

# 미래 청소년활동 가치혁신 D-청소년활동 전환 대국민 아이디어 공모전 제안서

## □ 공모분야

| 구 분                                     |               | 내 용   |
|---|---------------|---|
| <input type="checkbox"/> 부문1            | 기존 청소년활동 진흥사업 | <input type="checkbox"/> 정책사업 개선·신규 <input type="checkbox"/> 활동·정책 홍보 |
| <input checked="" type="checkbox"/> 부문2 | 미래형 청소년활동(사업) | <input checked="" type="checkbox"/> 포스트코로나 시대에 요구되는 미래형 청소년활동(사업)     |

## □ 제안명

- 유스풀(Useful); 유연한 프로젝트, 유용한 나눔

## □ 제안명

- 김윤주, 곽예찬, 김민정, 김세현, 김지우

## □ 제안개요

○ 자신만의 아이디어를 프로젝트화하고 싶은 청소년을 대상으로 온라인에서 프로젝트를 기획하고 실행할 플랫폼을 제공한다. 이를 통해 다른 동료들과 협업하고 결과물을 공유하게 하고자 한다. 모든 활동은 온라인에서 이루어지며, 이에 참여하고 싶은 청소년은 언제든지 자유롭게 이용할 수 있다.

## □ 제안배경 및 필요성

- 현황 및 문제점
  - 청소년 주체적·체험형 활동의 기회 및 지속성의 어려움
  - 디지털 플랫폼 기반의 청소년 활동의 부족

### ○ 필요성

- 청소년에게 주체적·체험형 프로젝트 경험 제공

급변하는 사회에서는 통합적 역량의 필요성이 강조된다. 따라서 청소년이 기획하고 운영할 수 있는 주체적 활동인 메이커 활동을 확대해야 한다. 창의적인 아이디어를 내고 실제로 무언가를 만드는 과정을 통해 여러 이론을 통합적으로 적용하는 기회를 제공해주어야 한다.

- 디지털 플랫폼 기반의 청소년 활동 제공

디지털 기술의 활용은 기존 오프라인 방식의 대체재로서의 수준을 넘어서야 한다. 단순한 원격수업 환경을 구축하는 수준을 넘어 디지털 공간에서의 체험형·참여형 활동의 중요성에 집중해야 한다. 대면방식으로 진행되던 청소년 활동이 디지털 공간에서 이루어질 수 있도록 해야 하며, 디지털 공간의 이점을 적극적으로 활용하여야 한다. 이에 디지털 플랫폼 기반의 청소년 활동의 범위 및 분야를 확장하는 등의 시도가 이루어져야 한다.

- 현실감 있는 디지털 소통 플랫폼의 제공

기존의 디지털 소통 방식이 화상과 채팅의 형태로 한정되어 있어 관계 형성에 어려움이 있었다. 따라서 현실처럼 느낄 수 있는 메타버스를 활용한 플랫폼이 필요한 실정이고, 그 속에서 청소년들은 자신의 캐릭터로 다른 사람들과 같은 공간에서 함께하는 것을 느낄 수 있다.

□ 개선·제안방안

○ 수혜 대상(범위)

- 자신만의 프로젝트를 진행해보고 싶은 모든 청소년
- 메타버스를 이해하고 활용이 가능한 모든 청소년

○ 실시 방법 : 온라인 플랫폼을 통해 청소년들이 직접 프로젝트를 개설하고 경험해볼 수 있도록 하고자 함

○ 프로젝트 진행과정

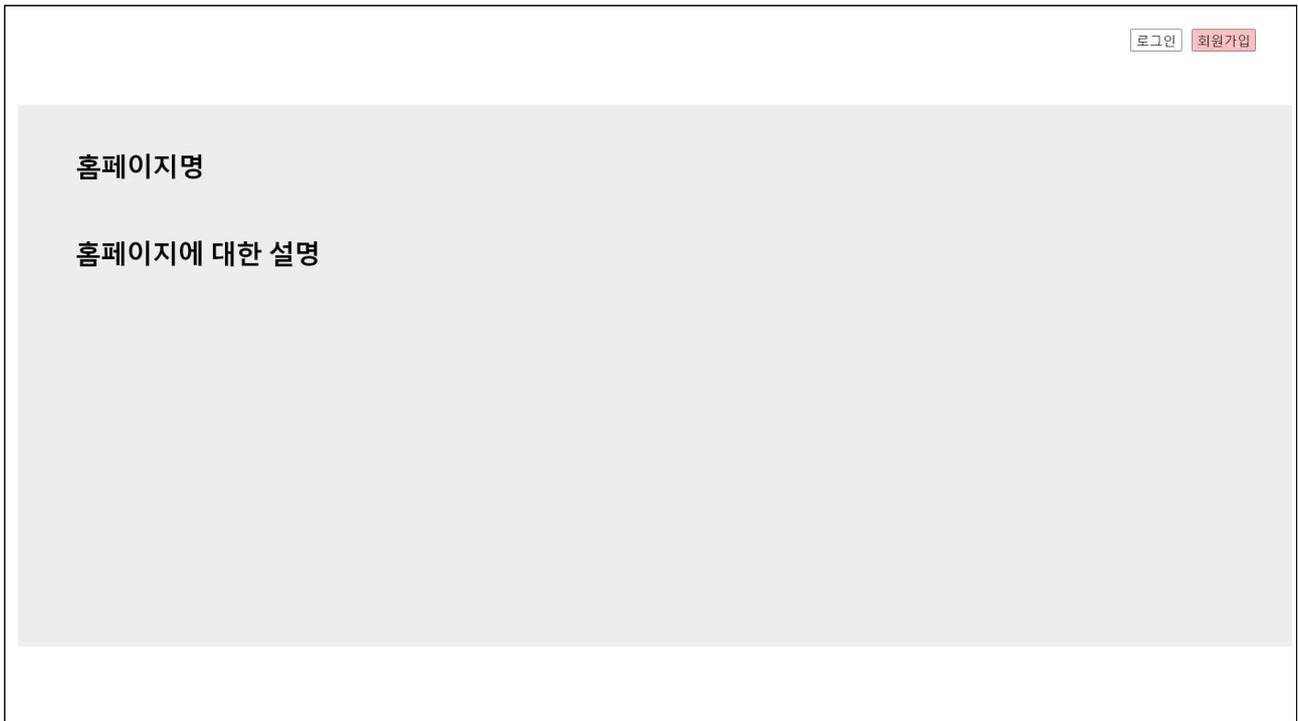
|    |  |
|----|--|
| 도입 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 청소년이 원하는 프로젝트를 구상하고, 홈페이지에 업로드</li> <li>* 개설자 : 프로젝트를 만들기, 세부사항 설정, 팀원 모집 등</li> <li>* 참여자 : 원하는 프로젝트를 찾아 참가 신청</li> <li>- 자신의 프로젝트에 필요한 멘토를 탐색 및 모집</li> </ul> |
| 전개 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 함께 모인 팀원들과 함께 플랫폼 내 가상공간에서 회의 진행</li> <li>- 프로젝트 진행(프로젝트 진행 기간이 1년 이상일 경우, 중간보고회를 실시해야 함)</li> </ul>  |

|     |  |
|-----|--|
| 마무리 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 프로젝트 진행에 따른 결과물 만들기</li> <li>- 결과물 발표(플랫폼 내 가상공간에서 진행)</li> <li>- 프로젝트 참여를 인증하는 디지털 배지를 부여받음</li> </ul> |
|-----|--|

## □ 기대효과

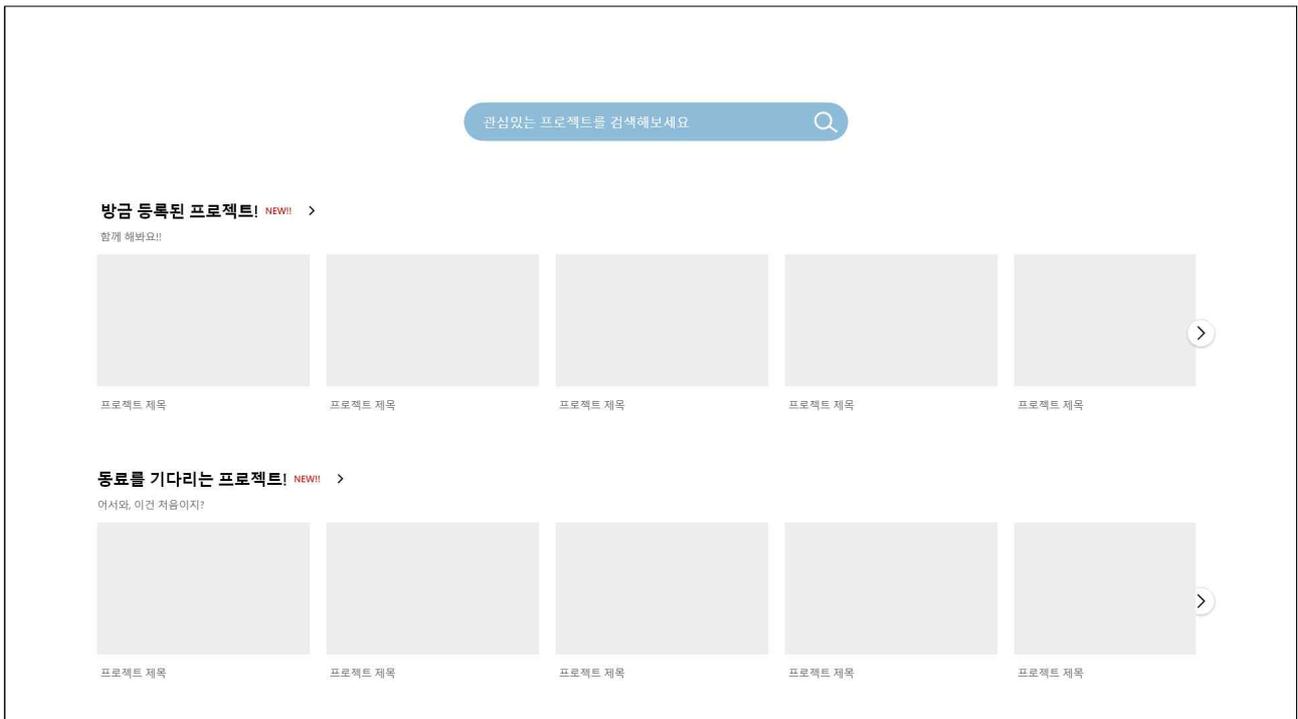
- 프로젝트를 탐험하고 경험함으로써 문제해결능력과 창의력 함양
  - 기존 현실에선 공간적·시간적 제약으로 인해 이뤄지지 못했던 체험활동 및 프로젝트 경험을 쌓을 수 있다. 기획 단계부터 전개 단계까지 모든 과정을 청소년들이 주도적으로 진행함으로써 그들의 주체성을 확립할 수 있는 것은 물론 문제해결능력과 창의력을 향상할 수 있다.
  
- 팀 프로젝트 경험을 통해 협업 및 의사소통 능력 함양
  - 팀으로 진행되는 프로젝트 활동은 청소년의 협업 및 의사소통 능력을 향상시키고, 이를 통해 공동체 의식의 함양을 도모할 수 있다.
  
- 메타버스 플랫폼을 통한 미래역량 발달
  - 청소년이 직접 메타버스를 경험하며 미래역량을 발달시키고 미래기술에 대한 경험을 쌓을 수 있다. 디지털 플랫폼 기반으로 진행된다는 점에서 4차 산업혁명 시대에 요구되는 역량인 6C 즉, 핵심적인 개념적 지식, 창의성, 비판적 사고, 컴퓨팅 사고, 융합 역량, 인성 더 나아가 다양성, 자발적 설계 및 활동 그리고 미래 기술 및 디지털 능력을 모두 향상할 수 있다. 이를 통해 변화하는 미래의 모습을 예측하고 적응하는 능력을 기를 수 있다
  
- 자신만의 경험레벨을 올리며 성장하는 즐거움
  - 청소년이 프로젝트별 캐릭터를 선택하고 성장시키는 것을 통해 프로젝트를 진행하면서 느낄 수 있는 즐거움 외의 또 다른 재미를 느낄 수 있다. 단순히 프로젝트 진척도에 따라서 캐릭터를 성장시키고 끝나는 것이 아니라 후에 디지털 배지로 전환되면서 인증 효과를 가질 수 있다.

## [별첨1] 온라인 플랫폼



### 메인페이지

홈페이지명과 홈페이지에 대한 기본적 설명이 포함

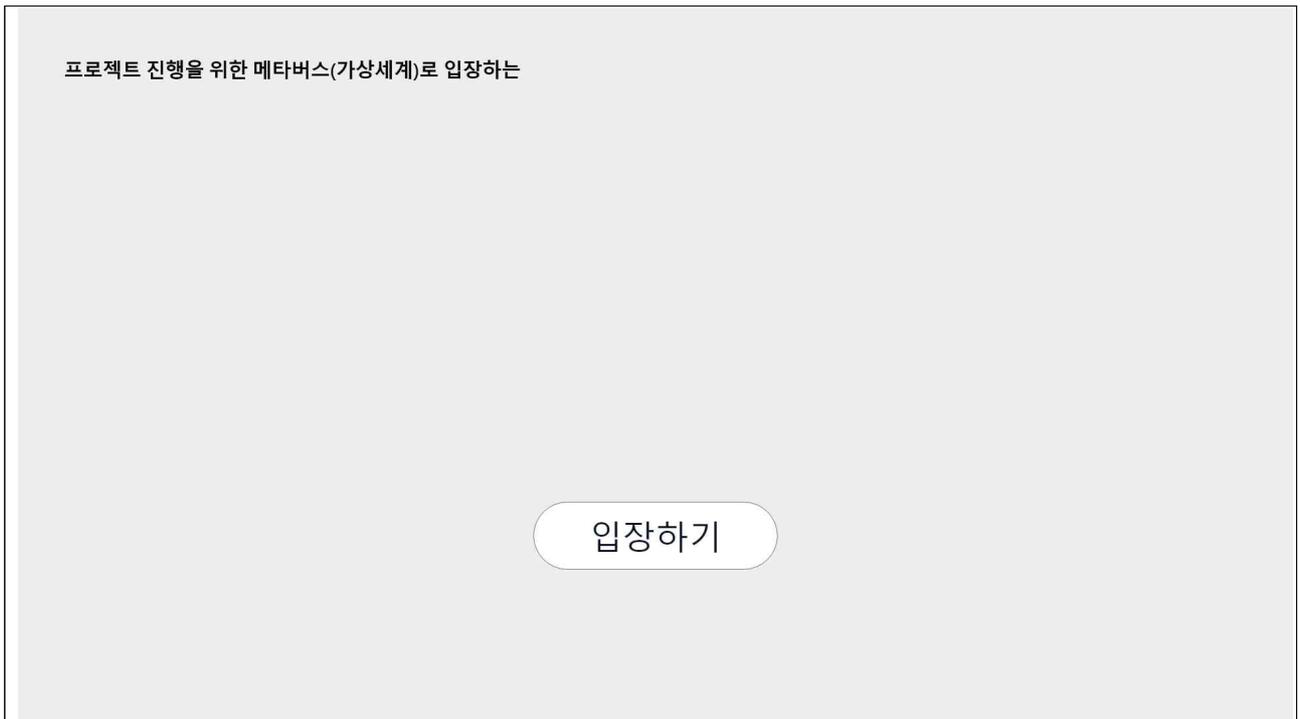


### 프로젝트 페이지

플랫폼 내 등록된 프로젝트를 확인할 수 있는 페이지

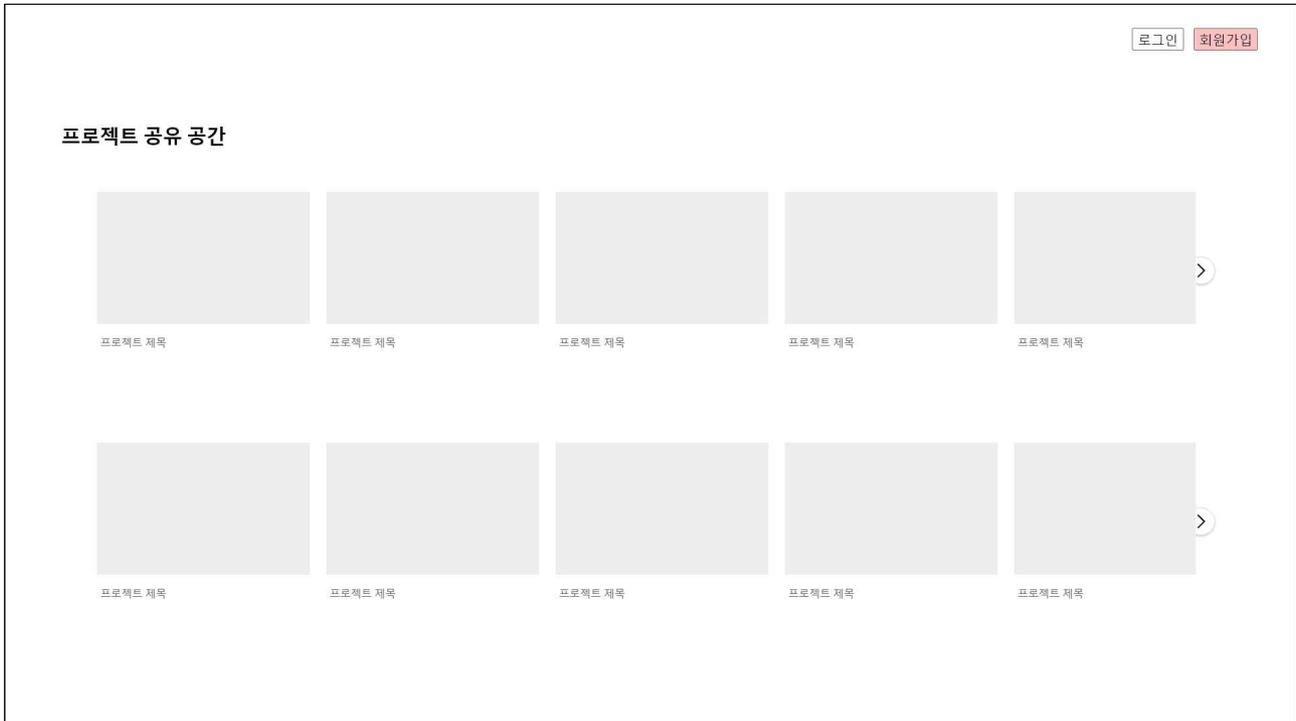


프로젝트 상세페이지  
(프로젝트명, 프로젝트에 대한 설명 및 세부사항 포함)  
청소년은 관심 있는 프로젝트를 확인하고 위 페이지 내에서 신청 가능

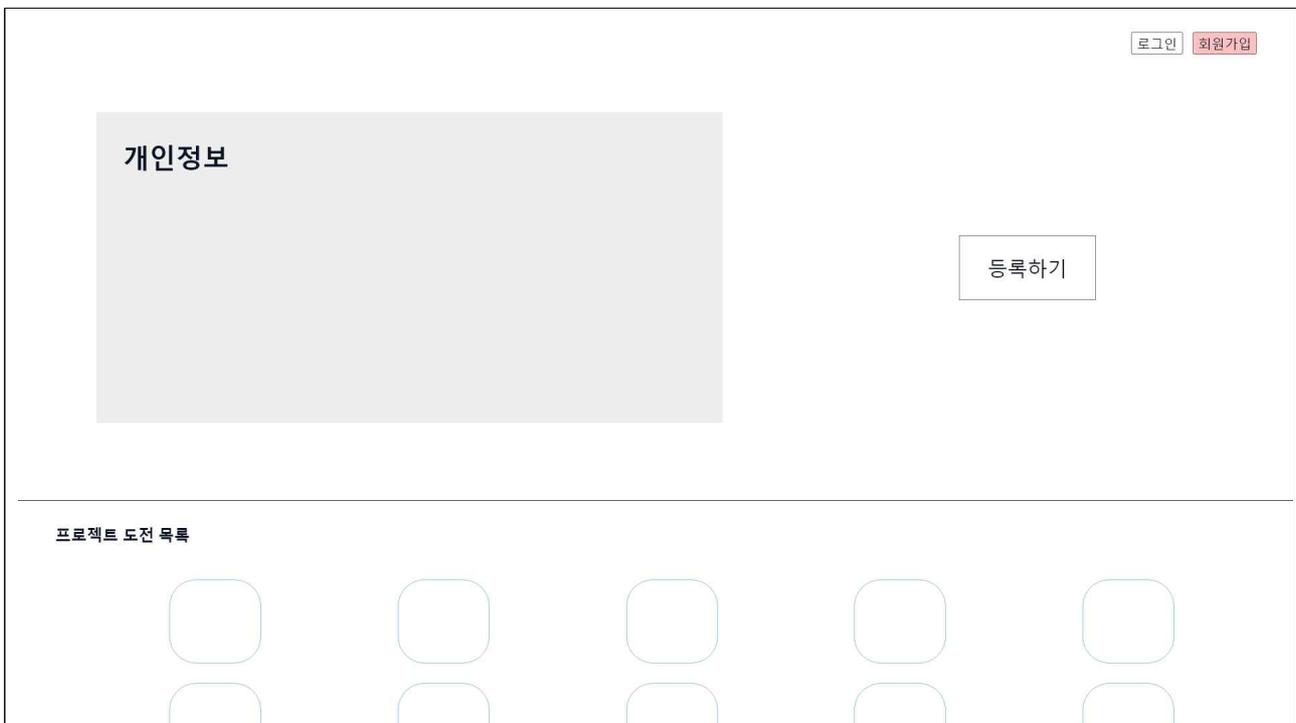


프로젝트 진행을 위한 메타버스(가상공간) 입장 페이지

---



끝난 프로젝트들의 결과물들을 보고, 서로 공유할 수 있는 페이지



개인정보 페이지

(프로젝트 등록 내역, 참여한 프로젝트 활동, 캐릭터(디지털배지) 확인 포함)