

20 24

청소년활동 프로그램 사례집

20
24

청소년활동
프로그램
사례집

목차

CONTENTS

I. 부산광역시청소년활동진흥센터 소개 7

II. 프로그램 개발·운영기관 프로그램 계획서 11

- 부산광역시금곡청소년수련관 '나 DO! 코드 크리에이터'
- 부산광역시금정청소년수련관 '작곡은 몰라도 노래는 만들 수 있지'
- 사상구청청소년수련관 '사상순환시민_A TO Z'

III. 프로그램 개발·운영기관 프로그램 운영결과보고서 53

- 부산광역시금곡청소년수련관 '나 DO! 코드 크리에이터'
- 부산광역시금정청소년수련관 '작곡은 몰라도 노래는 만들 수 있지'
- 사상구청청소년수련관 '사상순환시민_A TO Z'

IV. 청소년활동 프로그램 아이디어 공모전 97

- 최우수) 해강초등학교 나근예 '부산 바다 탐험대'
- 우수) 동의대학교 이수진 '애들아~전통 놀이 하자!'
- 우수) 기장청소년센터 김가영, 김윤서 '나만의 광고 제작소'
- 장려) 동명대학교 김수현 외 3명 '부산에 "LOG IN" 하시겠습니까?'
- 장려) 동명대학교 박지선 외 3명 '소라계=소비, 라이프, 계획서'
- 장려) 부산대학교 김정운 'CEO가 된 초등학생'
- 장려) 남천중학교 정건일 '청소년 범죄예방, 청소년이 함께'
- 장려) 동명대학교 전은진 외 3명 'Job' 블록스

I .

부산광역시 청소년활동진흥센터 소개

부산광역시청소년활동진흥센터 소개

1 설립근거

- 청소년활동 진흥법 제7조(지방청소년활동진흥센터의 설치), 제8조(청소년활동 정보의 제공 등), 제9조(학교와의 협력 등)
- 부산광역시 청소년활동 진흥 조례 제5조(청소년활동진흥센터 설치·운영 등)
- 법령 및 조례에 따라 시를 대표하는 청소년활동 정책수행 기관으로서 지역 청소년활동 진흥

2 설립목적

- 청소년활동자원 역량개발 및 지원을 통한 지역중심 청소년활동 활성화
- 청소년활동 기반-지원체계 강화를 통한 청소년들의 활동 참여 활성화
- 지역, 중앙과의 연계·협력을 통한 전국적 청소년활동 지원 체계 구축

3 주요사업

사업영역	주요업무	세부사업명
1. 청소년활동 현장 역량 증진 지원	1-1. 청소년지도자 교육훈련	① 청소년지도자 역량개발 지원
	1-2. 청소년활동 기관운영 지원	① 프로그램 개발 및 보급
		② 협력학교 및 동아리 운영 지원
		③ 국제·국내 청소년성취포상제 운영 지원
2. 청소년활동 정책개발 및 실행 지원	2-1. 정책개발 및제도화 지원	① 청소년정책 개발 및 제도화 지원
	2-2. 정책사업실행 지원	② 청소년활동 실태 및 요구조사
		① 청소년수련활동인증제 운영 지원
		② 청소년수련활동신고제 운영 지원
		③ 청소년 자원봉사활동 운영 지원
3. 청소년 정보자원 관리 및 서비스	3-1. 청소년 정보수집관리 및 제공	① 청소년 참여위원회 운영
	3-2. 청소년 활동인지도 제고	① 청소년 정보 수집관리 및 서비스 강화
4. 청소년활동 정책수행 인프라 관리	4-1. 청소년활동진흥센터 전문화	① 청소년활동 홍보 전략 수립 및 지원
		① 전략기획 강화
	4-2. 청소년활동 네트워크 구축	② 성과관리 강화
		① 청소년활동 연계협의회
5. 수탁 사업	② 청소년지도자 연합활동	
	① 청소년활동 안전관리 지원	
	② 제11회 부산 청소년 열린 축제	
	③ 청소년 상상티(T)움 운영 총괄 지원	

II.

프로그램 개발 운영기관 프로그램 계획서

1. 부산광역시금곡청소년수련관
‘나 DO! 코드 크리에이터’11
2. 부산광역시금정청소년수련관
‘작곡은 몰라도 노래는 만들 수 있지’24
3. 사상구청소년수련관
‘사상순환시민_A TO Z’41

금곡청소년수련관 ‘나 DO! 코드 크리에이터’

1 프로그램 개발 배경

- 소프트웨어에 의해 모든 것이 변화하는 4차 산업혁명 시대에 가장 핵심기술은 “코딩 능력”으로 코딩이 중요해짐에 따라 여러 국가에서 소프트웨어 교육을 필수과정으로 운영하고 있는 가운데, ¹⁾우리나라도 2025학년도부터 코딩 교육 의무화가 실시된다.
- 코딩은 단순히 프로그램을 배우는 것을 넘어 주변에 발생하는 문제를 해결하는 과정을 통해 분석력, 문제해결력, 창의력 등 종합적인 사고력을 키울 수 있다. 코딩교육은 이제 선택이 아닌 필수적인 학문인 것이다.
- ²⁾코딩 사교육이 많아지고 있으나 전반적으로 피지컬 교구를 통해 구현되어 지식 전달 보다는 성취감과 실현성을 충족시키는 교육을 하고 있다.
- 올바른 코딩교육을 위해서 다양한 경험이 필요하며, 아동·청소년 시기에 자연스럽게 흥미를 느끼면서 배울 수 있어야 하나 인재 양성을 위해서라도 지식 전달 및 활용 능력을 높이는 교육이 필요하다.
- 청소년들이 즐겨하는 게임인 로블록스는 코딩을 활용한 만큼 다양한 콘텐츠 개발, 새로운 코딩 제작 및 배포 등 동일한 게임 내에서도 다양하고 지속적인 즐길 거리를 만들 수 있으며, 3D와 메타버스 형식으로 이루어져 있다. 해당 게임을 코딩교육에 접목함으로써 3D와 메타버스를 이해할 수 있도록 하고 스크립트를 활용하여 코딩 활용 능력을 높이는 등 청소년들의 디지털 역량을 높일 수 있도록 돕는다.

2 프로그램 목적과 목표

- 목적
 - 로블록스를 통해 메타버스 세상을 이해할 수 있도록 한다.
 - 3D 게임 제작원리를 배우고 직접 게임을 제작하여 운영할 수 있도록 한다.
 - 로블록스를 바탕으로 스크립트를 활용하여 메타버스 세상을 구현함으로써 디지털 활용 능력을 높일 수 있도록 한다.

1) “초등-중학교 ‘코딩 교육’ 2025년부터 필수과목으로”, 동아일보, 2022년 8월 23일,
<https://www.donga.com/news/Society/article/all/20220822/115093902/1>

2) “코딩은 올바른 아이 성장을 위한 교육 도구”, 디지털조선일보, 2023년 10월 27일
https://digitalchosun.dizzo.com/site/data/html_dir/2023/10/27/2023102780277.html

□ 목표

- 메타버스 플랫폼인 로블록스를 활용하여 메타버스의 개념과 특징을 설명함으로써 메타버스 세상을 이해할 수 있다.
- 로블록스 내에서 3D 게임을 직접 구현해 보는 활동을 통해 3D 게임 제작원리를 배울 수 있다.
- 로블록스 스튜디오에서 사용하는 경량 스크립트 언어인 Lua 스크립트를 이해하고 활용하여 메타버스 내 게임을 구현할 수 있다.

3 프로그램 개요

- 일시(기간) : 2024. 8. 17.(토) ~ 9. 7.(토) 13:30~16:00, 4회기
- 장 소 : 금곡청소년수련관 창의융합존
- 대상인원 : 중등 1~3학년(동등 연령 청소년) 40명(회기당 10명 x4회기)
- 주요내용 : 로블록스를 활용한 메타버스 인지 코딩교육 프로그램
- 만족도 : 90점

4 프로그램 일정표

□ 일정표

구분	일시	소요시간	단위 프로그램명
1회기	8. 17.(토) 13:30~16:00	150분	메타버스 속 3D 게임 모델링
2회기	8. 24.(토) 13:30~16:00	150분	코딩 스크립트
3회기	8. 31.(토) 13:30~16:00	150분	나 DO! 코드 크리에이터
4회기	9. 7.(토) 13:30~16:00	150분	놀러와요, 메타버스 세상

5 단위 프로그램 세부내용

단위프로그램명	[1회기] 메타버스 속 3D 게임 모델링		
단위프로그램 목표	메타버스 환경에서 3D 게임을 기획하고 제작할 수 있다.	대상 및 인원	중등 1~3학년 10명
활동장소	[실내] 금곡청소년수련관 창의융합존		
준비물	빔프로젝트, 노트북 10대, 필기구		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입 (13:30~13:50)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 참가자 확인(5분) ○ 활동 시 안전 유의사항 안내(5분) <ul style="list-style-type: none"> - 재난 시 대피경로 및 행동요령 안내 -기자재 사용 유의사항 및 활동 시 주의 행동 안내) 		
전개 (13:50~15:50)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 3D 게임 제작 이해(30분) <ul style="list-style-type: none"> - 코딩 및 메타버스 개념과 특징 이해 - 다양한 메타버스 플랫폼 소개 - 3D 게임 제작을 위한 기본 요소 설명 ○ 3D 게임 제작 연습(50분) <ul style="list-style-type: none"> - 메타버스 플랫폼(로블록스) 설치 및 사용 방법 이해 - 메타버스 플랫폼을 활용한 게임 요소 구현 연습 - 생성한 월드 및 게임 요소 수정, 저장 후 게시 ○ 3D 게임 원리 활용(50분) <ul style="list-style-type: none"> - 간단한 게임 시나리오 작성 - 작성한 시나리오를 토대로 제작 연습 		
마무리 (15:50~16:00)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 다음 회기 안내(5분) <ul style="list-style-type: none"> - 시간, 장소, 활동 내용 등 간략히 안내 ○ 활동장 정리 후 귀가(5분) <ul style="list-style-type: none"> - 노트북, 필기구 정리 		

5 단위 프로그램 세부내용

단위프로그램명	[2회기] 코딩 스크립트		
단위프로그램 목표	스크립트를 활용하여 게임 맵을 구현할 수 있다.	대상 및 인원	중등 1~3학년 10명
활동장소	[실내] 금곡청소년수련관 창의융합존		
준비물	빔프로젝트, 노트북 10대, 필기구		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입 (13:30~13:50)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 참가자 확인(5분) ○ 복습 퀴즈(10분) <ul style="list-style-type: none"> - 코딩과 메타버스 퀴즈 - 3D 게임 제작을 위한 기본 요소 ○ 2회기 학습 내용 안내(5분) 		
전개 (13:50~15:50)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 스크립트 이해(20분) <ul style="list-style-type: none"> - Lua 스크립트 기본 개념 설명 - 간단한 코드 작성 연습 ○ 스크립트 시작(30분) <ul style="list-style-type: none"> - 스크립트를 이용한 상호작용 가능한 오브젝트 제작 ○ 3D블럭을 활용(20분) <ul style="list-style-type: none"> - 3D블럭의 활용의 이해 및 연습 ○ 스크립트 응용 : 게임 구현 실습(50분) <ul style="list-style-type: none"> - 게임 맵 디자인 및 환경 설정 방법 설명 - 3D블록을 활용한 장애물 코스 제작 - 블럭 장애물에 다양한 게임 요소 삽입 		
마무리 (15:50~16:00)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 다음 회기 안내(5분) <ul style="list-style-type: none"> - 시간, 장소, 활동 내용 등 간략히 안내 ○ 활동장 정리 후 귀가(5분) <ul style="list-style-type: none"> - 노트북, 필기구 정리 		

단위프로그램명	[3회기] 나 DO! 코드 크리에이터		
단위프로그램 목표	서버 제작 방법을 이해하고 콘텐츠를 기획하여 나만의 서버를 제작할 수 있다.	대상 및 인원	중등 1~3학년 10명
활동장소	[실내] 금곡청소년수련관 창의융합존		
준비물	빔프로젝트, 노트북 10대, 필기구		
활동단계	활동내용		유의사항
도입 (13:30~13:50)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 참가자 확인(5분) ○ 복습 퀴즈(10분) <ul style="list-style-type: none"> - 스크립트 관련 퀴즈 - 3D블럭 활용법 관련 퀴즈 ○ 3회기 학습 내용 안내(5분) 		
전개 (13:50~15:50)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 메타버스 서버 제작(60분) <ul style="list-style-type: none"> - 메타버스 서버 구축 방법 설명 - 나만의 메타버스 맵 기획하고 디자인 구상하기 - 다양한 게임 요소 및 스토리라인 개발 - 서버 테스트 및 피드백을 통한 개선 작업 ○ 메타버스 콘텐츠 제작(60분) <ul style="list-style-type: none"> - 메타버스 내 다양한 콘텐츠 유형 설명 - 메타버스 환경에 맞는 콘텐츠 기획 및 제작 - 콘텐츠 테스트 및 피드백을 통한 개선 작업 		
마무리 (15:50~16:00)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 다음 회기 안내(5분) <ul style="list-style-type: none"> - 시간, 장소, 활동 내용 등 간략히 안내 ○ 활동장 정리 후 귀가(5분) <ul style="list-style-type: none"> - 노트북, 필기구 정리 		

5 단위 프로그램 세부내용

단위프로그램명	[4회기] 놀러와요, 메타버스 세상		
단위프로그램 목표	직접 제작한 메타버스 서버를 운영 할 수 있다.	대상 및 인원	중등 1~3학년 10명
활동장소	[실내] 금곡청소년수련관 창의융합존		
준비물	빔프로젝트, 노트북 10대, 필기구		
활동단계	활동내용		유의사항
도입 (13:30~14:00)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 참가자 확인(5분) ○ 이어가기(20분) <ul style="list-style-type: none"> - 피드백을 통한 개선 작업 이어서 진행 ○ 4회기 학습 내용 안내(5분) 		
전개 (14:00~15:50)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 제작한 메타버스 서버 오픈 및 운영(80분) <ul style="list-style-type: none"> - 직접 제작한 메타버스 서버 소개 후 오픈 - 사용자 초대하여 실제 사용자와의 상호작용 및 피드백 수집 - 최종 피드백 반영 및 게임 개선 후 결과물 공유 ○ 프로그램 전체 마무리(30분) <ul style="list-style-type: none"> - 전체 회기 내용 총정리 - 소감 발표 		
마무리 (15:50~16:00)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 활동장 정리(5분) <ul style="list-style-type: none"> - 노트북, 필기구 정리 ○ 만족도 및 사후설문조사 후 귀가(5분) <ul style="list-style-type: none"> - 프로그램에 대한 만족도 조사 및 총괄평가 		

6 프로그램 평가 계획

평가시기	내용	평가도구
사전평가	계획 수준의 적절성(수준, 동기, 기대)	평가도구① 사전조사 설문지
과정평가	프로그램 만족도	평가도구② 만족도조사 설문지
총괄평가	프로그램에 대한 이해 및 만족도	평가도구③ 사후조사 설문지

평가도구① 사전조사 설문지

2024년 청소년활동프로그램, 나 DO! 코드 크리에이터 사전조사 설문지

본 설문지는 청소년활동프로그램 참가자의 의견을 수렴하여 더 좋은 프로그램 및 이용환경 등을
제공하기 위한 목적으로 활용할 예정이오니, 각 질문에 답해주시면 감사하겠습니다.
※ 각 해당 질문 만족도 체크란에 V표시 해 주시고, 단답형은 간략히 작성하여 주시기 바랍니다.

기본사항

연 령	성 별
<input type="checkbox"/> 14세(1학년) <input type="checkbox"/> 15세(2학년) <input type="checkbox"/> 16세(3학년)	<input type="checkbox"/> 남 <input type="checkbox"/> 여

프로그램 이해 및 경험 여부

1. 다음은 코딩에 관한 질문입니다.

코딩이란, Code(코드, 컴퓨터가 알아들을 수 있는 언어) + ing(하다)의 합성어로
프로그램 언어를 사용하여 컴퓨터에게 명령해 프로그램을 작성하는 것을 말한다.

1) 귀하는 코딩에 대해 얼마만큼 알고 계십니까?

① 매우 잘 알고 있다 ② 조금은 알고 있다 ③ 들어는 봤다 ④ 잘 모른다

2) 귀하는 코딩을 해본 경험이 있습니까? (① 답변 시 2-1)로, ② 답변 시 3)으로)

① 있다 ② 없다

2-1) 경험이 있다면 어떤 프로그램을 사용해보았습니까? (복수 응답 가능)

① 로봇 코딩 ② 스크래치 ③ 스크립트 ④ HTML
⑤ CSS ⑥ 파이썬 ⑦ 자바 ⑧ 기타 (적어주세요:)

2-2) 경험이 있다면 어떤 경로를 통해 경험해보았습니까? (복수 응답 가능)

① 학교(정규과정) ② 학교 방과후(동아리 등) ③ 학원/과외 ④ 기관(수련관 등)
⑤ 인터넷 강의/유튜브 강의 ⑥ 스터디모임 ⑦ 기타 (적어주세요:)

3) 귀하는 코딩에 대해 얼마만큼의 흥미를 가지고 계십니까?

① 좋아하고 나름 잘하는 편 ② 좋아하나 어려워하는 편
③ 좋아하진 않으나 공부하면 할 만한 편 ④ 어렵고 하기 싫고 관심도 없는 편

2. 다음은 메타버스에 관한 질문입니다.

메타버스란, '가공, 추상'을 뜻하는 메타(Meta)와 '현실 세계'를 뜻하는 유니버스(Universe)의 합성어로
현실에서 가능한 사회, 경제, 교육, 문화, 과학 기술 활동을 아바타를 통하여 할 수 있도록 지원하는
가상의 3차원 공간 플랫폼을 말한다.

1) 귀하는 메타버스에 대해 얼마만큼 알고 계십니까?

- ① 매우 잘 알고 있다 ② 조금은 알고 있다 ③ 들어는 봤다 ④ 잘 모른다

2) 귀하는 메타버스를 경험해 본 적 있습니까? (① 답변 시 2-1)로, ② 답변 시 3으로)

- ① 있다 ② 없다

2-1) 경험이 있다면 어떤 플랫폼에서 경험해보았습니까? (복수 응답 가능)

- ① 제페토 ② VR CHAT ③ 로블록스 ④ 디센트럴랜드 ⑤ 더 샌드박스
⑥ 마인크래프트 ⑦ 포트나이트 ⑧ 엔비디아 오 ⑨ 기타 (적어주세요:)

3. 다음은 로블록스에 관한 질문입니다.

로블록스는 미국의 게임 플랫폼이자 3대 메타버스 플랫폼 중 하나로 레고 모양의 아바타를 이용해 가상세계 내에서 스스로 게임을 만들거나 다른 사람이 만든 게임을 즐길 수 있는 공간이다.

1) 귀하는 로블록스에 대해 알고 계십니까?

- ① 매우 잘 알고 있다 ② 조금은 알고 있다 ③ 들어는 봤다 ④ 잘 모른다

2) 귀하는 로블록스를 경험해 본 적 있습니까?

- ① 있다 ② 없다

프로그램 동기 및 기대

1. 귀하는 해당 프로그램에 신청하게 된 이유가 무엇입니까?

- ① 새로운 경험을 위해서 ② 코딩 능력 향상을 위해서
③ 게임을 활용한다는 점이 신기해서 ④ 프로그램 자체에 흥미가 있어서
⑤ 기타 (적어주세요:)

2. 귀하가 가장 기대하고 있는 활동은 무엇입니까?

- ① Lua 스크립트 활용한 코딩 연습 ② 3D 게임 제작
③ 메타버스 세상 구축 ④ 로블록스를 활용한 활동

3. 프로그램을 통해 귀하가 얻었으면 하는 요소는 무엇인가요?

- ① 디지털 역량 강화 ② 문제해결능력 ③ 메타인지능력 ④ 분석력
⑤ 창의력 ⑥ 성취감을 통한 자신감 향상 ⑦ 기타 (적어주세요:)

4. 프로그램에 바라는 점이 있다면 무엇인지 적어주세요.

- 정성껏 응답해주셔서 감사합니다!^^ -

부산광역시금곡청소년수련관

평가도구② 사전조사 설문지

2024년 청소년활동프로그램, 나 DO! 코드 크리에이터 사전조사 설문지

본 설문지는 청소년활동프로그램 참가자의 의견을 수렴하여 더 좋은 프로그램 및 이용환경 등을
제공하기 위한 목적으로 활용할 예정이오니, 각 질문에 답해주시면 감사하겠습니다.
※ 각 해당 질문 만족도 체크란에 V표시 해 주시고, 단답형은 간략히 작성하여 주시기 바랍니다.

기본사항

연 령	성 별
<input type="checkbox"/> 14세(1학년) <input type="checkbox"/> 15세(2학년) <input type="checkbox"/> 16세(3학년)	<input type="checkbox"/> 남 <input type="checkbox"/> 여

프로그램에 대한 사항

1. 다음은 참여한 프로그램 전반에 대한 만족도에 관한 질문입니다.

프로그램 관련 항목	매우 그렇다	그런 편이다	보통이다	그렇지 않다	매우 그렇지 않다
1) 자발적인 선택에 의해 이루어졌다.	⑤	④	③	②	①
2) 나는 적극적으로 참여하였다.	⑤	④	③	②	①
3) 흥미롭고 유익했다.	⑤	④	③	②	①
4) 나의 수준에 적합했다.	⑤	④	③	②	①
5) 프로그램 진행을 위한 기자재가 잘 갖추어져 있다.	⑤	④	③	②	①
6) 프로그램에 대한 안전교육을 받았다.	⑤	④	③	②	①
7) 프로그램이 나에게 많은 도움이 되었다.	⑤	④	③	②	①
7-1. 어떤점이 도움(다양한 체험, 진로탐색, 문화생활 등)이 되었나요?					

2. 다음은 각 분야별 만족도를 알아보기 위한 질문입니다.

지도자 관련 항목	매우 그렇다	그런 편이다	보통이다	그렇지 않다	매우 그렇지 않다
1) 친절하다.	⑤	④	③	②	①
2) 열정적이다.	⑤	④	③	②	①
3) 적극적이고 전문적으로 활동을 이끌어 주었다.	⑤	④	③	②	①
4) 청소년들을 존중하며 활동을 지도했다.	⑤	④	③	②	①
5) 폭언이나 욕설 등을 사용하지 않고 가르쳐주었다.	⑤	④	③	②	①

시설/환경 관련 항목	매우 그렇다	그런 편이다	보통이다	그렇지 않다	매우 그렇지 않다
1) 활동시설은 청소년에게 맞게 갖추어져 있다.	⑤	④	③	②	①
2) 편의시설(편리하고 안전하게 이용할 수 있는 공간)이 잘 되어 있다.	⑤	④	③	②	①
3) 시설이용(대피로 등)에 대한 안내가 잘 되어 있다.	⑤	④	③	②	①

3. 이번 프로그램을 통해 학교교육에서 부족했던 과정이 충족되었다고 생각하십니까?

⑤매우그렇다 ④그렇다 ③보통이다 ②아니다 ①매우그렇지않다

청소년프로그램 인식조사

1. 귀하는 프로그램에 참여하기 전 어떠한 활동이라고 생각하고 있었습니까?

① 자율적 청소년 활동 ② 학교의무 행사 ③ 자연친화적 활동 ④ 문화체험 활동
⑤ 강압적 극기 활동 ⑥ 공동체 활동 ⑦ 기타 (적어주세요:)

2. 귀하는 이번 프로그램에 참여한 후 어떠한 활동이라고 생각하십니까?

① 자율적 청소년 활동 ② 학교의무 행사 ③ 자연친화적 활동 ④ 문화체험 활동
⑤ 강압적 극기 활동 ⑥ 공동체 활동 ⑦ 기타 (적어주세요:)

3. 귀하가 향후 가장 참여하고 싶은 프로그램 한 가지만 선택해 주세요

- ① 봉사과 **협동심** 함양에 필요한 청소년프로그램
- ② 인권폭력 예방에 필요한 청소년 **인권보호** 프로그램
- ③ **문화적** 감성을 함양하기 위한 청소년 프로그램
- ④ **모험심**과 개척정신을 키울 수 있는 청소년프로그램
- ⑤ **전문적 직업능력**을 준비할 수 있는 청소년프로그램
- ⑥ **환경의식**을 함양하기 위한 청소년프로그램
- ⑦ **과학 및 정보화 능력**을 함양하기 위한 청소년프로그램
- ⑧ 기타 (적어주세요:)

4. 귀하는 이번 프로그램을 어떠한 경로로 알게 되었습니까?

① 인스타그램 ② 수련관 홈페이지 ③ 홍보물(포스터 및 현수막) ④ 북구 맘카페
⑤ 청소년활동정보사이트(e청소년) ⑥ 지인소개 ⑦ 기타 (적어주세요:)

5. 프로그램에 참여해서 좋았던 점이나 불편했던 점에 대해 적어주세요.

--

- 정성껏 응답해주셔서 감사합니다!^^ -

부산광역시금곡청소년수련관

평가도구③ 사전조사 설문지

2024년 청소년활동프로그램, 나 DO! 코드 크리에이터 사전조사 설문지

본 설문지는 청소년활동프로그램 참가자의 의견을 수렴하여 더 좋은 프로그램 및 이용환경 등을
제공하기 위한 목적으로 활용할 예정이오니, 각 질문에 답해주시면 감사하겠습니다.
※ 각 해당 질문 만족도 체크란에 V표시 해 주시고, 단답형은 간략히 작성하여 주시기 바랍니다.

기본사항

연 령	성 별
□ 14세(1학년) □ 15세(2학년) □ 16세(3학년)	□ 남 □ 여

프로그램에 대한 사항

1. 다음은 수업을 통해 변화된 점을 알아보기 위한 질문입니다.

프 로 그 램 이 해 도 관 련 항 목	매우 그렇다	그런 편이다	보통이다	그렇지 않다	매우 그렇지 않다
1) 나는 코딩의 뜻을 설명할 수 있다.	⑤	④	③	②	①
2) 나는 코딩이 무엇인지 충분히 이해했다.	⑤	④	③	②	①
3) 나는 코딩에 대한 흥미도가 올랐다.	⑤	④	③	②	①
4) 나는 메타버스를 설명할 수 있다.	⑤	④	③	②	①
5) 나는 메타버스에 대해 충분히 이해했다.	⑤	④	③	②	①
6) 나는 메타버스에 대한 흥미도가 올랐다.	⑤	④	③	②	①

프 로 그 램 만 족 도 관 련 항 목	매우 그렇다	그런 편이다	보통이다	그렇지 않다	매우 그렇지 않다
1) 전반적인 프로그램 활동에 대해 만족하였다.	⑤	④	③	②	①
2) 기대하였던 활동에 대해 만족하였다.	⑤	④	③	②	①
3) 프로그램을 통해 얻고 싶었던 요소를 충족하였다.	⑤	④	③	②	①
4) 프로그램이 나에게 많은 도움이 되었다.	⑤	④	③	②	①

2. 프로그램 활동 중 가장 만족했던 활동은 무엇입니까?

- ① Lua 스크립트 활용한 코딩 연습 ② 3D 게임 제작
③ 메타버스 세상 구축 ④ 로블록스를 활용한 활동

3. 기회가 된다면 다시 참여할 의향이 있습니까?

- ① 매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 보통이다 ④ 그렇지 않다 ⑤ 매우 그렇지 않다

4. 프로그램에 참여해서 좋았던 점이나 불편했던 점에 대해 적어주세요.

- 정성껏 응답해주셔서 감사합니다!^^ -

부산광역시금곡청소년수련관

7 안전관리 계획

- 노트북 선을 뽑거나 휘두르는 등의 위험한 장난치지 않도록 주의
- 기자재 사용 시 주의사항 설명(예, 감전, 화재 등)
- 강사님을 함부로 대하지도 않도록 유의하며 원활한 진행이 될 수 있도록 주의
- 화재 및 지진 등의 재난 시 안전하게 대피할 수 있는 경로 설명

8 기대효과

- 배운 코딩언어로 직접 메타버스를 구현, 운영해 봄으로써 디지털 역량을 강화 할 수 있다.
- 코딩을 활용하여 자신만의 세상을 구현해 냄으로써 코딩의 이해도를 높이고, 완성된 게임을 통해 성취감을 얻을 수 있다.
- 코딩을 활용해 직접 개발한 코드 및 프로그램을 운영, 발생한 오류를 수정함으로써 문제해결능력을 키울 수 있다.
- 실제 사용된 코딩언어를 이해하고 직접 활용해 메타인지능력을 갖출 수 있다.

9 소요예산

(단위 : 원)








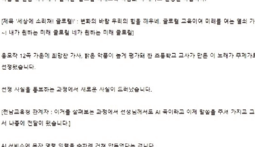
지출항목	세 부 내 역	계
활동비	<ul style="list-style-type: none"> ○ 간식비: 40,000원×3회=120,000원 ○ 대여비: 50,000원×3회=150,000원 ○ 진행물품비: 400,000원×1회=400,000원 	670,000원
보상비	<ul style="list-style-type: none"> ○ 강사비: 200,000원×4회=800,000원 	800,000원
홍보비	<ul style="list-style-type: none"> ○ 현수막: 17,000원×1장=17,000원 ○ 포스터: 13,000원×1회=13,000원 	30,000원
합 계		1,500,000원

금정청소년수련관 '작곡은 몰라도 노래는 만들 수 있지'

1 프로그램 개발 배경

- 2022년 챗GPT의 등장으로 생성형 AI의 시대가 열렸다. 생성형 AI는 인간의 영역이라고만 생각했던 '창작'의 영역에 침투하여 수준 높은 콘텐츠를 빠르게 생성한다. 2022년 미술 공모전에서 AI가 생성한 그림이 수상되며 논란이 있었지만, 2024년 현재는 AI를 새로운 창작 도구로 인정하는 추세다.

※ 생성형 AI : 데이터에서 패턴을 학습하여 새로운 콘텐츠를 생성하는 인공지능

<p>동아일보</p>  <p>국제 미술 공모전에서 AI가 그린 그림이 1등상 받아 논란 "예술의 죽음" vs "AI도 사람이 작동"</p> <p>등록일: 2022-09-05 03:00</p> <p>텍스트 → 이미지 생성 AI 이용 작품 SNS 등서 "꽃이 피는 숲속의 고도의 표절" 비판 전문가는 "피카소도 플레밍도 미술 그림 그렸느냐 마지는 것 무의미"</p>  <p>[동아일보] 美 미술 공모전서 AI가 그린 그림이 1등상 받아 논란 "예술의 죽음" vs "AI도 사람이 작동" : 2022. 9. 5</p> <p>https://www.donga.com/news/Inter/article/all/20220905/115301579/1</p>	<p>경향신문</p>  <p>"국제사진대회 우승작, AI가 만들어" 독일 사진작가, 폭로한 뒤 수상 거부</p> <p>2023.04.18 22:09 일경</p> <p>선발 후 거부</p> <p>"AI 관련 논쟁 촉발하려 함"</p>  <p>[경향신문] "국제사진대회 우승작, AI가 만들어" 독일 사진작가, 폭로한 뒤 수상 거부 : 2023. 4. 18</p> <p>https://m.khan.co.kr/people/people-general/article/202304182209035</p>	<p>서울신문</p>  <p>[단독] AI가 만든 포스터, 창작인가 모방인가... 공익광고 대상 수상 논란</p> <p>AI 작품만 봐도... 국내 첫 사례</p>  <p>[서울신문] AI가 만든 포스터, 창작인가 모방인가... 공익광고 대상 수상 논란 : 2024. 2. 29</p> <p>https://www.seoul.co.kr/news/society/2024/02/29/20240229002002</p>	<p>SBS뉴스</p>  <p>[자막뉴스] 유명 작곡가도 "전혀 몰랐다"...AI로 만든 곡이 공모전 1위</p> <p>지막뉴스</p> <p>공모전 1위 곡... 알고보니 'AI창작'</p>  <p>[SBS뉴스] 유명 작곡가도 "전혀 몰랐다"...AI로 만든 곡이 공모전 1위 : 2024. 4. 6</p> <p>https://news.sbs.co.kr/news/endPage.do?news_id=N1007602067</p>
--	---	---	---

생성형 AI는 광고, 드라마, 영화 같은 엔터테인먼트 산업에서 배경음악·영상을 제작할 때, 창작물에 대한 초안을 얻을 때, 기타 유용하게 사용되고 있다. 앞으로 더욱 다양한 산업에서 AI를 활용할 것으로 전망되고 있다. 빠르게 변화하는 디지털 환경에서 청소년들이 경쟁력 있는 미래 인재가 되기 위해서는 AI 활용능력을 길러야만 한다. 이에 청소년이 AI와 친숙해질 수 있도록 금정청소년수련관의 대표 분야인 음악과 접목하여 AI로 창작곡을 만드는 청소년 활동 프로그램을 개발하고자 한다.

2 프로그램 목적과 목표

□ 목적

- 6개의 AI로 음악을 제작하여 청소년의 AI 활용능력을 길러 디지털 역량을 강화한다.
- 나만의 노래를 만드는 작곡 활동을 통해 창의력과 자기 표현력을 기르고 문화예술 감수성을 함양한다.
- 문화콘텐츠의 단순 수요자에서 벗어나 콘텐츠를 직접 제작하는 창작자가 되어 보는 경험을 통해 문화예술이 가진 가치를 느끼고 저작권에 대한 인식을 높인다.

□ 목표

- 작곡에 활용할 수 있는 6개의 AI 사용 방법을 익힌다.
- 1인당 창작곡 2곡을 완성한다.
- 참가자의 70% 이상이 AI 창작물의 저작권에 대해 알게 되었고, AI가 가진 부작용과 윤리적으로 사용하는 방법을 알게 되었다고 응답한다.

3 프로그램 개요

- 일시(기간) : 2024. 9. 14.(토) ~ 2024. 9. 28.(토) 토요일 13:00~15:00 (총3회기)
- 장 소 : 금정청소년수련관 다목적실
- 대 상 인 원 : 중·고등학생 10명 내외
- 대 상 인 원 : AI를 활용하여 나만의 노래 2곡 만들기
- 만 족 도 : 80점 이상

4 프로그램 일정표

□ 일정표

구분	시간	소요시간	단위 프로그램명	사용하는 AI
1회기	13:00~13:20	20분	오리엔테이션 및 안전교육	-
	13:20~14:00	40분	챗봇형 AI를 활용한 작사	ChatGPT
	14:00~14:40	40분	텍스트 기반의 AI음악 생성	Suno
	14:40~15:00	20분	저작권 교육	-
2회기	13:00~14:40	100분	반주 음원 생성 및 편집	Soundraw
	14:40~15:00	20분	반주 음원의 빠르기 및 조성 분석	VocalRemover
3회기	13:00~13:30	30분	보컬 멜로디 생성	MusiaOne
	13:30~14:30	60분	AI보컬 생성 및 가사 입력	Synthesizer V
	14:30~15:00	30분	결과물 감상회 및 토론, 마무리	-

5 단위 프로그램 세부내용

단위프로그램명	오리엔테이션 및 안전교육		
단위프로그램 목표	프로그램 내용과 안전교육 내용을 이해하고 실천한다.	대상 및 인원	중·고등학생 10명
활동장소 (실내, 실외, 야외)	금정청소년수련관 다목적실 (실내)		
준비물	책상, 의자, 컴퓨터, 전자칠판, 명찰, 필기구, 사전평가 설문지 등		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입	<ul style="list-style-type: none"> ○ 참가자 인원 확인 ○ 명찰 배부 		
전개	<ul style="list-style-type: none"> ○ 안전교육 <ul style="list-style-type: none"> - 수련관 내에서의 안전사항(대피로 및 소화기 위치 등) - 성희롱 예방 교육 - 디지털 성범죄 예방 교육 등 ○ 다양한 AI 음악 생성 도구들 <ul style="list-style-type: none"> - 여러 종류의 AI 음악 생성 도구들로 작곡하는 과정을 살펴보고 완성된 노래를 감상한다. ○ 프로그램 소개 <ul style="list-style-type: none"> - 프로그램 일정 및 사용하는 AI 		
마무리	<ul style="list-style-type: none"> ○ 질의응답 ○ 사전평가 설문 조사 		

단위프로그램명	챗봇형 AI를 활용한 작사		
단위프로그램 목표	작곡할 노래의 가사를 AI로 생성한다.	대상 및 인원	중·고등학생 10명
활동장소 (실내, 실외, 야외)	금정청소년수련관 다목적실 (실내)		
준비물	책상, 의자, 컴퓨터, 전자칠판, 명찰, 필기구, 활동지 등		
활동단계	활동내용		유의사항
도입	○ 'ChatGPT' 사이트 방문		
전개	○ 가사 생성 - 원하는 가사를 얻기 위한 프롬프트 입력 방법 ○ 음악 이론 - 송품 - 대중가요의 송품 분석 - 곡의 구간마다 달라지는 분위기 이해 ○ 가사 수정 - 'ChatGPT'로 만든 가사를 직접 수정하기		
마무리	○ 질의응답		

5 단위 프로그램 세부내용

단위프로그램명	텍스트 기반의 AI음악 생성		
단위프로그램 목표	가사를 입력하여 AI로 노래를 생성한다.	대상 및 인원	중·고등학생 10명
활동장소 (실내, 실외, 야외)	금정청소년수련관 다목적실 (실내)		
준비물	책상, 의자, 컴퓨터, 전자칠판, 명찰, 필기구, 활동지, 헤드폰 등		
활동단계	활동내용		유의사항
도입	○ 생성형 작곡AI 'Suno' 사이트 방문		
전개	○ 음악 생성 - 'Suno' 사용 방법 - 음악 장르별 특성 파악 - 원하는 음악을 얻기 위한 키워드 입력 방법 ○ 음악 수정 - 가사를 수정하여 생성된 음악 수정하기		
마무리	○ 질의응답 ○ 결과물 감상회		

단위프로그램명	저작권 교육		
단위프로그램 목표	AI로 작곡한 음악의 저작권에 대해 이해하고, 개인의 생각을 말한다.	대상 및 인원	중·고등학생 10명
활동장소 (실내, 실외, 야외)	금정청소년수련관 다목적실 (실내)		
준비물	책상, 의자, 컴퓨터, 전자칠판, 명찰, 필기구, 활동지 등		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입	<ul style="list-style-type: none"> ○ AI 관련 사회적 이슈 <ul style="list-style-type: none"> – AI로 만든 작품에 대한 뉴스 기사 – AI로 만든 작품에 대한 개인의 의견 발표 		
전개	<ul style="list-style-type: none"> ○ 저작권 교육 <ul style="list-style-type: none"> – 프로그램에서 사용하는 AI 도구에 대한 저작권 – 프로그램 결과물의 활용 가능한 범위 ○ 토론 <ul style="list-style-type: none"> – AI로 작곡한 음악에 대한 개인의 생각 이야기하기 		
마무리	<ul style="list-style-type: none"> ○ 질의응답 		

5 단위 프로그램 세부내용

단위프로그램명	반주 음원 생성 및 편집		
단위프로그램 목표	AI로 음원을 생성 및 편집하여 노래의 반주로 사용할 음원을 완성한다.	대상 및 인원	중·고등학생 10명
활동장소 (실내, 실외, 야외)	금정청소년수련관 다목적실 (실내)		
준비물	책상, 의자, 컴퓨터, 전자칠판, 명찰, 필기구, 활동지, 헤드폰 등		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입	<ul style="list-style-type: none"> ○ 안전교육 ○ 생성형 작곡AI 'Soundraw' 사이트 방문 <ul style="list-style-type: none"> - 작곡할 노래의 전체 느낌 구상 - 키워드를 선택하여 샘플을 들으며 원하는 음악 찾기 		
전개	<ul style="list-style-type: none"> ○ 음원 편집 방법 <ul style="list-style-type: none"> - 송품 복습 - 악기의 연주에 따라 달라지는 분위기 차이 알기 - 원하는 분위기를 만들기 위한 음원 편집 방법 ○ 음원 생성 및 편집 <ul style="list-style-type: none"> - 편집할 음악 정하기 - 작곡할 노래의 송품과 구간별 분위기 구상 - 송품과 구간별 분위기를 생각하며 악기의 연주를 편집하여 반주로 사용할 음원 완성 		
마무리	<ul style="list-style-type: none"> ○ 질의응답 ○ 완성한 반주의 음원 파일 추출 ○ 음원의 활용 가능한 범위 알기 		

단위프로그램명	반주 음원의 빠르기 및 조성 분석		
단위프로그램 목표	AI로 생성한 반주 음원의 빠르기와 조성을 AI로 분석한다.	대상 및 인원	중·고등학생 10명
활동장소 (실내, 실외, 야외)	금정청소년수련관 다목적실 (실내)		
준비물	책상, 의자, 컴퓨터, 전자칠판, 명찰, 필기구, 활동지 등		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입	○ 분석형 AI 'VocalRemover' 사이트 방문		
전개	○ 음원의 빠르기(BPM)와 조성(Key) 분석 - 추출한 음원 파일을 'VocalRemover'에 업로드하여 곡의 빠르기와 조성 분석 ○ 음악 이론 - 조성(Key)과 음계(Scale) - 조성의 정의 - 음계의 정의 - 음계와 보컬 멜로디의 관계		
마무리	○ 질의응답		

5 단위 프로그램 세부내용

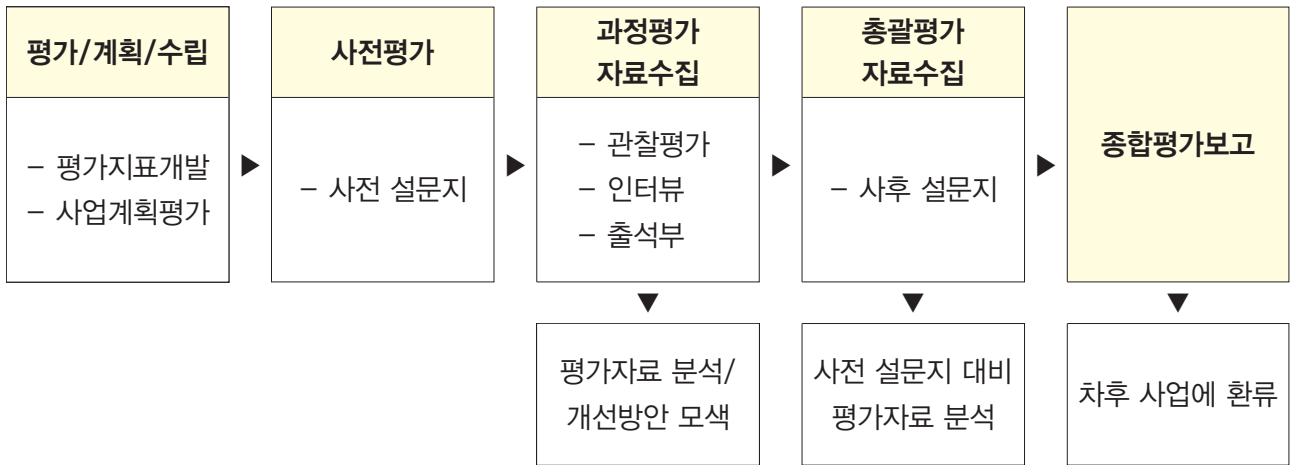
단위프로그램명	보컬 멜로디 생성		
단위프로그램 목표	AI보컬에게 부르게 할 멜로디를 생성한다.	대상 및 인원	중·고등학생 10명
활동장소 (실내, 실외, 야외)	금정청소년수련관 다목적실 (실내)		
준비물	책상, 의자, 컴퓨터, 전자칠판, 명찰, 필기구, 활동지, 헤드폰 등		
활동단계	활동내용		유의사항
도입	<ul style="list-style-type: none"> ○ 안전교육 ○ 생성형 작곡AI 'MusiaOne' 사이트 방문 		
전개	<ul style="list-style-type: none"> ○ 보컬 멜로디 생성 <ul style="list-style-type: none"> - 'MusiaOne' 사용 방법 - 'VocalRemover'로 분석한 정보 입력 - 반주 음원의 조성(Key)에 맞는 코드 및 가사 생성 - 반주 음원의 조성(Key)에 맞는 보컬 멜로디 생성 - 곡의 구간마다 다른 멜로디로 생성 		
마무리	<ul style="list-style-type: none"> ○ 질의응답 ○ 완성한 보컬 멜로디의 MIDI 파일 추출 		

단위프로그램명	AI 보컬 생성 및 가사 입력		
단위프로그램 목표	멜로디와 가사를 입력하여 AI보컬이 노래를 부르게 한다.	대상 및 인원	중·고등학생 10명
활동장소 (실내, 실외, 야외)	금정청소년수련관 다목적실 (실내)		
준비물	책상, 의자, 컴퓨터, 전자칠판, 명찰, 필기구, 활동지, 헤드폰 등		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입	<ul style="list-style-type: none"> ○ 음성 합성 엔진 'Synthesizer V Studio' 열기 ○ 반주와 생성한 보컬 멜로디 합치기 <ul style="list-style-type: none"> - 'Soundraw'로 만든 반주 음원 파일 불러오기 - 'MusiaOne'로 만든 보컬 멜로디 파일 불러오기 		
전개	<ul style="list-style-type: none"> ○ AI보컬 생성 및 가사 입력 <ul style="list-style-type: none"> - 'Synthesizer V Studio' 사용 방법 및 MIDI 이해하기 - AI보컬 생성 및 목소리 선정 - 가사 입력 - 가사에 맞게 멜로디 수정 		
마무리	<ul style="list-style-type: none"> ○ 질의응답 ○ 완성한 노래의 WAV 파일 추출 		

단위프로그램명	결과물 감상회 및 토론, 마무리		
단위프로그램 목표	활동을 마무리하고 소감을 나눈다.	대상 및 인원	중·고등학생 10명
활동장소 (실내, 실외, 야외)	금정청소년수련관 다목적실 (실내)		
준비물	책상, 의자, 컴퓨터, 전자칠판, 명찰, 필기구, 사후평가 설문지 등		
활동단계	활동내용		유의사항
도입	<ul style="list-style-type: none"> ○ 저작권 교육 - 지금까지 만든 음악들의 활용 가능 범위 알기 		
전개	<ul style="list-style-type: none"> ○ 결과물 감상회 ○ 토론 - 〈미래에는 '작곡가'라는 직업이 사라질까?〉 		
마무리	<ul style="list-style-type: none"> ○ 사후평가 설문 조사 ○ 마무리 		

6 프로그램 평가 계획

□ 환류계획



□ 평가목표

- 프로그램 효과성을 확인한다.
- 평가계획을 토대로 프로그램 운영을 체계적으로 진행한다.
- 프로그램 평가를 통해 사업의 전반적인 개선에 기여한다.

□ 평가대상

- 참가 청소년

□ 평가내용 및 도구

평가지기	내용	평가지구
사전평가	<ul style="list-style-type: none"> - 프로그램 기대수준 및 동기 - 계획 수준의 적절성 	사전평가 설문 조사 및 욕구파악
과정평가	<ul style="list-style-type: none"> - 프로그램 만족도 - 프로그램 참여도 	관찰평가 및 인터뷰 출석부
총괄평가	<ul style="list-style-type: none"> - 프로그램 만족도 및 효과성 - 향후 참여 의사 	사후평가 설문 조사 (만족도 및 효과성 조사)

□ 안전교육

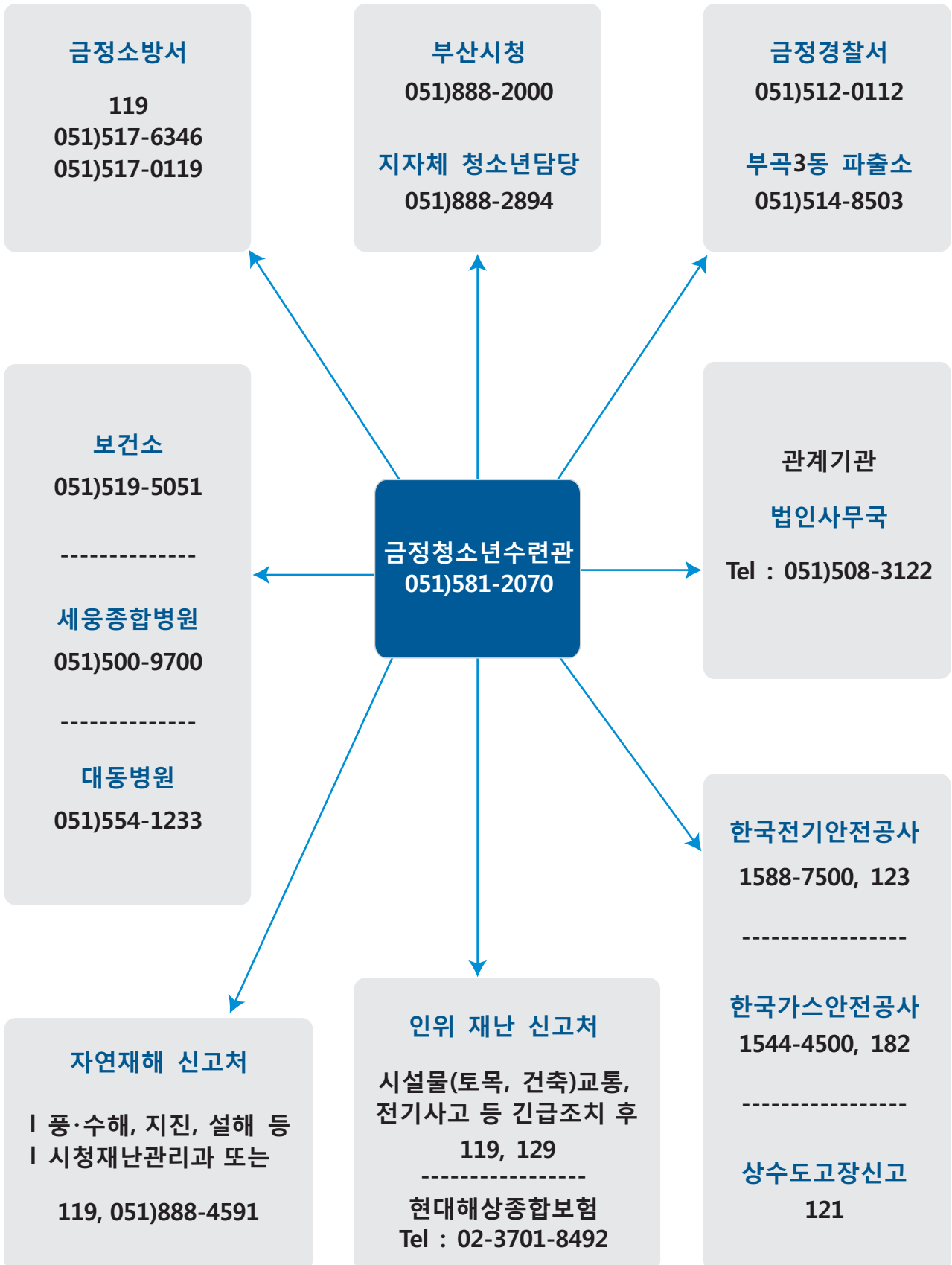
교육시기	매 회기 시작 도입부	시간	13:00~13:10
방법	P.P.T 및 구두 안내		
교육내용	주요내용		
상해사고	- 좌상, 염좌, 절상, 자상, 찰과상, 골절, 탈구, 화상, 비출혈, 치아 파절, 기도 폐쇄 등의 증상 교육 및 대처방안 교육		
긴급환자 발생	- 긴급환자 발생 시 대처방법 등		
화재발생 대처	- 화재발생 시 대처방안 등		
활동장 특징 및 비상 대피로	- 활동장 특징에 따른 안전교육 - 활동 시작 전 실내활동장에서 외부로의 대피로 안내		
휴식 간 안전	- 지정된 장소에서 휴식시간을 가지도록 하고 친구들과 위험한 장난은 하지 않도록 주의		
성희롱·성폭력 예방	- 성희롱·성폭력 정의, 예방, 대처방안 등		
디지털 성범죄 예방	- 디지털 성범죄 예방교육 - 수상한 기기 발견 시 대응(신고) 방법 교육		
자연재해	- 지진 등 자연재해 시 대처방안 등		
감염병 예방을 위한 방역관리	- 활동 전 참가자 건강상태 확인 및 유증상자 발생 시 대처방안 등		

□ 의약(용)품, 장비 보유 현황

구분		내용
필수	의약(용)품	해열·진통제, 항히스타민제, 소화제, 종합감기약, 지사제, 상처 치료 연고, 붕대, 압박붕대, 가위, 반창고, 멸균 거즈, 삼각건, 파스, 해충 기피제, 생리대
선택	의약(용)품	물집방지 패드, 식염포도당
	장비	무전기

안전관리 계획

□ 비상연락망



□ 비상연락 기관

기 관 명	종 류	소 재 지	전화번호
금정소방서	소방서	부산 금정구 부곡동 78-2	119 051)517-6346 051)517-0119
금정경찰서	경찰서	부산 금정구 구서동85-15	051)512-0112
시청재난관리과	시청	부산 연제구 연산5동 1000	888-4591

□ 관내, 활동지역 병원 현황

병 원 명	종 류	소 재 지	전화번호
세웅종합병원	병원	부산 금정구 서동 199-19	051)500-9700
대동병원	병원	부산 동래구 명륜동 530-1	051)554-1233
금정구보건소	보건소	부산 금정구 부곡동 78	051)519-5051

□ 긴급후송대책

사고발생	위급상황 대처 및 행동	응급처치 및 후송
<ul style="list-style-type: none"> - 골절 등의 외상 - 개인질병에 의한 응급 상황 - 긴박한 응급상황 	<ul style="list-style-type: none"> - 총책임자(김강임) - 의료담당자(최다영) 	<ul style="list-style-type: none"> - 병원후송차량 상시대기 - 부산대동병원 후송

- 부상정도에 따라 119 구조대 연락 또는 자체 운송 결정
- 조급한 결정으로 무지한 응급조치가 일어나지 않도록 한다.
- 부상자의 보호자 또는 일행에게 연락을 취한다.
- 사망자 발생 시 무조건 경찰에 신고하고, 현장 보존을 하여야 하며, 절대 현장을 변형시키거나 훼손하여서는 안 된다.

안전관리 계획

구분	임무 및 역할
운영담당자	<ul style="list-style-type: none"> - 기관 내 총괄업무 수행 - 총괄반에 각종 상황파악 - 직원 비상연락체계 가동 및 신속한 상황보고 - 경찰, 소방, 의료 관계자와의 협조관계 유지 - 피해청소년에 대한 연락과 가정 방문 검토 및 지시
(안전)전문인력	<ul style="list-style-type: none"> - 총괄반에 각종 상황파악 및 전파(보고) - 부상자의 간호활동 및 필요시 응급처치 - 의료기관 등 협조체계 유지 - 필요 시 환자 후송 및 긴급방송
보조지도자	<ul style="list-style-type: none"> - 총괄반에 각종 상황파악 및 전파(보고) - 피해시설 확인 및 자체조치 강화 - 현장 출입통제 및 안전사고 예방 - 참여청소년 인원 확인 - 참가청소년 지도

8 기대 효과

- 변화하는 시대에 청소년이 다른 영역의 AI에도 관심을 갖게 되고, 나아가 AI와 관련된 새로운 직업의 진로 결정에도 도움을 준다.
- 지역 내 유관기관에 AI를 활용한 음악 프로그램 보급 및 협업 등 다양한 시너지 효과를 기대한다.
- AI가 가진 윤리적 문제와 인간이 가져야 할 책임에 대해 생각해 보고 AI에 대한 가치관을 세워 디지털 리터러시를 함양한다.
- 콘텐츠를 제작하는 창작자가 되어 보는 경험을 통해 창의력과 문화예술 감수성을 함양하고, 저작권에 대한 바른 인식을 갖는다.
- 청소년이 창작한 결과물을 응용하여 2차 창작물을 제작한다.

9 소요예산

지출항목	세 부 내 역	계	비고
활동비	<ul style="list-style-type: none"> 강사비: 140,000원×1명×3일=420,000원 식비: 8,000원×10명×3일=240,000원 활동 운영물품: A4 등 69,100원×2회=138,200원 Suno 라이선스 구입: Premier Plan \$30×1개월=42,000원 SOUNDRAW 라이선스 구입: Creator \$19.99×1개월=28,000원 	868,200	※환율에 따라 금액 변동 가 능성 있음
홍보비	<ul style="list-style-type: none"> 현수막: 45,000원×1장=45,000원 사례집 디자인 및 인쇄: 586,800원×1회=586,800원 	631,800	
합 계		1,500,000	

사상구청청소년수련관 '사상순환시민_A TO Z'

1 프로그램 개발 배경

- 청소년의 발달은 학업, 사회적, 그리고 직업적 영역에서의 역량, 자신감, 가족, 지역사회, 동료와의 관계, 인성, 배려와 이타심으로 구성되어 있고, 창의성, 지도력, 이타주의, 시민참여 등 네 가지 자질로 구성된다 고 강조한다.

** 긍정적 청소년 발달 관점을 적용한 스포츠활동 중심 여가교육프로그램 개발 방안(2015), 한승진, 한국엔터테인먼트산업학회논문

- 청소년 문화 활동 속에서 생활 속 실천으로 환경에 대한 올바른 인식과 환경보호활동을 할 수 있는 지역사회 주민으로서의 성장을 도모하며, 탄소중립기본법에 따른 청소년의 생명권·환경권·자유권을 미래세대인 청소년이 국제사회 책임 있는 인원으로 기후 위기 대응에 적극적인 노력이 필요하다.

2 프로그램 목적과 목표

□ 목적

1. 청소년 스포츠활동 및 환경 활동을 통한 지구 시민으로서 성장한다.
2. 청소년의 스포츠활동·시민참여 여가 교육 프로그램을 개발한다.

□ 목표

1. SDG's 3번 건강하고 행복한 삶 보장, 13번 기후변화와 대응, 15번 육상생태계 보전을 통한 11번 지속 가능한 도시와 주거지를 조성하는데 목표를 둔다.
2. 청소년 스포츠 활동을 통한 건강증진 및 플로깅·환경조성 활동을 통한 청소년의 여가시간 활용 방안을 모색할 수 있다.

3 프로그램 개요

- 일시(기간) : 회기형(8월~11월)
- 장 소 : 사상구청청소년수련관 및 사상 일대
- 대 상 인 원 : 중·고생 15명
- 주 요 내 용 : (교육) 지구시민교육(탄소중립) / (체험)사이클리닝(자전거종주·플로깅) / (프로젝트) 환경 캠페인 및 낭타워(길냥이타워) 제작, 청소년시민증
- 만 족 도 : 80점 이상

4 프로그램 일정표

□ 일정표

구분	시간	소요시간	단위 프로그램명
1회기	13:00~14:00	60분	지구시민교육
	14:00~15:00	60분	탄소중립실천교육
	15:00~16:00	60분	지구를 탄 청소년(지구시민·탄소중립 캠페인)
2회기	13:00~15:00	120분	냥타워제작기 ①
3회기	13:00~15:00	120분	냥타워제작기 ②
4회기	13:00~15:00	120분	냥타워제작기 ③
5회기	09:30~11:00	120분	사이클링 기획(안전교육 등)
6회기	09:30~11:00	120분	사이클링(사이클+플로깅)_을숙도방면 / 자전거
7회기	09:30~11:00	120분	사이클링(사이클+플로깅)_사상방면 / 자전거
8회기	09:30~11:00	120분	사이클링(사이클+플로깅)_사상방면 / 자전거
9회기	13:00~15:00	120분	순환 활동 리스트 지도(사이클링 라인)
10회기	13:00~15:00	120분	사상순환시민 수료식

5 단위 프로그램 세부내용

단위프로그램명	지구시민교육 / 탄소중립교육 / 지구를 탄 청소년		
단위프로그램 목표	청소년 교육을 통한 환경 캠페인 활동 및 환경에 관한 관심을 높일 수 있다.	대상 및 인원	중·고생 15명
활동장소 (실내, 실외, 야외)	사상구청청소년수련관 3층, 우솔마당 (실내)		
준비물	지구시민교육PPT, 활동지 등		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입	<ul style="list-style-type: none"> - 참석자 확인 - 안전 교육(비상대피로 교육) - 실무자 소개 - 프로그램 활동 목적·목표 안내 - 청소년지도사와 세계의 직업 알아보기 		
전개	<ol style="list-style-type: none"> 1. 지구시민교육 <ul style="list-style-type: none"> - 세계지도로 보는 000! / 활동(인구분포 알기) - SDG's 교육 2. 탄소중립교육 <ul style="list-style-type: none"> - 탄소배출량 교육 / 지구와 나 우리의 SNS 3. 지구를 탄 청소년 <ul style="list-style-type: none"> - 지구시민교육과 탄소중립 교육을 듣고, 순환시민으로서 환경과 관련 캠페인 활동 		
마무리	<ul style="list-style-type: none"> - 소감나누기 - 조별 모임활동 - 다음활동 안내 		

5 단위 프로그램 세부내용

단위프로그램명	냥타워제작기 ①, ②, ③		
단위프로그램 목표	문제를 이해하고, 지역 환경에 살아가는 육상생태계 보전에 대한 체험적 관심을 높인다.	대상 및 인원	중·고생 15명
활동장소 (실내, 실외, 야외)	우드락목공방 (야외)		
준비물	설계도, 목장갑 등		
활동단계	활동내용		유의사항
도입	<ul style="list-style-type: none"> - 참석자 확인 - 안전교육(비상대피로 교육, 기구 사용 안전교육) - 실무자 소개 - 프로그램 활동 목적·목표 안내 - 목공예 및 환경사 직업소개 		
전개	1. 냥타워 ① <ul style="list-style-type: none"> - 냥타워 설계도 제작 - 목공활동_나무 다듬기 2. 냥타워 ② <ul style="list-style-type: none"> - 냥타워 설계도 제작 - 목공활동 3. 냥타워 ③ <ul style="list-style-type: none"> - 목공활동 		
마무리	<ul style="list-style-type: none"> - 소감나누기 - 조별 모임활동 - 다음활동 안내 		

단위프로그램명	사이클링 기획(안전교육 등)		
단위프로그램 목표	활동전 사전 모임을 통한 청소년안전 교육과 기획을 자주적인 청소년 활동프로그램으로 운한다.	대상 및 인원	중·고생 15명
활동장소 (실내, 실외, 야외)	사상구청청소년수련관 (실내)		
준비물	안전교육, 회의록 등		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입	<ul style="list-style-type: none"> - 참석자 확인 - 안전교육(비상대피로 교육) - 실무자 소개 - 프로그램 활동 목적·목표 안내 - 체육관련 직업 알아보기 		
전개	<ul style="list-style-type: none"> - 청소년 자전거 안전교육 - 자전거 수신호 공유 - 자전거 교육 		
마무리	<ul style="list-style-type: none"> - 소감나누기 - 조별 모임활동 - 다음활동 안내 		

5 단위 프로그램 세부내용

단위프로그램명	사이클링_을숙도방면, 사상방면		
단위프로그램 목표	청소년건강한 취미활동을 개발할 수 있고, 사상구 관내의 지역사회 파악을 할 수 있다.	대상 및 인원	중·고생 15명
활동장소 (실내, 실외, 야외)	국립청소년생태센터, 삼락공원 등 (실외)		
준비물	자전거, 안전용품 등		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입	<ul style="list-style-type: none"> - 참석자 확인 - 안전교육(비상대피로 교육, 이동시 안전교육) - 실무자 소개 - 프로그램 활동 목적·목표 안내 - 체육관련 직업 알아보기 		
전개	<p>사이클링(사이클+플로깅)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 사상구청소년수련관을 기점으로 을숙도 방면, 사상방면으로의 활동을 통한 지역사회 파악 및 문제점 인식 청소년 건강을 위한 킬로(환경제도 확립) 		
마무리	<ul style="list-style-type: none"> - 소감나누기 - 조별 모임활동 - 다음활동 안내 		

단위프로그램명	순환 활동 리스트(사이클링 라인)		
단위프로그램 목표	자전거로 알아본 사상구를 통한 사이클링 라인으로 활동지도를 제작한다.	대상 및 인원	중·고생 15명
활동장소 (실내, 실외, 야외)	사상구청청소년수련관 (실내)		
준비물	전지, 네임펜, 사진 출력기 등		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입	<ul style="list-style-type: none"> - 참석자 확인 - 안전교육(비상대피로 교육, 이동시 안전교육) - 실무자 소개 - 프로그램 활동 목적·목표 안내 		
전개	<p>순환 활동 리스트(사이클링 라인)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 자전거로 본 사상구, 내가 알고 있는 사상구, 순환시민으로서의 사상구를 자전거 루트 파악 - 캠페인 활동으로 '순환시민으로서 말한다.'를 통한 청소년이 할 수 있는 환경 활동을 캠페인 활동한다. 		
마무리	<ul style="list-style-type: none"> - 소감나누기 - 조별 모임활동 - 다음활동 안내 		

5 단위 프로그램 세부내용

단위프로그램명	사상 순환 시민 수료식		
단위프로그램 목표	청소년활동 시상식을 통한 성취감 및 참여활동을 지속적으로 독려할 수 있다.	대상 및 인원	중·고생 15명
활동장소 (실내, 실외, 야외)	사상구청소년수련관 (실내)		
준비물	시민증, 활동 수료증등		
활동단계	활동내용		유의사항
도입	<ul style="list-style-type: none"> - 참석자 확인 - 안전교육(비상대피로 교육, 이동시 안전교육) - 실무자 소개 - 프로그램 활동 목적·목표 안내 		
전개	<p>순환 활동 리스트(사이클링 라인)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 자전거로 본 사상구, 내가 알고 있는 사상구, 순환시민으로서의 사상구를 자전거 루트 파악 - 캠페인 활동으로 '순환시민으로서 말한다.'를 통한 청소년이 할 수 있는 환경 활동을 캠페인 활동 		
마무리	<ul style="list-style-type: none"> - 소감나누기 - 조별 모임활동 - 다음활동 안내 		

6 프로그램 평가 계획

평가시기	내용	평가도구
사전평가	계획 수준의 적절성(기대, 수준, 동기)	설문조사 및 욕구파악
과정평가	인터뷰, 중간평가회	인터뷰 및 회의록
총괄평가	만족도	설문지

7 안전관리 계획

□ 비상대피로 교육(사상구청소년수련관)_이미지 활용

□ 청소년 활동에 따른 안전교육 운영

– 체험안전교육 : 목공수업 안전수칙

<https://www.youtube.com/watch?v=UXntOry2XdU>

청소년안전백서(체험시설편)

<https://www.youtube.com/watch?v=rx5kSKOmL10>

– 자전거 안전교육 : 학생들이 자전거를 타면서 일어나는 사고

<https://www.youtube.com/watch?v=MsXDjVvQU70>

자전거 안전사고, 올바른 대응방법

<https://www.youtube.com/watch?v=FfnWwCrML2M>

□ 비상연락망 구축

구분	명칭	이동방법	소요시간	전화번호	비고
병원	구포성심병원	응급차/차량	10	051-330-2090	
	서부산센텀병원	응급차/차량	10	051-329-3119	
소방서	모라119안전센터	-	5	051-328-0119 / 119	
	북부소방서	-	10	051-302-0119	
경찰서	사상경찰서	-	7	051-304-0112 / 112	
	삼락지구대	-	7	051-304-6225	

8 기대효과

순환구조		내용	비고
	사상구청소년수련관 ↓	프로그램 개발을 통한 청소년이 활동 할 수 있는 환경조성 및 스포츠 시민으로서의 성장	
	청소년 ↓	교육-체험-평가 및 캠페인 활동을 통한 청소년 스스로 성장	
	지역사회	청소년의 활동 피드백을 통한 지역사회 내의 인프라 구축 및 건강증진 프로그램 보급	

9 소요예산

(단위 : 원)

지출항목	세 부 내 역	계
보상비	○ 강사비 100,000원×3회	300,000
활동비	○ 목공체험비 200,000원×3회	600,000
	○ 다과비 2,000원×15명×3회	90,000
	○ 인쇄비(시민증) 6,000원×15명	90,000
	○ 운영비 81,000원×5회	405,000
홍보비	○ 현수막: 15,000원×1장	15,000
합 계		1,500,000

III.

프로그램 개발 운영기관 프로그램 운영결과보고서

1. 부산광역시금곡청소년수련관 ‘나 DO! 코드 크리에이터’	53
2. 부산광역시금정청소년수련관 ‘작곡은 몰라도 노래는 만들 수 있지’	64
3. 사상구청소년수련관 ‘사상순환시민_A TO Z’	81

청소년활동 프로그램 운영 결과보고서

기관명	금곡청소년수련관	기관연락처	051-361-6685
프로그램 주제	청소년 디지털 역량 강화		
프로그램 대상	중등 1~3학년 (동등 연령 청소년)	프로그램 인원	24명 (회기 당 6명)
프로그램명	나 DO! 코드 크리에이터		
주요 활동	일시	장소	주요활동내용
	2024. 8. 17. 13:30~16:00	수련관	메타버스 속 3D 게임 모델링
	2024. 8. 24. 13:30~16:00	수련관	코딩 스크립트
	2024. 8. 31. 13:30~16:00	수련관	나 DO! 코드 크리에이터
	2024. 9. 7. 13:30~16:00	수련관	놀러와요, 메타버스 세상
총계	총 활동시간 (4)회 (10)시간		
잘된점	<ul style="list-style-type: none"> - 코딩에 대한 흥미도가 낮은 청소년부터 높은 청소년까지 프로그램에 즐겁게 임하였으며, 성취감을 느끼는 등의 높은 만족도 결과를 얻었음 - 코딩 혹은 게임을 한 번이라도 접한 청소년들의 참여로 인해 전체적인 활동이 매끄럽게 진행될 수 있었음 - 직접 제작한 서버를 공유하는 시간을 통해 참여 청소년 간의 교류가 생겼으며, 서버에 대한 평가 등을 통해 코딩에 대한 이해도가 어느 정도 높아졌는지 확인할 수 있었음 		
개선점	<ul style="list-style-type: none"> - 코딩에 대해 재미없다는 인식을 가진 청소년이 많았으며 메타버스 서버에 대한 흥미 역시 낮아 모집하는 것에 어려움을 느꼈음. 이에 대상 연령을 초등학교 고학년으로 변경하거나 메타버스 프로그램을 활용하는 것 이외의 활동 방안을 찾을 필요성이 있음 		
종합의견	<ul style="list-style-type: none"> - 모집 과정에서의 어려움만 해결된다면 해당 프로그램을 운영하는 것에는 큰 무리가 없을 것으로 보임 - 기관 내에서 진행할 시 대상 연령을 초등학교 고학년으로, 학교와의 연계 시 활동 회기를 늘려 배움의 폭을 넓힐 수 있도록 하는 것이 좋을 것 같음 		

1 프로그램 개발 배경 및 목적 · 목표

□ 프로그램 개발 배경

- 소프트웨어에 의해 모든 것이 변화하는 4차 산업혁명 시대에 가장 핵심기술은 “코딩능력”으로 코딩이 중요해짐에 따라 여러 국가에서 소프트웨어 교육을 필수과정으로 운영하고 있는 가운데, 우리나라도 2025학년도부터 코딩 교육 의무화가 실시된다.
- 코딩은 단순히 프로그램을 배우는 것을 넘어 주변에 발생하는 문제를 해결하는 과정을 통해 분석력, 문제해결력, 창의력 등 종합적인 사고력을 키울 수 있다. 코딩 교육은 이제 선택이 아닌 필수적인 학문인 것이다.
- 코딩 사교육이 많아지고 있으나 전반적으로 피지컬 교구를 통해 구현되어 지식 전달 보다는 성취감과 실현성을 충족시키는 교육을 하고 있다.
- 올바른 코딩교육을 위해서 다양한 경험이 필요하며, 아동·청소년 시기에 자연스럽게 흥미를 느끼면서 배울 수 있어야 하나 인재 양성을 위해서라도 지식 전달 및 활용 능력을 높이는 교육이 필요하다.
- 청소년들이 즐겨하는 게임인 로블록스는 코딩을 활용한 만큼 다양한 콘텐츠 개발, 새로운 코딩 제작 및 배포 등 동일한 게임 내에서도 다양하고 지속적인 즐길 거리를 만들 수 있으며, 3D와 메타버스 형식으로 이루어져 있다. 해당 게임을 코딩교육에 접목함으로써 3D와 메타버스를 이해할 수 있도록 하고 스크립트를 활용하여 코딩 활용 능력을 높이는 등 청소년들의 디지털 역량을 높일 수 있도록 돕는다.

□ 프로그램 목적 및 목표

○ 목적

- 로블록스를 통해 메타버스 세상을 이해할 수 있도록 한다.
- 3D 게임 제작원리를 배우고 직접 게임을 제작하여 운영할 수 있도록 한다.
- 로블록스를 바탕으로 스크립트를 활용하여 메타버스 세상을 구현함으로써 디지털 활용 능력을 높일 수 있도록 한다.

○ 목표

- 메타버스 플랫폼인 로블록스를 활용하여 메타버스의 개념과 특징을 설명함으로써 메타버스 세상을 이해할 수 있다.
- 로블록스 내에서 3D 게임을 직접 구현해 보는 활동을 통해 3D 게임 제작원리를 배울 수 있다.
- 로블록스 스튜디오에서 사용하는 경량 스크립트 언어인 Lua 스크립트를 이해하고 활용하여 메타버스 내 게임을 구현할 수 있다.

2 프로그램 운영결과

- 일시(기간) : 2024. 8. 17.(토) ~ 9. 7.(토)
- 장 소 : 금곡청소년수련관 창의융합존
- 운 영 회 기 : 4회기(회기 당 150분)
- 대상 및 인원 : 중등 1~3학년(동등 연령 청소년) 24명(회기 당 6명 x 4회기)
- 주 요 내 용 : 로블록스를 활용한 메타버스 인지 코딩교육 프로그램
- 전체 운영일정

일시	시간	소요시간	단위 프로그램명
8. 17.(토)	13:30 ~ 13:40	10분	참가자 확인 및 안전교육
	13:40 ~ 14:10	30분	3D 게임 제작 이해
	14:10 ~ 15:00	50분	3D 게임 제작 연습
	15:00 ~ 15:50	50분	3D 게임 원리 활용
	15:50 ~ 16:00	10분	다음 회기 안내, 활동장 정리 후 귀가
8. 24.(토)	13:30 ~ 13:50	20분	참가자 확인, 복습 퀴즈, 학습 활동 안내
	13:50 ~ 14:10	20분	스크립트 이해
	14:10 ~ 14:40	30분	스크립트 시작
	14:40 ~ 15:00	20분	3D 블록 활용
	15:00 ~ 15:50	50분	스크립트 응용 : 게임 구현 실습
	15:50 ~ 16:00	10분	다음 회기 안내, 활동장 정리 후 귀가
8. 31.(토)	13:30 ~ 13:50	20분	참가자 확인, 복습 퀴즈, 학습 활동 안내
	13:50 ~ 14:50	60분	메타버스 서버 제작
	14:50 ~ 15:50	60분	메타버스 콘텐츠 제작
	15:50 ~ 16:00	10분	다음 회기 안내, 활동장 정리 후 귀가
9. 7.(토)	13:30 ~ 14:00	30분	참가자 확인, 이어가기, 학습 활동 안내
	14:00 ~ 15:20	80분	제작한 메타버스 서버 오픈 및 운영
	15:20 ~ 15:50	30분	프로그램 전체 마무리
	15:50 ~ 16:00	10분	활동장 정리, 만족도 및 사후설문조사 후 귀가

3 단위 프로그램 세부내용

단위프로그램명	[1회기] 메타버스 속 3D 게임 모델링		
단위프로그램 목표	메타버스 환경에서 3D 게임을 기획하고 제작할 수 있다.	대상 및 인원	중등 1~3학년 6명
활동장소 (실내, 실외, 야외)	[실내] 금곡청소년수련관 창의융합존		
준비물	빔프로젝트, 노트북 6대, 필기구		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입 (13:30~13:40)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 참가자 확인(5분) ○ 활동 시 안전 유의사항 안내(5분) <ul style="list-style-type: none"> - 재난 시 대피경로 및 행동요령 안내 - 기자재 사용 유의사항 및 활동 시 주의 행동 안내 		
전개 (13:40~15:50)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 3D 게임 제작 이해(30분) <ul style="list-style-type: none"> - 코딩 및 메타버스 개념과 특징 이해 - 다양한 메타버스 플랫폼 소개 - 3D 게임 제작을 위한 기본 요소 설명 ○ 3D 게임 제작 연습(50분) <ul style="list-style-type: none"> - 메타버스 플랫폼(로블록스) 설치 및 사용 방법 이해 - 메타버스 플랫폼을 활용한 게임 요소 구현 연습 - 생성한 월드 및 게임 요소 수정, 저장 후 게시 ○ 3D 게임 원리 활용(50분) <ul style="list-style-type: none"> - 간단한 게임 시나리오 작성 - 작성한 시나리오를 토대로 제작 연습 		
마무리 (15:50~16:00)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 다음 회기 안내(5분) <ul style="list-style-type: none"> - 시간, 장소, 활동 내용 등 간략히 안내 ○ 활동장 정리 후 귀가(5분) <ul style="list-style-type: none"> - 노트북, 필기구 정리 		

단위프로그램명	[2회기] 코딩 스크립트		
단위프로그램 목표	스크립트를 활용하여 게임맵을 구현할 수 있다.	대상 및 인원	중등 1~3학년 6명
활동장소 (실내, 실외, 야외)	[실내] 금곡청소년수련관 창의융합존		
준비물	빔프로젝트, 노트북 6대, 필기구		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입 (13:30~13:50)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 참가자 확인(5분) ○ 복습 퀴즈(10분) <ul style="list-style-type: none"> - 코딩과 메타버스 퀴즈 - 3D 게임 제작을 위한 기본 요소 ○ 2회기 학습 내용 안내(5분) 		
전개 (13:50~15:50)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 스크립트 이해(20분) <ul style="list-style-type: none"> - Lua 스크립트 기본 개념 설명 - 간단한 코드 작성 연습 ○ 스크립트 시작(30분) <ul style="list-style-type: none"> - 스크립트를 이용한 상호작용 가능한 오브젝트 제작 ○ 3D블럭을 활용(20분) <ul style="list-style-type: none"> - 3D블럭의 활용의 이해 및 연습 ○ 스크립트 응용 : 게임 구현 실습(50분) <ul style="list-style-type: none"> - 게임 맵 디자인 및 환경 설정 방법 설명 - 3D블록을 활용한 장애물 코스 제작 - 블럭 장애물에 다양한 게임 요소 삽입 		
마무리 (15:50~16:00)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 다음 회기 안내(5분) <ul style="list-style-type: none"> - 시간, 장소, 활동 내용 등 간략히 안내 ○ 활동장 정리 후 귀가(5분) <ul style="list-style-type: none"> - 노트북, 필기구 정리 		

3 단위 프로그램 세부내용

단위프로그램명	[3회기] 나 DO! 코드 크리에이터		
단위프로그램 목표	서버 제작 방법을 이해하고 컨텐츠를 기획하여 나만의 서버를 제작할 수 있다.	대상 및 인원	중등 1~3학년 6명
활동장소 (실내, 실외, 야외)	[실내] 금곡청소년수련관 창의융합존		
준비물	빔프로젝트, 노트북 6대, 필기구		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입 (13:30~13:50)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 참가자 확인(5분) ○ 복습 퀴즈(10분) <ul style="list-style-type: none"> - 스크립트 관련 퀴즈 - 3D블럭 활용법 관련 퀴즈 ○ 3회기 학습 내용 안내(5분) 		
전개 (13:50~15:50)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 메타버스 서버 제작(60분) <ul style="list-style-type: none"> - 메타버스 서버 구축 방법 설명 - 나만의 메타버스 맵 기획하고 디자인 구상하기 - 다양한 게임 요소 및 스토리라인 개발 - 서버 테스트 및 피드백을 통한 개선 작업 ○ 메타버스 컨텐츠 제작(60분) <ul style="list-style-type: none"> - 메타버스 내 다양한 컨텐츠 유형 설명 - 메타버스 환경에 맞는 컨텐츠 기획 및 제작 - 컨텐츠 테스트 및 피드백을 통한 개선 작업 		
마무리 (15:50~16:00)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 다음 회기 안내(5분) <ul style="list-style-type: none"> - 시간, 장소, 활동 내용 등 간략히 안내 ○ 활동장 정리 후 귀가(5분) <ul style="list-style-type: none"> - 노트북, 필기구 정리 		

단위프로그램명	[4회기] 놀러와요, 메타버스 세상		
단위프로그램 목표	직접 제작한 메타버스 서버를 운영할 수 있다.	대상 및 인원	중등 1~3학년 6명
활동장소 (실내, 실외, 야외)	[실내] 금곡청소년수련관 창의융합존		
준비물	빔프로젝트, 노트북 6대, 필기구		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입 (13:30~14:00)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 참가자 확인(5분) ○ 이어가기(20분) <ul style="list-style-type: none"> - 피드백을 통한 개선 작업 이어서 진행 ○ 4회기 학습 내용 안내(5분) 		
전개 (14:00~15:50)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 제작한 메타버스 서버 오픈 및 운영(80분) <ul style="list-style-type: none"> - 직접 제작한 메타버스 서버 소개 후 오픈 - 사용자 초대하여 실제 사용자와의 상호작용 및 피드백 수집 - 최종 피드백 반영 및 게임 개선 후 결과물 공유 ○ 프로그램 전체 마무리(30분) <ul style="list-style-type: none"> - 전체 회기 내용 총정리 - 소감 발표 		
마무리 (15:50~16:00)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 활동장 정리(5분) <ul style="list-style-type: none"> - 노트북, 필기구 정리 ○ 만족도 및 사후설문조사 후 귀가(5분) <ul style="list-style-type: none"> - 프로그램에 대한 만족도 조사 및 총괄평가 		

4 프로그램 운영 추진 성과

구분	사업목표	사업성과	비율
인원	참여인원 40명	참여인원 24명	60%
횟수	4회기 진행	4회기 운영	100%
안전	-	-	-
만족도	시설, 지도자, 프로그램 3개 항목 만족도 조사 평균 90점 이상	회기 총 평균 만족도 94점	100%
홍보 (언론보도)	-	홈페이지 외 SNS 9회	-

5 프로그램 평가

□ 만족도 및 효과성 조사

항목	조사결과	비고
1. 전반적인 만족도	5	평균점수 기재
2. 분야별 만족도		
2-1. 프로그램	4.8	
2-2. 지도자	5	
2-3. 시설	5	
3. 총족여부	4.2	요약기재
4. 기타 (주관식 응답)	<ul style="list-style-type: none"> - 프로그램 중간중간 코딩 도중 원하는 결과가 잘 나오지 않았던 적이 있었지만, 결국 성공하여 잘 작동되는 것을 보면서 성취감을 느꼈다. - 학교에서 배웠던 코딩은 재미없고 힘들기만 했는데 게임과 접목하여 나만의 서버를 제작하는 과정에서 즐거움을 느꼈다. 	

□ 자체평가

- 메타버스 관련 프로그램이자 게임인 로블록스를 활용한 덕에 비교적 관심도가 낮았던 청소년들도 즐겁게 즐길 수 있는 활동프로그램이 되었음
- 만족도 결과, 성취감을 느꼈고 흥미도가 높아졌다는 긍정적인 결과가 많았으며, 다음에도 기회가 생긴다면 참여하겠다는 의지를 보였음
- 실제로 운영한 결과, 참여 청소년 모두가 만족한 활동프로그램이나 그에 비해 신청자가 적은 것이 아쉬웠음. 참여 대상 연령인 중학생에게 로블록스는 흥미도가 떨어지는 편이었으며, 코딩을 경험해 본 청소년들에게는 재미없고 지루하며 어렵기만 하다는 인식이 있어 참여율을 높이는 데 어려움을 겪음
- 향후 프로그램을 다시 진행한다면 대상 연령을 낮춰 흥미도를 높여보거나 학교와 연계하여 코딩에 대한 인식을 완화하는 것을 우선적으로 할 필요성을 느낌

6 안전관리

구분	내용
사전 준비	<ul style="list-style-type: none"> ○ 프로그램 운영 중 활동에 따른 안전 안내 사항 파악 ○ 기자재 사용에 대한 안전 계획 수립 ○ 운영장소 안전관리 확인
계획서 작성	<ul style="list-style-type: none"> ○ 안전관리 계획 작성 <ul style="list-style-type: none"> - 활동 중 주의사항 - 기자재 사용 시 주의사항 - 운영장소 안전 유의사항 - 그 외 재난 등 유의사항 안내
운영 및 보완	<ul style="list-style-type: none"> ○ 프로그램 운영 전 운영장소 셋팅 시 안전관리 및 확인 ○ 활동 시작 전 PPT를 활용한 안전 주의사항 안내 <ul style="list-style-type: none"> - 재난 시 유의사항 및 운영장소 대피도 안내 - 활동 시 기자재 사용 및 활동 중 주의사항 안내 ○ 활동 중 지속적인 안전관리 ○ 안전관리 추가 사항 보완 후 안내
설문조사 결과	<ul style="list-style-type: none"> ○ 안전 관련 설문조사 항목 결과 <ul style="list-style-type: none"> - 프로그램에 대한 안전교육을 받았다 : 평균 5점 - 활동시설은 청소년에게 맞게 갖추어져 있다 : 평균 5점 - 편의시설(편리하고 안전하게 이용 가능한 공간)이 잘 되어 있다 : 평균 5점 - 시설이용(대피로 등)에 대한 안내가 잘 되어 있다 : 평균 5점

지출예산 : 1,5000,000원(금일백오십만원)

(단위 : 원)

구분	금액	산출내역	비고
홍보비	30,000원	- 현수막제작 = 17,000원	
		- 포스터제작 = 13,000원	
활동비	670,000원	- 물품비 : 노트 외 = 90,000원	
		- 프로그램비 : 진행용 라이선스구입 = 180,000원	
		- 대여비 : 노트북대여 4회 = 200,000원	
		- 간식비 4회 = 200,000원	
진행강사비	800,000원	- 강사비 4회 = 800,000원	
합 계	1,500,000	1,500,000	

8 활동사진



- 일 시 : 2024.08.17.(토)
- 장 소 : 금곡청소년수련관 창의융합존
- 내 용 : 메타버스 속 3D 게임 모델링



- 일 시 : 2024.08.24.(토)
- 장 소 : 금곡청소년수련관 창의융합존
- 내 용 : 코딩 스크립트



- 일 시 : 2024.08.31.(토)
- 장 소 : 금곡청소년수련관 창의융합존
- 내 용 : 나 DO! 코드 크리에이터



- 일 시 : 2024.09.07.(토)
- 장 소 : 금곡청소년수련관 창의융합존
- 내 용 : 놀러와요, 메타버스 세상

청소년활동 프로그램 운영 결과보고서

기관명	부산광역시금정청소년수련관	기관연락처	051)581-2070
프로그램 주제	청소년 디지털 역량 강화		
프로그램 대상	중·고등학생	프로그램 인원	10명
프로그램명	청소년시음악제작프로그램 “작곡은 몰라도 노래는 만들 수 있지”		
주요 활동	일시	장소	주요활동내용
	2024. 9. 21.(토) 13:00~15:00	금정청소년수련관 다움실	창작곡1 - 텍스트로 음악 생성
	2024. 9. 28.(토) 13:00~15:00	금정청소년수련관 다움실	창작곡2 - 반주 음원 및 보컬 멜로디 생성
	2024. 10. 5.(토) 13:00~15:00	금정청소년수련관 다움실	창작곡2 - AI 보컬 생성 및 편집
총계	총 활동시간 (3)회 (6)시간		
잘된점	<ul style="list-style-type: none">- 참가자 전원이 연주할 줄 아는 악기가 있었으며 AI보다는 작곡에 관심이 커서 프로그램에 참여하게 되었음. 과정 평가 면담 시 본 활동 프로그램으로 인해 AI에 관심이 높아졌다고 하였고, 한 참가자는 “활동 후 귀가하여 프로그램을 통해 익힌 AI를 활용 해 프로그램 전에 작곡했던 미완성 곡을 완성할 수 있었다”라고 긍정적인 소감을 남김- AI를 활용하여 작곡하는 뮤지션을 강사로 섭외하여 실제 현장에서 AI를 적용하는 사례를 들을 수 있었으며, 전문가의 경험을 통해 AI 활용 방안을 생각해 보는 기회로 흥미를 유발함- AI로 만든 노래를 자신의 목소리로 녹음하고 싶어 하는 참가자도 있어, 프로그램 종료 후 수련관에 방문하여 전문 장비로 녹음을 진행함		

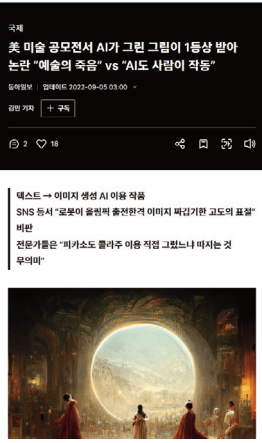

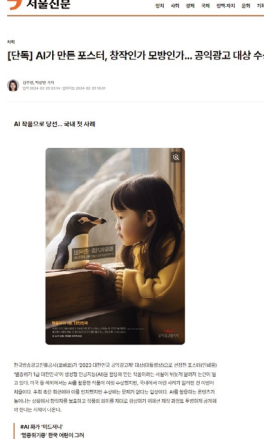

<p>개선점</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 사후 설문 결과, 참가자의 50%가 전체적인 난이도는 “적당하다”고 평가하였으나, 마지막 차시에서 AI 보컬이 노래를 부르도록 입력하는 과정을 많이 어려워하여, 해당 부분을 쉽게 수정하거나 대체 방안을 고려할 필요가 있음
<p>종합의견</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 6가지 AI로 활동할 계획을 했었으며 그중 SOUNDRAW로 만든 음원을 VocalRemover로 분석하는 활동이 있었으나, SOUNDRAW가 업데이트되며 음원 분석 기능이 추가되어 5가지 AI만으로도 예정된 활동을 할 수 있었음. 이처럼 AI 도구들이 자주 업데이트되면서 새로운 기능이 추가되거나 기존 기능이 변화하는 경우가 많아, 기획 단계부터 프로그램 실행 전까지 계획을 여러 번 수정하고 검토해야 했으며 새로운 기능도 빠르게 습득해야 하는 어려움이 있었음. 그러나 단기간에 진행되는 프로그램 특성상, 심도 있는 활동보다 기본 기능에 충실한 기초적인 활동 내용으로 기획하면 이러한 어려움을 줄일 수 있을 것으로 예상함 - 참가자들이 작곡에 필요한 정보와 장르를 다양하게 접할 수 있기를 기대하며 곡 구성 및 장르 분석 등의 이론 강의를 준비함. 참가자들은 새롭게 알게 된 작곡 지식은 즉각적으로 활용했으나, 작곡할 장르를 선택할 때에는 새로 접한 장르보다 평소 즐겨듣는 장르만 선호하는 경향을 보였음. 비록 의도와 다르게 진행된 부분이 있었으나 이를 통해 참가자들의 성향과 취향을 파악하는 데 유익했음 - 작곡을 해보고 싶어도 방법을 몰라 막막해하던 청소년들에게 AI를 활용하는 법을 알려주어, 작곡에 대한 자신감을 키우고 창작 활동에 더 쉽게 접근할 수 있었다고 평가됨. 작곡뿐 아니라 일상의 다른 영역에서도 AI를 활용하는 방법을 공유하여 프로그램에서 익힌 AI들을 응용할 수 있도록 지도하였고, AI 활용능력을 길러 디지털 역량을 강화할 수 있었음

프로그램 개발 배경 및 목적 · 목표

□ 프로그램 개발 배경

- 2022년 챗GPT의 등장으로 생성형 AI의 시대가 열렸다. 생성형 AI는 인간의 영역이라고만 생각했던 ‘창작의 영역’에 침투하여 수준 높은 콘텐츠를 빠르게 생성한다. 2022년 미술 공모전에서 AI가 생성한 그림이 수상되며 논란이 있었지만, 2024년 현재는 AI를 새로운 창작 도구로 인정하는 추세다.

※ 생성형 AI : 데이터에서 패턴을 학습하여 새로운 콘텐츠를 생성하는 인

 <p>[동아일보] 美 미술 공모전서 AI가 그린 그림이 1등상 받아 논란 “예술의 죽음” vs “AI도 사람이 작동” : 2022. 9. 5</p> <p>https://www.donga.com/news/Inter/article/all/20220905/115301579/1</p>	 <p>[경향신문] “국제사진대회 우승작, AI가 만들어” 독일 사진작가, 폭로한 뒤 수상 거부 : 2023. 4. 18</p> <p>https://m.khan.co.kr/people/people-general/article/202304182209035</p>	 <p>[서울신문] AI가 만든 포스터, 창작인가 모방인가... 공익광고 대상 수상 논란 : 2024. 2. 29</p> <p>https://www.seoul.co.kr/news/society/2024/02/29/20240229002002</p>	 <p>[SBS뉴스] 유명 작곡가도 “전혀 몰랐다”... AI로 만든 곡이 공모전 1위 : 2024. 4. 6</p> <p>https://news.sbs.co.kr/news/endPage.do?news_id=N1007602067</p>
--	--	---	--

생성형 AI는 광고, 드라마, 영화 같은 엔터테인먼트 산업에서 배경음악·영상을 제작할 때, 창작물에 대한 초안을 얻을 때, 기타 유용하게 사용되고 있다. 앞으로 더욱 다양한 산업에서 AI를 활용할 것으로 전망되고 있다. 빠르게 변화하는 디지털 환경에서 청소년들이 경쟁력 있는 미래 인재가 되기 위해서는 AI 활용능력을 길러야만 한다. 이에 청소년이 AI와 친숙해질 수 있도록 금정청소년수련관의 대표 분야인 음악과 접목하여 AI로 창작곡을 만드는 청소년 활동 프로그램을 개발하고자 한다.

□ 프로그램 목적 및 목표

○ 목적

- 6개의 AI로 음악을 제작하여 청소년의 AI 활용능력을 길러 디지털 역량을 강화한다.
- 나만의 노래를 만드는 작곡 활동을 통해 창의력과 자기 표현력을 기르고 문화예술 감수성을 함양한다.
- 문화콘텐츠의 단순 수요자에서 벗어나 콘텐츠를 직접 제작하는 창작자가 되어 보는 경험을 통해 문화예술이 가진 가치를 느끼고 저작권에 대한 인식을 높인다.

○ 목표

- 작곡에 활용할 수 있는 6개의 AI 사용 방법을 익힌다.
- 1인당 창작곡 2곡을 완성한다.
- 참가자의 70% 이상이 AI 창작물의 저작권에 대해 알게 되었고, AI가 가진 부작용과 윤리적으로 사용하는 방법을 알게 되었다고 응답한다.

2 프로그램 운영결과

- 운영기간 : 2024. 9. 21.(토) ~ 2024. 10. 5.(토) 토요일 13:00~15:00
- 운영장소 : 금정청소년수련관 다목적실
- 운영회기 : 3회기
- 대상 및 인원 : 중·고등학생 10명
- 주요내용 : AI를 활용하여 나만의 노래 2곡 만들기
- 전체 운영일정

일자	시간	소요시간	단위 프로그램명	사용한 AI
9.21. (토)	13:00~13:10	10분	오리엔테이션, 프로그램 소개, 안전교육	AVAI, MixAudio 등
	13:10~13:20	10분	저작권 교육	-
	13:20~14:00	40분	챗봇형 AI를 활용한 작사	ChatGPT
	14:00~15:00	60분	텍스트 기반의 AI 음악 생성 및 결과물 감상회	Suno
9.28. (토)	13:00~14:40	60분	반주 음원 생성 및 편집	SOUNDRAW
	14:40~15:00	60분	보컬 멜로디 생성 및 편집	MusiaOne
10.5. (토)	13:00~14:20	80분	AI 보컬 생성 및 가사 입력	Synthesizer V
	14:20~15:00	40분	결과물 감상회 및 토론, 사후평가, 마무리	-

3 단위 프로그램 세부내용

단위프로그램명	오리엔테이션, 프로그램 소개, 안전교육		
단위프로그램 목표	프로그램 내용과 안전교육 내용을 이해하고 실천한다.	대상 및 인원	중·고등학생 10명
활동장소 (실내, 실외, 야외)	금정청소년수련관 다목적실 (실내)		
준비물	책상, 의자, 컴퓨터, 전자칠판, 명찰, 필기구, 사전평가 설문지 등		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입	<ul style="list-style-type: none"> ○ 참가자 인원 확인 ○ 명찰 배부 		
전개	<ul style="list-style-type: none"> ○ 안전교육 <ul style="list-style-type: none"> - 수련관 내에서의 안전사항(대피로 및 소화기 위치 등) - 성희롱 예방 교육 - 디지털 성범죄 예방 교육 등 ○ 다양한 AI 음악 생성 도구들 <ul style="list-style-type: none"> - 여러 종류의 AI 음악 생성 도구들로 작곡하는 과정을 살펴 보고 완성된 노래를 감상한다. ○ 프로그램 소개 <ul style="list-style-type: none"> - 프로그램 일정 및 사용하는 AI 		
마무리	<ul style="list-style-type: none"> ○ 질의응답 ○ 사전평가 설문 조사 		

단위프로그램명	저작권 교육		
단위프로그램 목표	AI로 작곡한 음악의 저작권에 대해 이해하고, 개인의 생각을 말한다.	대상 및 인원	중·고등학생 10명
활동장소 (실내, 실외, 야외)	금정청소년수련관 다목적실 (실내)		
준비물	책상, 의자, 컴퓨터, 전자칠판, 명찰, 필기구, 활동지 등		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입	<ul style="list-style-type: none"> ○ AI 관련 사회적 이슈 <ul style="list-style-type: none"> - AI로 만든 작품에 대한 뉴스 기사 - AI로 만든 작품에 대한 개인의 의견 발표 		
전개	<ul style="list-style-type: none"> ○ 저작권 교육 <ul style="list-style-type: none"> - 프로그램에서 사용하는 AI 도구에 대한 저작권 - 프로그램 결과물의 활용 가능한 범위 ○ 토론 <ul style="list-style-type: none"> - AI로 작곡한 음악에 대한 개인의 생각 이야기하기 		
마무리	<ul style="list-style-type: none"> ○ 질의응답 		

3 단위 프로그램 세부내용

단위프로그램명	챗봇형 AI를 활용한 작사		
단위프로그램 목표	작곡할 노래의 가사를 AI로 생성한다.	대상 및 인원	중·고등학생 10명
활동장소 (실내, 실외, 야외)	금정청소년수련관 다목적실 (실내)		
준비물	책상, 의자, 컴퓨터, 전자칠판, 명찰, 필기구, 활동지 등		
활동단계	활동내용		유의사항
도입	○ 'ChatGPT' 사이트 방문		
전개	○ 가사 생성 - 원하는 가사를 얻기 위한 프롬프트 입력 방법 ○ 음악 이론 - 송품 - 대중가요의 송품 분석 - 곡의 구간마다 달라지는 분위기 이해 ○ 가사 수정 - 'ChatGPT'로 만든 가사를 직접 수정하기		
마무리	○ 질의응답		

단위프로그램명	텍스트 기반의 AI음악 생성 및 결과물 감상회		
단위프로그램 목표	가사를 입력하여 AI로 노래를 생성한다.	대상 및 인원	중·고등학생 10명
활동장소 (실내, 실외, 야외)	금정청소년수련관 다목적실 (실내)		
준비물	책상, 의자, 컴퓨터, 전자칠판, 명찰, 필기구, 활동지, 헤드폰 등		
활동단계	활동내용		유의사항
도입	○ 'Suno' 사이트 방문		
전개	○ 음악 생성 - 'Suno' 사용 방법 - 음악 장르별 특성 파악 - 원하는 음악을 얻기 위한 키워드 입력 방법 ○ 음악 수정 - 가사를 수정하여 생성된 음악 수정하기		
마무리	○ 질의응답 ○ 결과물 감상회 - 감상 및 평가, 소감 발표		

3 단위 프로그램 세부내용

단위프로그램명	반주 음원 생성 및 편집		
단위프로그램 목표	AI로 음원을 생성 및 편집하여 노래의 반주로 사용할 음원을 완성한다.	대상 및 인원	중·고등학생 10명
활동장소 (실내, 실외, 야외)	금정청소년수련관 다목적실 (실내)		
준비물	책상, 의자, 컴퓨터, 전자칠판, 명찰, 필기구, 활동지, 헤드폰 등		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입	<ul style="list-style-type: none"> ○ 안전교육 ○ 생성형 작곡AI 'Soundraw' 사이트 방문 <ul style="list-style-type: none"> - 작곡할 노래의 전체 느낌 구상 - 키워드를 선택하여 샘플을 들으며 원하는 음악 찾기 		
전개	<ul style="list-style-type: none"> ○ 음원 편집 방법 <ul style="list-style-type: none"> - 송품 복습 - 악기의 연주에 따라 달라지는 분위기 차이 알기 - 원하는 분위기를 만들기 위한 음원 편집 방법 ○ 음원 생성 및 편집 <ul style="list-style-type: none"> - 편집할 음악 정하기 - 작곡할 노래의 송품과 구간별 분위기 구상 - 송품과 구간별 분위기를 생각하며 악기의 연주를 편집하여 반주로 사용할 음원 완성 		
마무리	<ul style="list-style-type: none"> ○ 질의응답 ○ 완성한 반주의 음원 파일 추출 ○ 음원의 활용 가능한 범위 알기 		

단위프로그램명	보컬 멜로디 생성 및 편집		
단위프로그램 목표	AI보컬에게 부르게 할 멜로디를 생성하고 편집한다.	대상 및 인원	중·고등학생 10명
활동장소 (실내, 실외, 야외)	금정청소년수련관 다목적실 (실내)		
준비물	책상, 의자, 컴퓨터, 전자칠판, 명찰, 필기구, 활동지, 헤드폰 등		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입	<ul style="list-style-type: none"> ○ 안전교육 ○ 생성형 작곡AI 'MusiaOne' 사이트 방문 		
전개	<ul style="list-style-type: none"> ○ 음악 이론 - 조성(Key)과 음계(Scale) <ul style="list-style-type: none"> - 조성의 정의 - 음계의 정의 - 음계와 보컬 멜로디의 관계 ○ 보컬 멜로디 생성 <ul style="list-style-type: none"> - 'MusiaOne' 사용 방법 - 'Soundraw'에서 제공한 곡 정보(조성, 템포, 코드) 입력 - 반주 음원의 조성(Key)에 맞는 보컬 멜로디 생성 - 곡의 구간마다 다른 멜로디로 생성 		
마무리	<ul style="list-style-type: none"> ○ 질의응답 ○ 완성한 보컬 멜로디의 MIDI 파일 추출 		

3 단위 프로그램 세부내용

단위프로그램명	AI 보컬 생성 및 가사 입력		
단위프로그램 목표	멜로디와 가사를 입력하여 AI보컬이 노래를 부르게 한다.	대상 및 인원	중·고등학생 10명
활동장소 (실내, 실외, 야외)	금정청소년수련관 다목적실 (실내)		
준비물	책상, 의자, 컴퓨터, 전자칠판, 명찰, 필기구, 활동지, 헤드폰 등		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입	<ul style="list-style-type: none"> ○ 음성 합성 엔진 'Synthesizer V Studio' 열기 ○ 반주와 생성한 보컬 멜로디 합치기 <ul style="list-style-type: none"> - 'Soundraw'로 만든 반주 음원 파일 불러오기 - 'MusiaOne'로 만든 보컬 멜로디 파일 불러오기 		
전개	<ul style="list-style-type: none"> ○ AI보컬 생성 및 가사 입력 <ul style="list-style-type: none"> - 'Synthesizer V Studio' 사용 방법 및 MIDI 이해하기 - AI보컬 생성 및 목소리 선정 - 가사 입력 - 가사에 맞게 멜로디 수정 		
마무리	<ul style="list-style-type: none"> ○ 질의응답 ○ 완성한 노래의 WAV 파일 추출 		

단위프로그램명	결과물 감상회 및 토론, 사후평가, 마무리		
단위프로그램 목표	활동을 마무리하고 소감을 나눈다.	대상 및 인원	중·고등학생 10명
활동장소 (실내, 실외, 야외)	금정청소년수련관 다목적실 (실내)		
준비물	책상, 의자, 컴퓨터, 전자칠판, 명찰, 필기구, 사후평가 설문지 등		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입	○ 저작권 교육 - 지금까지 만든 음악들의 활용 가능 범위 알기		
전개	○ 결과물 감상회 - 감상 및 평가, 소감 발표 ○ 토론 - 〈미래에는 '작곡가'라는 직업이 사라질까?〉		
마무리	○ 사후평가 설문 조사 ○ 마무리		

4 프로그램 운영 추진 성과

구분	사업목표	사업성과	비율
인원	참여인원 10명	참여인원 10명	100%
횟수	3회기 진행	3회기 운영	100%
안전	부상 및 사고 발생 0건	부상 및 사고 발생 0건	100%
만족도	시설, 지도자, 프로그램 3개 항목 만족도 조사 평균 80이상	회기 총 평균 만족도 100점	100%

5 프로그램 평가

□ 만족도 및 효과성 조사

평가항목	매우 그렇다	그렇다	보통	아니다	매우 아니다
1. 창작물 제작에 관심이 있다. (음악, 미술, 영상 등)	50%	30%	20%	—	—
2. 생성형 AI에 관심이 있다.	30%	30%	40%	—	—
3. 저작권에 대해 알고 있다.	—	30%	60%	10%	—
4. AI 관련 이슈에 관심이 있고, 부작용에 대해 알고 있다.	—	30%	30%	40%	—
A. 작곡을 해 본 경험이 있나요? ①완성한 노래가 있다 10% ②시도는 해봤다 50% ③관심은 있지만 경험은 없다 40% ④관심 없다 0%					
B. AI로 창작물을 제작한 경험이 있나요? 있다면 어떤 AI를 사용했나요? ①없다 80% ②있다 20% (Suno)					

〈사전 설문〉 총10명 조사

평가항목	매우 그렇다	그렇다	보통	아니다	매우 아니다
1. 창작물 제작에 관심이 있다. (음악, 미술, 영상 등)	90%	10%	—	—	—
2. 생성형 AI에 관심이 있다.	100%	—	—	—	—
3. 저작권에 대해 알고 있다.	70%	20%	10%	—	—
4. AI 관련 이슈에 관심이 있고, 부작용에 대해 알고 있다.	60%	20%	20%	—	—
I. 활동에 대해 전반적으로 만족하시나요?	100%	—	—	—	—
II. 강사와 지도자들은 전문적이고, 열성적이며, 친절한가요?	100%	—	—	—	—
III. 활동시설은 청소년에게 맞게 쾌적하고 안전하며 만족하시나요?	100%	—	—	—	—
IV. 활동내용의 난이도는 어땠나요? ①매우 쉬웠다 40% ②쉬웠다 0% ③적당했다 50% ④어려웠다 10% ⑤매우 어려웠다 0%					

- **평가항목 1.** '창작물 제작에 관심이 있다'는 질문에 '매우 그렇다'라고 답한 참가자가 사전 설문에서는 50%, 사후 설문에서는 90%로 40%p가 상승함. 또한, 사전 설문에서 '작곡을 해 본 경험이 있나요?' (**질문A**)라는 물음에 '관심 없다'라고 답한 참가자는 없었으며, 참가자 전원이 작곡에 관심이 있어 참여하였다는 점을 확인할 수 있었음.
- **평가항목 2.** '생성형 AI에 관심이 있다'에 '매우 그렇다'라고 답한 참가자가 사전 설문에서 30%였고, AI로 창작물을 제작한 경험이 있는 참가자(**질문B**)는 20%에 불과했음. 그러나 사후 설문에는 100%가 '매우 그렇다'라고 답하여 프로그램을 통해 AI에 대한 관심이 크게 증가했음을 알 수 있었음.
- **평가항목 3.**의 저작권과 **평가항목 4.**의 AI 관련 이슈 및 부작용에 대해서 과반수가 알게 되었다고 답하였으나, 해당 교육에서 지루해하는 참가자가 많았음. 하지만 디지털 역량 강화를 위해서 꼭 필요한 교육이라고 판단됨.
- 만족도 평가인 **질문 I, II, III**에는 참가자의 100%가 '매우 그렇다'라고 답하였음.
- 활동내용의 난이도 평가(**질문IV**)에서 50%가 '적당하다', 40%가 '매우 쉬웠다'라고 평가하며 개인차가 있었으나, 전체적으로 마지막 차시에서 AI 보컬이 노래를 부르도록 입력하는 과정을 많이 어려워하여, 해당 부분을 쉽게 수정하거나 대체 방안을 고려할 필요가 있음.

□ 자체평가

- AI를 활용한 음악 창작 활동으로 청소년들이 디지털 역량을 강화하였고 창의력과 자기 표현력을 기르며 창작의 즐거움을 느낄 수 있었음.
- 다소 어려울 수 있는 활동내용이 있었지만, 작곡에 관심이 있는 청소년들이 참가하여 순조롭게 진행되었고 목표로 설정한 '1인당 창작곡 2곡 완성'을 달성할 수 있었음.

6 안전관리

구분	내용
청소년	<ul style="list-style-type: none"> - 활동 시작 시 안전교육 실시 - 사고 발생 시 대처방법 및 조치사항 숙지 - 음식 섭취 전 손 씻기 - 음식 섭취 후 깨끗하게 정돈하기
지도자	<ul style="list-style-type: none"> - 기초 생활 교육 및 안내 - 안전사고 예방교육 및 안내 - 성희롱·성폭력 방지교육 및 안내 - 위생 교육 및 안내 - 위험요소 점검 - 소화기 위치, 비상 대피도, 비상 연락망 숙지
시설	<ul style="list-style-type: none"> - 시설 보험 가입 - 소화기, 비상 대피도, 비상 연락망, 의약(용)품, 위생용품 구비

지출예산 : 1,500,000(금일백오십만원)

(단위 : 원)

구 분	금 액	산 출 내 역	비 고
홍보비	631,800원	- 현수막 : 45,000원×1장 = 45,000원	1~3회기
		- 사례집 디자인 및 인쇄 : 586,800원×1회 = 586,800원	
활동비	868,200원	- 강사비 = 140,000원	1회기
		- 식비 : 7,070×10명 = 70,700원	
		- Suno Premier Plan 1개월 = 41,158원	
		- 강사비 = 140,000원	2회기
		- 식비 : 8,000×10명 = 80,000원	
		- SOUNDRAW Creator Plan 1개월 = 17,606원	
		- 강사비 = 140,000원	3회기
		- 식비 : 8,930×10명 = 89,300원	
		- 활동 운영물품(A4용지, 볼펜 등) = 149,436원	1~3회기
합 계	1,500,000	1,500,000	

8 활동사진



- 일 시 : 2024. 9. 21.(토) 13:00~15:00
- 장 소 : 금정청소년수련관 다목적실
- 내 용 : Chat GPT로 가사 만들기



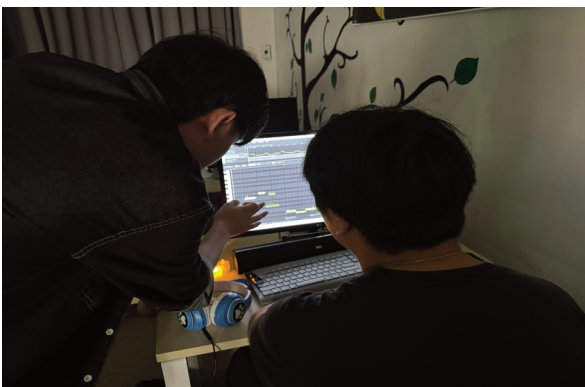
- 일 시 : 2024. 9. 21.(토) 13:00~15:00
- 장 소 : 금정청소년수련관 다목적실
- 내 용 : Suno로 작곡



- 일 시 : 2024. 9. 28.(토) 13:00~15:00
- 장 소 : 금정청소년수련관 다목적실
- 내 용 : SOUNDRAW로 반주 만들기



- 일 시 : 2024. 9. 28.(토) 13:00~15:00
- 장 소 : 금정청소년수련관 다목적실
- 내 용 : MusiaOne으로 보컬 멜로디 만들기



- 일 시 : 2024. 10. 5.(토) 13:00~15:00
- 장 소 : 금정청소년수련관 다목적실
- 내 용 : Synthesizer V로 AI 보컬 만들기



- 일 시 : 2024. 10. 5.(토) 13:00~15:00
- 장 소 : 금정청소년수련관 다목적실
- 내 용 : 토론

청소년활동 프로그램 운영 결과보고서

기관명	사상구청소년수련관	기관연락처	051-316-2217
프로그램 주제	청소년 건강증진, 진로 · 체험활동		
프로그램 대상	14세~19세 관내 청소년	프로그램 인원	25명
프로그램명	사상순환시민_A TO Z		
주요 활동	일시	장소	주요활동내용
	8/13(화) 13:00~16:00	사상구 청소년수련관	-교육 및 캠페인활동
	8/17(토) 13:00~16:00	감동생생 예술창작촌	-낭타워만들기1
	8/24(토) 13:00~16:00		-낭타워만들기2
	8/31(토) 13:00~16:00	사상구 청소년수련관	-낭타워만들기3, 제작 및 설치
	8/31(토) 10:00~12:00		-사이클링 기획
	9/21(토) 08:00~12:00	삼락공원 및 을숙도 일대	-사이클링(삼락공원-을숙도)
	9/28(토) 08:00~12:00	삼락공원 및 삼량진 일대	-사이클링(삼락공원-삼량진)
	10/5(토) 10:00~13:00	삼락공원 일대	-사이클링(삼락공원)
	10/19(토) 10:00~12:00	사상구 청소년수련관	-순환 활동 리스트 지도만들기
	10/26(토) 16:00~18:00		-순환시민증 수료식
총계	총 활동시간 (10)회 (29)시간		
잘된점	- 지역 내 목공 전문가나 자전거 관련 직업인과 연계하여 청소년들에 목공 기초와 자전거 정비 및 안전교육을 제공 - 고양이 타워 제작 활동을 통해 청소년들이 환경 보호와 동물 보호를 주제로 소통할 기회를 제공 - 자전거 타기를 통해 청소년들이 일상생활 속에서 탄소중립을 실천하고 성장기 청소년들에게 건강한 생활습관을 형성하는 계기를 마련		

<p>개선점</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 지역의 디자인 및 환경전문가를 초청하여 청소년들이 직접 고양이 타워를 견고하고 창의적으로 디자인할 수 있도록 기술 교육 진행 - 제작된 고양이 타워를 지역 동물보호소나 도움이 필요한 사회에 기부하여 지역사회에 기여하는 과정을 마련 - 자전거 탈 때 올바른 안전교육을 제공하여 청소년들이 자전거 도로에서의 규칙과 예절을 또래 청소년들에게 교육
<p>종합의견</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 청소년들이 다양한 직업군(목공, 자전거 정비 등)에 대해 탐색할 기회를 제공하며, 고양이 타워 제작과 사이클링을 통해 환경 보호를 실천하는 친환경 활동을 제공하였음. 청소년들이 실천적인 친환경 활동을 통해 지역 사회에 긍정적인 영향을 미치고, 환경에 대한 책임감을 높이며 지속 가능한 삶의 가치를 배우는데 기여하였음.

1 프로그램 개발 배경

□ 프로그램 개발 배경

- 청소년 문화활동 속에 생활 속 실천으로 환경에 대한 올바른 인식과 환경보호활동을 할 수 있는 지역사회 주민으로서의 성장 도모
- 탄소중립기본법에 따른 청소년의 생명권, 환경권, 자유권을 미래세대인 청소년이 국제사회 책임 있는 일원으로 기후 위기 대응에 적극적인 노력이 필요

□ 프로그램 목적 및 목표

○ 목적

- 청소년의 발달은 학업, 사회적, 그리고 직업적 영역에서의 역량, 자신감, 가족, 지역사회, 동료와의 관계, 인성, 배려와 이타심으로 구성되고, 창의성·지도력·이타주의·시민참여 등 네 가지 자질로 구성된다고 강조
- 청소년문화 활동 속에서 생활 속 실천으로 환경에 대한 올바른 인식과 환경 보호 활동을 할 수 있는 지역사회주민으로서의 성장을 도모
- SDG'을 기반으로 3 건강과 웰빙, 11 지속가능한 도시와 공동체, 13 기후변화대응으로 운영

○ 목표

- 테마에 따른 청소년활동 프로그램을 개발하고, SDG's를 기반으로 청소년에게 지속적인 교육환경을 제공
- 청소년의 건강증진 및 취미활동 개발, 진로·체험활동을 통한 청소년활동 프로그램을 개발·보급

2 프로그램 목적과 목표

- 운영기간 : 2024년 08월~10월
- 운영장소 : 사상구청소년수련관 및 부산일대
- 운영회기 : 10회기
- 대상 및 인원 : 25명
- 주요내용 : 교육(지구시민·탄소중립), 낭타워만들기, 사이클링
- 전체 운영일정

일자	시간	소요시간	단위 프로그램명
8.13(화)	13:00~13:10	10분	오리엔테이션 및 안전교육
	13:10~14:10	60분	교육(지구시민교육/탄소중립교육)
	14:10~15:40	80분	지구를 탄 청소년(지구시민교육, 탄소중립교육 후 순환시민으로서 환경 관련 캠페인)
	15:40~16:00	20분	평가 및 마무리
8.17(토)	13:00~13:10	10분	오리엔테이션 및 안전교육
	13:10~15:40	90분	낭타워 제작하기①
	15:40~16:00	20분	평가 및 마무리
8.24(토)	13:00~13:10	10분	오리엔테이션 및 안전교육
	13:10~15:40	90분	낭타워 제작하기②
	15:40~16:00	20분	평가 및 마무리
8.31(토)	13:00~13:10	10분	오리엔테이션 및 안전교육
	13:10~15:40	90분	낭타워 제작하기③ 낭타워 설치하기
	15:40~16:00	20분	평가 및 마무리
8.31(토)	10:00~10:10	10분	오리엔테이션 및 안전교육
	10:10~11:00	50분	교육(지구시민교육/탄소중립교육)
	11:00~11:40	40분	자전거 안전교육(수신호 공유) 사이클링 코스 기획
	11:40~12:00	20분	평가 및 마무리

9.21(토)	08:00~08:30	30분	오리엔테이션 및 안전교육, 자전거 정비
	08:30~10:30	120분	사이클링 (삼락공원 - 낙동강 하굿둑 인증센터 - 맥도생태 공원 - 삼락공원)
	10:30~11:30	60분	점심식사
	11:30~12:00	30분	평가 및 마무리
9.28(토)	08:00~08:30	30분	오리엔테이션 및 안전교육, 자전거 정비
	08:30~10:30	120분	사이클링 (삼락공원 - 물금역 - 삼량진 - 삼락공원)
	10:30~11:30	60분	점심식사
	11:30~12:00	30분	평가 및 마무리
10.05(토)	10:00~10:30	30분	오리엔테이션 및 안전교육, 자전거 정비
	10:30~12:00	90분	사이클링(삼락공원) 및 지도만들기 사진촬영
	12:00~13:00	60분	점심식사, 평가 및 마무리
10.19(토)	10:00~10:10	10분	오리엔테이션 및 안전교육
	10:10~11:30	80분	순환 활동 리스트 지도(사이클링)
	11:30~12:00	30분	평가 및 마무리
10.26(토)	16:00~16:10	10분	오리엔테이션 및 안전교육
	16:10~17:30	80분	자전거 면허증 시험 사상순환시민 수료식
	17:30~18:00	30분	평가 및 마무리

3 프로그램 개요

단위프로그램명	지구를 탄 청소년		
단위프로그램 목표	청소년 교육을 통해 환경 캠페인 활동 및 환경에 관한 관심을 높일 수 있다.	대상 및 인원	중·고생 13명
활동장소 (실내, 실외, 야외)	사상구청청소년수련관 3층, 우솔마당(실내)		
준비물	참석자명단, PPT, 활동지, 전지, 매직 등		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입	<ul style="list-style-type: none"> - 참석자 확인 - 안전 교육(비상대피로 교육) - 실무자 소개 - 프로그램 활동 목적·목표 안내 - 청소년지도사와 세계의 직업 알아보기 		
전개	<ol style="list-style-type: none"> 1. 지구시민교육 <ul style="list-style-type: none"> - 세계지도로 보는 000! / 활동(인구분포 알기) - SDG's 교육 2. 탄소중립교육 <ul style="list-style-type: none"> - 탄소배출량 교육 / 지구와 나 우리의 SNS 3. 지구를 탄 청소년 <ul style="list-style-type: none"> - 지구시민교육과 탄소중립 교육을 듣고, 순환시민으로서 환경과 관련 캠페인 활동 		
마무리	<ul style="list-style-type: none"> - 소감나누기 - 조별 모임활동 - 다음활동 안내 		

3 프로그램 개요

단위프로그램명	냥타워제작기①②③		
단위프로그램 목표	문제를 이해하고, 지역 환경에 살아가는 육상생태계 보전에 대한 체험적 관심을 높인다.	대상 및 인원	중·고생 38명
활동장소 (실내, 실외, 야외)	감동생생예술창작촌(야외) / 사상구청소년수련관 하늘정원(실외)		
준비물	참석자명단, 설계도, 목장갑, 고양이 타워 재료 등		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입	<ul style="list-style-type: none"> - 참석자 확인 - 안전교육(비상대피로 교육, 기구 사용 안전교육) - 실무자 소개 - 프로그램 활동 목적·목표 안내 - 목공예 및 환경사 직업소개 		
전개	1. 냥타워 ① <ul style="list-style-type: none"> - 냥타워 설계도 제작 - 목공활동_나무 다듬기 2. 냥타워 ② <ul style="list-style-type: none"> - 냥타워 설계도 제작 - 목공활동 3. 냥타워 ③ <ul style="list-style-type: none"> - 목공활동 - 사상구청소년수련관 냥타워 설치 		
마무리	<ul style="list-style-type: none"> - 소감나누기 - 조별 모임활동 - 다음활동 안내 		

단위프로그램명	그린힐스_사이클링 기획		
단위프로그램 목표	활동 전 사전 모임을 통해 청소년안전 교육과 청소년 스스로 기획을 진행한다.	대상 및 인원	중·고생 9명
활동장소 (실내, 실외, 야외)	사상구청소년수련관 미디어실(실내)		
준비물	참석자 명단, PPT 등		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입	<ul style="list-style-type: none"> - 참석자 확인 - 안전교육(비상대피로 교육) - 실무자 소개 - 프로그램 활동 목적·목표 안내 - 체육관련 직업 알아보기 		
전개	<ul style="list-style-type: none"> - 청소년 자전거 안전교육 - 자전거 수신호 공유 - 자전거 정비 교육 - 사이클링 코스 기획 		
마무리	<ul style="list-style-type: none"> - 소감나누기 - 조별 모임활동 - 다음활동 안내 		

3 프로그램 개요

단위프로그램명	그린힐스_사이클링		
단위프로그램 목표	청소년의 건강한 취미활동을 개발하고 지역사회를 파악할 수 있다.	대상 및 인원	중·고생 17명
활동장소 (실내, 실외, 야외)	삼락공원 / 낙동강하굿둑 인증센터 / 삼량진		
준비물	참석자 명단, 헬멧, 응급의료품 등		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입	<ul style="list-style-type: none"> - 참석자 확인 - 안전교육(비상대피로 교육, 이동시 안전교육) - 실무자 소개 - 프로그램 활동 목적·목표 안내 - 체육관련 직업 알아보기 		
전개	<ul style="list-style-type: none"> - 사이클링① : 삼락공원 > 낙동강 하굿둑 인증센터 > 맥도생태공원 > 삼락공원 - 사이클링② : 삼락공원 > 물금역 > 삼량진 > 삼락공원 - 사이클링③ : 삼락공원 일대 - 사이클링을 통해 지역사회 파악 및 문제점 인식 		
마무리	<ul style="list-style-type: none"> - 소감나누기 - 조별 모임활동 - 다음활동 안내 		

단위프로그램명	그린힐스_순환 활동 리스트		
단위프로그램 목표	자전거로 알아본 사상구를 사이클링 라 인으로 활동지도를 제작한다.	대상 및 인원	중·고생 5명
활동장소 (실내, 실외, 야외)	사상구청소년수련관 디딤돌(실내)		
준비물	참석자 명단, 전지, 포토프린트, 매직, 삼락공원 일대 맵 등		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입	<ul style="list-style-type: none"> - 참석자 확인 - 안전교육(비상대피로 교육, 이동시 안전교육) - 실무자 소개 - 프로그램 활동 목적·목표 안내 		
전개	<ul style="list-style-type: none"> - 순환 활동 리스트 제작 : 자전거로 본 사상구, 내가 알고 있는 사상구, 순환시민으로 서의 사상구를 자전거 루트 파악 - 자전거를 타며 실천한 탄소중립을 계산해본다. 		
마무리	<ul style="list-style-type: none"> - 소감나누기 - 조별 모임활동 - 다음활동 안내 		

3 프로그램 개요

단위프로그램명	그린힐스_사상 순환 시민 수료식		
단위프로그램 목표	청소년활동 시상식을 통한 성취감 및 참여활동을 지속적으로 독려한다.	대상 및 인원	중·고생 8명
활동장소 (실내, 실외, 야외)	사상구청청소년수련관 디딤돌(실내)		
준비물	참석자 명단, 시험지, 뱃지 등		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입	<ul style="list-style-type: none"> - 참석자 확인 - 안전교육(비상대피로 교육, 이동시 안전교육) - 실무자 소개 - 프로그램 활동 목적·목표 안내 		
전개	<ul style="list-style-type: none"> - 자전거 운전면허증 시험 - 사상순환시민 수료식 		
마무리	<ul style="list-style-type: none"> - 소감나누기 - 조별 모임활동 - 다음활동 안내 		

4 프로그램 일정표

구분	사업목표	사업성과	비율
인원	참여인원 150명	참여인원 90명	60%
횟수	10회기 진행	10회기 운영	100%
안전	부상 및 사고 발생 0건	부상 및 사고 발생 0건	%
만족도	시설, 지도자, 프로그램 3개 항목 만족도 조사 평균 4.0이상	회기 총 평균 만족도 4.52점	%
언론보도	프로그램 관련 언론보도 0회	프로그램 관련 언론보도 0회	%

5 단위 프로그램 세부내용

항 목	조 사 결 과	비 고
1. 전반적인 만족도	4.4%	4.52%
2. 분야별 만족도	4.56%	
2-1. 시설	4.47%	
2-2. 지도자	4.64%	
2-3. 프로그램	4.57%	
4. 기타	재미있었다. 환경을 실천하는 방법을 알 수 있었다.	요약기재

□ 자체평가

- 목공과 자전거 정비를 통해 청소년들이 다양한 직업군에 대해 탐색하며 환경보호 활동의 중요성을 학습
- 청소년들이 자전거를 이용해 일상 속에서 탄소중립을 실천하고, 건강한 생활습관을 형성
- 청소년들이 다양한 분야의 기술과 환경 보호 실천 활동에 적극적으로 참여하며, 개인의 역량 강화와 함께 지역사회에 긍정적인 영향을 미침. 지속 가능한 삶의 가치를 학습하고 지역사회에 대한 책임감 향상

6 안전관리

구분	내용
체험 안전교육	<p>목공수업 안전수칙 https://www.youtube.com/watch?v=UXntOry2XdU</p> <p>청소년안전백서(체험시설) https://www.youtube.com/watch?v=rx5kSKOmL10</p>
자전거 안전교육	<p>학생들이 자전거를 타면서 일어나는 사고 https://www.youtube.com/watch?v=MsXDjVvQU70</p> <p>자전거 안전사고, 올바른 대응방법 https://www.youtube.com/watch?v=FfnWwCrML2M</p>

지출예산 : 1,500,000(금일백오십만원)

(단위 : 원)

구 분	금 액	산 출 내 역	비 고
홍보비	15,000원	- 현수막 15,000원×1장 = 15,000원	1~10 회기
보상비	300,000원	- 강사비 100,000원×3회 = 300,000원	6~8 회기
활동비	1,185,000원	- 목공 체험비 200,000원×3회 = 600,000원	2~4 회기
		- 활동운영물품(페인트트레이, 앞치마 등) = 48,000원	
		- 사이클링 깃발 15,000원×16개 - 깃발 디자인비 10,000원×1회 = 250,000원	6~8 회기
		- 간식비 2,060원×20명 = 41,200원	
		- 보험비 20,000원×3회 = 60,000원	
		- 식비 5,800원×5명 = 29,000원	9회기
		- 활동운영물품(배지, 지도, 다과) = 156,800원	9~10 회기
합 계	1,500,000	1,500,000	

8 활동사진



-일 시 : 2024. 08. 13(화) 13:00~16:00
-장 소 : 사상구청소녀수련관 우솔마당
-내 용 : 지구를 탄 청소년 캠페인



-일 시 : 2024. 08. 17(토) 13:00~16:00
-장 소 : 감동생생예술창작촌
-내 용 : 목공 관련 직업교육



-일 시 : 2024. 08. 31(토) 13:00~16:00
-장 소 : 사상구청소녀수련관 하늘정원
-내 용 : 낭타워 제작 및 설치



-일 시 : 2024. 08. 31(토) 10:00~12:00
-장 소 : 사상구청소녀수련관 미디어실
-내 용 : 그린힐스_사이클링 기획



-일 시 : 2024. 09. 21(토) 08:00~12:00
-장 소 : 을숙도 하굿둑 인증센터
-내 용 : 그린힐스_사이클링



-일 시 : 2024. 10. 26(토) 16:00~18:00
-장 소 : 사상구청소녀수련관 디딤돌
-내 용 : 그린힐스_사상순환시민 수료식

IV.

청소년활동

프로그램

아이디어 공모전

- 최우수)	해강초등학교	나근예	‘부산 바다 탐험대’.....	97
- 우수)	동의대학교	이수진	‘애들아~전통 놀이 하자!’.....	99
- 우수)	기장청소년센터	김가영, 김윤서	‘나만의 광고 제작소’	105
- 장려)	동명대학교	김수현 외 3명	‘부산에 “LOG IN” 하시겠습니까?’	107
- 장려)	동명대학교	박지선 외 3명	‘소라계=소비, 라이프, 계획서’	113
- 장려)	부산대학교	김정운	‘CEO가 된 초등학생’	123
- 장려)	남천중학교	정건일	‘청소년 범죄예방, 청소년이 함께’	125
- 장려)	동명대학교	전은진 외 3명	‘Job’ 블록스	128

부산 바다 탐험대 '바다와 환경을 지켜라!'

소속(학교)	해강초등학교	성명	나근예
--------	--------	----	-----

프로그램 주제	지역특성화
프로그램 대상	초등학생 및 학교 밖 청소년
개요서	<p>1. 프로그램 개요</p> <ul style="list-style-type: none"> - 대상: 부산지역 초등학교 4학년부터 6학년까지의 청소년 - 목적: 부산의 해양 환경과 생태계를 체험하고, 바다를 보호하는 방법을 배우며 창의적인 아이디어로 환경을 지키는 실천 방안을 모색 - 장소: 부산의 주요 해변(해운대, 송정, 광안리 등)과 해양 연구소, 환경 교육센터 - 기간: 여름방학 동안 매주 1회씩 4주간 진행 <p>2. 세부 활동</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1주차: 부산 바다의 비밀을 찾아라! <ul style="list-style-type: none"> · 부산 해양환경교육센터에서 해양 생태계를 배우고 바다 생물의 특징과 역할 탐구 · 해운대 해변에서 바다 생물 관찰 및 부산의 대표 해양 동물 소개 · 해양 쓰레기와 환경오염에 대한 교육 - 2주차: 바다 생물 구조 미션 & 쓰레기 줄이기 모형 연구 <ul style="list-style-type: none"> · 바다 생물 구조 미션: “바다 탐험대” 팀을 나눠 모의 구조 활동 진행 (바다거북이, 물고기 등을 구조하는 시나리오) · 쓰레기 줄이기 모형 연구 프로그램: 해외의 성공적인 해양 쓰레기 줄이기 사례를 참고해 바다 쓰레기 문제 해결 모형 설계 및 제작 - 3주차: 바다의 친구가 되어라 <ul style="list-style-type: none"> · 맨발 걷기 프로그램: 해운대 해변에서 맨발로 걷기 체험, 해양 쓰레기 수거 활동: 맨발 걷기와 함께 해변의 쓰레기 수거 활동 · 업사이클링 창작물 만들기: 수거한 쓰레기로 예술 작품 또는 실용적인 물품 제작

개요서

– 4주차: 부산의 미래 해양 환경을 그려라 & 재활용 창작물 만들기

- 부산의 미래 바다 그리기: 청소년들이 꿈꾸는 부산의 미래 바다를 그림으로 표현
- 재활용품 창작물 구현: 병뚜껑, 우유팩, 헌옷 등 재활용품을 활용한 다양한 창작물 제작
- 기념품 및 추억 소장 시간: 프로그램 마지막 활동으로, 청소년들이 직접 만든 창작물이나 쓰레기 수거 활동에서 얻은 재료를 활용해 자신만의 기념품을 제작
(예: 병뚜껑을 활용한 바다 테마 액자, 쓰레기 수거 활동에서 찍은 사진을 담은 에코 포토북 제작)
- 기념 사진 촬영: 프로그램의 모든 활동을 함께했던 친구들과 찍은 사진을 기념품으로 간직할 수 있게, 단체 사진 촬영 및 인화 제공 각자 만든 기념품과 함께 특별한 추억을 남길 수 있는 시간 마련

3. 특별 활동

- 환경 보호 캠페인: 프로그램 후 부산 해변에서 환경 보호를 주제로 한 청소년 주도 캠페인
- 해양 연구소 방문: 부산 해양과학기술원 견학을 통해 해양 연구원과의 인터뷰 및 연구 과정 탐방

4. 기대 효과

- 재활용품을 활용해 창의적인 작품을 만들고, 자신만의 기념품을 제작하며 프로그램의 추억을 소중히 간직
- 청소년들이 스스로 바다 환경 보호에 기여하는 방법을 체험하고, 실천적 의미를 배우는 기회 제공
- 활동 중 촬영된 사진과 직접 만든 기념품으로 자신만의 소중한 추억을 간직할 수 있음

애들아~ 전통 놀이 하자!

소속(학교)	동의대학교	성명	이수진
--------	-------	----	-----

프로그램 주제	학교 · 지역 연계
프로그램 대상	초등학생 12명
개요서	<p>□ 개발 동기 및 배경</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 스마트 기기가 대중화되어, 청소년들은 학교에서도 태블릿으로 공부를 하고, 놀 때에도 스마트 폰 안에서 놀며, 소셜 미디어 등의 인터넷 세상에 늘 연결되어 있다. 이러한 상황은 설날이나 추석 등 우리나라 명절날에서도 계속 나타난다. 가족, 친척들과 함께 명절을 보낼 때도 하루의 시작부터 끝까지 스마트 폰으로 게임을 하거나 영상 시청을 하며 여가를 보내는 사람들이 늘고 있다. 이로 인해 명절에 가족들이 함께 오순도순 이야기를 나누거나 윷놀이, 연날리기, 제기차기 등 모두 즐겁게 놀 수 있는 전통놀이를 찾아보기가 어려워지고 있다. 특히 우리나라 청소년들은 전통놀이에 대해 잘 알지 못하는 상황이며 명절날에도 스마트 폰 안의 세상만 바라보고 있어 가족들과 대화의 단절이 더욱 나타나고 있는 실정이다. ○ 2021년 10월부터 서울 종로구에서 초등학생을 대상으로 한(韓)문화 사업 일환으로 추진해 온 ‘찾아가는 전통놀이 문화교육’이 진행되었다. 지역 내 6개 초등학교 91학급 1,781명을 대상으로 선보인 이번 교육은 전통놀이 지도 자격을 갖춘 11명의 강사들이 초등학생들에게 공기놀이, 딱지치기, 비석치기, 구슬놀이 등을 가르치며 수업을 이끄는 식으로 진행했다. 그 결과, 교육 후 실시한 설문조사에 따르면 무려 참여 학생의 98.6%가 교육에 만족했다고 답했을 뿐 아니라 “휴대폰 게임보다 전통놀이가 재미있다”, “다양한 전통놀이를 할 수 있어 즐거웠다”, “시간이 너무 짧게 느껴져 아쉽다” 같은 긍정적 의견을 다수 남겼다. ○ 이처럼 청소년에게 있어 전통 놀이는 신체활동을 통해 소통하고 협동하면서 자연스럽게 공동체 의식과 사회성을 기를 수 있는 환경을 조성하는 역할을 수행한다. 더불어 다양한 예절 문화와 인성교육도 전통 놀이에 함양되어 있어 청소년이 전인격적으로 성장하는 것에 긍정적인 영향을 미칠 수 있다. 따라서 청소년에게 스마트 폰 세상이 아닌 사람들과 활동적으로 할 수 있는 놀이를 알려 주고 전통 놀이에 대한 즐거움도 느낄 수 있는 시간을 마련하기 위해 이 프로그램을 개발하게 되었다.

개요서

□ 프로그램 목적 및 목표

- 공기놀이, 제기차기 등 우리나라 전통 놀이를 직접 체험하며 스마트폰 게임 속이 아닌 다른 즐거운 놀이를 알아보는 것에 목적이 있다.
- 단체활동으로 윷놀이를 수행하며 친구들과의 교류를 쌓을 수 있고 소통 및 협업 능력을 키울 수 있다.

□ 주요 내용

1. 도입 (20분)

- 선생님 소개 및 인사
- 프로그램 소개 (5분)
 - 오늘 진행할 프로그램의 전반적인 내용을 소개한다. (PPT 사용)
 - 프로그램을 진행하며 안전에 관한 주의 사항도 안내한다.
- 동화 구연 진행 (15분)
 - ‘애들아, 놀자’ 동화책을 구연하며 우리나라 전통 놀이를 소개한다.

“오늘 읽어 볼 동화책은 ‘애들아, 놀자’ 라는 책이에요. 이 동화책 속에는 다양한 전통 놀이가 나와 있어요. 여러분이 아는 전통 놀이는 무엇이 있나요? 전통 놀이에는 어떤 놀이가 있는지 동화책을 보며 알아보도록 할게요.”



※ ‘애들아, 놀자’ 동화책 표지 사진

2. 전개 1 (50분)

- 여러 전통 놀이를 바탕으로 한 부스 체험 참여 (30분)
 - 동화책 속에 있는 전통 놀이를 청소년들이 각 부스를 돌아다니며 직접 체험해 볼 수 있게 한다. 공기놀이, 제기차기, 딱지치기의 3가지 전통 놀이 부스와 보너스 게임을 2가지 추가하여 총 5가지 부스로 이루어져 있다.

개요서

- 각각의 부스에서 활동을 통해 윷놀이 교구(미니 윷가락, 말, 윷판)와 윷놀이 판을 꾸밀 수 있는 재료(스티커, 색종이)를 획득할 수 있다.

“이번 활동은 동화책에서 소개한 전통 놀이를 여러분이 직접 부스에 가서 체험해 보는 활동을 할 거예요. 부스별로 전통 놀이를 진행해서 윷놀이의 재료와 윷판을 꾸밀 수 있는 재료를 획득할 수 있어요. 이렇게 획득한 재료는 나중에 우리가 다 같이 팀을 이루어서 윷놀이 한 판을 진행할 거예요. 그럼 바구니를 들고 윷놀이 재료 획득하러 가볼까요?”

(1). 공기놀이 부스

- 공기놀이 방법 중 ‘꺾기’(다섯 알을 위로 던져 손등 위에 올린 다음 공중으로 켜켜이 낚아채는 방법)를 활용해서 공기 3개 이상을 잡도록 하는 게임이에요.
- 여러분이 성공하면 ‘미니 윷가락’을 받을 수 있고 실패하면 한 번 더 기회를 주도록 할게요.

(2). 제기차기 부스

- 제기차기 부스는 제기를 3개 이상 차야 성공하는 게임이에요. 제기를 한 번에 3개를 차지 못할 수도 있기 때문에 한 사람당 두 번의 기회를 줄 거예요.
- 두 번의 기회 동안 제기를 3개 이상 차면 윷놀이 ‘말’을 받을 수 있습니다.

(3). 딱지치기 부스

- 딱지치기 게임은 동화책에는 나오지 않지만, 전통놀이 중 하나예요. 딱지 하나를 집어 바닥에 있는 딱지를 쳐서 뒤집으면 성공이에요. 딱지가 잘 넘어가지 않으면 힘 제대로 줘서 쳐야 해요.
- 딱지도 세 번의 기회를 줄 거예요. 바닥에 있는 딱지가 뒤집으면 ‘윷판’을 받을 수 있어요.

(4). 네 글자 게임 부스 (보너스 게임)

- 네 글자 게임은 선생님이 앞에 두 글자를 말하면 그 뒤에 오는 글자를 말하면 돼요. 예를 들어 선생님이 ‘스마’하면 ‘트폰’이라고 말하면 정답이에요.
- 정답을 맞추면 ‘여러 가지의 스티커’를 가져갈 수 있도록 할게요. 그럼 연습 게임 한 번 해보도록 할게요!

※ 지도자는 네 글자 게임 문제와 답을 미리 선정해 프린트하여 지니고 있으면서 진행하도록 한다.

개요서

< 네 글자 말하기 게임 정답지 >

- | | |
|-----------|-----------------|
| 1. 후라 이팬 | 26. 코스 모스 |
| 2. 초코 파이 | 27. 해바 라기 |
| 3. 할아 버지 | 28. 어린 이날 |
| 4. 카리 스마 | 29. 영어 사전 |
| 5. 네덜 란드 | 30. 다이 어트 |
| 6. 연필 짝이 | 31. 업데 이트 |
| 7. 횡단 보도 | 32. 와이 파이 |
| 8. 알콩 달콩 | 33. 삼각 김밥 |
| 9. 어린 왕자 | 34. 오토 바이 |
| 10. 모나 리자 | 35. 개란 말이 |
| 11. 백과 사전 | 36. 스파 게티 |
| 12. 고슴 도치 | 37. 세종 대왕 |
| 13. 포스 트잇 | 38. 놀이 공원 |
| 14. 홀플 러스 | 39. 파프 리카 |
| 15. 김치 찌개 | 40. 인어 공주 |
| 16. 초등 학교 | 41. 대한 민국 |
| 17. 고등 학교 | 42. 세계 지도/세계 여행 |
| 18. 아르 리카 | 43. 생년 월일 |
| 19. 허수 아비 | 44. 손톱 깎이 |
| 20. 비밀 번호 | 45. 선글 라스 |
| 21. 파인 애플 | 46. 호루 라기 |
| 22. 바이 올린 | 47. 이모 티콘 |
| 23. 알레 르기 | 48. 슈퍼 마켓 |
| 24. 분리 수거 | 49. 헬리 콥터 |
| 25. 샌드 워치 | 50. 파인 애플 |

※ 네 글자 게임 예시

(5). 줄줄이 말해요 게임 부스 (보너스 게임)

‘줄줄이 말해요’ 게임은 선생님이 주제를 제시하면 그와 관련된 사물이나 사람, 동물을 3가지 정도 말해주시면 돼요. 예를 들어 선생님이 ‘여름에 먹는 음식’을 말하면 빠르게 생각해서 ‘냉면, 아이스크림, 빙수’라고 답을 말하면 정답이에요. 정답을 맞출 경우, ‘다양한 색종이’를 가져갈 수 있어요. 그럼 연습 게임 한 번 해볼게요!

※ 네 글자 게임 부스처럼 지도자가 줄줄이 말해요 게임의 주제를 미리 선정해 프린트한 다음, 가지고 있으면서 진행하도록 한다. 청소년이 3가지 정도의 답을 말하면 정답으로 처리한다.

< 줄줄이 말해요 게임 정답지 >

- | | |
|-----------------------|----------------------|
| 1. □이 들어간 음식 3가지 | 16. 감정을 나타내는 단어 3가지 |
| 2. 겨울에 먹는 음식 3가지 | 17. 생각나는 영화 이름 3가지 |
| 3. 부모님이 좋아하는 물건 3가지 | 18. 생각나는 직업 3가지 |
| 4. 내가 좋아하는 음식 3가지 | 19. '아'로 시작하는 말 3가지 |
| 5. 내가 좋아하는 게임 이름 3가지 | 20. '바'로 시작하는 단어 3가지 |
| 6. 내가 좋아하는 숫자 3가지 | 21. '시'로 끝나는 말 3가지 |
| 7. 내가 좋아하는 유튜브 이름 3가지 | 22. 생각나는 곤충 3가지 |
| 8. 생각나는 별자리 이름 3가지 | 23. 꽃 이름 3가지 |
| 9. 노래 이름 3가지 | 24. 생각나는 운동 3가지 |
| 10. 좋아하는 옷 스타일 3가지 | 25. 지금 교실에 있는 물건 3가지 |
| 11. 화장실에 있는 물건 3가지 | 26. 마리모와 관련된 말 3가지 |
| 12. 학교에 있는 물건 3가지 | 27. 좋아하는 간식 3가지 |
| 13. 생각나는 동물 3가지 | 28. 생각나는 나라 이름 3가지 |
| 14. 바다 동물 3가지 | 29. 생각나는 도형 3가지 |
| 15. 스포츠 종류 3가지 | 30. 교통수단 3가지 |

※ 줄줄이 말해요 게임 예시 사진

개요서

■ 윷판 꾸미기 (20분)

- 이전 시간에 부스 활동으로 획득한 재료를 사용하여 대형 윷판에 모든 청소년이 함께 윷판을 창의적으로 꾸미는 활동이다.
- 대형 윷판을 꾸밀 수 있는 색연필, 사인펜, 가위, 풀 등은 미리 준비하여 제공할 수 있도록 한다. 대형 윷판은 지도자가 프로그램 전, 그림을 그리거나 꾸며 준비하도록 한다.

“이전 시간에는 윷판을 꾸밀 수 있는 재료를 획득하는 부스 체험 시간을 가졌어요. 모두 다양한 색깔의 색종이와 여러 스티커를 획득하였나요? 이제 윷판을 꾸밀 수 있는 재료로 윷판을 만들어 보도록 할게요. 여기 있는 색연필, 사인펜을 사용해서 그림을 그리거나 색종이를 오려서 붙여 여러분의 윷판을 만들어 보도록 하겠습니다.”



※ 윷판 꾸미기 활동 예시 사진

3. 전개 2 (30분)

■ 윷놀이 진행

- 윷놀이 규칙을 먼저 설명한 후, 팀을 두 팀으로 나누어 꾸민 윷판과 부스 참여에서 획득한 말을 사용하여 윷놀이를 진행한다. 이때 대형 윷가락을 사용하여 윷가락의 패(앞면 'X', 뒷면 '뒤로' 글자)를 잘 볼 수 있도록 한다.

※ 청소년들이 팀 내에서 의논하여 개인별로 획득한 말 중 2개의 말을 골라 윷놀이에 사용할 예정이다.

윷가락이 뒷면 하나만 나오면 도 1칸을 가고, 윷가락 뒷면이 2개 나오면 개 2칸, 뒷면이 3개 나오면 걸 3칸, 윷가락 앞면이 모두 나오면 윷 4칸, 윷가락 뒷면이 모두 나오면 모 5칸을 움직여야 해요. 여러분이 윷놀이의 규칙을 잘 기억해야 활동할 수 있어요! 이렇게 게임을 진행해서 우리가 1등을 한번 가려 보는 거예요. 알겠지요? 1등 해서 맛있는 과자와 선생님들의 선물을 받아 가세요~ 그러면 윷놀이 게임을 시작해 보도록 하겠습니다.”

개요서

4. 마무리 (10분)

- 윷놀이에서 이긴 팀에게 소정의 상품 제공 (5분)
- 윷놀이에서 이긴 팀에게 소정의 상품(간식, 키링, 인형 등)을 전달하며 복주머니에 담아 제공한다. 부스 활동에서 획득한 미니 윷과 윷판, 말도 함께 담아 제공하도록 한다.
- 진 팀에게도 복주머니를 제공하여 윷놀이 세트를 담을 수 있도록 하고 작은 상품도 전달하여 격려하도록 한다.



※ 복주머니 제공 예시 사진

- 소감 나누기 & 정리 (5분)
- 프로그램에서 활동하며 느꼈던 점, 새롭게 알게 되었던 점 등을 나누며 프로그램을 마무리한다.

□ 기대효과

- ‘애들아, 놀자’라는 동화책을 읽으며 우리나라 전통 놀이에 대해 알아볼 수 있다.
- 부스 체험을 통해 다양한 전통 놀이 및 게임을 직접 체험해 볼 수 있다.
- 윷놀이 게임으로 친구들과의 친밀감을 형성할 수 있다.

나만의 광고 제작소

소속(학교)

기장청소년센터

성명

김가영, 김윤서

프로그램 주제	학교 · 지역 연계
프로그램 대상	고등학생 15명
개요서	<p>○ 개발 동기 및 배경</p> <ul style="list-style-type: none"> - 현대 사회에서 인터넷과 디지털 미디어의 발달로 인해 광고는 우리 생활의 중요한 부분이 되었음 - 청소년들이 다양한 광고에 노출되면서 광고는 단순히 제품을 홍보하는 것이 아닌, 개인의 정체성과 관심분야를 표현할 수 있는 것이라는 것을 직접 느낄 수 있도록 광고를 직접 만들어 보는 것이 필요하다고 생각했음 - 이를 통해 청소년들이 자신의 목소리를 내고, 창의력을 발휘할 수 있는 기회를 제공하고자 프로그램을 개발하였음 <p>○ 프로그램 목적 및 목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 프로그램 목적 <ul style="list-style-type: none"> · 청소년들이 광고 제작 과정을 통해 다양한 광고 기법과 영상 편집 기술을 배우고, 자신의 관심 분야를 효과적으로 표현할 수 있는 능력을 기르는 것임 - 프로그램 목표 <ul style="list-style-type: none"> · 광고의 기본 개념과 다양한 영상 편집 기법을 이해한다. · 자신의 관심 분야를 분석하고, 이를 바탕으로 광고 기획안을 작성한다. · 실습을 통해 실제 광고를 제작하고, 발표하는 경험을 쌓는다. <p>○ 주요내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 운영기간 : 여름방학 시즌(7월 말 ~ 8월 초) 총 8회차 - 운영시간 : 9:00 ~ 13:00 매회 4시간 운영 - 운영장소 : 실습이 가능한 컴퓨터실

개요서

회차	운영내용	운영방식
1회차	<ul style="list-style-type: none"> - 광고에 대해 알기 - 여러 가지 영상 편집 기법에 대해 알기 	이론 강의
2회차	<ul style="list-style-type: none"> - 영상 편집 연습하기 - 짧은 뮤직비디오 만들기 	컴퓨터실 실습
3회차	<ul style="list-style-type: none"> - 광고 기획하기 - 기획안 작성하기 - 자신의 관심분야 찾기 - 자신이 찾은 분야의 장점, 강점 등 분석하기 - 자신이 쓸 영상 기법 구성하기 	이론 강의
4~7회차	<ul style="list-style-type: none"> - 광고 제작하기 	컴퓨터실 실습
8회차	<ul style="list-style-type: none"> - 광고 마무리 - 작품 발표회 	발표 및 피드백

- 소요예산 : 2,000천원(강사 및 영상편집앱 사용)

- 기타사항

1) 2명의 전문강사 필요

2) 영상편집앱 : Premier Pro(유료앱)

※ 컴퓨터실이 없는 기관에서는 스마트폰을 이용한 프로그램으로 운영가능

○ 기대효과

- 청소년들이 자신의 아이디어를 광고로 표현함으로써 창의적 사고를 기를 수 있음
- 자신의 관심 분야를 광고로 제작함으로써 자기 표현 능력이 향상됨
- 광고 제작 과정을 통해 실무적인 경험을 쌓고, 향후 진로 선택에 도움을 줄 수 있음

부산에 “LOG IN”하시겠습니까?

소속(학교)	동명대학교	성명	김수현, 곽민승, 백효림, 김병수
--------	-------	----	--------------------

프로그램 주제	지역특성화
프로그램 대상	중학생 16명
개요서	<p>○ 개발 동기 및 배경</p> <p>– 최근 몇 년 사이 한국 사회에서 다양한 원인으로 인한 지방소멸에 대한 논의가 확산되어 지고 있다. 지방소멸이란 2014년 일본의 마스다 히로야 전 총무상이 이끄는 일본 창성 회의에서 발행한 일명 ‘마스다 보고서’에서 처음 등장한 개념으로, 일본 지방인구의 급격한 감소로 인한 지방도시의 소멸 위험성을 설명하는데 사용되었다. 그동안 지방 중소도시의 인구감소 위기에 대비해야한다는 논의는 꾸준히 지속되고 있음을 나타낸다. 중소도시 내 인구감소로 인해 지역이 사라질 것이라는 의미의 지방소멸이라는 용어는 지역의 생존과 직결되어 있어 일본 사회에서 우선적으로 주목 받았다(박승현 2017).</p> <p>그림 3 시군구별 2018년 인구 대비 2018~2022년 기간 인구 순유입률 분포</p> <p>자료: 통계청, KOSIS, 인구이동통계자료</p> <p>국내에선 2016년 한국고용정보원에서 실시한 연구 중 지방소멸 위험지수를 활용한 연구 결과가 지방소멸에 관한 관심을 불러일으킨 계기가 되었다.</p> <p>실제로 대한민국은 2020년에 인구와 관련한 세 가지 기록을 세웠다. 첫째는 사망자 수가 출생아 수보다 높아 인구가 절대 감소하는 ‘인구의 데드크로스(dead-cross)’ 현상과 총 인구의 ‘정점(peak)’을 기록했다. 둘째는 청년층의 유입으로 수도권 인구 비중이 비수도권을 넘어섰다. 그로 인해 비수도권엔 고령층만 남아있는 사태가 벌어졌다. 실제로 2023년 말 인구의 50.7%가 수도권에서 살고 있다고 응답했다.</p>

개요서

셋째는 베이비붐세대(1955~1963년생)가 고령인구로 들어서기 시작하는 등으로 요약할 수 있다.

실제로 우리나라는 다른 선진국에 비해 저출산 현상으로 인한 청년 인구수 즉, 경제활동 인구 수 감소와 고령사회에 일찍 접어들어 복지서비스 및 의료서비스에 대한 수요 증가로 이어지는 형태의 소비구조로 변하고, 세금을 부담하는 생산가능인구의 고령층 부양이 증가하였다. 이 같은 현상으로 지방에 거주하는 청년들은 수도권으로의 지속적인 인구 유출로 비수도권을 중심으로 소멸위기에 처한 지역들이 빠른 증가로 지방소멸 및 지역격차의 위기로 접어들었다.

인구 문제로 인한 지방을 중심으로 쇠퇴와 소멸에 대한 문제가 공론화되기 시작하였고, 정부는 이 같은 문제에 대해 2020년 인구감소 위기를 넘은 지방소멸 문제에 직면하고 있음을 밝히며, 「국가균형발전특별법」 개정을 통해 인구감소지역 지정과 지원에 대한 법적 근거를 마련과 2021년 10월 행정안전부는 89개 지방자치단체를 ‘인구감소지역’으로 지정은 물론 연간 1조 원씩 10년간 총 10조 원 규모의 지방소멸 대응기금 조성 및 운용 등 다양한 지원 계획을 발표하였으며, 2022년 6월에 「인구감소지역지원특별법」이 공포되어 2023년 1월부터 시행 중이다. 그러나 이러한 방안들이 지방소멸 위기 대응을 위한 제도 마련과 전략 수립, 사업 추진 등이 기대효과를 불러일으킬 것인지에 대한 의견은 분분하다. 행정안전부에서는 지자체들이 지역 내 여건과 환경분석을 기반으로 여러 분야에 걸친 독창성 있는 사업들을 발굴하였다고 평가하였으나 각 지자체에서 제출한 사업들을 분석해 본 결과 유사하거나 중복된 사업이 다수인것으로 나타났다.

이는 지역의 특성을 면밀하게 고려하지 않은 채 사업이 기획되고 전개될 가능성이 있으며, 문제에 대해 안일히 생각하여 효과적인 결과를 끌어내지 못한다고 말할 수 있다. 지방소멸 위기에 대한 효과적인 대응을 위해선 기초지자체에서는 해당 지역의 현황과 실태, 수요를 파악하여 차별화된 계획 및 프로그램들을 자체적으로 수립하여 다양한 사업들을 추진해 나가야 할 것이다. 이와 함께 중앙부처 및 광역지자체에선 지방소멸 위기 지역으로 일컬어지는 여러 지역들의 특성을 고려해 지역발전이 나아갈 방향에 대해 고민하고, 적절하게 기회와 자원을 분배할 필요가 있다.

지방소멸 위기 지역들의 인구구조와 증감 특성과 함께 지역 여건에 대한 파악이 선제되어야 할 것이다. 기존의 프로그램과는 달리 지방 내 청년층 유입은 물론 지역의 특성을 살려 우리가 거주하는 도시를 알리고 동시에 정주성과 향토심 향상을 도모하고자 후기 청소년이 될 청소년을 대상으로 지역사회 여가 프로그램을 기획하였다.

개요서

○ 프로그램 목적 및 목표

- 목적 : 부산시 청소년들이 지역사회에서 다양한 여가 활동 프로그램에 참여하여지역사회에 대한 인식을 긍정적으로 변화시켜 지역사회에 대한 애정심과 팀별 활동을 통해 사회성 및 공동체 의식을 향상하고, 지역의 발전 기여를 프로그램의 목적으로 설정하였다.
- 목표: 1. 지역사회에서 다양한 체험활동을 통한 지역사회에 대한 이해도증가 시킨다.
2. 지역의 문제점을 찾고 파악하여 해결 방안을 모색하는 능력을 기를 수 있다.
3. 단체활동을 통한 대인관계, 창의력, 협업 능력 증가시킨다.

○ 주요내용

- 본 프로그램은 총 7회기로 구성되어 있으며, 청소년의 성장과정을 게임으로 비유하여 튜토리얼(1회기, 2회기), 메인퀘스트(3회기, 4회기, 5회기), LEVEL UP 퀘스트(6회기, 7회기)로 구분하였다.

튜토리얼은 게임에서 기초적이지만 필수적으로 진행되며, 메인퀘스트를 진행 시 좀 더 수월하게 만들어 주는 과정이며, 메인퀘스트는 게임에서 다양한 활동을 직접 몸소 경험하고 체험하는것으로서 LEVEL UP을 하기 위해 경험치를 습득하는 과정이라 볼 수 있다. 마지막 LEVEL UP은 모든 힘든 과정을 굳건히 이겨내고 이수하여 성장에 완성을 의미한다.

차시별 프로그램 내용 요약	튜 토 리 얼	차시(시간)	주요 프로그램 내용 개요	중점(특이) 사항
		1차시 부산 Log-In	1) 프로그램 소개 - 프로그램 내용, 진행자 소개, 2) 능력치측정 - 공동체의식 설문지, 지역사회 욕구조사지 2) 팀 빌딩 (무음의 생일 팀빌딩), (팀명 설정) - 팀 빌딩 이후 조 이름 정하기	
		2차시 알Go 사용하Go 지키고Go (쓰리GO)	1) 안전사고 교육 - CPR, AED사용법, 하임리히법 교육 후 실습진행 2) 협동 위기탈출 골든벨 - 청소년의 일상생활 및 프로그램 활동 시 필요한 안전수칙 관련 골든벨 진행	

개요서	차시별 프로그램 내용 요약	메 인 퀘 스 트	차시(시간)	주요 프로그램 내용 개요	중점(특이) 사항
			3차시 Middle Influencer (미들 인플루언서)	1) 트렌드에 따라 개인에게 어울리는 옷 찾아 맞춰보기 2) 기초 관리법 및 화장법 등 자기관 리 방법 찾아보기	야외활동 안전유의
			4차시 청년 리본	1) 팀별로 맛집 추천 후 선정이유 발표 2) 다른 조가 추천한 맛집에 들러 직 접 시식 진행 및 별점배부 3) 방문한 맛집에 대한 발표를 진행 후 우리만의 맛집 가이드 “청년리 본” 선정	야외활동 안전유의
		L E V E L U P 퀘 스 트	5차시 Find Young Place (파인애플)	1) 부산 내 숨은 명소를 선정 2) 명소로 이동하여 명소와 시설이 담 긴 영상을 찍어 숏폼이나 릴스 제작 3) 간단한 영상회 실시 후 피드백 진행	야외활동 안전유의
			6차시 Change Your Social – Busan (CYS -Busan)	1) 3,4,5차시 여가활동 진행 시 지 역사회의 활동을 통해 생활 기반 시설 중 개선점에 대해 토의 후 발표	
			7차시 부산 Log-out	1) 사진 퍼즐 맞추기 – 회기별 사진 조각 맞추기 2) 시상식 – 활동 우수자 시상식 3) Q&A – 궁금했던 내용 및 개선 – 방안 토의 4) 경험치 측정 – 공동체 의식 설문지, 지역사회 욕 구조사지	

개요서

– 프로그램 평가계획

평가시기	내용	평가도구
사전평가	지역사회에 대한 만족도, 지역사회 문제인지수준, 공동체의식 수준 및 사회능력척도(사회성)	지역사회육구조사지, 공동체의식 조사지
과정평가	프로그램에 진행에 대한 만족도, 프로그램 내용에 대한 만족도	인터뷰
총괄평가	지역사회에 대한 만족도, 지역사회 문제인지수준, 공동체의식 수준 및 사회능력척도(사회성), 프로그램 만족도(프로그램 내용, 지도자의 역량, 활동의 적합한 시설환경 등), 목표달 성정도	지역사회육구조사지, 공동체의식 조사지, 프로그램 만족도조사

– 프로그램 평가도구

지역사회육구조사지

지역사회에 대한 만족도

설문 기간 : 2024.05.14. 09:00 ~ 12:00 (제한 없음)

+ 설문 추가

지역사회육구조사지

1. 지역사회 인지도

2. 지역사회 인지도

3. 지역사회 활동 및 행사

4. 지역사회 활동 및 행사

5. 지역사회 자원 및 서비스

6. 지역사회 자원 및 서비스

7. 지역사회 환경

8. 지역사회 환경

9. 지역사회 건립 및 명칭

10. 지역사회 건립 및 명칭

1. 지역사회육구조사지(지역사회에 대한 만족도) 예시

지역사회육구조사지

지역사회에 대한 만족도

설문 기간 : 2024.05.20. 09:00 ~ 12:00 (제한 없음)

+ 설문 추가

지역사회육구조사지

1. 지역사회 주요 문제 인식

2. 지역사회 주요 문제 인식

3. 지역사회 주요 문제 인식

4. 지역사회 주요 문제 인식

5. 문제해결을 위한 청소년 활동의 효과성

6. 문제해결을 위한 청소년 활동의 효과성

7. 문제해결을 위한 청소년 활동의 효과성

8. 문제해결을 위한 청소년 활동의 효과성

2. 지역사회육구조사지(지역사회 문제 및 해결방안) 예시

개요서

공동체 의식 수준 및 사회능력 척도 조사지	공동체 의식 수준 및 사회능력 척도 조사지	프로그램 만족도 조사	프로그램 만족도 조사
<p>이 조사는 청소년의 사회적 기술, 대인관계 및 협력능력, 소속감 등을 평가합니다.</p> <p>바로 시작 - 제한 없음</p> <p>1. 사회적 기술</p> <p>타인과의 대화나 의사소통에 어려움을 겪나요?</p> <p><input type="radio"/> 매우 그렇다</p> <p><input type="radio"/> 그렇다</p> <p><input type="radio"/> 보통이다</p> <p><input type="radio"/> 그렇지 않다</p> <p><input type="radio"/> 매우 그렇지 않다</p> <p>2. 사회적 기술</p> <p>적절한 상황에서 사회적 행동(예: 예의, 존중)을 유지하는 데 어려움을 겪나요?</p> <p><input type="radio"/> 매우 그렇다</p> <p><input type="radio"/> 그렇다</p> <p><input type="radio"/> 보통이다</p> <p><input type="radio"/> 그렇지 않다</p> <p><input type="radio"/> 매우 그렇지 않다</p> <p>3. 대인관계 및 협력 능력</p> <p>4. 대인관계 및 협력 능력</p> <p>5. 소속감</p> <p>6. 사회적 지원</p> <p>7. 사회적 지원</p> <p>8. 사회적 지원</p>		<p>프로그램 만족도 조사</p> <p>설문 기간 : 2024.05.20. 오후 10:00 - 제한 없음</p> <p>+ 설문 추가</p> <p>1. 프로그램 내용 및 질</p> <p>프로그램이 내용이 흥미있었다.</p> <p><input type="radio"/> 매우 그렇다</p> <p><input type="radio"/> 그렇다</p> <p><input type="radio"/> 보통이다</p> <p><input type="radio"/> 그렇지 않다</p> <p><input type="radio"/> 매우 그렇지 않다</p> <p>2. 프로그램 내용 및 질</p> <p>활동이 다양하고 좋았다.</p> <p><input type="radio"/> 매우 그렇다</p> <p><input type="radio"/> 그렇다</p> <p><input type="radio"/> 보통이다</p> <p><input type="radio"/> 그렇지 않다</p> <p><input type="radio"/> 매우 그렇지 않다</p> <p>3. 프로그램 내용 및 질</p> <p>4. 프로그램 내용 및 질</p> <p>5. 프로그램 내용 및 질</p> <p>6. 프로그램 내용 및 질</p> <p>7. 프로그램 내용 및 질</p> <p>8. 프로그램 내용 및 질</p> <p>9. 프로그램 내용 및 질</p> <p>10. 프로그램 내용 및 질</p>	
3. 공동체 의식 수준 및 사회능력 척도 예시		4. 프로그램 만족도 조사지 예시	

- 기대효과
- 1. 지역사회에 대한 이해도 증진으로 인한 지역사회의 필요한 유능한 인재로 성장 가능
 - 2. 지역사회의 다양한 문제해결을 통한 지역의 정주성 증진
 - 3. 단체활동을 진행하여 얻은 협업, 의사소통 능력을 활용하여 청소년의 사회적 관계 형성에 기여 가능
- 참고 자료
- 박승현. 2017. 「지방소멸과 지방 창생: 재후(災後)의 관점으로 본 마스다 보고서」. 일본 비평 16: 158-183.
- 차미숙, 지방소멸, 왜 문제인가? 어떻게 대응해야 하나?, 참여연대, 지방소멸, 24.02.01
- 김원진, 강은“지원센터’ 짓고 ‘워케이션’ 인구 유치하면 지방소멸 늦출 수 있을까.” 경향일보. 2022. 9. 21.

소라계 - 소비, 라이프, 계획서

소속(학교)	동명대학교	성명	박지선, 한소희, 최영광, 고민지
--------	-------	----	--------------------

프로그램 주제	학교 · 지역 연계
프로그램 대상	중학생 15명
개요서	<p>○ 개발 동기 및 배경</p> <p>- 청소년기를 심리적 발달단계로 보았을 때 사춘기를 기점으로 하여 그 이후의 약 10년을 포함하는 시기로서 대략 12-22세 사이의 연령을 일컫는다. 그러나 통상 최근 청소년의 나이를 13-18세로 보고 있다(유경환, 1984).</p> <p>이 시기는 단순한 신체적 생리적 성장뿐만 아니라 정신적 성숙, 사회적 성숙 등 다양한 변화와 발달의 양상이 나타나며, 또 이 시기에 어떠한 경험을 얻느냐에 의하여 그 후의 인간 형성이 달라진다고 하는 점에서 큰 의의를 가지고 있다.</p> <p>한편, 청소년기는 부모 의존기와 독립기 사이의 접합 시점으로서, 소비자 능력이 발달하는 과정인 소비자 사회화를 위해 중요한 시기인데(이기춘, 1985), 소비자 사회화란 시장 경제 체계하에서 청소년들이 소비자로서 기능하는 데 필요한 지식, 기능, 태도를 습득해 나가는 과정을 말한다 (Ward, 1974). 이러한 과정을 통해 취득되는 소비자 능력은 일반적인 능력의 구성 요인인 인지적 영역, 정신적 영역, 실천적 영역을 포함하는 포괄적인 개념이다(이기춘, 1985).</p> <p>청소년들은 자신을 개념화시키고 가족보다도 친구, 동료 집단, 교사와의 동일시에 초점을 두면서 생활양식의 의식적인 변화를 갖기 시작한다. Moshis(1978) 청소년 소비자의 사회화 동인으로서 대중매체, 부모, 동년배, 학교의 4가지 요인을 들고 있다. 청소년들은 환경에 대하여 적응하는 인지발달 과정에 의해서 뿐 아니라 환경 제한인 부모, 동료, 대중매체들과의 상호작용을 통한 사회 학습 과정에 의해서 소비자 능력을 학습하고 취득하게 된다. (Robertson & Feldman, 1976).</p> <p>청소년기는 이전 시기보다 자유재량으로 쓸 수 있는 돈이 증가하고 자신이 구매의사 결정을 함에 따라 소비자 역할이 확대된 시기인 반면, 소비생활에 대한 지식이나 경험이 부족하며 동료 집단의 영향을 많이 받음으로써 유행에 민감하고 광고에도 현혹되기 쉬워(정진화, 1985), 소비자로서의 역할을 제대로 수행하지 못하는 시기이다. 또 환경적 제한이 가정이라는 테두리를 벗어나 동료 집단이나 학교 그리고 대중매체와의 접촉 등으로 다변화되어(임옥재, 1985) 자신의 위치와 역할에 대한 갈등을 겪는 시기이다.</p>

개요서

한편, 청소년들은 소비자로서의 역할을 행사할 경험이 적었기 때문에 소비자 기능 수준이 낮은 것으로 나타나며(Moore & Stephens, 1975), 상품의 중요한 차이를 구별하지 못하고, 금전의 가치에 대한 이해도 부족 하며 (Stampfl, 1979) 충동적 구매 경향을 보이는 때가 많다(최숙진, 1983). 또 한 용돈 관리에 소홀하고, 낭비적인 소비성향을 갖는다(한창석, 1984). 그런데 이러한 청소년들의 부주의하고 낭비적인 소비 패턴은 성인 생활까지 연장되고 확대되는 경향이 있으므로(Jacobson, 1968), 청소년기에 소비자로서의 역할을 분명히 인식하고, 현명하게 역할을 수행해야만 한다.

이를 위해 소비자 역할을 효율적으로 수행할 수 있도록 소비자 능력을 개발시켜 주는 소비자 교육이 가장 필요한 시기이다.

청소년들이 소비자로서의 역할을 학습은 대중매체, 부모, 동료, 학교를 통해 이루어진다고 할 수 있는데(Moschis, 1978), 청소년기에는 부모나 학교 선생님보다도 동년배들의 의견을 더욱 중요시하는 경향이있다고Coleman(1961)은 지적하였고, Moore & Stephens(1975)도 아동이 청년이 되어 감에 따라 소비자 사회화의 동인으로서 부모 보다는 동년배의 영향이 더 크다고 했다.

또한 청소년의 인터넷 이용 패턴과 과소비성향과의 관계에 관한 연구(김성숙, 2005)에서는 청소년의 인터넷 이용 행동은 과소비성향과 통계적으로 유의한 관련성이 있는 것으로 나타났으며 하위영역인 인터넷 접속 빈도, 인터넷 정보 이용, 인터넷 쇼핑경험등도 유의하게 관련있는 것으로 나타났다. 마지막으로 제 변인을 고려한 중회귀분석 결과 청소년의 과소비향상을 설명하는데 유의미한 영향요인은 대중매체의 영향, 친구의 영향, 인터넷 쇼핑 경험, 아버지의 직업인 것으로 나타났다.

청소년의 소비자지식, 돈에 대한 태도 및 소비가치가 합리적 소비행동에 미치는 영향(서은숙, 2008)에서 청소년기는 소비자사회화가 가장 활발하게 이루어지는, 그리고 올바른 가치를 형성할 수 있는 중요한 시기이다. 이 시기에 형성된 소비가치는 성인기의 소비생활에 그대로 반영되어 나타나기 때문에 청소년기의 올바른 소비가치와 소비습관은 개인의 삶 뿐만 아니라 국가경제에도 영향을 미친다(홍은실, 2006)는 점에서 매우 중요하다. 그러나 청소년기에 경험하는 신체적, 심리적 불균형으로 인하여 합리적인 소비보다 비합리적인 소비 행동을 하게 될 가능성이 크다(이기춘, 2000).

개요서

○ 프로그램 목적 및 목표

- 목적: 과시소비의 경험을 가진 청소년에게 소비 컨설팅 프로그램을 통해 자신의 소비 습관을 파악하고 자기 주도적 구매를 실천할 수 있도록 돕는다.
- 목표 1.매주 일지 작성을 통해 자신의 소비 습관을 파악한다.
2.실천과 지속이 가능한 자신만의 소비계획서를 완성한다.

○ 주요내용

- 프로그램 개요
- 일시(기간): 6회기
- 장 소: 해당 학교 학급 안, 현장 체험학습
- 대상인원: 중학교 3학년 15명
- 주요내용: 본 프로그램은 본인의 소비습관을 파악한 후 BGM 단계를 거쳐 올바른 소비 습관을 형성하는 프로그램이다.

- 일정표

구분	시간	소요시간	단위프로그램명
1회기	13:30-14:15	45분	나의 소비 MBTI는?
	14:25-15:10	45분	숫, 나만의 다이어리
2회기	13:30-15:30	120분	★을 찾자!
			까사부사노 속 전생찾기
3회기	13:30-14:15	45분	나는 나 너는 너
	14:25-15:10	45분	장바구니 IN
4회기	13:30-14:15	45분	카지노, 그것이 알고 싶다
	14:25-15:10	45분	이러면 안 될 거 아는데 너 앞에만 서면 나락
5회기	13:30-14:15	45분	SHOW핑? STOP!
	14:25-15:10	45분	그럼? 물어보살
6회기	13:30-14:15	45분	최고의 소비플래너
	14:25-15:10	45분	매! 부산아니가!

- 단위프로그램 세부내용

단위프로그램명	첫만남은 너무 어려워 - 소비가 뭐야?		
단위프로그램 목표	자신의 소비유형 알기 한 달간 소비계획을 짜봄으로써 올바른 소비방향 잡아보기	대상 및 인원	중학교 3학년 15명
활동장소 (실내, 실외, 야외)	실내, 해당 학교 교실		
준비물	PPT 자료, 간식, 활동지		
활동단계	활동내용		유의사항
도입	- OT (프로그램 진행 과정 주차별 소개 및 아이스브레이킹) -10분 - 소비란 무엇인가? (PPT 자료) -25분 - 조별 활동 (소비습관체크리스트, 소비유형 파악)-10분 =총 45분 활동		간결하고 분명하게 전달하고 퀴즈로 참여도 높이기
전개	- 쉬는시간-10분 - 조별활동: 자신의 소비유형 파악 후 한 달간 소비계획을 짜본 뒤 공유하기 (현실 가능성 여부 파악, 지도 강사 피드백)-15분 - 비슷한 유형끼리 조를 나눠 의견 공유-15분		조는 유형별로 골고루
마무리	- 개별로 작성한 한달간 소비계획 다짐 발표 (평소 소비에서 개선하고 싶은 점, 앞으로의 다짐)-15분 =총 45분 활동		

단위프로그램명	어서와 한국은행, 화폐는 처음이지?		
단위프로그램 목표	1. 역사관 방문을 통해 화폐의 가치에 대하여 알아보기 2. 구 한국은행 방문을 통한 역사알기	대상 및 인원	중학교 3학년 15명
활동장소 (실내, 실외, 야외)	부산 근현대 역사관, 까사부사노		
준비물	교통비, 필기구		
활동단계	활동내용		유의사항
도입	<ul style="list-style-type: none"> - 부산근현대역사관 관람을 통해 부산의 역사 알기(30분) - 금고미술관 관람을 통해 구 한국은행 부산본부 지하금고 관람하기(30분) 		
전개	<ul style="list-style-type: none"> - 한국은행아카이브실 관람을 통해 한국은행 화폐의 역사 알기(20분) - 까사부사노 카페 관람 및 미션수행(30분) <p>※미션: 카페에 남아있는 구 한국은행의 모습들을 찾아 사진찍기(퀴즈앤)</p>		
마무리	<ul style="list-style-type: none"> - 현장체험학습 만족도 조사 - 단체사진 <p>= 총 10분</p>		

단위프로그램명	B(BEAUTY)		
단위프로그램 목표	1. 일상에서의 코디에 대한 자신감 상승 2. 나답고 개성적인 이미지를 연출 할 수 있는 기회마련 3. 청소년의 동조소비 예방	대상 및 인원	중학교 3학년 15명
활동장소 (실내, 실외, 야외)	실내, 해당 학교 교실		
준비물	PPT 자료, 간식, 활동지		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입	<ul style="list-style-type: none"> - 퍼스널 체형이란? (강사 강의 진행, 자신의 체형 파악)-20분 -조별활동: 현재 자신의 체형을 바탕으로 옷과 코디 파악하기 -10분 -조별활동: 인터넷 쇼핑물을 이용한 자신에게 맞는 옷과 코디 맞춰보기 (패션과 대학생 봉사자 활동 및 보조)-15분 <p>= 총 45분</p>	강의 진행이 길어지지 않도록 사전 확인 필요	
전개	<ul style="list-style-type: none"> - 쉬는시간 10분 - 조별활동: 인터넷 쇼핑물을 이용한 자신에게 맞는 옷과 코디 맞춰보기 (패션과 대학생 봉사자 활동 및 보조)-15분 - 발표 (자신의 체형을 토대로 어떤 코디를 했는지 소개) -15분 <p>= 총 30분</p>	조는 3명씩 5조(미리 선정), 활동 중 강사 피드백 필요 소개-체형의 장 점을 살려~로 코 디하고, 단점을 ~하는 코디를 했 다로 발표 진행	
마무리	- 1차 소비일지작성 및 소비계획서 점검하기 -15분		

단위프로그램명	G(GAME)		
단위프로그램 목표	1. 청소년도박의 심각성을 안다. 2. 이에 대한 도박중독 예방 교육을 실시한다.	대상 및 인원	중학교 3학년 15명
활동장소 (실내, 실외, 야외)	실내, 해당 학교 교실		
준비물	PPT 자료, 간식, 활동지		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입	-가상 카지노 게임을 진행한다. (가상 화폐 만원을 지급한다. 카지노에 가면 동전을 돌려 앞이 나오면 배로 지급, 뒤가 나오면 절반을 잃는다. 잃어버린 돈은 만보기를 통해 다시 회생할 수 있다. 어떤 방법으로 물건을 살지는 개인의 선택) - 45분 진행		
전개	-청소년 도박중독 예방 교육-20분 -도박중독 예방을 위한 마인드맵을 칠판에 자유롭게 작성 후 종합적 의견 도출-15분		
마무리	2차 소비일지작성 및 소비계획서 점검하기 - 15분		

단위프로그램명	M(money)		
단위프로그램 목표	프로그램의 목적을 이해한다. 동조소비 및 과시소비를 예방한다.	대상 및 인원	중학교 3학년 15명
활동장소 (실내, 실외, 야외)	실내, 해당 학교 교실		
준비물	PPT 자료, 간식, 활동지		
활동단계	활동내용		유의사항
도입	-프로그램 소개 (5분) 청소년들의 명품 및 고가의 물건을 구매하는 것이 올바른 것인지에 대한 수업을 진행할 것을 고지 -사전 질문 칠판 앞에 명품과 일반 제품 사진을 나란히 붙이고 양쪽 중 어떤 제품이 더 좋아보이는지 생각하고 고른 쪽에 그 이유를 포스트잇에 적어 붙인다.(10분)		두 제품은 가격 외에 차이가 없는 것으로 선정, 이를 학생들에게 알려준 뒤 영상을 시청
전개	-강의 과시소비를 했을 때, 발생하게 되는 문제점을 알려준다. +물어보살 영상 시청 (15분) = 연예인, 유튜버들이 입는 옷을 똑같이 구매한다고 해서 나의 가치가 올라가는 것이 맞는가?- 30분 -쉬는시간 (10분) 청소년이 동조소비 및 과시소비를 하게 되는 이유에 대한 강의 진행 +관련 영상 시청(10분) (30분)		청소년기 소비자 사회화 과정에 대한 내용 포함, 청소년들의 동조심리 발생원인을 알려줄 수 있어야 함.
마무리	-3차 소비일지 작성 및 소비계획서 점검하기 -15분		소비계획지는 1차와 동일하게 배포

〈영상자료 첨부〉

과소비와 과시소비시에 발생하게 되는 문제점:

https://youtu.be/IXUmVVDCIG0?si=NTs_MLNoSgdNltik

동조소비 및 과소비를 하게 되는 이유:

https://youtu.be/oGk-u_Uer8g?si=G624FeNRvq8vO-qH

단위프로그램명	다음에 또 만나요		
단위프로그램 목표	1. 자신만의 소비계획서를 완성할 수 있다. 2. 앞으로도 올바른 소비를 실천할 수 있다.	대상 및 인원	중학교 3학년 15명
활동장소 (실내, 실외, 야외)	실내, 해당 학교 교실		
준비물	PPT 자료, 간식, 활동지		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입	- 한달 간 프로그램 활동을 정리하는 시간-10분	주차별로 간단하고 분명하게 전달되도록 소비계획서를 작성하는데 도움을 줄 수 있음에 목적	
전개	- 한달 간 자신의 소비를 되돌아보며, 올바르게 사용한 소비와 그렇지 못한 소비 생각해보기 - 2차(최종) 소비계획서 및 만족도 조사. - 20분 - 소비계획서 발표하기 (1차 소비계획서와 비교하여 고쳐진 점, 다짐이 지켜졌는지) -25분 - 쉬는시간 -10분		
마무리	- 소비와 관련된 영화(돈,돈,돈은 무엇인가?)를 시청하며 간단한 다과회 진행-45분	음식 및 간식 시간에 맞게 준비할 수 있도록	

– 평가계획

평가시기	내용	평가도구
사전평가	설문조사 및 욕구파악	소비성향 질문지
과정평가	소비습관 점검	일지
총괄평가	만족도, 목표달성정도	설문지, 소비계획서, 일지

○ 기대효과

- 자신의 소비 습관을 인지하고 개선해 나갈 수 있다.
- 자신에게 맞는 소비 습관을 파악할 수 있다.
- 동조소비와 과시소비를 예방할 수 있다.

CEO가 된 초등학생

소속(학교)	부산대학교	성명	김정운
--------	-------	----	-----

프로그램 주제	학교 · 지역 연계
프로그램 대상	초·중학생 10명
개요서	<p>○ 개발 동기 및 배경</p> <ul style="list-style-type: none"> - 부모님께 받은 용돈을 낭비하여 주변 친구들에게 돈을 빌리면서까지 과소비를 하거나 게임 머니 등 무의미한 영역에 돈을 쓰는 학생들의 문제점을 담은 뉴스를 보며, 경제교육의 필요성을 느낌. 경제교육을 조기에 시행한다면 가상 경제 시뮬레이션을 체험하면서 미래에 필요한 경제적 지식과 안목을 키워나갈 수 있을 것이라 판단했음. 만약 이를 청소년활동진흥센터에서 동아리 형태로 운영한다면 다양한 학교의 학생들도 경제적 소양을 기를 수 있을 것임. 현 대학생들에게만 시행되는 창업교육프로그램을 응용하여 청소년활동 프로그램으로 아이디어를 개발하게 되었음 - 2021년 부산상공회의소 부산지역 스타트업 현황 및 실태분석에 따르면 부산지역 창업률은 전국 17개 시도 중 15위로, 최하위 수준임. ‘창업, 스타트업은 무조건 위험하다’는 인식을 조기에 바로 잡고 싶었음 <p>○ 프로그램 목적 및 목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 경제 개념의 조기 학습: 어릴 때부터 경제 개념을 자연스럽게 익히면서 경제에 대한 흥미를 높이고 합리적인 소비 습관을 형성할 수 있음 - 진로 탐색 기회: 과거보다 직업의 영역이 넓어졌음에도 불구하고 2021년 기준 초등학생 희망 직업은 여전히 의사, 교사, 경찰 등임. 이는 진로를 직접 체험할 수 있는 기회가 드물기 때문이라고도 말할 수 있음. 본 프로그램을 통해 직업 선택의 폭이 넓음을 알리고자 함

개요서

○ 주요내용

- 기업가 정신 배우기: 국내외 유명 기업의 브랜드 스토리를 보면서 성공하는 창업가의 도전, 혁신 정신이 있음을 배움
- 부산 전통시장 체험: 온누리상품권으로 부산의 전통시장(부평동 강통시장, 부산진시장 등)에서 본인이 가게부를 통해 세운 예산 내에서 각종 물건을 구입하며 전통시장에서의 수요와 공급은 어떻게 이루어지는지 체험함
- 가상 창업하기: 가상으로 본인의 기업을 만들어 봄. 기업의 목표, 제작할 물건, 원재료 구입 계획서 등을 작성함
- 물건 제작 과정 체험: 굿즈 제작 사이트에서 스티커, 키링 등을 디자인하여 실제 판매할 수 있는 상품으로 포장함
- 물건 실제로 판매하기: 부산 서구 평생학습아지트 축제 등 초등학생, 중학생도 물품을 판매할 수 있게 허가하는 축제에 물건을 실제로 판매해봄
- 근로계약서 작성 체험하기: 대학생이 되어 첫 아르바이트를 할 때 근로계약서가 없으면 불이익을 받을 수 있음을 알려주며 가상으로 근로계약서를 적어보게 함
- 정산하기: 매출액에서 인건비를 빼고 순이익은 얼마인지 알아보며 창업으로 수익을 어떻게 내는지의 흐름을 배움

○ 기대효과

- 부산 전통시장 인식 개선: 전통시장이 지역경제에 미치는 영향을 이해하고, 지역 경제 활성화에 대한 관심을 높일 수 있음
- 창업 인식 개선: 창업 인식을 조기에 개선하면 학생들이 실패를 두려워하지 않고 끊임없이 도전하는 정신을 갖게 됨

청소년 범죄예방, 청소년이 함께

소속(학교)	남천중학교	성명	정건일
--------	-------	----	-----

프로그램 주제	학교 · 지역 연계
프로그램 대상	중~대학생 15명
개요서	<p>○ 개발 동기 및 배경</p> <p>1. 현황(청소년 범죄의 심각성 대두)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 현재 소년 인구는 감소하고 있지만(통계청, 주민등록인구현황 - 주민등록 연앙인구, 10~18세 기준), 오히려 소년 범죄 발생비율은 2017년 1,559.7에서 증가하여 2,305.9가 되었음(대검찰청, <범죄분석>, 2018~2022년) - 최근 큰 문제가 된 ‘딥페이크 범죄’에서도 작년 허위영상물 피의자 120명 중 10대가 91명(75.8%)이었으며, 2022년에도 10대 피의자가 61%로 높은 비중을 차지했음을 해 1~7월도 73.6%로 청소년이 피의자의 상당수를 차지함.(경찰청-국민의힘 조 은희 의원실에서 공개한 자료) <p>2. 법무부의 사업소개</p> <ul style="list-style-type: none"> - 현재 정부 부처 중 대표적으로 법무부는 청소년범죄 예방 자원봉사활동의 지원 · 육성을 위해 청소년 범죄예방위원 제도를 운영하고 있음.(법무부 훈령 제1523호) - 그리고 이 청소년 범죄 예방 자원봉사활동은 청소년선도대상자의 재범방지와 건전한 사회 복귀를 통한 지역사회 재통합, 국민의 안전한 삶 영위 등에 그 목적을 두고 있음 - 또한, 법무부는 ‘소년보호위원’, ‘법무보호위원’ 등의 제도도 운영하고 있음 <p>3. 결론</p> <ul style="list-style-type: none"> - 법무부 등 정부 부처뿐만 아니라 다양한 비영리단체, 사회단체 등에서 범죄예방, 특히 청소년(소년) 범죄 예방을 위해 힘쓰고 있으나, 아직까지 청소년 범죄 문제는 심각함

개요서

- 또한, 법무부의 청소년범죄 예방 자원봉사활동 제도가 근거하고 있는 법률과 그 시행 규칙을 살펴보면, 해당 제도에 위촉될 수 있는 사람으로 ‘사회적 신망이 있고, 건강하고 활동력이 있고, 사회봉사에 대한 열의를 가지고 있고, 국가공무원법 제33조의 결격 사유에 해당하지 않는 사람’ 으로 규정하고 있음(청소년 범죄예방위원의 위촉 근거인 「보호관찰 등에 관한 법률」 제18조 제2항, 「보호관찰 등에 관한 법률 시행규칙」제8조 제1항, 「청소년 범죄예방위원 운영규정」 제6조 제1항에 의하면, 청소년 범죄예방 위원 위촉 시 연령 등에 제한이 없음). 사실 위원에 위촉될 수 있는 사람으로 연령의 제한은 없는 것임 그럼에도 불구하고 청소년범죄예방위원 사업은 성인을 중심으로 운영되어왔음
- 청소년의 문제는 청소년 스스로가 가장 잘 안다는 것이 주지의 인식임. 청소년범죄 예방 문제에 있어 청소년이 나설 수 없는 현 상황은 문제가 있다고 판단됨(정부 부처 중 거의 유일하게 나서고 있는 법무부조차도 현재 청소년범죄예방활동을 위한 청소년의 참여는 제한되고 있음). 또한 청소년전문가들의 참여도 증진시킬 필요가 있음. 따라서 아래와 같이 함께 논의하여 청소년범죄의 예방을 목적으로 하는 프로그램을 제안하고자 함

○ 프로그램 목적 및 목표

- 청소년과 청소년 전문가·정부 단체가 함께하는 청소년 범죄 예방
- 청소년선도대상자의 재범방지와 건전한 사회 복귀를 통한 지 역사회 재통합, 국민의 안전한 삶 영위

○ 주요내용

1. 법무부 청소년범죄예방위원회와 청소년(단체)와의 협력 관계 구축

- 1) 청소년범죄예방위원 지역협의회와 ‘청소년기본법’에 의거, 운영되고 있는 각 지자체별 청소년참여위원회·운영위원회·육성위원회와의 교류·협력
 - 각종 회의·토론회 등을 통한 의견 교류, 정책 발굴, 사업성과 교류 등
- 2) 범죄예방위원전국연합회와 여성가족부 청소년특별회의, 청소년정책위원회 등과의 교류 및 자문 활동
- 3) ‘청소년활동진흥원’, ‘한국청소년정책연구원’, ‘청소년활동진흥센터’ 등과의 업무협약 등 체결과 청소년지도사 등 전문 인력의 도움 받기

개요서

2. 청소년 대상 ‘청소년범죄예방을 위한 청소년지원단(가칭)’ 위촉(모집)

- 법무부 같은 중앙정부 부처나 경찰청 등 소관 부처에서 모집이 가능하다면 그것이 바람직하지만, 현재 운영이 되고 있지 않으므로 지방자치단체 차원이나 청소년활동진흥센터 차원의 청소년 범죄예방 활동을 위한 청소년지원단 혹은 청소년범죄예방위원회의 모집을 제안함 (힘들 경우 청소년활동진흥센터에서 청소년범죄예방 활동을 활성화할 것을 제안)

3. 청소년범죄예방 활동 기획 및 운영

- 청소년 지원단(가칭)에서 상담 아이디어 등을 기획하여 소년범죄 피해자를 상담하여 치유에 이바지하고, 소년원 등에 방문하여 범죄에 관해 논의하여 상담하여 최종적으로는 그들이 재범을 하지 않고 사회로 복귀할 수 있도록 도움
- 마약·학교폭력·도박 등 청소년 문제 해결을 위한 회의와 캠페인 등 개최
- 지역 경찰청 및 검찰청 등 소관 기관과도 논의

○ 기대효과

- 청소년들이 함께 청소년범죄 예방에 참여하면서 청소년 범죄예방의 효과가 더욱 극대화 될 수 있음.(또래 청소년이 상담하는 등)
- 청소년 스스로 지원단으로 참여 혹은 회의에 함께하며 효능감을 높이고 청소년 범죄 예방 사업의 효율성을 제고할 수 있음
- 청소년참여위원회, 운영위원회, 육성위원회 등이 청소년관련 정책 발굴 및 제안, 청소년 건전 육성 등을 목적으로 하는 만큼 청소년범죄예방 사업에 함께할 시 더욱 나은 성과를 기대할 수 있음
- 중앙정부 산하로 존재하는 ‘청소년정책위원회’, ‘청소년특별회의’와의 협력을 통해 전국적 문제의 해결에까지 앞장설 수 있음
- 청소년전문기관, 전문인력의 도움으로 청소년 관련 제반 문제의 인식과 문제 해결을 위한 협력으로 더 나은 정책과 청소년들의 상황에 적합한 대응책을 강구할 수 있음

찾아가는 미래지향적 직업 체험 프로그램 (‘Job’ 블록스)

소속(학교)	동명대학교	성명	전은진, 전예솔, 한다희, 허수빈
--------	-------	----	--------------------

프로그램 주제	학교 · 지역 연계
프로그램 대상	초등학생 10명
개요서	<p>○ 개발 동기 및 배경</p> <p>– 21세기는 세계화, 정보화, 지식화 시대로 산업구조와 AI 세대가 급속히 변화되고 있다. 다양한 직업이 생겨나고 새로운 직업이 만들어지는 만큼 청소년 아이들에게 미래에 대한 필요한 정보를 제공하고, 직업 생활을 하는데 요구되는 능력과 태도를 길러주는 것을 중요하다고 느끼게 되었다. 이런 의미로 인해 최근 초·중·고등학교 중심으로 진로 교육이 강조되어 있으며 7차 교육과정에서도 아동 개개인의 능력과 적성에 부합되는 학습자 중심의 진로 교육을 강조하고 있다.¹⁾ 학습자 중심의 진로 교육을 강조하는 것 보다는 직업의 세계를 학습하고 진로에 대해 직접 경험하고 기회의 제공하는 것을 중점으로 두어야 하며, 이러한 논문과 기사를 바탕으로 초등학교 고학년을 대상으로 미래 직업 체험 프로그램을 개발하게 되었다. 초등학교 고학년(12세 ~ 13세)은 중학교 진학을 위해 준비를 하고 있으며, 진로에 대해 고민을 하고 있는 청소년 아이들에게 미래지향적인 직업 체험을 통해 더 넓은 진로 시야를 가질 수 있고 새로운 학교에 적응을 위해 필요한 프로그램이라고 생각하게 되었다. 초등학교에서 직업 교육은 직접적인 경험을 통해 올바른 인식과 긍정적인 태도를 형성하고, 적극적인 입장에서 아동의 진로 발달을 도모하며, 의미 있는 교육이라고 볼 수 있다. 이때 형성되는 단계들이 개인의 기초적인 자아가 형성되는 시기이기에 이 단계에서는 학교에서 어떤 생활을 경험하고 앞으로의 생활에 절대적인 영향을 미치게 되므로 초등학교 직업 교육의 중요성을 가지고 프로그램을 개발하게 되었다.</p> <p>– 미래지향적인 프로그램을 통해 직접적인 경험과 활동의 기회를 통하여 자기 자신의 흥미와 능력을 파악하고 긍정적인 자아개념을 형성할 수 있다고 느꼈다. 또한, 다양한 직업인에 대한 존경과 인정의 태도를 기르며, 학교 수업과 활동을 통해 직업을 이해하고 잠정적으로 선택할 수 있는 기회를 가질 수 있도록 도와줄 수 있다고 느꼈다. 초등학교 학생들에게 진로 교육 프로그램을 할 때는 자아의 이해, 일의 세계, 일에 대한 긍정적인 태도, 의사결정능력, 인간관계기술, 일과 직업의 교육적 측면 이해 등 7개 영역을 설정하여 자기의 능력과 성격, 흥미, 가치관 등 자아실현을 위한 수단이 될 수 있다.</p> <p><small>1) 정철영, 김봉환, 송병국, 최동선, 이종범, 김은석, 주홍석, 김보경. (2012). 직업체험이 초등학교 학생들의 진로발달, 학습 동기, 창의성 및 사회성에 미치는 효과. 진로교육연구, 25(3),</small></p>

개요서

초등학교 고학년(12세~13세)에게 가장 적합한 미래지향적인 직업을 탐색하고 조정하여 직접적인 경험을 통해 직업 가치관을 형성하고 선택의 기회를 줄 수 있다고 느껴 'Job' 블록스 프로그램을 개발하고 시작하게 되었다.

○ 프로그램 목적 및 목표

- **목적:** 직업에 대한 관심을 높이고 자신의 적성과, 재능에 대해 생각하는 계기를 마련하여 폭넓은 직업에 대한 가치관을 심어준다.
- **목표:** 다양한 직업 체험을 통해 직업에 대한 가치관을 심어준다.
- 찾아가는 다양한 직업 체험 활동을 운영하여 학생들 스스로 직업 및 진로 탐색의 관심과 필요성을 깨닫도록 돕는다.

○ 주요내용

- 프로그램 일시 및 기간은 2024년 9월에 시작하여 12월에 끝날 수 있도록 2주에 한 번 4개월간 진행할 생각이다. 총 프로그램 횟수는 8회기로 진행될 생각이다. 한 회기 당, 2시간 정도 소요될 예정이며 프로그램을 진행하는 시간은 초등학교 방과후 시간에 맞춰 15시부터 17시까지 진행한다.
- 1회기 프로그램은 '너의 이름은?'
: 단위 프로그램명으로 'Job' 블록스 프로그램 소개와 아이스브레이킹을 통해 프로그램 참여자들이 자유롭게 소통할 수 있도록 진행할 것이며, 쉬는 시간을 가진 후 청소년 직업 관련한 영상을 보여준 뒤 미래 직업에 대한 생각을 마인드맵으로 그린 뒤 발표 후 1회기를 마칠 것이다.
- 2회기 프로그램은 '내 맘대로 만드는 박물관' 단위프로그램 명으로 VR기기를 이용하여 쉽게 접하기 힘든 미래 직업을 체험함으로써 직업 선택의 폭을 넓힐 것이다. VR를 전문적으로 다루는 강사를 초대하여 VR 직업 체험 영상을 시청한 후 초등학교 학생들이 직접 VR 기기를 활용해 가상공간디자이너 직업을 체험하고 가상공간디자이너 체험을 한 후 VR 콘텐츠를 통해 박물관을 꾸미고 뒷정리한 후 소감을 말하고 마칠 것이다.
- 3회기 프로그램은 '나도 3D펜 전문가!' 단위프로그램 명으로 3D펜을 활용하여 나만의 캐릭터를 만들고 상상력과 창의력을 키우며 그 캐릭터를 3D펜으로 입체화 시켜, 집중력과 공감각을 기르도록 할 것이다.

개요서

- 4회기 프로그램은 ‘이제 농장도 SMART 하게’ 단위프로그램 명으로 스마트팜 강사님을 초대하여 스마트팜과 관련된 직업을 배우고 직접 모종을 옮겨서 심는 거까지 배우며, 뒷정리한 후 다 같이 소감을 말하고 마칠 것이다.
- 5회기 프로그램은 ‘나랑 코딩 배우지 않을까?’ 단위프로그램 명으로 초등학교 내에 있는 컴퓨터실을 활용하여 코딩 강사님과 함께 코딩을 배우고 배운 것을 활용하여 게임을 직접 만드는 시간을 가지는 것이다. 다 같이 소감을 나눈 뒤 마칠 것이다.
- 6회기 프로그램은 ‘드론에 대한 모든 것’ 단위프로그램 명으로 드론에 대해서 배우고 드론 조종사 직업에 대해 배우는 시간을 가질 수 있다. 초등학교 운동장에서 드론 조종사와 함께 드론을 직접 조종하며, 5명씩 조를 나눈 후 드론을 활용하여 팀별 이어달리기 게임을 할 것이다. 끝난 후 다 같이 소감을 나눈 뒤 마칠 것이다.
- 7회기 프로그램은 ‘나도 유튜브 할 수 있어!’ 단위프로그램 명으로 미래 크리에이터 직업 체험을 하여 유튜브나 미래 직업에 대해 알아볼 수 있는 시간을 가지는 것이다. 유튜브 크리에이터 전문가를 초대하여 크리에이터에 대해 배워가는 시간을 가지고 3인 1조로 조를 구성한 뒤, 마지막 조는 4인 1조 팀별로 숏츠를 촬영할 콘테츠를 정한 뒤 직접 촬영하고 컴퓨터실에 있는 컴퓨터로 편집까지 배워보는 시간을 가질 것이다. 다 끝난 후 소감을 나눈 뒤 마칠 것이다.
- 마지막 8회기 프로그램은 1회기부터 8회기까지 진행했던 직업 프로그램을 생각하는 시간을 가지고 미래 직업에 대해 올바른 가치관을 형성하는 시간을 가질 것이다. 8회기까지 진행했던 활동사진을 영상으로 편집하여 참여자들에게 보여준 후 7회기 유튜브 크리에이터 직업 체험으로 유튜브 숏츠 촬영했던 것을 참여자들에게 모두 보여주고 관련 영상 소감을 나누는 시간을 가질 것이다. 만족도 조사지를 통해 설문조사를 하고 프로그램 회기를 마무리할 것이다.

○ 기대효과

- 청소년이 자신에게 맞는 직업을 스스로 탐색할 수 있다.
- 청소년이 미래 직업에 관심을 가지며, 직업 선택의 폭을 넓힐 수 있다.
- 찾아가는 미래 지향적 직업 체험을 통해 자기 주도적 직업 탐색 능력을 향상 시킬 수 있다.

발간등록번호

BYSC-2024-5

2024년 청소년활동 프로그램 사례집

- 인쇄일 : 2024. 12.
- 발행일 : 2024. 12.
- 발행인 : 이조경
- 발행처 : 부산광역시청소년활동진흥센터
(48792) 부산시 동구 중앙대로 311(초량동)
전화 (051) 852-3461~2
팩스 (051) 852-3463
홈페이지 www.busanyouth.net / www.youth.go.kr