KYWA 한국청소년활동진흥원

미래 청소년활동 가치혁신
D-청소년활동 전환
대국민 아이디어 공모전 수상작

한국청소년활동진흥원(KYWA)은 시대변화에 맞는 미래사회 변화(산업전반의 언택트화 및 디지털전환, 4차 산업혁명 가속화, 2022 개정교육과정, 고교학점제, 입시제도에서 비교과활동 폐지 등)에 대응하기 위해 국민이 체감 및 공감할 수 있는 **청소년활동의 새로운 미래방향으로 전환**하고자 국민 여러분의 아이디어를 제안 받아 다음과 같이 수상작을 선정하였습니다.

NO	상격	부문	제안자	제안명
1	**대상**	미래형 활동	박혜송 외 3인	**꿈자본학교: 꿈을 품은 메타버스** 꿈이 양극화되는 무한경쟁사회에서 청소년은 꿈보다 생존을 좇고 있는 문제의식 아래 메타버스 내에서 꿈을 이루기 위한 심적인 동력을 키울 수 있는 '꿈자본학교' 제안
2	**최우수**		이승연 외 3인	**해시태그로 만들어 가는 탄소중립의 세상 – 지역사회 순환 제로웨이스트 운동** 탄소중립을 목표로 사회구성원들의 다양하고 도전적인 실천 아이디어를 도출하기 위한 지역사회 기반 활동
3	**우수**	기존 활동진흥	박수연 외 3인	**e청소년 사이트 개선과 활성화를 위한 제안방안** e청소년 사이트의 홍보방안, 사이트 개선사항, 추가기능 요소를 제안하여 e청소년 사이트 활성화 제안
4		미래형 활동	김윤주 외 4인	**유스풀(Useful); 유연한 프로젝트, 유용한 나눔** 자신의 아이디어를 프로젝트화하고 실행할 수 있는 온라인 플랫폼을 제공하여 프로젝트 경험을 쌓고 동료들과 협업하여 결과물 공유
5			이정순 외 3인	**언택트형 청소년활동 청소년 구독서비스** 장소와 환경에 구애받지 않고 대면과 비대면을 넘나드는 다채롭고 폭넓은 언택트 청소년활동을 통해 청소년이 주도적으로 기획하고 운영하는 재능기부 활동 제안

NO	상격	부문	제안자	제안명
6	장려	기존 활동진흥	이창주	**D-청소년활동 전환을 위한 청소년 활동정보 플랫폼 개선 제안** 現 청소년활동 관련 플랫폼(e청소년, Dovol, 1363나눔포털 등)을 ①정보제공 ②사용자 ③사용자관리 기준으로 통합·분산하여 D-청소년활동 전환에 대응하고 사용자 편의성 향상 제안
7			김영현 외 1인	**누∀ㅓ(As to me)** 온라인 네트워크를 통해 청소년 스스로 청소년활동을 계획·운영하고 KYWA 사업과 연계하여 참여할 수 있는 방안 제안
8			표수혁 외 2인	**청소년 자기도전포상제 홍보물** 성격 TEST를 활용한 카드뉴스를 제안하여 청소년이 흥미와 관심을 갖도록 유도하고 SNS 이벤트 진행하여 참여율 향상 방안 마련
9			노지현 외 4인	**자기도전포상제 카드뉴스 홍보안** 활동의 의미와 구체적인 예시 등을 전 국민이 알기 쉽게 제시하여 활동에 대한 효과적인 홍보를 지향하고, 밝고 아기자기한 이미지를 활용하여 초등 청소년의 참여를 적극적으로 유도
10		미래형 활동	최수인 외 4인	**메타버스(제페토)를 활용한 비대면 청소년 주거 교육 프로그램 "홈런(Home Learn)"** 코로나19 이후 주거의 중요성이 커짐에 따라, 16~19세 청소년 대상 메타버스를 활용한 비대면 주거 교육 프로그램을 실시하여 청소년 자립 역량 함양 지원
11			홍예림 외 3인	**탄소 중립 웹 게임 챌린지** 게임 캐릭터의 하루 탄소배출량을 게이지로 표현하여 타 유저들과 순위를 겨루는 게임으로, 실행자에게 탄소 중립에 대한 경각심을 일깨우고 실천 방안 전달
12			이은지	**WORI(우리) : 오늘의 소통창구 애플리케이션** 청소년들이 공감을 나눌 수 있는 소통 애플리케이션을 만들어 청소년의 공동체 의식을 회복하고 디지털 리터러시 및 문해력 함양
13			김응석	**금융투자교육 연계형 청소년 ESG체험활동** 소정의 씨앗머니를 제공하여 청소년이 직접 ESG기업에 투자하고 관련 ESG콘텐츠를 제작해보는 활동

*부문 주제별 접수순

해당 프로젝트의 아이디어를 청소년현장에서 활용하고자 할 때, 반드시 출처를 **<한국청소년활동진흥원 , 미래 청소년활동 전환 대국민 아이디어 공모전 수상작>** 표기해주시고, 제안내용의 사업화를 희망하시는 기관에서는 연락주시기 바랍니다.

☎ 활동기획부 02-330-2846

대상

1 꿈자본학교: 꿈을 품은 메타버스

박혜송, 원재희, 이엘리엇, 임채미

취지

'꿈을 꾸는 힘'은 현대사회에서 세대 간, 개인 간에 불평등하게 배분되고 있으며
포스트코로나 시대 **팬더믹 상황에서 소득수준에 따른 꿈의 양극화 심화**

내용

- 꿈보다 생존을 좇고 있는 청소년들을 위해 **꿈을 이루기 위한 심적인 동력 '꿈-자본' 이론을 바탕으로 모바일 앱 형식의 가상공간 메타버스 '꿈자본학교' 제안**
- 익명의 아바타로 활동하며 자신만의 꿈 그라운드(꿈서랍, 꿈문꿈답, 꿈이슬-꿈나무, 꿈지원비)를 가짐
- 캠퍼스 내 활동(꿈 관련 수업, 과제)과 캠퍼스 외 활동(동아리, 도서관, 심리 지원 프로그램)으로 운영

최우수상

2 해시태그로 만들어 가는 탄소중립의 세상 -지역사회 순환 제로웨이스트 운동

이승연, 이지연, 이소진, 이수연

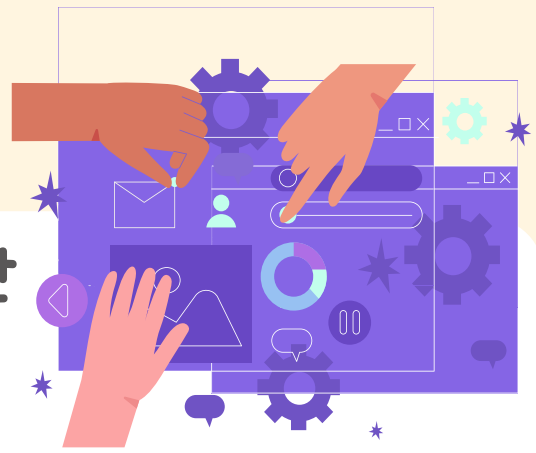
취지

코로나19 이후 환경운동 위축, 정부 주도 환경 사업에 대한 개인 인식이 상이함에 따라 **개인으로부터 출발하는 실천적인 환경운동 필요**

내용

- 탄소중립을 목표로 사회구성원들의 다양하고 도전적인 실천 아이디어를 도출하기 위한 **지역사회 기반 활동**
- **개인의 환경지표**를 만드는 **디지털콘텐츠를 개발**하여 자신의 행동이 환경에 미치는 영향 자료 제공
- 지역사회 구성원과 **환경운동**(생활용품 제작·판매, 소셜미디어 홍보) 진행
- 환경활동지도를 제작하여 **개인 및 지역 커뮤니티가 주도하는 환경 운동**을 알리고 참여 독려

우수상



3 e-청소년 사이트 개선과 활성화를 위한 제안 방안

박수연, 송하늘, 안기훈, 이예빈

취지

전국 청소년활동 정보를 통합적으로 제공하는 ‘e청소년’ 사이트의 개선과제(기능, 디자인 등)를 도출하여 사이트 활성화방안 제안

내용

청소년 및 관련 종사자 대상 설문조사를 통한 과제 도출

· 기능개선: **활동 추천, 지역 연계, 실적 연계, 우수활동 소개** 등
· 디자인 개선: **시청각 자료 추가, 매뉴얼 간소화, 메인 색상 변경** 등
· 홍보방안: **이벤트 활성화, 어플 팝업, 타사이트 통한 홍보** 등

4 유스풀(Useful); 유연한 프로젝트, 유용한 나눔

김윤주, 곽예찬, 김민정, 김세현, 김지우

취지

청소년 주체적·체험형 활동 기회 및 디지털 플랫폼 기반의 청소년활동이 부족하므로, **자신의 아이디어를 프로젝트화**하고 **동료들과 협업하여 결과물 공유**할 수 있는 **온라인 플랫폼**을 제공하고자 함.

내용

온라인 플랫폼을 통해 청소년이 직접 프로젝트를 개설하고 경험

· 도입단계: 프로젝트 구상, 멘토 탐색 및 모집
· 전개단계: 플랫폼 내 가상공간에서 회의 및 프로젝트 진행
· 종료단계: 결과물 제작 및 발표, 디지털 배지 수령(프로젝트 참여 인증)

5 언택트형 청소년활동 ‘청소년 구독서비스’

이정순, 심미보, 은원기, 김수민

취지

코로나19 이후 전환기에 직면한 청소년 수련시설! 청소년활동을 장소와 환경에 구애받지 않고 대면과 비대면을 넘나드는 **언택트 활동으로 확장**시키기 위한 **청소년 구독서비스** 제안

내용

참가자 모집 → 구독 서비스 및 재능기부 교육 → 활동 기획→ 활동 운영 → 평가간담회
예시) 기존 오프라인으로 운영되던 재능기부활동을 언택트 구독경제서비스와 결합하여 운영

장려상

Design
Diversity
Digital

6 D-청소년활동 전환을 위한 청소년 활동정보플랫폼 개선 제안

이창주

취지

현 청소년활동 플랫폼의 저조한 청소년 참여율을 개선하기 위해 **사용접근성 향상**하기 위한 방안 제안

내용

청소년활동 관련 플랫폼을 **①정보제공 ②사용자 ③사용자관리** 기준으로 통합· 분산

7 누∀ㅓ (As to me)

김영현, 이건호

취지

온라인 네트워크를 활용하여 청소년 활동 **참여 기회를 확대**하고 **KYWA 청소년사업 간 상호 연계성을 강화**하는 방안 제안

내용

청소년이 스스로 본인의 희망진로를 찾아 그에 맞추어 **청소년 활동 계획·운영을 스스로 진행**하고 KYWA가 진행하는 사업에 자연스럽게 참여할 수 있는 청소년 **온라인네트워크 구축**

8 청소년 자기도전 포상제 홍보물

표수혁, 김서진, 박지원

취지

청소년의 흥미를 유발하는 카드뉴스를 제작하여 자기도전포상제에 대한 관심도 제고

내용

성격 TEST를 활용한 카드뉴스와 SNS이벤트 진행을 통해 청소년 참여율 향상

9 자기도전포상제 카드뉴스 홍보안

노지현, 신세린, 이예현, 이희경, 정유정

취지

청소년 자기도전포상제를 대국민에게 쉽게 홍보할 수 있는 개선방안 제안

내용

한눈에 보기 쉬운 **축약된 내용만을 담은 카드뉴스**를 통해 자기도전포상제에 대한 접근성을 높임

장려상

10 메타버스(제페토)를 활용한 비대면 청소년 주거 교육 프로그램 "홈런(Home Learn)"

최수인, 여창민, 원사연, 임정혁, 주다은

취지

코로나19 이후 집의 의미가 다양해지고 주거환경에 대한 관심이 높아지고 있어 **청소년 대상 주거 교육을 제공**하여 청소년들의 자립 역량 향상을 돕고자 함

내용

사회진입을 앞둔 16~19세 청소년을 대상으로 **온라인 메타버스를 활용한 비대면 주거교육프로그램**을 통해 주거권의 중요성, 집의 종류, 주거 체크리스트 작성, 집 계약 절차 등을 배우고 실습

11 탄소 중립 웹 게임 챌린지

홍예림, 김우인, 김현빈, 오수연

취지

탄소 중립 이슈 관심도를 높이기 위해 개발한 웹게임으로 청소년들에게 탄소 중립을 실천하기 위한 정보 전달

내용

게임 속 캐릭터가 하는 행동에 따른 탄소배출량을 게이지로 나타내어 타 유저와 순위를 겨루는 게임으로 환경 보존과 **탄소중립에 대한 경각심을 일깨워주는 환경 웹게임**

12 WORI(우리) : 오늘의 소통창구 애플리케이션

이은지

취지

디지털 리터러시의 중요성이 커지고 있는 현재, 청소년이 **올바른 디지털 언어를 배우고 공동체 의식을 회복**할 수 있도록 청소년 간 공감을 나누는 소통 애플리케이션, WORI(우리)를 제안

내용

청소년이 직접 작성하는 뉴스레터, 에세이 책자 발행, 오늘의 메시지 서비스 등의 기능 제공

13 금융투자교육 연계형 청소년ESG체험활동

김응석

취지

청(소)년층의 위험한 투자 습관을 개선시키기 위한 금융 체험 활동으로, **올바른 금융투자 습관과 장기투자 안목 형성**에 도움

내용

소정의 씨앗머니를 제공하여 청소년이 직접 **ESG기업에 투자**하고 관련 **ESG콘텐츠를 제작**해보는 활동