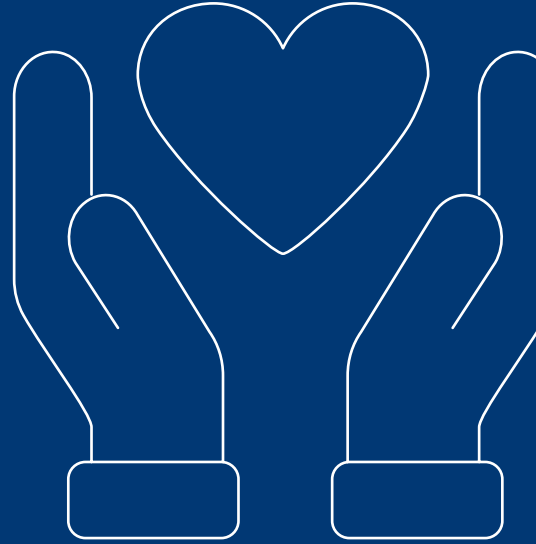
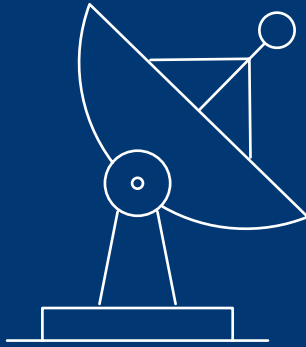
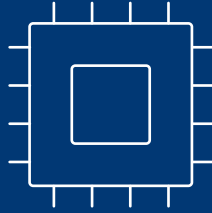


교보생명-초록우산 어린이재단  
**교보다솜이 꿈도깨비 사업**  
**임팩트 성과보고서**



## 교보생명-초록우산 어린이재단 교보다솜이 꿈도깨비 사업 임팩트 성과보고서

**후원** 생명보험사회공헌위원회, 교보생명, 함께만드는세상(사회연대은행)

**발행처 1** 교보생명  
주소 서울특별시 종로구 종로 1 교보생명빌딩  
홈페이지 [www.kyobo.com](http://www.kyobo.com)

**발행처 2** 초록우산 어린이재단  
주소 서울특별시 중구 무교로 20 초록우산 어린이재단  
홈페이지 [www.childfund.or.kr](http://www.childfund.or.kr)

**발행일** 2025년 12월

**보고서 제작** (주)플랜엠

**꿈도깨비사업평가 연구진**  
장정은(이화사회과학원 연구원)  
선미정(서울한영대학교 조교수)  
이세림(이화사회과학원 연구원)

**디자인** 디자인오파

## Contents

### 사업소개

교보다솜이 꿈도깨비 사업이란?	05
사업 배경 및 비전 체계	05
사업 구조도	07
사업 내용	08

### 임팩트 측정 체계

임팩트 하이라이트(2023년~2025년)	11
임팩트란?	12
임팩트 프레임워크	12
임팩트 측정 지표	13
임팩트 측정 방법	14

### 임팩트 측정 결과

주요 성과	17
핵심 키워드	19
세부 측정 결과 - 성과 1. 자립 토대 확립 성과	20
세부 측정 결과 - 성과 2. 자립 역량 강화 성과	26
꿈도깨비 사업 사회·경제적 성과(2023년~2025년)	33

### 미래 비전

미래 비전	37
-------	----

# 사업 소개



## 교보다솜이 꿈도깨비 사업이란?

교보생명의 교보다솜이 꿈도깨비 사업은 양육시설 보호대상아동·청소년이 건강하게 성장하고 지속 가능한 자립을 이룰 수 있도록, 발달 단계에 적합한 맞춤형 교육을 제공하는 프로그램입니다. 이를 통해 보호대상아동·청소년이 겪는 디지털 교육 기회 부족을 해소하고, 학업·진로·금융 역량을 체계적으로 강화하여 안정적인 자립 기반을 마련할 수 있는 교육체제를 지원합니다.

## 사업 배경 및 비전 체계

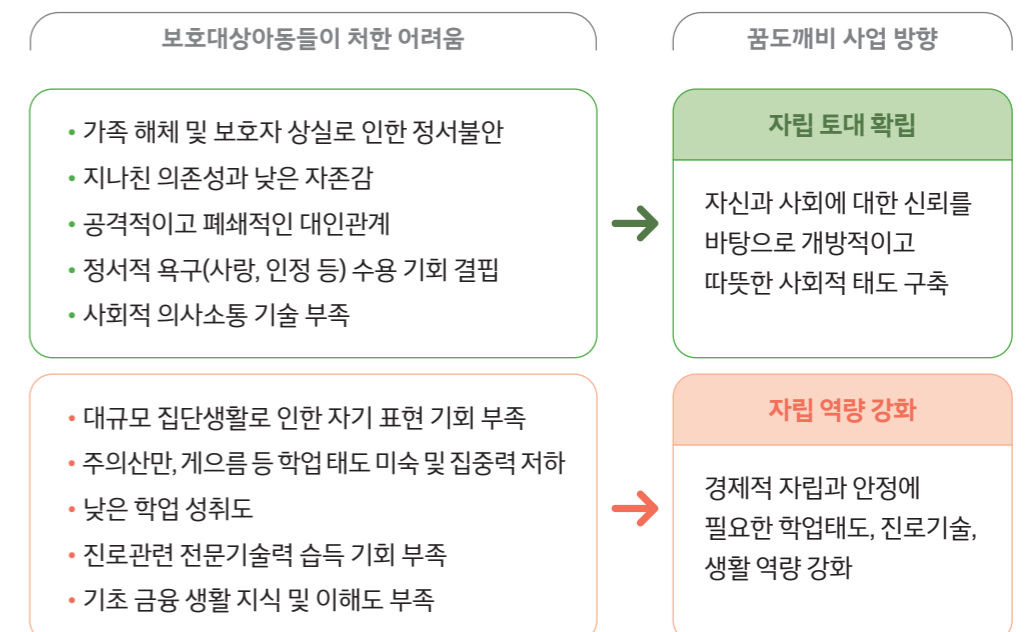
보호대상아동·청소년은 성장 과정에서 다양한 정서적·사회적 어려움에 직면합니다. 가족 해체나 보호자 상실로 인한 정서불안, 축적된 의존성과 낮은 자존감, 공격적이거나 폐쇄적인 대인관계가 대표적으로 나타나는 문제입니다. 또한 정서적 욕구를 충족할 기회가 부족하며, 사회적 의사소통 기술 또한 충분히 형성되기 어렵습니다. 집단생활 중심의 환경은 개별 아동의 자기 표현을 제한하고, 학업에 필요한 기본 태도나 집중력 형성에도 제약을 가져옵니다. 이로 인해 학습 성취도가 낮아지고, 진로 탐색과 관련된 전문 경험을 쌓을 기회가 일반 아동에 비해 부족하며, 기초 금융 및 생활기술에 대한 이해도 충분하지 않은 실정입니다.

### 꿈도깨비 사업 배경



“자립준비가 부족한 상황에서 사회로 진출하는 보호대상아동들에 대해, 종단적 접근(Longitudinal approach)방식의 육성/교육프로그램과 임직원 자원봉사를 통해 보호대상아동의 성장 및 자립을 지원한다” (신창재 교보생명 대표이사 겸 이사회 의장)

### 보호대상아동·청소년 현황 및 꿈도깨비 사업 방향성



이러한 현실 속에서 꿈도깨비 사업은 아동·청소년이 건강하고 안전하게 자립할 수 있도록 발달 단계에 맞는 경험과 기회를 제공합니다. 초등 저학년 단계에서는 기초 학업 역량 증진과 언어·표현력 강화를 목표로 디지털 리터러시, 언어교육, 심리·정서 프로그램을 연계하여 운영합니다. 초등 고학년 단계에서는 학업의지 향상과 자기 이해, 포용적 관계 형성을 위해 진로체험, 디지털 리터러시, 심리·정서 프로그램을 제공합니다. 중·고등학생에게는 보다 실질적인 자립을 준비할 수 있도록 진로 기술, 생활·경제 지식, 사회적 관계 기술을 강화하는 프로그램을 제공합니다.

꿈도깨비 사업은 2021년 파일럿 사업으로 착수하여 2022년부터 현재까지 보호대상아동·청소년의 건강한 성장과 자립을 꾸준히 지원해 왔습니다. 아동·청소년의 성장 단계에 필요한 핵심 역량을 진단하고, 이를 세부 프로그램에 체계적으로 반영하여 보호종료 이후 안정적인 자립 생활을 영위하고 스스로 판단하고 선택할 수 있는 힘을 기를 수 있도록 돕고 있습니다. 이를 통해 보호대상아동·청소년이 경험하는 결핍과 어려움을 교육적 개입으로 완화하고, 장기적인 자립 기반을 구축하는 데 기여하고 있습니다.

꿈도깨비 사업 비전체계



Vision

보호대상아동·청소년의 건강한 성장과 자립

Mission

보호대상아동·청소년이 성장 단계에 맞는 역량을 스스로 개발하고 강화하도록 지원합니다.

Value

꿈

기회

성장

Target

초등 저학년

초등 고학년

중·고등학년

Goal

자립 역량 강화

기초 학업 역량 증진

다양한 경험 기반  
학업의지 향상

진로 기술 및  
생활·경제 지식 배양

자립 토대 확립

언어 및  
자기 표현력 향상

자기 이해 및  
포용적 관계 형성

긍정정서 함양 및  
사회 지지망 구축

Program

언어

디지털 리터러시  
심리 정서

진로 체험

디지털 리터러시  
심리 정서

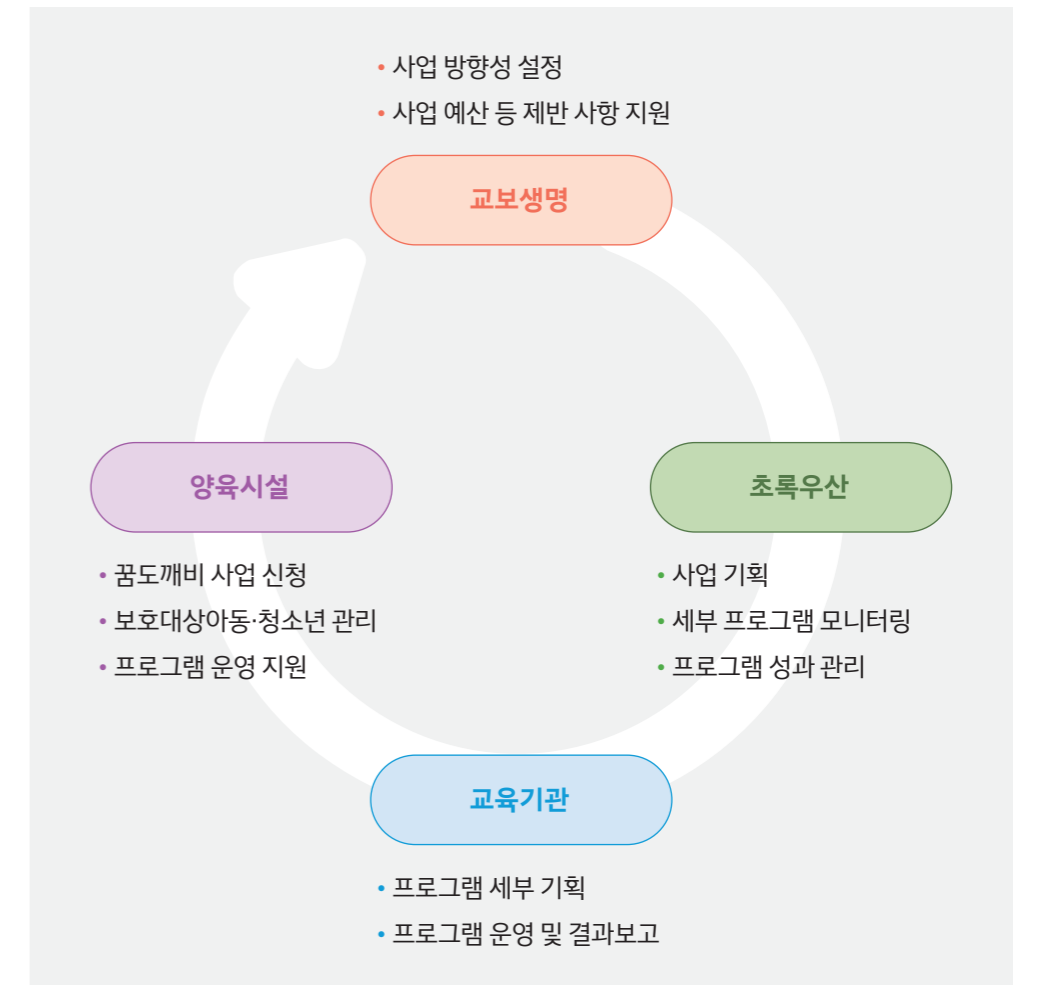
사회적 관계

경제 (생활 역량)  
진로 성장

사업 구조도

꿈도깨비 사업은 다양한 기관들의 협업을 통해 운영됩니다. 교보생명은 사업 방향성을 설정하고 예산 등 제반 사항을 지원합니다. 초록우산은 사업을 기획하고, 교육기관을 선별하며, 모니터링과 결과 관리를 담당합니다. 보호대상아동·청소년 대상으로 각 교육기관은 프로그램 별 세부내용을 기획하고, 실제로 진행하며 결과를 보고하는 역할을 맡습니다. 양육시설은 아동을 관리하고 전체 프로그램이 원활하게 운영될 수 있도록 협력합니다.

꿈도깨비 사업 구조도



꿈도깨비 명칭의 의미

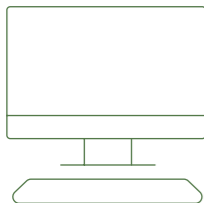
누군가를 돕는 것을 좋아하고, 아동들과 어울리며 따뜻한 마음을 지닌 도깨비. 이러한 도깨비를 닮은 보호대상아동들이 자신만의 꿈을 꾸고, 그 꿈이 이루어질 수 있도록 늘 함께하겠다는 의미를 담고 있습니다.

## 사업 내용



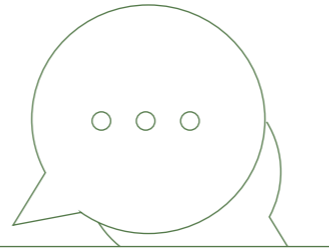
### 디지털 리터러시 (융합교육)

디지털 리터러시 교육은 보호대상 아동·청소년에게 전문적 디지털 리터러시를 제공해 **디지털 정보 접근 격차**를 해소하고자 설계된 프로그램입니다. 또한 협동 기반 활동을 통해 **배려와 공동체 의식**을 갖춘 인재로 성장하도록 돕는 것을 목적으로 합니다. 주 대상은 초등학생이며 저학년과 고학년으로 나누어 운영합니다. 저학년은 로봇, 드림카, 미래 직업캠프, 신체활동 등의 기초 프로그램을, 고학년은 3D, AI, 코딩, 신체활동 등 심화프로그램을 제공합니다.



### 언어교육

꿈도깨비사업은 양육시설 보호대상 아동 중 의사소통 능력이나 문해력이 부족한 아동을 대상으로 **맞춤형 언어교육**을 제공합니다. 이 프로그램은 아동이 발달 단계에 맞는 **언어 능력을 습득**하고, 자신의 생각을 효과적으로 표현할 수 있도록 돕는 데 목적이 있습니다. 진단평가를 바탕으로 1:1 수업을 진행하며, 소리극 활동과 슬로리딩 프로그램을 통해 **표현력과 언어 감수성**을 강화합니다.

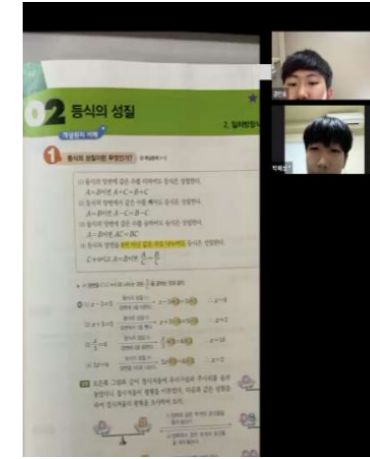


### 진로체험

꿈도깨비 사업은 발달 단계에 맞춘 **맞춤형 진로체험**을 제공합니다. 초등 저학년은 키자니아 체험 등으로 흥미 분야를 탐색하는 체험 중심 교육을 실시합니다. 고학년부터는 적성검사와 진로 컨설팅을 통해 진로 성향을 정밀하게 파악하고 전문가와 함께 진로를 설계하도록 지원합니다. 특히 중·고등학생은 ICT 교육과 다양한 실습 프로그램을 통해 드론, 스마트 모빌리티, SW 코딩 등 전문적인 디지털 역량과 자격증 취득 기회를 갖습니다.

### 진로성장 (학습 멘토링)

꿈도깨비 사업은 보호대상아동이 자신의 꿈을 실현할 수 있도록 초등 고학년 이상을 대상으로 **1:1 학습멘토링**을 제공합니다. 멘토링을 통해 아동은 **자신에게 맞는 학습방법**을 익히고, 설정한 진로 목표를 구체적으로 실행하는 방법을 배웁니다. 또한 **캠퍼스 투어**를 통해 대학 환경을 경험하며 **진학 동기**를 높입니다.



### 어울림 프로그램

어울림 프로그램은 중·고등학생을 대상으로 또래와의 자연스러운 관계 형성과 자립에 대한 자신감을 높이기 위해 기획되었습니다. 본 프로그램은 지속적인 만남을 통해 참여 청소년의 성장과 변화를 포착하고 즉각적인 피드백을 공유하고자, 일회성이 아닌 다회기 프로그램(25년 기준 4회)으로 운영됩니다. 어울림 프로그램을 통해 청소년들은 팀빌딩 및 리더십 활동을 통해 또래와 협력하는 경험을 확장하고, 챌린지 프로젝트를 통해 일상 속 변화를 체감하며 자신감과 자립 역량을 도모합니다. 특히, 연 1회 1박2일의 캠프 프로그램을 통해 청소년이 다양한 경험을 쌓고, 상호 간 교류활동을 촉진하도록 지원합니다.



### 경제교육

꿈도깨비 사업은 양육시설 보호대상아동들이 보호종료 후 자립의 힘을 키워나갈 수 있도록 초등 학생이상을 대상으로 **경제교육**을 지원합니다. **자산관리, 금융생활, 경제활동과 실생활 역량**을 기르는 경제교육은 자립 후, 경제관리와 함께 양육시설을 벗어나 독립된 생활을 유지하는데 필수적인 역량을 가르치는데 주력합니다.

### 심리상담

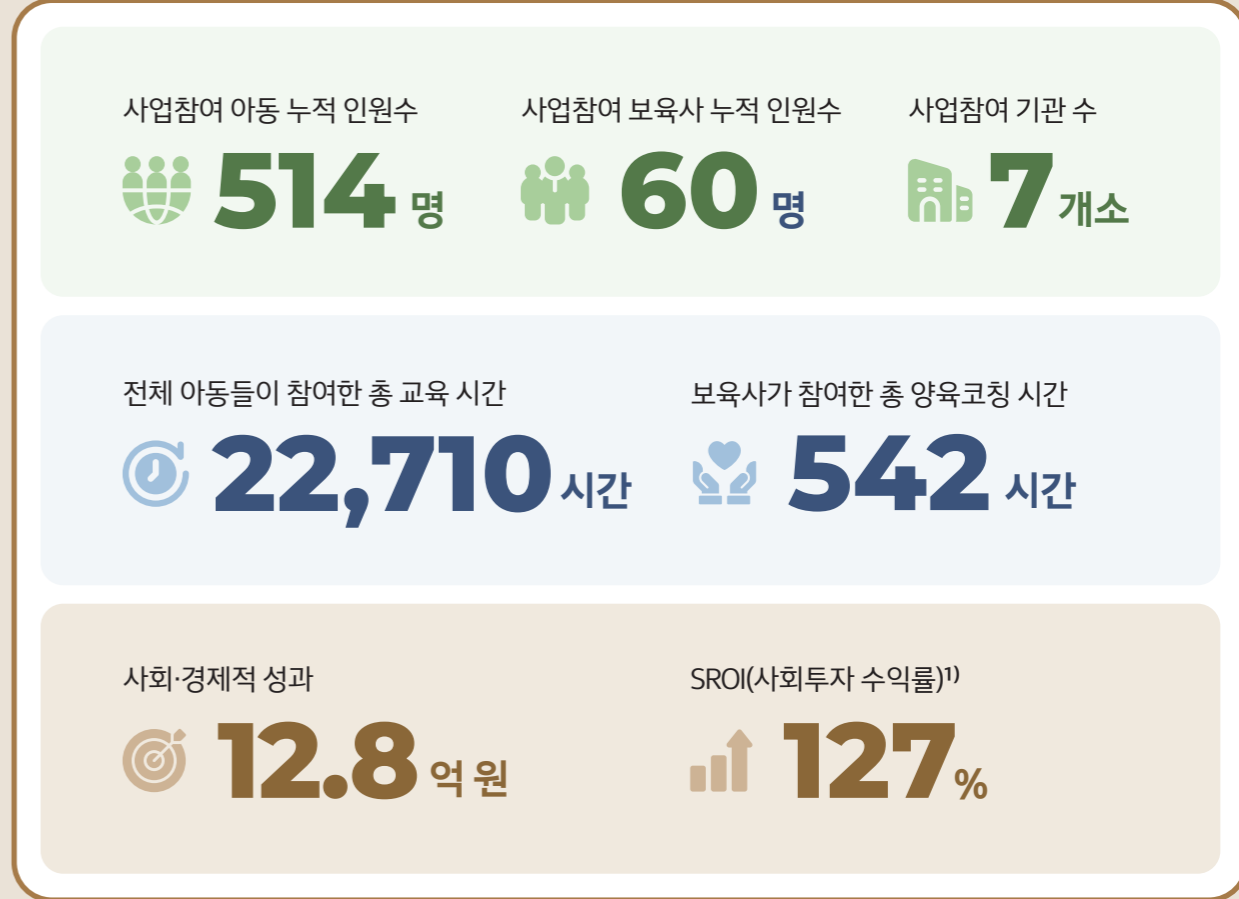
보호대상아동·청소년이 건강하게 자신을 이해하고, 지속가능하고 장기적인 사회적 관계를 구축하는 데 필수적인 역량을 기르고자 심리상담 프로그램을 진행하고 있습니다. 심리상담 프로그램은 집단 프로그램과 개별 상담을 통하여 아동들이 자신의 욕구와 감정을 수용하고 적절하게 표현하는 방법을 기를 수 있는 기회를 제공합니다.



# 임팩트 측정 체계



## I 임팩트 하이라이트(2023년~2025년)



### I 이해관계자별 사회·경제적 성과 I

이해관계자	편익	산식	화폐화 가치
보호대상아동	교육참여를 통한 자립 토대 확립	· 자립 토대 확립 교육 참여 아동 수 × 교육 시간 × 교육비 시장가	약 4.9억원
	교육참여를 통한 자립 역량 강화	· 자립 역량 강화 교육 참여 아동 수 × 교육 시간 × 교육비 시장가 · 진로 검사 참여 아동 수 × 진로 검사 비용 시장가	약 0.6억원
보육사	코칭참여를 통한 양육 전문성 향상	· 양육코칭 참여 보육사 수 × 코칭 시간 × 코칭비 시장가 · 양육특성검사 참여 보육사 수 × 양육특성검사 비용 시장가	약 0.6억원
정부 및 지자체	보호대상아동 대상 자립지원 사업 비용 절감	· 마음건강지원사업 지원사업 인당 지원비용 × 심리·정서 교육 참여 아동 수 · 청년도전지원사업 인당 예산 × 진로전문교육 참여 아동 수 · 학습 멘토링 지원사업 인당 지원비용 × 학습 멘토링 참여 아동 수	약 6.7억원

1) Social Return on Investment : 사회적 투자수익률로 사회공헌 사업이나 프로그램에 투자된 자원 대비 사업이 창출한 사회적 가치를 화폐가치로 환산하는 임팩트 측정 방법임. 사회·경제적 성과로 산출된 12.8억원을 3개년 사업 예산 약 10.1억원으로 나누어 SROI를 산출하였음.

## ■ 임팩트란?

‘임팩트’는 특정 사업이나 프로그램이 만들어 낸 ‘의미 있는 사회적 변화’를 뜻합니다. 임팩트는 단순한 활동의 결과를 넘어, 이해관계자의 삶의 변화와 역량의 향상, 장기적인 성장 가능성은 물론 사회 전반에서 나타나는 긍정적 변화와 태도의 전환까지 포괄하는 개념입니다. 사업에서 무엇을 했는가를 넘어서서 ‘이 사업으로 인해 어떠한 변화가 일어났는가’를 의미합니다. 따라서 임팩트를 측정할 때에는 단순 산출(Output)이나 만족도를 넘어, 사업 참여 이후 나타난 변화의 질과 정도, 그리고 그 변화가 지속될 수 있는지를 중심으로 살펴볼 필요가 있습니다.

## ■ 임팩트 프레임워크

꿈도깨비의 사업 임팩트 프레임워크는 보호대상아동·청소년의 자립을 위한 단계적 변화 과정을 담고 있습니다. 자립을 위해 필요한 두 가지 핵심 변화인 자립 토대 확립과 자립 역량 강화가 서로 연결되며 자립이라는 목표를 달성하게 됩니다.

### ■ 꿈도깨비 사업 임팩트 프레임워크



첫 단계인 자립 토대 확립은 보호대상아동·청소년이 안정적으로 성장할 수 있는 기초적인 환경을 조성하는 과정입니다. 아동·청소년기에 형성되는 긍정적이고 안정적인 심리·정서 상태와 건강한 사회적 관계는 성인기 사회적 적응력을 높이고 지속 가능한 자립을 가능하게 하는 중요한 기반이 됩니다.

두 번째 단계인 자립 역량 강화는 보호대상아동·청소년이 실제로 자립을 준비하고 실천하기 위해 필요한 지식과 기술을 체계적으로 습득하는 과정입니다. 이 단계에서는 진로 탐색, 학업 수행, 일상생활 관리와 같이 자립을 뒷받침하는 핵심 역량을 강화하며, 스스로 선택하고 결정하는 경험을 축적함으로써 성인기로의 전환에 필요한 역량 및 문제해결 능력을 높여 실제 자립 행동으로 이어질 수 있는 환경을 조성합니다.

이러한 두 단계의 변화는 단순한 역량 향상을 넘어, 아동·청소년이 자신의 삶을 능동적으로 설계하고 선택할 수 있는 자립 준비도를 높이는 데 의미가 있습니다. 궁극적으로 꿈도깨비 사업은 보호대상아동·청소년이 안정적인 성인기로 진입할 수 있도록 실질적 변화를 만드는 것을 목표로 합니다.

## ■ 임팩트 측정 지표

꿈도깨비 사업에 참여한 보호대상아동·청소년이 사업을 통해 ‘자립 준비에 있어 의미 있는 변화를 경험했는지’를 측정하기 위해 각 단계의 성과측정을 하위 요소로 세분화하였습니다. 첫 번째 단계인 ‘자립 토대 확립’의 변화를 측정하기 위해 ‘심리·정서적 안정성’과 ‘사회 지지망 형성’을 임팩트의 하위요소로 설정하고, 이를 대표하는 세부지표를 기준으로 그 변화를 평가하였습니다. 일상 속의 스트레스와 어려움에서도 내적인 균형상태를 유지할 수 있는지를 보여주는 심리·정서적 안정성은 자신을 가치있는 존재로 인식하는 ‘자아존중감’, 자신의 가능성을 믿는 ‘자기효능감’ 그리고 자기감정을 인식·표현·조절하고 타인의 감정을 이해·공감하는 능력인 ‘정서발달’ 등을 세부지표로 구성하였습니다. 장기적이고 지속적인 자립을 유지할 수 있게 해주는 ‘사회 지지망 형성’은 의사소통 능력인 사회기술 역량, 관계형성 역량, 협동심과 학교 생활 만족도 등의 세부 지표를 기준으로 평가하였습니다.

그리고 ‘자립 역량 강화’ 임팩트를 측정하기 위하여 그 하위 요소를 학업역량, 진로역량, 생활 역량으로 나누고, 각 하위요소의 세부 지표를 변화에 초점을 맞추어 평가하였습니다. 학업 역량은 학업 열의와 학업 성취를 지표로 설정하여 학업성취능력과 함께 학업의지에 대한 내적 변화를 평가하였습니다. 진로 역량에서는 향후 진로에 대한 의지와 생각 그리고 이를 도달할 수 있는 능력에 대한 변화를 진로 결정, 문제해결능력, 진로 성취를 기준으로 평가하였습니다. 마지막 생활 역량에서는 자립 이후의 실제 생활에서 필요한 역량인 음식 만들기, 건강관리, 지역사회 자원활용, 일상생활 기술과 함께 자립의지 등을 평가하였습니다.

각 하위 요소들은 아동들의 발달단계와 연령별 프로그램에 따라 그 측정범위를 차별화하였습니다. 초등 저학년의 경우, 총 3가지 요소인 심리·정서적 안정과 사회 지지망 형성 그리고 학업 역량 증진을 측정하였고, 초등 고학년의 경우, 3가지 요소와 더불어 진로 역량 향상을 추가로 측정하여 총 4가지 요소를 평가하였습니다. 마지막으로 중·고등학생들의 경우, 위의 요소와 더불어 생활역량 구축도 측정에 포함하여 자립에 필요한 총 5가지 요소에 대한 성장성을 검토하였습니다.

꿈도깨비 사업 임팩트 측정 지표



임팩트 측정 방법

꿈도깨비의 사업의 임팩트를 측정하기 위해, 3가지의 측정방법을 활용하였습니다. 첫 번째 방법은 정량적 연구결과 분석입니다. 교보생명은 2023년부터 꿈도깨비 사업에 대한 평가연구를 진행해오고 있으며, 본 보고서에서는 기존 연구를 바탕으로 데이터를 재분석하여 세부 프로그램 별 참여 아동의 변화, 연도별 변화 추이를 분석하고 유의미한 결과를 도출하였습니다. 따라서 보고서에 수록된 주요 결과들은 단년도 분석, 2개년 분석, 3개년 분석을 유연하게 적용하고 있습니다. 추가적으로 꿈도깨비 성과를 객관적으로 파악하기 위해 동일 문항과 척도를 사용한 국가승인통계인 한국아동청소년 패널조사 결과(향후 '패널조사 결과'로 언급, 2020년 초등6학년 2,411명, 2023년 고등3학년 2,590명 조사결과)를 사용하여 패널조사 아동 현황과 비교 분석하였습니다.

\*본 성과보고서에서는 설문조사분석시 무응답문항의 경우, 해당 응답자를 분석에서 제외하지 않고, 해당 문항이 속한 세부 지표 변수 중 응답자가 응답한 항목만으로 평균을 계산함.

두번째로 정량적데이터로 파악하기 어려운 질적인 성장과 긍정적 변화를 확인하고자, 사업에 대한 이해관계자를 대상으로 인터뷰를 실시하였습니다. 인터뷰는 사업 참여 양육기관 5개소의 참여아동 13명과 시설 종사자 4명 그리고 아동대상 자립교육을 실시하였던 교육기관 대표 및 담당자 4명을 대상으로 진행하였습니다. 2025년 11월 한달간 진행된 인터뷰에는 사업 참여 이후 아동들의 심리·정서적 안정과 사회 지지망 형성, 학업·진로·생활 역량에서의 구체적인 변화 사례 등을 주요 내용으로 담았습니다.

인터뷰 개요

목적	사업 참여 아동·청소년의 변화 사례를 통해 사업 성과를 확인하고, 세부 지표별 실질적인 사례 및 효과성을 도출하기 위한 인터뷰를 진행함
기간	2025.11.03~2025.11.22
내용	꿈도깨비 사업 참여 후 아동의 변화 사례 <ul style="list-style-type: none"> <li>심리·정서적 안정 변화</li> <li>사회 지지망 형성 변화</li> <li>학업·진로·생활 역량 변화</li> </ul>
대상	양육기관 5개소(아동·청소년 13인, 시설 종사자 4인) 교육기관 3개소(기관대표, 프로그램 강사 등 4인)

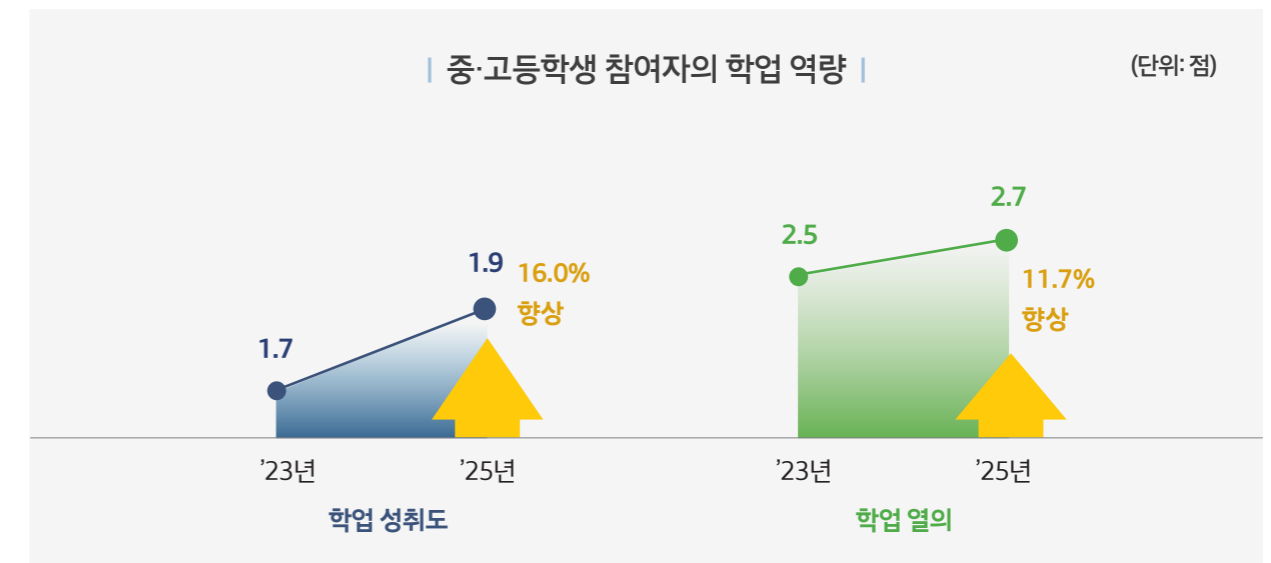
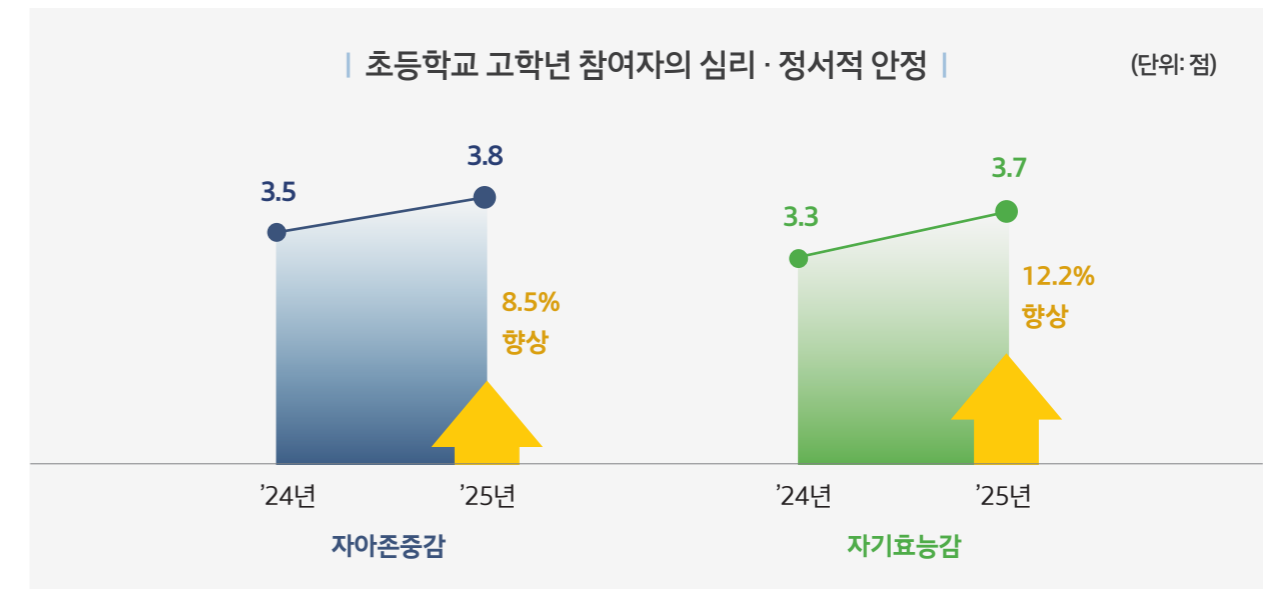
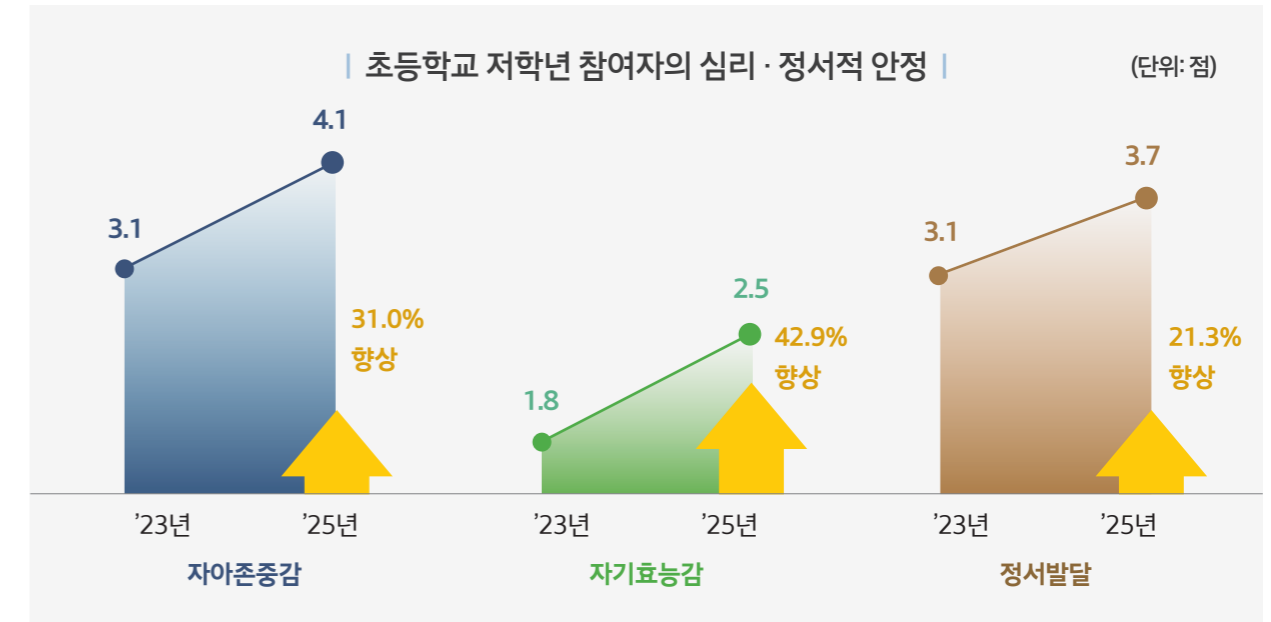
마지막으로 꿈도깨비 사업의 사회·경제적 가치를 파악하기 위해 SROI(Social Return on Investment) 측정을 수행하였습니다. SROI는 사회적 투자수익률로 사회공헌 사업이나 프로그램에 투자된 자원 대비 사업이 창출한 사회적 가치를 화폐가치로 환산하는 임팩트 측정 방법입니다. SROI를 통해 투입한 자원이 재무적 수익을 넘어서 이해관계자와 사회에 어떠한 편익을 창출하였는지를 직관적으로 알 수 있습니다. 본 임팩트 리포트에서는 2023년부터 2025년까지 진행된 꿈도깨비 사업이 가진 사회적 가치를 이해관계자별 편익을 기준으로 투입 자원 대비 효과를 환산하였습니다.

# 임팩트 측정 결과



## 주요 성과

'23-'25년간 아동·청소년들이 가장 많이 변화하고 성장한 영역



## 프로그램별 주요 성과 영역의 변화

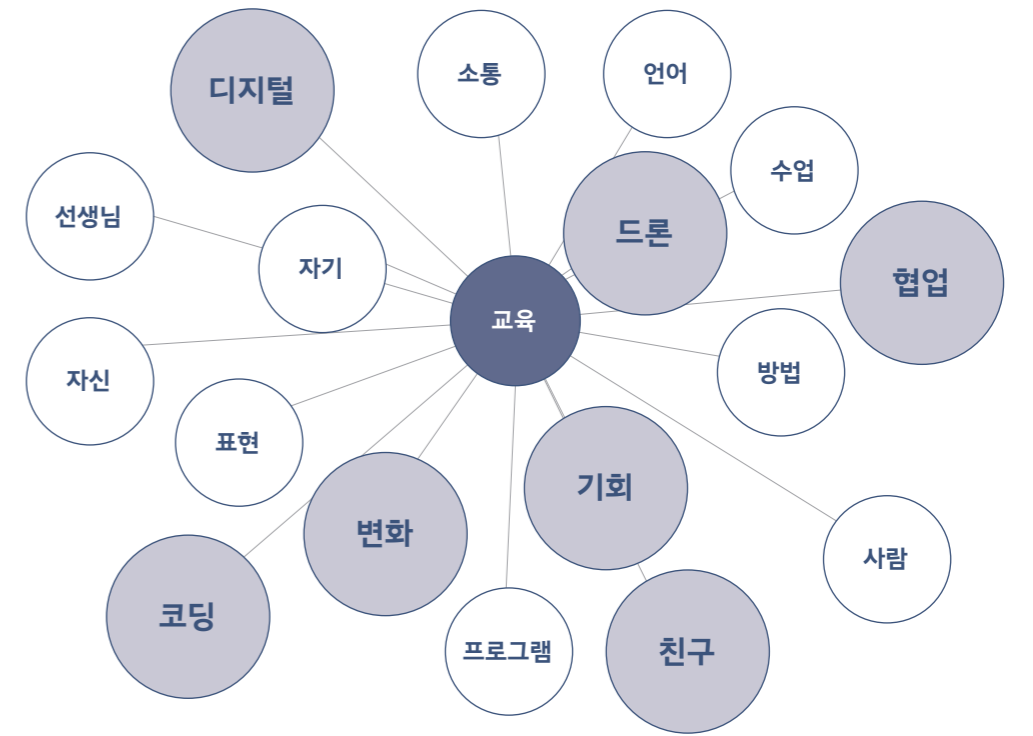
(단위: 점)



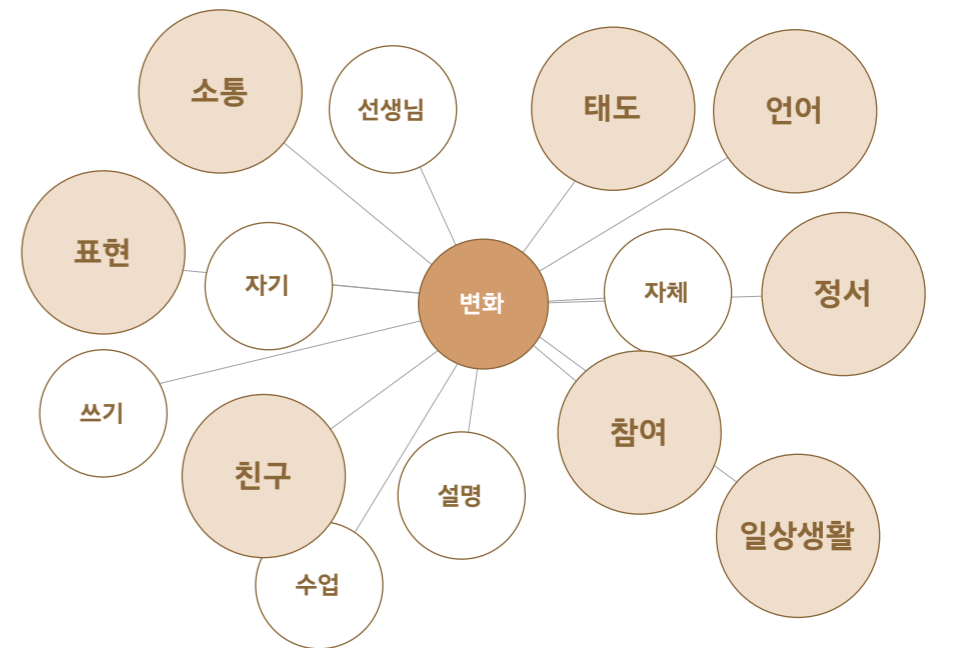
## 핵심 키워드

꿈도깨비 사업에 대한 인터뷰 분석 결과 '친구', '교육', '참여', '변화'에 대한 언급이 두드러지게 나타났습니다. 특히 '교육'은 언어, 디지털, 코딩 등의 키워드와 긴밀하게 연결되어, ICT 지식 및 역량 습득에 중요한 영향을 미친 것으로 확인되었습니다. 또한 '변화'와 관련해서는 언어, 정서 표현, 태도, 소통 등의 키워드가 함께 언급되며, 참여 아동·청소년이 개인 역량과 사회적 관계 측면 모두에서 성장과 긍정적 변화를 체감하고 있음을 보여주었습니다.

### 꿈도깨비 참여 아동·청소년이 '교육'과 함께 많이 언급한 단어



### 꿈도깨비 참여 아동·청소년이 '변화'와 함께 많이 언급한 단어



## 세부 측정 결과 - 성과 1. 자립 토대 확립 성과

### 심리·정서적 안정

이러한 경험을 바탕으로 아동들은 자신의 삶과 진로를 보다 주체적으로 바라보는 태도를 갖게 되었고, 자기 자신을 소중한 존재로 인식하며 긍정적인 사고와 성장에 대한 자신감을 키웠습니다. 더 나아가 공동의 목표를 함께 이루는 과정에서 성취감과 도전 의지를 경험하며, 이후 성장 단계로 나아갈 수 있는 힘을 길렀습니다.

이러한 경험을 바탕으로 아동들은 자신의 삶과 진로를 보다 주체적으로 바라보는 태도를 갖게 되었고, 자기 자신을 소중한 존재로 인식하며 긍정적인 사고와 성장에 대한 자신감을 키웠습니다. 더 나아가 공동의 목표를 함께 이루는 과정에서 성취감과 도전 의지를 경험하며, 이후 성장 단계로 나아갈 수 있는 힘을 길렀습니다.

### 자신에 대해 이해하고 존중하며, 자신감을 갖게 된 사례(구세군 서울후생원 이○○ 아동)

참여 전

타인의 시선에 지나치게 신경써서 다른 친구들과 함께 하는 활동에서 스트레스가 상당히 심했어요.

참여 후

꿈도깨비 사업을 통해 내 의견을 정확하게 말하는 법을 알게되었고, 다른 사람의 시선을 신경쓰기보다 내가 좋아하는 것을 가장 중요하게 생각하게 되었어요.

어울림 프로그램은 항상 동일한 선생님이 진행하기 때문에 오랜 기간 봐오며 서로 잘 알고 있어요. 그렇기에 선생님이 일대일로 만나 집중적으로 조언과 격려를 해주는 것이 큰 도움이 되었어요. 특히 제가 말을 할 때 말의 끝을 흐리게 말하는 경향이 있는데 고쳐보면 좋겠다고 조언해 주셔서, 제가 하는 말을 녹음해서 들어보고 끝까지 정확하게 제 의견을 말하려고 노력하게 되었어요. 사실 소심해서 하고 싶은 말도 못 하고 다른 친구들의 말을 너무 많이 신경 쓰는 성격이었는데 꿈도깨비 사업 참여를 통해 상담과 친구들과의 어울림 기회가 많아지며 의사소통과 리더십이 많이 향상되었어요. 어울림 프로그램에서 진행된 마음을 다루는 글쓰기 활동, 강연 등의 프로그램을 통해 저에게 집중하고 시간을 많이 투자하면서 내가 좋아하는 것, 내가 좋아하는 사람들을 더 중요하게 생각하게 되었어요.



## 언어교육을 통해 자기표현 능력과 소통 능력이 향상된 사례(삼승보이스타운 시설 종사자)

참여 전

언어능력이 충분히 발달하지 않은 아동들은 자신의 생각과 감정을 표현하는 데 어려움을 겪어 원활한 소통이 쉽지 않았어요.

참여 후

경계선 지적장애 아동도 언어로 자신을 표현할 수 있게 되었어요. 그리고 타인에 대한 경계심을 줄이고 선생님을 편안하게 받아드려요.

언어교육은 아동들의 변화가 가장 큰 교육이었어요. 언어에 미숙한 아동들이 읽기·쓰기가 나아지는 변화를 보였어요. 언어교육을 듣고 나서 자기를 표현하는 방법을 알게 된 후, 아동들과 소통이 수월해졌어요. 특히 아동들이 말을 잘할 수 있게 되고 자기의 감정과 생각을 언어로 표현하는 것이 가능해지면서 일상생활에서 변화가 느껴지기 시작했어요. 언어교육은 1:1로 하는 수업이기에 아동의 변화를 잘 포착하고 수준에 맞는 수업을 진행할 수 있게 되어서, 말을 거의 안 하고 소극적인 경계선 지적장애 친구도 차분한 상황을 만들어주면 말을 문장으로 할 수 있게 되는 큰 변화를 이루었어요. 그리고 1:1 수업 선생님이 변하지 않고 꾸준히와 주시기에 폐쇄적인 아동도 낯선 사람을 두려워하는 자신의 경계심을 줄이고 정서적으로 안정감을 가지게 돼요.

### 꿈도깨비 사업에 참여한 아동들이 남긴 소감 심리·정서적 안정

삶의 길을 걷는 법을 알아냈다. 앞으로는 뛰는 법을 알 수 있을 것 같다.

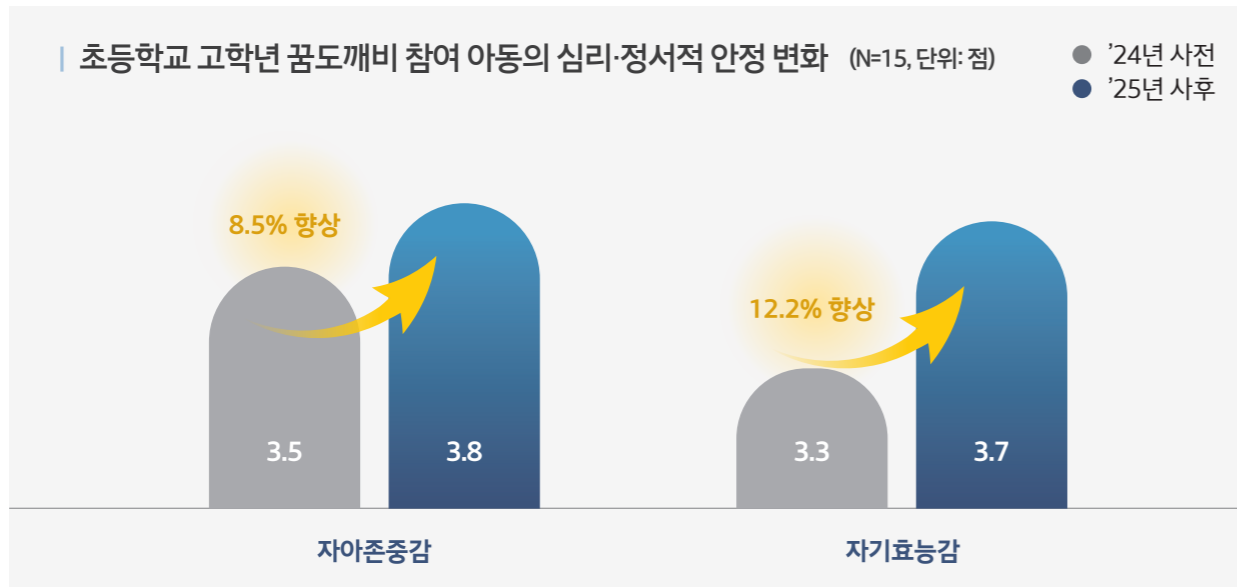
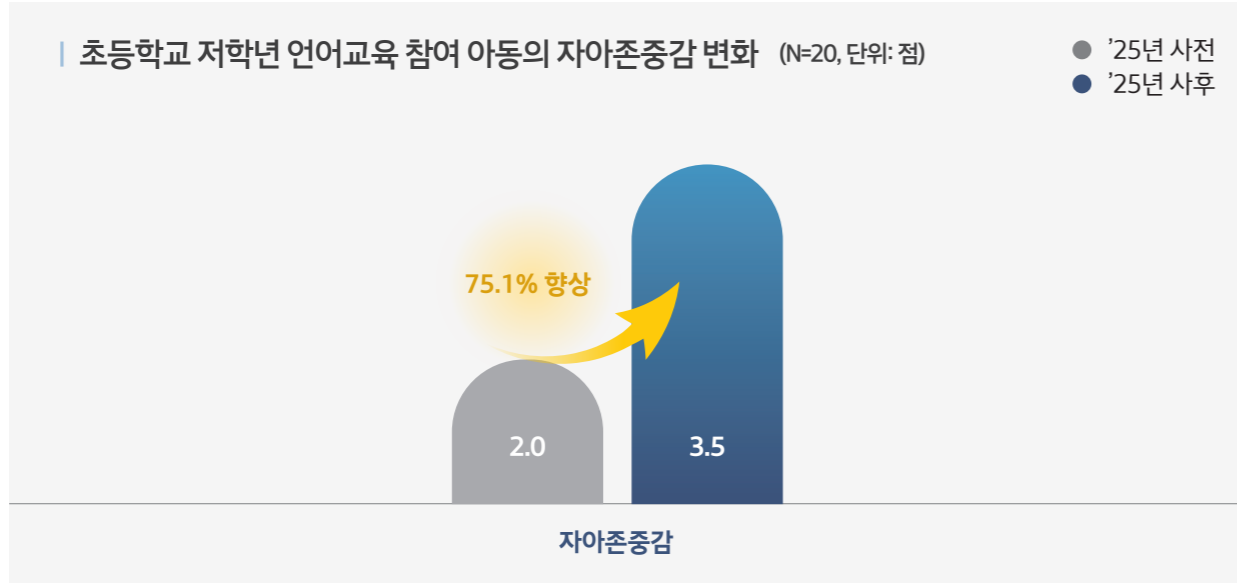
예전에는 무엇이든 부정적으로 생각했지만 꿈도깨비 사업에 참여하고 나서는 무엇이든 긍정적으로 생각하고자 한다.

다른 사람이 소중한 만큼 나도 소중하다.

꿈도깨비 사업은 나에게 성장단계 도우미이다.

소리극 공연이 끝나고 뿌듯한 마음이 들었다. 또 하고 싶다.

이러한 변화는 정량적인 수치로도 확인되었습니다. 2024년 사전 조사 대비 2025년 사후 조사 결과, 초등 고학년 아동은 자아존중감이 8.5%, 자기효능감이 12.2% 향상되는 성과를 보였습니다. **심리·정서적 변화**는 세부 프로그램 참여자 분석 결과에서 더욱 뚜렷하게 나타났는데, 2025년 초등 저학년 언어교육 참여 아동의 경우 교육 이후 자아존중감이 75.1% 증가한 것으로 나타났습니다.



1) 2025년 사후조사 기준  
2) 2025년 사후조사 기준

참여 아동들의 심리·정서적 안정은 한국아동청소년패널조사와의 비교에서도 눈에 띄게 나타났습니다. 꿈도깨비 참여 초등 고학년 아동의 자아존중감은 평균 3.8점<sup>1)</sup>으로 패널조사 아동(평균 3점)보다 약 27% 높게 나타났습니다. 중·고등학생 결과에서도 꿈도깨비 참여 학생의 자아존중감은 평균 3.7점<sup>2)</sup>으로 패널조사의 평균 2.9점보다 28% 높은 점수를 기록하였습니다.

## 사회 지지망 형성

보호대상아동들이 지속 가능한 자립을 유지하기 위해서는 힘들고 어려울 때, 조언을 구할 수 있는 어른과 자신의 감정을 나눌 수 있는 친구가 필요합니다. 사회적인 관계가 누구보다 절실한 보호대상아동들에게 든든한 사회 지지망을 마련해주고자 꿈도깨비 사업에서는 어울림 프로그램, 디지털 리터러시, 언어교육 등을 진행하였습니다. 교육을 통해 아동들은 친구들과 함께 어울리는 과정을 경험하며, 배려 있는 의사소통 기술과 주변 사람들과의 관계에 대한 소중함을 배울 수 있었습니다.

꿈도깨비 참여 아동들은 협동과정을 통해 '나 혼자의 성장'이 아닌 더불어 '친구들과 함께 성장'하는 방법을 익혔습니다. 또한 선생님들과의 관계를 통해 건강한 자아와 사회성을 발전시키고 다른 친구들을 어떻게 대해야 하는지, 내가 존중받는 만큼 나도 다른 사람들을 존중해야 한다는 점을 알아가고 있습니다.

### 협동활동을 경험하며 친구들을 배려하는 의사소통을 실천한 사례(디지털리터러시 교육기관 에듀플랜트 담당자)

#### 참여 전

친구 얼굴을 그려보는 활동을 하면, 처음에는 다른 친구들을 경쟁상대로 인식하기 때문에 예쁘게 그리지 않았어요. 그리고 협동수업 때도 '너 때문에 망쳤어'라고 친구들을 원망하는 말투를 썼어요.

#### 참여 후

친구 얼굴을 예쁘게 그려주고, 혹시나 실수하면 '내가 실수했어 미안해'라며 배려있는 소통을 하게 되었어요. 친구를 경쟁상대가 아니라 함께 살아가는 동료로 인식하게 되는 경험을 한 것 같아요.

양육시설 첫해에는 청팀 백팀 나누어 게임을 했는데, 진 팀은 끝나고 울음바다가 되었어요. 그래서 그 다음 해부터는 협업을 배울 수 있게 함께 협동해서 작품을 만드는 활동으로 변경하였어요. 이렇게 협동 교육을 하자 자기 표현력이 부족해 소통이 어려웠던 아동들도 점차 소통법을 알게 되고 서로 싸우기보다는 같이 협업하는 방법을 터득하게 되었어요. 처음에는 '너 때문에 작품을 망쳤어'라고 했던 아동이 '내가 실수했어'라고 말하게 되고, 그 말을 들은 친구는 '그럴 수 있어'라고 서로 이해해 주는 대화를 하게 되었죠. 저학년 친구들에게도 친구 얼굴을 그려보는 활동을 하면, 처음에는 다른 친구들을 경쟁상대로 인식하기 때문에 예쁘게 그리지 않았어요. 그런데 협업활동을 하며 친구들과 친하게 지내고 난 이후부터는 친구 얼굴을 예쁘게 그려주었어요. 친구를 경쟁상대가 아니라 함께 살아가는 동료로 인식하게 되는 경험을 한 것 같아요.



꿈도깨비 선생님을 보며

친구를 대하는 법을 알게 된 사례(강남드림빌 김○○ 아동)



참여 전

친구들에게 명령조로 말하는 편이었어요. 어떻게 해야 하는지를 잘 몰랐던 것 같아요.

참여 후

친구들에게 친절하게 설명하고 수줍어하는 친구가 있으면 먼저 다가가 말을 걸기도 해요.

꿈도깨비 선생님들이 우리를 대하는 태도나 차근차근 설명하고 기다려주시는 모습을 보며, 선생님의 모습을 닮고 싶다고 생각하게 되었어요. 친구들과 말할 때는 존중하고 배려하는 마음으로 말해야 된다는 것을 알았어요. 이전에는 친구들에게 명령조로 말하는 편이었는데, 이제는 친구들에게 친절하게 설명하고 수줍어하는 친구가 있으면 먼저 다가가 말을 걸기도 해요.

꿈도깨비 사업에 참여한 아동들이 남긴 소감 (사회 지지망 형성)

다양한 사람들과 함께 사회성을 배울 수 있었던 어울림 캠프가 가장 좋았던 것 같다.

원래는 서로 잘 어울리지 못했는데, 꿈도깨비 사업 참여 후 서로 잘 어울린다.

친구들과 같이 문제를 풀면서 다양한 의견이나 폭넓은 주제를 가지고 재미있게 참여할 수 있었다.

친구와 친해지는 법, 내가 어떻게 하면 다른 사람들을 배려할 수 있을까? 어르신들을 어떻게 도울 수 있을까라는 것을 생각하고 있었는데, 꿈도깨비 사업에 참여 하면서 이 내용을 배워서 흥미가 생겨서 좋았다.

꿈도깨비 사업에 참여 후 달라진 점은 학교생활이 점점 즐거워졌다.

친구들과 엔트리로 만든 로봇을 조종하고 노는 것과, 또... 선생님이랑 재미있게 수업한 게 기억에 남았다. 난 그때 너무나도 행복했다.

사회 지지망 형성의 변화는 정량적인 수치로도 확인되었습니다. 2024년 사전 조사 대비 2025년 사후 조사 결과, 꿈도깨비 사업에 참여한 중·고등학생들은 사회기술과 관계형성 역량이 각각 고른 성장세를 보였습니다. 이러한 변화는 세부 프로그램 참여자 분석 결과에서 더욱 뚜렷하게 나타났는데, 2025년 초등 고학년 디지털 리터러시 참여 아동의 경우 교육 이후 협동심이 4% 증가한 것으로 확인되었고, 어울림 프로그램에 참여한 중·고등학생 역시 주관적 학교 생활 만족도와 협동심 측면에서 향상을 보였습니다.

초등학교 고학년 융합교육 참여 아동의 협동심 변화 (N=37(융합교육), 단위: 점)

● '24년 사전  
● '24년 사후

4.0% 증가

3.1

3.2

협동심

중·고등학생 꿈도깨비 참여 청소년의 사회 지지망 형성 변화 (N=15, 단위: 점)

● '24년 사전  
● '25년 사후

3.8% 증가

3.2

3.3

사회기술

3.8% 증가

3.0

3.2

관계형성

중·고등학생 어울림 프로그램 참여 청소년의 사회 지지망 형성 변화 (N=25, 단위: 점)

● '24년 사전  
● '24년 사후

6.5% 증가

2.5

2.6

주관적 학교생활 만족도

2.4% 증가

3.0

3.1

협동심

이러한 결과는 패널조사와의 협동심 항목 비교에서도 확인할 수 있었습니다. 꿈도깨비 사업 초등학교 고학년의 평균 점수는 3점으로 패널조사 아동(평균 2.9점)보다 소폭 높게 나타났으며, 꿈도깨비 사업 중·고등 참가자도 평균 3점으로 패널조사 아동(평균 2.8점)보다 상대적으로 높은 점수를 기록하여 프로그램 참여 경험이 아동·청소년의 사회적 상호작용 역량, 특히 협동심 향상으로 이어졌음을 정량적으로 확인할 수 있었습니다.

## I 세부 측정 결과 - 성과 2. 학업 역량 증진

### 학업 역량 증진

가정양육 아동에 비해 상대적으로 학습 환경이 열악한 보호대상아동들을 위해, 꿈도깨비 사업은 1:1 학습 멘토링과 디지털 리터러시, 언어교육을 제공하였습니다. 아동들은 꿈도깨비 교육을 통해 학업에 대한 내적 동기와 개인의 학업 성취 역량을 강화하는 동시에, 또래 및 후배에게도 긍정적인 영향을 미쳐 양육시설 전체의 학업 분위기와 학업 동기를 촉진하였습니다.

꿈도깨비 참여 아동들은 디지털 리터러시를 통해 코딩과 시를, 언어교육을 통해 읽기와 쓰기 역량을, 학습 멘토링을 통해 효과적인 학습 방법을 익힐 수 있었습니다. 이러한 교육과정을 통해 아동들은 지식 습득을 넘어, 학업 수행에 필수적인 기초 역량, 집중력 및 자신감을 함께 함양시켰고, 실질적인 학업 성취도 향상의 효과로 나타났습니다.

### I 선배들을 롤모델로 삼아 기관 내에서 선순환이 이루어지는 사례(강남드림빌 시설 종사자)

#### 참여 전

저희 아동들이 자격증 시험을 보면 처음에는 B, C 등급이 많았어요.

#### 참여 후

특히 우리 아동들 중에 잘하는 아동들이 생기면 그 아동이 다른 아동의 롤모델이 되고, 서로를 참고로 목표를 세우고 성장하면서 선순환이 이루어지는 모습이 형성되었어요. 그래서 나중에는 많은 아동들이 A 등급을 받았어요.



꿈도깨비 사업에 참여만 했을 뿐인데 친구들에게 잘한다는 이야기를 들어 자부심을 갖게 되고 더욱 더 의지와 노력을 보이게 되는 사례가 많아요. 아동들이 자격증 시험을 보면 처음에는 B, C 등급이 많았어요. 그런데 대부분 B등급 정도는 받는다는 말에 아동들이 자극을 받아 재시험을 봤고, 많은 아동들이 A 등급을 받았어요. 어떤 아동은 타자가 느렸는데 컴퓨터를 배우고 타자가 늘면서 숙소에서도 계속 타자 연습을 하게 해달라고 요청하는 모습까지 보이게 되었어요.

특히 우리 아동들 중에 잘하는 아동들이 생기면 그 아동이 다른 아동의 롤모델이 되고, 서로를 참고하여 목표를 세우고 성장하면서 선순환이 이루어지는 모습이 형성되었어요. 꿈도깨비 사업을 통해 만나는 멘토, 강사, 강연자 등에게도 큰 영향을 받게 되는데, 건강한 어른들의 모습을 보고 아동들이 나도 이렇게 성장하고 이런 직업을 갖고 싶다는 꿈도 꾸게 되었어요.

## I 꿈도깨비 사업에 참여한 아동들이 남긴 소감 (학업 역량 증진)

선행 없이 중학교에 진학하여 공부를 못하는 편이었는데, 멘토링 프로그램을 통해 공부하는 법을 알게 되어 과학 성적이 크게 향상되었다.

공부하는 법을 알게되어 멘토링 과목 외에 다른 과목에서도 성적이 차근차근 좋아지고 있고. 덕분에 원하는 고등학교로 진학할 수 있는 가능성이 높아졌다.

수학 멘토링을 통해 더 자신 있게 수학문제를 풀 수 있게 되었다. 특히 수학을 어려워하는 친구에게 문제 푸는 법을 가르쳐주었는데, 친구의 시험 점수가 40점이나 향상되어 뿌듯했고, 친구와의 관계도 더 친해질 수 있었다.

컴퓨터는 게임만 하는 게 아니라는 것을 느꼈다. 컴퓨터에 대해 잘 알게 되고 또 시를 어떻게 활용하는지 알게 되었다.

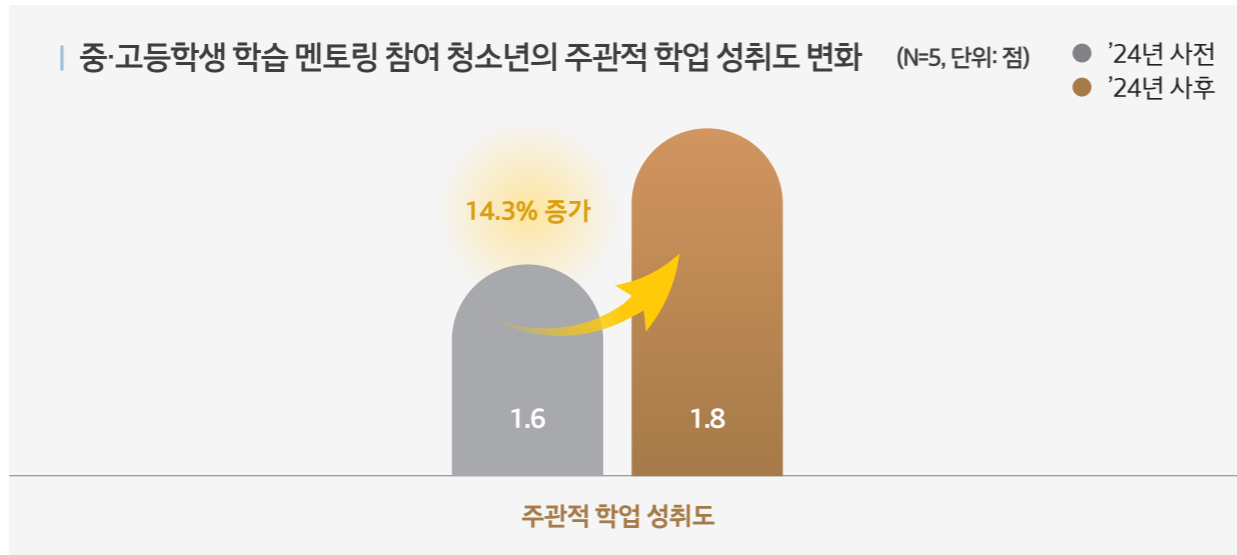
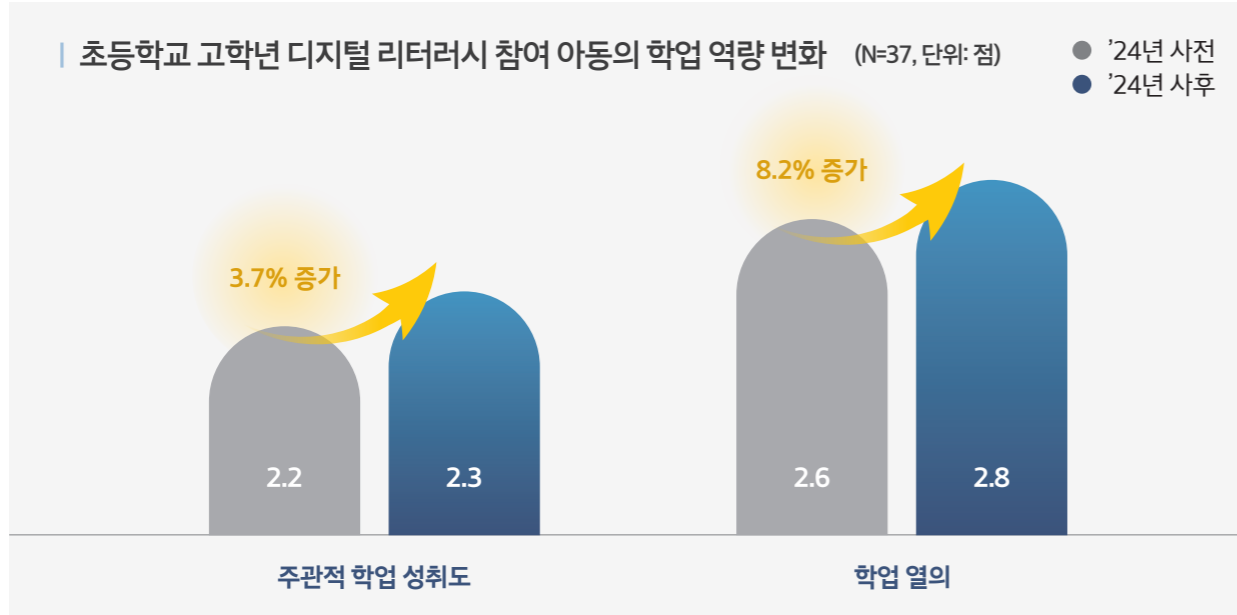
아이디어가 많아졌고 생각하는 능력이 발달된 것 같다.

인내심, 집중력을 올려줬다.

조종기 만들었을 때가 재밌었다. 왜냐하면 여러가지 자외선 센서를 이해하고 코딩을 했기 때문이다.

학업멘토링은 1:1 맞춤형 수업이 진행되기에 자신에게 맞는 공부 방법을 선생님의 피드백과 코칭을 통해 알 수 있었다. 적용해봤더니 정말 성적이 상승하는 것이 보였다.

이러한 변화는 학습 멘토링, 언어교육, 디지털 리터러시 등 세부 프로그램에 참여한 아동·청소년의 주관적 학업 성취도와 학업 열의의 증가로 이어졌습니다. 학습 멘토링을 들은 후 중·고등학생들은 주관적 학업 성취도가 12.5% 증가하였고, 디지털 리터러시에 참가한 초등학교 고학년 아동들도 학업 성취도와 학업 열의에서 긍정적인 성장을 보였습니다.



## 진로 역량 향상

진로를 위한 정보와 경험, 전문지식이 상대적으로 부족한 보호대상아동·청소년을 위해 꿈도깨비 사업에서는 진로 역량을 향상시키기 위한 다양한 프로그램을 기획하였습니다. ICT 체험, 진로전문교육, 진로 컨설팅과 검사, 캠퍼스 투어 등의 프로그램들을 통해 아동들은 자신의 관심사를 돌아보고, 전문적으로 학습할 분야를 결정하며 구체적인 진로를 계획해 나갔습니다.

아동들은 꿈도깨비 사업에 참여하며 몰랐던 자신의 가치관을 깨닫거나, 진로·직업 관련 가치관이 변화되는 과정을 겪기도 합니다. 이를 통해 진심으로 하고 싶은 일을 찾고, 노력하며 자신의 진로를 성장시키는 경험을 쌓아가고 있습니다.

## 진로 가치관의 변화를 통해 다시 경찰관의 꿈을 꾸게 된 사례 (강남드림빌 김○○ 아동)

### 참여 전

이전에는 나만 잘 되면 된다는 생각을 가지고 있어서 남을 돕는 직업이 제 성격과 맞지 않을 것이라고 생각하고 경찰관이라는 꿈을 접었어요.

### 참여 후

꿈도깨비 사업에 참여하며 다른 사람과 어울리고 도우며 사는 게 저에게 의미 있고 행복하다는 것을 깨닫게 되었어요. 어렸을 때 막연히 선망하던 경찰관이라는 진로를 계속, 구체적으로 꿈꿀 수 있게 되었어요.

어렸을 때 경찰을 꿈꿨지만 경제적인 부분, 성적 등을 생각할 때 망설여졌어요. 저는 그 당시에 나만 잘 되면 된다는 생각을 가지고 있어서 남을 돕는 직업이 제 성격과 맞지 않을 것이라고 생각하고 꿈을 접었어요. 그런데 꿈도깨비 사업 어울림 프로그램과 해외 봉사 등에 참여하며 다른 사람과 어울리고 도우며 사는 게 의미 있고 행복하다는 것을 깨닫게 되었어요. 이제는 다시 경찰관이 되는 것을 꿈꿀 수 있게 되었어요.



## 구체적인 진로 방향과 지속적인 학습 의지를 형성한 사례 (꿈나무마을 초록꿈터 이○○ 아동)

### 참여 전

드론에 대하여 접할 기회가 없었어요.

### 참여 후

꿈도깨비 사업을 통해 드론에 관심 갖게 되었고, 드론 자격증까지 취득했어요. 드론을 활용한 방제(농약 치는 일)를 진로로 고민하고 있어요.

꿈도깨비 사업을 통해 드론 관련 활동에 참여하게 되면서 드론에 대한 흥미를 갖게 되었고, 자격증까지 취득할 수 있었어요. 점점 드론에 대하여 자신감이 생기면서 이제는 드론 관련 진로를 구체적으로 고민하고 있어요. 가장 하고 싶은 일은 드론을 활용한 방제(농약 치는 일)예요. 자격증 취득 후 드론을 계속 연습하지 않으면 감을 잃을까 걱정이 되어서 양육시설에 요청해서 장학금으로 개인 드론을 구매하기도 했어요. 앞으로 더 전문적인 지식이나 교육을 받을 기회가 있다면 꼭 참여하고 싶어요.

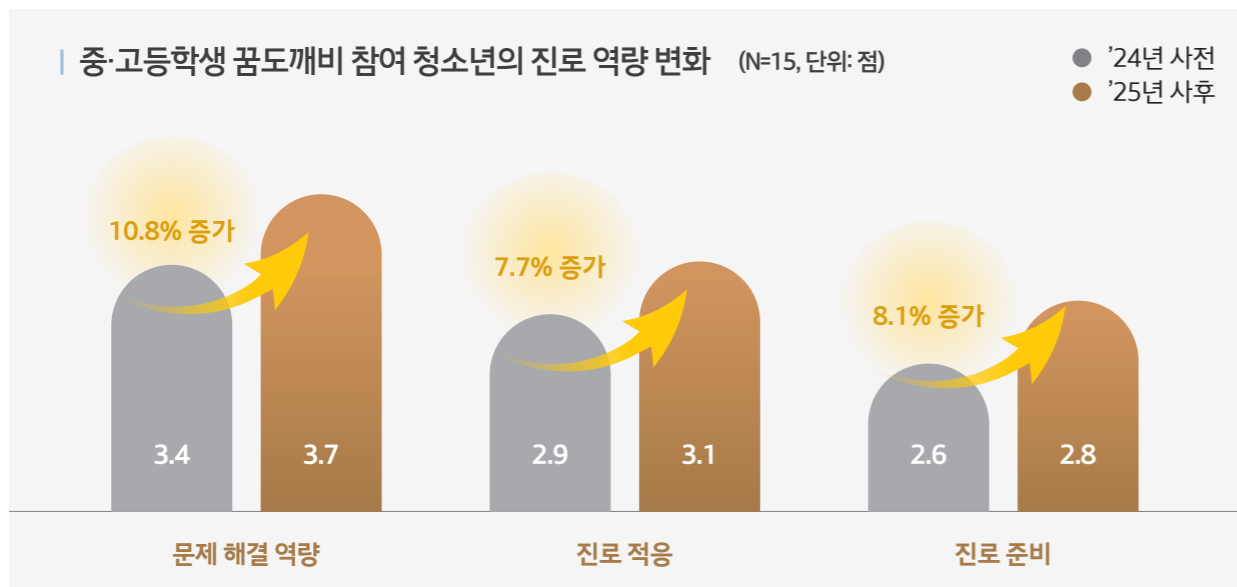
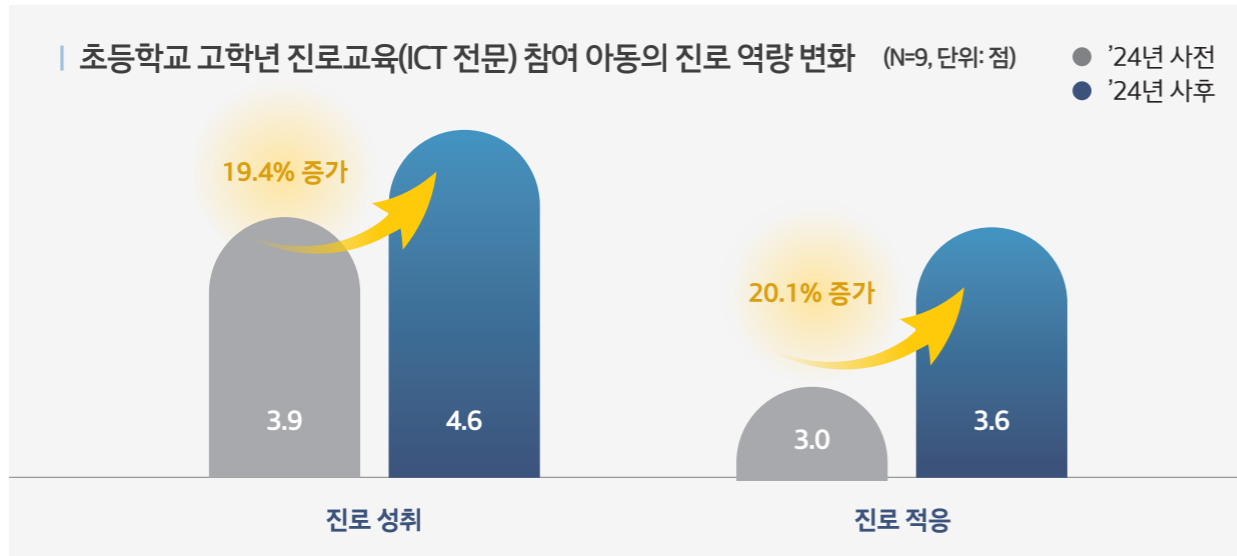
## 꿈도깨비 사업에 참여한 아동들이 남긴 소감 진로 역량 향상

진로를 정하는데 도움이 되었고, 꿈에 한걸음 더 나아갈 수 있었다.

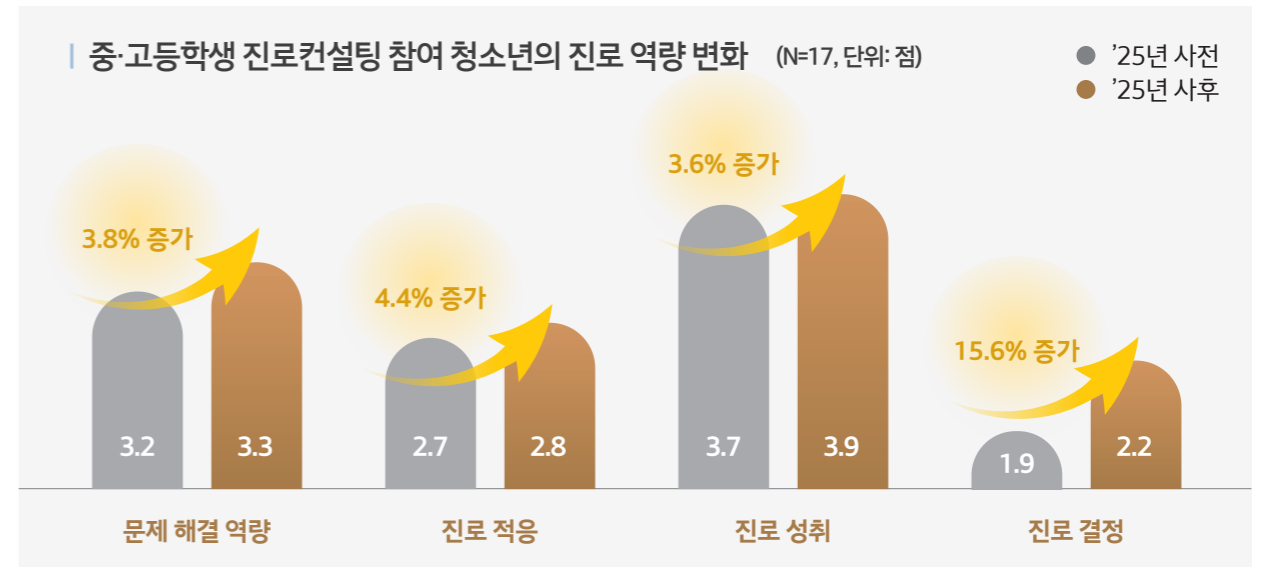
코딩을 하면서 로봇공학자라는 꿈을 꾸었다.

키자니아에서 내가 몰랐던 직업을 알게 되어 좋았다.

이러한 변화는 정량적인 수치로도 확인되었습니다. 2024년 사전 조사 대비 2025년 사후 조사 결과, 중·고등학생들은 진로 역량 분야에서 고른 성장을 보였는데, 특히 문제 해결 역량이 약 11% 향상되는 성과를 보였습니다. 진로 역량 변화는 진로 교육 및 컨설팅 프로그램 참여자 분석 결과에서 더욱 뚜렷하게 나타났는데, 진로 컨설팅에 참여한 중·고등학생들은 문제해결 능력, 진로 적응력, 장래직업 성취여부에서 증가세를 보였으며, 특히 장래직업 결정여부에서는 15.6%의 높은 성장률을 기록하였습니다.<sup>1)</sup> 2024년 ICT 전문교육에 참여한 초등학교 고학년의 경우도 진로 성취(19.4% 향상)와 진로 적응(20.1% 향상)에서 모두 높은 향상률을 보였습니다.



1) 장래직업결정여부는 '1) 아직 하고 싶은 직업을 정하지 않았다, 2) 대강 하고 싶은 직업이 있다, 3) 구체적으로 정해 놓은 직업이 있다'에 대한 응답을 3점 척도로 환산한 결과임. 서열형 변수의 연속형 환산은 Robitzsch(2020)의 연구결과에 기반함 (Robitzsch, A. (2020). Why ordinal variables can (almost) always be treated as continuous variables: Clarifying assumptions of robust continuous and ordinal factor analysis estimation methods.)



패널조사와의 비교에서도 꿈도깨비 참여 중·고등학생의 진로적응력 평균 점수는 2.8점으로 조사되어 일반아동 평균점수(2.2점) 대비 약 32% 높게 나타났으며, 꿈도깨비 사업이 변화하는 환경 속에서 자신의 진로를 탐색하고 조정해 나가는 능력을 강화하는 데 기여했음을 확인할 수 있었습니다.

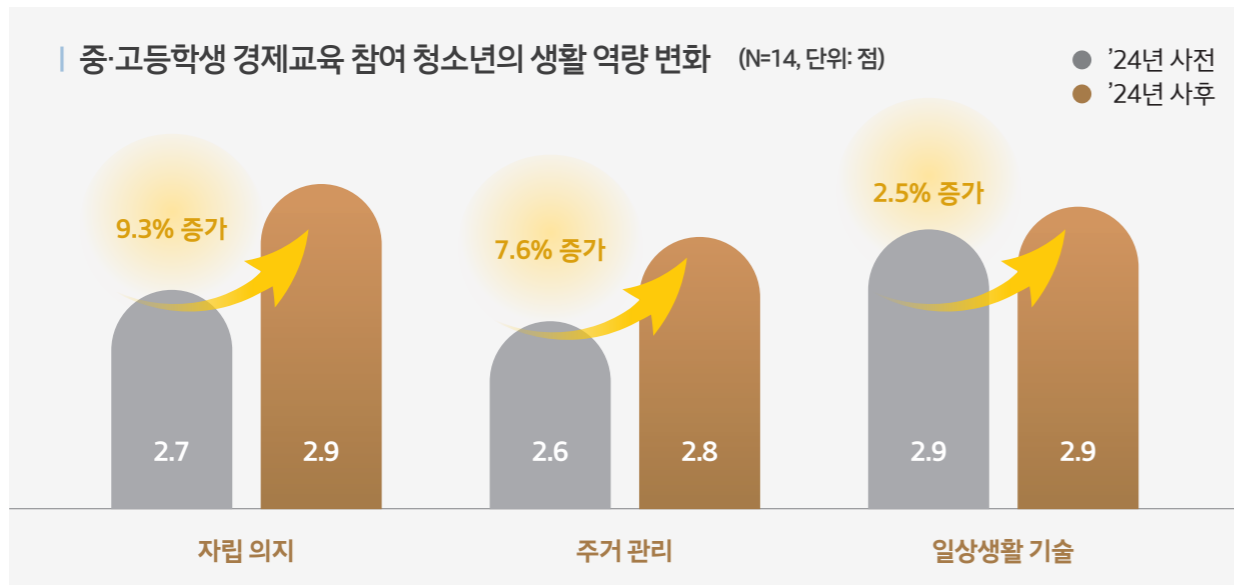
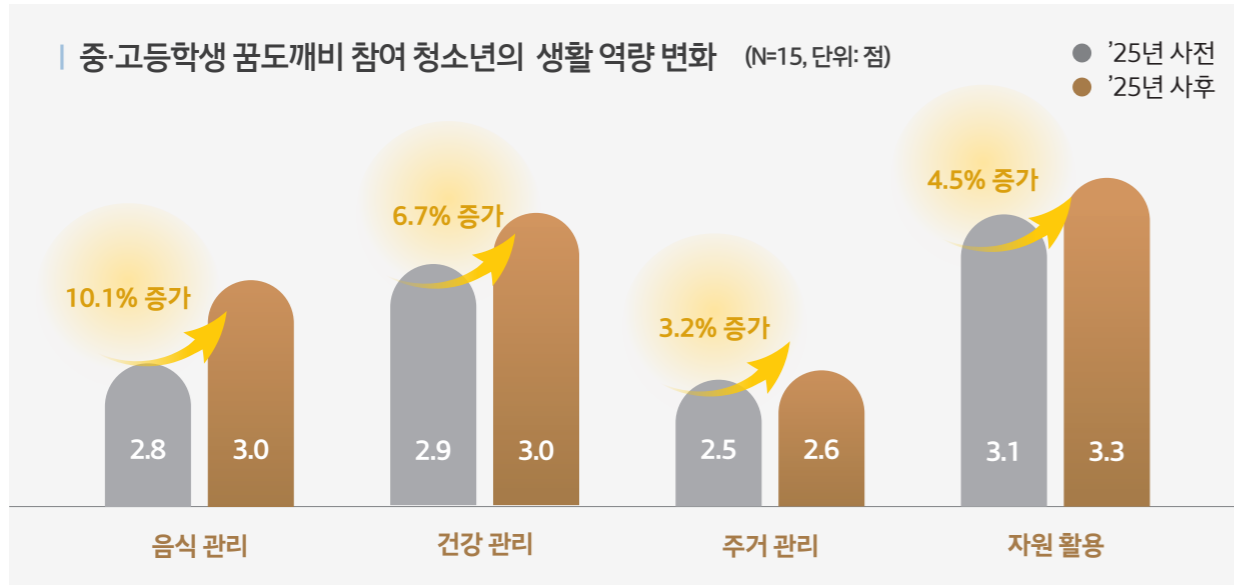
### 생활 역량 구축

안정적 자립의 필수 요소인 경제관념과 금융지식을 익히고, 직접 경제활동을 체험해보는 경험을 하기 위해 아동들은 경제교육에 참가하였습니다. 아동들은 교육을 통해 자립 이후 경제관리 방법과 규칙적인 생활 습관을 배울 수 있었습니다.

### 꿈도깨비 사업에 참여한 아동들이 남긴 소감 생활 역량 구축

- 사회에서 꼭 필요한 기초 지식을 대부분 알게 되었다. 지식과 경험을 통해서 사회에 나가 큰 도움이 될 것 같다
- 경제에 대한 지식을 전보다 더욱 많이 쌓게 되었다. 돈 관리하는 법을 배워서 좋았고, 온라인에서도 피해를 막는 법을 배워서 좋았다.
- 금융교육을 하면서 평소에 많이 쓰는 돈의 합리적 소비와 돈의 가치를 알아볼 수 있어서 좋았고, 학교에서 배운 것보다 조금 더 깊이 들어가서 정확한 정보를 얻을 수 있었다.
- 규칙적인 나의 삶 만들기를 배웠다.
- 주민센터 같은 주변 공공시설에 관심이 생겼다.

이와 더불어 꿈도깨비 참여 아동·청소년들은 교육을 통해 자립의지를 고취하고, 경제·주거·음식·일상생활을 관리하는 기술을 익힐 수 있었습니다. 이러한 사회지지망 형성 변화는 사전·사후 조사에서도 확인되었습니다. 2024년 사전 조사 대비 2025년 사후 조사 결과, 꿈도깨비 사업에 참여한 중·고등학생들은 자립의지뿐만 아니라 경제, 주거, 음식, 일상생활에서도 긍정적인 발달을 보였으며, 경제교육 참여자의 경우 변화는 더욱 두드러져 자립의지에서 9.3%, 주거관리에서 7.6%, 일상생활 기술에서 2.5%의 성장성을 보였습니다.



## 꿈도깨비 사업 사회·경제적 성과(2023년~2025년)

2023년부터 2025년까지 3년동안 교보생명 꿈도깨비 사업이 창출한 사회·경제적 성과는 약 12.8억원, SROI는 127%로 나타났습니다. 임팩트 측정방법 중 사회·경제적 성과는 꿈도깨비 사업을 통해 주요 이해관계자에게 발생한 편익을 화폐화로 환산한 결과입니다. 보호대상아동은 꿈도깨비 사업 참여를 통해 자립 토대를 확립하고 자립 역량을 강화하였으며, 이에 대한 화폐화 가치는 약 5.5억원으로 환산되었습니다. 보육사의 양육 전문성 향상에 대한 화폐화 가치는 약 0.6억원, 정부 및 지자체 지원사업 비용 절감은 약 6.7억원으로 환산되었습니다.



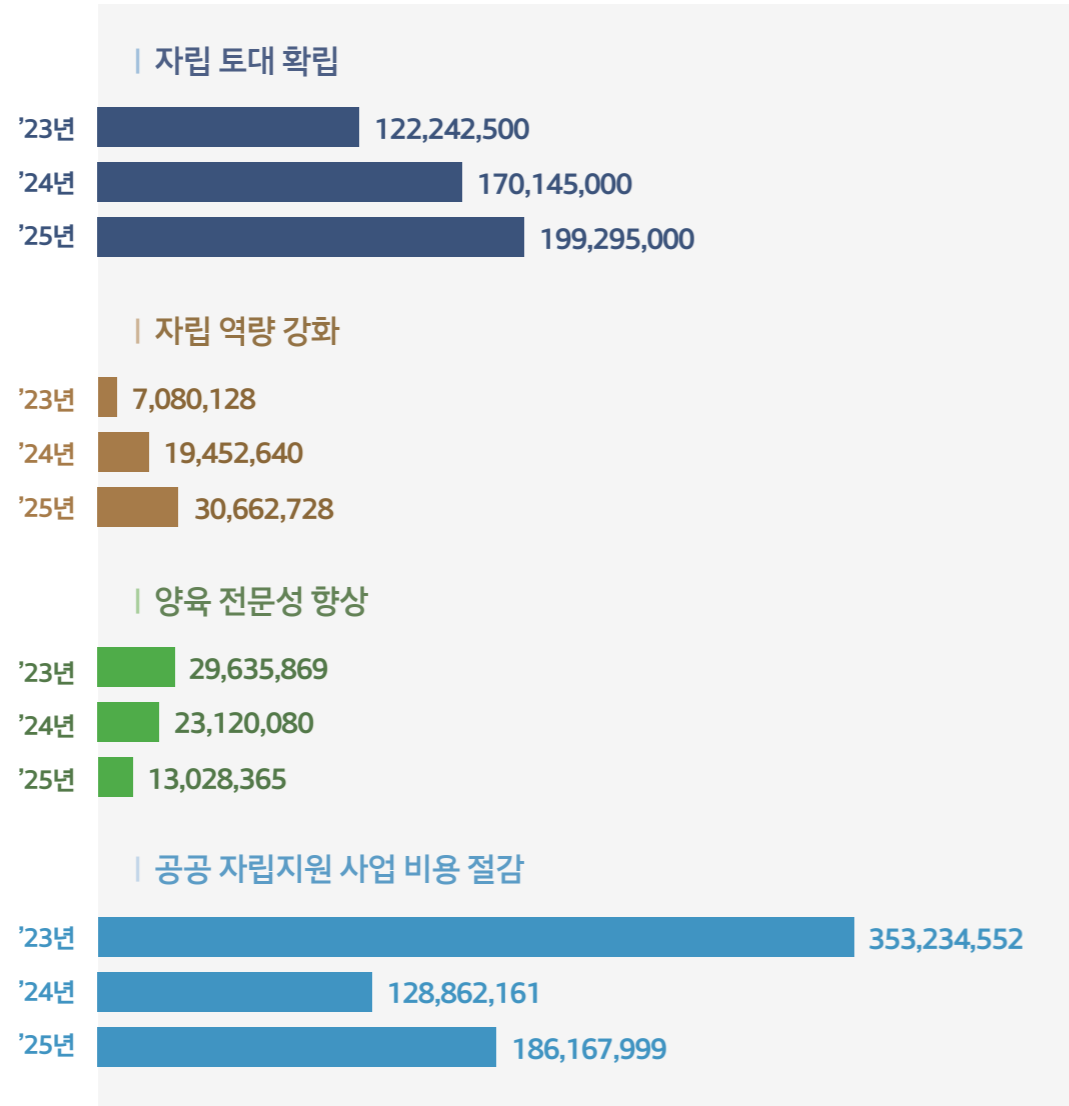
= 사회·경제적 성과 1,282,927,023원 / 투입 비용 1,008,442,000원

### 이해관계자별 사회·경제적 성과

이해관계자	편익	산식	화폐화 가치
보호대상아동	교육참여를 통한 자립 토대 확립	• 자립 토대 확립 <sup>1)</sup> 교육 참여 아동 수 × 교육 시간 × 교육비 시장가	약 4.9억원
	교육참여를 통한 자립 역량 강화	• 자립 역량 강화 교육 <sup>2)</sup> 참여 아동 수 × 교육 시간 × 교육비 시장가 • 진로 검사 참여 아동 수 × 진로 검사 비용 시장가	약 0.6억원
보육사	코칭참여를 통한 양육 전문성 향상	• 양육코칭 참여 보육사 수 × 코칭 시간 × 코칭비 시장가 • 양육특성검사 참여 보육사 수 × 양육특성검사 비용 시장가	약 0.6억원
정부 및 지자체	보호대상아동 대상 자립지원 사업 비용 절감	• 마음건강지원사업 <sup>3)</sup> 지원사업 인당 지원비용 × 심리·정서 교육 <sup>4)</sup> 참여 아동 수 • 청년도전지원사업 <sup>5)</sup> 인당 예산 × 진로전문교육 <sup>6)</sup> 참여 아동 수 • 학습 멘토링 지원사업 <sup>7)</sup> 인당 지원비용 × 학습 멘토링 참여 아동 수	약 6.7억원

## 연도별 사회·경제적 성과

(단위: 원)



- 1) 자립 토대 확립 교육: 언어교육, 신체활동교육, 어울림 프로그램 등
- 2) 자립 역량 강화 교육: 진로컨설팅, 진로체험, ICT 체험, 캠퍼스 투어 등
- 3) 한국사회보장정보원 마음건강지원사업: 사업 내 자립준비청년대상 심리상담 지원이 포함됨
- 4) 심리·정서교육: 디지털 리터러시, 심리상담 프로그램 등
- 5) 고용노동부 청년도전지원사업: 사업 내 자립준비청년대상 취업 및 진로 교육 지원이 포함됨
- 6) 진로전문교육: ICT 전문교육, 자격증 교육 등
- 7) 서울시 서울런 학습 멘토링 지원사업: 사업 내 보호대상아동대상 학습 멘토링 지원이 포함됨



# 미래 비전

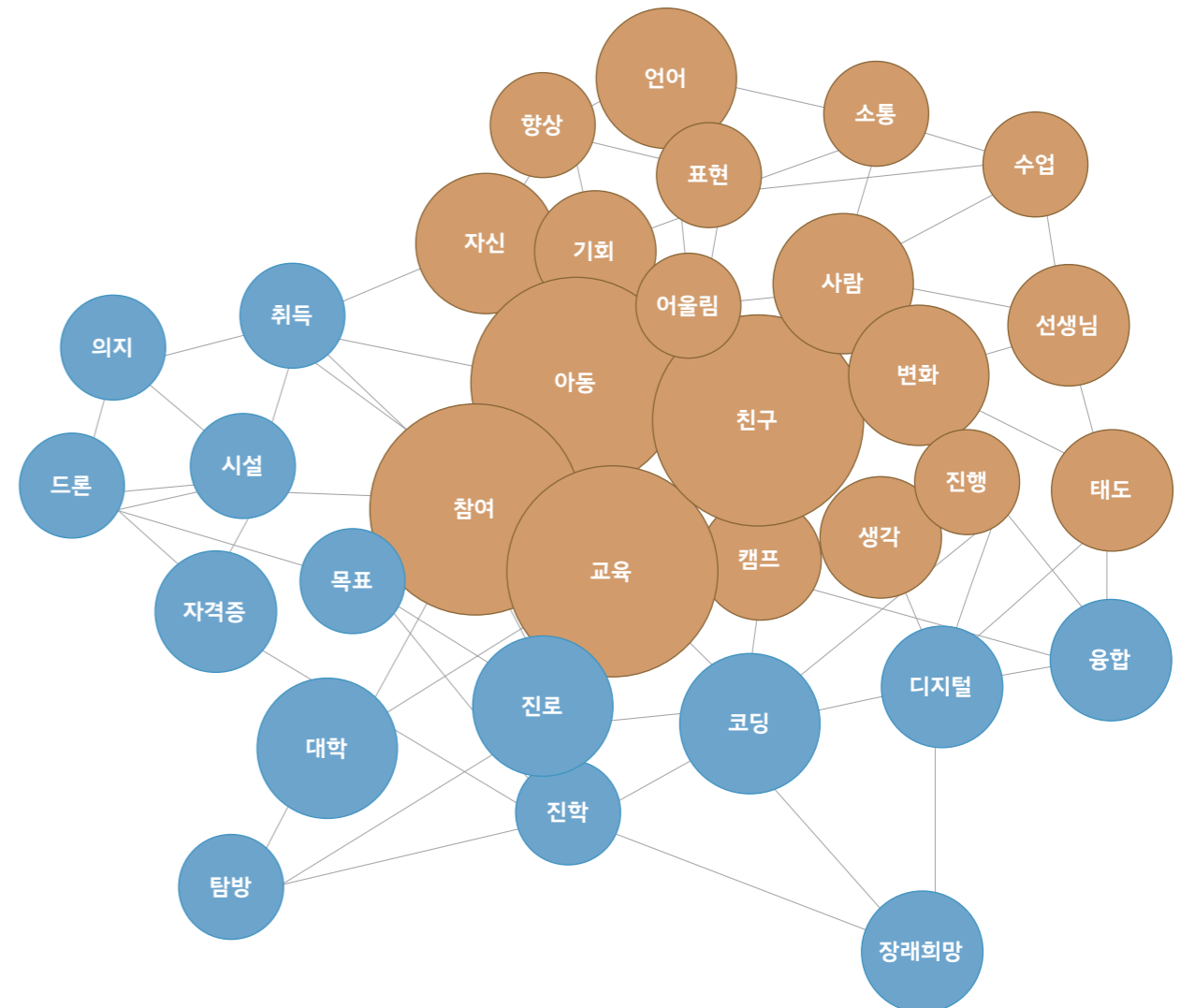


교보다솜이 꿈도깨비 사업은 단순한 학업 및 정서 지원을 넘어, 아동·청소년이 자신의 삶을 주체적으로 바라보고 지속 가능한 성장을 이루도록 돕는 통합적 성장 모델로 자리매김해 왔습니다. 지금까지의 성과 분석 결과, 꿈도깨비 사업은 참여 아동·청소년이 자신을 이해하고 존중하며, 사회와의 긍정적 관계를 형성하고, 학업과 진로에 대한 적극적이고 진취적인 태도를 형성하는 데 의미 있는 변화를 만들어 왔으며, 이러한 변화는 일회적 경험에 그치지 않고 이후 성장 단계로 이어질 수 있는 중요한 토대로 작용하고 있습니다.

특히 참여 아동·청소년의 서술형 응답을 기반으로 한 연관어 네트워크 분석 결과에서도 이러한 성과와 방향성이 확인되었습니다. 네트워크 시각화 결과, '아동', '교육', '언어', '친구', '참여'와 같은 키워드가 중심적으로 연결되며, 꿈도깨비 사업의 경험이 자기표현과 의사소통 역량 강화, 또래 관계 형성 등 아동·청소년의 내적 성장과 사회적 역량 확장으로 이어지고 있음을 보여주었습니다. 이는 꿈도깨비 사업이 학습, 관계, 정서적 경험이 유기적으로 결합된 성장 환경을 제공함으로써 참여자들의 인식과 태도 전반에 긍정적인 변화를 만들어 왔음을 시사합니다.

## 인터뷰 키워드 네트워크 분석

- 대학교, 목표, 코딩, 장래희망 등 구체적인 진로 관련 키워드가 '진로', '진학' 단어와 선으로 연결
- '교육', '친구' 단어 주변으로 아동들의 자기 표현, 사회적 증진을 나타내는 다양한 키워드가 분포



앞으로 꿈도깨비 사업은 이러한 성과를 기반으로, 아동·청소년의 발달 단계에 맞춘 연속적 성장 지원 체계를 더욱 고도화해 나가고자 합니다. 초등 저학년부터 중·고등학생에 이르기까지 각 단계에서 요구되는 핵심 변화 요소를 보다 정교하게 설계하고, 교육·정서·관계·진로 영역이 유기적으로 연결되는 구조를 강화함으로써 장기적 관점의 자립 역량 형성을 지원할 계획입니다. 이를 통해 참여 아동·청소년이 환경 변화와 어려움 속에서도 스스로의 가능성을 인식하고, 삶의 방향을 주도적으로 설계할 수 있도록 돕고자 합니다.

꿈도깨비 사업의 미래 비전은 단순히 더 많은 아동·청소년을 지원하는 데 있지 않습니다. 한 명 한 명의 삶에 깊숙이 관여하여 한 명의 아동이라도 온전히 자신의 삶을 긍정적으로 인식하고, 스스로의 성장 가능성을 믿으며, 다음 단계로 나아갈 수 있는 힘을 갖추도록 돕는 것. 그 변화가 축적되어 사회 전체의 지속가능한 성장으로 이어지는 것이 꿈도깨비 사업이 지향하는 궁극적인 방향입니다.

또한 꿈도깨비 사업은 임팩트를 지속적으로 측정하고 고도화해 나가고자 합니다.

이번 성과 측정 결과를 바탕으로, 변화가 명확하게 확인되는 핵심 지표에 보다 집중하고, 상대적으로 성과가 제한적으로 나타난 지표는 측정 방식과 프로그램 설계를 재검토함으로써 평가의 정합성과 실효성을 높일 계획입니다. 정량적 지표와 정성적 데이터를 균형 있게 축적하고, 패널조사 및 비교 분석, 변화 사례 분석 등을 통해 사업 효과를 지속적으로 점검함으로써 프로그램의 질적 개선과 전략적 고도화를 도모할 예정입니다. 이러한 과정은 단순한 성과 보고를 넘어, 꿈도깨비 사업의 지속가능성을 높이는 중요한 기반이 될 것입니다.

더 나아가 꿈도깨비 사업은 교보생명과 초록우산어린이재단을 비롯한 다양한 이해관계자와의 협력을 통해, 아동·청소년 성장 지원의 사회적 확산을 지향합니다. 축적된 성과와 경험을 토대로 교육·복지 현장에서 활용 가능한 모델을 제시하고, 유사 사업으로의 확산 가능성을 모색함으로써 사회 전반의 보호대상아동 및 청소년 지원 생태계 강화에 기여하고자 합니다.

주최  초록우산

후원

 생명보험사회공헌위원회

 KYOBO 교보생명

함께만드는  
세상만다  
사회연대은행