

2026 우수 청소년활동 프로그램 지원사업

보급활동 프로그램 개요서

01. 토폽 ABC : 시립마포청소년센터
02. 유기식물 원정대 : 시립문래청소년센터
03. 마인크래프트 블라썸 : 시립성동청소년센터
04. 루틴랩 Loutine+Lap : 중구청소년센터
05. 우리는 긍정보물 : 시립구로청소년센터
06. 다독다독 : 구리시청소년문화의집
07. 마(AI)을 동화 : 구립망원청소년문화센터

시립마포청소년센터			
프로그램명 소개	청소년들이 경제 개념이해 교육 및 경험 중심의 A(태도)-B(행동)-C(역량) 맞춤형 경제 리터러시 활동을 통해 경제 리터러시 역량을 향상하여, 미디어 환경에서 접하는 경제 정보를 이해하고, 실생활에서 이를 분석·활용할 수 있는 건강한 사회구성원으로 성장할 수 있도록 지원하는 프로그램		
회기 수	최소회기	10회기	대상연령
	최대회기	20회기	
최소 예산	- 경제 전문 이해교육 강사비: 150,000원 × 3회 = 450,000원 (2시간 기준) * 강사 섭외 및 예산 편성이 어려운 경우, 유튜브 등 온라인 이해교육 콘텐츠 활용으로 대체 운영 - 체험 프로그램 활동 소모품비: 청소년들의 경제 리터러시 프로그램 구성 내용에 따라 예산 변동 가능 * 조별 활동 예산을 사전 제시하고, 해당 예산 범위 내에서 프로그램을 기획·운영할 수 있도록 구성하는 방식으로 운영 가능		
재반사항	- 경제 리터러시 영상 제작 시 스마트폰 등 디지털 기기 활용 - 조별 회의 및 활동이 가능한 활동 공간 - 다수 인원 대상 프로그램 운영이 가능한 장소 필요(예: 축제 내 체험부스 등, 참여 청소년이 기획·제작한 경제 리터러시 프로그램을 타 청소년이 체험·참여할 수 있는 운영 환경 포함)		
주 활동 장소	<input checked="" type="checkbox"/> 실내 <input type="checkbox"/> 실외 <input type="checkbox"/> 야외		
운영 형태	<input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input checked="" type="checkbox"/> 체험 <input type="checkbox"/> 토론 <input checked="" type="checkbox"/> 팀 <input checked="" type="checkbox"/> 개별 <input type="checkbox"/> 기타()		
활동 유형	<input checked="" type="checkbox"/> 기본형 <input type="checkbox"/> 숙박형 <input type="checkbox"/> 이동형		
프로그램 목적 및 목표	경제 리터러시 역량 부족으로 피해사례가 발생하는 경제활동의 명암이 공존하는 상황에서 청소년들에게 경험 중심의 맞춤형 경제 리터러시 프로그램을 제공하여 경제 리터러시 역량을 향상하고, 디지털 환경에서 접하는 경제 정보를 이해하며, 실생활에서 이를 분석·활용할 수 있는 건강한 사회구성원으로 성장할 수 있도록 도모하고자 함 - 경제 개념이해 전문교육을 제공한다. - 경험 중심의 청소년 주도적인 경제 리터러시 활동을 제공한다. - 경제 개념 이해도와 청소년 핵심역량을 향상시킨다.		
핵심역량 설정	<input checked="" type="checkbox"/> 디지털 리터러시(문해력)		
회기별/차수별 프로그램 내용 요약	회기/차수 (소요시간)	주요 프로그램 내용 개요	중점(특이) 사항
	1회기 (90분)	- 오리엔테이션 - 안전교육 및 소개 (프로그램, 지도자 등) - 청소년 핵심역량 효과성 사전 설문, 경제 이해도 설문 - 경제를 키워드로 한 관계 형성 활동	A 경제 개념이해 및 분석적 태도 형성
	2회기 (90분)	- 경제이해 및 가치와 태도① - 경제 기본 개념·경제적 사고의 중요성 - 경제적 가치와 태도 - 체험활동: 경제 골든벨	
	3회기 (90분)	- 경제이해 및 가치와 태도② - 경제적 관점과 경제적 의사결정 - 합리적인 소비란? 선택과 기회비용 - 체험활동: 경제적 의사결정 게임, 예산 세우기& 팀별 브리핑	B 주도적인 청소년활동을 통한 성장
	4회기 (90분)	- 경제 리터러시 활동 - 미디어 속 경제 정보 분석 및 의사결정 요소 학습 - 체험활동: 일상생활 속에서 접하는 경제 정보 분석해보기	
	5회기 (90분)	- 청소년 주도적 경제 리터러시 영상 제작 - 일상생활 속에서 접하는 '경제'를 주제로 영상 구상하기 - 스토리보드 작성하기 - 청소년들의 시선으로 본 경제 리터러시 영상 제작	
4회기 (90분)	- 청소년 주도적 경제 리터러시 영상 제작 - 스토리보드를 바탕으로 영상 제작활동 - 디지털 플랫폼을 활용한 업로드		

회기별/차수별 프로그램 내용 요약	6회기 (90분)	나만의 경제 리터러시 체험 PG	- 경제 리터러시 프로그램 테마 구성 - 프로그램 아이디어 회의 & 기획안 작성	C 경제 리터러시 역량 향상
	7회기 (90분)	나만의 경제 리터러시 체험 PG	- 팀 간 피드백 활동 - 역할 분담 및 역할별 필요 물품 제작	
	8회기 (90분)	나만의 경제 리터러시 체험 PG	- 중간 점검 및 시연 - 추가 필요 물품 제작 (프로그램 소개 등)	
	9회기 (90분)	- 나만의 경제 리터러시 '체험 프로그램' 운영 - 테마별 경제 리터러시 체험 프로그램 운영 - 자체 제작한 '경제 리터러시 영상' 상영		
	10회기 (90분)	- 활동 마무리 - 만족도 및 사후 설문지 & 소감 발표		
	최대 회기 * 필요에 따라 추가 회기 구성 및 운영	A 경제 개념이해 및 분석적 태도 형성	- 경제 개념이해 교육 - 투자 개념이해, 투자 가치 및 태도 형성 등 심화 경제 개념 교육 추가 운영	
	B 주도적인 청소년활동을 통한 성장	- 경제 리터러시 활동 - 경제 리터러시 실천·미실천 사례 공유 및 그룹 토의, 경제 뉴스 프레임-의도 분석 등 다양한 방식의 경제 리터러시 활동 심화 운영 - 영상 제작 활동 - 청소년들의 제작 역량 및 진행 상황에 따라 촬영·편집 등 제작 과정을 추가하여 운영		
	C 경제 리터러시 역량 향상	- 청소년 아이디어 및 기획 회의 - 추가 회기를 통해 청소년들이 기획한 경제 리터러시 프로그램 아이디어를 확장·보완할 수 있도록 심화 운영		
결과물	개인	- 주도적인 활동을 통해 성취한 요소 및 역량 (경제 개념이해, 경제 리터러시 역량, 경제 정보 분석 능력, 체험 프로그램 기획 및 운영 능력) - 활동 결과물 (나만의 경제 리터러시 체험 프로그램 및 활동 물품, 경제 리터러시 주제로 제작한 영상)		
	팀	- 팀 활동을 통해 도출된 결과물 (경제 리터러시 체험 프로그램 및 제작 물품 등)		
기대효과	<p>- 디지털 환경에서 접하는 경제 정보를 무분별하게 수용하지 않고, 분석적 태도와 책임감 있는 경제활동을 통해 경제 환경에 능동적으로 참여하며, 건강한 경제문화를 조성하는 데 기여한다.</p> <p>- 청소년들이 주도하는 지역사회 내 경제 리터러시 활동을 통해 지역사회 구성원들이 경제 리터러시를 접하고, 학습할 기회를 제공하여 경제적 이해도를 높이고 실생활에서 적용할 수 있도록 돕는다.</p> <p>- 발달 단계에 적합한 경제교육 모델로서 다양한 교육 현장에 적용될 수 있다.</p>			
인증/신고	<input type="checkbox"/> 인증 대상 프로그램 <input type="checkbox"/> 신고 대상 프로그램		<input checked="" type="checkbox"/> 해당 없음	
	인증 여부	<input type="checkbox"/> 예 (인증번호:		<input checked="" type="checkbox"/> 아니요

시립문래청소년센터			
프로그램명 소개	지역 네트워크를 활용해 버려지는 유기식물을 수집하고, 청소년들이 이를 직접 치료하여 생명을 되살리는 경험을 한다. 이후, 정성껏 돌본 식물을 학교 정원으로 조성해 다른 청소년들의 생태 감수성을 키우고, 환경 보호의 중요성을 체득하는 활동		
회기 수	최소회기	5회기	대상연령
	최대회기	10회기	
최소 예산	2,000,000원 ~ 5,000,000원(전시회 및 책자 제작 여부)		
재반사항	인력 / 인프라(지역 내 정원 조성 장소)		
주 활동 장소	<input checked="" type="checkbox"/> 실내	<input checked="" type="checkbox"/> 실외	<input checked="" type="checkbox"/> 야외
운영 형태	<input checked="" type="checkbox"/> 강의	<input checked="" type="checkbox"/> 체험	<input type="checkbox"/> 토론
활동 유형	<input checked="" type="checkbox"/> 기본형		<input type="checkbox"/> 숙박형
			<input type="checkbox"/> 이동형
프로그램 목적 및 목표	기후위기시대에서 청소년들이 지역 내 버려져 폐기될 운명에 놓인 유기식물을 구하고 치료하는 과정을 직접 경험하며, 소중한 생명을 되살리는 의미 있는 활동을 수행할 수 있도록 한다. 이를 통해, 다른 청소년들에게 학교 정원을 조성하여 자연과 교감할 기회를 제공하고 탄소중립을 실천하며 나아가 지속 가능한 사회의 리더로 성장할 수 있도록 지원한다.		
핵심역량 설정	<input type="checkbox"/> 비판적 사고	<input type="checkbox"/> 의사소통	<input checked="" type="checkbox"/> 협업
	<input checked="" type="checkbox"/> 사회정서	<input type="checkbox"/> 진로개발	<input type="checkbox"/> 디지털 시민역량
회기별/차수별 프로그램 내용 요약	회기/차수 (소요시간)	주요 프로그램 내용 개요	
	1회기 (120분)	▶ 금쪽같은 유기식물은 누구인가? - 서로 알아가는 시간(라포형성 프로그램) - 식물이 버려지는 이유에 대해 배우기 - '유기식물'에 대해 알아보기 - '유기식물'을 알리기 위한 캠페인 기획하기	
	2회기 (120분)	▶ 유기식물 구조대 출동을 명 받았습니다! - 우리동네 유기지도 만들기 (조별 활동) - '유기식물'이 가장 많았던 곳과 아닌 곳을 나눠서 토론하기 - '유기식물'을 받을 수 있는 방법 생각하기(온-오프라인)	
	3회기 (120분)	▶ 유기식물 구조 대작전! - '유기식물' 찾아보기(오프라인) - '유기식물'을 받을 수 있는 온라인 창구를 청소년들이 직접 만들기 (예시: 오픈채팅방, 당근 마켓, 마을 카페 게시판 등) - 유기식물을 받아서 나의 유기식물 정하기	
	4회기 (120분)	▶ 식물의과대학(식물식재과, 식물의학과) - 식물정원사와 함께하는 식물 살리기 프로젝트 - 식물에 대해서 배우기 - 나의 유기식물에 대해 진단하고 치료해주기	
	5회기 (120분)	▶ 정원 만들기 프로젝트 - 정원 만들기 (유기식물 학교 정원에 맞게 소분) - 벽 화분에 유기식물 식재하기 - 유기식물에 대한 설명 캠페인 보드 만들고 설치 - 학교정원 도슨트 활동	
	추가회기	▶ [유기식물 원정대] 출판회 - 유기식물을 위한 나의 '식물 갤러리 제작 전시' 및 출판 기념회 개최 - 유기식물을 위한 서명운동 및 도슨트 활동 전개	
중점(특이) 사항			
결과물	- (개인) 나만의 유기식물 소개서(유기식물 그림 + 유기식물의 특징 및 돌봄 가이드), 식물 차트 - (팀) 유기식물 지도, 정원(유기식물로 정원 만들기)		
기대효과	- 청소년 주도의 자원순환 및 생태 감수성 교육을 활성화하여 탄소중립 실천 문화 확산과 도시 녹지 공간 확대에 기여한다. - 지자체·학교·기업과 협력하여 지속 가능한 환경 정책 모델을 구축한다. - 개인적으로는 생명존중 의식과 기후위기 대응 역량을 함양하고, 정서적 안정감과 리더십을 키우며, 환경 분야 체험 기회를 제공하여 지속 가능한 사회의 주체로 성장할 수 있도록 한다.		
인증/신고	<input type="checkbox"/> 인증 대상 프로그램		<input checked="" type="checkbox"/> 해당 없음
	인증 여부	<input type="checkbox"/> 예 (인증번호:)	<input checked="" type="checkbox"/> 아니요

시립성동청소년센터			
프로그램명 소개	청소년이 마인크래프트를 활용해 지속 가능한 도시설계를 진행, 스마트 기술과 친환경 건축을 적용한 도시 개발의 핵심 개념을 학습해보면서 도시 문제 해결 능력과 창의적 사고를 기르며 팀 프로젝트를 통해 협업 및 문제 해결 역량을 강화하고, 성과 공유회를 통해 지속가능한 도시 개발 방안을 발표해보므로써 지역사회와 연계하여 실질적인 변화 가능성을 탐색할 수 있는 기반을 마련한다.		
회기 수	최소회기	2회기	대상연령
	최대회기	6회기	
최소 예산	0원 (* 단, i5 이상 노트북, 마이크로소프트 계정 보유 필수)		
재반사항	노트북 또는 데스크탑, 멀티탭, 빔프로젝트, 스크린 / 마이크로소프트 계정 / 마인크래프트 전문 강사 / 인터넷 공유기(20명 이상 진행 시)		
주 활동 장소	<input checked="" type="checkbox"/> 실내 <input type="checkbox"/> 실외 <input type="checkbox"/> 야외		
운영 형태	<input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input checked="" type="checkbox"/> 체험 <input type="checkbox"/> 토론 <input checked="" type="checkbox"/> 팀 <input checked="" type="checkbox"/> 개별 <input type="checkbox"/> 기타()		
활동 유형	<input checked="" type="checkbox"/> 기본형 <input type="checkbox"/> 숙박형 <input type="checkbox"/> 이동형		
프로그램 목적 및 목표	마인크래프트 교육 에디션을 활용하여 청소년이 지속가능한 도시개발의 개념을 이해하고, 친환경 건축·교통·환경 시스템을 직접 설계·구현해보며 미래사회에 필요한 디지털 활용 역량과 문제해결 역량을 함양하고자 함.		
핵심역량 설정	<input type="checkbox"/> 비판적 사고 <input checked="" type="checkbox"/> 의사소통 <input type="checkbox"/> 협업 <input checked="" type="checkbox"/> 창의력		
	<input type="checkbox"/> 사회정서 <input type="checkbox"/> 진로개발 <input type="checkbox"/> 디지털 시민역량		
회기별/차수별 프로그램 내용 요약	회기/차수 (소요시간)	주요 프로그램 내용 개요	중점(특이) 사항
	1회기 (120분)	▶ 지속가능한 도시 개발자의 첫걸음 - 프로그램 개요 및 목표 이해 - 지속가능한 도시개발의 의미와 필요성 학습 - 환경, 교통, 건축, 공공시설 사례 탐색 - 마인크래프트 도시 설계 활동 방향 설정	- 지속가능한 도시 개념 이해 - 활동 목표 및 전체 흐름 공유 - 단순 건축이 아닌 환경·생활·안전·교통을 고려한 도시 설계 활동임을 인식
	2회기 (120분)	▶ 마인크래프트 교육 에디션 기초 이해 - 마인크래프트 교육 에디션 기본 조작법 실습 - 블록 배치, 공간 이동, 기본 명령어 활용 방법 습득 - 도시 설계 활동에 필요한 기초 기능 연습	- 참여 청소년 간 디지털 도구 활용 격차 완화 - 공동 도시 제작을 위한 기본 조작 역량 확보 - 이후 회기 참여를 위한 실습 기반 마련
	3회기 (120분)	▶ 친환경 건축 이해 및 기초 건축물 설계 - 태양광, 재생에너지, 녹지 공간 등 친환경 건축 요소 학습 - 에너지 절약 구조와 이용자 편의 요소 탐색 - 학교, 병원, 공원 등 기초 건축물 설계	- 친환경 건축 요소를 설계 아이디어로 연결 - 건축물의 외형뿐 아니라 기능과 활용성 고려 - 지속가능한 도시를 구성하는 기본 시설 이해
	4회기 (120분)	▶ 지속가능한 도시 시스템 구현 - 지속가능한 교통, 건축, 환경 시스템 구현 - 주거지, 공공시설, 녹지, 이동 동선 배치 - 도시 전체 구조와 공간 조화 고려	- 개별 건축물을 도시 전체 구조로 확장 - 시설 간 연결성과 이용 편의성 고려 - 환경, 교통, 생활 공간이 조화되는 도시 모델 구현
	5회기 (120분)	▶ 마크 오퍼레이팅 및 도시 모델 개선 - 도시 모델의 문제점 점검 - 지속가능성, 편의성, 안전성 중심 개선사항 도출 - 구현 내용 수정 및 보완	- 문제 해결형 활동을 통한 도시 모델 점검 - 주민, 도시 운영자, 환경 관점에서 개선점 검토 - 청소년이 직접 수정·보완하는 참여형 개선 과정 운영
	6회기 (120분)	▶ 최종 도시 설계 발표 및 성과공유 - 최종 도시 설계디자인 발표 - 활동 과정 및 결과물 공유 - 지속가능한 요소와 개선 과정 설명	- 청소년의 설계 의도와 성과 표현
결과물	- (개인) 지속가능한 도시개발 개념 이해, 마인크래프트 교육 에디션 기초 조작 실습, 친환경 건축 요소 탐색을 통한 개인별 도시 설계 아이디어 도출 - (팀) 지속가능한 도시 모델 공동 설계 및 구현, 도시 문제 해결형 오퍼레이팅 활동을 통한 개선안 도출, 피드백 보완 후 팀별 최종 도시 설계 결과물 발표 및 성과공유회 운영		
기대효과	- 지속가능한 도시개발의 개념을 이해하고 환경·교통·건축 등 도시 문제를 창의적으로 해결할 수 있는 미래형 도시설계 역량 함양 - 마인크래프트 교육 에디션을 활용한 설계·구현 활동을 통해 디지털 도구 활용 능력과 문제해결 중심의 프로젝트 수행 역량 강화 - 팀별 도시 모델 제작과 발표 활동을 통해 협업, 의사소통, 역할분담 능력을 높이고 청소년 주도의 지속가능한 지역사회 아이디어 확산		
인증/신고	<input type="checkbox"/> 인증 대상 프로그램 <input type="checkbox"/> 신고 대상 프로그램 <input checked="" type="checkbox"/> 해당 없음		
	인증 여부 <input type="checkbox"/> 예 (인증번호:) <input checked="" type="checkbox"/> 아니요		

중구청소년센터			
프로그램명 소개	교과과정인 진로와 직업 시간에 고등학교 1학년을 대상으로 연계하여 여가와 루틴 설계를 통한 자기주도적 성장과 흥미 기반 진로 탐색을 지원하는 체험 중심 프로그램		
회기 수	최소회기	5회기	대상연령
	최대회기	8회기 (60분씩 나눠서)	
최소 예산	2,000,000원		
재반사항	노트북, 전자칠판 또는 빔프로젝터, 색연필, 싸인펜, 유성마커, A4용지		
주 활동 장소	<input checked="" type="checkbox"/> 실내 <input type="checkbox"/> 실외 <input type="checkbox"/> 야외		
운영 형태	<input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input checked="" type="checkbox"/> 체험 <input type="checkbox"/> 토론 <input checked="" type="checkbox"/> 팀 <input checked="" type="checkbox"/> 개별 <input type="checkbox"/> 기타()		
활동 유형	<input checked="" type="checkbox"/> 기본형 <input type="checkbox"/> 숙박형 <input type="checkbox"/> 이동형		
프로그램 목적 및 목표	청소년들이 자기주도적으로 루틴을 설계하고 실천하며 건강한 여가 습관을 형성하도록 돕고, 이를 단순한 휴식이 아닌 자기개발과 진로 탐색의 기회로 활용하여 궁극적으로 균형 잡힌 삶을 실천 할 수 있도록 지원한다.		
핵심역량 설정	<input type="checkbox"/> 비판적 사고	<input type="checkbox"/> 의사소통	<input type="checkbox"/> 협업
	<input checked="" type="checkbox"/> 사회정서	<input checked="" type="checkbox"/> 진로개발	<input type="checkbox"/> 디지털 시민역량
회기별/차수별 프로그램 내용 요약	회기/차수 (소요시간)	주요 프로그램 내용 개요	중점(특이) 사항
	1회기 (120분)	▶ 여가 후 진로활동 - 청소년 역량 소개 및 사전 설문조사 진행 - 프로그램 소개 및 목적 안내 - 진로와 여가루틴의 연결고리 알아보기	- 프로그램 목적 이해 중점 - 여가 활동이 삶의 균형과 성장에 미치는 영향을 이해
		▶ 여가 후 진로활동 - 여가 및 루틴 이론 교육 - 나의 주간 루틴 점검하기	- 연예인이나 유명인사의 실제 예시를 바탕으로 교육 진행
	2회기 (120분)	▶ 여가 후 진로활동 - DISC 행동유형이 무엇인지 알아보기 - 나의 DISC 행동유형 알아보기	- 팀별 활동을 통한 의사소통 능력 향상 - 버디버드 보드게임 활용
		▶ 여가 후 진로활동 - 나의 강점을 예측하고 나의 강점지능 알아보기 - 나의 진로와 연관있는 나의 미래 강점을 설정하고 실천 계획 세우기	- "나의 강점 찾기" 워크북 활용
	3회기 (120분)	▶ 여가 후 진로활동 - DISC 유형별 공통 Q&A - DISC 유형별 캐릭터 만들기 - DISC 유형별 이상적인 루틴 세워보기	- 팀별 활동을 통한 협업 능력 - 각 반 별 여가 활동 종류 욕구 확인
	4회기 (120분)	▶ 여가 후 진로활동 - 유형별 추천 여가 체험 활동진행	- 참여형이론&실습교육 - 여가 활동 종류 욕구에 대한 의사 수렴결과 반영
	5회기 (120분)	▶ 여가 후 진로활동 - 나의 추구미 찾아보기 - 나의 행동유형, 강점, 진로, 추구미가 합쳐진 여가 루틴 설계하기	- 챗GPT 프롬프트를 활용하여 여가 루틴 설계
▶ 여가 후 진로활동 - 루틴과 여가, 진로탐색과의 상관관계 돌아보기 - 프로그램 내용 QUIZ - 프로그램 만족도 조사 및 사후 설문 진행		- 이후 자율적으로 루틴 인증 활동 진행 가능 (선택)	
결과물	- (개인) 자신의 흥미, 행동유형 탐색, 자기관리능력 습득 - (팀) 모둠별, 유형별 활동 후 협업 활동을 통해 얻는 회의록 및 활동 기록지		
기대효과	- 계획을 세우고 실천하는 경험을 통해 자기 효능감을 높이고, 장기적으로 목표 설정과 달성 능력 강화 - 다양한 유형 검사를 통해 자신을 깊이 이해하고, 자신의 강점과 흥미를 기반으로 적합한 진로 탐색의 기회 제공 - 자기이해 활동을 통한 진로 탐색을 바탕으로 이후 단기적 탐색을 넘어 장기적인 진로 목표와 계획을 세울 수 있는 기반 마련		
인증/신고	<input type="checkbox"/> 인증 대상 프로그램 <input type="checkbox"/> 신고 대상 프로그램 <input checked="" type="checkbox"/> 해당 없음		
	인증 여부 <input type="checkbox"/> 예 (인증번호:) <input checked="" type="checkbox"/> 아니요		

시립구로청소년센터			
프로그램명 소개	2022 개정 교육과정의 핵심 역량인 '사회정서역량(SEL)'을 기반으로 개발된 인성교육 프로그램. 청소년이 자신의 내면적 강점을 '보물'로 인식하고, 타인과의 공감 및 공동체 협력을 체험하며 건강한 사회 구성원으로 성장하도록 돕는 '포트폴리오 중심형' 활동.		
회기 수	최소회기	2회기(체험형)	대상연령 14세~ 16세 청소년 (*초등 및 고등 맞춤형 운영 가능)
	최대회기	10회기(정규교과 연계형)	
최소 예산	1인당 재료비 15,000원x20명 / 1회기(90분 기준) 강사비 150,000원x2회기 총 600,000원		
재반사항	강의실(교실), 활동지 및 교구, SEL 전문 지도자		
주 활동 장소	<input checked="" type="checkbox"/> 실내 <input type="checkbox"/> 실외 <input type="checkbox"/> 야외		
운영 형태	<input type="checkbox"/> 강의 <input checked="" type="checkbox"/> 체험 <input checked="" type="checkbox"/> 토론 <input type="checkbox"/> 팀 <input type="checkbox"/> 개별 <input type="checkbox"/> 기타()		
활동 유형	<input checked="" type="checkbox"/> 기본형 <input type="checkbox"/> 숙박형 <input type="checkbox"/> 이동형		
프로그램 목적 및 목표	청소년기 정서적 고립과 위기 상황을 해소하기 위해 사회정서역량(SEL)을 기반으로 한 통합적 성장 지원을 목적으로 하며, 청소년이 자신의 강점을 발견하여 긍정적 자아 정체성을 확립하고 타인에 대한 공감과 배려를 실천함으로써 지역사회 공동체의 책임 있는 일원으로 성장할 수 있는 실천적 역량을 강화하는 것을 목표로 함.		
핵심역량 설정	<input type="checkbox"/> 비판적 사고	<input checked="" type="checkbox"/> 의사소통	<input type="checkbox"/> 협업
	<input checked="" type="checkbox"/> 사회정서	<input type="checkbox"/> 진로개발	<input type="checkbox"/> 디지털 시민역량
회기별/차수별 프로그램 내용 요약	회기/차수 (소요시간)	주요 프로그램 내용 개요	중점(특이) 사항
	최소회기 1회기 (90분)	[마음 열기] 내 안의 보물 찾기 - 프로그램 취지 공유 및 관계 형성 활동 - 사회정서역량 자가 진단 및 긍정 키워드 탐색 - '긍정정보물' 개념 이해 및 자기 수용	자기 이해 기반 마련 - 자신의 강점을 긍정적으로 인식하는 초기 단계
	최소회기 2회기 (90분)	[관계 맺기] 함께 찾는 우리 보물 - 타인 공감 및 경청 시뮬레이션 - 모둠별 협력 활동을 통한 공동체 역량 강화 - '자기마음성장일지' 기초 작성 및 소감 공유	실천적 관계 기술 습득 - 또래 간 긍정적 소통 및 지지 체계 경험
최대회기 3회~10회 (각 90분)	[성장 및 확산] 보물 상자의 완성 (요약 정리) - 역량 심화: 자기관리, 사회적 인식 등 SEL 5대 역량별 활동 수행 - 실천 비전: 지역사회 문제 해결을 위한 '히든 히어로' 아이디어 제안 - 성과 인증: '자기마음성장일지' 포트폴리오 완성 및 디지털 오픈벤티 발급	장기적 변화 및 성과 입증 - 지속적인 활동을 통한 정서적 안정 및 활동 성과 시각화	
결과물	- (개인) 자기마음성장일지(포트폴리오), 디지털 오픈벤티(역량 인증), 사회정서역량 변화 데이터 (사전-사후 자가진단 및 핵심 역량 향상 추이)		
기대효과	- 서울형 청소년활동 커리큘럼의 현장 안착: 검증된 사회정서학습 보급 모델을 통해 청소년 센터 중심의 인성교육 표준 제시 - 기관 환경별 맞춤형 운영 기반 마련: 소규모 워크숍부터 프로젝트형 장기 교육까지 기관 규모에 최적화된 모듈형 매뉴얼 확보 - 지속 가능한 교육 생태계 구축: 학교-센터 간 네트워크 강화를 통해 학교 밖에서도 지속적인 정서 지원이 가능한 지역사회 협력 모델 확산		
인증/신고	<input type="checkbox"/> 인증 대상 프로그램 <input type="checkbox"/> 신고 대상 프로그램 <input checked="" type="checkbox"/> 해당 없음		
	인증 여부 <input type="checkbox"/> 예 (인증번호:) <input checked="" type="checkbox"/> 아니요		

구리시청소년문화의집

프로그램명 소개	도서(문해력)를 활용한 인성교육 활동으로 청소년이 스스로 자신의 감정을 이해·조절하는 능력과 소통·공감하는 능력을 향상하여 정서적 안정감을 가진 건강한 청소년을 육성하는 활동			
회기수	최소회기	2회기	대상연령	13~16세
	최대회기	8회기		
최소 예산	최소 회기 2회 운영 시 재료비 총 10만원 내외			
재반사항	장비 : 프리젠테이션이 가능한 환경 (그 외의 특별한 필요 사항 없음)			
주 활동 장소	<input checked="" type="checkbox"/> 실내		<input type="checkbox"/> 실외	<input type="checkbox"/> 야외
운영 형태	<input checked="" type="checkbox"/> 강의	<input checked="" type="checkbox"/> 체험	<input checked="" type="checkbox"/> 토론	<input checked="" type="checkbox"/> 팀 <input type="checkbox"/> 개별 <input type="checkbox"/> 기타()
활동 유형	<input checked="" type="checkbox"/> 기본형		<input type="checkbox"/> 숙박형	<input type="checkbox"/> 이동형
프로그램 목적 및 목표	- 정서 문해력과 인성교육을 통합하여 청소년들이 자신의 감정을 이해하고 조절하는 능력을 기르고, 타인의 감정을 이해하고 공감하는 능력을 향상 시킨다. - 문해력(글쓰기) 활동을 통해 정서적 표현과 회복력을 증진시키고, 인성·정신 건강 관리의 중요성을 인식하도록 한다.			
핵심역량 설정	<input type="checkbox"/> 비판적 사고	<input checked="" type="checkbox"/> 의사소통	<input checked="" type="checkbox"/> 협업	<input type="checkbox"/> 창의력
	<input checked="" type="checkbox"/> 사회정서	<input type="checkbox"/> 진로개발	<input type="checkbox"/> 디지털 시민역량	
회기별/차수별 프로그램 내용 요약	회기/차수 (소요시간)	주요 프로그램 내용 개요		중점(특이) 사항
	1회기 (90분)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 다(口) : 어린이이 걸음 다(오리엔테이션) - 오리엔테이션, 활동 소개 - 인성 밸런스 게임 외 인성 기초 교육 ▶ 독(獨) : 홀로 독(자기이해&성찰, 자기표현) - 자기 이해, 자기 표현 연습하기 - 그림책 연계) '내가 정말 나일까?' 		프로그램 목적 이해 인성 기초 교육, 자기이해&성찰 자기표현의 다양한 방법
	2회기 (90분)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 다(多) : 많을 다(감정표현과 감정컨트롤) - 감정 표현 연습하기(어휘확장, 표현방법, 감정컨트롤) - 그림책 연계) '마음은 언제나 네 편이야' ▶ 독(篤) : 도타을 독(타인이해) - 타인의 이해, MBTI로 알아보는 인성교육 - 그림책 연계) '오리아 토끼야, 반이나 차 있을까 반밖에 없을까?' 		감정 어휘 확장 다양한 감정표현 방법, 다름을 이해하는 다양한 방법
	1~8회기 (회기별 90분)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 다(口) : 어린이이 걸음 다(오리엔테이션) - 오리엔테이션, 활동 소개 - 인성 밸런스 게임 외 인성 기초 교육 ▶ 독(獨) : 홀로 독(자기이해&성찰, 자기표현) - 자기 이해, 자기 표현 연습하기 - 그림책 연계) '내가 정말 나일까?' ▶ 다(多) : 많을 다(감정표현과 감정컨트롤) - 감정 표현 연습하기(어휘확장, 표현방법, 감정컨트롤) - 그림책 연계) '마음은 언제나 네 편이야' ▶ 독(篤) : 도타을 독(타인이해) - 타인의 이해, MBTI로 알아보는 인성교육 - 그림책 연계) '오리아 토끼야, 반이나 차 있을까 반밖에 없을까?' ▶ 다(讎) : 관대하고 풍부할 다(타인이해II) - 타인의 이해, 이야기의 재구성 - 그림책 연계) '천사가 된 늑대' ▶ 독(讀) : 읽을 독(정서문해력활동/일기) - 정서문해력활동:일기쓰기, 문해력&삼행시 골든벨 - 그림책 연계) '전쟁일기' ▶ 다(夢) : 두터울 다(정서문해력활동/사회) - 정서문해력활동:기사문쓰기, 내 주변(학교) 속 이야기 - 그림책 연계) '까마귀 소년' ▶ 독(讀) : 서찰 독(정서문해력활동/그림책제작) - 나만의 그림책 제작, 랜덤 단어 조합활동 - 그림책 연계) '선을 따라 걷는 아이' 		프로그램 목적 이해 인성 기초 교육, 자기이해&성찰 자기표현, 감정표현의 다양한 방법, 다름을 이해하는 다양한 방법, 문해력(일기, 기사문 등) 교육 및 연계 활동, 미니 그림책 창작 예술 활동

결과물	<ul style="list-style-type: none"> - (개인) 정서문해력&인성 함양, 자기이해&감정표현력 증진, 문해력향상, 그림책(미니북) - (팀) 원활한 소통방법, 협업 및 정서문해력 활동을 통한 타인공감·소통능력 향상으로 관계의 안정감 별도 문집 제작 및 영상 제작 등 예산 내에서 추가 제작물 가능
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 정서 문해력 바탕의 인성교육을 통해서 청소년이 자신의 감정을 이해하고 조절하는 능력과 타인을 이해하고 사회 정서를 공감함으로 원활한 의사소통 능력으로 관계를 확장 개선함 - 문해력 및 문화창작 활동을 통해 정서적 경험을 키우며 안정감과 자기효능감을 증대함 - 획일화되고 다소 단순 전달형태의 인성교육의 패러다임의 전환과 미래인재의 중요한 기초 소양인 인성 활동의 새로운 유형 지원
인증/신고	<input type="checkbox"/> 인증 대상 프로그램 <input type="checkbox"/> 신고 대상 프로그램 <input checked="" type="checkbox"/> 해당 없음
	인증 여부 <input type="checkbox"/> 예 (인증번호:) <input checked="" type="checkbox"/> 아니요

구립망원청소년문화센터

프로그램명 소개	지역사회 관심 확대를 위한 '마을' 주제의 'AI동화책'을 창작, 제작, 보급과정에 참여함으로써 청소년들의 디지털 역량을 증진하고 '디지털 사회참여'를 통한 디지털 시민성 함양하는 역량 강화 프로그램				
회기 수	최소회기	6회기	대상연령	초등학교 4~6학년(11~13세, 최대 15명)	
	최대회기	10회기			
최소 예산	최소 100만원 소요(회기별 강사비, 장비 대여비, 프로그램 사용료, 홍보비 등)				
재반사항	-장비: 1인 1장비(PC, 노트북, 태블릿 등), AI 및 제작도구(퍼블릭시티, 리크래프트, 파파고, 캔바 등) 개인 계정 -인프라: 전시회 운영 공간(교내 도서관, 지역 도서관 등) -인력: 디지털 교육 및 제작 활동 전문 강사(4회기 이상 필수)				
주 활동 장소	<input checked="" type="checkbox"/> 실내		<input type="checkbox"/> 실외 <input type="checkbox"/> 야외		
운영 형태	<input checked="" type="checkbox"/> 강의	<input checked="" type="checkbox"/> 체험	<input checked="" type="checkbox"/> 토론	<input checked="" type="checkbox"/> 팀	<input checked="" type="checkbox"/> 개별 <input type="checkbox"/> 기타()
활동 유형	<input checked="" type="checkbox"/> 기본형		<input type="checkbox"/> 숙박형 <input type="checkbox"/> 이동형		
프로그램 목적 및 목표	디지털 사회 속 구성원과 소통하고 협업할 수 있는 능력인 '디지털 시민성'이 매우 중요해짐에 따라 '디지털 시민교육'을 바탕으로 윤리적 태도를 함양하고 'AI를 활용한 마을동화책'을 제작하는 과정을 통해 창의성과 지역에 대한 이해도를 높임으로써 청소년들이 '주체적인 디지털 시민으로 성장'할 수 있도록 지원한다.				
핵심역량 설정	<input type="checkbox"/> 비판적 사고	<input type="checkbox"/> 의사소통	<input checked="" type="checkbox"/> 협업	<input checked="" type="checkbox"/> 창의력	
	<input type="checkbox"/> 사회정서	<input type="checkbox"/> 진로개발	<input checked="" type="checkbox"/> 디지털 시민역량		
회기별/차수별 프로그램 내용 요약	회기/차수 (소요시간)	주요 프로그램 내용 개요		중점(특이) 사항	
	1회기 (100분)	▶ 디지털 시민으로 첫걸음 - 오리엔테이션 - 디지털 시민이란? 사례 공유 - 윤리 중요성 인식 및 시민성 함양 활동		- 프로그램 동기, 목적 등의 이해를 통한 참여자의 흥미 유발과 적극적인 참여 유도	
	2회기 (100분)	▶ 마(AI)을 탐구활동 - 자료 리서치를 위한 AI소개 및 활용교육 - 마을 주요 장소 및 인물조사 - 스토리 수집을 위한 기획 및 자료조사		- AI도구를 활용한 마을조사 - 디지털 활용능력 강화 및 지역이해도 향상	
	3회기 (100분)	▶ 마(AI)을 동화 스토리 구성 - 주제선정 및 스토리라인 구성 - 스토리에 맞는 인물과 캐릭터 설정 - AI를 활용한 스토리 작성 및 편집		- 주제에 맞는 스토리구성 - 디지털 창의성 및 혁신역량 강화	
	4회기 (100분)	▶ 동화책 이미지 생성 - AI 이미지 생성도구 소개 및 활용교육 - 동화책에 필요한 이미지 생성실습 - 스토리에 맞는 장면 생성 요청		- 디지털 저작권 이해바탕 - 스토리에 맞는 이미지 도출	
	5회기 (100분)	▶ 마(AI)을 동화 편집 및 제작 - 편집도구 캔바 소개 및 활용교육 - 텍스트와 이미지 조합하여 편집 - 동화책 편집에 필요한 디자인 요소 추가		- 디지털도구 활용능력 강화 - AI동화책 결과물 완성 (PDF)	
	6회기 (100분)	▶ 마(AI)을 동화 전시회 준비 - 마(AI)을 동화책 완성 - 마(AI)을 동화책 학급갤러리 제작 - 동화책 소개글 작성 및 발표		- 추가활동 없이 전시회 운영이 가능한 수준으로 준비작업 진행	
	7회기 (3~5일)	▶ 마(AI)을 동화 전시회 운영 및 도슨트 - AI동화책 전시회 운영 및 감상 - 관람객 전시회 방명록 및 소감 작성 - 도서관 이용객대상 작품설명		- 전시회 운영 장소에 따라 지역주민, 청소년, 학부모 등 지역 내 디지털 역량강화 기회 마련	
	8회기 (100분)	▶ 마무리 평가활동 - 동화책 낭독 및 우수동화책 시상 - 참여소감 및 사후설문지 작성		- 프로그램 목표달성수준 파악 및 평가	

결과물	<ul style="list-style-type: none"> - (개인) 청소년활동 핵심역량 함양(사고력, 창의성, 디지털리터러시), 디지털 시민성 함양 AI도구를 활용한 자기표현, AI동화책 제작 방법 습득 - (팀) 마을탐구 및 지역특성 이해, AI동화책 제작 및 전시회 운영
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 디지털 교육을 통한 안전한 환경 조성 및 미래사회 적응 - AI 창작활동을 통한 창의성과 자기표현능력 함양 - 지역에 대한 이해를 바탕으로 지역소속감 형성 및 관심도 향상 - 디지털 사회 참여를 통한 디지털 시민성을 갖춘 미래인재 양성 - 온라인 갤러리를 구축하여 다양한 형태로 결과물 보급 가능
인증/신고	<input type="checkbox"/> 인증 대상 프로그램 <input type="checkbox"/> 신고 대상 프로그램 <input checked="" type="checkbox"/> 해당 없음
	인증 여부 <input type="checkbox"/> 예 (인증번호:) <input checked="" type="checkbox"/> 아니요