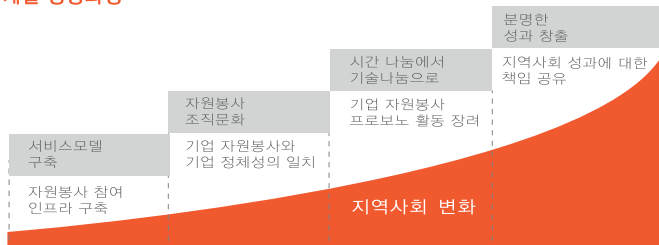
■ 기업자원봉사 직원 참여율 추이



기업 자원봉사 성장과정

기업 자원봉사 프로그램을 도입하는 경우 대개 다음과 같은 단계를 거치면서 성장한다.

■ 기업 자원봉사 단계별 성장과정



첫 번째 단계는 자원봉사문화 조성의 기반을 마련하는 것이다. 즉 임직원 자원봉사 정책을 마련하고, 사내 소통구조에 자원봉사활동을 포함하며, 임직원 자원봉사활동팀을 운영할 수 있는 리더 양성, 임직원들의 봉사활동 시간 기록, 임직원 자원봉사 인정방안 등을 구축한다.

두 번째 단계는 자원봉사가 기업 브랜드의 한 부분으로 자리 잡도록 하는 것이다. 즉 자원 봉사가 우수 직원 모집의 도구로 활용되거나, 자원봉사를 기업의 중요한 문화라고 홍보한다. 신입직원 교육에 자원봉사를 포함하거나 팀원 회식, 모임을 자원봉사로 대체함으로써 자원봉사 활동에 참여하는 것이 자연스러운 조직문화를 형성한다.

세 번째 단계는 기술과 전문성을 살린 자원봉사를 실천하는 것이다. 즉 임원들이 비영리기관의 이사나 운영위원 등으로 참여함으로써 비영리기관의 역량강화를 가져온다. 비영리기관의 특정 프로젝트 완수에 임직원 자원봉사팀이 결합되어 활동함으로써 임직원들의 전문성을 살리기도 한다.

네 번째 단계는, 지역사회 변화에 확실한 효과를 내는 단계이다. 지역사회와 비영리기관의 이슈를 같이 해결하기 위해 노력하고, 기업의 일상적인 제품생산과 서비스를 지역의 문제해결에 맞추려는 노력을 기울이는 단계이다. 최근에는 세 번째와 네 번째 단계로 성장하려는 기업이 늘고 있다.

03

기업 자원봉사 프로그램 유형

기업자원봉사를 프로그램의 관점에서 관찰할 경우, 크게 4가지 유형을 발견할 수 있다. 4가지 유형은 각 프로그램의 목적과 효과에 따라 대표 자원봉사 프로그램, 핸즈온 프로그램, 전문 자원봉사 및 프로보노 활동, 어젠다형 프로젝트로 구분된다. 이를 표로 구분하면 아래와 같다.

기업 자원봉사의 유형		
구분	목적	내용
대표자원봉사 프로그램	기업의 다양한 사회공헌활동 간의 상승효과 기업브랜드에 대한 뚜렷한 이미지 필요	기업의 비즈니스와 관련되 프로그램 예시) 금융사 임직원의 청소년 금융교실
핸즈온 프로그램	자원봉사 욕구는 있으나 시간이 부족한 임직원의 라이프스타일 반영	단시간 팀별 자원봉사 활동으로 지역사회에 구체적인 변화를 만들 수 있도록 구조화 예시) 지역아동센터 이용 청소년을 위한 가구 제작
전문자원봉사 및 프로보노	기업과 임직원이 가진 기술과 전문성 활용	욕구가 있는 사회적기업, 비영리조직 등에 중간지원조직의 퍼실리테이팅을 통해 기업(임직원)의 전문 지식, 기술, 노하우 제공 예시) 사회적기업에 대한 경영 자문
어젠다형 프로젝트	자원봉사자의 참여를 통한 사회문제 해결	명확한 과제 설정 성과 측정방식의 변화 예시) 보행 중 어린이 교통사고 예방을 위한 캠페인

자원봉사 유형 분류표를 보면, 각각의 유형은 고유의 목적을 지니고 있음을 알 수 있다. 또한 한 건의 봉사활동 프로그램을 한 가지 유형으로만 해석할 수 있는 것은 아니다. 다만 각각의 유형은 창출하고자 하는 성과에 대한 분명한 인식 속에서 기획되고 실행된다.

최근 특히 눈여겨보아야 하는 흐름은 사회 과제를 해결하기 위한 어젠다형 프로젝트의 등장이다. 기업 활동의 범위가 사회문제와 분리될 수 없다는 인식이 확산되고 있으며 이는 기업 구성원과 이해관계자의 인식 변화를 동반하며 기업의 자원봉사에도 영향을 미친다. 기업의 자원봉사, 즉 기업과 기업 임직원의 자율적인 공익활동이 특정한 사회문제 해결에 기여할 수 있다는 믿음이 제기되고, 이를 위한 실험이 전개되는 것이다.

2

어젠 다형 자원봉사 프로그램이란?

문제의 해결력을 높이기 위해서는 단일 섹터의 개별적 노력에서 벗어나 다양한 주체들이 가진 역량과 가치를 결합하여 성과를 높이는 협력을 해야 한다.

최근 정부, 기업, 시민사회 뿐 아니라 새롭게 부상한 사회적 경제 (사회적기업, 협동조합, 마을기업 등), 마을공동체 등 다양한 주체들도 사회문제 해결에 적극적으로 참여하고 있다.

자원봉사의 새로운 패러다임
어젠다형 자원봉사 프로그램
과정과 결과를 중시하는 성과지표

01

자원봉사의 새로운 패러다임

융복합적 사회문제의 발생

한국 사회는 산업화 이후 급속한 경제성장을 이루었지만 그 이면에는 다층적이고 복합적인 사회문제가 존재한다. 양극화, 불평등, 환경 파괴 등 각종 사회문제가 심화되고 있으며, OECD 국가를 대상으로 실시된 다양한 조사에서 한국은 산재 사망률, 자살률, 노인 빈곤률 등에서 1위, 행복지수와 삶의 질 지수 등에서는 하위권을 기록하고 있다.

우리가 직면하고 있는 사회문제를 해결하고 지속가능한 사회를 만들기 위하여 정부와 기업, 시민사회는 어젠다를 설정하여 각각의 정책과제를 도출, 이를 해결하기 위해 노력하고 있다.

새로운 패러다임 「협력과 혁신」

복잡한 문제는 해결하기 쉽지 않아 과거의 전통적 방식과는 다른 새로운 접근방식이 요구된다. 이런 문제의 해결력을 높이기 위해서는 단일 섹터의 개별적 노력에서 벗어나 다양한 주체들이 가진 역량과 가치를 결합하여 성과를 높이는 협력을 해야 한다. 최근 정부, 기업, 시민사회 뿐 아니라 새롭게 부상한 사회적 경제(사회적기업, 협동조합, 마을기업 등), 마을공동체 등 다양한 주체들도 사회문제 해결에 적극적으로 참여하고 있다.

또한, 단편적인 문제의 개선 수준을 뛰어 넘어 사회전체의 '시스템 변화(systemic change)'를 꾀하는 혁신적 접근도 부각된다. 사회혁신은 우리가 직면한 문제를 기존과는 다른 방식으로 해결하는 흐름을 지칭하며, 비영리공익활동, 공동체 기반의 활동, 사회적 비즈니스 등 새로운 움직임을 통칭한다.

서울시는 사회혁신을 정책차원으로 받아들여 마을공동체, 공유도시, 청년정책 등을 통해 주체를 발굴하고 다양한 현장 활동을 지원해왔고, 지난 5월 새롭게 출범한 정부는 사회혁신을 국정과제의 새로운 방향으로 제시하고 청와대에 사회혁신 수석실을 설치하는 등 정부정책의 주요 의제로 부각하고 있다.

02

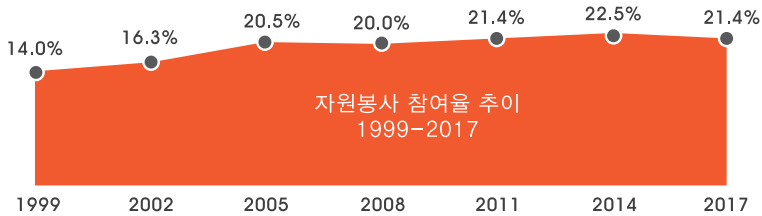
어젠다형 자원봉사 프로그램

사회복지 서비스에서 임팩트형으로

행정안전부와 사)한국자원봉사문화가 연구한 자원봉사참여실태 조사(2017)에 따르면 자원봉사 참여율은 2005년 이후 20%대에 머물며 오히려 감소하고 있다.

또한 최근 자원봉사계는 국내 뿐 아니라 지구 시민 사회가 직면 하고 있는 다양한 사회적 필요(social needs)에 대응하고 사회 변화에 기여하는 자원봉사의 해결력과 성과를 높여야 한다는 목소리가 높아지고 있다.

■ 한국인(성인)의 자원봉사 참여율 1999-2017



행정안전부, 한국자원봉사문화 자원봉사 실태조사 2017

그 일환으로 2016년부터 3년간 ‘한국자원봉사의 해를 선언하고, 자원봉사로 해결할 10대 과제를 선정하였다. 이는 UN SDGs(Sustainable Development Goals: 지속가능목표)를 반영하고, 더불어 한국의 다양한 이해관계자들과 전문가들이 함께 논의하여 선정하였다. UN SDGs는 2016년부터 2030년까지 전세계적으로 지속가능한 발전을 위협하는 공통의 과제들을 선정하여 전국가적 협력을 통해 함께 해결해 나가고자 하는 것이다. 국내 10대 어젠다로는 현장 실천을 감안하여 교육역량 혁신, 사회안전 및 범죄예방, 빈곤예방과 해결, 여가문화, 환경, 마을 공동체 강화, 고령화 사회 극복, 인권·다문화·생명존중, 평화통일 등 9개 과제와 지역 특색에 따른 1개 과제를 직접 선정할 수 있도록 하였다.

■ 지속가능개발목표(Sustainable Development Goals)



지속가능개발목표 SDGs 2015.9 확정 Post-2015, 2030, 17개 목표 169개 과제

■ 2016~2018 한국자원봉사의 해 10대 과제



1	교육역량 혁신	신나는 학교, 행복한 교육만들기
2	사회안전 및 범죄예방	안전한 사회 만들기
3	빈곤 예방 및 해결	어려운 이웃과 손잡기
4	여가문화	풍요로운 여가문화 만들기
5	환경	숨쉬는 지구 만들기
6	마을 공동체 강화	함께 살아가는 마을 만들기
7	고령화 사회 극복	활기찬 노후 만들기
8	인권, 다문화, 생명존중	소수자 권리증진과 생명존중하기
9	평화통일	평화통일로 다가가기
10	직접 선정 주제	그 밖의 사회문제중 선택

어젠다형 프로그램이란 정부, 기업, 시민사회 모든 영역에서 자원봉사자들의 적극적인 참여를 통해 복잡한 사회문제를 효과적으로 해결하기 위해 기획된 프로그램이다.

한국 자원봉사의 참여율 정체는 복합적인 문제를 안고 있다. 이 난제를 돌파하여 자원봉사의 혁신을 만들고 싶다면, 단일 센터나 기관 차원의 개별적 노력에서 벗어나 10대 어젠다와 같은 명확한 과제를 중심으로 각 주체들이 가진 역량과 가치를 결합하여 변화와 성과를 높이는 ‘어젠다형 프로그램’으로의 패러다임 전환이 필요하다.

과정과 결과를 중시하는 ‘성과지표’

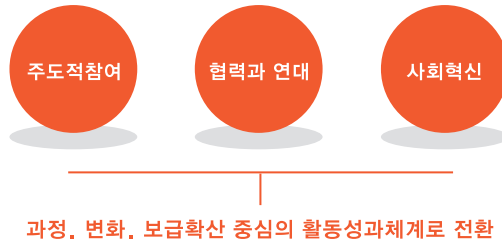
어젠다형 자원봉사 프로그램으로 진행할 때는 성과 측정 방식도 변화가 필요하다. 즉 현재 자원봉사 프로그램 성과를 측정하는 방식으로 자원봉사 활동 참여자 수나 시간 수, 참여자 만족도 등과 같은 양적 수치에 강조점이 주어졌다. 이는 사회문제 해결에 자원봉사활동이 효과적으로 대응했는지 등에 대한 질적성가를 반영하지 못하는 한계를 안고 있다.

그러한 이유로 2016년 한국자원봉사의 해에서는 과정과 결과 모두를 중시하는 ‘성과지표’를 개발하였다.

성과지표 다섯가지 원칙

1. 사회변화와 혁신에 있어 자원봉사자의 주도적 참여가 있어야 한다.
2. 지금의 사회문제는 융·복합적이어서 기존과는 다른 새로운 아이디어와 접근방식이 필요하다.
3. 임팩트있는 결과를 위해서는 다양한 주체들과의 협력이 중요하다.
4. 자원봉사활동을 통해 실제적인 문제해결과 사회변화에 기여할 수 있어야 한다.
5. 이 자원봉사활동이 지속가능하며 파급효과를 가질 수 있어야 한다.

이러한 원칙에 근거하여 성과영역을 과정과 결과 두 차원으로 크게 구분했는데, 과정지표로는 주도성, 혁신성, 협력성을 주목하였고, 결과지표로는 사회적 변화와 프로젝트 자체의 확산성에 주목하였다. 개념은 다음과 같다.



어젠다형 프로젝트 성과 지표

분류	영역	개념 정의	항목
과정	주도성	프로젝트 기획, 실행, 평가 등 전 과정에 자원봉사자들이 적극적으로 참여하고, 주요한 의사결정에 영향을 미치며, 자신의 역할에 책임을 다하였는가를 의미함	1 자발적 참여 2 의사결정 영향력 3 역할과 책임
	혁신성	혁신성은 프로젝트가 활동내용과 방식에 있어 기존과 다른 새로운 접근을 했는가를 의미함	4 새로운 이슈와 대상 5 창의적인 문제해결방식 6 새로운 기술 활용
	협력성	프로젝트의 수행에 필요한 인적, 물적자원들이 적절하게 연계되고 상호소통이 원활하며, 자신의 역할을 충분히 발휘하였는가를 의미함	7 파트너의 적합성 8 물적자원 활용 9 상호소통 10 역량발휘
결과	사회변화	프로젝트를 통해 문제가 해결되고, 지역사회 인식 및 참여자들의 역량이 향상되며, 지역사회의 실제적인 변화가 나타났는가를 의미함	11 사회문제해결 기여 12 지역사회 인식 향상 13 참여자 역량 향상 14 삶의 질 및 지역사회 변화 15 법/제도 변화
	확산성	프로젝트가 지속적으로 이루어지고, 다른 지역이나 이슈로 적용과 보급이 용이한지를 의미함	16 보급가능성 17 적용가능성 18 지속성

프로그램 성과지표는 5개의 영역과 18개 세부항목으로 되어 있어 프로그램 기획 시 관리자나 기관이 스스로 검토할 수 있는 지표로 활용될 수 있으며, 또한 활동과정이나 사업을 평가할 때 로 활용될 수도 있다. 자원봉사 우수사례를 발굴하거나 성과평가, 심사 등을 진행 할 때에도 성과지표의 활용이 가능하다.



3

어젠다형 기업 자원봉사 프로그램 활용

자원봉사 프로그램은 기본적으로 기획, 실행, 평가의 과정을 따라 진행된다. 기획 단계에서는 어떤 활동을 할 것인지 계획하고 결정하며, 실행 단계에서는 활동에 필요한 사전 준비 및 활동, 활동 후 마무리 및 이슈 공감의 순서로 진행되고, 평가 단계에서는 활동 실적과 참여자 만족도 및 피드백을 정리한다.

어젠다형 기업 자원봉사 프로그램은 실행도 중요하지만 기획, 실행, 평가에 이르는 프로세스를 중요시한다.

어젠다형 기업 자원봉사 프로그램 운영과정
어젠다형 기업 자원봉사 프로그램 기획하기
어젠다형 기업 자원봉사 프로그램 실행하기
어젠다형 기업 자원봉사 프로그램 평가하기

01

어젠다형 기업 자원봉사 프로그램 운영 과정

자원봉사 프로그램은 기본적으로 기획 → 실행 → 평가의 과정을 따라 진행된다. 기획 단계에서는 어떤 활동을 할 것인지 계획하고 결정하며, 실행 단계에서는 활동에 필요한 사전 준비 및 활동, 활동 후 마무리 및 이슈 공감의 순서로 진행되고, 평가 단계에서는 정량평가와 정성평가를 정리한다.

일반적인 기업 자원봉사 운영에서는 3가지 과정 중에 실행 단계와 평가(양적 성과) 단계에 관심을 갖는다. 이에 비해 어젠다형 기업 자원봉사 프로그램은 실행도 중요하지만 기획-실행-평가에 이르는 일련의 프로세스를 중요시한다.

즉 기획단계에서는 이해관계자(임직원, 파트너 기관, 수혜대상자)와 함께 사회과제를 선정하고 그것을 해결하기 위한 목적 또는 목표에 따라 구체적인 활동을 계획한다.

어젠다형 기업 자원봉사 프로그램 운영 과정



실행 단계에서는 임직원들이 주도성을 갖고 참여했는지와 활동관련 사회적 이슈의 이해 및 공감정도를 점검한다. 마지막으로 평가 단계에서는 임직원 참여를 통한 사회혁신과 임팩트 창출에 대한 정량적, 정성적 성과를 측정하여 분석하고 다양한 이해관계자들과 공유한다.

02

어젠다형 기업 자원봉사 프로그램 기획하기

어젠다형 기업 자원봉사 프로그램을 기획할 때는 아래와 같은 단계를 거친다.

어젠다형 기업 자원봉사 프로그램 기획 단계

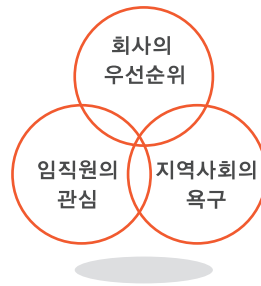
분류	운영단계	내용	고려사항
과제정의	어젠다 선정	지역사회 욕구, 임직원 관심, 기업의 미션 파악	이해관계자 (임직원, 기업, 대상자 등) 들의 의사결정 참여
	해결과제 찾기	어젠다를 통해 해결하고자 하는 과제 정의	
프로젝트 실행계획	목적목표 수립	목표가 사회문제 해결에 기여할 수 있도록 수립	목표의 사회변화 기여도
	활동내용	목표를 해결하기 위한 구체적인 활동 계획	임직원봉사자 주도성 활동내용 및 운영과정의 혁신성
	운영방법	목표를 효과적, 효율적으로 운영하기 위한 세부적 방법 계획	문제해결에 필요한 타 단체 및 기관들과의 협력성
평가방법	평가	목표달성 여부를 파악할 수 있는 평가지표, 설문지, 간담회 등 기획	프로젝트의 지속성

과제정의

어젠다 선정: 프로그램 기획 요소

우리가 속한 지역사회로부터 국가 차원에 이르기까지 다양하고 복잡한 사회과제를 해결하기 위해서는 사회적 과제를 정의하고 한정된 자원을 전략적으로 활용하는 것이 대단히 중요하다. 즉, 기업자원봉사를 운영하는 관리자에게는 회사의 우선순위, 지역사회의 욕구, 임직원의 관심을 파악하고 필요한 자원을 적절하게 활용할 수 있는 기술 및 역량이 필요하다. 아래의 그림과 같이 세 가지 측면의 공통점을 찾아내 기업 자원봉사 활성화 방안을 수립하는 것이 바람직하다.

기업 자원봉사 프로그램 기획 요소



해결과제찾기

■ 어떤 사회과제를 선택할 것인가

우선적으로 어떤 사회적 이슈를 선정할지, 세부 과제는 무엇으로 할지 정해야 한다. 지역사회의 욕구는 각 지역마다 다를 수 있으며, 기업이 자체적으로 사회문제 실정을 조사하는 것도 쉽지 않다. 따라서 필요한 정보를 얻기 위해, 지난 2015년 국제사회가 채택한 지속가능한 발전 목표(Sustainable Development Goals)와 이러한 글로벌 이슈에 부합해 정부·기업·시민사회에서 거버넌스 실천운동으로 선정한 한국자원봉사의 해 10대 어젠다 (<http://kyv2016-18.com>)를 참고할 수 있다.

특히 10대 어젠다별 의미와 프로그램 예시는 가이드북참고자료에서 확인할 수 있다. 기업 혹은 임직원이 관심을 갖는 이슈 리스트와 돕고자 하는 대상, 협력할 비영리단체나 공공기관의 의견을 받아 우선순위를 정하는 게 좋다.

Tip 임직원 기획 봉사 공모전 지원 사업

임직원이 특별한 재능 혹은 기술을 가지고 있고 그 것을 사용하고자 하는 욕구가 있다면, 그들은 이미 실시하고 있거나 제공되고 있는 프로그램을 받아들이는 것보다 재능 혹은 기술을 이용할 수 있는 새로운 활동을 계획해 실행할 수 있는 기회를 제공받기 원할 것이다. 그것은 독창성과 세밀한 기획을 필요로 하지만 임직원이 기업시민으로서 지역사회 최적의 활동으로 소셜 임팩트를 낼 수 있다.

■ 사회적 니즈-리소스 매칭

기업에서 사회적 영향력을 극대화하는 어젠다형 자원봉사 프로그램을 기획하고 운영하기 위해서는 다양한 인적·물적자원의 확보가 중요하며, 이는 관련 이해 관계자들 간의 성공적인 파트너십 형성과정도 연계된다. 자원봉사활동을 위한 인적, 물적 자원을 파악한 후 이를 기업 내에서 조달이 가능한 자원인 가용자원과 외부에서 조달해야만 하는 자원인 필요자원으로 구분한다.

파트너십 형성을 위한 가용 자원

분류	가용자원	필요자원
의미	파트너십을 형성하거나 발전시키기 위해 현재 제공 가능한 지역 자원	파트너십 형성을 위해 외부로부터 조달해야만 하는 자원
자원유형	· 가치 자원: 철학, 핵심가치, 조직 문화, 이미지, 명망, 평판, 신용, 명분 등 · 물적 자원: 시설, 설비, 기기, 시스템, A/S 등 · 경제 자원: 현금, 유가증권, 예산, 부서 경비, 외부자본 유치 등 · 인적 자원: 전문 인력, 위원회, 네트워크 등 · 정보 자원: 사업, 프로그램, 기술, 특허, 노하우, 매뉴얼, R&D 등	

기업	비영리단체/법인	공공기관
· 재정적자원(후원금, 기부금)	· 사회적 대의와 사명	· 경제적 자원(예산, 보조금, 지원금)
· 물적자원(현물, 시설, 설비, 장소)	· 신용, 평판, 대중적 이미지	· 정책(법령/조례/규칙 제정 및 시행)
· 인적자원(임직원봉사, 지도력)	· 단체이름, 단체로고	· 권한/권력(사업/조직설립 인허가권,
· 조직 경영 및 관리 경험/지식	· 지도자의 명망, 지도력	강제/금지/제지권, 감사/시정명령권)
· 전문적 기술	· 인적 네트워크(지역 지도자나	· 인적자원(공무원, 산하기관 직원,
· 인적 네트워크	영향력 있는 사람들과의 관계)	기타 인력 동원 능력, 내부자 협력)
· 잠재적 자금 제공자 소개,	· 특정 소비자 집단으로의 접근	· 전국, 전 세계 단위 네트워크
기업의 타 인사들과 연결	(단체회원, 봉사자, 잠재적 지지자들)	· 시스템, 관료 조직 운영 경험
· 정보와 경험 및 지식	· 서비스 기획능력과 운영기술	· 명분, 공신력
· 마케팅 기회	· 지역사회 정보, 관계	· 자체 홍보채널, 발행매체, 매체섭외력
· 공익마케팅, 소비자 대상 마케팅	· 지역사회를 위한 프로그램과	· 공공데이터, 노하우, 정보, 생산자료,
· 기업 운영시스템	프로젝트	정책집행 성과물, 기술 등
· 제품, 서비스	· 자원봉사, 후원의 기회(일감)	· 관계, 네트워크
· 고액 관계	· 행사를 통한 대중과의 접촉기회	· 물적자원(현물, 시설, 설비, 장소, 자산,
· 매체 섭외력	· 물적자원(시설, 설비, 장소)	기타 시설이용권리

출처: 이명신(2003), 기업과 비영리조직의 파트너십에 있어 신뢰와 성과, 경희대학교 석사논문 (김재춘, 2015 수정)

■ 파트너기관 찾기

교육, 환경, 안전, 고령화, 빈곤, 불평등 등의 수 많은 사회 과제를 해결하기 위해서는 정부, 기업, 시민사회 등 사회 전체의 협력이 필요하다. 지속가능한 발전 목표(Sustainable Development Goals)의 17번째 목표가 영역별 공동의 과제를 해결하기 위한 이행수단으로 다양한 사회 조직간의 유기적인 협력과 연대 즉, 이해관계자와의 파트너십을 통한 시너지를 언급하고 있으며, 많은 기업들이 이러한 협업을 중요하게 생각하기 시작했다. 이슈 관련 전문 NPO 단체 홈페이지, 자원봉사 포털(1365, VMS), 지자체 홈페이지, 중간지원조직 등을 통해 기관의 사업 방향과 신뢰성 등을 미리 확인하고 연결한다.

실행계획

선정된 사회과제를 임직원의 참여를 통해 해결하기 위한 목적, 목표 수립부터 활동 내용 및 방법까지 구체적인 자원봉사 실행 계획을 세운다. 이 때 임직원의 주도성, IT 등의 기술 활용, 협력기관의 결합 범위와 역할을 충분히 고려해야 한다. 아래는 어젠다형 기업 자원봉사 프로그램 기획안 양식이다.

어젠다형 기업 자원봉사 프로그램 기획안 예시

프로그램명:			
1. 프로그램 개요			
이슈 (봉사테마)	☐ 교육역량 혁신 ☐ 사회안전 및 범죄예방 ☐ 빈곤예방 및 해결 ☐ 여가문화 ☐ 환경보호 ☐ 마을공동체 강화 ☐ 고령화 사회 극복 ☐ 인권·다문화·생명존중 ☐ 평화통일 ☐ 그 외 직접 주제:		
	해결과제		
	파트너기관	봉사대상, 인원	
	참여대상, 인원	예산	
활동기간, 주기	장 기	단기	
2. 프로그램 세부 내용			
추진배경		- 회사 사회공헌 정책, 임직원 욕구, 지역사회 요청 등 - 과제정의	
목적, 목표			
기대효과			
내용	사전준비	- Resource : 가용, 필요 - R&R : 총괄, 진행, 참여, 전문기관 등	
	활동내용	- 일시 - 장소 - 진행내용 : 자원봉사교육, 역할, 형식 등	
결과 및 평가	평가	- 양적평가, 질적평가 방법	
	예상문제, 대안		

평가방법

수립된 목표를 효과적으로 달성할 수 있도록 기획단계에서부터 평가방법을 수립해야 한다. 참여인원, 활동시간, 협력기관 수, 수혜대상자 수와 같은 정량적 평가와 더불어 봉사활동이 임직원의 주도적 활동 기회를 제공하고 참여를 유도했는가? 인적·물적 자원이 적절하게 연계되었는가 등에 대한 정성적 평가가 함께 이뤄질 수 있도록 해야 한다.

평가방법으로는 만족도 평가, 인지도 조사, 전문가 평가, 체크리스트 점수, 장기사업의 이행도에 관한 중간 점검 등이 있다. 한국자원봉사의해 추진위원회는 10대 아젠다를 도입할 뿐만 아니라, ‘사회적 영향력’ 개념을 도입하여 어젠다별 사례를 평가하기도 했다. 이때 해당 개념을 구성하는 차원과 항목을 식별하여 새로운 측정 도구를 제시했는데, 이를 활용하여 프로그램 운영 과정과 결과를 평가하고, 목표에 부합하는 성과를 이룰 수 있도록 한다.

어젠다형 자원봉사 프로그램 성과영역 및 개념

구분	영역	개념정의
과정	주도성	프로젝트 기획/실행/평가 등 전 과정에 자원봉사자들이 적극적으로 참여하고 책임을 다하였는가
	혁신성	프로젝트가 활동내용과 방식에 있어 기존과 다른 새로운 접근을 했는가
	협력성	프로젝트의 수행에 필요한 인적, 물적자원들이 적절하게 연계되고 기능하였는가
결과	사회변화	프로젝트 수행 결과 이해관계자들의 삶의 질이 향상되고 사회문제 해결에 기여하였는가
	확산성	프로젝트가 다른 지역이나 이슈로 적용과 보급이 용이하고 지속 가능한가

03

어젠다형 기업 자원봉사 프로그램 실행하기

준비하기: 활동에 앞서

활동과 관련된 정보를 검토한다. 진행될 활동과 관련한 구체 적인 정보 (진행일정, 역할분담, 비상연락망 포함)를 취합하여 정리하고, 참여 임직원들이 다음사항을 숙지하도록 한다.

활동의 목표:

왜 이 활동이 필요한지, 우리가 할 수 있는 역할이 무엇이며 어떤 의미가 있는지 공유한다.

구체적인 활동과정:

활동에 대한 세부계획을 나누고 임직원들의 역할과 동선은 어떻게 되며, 활동에 필요한 준비물은 무엇이며 어디에 있는지 등을 알도록 한다.

위기상황 대처방안:

예상되는 위험요소는 무엇이며 이 때, 가장 먼저 누구에게 알리고 어떻게 대처할지 결정한 다음 추진하도록 한다.

활동하기

역할 분담:

무엇보다 임직원들의 구체적인 역할분담이 중요하다. 모든 역할이 봉사리더나 특정 임직원 에게 집중되지 않도록 나눌 수 있는 역할과 적절한 인원을 배치한다.

업무배치:

필요한 활동업무에 대해 함께 공유하고, 그에 따라 역할을 나눠서 적절하게 업무배치를 한다. 업무 배치 후 필요한 준비 물품을 나눠주고 업무에 활용하도록 한다. 적절한 업무배치를 함으로써 계획한 시간 안에 예정된 활동을 효과적으로 완료할 수 있게 된다.

기록과 촬영:

진행되는 사항, 보완할 부분 등 활동 과정을 기록한다. 또 기록을 위한 사진과 활동에 필요한 사진 등 그 용도에 따라 사진 촬영을 한다. (예, 활동 전/활동 후) 기록을 위해 촬영을 할 경우 서비스 대상자의 인권과 사생활을 보호할 수 있도록 유의한다.

활동 마무리: 이슈와 공감

활동에 참가한 이해당사자들과 활동에 대한 소감, 의견을 나누는 시간을 갖는다.

‘이슈와 공감’은 임직원 자원봉사자들이 봉사활동에 대해 만족 했는지 여부를 확인하는 것을 넘어서 자원봉사활동을 통해 우리 사회에 어떤 문제가 있으며, 그것이나와 어떻게 연관되어 있는지 성찰해 보고 공감하게 되는 깨달음의 시간이라고 할 수 있다. 이 시간을 통해 미처 알지 못했던 사회문제나 이슈에 대해 배우고 왜 임직원(시민)들의 참여가 필요한지 공감하게 된다.



임직원들과 함께하면 좋을 성찰을 돕는 질문들

무엇(What)? 해결하려는 사회적 욕구(문제)는 무엇이었는가?
프로젝트를 하는 동안 발견한 것은 무엇인가?
프로젝트의 결과/성과는 무엇이었는가?

그래서 무엇(So What)?

활동하는 동안 무슨 생각을 했는가?
이 활동을 통해 혜택을 주려고 했던 이들에게 어떤 영향을 주었는가?
자신에게는 어떤 영향을 주었는가?

이제는 무엇(Now What)?

이번 활동을 통해 관심 갖게 된 더 큰 사회적 이슈는 무엇인가?
자신의 활동이 어떻게 도움을 주었는가?
이런 문제들이 나아지기 위해 해결해야 할 욕구들은 무엇인가?
이 활동을 통해 얻은 배움을 앞으로 어떻게 적용할 것인가?

Tip

임직원 자원봉사 유의사항

자원봉사자의 자세

약속을 반드시 지키고 책임감을 갖는다.
활동처에서 제공하는 수칙을 지킨다.
동료애를 갖고 서로 협력한다.
물질적인 대가를 바라지 않는다.
비밀을 지킨다.

활동의 어려움 극복

업무설명서와 활동에 관한 세부 규칙을 받아라.
반응을 물어보라.
지원체계를 만들어라.
단체의 여건을 이해하라.
무리하지 마라.
새로운 활동을 하고 싶은 때를 알아라.

어젠다형 기업 자원봉사 프로그램 평가하기

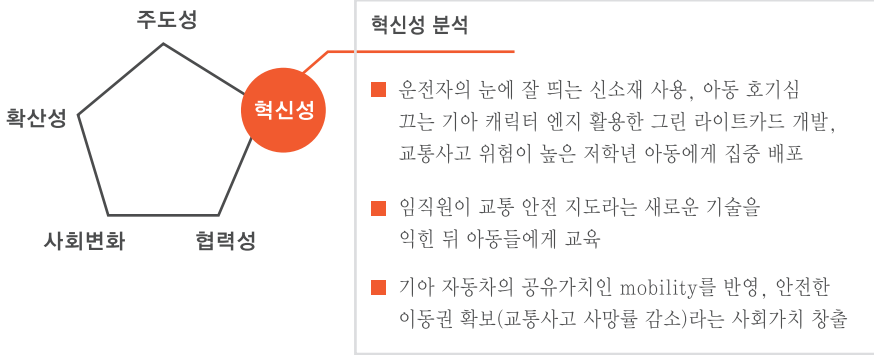
기획과정에서 수립한 평가방법에 따라 활동 과정과 결과에서의 변화지점을 측정한다. 특히 한국자원봉사의해 추진위원회에서 개발한 측정도구를 기반으로 임직원이 주도적으로 참여하는 활동이었는지, 다른 영역간의 협력과 연대는 이루어졌는지, 사회혁신적 요소를 내포하고 있는지 등에 접근해 프로그램의 영향력 평가나 이슈의 타당성, 그 해결 여부까지 포함해 장기적인 관점에서의 개연성을 확인한다.

어젠다형 자원봉사 프로그램 성과지표 항목

구분	영역	항목
과정	주도성/3	자원봉사자들이 프로젝트 기획과 진행과정에 주도적으로 참여하였는가? 자원봉사자들의 의견이 의사결정에 영향을 미쳤는가? 자원봉사자들은 자신의 역할에 대한 책임을 다하였는가?
	혁신성/3	이슈나 대상이 새로운가? 문제해결 방식이 창의적이고 실험적인가? 새로운 기술(예, SNS, 빅데이터, 하이브리드, 클라우드 등)을 활용하였는가?
	협력성/4	문제해결에 적합한 파트너들이 참여하였는가? 문제해결에 필요한 지역사회 물적자원(예/재정, 물품, 시설 등)이 적절하게 동원되었는가? 프로젝트 참여자들 상호간 소통이 원활하였는가? 프로젝트 참여자들 각자의 역량이 충분히 발휘되었는가?
결과	사회 변화/5	목표로 정한 사회문제 해결 또는 개선에 기여하는가? 해당이슈에 대한 지역사회의 인식이 향상되었는가? 참여자(예/자원봉사자, 대상자, 기관 등)들의 역량이 향상 되었는가? 지역사회와 주민들의 삶의 질에 변화를 가져왔는가? 해당이슈와 관련된 법과 제도변화에 영향을 미쳤는가?
	확산성/3	본 프로젝트가 다른 지역에서도 활용 가능한가? 본 프로젝트가 다른 이슈나 대상으로도 확대하여 적용이 가능한가? 본 프로젝트가 장기적으로 지속될 수 있는가?

어젠다형 자원봉사 프로그램 성과지표는 5대 영역, 총 18문항으로 구성되어 있다. 영역별 문항은 주도성(3), 혁신성(3), 협력성(4), 사회변화(5), 확산성(3)이며, 각각의 항목을 5점 척도 로 체크하여 영역별 평균값을 구해 아래와 같은 결과를 얻는다.

적용사례: KIA Challenge 봉사단 ‘Green Light Card 캠페인’



성과측정을 위한 평가(결과) 수집 대상은 기업 자원봉사 담당자, 파트너기관, 임직원 자원봉사자, 전문가 등 다양하게 확보해 상관관계나 인과관계를 밝혀 분석하는 것이 필요하다.

환경 대표사례: 푸른내마을

불광천 중심의 주민과 지역사회 건강성 증진을 위한 **생태환경 복지 마을공동체 만들기**

1. 프로젝트 개요

어젠다 영역 (해당부문에 √ 표시)	①여가 문화	②환경	③마을 공동체 강화	④고령 사회 극복	⑤인권/다문화/생명존중	⑥평화 통일
해결과제	불광천 및 주변생태 복원 및 보존, 생태활동을 통해 어르신들의 사회참여 기회 구조 마련					
기관/단체(팀)명	구립응암노인복지관			지 역	서울 은평구 응암동	
프로젝트 기간	2013.1 - 2017.4 현재			활동주기	월 4회 이상	
자원봉사자 (실인원)	어르신 30명 이상, 지역주민 등			대상자 (실인원)	지역주민 연령 계층 다양함	
연예산	1~3년차 총 43,579,000원 4~5년차 6,000,000원			재원	정부/지자체 (40)%, 자체 (30)% 후원 (10)%, 참가비 ()% 기타 (20)%	
프로젝트 간단소개	<활동목표>					
	-불광천 중심의 생태(환경)를 중심으로 지역복지공동체 형성을 위한 어르신들이 교육을 통해 역량강화되고, 지역주민 누구나에게 재능기부를 함으로써 지역공동체성 활성화와 지역을 건강하게 발전시키고자 함 : 지역과 네트워크 / 민간과 기관의 네트워크 등 : 교육을 통한 환경보전 보존 의식 함양 및 환경살리기 활동, 생태복원사업 참여, 캠페인 : 도심지역의 하천변 모니터링, 감시활동, 모임을 통한 개선발전 사항 전달 : 노인일자리 창출과 공동체성 향상을 위한 자조모임 활동					
	<활동내용>					
	-푸른내 마을공동체 자조모임 활성화 -> 지속적인 업무추진회의 및 협의, 교육자료 등 공유를 위한 스티디, 모임내 교육자와 피교육자 전달 교육 -생태교육 -> 생태교육을 위한 지역 주민과 의견교환, 아동과 학부모세대교육 : 불광천 및 인근지역 식생 교육활동, 식생 교육자료 만들기, 지역 보육시설, 학교 등 연계사업 실시 -생태 및 환경보전을 위한 모니터링 -> 불광천변 구간별 식생 모니터링 보고자료, 유해식물, 불법 자연훼손 등 모니터링 보고자료 -네트워크 -> 사업의 공유와 연계사업 활성화를 위한 기관·단체와 소통 등					
	<주요성과>					
-응암노인복지관, 서울하천네트워크, 전국생태보전시민모임, 물푸레교육지원센터, 은평구녹색생활실천단, 향토문화해설 협동조합 등과 co-work -은평구 불광천 및 생태지역 교육활동/ 노인일자리 및 학교 및 보육시설 교육 활동지원사업 참여/ 은평구 및 소규모 지역행사 참여활동/ 지자체 마을공동체 지원사업 - 이웃만들기 세쌍, 성장기 지원사업/ 서울하천네트워크 불광천 유역사업/ 응암노인복지관 생태체합방(주민 참여예산지원사업 1위 선정)						

2. 프로젝트 세부소개

활동배경	본 프로젝트는 지역을 기반으로 한 관계, 인간과 인간의 관계 등 상호작용을 통해 생명에 기인한 분배의 관점으로 바라보고 다양성을 수용하고 공존하는 가치를 추구함. 개개인의 삶의 질, 혹은 인간의 존엄적 가치 등이 위협받고 있을 때 사회보장 제도, 혹은 지역전문가 등의 도움이 필요함. 또한, 자연 생태계는 원래 상태로 가기 위해 일련의 과정을 거치며 회복과 유지의 단계로 스스로 회복하는 힘이 있음 -이런 의미에서 생태의 태두리에 들어있는 인간과 자연의 조화는 미래 복지사회 모습임. 그리하여 아래 생태복원과 지역 공동체를 생태복지공동체로써 바라보고 회복하고 발전시키고자 하는 의도성을 갖고 출발하게 되었음 ·1차년도 어르신들은 전문교육과정과 지역내 활동 중심으로 그 역할을 정하고, 거점기관(사연) 담당자, 위촉강사(지역전문가)와 협의체계를 구축하여 방향성 설정과 지원역할 ·2차년도 어르신들은 심화교육과정과 지역내 광범위한 활동, 자조모임 구성과 자생적 조직으로서의 회칙, 회비(금액) 납부방법 등을 정하여 지역활동가로서 활동 ·3차년도는 지역활동가로 조직화된 어르신들 도임을 전문가 집단과 자주 만나 스스로 성장할 수 있는 틈발을 만들고 지역사회에 참여하고 주도적 사회활동			
활동내용	기획과정	생태와 복지를 접목한 생태복지마을공동체는 1~3차년도에 거쳐 계획운영되었으며, 2차년도부터 자조모임을 시작하여 현재, 5차년도에 이르기까지 주민주도의 자조모임, 불광친을 사랑하는 사람들의 모임에서 푸른마을공동체로 이름을 변경하고, 불광친을 중심으로 하여 보육시설, 초등학교 생태교실, 환경보호활동 EM 발효액을 이용한 환경정화 활동, 리사이클링사업, 에너지교육 사업 및 캠페인 등 진행 함		
	구체적인 활동	일시	장소	사업내용
		1~3차년도	은평구내외	서울시어르신복지과-생태복지마을공동체운영사업진행
		4~5차년도	은평구내외	은평구 마을공동체- 씨앗, 성장기 마을공동체 사업진행
		3~5차년도	은평구내외	서울하천네트워크 불광친 유역 사업진행
	3~5차년도	은평구내외	응안노인복지관과 유기적인 co-work 사업으로 푸른마을공동체 지역활동가 활동	
결과 및 평가	결과	- 자조모임(단체) 형성 - 구성원의 개인역량 강화 및 지역활동가로 사회활동 - 3차년도 지원사업으로 역량강화, 인적 인프라 구축 - 3~5차년도 푸른마을 공동체의 자발적인 사업전행 지역마을공동체 단위사업 진행과 학교 연계사업, 어르신들의 개인강사 활동 가능		
	평가	- 지역행사에 봉사활동 및 홍보 캠페인 활동 진행 지역사회의 특성에 맞는 활동 영역을 찾고, 1회성 사업이 아니라 지속적이고 장기적인 복지서비스를 진행하되 노인인구가 가장 많은 은평구의 어르신은 중심으로 주민 누구나 생태와 에너지를 매개로 소통할 수 있는 장을 만들었으며, 1,3세대 소통, 환경과 복지 집모, 은평구에 생태학습체험방 설립, 매년 교육생 5,000명 및 이용자 42,000명 이상으로 어르신 일자리 확보, 교육실 확보, 도심하천변을 이용한 생태와 집모한 복지사업의 장기적인 미래 모습 모델링화		
널리 알리고 싶은 활동상의 에피소드	나이 때문에 아무것도 하지 않고 있다 김밖으로 나온 어르신들이 사회적 지위향상은 물론 노인기 가치실현을 하게 되었으며, 아들과 자연에서 만나 인성을 길러주고, 인간과 공존하는 자연보호 활동의 중요성을 알리고, 자연식생의 관찰방법과 다루는 방법, 그에 따른 놀이 활동으로 세대가 교류활동하고 있음			
향후계획	지역의 좀 더 활동력 있는 어르신 신규 발굴과 역량강화 교육을 통한 현재 어르신들의 자기주도를 발굴해 내고 활동 할 수 있도록 지원하며, 현재 지역활동가 어르신들과 지역의 현안과 새로운 사업 등 공유하고 건강할 지역사회를 만들어가고자 함			

3. 프로젝트 성과	
1) 주도성	-지역육구조사에 의해 지역에서 1회성 행사 및 단발성 사업을 진행해 왔었으나, 지역의 어르신들과 육구조사에 참여한 자원봉사자들을 중심으로 지역에 필요한 것이 무엇인지 문제해결을 위해 어떤 것들을 기획하고 진행해야 할지, 그렇게 했을 때 장기에 주도적일 수 있는지 등 고민이 반영되었으며, 특히 전문가 집단과 협의하여 커리큘럼과 그에 따른 교육과정에 자신들의 역할과 책임이 자발적이었음 -고려대학교 평생교육원 생태교육과정 이수 및 서울화정네트워크를 통한 불광천을 사랑하는 사람들의 모임을 지역사회를 위한 자신들의 역할로 인식하고 부족함을 인식하고 스스로 역량 강화하고 주변들(초기 아동집단 교육) 대상 교육과 캠페인을 진행함
2) 혁신성	-기초노년연금을 받는 어르신들은 65세 이상 노인일자리(사회활동지원사업) 등에 참여가 가능하나, 그렇지 않은 어르신들 55세이상(태미미 부모세대 포함) 경력 등 사회적 기술과 배움, 지역에서 활동을 적극적으로 할 수 있으나, 사회참여가 쉽지 않고, 새로운 기술을 배우고 지역내 역할이 참여하기가 어려움 실정 -특히 지역활동가로서 활동은 서로 라포형성을 하는 시간이 필요 -또래, 동년, 품앗이, 할약 같은 지역공동체로서의 활동을 위해 지역의 특장을 살린 활동적, 미래적 역할을 이해하고, 발전시키고 나의 자녀 또는 손자녀라는 생각이 적극성, 애환심을 강화할 수 있는 것으로 나타났다 -또한 이 모임은 10명으로 자조모임을 하였으나, 현재 임원과 활동가 30명, 그 외 참여자 50여명 등 100여명이 활동
3) 협력성	-지역의 문제로 불광천변을 이용한 1회성 행사이외 장기적이고 정기적인 그 어떤 것이 필요하였으면 가장 가까이에 있는 지역복지기관인 읍면노인복지관에서 지역조사(불광천 및 복지관 이용자, 자원봉사자)를 실시하고, 읍면3동 주민센터와 어르신, 복지관이 파트너십을 이용, 협의하여 생태학습체험방 공간확보를 위한 노력을 시작하였음 -또한 네트워킹망 형성을 위해 지역복지서비스(지역조직원)를 실시하여, 생태관련 교육전문기관인 생태보전자연사모임, 서울화정네트워크(9개 서울시 화정중심 네트워크), 불광생태교육지원센터, 대양리바람에너지협동조합, 중랑구애코센터, 강동구생태공원, 한강생태체험관, 감시명동아살리기운동본부, 양재천, 도림천, 만장천, 은평구향토문화해설사협회조합, 은평구마을지원센터, 은평구녹색환경실천본부, 은평종합사회복지관, 은평시니어클럽, 은평초등학교, 중앙초등학교, 월 30개 이상이 교육시설단체 등 환경의 중요성, 리사이클링, 자연친화적 생태환경복구와 자연형 생태환경복구를 위한 세미나, 모듬터링, 감시와 숲산수림한 캠페인 활동 등을 진행함 -특히 모든 기관들이 교육장 및 교육활동을 활용에 적극적으로 오픈하였으며, 지역의 최원노년원 강당교육장과 시설아울 등 무료로 진행 -본 지역실현을 위한 모임은 서울시 전역의 걸쳐 자원을 연결할 수 있었으며, 참여자들간 지속적인 발전과 모임의 발전을 위해 협동조합 교육, 생태와 친목한 눈이지도교육 등 상호 협력과 참여로 진행되었음, 지역사회에서 그 활동의 장을 넓히게 충분히 연결되고 있음 -이에 관공사가 하지 못하는 지속적인 사회적 역할을 민간단체에서 6년째 지속적으로 진행하고 있으며, 다양한 시도들을 환경과 그에 따른 교육, 환경보호 및 보전의 실천적 요소와 결합하여 이루어지고 있음
4) 사회변화	-지역활동을 거듭하면서 자조모임의 장, 지역주민과 만남의 장이 필요하였고, 이에 따라 은평구주민참여예산제 통한 2014년 생태학습체험방(생태 및 에너지교육)을 제안하고 무료 1회보 1억을 받아 읍면4동 읍면에 2016년 12월 개소하였으며, 현재 월 2,500여명 이상 방문과 교육으로 지역 보육시설, 초중고등학교, 지역주민이 이용하게 됨 -푸른대마초 공동체 자조모임의 봉사자들은 지역아동에게 교육을 진행하고, 여러 편의의 협력 사업에 참여하며, 불광천변은 물론 서울시 전역을 활동거점으로 확대하여 활동 범위를 넓혀가고 있음 -이에 초창기정원을 하시고, 지역사회에서 주민과 소통하는 생태학습체험방을 중심으로 소통하고 있음 -은평구에서는 어르신들 자조모임에 불광천 캠페인을 맡겨주었고, 생태자립이로써 위축하고 역할을 할 수 있도록 해줌
5) 확산성	-본 프로젝트는 사회복지기관의 사회복지사가 지역조직화라는 복지서비스를 실천하며 과정적 조직으로, 사회복지의 영역에서 보면 지역의 특성을 파악하고, 그 특성에 맞게 기원을 이용하거나 기관을 중심으로 거주하는 주민들과 소통이 원활하여 이루어지기 위해 많은 태세제를 이용함 -이러한 모임은 어느 곳에서도 적용 가능하며, 지역의 특성을 살릴 수 있음, 특히 노인뿐만 아니라 경력단절 여성과 남성, 청년들이 활동 더 에너지가 넘치게 활동할 수 있으며, 생태(환경)과 복지를 결합하는 것은 사업을 하고자 하는 주민, 환경, 방법, 지역인근 아산, 동산, 천변, 천변을 활용하고, 지역주민 중 임파워먼트가 필요하거나 적극적으로 참여도를 갖고 있는 주민과 활동들이 연대한다면 어떠한 연대대로도 가능할 것임 -상기적인 안목으로는 지속적으로 이 모임을 지역사회에 뿌리내리게 하기 위해서는 기존 회원을 관리하고 확대해주고, 신규 회원을 지속적으로 교육하고, 능력을 배양하여 기존과 신규의 소통의 장은 물론 사회참여의 장을 마련해주어야 함

4. 활동사진



일시 : 2017. 2
장소 : 불광천 생태학습체험방
간단설명 : 은평구청장님이 방문으로 자원봉사활동을 하시는 어르신 지역활동가들을 격려함



일시 : 2016. 4
장소 : 불광천변
간단설명 : 불광천 유해식물 제거 작업을 통해, 생태교란종과 구별하는 방법을 가르치고, 실천단과 푸른내마를 연계 계기작업을 실시



일시 : 2016. 10
장소 : 불광천변
간단설명 : 음압3동과 지역기전, 직능단체(푸른내마을 공동체)연합 참다래축제에 참여하고, 지역주민들과 나무와 천연염색을 진행함



일시 : 2017. 6
장소 : 불광천변
간단설명 : 대성고등학교 1, 2학년 학생을 대상으로 30명씩 EM 흙공으로 불광천 정화작업을 실시, EM의 효과와 정화작업의 의미, 불광천 자연생태 교육 실시

마을공동체 강화 대표사례: VV(Village Volunteer)
놀이터공작단

1. 프로젝트 개요

어젠다 영역 (해당부문에 √ 표시)	①여가 문화	②환경	③마을 공동체 강화	④고령 화사회 극복	⑤인권/ 다문화/ 생명존중	⑥평화 통일
해결과제	아이들의 놀이문화 변화, 지역 주민들 간의 관계 회복					
기관/단체(팀)명	(사)유성구자원봉사센터			지 역	대전광역시 유성구	
프로젝트 기간	2015.9 - 2017.6 현재			활동주기	주 1회 / 월 1회	
자원봉사자 (실인원)	놀이봉사단 73명			대상자 (실인원)	마을, 지역아동센터, 도서관 등	
연예산	(2,400,000)원			재원	정부/지자체 (100)%	
프로젝트 간단소개	<활동목표> - 마을단위 전문놀이봉사단 육성 - 마을에서 정기적이 놀이 봉사 활동 진행 - 마을봉사자들이 지속적으로 참여할 수 있는 민간주도형 자원봉사프로그램 개발·보급					
	<활동내용> - 사전조사_마을 선정, 프로그램 수요 조사, 플뿌리 주민모임 심의, 수혜기관(지역아동센터) 건담회 - 기획회의_공동주관 단체 선정 및 네트워크 구축, 교육계획, 마을활동계획 협의 - 양성교육_『전래놀이교육』 2기(7강, 21시간), 『그림책놀이교육』 1기(5강, 11시간) - 봉사활동_마을 전래놀이터, 그림책 캠프, 지역아동센터 파견, 지역행사(마을축제) 부스참여 등 - 평가회의_정기 간담회를 통한 보수교육 및 활동 피드백					
	<주요성과> - 봉사자가 전문 강사와 마을활동 리더로 성장 - 마을공동체 활동 봉사자가 지속적으로 참여 - 놀이를 통한 마을 공동체 성장 및 활동 확산 - 대규모의 초등학교 운동회가 『전래놀이한마당』으로, 동(洞) 축제가 『단오놀이(전래놀이)한 마당』으로 전환확산					

2. 프로젝트 세부소개			
활동배경	- 사회적 배경: 경쟁적이고 삭막화된 교육환경으로 아이문화가 위축되면서 아이들은 유대감이 결여되고 왕따 등의 문제로 상처를 입고 있음. 스마트폰이나 컴퓨터게임이 아닌 몸으로 움직이고 함께 어울리는 놀이를 통해 관계 회복이 필요함. - 지역적 배경: 사업대상지역인 도안지구와 학학덕명지구는 아파트 위주의 신도시로 초등학교 자녀들 뿐 같은 부모들이 대다수를 차지하고 있어 자녀와 함께 할 수 있는 프로그램에 대한 욕구가 높음. - 참여자 배경: 마을(아파트)봉사단 전체 평가회의에서 주민들이 자발적으로 참여하고, 아이들과 같이 즐길 수 있는 그림책놀이교육과 전래놀이교육에 대한 요청이 많았음. - 유성구자원봉사센터 배경: 2013년부터 마을(아파트)봉사단을 지원하고 있으나 봉사자가 확대되지 않고, 프로그램이 단기적으로 종료되는 사례가 많았음. 이에 마을봉사자들이 지속적으로 참여 할 수 있는 민간주도형 자원봉사프로그램이 필요함.		
기획과정	• 프로그램 개발 및 네트워크 - 지역아동센터장 간담회를 통한 욕구 파악 - 지역선정을 위한 플랫폼리 단체 간담회 • 자원봉사자 모집 및 선발 - 마을별 3~5명 법 단위로 모집(교육 후 마을에서 활동) • 특리동네놀이봉사단, 양성교육 - 전래놀이 2기 2016년 9월~10월 / 7강~21시간 / 23명(4팀) 수료 - 그림책놀이 1기 2016년 10월~12월 / 5강~11시간 / 50명(2팀) 수료 • 놀이봉사단 수요조사 및 신청 접수 - 지역아동센터, 도서관, 초등학교, 아파트단지 - 놀이 장소 섭외 - 참가 홍보		
활동내용		일시	장소
		2016.1.11.(1회) 2016.1.27.(1회) 2016.1.28.~11.24(8회) 2016.4.5~12.6(9회) 2016.4.12~12.6(8회) 2016.11.2~현재(7회) 2017.3.13~현재(2회)	노은지역아동센터 감성지역아동센터 장대지역아동센터 봉명꿈지역아동센터 유성지역아동센터 참사랑지역아동센터 구암지역아동센터
구체적인 활동		2016.5.25, 2017.4.29(2회) 2016.6.27/7.6/11.8 2017.5.1/5.2(3회) 2017.5.8.~현재(2회)	상대초등학교 충도초등학교 대정초등학교
		2016.1.6.(1회) 2016.2.27(1회) 2016.7.16./8.9 2017.4.19.~현재(6회) 2016.10.24(1회) 2016.10.26~현재(3회) 2016.11.26.(1회) 2016.12.03(1회) 2016.11.19./11.26(2회) 2017.4.18(1회)	전점마을도서관 독원APT 경로당 도안마을신문 학의들아파트 대정동초등학교 운동장 새누리3교회 계룡문고 CAFE h 학의들 작은도서관
		사업내용 • 지역아동센터 활동지원 -과건지역 : 지역아동센터 7곳 / 총 36 회 -수혜대상 : 지역아동센터 아동 415명 (누계) -봉사인원 : 놀이봉사단 112명(누계) -활동내용 : 전래놀이 활동 • 초등학교 활동지원 -과건지역 : 초등학교 4곳 / 총 9 회 -수혜대상 : 초등학교 1~6학년 1,170명 (누계) -봉사인원 : 놀이봉사단 38명(누계) -활동내용 : 전래놀이 활동(8회) 그림책놀이 활동(1회) • 마을, 도서관 등 활동지원 -과건지역 : 마을(아파트) 9곳 / 총 15 회 -수혜대상 : 마을주민 어르신 청소년 가족 등 454명(누계) -봉사인원 : 놀이봉사단 140명(누계) -활동내용 : 전래놀이 활동(11회) 그림책놀이 활동(4회)	

2. 프로젝트 세부소개				
활동내용	구체적인 활동	● 외부기관 활동지원 -과건지역 : 구청, 마을축제 등 10곳 / 총 13회 -수혜대상 : 마을 및 축제 참가자 -봉사인원 : 놀이봉사단 92명(누계) -활동내용 : 전래놀이 부스운영 및 활동(13회) / ※ 외부기관 지원내용은 아래		
		일시	장소	사업내용
		2016.5.5(1회)	갑천변 일대	도안마을신문 [1회갑천을 건너,가족과 놀자]
		2016.5.5(1회)	국립중앙과학관	유성구청 [2016 유성어린이날 콘서트]
		2016.7.26(1회)	대전청소년수련마을	대전시자원봉사센터 [한마을가족봉사단 체험캠프]
		2016.10.8(1회)	도안4단지	도안4단지아파트 [도안공사랑한마당]
		2016.10.29(1회)	유림공원	대전TEDx [지식공유컨퍼런스]
		2016.10.29(1회)	유림공원	유성구자원봉사센터 [유성구자원봉사대축제]
		2016.11.26(1회)	홍도초등학교	도안지역초등학교(9개교) 교장, 학교운영위원회
		2017.1.3(1회)	감마초등학교	굿네이버스 [겨울희망나눔학교]
	결과 및 평가	2017.3.31.~4.3(4회)	옥천이원묘목센터	옥천군 [2017 옥천 묘목축제]
		2017.5.5(1회)	갑천변 일대	도안마을신문 [2회갑천을 건너,가족과 놀자]
		결과	- 지역사회 커뮤니티 조직(도안마을신문)과 협력-네트워크를 통한 마을형 봉사 모델 개발 - 봉사자가 전문강사와 마을학교 리더로 성장 - 놀이를 통해 마을 공동체 성장 및 활동 확산	
		평가	● 봉사자 평가 - 전문성을 가지고 봉사활동을 할 수 있게 되어 보람이 됨. - 놀이 활동으로 아이들과 관계형성에 도움이 됨. - 봉사활동 뿐만 아니라 다양한 기회(외부강사)가 열려있어 앞으로의 활동이 기대가 됨. ● 수혜자(지역아동센터) 평가 - 지속적인 놀이 활동으로 아동의 성격이 밝아지고, 긍정적으로 변화하였음. - 수혜자(아이들)의 만족도가 높음. ● 자원봉사센터 평가 - 거점(아파트, 마을, 학교 등) 중심의 봉사활동 유도. - 자원봉사를 통한 건강한 놀이문화 형성.	
		널리 알리고 싶은 활동상의 에피소드	● 경력단절 여성의 자존감 회복 및 사회 재진입 - 사고와 지병의 악화로 정신적 고통에 시달리던 봉사자가 전래놀이 활동을 통해 자존감을 회복하고 가족관계도 개선됨(현재 봉사자로, 전래놀이 전문강사로 활동 중) ● 참사랑지역아동센터의 아동 변화 - 수업을 방해하고 아이들에게 심술을 부리던 다문화가정의 아이가 몸으로 함께 움직이는 놀이를 통해 친구들과 상호작용을 하며 친해지는 계기 마련 → 놀이활동이 친구들과 소통할 수 있는 창구역할을 하며 아이의 내적변화 유도	
향후계획	- 마을에서 매 주 활동하는 정기적인 프로그램 운영 - 초등학교 체육대회 전래놀이한마당으로 전환 확대 - 마을학교 추진			

3. 프로젝트 성과

1) 주도성

- 지역커뮤니티 조직인 『도안마을신문』과 협력
 - 프로그램 공동기획
 - 기획회의 7회, 홍보활동(도안마을신문 1면, 웹포스터, 지역온라인카페 등)
 - 공간(양성교육 및 놀이장소) 대여
 - 도안마을신문(원신흥동) 놀이교육 17명 수료 및 놀이봉사 활동
 - 초등학교 운영위원회에 참여하여 지역사회에 놀이문화 확산
 - 대규모 초등학교 운동회를 전래놀이한마당으로 기획 및 추진
- ※ 『도안마을신문』은 도안신도시 주민들이 2014년 창간한 마을신문으로, 주민 200여명의 자발적 후원을 통해 매 월 1만부의 신문을 발행 하고 있음. 최근 『마을학교』추진 등으로 사업영역을 확장함.
- 월1회 봉사단 정기모임을 통한 네트워크 강화
 - 놀이 연습 및 시연을 통한 놀이개발 및 역량강화
 - 다양한 봉사활동(마을, 지역아동센터 등) 사례공유를 통한 피드백 및 운영방안 논의
 - 맞춤형 프로그램 구성
 - 지역, 대상, 성별 등 수혜자의 욕구에 맞는 놀이 프로그램을 봉사단 스스로 구성하고, 보완하여 주도적인 프로그램 진행
 - 7팀으로 구성된 놀이봉사단
 - 마을, 아파트, 봉사단체 등 공통의 관심을 가지고 있는 단체 별 모임을 통한 단합력 증대
 - 마을축제, 벼룩시장 등 많은 놀이자원봉사자가 필요로 한 곳에 자발적으로 지원

2) 혁신성

- 초등학교 체육대회를 『전래놀이한마당』으로!!
 - 홍도초등학교(원신흥동 소재)는 경쟁위주의 체육대회 보다 함께 어울리는 공동체 놀이의 필요성을 인식하고 『우리동네놀이봉사단』과 함께 전래놀이한마당으로 전환하여 진행
 - 홍도초등학교는 운동장에 깔려서, 계기 등을 비치하여 학생들이 상시 전래놀이를 즐길 수 있도록 지원
- 마을에서 시작한 놀이마당이 『동(洞) 축제』로!!
 - 놀이봉사단(신상나실팀)과 신성동주민센터와의 공동주관으로 오는 5월 27일 동(洞)축제를 '단 오놀이(전래놀이)한마당'으로 개최
- 작은 놀이마당이 『마을학교』로!!
 - 도안마을신문은 놀이를 모티브로 『마을학교』(부모학교, 어린이 연극교실, 코딩+공학교실)로 확대
- SNS(밴드)를 활용 한 활동 공유!!
 - 팀 별 봉사활동 공유를 통한 상호지지
 - 새로운 놀이방법, 아이디어 공유 등 자유로운 의사소통의 창구로 활용

3) 협력성

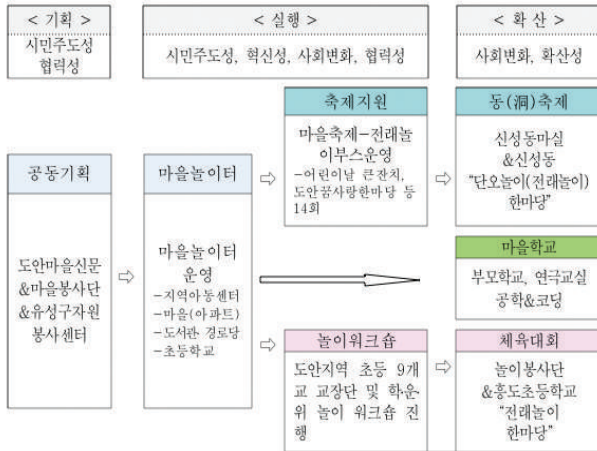
지역사회 자원 활용		
협력기관	협력내용	자원유형
도안마을신문	놀이 프로그램 공동기획, 신문 홍보, 교육장 대여	인적·물적 네트워크
함께하는 어울림봉사단	그림책놀이 기획 및 공동 진행	인적 네트워크
우리동네놀이터공작단	그림책놀이 기획 및 공동 진행	인적 네트워크
한국전래놀이협회	전래놀이 양성교육 강사 파견 전래놀이 활동 컨설팅	인적 네트워크
계룡문고	강사십외 및 파견 그림책캠프 장소 대여	인적·물적 네트워크
홍도초등학교	도안지구 교장단 전래놀이 교육주선 학교운동회를 전래놀이를 개최	지역·인적 네트워크
평생학습센터 및 도서관(9곳)	전래놀이양성교육 홍보	지역·인적 네트워크
초등학교2곳, 동네가게3곳	그림책놀이양성교육 홍보	지역·인적 네트워크
지역아동센터연합회	수요기관 조사	지역·인적 네트워크

3. 프로젝트 성과

4) 사회변화

- 초등학교 체육대회의 전환
 - 봉사자와 소수의 가족으로 시작한 놀이봉사가 반 별 놀이활동으로 확대 → 초등학교 교장과 운영위원들이 직접 체험하면서 어울리는 공동체놀이의 필요성을 인식하고 체육대회를 전래놀이한마당으로 전환
- 옆집을 '이웃'으로
 - 금성초등학교, 대정초등학교 운동장에서 주1회 누구나 참여할 수 있는 놀이마당 개최 → 참여하고 있는 아이들의 엄마들이 간식거리를 마련하여 함께 나누는 등 마을주민들이 함께 들보는 문화가 생겨 마을공동체의 기초 조성
- 경력단절 여성의 사회 재진입 및 자기효능감 향상
 - 놀이봉사활동을 하면서 60% 이상이 전래놀이지도사자격증을 취득하여 초등학교 방과 후 교사와 유급강사로 활동

5) 확산성



특이사항

- 도안마을신문, 마을봉사단 등 풀뿌리단체가 제안하고 공동기획하여 진행
- 학교-도서관-지역아동센터-복지기관-마을 등 만족할 수 있는 자원봉사 프로그램
- 전업주부에서 봉사자로, 마을리더로 성장
- 참가하는 가족들이 확대되고 새로운 마을 관계망 형성

4. 활동사진



일 시 : 2016년 9월 27일 ~ 10월 18일
장 소 : 도안마을신문 활책, 공원
간단설명 : 놀이봉사단(전래놀이) 양성교육



일 시 : 2016년 11월 12일
장 소 : cafe h
간단설명 : 놀이봉사단(그림책놀이) 양성교육



일 시 : 2016년 4월 28일
장 소 : 장대지역아동센터(앞 공원)
간단설명 : 놀이봉사활동(실뜨기)



일 시 : 2016년 11월 26일
장 소 : cafe h
간단설명 : 놀이봉사활동(그림책 공연)



일 시 : 2016년 10월 8일
장 소 : 도안4단지 아파트
간단설명 : 마을축제[도안꿈사랑한마당]부스 운영



일 시 : 2017년 5월 1일 ~ 2일
장 소 : 흥도초등학교
간단설명 : 전래놀이한마당(고무줄, 달팽이 등)

어젠다형 기업 자원봉사 프로그램 기획안

프로그램명 :

1. 프로그램 개요				
이슈 (봉사테마)	☐ 교육역량 혁신 ☐ 사회안전 및 범죄예방 ☐ 빈곤예방 및 해결 ☐ 여가문화 ☐ 환경보호 ☐ 마을공동체 강화 ☐ 고령화 사회 극복 ☐ 인권·다문화·생명존중 ☐ 평화통일 ☐ 그 외 직접 주제:			
	해결과제			
	파트너기관		봉사대상, 인원	
	참여대상, 인원		예산	
활동기간, 주기	장 기	단기		
2. 프로그램 세부 내용				
추진배경		- 회사 사회공헌 정책, 임직원 욕구, 지역사회 요청 등 - 과제정의		
목적, 목표				
기대효과				
내용	사전준비	- Resource : 가용, 필요 - R&R : 총괄, 진행, 참여, 전문기관 등		
	활동내용	- 일시 - 장소 - 진행내용 : 자원봉사교육, 역할, 형식 등		
결과 및 평가	평가	- 양적평가, 질적평가 방법		
	예상문제, 대안			

어젠다형 자원봉사 프로그램 성과지표 항목

분류	영역	항목	전혀 그렇 지않 다	그렇 지 않다	그렇 다	매우 그렇 다	평균
			1	2	3	4	
과정 차원	주도성 (3)	자원봉사자들이 프로젝트 기획과 진행과정 에 주도적으로 참여하였는가?					
		자원봉사자들의 의견이 의사결정에 영향을 미쳤는가?					
		자원봉사자들은 자신의 역할에 대한 책임 을 다하였는가?					
	혁신성 (3)	이슈나 대상이 새로운가?					
		문제해결 방식이 창의적이고 실험적인가?					
		새로운 기술(예. SNS, 빅데이터, 하이브리드, 클라우드 등)을 활용하였는가?					
	협력성 (4)	문제해결에 적합한 파트너들이 참여하였는 가?					
		문제해결에 필요한 지역사회 물적자원(예. 재정, 물품, 시설 등)이 적절하게 동원되었 는가?					
		프로젝트 참여자들 상호간 소통이 원활하 였는가?					
		프로젝트 참여자들 각자의 역량이 충분히 발휘되었는가?					
결과 차원	사회 변화 (5)	목표로 정한 사회문제 해결 또는 개선에 기여하는가?					
		해당이슈에 대한 지역사회의 인식이 향상 되었는가?					
		참여자(예. 자원봉사자, 대상자, 기관 등)들 의 역량이 향상되었는가?					
		지역사회와 주민들의 삶의 질에 변화를 가 져왔는가?					
		해당이슈와 관련된 법과 제도변화에 영향 을 미쳤는가?					
	확산성 (3)	본 프로젝트가 다른 지역에서도 활용 가능 한가?					
		본 프로젝트가 다른 이슈나 대상으로도 확 대하여 적용이 가능한가?					
		본 프로젝트가 장기적으로 지속될 수 있는 가?					



어젠 다형 기업 자원봉사 사례

3M Tech (3M)

그린라이트카드 캠페인 (기아자동차)

Driving social Impact through mentorship
programs(Linkedin)

Project Sunroof (google)

The corporate Service Corps (IBM)

교육역량 혁신/신나는 학교, 행복한 교육 만들기
안전/안전하고 범죄 없는 사회 만들기
빈곤예방 및 해결/어려운 이웃과 손잡기
환경/숨 쉬는 지구 만들기
직접 주제

01

교육 역량 혁신: 신나는 학교, 행복한 교육 만들기

프로젝트명 : 3M Tech (3M)

어젠다 : 입시 교육에서 벗어나 미래인재를 육성하는 과학기술 교육

기업현황

3M은 전 세계 70개 이상 국가에 진출했으며 종업원 수가 90,000명에 달하는 글로벌 기업 이다. 2016년 기준 매출액(글로벌)은 300억 달러 수준이며, 109,000개의 특허를 보유하고 있 다. 3M은 스스로를 과학을 기초로 세워진 회사로 정의하고 있다. 상상력을 바탕으로 기업이 보유한 기술을 고객이 원하는 것으로 만들어내고 적응시키는 능력이 비즈니스의 핵심이라고 제시하고 있다.

기획배경

3M Tech는 과학기업인 3M의 과학기술직 임직원들이 학교를 방문해 학생들이 가지고 있는 과학과 기술, 그리고 관련 직업에 대한 이해도를 높이기 위해 기획되었다.

3M은 중고등학교에 다니면서 청소년들이 과학과 수학에 대해 어렵고, 실제 생활에 도움이 되지 않는다는 잘못된 인식을 지니고 있으며, 자신의 미래 직업에서 과학을 제외한다는 점에 주목했다.

과학기술기업인 3M의 직원이 이들에게 롤 모델이 되었을 때 발견할 수 있는 변화의 가치를 눈여겨보았고, 3M Tech를 위해 별도의 팀을 구성하였다.

프로젝트 내용

매년 가을 중고등학교 과학선생님은 3M 홈페이지를 통해 신청서를 작성할 수 있다. 3M의 기술직 임직원들은 이 신청서를 기반으로 봉사활동을 선택하게 되고 학교와의 매칭이 이루어진다. 다음해 1월 매칭결과가 발표되고 3M의 임직원들은 봄학기나 가을학기에 학교에 파견된다.

다양한 배경과 학위, 기술경력을 가진 3M 임직원들은 학교 방문을 통해 자신이 개발한 기술을 소개하거나 커리어를 구축한 경험을 공유한다. 또한 일자리의 유형, 급여, 실제 과학 기술직에 대한 일자리 수요 등 학생들이 궁금해 하는 질문에 대한 답을 주기도 한다.

이 외에 3M은 사회공헌사업의 일환으로 Young Scientist Lab 프로그램을 운영하고 있다. 전국의 청소년들이 자신들의 과학연구 프로젝트를 등록한 후, 전문가가 이를 평가하고 본선 무대에 오를 프로젝트를 선정한다.

본선에 진입한 청소년들에겐 3M Tech 활동을 하고 있는 봉사자 등 3M의 과학기술 전문가가 멘토링을 제공하고 최종적으로 우승자를 가리게 된다.

02

안전: 안전하고 범죄 없는 사회 만들기

프로젝트명 : 그린라이트카드 캠페인 (기아자동차)

어젠다 : 어린이 교통사고를 예방하는 안전물품 개발 및 배포

기업현황

기아자동차는 1944년에 설립된 한국의 대표적 자동차 제조 및 판매 기업이며, 19개 현지 판매 법인과 함께 자동차 300만대 이상을 판매하는 글로벌 기업이다. ‘사회책임경영 글로벌 리더 도약’의 중장기 목표를 가지고 사회공헌, 환경경영, 신뢰경영의 3가지 전략을 세웠다. 그중 사회공헌은 기아의 공유 가치인 Mobility와 Challenge를 바탕으로 임직원 중심의Challenge 봉사단을 운영하고 있다.

기획배경

기아자동차는 매년 K-Challenger Week (창립기념봉사주간)을 운영하면서 109개 봉사단이 야광벽화 만들기, 옐로카펫, 지하철 환승로 커뮤니티 맵핑 등 다양한 테마형 프로그램을 중 점적으로 실시해 왔다.

전국적으로 임직원들이 동일하게 참여할 수 있는 대표적인 전사 봉사프로그램을 기획하던 중 어린이 교통사고 예방이라는 사회적 어젠다에 주목했다.

최근 5년간(2011~2015) 어린이 교통사고를 들여다보면 사망자의 62.7%가 보행 중 발생한 사고에 의한 것이며, 보행중 사고의 가장 큰 원인이 어린이 보행자에 대한 식별문제 (31%)인 것으로 드러났다.

어린이 교통사고율 감소를 위해 자동차 전조등 불빛에 반사되어 어린이에 대한 식별을 증가시키는 교통사고 예방용품인 ‘그린라이트카드’를 제작하였고 학교를 방문하여 카드 전달 및 교통안전 캠페인을 시작하였다.

프로젝트 내용

K-Changer Week 기아자동차 주요 거점지역(서울, 광주, 화성, 광명 등)의 학교, 녹색어머니회, 교통안전전문기관, 자원 봉사전문 기관과 협력하여 인근 초등학교 1, 2학년 학생 6만여 명을 그린라이트카드 배포 대상으로 선정한다.

학교 방문이 어려운 봉사단의 임직원들은 각 사업장에서 그린라이트카드 키트를 받아 카드 제작 및 포장을 하고, 배치된 학교에 완성된 카드와 안내문을 택배로 발송한다.

등하교 교통지도를 녹색어머니회와 함께 협력하여 진행한다. 교통지도를 통해 짧은 시간이지만 임직원이 직접 학교 근처의 교통취약지역에 대해 눈으로 보고 그린라이트카드의 필요성 및 전달의 의미를 직접 찾을 수 있게 한다.

학생들의 수업시간을 활용하여 교통안전전문기관 선생님과 임직원이 함께 교통안전 교육을 한다. 애니메이션을 통한 안전교육 영상을 보고, 학교 안전 지도를 학생들이 직접 만들어봄으로써 실생활의 교통안전의 중요성을 다시 한 번 인지시킨다.

단기 프로젝트로 끝내는 것이 아닌 2018년도부터 2020년까지 전국 초등학교를 대상으로 그린라이트카드 캠페인을 확대 진행하여 지역사회에 교통안전 이슈 해결을 위한 제도개선과 지역주민 인식 개선을 이뤄낼 것이다.

03

빈곤예방 및 해결: 어려운 이웃과 손잡기

프로젝트명 : Driving social Impact through mentorship programs
(Linkedin)

어젠다 : 균등한 기회와 양극화 해소를 위한 청소년 진로멘토링

기업현황

Linkedin은 전 세계에 5억명 이상의 회원을 보유한 글로벌 인맥 사이트이다. 2003년에 설립된 Linkedin은 전 세계 인재들이 생산성을 높이고 경력 목표를 성공적으로 이루도록 하는 것을 비전으로 삼고 있다. 전 세계의 채용공고와 회원 관련 업계의 뉴스 등 다양한 정보를 제공하고, 이를 바탕으로 비즈니스 모델을 구축하고 있다.

기획배경

Linkedin은 사람의 커리어를 연결하는 플랫폼이라는 자사의 비즈니스 모델에 부합하는 사회공헌 모델을 개발했다.

Linkedin은 적절한 멘토링을 받은 사람과 그렇지 못한 사람의 직업탐구 기회와 경제적 성과에서 차이가 있다는 점에 주목 했다. 자사의 플랫폼을 활용하여 다양한 사람들의 커리어와 이들의 봉사정신이 창출할 수 있는 임팩트를 확대하고자 한다.

프로젝트 내용

Linkedin는 임직원들이 자신들의 지역사회에서 열악한 환경에 놓인 청소년들을 지원함으로써 임팩트를 창출할 수 있는 기회를 제공한다.

임직원들은 각 지역사회에서 지역 청소년 중심의 비영리단체와 파트너십을 형성하고, 청소년들이 커리어를 형성할 수 있도록 돕고있다. 스피드멘토링, Linkedin의 교육세션 및 기술기반 코칭 등을 프로그램에 활용한다.

Linkedin은 임직원 봉사만이 아니라 기업 자체가 봉사활동을 활성화하는 플랫폼으로서의 기능을 수행하고 있다. 5억명의 회원이 가입되어 각자의 능력을 공개하고 공유하는 사이트로서의 기능을 봉사활동의 촉진을 위해 활용하는 것이다. 이를 위해 Linkedin은 각 회원이 자신의 프로필에 자원봉사와 자신이 참여하고 싶은 사회과제(-Causes)를 추가할 수 있도록 했다.

Linkedin의 회원은 자원봉사마켓플레이스를 통해 관심분야와 전문성에 맞는 자원봉사 기회를 찾을 수 있다. 활동지역과 봉사처(비영리조직)을 필터링할 수 있다.

Linkedin의 회원은 Linkedin서비스를 통해 멘토링에 참여할 수 있다. Linkedin은 회원의 특성상 이들이 청소년들의 구직 과정에 대한 도움을 줄 수 있으며, 직장에서 성공하기 위한 일상적인 기술을 습득할 수 있는 기회를 제공할 수 있음에 주목하고 멘토링활동을 회원들에게 권유하고 있다. Linkedin은 5억명의 회원들이 모두 멘토링에 참여하는 것을 비전으로 제시했다.

04

환경: 숨쉬는 지구 만들기

프로젝트명 : Project Sunroof (google)

어젠다 : 환경문제와 에너지난 극복을 위한 빅데이터 조성

기업현황

1988년 9월 설립된 인터넷 검색엔진서비스 기업. 지메일, 유튜브 등을 운영한다. 휴대기기 용 개방형 운영체제인 안드로이드를 발표하고, 오픈소스 브라우저인 크롬을 출시했다. 2005년 구글맵과 세계최초의 위성영상지도 서비스인 구글 어스(Google Earth)를 출시했다.

기획배경

Google Elkin은 태양에너지가 과소평가 된 것에 대한 의문을 제기했다. 부분적으로는 기존의 전력그리드가 재생에너지에 적합하지 않다는 인프라 문제가 있고, 설비가 비싸다는 잘못된 인식도 있었다. 그러나 궁극적으로는 정보의 부재가 중요한 원인이라는 것을 찾았다.

태양에너지와 그 활용에 대한 정보는 미국의 수많은 데이터 베이스와 웹사이트에 분산되어 있으며, 이 데이터들을 수집해 적합한 수학적 과정을 거친다면 태양광발전에 대한 최적화된 정보를 제공할 수 있을 것이라 생각했다.

구글어스에 표시되는 옥상이미지는 지붕의 방향과 기울기, 나무그늘의 드리움 등의 정보를 제공한다. 여기에 3차원 형상을 더하면 하루 동안의 빛을 추적해 햇빛이 옥상 표면에 닿는 양을 추정할 수 있다. 여기에 날씨의 패턴 등 일 년간의 데이터를 추가하면 더 정확한 정보를 얻을 수 있다.

Elkin은 이 아이디어를 동료들과 공유했고, 수십 명의 동료들이 이 프로젝트에 자원했다. Google의 Project Sunroof가 시작되었다. 그리고 지난 3년간 프로젝트로 시작했던 이일은 공식적인 업무가 되었다.

프로젝트 내용

Google Project Sunroof는 구글어스 이미지를 사용해 각 주택의 지붕모양과 현지의 날씨 패턴 등을 분석해 개인화된 태양에너지 정보를 제공한다. 즉 검색창에 자신의 집 주소를 검색하면 자신의 집에 최적화된 태양에너지 발전 정보가 제공된다. 예를 들어, '15 Glendale Ave, Somerville, MA 02144, USA'를 검색하면 '한 해에 1,479 시간의 태양광이 가용하고, 이 집에서는 497평방 피트 가량의 태양광 패널을 장착할 수 있다. 이 집에서 태양광 패널을 설치해 전기를 생산할 경우 20년간 18,000 달러를 절감할 수 있다' 는 결과가 나온다.

이러한 추정치는 다양한 정보들을 통합적으로 분석해 도출해낸 결과치이다. Google Project Sunroof 서비스를 활용하면 지붕의 크기와 모양, 그림자가 지는 지붕의 면적, 지역의 날씨와 지역 전기요금, 태양열 발전에 들어가는 예상비용과 인센티브 등이 종합적으로 계산되어 결과적으로 태양에너지를 통해 절감할 수 있는 에너지비용의 추정치가 제시된다.

05

직접 주제 선정

프로젝트명 : The corporate Service Corps (IBM)

어젠다 : 전 지구적 문제 해결을 위해 업 기반 기업사회봉사단의 지역사회 결합

기업현황

IBM은 1911년 설립되었다. 컴퓨터 하드웨어와 소프트웨어, 기업컨설팅을 제공하는 다국적 기업이다. 전 세계 200개 국가에서 40만명의 임직원이 일하고 있다. 다섯명의 노벨상 수상 자를 배출했다.

기획배경

우수한 인재로 구성된 기업일수록 조직문화와 기업의 비즈니스 성과 사이의 연관성이 높다. 시장이 기업에게 바라는 바, 기업이 임직원에게 바라는바 사이에서 자기주도성을 갖춘 직원과 그렇지 못한 직원이 창출하는 가치의 차이는 시간이 지날수록 커진다.

IBM은 2008년 글로벌 리더십 개발의 수단으로 Corporate Service Corps(이하 CSC)를 시작했고 현재 좋은 성과를 내고 있다.

프로젝트 내용

IBM은 8명에서 15명으로 구성된 팀이 이머징마켓의 정부, 기업, 비영리조직과 파트너십을 맺고 교육, 보건, 경제개발과 같은 과제를 해결하기 위해 활동한다.

연간 5,000명 가량의 직원이 CSC활동을 신청하고, 이들 중 500명이 선정된다. CSC 팀은 3 개월간 지역사회에 대해 배우고 4주를 현장에서 보낸다. CSC 프로그램은 275 개팀이 전 세 계 40개 국가에서 1,000개가 넘는 프로젝트에 참여했으며, 이는 IBM 자체추산 7천만 달러가 넘는 시장가치의 컨설팅을 제공한 것이다.

CSC 초기에는 완만한 목표를 가진 프로젝트들이 진행되었다. 그러나 시간이 지남에 따라 프로젝트들은 국가적, 지구적으로 중요한 문제들에 초점을 맞추게 되었다. 예를 들면 일련의 팀은 케냐정부가 Open Data Initiative를 설계하는 것을 도와 국가가 민주적 제도와 경제를 확립하는 것을 지원했다. 브라질에서는 아마존지역에서의 불법 벌목을 감소시키기 위해 중앙정부와 지방정부가 벌목행위를 모니터링할 수 있는 툴을 개선했다.

CSC는 IBM에게도 좋은 성과를 가져왔다. 2016년에 CSC에 참여했던 이들을 대상으로 한 설문조사에 따르면, 응답자의 96%는 CSC 프로그램이 글로벌팀을 이끄는 능력을 강화하는데 도움이 되었다고 답했다. 95%는 CSC 프로그램을 통해 팀워크와 협업의 기술을 습득하거나 향상시켰다고 답했으며 88%는 CSC 경험 후 직장으로서 IBM에 대해 매우 만족하게 되었다고 답했다.

부록1

사례로 보는 임직원 주도성 촉진 전략

메트라이프코리아
임직원 자원봉사를 중심으로

메트라이프코리아재단 황애경



기업의 가장 중요한 이해관계자 직원, 그리고 주도적 참여

기업은 소비자, 직원, 주주, 지역사회 등 다양한 이해관계자와 닮아있으며, 그들의 의견을 수렴하여 사회공헌전략을 수립한다. 그 중 가장 중요한 이해관계자는 직원이다. 다양한 사회공헌활동, 특히 자원봉사활동은 직원의 조직 몰입도 및 애사심을 키우는 효과가 있고, 이 때문에 많은 기업들이 자원봉사를 직원참여(employee engagement)의 주된 활동으로 인식하고 있다.

한국자원봉사의 해에서 개발한 ‘어젠다형 자원봉사 성과지표’에 따르면 자원봉사 성과 측정은 주도성, 혁신성, 협력성, 사회변화, 확산성 다섯 가지 요소를 바탕으로 실행된다. 그 중 대부분의 기업 자원봉사 프로그램에 부족한 요소는 주도성으로 보인다. 주도성은 자원봉사 프로젝트 기획/실행/평가 등 전 과정에 자원봉사자, 즉 임직원들이 적극적으로 참여하고 역할에 책임을 다하였는지에 대한 내용으로 구성되어 있다.

자원봉사자의 주도성을 높이기 위해 아래 네 가지 방안을 제시하고자 한다.

- 1) 프로그램 기획/평가에 임직원 욕구를 반영 하는 프로세스 구축
- 2) 누구나 쉽게 참여할 수 있는 환경 조성 및 방법 활용
- 3) 효과적인 커뮤니케이션을 통한 참여 유도 및 공감대 형성
- 4) 자원봉사 활성화를 위한 제도 강화



조직문화를 이해하고, 직원의 의견을 듣는 프로세스 구축해야

자원봉사활동을 담당하는 실무자들은 어떠한 방향으로 자원봉사활동을 기획하고 실행해야 하는가? 먼저 조직문화와 직원들의 생각에 대한 이해가 필요하다. 같은 회사의 같은 직원이기 때문에 이미 그들을 이해하고 있다는 생각은 버리고, 다양한 방법으로 직원들의 의견을 수렴해야 한다.

그동안 실행해온 자원봉사활동에 대한 임직원들의 평가와, 선호하는 자원봉사 형태에 대한 설문 조사를 전문 기관과 연계하여 심도 있게 진행하거나, 혹은 간단하게 내부 조사를 실행할 수 있다. 이러한 조사는 매년 혹은 격년으로 실행하여 지속적으로 모니터링 해야 한다.

모든 자원봉사활동에 대해 참가자 만족도 조사 및 의견 수렴을 진행해야 한다. 활동 종료 후에 바로 실행 하도록 하며, 모바일 형태로 구현하여 참가자들이 손쉽게 참여할 수 있도록 한다. 아울러 다양한 대상과의 만남을 통해 자원봉사활동에 대한 의견을 들어보는 기회를 만들어야 한다. 예를 들어, 젊은 세대(Young Generation), 임원, 팀장 등 직급과 연령이 서로 다른 조직 구성원들과 편하게 의견을 나눌 수 있도록 점심시간 등을 활용하여, 자원봉사활동 등에 대한 인식이나 의견을 수렴할 수 있다.

가장 중요한 부분은 이렇게 수렴된 의견들은 반드시 다음 자원봉사활동이나 신규 프로그램 계획 시 반영하여, Plan-Do-Review 프로세스를 시스템화 시켜야 한다.

아울러 조사 결과 등은 경영진 보고 시 활용하여, 지속적으로 실행 하거나 확대가 필요한 자원봉사활동을 진행하는데 뒷받침이 되도록 한다.

메트라이프생명의 경우, 자원봉사에 참여하지 못하는 가장 큰 이유가 ‘업무로 인한 어려움’을 꼽았다. 아울러 참여하기 가장 좋은 시간을 ‘평일오후’와 ‘주말오전’이라고 답했다.(자원 봉사활동 직원 인지도조사2015) 업무로 인한 참여 어려움에 대해서는

전사적 사회공헌 캠페인 ‘Walk to Help’를 발족하여, 경영진과 임직원 모두가 참여할 수 있는 환경을 만들어, 임직원이면 한 번이라도 자원봉사활동에 참여하도록 하고 있다. 주말 오전이 가장 좋은시간이라는 의견에는 가족이 함께 하는 ‘MetLife FamV- 가족자원봉사’를 2016년부터 실시하고 있다. 환경을 주제로 한 가족자원봉사는 연 2회 진행되며, 약 150명의 임직원 및 재무설계사 가족이 참여하고 있다.



**누구나 쉽고 재미있게 참여하는
방향으로 접근해야 :**

디지털을 활용한 참여 확대

직원들의 자원봉사참여 방법을 살펴볼 필요가 있다. 수혜자를 현장에서 직접 만나 실질적으로 지원하는 전통적인 자원봉사도 필요하지만, 일상에서 쉽게 참여할 수 있는 환경을 만들고, 디지털 채널(모바일 어플, 온라인)을 활용하여, 직원 참여를 확대할 수 있다.

모바일 걷기 어플을 활용한 ‘Big Walk, Walk On’은 누구나 쉽게 일상생활에서 기부에 참여할 수 있는 기회를 제공한다. 기부금을 모아 수혜자에게 전달하는 형태로 끝내는 것이 아니라, 함께 참여하여 모은 기부금을 자원봉사활동으로 연결하는 개념으로 접근하면, 참여한 직원들은 스토리가 있는 자원봉사로 인식하여, 보다 높은 참여를 유도할 수 있다.

특히 핸드온(Hands-on) 자원봉사는 사내에서 쉽게 참여할 수 있는 프로그램이다. 주말이나 점심시간을 이용하고, 지원대상이나 주제(어린이, 환경 등)를 선정해 참가자들이 직접 물품을 만들어 기부하고 어떻게 활용되는지 볼 수 있게 하여, 의미를 드러내는 것이 중요하다.



참여를 이끌어내고 공감을 만들어내는 커뮤니케이션 필요

자원봉사활동 참여를 위해 커뮤니케이션을 실행할 때, 어떤 내용으로 소통하고, 어떤 커뮤니케이션 채널을 활용할 지 고려해야 한다. 참여율 향상을 위한 사전 커뮤니케이션 뿐만 아니라, 활동 후의 결과와 참가자들의 의견을 담을 수 있는 사후 커뮤니케이션이 반드시 수반돼야 한다.

1. 자원봉사활동도 브랜딩이 필요하다. VI = Volunteer Identify

기업이 CI (Corporate Identity) 와 BI (Brand Identity)를 가지고 있듯이, 자원봉사도 VI (Volunteer Identity)를 만들어야 한다. 사회공헌이나 자원봉사를 나타내는 슬로건, 재미있는 자원봉사 프로그램 명칭, 활동 내용을 잘 드러내는 네이밍 등이 이에 해당된다. 아울러, 이를 기업의CI나 BI와 연계하여, 시각적으로 디자인하는 것도 매우 중요하다. 시각적 디자인은 참가자들의 이목을 집중시키고, 쉽게 인지되는 효과를 기대할 수 있다.



메트라이프재단 로고



자원봉사 브랜드 로고

사회초년생을 위한 메트라이프재단의 금융교육을 ‘알.쓸.금잡’ (알아두자 쓸모 있는 금융 & 잡스킬교육)으로 명명하여, 자원봉사자들뿐만 아니라, 교육 참가자인 특성화 고등학생들이 프로그램에 더 흥미를 가지고 참여하는 효과를 가져 왔다.

2. 스토리텔링을 해야 한다.

단순하게 참여 안내만 하는 내용에서 벗어나, 알리고자 하는 내용을 이야기에 담아 재미있고 설득력 있게 전달하는 ‘스토리텔링’이 필요하다. 일방적인 커뮤니케이션에서 벗어나, 자원 봉사활동이 참가자와 지역사회 혹은 수혜자에게 어떤 혜택과 변화를 가져오는지에 대한 내용을 담아 참여를 유도하는 커뮤니케이션이 필요하다. 자원봉사활동 종료 후에는, 참가한 자원봉사자들의 목소리를 담은 추천(Testimonial)기법을 활용해 스토리를 전달해야 한다.

3. 대상 별 맞춤 커뮤니케이션 채널을 활용해야 한다

많은 기업들이 다양한 사내 커뮤니케이션 채널을 활용하고 있다. CEO 메시지, 인트라넷, 사내방송, 웹진, 이메일, 홍보물(포스터, 배너) 등 직원의 이야기 혹은 기업 비전 등을 이러한 채널을 통해 전파하고 있다. 기업마다 사내 커뮤니케이션을 담당하는 부서에서 실행하거나, 사회공헌팀(CSR팀)이 직접 콘텐츠를 개발하여 직접 실행하는 경우가 대부분일 것이다.

제조업, 유통업, 금융업 등 영업조직 혹은 제품 제조조직을 가지고 있는 업종의 경우, 본사와 사업장마다 어울리는 채널을 활용해야 한다. 사내 인트라넷을 활용하지 않는 사업장의 경우에는 모바일 페이지, 웹툰, 문자 메시지 등이 효과적일 것이다. 본사 직원의 경우, 인트라넷 게시판, 포스터, 영상물 등이 효과적인 채널일 것이다.

중요한 점은 실무자가 조직이 활용하고 있는 사내 커뮤니케이션 채널과 가용한 자원(예산, 인력 등)을 파악하여 대상에 맞는 채널을 효과적으로 활용하는 것이다.



자원봉사 활성화를 위한 제도 강화돼야

자원봉사 참여에 가장 효과적인 방법은 인사, 인정 제도를 도입 하는 것이다. 국내 다수의 기업들이 자원봉사휴가 제도를 도입하여 임직원을 독려하고 있다. 평일에 휴가를 내 자원봉사활동을 하거나 주말에 자원봉사활동을 할 경우, 대체휴일이 제공된다. 아울러, 연간 자기개발계획(Personal Development Plan) 수립 시 자원봉사활동 내용을 반영하는 제도 또한 임직원들의 참여를 확대하는 좋은 방법 이다.

미국 기업의 경우, 임원 승진평가 시에 자원봉사를 반영하고 있는 경우가 증가하고 있다.

포상 또한 자원봉사활동을 활성화시킬 수 있는 좋은 제도다. 기업에 포상 제도가 이미 있다면, 자원봉사나 사회공헌 영역을 반영하여, 전사적으로 시상을 하는 방향이 가장 바람직하다. 그러나 공식적인 포상 제도가 없다면, 별도의 자원봉사 포상 제도를 기획하는 것도 방법이다. 별도의 포상을 진행하기 위해서는 자원봉사시간, 추천 평가 등 선정 기준이 명확해야 한다.

메트라이프재단은 MetLife Volunteer Award 프로그램을 신설하여, 개인 및 그룹 단위의 최고 우수 자원봉사자와 활동별 우수 자원봉사자를 선정, 시상했다. 자원봉사자 개별 관리를 통해 자원봉사시간, 지속적 참여여부 등의 기준을 바탕으로 선정하고, 대표이사 및 임원들이 직접 시상식에 참여하여 시상하는 기회를 가졌다. 시상식에는 직원들이 참여하여 연간 자원봉사활동 성과를 함께 공유하고, 수상자들을 축하하는 자리로 이끌어 내었다.

자원봉사에 있어 가장 중요한 요소인 '임직원 참여'가 단순히 프로그램 참여로만 국한되는 것이 아니라, 프로그램 기획과 평가의 모든 과정에서 참여가 이루어져, 임직원 '주도성'을 극대화시키는 노력이 지속적으로 필요하다.

메트라이프코리아 임직원 참여 촉진 사례

구분	대상 및 형태	방법	적용 사례
임직원 육구 조사	다양한 대상으로 구성 · 임원, 팀장 · 직원(세분화) 젊은 세대, 자원봉사 참여자, 미참여자, 직급별	설문조사 개별 미팅(FGD, 점심 미팅)	자원봉사 인식조사 프로그램별 만족도조사 나눔美
손쉬운 참여기회	· 모바일, 온라인 · 사내 진행	모바일 어플리케이션 핸즈온	Walk to Help(Big Walk 앱) 점심시간 활용 자원봉사
전략적 커뮤니 케이션	· 자원봉사 브랜딩 · Story Telling · 대상별 효과적 채널 활용	visual 브랜딩 – volunteer identify Testimonial 기법 영상, 모바일 페이지, 인트라넷 게시판	MetLife Volunteer 금융교육- 알.쓸.금.잡 자원봉사참가자 소감, 의견 CEO 메시지, 웹툰, 인트 라넷 게시판
지원 제도	인사, 인정 제도	휴가제도 자기개발계획 내 반영 우수봉사자 시상	자원봉사휴가 MetLife Volunteer Award

이를 위해서는, 임직원들의 의견을 듣고 니즈를 파악하는 프로세스를 구축하고, 누구나 일상에서 손쉽게 참여할 수 있는 환경과 방법으로 프로그램이 제공되어야 한다. 아울러 공감을 이끌어 내는 적극적이고 효과적인 커뮤니케이션과 조직 차원에서의 지원 제도가 무엇보다 먼저 뒷받침되어야 할 것이다.

부록 2

한국자원봉사의해 10대 어젠다

1. 신나는 학교 행복한 교육 만들기
2. 안전하고 범죄 없는 사회 만들기
3. 어려운 이웃과 손잡기
4. 풍요로운 여가문화 만들기
5. 숨쉬는 지구 만들기
6. 함께 살아가는 마을 만들기
7. 활기찬 노후 만들기
8. 소수자를 배려하고 생명존중하기
9. 평화통일로 다가가기

01

신나는 학교, 행복한 교육 만들기



우리나라가 교육에 기울이는 관심과 노력은 어느나라 보다 강렬합니다. 그렇지만 갈수록 학생들은 불행하다고 여기고 있고, 사교육, 흡수저 현상은 학생들의 바람직한 성장에 장애물이 되고 있습니다.

더 이상 학교문제를 제도와 정책에만 맡기고 탓할 수는 없습니다. 아이들은 자라나고 있고, 그 시기의 학교생태계를 개선하지 않으면, 그 아이들은 고스란히 피해를 봅니다. 그리고 그 결과 우리나라의 발전은 정체됩니다. 학교교육을 혁신하기 위해 우리 사회가 가진 관심과 자원을 지원해야 합니다.

프로그램

방과 후 교육, 진로체험, 청소년 자기주도 동아리, 공교육 혁신 프로그램, 학습공 동체 활동, 시민성 교육 멘토링 등

02

안전하고 범죄 없는 사회 만들기



우리가 사는 마을은 갈수록 위험해지고 있습니다. CCTV 가 늘어나지만 약자들은 각종 범죄에 무방비로 노출되고 있습니다. 이웃들의 신뢰와 공동체가 약화되고 있기 때문입니다. 최근 사회문제가 되고 있는 아동에 대한 폭력사건, 가정 내 폭력 등을 볼 때 우리의 공동체가 약자들에 대한 관심과 보호, 신뢰를 회복하기 위한 노력을 기울여야 하겠습니다. 안전한 사회는 서로가 잘 알고, 서로에 대해 관심을 가지는 사회입니다.

그런 사회를 만들기 위한 일감을 찾아내고, 함께 해결하기 위한 자발적인 실천을 시작해야 합니다

프로그램

지역순찰활동, 어린이 안전지킴이 봉사활동, 반사회 열기, 서로의 안부를 묻는 공동체 문화조성, 교통안전, 안전교육 및 모니터링, 비행청소년 선도 등

03

어려운 이웃과 손잡기



경제적 어려움을 겪고 있는 이웃들이 늘어나고 있습니다. 많은 이들이 세계경제의 위기, 고령화, 1인가구의 증가로 생존의 위기를 맞이하고 있습니다. 뿐만 아니라, 우리 주변에는 드러난 경제적 어려움만이 아니라, 말 못할 다양한 어려움에 직면하고 있는 많은 이들이 있습니다. 누가 이 문제를 해결해야 할까요? 현장을 중심으로 사각지대를 찾아내고, 제도적인 지원을 넘어서 당사자들에게 필요한 것을 서로 찾아내주는 자원봉사, 일회적인 지원으로 끝나지 않고 어려움을 헤쳐 나올 수 있도록 서로 돕는 관계를 강화해야 합니다. 어려움을 겪는 이들에게 손을 내미는 다양한 자원봉사활동이 필요합니다.

프로그램

지역사회 복지사업에 참여하기, 어려운 이웃들을 찾아내는 파수꾼 자원봉사, 독거노인 방문봉사활동 등

04

풍요로운 여가문화 만들기



여가란 경제적 보상이 없는 활동으로 즐거움과 자유로움 그리고 놀이의 요소가 포함된, 개인에게 없어서는 안되는 중요한 활동시간을 말합니다. 다양한 여가문화의 형태는 전 연령층에게 새로운 경험과 생각의 전환을 하는 기회가 됩니다. 어린이와 청소년들에게는 진로체험과 시민성을 기르는 기회가 되기도 하고 청년들에게는 창의적인 아이디어와 경험을 나누는 기회가 되기도 합니다. 어르신들에게는 노년을 행복하게 보내는 새로운 창구가 되기도 합니다.

현재 국내에서는 다양한 여가생활을 위한 프로그램 및 시설이 갖추어 지고 여가 문화가 급성장하고 있는 상황입니다. 반면에 장애아동, 노인, 다문화가정 등 여가 문화를 누리지 못하는 다양한 소외대상자 또한 많은 실정입니다. 이러한 소외대상자들이 여가활동을 즐길 수 있도록 도우면서 자신이 가진 재능을 개발하고 기부하는 것 또한 자원봉사자들에게는 큰 의미일 것입니다.

프로그램

런투어(여행과 함께하는 자원봉사), 문화·예술·스포츠를 활용한 활동, 문화소외 이웃 지원, 생활스포츠와 자원봉사 접목, 농촌체험 자원봉사, 각종 캠페인, 문화/ 관광 가이드 및 해설 활동, 여가학습공동체 등

05

숨쉬는 지구 만들기



지구 온난화로 인한 기후변화는 심각한 수준에 이르렀고 해양오염과 사막화, 생태계 파괴는 인류를 위협하는 수준에 이르렀습니다. 환경문제는 오래 전부터 대두되어 왔지만 이제는 더 이상 물러설 곳이 없어 보입니다. 환경 파괴의 속도는 환경 개선의 속도보다 빨라져, 수많은 시민들의 참여 없이는 개선이 불가능한 상황에 처해있 습니다.

지금까지 기술 개발과 경제 발전에 치중하며 성장에 집중해온 우리는 이제 환경문제에 관심과 노력을 기울여 지속가능한 삶을 후대에 물려주어야 합니다. 그러기 위해서는 자발적인 시민참여를 포함한 자원봉사활동의 역할이 그 무엇보다 중요합니다.

프로그램

이산화탄소 · 쓰레기 줄이기 캠페인, 에너지절약 캠페인, 생태계 보전(먹이사슬을 파괴하는 외래 동 · 식물 퇴치 등), 재활용 운동, 환경교육, 환경개선 관련기관 (소음 진동연구소 등) 탐방 등

06

함께 살아가는 마을 만들기



마을은 그곳에 사는 사람들을 닮아갑니다. 그곳에 사는 사람들의 생각이 마을을 만들어 갑니다. 바라는 마을의 모습이 있다면 그런 모습을 바라는 사람들의 생각을 모으고, 그런 생각을 하는 사람들이 많아지면 마을이 달라 집니다. 함께 살아가는 마을이란 더불어 살아가는 ‘따뜻한 이웃’이 있는 마을일 것입니다.

따뜻한 이웃은 주민들이 너도나도 마을을 위해 자발적으로 생각하고 활동하는 데에서 출발합니다. 마을에 거주하고 있는 사람들이 직접 마을 생태계에 참여하고 개선하지 않으면, 피해는 고스란히 마을에게 돌아갑니다. 때문에 마을공동체 사업 및 공모 등을 통해 마을 사람들의 자발적인 참여를 이끌어내고 마을 사람들이 즐길 수 있는 프로그램을 만들어 내는 것이 중요합니다. 자발적인 주민들의 참여는 다양한 자원봉사활동을 기획하고 개발하는 동력입니다.

프로그램

마을공동체를 활용한 특성화 자원봉사활동 개발(다문화마을공동체 등),
공유마을 만들기, 도시재생, 우리동네 문제해결, 이웃간 소통(층간소음줄이기 등)



2014년 통계청의 생명표에 따르면 65세 이상 인구는 이미 17.5%로 우리 사회는 이미 고령사회(노인인구비율 14.0%이상)에 진입했습니다. 초고령사회를 대비하기 위해서는 향후 다양하게 발생할 노인문제에 대해 양적, 질적으로 대비해야 합니다. 인구고령화 현상과 더불어 전통적 가족구조 및 가치규범이 와해되고, 가족의 노인부양 기능의 약화, 경제활동인구 감소, 세대간의 갈등, 노인소외 현상 등 여러 가지 노인문제를 경험하게 됩니다. 노인차별경험에 관한 실태 조사에 따르면, 우리나라 노인 86.2%가 최소 한 가지 이상의 노인차별을 경험하는 것으로 나타났으며, 70~80%의 노인들은 노인차별이 우리 사회에 전반적으로 편재하고 있다고 인식하는 것으로 조사되었습니다(국가인권위원회, 2006). 이러한 노인차별경험은 노인의 우울감에 영향을 미치며, 우울감의 심화는 자살로 이어지는 주요원인으로 예측되고 있습니다.

수많은 연구에서는 이러한 문제의 해결방안으로, 우울증의 치료외에도 노인들이 우울증을 사전에 예방하고 삶에 대해 만족감을 느끼며 여생을 건강하고 행복하게 보낼 수 있도록 돕는 것이라고 말합니다. 노년들이 주체가 되는 자원봉사활동이 필요한 이유입니다.

프로그램

고령화 사회에 대한 이해교육, 노년설계 멘토링, 노노(老老)케어, 학대 및 우울증 관련 상담프로그램, 노인봉사동아리, 노년인턴 등 일자리 지원 및 재취업 교육, 베이비부머 세대를 위한 맞춤형 자원봉사 프로그램 등



소수자에 해당하는 사람들은 사회적 약자로서 편견과 차별적 대우를 받으며, 결국 인권을 제대로 보장받지 못 하는 경우가 많습니다. 이러한 편견과 차별은 그 사회에 갈등과 다른 사회적 문제를 초래하고 사회구성원들에게 긍정적인 영향을 주지 못합니다. 그로 인해 극단적인 선택을 하는 경우도 많습니다.(OECD 국가 중 자살률 1위, 하루 평균 40여명의 자살)

오늘날 한국사회에는 다양한 사람들이 살아가고 있습니다. 모든 사회 구성원들이 서로를 배려하고 더불어 살아가기 위해서는 소수자의 인권과 생명을 보호하는 일이 반드시 필요합니다. 우리는 자원봉사를 통해 편견이 없고 생명을 존중하는 따뜻한 사회를 만들어 갈 수 있습니다.

프로그램

새터민/외국인노동자/아동/여성 등의 인권개선 및 평등을 위한 지원활동, 결혼이주여성 및 외국인노동자 소통 및 상호이해 활동, 동물보호, 생명존중교육, 장애인아동 인권운동, 자살예방, 의료수발 및 호스피스 등



국제 냉전은 20년 전에 끝났습니다. 제 2차 세계대전 이후 분단되었던 나라들도 모두 통일을 이룩했습니다. 그러나 대한민국은 여전히 지구상에 유일한 냉정의 땅으로 남아 있습니다. 평화는 만들어가는 것이라고 합니다. 저절로 주어지지 않습니다.

평화는 우리 스스로의 노력이 있을 때 가능합니다.

평화통일로 다가가는 것은 우리의 역사를 복원한다는 의미에서 역사적 정통성을 회복하는 것입니다. 더불어 세계화 다문화 시대로 인해 민족 개념이 확대되어 가는 현재 남북한 주민 뿐 아니라 우리 사회안에 타민족구성원 모두와 하나의 공동체를 이루어 나아가기 위한 노력도 중요합니다. 자원봉사는 이러한 평화통일의 중요성을 인식하고 미래지향적이고 자유민주주의 가치에 대한 민주시민 의식을 함양시킬 수 있도록 노력해야 합니다.

프로그램

통일안보 교육 프로그램 참여, 탈북 청소년 멘토링, 북한인권 바로알기 교육,
탈북민 자원봉사 참여안내 등

부록 3

기업 자원봉사 온라인 플랫폼

1365자원봉사포털

1365자원봉사포털은 그동안 개별적으로 이루어지던 전국의 자원봉사 정보를 한곳에 모아 다양한 자원봉사 정보 검색은 물론 신청부터 실적확인까지 원스톱으로 제공하는 플랫폼이다. 1365 자원봉사 포털에 가입하면 전국단위 자원봉사 정보 및 조회-신청-실적 확인이 가능하며 연계기관의 연계를 통한 실적확인 및 확인서를 직접 발급 받을 수 있는 서비스가 제공된다.

1

1365자원봉사포털



1365자원봉사포털은 그동안 개별적으로 이루어지던 전국의 자원봉사 정보를 한곳에 모아 다양한 자원봉사 정보 검색은 물론 신청부터 실적확인까지 원스톱으로 제공하는 플랫폼이다. 1365자원봉사 포털에 가입하면 전국단위 자원봉사 정보 및 조회·신청·실적 확인이 가능하며 연계기관의 연계를 통한 실적확인 및 확인서를 직접 발급 받을 수 있는 서비스가 제공된다.

특히 2017년 기업·단체 봉사활동 편의를 위해 원하는 자원봉사를 분야별로 검색할 수 있는 플랫폼이 추가되어 운영되고 있으며, 기업·단체의 특성과 욕구에 따른 자원봉사 활동을 제공하고자 ‘희망 봉사활동 제안’ 플랫폼을 운영하고 있다.

로그인을 하고 [기업·단체 봉사 참여하기]를 클릭해 주세요.

www.1365.go.kr



[기업·단체 봉사조직]를 클릭하면 참여할 수 있는 봉사활동을 찾을 수 있어요.



만약 우리 기업이 희망하는 봉사활동이 없으면 [희망 봉사활동 제안]을 통해 희망 봉사활동을 제안할 수 있어요.

2

자원봉사 아카이브



자원봉사 아카이브는 자원봉사와 관련한 공적기억과 공적자산의 기록물을 생산수집하고 보존 관리하여 공개하는 자원봉사 기록저장소이다. 기업 자원봉사와 관련된 발간 서적 및 이미지 등 다양한 정보를 통합검색 [기업 자원봉사]를 통해 쉽고 편리하게 다운받아 참고할 수 있다.

특히 [자원봉사센터의 기업 사회공헌 연계·협력 현황조사 최종보고서]와 [기업 자원봉사 A to Z]를 검색하면 기업 자원봉사 연계·협력과 실행을 위한 다양한 정보를 제공받을 수 있다.

archives.v1365.or.kr

검색란에 [기업 자원봉사] 검색
필요한 자료 다운로드



자원봉사센터의 기업 사회공헌 연계·협력
현황조사 최종보고서



기업 자원봉사 A to Z Vol1 & Vol2

참고 문헌

한국중앙자원봉사센터

2017, 사회문제해결 10대 어젠다 기획연구 사례집- 6대 어젠다를 중심으로

2017, 사회문제해결 10대 어젠다 기획연구 연구보고서 - 6대 어젠다를 중심으로

2016, 한국자원봉사의 해 국민운동을 위한 10대 어젠다(Agenda) 모델사례 발굴 및 보급 연구보고서 - 3개 기획 어젠다 중심으로

2016, 한국자원봉사의 해 국민운동을 위한 10대 어젠다(Agenda) 모델사례 발굴 및 보급 사례집 - 3개 기획 어젠다 중심으로

이재현 외(2015), NPO의 소셜임팩트 프레임워크 가이드북, 서울시NPO지원센터

이명신(2003) 파트너십 형성을 위한 가용 자원,

김재춘(2015 수정) 기업과 비영리조직의 파트너십에 있어 신뢰와 성과, 경희대학교 석사논문

경기도자원봉사센터

(사)한국자원봉사문화(2017), 경기도 생명사랑 자원봉사 프로그램 개발 및 실행을 위한 컨설팅 매뉴얼

(사)한국자원봉사문화(2017), 경기도 생명사랑 자원봉사 성과지표 개발 연구보고서

(사)한국자원봉사문화(2012), 바쁜 현대인들을 위한 도시형 자원봉사활동 프로젝트 실행매뉴얼 HandsOn자원봉사

우용호(2017), 한국사회복지협의회 사회공헌정보센터 10주년 기념 글로벌 사회공헌포럼 자료집

한국자원봉사의 해 홈페이지 <http://kyv2016-18.com/>

그린라이트카드 홈페이지 <https://www.greenlightcard.org/>

3M TECH 홈페이지 https://www.3m.com/3M/en_US/gives-us/education/3m-tech/

IBM 홈페이지 <https://youtu.be/3BNG1YFaDiA>

LinkedIn 홈페이지 <https://linkedinfoingood.linkedin.com/en-us>

google 홈페이지 https://www.google.co.kr/?gfe_rd=cr&ei=geEsWcqDZzkqAGbmKD4CQ

연구진

윤영미 책임연구원 (사)한국자원봉사문화

고대권 연구원 KOSRI

김민정 연구원 (사)한국자원봉사문화

이소윤 연구보조원 (사)한국자원봉사문화

자문위원

김도영 CSR포럼/ 윤순화 한국중앙자원봉사센터/ 정희선 (사)한국자원봉사문화/ 황애경 (재)메트라이프코리아재단

