INDEX

01. 유스체인지메이커스 소개

02. 유스체인지메이커스 6기 활동 우수 결과물

03. 유스체인지메이커스 7기 활동 우수 결과물

04. 유스체인지메이커스 8기 활동 결과물

05. 마치며

유스 체인지 메이커스 소개

01

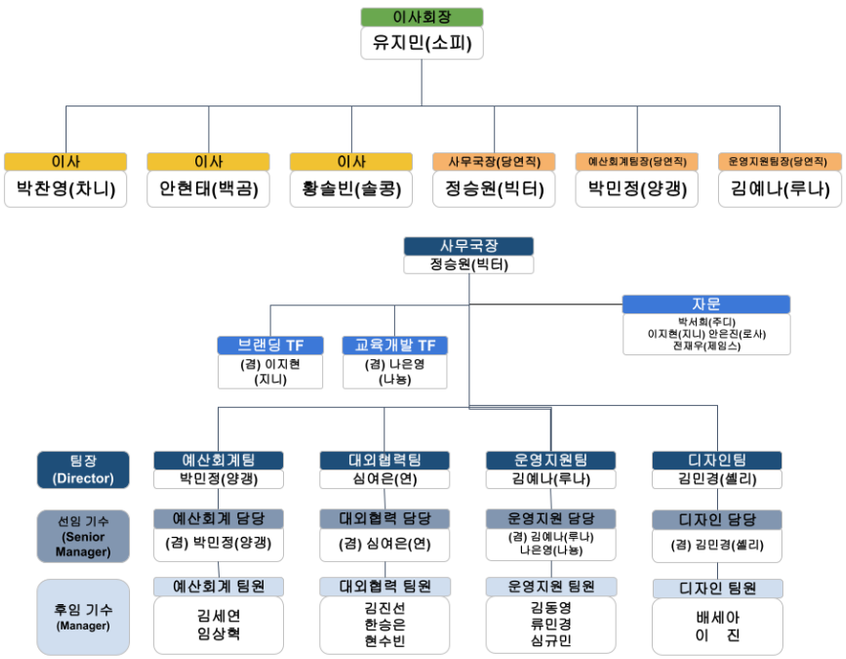
유스체인지메이커스 비전

유스체인지메이커스는 청소년들에게 사회혁신 교육 프로그램을 운영하는 대학생 단체입니다.

청소년들은 미래 사회의 주체로서 많은 잠재 영향력을 지니고 있습니다. 이러한 청소년들에게 지속가능발전목표(SDGs)를 알리고 주변의 사회문제를 관찰하고 공감하는 방법과 해결방안을 설계해볼 수 있는 경험을 제공함으로써 일상에서 의미 있는 변화를 만들어 나가는 체인지메이커로서 살아가는 방법을 제안합니다.

본 프로그램을 통해 사회문제에 관심을 갖는 청소년들이 늘어나고 그것이 사회문제 해결의 가속화로 이어질 수 있기를 기대합니다.

사무국 내 각 팀별 업무



사무국장 _ 사무국 업무 총괄 및 사회혁신센터와의 협력

예산회계팀 _ 예산 집행 계획 수립 및 결산, 사무국 기획 대외협력팀 _ 사무국원 및 멘티 리쿠르팅, SNS 채널 관리

운영지원팀 _ 사무국 운영 및 프로그램 진행 업무

디자인팀 _ 포스터 디자인 등 프로젝트 진행에 필요한 디자인

교육개발 TF _ 사무국원 교육 및 워크숍 프로그램 개발 업무

브랜딩 TF (이사회) _ 조직의 정체성 확립 및 향후 비전 고안

사무국장의 인사말

유스체인지메이커스 8기 사무국 운영을 마무리하며

안녕하세요? 유스체인지메이커스 사무국장 정승원 (빅터)입니다. 2021학년도 1학기 유스체인지메이커스 활동이 성황리에 종료되었습니다. 본 단체의 성공적인 운영을 함께해준 7기 팀장단과 8기 사무국원, 이사회 임원진 및 알럼나이분들께 진심으로 감사드립니다. 이뿐만 아니라 서울시 동북권 NPO 지원센터, 한양대학교, 각 학교의 선생님들 등 본 단체에 관심을 가져주시고 또 프로그램의 성공적인 운영을 위해서 많은 도움 주신 분들께 이 지면을 빌어 감사드립니다.

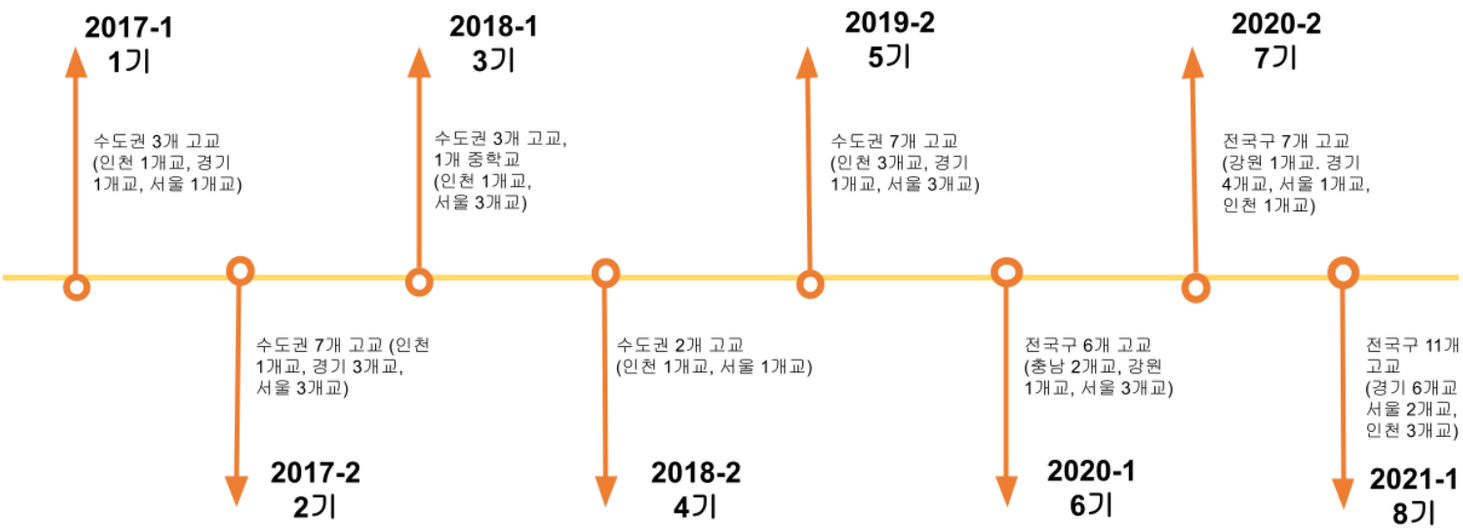
'청소년 사회혁신'이라는 목표하에 2017년 한양대학교 학생들이 주도적으로 기획 및 운영했던 유스체인지메이커스는 일회성 프로젝트를 넘어 동아리로 발전하게 되었고, 이제는 단체를 향해서 한 걸음 더 도약할 예정입니다. 코로나19 등 여러 요인으로 인한 대외환경 악화에도 불구하고 유스체인지메이커스는 외부환경 변화에 기민하게 대응하여 온라인 기반 체인지메이커십 교육 모델을 제작, 성공적으로 정착시키는 성과를 거두었으며, 장기화 되는 코로나19 상황을 고려하여 온오프라인 블랜디드 모델을 개발 및 실험하는 등 포스트 코로나 시대를 적극적으로 대비하고 있습니다. 단체의 이러한 성과를 인정받아 2020년에 교육부로부터 교육기부대상을 수상하는 성과를 거두기도 했습니다. 지난 4년간 총 91명의 멘토가 활동하였으며, 374명의 멘티가 유스체인지메이커스의 프로그램을 수료하는 성과를 냈습니다.

2017년 프로그램 운영 시작이 시즌 1, 코로나19로 인한 프로그램의 온라인 전환이 시즌 2였다면, 이번 8기 사무국은 시즌 3이라고 볼 정도로 단체의 역량 강화와 외연 확장에 힘썼습니다. 대학생 주도의 동아리 수준에서 벗어나 공신력 있는 단체로 인정받을 수 있도록 비영리민간단체를 준비하였으며, 사무국 선발인원을 대폭 확대하여 프로그램 참여 학생 수를 크게 늘렸습니다. 또한 업무 효율화를 위한 슬랙 도입, 교육프로그램 개편을 위한 교육개발 TF 설립, 성동구 청년지원사업 프로젝트, 아름다운재단 청소년공익활동지원사업 유스펀치 선발 등 다양한 기관 및 단체와 협력하여 프로젝트를 진행하였습니다. 비록 이사회-사무국 업무 분담 구체화, 내부 역량 진단 및 향후 단체 운영 전략 도출 등 남은 과제가 많지만 역량 있는 우리 구성원들과 함께라면 충분히 잘 해낼 수 있으리라고 생각합니다.

사무국장으로서 한 학기를 보람차게 보낼 수 있었음에 감사하며, 함께해준 많은 분들께 진심으로 감사드립니다.

연혁(1-8기)타임라인

본 프로그램은 2017년에 시작되어 현재까지 총 8회 진행, 370명 이상의 청소년이 참여했습니다.



1기: 수일고등학교, 세일고등학교, 한양대학교사범대학부속고등학교
2기: 동산고등학교, 수일고등학교, 세일고등학교, 정신여자고등학교, 안양외국어고등학교, 진명여자고등학교, 한양대학교사범대학부속고등학교
3기: 세일고등학교, 서울외국어고등학교, 연희중학교, 한양대학교사범대학부속고등학교
4기: 세일고등학교, 한양대학교사범대학부속고등학교
5기: 건국대학교사범대학부속고등학교, 덕수고등학교, 명신여자고등학교, 세일고등학교, 오산고등학교, 인천효성고등학교, 자운고등학교
6기: 선덕고등학교, 전인고등학교, 별무리고등학교
7기: 전인고등학교, 경화여자고등학교, 덕계고등학교, 구성고등학교, 청덕고등학교, 대일관광고등학교, 미추홀외국어고등학교
8기: 해성국제컨벤션고등학교, 신일고등학교, 의정부여자고등학교, 동탄중앙고등학교, 퇴계원고등학교, 고잔고등학교, 양곡고등학교, 고양외국어고등학교, 백석고등학교, 인천초은고등학교, 인천신현고등학교

유스체인지메이커스 사무국원 소감

7기

김민경(셸리)_디자인팀

처음에는 낯설고 학생들에게 어떻게 도움을 줄 수 있을지 걱정이 많았는데 여러 차례 워크숍을 통해 어떻게 멘토링을 진행하면 좋을지 배울 수 있었습니다. 프로그램에서 만난 멘티들이 스스로 자료 조사와 문제 정의를 잘해주었고 함께 재밌게 이야기 나누다 보니 좋은 아이디어를 도출할 수 있었습니다. 다양한 문제 정의에 대한 해결 방안들을 들을 수 있었고 이렇게 많은 학생들과 함께 사회문제에 관심을 가지고 지속가능한 발전을 위해 노력할 수 있어 뿌듯하고 우리 사회의 긍정적인 변화를 이끌어낼 수 있을 것이라고 생각합니다. 많이 부족하지만 옆에서 많이 도와준 사무국원들이 있었기 때문에 무사히 활동을 마무리 할 수 있었습니다. 유스체인지메이커스 사무국원에서 디자인 팀으로 함께 활동할 수 있어서 뜻깊은 시간이었고 앞으로 더 나은 세상을 바꿀 수 있길 기대합니다.

김예나(루나)_운영지원팀

유스체인지메이커스 활동을 통해 단순히 청소년을 만나고, 멘토링을 한다는 것 이상의 경험을 할 수 있었습니다. 우리가 속한 사회의 다양한 문제들에 관심있는 사람들을 만나 소통하면서 그동안 보지 못했던 것들을 발견하고, 그 발견을 의미 있는 행위로 바꾸어 나가는 과정은 새로운 변화를 만들어가는 것에 대한 도전이 되었습니다. 또한 제가 청소년일 때에 해보지 못해서 아쉬웠던 것들을 미래 세대를 이끌어갈 청소년들이 경험할 수 있도록 도와준다는 점에서 유스체인지메이커스 활동이 소중한 경험이 되었습니다. 유스체인지메이커스 프로그램을 통해 작은 관심에서 시작된 일이 눈에 보이는 것으로 만들어지는 것을 보며 생동감을 느꼈고, 우리 사회의 변화를 이끄는 힘에 대한 믿음을 가지게 된 것 같습니다. 앞으로도 유스체인지메이커스를 통해 더 많은 사람들이, 더 큰 변화를 만들어낼 수 있길 기대합니다! :)

나은영(나뇽)_운영지원팀

1년간의 유스체인지메이커스는 저 스스로가 가장 성장할 수 있는 계기였습니다. 멘토로서 청소년들과 팀을 이루어 사회혁신 프로젝트를 진행했던 경험을 발판삼아 유스체인지메이커스 워크숍 컨텐츠를 개발하고, 자체 툴킷을 제작했습니다. 이 툴킷들이 멘토와 멘티들에게 유의미한 영향을 줄 수 있기를 바라며 열심히 만들었고, 그 툴킷들을 사용하며 점점 프로젝트의 완성도를 높여가는 팀들을 보며 뿌듯함을 느꼈습니다. 유스체인지메이커스를 몰랐다면 할 수 없었을 개인적인 성장을 느낄 수 있었고 이 성장을 바탕으로 앞으로도 사회혁신에 꾸준한 관심을 가지려 합니다. 제가 살아가는 사회에서 문제를 찾는다는 것은 참 쉽고, 또 어려운 일이라고 생각합니다. 아무리 많은 활동을 해도 익숙해지지 않는 것 같습니다. 하지만 유스체인지메이커스라면 해낼 수 있습니다. 앞으로도 유스체인지메이커스를 통해 일어날 사회혁신을 기대하고 있습니다.

박민정(양갱)_예산회계팀

유스체인지메이커스 활동을 통해 '문제를 올바르게 인식하고 정의할 수 있는 힘'을 기를 수 있게 되었습니다. 불편함을 정형화시키는 것이 익숙하지 않았던 제게, 다양한 방법론을 활용하여 사회문제를 정의하는 것은 다소 신선한 충격으로 다가왔습니다. 또한, 문제를 정의하고 해결방안을 모색하는 단계에서 자유로운 아이디어 발산은 틀에 갇힌 생각에서 벗어날 수 있게 도와줬습니다. 그 누구나 사회의 불편함을 해소할 수 있는 체인지메이커가 될 수 있으며, 함께 뜻을 모으는 사람이 많을수록 그 힘은 커진다는 것을 몸소 느끼게 된 1년간의 활동이었습니다.

심여은(연)_대외협력팀

처음 유스체인지메이커스에 지원하였을 때, 사회혁신에 조금 더 기여할 수 있다는 마음에 기쁘기도 하였지만 지금까지 해보지 않았던 멘토링 활동을 직접 해나가야 한다는 생각에 걱정이 앞서기도 하였습니다. 실제로 사회혁신 멘토링 툴킷을 학습한 경험을 살려 정규 프로그램에서 멘토 역할을 하면서 문제 정의가 쉽지 않아 많은 어려움을 겪었습니다. 그러나 프로그램을 통해 세상을 바라볼 수 있는 시각이 넓어지는 것을 느꼈고, 함께 성장하며 고마움을 표현했던 멘티들을 보며 나 역시 체인지메이커가 될 수 있다는 그 가능성을 인지하게 되어 너무나도 뿌듯하였습니다. 또한, 처음으로 대외협력팀장이라는 역할을 수행하면서 컨택을 두려워하던 제가 어느새 낯선 사람에 대한 두려움을 극복하기 시작한 것이 신기했습니다. 그리고 툴킷 제작과 프로그램 진행을 담당하면서 유스체인지메이커스에 들어오기 전 가졌던 목표였던 "사회혁신의 생태계 구축"을 실현하고 있다는 것이 정말로 행복했습니다. 마지막으로 유스체인지메이커스의 모든 멤버들에게 감사하다고 말하고 싶고, 앞으로도 사회혁신에 이바지 할 수 있으면 좋겠습니다!

8기

김동영(에몽)_운영지원팀

청소년들이 관심 있어 하는 사회문제의 해결을 도움으로써 사회혁신 활동을 이끄는 주체가 되고 싶어서 YCM에 참여하였습니다. 때로는 힘들고 지치기도 하였지만, 청소년들의 멘토가 된 경험은 저에게 매우 소중했습니다. 이 과정을 통해 사회문제를 어떻게 정의하고 어떤 식으로 솔루션을 도출해야 할지에 대한 방법론을 배울 수 있었고 멘티들의 활동을 보조하는 역할을 하면서 사회문제 해결에 일조하고 있다는 보람을 느낄 수 있었습니다. 이 프로그램에 지원했을 당시에 제가 이 활동을 통해 얻고 싶었던 것들을 실제로 성취할 수 있어서 만족스러웠고 YCM과 같은 단체가 많이 만들어져 청소년들도 자신의 목소리를 우리 사회에 능숙하게 낼 수 있는 날이 오기를 희망합니다.

김세연(세니)_예산회계팀

많은 사람들이 자신의 주변에 다양한 사회문제가 존재함을 알고 있지만, 이러한 문제들을 정확하게 인식 및 해결하려고 노력하기는 쉽지 않고, 저 또한 그랬습니다. 하지만 학생들과 함께한 이번 9기 프로젝트를 통해 거창한 사회문제가 아니라, 일상생활에서 사람들이 느끼는 불편한 점을 해소하는 것만으로도 작은 변화를 불러일으킬 수 있다는 점을 깨달을 수 있었습니다. 단순히 문제점을 찾는 데서 그치지 않고 체인지메이커로서 사회문제 해결에 대한 프로젝트를 직접 기획하고 실행한다는 점에서 더욱 의미 있었던 시간이었고, 특히 여러 시행착오를 겪으며 저 또한 더 성장할 수 있었습니다. 앞으로도 사회를 구성하는 일원으로서 책임감을 가지고 멘토로서, 유스체인지메이커스 사무국원으로서 더 발전해나가고 싶습니다.

김진선(웬디)_대외협력팀

2021년 7월 21일에 만나 약 9주 동안 7팀 어몽어스팀의 멘토로서, 우리가 해결하고자 하는 사회문제에 대한 문제 정의를 함께 고민하며 해결책에 도달할 때까지 '체인지 메이커'로 성장해가는 친구들의 모습이 정말 인상 깊었습니다. 워크샵을 거듭할수록 문제 정의의 방향성이 구체화되고, 친구들이 멘토링 회차마다 더욱 다양한 해결책을 제시하며 서서히 문제 정의와 해결책 간의 연관성과 윤곽을 잡아 나갈 때 뿌듯함을 느꼈습니다.
평소 사회문제에 대해 의식적으로 생각하지 않는다면, 그냥 지나갈 수도 있는 부분이지만 7팀 모두 하나의 문제 해결을 위해 달려온 지금 이 시점, '나의 시작이 우리의 시작이 될 수 있도록 하는 체인지메이커'로서의 역할을 한 멘티 친구들에게 있어 해당 경험이 앞으로의 활동에 있어서 자양분이 될 수 있길 희망합니다

류민경(티나)_운영지원팀

유스체인지메이커스 8기 2조 멘토로 활동한 류민경, 티나입니다.
YCM의 인연으로 2조 친구들을 만나게 되었고, 일주일에 2번씩 온라인상에서 만나고 인사이트를 공유하는 과정에서 친구들의 생각 변화, 시각의 변화를 알 수 있었습니다.
길을 걸으며, 집에 들어가며, 어떤 장소를 오가든' 담배'가 주는 불편함이 있었지만 막상 해결하기 어려운 문제라고 생각해 어떻게 접근해야 할까 걱정도 많았습니다. 하지만, 2조 친구들이 직접 나서 또래집단 서베이, 전문가 자문, 아이디어 발산 등을 하면서 '실제로 사람들이 금연구역에서 흡연을 덜하게 되지 않을까'라는 긍정적인 기대를 하게 되었습니다.
짧다면 짧고 길다면 긴 시간인 8-9주지만 팽배하면서도 난제인 사회에서의 담배 문제를 고민하고 인사이트를 공유하는 2조 친구들에게도 배운 점이 많았고, 또 멘토링이 친구들의 활동에 도움이 되었길 바랍니다.

배세아(페어)_디자인팀
제가 고등학생 때에 사회문제를 발견하고 해결해보는 활동을 한 적이 있었는데, 나도 사회문제를 해결할 수 있는 사람이라는 생각을 할 수 있게 되었고, 이 경험은 성인이 된 지금까지 인상 깊게 남아있습니다. 그래서 이번 멘토링을 통해서 멘티 친구들이 "문제를 해결하는 아이디어를 떠올려서 시행했다에 그치지 않고 지속적으로 남아있을 수 있는 실물로 제작하여 남길 수 있었으면 했습니다. 8주라는 짧은 기간 동안 아이디어를 구현하는 과정에 적극적으로 임해주었던 멘티 친구들 덕분에 아이디어를 점차 구체화했고, 최종 목표를 달성할 수 있었습니다. 유스체인지메이커스 디자인팀 사무국원으로서 현수막, 명함 제작 등 팀에 도움이 되는 업무를 진행한 것과 고등학생분들과 사회혁신 프로그램을 진행하면서 저 또한 한 층 성장한 것 같습니다. YCM 화이팅입니다!

심규민(로베)_운영지원팀
처음에는 멘티들과 어색하기도 하고 어떤 주제로 정하면 우리가 실질적으로 공감하고, 극복할 수 있는 문제로 설정할 수 있을지 많이 고민했습니다. 이러한 과정에서 문제해결을 위한 과정에서 다시 처음 문제 정의부터 시작하기도 했고, 문제 해결 방법도 몇 번씩이나 수정하기도 했습니다. 그렇지만 멘티들과 매주 2번씩 멘토링과 워크숍을 병행하면서 다양한 아이디어를 끌어내기 위해서 노력했고, 멘티들이 거주하는 지역의 주차문제 해결을 위해 안내판 설치를 하는 문제 해결 과정을 진행했습니다. 이를 위해 사전답사부터 설문조사, 안내판 디자인 및 설치하는 과정에서 멘티들이 정말 고생이 많았을 텐데 포기하지 않고 끝까지 노력해줘서 너무 기특했습니다. 처음 해보는 멘토링이라 서툴기도 하고 헤매기도 했지만 다른 사무국원들의 도움과 피드백이 많은 도움이 되었던 것 같습니다.

이진(태주)_디자인팀
5팀 멘토 이진(태주)입니다.
프로젝트를 끝마칠 무렵 되돌아보니 5팀을 멘토링하기로 결정한 것이 정말 좋은 선택이었던 것 같아요. 다정하고 열정적인 멘티분들을 만나게 되어서 매 활동이 즐거웠습니다. 도움을 주려고 시작한 멘토활동이 오히려 도움을 얻고 여러 의미있는 생각들을 하게 만들었습니다. 멘티 여러분! 설령 이번 활동이 큰 변화를 가져오진 못할지라도 앞으로 해나갈 다양한 활동에 경험적 보탬이 되길 바랍니다. 모두 수고 많으셨습니다. 감사합니다!

임상혁(모건)_예산회계팀
9주 동안 친구들과 유스체인지메이커스 프로젝트를 진행하며, 많은 깨달음을 얻을 수 있었습니다. 단순히 멘토로서 멘티들에게 가르침을 준 경험에 끝나는 것이 아니라, 오히려 멘티들에게서 배우는 점도 많았기 때문입니다. 친구들이 떠올리는 새롭고 독창적인 아이디어들 덕분에, 멘토인 저 또한 영감을 많이 얻었고 생각하는 관점을 넓힐 수 있었던 것 같습니다.
문제 정의부터 아이디어 창출 그리고 프로토타입 제작까지 많은 활동을 8조 친구들과 진행했는데, 멘토가 아직 미숙함에도 불구하고 멘티 친구들이 열심히 잘 따라와 주고 새로운 아이디어도 많이 창출해줘서 큰 탈 없이 진행할 수 있었던 것 같습니다. 9주 동안의 경험이 저뿐만 아니라 멘티 친구들에게도 값진 경험이었기를 바랍니다.

한승은(주디)_대외협력팀
고등학교 재학 당시, YCM 멘티로서 참여했던 기억이 의미있게 자리 잡아 대학교 와서는 멘토이자 유스체인지메이커스로서 꼭 활동해 보고 싶다고 생각하였습니다. 사회혁신, 지속 가능한 개발 등의 개념은 끊임없이 제가 공부하고자 하는 주제이고, 이를 다른 사람들과 공유하며 액션을 취하고자 끊임없이 노력하고 있습니다.
YCM 활동 또한 이러한 저에게 또 다른 하나의 액션이라고 생각해 지원했던 만큼, 사무국원으로서 활동하게 되면서 감회가 새로웠습니다. 지난 시간 동안 활동하면서, 제가 찾고자 하는 그러한 단어의 정의를 내릴 수 있는가?에 대한 답변은 아직 명확하게 하지 못할 수 있지만, 고등학생들과 공통의 관심사를 지닌 학우분들을 통해 다양한 시각을 얻을 수 있었고, 한 걸음 더 지속 가능함에 가까워진 경험이 아니었나 생각합니다.
지금까지 힘써와 주시고, 항상 도움을 아끼지 않으신 분들께 감사하다는 말씀을 전하고 싶습니다.

현수빈(써니)_대외협력팀
대학생이 되면 많은 대외활동을 해야겠다고 생각해왔지만 정작 3학년 때까지 과 동아리에만 열심히 참여해왔었고 항상 전공과 관련된 스터디나 프로젝트를 많이 해 오다 보니 좀 더 다양한 대외활동에 참여하고 싶은 마음이 생겨 유스체인지메이커스에 도전했었습니다. 사회문제에 대해서 직접 해결해보는 경험 또한 매우 흥미로울 거 같아 많은 기대를 가지고 워크숍을 참여했지만, 전공내용이 아닌 관심이 있지 않은 사회문제와 해결방법 등에 대해 새로운 사람들과 얘기를 하다 보니 처음에는 어려움을 느꼈습니다. 또한 대외협력팀으로서의 적응도 처음에는 쉽지 않았습니다. 하지만 점점 워크숍을 하면서 8기분들과 친해질 수 있었고 무엇보다 멘토로 직접 진행하면서 많은 경험을 얻을 수 있었습니다. 처음 해보는 것들이 너무 많고 이해를 잘 못 하는 경우도 많아 7기분들에게 개인으로 따로 조언을 얻는 경우도 많았지만 8기 정규과정이 끝나고 후속 과정을 밟고 있는 지금 나름의 노하우도 생기고 여유가 생긴 것 같아 기쁩니다. 3학년 1학기와 여름방학동안 좋은 경험과 새로운 추억을 쌓게 해준 유스체인지메이커스에게 고맙다는 마음이 생긴 한 학기였습니다.

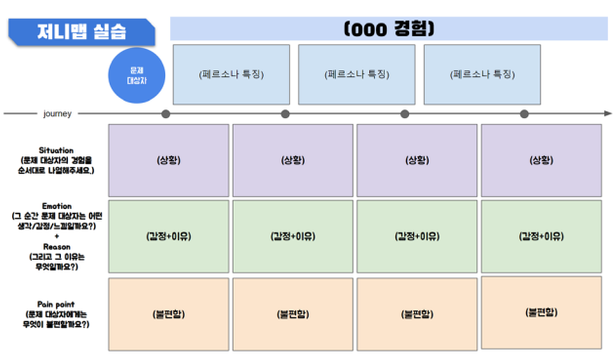
프로그램 소개

1) 워크숍

- 매주 수요일 온라인으로 진행되는 워크숍을 통해 사회문제 발견부터 솔루션 기획 및 적용의 전 과정을 진행합니다.

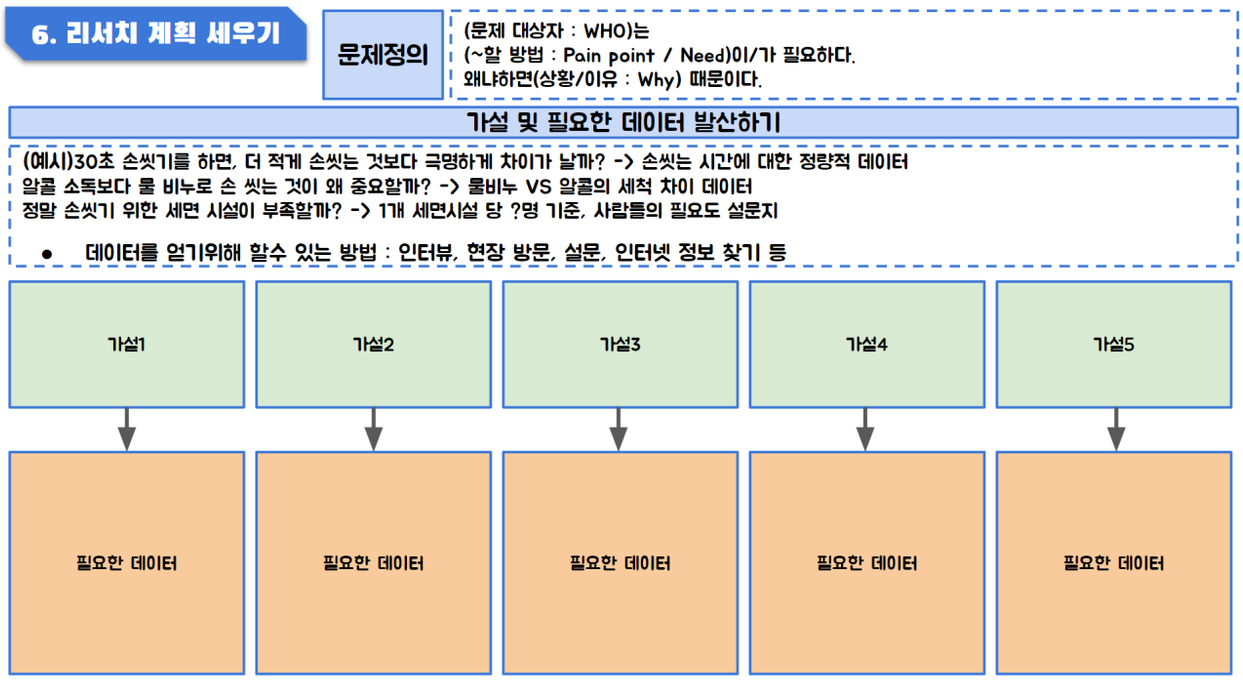
- 자체 개발 TOOLKIT을 활용하여 아이디어 수렴 및 발산 과정을 원활히 진행할 수 있도록 도움을 제공합니다.

1. 5W

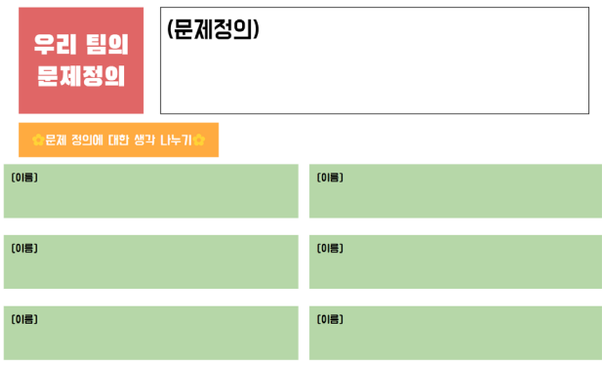


2. 저니맵

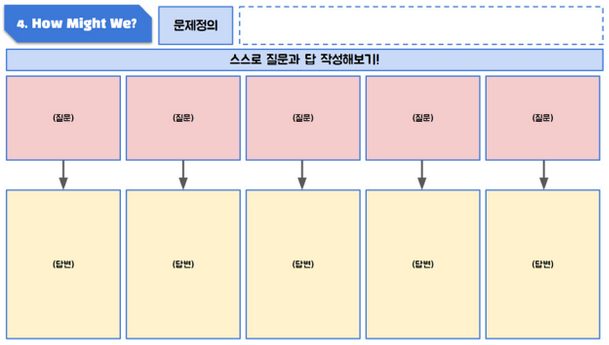
3. 문제정의



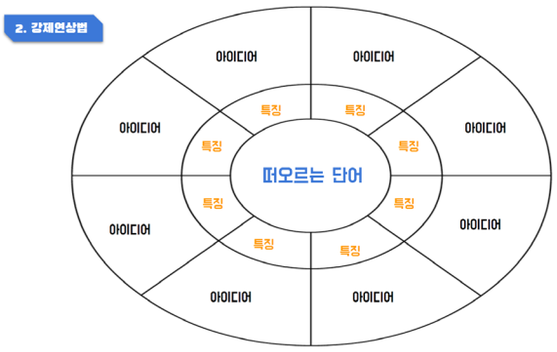
4. 리서치 계획



5. 문제정의 피드백



6. HMW



7. 강제 연상법

2) 멘토링

-워크숍에서 활동했던 내용을 각 팀의 멘토를 주축으로 멘토링을 통해 아이디어를 구체화하는 활동을 진행합니다.

-팀별 일주일에 1-2회 이상의 멘토링 활동을 통해서 다음 워크숍 및 이전 워크숍의 활동 수행에 있어서 동기를 부여합니다.

가설 : (어떤 가설에 해당하는 자료인가요?)	조사자 : (이름)	새롭게 알게된 점(인사이트) / 더 궁금한 점	
정보 유형 : (기사/영상/논문 등) 링크 : (링크를 첨부해주세요.)		(새롭게 알게된 점)	(새롭게 알게된 점)
간단한 내용 요약 : (조사한 자료에서 얻은 정보를 간단하게 요약해서 적어주세요.)		(더 궁금한 점) + (추가 조사 내용)	(더 궁금한 점) + (추가 조사 내용)
		(새롭게 알게된 점)	(새롭게 알게된 점)
(이 사례를 공유하고 싶었던 이유)		(더 궁금한 점) + (추가 조사 내용)	(더 궁금한 점) + (추가 조사 내용)

1. 리서치 정리

유스체인지메이커스 프로젝트 지도(매주 수정 가능)

우리 조의 아이디어 :

다같이 만드는 우리의 계획	실행 1주차						실행 2주차					
	수요일 (8/25)	목요일	금요일	토요일	일요일	월요일	수요일 (9/1)	목요일	금요일	토요일	일요일	월요일
Task 큰 목표 방향성												
output 목표 결과물												
to do list 구체적인 할일												
자원												

2. 프로젝트 지도

3) 실행 및 공유

-각 팀들은 프로토타입을 실행하기 위해서 필요한 것들을 파악하고, 이를 적시에 지원받을 수 있도록 사무국에 전달합니다.

-최종 공유회를 통해서 전체 워크숍 및 조별 멘토링 진행과정, 결과 그리고 인사이트를 공유합니다.
공유를 마친 후 팀별 피드백, 멘토 및 자문단의 피드백을 진행합니다.

유스체인지메이커스 8기 후속 프로젝트 계획서

- **프로젝트 명 :**
- **멘티 이름 :**
- **멘토 이름 :**
- **프로젝트 목표, 지향점 :**
  (프로젝트를 통해 궁극적으로 만들어내고자 하는 사회 변화, 변화된 모습을 상상하여 구체적으로 서술)
- **프로젝트 내용**
  - **중간목표 1 :**
    후속 프로젝트 기간 내 목표하는 액션에 대해 간략히 서술(명확한 목표 설정)
    - 액션 1 :
      중간목표 1 달성을 위해 필요한 액션을 서술
    - 액션 2 :
    - 액션 3 :
- **세부 계획**
  - 1주차 활동 계획 (9/8~9/13)
    - 주요 활동 :
    - 필요한 물품 :
    - 팀원별 역할 :
  - 2주차 활동 계획 (9/14~9/20)
    - 주요 활동 :
    - 필요한 물품 :
    - 팀원별 역할 :
  - 3주차 활동 계획 (9/21~9/27)
    - 주요 활동 :
    - 필요한 물품 :
    - 팀원별 역할 :
  - 4주차 활동 계획 (9/28~10/4)
    - 주요 활동 :
    - 필요한 물품 :
    - 팀원별 역할 :

유스
체인지메이커스
6기 활동 우수 결과물

02

1. 3조
_ 자전거도로 안전거

멘토 _ 전재우
멘티 _ 육재훈, 방세훈, 이정우, 최현동

1. 문제 도출

(1) 문제 정의

출퇴근, 등하교 등 단거리 이동을 자전거를 통해 하는 사람들은 수학적 디자인을 고려한 자전거 도로나 인도와 차도 간 경계가 명확한 자전거 도로가 필요하다. 왜냐하면 잘못 설계된 자전거 도로는 심각한 인명 피해를 일으키기 때문이다.

2. 솔루션

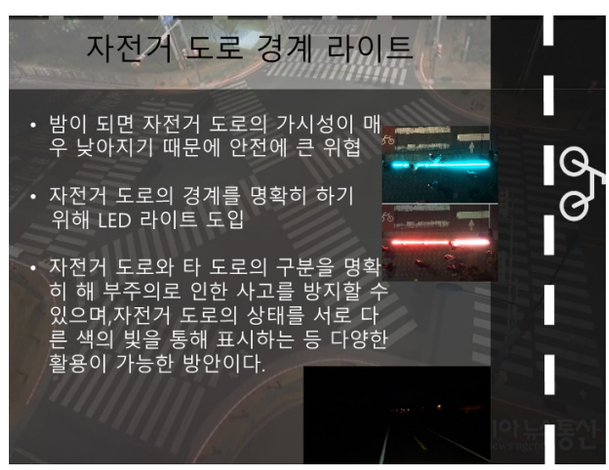
〈안전하게 이용할 수 있는 자전거 도로를 만든다.〉

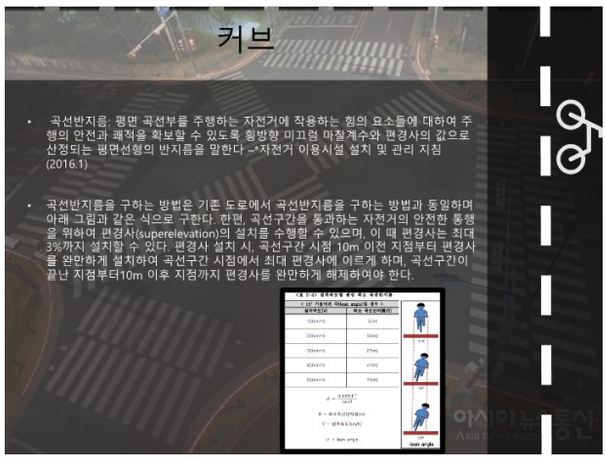
1) 자전거도로 경계 라이트

EDM 라이트를 바닥에 설치해 자전거 도로가 끊긴 부분의 경계를 명확히 하고 빛을 통해 자전거 도로의 가시성을 높인다.

2) 자전거 도로 커브길의 수학적 디자인 제시

기존의 좁고 각진 커브길을 없애고 수학적으로 새롭게 디자인하여 폭과 곡선을 최적으로 맞춘 자전거 커브길을 설치한다.





2. 5조
_ 똑똑똑 프로젝트

멘토 _ 이지현
멘티 _ 구주랑, 한태경, 배소현, 송수민, 임호진

1. 문제 도출

(1) 문제 정의

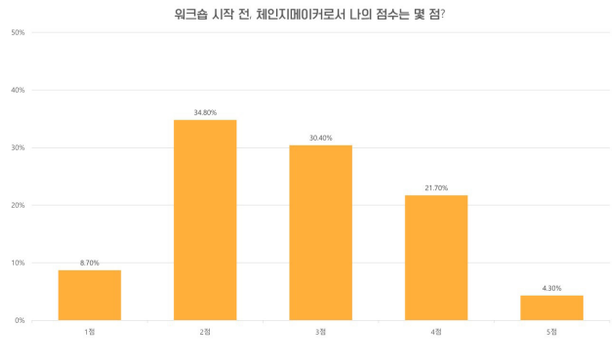
금산 남일면 신동리 독거노인들은 삶의 밀접한 문제들의 해결이 필요하다. 왜냐하면 나이가 많으시고 혼자 살기 때문에 문제 해결이 어렵기 때문이다.

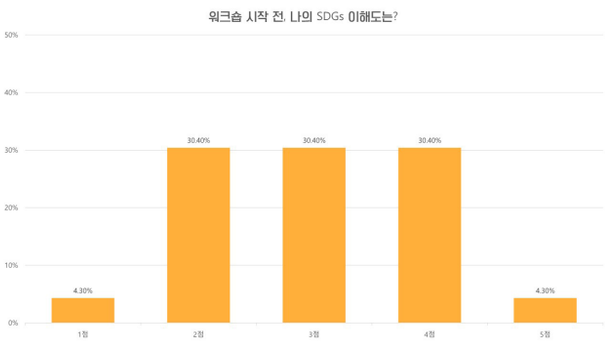
2. 솔루션

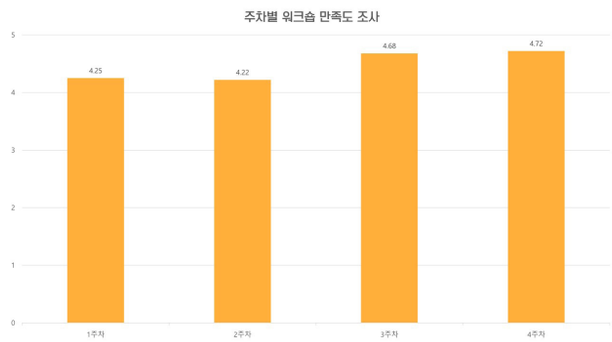
〈지속적 관계를 유지하며 도움을 드린다〉

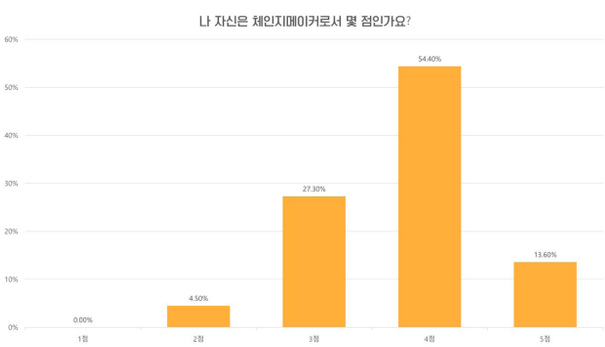
반찬 전달해 드리기

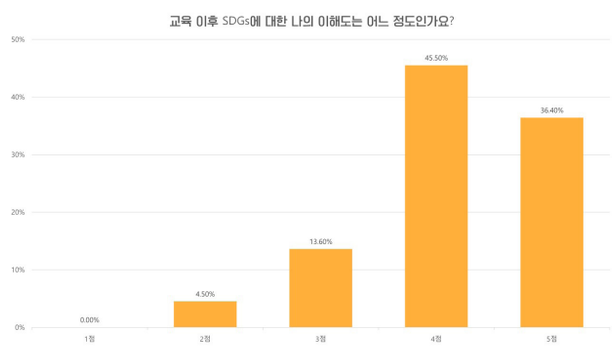
6기 정규 프로젝트 설문조사 결과



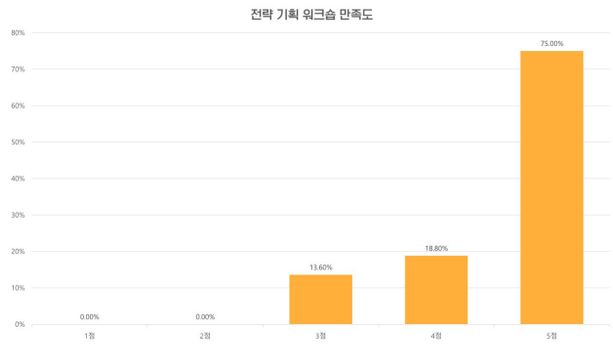


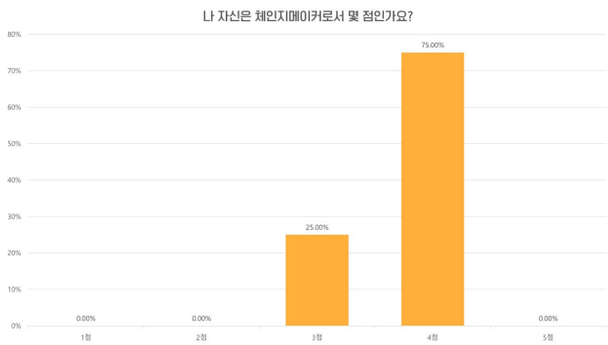


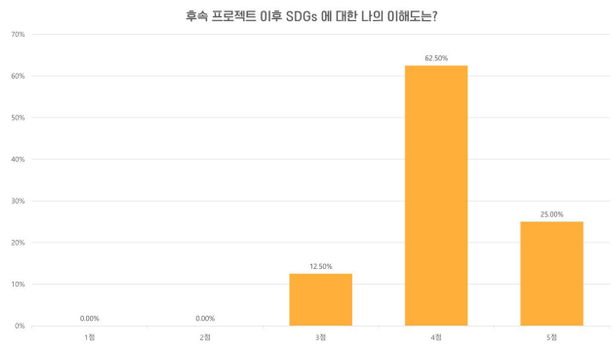




6기 후속 프로젝트 설문조사 결과







소감

멘티들은 가장 의미있었던 경험과 성장으로 '사회 참여'를 꼽았다.

-사회에 참여하는 사람이 되었다는 생각과 진짜 정책을 제안해보는 경험을 해볼 수 있었다.

-실패에 대한 경험과 사회문제를 해결하기 위해 했던 노력들이 나를 성장하게 해주었다.

-사회적인 문제에 더 적극적으로 문제의식을 가지고 참여하게 된 것 같다.

-사회의 변화는 국가 등 큰 단체나 만들어낼 수 있을 줄 알았던 평범한 학생에서 사회 변화의 가능성을 만들어내는 성숙한 체인지메이커로 성장할 수 있었던 것 같다.

-지역 사회의 문제점을 잘 이해하고 이 사회의 구성원으로서 의식을 깨우친 것 같아 인상깊다.

-사회에 대해 생각해보고 주변에 관심을 가질 수 있게 되었다. 나만 열심히 사는 것이 아니라 사회의 문제들에도 관심을 가져야한다는 것을 알게 되었다.

유스
체인지메이커스
7기 활동 우수 결과물

03

1. 4조
_ 해피 버스데이
세상을 바꾸는
업그레이드 사업

멘토 _ 김민경
멘티 _ 양성민, 방희주, 유혜리, 이서연, 정주희

1. 문제 도출

(1) 문제 정의

동두천 양주의 버스 이용객들은 안전하게 버스를 이용할 방법이 필요하다. 왜냐하면 동두천 양주 지역의 사람들은 버스를 자주, 오래 이용하는 사람이 다수이기 때문이다

2. 솔루션

〈교통 시스템을 안전하게 만든다.〉

1) 버스 내 스티커 부착

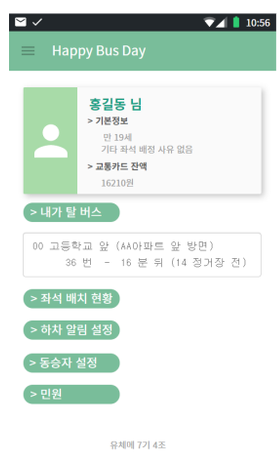
어린 아이가 그려진 디자인의 넘어짐 방지용 스티커 제작

2) 버스카드 연동 앱

좌석 이용에 있어 혼잡함을 줄이기 위해 버스카드와 앱을 연동해 사람마다 좌석 배정

3)버스 내 우산걸이 설치

받이에 우산을 거치할 수 있도록 방수 소재의 천 설치



2. 7조 _ 북한이탈청소년의 교육 중도 과정 수립을 위한 고찰

멘토 _ 정승원
멘티 _ 박시은, 김경민, 박연수, 송수빈, 심지현,최권혁

1. 문제 도출

(1) 문제 정의

정규 교육 과정에서 어려움을 겪는 10대 북한이탈주민은 효과적인 대학 적응을 위한 교육 중간 단계(과도기 과정)이 필요하다. 왜냐하면 대학 진학 후 중도에 탈락하는 등 중등교육을 기반으로 한 고등교육에 적응하지 못하기 때문이다.

2. 솔루션

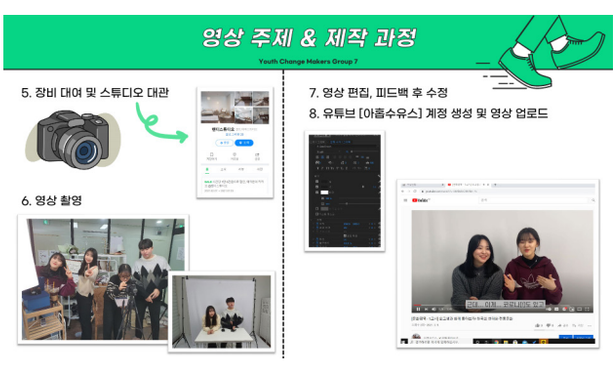
〈언어/기술(MS프로그램 등)/문화 위주의 교육을 진행한다.〉

1) K-10대 문화, 한국의 역사 등을 한국어/영어를 사용해 컨텐츠 제작

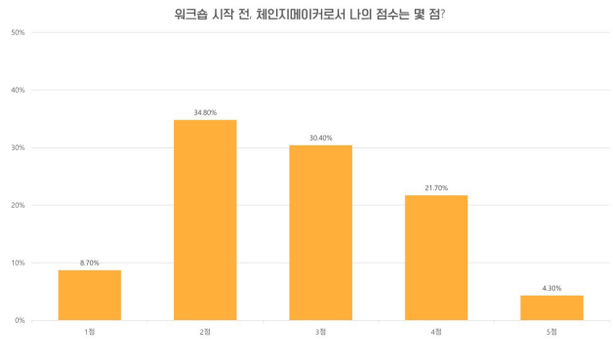
편리한 방법으로 여러 청소년들의 접근이 용이

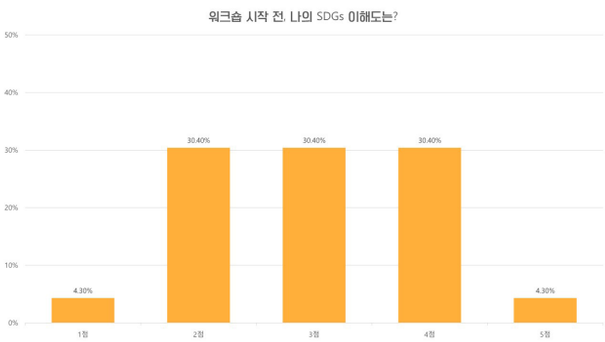
2) 접근성이 높은 유튜브와 블로그를 활용하고 실시간 온라인 교육 진행

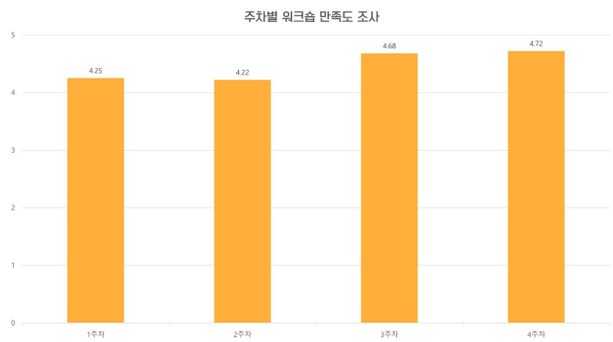
북한이탈청소년의 필요 및 욕구 파악을 통한 민간차원에서의 도움 제공

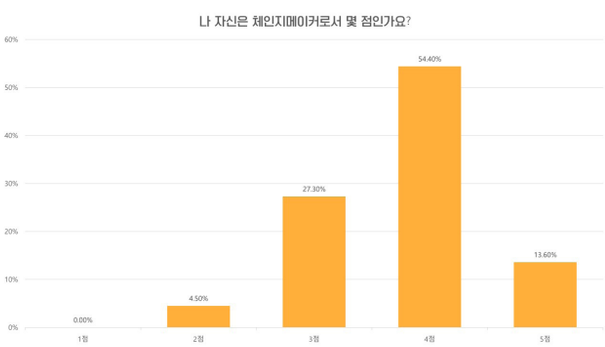


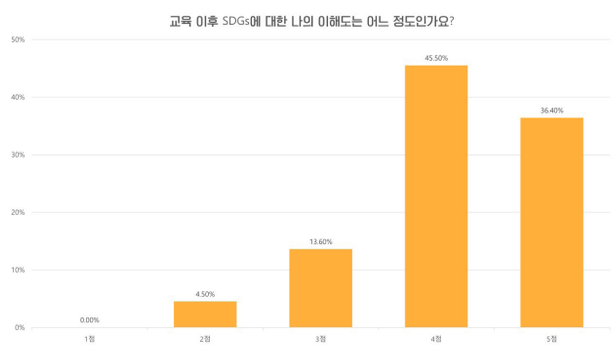
7기 정규 프로젝트 설문조사 결과



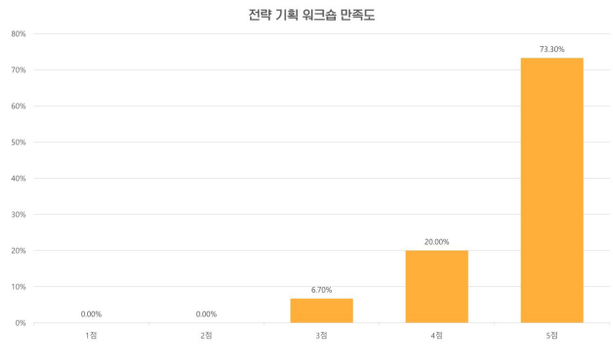


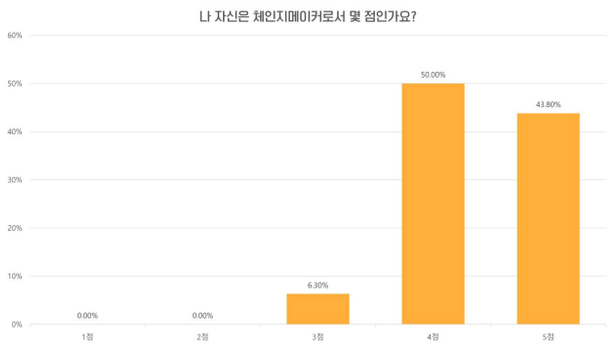


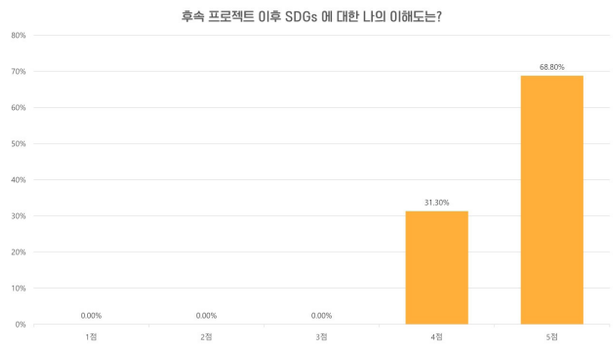




7기 후속 프로젝트 설문조사 결과







소감

멘티들은 가장 의미있었던 경험과 성장으로 '도전', '소통', '문제해결능력'을 꼽았다.

-도전을 한다는 것 자체에 대한 용기를 키울 수 있었다. 과연 해낼 수 있을까? 바뀔까? 하는 막연한 생각에서 노력해온 모든 것들이 헛되지 않았음을깨닫고 성장의 원동력이 되었다. 이번 도전을 계기로 앞으로 더 많은 도전을 해나가야겠다는 생각을 하게 되었다.

-고등학생이 할 수 있는 가장 큰 목표를 달성한 것 같다.

-친구들과 의견을 나누고 소통하는 과정에서 설득을 하거나 내 아이디어를 제시할 때 설득력을 높이는 방법을 고민할 수 있었다.

-지역 사회 문제에 대해 생각해보고 다른 사람의 생각도 들어보면서 생각하는 것을 배운 것 같다.

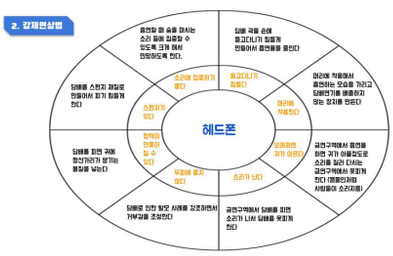
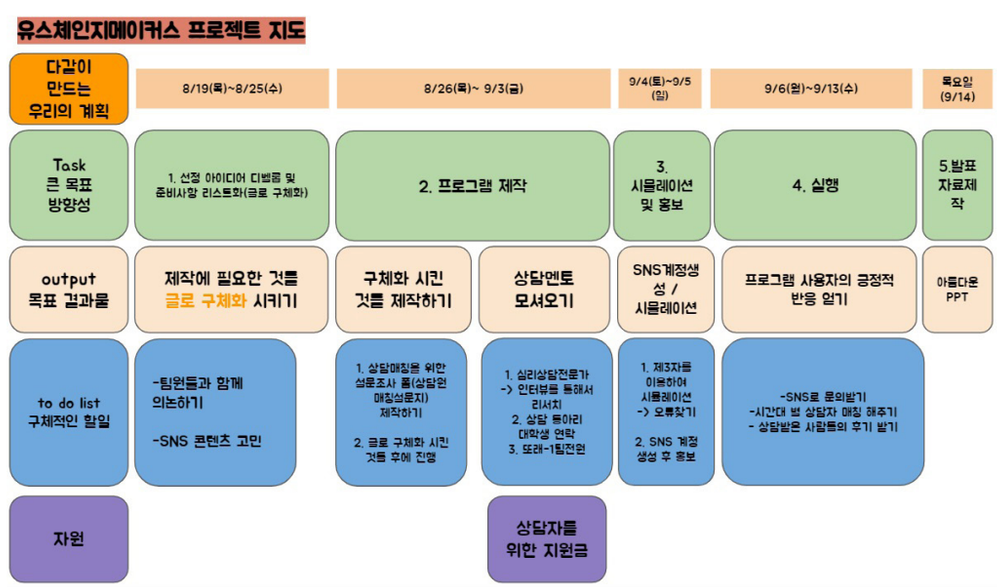
-무언가를 새로운 시선을 바라보는 것, 그것을 직접 해결하려 노력하고, 아이디어를 내어 실현하려는 모든 과정이 도전이고, 문제를 바라보는 시야를 넓힐 수 있었다.

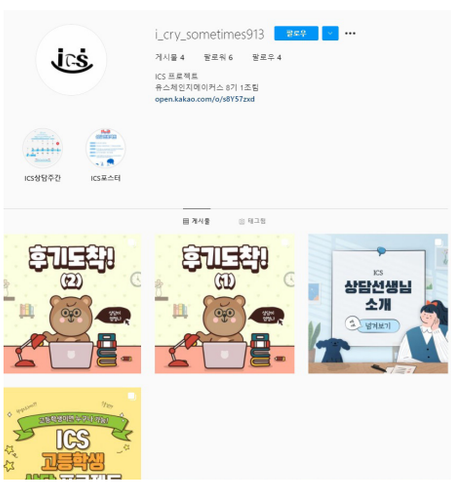
유스
체인지메이커스
8기 활동 우수 결과물

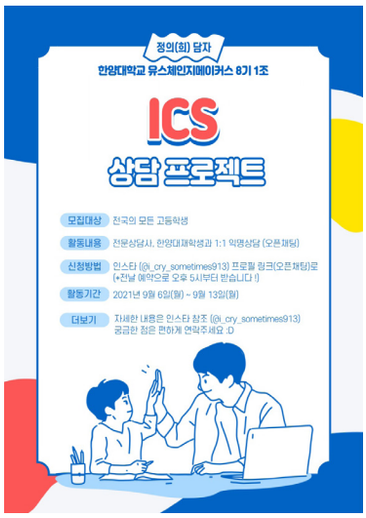
04

1조

멘토: 배세아 / 멘티: 서담, 박민희, 최자은, 정다빈

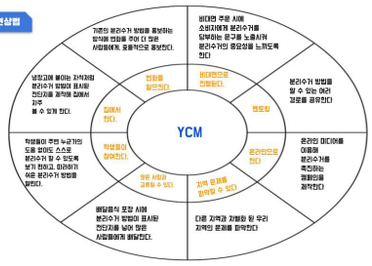
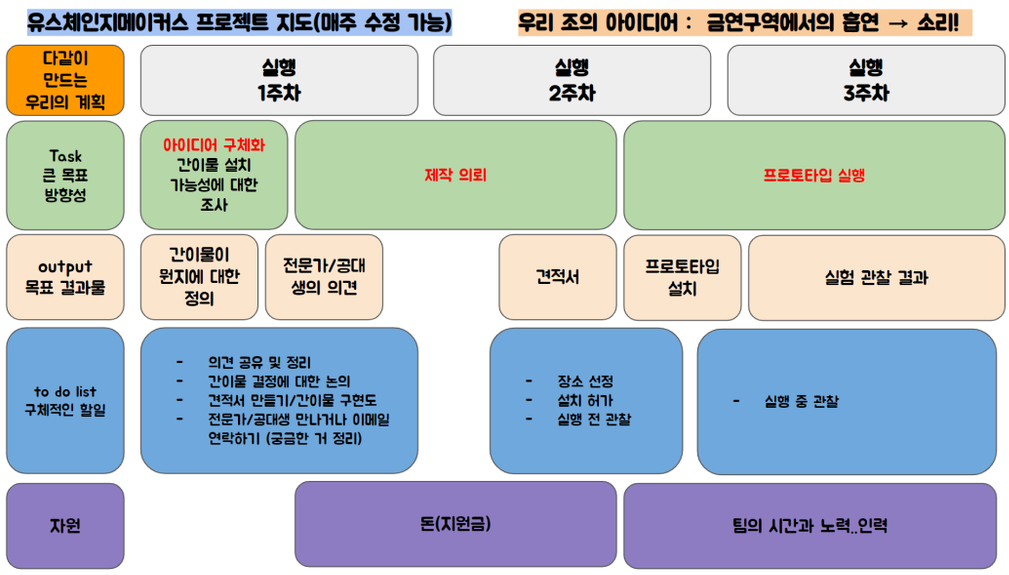
1. 최종 문제 정의	스트레스와 우울감을 지닌 고등학생에게는 익명성이 보장되는 고민소통의 장이 필요하다. 왜냐하면 직접 대면하지 않고 자신만의 이야기를 편하게 꺼낼 수 있어 자신의 이야기를 보다 쉽게 꺼낼 수 있을 뿐만 아니라 “나”를 알게되는 소중한 경험을 할 수 있기 때문이다.
2. 아이디어 발산과정: 강제 연상법	 “집”이라는 단어를 선택해서 강제 연상법을 실습해 보았습니다. 집의 특성으로 자유롭다, 편하다, 혼자만의 시간을 보낼 수 있다 등의 특징과 1조의 문제에 대한 니즈들을 생각하는 시간을 가졌습니다. 예를 들면, ‘익명성이 보장되는 고민소통의 장’을 위해서 집-개인공간이 있다 - 개인공간으로 사용할 수 있는 휴대폰으로 온라인 고민상담을 실시한다 등의 아이디어를 만들었습니다.
3. 최종 아이디어	1조는 심리상담 전문가, 대학생과 함께 음성 또는 채팅을 이용한 1:1 쌍방향 커뮤니티 (오픈채팅방) 운영을 최종 아이디어로 선정하였습니다. 문제 정의와의 연관성과 실행가능성, 비용적 측면을 고려하여 가장 적합하다고 판단하여 최종적으로 결정하게 되었습니다. 이 아이디어를 통해 크게 세가지 효과를 기대할 수 있습니다. 첫번째, 전문 심리 상담사를 통하여 우울감, 스트레스 등의 심리적인 요소들을 상담할 수 있고 대학생을 통하여 학업 문제로 인한 스트레스와 학교 생활에 관련된 문제를 해결하는 데 도움을 받을 수 있습니다. 두번째로는, 상담 전 미리 상담을 받고 싶은 대상 (전문심리 상담사, 대학생)을 정하여 시간대별 예약을 할 수 있는 구조를 통해 원활한 프로그램 운영이 가능하다는 점이 있습니다. 마지막으로는, 상담전 설문을 통해서 상담 대상을 정할 수 있어서 수요와 공급 미리 확인할 수 있다는 점에서 해당 아이디어의 긍정적인 효과를 기대해볼 수 있습니다.
4. 아이디어 실행 준비: 프로젝트 지도	

5. 아이디어 실행 계획	1. 프로젝트명: i_cry_sometimes913 심리상담전문가, 대학생과 음성, 채팅을 이용한 1:1 쌍방향 커뮤니티(오픈채팅방)를 통해 스트레스와 우울감을 해소한다. 2. 프로젝트 목표 상담을 원하는 학생이 상담자 (대학생 or 전문가)와 상담방법(음성 or 채팅)을 직접 선택하여 예약을 한 후 매칭 시켜주는 일대일 익명 상담 프로그램을 통해 학업에 대한 고민들과 여러 스트레스들이 해결되어 미래의 방향성을 찾아갈 수 있게 한다. / 프로그램은 카카오톡 오픈채팅으로 진행되며, 이는 시뮬레이션 단계이며 향후 웹(홈페이지)로 제안서를 제작하여 한양행복드림센터, 어플리케이션 회사 등에 지속가능한 프로그램을 위해 웹제안서를 발송한다. 3. 프로젝트 내용: 〈중간목표1〉 최소 1명이라도 고민을 해결하겠다, 긍정적인 후기를 받아내겠다. → 액션: -사전조사를 실행하여 상담의 방향성을 미리 파악한다. (학생들 폼 설문조사) -반복 시뮬레이션을 통하여 완성도 높은 상담 프로그램을 완성한다. (직접 상담자 - 상담원 모집 후 실제로 실행 → 후기 통해 디벨롭) -홍보를 실시한다 (홍보 포스터/sns 계정 생성 4.세부계획: 〈1주차 주요 활동〉 프로그램 제작 → 구체화시킨 목록들 시행 -상담방식 예약, 매칭폼 제작, 상담이 끝난 후의 네이버 폼 (후기) 양식 만들기 -상담 카카오톡 오픈채팅방 개설하기 ->카카오톡 오픈채팅방 매칭시켜주기 -홍보(홍보 포스터/sns 스토리 챌린지(mbti 자기특성) 추첨하여 홍보/ 학교 페이스북 대나무 숲 올리기) ->포스터 제작 완료 -인스타 계정 만들기 및 인스타 콘텐츠 제작(a.우리 프로그램 소개 (카드뉴스 등으로/YCM의 프로젝트라는 걸 명시하여 신뢰성 얻기) b.상담자의 정보 c. 상담을 마친 학생들의 후기) 〈2주차 주요 활동〉 시뮬레이션 및 홍보, 프로그램 목표 구체화 -상담원하는 학생들에게 매칭폼 주기, 결과 리스트화하기 -인스타 콘텐츠 게시하기 -카카오톡 오픈채팅방 매칭시켜주기 -포스터 홍보, sns 스토리 챌린지(mbti 자기특성) 추첨하여 홍보하기 〈 3주차 주요 활동〉 프로그램 실행, 제안서 홈페이지 제작
6. 아이디어 실행	〈실행 1주차〉 프로그램 제작에 필요한 목록을 구체화시킨 후, 역할을 분담하여서 프로그램 제작을 실시하였다. 최종 아이디어가 프로그램 제작에서 프로그램 과정 시뮬레이션 진행 후 제안서 홈페이지 제작으로 변경, 실물 제안서가 아닌 웹 제안서를 이용하여 관련 기관에 제안을 하는 것으로 변경되었다.  → 인스타그램 / 카카오톡 오픈 채팅방

	〈실행 2주차〉 프로그램 진행 시작 카카오톡 오픈채팅을 통해 상담을 원하는 학생들에게 예약 설문 폼을 보낸 뒤, 상담을 원하는 학생이 직접 상담자를 전문가, 대학생 중 한 쪽을 고른 뒤, 채팅 또는 음성 변조의 상담 방식을 정한다. 또, 상담자의 시간을 정하여 최종적으로 1조의 멘티들이 상담자와 상담을 원하는 학생을 매칭시켜준다. 〈실행 3주차〉 프로그램 시뮬레이션 종료 프로그램에 참가자들의 후기를 통해 결과를 도출해내고, 프로그램 제안서를 웹 페이지로 제작하여 프로그램 최종 목표를 달성한다. 

2조

멘토: 류민경 / 멘티: 신정우, 유정진, 이승익, 정재호, 홍정호

1. 최종 문제 정의	학원가, 식당앞, 주택가에서 길거리 흡연을 목격 청소년들은 길거리 흡연에 노출되지 않을 환경이/가 필요하다. 왜냐하면청소년들이 흡연을 하게 되는 동기가 될 수 있기 때문이다.
2. 아이디어 발산과정: 강제 연상법	 '헤드폰' 단어를 선택해서 강제 연상법을 실습해 보았습니다. 소리를 듣게 해주는 헤드폰의 기능, 헤드폰의 부작용, 헤드폰 사용의 불편함 등의 특징을 흡연의 불편함으로 연결지어 담배를 피면 주변에서 소리가 나서 담배를 피지 못하게 하거나, 담배 곽을 크게 만들어 소지의 불편함을 만드는 등의 해결책을 고민해보았습니다.
3. 최종 아이디어	2조는 최종 아이디어로 금연구역에서 흡연을 인지해 소리를 발생시켜 담배를 피지 못하게 하는 장치를 설치하는 것을 구상하였습니다. 본 아이디어는 금연구역에서의 흡연을 1차적으로 방지하는것에 있으며, 학생들이 스스로 문제를 해결하기위해 직접 무언가를 설치하는 것 자체가 재밌을 것이라고 생각하여 선정하였습니다. 또한, 이 아이디어는 청소년의 흡연목격을 줄임과 동시에 간접흡연의 가능성을 감소시킬 수 있을것이라고 생각합니다.
4. 아이디어 실행 준비: 프로젝트 지도	
5. 아이디어 실행 계획	1. 프로젝트명: 스포트라이트(시각효과)를 통한 금연구역 내 흡연자 감소 프로젝트 2. 프로젝트 목표: 금연구역에서의 흡연감소 3. 프로젝트 내용: 스포트라이트(시각효과)를 통한 금연구역 내 흡연자 감소를 기대하는 프로젝트 〈중간목표1〉 지역사회(미아역) 금연구역 내에서 흡연율 살피기 → 액션: 2주에 걸쳐 토요일 12-14시, 16-18시에 프로토타입 실행지역 근방의 유동인구, 청소년 수, 흡연자 수를 조사하였습니다. 〈중간목표2〉 지역사회(미아역) 금연구역 내에서 프로토타입 실행을 통해 흡연자가 부끄러워하는 등의 반응을 이끌어내는 것 → 액션: 동일한 장소에서 아이디어를 실행하여 흡연자의 반응을 살피고, 현장 흡연 중단, 부끄러워하는 흡연자 등 흡연자들의 행태를 조사할 것입니다.

4. 세부계획

〈1주차 주요활동〉
-간이물 설치제작 가능성 자문조사(공대재학생 자문, 사회통계학 교수님 자문)
-1차 필드리서치 (프로토타입 진행 전 현장조사: 특정 금연구역 내 유동인구, 흡연자 수, 청소년 유동인구 조사)

〈2주차 주요활동〉
-간이물 설치제작 시뮬레이션
-2차 필드리서치(프로토타입 진행 전 현장조사: 특정 금연구역 내 유동인구, 흡연자 수, 청소년 유동인구 조사)

〈3주차 주요활동〉
-간이물 제작
-최종 프로토타입 필드 리서치(프로토타입 실행)

6. 아이디어 실행

〈실행 1주차〉
- 아이디어 탐색을 위한 또래 고등학생 대상 설문조사
: 길거리 간접흡연과 청소년 흡연과의 상관관계를 조사하기위한 설문조사로 1) 청소년의 간접흡연 목격 경험, 2) 청소년의 흡연장면 목격에 대한 느낌, 인식, 3) 흡연경험이 있는 청소년 대상의 흡연 계기를 조사하였습니다.

- 아이디어 구체화 및 실현가능성 자문조사
1) 한양대학교 공과대 재학생 자문: 실외에서 사람의 보행을 인지하여 불빛이 나오는 장치를 만들 수 있을까요?
: 센서 계측자체는 기술적으로 어려움이 있어, 고등학생이 시도해보기 위해서는 아두이노나 라즈베리파이 등의 프로그램을 활용할 수는 있습니다. 다만, 실외에서 진행할 경우 센서 오작동의 문제로 쉽지 않을 것으로 보여 버튼을 눌러 빛을 내는 방법도 고려해보면 좋을 것 같습니다.

2) 한양대학교 사회과학대학교 사회학과 김한성 교수님 자문: 프로토타입 실행의 효과성 검증을 위한 조사방법론은 무엇이 있으며, 어떤 것을 고려해야 할까요?
: 유동인구 조사를 위해서는 현장조사와 더불어, 국가통계 및 지역구의 통계지표를 확인해보는 것이 객관적일 수 있습니다. 다만, 본 아이디어와 결과의 유효관계를 확인하는데, 반드시 아이디어 실행의 변수가 사람의 행동 변화를 특정하기에는 어려울 수 있는 점을 염두해야 합니다. 이외, 흡연과 관련된 여러 방안의 효과성 검증과 관련해서는 관련 논문, 자료, 실험 등을 검색해보는 것이 좋을 것 같습니다.

→ 자문결과에 따라 센서 등을 통해 시각효과를 주고자 한 기존의 아이디어를 블루투스 리모컨을 통한 하이라이트를 사용하는 아이디어로 수정하였습니다.

- (사전)Field Research 1회차
: 프로토타입 테스트를 실행할 지역을 물색 및 유동인구 대비 청소년, 흡연자 수(비율)를 측정하였습니다. 프로토타입 테스트 지역으로 미아역 근처의 골목(금연구역)으로 설정하여 필드리서치를 진행하였습니다.

〈실행 2주차〉
- Field Research 2회차
: 프로토타입 테스트를 실행할 지역에서 유동인구 대비 청소년, 흡연자 수(비율)를 측정을 위해 필드리서치를 진행하였습니다.

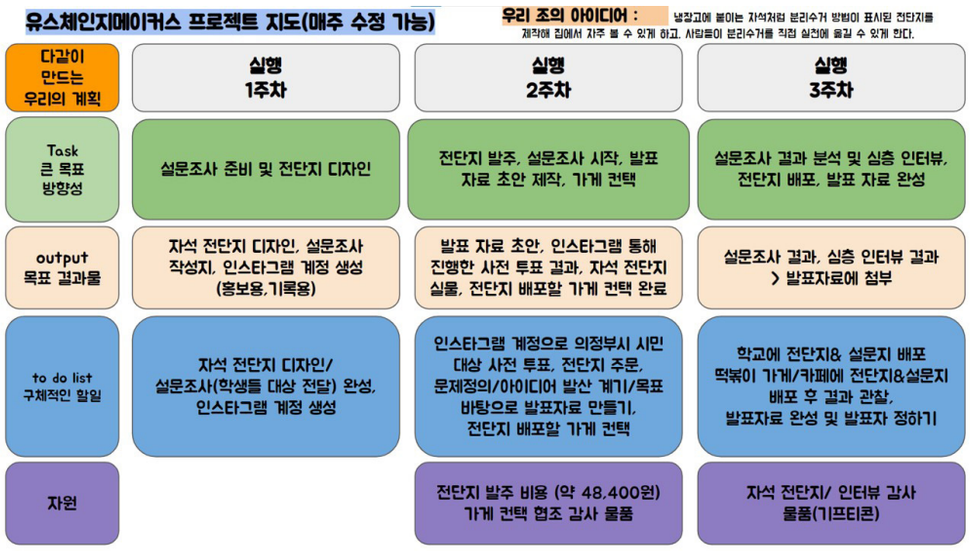
미아역 유동인구/흡연자수/청소년 수 현장 조사				
	2021. 8. 28(토)		2021. 9. 4(토)	
	12:00-14:00	16:00-18:00	12:00-14:00	16:00-18:00
전체 유동자 수	2159	1538	1654	1597
청소년 유동자 수(초등학교 고학년~고등학생)	178	103	189	90
전체 유동자 수 중 청소년 유동자의 비율	**8.2%**	**6.70%**	**11.43%**	**5.64%**
흡연자의 수	31	25	17	28
전체 유동자 대비 흡연자의 비율	**1.44%**	**1.63%**	**1.03%**	**1.75%**

- 간이물 설치 제작을 위한 아이디어 구체화 및 준비물 구비
: LED 리모콘 핀조명, OHP 필름 A4 100매 흑백레이저 프린터용, 모나미 유성매직 24색 세트 주문 및 수령

	〈실행 3주차〉 - 실행 Field Research : 프로토타입 사전 테스트 이후, 간이물을 설치해 금연구역 내의 흡연자가 목격될 때, (원격으로)빛을 비추어 흡연자의 태도변화 및 반응을 관찰할 예정입니다.

3조

멘토: 한승은 / 멘티: 함영인, 김규리, 김태이, 최혜민

1. 최종 문제 정의	코로나 19로 인해 집에 머무는 시간이 많아져 배달음식을 자주 시켜먹고, 배달음식 쓰레기를 처리하는 과정에서 귀찮음을 느끼는 사람들은 분리수거 과정에서 느끼는 귀찮음을 극복하는 것이 필요하다. 왜냐하면 귀찮아서 분리수거를 제대로 안하게 되면 '나 하나 쯤이야'라는 인식이 생겨 차후 쓰레기 처리에 더 큰 어려움을 겪을 수 있기 때문이다.
2. 아이디어 발산과정: 강제 연상법	유스체인지메이커(YCM)라는 단어를 선택하여 강제 연상법을 실습해 보았습니다. 관련하여, 8기 YCM 활동이 온라인 비대면으로 진행되며, 집에서 이뤄지고, 학생들이 참여해 많은 사람과 교류하고 멘토링을 거쳐 지역문제를 파악한 뒤 변화를 일으킨다는 사실을 꼽아볼 수 있었습니다. 이후, 이러한 요소들에서 우리 팀이 정의한 문제정의를 해결하기 위한 방법들을 강제연상법을 통해 생각해 보게 되었습니다.
3. 최종 아이디어	문제정의를 해결하기 위한 다양한 아이디어들이 도출되었는데, 최종적으로 선정된 아이디어는 바로 "냉장고에 붙이는 자석처럼 분리수거 방법이 표시된 전단지를 제작해 집에서 자주 볼 수 있게 하고, 사람들이 분리수거를 직접 실천에 옮길 수 있게 한다." 입니다. 그 이유는, 먼저 분리수거 방법 숙지에 대한 접근성을 높여, 분리수거 과정에서 발생할 수 있는 귀찮음을 조금이나마 해소시키기 위함입니다. 또한, 전단지의 크기가 작으면서도 냉장고와 같은 공간에 붙여 놓을 수 있다는 점에서, 사람들이 일상생활 속에서 끊임없이 올바른 분리수거 실천에 대한 생각을 지니게끔 할 수 있다고 생각했기 때문입니다. 본 아이디어가 효과적으로 진행된다면, 분리수거를 정확하게 실천하지 못해 생기는 쓰레기 관련 문제들을 줄이고, 제대로 선별되지 못한 채 소각되어 버리는 배달 쓰레기의 비율이 증가하는 이 시점에 더 많은 사람들이 분리수거 과정에서 느끼는 귀찮음을 극복해 앞으로 제대로 처리하게 되는 효과를 기대해 볼 수 있다고 생각합니다.
4. 아이디어 실행 준비: 프로젝트 지도	
5. 아이디어 실행 계획	1. 프로젝트명: 소확분 (소소하지만 확실한 분리수거) 2. 프로젝트 목표: (전단지의) 크기는 작지만 매일 마주치는 곳에 분리수거 하는 방법을 붙여 놓게 되어, 사람들이 배달음식을 시켜 먹고 나서는 물론, 일상생활 속에서 올바른 분리수거를 실천할 수 있으면 좋겠다고 생각하였습니다. 3. 프로젝트 내용: 〈중간목표1〉 의정부여고 학생들에게 분리수거방법이 적힌 자체 제작 자석 전단지를 배포하고, 설문조사를 통해 변화를 관찰하는 것입니다.

→ 액션:
-자석 전단지를 디자인한 뒤 (설문조사 QR코드 포함), 발주합니다.
-사전 설문조사지를 통해 분리수거 습관에 대해 묻는 설문을 진행합니다. 이는 온라인클래스에 링크를 첨부하여 학생들에게 홍보할 것이고, 이후 자석 설문지를 전학급에 배부하여 사후 설문조사를 실시합니다.
-사후 설문조사까지 마무리가 되면, 결과를 분석하고 몇 학생들을 대상으로 심층인터뷰를 진행합니다. 동시에 관련 내용을 수치화 시켜 발표자료를 제작할 예정입니다.
-프로젝트가 끝난 뒤, 활동 결과를 기사로 작성하여 투고할 예정이며, 의정부여고 학생들에게 결과를 공유할 것입니다.

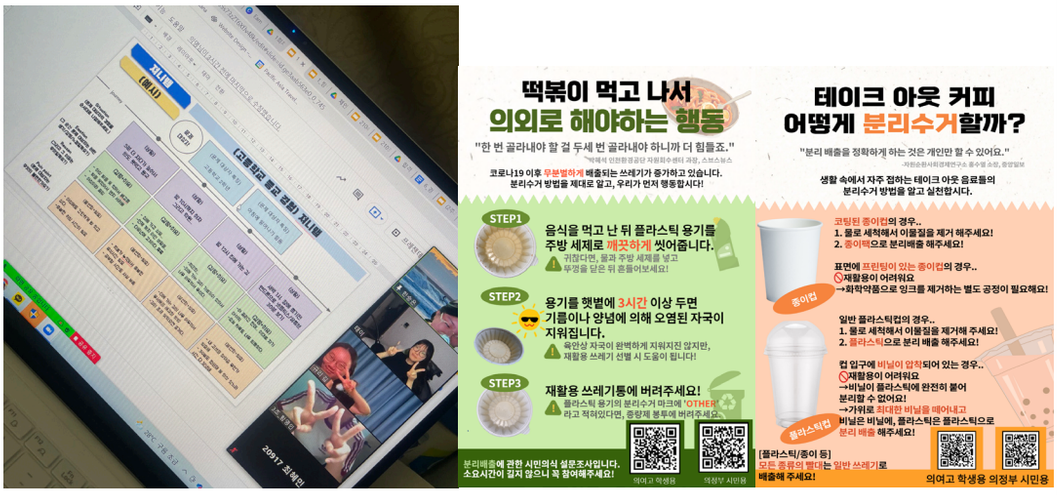
〈중간목표2〉 배달음식을 주문한 의정부시 시민들에게 분리수거 방법이 적힌 자석전단지를 배포하고, 변화를 관찰하는 것입니다.
→ 액션:
-학교 근처 배달이 가능한 분식점 (떡볶이)과 카페를 컨택하여 자석전단지를 배포할 것입니다.
-전단지에 첨부된 QR코드를 안내하여, 배부된 자석전단지가 시민들의 분리수거 과정에 있어서 어떠한 영향을 미쳤는지, 생각의 변화를 묻는 설문조사를 진행할 것입니다.

4. 세부계획
〈1주차 주요활동〉
-설문조사지 작성 및 자석 전단지 디자인을 완성할 것입니다.

〈2주차 주요활동〉
-자석전단지를 발주하고, 발표 자료 제작에 도입할 예정이며 사전 설문조사 (분리수거 현황, 인식)를 진행할 것입니다.

〈3주차 주요활동〉
-자석 전단지를 학생들과 시민들을 대상으로 배포한 뒤, 설문조사 결과를 함께 관찰하여 발표자료를 완성시킬 것입니다.

6. 아이디어 실행



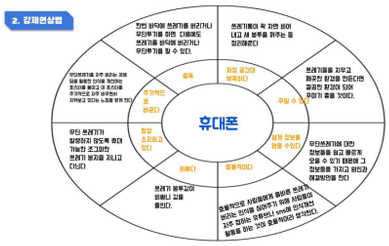
매주 워크숍과 멘토링을 통해, 긴 여정을 함께하면서 처음 지원했을 때에 발견하였던 사회문제와는 다르게, 배달음식과 관련된 분리수거 문제에 초점을 맞추게 되었습니다.

코로나 장기화로 인한 온라인 수업으로, 집에 머무는 시간이 많아지면서 관련 사회 문제의 심각성을 직접적으로 느낄 수 있게 되었기 때문입니다.

사람들이 분리수거의 중요성은 알고 있지만 이에 대한 올바른 폐기법을 모두가 알고 있지 못할 뿐 아니라, 분리수거 방법에 대해 검색하는 것 자체에 귀찮음을 느낀다는 페인포인트를 발견하여 이를 해결하기 위한 아이디어를 구상하게 되었습니다. 이에, 컴팩트하고도 알기 쉬운 자석 전단지를 만들고자 하였고, 관련 자료조사에서, 배달음식 쓰레기의 문제가 많이 발생되는 분식인 떡볶이 그리고 카페 쓰레기 문제를 해결하고자 두 가지의 전단지를 제작하여 의정부여고와 학교 근처 분식점과 카페에 배부한 뒤 실행 효과를 분석하게 되었습니다.

4조

멘토: 김동영 / 멘티: 권인서, 조윤주, 곽창미, 박주아, 문서현

1. 최종 문제 정의	동탄에 거주하는 65세 이상이신 독거노인분들은 지속적으로 사람들과 교류하지 못해 생기는 사회적 고립감을 떨쳐낼 수 있는 계기가 필요하다. 왜냐하면 정서적으로 친밀감을 느낄 수 있는 가족이라는 존재가 없기 때문에 불안, 우울 등의 감정을 느끼면서 사람들과 함께하고 싶어도 어울리지 못하는 상황이 생길 수 있기 때문이다.
2. 아이디어 발산과정: 강제 연상법	 인형이라는 단어를 선택해서 강제 연상법을 실습해 보았습니다. 독거노인분들의 사회적 고립감 해소라는 주제와 전혀 상관없는 소재였지만 인형의 특징과 해결하고자 하는 주제를 최대한 연결시켜보려는 시도 속에서 다양한 아이디어들을 떠올려볼 수 있었습니다. 예를 들어, '보면 기분이 좋아진다'라는 인형의 특징을 통해 '독거노인분들에게 보면 기분이 좋아지는 문화콘서트를 제공한다'라는 아이디어를 도출해 낼 수 있었습니다.
3. 최종 아이디어	저희는 독거노인분들의 사회적 고립감 해소를 위해 '고등학생이 직접 기획하는 독거노인 정기 봉사 프로그램'이라는 아이디어를 선정하였습니다. 정기적인 모임을 할 수 있다는 점에서 문제 정의의 취지에 잘 부합한다고 보았으며 조원들이 문제를 해결하는데 주도적인 역할을 할 수 있는 점에서 가장 의미있는 아이디어라 생각했기 때문입니다. 이 아이디어를 통해 저희는 총 3가지의 기대효과를 예상합니다. 첫째, 독거노인분들끼리 친밀감을 형성할 수 있는 여러 활동을 진행하면서 그들의 고립감 해소에 기여할 수 있습니다. 둘째, 고등학생들의 봉사활동 참여를 통해 독거노인의 고독감 문제를 해결하는 것에 일조했다는 자부심을 얻을 수 있습니다. 이는 사회 참여에 대한 효능감을 길러 추가적인 청소년들의 사회 혁신 활동으로 이어질 수 있습니다. 셋째, 일회성 활동이 아니기 때문에 모임 이후에도 계속해서 연락을 하고 친하게 지낼 수 있는 계기가 될 수 있습니다.
4. 아이디어 실행 준비: 프로젝트 지도	**유스체인지메이커스 프로젝트 지도(매주 수정 가능)** 우리 조의 아이디어 : 고등학생이 기획하는 독거노인 정기 봉사 프로그램 다같이 만드는 우리의 계획 / 실행 1주차 / 실행 2주차 / 실행 3주차 Task 큰 목표 방향성: -아이디어 구체화(컨텐츠짜기) -프로그램 실행을 위한 준비 마치기 / 아이디어 실행 및 마무리 output 목표 결과물: 프로그램 제안서, 구체화된 아이디어 / 활동 전 후 설문조사, 발표 자료 to do list 구체적인 할일: -아이디어를 구체화 할 수 있는 틀 만들기 -프로그램 참여자 수 정하기 -복지 기관을 정하고 실행가능한지 연락해보기 -참여가능한 독거노인분들 모집하기/명단 파악하기 -구체적인 날짜와 시간 정하기 / -역할 분담하기 -설문조사 항목 만들기 - 프로그램 잘 실행될 수 있도록 관련 자료 준비 철저히 하기 -발표 준비하기 자원
5. 아이디어 실행 계획	1. 프로젝트명: 고등학생이 직접 기획하는 독거노인 정기 봉사 프로그램 2. 프로젝트 목표: 독거노인분들과의 지속적인 교류를 할 수 있는 프로그램을 실행하여 활동에 참여하셨던 분들 모두 활동 후 외로움, 우울함 등이 조금 나아졌다는 설문조사 결과 얻기 3. 프로젝트 내용: 〈중간목표1〉 독거노인 대상 정기 봉사 프로그램 계획하기 및 복지센터에 이를 홍보하고 일부 실행하기(비대면 말벗활동)

→ 액션:
-다른 지자체에서 진행 중인 독거노인 대상 봉사 프로그램의 내용 조사 및 관련 전문가 인터뷰하기
-홍보에 앞서 복지 센터의 위치 파악 및 직원과 연락하기
-봉사 프로그램 계획서 작성하기

〈중간목표 2〉 계획했던 독거노인 대상 봉사 프로그램 대면으로 실행하기 및 사회 복지 분야에 관심이 있는 학생들에게 이를 실행했던 과정, 느낀 점들을 공유하여 지속적으로 관련 프로그램이 시행될 수 있도록 하기

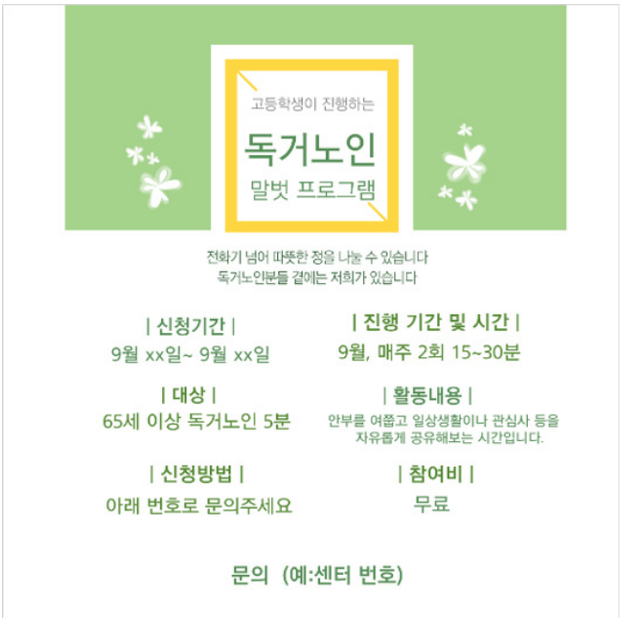
→ 액션:
-프로그램을 실행했던 과정을 기록하고 피드백 내용을 담은 자료 만들기
-독거노인분들과의 연락을 위해 복지센터 담당자분과 지속적으로 교류하기
-프로그램 준비 및 실행 과정을 담은 자료를 SNS에 올리기

4. 세부계획
〈1주차 주요활동〉
-여러 조사를 통해 완성도 있는 프로그램 구상하기 및 전문가 인터뷰

〈2주차 주요활동〉
-대면으로 진행할 프로그램에 앞서 말벗(비대면) 프로그램 계획서 및 안내문 제작하기 및 복지센터에 이를 홍보하기

〈3주차 주요활동〉
-비대면 말벗 프로그램 진행하기 및 발표 준비하기

6. 아이디어 실행

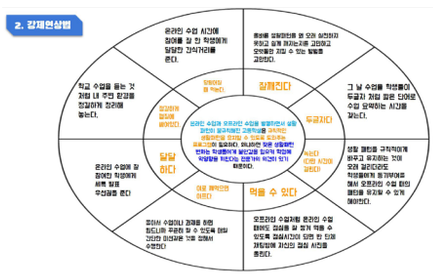


원래 저희 조의 목표는 대면으로 봉사 프로그램을 진행하는 것이었습니다. 그러나 복지 센터 담당자님과의 인터뷰 결과 현재 코로나 19로 인해 대면 프로그램이 중단되었다는 소식을 듣게 되었고 계획을 수정하였습니다.

담당자님의 추천으로 독거노인분들의 말벗이 되어 드리는 것은 비대면으로도 진행할 수 있고 지속적인 교류 역시 가능하다는 판단하에 전화를 통한 말벗 서비스 프로그램을 선제적으로 실행한 후 대면으로 할 수 있는 프로그램도 미리 계획보기로 결정하였습니다. 이를 위해 비대면으로 진행할 수 있는 말벗 프로그램의 계획서 및 안내문을 작성함과 동시에 이를 복지 센터에 전달하여 홍보하는 활동까지 실행하였습니다. 이 과정을 통해 조금이라도 독거노인분들의 사회적 고립감 해소에 기여할 수 있기를 희망합니다.

5조

5조 멘토: 이진(태주) / 멘티: 안미선, 전은비, 최민혜, 홍서진

1. 최종 문제 정의	온라인 수업과 오프라인 수업을 병행하면서 생활 패턴이 불규칙해진 고등학생은 규칙적인 생활패턴을 유지할 수 있도록 도와주는 프로그램이 필요하다. 왜냐하면 잦은 생활패턴 변화는 학생들에게 불안감을 일으켜 학업에 악영향을 끼친다는 전문가의 의견이 있기 때문이다.
2. 아이디어 발산과정: 강제 연상법	 5조는 사탕이라는 단어를 선택해서 강제 연상법을 실습해 보았습니다. 대상의 특성으로는 '잘 깨진다', '두 글자다', '녹는다(다만 시간이 걸린다)', '먹을 수 있다', '이로 깨먹으면 아프다', '달달하다', '정갈하게 껍질에 싸여 있다', '당 떨어질 때 먹는다'가 나왔습니다. 사탕이라는 대상을 지우고 문제정의를 넣었을 때 몇 가지 유의미한 결과가 나왔는데 첫번째는 '녹는다(다만 시간이 걸린다)'는 특성을 '생활 패턴을 규칙적으로 바꾸고 유지하는 것이 오래 걸리더라도 학생들에게 동기부여를 해서 오프라인 수업 때의 패턴을 유지할 수 있게 해야 한다.'고 해석한 것입니다. 규칙적이게 생활한다는 것은 단기간에 이룰 수 있는 목표가 아닙니다. 때문에 이 프로젝트는 장기적으로 봐야함을 상기시켰습니다. 두번째는 '먹을 수 있다'는 특성을 '오프라인 수업처럼 온라인 수업 때에도 점심을 잘 챙겨 먹을 수 있도록 점심시간이 되면 반 단체 채팅방에 자신의 점심 사진을 올린다.'고 해석한 것입니다. 학교생활이 단체활동인 점을 이용해 혼자 '제 시간에 밥을 먹는다'는 목표처럼 혼자 하면 잘 지켜지지 않는 활동도 같이하면 좀더 재밌게 지킬 수 있다는 점을 알려주었습니다. 마지막으론 '당 떨어질 때 먹는다'는 특성을 '온라인 수업 시간에 참여를 잘 한 학생에게 달달한 간식거리를 준다.'고 해석한 것입니다. 단순히 간식을 먹는게 아니라 정해 놓은 목표에 도달했을 때 보상을 받을 수 있는 일종의 게임 같은 활동을 만들어 보면 어떨까 생각하게 하였습니다.
3. 최종 아이디어	최종적으로 선정된 아이디어는 '스쿨러쉬(School Rush)'라는 이름의 어플을 만드는 것입니다. 주요 기능으로 1. 아워 매니저- 같은 수업을 듣는 친구들과 그룹을 만들어 시간표를 입력하거나 숙제나 수행평가 날짜를 적어서 공유할 수 있습니다. 2. 학교종이 땡땡땡!- 매 시간마다 수업에 참여하지 않을 시 알림 메시지가 3분 간격으로 전송된다. 알림은 속 해 있는 그룹에게 사진인증을 하면 해제할 수 있습니다. 3. 그룹 배틀- 그룹끼리 대결할 수 있는 프로그램. 참여율과 성실도(지각이 적고 과제 제출율이 높은)가 높은 그룹이 보상을 얻습니다. 4. 슬리핑 밸런스- 자신의 생활 패턴을 기록할 수 있고, 핸드폰이 처음 켜지고 마지막으로 꺼지는 시간을 자동으로 기록해 수면 패턴을 알려줍니다. 이 아이디어를 선정한 이유는 문제정의와 가장 관련있고 제시 된 아이디어 중 학생의 참여도가 가장 높을 거라고 예상했기 때문입니다. 기대효과는 크게 두 가지로 첫번째, 온라인 주간에도 스케줄러를 이용하면 생활패턴을 유지해 수업 지각이나 과제 미제출을 방지할 수 있습니다. 두번째, 같은 과목을 수강하는 친구들과 함께 어플을 이용해 스케줄을 관리하면 '학교종이 땡땡땡!', '그룹 배틀'과 같은 프로그램을 통해 보다 흥미롭게 온라인 수업을 들을 수 있습니다.

<table>
<tr>
<td>4. 아이디어 실행 준비: 프로젝트 지도</td>
<td>

</td>
</tr>
<tr>
<td>5. 아이디어 실행 계획</td>
<td>
1. 프로젝트명: 스쿨러쉬(School Rush)

2. 프로젝트 목표: 실시간 수업에 늦지 않고 들어오는 학생의 비율과 제시간에 과제를 내는 학생의 비율이 90% 이상이 되는 것을 목표로 한다.
지향점: 학생들이 전보다 제시간에 과제를 제출하고 오프라인 수업과 온라인 수업을 병행할 때 오프라인 때와 같은 시간에 수업에 참여하는 학생들이 늘어날 것을 바란다. 따라서 학생들이 일정하고 바른 생활패턴을 갖을 것을 기대한다.

3. 프로젝트 내용:

〈중간목표1〉 알람 소리같은 어플의 전체적인 기능을 확정할 것이다.
→ 액션:
-전체적인 들어가는 그림의 디자인 종류를 찾아본다.
-알람소리 종류를 찾아본다.

〈중간목표 2〉 어플의 전체적인 구조와 디자인을 확정할 것이다.
→ 액션:
-비슷한 기능을 하는 다른 어플의 구조를 찾아본다.
-어플의 UI의 참고 자료를 찾아본다.
-어느 위치에 무슨 버튼을 놓을 것인지 등을 구상한다

4. 세부 계획

〈1주차 주요활동〉
-구체적인 어플의 이미지와 레퍼런스 찾기

〈2주차 주요활동〉
-어플 프로토타입 제작 및 피드백과 로고제작

〈3주차 주요활동〉
-주요 피피티 발표 자료 만들기
</td>
</tr>
</table>

6. 아이디어 실행

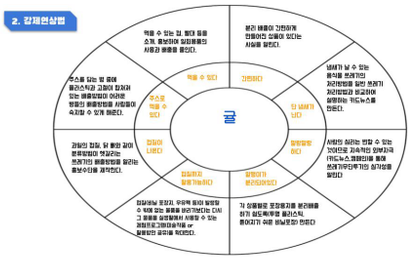
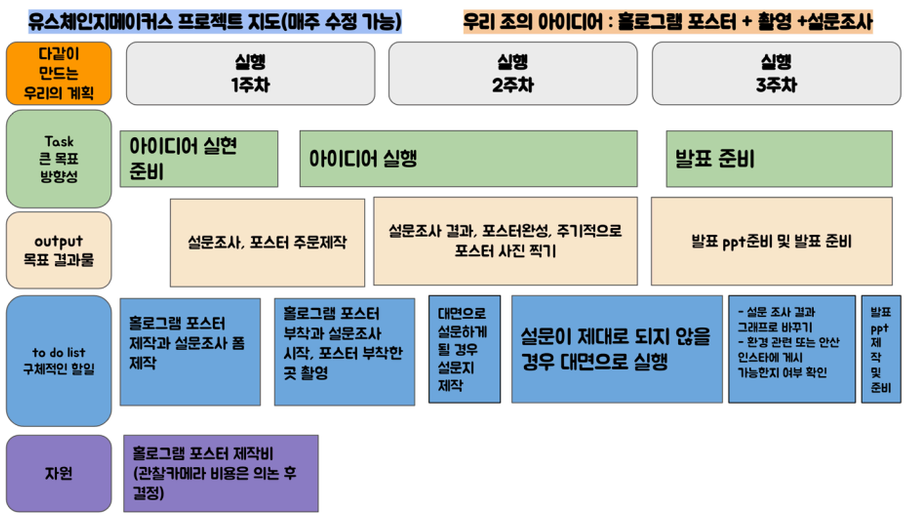
우선 팀내에서 회의 끝에 정한 주요기능 4가지를 설정한 후 학교 선생님과 같은 반 학생들에게 피드백을 받았습니다. 피드백 내용은 첫번째, 생활패턴 개선보다는 수업 참여에 집중된 것 같으니 그 부분을 보충할 것. 두번째, 교사의 통제보다 학생들끼리 자율적으로 활동이 진행되도록 할 것. (교사의 통제가 생긴다면 현재 존재하는 구글 클레스와 다를 바가 없을 것이다) 세번째, 온, 오프라인 수업의 유기성을 찾을 것. 마지막으로 '학교종이 땡땡땡'의 기능을 완화시킬 것. 이상 4가지의 피드백을 받았습니다.

이것을 바탕으로 우리는 공유 스케줄러인 '아워 매니저' 외의 개인적인 생활패턴을 관리할 수 있는 '슬리핑 밸런스' 기능을 추가하였습니다. 그리고 '학교종이 땡땡땡'의 기능 완화를 위해 기존에 반복적으로 울리는 알람의 형태가 아니라 수업시간 5분 전부터 3분 간격으로 울리고 사진인증을 하면 알람이 멈추는 형태로 수정하였습니다. 또한 교실 내 낙오자가 생길 수 있다는 우려를 바탕으로 '클레스 배틀'을 원하는 그룹을 자율적으로 만들어 진행할 수 있는 '그룹 배틀'로 수정하였습니다.

이후 위와 같은 기능을 염두 하며 본격적인어플 디자인에 들어갔습니다. 멘티 4명 모두 '핀터레스트'에서 UI레퍼런스를 찾고 회의 끝에 가장 적합한 레퍼런스를 뽑아 스케치한 후에 일러스트 작업에 들어갔습니다. 로고 제작도 같은 방법으로 일러스트 작업까지 마쳤습니다.

6조

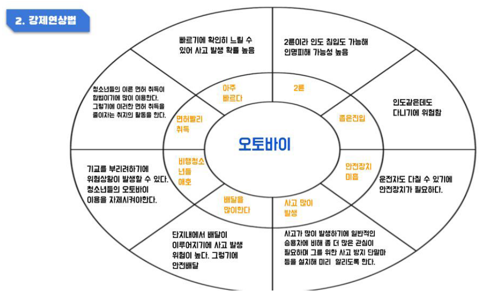
6조 멘토: 현수빈 / 멘티: 한선아, 고정연, 이경선, 이화주, 황은지

1. 최종 문제 정의	안산에 거주하고 쓰레기를 길거리에 버리는 사람들은 쓰레기를 올바른 곳에 버릴 수 있는 인식이/가 필요하다. 왜냐하면 쓰레기를 버릴 수 있는 쓰레기통과 깨끗한 환경이 제공되었음에도 불구하고 쓰레기를 올바른 곳에 버려야한다는 인식이 없으면 길에 버리게 되고 이 걸 본 다른 사람들도 따라서 같이 버리게 되기 때문이다. 또한 사람들이 그렇게 계속 버리다 보면 자신이 잘못된 인식을 가지고 있다는 것 조차 모를 수 있기 때문이다.
2. 아이디어 발산과정: 강제 연상법	 저희는 핸드폰이라는 단어를 선택해서 강제 연상법을 실습해 보았습니다. 핸드폰에 대한 다양한 특징인 중독성, 저장공간 부족, 주기적으로 바꿈, 항상 소지 등을 이용해서 저희 팀의 문제정의를와 강제적으로 연결하여 여러가지 아이디어를 내보았습니다. 예를 들어 핸드폰에는 주기적으로 바꾸는 특징이 있으므로 무단 쓰레기를 자주 버리는 곳에 밈을 활용한 포스터를 부착하고 이를 주기적을 바꾸어 지켜보고 있다는 느낌을 받을 수 있도록 하는 등의 아이디어를 내보았습니다.
3. 최종 아이디어	저희 팀의 선정 아이디어는 쓰레기를 자주 버리는 곳에 홀로그램 포스터를 두고, 주기적으로 홀로그램 포스터를 붙인 곳을 촬영하여 얼마나 효과가 있는지 확인하며 동시에 설문조사를 함께 진행하여 사람들의 무단 쓰레기에 대한 인식이 어느 정도인지 파악하자 입니다. 이 아이디어를 선정한 이유는 아이디어를 도출한 후 많은 피드백을 받으면서 투표를 통해 세가지 아이디어로 의견이 모이게 되었는데 세가지 의견을 모두 활용하는 것이 어떠할까? 라는 생각이 들어 세가지 아이디어를 모두 결합하였습니다. 이 아이디어의 기대효과로는 홀로그램이라는 평소에 자주 볼 수 없는 제품을 사용하여서 사람들의 이목을 끌 수 있을 것이며 쓰레기를 버리는 행위가 나쁘다는 것을 알고 있음에도 불구하고 자신의 편의를 위해 모르는 척 버리는 행동에 대해 다시 생각하는 계기가 되어 사람들이 길거리 쓰레기 문제의 심각성을 깨닫고 조금이라도 변화를 가져 고질적인 환경 문제가 조금이나마 해결되는 것이 최종 목표입니다.
4. 아이디어 실행 준비: 프로젝트 지도	
5. 아이디어 실행 계획	1. 프로젝트명: 고잔방범대의 홀로그램으로 무단쓰레기 줄이기 2. 프로젝트 목표: 이번 프로젝트를 통해 쓰레기를 무단투기하지 않고 올바른 곳에 버릴 수 있는 인식을 심어주고 단순히 쓰레기를 아무 곳에나 버리지 않는 것이 맞다 라는 상식 뿐만 아니라 실질적으로 실천에 옮길 수 있도록 합니다. 홀로그램 포스터를 붙이기 전과 후의 무단투기양이 것을 30% 감소를 목표로 합니다. 3. 프로젝트 내용: 〈중간목표1〉 안산시 중앙동 거리, 학교 근처에 학원가 근처 쓰레기통에 홀로그램 포스터 부착 및 관찰, 설문조사 폼 제작

	→ 액션: -홀로그램 포스터 디자인 결정 및 제작 -설문조사 폼 제작과 설문조사 진행 -지속적으로 포스터 부착한 거리 전과 후 사진 촬영 〈중간목표 2〉 제작한 포스터와 전후 사진 포스팅 → 액션: -안산시 sns나 환경 단체 등에 문의하여 포스팅 의뢰 4. 세부계획 〈1주차 주요활동〉 -아이디어 실현 준비로서, 홀로그램 포스터와 설문조사 폼을 제작합니다. 〈2주차 주요활동〉 -포스터를 정해진 거리 두 곳에 붙인 후 변화를 가시적으로 확인하기 위해 주기적으로 촬영, 설문조사 현황 본 후 원하는 목표치까지 설문조사가 진행되지 않을 경우 대면으로 설문조사 진행할 예정입니다. 〈3주차 주요활동〉 -아이디어 실행 마무리 및 발표 준비로 ppt로 자료를 제작 및 발표 준비를 할 예정입니다.
6. 아이디어 실행	 저희 팀의 아이디어 중 가장 중요한 부분 중 하나인 홀로그램 포스터를 제작하는 과정에서 업체를 찾아보는데 몇가지 어려운 점이 존재하였습니다. 먼저 홀로그램 포스터를 찾아보는데 저희가 원하는 느낌이 나오지 않고 제작하는 업체 자체가 적어 걱정하였습니다. 다행히도 팀원 중 한명이 저희가 원하는 느낌을 낼 수 있는 렌티큘러 포스터라는 제품을 찾았고 홀로그램 포스터보다는 훨씬 많은 업체에 문의를 드려 주문제작을 의뢰할 수 있었습니다. 그리고, 포스터의 가격이 아무래도 렌티큘러다 보니 가격대가 있는 것이 문제였습니다. 따라서 예산 안에서 최대한 포스터를 붙일 수 있도록 2매 정도를 인쇄하는 것으로 절충했습니다. 원래 저희 아이디어는 카메라를 설치해서 지속적으로 촬영하여 사람들이 포스터를 본 후 무단 쓰레기에 대한 인식 개선에 도움이 되는지 확인해 보자는게 원래의 아이디어였지만 카메라를 구매할 비용과 설치 시의 배터리 문제, 도난의 문제, 촬영 시 사람들의 불편함 등등 여러가지를 고려해보았을 때 카메라를 설치해서 동영상 촬영을 하는 것보다는 주기적으로 부착한 거리의 모습을 촬영하는 것이 나을 거 같다는 의견으로 모여 사진으로 대체 진행하게 되었습니다. 설문조사는 문제정의가 안산시로 되어있지만 인식을 파악하기 위함으로 최대한 다양한 사람들의의견을 받아보자는 마음으로 다양한 커뮤니티를 활용하여 설문 조사를 진행하고 있는 중입니다. 하지만 다양한 연령대가 조사되지 않을 경우에는 대면으로 직접 설문조사를 진행할 예정입니다. 아이디어를 실행하면서 도움을 얻기 위해 안산시 환경단체에 메일을 보내어 조언을 구하기도 하였습니다. 아직 완전하게 프로젝트가 완성되지 않았지만 포스터를 부착한 곳에서의 무단쓰레기 투기 양이 현저히 줄어들고 설문조사를 통해 무단쓰레기에 대한 인식을 알아볼 수 있을 것이라 기대합니다. 무엇보다 아이디어를 실행하면서 실제로 해결해보기 위해 여러 사람이 함께 모여 노력해봤다는 시도 자체에서 좋은 기회였다고 생각합니다.

7조

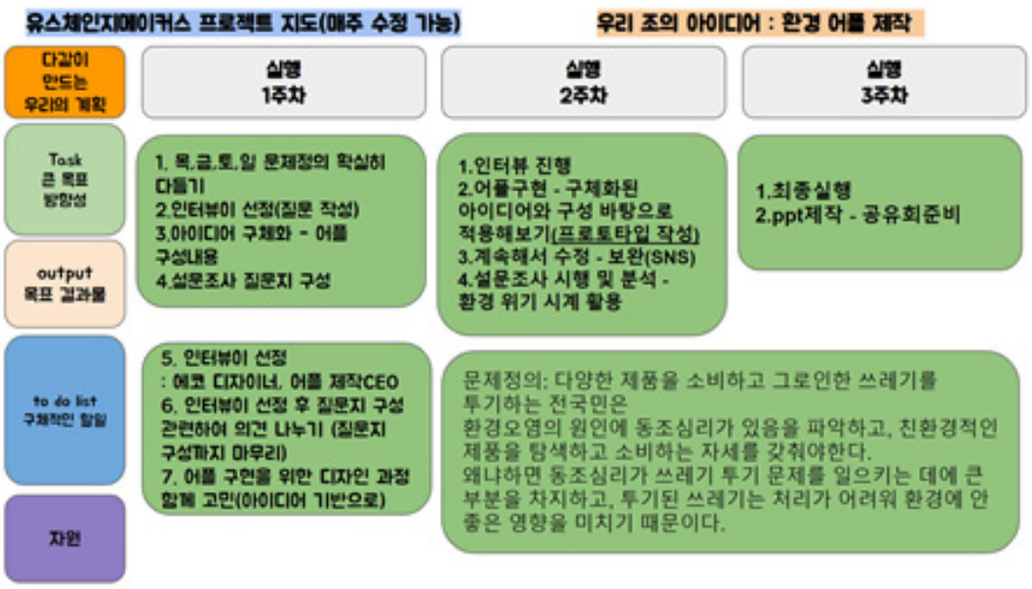
7조 멘토: 김진선 / 멘티: 김려원, 정성현, 홍윤서, 윤준서, 박세민

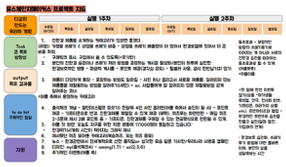
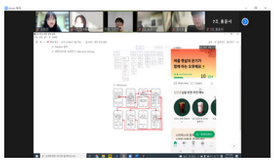
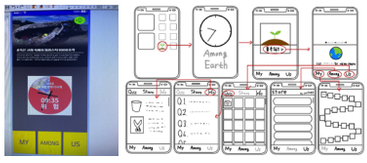
<table>
<tr><td>1. 최종 문제 정의</td><td>다양한 제품을 소비하고 그로인한 쓰레기를 투기하는 전국민은 환경오염의 원인에 동조심리가 있음을 파악하고, 친환경적인 제품을 탐색하고 소비하는 자세가 필요하다. 왜냐하면 동조심리가 쓰레기 투기 문제를 일으키는 데에 큰 부분을 차지하고, 투기된 쓰레기는 처리가 어려워 환경에 안 좋은 영향을 미치기 때문이다.</td></tr>
<tr><td>2. 아이디어 발산과정: 강제 연상법</td><td>


7조는 과일 ‘귤’이라는 단어를 선택해서 강제 연상법을 실습해 보았습니다. 우선 가장 기본적으로, ‘먹을 수 있다’부터 시작하여 식용 컵이나 빨대를 개발하고 상용화해보기, ‘간편하다’라는 연상에서는 분리배출이 간편히 이루어지는 물품 소개하기, ‘단 냄새가 난다’에서는 냄새가 날 수 있는 음식물 쓰레기의 처리방법을 다른 종류의 쓰레기와 비교 설명하는 카드뉴스 제작, ‘말랑말랑하다’에서는 사람의 심리를 비유적으로 표현하여, 지속적인 외부자극(캠페인 등)을 통해 사람의 심리의 변화를 촉구하고, 쓰레기 투기의 심각성을 인지하게 한다는 내용으로 구성되었습니다.

이어서 ‘알맹이가 분리되어 있다’에서는 가 상품별로 포장용지를 분립출하기 쉽도록 제작하기, ‘껍질까지 활용 가능하다’에서는 껍질이 발생할 수밖에 없는 물품을 재활용할 수 있도록 이를 활용한 예술작품 제작 혹은 대회를 개최한다는 연상이 나오기도 했습니다. ‘껍질이 나온다’에서는 과일의 껍질, 닭 뼈와 같이 분류방법이 헷갈리는 쓰레기 배출방법에 대한 명확한 안내와 홍보, 마지막으로 ‘주스로 먹을 수 있다’에서는 주스를 담는 병이 플라스틱 외 다양한 소재로 만들어졌다면, 분리배출은 어떤 식으로 해야할 지 안내하기 등 다양한 의견이 제시되었습니다. 색다른 경험이자 생소한 개념일 수 있는 ‘강제연상법’을 시작하고서, 정말 그 때 당시 떠오른 단어인 ‘귤’을 통해 아이디어를 구상할 때 아이디어를 내는데 시간이 걸릴 수도 있을 것이라고 개인적으로 생각했습니다.

그러나 아이디어 발산과 제시에 있어서 멘티 친구들이 다양한 방향으로 의견을 제시할 수 있고, 오히려 더욱 획기적인 해결책으로의 첫 시작이었다는 생각이 듭니다. 위 활동을 통해 ‘강제연상법’이 아이디어 제시에 있어 매우 효과적인 방법으로 작용할 수 있었다고 생각했고, 그 과정에서 선정할 최종 아이디어까지의 실마리도 얻을 수 있어 유익한 시간이었습니다.</td></tr>
<tr><td>3. 최종 아이디어</td><td>우선 가장 처음으로 선정된 아이디어는 쓰레기 분리수거 방식을 정리하고, 카테고리화 한 내용을 ‘어플’에 적용하여 전국민의 환경에 대한 정보를 얻을 수 있는 접근을 용이하게 한다’입니다.
선정된 아이디어에서는 쓰레기 분리수거 방식을 정리한 카테고리 위주로 작성이 되었지만, 이후 문제정의가 더욱 다듬어지고 구체화됨에 따라 어플을 구성하는 카테고리가 풍부해졌습니다. 예를 들면, 친환경 제품을 소개하는 카테고리 제시, 본인의 친환경 습관이나 제로웨이스트 경험을 공유하는 게시글 활성화, 포인트 제도 등 어플 사용자가 필요로 하는 부분과 지속적으로 어플을 사용할 수 있게 하는 부분 등을 고민하여 발전시켜 나갔습니다.
위 아이디어를 선정한 이유는 7조 멘티들의 의견을 통해서 나온 여러 아이디어를 융합하고자 했고, 문제정의와의 연결성을 찾는 과정에서 아이디어의 참신함을 고려했습니다. 또한 결과적으로 문제해결의 효과가 가장 잘 드러날 수 있는 방법이자, 선한 방향으로의 파급력을 유발할 수 있을 것이라 생각해 선정하게 되었습니다.
위 아이디어의 기대효과는 첫째, 전국민이 접근할 수 있는 플랫폼(어플)을 통해서 환경에 대한 사람들의 행동과 습관에 있어서 선한 영향력을 일으킬 수 있을 것 같습니다. 쓰레기 투기의 원인 중 하나인 동조효과의 관점에서 어플 사용을 통해, 환경을 위한 개개인의 노력이 모두의 노력이 될 수 있도록, 긍정적인 동조가 발생할 수 있을 것이라 생각했습니다. 둘째, 어플을 제작하게 된다면 본인이 실천한 제로웨이스트, 친환경 습관 등을 업로드함으로써, 해당 정보들이 아카이빙 형식으로 남아있기 때문에 그에 따른 개인적인 성취감, 뿌듯함 등을 유도할 수 있을 것이라는 점이 기대됩니다. 그리고 그러한 성취감은 앞으로의 환경 보호에 있어서 지속적으로 그 습관을 유지하고자 하는 원동력으로 작용할 수 있을 거라 생각합니다.</td></tr>
</table>

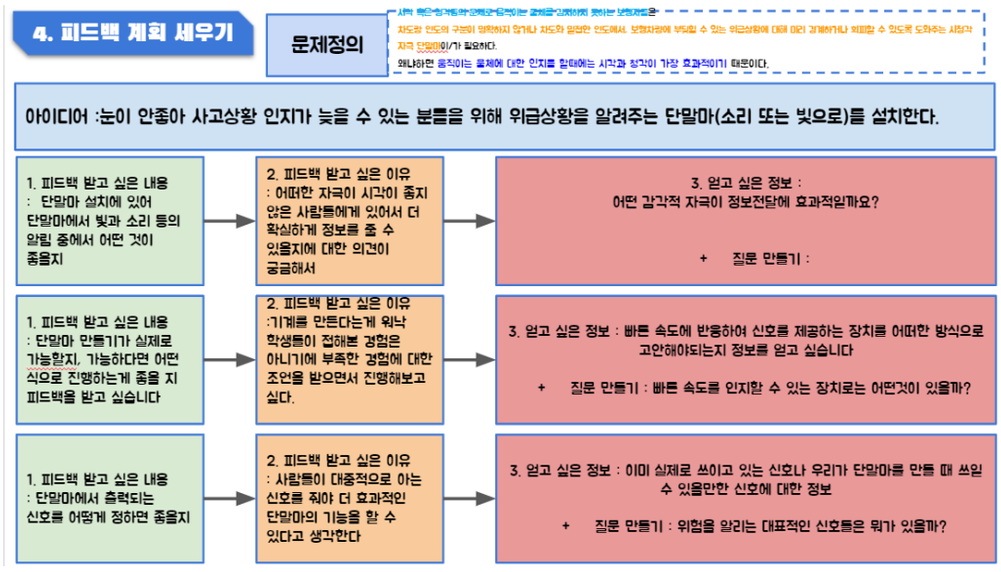
4. 아이디어 실행 준비: 프로젝트 지도	
5. 아이디어 실행 계획	1. 프로젝트명: My among earth 2. 프로젝트 목표 많은 사람들이 우리가 만든 앱을 이용해서 자신뿐 아니라 다른 이들도 환경보존에 참여하고 있다는 것을 인지했으면 하고, 환경을 위한 행동이 어렵지 않다는 것을 파악할 수 있으면 좋겠다. 앱 제작을 통해 많은 사람들이 환경을 지속적으로 의식하고 친환경 제품과 기업을 소비하는 자세를 갖추면 좋겠다. 3. 프로젝트 내용: 〈중간목표1〉 쓰레기 투기 및 환경오염을 대하는 사람들의 경각심 정도를 파악하고, 어플 제작 기틀을 세움. → 액션: -사람들의 경각심 파악을 위한 설문조사 시행 -어플 제작 및 방향성을 살피기 위한 인터뷰 진행 -어플 제작을 위한 우리의 아이디어 점검 및 구체화 〈중간목표2〉 제작한 어플 실현을 위해 기업에 제안하기 → 액션: -환경보존에 앞장서는 기업 측에 전달(자문 구하기) -어플 제작을 주로 하는 스타트업 회사나 공모전에 제시해보기 4. 세부계획 〈1주차 주요활동〉 -문제정의 확실히 다듬기 -인터뷰이 선정(어플 제작 CEO, 에코 디자이너) 및 질문지 작성(의견 나누기) -어플 구성 – 아이디어 구체화 -환경 경각심 파악할 수 있는 설문조사 질문지 작성(의견 나누기) -어플 구현을 위한 툴 선정 〈2주차 주요활동〉 -설문조사 배포 및 의견 받기 – 설문조사 분석 -인터뷰 진행, 인터뷰를 통해 얻은 답변을 바탕으로 아이디어 수정 -어플 프로토타입 그림으로 구현하기 〈3주차 주요활동〉 -진행과정 ppt 제작&발표 준비 -프로토타입 다듬기

6. 아이디어 실행 (아이디어 + 진행과정)	1. 아이디어 구체화  : 우선 쓰레기 분리수거 방식을 정리하고, 카테고리화 한 내용을 ‘어플’에 적용하여 전국민의 환경에 대한 정보를 얻을 수 있는 접근을 용이하게 한다는 아이디어에서 시작하여, ‘내가 만약 이 어플을 사용하는 소비자라면?’ 이라는 생각을 기반으로 어떠한 프로그램, 이벤트, 카테고리가 필요할 지에 대해서 아이디어를 확장하고 구체화하는 시간을 가졌습니다. 어플 특성 상, 사용자를 유인하고 지속적으로 사용하게 하는 것이 중요하기 때문에 출석체크 개념으로 캘린더에 스탬프를 모아 포인트를 제공한다거나, 주기적으로 이벤트를 개최하여 퀴즈를 풀고, 포인트를 얻어 친환경 제품을 사용할 수 있는 기회를 제공하는 등 구체적인 사항을 고민하여 구현하려고 노력했습니다. 특히, 어플의 첫 화면을 환경 위기 시계를 그래픽으로 구현하고, ‘오늘도 지구를 위한 작은 행동에 1,000,000명이 동참하고 있습니다.’와 같은 문구를 제시함으로써 환경에 대한 지속적인 관심을 유도할 수 있다는 점을 강조하고자 했습니다. 최종 문제정의에서 제시된 주된 내용인 ‘친환경적인 제품을 탐색하고 소비하는’에 중점을 두고서 친환경 제품을 소개하고, 제품의 효과와 환경에 미치는 영향, 사용 후기 등을 확인할 수 있게 했으며 이는 같은 제품이라도 친환경 제품을 사용할 확률을 높일 수 있으리라는 기대효과로 인해 고안되었습니다. 2. 어플제작CEO 인터뷰  : 현재 어플 제작 분야에 종사하고 계신 김민준님을 인터뷰함으로써, 어플 제작의 방향성 및 제작과정에서의 의문점을 해소할 수 있었습니다. 7팀 내에서 논의했던 내용을 기반으로 제작된 질문을 사전에 미리 전달드리고, 이와 관련해 화면공유를 통해 어플 프로토타입 구조도 및 구성을 설명해주셨고 이에 따라 7팀 또한 어플 디자인 및 프로토타입 초기 과정을 탄탄하게 준비할 수 있었습니다. 또한 7팀 멘토와 멘티 친구들이 놓칠 수 있었던 부분에 대해 새로이 생각할 수 있는 시사점을 제공해주셨고, 그에 따라 7팀은 프로토타입 표현법에 피드백을 반영하여 발전시킬 수 있었습니다. 3. 어플 프로토타입 구조도 그림으로 표현  : 어플 프로토타입을 직접 ‘스마트 메이커’라는 pc 프로그램을 통 박세민 학생이 초안을 구성해 보았습니다. 함께 구상한 아이디어를 토대로 하여 프로토타입 예시를 사진과 같이 구현했는데, 인터뷰 이후 인터뷰이님이 추천해주신 방법대로 피드백을 수용하여 직접 그려보며 더욱 구체적으로 어플 구조도를 제작했습니다. 가장 중요시했던 부분은 아이디어로 나온 항목들의 카테고리를 한눈에 파악하기 쉽고, 복잡하지 않게 구현하는 것이었습니다. 구현한 결과물을 토대로 멘토링 시간마다 서로 의견을 나누며, 보완할 부분에 대한 수정을 거쳤습니다. 4. 환경 경각심 및 환경관련 앱 제작과 관련한 사전인식 설문조사 : 7팀은 '환경에 대한 경각심'과 '환경 관련 앱 제작'에 관련한 사전 인식을 조사하기 위해 약 열흘 간 설문조사를 진행했습니다. 설문 질문지를 구성하는 과정에서, 1. 현재 환경보존에 대한 응답자의 인식, 2. 제로웨이스트 실천 비율, 3. 친환경 제품 사용 비율, 4. 쓰레기 투기와 관련한 동조효과 파악,

8조

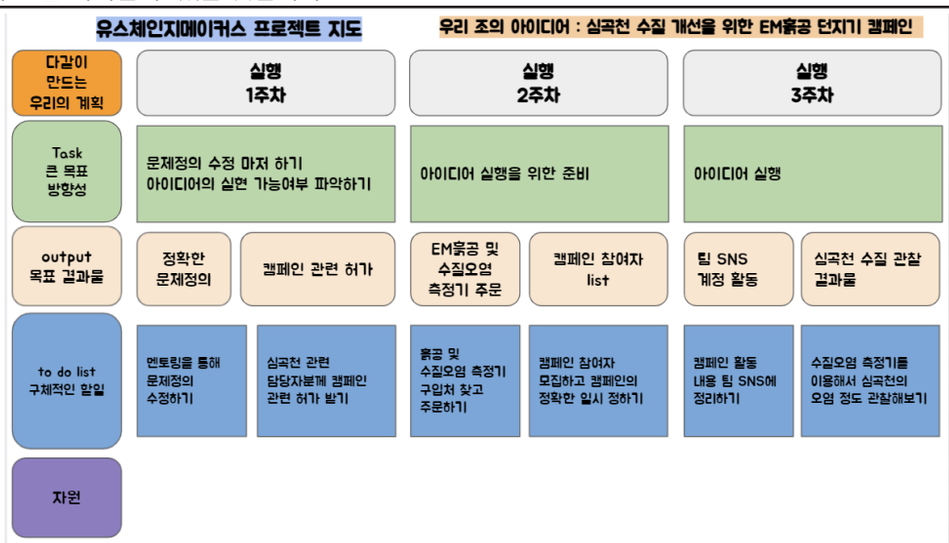
8조 멘토: 임상혁 / 멘티: 정윤재, 박승혁, 이정민

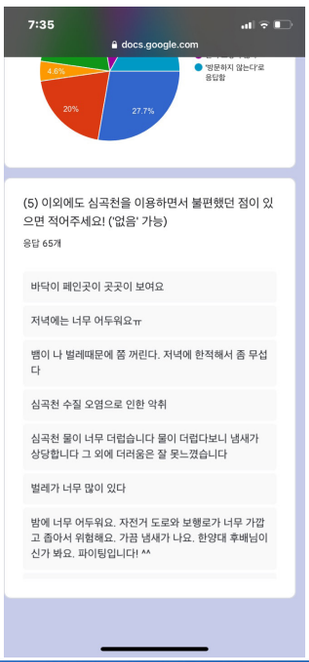
1. 최종 문제 정의	보행 중 휴대폰을 사용하는 등 부주의로 인해 교통사고에 노출된 사람들은 부주의한 상황에서 사각지대가 많은 골목길 등에서의 사고를 대비하기 위한 소리 알리미가 필요하다. 왜냐하면 시각적으로 부족한 정보를 청각적으로 대체하면 상황을 인지하는데 도움이 되기 때문이다.
2. 아이디어 발산과정: 강제 연상법	 오토바이 단어를 선택해서 강제 연상법을 실습해 보았습니다. 오토바이는 2륜 주행이라 좁은 골목에 진입이 가능하고, 보도로 주행이 가능하다는 특징 등을 이용해 아이디어를 얻었습니다. 그 결과 좁은 골목길에서 나타나는 보행자와의 접촉사고를 예방하기 위한 장치를 만들자는 결론을 얻을 수 있었습니다.
3. 최종 아이디어	우리 조에서는 다가오는 차량이 있음을 소리로 알려주는 단말마를 사각지대가 많은 좁은 골목길에 설치하는 것을 최종 아이디어로 선정하였습니다. 이 아이디어를 선정한 이유는 청각적인 알림이 스마트폰 등을 보고 걸어가는 사람들에게 가장 도움이 될 것 같다고 생각했기 때문입니다. 이 단말마를 설치하는 것으로 부주의하게 길을 걷고 있는 사람들에게 경각심을 일깨워줌으로써 사람들의 보행 중 사고날 확률을 줄여주는 효과를 기대해 볼 수 있습니다.
4. 아이디어 실행 준비: 프로젝트 지도	**유스체인지메이커스 프로젝트 지도(매주 수정 가능)** **우리 조의 아이디어 : 청각 단말마** 다같이 만드는 우리의 계획 / 실행 1주차 / 실행 2주차 / 실행 3주차 Task 큰 목표 방향성: 골목길에서 일어나는 사고 빈도, 위험성 등 객관적인 자료를 조사. 장치 방향 정하기. / 장치를 실체화 하는 것. / 결과보고서 만들기, 발표자료 만들기. output 목표 결과물: 객관적인 자료를 도출해 내는 것 / 장치 시제품 만들어내기. / 결과보고서, 발표자료 to do list 구체적인 할일: 자료 조사 후 멘토링 시간에 피드백 진행. 각자 장치 도안 고안 후, 멘토링 시간에 피드백 및 취합. / 멘토링 시간에 장치를 어떻게 만들지 도안 확실하게 정하기. 멘티들 끼리 모여서 시제품 만들어보기. / 멘토링 때 발표자료랑 결과보고서 어떤 식으로 만들지 상의해보기. 발표자료랑 결과보고서 만든 후 멘토링 때 피드백 받기. 결과보고서(시제품을 만들었고, 이러이러한 기대효과가 있다. 시제품을 바탕으로 인터뷰 진행) 자원: 시제품 만드는데 필요한 재료를. 10만원 이내에서 지원
5. 아이디어 실행 계획	1. 프로젝트명: 안전한 골목길 만들기 2. 프로젝트 목표: 골목길에 단말마를 설치해 부주의한 보행자들에게 위험을 미리 알려줌으로써 안전한 보행환경을 만든다. 3. 프로젝트 내용: 〈중간목표1〉 골목길 보행 주주의 사고 예방을 위한 단말마의 프로토타입을 만들어보고, 제품의 실현가능성과 예방효과를 입증해본다. → 액션: -프로토타입의 구현가능성과 예상효과를 전문가 인터뷰를 통해 알아본다. -프로토타입을 만든 후 완성된 작품을 바탕으로 일반인들에게 인터뷰를 진행하여, 예상효과를 알아본다. 〈중간목표 2〉 프로토타입을 발전시켜 실제 골목길에 도입해본다. → 액션: -시제품을 바탕으로 재단 등에게 지원금을 받고 외주를 맡겨 실제 장치를 구현한다. -지방자치단체와 연계하여 실제 장치를 골목길에 시범도입 해본다.

	4. 세부계획 〈1주차 주요활동〉 -골목길에서 일어나는 사고빈도, 위험성 등 객관적인 자료를 조사하고 장치의 구체적인 방향을 정한다. 〈2주차 주요활동〉 -장치를 실체화 한다. 〈3주차 주요활동〉 -결과보고서를 만들고 발표자료를 구성한다.
6. 아이디어 실행 (아이디어 + 진행과정)	 인도에서 핸드폰을 사용하는 등 보행 중 부주의로 인한 사고가 많이 발생한다는 것을 자료조사를 통해 확인했습니다. 따라서 이러한 사고를 예방할 수 있는 아이디어를 내고자 했습니다. 또 사각지대가 많은 좁은 골목길에서 보행자와 자동차가 부딪히는 사고가 발생하는 경우가 많다는 통계자료를 근거로 하여, 사고가 발생할 확률이 높은 골목길에 보행 중 사고를 인식할 수 있도록 돕는 장치를 설치하자는 아이디어가 나왔습니다. 보행자들에게 직접적인 경고신호를 보냄으로써 사고예방에 큰 효과가 될 것이라 판단하였고, 이를 최종아이디어로 선정하게 되었습니다.

9조

9조 멘토: 김세연 / 멘티: 이유진, 박서영, 이채원, 최윤형

1. 최종 문제 정의	심곡천을 산책하는 사람들는 냄새나지 않고 깨끗한 하천환경을 조성하는 것이/가 필요하다. 왜냐하면 사람들이 오염된 수질과 그로 인한 악취 문제 때문에 산책하는 데 불편을 겪고 있기때문이다.
2. 아이디어 발산과정: 강제 연상법	 "에어컨"이라는 단어를 선택해서 강제 연상법을 실습해 보았습니다. '수질오염'이라는 문제와 전혀 관련 없어 보이는 '에어컨'의 특성(비싸다, 시원하다, 바람이 나온다 등)을 어떻게 문제정의와 관련시킬 수 있을까? 라는 고민을 통해 더 다양한 측면에서 문제정의에 접근할 수 있게 되고 문제를 바라보는 시야도 더 넓어지게 되었습니다. 예를 들어 '여름에 쓴다'라는 에어컨의 특성을 통해 '매년 여름마다 심곡천의 환경상태에 대해 설문조사를 실시하여 주민들의 협조로 또다른 방안을 모색하도록 한다'라는 아이디어를 얻을 수 있었습니다.
3. 최종 아이디어	우리 조가 선정한 아이디어는 '심곡천 수질 개선을 위한 EM흙공 던지기 캠페인'을 실시하는 것입니다. 설문 조사 결과 심곡천 이용객들이 수질 오염 문제로 많은 불편을 겪고 있다는 것을 알게 되었고, EM흙공이 조금이나마 수질 오염을 개선할 수 있다는 사실을 알고 캠페인 활동을 계획하게 되었습니다. 이러한 캠페인을 통해 심곡천 이용객들이 직접적으로 많은 불편을 느끼고 있는 부분인 수질오염 부분을 개선할 수 있을 것이며, 더 많은 사람들이 심곡천의 환경문제에 관심을 가지게 되는 인식 개선 효과 또한 기대할 수 있을 것입니다.
4. 아이디어 실행 준비: 프로젝트 지도	
5. 아이디어 실행 계획	1. 프로젝트명: 심곡천 수질 개선을 위한 EM흙공 던지기 캠페인 2. 프로젝트 목표: 사람들이 쾌적한 환경에서 심곡천을 이용할 수 있게 하기 (사람들이 직접 수질 개선 캠페인에 참여하며 심곡천의 오염 상황과 심곡천의 깨끗한 환경 조성에 관심을 가질 수 있었으면 좋겠다.) 3. 프로젝트 내용: 〈중간목표1〉 EM흙공 던지기 캠페인 실시하기 → 액션: -허가 담당자와 연락 → 캠페인 참가자 모집 -EM흙공 주문 → 캠페인 실시하기 〈중간목표 2〉 심곡천의 수질 오염 정도 관찰하기 → 액션: -과학실 사용 여부 확인 및 수질 오염 측정 방법 정하기 -심곡천과 근처 호수공원에 EM흙공을 던지고 난 전후로의 수질 오염 정도 변화 관찰하기

	4. 세부계획 〈1주차 주요활동〉 -심곡천 관련 허가 담당자와 연락하여 캠페인 실현가능 여부 알아보기 -수질 관찰 관련하여 과학실의 사용 가능 여부 알아보기 〈2주차 주요활동〉 -팀 활동을 알릴SNS계정 개설하기, 캠페인 참가자 모집하기 〈3주차 주요활동〉 -아이디어(EM흙공 던지기 캠페인) 실행하기, 심곡천 수질 관찰하여 현재 오염 현황 조사하기
6. 아이디어 실행 (아이디어 + 진행과정)	 저희 팀은 문제정의 과정에서 변화가 있었습니다. 먼저, 일상 중에서 해결하고 싶은 문제는 '사람들이 심곡천을 이용할 때의 불편점 개선' 이었습니다. 처음에는 심곡천을 산책할 때 사람들이 느끼는 불편점이 '쓰레기통의 부족으로 인한 길거리 오염과 이로 인한 수질 오염'이라고 추측하여, 쓰레기통 설치에 관한 아이디어를 생각하였습니다. 그러나 심곡천 근처 주민들을 대상으로 실시한 설문조사를 통해 사람들이 느끼는 불편점이 '쓰레기통의 부족'보다는 '수질오염 그 자체'에 더 집중되어 있다는 것을 알고, 문제정의를 변경하게 되었습니다. 이에 EM 흙공이 수질 개선에 도움을 줄 수 있다는 것을 알고 EM흙공 던지기 활동을 캠페인 형태로 만들어 심곡천 수질 개선 활동에 대한 친구들의 참여를 유도하고자 하였고, 23명의 학생들이 캠페인에 참여할 수 있게 되었습니다. 팀 프로젝트 SNS계정을 개설해서 카드뉴스의 형식으로 이러한 캠페인 활동을 사람들에게 알리기로 하였고, 이와 더불어 심곡천의 현재 수질 상태를 직접 관찰하여 심곡천의 현재 오염 상황을 알리기로 하였습니다. 이를 통해 심곡천 환경문제에 대해 더 많은 사람들이 인식할 수 있는 계기가 되었으면 합니다.

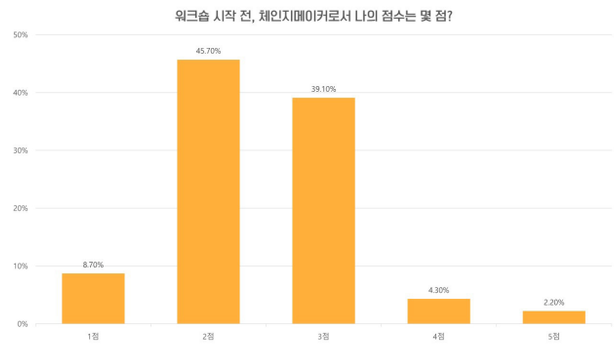
10조

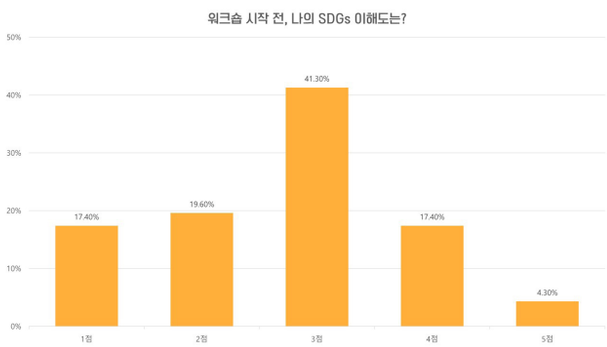
10조 멘토: 심규민 / 멘티: 구본영, 김현지, 이예원, 차지아

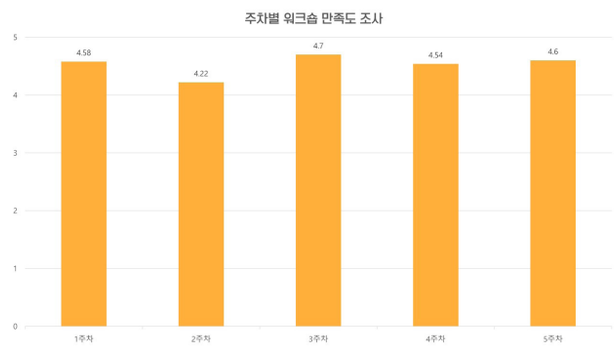
1. 최종 문제 정의	신현동 주택가 거주민은 신현동 주택가에 주차를 하려는 운전자에게 거주민들의 주차 공간이 부족하다는 문제와 주차 가능 구역에 대한 정보를 알릴 방법이 필요합니다. 왜냐하면 외부에서 방문한 운전자들이 주차공간을 제대로 파악해야 거주민과의 주차문제로 인한 마찰을 해소할 수 있기 때문입니다.
2. 아이디어 발산과정: 강제 연상법	 “길가에 많이 세워져 있는 차의 특징을 이용해서 길가에 세워져 있으므로 보행자들이 불편을 느껴서, 주차공간을 더 늘려야 한다는 특징을 공감했습니다. 특히 한번의 실수로 다치는 사람이 생길 수 있다는 특징을 선택해서 강제 연상법을 실습해 본 결과 주차문제로 인한 한 번의 갈등이 동네 주민들에게도 피해를 주기에 스스로가 옳은 주차 인식을 가지기 위해 노력한다고 생각했습니다.
3. 최종 아이디어	우리 10조에서는 안내판을 이용해서 운전자들에게 주차공간을 제대로 알 수 있도록 안내하였습니다. 이는 문제정의에서 살펴 보았듯이, 주차공간을 제대로 알아야 주차문제를 해결 할 수 있다고 생각했기 때문입니다. 이를 통해 얻을 수 있는 기대 효과는 거주민들과 신현동을 찾는 외부인들로 하여금 불법주차를 감소시키고 주민간 다툼을 줄일 수 있습니다.
4. 아이디어 실행 준비: 프로젝트 지도	
5. 아이디어 실행 계획	1. 프로젝트명: 신현동 주차문제 해결 2. 프로젝트 목표: 신현동 주택가 골목에 주차 가능 구역의 정보가 담긴 표지판을 설치해서, 주차 갈등 문제가 해소되면 좋겠다. 3. 프로젝트 내용 〈중간목표1〉 주택가 골목 들어가는 입구에 있는 기둥에 표지판 설치 변화 관찰 → 액션: -구청에 설치 문의하기 -표지판 제작 (내용 설정) -제작문의 및 설치한 뒤, 전후 비교해보기 〈중간목표2〉 팜플렛 제작 및 배부 → 액션: -팜플렛 구성 및 제작, 인쇄 -팜플렛 배부하기

	4. 세부계획 〈1주차 주요활동〉 -계획 수립하기 〈2주차 주요활동〉 -표지판 위치 선정을 위한 지역 답사 -표지판 디자인하기 〈3주차 활동 계획〉 -표지판 제작 후 설치 및 팜플렛 배부하기
6. 아이디어 실행 (아이디어 + 진행과정)	 우리 아이디어를 실제로 실현하기 위해 우리 팀에서는 표지판을 통해 외부인들에게 주차구역을 안내하고, 거주민들이 우선 주차할 수 있도록 배려해달라는 내용의 표지판을 직접 디자인하여 제작하고, 설치했습니다. 이를 위해 사전답사와 설문조사를 통해 주차로 인한 분쟁이 존재하는지, 주차부족문제의 심각성을 파악하고, 이러한 설문을 바탕으로 사전답사를 통해 안내판을 설치할 구역을 설정했습니다. 이를 통해 직접 제작한 거주민 우선 주차 안내 표지판을 사람들이 잘 볼 수 있고, 불법 주차가 많이 일어나는 지역에 설치하여 효과를 높이려고 노력했습니다. 이러한 과정 속에서 주민들의 불편함에 실질적으로 공감하고 이를 해결해나가는 과정에서 문제해결력을 키울 수 있었습니다. 또, 직접 캠페인 활동으로 불법 주차 해결을 위해 노력했습니다. 앞으로는 이러한 주차 안내 표지판을 통해 해소된 내용을 추후 전단지를 통해 거주민들에게 안내할 예정입니다.

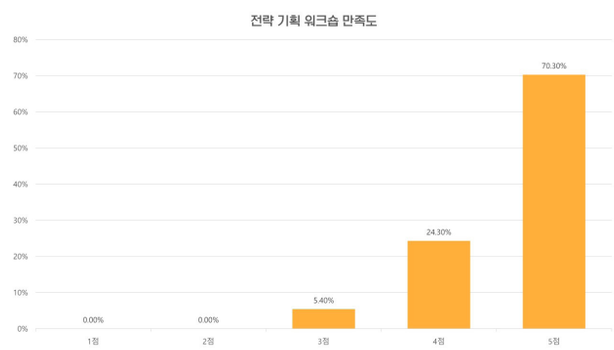
8기 정규 프로젝트 설문조사 결과

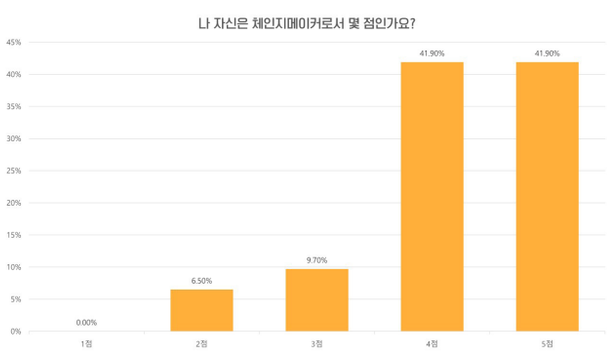


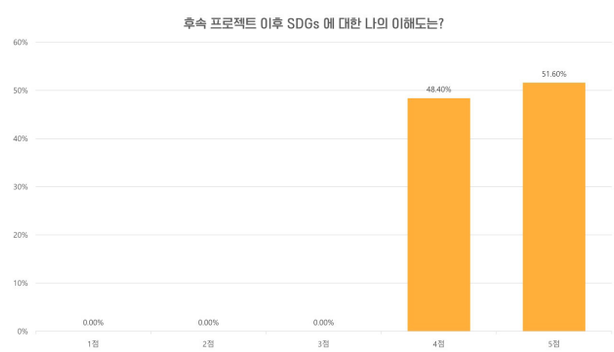




8기 후속 프로젝트 설문조사 결과







8기 멘티 소감

1조 서담

이 활동을 하면서 초반에는 정말 많이 혼란스러워하기도 하고, 팀원분들이 힘들어했었습니다. 그래서 하루, 친구들에게 조금만 더 힘내자고 이야기 한 적이 있었는데 그 이후 팀원분들이 처음보다 더 훨씬 열심히 활동해주었습니다. 저는 성장만 한 것이 아니라 협동을 통해 사회적인 변화를 이뤄낼 수 있음을 깨닫기도 했고, 작은 공을 굴려 큰 공을 만든 것 같아서 뿌듯하였습니다. 좋은 경험을 만들어주신 운영자분들과 멘토님들에게 정말 감사하다고 말씀드리고 싶습니다 :)

1조 박민희

길다면 길고 짧다면 짧은 2달이라는 시간동안 거의 매번 줌으로 만나서 문제정의, 해결방안을 정하느라 설레기도하고 힘들 때도 있었는데 1조 멘토님, 멘티들 다같이 으쌰으쌰해서 마지막까지 잘 마무리 할 수 있었던 것 같아요 〉3〈 YCM 활동기간동안 많은 것들을 배울 수 있게 도와주신 YCM사무국원분들, 멘토님분들, 멘티들 모든 분들께 감사의 말씀을 전하고 싶습니다 ㅎㅎ 앞으로 더 성장한 유스체인지메이커로써 지속가능한 사회혁신을 위하여 노력하겠습니다 감사합니다 :) 그리고 영원한 1조 페어멘토님! 긴 시간 동안 고생많으셨습니다 너무 감사했어요.

1조 정다빈

7월 21일에 첫 활동을 시작으로 9월 15일에 마지막 활동이 끝났습니다! 정말 활동을 하는 동안에는 끝나지 않을 것 같았는데 벌써 끝나게 되서 너무 허전합니다 ㅠㅠ 프로그램을 하는 동안 힘들고 어려운 활동도 분명 있었습니다. 하지만 활동을 하면서 팀원들 그리고 멘토님과 한 주에 몇번씩 만나고 회의를 하면서 지금의 좋은 결과를 만들었다고 생각합니다. 온라인으로 한다는 점이 너무 아쉬웠지만 활동을 하는 동안에는 온라인이 아쉽다는 생각이 전혀 안 들 정도로 프로그램도 가득 찼고 재미있었습니다! 또 YCM 운영자분들과 다른 멘토님께서 너무 친절하셔서 너무 좋았습니다 ㅎㅎ !! 저희 1팀의 ICS 프로젝트를 도와주신 루나님, 빅터님, 소피님에게 너무 감사드립니다! 바쁘실텐데도 저희의 부탁을 흔쾌히 들어주셔서 1팀 모두가 정말 감사하고 있습니다. 그리고 마지막 우리 1팀! 하면서 힘든 일도 많았지만 성공적인 결과를 만든 것! 너무 멋있고 수고 많았어! 그리고 1조 페어멘토님! 저희 멘토님이 되어주셔서 너무 감사드리고 다음에 코로나 잠잠해지면 정희담자 팀 꼭 모여용! 진짜 마지막으로 YCM 프로그램 감사했습니다.

2조 이승익

약 두달이라는 시간동안 유스체인지메이커스 프로그램을 진행하면서 정말 재밌었다. 솔직히 방학때는 시간이 많았지만 학교를 다니면서 이 프로그램을 할려고 하니 시간적으로 부족한 부분이 있어서 조금 힘들었다. 하지만 이렇게 사회문제에 관심을 가진 친구들끼리 팀을 이뤄서 사회문제를 해결해본다는게 유체메가 아니면 청소년때 하기가 쉽지 않은 일이라서 유체메가 정말 뜻깊은 경험이었다고 생각한다. 티나 멘토님과 친구들과 조금 어색해하면서 맨처음 자기소개를 할때가 엊그제같이 생생한데 벌써 마지막이라는게 잘 실감이 안나고 지금까지 해왔던 활동들이 기억에 다 남아서 끝날때가 되니까 시원섭섭한 느낌이 든다. 시행착오가 있었음에도 끝까지 열심히 해주었던 티나 멘토님과 우리 조 친구들에게 정말 고마웠다. 마지막으로 멘토님 정말 수고 많으셨습니다. 얘들아 고생 많았다.

2조 홍정호

8주 간의 프로젝트를 진행하면서 내가 사회에 작게나마 영향을 줄 수 있다는 것을 알게 되어 뜻깊은 시간이었다.

2조 유정진

우리 지역의 사회문제에 대해 친한 친구들과 함께 다양한 방식으로 탐구하고 그와 관련하여 여러 이야기를 하는 것이 재밌었다. 또, 어려운 점이 있으면 멘토님이 도와주셔서 문제를 해결하는 또 다른 방법에 대해 배울 수 있어서 좋았다. 그리고 지난 두달 동안 한 문제에 대해 분석하고 해결방안에 대해 생각해본 것을 실현 할 수 있어서 정말 보람차다. YCM을 계기로 내가 어떤 문제에 대해 더 다양한 방식으로 접근하고 이에 대한 여러 해결방안을 생각해낼 수 있게 된 것 같다. 지난 두 달 동안 함께해준 팀원들과 멘토님에게 정말 고맙고 이런 활동을 제공해준 YCM도 감사한다.

2조 신정우

처음 시작할때 어떻게 해야할지 감도 잘 안오고 괜히 했나 라는 생각도 하였습니다. 그리고 9회차(2달)동안 하는 프로그램이라 해서 많이 불안해 했었는데 막상 해보니 재미도 있고, 사회문제를 해결해보는 의미있는 시간이였고, 많은 것을 배워서 좋았습니다. 한가지 아쉬운 점은 코로나로인해 온라인 진행이여서 매우 아쉬웠습니다. 멘토링 시간이 초기에는 매우 귀찮았고 멘토링 시간이 오전이라 일어나기도 힘들었었는데 막상 프로그램이 끝난 후 다시 생각해보니 꾹참고 열심히 했던 나를 칭찬하고 싶고, 좋은 추억으로 남아서 좋았습니다. 예전에는 이런 사회 문제를 해결하면 좋겠는데 라는 생각을 하였지만 이번 프로그램을 통해 남이 아닌 나도 할 수 있구나 라는 것을 깨닫게 되어서 감사하게 생각을 하였습니다. 프로그램을 하면서 많은 어려움이 있었지만 멘토님이 잘 이끌어 주시고, (저희조가 죄송할 정도로)많은 도움을 주셔서 감사하다고 말을 못하였는데 이 자리를 통해 전해드리고 싶고, 같은 팀원들한테 많은 도움을 못 준것 같아서 미안하기도 하고 고맙기도 합니다. 모든 분들 수고하셨습니다! (다음에 기회가 있으면 꼭 만나면 좋겠습니다!!)

3조 함영인

ycm을 처음 지원하고 합격하였을 땐 이렇게까지 본격적으로 사회 문제 해결을 위해 프로젝트를 진행하는 줄 몰랐었다..! 하지만 시간이 흐르고 회차를 거듭할수록 체인지 메이커로서 무엇을 해야 하는지 배울 수 있었고 우리만의 문제 정의를 새롭게 재정립할 수 있었다. 단연코 이 과정이 쉽진 않았다. 하지만 멘토님을 포함한 많은 관계자분들이 도와주셔서 프로젝트를 계속 진전할 수 있었고 우리가 계획한 바를 실천할 수 있었다. 특히 유스체인지메이커 활동을 하며 새롭게 한 경험이 굉장히 많은데 나 혼자였으면 기업을 대상으로 전문인 인터뷰 하기, 외부 가게 컨택해 프로젝트 협조 요청하기, 학교 전교생을 상대로 설문조사 진행 및 활동 등등을 할 수 없었을 것이다. 후속 프로젝트를 하며 맘처럼 되지 않았던 일도 많고 속상하기도 했던 시간이 있었는데 모든 활동이 끝나고 보니 다 소중하고 값진 경험인 것 같다. 앞으로도 체인지 메이커로서 우리 사회를 더 긍정적인 방향으로 변화시키고 싶다. :)

4조 문서현

YCM 활동을 하게 되어서 정말 감사하게 생각합니다. 하면서 여러가지 생각 기법들과 조원들과 생각을 공유하면서 많은 것을 배웠어요. 나는 지금 내가 사는 사회에 아무 불편함이 없지만 노인분들같은 소수에게는 불편함이 있을 수 있겠다는 것을 알고 해결하기 위해 적극적으로 노력하는 제 자신을 보면서 뿌듯했어요. 이제 끝나서 매우 아쉽지만 활동 끝나고도 계속 노인복지를 이어나가고 싶고 나중에도 또 기회가 있다면 또 하고 싶어요 !! 그동안 감사했습니당ㅠㅠ

4조 곽창미

처음에는 9주가 정말 길 거라고 생각해서 조금 막막하기도 했었는데 생각보다 시간이 빠르게 지나가서 신기하면서도 아쉬웠고 멘토님이랑도 친해지고 싶었는데 그러지 못해서 아쉽다ㅠ 사실 나는 사회 문제에 그렇게 큰 관심을 가지고 있는 학생은 아니었다. 근데 활동하면서 우리 주변에 생각보다 많은 사회문제들이 있다는 것을 알게되었고 자연스레 이 문제를 해결하고 싶다는 마음이 생겼다. 나는 이런 점에서 YCM활동이 나에게 정말 의미있는 활동이라는 생각이 들었고 이 활동을 통해서 앞으로도 사회문제가 있을 때 굳이 누군가의 도움을 받지 않고도 조금! 더 순조롭게 사회 문제를 해결할 수 있지 않을까 하는 생각이 들었다. (저희 팀을 포함한 모든 분들 수고많으셨습니다. 운영위원회 분들도 정말 수고많으셨습니당)

4조 박주아

안녕하세요? 4조 멘티 박주아입니다. 마지막으로 어떻게 마음 속의 모든 말을 전해야 할까 고심한 끝에 이렇게 늦게나마 보내드립니다. 우선 유체메 멘토링 데이를 진행해주신 운영지원센터분들, 멘토님들, 그리고 저희는 모르지만 보이지 않는 곳에서 저희를 지원해 주시고 응원해 주신 모든 분들께 감사하다는 말씀을 드리고 싶습니다. 지원서를 작성할 때만 해도 한 번 해보자는 가벼운 마음으로 도전했었는데 유체메 워크숍과 멘토링에 참여하면서 내가 겪지 않아 모를지언정 주변에 일어나는 다양한 사회 문제에 관심을 갖는 것이 얼마나 중요한 일인지를 깨달았습니다. 저희 팀이 선정한 노인 복지 문제도 사실 그동안 걱정만 했지 실제로 나서서 해결해보려고 했던 적은 부끄럽게도 없습니다. 내가 나서서 바꾸려 한다고 정말 바뀔까 의심하면서 모른 척 넘어가려고 했던 저를 많이 반성하게 되었습니다. 그리고 유체메 활동을 통해 이미 발생하고 있는 사회 문제를 바꾸는 것이 결코 쉽지는 않지만 그래도 꾸준히 관심을 가지고 바꾸고자 노력한다면 어떻게든 바꿀 수 있다는 것을 알게 되었습니다. 이 가르침을 깊이 새긴 채 사회 문제 변화에 앞장서는 유체메 8기로서 활동해 나가겠습니다. 그동안 모든 활동 준비해 주신 유체메 관련자 분들께 진심으로 감사의 말씀을 드리면서 이만 마치도록 하겠습니다.

5조 안미선

약 8주간의 프로그램 활동이 끝났다는 사실이 믿기지 않아요..아직도 수요일에 정규 프로그램 활동을 하고, 목요일에 멘토링을 진행할 것 같은데 말이죠..ㅎㅎ일단 전 마무리까지 잘 이끌어주신 YCM을 위해 열심히 해주셨던 모든 분들게 박수를 보내드리고 싶습니다. 오직 한사람만 있어서 이 프로그램을 원활하게 진행했던 것이 아니라 참여해 주신 모든 분 덕에 유종의 미를 얻을 수 있었다는 생각이 듭니다.이 프로그램을 진행하면서 처음엔 어색한 팀원들과 과연 잘 해낼 수 있을까? 라는 생각이 들었고, 문제정의를 정할 때는 수정을 반복하여 힘들 때도 있었습니다. 그러나, 멘토님과 멘티친구들이 저에게 많은 도움을 주었고, 제가 좀 어렵다고 느끼는 활동에서도 잘 이끌어주어서 좋은 분위기 속에서 활동을 이어나갈 수있었던 것 같습니다. 특히 아이스브레킹 활동 덕분에 더 끈끈한 팀워크를 만들고, 그 활동만 하고 나면 웃으면서 시작을 할 수 있었던 것도 너무 좋았던 것 같습니다. 우리가 직접 문제인식을 해서, 어떻게 하면 해결될 수 있는지 생각도 해보고, 앱도 디자인 해보고, 그 바탕으로 여러사람들 앞에서 우리의 생각을 발표해 본다는 아주 뜻깊은 시간들을 보내 저의 성장을 시켜줄 것 같습니다. 이번 YCM을 통해 여러 좋은신 멘토님, 멘티친구들, 운영지원분들,진행자분들과 이프로그램을 했다는 것이 너무 영광이었고, 앞으로 또 이런 기회가 온다면 또 참여 해보고 싶습니다. 다시 한번 모두에게 감사드립니다!

5조 최민혜

처음 이 프로그램을 시작했을 때에는 꽤 오랫동안 한다고 생각했는데 시간이 너무 빨리 지나가서 놀랐습니다. 모든 과정에서 재미도 있었고, 한 계단씩 밟아나간다는 성취감도 느꼈었는데 그게 이 프로그램을 하는 동안 마냥 힘들지만 은 않았던 이유인 것 같습니다. 문제해결을 위해 각각 기능을 맡아서 어플 디자인을 할 때에는 내 생각들을 우리의 최종 아이디어에 적용시킨다는 생각이 들어서 더 열심히 즐기면서 했던 것 같습니다. 마지막까지 저희를 잘 이끌어 주셨던 이진 멘토님과, 열심히 참여한 팀원들에게 고맙다는 말을 하고 싶습니다.

5조 홍서진

많이 서툴고 어색했던 시작이 어느새 이렇게 마침이라는 단어로 마무리되었다는 게 시원섭섭합니다. 솔직히 학교 수업과 병행하면서 특히 시간적인 부분에서 힘든 일도 있었고 문제 정의 과정에서 갈팡질팡하기도 했지만 좋은 멘토님과 좋은 조원들과 함께라서 즐거웠습니다!! 그리고 평소에 교육에 관심이 많아서 많이 찾아보고 생각해 보는 편이었는데 제가 관심 있는 분야를 이렇게 약 8주라는 시간 동안 고민하고 생각하고 마지막으로 많은 분들과 나눌 수 있어서 의미 있고 또 행복했습니다! 특히 강제 연상법을 통해 생각하지 못했던 어떤 사물에서 미처 생각하지 못한 생각을 가져올 수 있다는 것을 직접 확인하게 되니까 제 삶을 살아가면서도 넓은 시각과 관점으로 살아가야겠다는 마음가짐을 가지게 되는 계기가 되었습니다! 또한 평소라면 하지 못했을 프로그램 디자인도 훌륭하신 이진 멘토님 지도하에 즐겁게 하고 새로운 경험들 많이 얻어 가는 의미 있는 시간이 되었습니다! 이런 뜻깊은 시간 선물해 주셔서 감사합니다! 그리고 끝으로 이 프로그램의 주축인 운영지원팀! 항상 인자한 인상 보여주신 정승원 멘토님, 항상 인자한 웃음 날려주신 김예나 멘토님, 항상 다정한 미소 지어주신 박민정 멘토님, 그리고 나은영 멘토님, 유지민 멘토님, 심여은 멘토님, 안현태 멘토님, 김민경 멘토님, 그리고 외에 모든 YCM 관계자분들과 도움 주신 모든 분들 감사합니다! 덕분에 혼자라면 못했을 의미 있는 경험하고 갑니다 다음에 더 좋은 기회로 다시 만나요!! 진짜 감사했습니다! 멘토님들!! 들숨에 건강을 날숨에 재력을..! 적게 일하고 많이 버세요

6조 이화주

지금까지 유스체인지메이커스 프로그램에 참가할 수 있어서 정말 좋았고 감사했습니다!

7조 박세민

정말 두달이 순식간에 지나간듯하다 처음에 이 프로젝트를 시작할때는 설레임으로 시작했고 마무리할땐 뿌듯함으로 끝낼 수 있어서 좋았다. 많은것을 경험해보고 배울수 있었고 그럼 과정속에서 한층 더 성장한 내가 된것 같아서 이 프로그램에 참여하길 잘 한 일이라고 생각하고 마지막으로 지금까지 수고해주신 멘토 선생님들과 운영지원분들께 감사하다는 말을 전하고 싶고 멘티분들도 수고했다고 말해주고 싶다..

6조 이경선

유스체인지메이커스 8기 6조에서 활동한 이경선입니다! 저희 담임선생님의 추천으로 친구들을 모아서 신청해보았는데 붙어서 본격적으로 8기에서 활동하게 되었습니다! 처음엔 사실 정확히 무엇을 하는 건지 모르고 신청했었는데 하면서 진행해주시는 분들이 정말 쉽고 그날그날 자료도 깔끔하게 만들어 준비해 오셔서 이해가 갔고 무엇을 하는 지 확실하게 알게되었습니다! 그래서 저희 팀은 처음에 수질 문제관련하여 생각하고있기에 수질로하려다가 그와 비슷한 쓰레기문제로 바꾸어 우리가 살 고있는 안산이라도 쓰레기문제를 해결하자!라는 마음으로 팀원들과 멘토님과 같이 머리도 맞대며 고민하고 의견도 왕창내고 웃긴 의견도 나오며 같이 웃고 즐기다 보니 점점 문제해결방안과 가까워졌고, 완벽하게 계획까지 세웠습니다! 근데 슬프게도.. 포스터를 붙이고 카메라로 관찰하기였는데 카메라를 빌리지못해 급하게 아이디어를 수정하고.. 포스터도 다들 시간이 맞지않아 만드는걸 미루다가 늦게 만들어 제작이 늦어지며 오랜시간동안 관찰하지 못하여 정확한 결과를 얻지 못해서 아쉬움도 없지않아있었습니다. 그래도 설문조사에 대한 결과는 급하게 돌렸는데도 많은 사람들이 참여해주어서 나쁘지않은 결과를 얻을 수 있어뿌듯했습니다!! 이렇게 이 두 가지 활동을 하면서 내가 사는 곳 주변을 둘러보게되었는데, '쓰레기가 정말 많긴 하다..', 쓰레기통같이 보이지만 거의 다 무단투기였구나..' 를 깨달았고 이렇게 쓰레기를 줄이기 위해서 활동까지 했으니 누가 할 때 까지 기다리지말고! 내가 먼저 모범을 보여야겠다!라고 생각하게되었습니다! 그리고 쓰레기가 환경과 관련되어있고 열심히 해결을 위해 자료도 찾아보고 하다 진로를 이쪽 길을 선택해도 나쁘지 않겠다! 라는 생각도 하게되었습니다! 정말 사회문제도 해결하고, 나의 진로까지도 도움을 준 유스체인지메이커스 !!! 약9주란 시간동안 시간이 아깝다는 생각을 한 적이 없습니다! 정말 뿌듯했고, 좋은 추억으로 남을거같습니다! 멘토님도 너무 인상깊게 남았구 ! 같이 참여해준 친구들에게도 너무 고마웠습니다!! 다들 참여해줘서 고마웠고, 멘토님도 부르럽고 빠릇한 진행 정말 감사했습니다! 그리고 진행자분들도 잘 정리하고 친절하게 진행해 주셔서 너무 감사했습니다!! 더 멋지게 나아가겠습니다! 정말 고맙습니다! 항상 화이팅 유스체인지메이커스

7조 정성현

처음 유스체인지 메이커스 활동을 하고 난 뒤 두 달 뒤에 나의 모습은 확연히 달라졌다. 좋은 멘토분이 있어서 그런제 나의 달라진 모습은 더욱 잘 보였던 것 같다. 이 활동으로 나의 모습이 변한 점은 더욱 실천적으로 되었고 모든지 정확, 구체적으로 생각해야 한다고 변했습니다. 좋은 유스체인지 메이커스 라는 활동을 접하는 것을 나의 후배들에게도 추천해줄 정도로 많이 인상깊었던 것 같다. 8기 멘토분들과 멘티분들 수고하셨고 다음에 할 친구들에게도 열심히 활동하라고 말해주고 싶다.

7조 홍윤서

우선 두달간의 유체메 활동이 저에게 상당히 큰 영향을 주었다고 말하고 싶습니다. 두달 전에 학교 선생님께서 제안해주신 덕에 좋은 경험을 해보고자 신청하게 되었는데 정말 운이 좋게도 참여할 수 있게 된 것이 정말 큰 행운이라고 생각합니다. 저는 평소 사회문제를 인식 하고는 있었지만 문제 해결에 다가가지 않고 '아직 학생'이라는 핑계로 제 사회적인 지위가 힘이 될 방법이 없는 것 같아 사회문제를 방관했었습니다. 그러나 유체메 프로그램에 참여하여 정말 훌륭하시고 너무나 따뜻하고 유쾌하신 김진선 멘토님을 만나게 되고 열정 넘치는 팀원들과 함께 문제정의를 시작으로 문제해결 구상, 계획과 실천을 통하여 최종 공유회 까지 잘 마칠 수 있어서 뿌듯했고, 사회문제를 해결하고 싶은 의지만 있다면 어느 누구라도 유체메 프로그램 과정처럼 차근차근 계획을 짜고 진행해보면 조금이나마 힘이 될 수 있다는 것을 알게되었습니다. 또한, 이 활동과 그에 따른 깨달음을 바탕으로 실천하고자 하는 것에 자신감이 생겼습니다. 단순 호기심에 참여하게 된 프로그램이지만, 제가 생각했던 것 보다 훨씬 더 의미있고 좋은 경험을 할 수 있는 소중한 시간이었던 것 같습니다. 코로나라는 치명적인 상황때문에 멘토선생님과 팀원들을 직접 만나 더 재미있는 활동을 하지 못한 것이 너무 아쉽지만 나중에라도 연을 맺을 수 있는 기회가 생기면 좋겠습니다. 멘토님께서 두달 간 잘 이끌어주신 덕분에, 팀원들의적극적인 참여에 잘 마무리 할 수 있었습니다. 또, 이 프로그램을 운영해주신 유체메 운영지원팀분들, 저에게 소중한 경험을 할 수 있는 기회를 만들어주셔서 정말 감사하고 앞으로 더 많은 멋진 학생들이 이 프로그램에 참여하여 좋은 기회를 바탕으로 멋진 체인지 메이커스로 거듭 났으면 합니다. 저도 이번 유체메 8기 활동을 마무리하면서 앞으로 사회문제 해결에 더욱 적극적으로 나서는 체인지 메이커가 되어야겠다고 스스로 다짐했습니다! 두달 동안 즐거웠고, 수고 많으셨습니다 :)

8조 이정민

8주동안 너무 좋은 경험을 했던 것 같습니다. 제가 친구들과, 그리고 대학생분을 멘토로 두고 우리 동네의 문제에 대해 직접 탐색해보며 이에 대한 해결책을 찾을 수 있는 것은 너무나도 좋은 경험이 되었던 것 같습니다. 비록 완성품을 만들어보지는 못하였지만 그래도 나름의 프로토타입을 만들어보고 이에 대해 발표를 해보니 "아 내가 진짜 봉사를 했구나"라는 생각이 들며 뿌듯하다는 감정을 느낄 수 있었습니다. 길거같은 8주의 활동을 다했는데 처음에는 8주동안 어떻게 하지?라는 생각이 들었는데 막상 봉사가 끝나니 더 하고 싶다는 생각이 들며 아쉽다는 생각이 너무 많이 드는 것 같습니다. 이렇게 너무나도 좋은 기회를 제공해주신 대학생분들께 감사의 인사 드리며 다음에도 이런 기회가 생긴다면 꼭 참여하고 싶습니다!!

9조 박서영

8주라는 긴 시간동안 만난 여러 산들은 어느새 저희의 등 뒤에 있네요.. 아이디어를 짜내느라 머리가 아팠고 문제 정의가 깨질 때 정말 힘들었지만, 혼자가 아니고 여럿이었기 때문에 이겨낼 수 있었던 것 같습니다. 여럿이기에 헤쳐나갈 수 있었던 거대한 문제들이 끝을 바라보는 이 시점에서, 협동하는 자세의 중요성을 크게 느낄 수 있었습니다. 유체메 활동은 제게 있어서 분명히 값진 경험이 될 것이고 제가 앞으로 살아가는 데에 있어 밑거름이 되어 줄 것이라 확신합니다. 운영 지원팀 멘토님들, 모든 팀의 멘토님들, 마지막으로 저희 9조 멘토님!! 수고하셨습니다 〉.〈

9조 이유진

유스체인지메이커스에서 8주간 활동하면서 정말 많은 것을 배우고 느낄 수 있었습니다! 너무 좋은 멘토쌤과 함께 열심히 고민하고 작은 난관들도 부딪히면서 새로운 도전을 하게 됐고 저희 팀원들에게 성장할 기회가 되어 너무나 값진 시간이었습니다. 처음 유체메 활동을 시작했을 때 막막하기도 하고 어렵진 않을까 걱정했던게 기억이 나는데 지금 생각해보면 다 필요한 시간이었고 나에게 큰 가치로서 남지 않을까 싶습니다. 막상 끝났다니 아쉽기도 하고 후련하기도 하고 복잡한 것 같기도 합니다 ㅎㅎ 우리팀 멘토님도 같이 고민하고 우리를 챙겨주시느라 너무 수고하셨다고 말씀드리고 싶습니다. 다른팀 멘토분들과 운영지원팀 소중한 기회주셔서 감사하고 고생하셨습니다!

9조 최윤형

전 진짜 의욕도 없고 하고 싶은 것만 하고 사는 아이예요 남들이 보면 진짜 얘는 양아치구나라고 생각할 정도로…;;; 같은 조 유진이가 유체메 같이 해보자고 했을 때도 사실 아무 생각 없이 시작해서 1~3주 차에는 힘든 부분이 많아서 '내가 이걸 할 수 있을까?' 라고 생각도 했고 도망치고 싶었지만!!!…친구들과 멘토님과 함께 협동해나가면서 더욱더 성실히 참여해야겠단 생각으로 여기까지 올 수 있었던 거 같습니다 이번 기회에 협동의 중요성과 친구들의 소중함을 느낄 수 있었고 한층 더 성장한 저를 볼 수 있게 됐어요 이렇게 친구들과 함께 멋진 추억을 쌓을수 있게 해준 유체메 사랑합니다!

10조 구본영
나는 유스체인지메이커스를 통해 많은 걸 배울 수 있었다. 협동이 무엇인지 깨닫게 되었고 피드백을 수용하고 고쳐나아가는 과정, 일을 처리하고 많은 사람 앞에서 발표를 수행하는 능력까지 다양한 면에서 나를 포함한 모든 친구들이 성장했음을 느꼈을 것이다. 평소 나에게 사회문제란 조금 어렵고 추상적인 것으로 다가왔다. 모두가 문제를 인식하고 있지만 먼저 나서서 해결하기에는 어떻게 해야할 지 모르는. 하지만 유체메를 만나 색다르고 뜻깊은 경험을 하였고 사회문제를 고민하고 해결하는 그 모든 과정이 의미있었다. 우리 조가 올바른 문제 해결 방향으로 나아갈 수 있도록 많은 도움을 주신 여러 멘토님들께 감사한 마음을 전하고 싶고, 우리 10조도 모두 수고 많으셨어요:)

10조 이예원
8주간 유스체인지메이커스를 통해 많은 것을 배워서 좋았습니다. 함께 문제에 관해 이야기를 나누고 또 멘토님에게 조언들을 들으며 제가 더욱 성장할 수 있었던 것 같습니다. 유스체인지메이커스를 해서 너무 좋았고 뜻깊은 시간이었습니다.

10조 김현지
8주동안 사회문제해결에 관한 것뿐만 아니라 협동심과 책임감도 배울 수 있었기에 소중한 시간이었습니다! 저희 조 이끌어주신 멘토님께 감사드리고 유스체인지메이커스라는 프로그램을 통해 저희가 그 동안 생각해오던 문제들을 자세한 과정을 통해 직접 해결해볼 후 있어 좋은 기회였고 영광이었습니다!

마치며

지난 4년간 단순한 프로젝트에서 지금의 유스체인지메이커스가 될 때까지 많은 시도와 노력이 있었습니다. 그러한 과정들이 밑거름이 되어 유스체인지메이커스와 함께 청소년들은 사회에 필요한 체인지메이커로 성장하고 있습니다. 청소년들이 사회 문제에 관심을 가지고 해결해나가는 경험을 가지는 것, 그것이 유스체인지메이커스의 목표입니다. 끊임없이 발전하기 위해 노력하여 앞으로도 많은 청소년들에게 귀중한 경험을 선물하도록 하겠습니다. 앞으로 더 성장하는 유스체인지메이커스도 기대해주시길 바랍니다!

청소년들에게 작지만 큰 변화를 만들어줄 수 있는 유스체인지메이커스였습니다.