

「2026년 여름방학 맞춤형 디지털 시민성 기반 PBL 모델 운영기관 모집 안내」

한국청소년활동진흥원(KYWA)이 청소년 주도성 향상과 핵심역량 강화에 효과적인 프로젝트 보급 및 청소년수련시설의 역량기반 청소년활동 운영 활성화를 위하여 <2026년 여름방학 맞춤형 디지털 시민성 기반 PBL 모델> 운영기관을 모집하고자 하오니, 청소년수련시설 관계자 여러분의 많은 관심과 신청 바랍니다.

2026. 6. 19.

한국청소년활동진흥원 이사장

□ 모집개요

- 모집 명: 2026년 여름방학 맞춤형 지역형 PBL 모델 운영기관 모집
- 대상 및 규모: 청소년수련시설 30개소
- 모집기간: ~ 7. 3. (금) 18:00
- 운영모델: 우수 청소년활동 프로그램 1종*, KYWA형 PBL 모델 2종

연번	모델명	핵심역량	교급	차시	운영기간
1	토픽 ABC(마포청소년센터)	디지털 시민성	초중등	6차시	6주 이상
2	똑똑한 AI 창작 랩(LAB)	디지털 시민성, 비판적 사고, 의사소통	초중등	6차시	6주 이상
3	AI 체인지 메이커 뮤직 랩(LAB)	디지털 시민성, 비판적 사고, 의사소통	초중등	6차시	6주 이상

* '25년 우수 청소년활동 프로그램 중 PBL 모델 선별·운영

※ 제시된 운영 기간(6주)는 참가자가 문제인식 → 탐구 → 결과물 제작 → 공유 및 성찰 전 과정을 충분히 경험할 수 있는 최소 기간으로, 2~3주 이내의 짧은 프로젝트는 탐구나 결과물 완성도가 낮아질 우려가 있음.

- 운영기간: 2026. 7. ~ 2026. 10. 이내 운영 요망
- 운영방법: 운영기관 선정 후 제공되는 활동자료를 활용하여 자체 운영
- 지원사항
 - 운영기관 담당자 역량 강화 교육(7월 3주, 온라인, 3시간)
 - 유료 디지털 도구 구독(제미나이, FLOW 등)
 - 활동 지도안, 교안 예시
 - 청소년 핵심역량 변화 결과 제공(기관별 요약보고서 제공)
 - 청소년 대상 참여 독려 이벤트 운영 및 인증서 발급(기준 충족 시)

□ 신청 및 선정 방법

- 신청방법: 별첨 신청서 작성 후 이메일(cyg0891@kywa.or.kr) 제출
- 선정방법: 본 사업 대상 적격 기관 중 선착순 30개 기관 선정
- 선정결과 발표: 2026. 7. 7. (화) 17:00
 - ※ 한국청소년활동진흥원 홈페이지 공지 후 공문 발송

□ 기타사항

- 청소년활동 핵심역량 기반 PBL 모델 운영기관 담당자 교육

연번	모델명	교육일정	교육명	시간	강사
1	토픽 ABC	2026. 7. 16. 14:00~17:00	AI 시대의 디지털 시민성과 PBL 활동의 이해	2	국립창원대 김혜정 교수
			PBL 모델 운영 방법	1.5	마포청소년센터 김사론
2	똑똑한 AI 활용 창작 LAB	2026. 7. 14. 14:00~17:00	AI 시대의 디지털 시민성과 PBL 활동의 이해	2	국립창원대 김혜정 교수
			PBL 모델 운영 방법	1.5	KYWA
3	AI 체인지 메이커 뮤직 LAB	2026. 7. 21. 14:00~17:00	AI 시대의 디지털 시민성과 PBL 활동의 이해	2	국립창원대 김혜정 교수
			PBL 모델 운영 방법	1.5	KYWA

※ 상기 일정은 변경될 수 있음. 교육 참가자 대상 수료증 발급 예정

○ 디지털 도구 구독료 지원(제미나이 등) 또는 운영 물품 지원 중 택 1

지원사항	디지털 도구	운영 물품
지원내용	제미나이(Gemini) 등 프로젝트 운영에 필요한 디지털 도구 지원	결과발표 운영 등에 필요한 물품은 150,000원 이내 지원
지원방법	디지털 도구 사용 계정 생성·제공	기관 요청 시 KYWA에서 물품을 구매하여 운영기관에 전달
제공기간	1개월	기관별 상이
신청방법	붙임1 양식에 필요한 항목에 체크하여 기간 내 신청서 제출	

○ 사전·사후 효과성 조사 운영

- 운영기관 담당자 교육 후 사전·사후 효과성 조사 QR 또는 링크를 활동 전과 후에 2번 나누어 이메일로 공유
- ※ 운영기관 담당자는 참여 청소년 대상으로 조사 운영 필요

○ 프로그램의 운영

- 기관 당 1개 모델만 운영 가능
- 프로그램은 총 6차시로 구성되어 있음.
- 프로그램은 10명 내외의 청소년이 2개 팀으로 활동하는 것을 권장함.
- 프로그램 운영 교안이 제공되며, 교안은 기관의 운영 환경에 따라 수정하여 사용할 수 있음.
- 10월 31일 이전까지 사후 효과성 조사까지 마무리하여야 함.

○ 참여 독려를 위한 홍보 이벤트 운영

- ※ 세부 사항은 사업 시작 후 별도 안내
- 모든 회차에 참여한 청소년 대상 활동 인증서 발급

붙임1

프로그램 개요

○ 토픽 ABC(마포청소년센터, 우수 청소년활동 프로그램 지원사업 공모전 대상작)

구분	내용
활동 목표	· 경제 개념 및 디지털 시민성 이해를 위한 맞춤형 전문교육을 실시한다. · PBL 기반의 체험·실천 중심 경제 리터러시 활동을 운영한다. · 경제적 문제해결력과 디지털 리터러시 역량을 함양하여 책임 있는 디지털 시민으로 성장하도록 지원한다.
대상	초등 고학년 이상
프로젝트 활동 내용	경제 개념이해 교육과 경험 중심의 A(태도)-B(행동)-C(역량) 맞춤형 활동을 통해 경제 리터러시 역량을 향상하고, 건강한 사회구성원으로 성장할 수 있도록 지원
활동 운영	주 1회 6회 ※ 운영 일정은 운영기관의 상황에 따라 탄력적으로 운영 가능
준비물	태블릿 또는 노트북(모둠별 1대 이상), 인터넷 환경, 빔프로젝터·TV·모니터 등 발표 장비, 활동 운영자료, 필기구, 스마트폰 등 디지털 기기 ※ 생성형 AI 도구(ChatGPT, 이미지 생성 도구 등)는 선택 사항으로, 신청기관 희망 시 활용 가능
결과물	· 주도적인 활동을 통해 성취한 요소 및 역량 (경제 개념이해, 경제 리터러시 역량, 경제 정보 분석 능력, 체험 프로그램 기획 및 운영 능력) · 활동 결과물 (나만의 경제 리터러시 체험 프로그램 및 활동 물품, 경제 리터러시 주제로 제작한 영상)
평가 및 성찰	· (정량) 사전·사후 효과성 설문, 만족도 설문조사, 출석부 · (정성) 활동 결과물(청소년 제작 영상, 개발 체험 프로그램), 활동일지, 활동사진 및 영상, 인터뷰
기타사항	· 챗GPT 외 다른 유료 생성형 AI 도구 사용 가능 · 활동 지도안과 교안 및 활동지 예시 제공

○ 똑똑한 AI 활용 창작 LAB(KYWA형 모델)

구분	내용
활동 목표	· AI가 만든 정보와 결과물을 비판적으로 확인하고 판단하는 태도를 기른다. · 디지털 기술을 활용하여 생각을 책임 있게 표현·공유하는 태도를 기른다.
대상	초등 고학년, 중등
프로젝트 내용	AI의 작동 원리와 한계를 이해하고, 책임 있게 AI를 활용하는 방법을 알리는 콘텐츠를 제작하는 프로젝트 활동
차시 별 활동 내용	① AI 아이디어 탐험(50~60분) ② AI 창작 도구 탐험(50~60분)

구분	내용
	<ul style="list-style-type: none"> ③ 똑똑한 AI 사용법 메시지 설계소(50~60분) ④ 똑똑한 AI 활용 창작 LAB(120분) ⑤ 똑똑한 AI 사용법 발표 준비실(50~60분) ⑥ 똑똑한 AI 활용법 최종 발표(50~60분)
활동운영	주 1회 6회 ※ 4차시는 블록타임 또는 2회기 운영 가능
준비물	태블릿 또는 노트북(모둠별 1대 이상), 인터넷 환경, 발표용 빔프로젝터, 제미나이 등 AI 도구(이미지 생성 가능 도구 포함), 활동 운영자료, 필기구 등
결과물	AI를 활용해 디지털 시민성 메시지를 담은 짧은 영상 콘텐츠 제작
평가 및 성찰	· 회차별 활동지 내 포함
기타사항	<ul style="list-style-type: none"> · 프로그램 맞춤형으로 지도자용 AI 활용 방법 동영상 제공 · 활동 지도안과 교안 및 활동지 예시 제공

○ AI 체인지 메이커 뮤직 랩(LAB)(KYWA형 모델)

구분	내용
활동 목표	<ul style="list-style-type: none"> · 학교와 생활 속 문제를 발견하고 문제 해결을 위한 메시지를 기획하는 역량을 기른다. · 생성형 AI를 활용하여 문제 해결 메시지를 창의적으로 표현하고 책임 있게 공유하는 태도를 기른다.
대상	초등 고학년, 중등
프로젝트 내용	학교와 생활 속 문제를 발견하고, 생성형 AI를 활용하여 문제 해결 메시지를 담은 캠페인송과 뮤직비디오를 기획·제작·공유하는 프로젝트 활동
차시 별 운영내용	<ul style="list-style-type: none"> ① 메시지 미스터리 탐정단(50~60분) ② 체인지 메이커 수사대(50~60분) ③ AI 체인지 메이커 뮤직 제작소(50~60분) ④ 체인지 메이커 영상 제작소(120분) ⑤ AI 체인지 메이커 발표 준비실(50~60분) ⑥ AI 체인지 메이커 결과 발표회(50~60분)
활동운영	주 1회 6회 ※ 4차시는 블록타임 또는 2회기 운영 가능
준비물	태블릿 또는 노트북(모둠별 1대 이상), 인터넷 환경, 발표용 빔프로젝터, 제미나이 등 AI 도구(이미지 생성 가능 도구 포함), 활동 운영자료, 필기구 등
결과물	AI를 활용한 음악 및 뮤직비디오 제작
평가 및 성찰	· 회차별 활동지 내 포함
기타사항	<ul style="list-style-type: none"> · 프로그램 맞춤형으로 지도자용 AI 활용 방법 동영상 제공 · 활동 지도안과 교안 및 활동지 예시 제공