

C I R  
C L E  
S T O  
R Y 2014

동그라미재단 (구 안철수재단) 연례보고서

동그라미재단(구 안철수재단) 연례보고서

CIRCLE STORY 2014

발행일: 2015년 3월 31일

발행인: 성광재

발행처: (재)동그라미재단 (구 안철수재단)

135-759 서울시 강남구 테헤란로 218, 나래빌딩 3층

Tel. 02-3470-3600 Fax. 02-3470-3601

Website: [www.thecircle.or.kr](http://www.thecircle.or.kr)

Email: [contact@thecircle.or.kr](mailto:contact@thecircle.or.kr)

Facebook: [www.facebook.com/thecirclefoundation](http://www.facebook.com/thecirclefoundation)

기획: 김안수, 김정민

진행·편집: 김정민

인쇄: 동인AP

북디자인: 소셜크리에이티브

C I R

C L E

S T O

R Y 2014

All rights reserved.

©2015 The Circle Foundation.

ISSN 2288-9353 45

\*이 책과 관련하여 궁금하신 점은 (재)동그라미재단으로 문의해주세요.

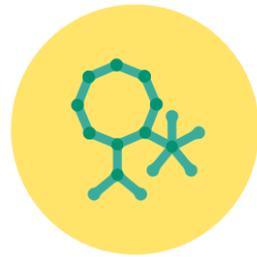
동그라미재단(구 안철수재단) 연례보고서

차례  
Contents



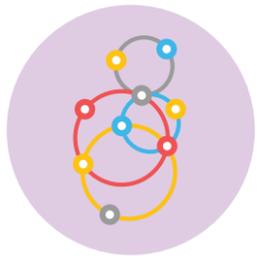
06

인사말



07

동그라미재단 소개



11

창업지원사업



33

교육지원사업



49

공간나눔사업



57

온라인나눔플랫폼사업



61

연구사업



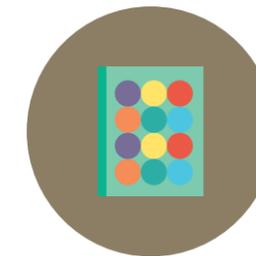
67

대외협력사업



75

동그라미재단 살림살이



84

맺음말



인사말



안녕하세요.  
동그라미재단 이사장 성광제입니다.

동그라미재단이  
'모두에게 기회를'이라는 미션 아래 활동한지  
어느덧 3년이 되었습니다.

'공평하게 기회가 주어지는 사회문화'를 만들기 위해  
고민하고, 실험하고, 실행하며 2014년을 보냈습니다.

그 과정에서 재단의 진정성 있는 생각을  
격려해 주시는 많은 분들을 만났고,  
함께 노력할 수 있었습니다.

2015년, 동그라미재단은 더욱 열심히 걸어 나가겠습니다.  
재단의 발걸음이 닿는 곳마다  
변화의 시작, 의미 있는 울림이 가득하길 꿈꿉니다.

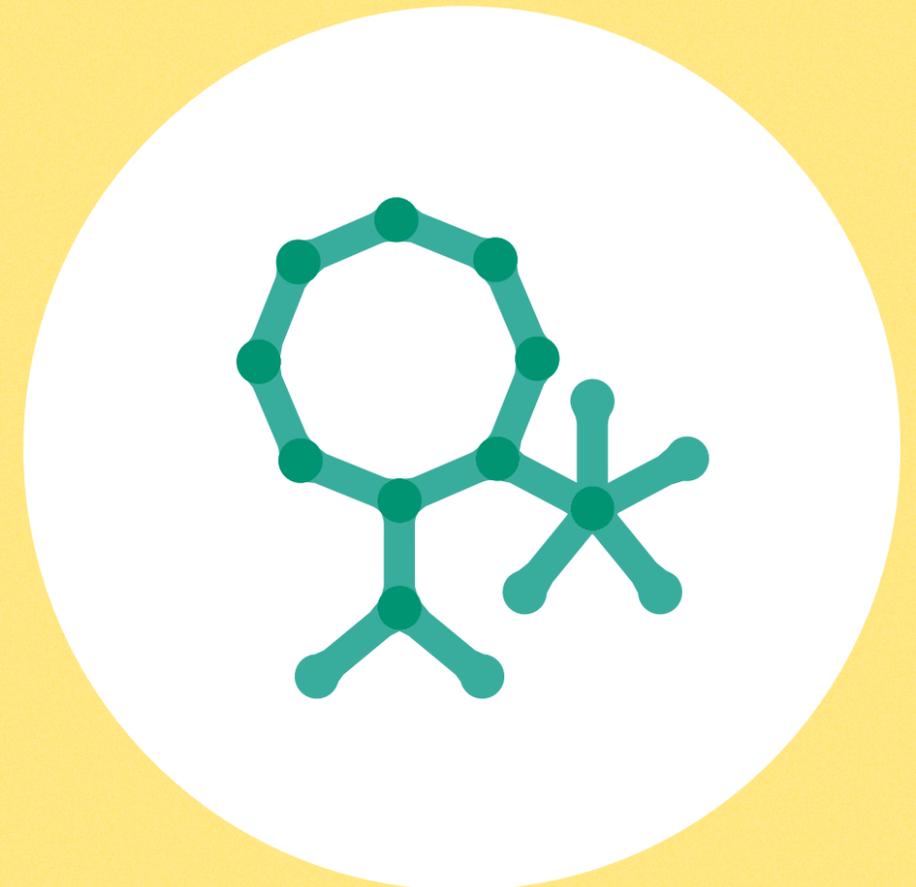
감사합니다.

동그라미재단 이사장  
성광제 드림

성광제

# 동그라미재단 소개

## The Circle Foundation





## 동그라미재단의 지향

### Mission



모두에게 기회를!

동그라미재단은 '기회는 누구에게나 공평하게 주어져야 하며, 그것이 바로 우리 사회의 문제를 해결하는 출발점'이라는 믿음을 가지고 있습니다. 자신의 꿈을 향해 나아가는 분들이 기회를 찾을 수 있도록 상호 협력의 장을 제공하고자 합니다.

### Vision



변화의 시작,  
기회와 나눔의 네트워크

우리 사회가 해결해야 할 일들에 집중하고, 선한 이들과 협력해 창의적인 변화를 만들어가겠습니다.

### Core Values



#### 투명성

동그라미재단의 활동과 자금 운영은 투명하게 공개됩니다. 정직하고 깨끗한 나눔의 문화를 만들고 신뢰를 얻어나가겠습니다.



#### 창의성

고정관념과 관행에 얽매이지 않겠습니다. 오직 문제 해결에 집중하고 더 좋은 방법과 아이디어를 적극적으로 찾아내 실행하겠습니다.



#### 상호존중

나눔을 주는 사람과 받는 사람은 함께 이 사회를 살아가는 동반자입니다. 재단이 후원하는 단체와 개인은 대상이 아니라 스스로 변화를 만들어가는 주체입니다. 함께 하는 모든 이들이 상호 존중하는 문화를 지켜나가겠습니다.



#### 즐거움

나눔은 즐겁고 행복한 과정입니다. 상황이 어렵고 문제는 심각할지라도, 함께 나누어 가는 과정에는 큰 보람과 충만함이 존재합니다. 함께 하는 모든 분들이 즐겁게 참여할 수 있는 문화를 만들겠습니다.



## 동그라미재단이 걸어온 길

### 2012

안철수재단 창립총회

주무관청(중소기업청) 재단법인 설립 허가

### 2013

<동그라미재단>으로 재단명 변경

교육지원사업

<'ㄱ'찾기 프로젝트 공모사업> 1기 시작

온라인나눔플랫폼

<임팩트스폰> 시작

창업지원사업

<로컬 챌린지 프로젝트> 1기 시작

재단 사무국

서울시 강남구 역삼동으로 이전

### 2014

공간나눔사업

<오픈콘텐츠랩> 시작

교육지원사업

<'ㄱ'찾기 프로젝트 공모사업> 2기 시작

창업지원사업

<로컬 챌린지 프로젝트> 2기 시작

<기회균등연구사업> 공모 시작



임직원소개

## 동그라미재단과 함께 하는 사람들

### 성광제 이사장

현 KAIST 기술경영전문대학원 교수

### 김종철 이사

현 이언그룹 고문

### 조국준 감사

전 국민연금공단기금 이사

### 박혜정 이사

현 장스소아청소년과 원장

### 정명원 감사

현 EOGF Partners 파트너이사

### 양재영 이사

현 법무법인 대륙아주 파트너변호사

### 김소라 이사

전 동그라미재단 사무국장

### 함께하는 직원들



김인수  
사무국장



강소라  
창업지원담당



김영광  
교육사업담당



김정민  
홍보 및 대외협력  
공간나눔담당



김현진  
연구사업담당



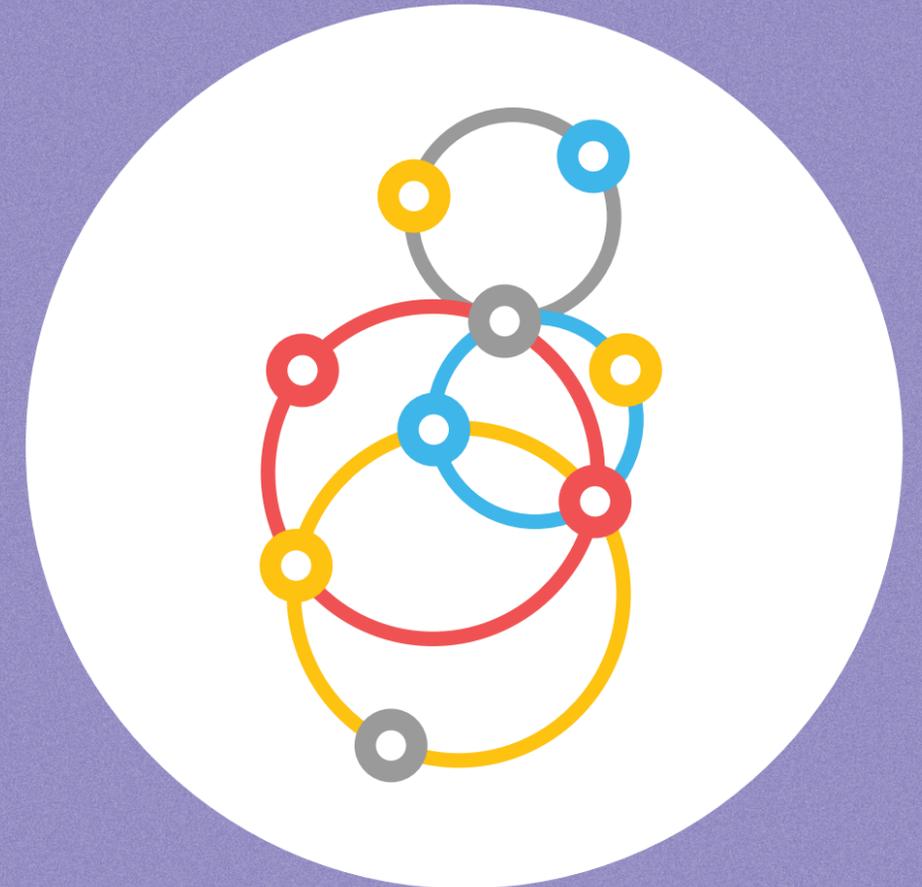
박선영  
경영지원담당



최장현  
온라인나눔  
플랫폼담당

# 창업지원사업 로컬 챌린지 프로젝트

## Local Challenge Project





## ‘지역사회를 행복하게 하는 기업 키우기’ - 로컬 챌린지 프로젝트

### 왜 Why 시작했는지?

동그라미재단은 '모두에게 기회를'이라는 미션 아래, 자신의 '일'과 '꿈'을 개척하는 기업가의 지속 가능하고, 혁신적인 창업활동을 지원합니다. 지역에 위치한 기업들은 수도권에 위치한 기업들에 비해 상대적으로 지원받을 기회가 적습니다. 그 중 3년 차 이상 기업들의 경우에는 창업 초기에 비해 지원기회가 줄어듭니다. 지역 기업의 역량 강화를 지원하여 지역민의 삶의 질 향상 및 지역 경제 활성화를 위해 '로컬 챌린지 프로젝트(Local Challenge Project)'를 시작하였습니다.

### 무엇을 What 했는지?

‘로컬 챌린지 프로젝트’는 지역에서 사회적 가치를 창출하는 기업 중 창업 3년차 이상인 기업들의 지속가능한 성장 기반을 마련하기 위한 지원 사업입니다.

‘로컬 챌린지 프로젝트’가 중요하게 생각하는 창업기업의 요소는 ‘지역기여도’, ‘지속가능성과 확장성’, ‘창의성과 혁신성’입니다. 지역사회의 문제점이나 현안을 기업가정신으로 해결하려는 기업을 지원함으로써 지역사회에 새로운 가치와 부를 창출하고 축적시켜 선순환 되는 자생적인 생태계를 구축합니다. 이와 더불어 기업이 ‘지속가능성과 확장성’을 통해 경영 자립을 이루고, 지역사회의 일원으로서 영속할 수 있도록 창의적인 기업가적 사고와 혁신적인 도전을 할 수 있도록 지원합니다.

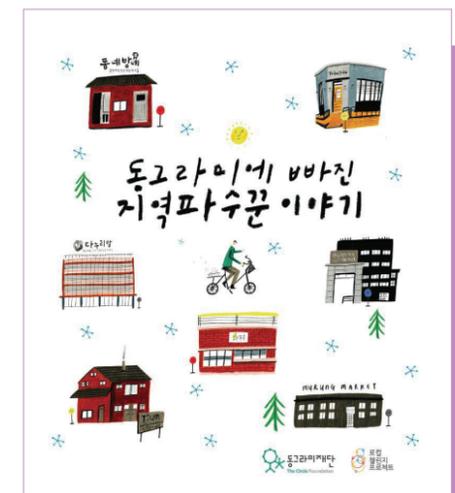


### 어떻게 How 해 왔는지?

‘로컬 챌린지 프로젝트’는 사업계획 공모, 사업계획 및 역량 강화 프로그램 실행, 후속 지원의 3단계로 진행됩니다. ‘모델 발굴 및 확산’을 목표로 최종 선정된 기업에게는 기업의 안정과 성장을 위한 6개월 집중 지원 프로그램이 제공되고, 이후 사업 수행 결과에 따라 후속 지원 프로그램의 적용 여부가 결정됩니다.

### 지역을 Story 찾아가는 이야기

‘로컬 챌린지 프로젝트’ 1기는 2013년 10월, 7개 기업을 선정하였습니다. 2013년 11월부터 2014년 4월까지 본 지원 프로그램 실행, 이후 2014년 5월부터 9월까지 후속지원이 있었습니다. 2기는 2014년 7월 선정, 2014년 7월부터 2015년 2월까지 본 지원 프로그램 실행중입니다. ‘로컬 챌린지 프로젝트’ 1기의 활동이 소개된 자료집 『동그라미에 빠진 지역파수꾼 이야기』는 동그라미재단 홈페이지 자료실에서 무료로 다운로드 가능합니다.





# 로컬 챌린지 프로젝트 제1기 7개의 파트너 기업

'로컬 챌린지 프로젝트' 1기는 '지역기여도', '지속가능성', '혁신성'을 기준으로 총 7개의 기업을 선정했습니다. 지역의 다양한 현안과 문제를 비즈니스로 풀어나가고자 하는 기업들로 구성되어 있습니다. 선정기업은 제주, 광주, 대구, 완주, 춘천, 수원 등 전국 각지에 위치해 있고, 업종과 기업유형 면에서도 다양하게 선발했습니다.



## 지속가능한 성장을 위한 6개월 집중 프로그램

2013년 11월 킥오프 워크숍을 시작으로 약 6개월간 '로컬 챌린지 프로젝트' 1기 프로그램을 진행했습니다. 최종 선발된 기업 7곳에는 경영진단 컨설팅, 사업실행을 위한 슈퍼바이징, 리더십&조직역량 강화교육, 사업비 등이 지원되었습니다. 기업이 필요로 하는 내용을 단기간에 집중적으로 지원하는 시스템인 만큼 전문성으로 무장한 파트너들이 시간과 재능을 아낌없이 쏟았습니다.

그 결과 1) 미션과 목표 중심의 조직 정립 2) 사업 모델의 변화와 사업성 개선 3) 기업 경영 인프라 구축 및 개선 4) 구성원들과 공감, 협력하는 조직문화가 생겼고, 기업들이 지속 가능한 성장을 할 수 있는 역량과 건강한 체질을 가지게 되었습니다.

## 1기 선정기업

- (주)꿈꾸는씨어터(대구광역시 남구)
- (주)다누리맘(경기도 수원시)
- 동네방네협동조합(강원도 춘천시)
- 무릉외갓집영농조합법인(제주도 서귀포시)
- 미디어공동체완두콩협동조합(전라북도 완주군)
- 토닥토닥협동조합(대구광역시 중구)
- (사)티움복지재단(광주광역시 북구)



# 7개의 파트너 기업 성과 측정, 기업별 이행내용 및 프로젝트 성과

선정기업들이 프로젝트 전후 변화와 성과를 확인함으로써, 자가진단하고 기업이 연속성을 가지고 성장할 수 있도록 아래와 같은 기준으로 '사업수행 성과측정'을 실시하였습니다.

1) 사업수행/목표달성(40%): 프로젝트 초기 '사업운영&예산계획'을 수립하면서 정한 KPI(정량적, 정성적)를 얼마나 달성하였는지 측정하였습니다. 이 목표는 6개월의 프로젝트 기간에 기업이 수행한 전략과제를 중심으로 정해졌으며, 그 목표의 성격에 따라 '정량'과 '정성'으로 나누어 결과를 평가하였습니다. KPI 각 항목에 배점을 100점으로 하였으며, 각 목표의 달성률을 평가한 후 점수를 합산하여 평균값을 냈습니다. '사업수행/목표달성'의 기업 평균은 85.8점으로 기업들이 프로젝트 기간에 성실히 목표를 달성했다는 것을 확인할 수 있습니다.

2) 지역/사회 영향력(20%): 기업이 지역사회에 미치는 영향력에 대해 '사회적 가치 명제', '자원 적합성', '임팩트 모델'로 구분하여 측정하였습니다. 사회적 미션과 목표가 얼마나 뚜렷한지, 기업이 가지고 있는 핵심역량과 자원은 충분히 활용되고 있는지, 기업이 미치는 사회적 임팩트는 어떻게 되는지 화폐가치로 추정하여 결과를 도출해 냈습니다. 이 세 가지 기준의 배점은 각각 100점으로 하였으며, 점수를 합산한 후 평균을 냈습니다. 그 결과 7개 기업의 지역/사회 영향력 평균은 80점이 나왔습니다.

3) 프로젝트 참여도(20%): 프로젝트 기간 동안 진행되는 총 5회의 '리더십&조직역량 워크숍'을 얼마나 성실히 참여하였는지, 그리고 기업별로 페이스북 활동을 했는지 매주 평가하여 점수를 반영했습니다. 프로젝트 참여도는 '페이스북 활동량' 60점, '교육 출석률' 40점을 만점으로 하였으며, 페이스북 활동은 상대평가로, 교육 출석률은 그 횟수에 따라 평가를 하였습니다. 그 결과 평균 68.6점이 나왔습니다. 교육 출석률은 7개 기업 모두 만점이었으나, 페이스북 활동량은 상대평가로 점수를 매겨 평균점수가 다른 기준들에 비해 낮게 나왔습니다.

4) 전문가의견(20%): 기업의 1:1 멘토링을 진행해온 슈퍼바이저와 교육기관의 의견을 반영하여 정성적 평가를 진행하였습니다. '자립 및 지속가능성', '지역기여 및 사회적 임팩트', '프로젝트 참여 의지 및 태도' 이렇게 3가지 항목으로 평가를 진행하였고, 담당 슈퍼바이저는 각 항목별로 A+부터 F까지 점수를 매겼습니다.

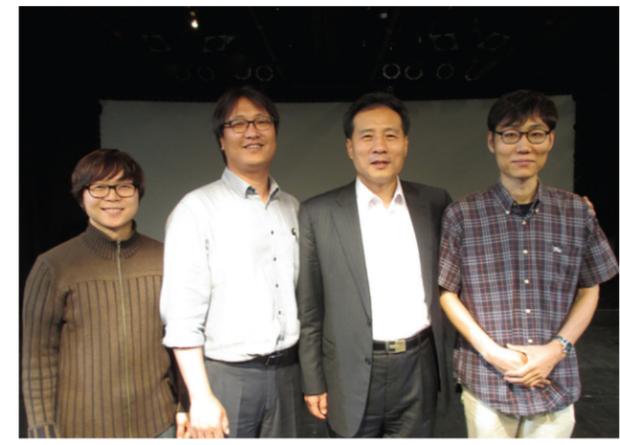
위의 4가지 평가 기준을 바탕으로 '사업수행 성과평가'를 진행한 결과, 7개 기업의 평균은 81.6점이며, 전년 동기 대비 매출 상승률 평균은 38.8%로 높은 성과를 얻었습니다.

측정기준	측정내용	
사업수행/목표달성 (40%)	사업운영계획안 핵심성과지표(KPI)측정 정량적 성과지표 (재무지표)	정성적 성과지표 (비재무지표)
지역/사회영향력 (20%)	사회적 가치 명제 자원 적합성 임팩트 모델 출처 ㈜한국임팩트평가	
프로젝트 참여도 (20%)	LCP그룹 페이스북 활동현황(가중치6) 포스팅(6)	기업 페이스북 활동현황(가중치4) 댓글(4)
전문가 의견 (20%)	리더십 및 조직역량개발 교육 참여도 슈퍼바이저 및 교육기관 의견 반영한 정성평가 평균등급: 자립 및 지속가능성, 지역기여 및 사회적 임팩트, 프로젝트 참여 의지 및 태도	



## (주)꿈꾸는씨어터 공연기획제작, 문화예술교육, 극장운영

행복한 예술 일터로 지역 문화예술을 가치 UP 하는 기업  
사회적기업(주식회사) | 대구광역시 남구 | www.kkumter.co.kr



- 01 전략과제**
  - 사업분야 만성적 적자 탈피
  - 체계적인 마케팅 방안 수립
  - 자원효율화 및 운영프로세스 개선
- 02 사업수행/목표달성(KPI) 내용**
  - 마케팅전략 수립 및 고객 데이터베이스 1차 구성
  - 홍보마케팅 자원개선
  - 주력상품 집중개발 1 - 교육상품 '에듀스테이지'
  - 주력상품 집중개발 2 - 공연상품
  - 신규사업 개발 - 영어뮤지컬 아카데미
- 03 지역/사회 영향력**
  - 취약계층 문화예술 중사자 고용 창출 및 기여
  - 취약계층 대중의 예술 접근성 개선
  - 지역사회 경제활성화 기여
  - 체계적인 마케팅 방안 수립
- 04 향후 과제**
  - 수익성 개선과 매출확대
  - 새롭게 정의된 목표고객을 위한 공연프로그램 개발
  - 정부지원금에 대한 의존 경감 및 재정적 자립

로컬 챌린지 프로젝트는 꿈꾸는씨어터의 거울이다! 프로젝트에 참여하면서 아쉬웠던 점은? 프로젝트 앞부분에 사업운영 및 예산을 짜는 데에 시간이 많이 소요되어, 실제로 사업을 수행하는 기간이 상대적으로 짧아서 아쉬웠습니다. 프로젝트를 마무리한 소감은? 진지한 시선과 짧지만 깊이 있는 호흡을 통해 사회적기업으로 걸어온 길을 되돌아볼 수 있었습니다. 그리고 그 과정을 동료들과 함께할 수 있어 더 큰 의미가 있었습니다.



(주)다누리맘 산후조리서비스

다문화 이주여성의 고용과 사회통합을 일자리로 매개하는 기업  
예비사회적기업(주식회사) | 경기도 수원시 | www.danurimom.or.kr



01

전략과제

- 안정적 사업구조 확보
- 사업 리스크 관리체계 수립

02

사업수행/목표달성(KPI) 내용

- 마케팅전략 수립 및 산후관리사 추가양성
  - 수원/화성, 군포/안양, 안산/시흥
- 산후관리사 역량강화 교육
- 온라인 예약 시스템 도입을 통한 다누리맘 서비스 개선
- 서비스 홍보 - 지자체 등 유관기관 네트워크 구축, 언론매체를 통한 홍보와 리플릿 제작
- 경영진 역량 강화 - 경영 체계 확립과 미션 성립
- (주)맘마미아 → (주)다누리맘으로 CI 변경

03

지역/사회 영향력

- 다문화여성 고용창출
- 다문화여성 사회부적응 예방
- 다문화산모 대상 사회서비스 접근성 개선
- 지역사회 경제활성화 기여

04

향후 과제

- 이주여성에 대한 처우 및 관리 명확화
- 지식기반 서비스업의 장점을 살려 시장 창출의 선도적 위치 확보
- 서비스 스토리와 마케팅 포인트를 포착하는 상품 개발
- 서울시 진출을 위한 사업계획 검토와 지속적인 관리

로컬 챌린지 프로젝트는 다누리맘의 성장발판이다! 프로젝트에 참여하면서 아쉬웠던 점은? 로컬 챌린지 프로젝트를 진행하는 동안 주변에서 받았던 많은 도움과 조언들을 모두 소화해 내지 못했던 점이 아쉽네요! 프로젝트를 마무리한 소감은? 슈퍼바이징이라는 시스템 도입과 슈퍼바이저와의 멘토링 형식의 프로젝트를 진행하는 것이 좋았다고 생각합니다.



동네방네협동조합 공정여행, 게스트하우스

춘천 원도심 공동화 지역에 비즈니스 공동체를 형성하는 기업  
예비사회적기업(협동조합) | 강원도 춘천시 | www.dnbtravel.com



01

전략과제

- 경영 전략 체계화
- 매출 확대 및 이익 증대
- 마케팅 및 홍보역량 강화

02

사업수행/목표달성(KPI) 내용

- 사업추진 환경 구축 - 자금조달, 사업대상 건물 선정
- 춘천 원도심 내 1개 여인숙 리모델링 후 게스트하우스 오픈
- 상품권 개발을 통해 도심상점 10개 업체와 제휴
- 홍보채널 구축 및 진행
  - 게스트하우스 네이밍, 브로슈어 제작
- 영업 매출 개선
  - 단체, 고정 숙박 인원 확보
- 기존 원도심 여행상품 리뉴얼
  - 투어상품 → 투어+어드벤처 상품

03

지역/사회 영향력

- 공정여행을 통한 원도심 등 상권의 소득 증대
- 춘천 원도심 상권의 소속감 증대
- 지역사회 경제활성화 기여

04

향후 과제

- 신규사업 추진 및 확장에 필요한 자본과 전문인력 확보
- 기업의 비전 정리
- 여행 프로그램 개발

로컬 챌린지 프로젝트는 동네방네의 새로운 시작이다! 프로젝트에 참여하면서 아쉬웠던 점은? 프로젝트 기간이 짧았던 것이 아쉬웠습니다. 초반에 계획을 짜고 실제로 사업 수행한 기간은 4개월 정도 밖에 되지 않았습니다. 그리고 프로젝트 시작할 때 재단과 슈퍼바이저의 역할에 대한 충분한 설명이 되지 않아서 혼선이 있었습니다. 그리고 로컬 챌린지 프로젝트가 단순 사업지원이 아닌 기업의 체질을 변화시키는 기업지원사업이라는 것이 강조되었으면 합니다. 프로젝트를 마무리한 소감은? "동네방네가 기업인가?"라는 고민을 하였고, 동네방네가 기업으로서 다시 시작하는 계기를 마련하였습니다.

### 무릉외갓집영농조합법인 농산물 꾸러미, 마을체험, 전시판매장 운영

제주 농부와 도시 회원가족이 다 함께 행복한 농수산물 꾸러미서비스 영농조합법인 | 제주도 서귀포시 | www.murungfarm.co.kr



- 01 전략과제**
  - 매출 확대 및 이익 증대
  - 홍보 및 마케팅 강화
  - 비전공유 및 경영 프로세스 개선
- 02 사업수행/목표달성(KPI) 내용**
  - 자문단 구성 및 회원관리 시스템 점검
  - 꾸러미 분석(원가, 시장, 소비자)과 실태파악
  - 농산물 가공을 위한 샘플과 패키지 제작
  - 시설 임대와 건조장 설치
  - 브랜드 홍보 활성화
    - 전시회, 홈페이지, CI 및 패키지 디자인, 동영상 등
  - 회계시스템 구축을 통한 관리 효율
- 03 지역/사회 영향력**
  - 지역농가 소득 증대
  - 지역사회 광고 및 홍보
  - 지역사회 경제 활성화 기여
- 04 향후 과제**
  - 적극적인 마케팅, 영업을 통한 회원 증대
  - 단품 및 가공품 사업의 성공모델 창조
  - 관광 및 숙박 등 연관사업으로 확장
  - 협동조합 형태의 조직 재정비
  - 사회적기업으로 독립 고려

**로컬 챌린지 프로젝트**는 무릉외갓집의 생명의 은인이다! **프로젝트에 참여하면서 아쉬웠던 점**은? 프로젝트 기간이 6개월이라서 좀 짧은 생각이 들었습니다. 프로젝트가 끝나더라도 수퍼바이징이 지속되면 좋을 것 같습니다. 그리고 1기 기업들이 서로 교류할 수 있는 후속지원이 있었으면 합니다. 지역에서 선정기업들 중심으로 네트워크를 형성해 서로 협력하고 교류하는 자리가 마련되었으면 합니다. **프로젝트를 마무리한 소감**은? 이번 사업을 통해 무릉외갓집이 나아가야 할 방향을 알게 된 것이 가장 큰 성과인 것 같습니다.

### 미디어공동체완두콩협동조합 간행물, 홍보물, 광고

완주 사람들의 사소한 이야기를 찾아 쓸모 있게 소문내 지역사회에 온기를 주는 기업 (생산자)협동조합 | 전라북도 완주군 | www.wandookong.kr



- 01 전략과제**
  - 경영 계획 및 목표 관리
  - 안정적인 수익모델로 매출 증대
- 02 사업수행/목표달성(KPI) 내용**
  - 제작시스템 구축으로 콘텐츠 질 향상
  - 상품별 원가 분석
  - 출판, 일러스트, 사진 등의 교육을 통한 내부 역량 강화
  - 마케팅/영업전략 수립
  - 사업 계획을 통한 안정적 수익기반 확보
  - 후원독자 56% 증가
- 03 지역/사회 영향력**
  - 소속감 및 유대감 증대를 통한 지역공동체 구축 기여
  - 지역기업 광고 효과
  - 지역사회 경제활성화 기여
- 04 향후 과제**
  - 지역기업 상품을 판매하는 미디어로서의 역할
  - 주민 소외감 해결을 위한 만남의 장 마련
  - 비즈니스 모델 타 지역에 확산
  - 다양한 수익모델 개발

**로컬 챌린지 프로젝트**는 완두콩협동조합의 밑거름이다! **프로젝트에 참여하면서 아쉬웠던 점**은? 6개월 안에 사업을 마무리한다는 게 쉽지 않았습니다. 정해진 시간에 계획된 사업을 진행하려다 보니 알게 모르게 너무 눈에 보이는 성과 위주로 고민하지 않았나 하는 걱정이 듭니다. 특히 예산계획과 집행부문이 그랬습니다. 굳이 아쉬운 점을 찾자면 그렇다는 얘기입니다. 전반적으로 만족하고 있습니다. **프로젝트를 마무리한 소감**은? 로컬 챌린지 프로젝트를 통해 완두콩이 가고자 하는 방향을 세우고 이를 준비할 수 있었습니다. 완두콩 잘 키워 많이 분양할게요.



## 토닥토닥협동조합 심리상담, 커피전문점

심리적 문턱을 낮추고, 적절한 가격의 전문 심리상담으로 한 사람 한 사람의 일생에 마음 발을 돌보는 지역 밀착형 협동조합 예비사회적기업(협동조합) | 대구광역시 중구 | <http://대구심리상담.한국>



### 01 전략과제

- 커피부문 안정적 흑자 달성
- 신규 수익 사업 개발
- 자원효율화 및 운영 프로세스 개선

### 02 사업수행/목표달성(KPI) 내용

- 경력직 상담사 추가 확보로 심리상담매출 30%이상 증가
- 방과후학교 심리 프로그램 활성화
- 1호점 커피 매출 상승전략 추진 - 메뉴개선, 장비구입
- 2호점 컨셉 변화와 인테리어 공사를 통해 작년 대비 40%이상 매출 상승
- 온라인 커뮤니티 공간 활성화 - 홈페이지 개설, SNS 홍보

### 03 지역/사회 영향력

- 심리상담서비스 접근성 개선
- 취약계층 무료 심리상담 서비스 제공
- 취약계층 직업훈련 접근성 개선
- 지역사회 경제활성화 기여

### 04 향후 과제

- 비즈니스 모델과 임팩트 모델의 지속적 혁신 필요
- 구성원들에게 경영의사결정과 대외활동 분야 분배
- 취약계층을 위한 다양한 상담 방안 모색

**로컬 헬린지 프로젝트**는 토닥토닥협동조합의 설렘이다! **프로젝트에 참여하면서 아쉬웠던 점은?** 아쉬웠던 점이 정말 없으면 어떻게 해야 하나요? 음, 그래도 이야기하자면 함께했던 기업들끼리의 콜라보레이션 작업이 있었으면 좋지 않았을까 하는 생각이 듭니다. 그랬을 때 더 큰 시너지가 발휘될 수 있을 것 같거든요. 이 부분 외에 다른 아쉬운 점은 떠오르지 않군요. **프로젝트를 마무리한 소감은?** 기대 이상이라는 것이 가장 정확한 표현인 것 같습니다. 전방위 컨설팅과 멘토링을 통해 기업의 체질을 근본적으로 수정 보완한 체력단련 시간이었습니다. 그리고 조합원들의 마음을 하나로 묶어주고 프로젝트 안에 하나가 됨을 경험하는 짜릿한 기회를 얻었습니다.



## (사)티움복지재단 제과제조(과자, 빵, 떡)

중증장애인 자립을 위한 일과 일자리를 창출하는 기업 사회적기업(사단법인) | 광주광역시 북구 | [cafe.daum.net/tiumwelfare](http://cafe.daum.net/tiumwelfare)



### 01 전략과제

- 경영 전략 및 관리 개선
- 매출 증대
- 원가 절감 및 품질 개선

### 02 사업수행/목표달성(KPI) 내용

- 영업/마케팅 역량 강화
- 경영관리 수준향상
  - 경영체계 확립, 영리와 비영리 기능 분리
- 생산 효율화
  - 생산자동화 기기 도입, 제품별 원가계산, 생산제품 개편
- 포장지 개선 - 구뽕랑 패키지 디자인, CI변경
- 홍보강화 - 제품 브로슈어, 팸플릿 제작, 소셜커머스 판매

### 03 지역/사회 영향력

- 장애인 고용 창출
- 장애인 가족 생활안정 기여
- 지역사회 경제활성화 기여

### 04 향후 과제

- 경제적 성과의 지속가능성 확보
- 적극적인 영업과 마케팅
- 티움만의 스타 제품 개발
- 차입금 부담 줄이기 위한 재무안정 방안 모색

**로컬 헬린지 프로젝트**는 티움복지재단의 엄마다! **프로젝트에 참여하면서 아쉬웠던 점은?** 선정기업들의 1박 2일 워크숍을 프로젝트 초반에 했으면 좀 더 빨리 친해질 수 있었는데, 그 부분이 아쉬웠습니다. 프로젝트가 끝날쯤에 기업들과 친해지게 됐는데, 곧바로 헤어지는 것 같아 아쉬웠습니다. **프로젝트를 마무리한 소감은?** 프로젝트가 기대 이상으로 잘 진행되어서 저희 기업에 매우 큰 도움이 되었습니다. 지금까지 티움에서 지원받은 어느 기관과(지원금만 달랑 지원하고 영수증만 보고받았던) 비교할 수 없었습니다. 진실한 마음으로 응원하고 마치 내 자식이 성공하기를 기도하는 어머니 마음으로 함께 해준 것이 인상 깊었습니다.



## 후속지원 01

### - 크라우드펀딩 콘테스트

기업들이 직접 사업 아이템을 기획하여 온라인으로 투자받을 수 기회를 주고자 <크라우드펀딩 콘테스트>에 참여할 수 있도록 지원하였습니다. 이번 콘테스트 참여를 통해 1기 기업들은 마케팅 역량을 키우고, 기업과 제품을 직접 홍보할 수 있게 기회를 얻게 되었습니다. 펀딩 설계에 앞서 <크라우드펀딩 워크숍>을 열어 자금조달 및 크라우드펀딩에 대한 이해를 높이고, 성공한 주요 사례를 참고하여 직접 실습해보는 시간을 가졌습니다.

로컬 챌린지 프로젝트 <크라우드펀딩 콘테스트>는 2014년 8월 25일부터 9월 30일까지 오마이컴퍼니 홈페이지(www.ohmycompany.com)에서 진행되었으며, 펀딩을 통해 모금된 기금과 기업당 500만원 매칭 추가지원 통해 총 7100여 만원의 기금을 전달하였습니다.



## 후속지원 02

### - 로컬 리더스 클럽

6개월간 <로컬 챌린지 프로젝트>를 성실히 참여한 선정 기업들은 '지역사회를 행복하게 하는 기업 네트워크'인 <로컬 리더스 클럽> 멤버가 되어 앞으로도 지역의 삶의 질 향상, 경제 활성화, 네트워크 형성의 주체적인 리더로 활동하게 됩니다.

앞으로 회를 거듭할수록 <로컬 챌린지 프로젝트> 선정 기업의 수가 늘어나고, 지역사회를 행복하게 하는 기업 네트워크망이 확대되어서 지역을 함께 변화시킬 수 있는 영향력이 커지기를 기대합니다.

지역을 행복하게 하는 기업 네트워크  
**로컬 리더스 클럽**

본 기업은 동그라미재단 로컬 챌린지 프로젝트의 파트너 기업으로서 지역 삶의 질 향상과 지역사회 문제 해결에 기여하고 있습니다.

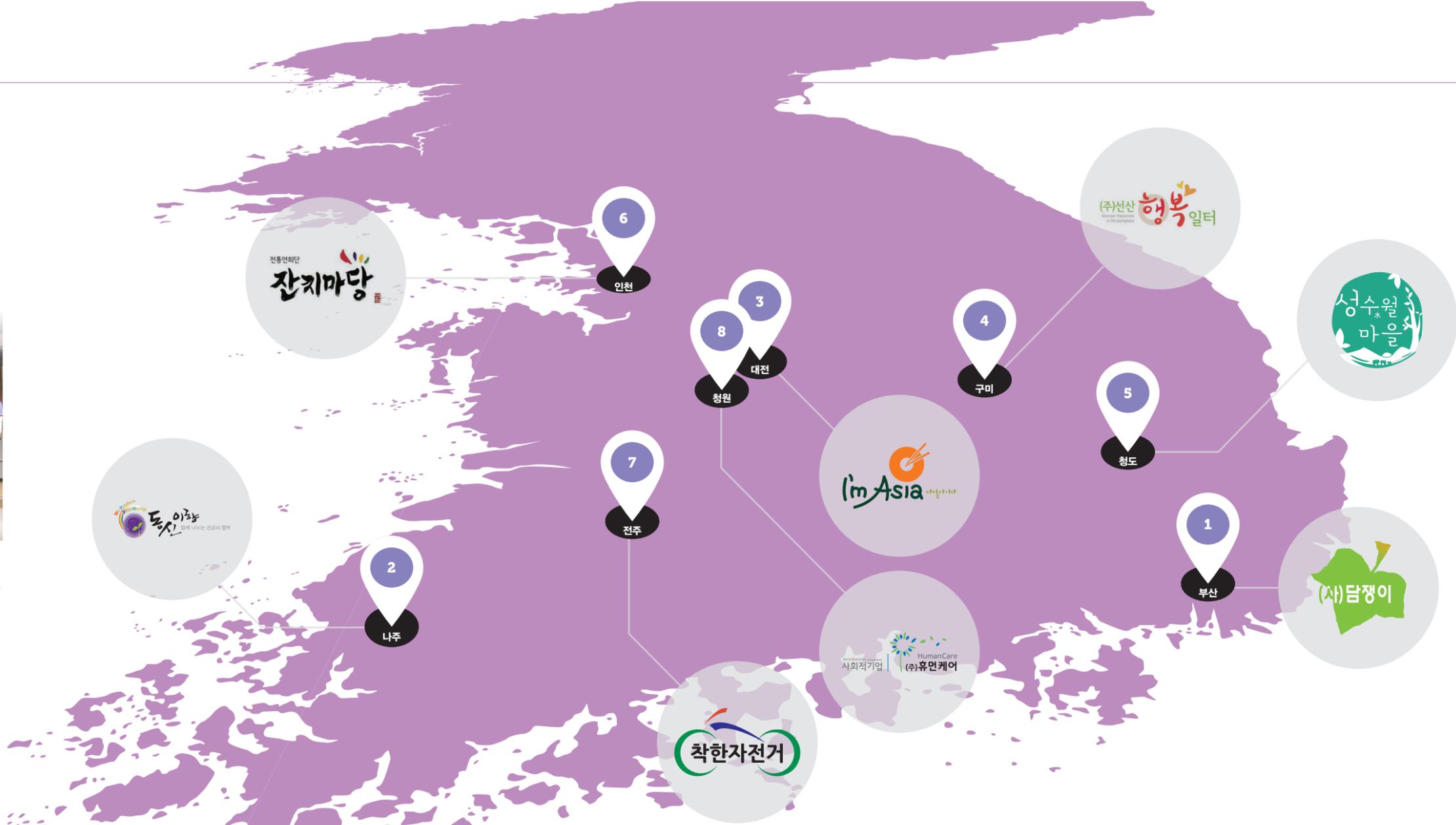




# 로컬 챌린지 프로젝트 2기 8개의 파트너 기업



<로컬 챌린지 프로젝트> 2기는 '지역기여도', '지속가능성'과 '혁신성'을 기준으로 총 8개의 기업을 선정했습니다. 이들은 지역에서 일어나는 다양한 현안과 문제들을 비즈니스라는 방식으로 풀어나가고자 하는 기업들로 구성되어 있습니다. 인천, 청원, 대전, 구미, 전주, 청도, 부산, 나주로 전국 각지에 분포되어 있으며, 업종이나 기업유형 면에서도 다양하게 선발했습니다.



- 1 (사)담쟁이**  
[www.damjaengee.or.kr](http://www.damjaengee.or.kr)  
 분야. EM 미생물 활성액, 특수학생 체험학습  
**법인 유형.** 사단법인 | 사회적기업  
**사업 지역.** 부산광역시 기장군  
**각오 한마디.** "사회적기업 3년 차로 장애인과 어르신들이 함께 최선을 다하지만, 목표달성이 어려워 실적 부담이 상당히 많았습니다. 동그라미재단이 함께 지원하고 도와준다면 담쟁이의 목표인 일자리 창출로 장애인 친구들에게 희망을 줄 수 있다고 확신합니다."
- 2 (주)동신이향**  
[www.ehyang.com](http://www.ehyang.com)  
 분야. 교육인형극, 힐링글라보레이션 공연  
**법인 유형.** 주식회사 | 사회적기업  
**사업 지역.** 전라남도 나주시  
**각오 한마디.** "동신이향은 4년간 나주를 비롯한 전라남도 지역에서 성교육 예방 교육, 인형극을 진행해 왔습니다. 하지만 동신이향 혼자서는 힘이 듭니다. 로컬 챌린지 프로젝트에 참여하여 전문가들과 이야기하고 컨설팅 받을 수 있는 기회가 있었으면 좋겠습니다."
- 3 (주)러브아시아**  
[www.imasia.co.kr](http://www.imasia.co.kr)  
 분야. 다문화음식체험, 교육 및 컨설팅  
**법인 유형.** 주식회사 | 예비사회적기업  
**사업 지역.** 대전광역시 중구  
**각오 한마디.** "결혼이주여성들과 함께 아시아 음식을 만들어서 판매하는 러브아시아입니다. 로컬 챌린지 프로젝트를 통해서 사회적기업의 정부지원이 끝나도 지속적으로 성장하는 자생력 있는 기업이 되고 싶습니다."
- 4 (주)선산행복일터**  
[www.happy195.kr](http://www.happy195.kr)  
 분야. 기업체 전문 세탁  
**법인 유형.** 주식회사 | 예비사회적기업  
**사업 지역.** 경상북도 구미시  
**각오 한마디.** "세탁공장 (주)선산행복일터는 장애인 친구들과 함께 기업전문 세탁을 하고 있습니다. 로컬 챌린지 프로젝트를 통해서 기업이 성장할 수 있는 기회가 되고, 더 많은 장애인 친구들이 일 할 수 있는 기업이 되면 좋겠습니다."
- 5 청도성수월마을영농조합법인**  
[www.성수월.com](http://www.성수월.com)  
 분야. 코메디극장, 마을체험, 귀농 사업  
**법인 유형.** 영농조합법인 | 사회적기업  
**사업 지역.** 경상북도 청도군  
**각오 한마디.** "로컬 챌린지 프로젝트를 준비하면서 우리 마을의 비전을 수립할 수 있는 계기를 만들었습니다. 향후 사업계획을 수립하면서 중요한 이정표를 세울 수 있는 소중한 기회라고 생각합니다."
- 6 전통연희단 잔치마당**  
[www.janchimadang.com](http://www.janchimadang.com)  
 분야. 문화예술공연, 폐곡약기 리디자인  
**법인 유형.** 비영리단체 | 사회적기업  
**사업 지역.** 인천광역시 부평구  
**각오 한마디.** "사회적기업으로 인증받아 활동한 지 벌써 4년 차가 되고 사회적기업 정부지원사업이 종료된 시점입니다. 로컬 챌린지 프로젝트 사업은 사회적기업의 자생과 자립을 위한 홍보 및 마케팅 등의 취약분야에 큰 도움이 될 것입니다."
- 7 (유)착한자전거**  
[www.goodbike.or.kr](http://www.goodbike.or.kr)  
 분야. 재안성 자전거 생산, 자전거기술교육  
**법인 유형.** 유한회사 | 사회적기업  
**사업 지역.** 전라북도 전주시  
**각오 한마디.** "지금까지 (유)착한자전거가 폐자전거를 모아서 새롭게 만드는 것에 집중해 왔다면 앞으로 로컬 챌린지 프로젝트를 통해서 전국적으로 (유)착한자전거의 활동이 확산되어 지속적인 발전을 할 수 있는 방법을 배우고 싶습니다."
- 8 (주)휴먼케어**  
[www.tumbokji.com](http://www.tumbokji.com)  
 분야. 장애아동보조기 렌탈, 방문요양  
**법인 유형.** 주식회사 | 사회적기업  
**사업 지역.** 충청북도 청원군  
**각오 한마디.** "휴먼케어는 우리사주 기업입니다. 그래서 우리가 다 각각 주인이에요. 로컬 챌린지 프로젝트를 통해서 자기역량을 더 높이고 지속적으로 성장할 수 있는 휴먼케어가 되었으면 좋겠습니다."



## 2기 슈퍼바이저 인터뷰

지역 기업을 위해 전문가들이 뭉쳤다,  
<로컬 챌린지 프로젝트> 슈퍼바이저!



**김동헌**

에피투스컨설팅 대표



**박용진**

경기대학교 경영학과 교수



**서정현**

(주)세움넷 대표



**이종익**

딜로이트 안진회계법인 상무이사



**정영달**

대한상공회의소 중소기업 경영자문위원



**정용환**

프리씨이오 부회장

\*가나다순 나열

## 김동헌 슈퍼바이저

에피투스컨설팅 대표

담당기업. (사)담쟁이 (부산광역시 기장군) / (주)동신이향 (전라남도 나주시)

### 담당 기업 선정 이유는?

담쟁이는 EM 제품의 제조/판매를 통해 장애우의 자활을 돕고자 하는데요, 알차고 큰 규모로 발전할 수 있는 가능성과 대표자의 진정성이 돋보였습니다. 동신이향은 가족 해체의 문제를 효과적으로 풀어나갈 수 있는 전문성과 젊은이로 구성된 직원들의 패기가 돋보였습니다.

### 지역 기업의 어려움과 이를 극복하기 위해 필요한 것은?

기업을 성장시키기 위해서는 고유의 기술뿐만 아니라 혁신을 위한 아이디어와 전략이 필요합니다. 이를 위한 체계적인 교육, 훈련의 기회가 필요하다 생각합니다.

### 1기, 2기 슈퍼바이저로 활동하며, 보람된 것과 아쉬운 부분이 있다면?

지원 대상 기업의 구성원들과 함께 고민하고, 이를 통해 기업의 성장 방안을 찾아냈을 때 보람을 느낍니다. 반대로 시간 부족 등의 이유로, 사업의 미래 방향과 전략에 대해 지원 대상 기업과의 커뮤니케이션이 미흡하다고 느껴질 때가 많이 아쉽습니다.

### '로컬 챌린지 프로젝트'의 장점과 보완할 점은?

장점은 재단 자체의 홍보를 위한 외형적 성과가 아니라, 개별 기업이 성장하고 또 지역사회에 필요한 공헌을 하도록 다방면에 걸쳐 최선의 지원을 다하려고 노력하는 점입니다. 그리고 이러한 지원을 계속 개선해나가기 위해 끊임없이 노력하는 점을 높게 평가합니다. 앞으로 성과를 바탕으로 사후지원 비중을 높여서 가능성을 기반으로 한 사전 지원과 균형을 이루도록 보완되었으면 합니다.

## 박용진 슈퍼바이저

경기대학교 경영학과 교수

담당기업. 전통연희단 잔치마당 (인천광역시 부평구)

### 담당 기업 선정 이유는?

전통연희단 잔치마당의 우수한 국악공연에 적극적인 노력과 합리적인 전략으로 접근하면 반드시 세계적인 공연 단체로 성장할 수 있다고 생각했습니다.

### 지역 기업의 어려움과 이를 극복하기 위해 필요한 것은?

아직 기업 규모나 매출이 크지 않아 프로그램 개발이나 인적 자원, 공연장 등에 투자가 어렵습니다. 그러나 눈덩이가 어느 정도 크기가 되면 그 후에는 순식간에 커지듯 규모의 경제 효과가 시작되는 수준까지 도달하면, 잔치마당도 크게 발전할 수 있을 것입니다. 많은 어려움이 있겠지만, 재단의 지원이 마중물이 되리라 믿고 열심히 노력해야 할 것입니다.

### 2기 슈퍼바이저로 활동하며, 보람된 것과 아쉬운 부분이 있다면?

우리 사회에 기회의 희망을 주고 공정한 경쟁을 할 수 있도록, 기업성장과 발전을 위해 머리를 같이 맞대고 고민하고 아이디어를 내고 시도했던 과정이 매우 보람된 시간이었습니다. 또한, 해당 기업의 사업이 제 사업이라는 생각으로 활동하며, 작은 성과가 나타날 때 기뻐했습니다. 좀 더 자주 만나 상황을 파악하고 소통하면 좋았겠지만, 여건상 자주 만나지 못해 아쉬움이 남습니다.

### '로컬 챌린지 프로젝트'의 장점과 보완할 점은?

시간이 지나면 참여 기업의 성공 사례가 누적되면서, 다른 소기업, 사회적기업에 희망과 자신감, 도전 정신을 불러일으키고 기업가정신을 북돋아 줄 롤모델이 될 것이라 확신합니다.

한편으로는, 신기술, 새로운 솔루션, 새로운 비즈니스 모델을 가진 대학생 동아리 기업이나 20년 전 안랩과 같은 스타트업 등 창의적인 기업을 초기 발굴, 지원하여 사회에 혁신적인 변화를 만들며 세계시장을 목표로 키우는 것도 동그라미재단의 아이덴티티와 부합한다 생각합니다.

## 서정헌 수퍼바이저

(주)세움넷 대표

담당기업. (주)선산행복일터 (경상북도 구미시)

### 담당 기업 선정 이유는?

선산행복일터의 특수세탁분야는 유망한 사업영역입니다. 장애인과 고령자를 고용한 사회적기업은 일반 영리 기업들과 시장에서 경쟁했을 때 지속가능성이 가장 중요한 데 이 사항을 충분히 충족시킬 수 있다고 보았기 때문입니다.

### 지역 기업의 어려움과 이를 극복하기 위해 필요한 것은?

기업 대표자를 비롯한 구성원들이 사회적기업을 사회사업 개념과 혼동하는 문제입니다. 사회사업이라 생각하고 마케팅이나 영업이 이뤄지면 기업의 비즈니스 모델이 제대로 구현되지 못합니다. 이는 기업 구성원 스스로 극복해야 하는 문제입니다. 가장 좋은 해결방법은 기업가정신을 갖추는 것이라 생각합니다.

### 1기, 2기 수퍼바이저로 활동하며, 보람된 것과 아쉬운 부분이 있다면?

특별히 힘든 부분은 없었습니다. 다만 제가 직접 해결 방법을 제시하기보다는 문제를 스스로 깨닫고 해결 방법까지 고민할 수 있도록 유도하는 형태의 수퍼바이징을 진행했기 때문에 파트너 기업이 이 방법에 적응해 실행 방법을 찾기까지 다소 시간이 걸린 점은 아쉬웠습니다. 2015년 지원 프로세스는 교육과 결합하여 진행된다고 하니 이런 부분은 어느 정도 해소될 것이라 기대가 큼니다.

### '로컬 챌린지 프로젝트'의 장점과 보완할 점은?

수퍼바이저를 절대적으로 신뢰하고, 기업 역량 강화를 중점 지원하는 점 등은 큰 장점이라고 생각합니다. 앞으로도 꼭 유지되면 좋겠습니다. 보완할 점이라면 지원 기준을 굳이 3년 이상 기업으로 두지 않아도 될 것 같습니다. 지원 효과를 극대화하기 위해서는 초기 기업들도 비즈니스 모델에 대해 정확히 검증하고 지원 대상에 포함했으면 합니다.

## 이종익 수퍼바이저

딜로이트 안진회계법인 상무

담당기업. (주)러브아시아 (대전광역시 중구) / (주)휴먼케어 (충청북도 청원군)

### 담당 기업 선정 이유는?

러브아시아의 아시안 음식점이 이주여성노동자의 안정적인 일자리가 될 수 있도록 지속가능 성장하여 더 많은 고용과 사회적 역할을 담당하길 바랍니다. 휴먼케어는 현재 복지영역 사업의 안정적 운영과 장애인 보조기구 신규 사업으로 장애인 의료 복지 증대와 고부가가치 사업 모델을 발굴하여 지역사회 고용 창출과 사회적 가치 증대를 기대합니다.

### 지역 기업의 어려움과 이를 극복하기 위해 필요한 것은?

문제는 체계적인 경영 능력 부족입니다. 사회적인 가치만을 추구하다 경쟁에서 뒤처지기도 하고, 한정된 자원의 효과적인 활용, 수익 확보, 지속적인 성장 모델이 전반적으로 취약한 경우였습니다. 경영에 필수적인 교육(미션, 전략, 재무, 운영, 조직 등)을 진행하고, 이후 조직 구성원들과 명확한 비전과 미션을 공유한 뒤 사업 전략과 모델 수립이 필요합니다. 아울러 수익모델과 손익구조, '자금조달 계획 등 기본적인 재무 관리와 함께 정교한 마케팅, 영업 전략 및 실행계획을 수립해야 합니다.

### 1기, 2기 수퍼바이저로 활동하며, 보람된 것과 아쉬운 부분이 있다면?

뚜렷한 사업 목적과 목표를 설정하고, 이를 구성원들이 공감하며 변화하려는 모습을 볼 때 가장 보람을 느꼈고 한정된 지원 예산이나 기간, 전문가 지원 등의 한계가 아쉬웠습니다.

### '로컬 챌린지 프로젝트'의 장점과 보완할 점은?

사회적기업, 스타트업, 중소기업, 여성창업자 대상의 다양한 지원 모델 중 재단의 지원 모델은 독보적입니다. 향후 전문가 참여를 확대하여 업종, 지역, 규모에 맞는 모델과 방법론을 수립하는 것이 중요 과제라 생각합니다. 특히, 대상 기업의 선정 방식, 사후 관리 및 확산이 중요합니다. 또한 참여 기업들이 지역의 성공 사례가 될 수 있도록 사업의 연속성도 중요합니다.

## 정영달 수퍼바이저

대한상공회의소  
중소기업 경영자문위원

담당기업. 청도 성수월마을 영농조합법인 (경상북도 청도군)

### 담당 기업 선정 이유는?

성수월마을 영농조합은 조합원 4천여 명인 조합으로 성곡댁으로 수몰지구가 된 마을 주민이 주축인 조합입니다. 그동안 청도 철가방코미디극장을 성공적으로 운영하며, 농촌체험 프로그램을 활발히 운영하였습니다. 26만 평 정도의 성곡댁이 완공되는 시점에 수상레저 사업의 상승기를 탈 수 있는 카누 사업으로 동그라미 재단에 도움을 청한 것은 시의 적절한 프로젝트였다 생각합니다.

### 지역 기업의 어려움과 이를 극복하기 위해 필요한 것은?

카누 사업의 자원 확보 외에 큰 어려움은 없었습니다. 다만 동절기 수입을 기대하거나 과도한 카누 대여료 설정, 극장 관람객과 농촌 체험 참여자의 수치를 너무 낙관적으로 본 수입예측 등 비합리적인 사업 계획이 문제점으로 발견되었습니다. 이런 점들을 같이 작업하여 해결하였고, 더불어 구매, 안전관리, 인원 확보 등의 문제도 해결하였습니다.

### 2기 수퍼바이저로 활동하며, 보람된 것과 아쉬운 부분이 있다면?

카누 사업의 기초가 해결되었으니 올해부터는 유망 수익사업이 될 것으로 생각합니다. 작은 조직이나 기업을 도울 때는 옳은 질문을 하여 스스로 바른길로 가도록 유도하고, 잘하는 부분은 가급적 내버려두는 것이 좋은 결과를 낸다는 것이 제가 경험 통해 얻은 방식입니다. 재단에서는 이런 수퍼바이징 형태를 좀 더 이해해 줬으면 합니다.

### '로컬 챌린지 프로젝트'의 장점과 보완할 점은?

기회균등에 일조하지는 취지를 살린 것이 장점이고, 카누사업을 지원한 것은 위와 같은 취지에 부합한다고 생각합니다. 일반적인 밀착 자문을 위한 수퍼바이저 체계를 보완할 세무, 법무, 노무, 특허, 디자인 등 전문가 지원 풀이 만들어지면 좋겠습니다.

## 정용환 수퍼바이저

프리씨오 부회장

담당기업. (주)착한자전거 (전라북도 전주시)

### 담당 기업 선정 이유는?

착한자전거는 전라북도 전주시에 있는 사회적기업입니다. 전북대학교 기계공학과 교수와 국제장애인기능올림픽에서 자전거조립부문 금메달을 수상한 기술자가 창업한 자전거 전문기업으로 폐자전거를 수거하여 재활성자전거를 생산함으로써 자원 재활용에 앞장서고 있습니다. 이 기업의 사업모델이 안정화되면 국내 다른 지역으로 확산시켜 범국가적인 자원재활용이 이루어질 가능성을 보고 선정했습니다. 우선은 지속가능성이 있는 자전거전문 사회적기업으로 성장을 기대하고 있습니다.

### 지역 기업의 어려움과 이를 극복하기 위해 필요한 것은?

작은 시장 규모, 전문인력 확보의 어려움 등이 극복해야 할 과제입니다. 인터넷 쇼핑물과 이동 서비스 차량을 활용하여 접근 가능한 시장으로 확장하고, 다른 지역의 기업들과 협업을 추진하고 있습니다.

### 2기 수퍼바이저로 활동하며, 보람된 것과 아쉬운 부분이 있다면?

긍정적으로 변화하는 모습을 볼 때 가장 보람이 있었고, 기존의 패러다임에서 빠져나오지 못해 몇 명 되지 않는 조직에서 소통이 원활하지 못함을 볼 때 힘들었습니다.

### '로컬 챌린지 프로젝트'의 장점과 보완할 점은?

이 프로그램의 장점은 기업에 다가가는 방식의 접근 방법, 지원 인력의 열정인 것 같습니다. 현재는 1년 단위로 지원하고 있는데, 2~3년 단위의 장기 지원도 필요할 것 같습니다.



## 담당자와 직원들의 한마디

'로컬 챌린지 프로젝트'의 지원대상이 재단 미션인 '모두에게 기회를'에 초점이 맞춰서 기획되었기 때문에 '기획격차해소'에 긍정적인 영향을 주었다고 생각합니다. 인력, 자원, 정보 등의 기회가 상대적으로 적은 지역(지방)에 집중하며, 자립하기 위해 애쓰는 '지역 기여형 기업'들을 지원했기 때문에 도움이 필요한 빈 자리들을 채워갈 수 있었습니다. 앞으로도 파트너들과 함께 지역에서 수평적인 나눔의 선순환을 만들어 가기를 소망합니다.

담당자  
강소라



재단직원  
전체의견

수퍼바이저 분들께서 큰 역할을 해주셨던 것처럼, 협업할 수 있는 분야별 전문가 풀을 더 많이 확보하지 못한 것에 대해 아쉬움이 있습니다. 또한, 사업의 운영·심사 프로세스를 정교화하고 보완하는 것도 필요합니다. 지원 영역을 확대할 수 있는 방안도 고민하고 있습니다. 로컬 챌린지 프로젝트 3기 지원에는 이런 점들을 보완하여 사업의 목표인 '지역을 행복하게 하는 기업 롤모델의 발굴과 확산'을 이룩하며 더불어 사는 경제 공동체 형성에 기여하도록 노력하겠습니다.

### 좋았던 점

- 기업 존속의 기로에 서 있는 3년 차 지역 기업을 대상으로 지원한 점이 기획의 폭을 넓히는 계기였다고 생각합니다.
- 현장 중심으로 움직인 프로그램이 좋았으며, 참여 기업 대표님들이 스스로 체인지 에이전트로 변화하는 모습이 감명 깊었습니다.
- 수퍼바이저 분들의 진정성과 애정이 사업의 성패를 가른다고 생각합니다. 앞으로도 역량 있는 컨설턴트들의 참여가 지속되기를 바랍니다.

### 아쉬운 점

- 우리가 수행하는 일들이 왜 필요한지, 어떻게 하는 것이 효율적인지 끊임없이 고민해야 할 것입니다.
- 개별 기업의 역량강화 뿐 아니라 궁극적으로 소비자, 생산자, 유통자가 모두 혜택을 얻을 수 있는 균형 잡힌 지역 생태계를 구축하는데 도움이 되면 좋겠습니다.
- 선발 이전에 지역 마다 다양각색인 문제에 대해 재단이 좀 더 조사하고, 살폈다면 어땠을까?라는 생각이 듭니다.

# 교육지원사업

## 'ㄱ'찾기 프로젝트 공모사업

### Finding 'ㄱ' Project





## ‘ㄱ’찾기 프로젝트 공모사업에 대해

### 왜 Why 시작했는지?

동그라미재단은 미래를 주도할 청소년들에게 앞으로 필요한 교육과 기회는 무엇일까 고민했습니다. 이런 고민에서 찾은 기업가정신(Entrepreneurship) 교육은 이 시대 청소년들에게 일과 직업에 대해 새로운 가치관을 전하는 기회가 될 수 있다고 생각하며 <‘ㄱ’찾기 프로젝트 공모사업>을 시작했습니다. 재단이 생각하는 청소년에게 필요한 기업가정신 교육이란 ‘자신만의 새로운 진로를 개척하겠다는 용기와 결심, 당장 가능한 것부터 하나씩 시도해보는 현실적인 실천력, 그리고 실패에서 교훈을 얻어 한 걸음 더 나아가는 지혜와 불굴의 의지력을 배우고 연습하는 것’입니다.

### 무엇을 What 했는지?

동그라미재단은 기업가정신의 확산을 위해 공모사업 형식으로 프로젝트 실행 단체를 선정하여 콘텐츠를 개발하고, 단체와 단체 간의 연결을 통해 경험을 공유하고, 시너지를 낼 수 있도록 하였습니다. 기업가정신을 교육하여 청소년의 진로탐색을 돕고, 청소년들은 자신의 꿈이 곧 일이 되는, ‘꿈=일’이라는 것을 배웁니다.



## 2014년 사업과정

### 어떻게 How 해왔는지?

2014년 2기 공모는 총 67개의 프로젝트를 접수하여 최종 11개의 프로젝트를 선정하였습니다. 2기에 선정된 프로젝트는 총 4개의 구성으로, 학교 안 프로젝트, 학교와 학교 밖 연결 프로젝트, 학교 밖 프로젝트, ‘ㄱ’찾기 지원 프로젝트를 운영하였습니다.

서로 내용과 방식은 다르지만, ‘기업가정신 확산을 위한 새로운 시도’라는 공통점이 있는 11개의 프로젝트는 각자의 현장에서 변화를 만들고자 노력했으며, 그 ‘변화의 시작’은 매월 정기 공유회에서 공유하였습니다.

새로운 시도였던 만큼 프로젝트가 중단되거나, 일정이 지연되거나, 계획이 변경되는 등 다양한 어려움이 있었지만, 그 과정에서 프로젝트 단체 간 협업의 기회도 생기고, 기업 후원을 받는 등 의미 있는 변화가 있었습니다.

### ‘ㄱ’을 Story 찾아가는 이야기

‘ㄱ’찾기 프로젝트 공모사업은 1기(2013년 4월~2014년 3월) 프로젝트 14개, 2기(2014년 4월~2015년 1월) 프로젝트 11개를 선정하여 지원하였습니다. 선정된 프로젝트의 실행 결과물은 동그라미재단 홈페이지 자료실에서 내려받아 활용하실 수 있습니다.



# 'ㄱ'찾기 프로젝트 공모사업 선정단체 이야기

## 2014년 2기 최종 선정단체

주제 구분	단체명	프로젝트명	결과물
01. 학교 안 프로젝트	서울중등진로와직업교과교육연구회	꿈 Job 自(ECCD)	교육PPT
	양정여자고등학교	여고생, 세상을 만나다	사례집, 프로젝트 매뉴얼
	에어	아이디어만 가져와, 프로그래밍부터 가르쳐줄게	교육PPT, 웹서비스
	행복한교육실천모임	The 두런두런 동아리 프로젝트	교육PPT, 프로젝트 매뉴얼
02. 학교와 학교 밖 연결 프로젝트	모두커뮤니케이션즈	MODU Guide to Major	교육PPT, 교사 네트워크
	안산YWCA	청사진 (청소년 사회적기업 진로체험 멘토링)	교육PPT, 사회적기업 동아리
	어썬스쿨	토요일 학교 프로젝트	교육PPT
03. 학교 밖 프로젝트	꿈틀	이곳에서 STAVITY	온라인 플랫폼, 다큐멘터리
	아름다운학교	놀며 쉬며 일하기 플랫폼	프로젝트 매뉴얼, 지역센터
04. 'ㄱ'찾기 지원 프로젝트	야츠(YATS)	'ㄱ'찾기 스토리북	만화 도서
	위시루프	'ㄱ'찾기 프로젝트 영상스토리텔링	영상제작물

# 서울중등진로와직업교과교육연구회

## 꿈 Job 自

'ㄱ'찾기 프로젝트 공모사업을 통해 발굴된 콘텐츠를 현직 진로진학상담교사가 중심이 되어 공교육 현장에 도입할 수 있도록 개발, 확산한 프로젝트입니다.

### 프로젝트를 시작한 이유는?

꿈 Job 自 프로젝트는 2013년도 'ㄱ'찾기 프로젝트 공모사업을 통해 얻은 결과물을 활용해 전국 학생들에게 기업가정신(Entrepreneurship) 역량을 키워주는 진로교육 콘텐츠를 개발하고 보급하고자 기획하였습니다. 특히 진로교육의 최대 화두인 자유학기제의 전면 시행을 1년 앞둔 시점에서 중학교 1학년 대상 '기업가정신 창의적 자기주도 진로개발을 위한 학생용 워크북'과 '교사용 매뉴얼' 개발에 집중하였습니다.

### 프로젝트로 인한 변화가 있다면?

급변하는 오늘날의 사회에서 기존 직업이나 일자리를 단순히 나에게 끼워 맞추는 수동적인 사고에서 벗어나야 함은 자명합니다. 새로운 직업을 스스로 창조하고 개척해 나가는 기업가정신은 이제 시대적 사명이 되었습니다. 이 프로젝트는 학생의 기업가정신을 함양하고, 진로진학상담교사에게는 창의적 자기주도 진로개발에 대한 교수학습 역량을 높이고, 학부모에게는 자녀의 미래에 대한 불안을 해소하는데 기여하는 바가 큼니다. 이 프로젝트가 뿌린 변화의 씨앗은 우리 학생들이 공부하는 교실에서 공부에 찌든 것이 아닌 자신의 삶에서 꿈과 희망을 발견하고 활짝 핀 웃음을 보였다는 데에 있습니다.

### 기억에 남는 에피소드는?

'ㄱ'찾기 프로젝트 공모사업을 통해 개발된 내용으로 콘텐츠를 만든다면 어렵지 않을 것으로 생각했으나 오판이었음을 프로젝트 시작 후 얼마 지나지 않아 깨달았습니다. 각각의 프로젝트가 원하는 기업가정신이 다르고 대상도 다양하여 중학교 1학년 눈높이에 맞는 교육 프로그램으로 재가공하기 어려웠습니다. 하지만 어려운 기업가정신을 이해하려 노력하고 사회문제를 발견하고 해결하려 애쓰던 생기 발랄한 학생들의 모습이 지금도 참 예쁘게 느껴집니다.

### 우리에게 기업가정신이란?

변화만이 변화하지 않는다는 패러다임이 지배하는 현실처럼 우리 청소년들이 만나게 될 세상은 거대한 변화의 흐름 속에 놓일 것입니다. 이런 변화에 능동적이고 적극적으로 대응하여 새로운 가능성을 발견하고, 스스로 주도하며 비전과 희망의 기회를 찾아야 합니다. 우리 시대가 요구하는 기업가정신이란 미래의 불확실한 환경 속에서도 잘 적응하여 새로운 가치를 창출하고 문제를 해결하는 창의적 진로 개발 역량이라 생각합니다.



## 여고생, 세상을 만나다

기업가정신을 바탕으로 이천 양정여자고등학교 학생들이 코워킹스페이스 운영, 학교 앞 전통시장 및 소상공인지원, 교내 및 지역사회 문제해결 활동 등을 직접 기획하고 시도한 프로젝트입니다.

### 프로젝트를 시작한 이유는?

경기권 일반계고 재학생 대상 체인지메이커 학교 프로젝트입니다. 공교육 내에서 '나'와 '세상'을 바라보는 새로운 관점을 제시하고, 세상을 변화시킬 힘을 길러주고자 기획했습니다. 프로젝트의 미션은 동그라미재단이 추구하는 가치와 일맥상통합니다. 바로 '기회는 누구에게나 공평하게 주어져야 하며, 그것이 우리 사회의 문제를 해결하는 출발점'이라는 재단의 미션, '수혜자는 무한한 잠재력을 지닌 미래의 가치이며 동시에, 미래에 다른 누군가를 도울 수 있다'는 재단 출연자가 추구하는 가치입니다. 이러한 교육 수혜를 통해 막연히 미래에 누군가가 되는 것이 아니라, 학생들 또한 한 명의 체인지메이커로서 지금 바로 할 수 있는 범위에서 세상과 만나, 세상을 변화시키는 경험을 갖도록 하였습니다.

### 프로젝트로 인한 변화가 있다면?

'실천이 이론을 이긴다.'(-애시 모리아) 세상을 변화시킬 멋진 아이디어와 이론이 있더라도 그것을 실천하지 않는다면 이전보다 아무 것도 더 나아지지 않습니다. 프로젝트 전에는 아이디어 경진대회 같은 것에 참여하던 아이들이 이제는 자신과 학교를 변화시킬 수 있는 아이디어를 행동하며 실질적인 변화를 만드는 모습을 볼 수 있게 되었습니다.

또한, 도전, 실패, 성공에 대한 인식 변화도 있었습니다. 성공하지 못할까 봐, 실패가 두려워서 혹은 꼭 좋은 결과를 내야 한다는 압박에 시작조차 하지 않는 학생들이 많습니다. '여고생, 세상을 만나다'에

참여한 학생들은 본인들이 발견한 문제를 해결하는 과정과 이를 통해 만들어낸 가치를 통해 도전에 대한 인식이 변했습니다.

학교에 학생인쇄실이 생기고, 플리마켓 행사가 학생 문화로 자리잡고, 학교 앞 분식집이 친구들의 열정과 행동으로 변화하는 모습은 또 다른 학생들에게 자극이 되고 체인지 메이커로서의 잠재의식을 깨우는 계기가 되었습니다. 2학기에 실시된 체인지메이커 행사에 무려 11개 팀이 학교 내 변화를 만들었습니다.

### 기억에 남는 에피소드는?

학생들이 학교 안에서 만든 변화를 전국으로 알리기 위해 선생님들을 모시고 설명회를 열었던 일, 야광 돌계단을 만들기 위해 학생들이 페인트 전문가에게 자문 받던 일, 구글에서 검색해 만든 계약서부터 시작해 분식집의 대변화를 이끌어 냈던 일, 소셜벤처경연대회에서 대상을 타고 10분간 울던 아이들의 모습 등 크고 작은 18개 프로젝트의 진행과정 모두가 기억에 남는 에피소드가 되었습니다.

### 우리에게 기업가정신이란?

변화 속에서 기회를 발견하여 자원을 확보하고, 위험을 감수하며 문제를 해결하여 새로운 변화와 가치를 만드는 도전 정신이라 생각합니다. 특히, 기업가정신 교육이 학교, 학생들과 만났을 때 가장 중요한 것은 '도전정신'과 이를 통해 '변화와 가치'를 만드는 것이라 생각합니다.



\* 본 프로젝트는 2014년 10월 28일 한겨레 교육섹션에 보도되었습니다.

## 아이디어만 가져와, 프로그래밍부터 가르쳐줄게

안산 한국디지털미디어고등학교 학생들이 청소년을 대상으로 웹/앱 개발을 교육하고, 실제 사회문제개선을 위한 서비스까지 연계한 프로젝트입니다.

### 프로젝트를 시작한 이유는?

소프트웨어 교육이 중요해지는 사회적 상황에도 불구하고, 청소년이 공부할 수 있는 온, 오프라인상의 공간이나 기회는 많이 부족합니다. 기계적인 일상을 반복하며 공부하는 청소년들에게 생각을 생각에서 그치지 않고 펼칠 수 있도록 하고 싶습니다. 또한, 프로그래밍으로 만들어진 결과물은 사회에 큰 혁신을 불러올 수 있습니다. 만약 사회적 문제에 대한 서비스를 만든다면 어떤 영향을 사회에 불러올 수 있을지 궁금했습니다.

### 프로젝트로 인한 변화가 있다면?

이 프로젝트를 진행하면서, 팀원 개인의 프로그래밍 지식이 상승하였고 이를 바탕으로 서비스를 만들수 있는 지식적, 기술적 기반이 쌓였습니다. 또한, 프로젝트 진행 과정에서 여러 갈등과 문제 상황들을 직면하면서 대처능력과 문제해결 능력이 상승하였습니다. 사회문제를 깊이 이해하고 그것을 해결하고 싶다는 생각을 행동으로 이끌면서 통찰력과 실천 능력이 높아진 것 같습니다. 위의 점들이 프로젝트를 통한 우리의 변화라고 생각합니다.

### 기억에 남는 에피소드는?

프로그래밍을 전혀 모르던 팀원이 있었는데, 같이 배우고, 숙제하면서 서로가 작성한 코드를 분석하고, 본인이 만들고 싶은 것들을 만들면서 프로그래밍 실력이 날이 갈수록 높아졌던 것이 가장 인상 깊은 에피소드입니다.

### 우리에게 기업가정신이란?

거창하지는 않지만 자신이 만들고 싶었던 것, 바꾸고 싶었던 것 등 아주 작은 생각일지라도 생각에서 그치지 않고 이루기 위해서 찾고, 공부하고, 그것을 바탕으로 행동하는 것이라 생각합니다.



\* 본 프로젝트는 2015년 2월 17일 한겨레 교육섹션에 보도되었습니다.

# 행복한교육실천모임

## The 두런두런 동아리 프로젝트

중,고등학교 내에서 기업가정신 동아리를 구축하고, 학교 및 생활 속 문제를 발견, 해결, 실행하는 프로젝트입니다.

### 프로젝트를 시작한 이유는?

두런두런 동아리 프로젝트는 청소년들이 자신이 속한 공동체의 불편함과 문제점을 포착하고 이를 '두런두런 6단계'에 맞추어 해결함으로써 변화를 만들어내는 '행동을 통해(Do) 배우는(Learn)' 체인지메이커교육 프로그램입니다. Babson College의 기업가정신교육 프로그램인 '파운데이션즈 오브 매니지먼트 앤 엔터프라이저십(Foundations of Management and Entrepreneurship)'에서 영감을 받은 것으로, 현재 Babson College를 휴학 중인 임종규 선장이 행복한교육실천모임과 협력하여 기획 및 진행하였습니다.

### 프로젝트로 인한 변화가 있다면?

총 8개의 중고등학교에서 동아리 형태로 100여 명이 참여한 2014 두런두런 프로젝트에서는 팀별로 포착한 문제들이 모두 해결되었습니다. 급식문화 및 질서를 바로잡기 위한 식권발행, 소통이 부족한 학교에는 학생들끼리 쓰는 게시판 설치하여 소통을 활성화하고, 학생들이 직접 멋진 벽화를 그려 손상되어가는 탈의실을 지켜냈으며, 학교 선배들을 직접 초대하여 다양한 주제별로 강연콘서트를 여는 프로젝트 등이 성공적으로 진행되어 다양한 변화들이 만들어졌습니다.

### 기억에 남는 에피소드는?

구리고등학교 GPS(Guri Prime Solvers)팀은 좁은 교문과 혼잡한 교통 탓에 차를 타고 출근하는 교사들과 졸린 눈을 비비며 등교하는 학생들이 사고가 날 수 있는 위험한 등·하굣길을 문제 삼아, '질서의 민족'이라는 프로젝트를 진행하였습니다. 교장 선생님께 후원받은 페인트로 학생들은 몇 주 동안 주말을 반납해가며 횡단보도, 중앙선 등을 직접 그려 문제를 해결했던 것이 가장 기억에 남습니다.

### 우리에게 기업가정신이란?

기업가정신은 '이유있는 행동을 하며 사는 생활방식'이라고 생각합니다. 어떤 일을 할 때 나만의 사고를 통해 명확하고 확실한 why를 포착하고, 이 why로부터 생겨난 아이디어나 이니셔티브(계획)를 행동으로 옮기는 것, 또 이러한 행동에서 만들어진 가치가 지속가능할 수 있도록 유지, 발전하며 끊임없이 가치와 변화를 창출하며 사는 삶의 방식입니다.



# 모두커뮤니케이션즈

## MODU Guide to Major

교육현장에서 활용할 수 있는 전공연계 진로교육자료를 프리젠테이션 양식으로 개발 및 보급하고, 전국 진로진학상담교사의 연락망을 구축하여 결과물을 공유하는 프로젝트입니다.

### 프로젝트를 시작한 이유는?

모두 가이드 투 메이저(MODU Guide to Major)는 대학 전공을 소개하는 진로교육자료를 대학생이 개발하고, 이를 전국 중고등학교 진로 교사들에게 무료로 보급하는 프로젝트입니다. 이 프로젝트를 시작한 이유는 진로교육 열풍이 불면서 수많은 진로 직업체험 프로그램과 멘토링이 생겨나고 있지만 정작 중등학생들이 가장 궁금해하고 또 실제로 선택하는 진로인 학과와 전공에 대한 콘텐츠는 부족하다는 점에서 착안하였습니다. 학생들이 학과에 대해 모르는 내용들을 생생하게 소개하기도 하지만 동시에 학과에 대해 가지고 있는 편견과 오해들, 학과와 직업의 관계에 대해서도 소개 해줌으로써 보다 나은 전공 의사결정을 돕고자 합니다.

### 프로젝트로 인한 변화가 있다면?

학생들의 변화는 크게 두 가지 입니다. 첫째, 희망 전공이 있던 학생들의 경우 이에 대한 이해도를 높일수 있었고 목표 전공이 없던 친구들은 관심이 가는 전공을 발견했습니다. 학기 동안 여러 차례 진행되는 수업 시간을 활용하기 때문에 한 전공에 대한 교육뿐만 아니라 여러 전공 탐색이 가능했습니다.

둘째, 학생들의 공부에 대한 동기와 목적의식이 강해졌습니다. 학생들이 보통 공부에 대한 의미를 찾지 못하거나 무기력한 이유는 꿈이 없거나 뚜렷한 목표가 없기 때문입니다. 그러나 본 프로젝트를 통해 관심 가는 전공이나 분야를 찾아 그곳에 진학해야겠다는 목표를 가지면서 학습 의지나 동기도 증가하는 효과가 있었습니다.

### 기억에 남는 에피소드는?

진로교육자료를 만드는 대학생들의 변화와 반응이 흥미로웠습니다. 처음에는 아르바이트의 개념으로 접근하여 소정의 사례금을 받고 전공 소개 자료를 만들고 동영상 촬영하던 대학생들이, 점차 프로젝트의 취지 자체에 공감하고 일 자체를 즐기게 되었습니다. 아마도 본인들이 중등학생 시절 전공과 진로에 대한 이해가 부족한 채 선택했다는 아쉬움과 후배들을 도와주고 싶다는 재능 기부 의지였으리라 생각합니다.

### 우리에게 기업가정신이란?

MODU가 생각하는 기업가정신은 위험을 감수하더라도 자신이 진정 하고 싶은 것이 무엇인지 탐색하여 찾아내고, 이를 실천하여 삶의 주인이 되는 것입니다. 아직 학생들은 기업가정신이라고 하면 창업만을 떠올립니다. 하지만 기업가정신은 비단 창업뿐 아니라 의사, 디자이너, 학자, 공무원 등 여러 직업 분야에서도 개개인별로 다양한 형태로 발현될 수 있고 또 발현되어야 한다고 생각합니다.



# 안산YWCA

## 청·사·진 (청소년 사회적기업 진로체험 멘토링)

안산 지역을 중심으로 지역 내 사회적기업 동아리 구축, 사회적기업 탐방, 소셜미션 수행 활동을 실행한 프로젝트입니다.

### 프로젝트를 시작한 이유는?

청·사·진(청소년 사회적기업 진로체험 멘토링)은 청소년들이 주체적으로 관심이 있는 사회적기업을 선정하여 기업체험과 연구를 통해 기업의 문제점을 찾고 해결점을 제안하는 프로젝트입니다. 이 과정에서 청소년들은 본인의 강점을 찾아 진로와 연결하고, 사회적기업에는 새로운 아이디어를 제공하는 청소년 진로직업교육입니다.

교과과정 안에서 정기적으로 진행되는 진로교육은 단순 강의나, 체험 위주로 획일화되어 청소년들의 강점이나 적성을 직접 파악하기 어렵습니다. 그래서 지역에 자리잡은 사회적기업과 연계하여 자연스럽게 이슈에 접근하고, 다양한 문제의 해결책을 찾는 과정에서 경험한 지역경제를 밑거름으로 혁신적이고 창의적인 인생설계를 하도록 진행하였습니다.

### 프로젝트로 인한 변화가 있다면?

청소년은 기업연구를 하며 자신들이 운영자의 입장에서 기업을 바라보는 관점을 가지게 되었고 이를 통해 다양한 직업의 세계를 체험하였습니다. 기업의 문제를 찾고 해결방안을 제시하는 과정에서 찾은 자신들의 강점을 진로와 연결하는 도전을 했으며, 동아리 구성원들과 활동하며 소통과 협업의 중요성을 깨닫는 계기가 되었습니다. 학

교에는 기존의 진로체험과 달리 청소년들 스스로 기업 선정, 문제발견 및 해결방안을 제시하는 과정을 지켜보며 청소년들의 또 다른 가능성을 발견하는 기회가 되었습니다. 사회적기업은 청소년들의 제안을 통해 늘 운영해 오던 방식에서 벗어나 여러 시도를 고민해 보는 시간이고, 안산YWCA는 이번 프로젝트를 통해 지역 문제를 청소년의 창조적인 아이디어로 해결해 보는 새로운 도전이 생겼습니다.

### 기억에 남는 에피소드는?

솔루션 회의 진행 시 청소년들이 발견한 문제점과 제안에 대해 의견을 제시할 때 기업의 대표자가 적극적으로 수렴하기보다는 제안사항을 적용했을 때의 문제를 장황하게 설명하며 기본 상했던 일이 있었습니다. 그러나 그 대표께서 사업장으로 돌아가서 청소년들이 실행했던 설문 결과와 제안내용을 정리해서 꼭 보내달라 요청한 모습을 보며 보람을 느꼈습니다.

### 우리에게 기업가정신이란?

'꿈'과 '창조적 아이디어' 그리고 '도전 정신'이라고 생각합니다. 또한 자신의 꿈을 이루고자 하는 열정을 가진 모든 사람이 새로운 생각을 할 수 있고 도전할 수 있는 환경이 조성되는 사회가 되길 바랍니다.



# 어썸스쿨

## 토요일 학교 프로젝트

토요일을 이용하여 학교에서 배우지 못했던 자기이해, 세상이해, 기업가정신 실행 프로젝트를 교육하고, '토요일 학교' 모델을 구축 및 확산하는 프로젝트입니다.

### 프로젝트를 시작한 이유는?

'모든 아이들은 예술가로 태어난다.'라는 파블로 피카소의 말을 보고 시작한 프로젝트입니다. 청소년 한 사람 한 사람이 가진 그들만의 잠재된 가능성과 내면의 가치를 발현시키는 경험의 장을 마련해 주고 싶습니다. 프로젝트는 총 1년(32주)과정입니다. 1학기, '나를 알아가는 과정'에서는 내가 무엇을 좋아하고 잘하는 사람인지, 언제 행복했는지 스스로 생각하는 시간을 갖습니다. 이후 세상을 알아가는 과정에서 세상 흐름과 이를 해석하는 자신의 시각을 형성해 봅니다.

2학기, '두런두런 학교변화 프로젝트'에서는 학생들 스스로 학교 변화의 주체가 되어 더 좋은 학교를 만드는 기회를 포착하고 팀을 이뤄 새로운 도전을 합니다. 이 과정을 공교육 현장에서 보다 많은 학생들에게 전달될 수 있도록 청년 강사를 양성하고 교안과 매뉴얼을 제작 하였습니다.

### 프로젝트로 인한 변화가 있다면?

가시적인 성과를 낸 학생도 있고 그렇지 못한 아이들도 있습니다. 그러나 현재의 결과로 학생들의 변화를 판단하고 싶지 않습니다. 우리가 목격한 것은 그들의 밝아진 표정과 진정성있는 이야기, 그리고 사람을 대하는 태도의 변화였습니다. 토요일 학교를 처음 진행한 안산 경안고등학교는 120명의 학생이 참여하여 32주 모든 과정을 함께 했습니다. 처음에는 '입시를 위한 과정도 아닌데 학생들이 토요일에 학교에 오겠어?'라는 우려 속에서 시작했지만, 1년의 과정은 모두 정상적으로 진행되었고, 처음 진행할 때 2명의 교사로 시작한 토요일 학교는 학교와 교장 선생님의 전폭적인 지지를 받아 약 10명의 교사가 함께 하는 프로젝트로 성장했습니다. 이 과정에서 어썸스쿨은 '기'찾기 공모사업의 지원을 받아 청년 강사를 교육하여, 2명으로 시작한 토요일 학교는 현재 청년 멤버 약30명이 함께 하는 조직으로 성장했습니다.

일에 학교에 오겠어?'라는 우려 속에서 시작했지만, 1년의 과정은 모두 정상적으로 진행되었고, 처음 진행할 때 2명의 교사로 시작한 토요일 학교는 학교와 교장 선생님의 전폭적인 지지를 받아 약 10명의 교사가 함께 하는 프로젝트로 성장했습니다. 이 과정에서 어썸스쿨은 '기'찾기 공모사업의 지원을 받아 청년 강사를 교육하여, 2명으로 시작한 토요일 학교는 현재 청년 멤버 약30명이 함께 하는 조직으로 성장했습니다.

### 기억에 남는 에피소드는?

동그라미재단에서 우연히 같이 이야기를 나눈 두런두런 프로젝트 담당자 임종규 선장을 만난 일입니다. 우리는 두런두런의 교육 과정이 매우 좋아서 임종규 선장에게 토요일 학교 프로젝트에 적용할 수 있는지 문의했고, 다행히 그와 뜻이 아주 잘 맞아 더 좋은 공교육 현장과 청소년을 위해 힘을 모으게 되었습니다. 이후 토요일 학교 1년 과정 프로젝트가 완성되었고, 청년 강사 교육을 함께했으며 구글코리아 등과 파트너가 되어 더 많은 학교 현장에서 청소년들을 만날 수 있었습니다. 무엇보다 어썸스쿨의 새로운 만남과 기회가 동그라미재단의 공간을 통해 만들어져 신기하고 감사했습니다.

### 우리에게 기업가정신이란?

'행복은 내가 사랑하고 잘하고 세상이 원하는 것의 교차점에 있다.' - 필리핀 사회적기업가 올리버 세고비아



# 꿈틀

## 이곳에서 STAVITY

'청소년'을 주제로 청소년이 주도적으로 뮤지컬 공연 실행, 온라인 플랫폼(stavity.me) 개설, 다큐멘터리를 제작하였습니다.

### 프로젝트를 시작한 이유는?

문화예술활동을 지향하는 청소년 단체 '꿈틀'은 콘텐츠 개발과 창작 뮤지컬 제작을 진행했습니다. 또한, 내용을 공유할 수 있는 청소년 문화예술놀이터 홈페이지를 개발했습니다. 본 프로젝트의 모든 과정은 청소년들이 직접 수행하였습니다. 청소년들은 문화예술 경험과 배움의 기회가 부족합니다. 이러한 문제를 해결하고자 청소년들이 자발적으로 모였습니다. 그리고 프로젝트로 더 많은 청소년에게 문화예술의 기회와 경험, 배움을 제공하고자 도전했습니다.

### 프로젝트로 인한 변화가 있다면?

또래 연사들이 넓은 강단에 서서 자신이 생각하는 가치를 이야기하는 '개꿈콘서트'에서 우리의 시선을 사로잡은 말이 있었습니다. "미친 듯이 좋아하지 않아도 괜찮아요. 어떠한 경험이든 모두 의미 있는 일입니까?"라는 말입니다. 강연장에 모여 숨죽여 들던 30여 명의 학생들은 무대의 조명이 꺼지고 눈에는 어떠한 것을 다짐했다는 듯 변화의 반짝임을 지닌 채 강연장을 빠져나갔습니다. 강연을 끝낸 또래 연사는 그후 청소년들에게 열정적인 문자 메시지를 받았습니다. 뮤지컬 기회도 주어졌습니다. 뮤지컬을 함께 만들고자 다양한 청소년이 모였습니다. 장르 전공자뿐만 아니라 노래가 좋은 중학생, 일반 인문계 고등학생, 연기를 전공하는 대학생들에게도 도전 정신과 더불어 색다른 경험으로 인해 삶의 즐거움이 생겨났다고 합니다. 이들의 열정적인 도전은 또 다른 이들의 변화를 이끌 것이라 기대합니다.

### 기억에 남는 에피소드는?

뮤지컬 준비 중 1년 가까이 글을 써왔던 학생이 도전을 포기하면서, 팀도 프로젝트를 포기할 수밖에 없는 상황에 다다랐습니다. 기대했던 만큼 욕심도 컸기에 '포기'와 '실패'는 실감나지 않았습니다. 현실적으로 욕심을 낼 수 없었습니다. 그런데 '저' 한 명을 믿고 하나 둘씩 사람들이 모였습니다. 속초, 전주, 영주, 안양, 수원, 인천, 군포, 용인 등 전국 각지에서 모인 38명의 사람들은 배우, 스태프가 되겠다고 하였습니다. 우여곡절 끝에 창작뮤지컬을 만들게 되었습니다. 의미 깊은 이 작품은 분명 누군가를 변화시킬 것입니다. 그 서두에는 제가 있고 제가 가장 많은 변화를 몸소 느꼈기 때문입니다.

### 우리에게 기업가정신이란?

일과 직업의 새로운 가치관 확립을 위해 앞으로 청소년 스스로가, 또 어른들이 함께 만들어 나갈 새로운 과제라고 생각합니다. 처음에는 단순히 왜 청소년의 일과 기업가정신에 어른들이 끊임없이 개입하는지 불만을 가진 적이 있습니다. 하지만 우리가 말하는 기업가정신은 청소년들이 스스로 만들어가기엔 너무나도 어려운 숙제라는 것을 깨달았습니다. 하지만 기업가정신 교육을 접하는 것은 앞으로 사회에 나가 사회를 이끌 청소년들에게 너무나도 필요한 기회라는 것 또한 깨달았습니다. 현재의 기업가정신은 불완전합니다. 이를 개선하기 위해서는 청소년과 어른들이 함께 재구성하며, 연구하고 완전하게 만들어야 할 과제입니다.



# 아름다운학교

## 놀며 쉬며 일하기 플랫폼

비진학 청소년(학교 밖 청소년)들이 지역 내에서 자립할 수 있는 기회 탐색과 지속가능한 일자리를 만들 수 있는 지역센터 구축 활동을 지원하였습니다.

### 프로젝트를 시작한 이유는?

고등과정을 마치거나 제도 밖에 있는 청소년들이 진학과 취업, 경쟁을 통한 성공이 아닌 상상과 공존을 지향하며 제3의 대안적 진로를 찾을 수 있도록 지원하는 프로젝트입니다. 이들이 스스로 모색하여 선택한 삶을 살기 위해서는 청소년 한 명, 한 명이 자기 삶을 그릴 수 있는 라이프 디자이너가 되어야 합니다. 그러나 미래를 꿈꿔야 청소년들이 행복이 아닌 성공을 위해 강도 높은 노동이나 무한의 경쟁으로 자신의 꿈을 펼치지 못하고 있습니다. 이들에게 진학과 경쟁적 취업 이외의 대안적 삶의 경로가 있음을 알려주고 그 현실적 가능성을 보여 줌으로써 그들이 꿈과 가능성을 실제로 구현할 수 있도록 하자 합니다.

### 프로젝트로 인한 변화가 있다면?

첫째, 5개월을 함께한 청(소)년들이 사회가 원하는 경쟁, 입시, 스펙에 휩쓸리지 않고 당당하게 대안적 삶을 추구하게 되었습니다. 둘째, 이 사업이 진행되는 광진구 지역의 사회적경제 주체와 여러 마을 네트워크와의 협의를 통해 다양한 인프라가 늘어났습니다. 셋째, 아직 국내에서 이러한 대안적 활동이 활발하게 움직이는 모습은 보이지 않지만, 우리의 프로젝트가 하나의 기반이 되어 광진 지역과 대안교육 현장에 조금씩 인식이 확장되고 있습니다.

### 기억에 남는 에피소드는?

참여 청(소)년들이 모여 과정을 시작하는데 한동안 그 과정이 어색할 때가 있었습니다. 대안학교 졸업생, 학교 밖 청소년 출신, 군대를 강제당한 친구들까지, 경험의 폭이 각기 다른 친구들이 모였으니 서로 이해하기도 어렵고, 난생처음 알게 된 다른 이들의 삶이 어색할 만도 했습니다. 처음 인문학 수업을 들으면서 의문 많던 친구는 이제 광진 지역에서 사회적경제의 일원이 되기 위해 준비하거나, 단체 설립을 꿈꾸고 있습니다.

### 우리에게 기업가정신이란?

기업 이윤의 원천은 기업 생산물(재화 또는 서비스)의 소비를 담당한 사회 구성원들이므로 이익은 반드시 사회로 환원되어 순환될 수 있어야 합니다. 이것이 올바른 기업가정신이라고 생각합니다. 요즘 우리 사회는 청소년들에게 올바른 기업가정신을 보여주지 못하고 청소년들은 도전보다는 안정, 경쟁을 통한 승리, 일명 대박을 꿈꾸는 사행심과 같은 왜곡된 경제관념과 직업관을 갖게 되었습니다. 이들이 새롭고 도전적인 삶의 유형을 받아들이고 필요만큼의 소득을 지향하며 이웃과 공존하는 지속가능한 대안 사회의 견인차가 되려면 반드시 기업가정신과 건강한 철학이 필요하다고 생각합니다.



# YATS

## 'ㄱ'찾기 스토리북

청소년과 교육자들의 '기업가정신'에 대한 이해를 돕기 위해 기업가정신과 'ㄱ'찾기 프로젝트 공모사업을 소재로 만화 도서를 제작한 프로젝트입니다.

### 프로젝트를 시작한 이유는?

YATS(You Are The Story)는 출판 및 콘텐츠 제작 분야의 전문가들로 구성된 프로젝트 그룹입니다. 이번 프로젝트에서 기업가정신과 'ㄱ'찾기 프로젝트를 청소년들에게 재미있게 소개하는 도서를 만들었습니다. 평소 NGO와 사회적기업의 좋은 가치나 활동이 대중에게 너무 무겁거나 딱딱하게 소개되는 것을 보고, 우리가 가진 노하우로 재미있는 소셜 콘텐츠를 만들면 좋겠다는 생각에 시작하였습니다.

### 프로젝트로 인한 변화가 있다면?

내부적으로는 대중 도서를 오랫동안 만들어 온 구성원들에게 '소셜 콘텐츠'라는 새로운 도전을 시도하며 또 다른 성장을 경험했던 시간이었습니다. 기업가정신에 대해 본격적으로 다루고 있는 청소년용 도서가 아직은 없으므로 제작된 도서의 활용을 기대합니다. 이 도서가 앞으로 널리 퍼져나가 많은 사람이 기업가정신에 대해 이해하고, 자신들만의 프로젝트를 시작해 보는 계기가 되었으면 좋겠습니다.

### 기억에 남는 에피소드는?

프로젝트 시작하기 전, 평범한 사람들의 스토리가 과연 재미있을지에 대한 우려가 있었습니다. 취재 대상 중 한 팀이었던 양정여고의 '마켓 인 스쿨'은 처음에는 평범해 보이던 여고생들이 좌충우돌 여러 사건을 겪으며, 소셜벤처경연대회 청소년 부문에서 대상을 받는 등 극적인 드라마를 만들어 냈습니다. 예상치 못했던 감동적인 스토리를 만나면서 '모든 사람에게는 스토리가 있다'라는 우리의 믿음을 다시 확인할 수 있었습니다.

### 우리에게 기업가정신이란?

기업가정신에 대한 내용을 정리하면서 가장 인상 깊었던 것은 '혁신적인 생각으로 사회 문제를 해결하고 세상을 변화시키는 것이 사회적기업가정신'이라고 말한 빌 드레이튼의 얘기였습니다. 기업가정신은 혁신적인 생각을 그냥 머릿속에만 두는 것이 아니라, 행동을 통해 도전해 보면서 어떤 변화를 만들어 내는 것이 아닐까 싶습니다.



# 위시루컴퍼니

## 'ㄱ'찾기 프로젝트 영상스토리텔링

'ㄱ'찾기 프로젝트 공모사업과 참여 프로젝트를 스토리텔링이 담긴 영상으로 제작하여 알리고, 확산하는 프로젝트입니다.

### 프로젝트 소개와 시작한 이유

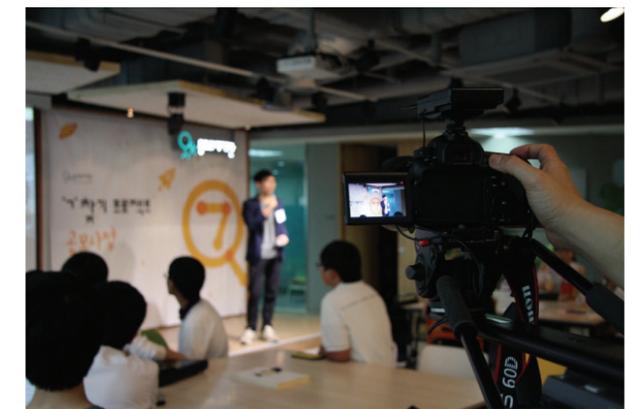
위시루컴퍼니의 영상스토리텔링은 공익 활동을 목적으로 하는 기관, 단체, 활동가들의 이야기를 대중들과 공유하고 공감을 이끌어 내는데 그 목적이 있습니다. 영상스토리텔링은 사진이나 글보다 더 직관적이고 활동상에 대해서 정확히 인지할 수 있는 콘텐츠입니다. 공익 섹터 전반의 이야기를 지속적으로 만드는 소셜미션을 가진 스타트업인 위시루프의 입장에서 동그라미재단의 'ㄱ'찾기 프로젝트 영상스토리텔링은 의미 있는 도전이었고, 더 많은 이야기를 소개할 기회라고 생각해 이번 사업에 참여하게 되었습니다.

### 프로젝트로 인한 변화

동그라미재단의 'ㄱ'찾기 프로젝트는 청소년들의 꿈과 가능성을 찾아주는 프로젝트였던 만큼, 교육사업을 진행하는 팀들이 대다수였습니다. 각 단체의 이야기와 참여를 통해, 청소년들의 참가 모습들을 영상에 담아낼 수 있는 시간이었습니다. 직접 교육을 하는 기업이 아니다 보니, 청소년들의 꿈과 진로에 대해 직접적으로 관여하지는 못했지만, 옆에서라도 청소년들의 모습에서 가능성을 볼 수 있었던 시간이었던 것 같습니다.

### 기업가정신이란?

'ㄱ'찾기 프로젝트에서의 기업가정신과 위시루컴퍼니가 생각하는 기업가정신을 맞춰 설명하기는 어렵지만, 공통적으로 자신이 생각하는 꿈과 목적을 위해 끊임없이 도전하는 것, 열정이라는 단어보다는 도전하는 노력의 과정 자체가 기업가정신이라고 생각합니다.





## 담당자와 직원들의 한마디

'청소년 기업가정신 교육'이라는 씨앗을 뿌려 변화의 시작을 만들 수 있었던 사업이라고 생각합니다. 기업가정신과 교육에 대한 의지로 다양한 시도를 하고자 하셨던 분들을 한 자리에 모아 연결하고 기업가정신교육 콘텐츠와 사례들을 만들었다는 점에서 의미 있었습니다. '그'찾기 프로젝트 공모사업의 지원이 끝나도 다양한 교육 현장에서 지속적으로 기업가정신 교육이 계속될 수 있게끔 교육현장에 긍정적인 영향을 주고 있다는 점이 좋았습니다.

담당자  
김영광



기업가정신 인식 확산과 동시에 콘텐츠를 개발하고 시도하는 과정에서 몰입이 부족했습니다. 현장에 자주 가지 못한 점도 아쉽습니다. 비교적 짧은 일정인 파트너 선정 심사에 대한 보완도 필요할 것 같습니다.

### 좋았던 점

- 2년간의 과정을 통해 청소년 기업가정신 교육을 위한 양질의 콘텐츠가 제작된 것입니다.
- 같은 목적을 가지고 마음을 함께할 수 있는 파트너를 만난 것은 재단의 큰 자산이 될 수 있다고 생각합니다.
- 청소년들이 주체적으로 하고 싶은 일을 찾아가는 시도와 도전이 감동적이었습니다.

재단직원  
전체의견

### 아쉬운 점

- 프로젝트 결과물인 콘텐츠를 활용할 수 있는 방법 모색이 필요하다고 생각합니다.
- 최대한 많은 청소년들이 혜택 받을 수 있도록 지속적으로 교사를 양성하고, 확산 채널을 구축한다면 그동안 뿌려왔던 씨앗들이 열매 맺을 수 있을 것입니다.
- 단순히 기록, 축적하는 것이 아니라 좋은 질문을 던질 수 있는 사람, 스토리텔링 능력을 갖춘 사람, 적합한 형식으로 정리해 낼 수 있는 아카이빙 담당자를 재단이 프로젝트에 배치하였으면 어땠을까 생각합니다.

# 공간나눔사업 오픈콘텐츠랩

## Open Contents Lab





## 오픈콘텐츠랩에 대해

### 왜 **Why** 시작했고 무엇을 **What** 했는지?

동그라미재단은 재단의 미션과 꿈을 같이하는 분들에게 재단의 공간을 공유하는 공간나눔사업 <오픈콘텐츠랩>을 운영하고 있습니다. 공간을 나눔으로써 더 큰 나눔이 이루어질 수 있는 가능성을 만들어 가고자 시작하였습니다.

동그라미재단이 공간을 나누고 공간을 사용하는 멤버들은, 공간을 기반으로 자신의 콘텐츠를 나눌 수 있는 나눔 활동을 진행하고 있습니다. 멤버들의 활동을 통해 다양한 사람들에게 콘텐츠와 재능을 나누고, 콘텐츠를 이용한 이용자들도 또 다른 나눔을 실천할 수 있는 더 큰 나눔의 가치를 확산하고자 합니다.

### 어떻게 **How** 해 왔는지?

멤버십제로 운영되어 재단의 미션과 꿈을 함께하는 50개의 팀을 기수별로 모집하고, 선정된 멤버십에게 '모두의 홈(100인실)'과 '변화의 방(30인실)'을 대관하여 운영하고 있습니다.

지난 1, 2기 멤버십으로 총 100개의 단체들에게 공간을 지원하여 비영리기관, 스타트업, 소모임, 프로젝트 팀 등 다양한 단체들이 활동하였습니다.

	활동기간	전체기간
1기	2014. 03 - 2014. 08	6개월
2기	2014. 08 - 2014. 12	5개월



## 1,2기 멤버십 단체

FENET	mvosware	라이브 엔지니어의 모임	아이린
(주)맘이랜서	Nomads	러닝스퀘어 에듀	아트아플리에
4U	Peter Cheon	레고빌더	에이블씨앤에스
Aegis Lee	project9words	류장한	열정대학
Ahyoung	redbee	링크	예술놀이
AIIESEC Korea	Rick Kim	메시지	위시루프컴퍼니
alienkim	Sedu Lab	모모모	이모션플랫
Brad	shockowolf	모티브포럼	이상동
dxd세미나	SPREAD	미리별	인간애
Ecotourist	Vision Works	민달팽이유니온	잉글리쉬벨
estina	Voice-R	박아영	잉팜
Fenet	WOOPRODUCT	박준영	제갈영식
FREEKey	Yohan Choi	밸류가든	조은맘
Girl Develop it	YOUR LAMP	보라	조혜수
golsuesic	Yu Jaehoon	비즈니스모델포럼	진저티프로젝트
HyunMuk Kang	권민재	살림	철학 한 모금
InMook Choi	기청산	서울라이트러닝	청춘문화연구원
ITA	김광수 경제연구소포럼	세상의모든돌끼, 팟캐스트	최인묵
jack	김승용	세모들	캣픽
Jaewon Kim	김유신	세일링드림	킴스큐 교육그룹
Jiyeong Jang	꿈꾸는 프레젠테이션	소일거리제작소	프로젝트형 학교 Alive
KOICA-SE	끼친	송석리	한국마인드케어연구소
Kyung Won Lee	낭공스	송태인	호크마컨설팅
luckyhelen	녹색연합	시니어경영컨설팅	황주미
monomono	더서당인문학연구소	싼초	휴먼인러브



## 오픈콘텐츠랩 공간 소개

2013년 8월, 공간을 사용하는 분들의 편의를 위해 대중교통 접근성이 좋은 역삼동에 재단의 보금자리를 마련했습니다. 공간은 모두의 흠, 변화의 방, 나눔의 방, 기회의 방, 그리고 재단 직원들이 근무하는 사무국으로 구성되어 있습니다. 재단의 미션 '모두에게 기회를!'과 꿈을 같이하는 분들이 함께 쓸 수 있도록 재단 공간을 열어두고 있습니다.

동그라미재단은 <공간나눔사업>을 통해 모두의 흠, 변화의 방 두 공간을 나눕니다.

### 모두의 흠. 100명

모두의 흠은 '모두에게 기회를'이란 의미를 가진 공간으로 행사 및 강연을 진행할 수 있으며, 최대 100명이 함께 할 수 있습니다. 무대와 사회자, 조명, 프로젝터, 음향장비가 마련되어 있으며, 셀프바 이용이 가능합니다.



### 변화의 방. 30명

변화의 방은 함께 모여 교육을 진행할 수 있는 교육장으로 '나와 우리, 사회의 변화'를 준비하는 공간입니다. 교육을 위한 프로젝터와 음향장비가 준비되어 있으며, 30명이 교육할 수 있는 공간입니다.



### 나눔의 방. 15명

나눔의 방은 15명이 이용할 수 있는 회의 및 교육장으로 '서로의 생각을 나눌 수 있는 공간'입니다. 프로젝터가 준비되어 있으며, 음향장비는 사용하지 않습니다.



### 기회의 방

기회의 방은 동그란 테이블에 둘러앉아 이야기를 나누며 '새로운 기회를 만들어 갈 수 있는 자유로운 공간'입니다. 동그란 테이블과 벽면의 나무 프린트가 이 공간을 더욱 편안하게 만들어줍니다.





## 멤버십 요모조모

### 멤버십 네트워킹

#### 프로그램

<오픈콘텐츠랩>은 단순히 공간 사용뿐만 아니라 멤버간의 소통이 이루어질 수 있는 네트워킹 모임을 갖습니다.

다양한 직업과 경험을 가진 멤버들이 서로 소식을 나누는 시간을 통해 공간을 기반으로 관계 맺을 수 있는 프로그램들을 기획 진행하고 있습니다.

#### · 휴먼 라이브러리

자기 스토리를 한 권의 책처럼 구성하여 이야기를 나누는 워크샵

#### · 인디언 발전소

멤버들의 고민을 같이 고민하는 집단지성형 컨설팅



### 지식공유 분야

강연, 세미나, 컨퍼런스, 포럼 등의 지식 공유활동이 가장 활발하게 일어나고 있습니다. '비즈니스모델포럼', '서울라이트러닝', '꿈꾸는 프레젠테이션', '러닝스퀘어' 등의 멤버들이 정기적으로 강연, 세미나 등을 기획하여 자신의 콘텐츠를 다양한 사람들과 함께 나누고 있습니다.



### 모임 분야

정기적인 학회, 동아리, 클럽 등이 모임 활동을 지속적으로 하고 있습니다. 통일을 상상하며 다양한 프로젝트를 진행하는 '쌍(Couple)', 청소년 연구동아리로 정기적인 학술 모임을 나누고 있는 'SPEAD', 책을 통해 정체성을 발견하는 독서 모임 '링크' 등의 멤버들이 활발한 모임을 열고 있습니다.



### 창작·기획 분야

사진, 영상, 그림 등 예술 활동을 함께하고자 하는 단체와의 다양한 창작활동이 이루어지고 있습니다. 누구나 예술가가 될 수 있도록 N개의 공간에서 예술학교를 진행하는 '소프트유니브', 대학생들의 미술동아리 '아트아틀리에', '오픈디자인캠퍼스' 등에서 일러스트레이트, 캘리그래피, 드로잉 강좌를 정기적으로 열고 만든 작품을 전시하고 있습니다.





## 담당자와 직원들의 한마디

처음 재단 공간을 만들 때, 의미 있는 활동을 하시는 분들이 '접근성 높고, 안정된 시설에서 프로젝트를 실행할 수 있으면 좋겠다'는 마음이었습니다. 일정 목표는 달성했다고 생각하지만, 아직 갈 길이 먼 게 사실이네요. 무엇보다 공간 활성화를 위해 노력하신 앤스페이스에 감사 인사 전합니다.

**담당자**  
김정민



재단이 위치한 역삼동 주변에 '창업'을 키워드로 한 공간이 많이 생기고 있는데요, 동그라미재단의 공간도 더 명확한 키워드를 가지고 운영되면 좋겠다는 생각이 듭니다.

### 좋았던 점

- 재단공간에서 코워킹 하는 분들과 편하게 만나고 이야기 나눌 기회가 있어서 좋았습니다.
- 다양한 주체 분들과 동그라미재단 공간을 활용하며 다양한 가치를 만들 수 있는 장을 제공한 점이 의미 있는 시도라고 생각합니다.
- 다른 공간들에 비해 공간이용에 대한 문턱이 높지 않아서 쉽게 접근할 수 있다는 점이 장점인 것 같습니다.

재단직원  
전체의견

### 아쉬운 점

- 최근 타 기관에도 공간 나눔 프로젝트가 이루어지고 있어, 동그라미재단 공간의 차별성과 장점을 더욱 잘 나타내고 주목받아야 할 부담감이 있을 것으로 보입니다.
- 멤버들의 활동이 서로 교류되고, 소통될 수 있는 네트워킹 자리가 확대되어야 합니다.
- 주변 지역에도 협력할 기회와 가능성이 많을 것 같습니다. 연계 시도가 더해지면 좋겠습니다.

# 온라인나눔플랫폼사업 임팩트스푼

## Impact Spoon





## ‘세상을 바꾸는 임팩트’ - 임팩트스푼 impactspoon.org

### 왜 Why 시작했는지?

동그라미재단은 우리 사회의 긍정적인 변화를 위해서는 능동적이고, 수평적인 나눔 문화가 필요하다고 생각합니다. 임팩트스푼은 온라인나눔플랫폼의 첫 사업으로 'IT와 온라인을 통한 새로운 나눔 문화의 확산'을 위해 시작되었습니다.

### 어떻게 How 해 왔는지?

임팩트스푼은 자원을 가지고 있는 공모개설자가 주제를 제시하고, 공모를 개설, 프로젝트 혹은 아이디어를 접수 받아 직접 선정, 지원할 수 있습니다. 이 과정에서 동그라미재단은 공모가 원활하게 진행될 수 있도록 협력합니다.

### 무엇을 What 했는지?

임팩트스푼(www.impactspoon.org)은 누구나 사회 변화를 위한 소셜 공모를 개설, 운영할 수 있는 온라인 플랫폼입니다. 누구나 자신의 자원을 활용해 사회 문제를 해결하는 공모를 시작할 수 있습니다.

### 나눔을 Story 만들어가는 이야기

2013년 8월에 시작된 임팩트스푼은 2014년 12월까지 총 27건의 공모, 554개의 프로젝트가 접수되었으며 주요 공모로는 소셜벤처파트너스서울의 <제 3회 SVP서울 투자-협력처 모집>, 스토리온파운데이션의 <공감프로젝트 공모>, 인컴피알재단의 <비영리 단체 PR/커뮤니케이션 지원 사업공모> 등이 있습니다.



## 임팩트스푼 주요 공모

### 스토리온파운데이션 공감프로젝트 공모



스토리온파운데이션은 20~30대의 청년들이 매월 10만 원을 기부해 공감프로젝트 기금을 조성한 후, 공모를 통해 갈등의 벽을 넘어 소통을 시도하는 프로젝트를 매월 1건씩 선정하여 100만 원을 지원하고 있습니다. 돈을 기부하기 위해 재단을 창구로 이용하는 기존의 방식에서 벗어나 기부자와 지원자가 평화라는 소중한 가치와 즐거운 이야기를 함께 공유할 수 있는 새로운 기부문화를 확산시키기 위해 설립했습니다.

### 인컴피알재단 비영리 단체 PR/커뮤니케이션 지원 사업 공모



인컴피알재단은 공익을 위한 커뮤니케이션과 PR활동을 수행하는 비영리재단으로, 사회적으로 가치 있는 일이 잘 전달되도록 다양한 커뮤니케이션 활동을 진행하는 단체입니다. 공익활동을 하고 있는 비영리단체의 프로젝트 중 PR전문가의 도움이 필요한 사업을 지원해주는 공모를 진행했습니다.

### 소셜벤처파트너스서울 제3회 SVP서울 투자/협력처 모집



소셜벤처파트너스서울(SVP서울)은 비즈니스 사회 분야에서 전문성을 가진 40여 명의 개인, 기업이 출자금(기부금)을 모아 펀드를 만들고 공모를 통해 사회적 기업에 투자-협력합니다. 금전지원뿐 아니라 모든 파트너가 자발적으로 자신의 경제적, 시간적 자원을 투자하여 사회혁신을 위한 활동을 합니다. 2012년에 1팀을 선발지원한 데 이어 2013년에는 임팩트스푼을 통해 총 3팀을 선발하여 지원하게 되었으며 현재 2014년 12월, 제3회 투자-협력처를 선정 중입니다.

### 동그라미재단 'ㄱ'찾기 프로젝트 공모사업 2기



'ㄱ'찾기 프로젝트 공모사업 2기는 청소년의 기업가정신 교육을 위해 동그라미재단에서 진행하는 공모사업으로 청소년이 '일과 직업'에 대한 새로운 가치관을 정립할 수 있도록 도와주는 교육프로그램의 연구·개발·실행을 지원합니다.



## 담당자와 직원들의 한마디

IT와 온라인의 기본은 '공유하고 확산시켜 함께 누리는 것'입니다. 그런 면에서 IT와 온라인을 활용해 기부와 나눔의 새로운 문화를 위한 온라인플랫폼을 시도했다는 것이 좋습니다. 또한, 임팩트스폰에서 사회를 위한 다양한 프로젝트와 이를 지원하는 기부자들의 목소리를 자세히 들을 수 있었던 점, 기부자가 적극적인 활동을 하는 '공익공모'라는 새로운 방식의 기부, 나눔문화를 시도한 점이 좋습니다.

담당자  
최장현



재단직원  
전체의견

온라인플랫폼이라는 장기전략과 온라인사업의 멀티전략이 함께 진행되지 못한 점이 아쉽습니다. 임팩트스폰은 다양한 자원과 네트워크가 만나 형성되는 온라인 플랫폼으로 중-장기프로젝트였으나 시간과 자원을 충분히 집중하지 못했습니다. 특히 국내에서는 아직 낯선 '개인 공모'의 나눔문화 개념을 문화로 확산시키지 못해 아쉬웠습니다. 기부와 나눔에 대한 IT기반 단기 사업을 함께 진행하며 형성된 네트워크를 임팩트스폰으로 집중했다면 온라인플랫폼 사업이 좀 더 효과적이었을 것 같습니다.

### 좋았던 점

- 온라인플랫폼을 통해 나눔 문화의 확산을 시도했다는 점이 의미 있었다고 생각합니다.
- 공익 공모전의 뜻을 가진 분들을 모으고 온라인 공모 운영을 시도 해 볼 수 있어 좋았습니다.
- 재단 초기부터 기획되고 많은 투자가 이루어진 사업으로, 실행과 결과를 평가하는 과정에서 많은 교훈을 준 사업이라는 생각이 듭니다.

### 아쉬운 점

- 콘텐츠를 올리지만 보는 사람이 적다는 것에서 아쉬움이 느껴졌습니다.
- 나눔 문화의 확산을 위해 더욱 다양한 사람을 만나 보고, 실행을 유도해 보았으면 좋았겠다는 생각이 듭니다.
- 이러한 마중물이 더 많은 사람들의 나눔 활동을 이끌고 함께하려는 본 사업 취지에 맞는 단체, 개인에게 주어졌다면 어땠을까 생각해 봅니다.

## 연구사업

## Research Project





## 연구사업에 대하여

### 왜 Why 시작했는지?

2014년은 동그라미재단의 정체성을 구체화하고 확립해나가는 과정으로 재단의 미션과 비전에 대해 더 깊이 있는 이해가 필요했습니다. 재단이 목표로 하는 것이 사회변화인 만큼 해결하려는 문제에 대한 대중의 관심과 사회적 환기 역시 필수불가결한 과제입니다. 연구사업은 대중들에게 재단이 꿈꾸고 있는 사회를 제시하고 각계각층의 오피니언 리더들을 연결해 함께 변화를 위한 발걸음을 내딛게 하는 역할을 할 수 있습니다.

재단에서 해결하고자 하는 사회문제를 둘러싸고 있는 환경에 대한 이해가 선행되지 않으면 궁극의 목적을 달성하기 어렵습니다. 연구사업을 통해 사회에 존재하는 기회의 불평등 현상에 대해 그 원인과 배경을 끊임없이 탐구하려는 노력은 새로운 사업의 발굴이나 기획에 필수적이고 나아가 사업의 성공에 중요한 요건 중 하나입니다.

### 무엇을 What 했는지?

2014년 연구사업의 첫 단추는 재단의 미션과 비전에 대한 연구에서부터 시작되었습니다. 기회 불평등이란 무엇이고 이를 어떻게 측정할 수 있는지 연구함으로써 재단의 방향성을 정립하고 사회적 논의의 장을 확대하려고 합니다. 또한, 사회, 경제, 교육 등 각 분야의 사회문제에 다양한 방식으로 연구를 진행하여 재단의 차기 비전 수립과 신규 사업의 주제를 끊임없이 탐색하려고 합니다. 이를 통해 사회 이론가, 정책 전문가, 시민 활동가 등 다양한 분야의 사람들과 관계를 맺어가며 동그라미재단이 추구하는 사회변화를 함께 이루고자 합니다.

아울러 재단의 운영과 평가에 대한 원칙을 세우기 위해 경영, 역량 강화와 관련된 국내외 연구결과물을 바탕으로 재단 자체 평가 기준을 수립하였습니다. 앞으로 연구사업은 재단의 방향, 정체성 정립과 함께 사업 기획 및 운영에 필수적인 '기회 불평등 환경에 대한 이해의 폭과 깊이를 넓히기 위한 목적'으로 이루어질 것입니다.



## 2014 사업진행

### 어떻게 How 해왔는지?

2014년은 연구사업을 시작한 첫해인 만큼 다양한 방식의 연구가 진행되었습니다. 기회균등지표 연구는 전국의 대학과 학회를 대상으로 공모를 진행하였고 교수진들로 연구팀을 구성하였습니다. 산출된 지표에 대한 이론적 타당성을 확보하고 향후 지속적으로 지표를 사용할 수 있게 만드는 데 초점을 두었습니다.

재단의 차기 비전 수립을 위한 연구는 사회 각계각층의 현실적인 목소리를 담아낼 수 있도록 현장 활동가 중심으로 다양한 분야의 전문가들이 참여하는 논의의 장을 만들었습니다. 결과물은 "사회혁신을 위한 키워드 100개"라는 이름으로 발표될 예정입니다. 또한, 시니어 연구에 노하우와 경험이 있는 기관과 협업하여 시니어의 사회참여를 독려할 새로운 방식을 설문조사와 심층면담을 통해 연구하고 있습니다.

### 공평한 Story 기회를 찾아가는 이야기

기회균등에 대한 이론적 고찰을 바탕으로 시작한 기회균등지표 연구는 2015년 5월경 중간보고회를 하고 9월경 최종 결과물이 발표됩니다. 사회혁신공간"There"와 함께 진행하고 있는 차기 비전 수립을 위한 기초연구는 2015년 4월경 "사회혁신키워드 100개"라는 이름으로 단행본과 함께 그 연구결과가 발표될 예정입니다. 희망제작소와 함께하고 있는 시니어의 사회참여를 위한 새로운 방식 연구는 2015년 5월경 그 결과가 나올 예정입니다. 동그라미재단의 모든 연구 결과물은 대중들이 쉽게 접할 수 있도록 다양한 방법으로 공개할 예정입니다.



## 연구사업 프로젝트 소개

### 01

#### 기회균등의 관점에서 우리사회 진단

##### - 기회균등지표

본 연구는 한 사회의 기회균등을 가능할 이론 틀을 바탕으로 우리 사회와 다른 사회를 비교할 수 있는 기회균등 지표를 만드는 것을 목표로 하고 있습니다. 지표개발을 통해 기회균등에 대한 이해를 돕고, 측정할 수 있게 하여 한국사회의 기회 불평등 현황을 더 정확히 진단할 수 있을 것입니다.

2014년 10월부터 2개월간 진행된 공모에 총 25개의 연구팀이 참여하였으며 최종적으로 3개의 연구팀이 선발되었습니다. 역량있는 연구진을 공정하게 선정하기 위해 외부 심사단을 구성하였고, 최대한 많은 분들이 공모에 대한 소식을 접하고 참여할 수 있도록 노력을 기울였습니다.

최종 연구결과물은 2015년 9월에 발표될 예정입니다. 기회균등에 대한 연구를 학문적인 보고서로만 남기지 않고 사회적 관심을 불러일으키고 전파될 수 있도록 할 것입니다.

본 연구를 위해 선발된 3개의 연구팀은 각각 정치학, 행정학, 경제학 분야의 교수진으로 구성되어 "기회 불평등"에 대한 다각적 관점의 연구가 이루어질 것으로 예상됩니다.

##### 구교준 고려대학교 정경대학 행정학과 교수

· Adam Smith, Amartya Sen 등 경제사상가에 대한 연구와 행복, 불평등에 관한 국가 간 비교연구

##### 권혁용 고려대학교 정경대학 행정학과 교수

· 비교정치경제, 정당, 선거정치와 복지국가, 불평등과 민주주의분야연구

##### 서환주 한양대학교 경상대학 교수

· 기술경영 및 기술경제, 지적재산권 관리분야, 기술혁신분야연구

### 02

#### 차기 비전 수립을 위한 기초연구

##### - 사회혁신 키워드 100개

본 연구는 일상에서 경험하는 다양한 주제로부터 '100개의 사회혁신 키워드'를 도출하는 것을 목표로 하고 있습니다. '경제, 환경, 여성, 도시문화, 정치, 기술, 청년, 지역재생, 사회적경제' 총 9개 분야에서 의제를 도출하였으며, 현장의 집단지성을 바탕으로 심화 발전시키고 있습니다. 기존 발제와 토론 중심의 세미나를 비롯하여 다양한 사람과 생각이 연결될 수 있도록 이그나이트(Ignite: 20장의 슬라이드 제한시간에 발표하는 프레젠테이션 방법), 소셜픽션(Social Fiction: 상상을 통해 사회문제를 해결하는 개념), 키워드 문답 등 새로운 방식으로 논의의 장을 확대하고 있습니다.

2015년 2월 현재까지 시민운동가, 기획자, 예술가, 디자이너, 학자 등 약 220명이 본 연구에 참여하였고, 2015년 4월 사회혁신 키워드와 그 도출과정을 담은 결과보고서가 발행될 예정입니다.

본 연구는 사회혁신 공간 "There"를 통해 이루어졌습니다. 사회혁신 공간 "There"는 사회문제 해결에 대한 새로운 접근과 방법론을 연구하고 공간-정책-사람 간 네트워크를 통해 사회혁신 활동을 지원하는 민간단체입니다. 시민참여형 정책 컨퍼런스, 사회혁신가 교류행사 및 연구조사를 통해 실전 중심 거버넌스와 사회혁신가 네트워크를 구축하고 있습니다.



### 03

#### 시니어 사회활동의 걸림돌과

##### 새로운 지원방식 연구

본 연구는 고령화에 대한 시니어의 대응 실태를 분석하고, 시니어들의 사회참여와 공적 활동에 대한 욕구, 사회 각 주체들의 고령사회에 대한 이해와 대응을 분석합니다. 이를 통해 새로운 사회적 요구와 시니어의 욕구에 맞는 혁신적 사회참여 프로그램을 발굴하고자 합니다.

시니어의 사회활동에 대한 욕구와 실태, 장애요인을 파악하기 위해 '희망제작소 시니어교육' 수료생 대상 심층 인터뷰를 진행하였고, 이들을 포함해 총 803명의 일반 시니어 그룹을 대상으로 설문조사를 수행하였습니다. 2015년 1월에는 심층 인터뷰 및 설문조사 결과를 바탕으로 중간보고가 이루어졌고, 최종 연구결과는 2015년 5월에 발표될 예정입니다.

본 연구는 희망제작소와 함께 진행하였습니다. 희망제작소는 시민과 함께 사회혁신을 실천하는 "Think and Do Tank"를 비전으로 2006년 시민, 시민사회 활동가, 사회 각 분야의 전문가들이 설립한 민간연구기관입니다. 한국사회의 크고 작은 의제들에 대해 정책적 대안을 연구하고 실천하는 독립 연구소로 시민 참여를 바탕으로 한 지역과 현장 중심의 실용적인 연구를 지향합니다.

### 04

#### 재단의 성공적 운영을 위한

##### 자체 평가를 구축

재단 평가 틀은 재단 경영에 나침반 역할을 할 수 있습니다. 평가항목과 평가과정 그리고 평가결과를 내부적으로 적극적으로 공유하게 되면 재단을 어떻게 운영해야 하는지 스스로 점검하고 개선할 수 있기 때문입니다.

2014년 9월부터 비영리기관에 대한 성과평가와 조직역량 강화 등에 대한 국내외 연구결과물을 분석하여 아래와 같이 크게 세가지 항목으로 재단 평가 틀을 구성하였습니다.

1. 재단 전략 및 사업평가:  
미션과 비전 평가 / 전략적 과제 및 목표 평가 / 사업평가
2. 인력 및 조직 평가:  
인적역량 평가 / 인적자원 개발 평가 / 조직운영 평가
3. 재무건전성 및 투명성 평가:  
재무건전성 평가 / 내부통제 시스템 평가 / 의사결정 투명성 및 대외소통 평가

2015년 상반기에 위 항목들을 기준으로 시범 평가를 실시할 계획이고, 궁극적으로 매년 독립 평가단에 의해 정기적으로 재단평가를 실시하고자 합니다. 이를 통해 재단 스스로 종합적이고 객관적인 시각으로 재단을 바라보고 더 바람직한 방향으로 한걸음씩 전진할 수 있을 것입니다.



## 담당자와 직원들의 한마디

연구사업을 통해 각계각층의 활동가, 전문가분들과 관계 맺을 기회를 얻게 되어, 재단의 미션과 비전을 널리 알리고 공감대를 형성하기 위한 장기적인 발판을 닦을 수 있었습니다. 재단의 정체성을 확립하고 비전과 미션을 구체화하고 있는 현 단계에서 재단의 미션과 비전 그리고 재단 전반의 경영방침 등에 대한 큰 그림의 연구가 시작되어 매우 시의 적절하다고 생각합니다.

담당자  
김현진



재단직원  
전체의견

연구사업이 초기 단계인 만큼 업무 프로세스를 정립하는 데 시간이 걸리는 등 진행과정에서 매끄럽지 못한 측면이 있었으나 향후 경험이 축적되면 개선될 것으로 기대합니다. 2014년에 시작된 연구과제들이 기존에 목표로 했던 연구목적을 달성할 수 있도록 향후 지속적으로 노력할 예정입니다.

### 좋았던 점

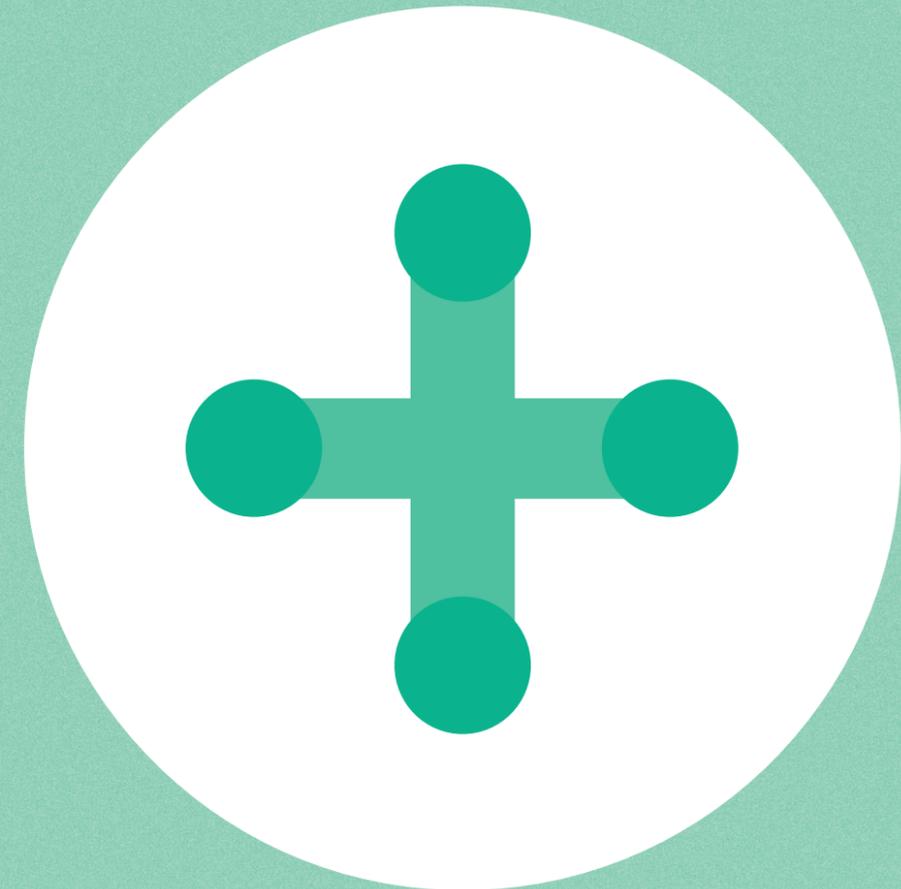
- 사회 각계각층에서 다양한 방식으로 '변화'를 위해 능동적으로 움직이는 주체들과 협업할 수 있는 기회라 긍정적이라 생각합니다.
- 우리사회의 기회균등 지표를 산출하는 연구로써 사회에 문제를 제기하고 관심을 불러일으킬 수 있는 시도로서 의미 있다고 생각합니다.
- 재단 스스로 '우리가 잘 해 나가고 있는지' 살피기 위해 능동적으로 노력하는 점이 인상 깊었으며, 그 과정에서 재단 구성원들과 보다 친취적인 대화를 나눌 수 있어 좋았습니다.

### 아쉬운 점

- 재단 초기에 시작되어야 할 사업이었는데, 조금 늦은 감이 있다고 생각합니다. 연구사업의 결과가 지금 이 시대, 대한민국에 사는 평범한 사람들에게 공감을 얻고, 그들의 삶을 보다 나아지게 하는데 보탬이 되길 바랍니다.
- 정치, 경제, 행정 외의 분야에서도 기회균등에 대한 담화가 꾸준히 이루어졌으면 합니다. 그리고 기회 불균등을 해결할 수 있는 방안에 대해서도 함께 연구 되었으면 합니다.
- 연구사업이 연구에만 그치는 것이 아니라, 재단 사업이 실행에 의미 있는 결과로 쓰이길 바랍니다.

# 대외협력사업

# Partnership Project





## 대외협력 사업에 대해

### 왜 Why 시작했는지?

동그라미재단은 재단이 추진하는 사업의 실행자가 될 수 있거나 가능성이 있는 이들이 공익사업에 참여할 수 있는 기회를 마련하고, 나아가 대한민국 비영리 생태계가 보다 건강하게 조성되는데 공헌하고자 대외협력 사업을 추진하였습니다.

### 어떻게 How 해왔는지?

국내외 공익활동 단체 및 언론사와의 파트너십 형성을 통해 재단의 자원을 보다 전문성 있게 사용하고, 효과를 극대화하였습니다. 교육, 네트워킹, 콘텐츠 확산 등의 다양한 목적과 형태로 진행되었으며 일회성 행사가 아닌 보다 지속가능한 관계로 협업이 이루어질 수 있도록 후속지원을 진행했습니다.

### 무엇을 What 했는지?

동그라미재단과 함께 '기회균등과 나눔문화의 확산'을 펼쳐나가고자 하는 분들의 네트워크 기회를 마련하여, 사업간의 시너지를 도모하였습니다.

### 협력을 Story 맺어가는 이야기

2014년 주요활동으로는 재단의 각 사업 파트너들이 모여 진행한 1박 2일 네트워킹행사 <The Circle & The Circle>, 조선일보 공익섹션 더 나은 미래와 함께한 <비영리 리더 스쿨 1기>, 한겨레교육과 함께한 <행동으로 배우는 기업가정신 교육 자율연수>, 희망제작소와 함께한 <세대공감시리즈> 등이 있습니다.



## 세대공감시리즈

OECD 보고에 따르면 2010년 기준 한국사회 갈등수준은 OECD 국가 중 두 번째로 높으며, 종교분쟁을 겪는 터키를 제외하고는 가장 심각한 수준이라고 합니다. 그동안 한국사회 갈등의 이슈는 주로 지역 간 갈등, 정치적 성향, 이념 간 갈등이었으며, 최근에는 세대갈등 또한 중요한 사회적 이슈로 부각되고 있습니다. 시니어와 다른 세대 간 접촉 기회와 정보 부족은 세대공감의 큰 장애요인 중 하나로 부각되고 있기 때문에 고령세대와 젊은세대가 함께 참여하는 프로그램을 통해 직접 교류하며 서로를 이해하고 소통할 수 있도록 2014년 동그라미재단은 희망제작소와 함께 세대공감시리즈를 진행하였습니다.



### 01 동네 한 바퀴 in 종로구

2014년 5월 31일, 6월 1일 이틀 동안 진행된 세대공감 시리즈 <동네 한 바퀴 in 종로구>는 주니어(중고등학생)와 시니어(40대 이상 성인)가 만나 종로구 지역 자원을 발견해 지도로 만들고 이 과정을 통해 두 세대가 소통하는 프로젝트입니다. 고령화가 빨리 진행되는 지역이자 지역자원이 풍부한 종로구에서 실행한 이번 프로젝트는 시니어 15명과 주니어 20명이 커뮤니티 맵핑(시민참여형 지도 만들기)을 진행했습니다. 맵핑은 단순히 지도를 만드는 작업이 아니라, 이를 통해서 사람과 사람이 소통하고 지역에 참여하면서 좀 더 나은 커뮤니티를 만드는 작업입니다.

### 02 사과캠프, 사랑에 빠진 과학

2014년 8월 23일, 24일 대전 유성구의 종합문화공간 SEVEN FACTORY에서 세대공감 시리즈 <사과캠프 - 사랑에 빠진 과학>(이하 사과캠프)가 열렸습니다. 사과캠프는 대전 지역 과학계 종사자 시니어와 과학에 관심 있는 주니어(17~19세)가 한 팀을 이루어 적정기술을 통해 인간 중심 과학기술을 이해하고, 시니어와 주니어가 교류하는 세대 공감 과학 캠프입니다.



## 비영리 리더 스쿨 1기

“공익 분야의 전문성 있는 인재를 키워야 한다” 동그라미재단과 조선일보 더 나은 미래는 공익 분야의 인재를 키우고자 탁월한 성과를 내는 차세대 비영리 리더를 양성하기 위한 교육 프로그램 '비영리 리더 스쿨'을 기획하게 되었습니다. 3개월 과정으로, 영리와 비영리를 아우르는 경영&커뮤니케이션 최고 전문가들이 경영 전략과 트렌드 분석, 비영리 PR과 마케팅, 설득 커뮤니케이션, 인적자원관리 등을 주제로 강의(2시간)와 워크숍(4시간)이 함께 이루어졌습니다.

### <비영리 리더 스쿨> 1기 수강생

이름	소속
01 구대희	동천
02 김유진	점프
03 나종민	바라봄사진관
04 박윤선	아이들과미래
05 박일수	따뜻한한반도사랑의연탄나눔운동
06 신예은	해비타트
07 신정엽	고양지역자활센터
08 심우혜	한국컴패션
09 양재준	비전케어
10 윤장용	한국해외봉사단원연합회
11 윤희득	시리얼컴퍼니
12 이선아	JA코리아
13 하현옥	터치포굿
14 최용식	굿네이버스
15 박선영	동그라미재단
16 김성경	웹와치㈜
17 김은아	인컴PR재단
18 송경주	아트라이프다솜
19 이화형	한빛청소년대안센터
20 정현채	고양문촌7복지관
21 최윤정	아름다운커피
22 최은혜	한국메이크어위시재단



## 행동으로 배우는 기업가정신 교육 자율연수

동그라미재단과 한겨레교육은 자유학기제를 대비하여 기업가정신 교육을 학교현장에 적용하는 중, 고등학교 교사 및 교육자를 돕고자 ‘행동으로 배우는 기업가정신 교육 자율연수’를 공동주최하였습니다.

### 스텝x 이정훈 대표

“일반적으로 기업가 정신이라고 하면 ‘도전, 혁신, 미래가치’ 등을 떠올린다. 하지만 이 과정이 너무 길고 복잡하며 사람마다 성향과 처한 상황도 다르다. 이 때문에 여러 특징 가운데 하나에만 집중할 수도 있다. 우리가 가장 중요하다고 생각하는 기업가 정신은 ‘내가 가지고 있는 생각을 행동으로 옮기는 것’이다.”

### 양정여자고등학교 이태경 교사

“학생들 주변에 다양한 문제가 있다. 스스로 그 문제를 찾아 해결해 보려고 도전하고, 그 과정에서 이런 도전이 사회적으로 어떤 가치를 남길 수 있을지를 고민하는 태도가 바로 기업가정신이다. 학생들을 자신이 속한 곳을 더 좋은 곳으로 변화시키는, ‘체인지메이커’로 키우는 교육이다.”

### 양정여고 2학년 정지수 학생

“경제 수업시간에 기업은 ‘이윤추구·이윤창출’, 개인은 ‘소비자’라고만 공식처럼 배웠다. 하지만 다양한 프로젝트 활동을 하면서 기업이 무조건 이익을 따지기 보다는 사회적 가치를 함께 추구해야 한다는 걸 알았다.”





## 파트너십의 혁신

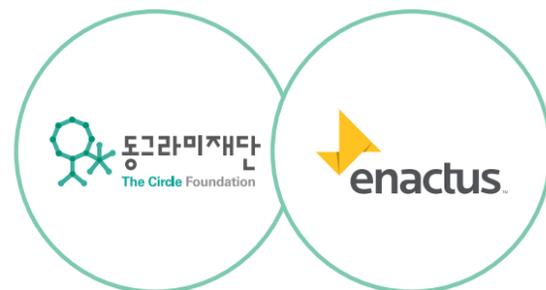


### 서울시NPO지원센터, 아쇼카코리아와 함께 하는 파트너십의 혁신

사회를 구성하고 사회를 변화시키는 주체인 각 섹터(공공, 민간/기업, NPO)들이 각자의 위치에서 열심히 노력하고 있습니다만 아직 섹터간 협력은 미흡한 것이 사실입니다. 이에 동그라미재단은 서울시NPO지원센터, 아쇼카코리아와 힘을 합쳐 모든 섹터를 아우르는 파트너십의 혁신을 이루기 위한 사업에 동참하고 있습니다.

2014년에는 섹터별 기획위원을 위촉하여 정기 모임을 진행하였으며 향후에는 그간의 성과를 바탕으로 파트너십의 혁신을 이루기 위한 섹터 간 만남의 장 마련, 파일럿 프로젝트 등을 추진할 것입니다. 이를 통해 섹터 간 파트너십의 혁신을 이루어 나가기 위한 중장기 계획을 수립하고 실행할 예정입니다.

## LEAP



### Leaders Entrepreneurship Acceleration Program

LEAP(Leaders Entrepreneurship Acceleration Program)은 대학생들의 열정과 창의적인 아이디어로 지역사회 문제를 비즈니스로 해결하는 역량강화 프로젝트입니다. 프로젝트는 지역 내 대학에 재학 중인 인액터스 학생들이 기업가정신을 발휘하여 지역사회에 긍정적인 역할을 할 수 있도록 '교육+현장활동+과제수행'으로 구성됩니다. LEAP을 수료한 5개 팀은 2015년 7월 인액터스국내대회에 참여하고, 우수팀은 상금 500만 원과 후속지원을 받습니다. 교육 이후에는 매뉴얼을 개발해 전국 30개 대학에 배포하여 지역거점 대학 청년리더를 육성할 계획입니다.



## The Circle & The Circle 2014 2014. 6. 14 - 15 @파주 아시아출판정보문화센터

### 소통과 연대에 기반한 협력적 네트워크

소통과 연대를 기반으로 한 협력적 네트워크의 중요성은 아무리 강조해도 지나치지 않습니다. 2014년 6월 14~15일, 동그라미재단은 파트너 네트워킹 행사 <The circle & The circle 2014 : 우리+이것도=인연인데>를 통해 다양한 분들과 소통하는 시간을 가졌습니다. 본 행사는 파주 아시아출판정보문화센터 지하항에서 열렸으며 자기소개, 포크 댄스, 사람책, 야식다방 등 다양한 프로그램을 매개로 서로의 경험과 지혜를 나누었습니다. 각자의 분야에서 사회의 의미있는 변화를 만들어가고 있는 이들이 한 자리에 모여 교류하며 서로의 비전을 공유 할 수 있는 장이었습니다. 임팩트스폰, BENEFIT, 완두콩, 무릉외갓집, 하우투컴퍼니, 동네방네, (사)티움복지재단, 희망제작소, 위즈돔, 기억발전소, 꿈꾸는씨어터, 잉클, (사)행복한교육실천모임, STEPI, 인액터스, SVP서울, 다누리맘, 세한대학교 등 전국 방방곳곳에서 발걸음을 해주신 파트너 분들과 동그라미재단의 미션인 '모두에게 기회를'을 외치며 네트워킹을 시작했습니다.

모두의 1분으로 인사를 나누고 첫 인상, 꼬리잡기, 포크댄스 등 레크리에이션을 하며 친밀감을 형성했습니다. 네트워킹 행사의 꽃이었던 '사람책 만남'에서는 약 20개의 사람책 테이블 중 세 명의 사람책을 만나 좀 더 집중해서 심도 깊은 주제로 생각을 나눌 수 있었습니다. 야식다방에서는 신청곡을 들으며 허심탄회한 이야기를 나누기도 했습니다. 마지막 날에는 현재, 각자가 하고 있는 사업을 소개하며 지속적으로 도움을 주고받으며 협력이 이루어 질 수 있도록 하였습니다.

이번 행사에서는 네트워킹에 대한 소감과 앞으로의 계획, 한국 사회의 미래 등을 주제로 진지한 대화가 오고 갔습니다. 진지하면서도 여유롭고 유머러스한 분위기에서 동그라미재단의 <The circle & The circle 2014 : 우리+이것도=인연인데>는 마무리 되었습니다.





## 담당자와 직원들의 한마디

의미 있는 교육과 행사로 파트너들과 보다 가깝게 만나는 생각으로 사업을 추진했습니다. 동그라미재단에 대해 친밀감을 갖고, 뜨겁게 손잡아 주신 파트너 한 분, 한 분께 감사 인사 전합니다. 특히 파트너 행사 <The Circle& The Circle 2014>에 혼신을 다해 참여 해 준 재단 각 사업의 파트너님들, 감동이었습니다. 앞으로도 동그라미재단이 비영리 생태계를 더건강하게 만들어 나가는데 보탬이 될 수 있길 바랍니다.

**담당자**  
김정민



2015년부터는 보다 실질적인 대외협력사업으로 재단의 각 사업과 유기적으로 관계 맺으며 논의가 이루어지길 바랍니다. 모두 바쁜 일상을 보내고 있지만, 더 큰 그림을 함께 그리기 위해 같이 밥도 먹고, 차도 마시고, 놀기도 하는 시간이 많아져 신뢰 있는 파트너십이 구축되길 바랍니다.

### 좋았던 점

- 각 파트너가 가지고 있는 역량과 자원들을 모아 함께 아름다운 시도와 변화를 이끌어 냈다는 것이 좋았습니다.
- 더욱더 끈끈한 파트너십을 구축하여 창의적인 사업모델들을 지속적으로 발굴했으면 합니다.
- NPO라는 분야에서 비슷한 고민을 가지고 해결하기 위해 노력하는 모습들에서 서로 힘을 받을 수 있었고, 다양한 의견을 나눌 수 있어서 뜻 깊은 시간이었습니다.

재단직원  
전체의견

### 아쉬운 점

- 파트너 이해와 연구가 더 필요하다는 생각이 듭니다. 그리고 이것을 바탕으로 좀 더 다양한 파트너들과 관계와 신뢰를 구축해 나갔으면 합니다.
- 정부, 기업과도 협업할 기회가 많아졌으면 합니다.
- 느슨한 수준의 네트워킹 기회를 실질적인 협력사업 기회로 발전시킬 수 있는 독려가 필요하다고 생각합니다.

# 동그라미재단 살림살이

# Financial Statements





## 동그라미재단 예산 사용처

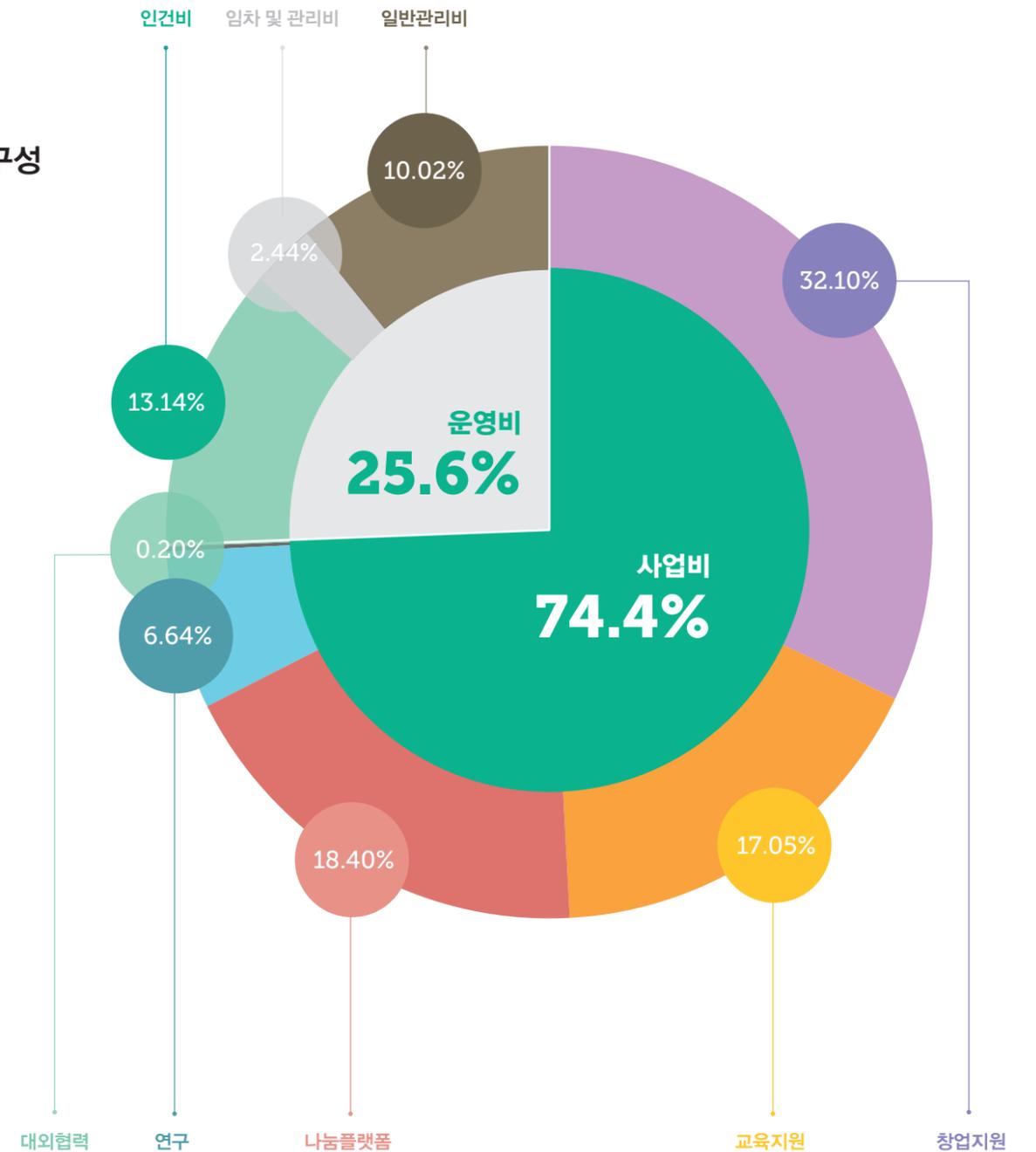
### 비용 내역

구분	항목	금액(원)	백분율
사업비	창업지원사업	821,991,787	32.10%
	교육지원사업	436,556,045	17.05%
	나눔플랫폼사업	471,257,589	18.40%
	연구사업	170,102,154	6.64%
	대외협력사업	5,026,510	0.20%
운영비	인건비	336,544,233	13.14%
	임차 및 관리비	62,508,801	2.44%
	일반관리비	256,551,861	10.02%
합계		2,560,538,980	100%

# 2014 0101 - 1231



### 비용 구성





## 언론에 비친 동그라미재단

- 2014.01.09**  
**레이디경향**  
**안전하고 신선한 먹을거리...농부의 선물, 꾸러미**  
 무릉외갓집은 제주도 서귀포시 대정읍 무릉리 주민들이 모여 만든 영농조합법인으로 2009년 12월 첫 꾸러미 발송을 시작하여 현재 5백50여 명의 회원을 보유하고 있다. 현재 무릉외갓집은 사업의 우수성과 지역경제에 기여하는 점 등을 인정받아 안전행정부 마을 기업 지원과 동그라미재단의 지원도 받고 있다.
- 2014.01.14**  
**조선일보 더 나은 미래**  
**경험이 부족해도, 나이가 많아도 걱정 마세요**  
 공익 분야에서는 청년 창업과 시니어의 다양한 활동을 돕기 위한 프로그램들이 운영되고 있다. 동그라미재단은 작년 8월부터 사회적 목표를 가진 지역 기업들의 역량을 강화하기 위한 '로컬 챌린지 프로젝트' 1기를 운영하고 있다.
- 2014.02.10**  
**연합뉴스**  
**결혼이주여성 산모신생아도우미 양성**  
 동그라미재단의 후원으로 다누리맘은 결혼이주여성을 모국의 언어, 음식, 문화로 소통할 수 있는 산후관리사로 양성해 같은 국적의 산모와 연결해 방문 산후조리 서비스를 제공한다.
- 2014.02.11**  
**조선일보 더 나은 미래**  
**돈에서 공간으로... 기업 기부의 문이 활짝 열렸습니다**  
 돈과 시간, 재능을 기부하던 기업들이 이제 내부 자산인 '공간'을 기부하는 것으로까지 발전하고 있다. 동그라미재단은 최대 120명까지 수용 가능한 행사·강연장과 30명이 앉을 수 있는 강의실을 무료로 개방한다.
- 2014.03.23**  
**블로터**  
**지갑 얇은 창업가를 위한 협업 사무공간 10곳**  
 협업 공간은 단순히 공간을 나눠 쓰는 곳이 아니다. 같은 공간에 어울리며 생각을 공유하고 뜻을 나누는 장소다. '오픈콘텐츠랩'은 동그라미재단이 공간 공유 사업을 기획하며 스페이스노아를 성공적으로 운영한 스타트업 앤스페이스와 손잡고 만든 프로젝트이다.
- 2014.03.25**  
**조선일보 더 나은 미래**  
**동그라미재단, 'ㄱ'찾기 프로젝트 공모사업 결과공유회 개최**  
 삼성동 코엑스 컨퍼런스홀에서 'ㄱ'찾기 프로젝트 공모사업(이하 'ㄱ'찾기) 1기 결과공유 및 2기 사업설명회를 개최한다. 'ㄱ'찾기는 재단의 첫 사업으로, 청소년을 대상으로 일에 대한 새로운 가치관과 기업가 정신 함양을 돕는 교육프로그램 및 프로젝트를 지원하는 사업이다.



## Jan - Jun

- 2014.04.07**  
**한겨레**  
**'ㄱ'찾기 프로젝트 공모사업 2기' 사업 공모**  
 동그라미재단이 지난해에 이어 올해도 'ㄱ'찾기 프로젝트 공모사업을 실시한다. 이 사업은 청소년을 위한 진로와 기업가 정신 교육을 진행할 단체나 프로젝트를 지원하는 사업이다.
- 2014.04.28**  
**아시아투데이**  
**동그라미재단, 지역기업 성장 '로컬 챌린지 프로젝트' 2기 모집**  
 심사기준은 지역기여도, 지속가능성, 확장성, 창의성, 혁신성이며, 현장실사 평가를 통해 지원 기업을 최종 선발한다. 선정기업은 6개월간 기업의 안정·성장을 위한 5000만원 상당의 지원을 받는다. 주요 지원내용은 기업진단, 1대1 전문가 멘토링, 사업지원금, 임직원 교육 및 역량개발, 외부 전문가와의 네트워킹 제공 등이다.
- 2014.05.07**  
**강원도민일보**  
**협동조합·마을기업 역량 강화 : 로컬 챌린지 프로젝트 추진**  
 성광제 동그라미재단 이사장은 "이번 프로젝트는 기회와 자원이 부족한 지역에 초점을 맞춰 창업 후 기업의 자립과 지속가능한 성장을 지원하는 사업"이라며 "지역의 우수한 기업들이 지역 내 경제공동체를 구축할 수 있도록 지원을 확대해 나가겠다"고 밝혔다.
- 2014.05.26**  
**한겨레**  
**"일에 대한 합리적 이유 찾는 게 기업가정신"**  
 그('두런두런 앙트러프러너십' 임종규)가 말하는 합리성은 '나는 왜 일을 하는가'다. '합리적 행동'을 하면 가치창출은 자연스럽게 된다. 사업 진행비는 동그라미재단의 'ㄱ'찾기 공모사업에 선정돼 지난해와 올해 지원받았다. 올해는 수도권 10개 학교에 '두런두런 동아리'를 만들 계획이며 프로젝트를 이끌어갈 동아리 담당교사들에게 기업가정신을 가르칠 예정이다. 전국 600여개 중·고등학교에 지난해 프로젝트를 정리한 매뉴얼도 배포한다.
- 2014.06.25**  
**머니투데이**  
**동그라미재단, 2014년 'ㄱ'찾기 프로젝트 공모 선정**  
 김영광 교육사업담당 주임연구원은 "지속 및 확산 가능성을 염두해두고 혁신성에 근거해 명확한 문제의식과 비전, 프로그램 충실도와 준비 정도에 따라 전문가와 함께 심사를 진행했다"고 전했다.



## 언론에 비친 동그라미재단

- 2014.07.04**  
강원일보

**노후 여인숙 깔끔한 게스트하우스로 변신**  
건물 2~3층에 있던 여인숙은 수년 전 아예 문을 닫았고, 신규 시설투자도 꺼리게 되면서 빈 건물로 방치돼 왔다. 하지만 올 봄 '봄엔(BomN) 게스트하우스'라는 이름으로 춘천을 찾는 젊은 여행자들을 위한 숙박공간으로 탈바꿈했다. 20대 젊은이들이 의기투합해 만든 기업 '동네방네'가 원 건물주에게 임대를 받고, 동그라미재단으로부터 지원받은 창업기금으로 리모델링을 해 지난달 3일 문을 열었다.
- 2014.07.08**  
CBS

**'도움 커백션' 세상을 더 밝히다. 폴 슈메이커 SVP 창립자**  
지역사회에 긍정적인 변화를 일으킬 수 있는 지를 따져본다. 검증된 기관인지도 확인한다. 주로 환경·교육 등과 관련된 비영리단체를 지원한다. SVP서울은 전문성을 가진 개인이나 기업이 출자금을 모아 펀드를 만들어 소셜벤처를 지원·협력하는 것에 주력한다. 현재 50명의 개인 파트너와 르호봇, 동그라미재단 등 2개의 기업 파트너와 협력하고 있다.
- 2014.07.12**  
영남일보

**사회적기업, 지역사회를 깨우는 울림**  
동그라미재단의 지원을 받아 청도의 수몰(水沒)마을에 비수도권 유일의 코미디 전용극장이라는 창의적인 콘텐츠를 활용하여 '꿈은 있지만 돈은 없는' 개그맨 지망생들에게 설 자리를 제공하는 한편, 낯시꾼들만 찾던 육지 속 섬마을에 연간 15만명의 관광객이 방문하게 하여 지역 주민의 일자리를 만들어내고 있는 '성수월 마을'도 흐뭇한 사례다.
- 2014.07.14**  
머니투데이

**"기업가정신 교육 통해 청소년 꿈 응원해요"**  
동그라미재단(이사장 성광제)이 '긱찾기 프로젝트 공모사업 킷오프 워크숍: 더 비기닝'을 개최했다. 김인수 동그라미재단 사무국장은 "균등하고 평등한 사회를 만들기 위한 재단의 노력에 많은 이들이 관심을 가져 감사하다"며 "이번 프로젝트가 교육에 대한 사회적 기회격차를 해소할 수 있는 의미 있는 시간이 되길 바란다"고 전했다.
- 2014.07.22**  
전북도민일보

**전북의 (유)착한자전거, 로컬 챌린지 프로젝트에 선정**  
호남-제주권역에서는 (유)착한자전거가 유일하게 로컬 챌린지 프로젝트 2기로 선정되었다. 착한자전거는 폐자전거 재활용 생산 및 판매, 자전거 기술교육, 기능인력 양성 등을 주제로 지원했으며, 사업을 통해 환경적·경제적·사회적 문제 해결을 하고자 한다



## Jul - Oct

- 2014.07.30**  
플래텀

**동그라미재단, 지역격차해소를 위한 '로컬 챌린지 프로젝트' 2기 발대식 개최**  
동그라미재단은 2014년 7월 29일(화) 동그라미재단 '모두의 홀'에서 지역사회 기회 균등 조성 사업의 일환인 <로컬 챌린지 프로젝트> 사업 2기의 발대식을 개최하였다. 창업 후 기업의 자립과 지속가능한 성장을 지원하는 사업"이라며 "지역의 우수한 기업들이 지역 내 경제공동체를 구축할 수 있도록 지원을 확대해 나가겠다"고 밝혔다.
- 2014.08.19**  
중도일보

**"이주여성 안정적 직업 우선, 그리고 사회환원"**  
러브아시아의 근본적인 운영 목적은 이주 외국인들이 안정적인 직업을 가질 수 있도록 하는 것이다. 이어 사회 환원이다. 예전엔 이들도 소외계층이었지만 이제는 어엿한 자립인으로 주변의 소외계층을 돕고 그들에게 희망을 건네는 것이다. 동그라미재단 로컬챌린지 프로젝트에 선정됐다. 아직도 부족한 면이 있기에 다양한 경영 컨설팅을 받을 수 있을 것으로 기대된다.
- 2014.09.30**  
조선일보 더 나은 미래

**튼튼한 중간 리더 길러내는 '비영리 리더 스쿨' 1기 입학식**  
비영리 리더 스쿨'은 조선일보 더 나은 미래와 동그라미재단이 함께 공익 분야 인재를 키우고자 기획한 선진형 사회공헌 프로그램이다. 동그라미재단 성광제 이사장은 "비영리 종사자들은 다른 이들의 필요를 채우느라 정작 본인을 채우는 기회를 가지기 어렵다"면서 "개인이 성장할 뿐만 아니라 수강생과 끈끈한 관계를 맺으면서 재충전되는 계기가 되길 바란다"고 했다.
- 2014.09.30**  
머니투데이

**동그라미재단, 학교 내에서 실천 중인 '긱'찾기 소개**  
동그라미재단에서 '긱'찾기 프로젝트 공모사업 9월 공유회 자리를 마련했다. 이날 공유회는 프로젝트 참여 12팀 중 청소년의 가능성, 기회, 기업가정신, 꿈 찾기를 학교 내에서 실천하고 있는 3팀이 그동안의 성과를 공유하는 시간으로 구성됐다.
- 2014.10.02**  
머니투데이

**동그라미재단, 젊은 지역 인재 양성 돌입**  
동그라미재단과 인엑터스코리아는 지역사회문제 해결에 관심이 높은 인엑터스 대학생들과 미혼모, 인구고령화, 마을투어 사업 등을 주제로 한 실효성 있는 해결방안을 마련하여 지역사회 구성원들의 삶의 질 향상에 기여한다



## 언론에 비친 동그라미재단

- 2014.10.07**  
**플래툰**  
**꿈을 향해 도전하는 청소년 활동가들의 생생한 이야기 마당 “제 4회 개꿈콘서트” 개최**  
 제 3회 개꿈콘서트를 참여했던 정유진 학생(19)은 “사실 반신반의하고 갔어요. 진짜 청소년들로만 콘서트를 만들 수 있을까? 근데 진짜더라고요. 뭔가 아 나도 이 콘서트를 채울 수 있구나 하는 생각에 동기부여가 돼서 1회 이후로 매회 할 때마다 가게 돼요!” 라고 말했다. ‘제4회 개꿈콘서트’는 담넘어가 주최하고 동그라미재단 등이 후원한다.
- 2014.10.14**  
**조선일보 더 나은 미래**  
**함께 나눌 동료 많아야 ‘공간의 기적’ 일어납니다**  
 알렉스 힐만(Alex Hillman) ‘인디홀’ 대표를 만나 지난 8년간의 경험과 노하우를 들었다. 인디홀을 초청한 앤스페이스는 동그라미재단 공간을 코워킹 플레이스로 위탁 운영하는 ‘오픈콘텐츠랩’ 프로젝트를 진행하고 있다.
- 2014.10.16**  
**아주경제**  
**동그라미재단, 크라우드펀딩으로 지역경제 활성화 기업 지원 강화**  
 동그라미재단이 지역사회 발전에 기여하는 기업들의 지속 성장을 도모하기 위해 주최한 ‘크라우드펀딩 콘테스트’를 통해 지역의 7개 기업들이 참여자 313명으로부터 총 3600여만원을 모금했다. 기업들에게 크라우드펀딩을 통해 모금된 기금과 기업당 최대 500만원까지 매칭 지원하는 후원금을 더하여 총 7100여만원의 기금을 전하는 전달식을 가졌다.
- 2014.11.06**  
**동아일보**  
**동그라미재단, 연구과제 공모사업**  
 동그라미재단은 ‘기회균등의 관점에서 바라본 우리 사회 진단’을 연구 주제로 올해 연구과제 공모사업을 진행한다. 선정된 총 2팀에는 각 5000만 원의 연구비를 지원한다.
- 2014.11.13**  
**한경비즈니스**  
**동그라미재단, 연구 과제 공모전 진행**  
 동그라미재단이 ‘모두에게 기회를’이라는 목표를 기반으로 ‘2014년 동그라미재단 연구 과제’ 공모 사업을 진행한다. 기회 불균형으로 인한 사회적 갈등을 줄이기 위해 2014년 연구 과제를 선정했다.
- 2014.11.15**  
**뉴스웨이**  
**이제는 ‘코워킹’시대…복합문화공간 ‘틈’ 인기**  
 코워킹(co-working)이란 서로 다른 분야의 직종을 가진 사람들이 한 공간을 공유하며 서로 다른 다양한 정보나 사무기기 등 편의성을 함께 나눠 투자비용은 적게, 효율성은 높게 만드는 업무 방식을 말한다. D.Camp(디 캠프), 동그라미재단, 여성코워킹스페이스 꿈마루, 스페이스노아, 합정역 갈라 등 다양한 공간들이 운영 중이다.



## Oct - Dec

- 2014.12.08**  
**한겨레**  
**“친구들 앞에 내 도전 스토리 펼쳐놓자 꿈이 더 단단해졌어요”**  
 스텝은 청소년에게 기업가정신교육을 하는 기업으로 지난해 동그라미재단의 지원을 받아 ‘스텝x 프로젝트’를 시작했다. 기존 강연은 대부분의 연사가 어른들이지만 이 프로젝트에서는 청소년이 나와 또래들에게 직접 자신의 도전 스토리를 들려준다. 청중이 된 학생들은 또래 멘토의 이야기를 통해 진로찾기에 대한 동기 부여를 한다.
- 2014.12.08**  
**연합뉴스**  
**다문화산모 7만 9천원에 2주간 산후관리 서비스**  
 예비사회적 기업인 다누리맘에 따르면 보건복지부 산모·신생아 건강도우미 지원사업의 수혜 대상 가운데 다문화 산모 100명을 선정해 1인당 10만원을 지급할 예정이다. 여기에 드는 1천만원은 동그라미재단과 크라우드펀딩에 참여한 일반인 135명이 마련했다.
- 2014.12.09**  
**조선일보 더 나은 미래**  
**“비전에 대한 갈증 해소… 앞으로의 인연이 기대됩니다”**  
 12주 동안 진행된 ‘비영리 리더 스쿨’은 조선일보 더 나은미래와 동그라미재단이 함께 공익 분야 인재를 키우고자 기획한 선진형 사회공헌 프로그램이다. 1기 수강생인 이선아 JA코리아 프로그램 매니저 팀장은 “비전에 대해 고민이 많은 시기에 교육을 통해 비영리 분야 종사자로서 가진 갈증이 많이 해소됐다”고 소감을 밝혔다.
- 2014.12.10**  
**머니위크**  
**동그라미재단, ‘오픈콘텐츠랩’ 멤버십 모집…공익단체에 공간 제공**  
 오픈콘텐츠랩은 동그라미재단의 미션인 ‘기회균등, 나눔문화의 확산’과 뜻을 같이하는 공익단체에게 공간을 제공하여 단체들의 공익활동이 보다 안정적으로 이루어질 수 있도록 지원하는 공간 나눔 프로젝트이다. 이번에 선발하는 오픈콘텐츠랩 멤버십 3기 회원들은 2015년 1월부터 4월까지 동그라미재단의 공간을 사용할 수 있다.
- 2014.12.24**  
**아주경제**  
**동그라미재단, ‘기회균등 지표’ 개발 위한 <기회균등 관점에서 우리사회 진단> 연구과제 선정**  
 동그라미재단은 지난 10월과 11월 기회균등에 대한 종합적 이론 연구와 국가간, 시대간 기회균등 정도를 비교 분석할 수 있는 기회균등 지표 개발 및 우리사회의 기회균등 현황 진단을 주제로 한 연구과제를 공모했다. 성광제 이사장은 “사회를 진단할 수 있는 종합적 기회균등 지표로 발전시키고 타 지역과의 비교, 시대 간 차이점 분석 등을 통해 균등한 기회가 실현되는 사회를 만드는 나침반 역할을 할 수 있도록 할 계획”이라고 말했다.



## 2014년을 마무리하며

안녕하세요.

동그라미재단 사무국장 김인수입니다.

동그라미재단에 2014년은 새로운 기회와 도전으로 가득한 한 해였습니다.

2013년에 시작한 사업들이 자리를 잡아감에 따라  
보다 효율적인 사업 추진 및 예산관리를 위한 기반을 마련하고  
재단에 주어진 자원을 활용해 어떻게 하면  
'모두에게 기회를'이라는 미션을 더 빨리 달성할 수 있을까에 대해 끊임없이 고민하였습니다

하지만 이러한 고민은 진행형이며 2015년에도, 그 이후에도 계속될 것입니다.  
현재에 만족하지 않고 보다 나은 방법을 찾기 위해 지속적으로 고민하면서  
우리에게 주어진 소중한 자원이 조금이라도 헛되어 낭비되지 않도록,  
그리고 재단이 설립되었을 때의 초심을 잃지 않도록 노력하겠습니다.

지켜봐 주시고 애정 어린 충고 많이 해주시길 부탁드립니다.

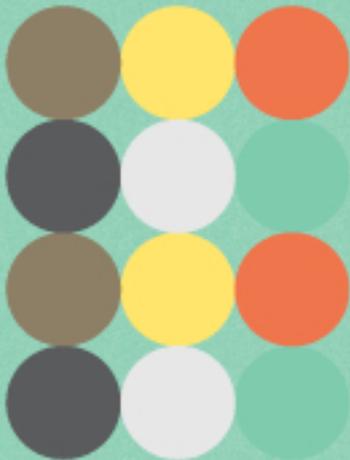
감사합니다.

동그라미재단 사무국장  
김인수 드림



동국대학교 (주) 환경수재단 연례보고서  
CIRCLE STORY 2014

[www.thegreen.or.kr](http://www.thegreen.or.kr)



재활용이해 만든 책

