AI × MUSIC
× HUMAN

청소년의 생각을 음악으로, 메시지를 변화로

AI 체인지 메이커 뮤직 LAB

운영 매뉴얼

우리의 메시지로 더 나은 학교를 만드는 프로젝트



함께 생각하고, 만들고, 세상에 전해요

[AI 생성 이미지]

목차

1. 프로젝트 개요 ····· 1
2. 핵심역량 ····· 2
3. 교과 연계 ····· 2
4. 운영일정 ····· 2
5. 운영방법 ····· 3
6. 활동지도안 및 활동지 ····· 5
활동 1) 메시지 미스터리 탐정단 ····· 5
활동 2) 체인지 메이커 수사대: 우리 학교의 문제를 찾아라! ···· 9
활동 3) AI 체인지 메이커 뮤직 제작소 ····· 14
활동 4) AI 체인지 메이커 영상 제작소 ····· 20
활동 5) AI 체인지 메이커 결과발표회 ····· 27
7. 평가 및 성찰 ····· 32
8. 교안 예시(별첨)····· 40

AI 체인지 메이커 뮤직 랩(LAB)

[도전질문] 우리 학교 문제를 해결하기 위해 사람들의 마음과 행동을 변화시키는 메시지를 어떻게 전달할 수 있을까?

비판적 사고 | 협업 | 디지털 시민성 | 국어 | 음악

1. 프로젝트 개요

구분	내용
개발 배경	· 생성형 AI의 활용이 확대됨에 따라 청소년이 디지털 기술을 단순히 사용하는 것을 넘어, 주변의 문제를 발견하고 해결 과정에 주도적으로 활용하는 역량이 중요해지고 있다. · 이에 학교와 생활 속 문제를 탐색하고, 생성형 AI를 활용하여 문제 해결 메시지를 뮤직비디오로 기획·제작·공유하는 과정에서 비판적 사고·협업·디지털 시민성을 기를 수 있도록 본 모델을 개발하였다.
활동 목표	· 학교와 생활 속 문제를 발견하고 문제 해결을 위한 메시지를 기획하는 역량을 기른다. · 생성형 AI를 활용하여 문제 해결 메시지를 창의적으로 표현하고, 디지털 시민으로서 책임 있게 활용·공유하는 태도를 기른다.
대상	· 초등 4~6학년
프로젝트 활동 내용	· 학교와 생활 속 문제를 발견하고 해결방안을 탐색한 후, 생성형 AI를 활용하여 문제 해결 메시지를 담은 뮤직비디오를 기획·제작·공유하는 프로젝트 활동
활동운영	· 당일형 5시간 (총 300분: 활동 280분, 휴식 20분) ※ 기관 여건에 따라 총 활동시간을 유지하여 5회기로 분할 운영 가능
운영 방법	· 원활한 활동 운영을 위해 초등 4~6학년 3~4명을 1개 팀으로 구성한다. · 메인 지도자는 전체 진행 및 안전관리를 담당한다. · AI의 직접 조작은 만 18세 이상의 지도자가 담당하며, 원활한 운영을 위해 팀별 보조지도자 1명 배치를 권장한다. ※ KYWA는 생성형 AI 도구의 이용 연령 및 계정 관련 규정을 준수하기 위해 청소년은 아이디어 제안, 프롬프트 작성, 생성 결과의 검토·선택 및 수정 방향 결정에 주도적으로 참여하고, 만 18세 이상의 보조지도자가 AI를 직접 조작하는 방식으로 본 모델을 제시한다.
준비물	· 노트북(팀별 1대 이상), 인터넷 환경, 빔프로젝터·스피커, 텍스트·이미지·음악·영상 생성 기능을 지원하는 AI 도구 및 이용 계정, 영상 편집 도구, 활동지, 전지 또는 스케치북, 포스트잇, 필기구, 팀별 파일 저장 폴더, 사전·사후 효과성 조사지, 만족도 조사지
결과물	· 핵심 메시지를 담은 약 30초 뮤직비디오(팀별 1편)
평가 및 성찰	· **(정량)** 청소년활동 핵심역량 사전·사후 효과성 측정 · **(정성)** 활동지 및 또래 평가를 통한 활동 과정과 변화 확인

2. 핵심역량

핵심역량	역량 정의
비판적 사고	· 학교와 생활 속 문제를 다양한 관점에서 분석하고 해결을 위한 메시지를 설계하는 능력
협업	· 하나의 공동 목표를 향해 여러 명의 재능, 전문지식을 합치는 능력
디지털 시민성	· 디지털 기술을 책임 있게 활용하여 공동체 문제 해결에 참여하고 긍정적인 변화를 만들어가는 능력

3. 교과 연계

과목	성취기준	성취기준 명
국어	매체 [6국06-03]	적합한 양식과 수용자의 반응을 고려하여 복합양식 매체 자료를 제작하고 공유한다.
음악	창작 [6음03-01]	느낌과 아이디어를 떠올려 여러 매체나 방법으로 자신감 있게 표현한다.

4. 운영 일정

시간(안)	운영시간	단계	내용
13:00~13:35	35분	문화형성 + 공감하기	활동 1. 메시지 미스터리 탐정단
13:35~14:10	35분	공감하기	활동 2. 체인지 메이커 수사대: 우리 학교의 문제를 찾아라!
14:10~14:20	10분	휴식	-
14:20~15:10	50분	문제해결	활동 3. AI 체인지 메이커 뮤직 제작소
15:10~17:05	115분		활동 4. AI 체인지 메이커 영상 제작소
17:05~17:15	10분	휴식	-
17:15~17:40	25분	문제해결	활동 5. AI 체인지 메이커 결과발표회 - 작품 점검·발표 준비 및 발표
17:40~18:00	20분	공유 및 평가	활동 5. AI 체인지 메이커 결과발표회 - 의견 나누기·성찰·사후조사

※ 총 300분(활동 280분, 휴식 20분). 사전 효과성 조사는 활동 1에, 성찰일지 작성 및 사후 효과성·만족도 조사는 활동 5에 포함하여 운영함.

※ 활동별 운영시간은 예시이며, 담당자는 참여 청소년의 특성, 팀 수, AI 생성 소요시간 및 기관 여건을 고려하여 총 운영시간 내에서 조정할 수 있다. 단, 사전·사후 효과성 조사, 만족도 조사 및 개인 성찰에 필요한 시간을 충분히 확보하여야 한다.

5. 운영 방법

1) 팀 구성 및 인력 배치

구분	배치 기준 및 역할
메인 지도자	· 활동 전체 흐름과 시간을 관리하고, 안전교육·AI 원리 설명·전체 발표·최종 성찰 등을 진행한다. · 활동 전 보조지도자에게 활동 흐름과 청소년 지원 방법을 안내한다.
보조지도자 (대학생 멘토 등)	· 원활한 활동 운영을 위해 만 18세 이상의 보조지도자를 팀별 1명 배치하는 것을 권장한다. · 보조지도자는 AI 직접 조작과 기술적 지원을 담당하며, 청소년이 아이디어 제안, 프롬프트 작성, 결과 검토·선택 및 수정 방향 결정 등 프로젝트의 주요 의사 결정에 주도적으로 참여하도록 지원한다.
청소년	· 주제·메시지 결정, 요청문 작성, 결과물의 목적과 메시지, 수정 방향은 청소년이 결정 기록·발표

※ 4팀(청소년 12~16명) 운영 시 메인 지도자 1명, 보조지도자 4명 배치를 권장한다. 이하 팀별 지원 인력은 '보조지도자'로 표기한다.

※ 한 사람에게 요청문 작성·플레이·기록·발표가 집중되지 않도록 역할을 순환한다. 게임의 목적과 수정 방향은 청소년이 결정하고, 보조지도자는 이를 구현하는 기술 조작을 지원한다.

2) 운영 방법

가) 사전 준비

· 활동에 사용할 AI 도구의 이용 연령·계정·기능 등 이용 조건을 확인하고 이에 맞는 운영 방식을 설정한다.

· 실제 사용할 기기와 계정으로 이미지·음악·영상 생성, 영상 편집 및 결합 등 주요 기능을 사전에 실행하여 정상 작동 여부를 확인한다.

· 팀별 콘텐츠 생성 한도(Gemini 음악 생성 횟수 등)와 결과물의 길이 조건(음악, 영상 생성 시 최소 길이 등)을 사전에 확인하고, 편집 프로젝트·저장 폴더 및 필요시 활용할 대체 자료를 준비한다.

· 활동지는 모든 AI 생성 결과를 기록하기보다 청소년의 선택 이유와 수정 내용이 드러날 수 있도록 필요한 부분 중심으로 활용한다.

나) 보조지도자 배치

· 진흥원은 도구별 이용 연령·계정·기능 조건을 준수하고, 활동 중 계정 관리·생성 대기·오류 등에 원활하게 대응하기 위해 팀별 만 18세 이상의 보조지도자가 AI를 직접 조작하는 방식으로 본 모델을 제시한다.

※ 보조지도자 배치가 어려운 경우에도 AI 도구의 이용 조건을 준수하여야 하며, 참여 인원·팀 수 또는 활용 도구 등을 기관 여건에 맞게 조정하여 운영한다.

다) 활동 순서

청소년이 요청문 작성 → 팀이 요청 내용 확인·합의 → 보조지도자가 AI에 입력 → 보조지도자가 생성 결과의 안전성과 적절성 우선 확인 → 팀이 결과를 함께 검토 → 청소년이 선택 여부와 수정 방향을 결정·설명 → 합의한 내용을 보조지도자가 다시 입력

6. 활동지도안 및 활동지

활동 1) 메시지 미스터리 탐정단

<table>
<tr><th>구분</th><th colspan="3">내용</th></tr>
<tr><td>목표</td><td colspan="3">· 서로의 강점을 발견하고 팀의 이름과 규칙을 정하며 프로젝트를 함께 수행할 팀 문화를 형성한다.
· 광고 사례를 살펴보며 사람들의 관심을 끌거나 기억에 남는 이유를 스스로 탐색한다.</td></tr>
<tr><td>단계</td><td>문화형성·공감하기</td><td>운영시간</td><td>35분</td></tr>
<tr><td>활동 내용 및 지도 방법</td><td colspan="3">
❶ 안전교육·사전효과성 조사·프로젝트 소개 (10분)
1) 시설·기기 이용 수칙, 비상 대피 및 사고 발생 시 행동요령을 안내한다.
2) 사전효과성 조사를 실시한다.
3) 프로젝트의 목적과 도전질문, 전체 활동 흐름을 소개한다.
4) 메인 지도자와 보조지도자의 역할, AI 활용 방식 등 운영 방법을 설명한다.
❷ 강점 소개·팀 이름과 규칙 정하기 (15분)
1) 나의 강점 이야기하기
가) 자신이 잘하는 것, 친구들에게 도움을 줄 수 있는 강점 1~2가지를 이야기한다.
나) 강점이 드러났던 경험을 짧게 나눈다.
2) 팀원의 강점을 바탕으로 AI를 활용하여 각자의 특징을 표현하는 캐릭터 이미지를 간단히 생성한다.
TIP 1 캐릭터 생성 자체가 목적이 아니므로 이미지 제작에 시간을 많이 사용하지 않는다. 생성된 결과가 자신의 강점과 다르게 표현되었다면 "어떤 부분을 바꾸면 더 나다울까?"를 이야기하게 한다.
3) 우리 팀 정하기
가) 팀원들의 강점을 모아 팀 이름과 뜻을 정한다.
나) 프로젝트를 함께하기 위한 팀 규칙 3개 이상 정한다.
TIP 1 팀 규칙을 정할 때 의견 존중, 한 가지 이상 의견 말하기, 어려운 친구 돕기, 기록·발표 순서를 포함할 수 있도록 지도한다.
TIP 2 활동지는 필요에 따라 활용하되, 가급적 전지나 스케치북에 팀의 논의 내용을 자유롭게 정리하고 이를 바탕으로 발표하도록 한다.
❸ 메시지 미스터리 탐정단: 왜 기억에 남았을까? (5분)
1) 광고 이미지를 보고 무엇을 알리거나 전달하려는 광고인지 자유롭게 추리한다.
2) 그렇게 생각한 이유와 눈에 들어온 표현을 팀원들과 이야기하고, 간단히 정리한다.
3) 실제 광고의 목적이나 내용을 확인하고, 처음 생각과 같았거나 달랐던 점을 짧게 나누어 적는다.
4) 광고에서 기억에 남는 메시지의 특징을 활동지에서 선택하거나 자유롭게 적고, 그렇게 생각한 이유를 나눈다.
</td></tr>
</table>

구분	내용
	TIP 1 교안에 제시된 예시를 활용하여 진행하되, 운영 상황에 따라 1~2개로 줄여서 활동 시간을 조정할 수 있다. TIP 2 참여 청소년의 관심과 수준, 활동 목적에 더 적합한 예시가 있다면 해당 자료로 변경하여 진행할 수 있다. **❹ 마무리 (5분)** 1) 오늘 활동에서 알게 된 점과 느낀 점을 짧게 돌아보고, 다음 활동에서 탐색할 학교·일상의 문제를 생각해 보도록 안내한다. [지도자 마무리 멘트 예시] "오늘은 서로의 강점을 알아보고, 앞으로 함께 활동할 팀의 이름과 규칙을 정해 보았어요. 또 광고 이미지를 보면서 무엇을 전하려는지 추리해 보고, 왜 그렇게 생각했는지도 이야기해 봤습니다. 같은 이미지를 보더라도 사람마다 눈에 들어오는 부분과 받아들이는 메시지가 조금씩 다를 수 있었죠. 앞으로 우리 팀이 어떤 문제를 선택하고, 누구에게 어떤 메시지를 전하게 될지도 아직 정해져 있지 않습니다. 다음 활동에서는 우리 학교와 일상에서 '조금 달라졌으면 좋겠다', '친구들과 함께 바꿔보고 싶다'고 느낀 문제를 찾아볼 거예요. 오늘처럼 서로의 생각을 잘 듣고, 왜 그렇게 생각했는지 이야기하면서 우리 팀만의 문제와 메시지를 찾아봅시다."
자료	ㅇ 활동1) 교안 및 활동지
준비물	· 태블릿 또는 노트북(모둠별 1대 이상), 인터넷 환경 및 스피커, 필기구, 포스트잇, 스케치북 또는 전지, 사전 효과성 조사지
핵심역량 향상을 위한 지도 포인트	① (비판적 사고) 광고가 전달하려는 메시지를 눈에 들어온 표현에 근거하여 추리하고, 실제 내용과 비교하도록 지도한다. AI 캐릭터 이미지도 자신의 강점과 특징이 잘 표현되었는지 살펴보고 수정할 부분과 이유를 판단하도록 돕는다. ② (협업) 모든 청소년이 자신의 강점과 의견을 고르게 표현하고, 서로의 생각을 존중하며 팀 이름과 규칙을 함께 결정하도록 지도한다. ③ (디지털 시민성) AI로 캐릭터 이미지를 생성할 때 자신과 타인의 개인정보를 보호하고, 다른 사람을 놀리거나 편견을 줄 수 있는 표현을 피하며 서로의 특징을 존중하도록 안내한다.

활동 1) 메시지 미스터리 탐정단_활동지 예시

※ 활동지의 모든 칸을 채울 필요는 없어요. 팀원들과 충분히 이야기하고, 필요한 항목을 골라 핵심 내용만 간단히 적어 봅시다.

활동1. 메시지 미스터리 탐정단

오늘의 미션 | 우리 팀을 만들고, 광고 속 메시지의 비밀을 찾아보자!

01 나의 강점으로 우리 팀 만들기

각자 자신의 강점 1~2가지와 경험을 떠올려 보고, AI가 제안한 캐릭터를 우리답게 바꿔 봅시다.

팀원 이름	각자의 강점 1~2가지	AI 캐릭터 이름과 특징
	① ②	
	① ②	
	① ②	
	① ②	

AI 캐릭터에서 자신의 강점과 잘 맞는 부분은 무엇인가요? 바꾸고 싶은 부분이 있다면 그 이유와 함께 적어봅시다.

_____

_____

TIP. AI가 만든 모습이 정답은 아니에요. "나는 이런 모습이 더 나다운데?"라고 생각한 부분이 있다면 우리 생각에 맞게 바꿔 봐요.

02 우리 팀의 이름과 약속

팀원들의 강점을 모아 이름을 정하고, 모두가 고르게 참여할 수 있는 규칙을 정해 봅시다.

우리 팀 이름: _____

이름 선정 이유: _____

우리 팀이 함께 지킬 규칙

규칙1 _____

규칙2 _____

규칙3 _____

규칙4 _____

TIP 서로의 의견 존중하기 · 어려운 친구 돕기 · 활동마다 각자 한 가지 이상 의견 말하기 · 발표와 기록 역할 번갈아 맡기

03 메시지 미스터리 탐정단

광고를 보고 무엇을 알리려는지 추리하고, 어떤 표현이 기억에 남는지 찾아봅시다.

자료	무엇을 광고하고 있을까요?	그렇게 생각한 근거가 무엇인가요?
광고 1		
광고 2		
광고 3		

※ 광고는 1~2개를 선택하여 활동하며, 사용하지 않는 칸은 비워둡니다.

실제 광고 내용을 확인한 후, 우리 팀의 처음 생각과 같았거나 달랐던 점을 적어봅시다.

사람들의 마음을 움직이는 메시지의 특징 찾기

기억에 남는 메시지의 특징	그렇게 생각한 이유
☐ 궁금하게 만든다. ☐ 재미있다. ☐ 눈에 띄는 그림이나 문구가 있다 ☐ 공감할 수 있다. ☐ 놀라운 반전이 있다. ☐ 짧고 쉽다. ☐ 반복된다. ☐ 행동하고 싶게 만든다. ☐ 쉽게 따라 할 수 있다. ☐ 이야기(스토리)가 있다. ☐ 기타 _____	

※ 위 내용은 예시입니다. 광고를 보고 우리 팀이 다르게 느낀 점이 있다면 자유롭게 적어도 됩니다.

04 다음 활동 준비하기

다음 활동에서는 우리 학교나 일상에서 바꾸고 싶은 문제를 찾아봅니다.

우리 주변에서 "조금 달라졌으면 좋겠다"고 생각하는 것이 있다면 자유롭게 적어봅시다.

오늘의 발견 · 같은 것을 보아도 사람마다 다르게 생각할 수 있어요.

이유를 나누면 더 다양한 생각을 발견할 수 있어요!

활동 2) 체인지 메이커 수사대: 우리 학교의 문제를 찾아라!

<table>
<tr><th>구분</th><th colspan="3">내용</th></tr>
<tr><td>목표</td><td colspan="3">· 학교와 일상에서 변화가 필요하다고 느끼는 문제를 탐색하고, 팀이 다룰 문제를 선정한다.
· AI의 아이디어를 참고하여 우리 팀의 해결 방향과 핵심 메시지를 정한다.</td></tr>
<tr><td>단계</td><td>공감하기</td><td>운영시간</td><td>35분</td></tr>
<tr><td>활동 내용 및 지도 방법</td><td colspan="3">
❶ 학교 문제 탐험대 출발! (4분)
1) 활동 1)에서 생각해 본 학교나 일상에서 바꾸고 싶은 문제를 팀원들과 공유한다.
TIP 1 크고 중요한 문제만 찾으려고 하지 않도록 한다. 청소년이 학교나 일상에서 실제로 경험한 불편함이나 바꾸고 싶은 점이라면 자유롭게 제안하도록 한다.
❷ 체인지 메이커 사건 접수 데스크 (6분)
1) 각자 바꾸고 싶은 문제를 포스트잇에 한 가지씩 적는다.
2) 작성한 내용을 간단히 설명하고 전지나 스케치북에 붙인다.
3) 비슷한 문제끼리 묶고, 묶음의 특징을 나타내는 이름을 정한다.
TIP 1 환경, 친구관계, 학습, 디지털생활 등의 분류를 처음부터 제시하기보다 청소년이 직접 비슷한 문제를 찾아 묶도록 한다.
TIP 2 분류에 어려움을 느끼는 경우에만 지도자가 "비슷한 문제끼리 모아 볼까?"라고 질문하거나 분류 예시를 참고로 제시한다.
❸ 우리 팀이 해결하고 싶은 사건 정하기 (8분)
1) 모아진 문제들을 살펴본다.
2) 다음 기준을 참고하여 우리 팀이 다루고 싶은 문제를 이야기한다.
- 우리 주변에서 실제로 경험하는 문제인가?
- 친구들에게 어떤 영향을 주고 있는가?
- 바뀌면 도움이 될까?
- 우리가 할 수 있는 일이 있을까?
3) 팀원들의 의견을 조율하여 우리 팀이 다룰 문제 한 가지를 정한다.
4) 선택한 이유를 한 문장으로 정리한다.
TIP 1 가장 많이 나온 문제나 다수결만으로 결정하기보다 각자의 선택 이유를 짧게 이야기한 뒤 팀이 합의하도록 한다. 문제의 원인을 자세히 분석하기보다 "무엇이 문제이고 왜 바꾸고 싶은지" 정도를 분명히 하는 데 중점을 둔다.
❹ AI 수사관과 해결 아이디어 찾기 (8분)
1) 우리 팀이 선택한 문제와 상황을 간단하게 정리한다.
2) 보조지도자가 팀의 내용을 AI에 입력하여 해결 아이디어와 메시지 예시를 몇 가지 생성한다.
</td></tr>
</table>

구분	내용
	3) AI가 제안한 아이디어를 살펴보며 다음과 같이 이야기한다. - 우리 학교에서 적용할 수 있을까? - 도움이 될 것 같은 아이디어는 무엇일까? - 우리 생각과 다른 부분은 무엇일까? 4) AI의 아이디어를 그대로 선택하지 않고, 필요한 내용을 골라 수정하거나 팀의 아이디어를 더한다. **TIP 1** 많은 답을 생성하기보다 3~5개의 아이디어 정도만 비교하도록 하여 활동시간을 확보한다. **TIP 2** AI는 해결방법을 결정하는 사람이 아니라 아이디어를 넓혀주는 도구임을 안내한다. 최종 선택과 수정은 청소년이 하도록 한다. **TIP 3** 보조지도자는 청소년이 정한 질문을 입력하고 기술적인 조작을 지원하되, 어떤 아이디어를 선택할지는 대신 결정하지 않는다. **❺ 우리 팀 메시지 작전 세우기 (6분)** 1) 앞에서 정한 문제와 해결 방향을 확인한다. 2) 메시지를 전하고 싶은 대상과 그 대상이 실천하면 좋을 행동을 한 가지씩 정한다. 3) 대상에게 가장 전하고 싶은 내용을 짧고 쉬운 한 문장으로 만든다. 4) 팀원들과 문장을 읽어 보며, 선택한 문제와 해결 방향이 잘 드러나는지 확인하고 핵심 메시지를 확정한다. **TIP 1** "누구에게, 어떤 행동을, 왜 제안하고 싶은가?"를 질문하여 메시지를 구체화한다. 문장 틀은 도움이 필요한 경우에만 제시한다. 예) 문제: 급식 잔반이 많다 → 해결 방향: 먹을 만큼 배식받기 → 대상: 우리 학교 학생들 → 기대 행동: 먹을 만큼 받고 부족하면 더 받기 → 핵심 메시지: "먹을 만큼 받고, 모자라면 더 받아요!" **TIP 2** 다음 활동에서 가사로 발전시킬 수 있도록 핵심 메시지 한 문장을 정하는 데 집중한다. 세부적인 홍보·확산 계획은 작성하지 않는다. **❻ 마무리 및 다음 활동 안내 (3분)** 1) 우리 팀이 선택한 문제와 핵심 메시지를 짧게 확인한다. 2) 다음 활동에서는 이 메시지를 노래와 영상으로 표현하게 됨을 안내한다. **[지도자 마무리 멘트 예시]** "오늘은 우리 주변에서 바꾸고 싶은 문제를 찾아보고, 우리 팀이 함께 다뤄보고 싶은 문제를 하나 정했습니다. AI도 여러 아이디어를 제안했지만, 어떤 아이디어가 우리 상황에 맞는지 살펴보고 무엇을 선택할지는 여러분이 결정했어요. 다음 활동에서는 오늘 정한 메시지를 사람들이 더 쉽게 이해하고 기억할 수 있도록 노래와 영상으로 표현해 볼 거예요. 우리 팀이 전하고 싶은 생각이 잘 드러나도록 함께 만들어 봅시다."

구분	내용
준비물	· 컴퓨터 또는 태블릿(모둠별 1대 권장), 인터넷 환경, Gemini, 포스트잇, 필기구, 스케치북 또는 전지, 활동2) 교안 및 활동지
핵심역량 향상을 위한 지도 포인트	① (비판적 사고) 여러 문제와 AI의 해결 아이디어를 비교하고, 우리 주변의 상황과 실천 가능성을 근거로 해결 방향을 선택하도록 지도한다. 선택한 해결 방향이 핵심 메시지에 잘 담겼는지 살펴보도록 돕는다. ② (협업) 모든 청소년이 문제를 선택한 이유와 해결 아이디어를 고르게 이야기하고, 서로의 의견을 조율하여 팀의 문제·해결 방향·핵심 메시지를 함께 결정하도록 지도한다. ③ (디지털 시민성) AI에 문제 상황을 입력할 때 개인을 알아볼 수 있는 정보를 포함하지 않도록 안내한다. 메시지를 만드는 과정에서도 특정 친구를 탓하거나 낙인찍는 표현을 피하고, 공동체에 도움이 되는 행동을 제안하도록 지도한다.

활동 2) 체인지 메이커 수사대_활동지 예시

※ 활동지의 모든 칸을 채울 필요는 없어요. 팀원들과 충분히 이야기하고, 필요한 항목을 골라 핵심 내용만 간단히 적어 봅시다.

활동 2. 체인지 메이커 수사대

오늘의 미션 | 우리 주변에서 바꾸고 싶은 문제를 찾고, 우리 팀의 메시지를 정해 보자!

01 우리 주변의 문제를 찾아봐요

학교나 일상에서 "조금 달라졌으면 좋겠다"고 생각한 문제를 한 가지씩 적어봅시다.

팀원 이름	내가 찾은 문제	왜 바뀌었으면 좋겠나요?

TIP. 크고 어려운 문제를 찾으려고 하지 않아도 돼요. 우리가 실제로 겪었거나 불편하다고 느낀 작은 문제도 좋은 시작이 될 수 있어요.

02 비슷한 문제끼리 모아봐요

각자 적은 문제를 포스트잇으로 옮겨 전지나 스케치북에 붙이고, 비슷한 문제끼리 묶어봅시다.

묶음 이름	함께 묶은 문제

TIP. 01에서 찾은 문제를 포스트잇에 적어 붙이거나, 작성한 활동지를 보며 비슷한 문제끼리 묶어봅시다.

TIP. 우리 팀이 비슷하다고 생각한 문제끼리 묶고, 공통점이 드러나는 이름을 붙여 봅시다.

03 우리 팀이 다룰 문제를 정해요

우리 주변에서 실제로 자주 겪는 문제인지, 친구들에게 어떤 영향을 주고 있는지, 바뀌면 어떤 점이 좋아지는지, 우리가 할 수 있는 일인지 등을 고려하여 우리 팀이 다룰 문제를 선택해보세요.

우리 팀이 선택한 문제

이 문제를 선택한 이유

---

04 AI 수사관과 해결 아이디어를 찾아봐요

우리 팀이 선택한 문제를 AI에게 설명하고 해결 아이디어를 받아봅시다.

AI에게 알려줄 내용

1. 우리가 선택한 문제가 무엇인지
2. 누구에게 영향을 주는지
3. 어떤 상황에서 주로 생기는 문제인지
4. 왜 바뀌었으면 좋겠는지

AI가 제안한 아이디어 중 눈에 들어온 것

우리 팀이 선택하거나 바꾼 해결방법과 선택 이유

TIP. AI가 알려준 내용을 그대로 고르지 않아도 돼요. 우리 상황에 맞는 부분만 선택하거나, 우리 팀의 아이디어를 더해도 됩니다.

05 우리 팀 메시지 작전

우리 팀이 선택한 해결방법을 바탕으로, 누구에게 어떤 행동을 제안하고 싶은지 생각해 봅시다. 다음 활동에서 만들 노래와 영상에 담을 메시지를 짧고 쉬운 한 문장으로 정해 봅시다.

메시지를 전하고 싶은 대상: _____

그 대상이 실천하면 좋을 행동 한 가지: _____

우리 팀의 핵심 메시지 한 문장

TIP. 문장을 함께 읽고, 우리가 바꾸고 싶은 문제와 해결방법이 잘 드러나는지 확인해 봐요.

오늘의 발견 · AI는 여러 아이디어를 줄 수 있지만,

우리 상황에 맞는 해결방법과 메시지를 선택하는 것은 우리가 해요!

활동 3) AI 체인지 메이커 뮤직 제작소

<table>
<tr><th>구분</th><th colspan="3">내용</th></tr>
<tr><td>목표</td><td colspan="3">· 팀이 전달하고자 하는 핵심 메시지를 확인하고, 메시지에 어울리는 음악의 분위기와 표현 방법을 정한다.
· 생성형 AI를 활용하여 핵심 메시지를 담은 음악을 만들고, 결과를 검토·수정하여 완성한다.</td></tr>
<tr><td>단계</td><td>문제해결</td><td>운영시간</td><td>50분</td></tr>
<tr><td>활동 내용 및 지도 방법</td><td colspan="3">
❶ 우리 팀 메시지 확인하기 (5분)
1) 앞 활동에서 정한 핵심 메시지를 다시 확인한다.
2) 노래를 들은 사람이 무엇을 느끼거나 실천하면 좋을지 짧게 이야기한다.
TIP 새로운 메시지를 다시 만드는 데 시간을 사용하기보다, 앞서 결정한 내용을 확인하고 음악 제작으로 빠르게 연결한다.
❷ 메시지에 어울리는 음악 스타일 정하기 (7분)
1) 메인 지도자가 준비한 서로 다른 분위기의 짧은 음악 예시를 들려준다.
2) 팀의 메시지에는 어떤 분위기와 음악 스타일이 어울리는지 이야기한다.
3) 팀원들이 의견을 나누어 음악의 분위기, 빠르기, 느낌 등을 정한다.
예) 밝고 신나는 느낌, 힘차고 에너지 넘치는 느낌, 따듯하고 편안한 느낌, 진지하고 생각하게 만드는 느낌 등
TIP 1 음악 장르의 전문적인 특징을 분석하는 것보다 "우리 메시지에는 어떤 느낌의 노래가 잘 어울릴까?"를 중심으로 이야기하도록 한다.
TIP 2 특정 가수나 기존 곡을 그대로 따라 하도록 하기보다, 청소년이 원하는 분위기와 특징을 자신의 말로 설명하도록 한다.
❸ AI와 함께 우리 팀 노래 만들고 보완하기 (30분)
1) AI에 전달할 내용을 팀원들과 정리한다.
- 핵심 메시지, 전달 대상, 음악의 분위기와 스타일, 꼭 들어가면 좋을 말이나 표현 등
2) 팀에서 정한 내용을 바탕으로 보조지도자가 AI에 입력하여 첫 번째 음악을 생성한다.
3) 생성된 음악을 함께 듣고 다음 내용을 살펴본다.
가) 우리 팀의 핵심 메시지가 잘 담겨 있는가?
나) 노래의 분위기가 메시지와 어울리는가?
다) 가사 중 이해하기 어렵거나 바꾸고 싶은 부분은 없는가?
라) 유지하고 싶은 부분은 무엇인가?
4) 팀원들이 유지할 부분과 바꿀 부분, 그 이유를 함께 정하여 프롬프트를 수정하고, 보조지도자가 수정한 프롬프트를 AI에 입력하여 음악을 다시 생성한다.
5) 수정된 음악을 다시 듣고 이전 결과와 비교한다.
</td></tr>
</table>

구분	내용
	6) 팀의 메시지를 가장 잘 표현한 음악을 최종 선택하고 노래 제목을 정한다. 7) 영상에 사용할 30초 내외의 구간을 팀이 선택한다. 선택한 구간에 핵심 메시지와 실천 제안이 잘 담겨 있는지 확인하고, 보조지도자의 도움을 받아 가사가 중간에 끊기지 않도록 편집·저장한다. **TIP 1** 활동지와 교안에 제시된 프롬프트는 예시로 활용하되, 팀이 정한 메시지와 음악의 특징을 반영하여 수정하도록 한다. **TIP 2** AI가 만든 결과를 그대로 사용하기보다 '들어보기 → 우리 의도와 비교하기 → 바꿀 부분 정하기 → 다시 만들어 보기'의 과정을 경험하도록 한다. **TIP 3** AI가 제시한 가사나 표현이 팀의 생각과 다르다면 "어떤 점이 다른가?", "어떻게 바꾸면 우리 메시지가 더 잘 드러날까?"라고 질문하여 청소년이 수정 방향을 결정하도록 한다. **TIP 4** 특정 가수의 목소리나 기존 음악을 그대로 모방하도록 요청하지 않으며, 타인의 저작물과 권리를 존중하여 AI를 활용하도록 안내한다. **TIP 5** 생성시간이나 이용량이 제한될 경우 반복 생성 횟수를 줄이고, 기존 결과 중 메시지를 가장 잘 표현한 음악을 선택하거나 가사·제목 등 핵심 부분을 중심으로 보완한다. **[KYWA 운영 예시]** KYWA 시범운영에서는 Gemini의 음악 생성 기능을 활용하였다. 팀이 정한 핵심 메시지와 음악 분위기를 바탕으로 프롬프트를 작성하고, 생성된 음악을 들어본 뒤 가사와 분위기가 의도한 메시지에 맞는지 확인하여 수정하였다. 약 1분 분량의 음악을 1절과 2절 각각 30초 내외로 구성하도록 Gemini에 요청한 후, 생성된 음악에서 영상에 활용할 구간을 선택하여 30초 내외로 편집·사용하였다. [프롬프트] 우리 팀의 핵심 메시지를 담은 약 1분짜리 노래를 만들어줘. - 주제: [우리 팀이 선택한 문제] - 핵심 메시지: [전하고 싶은 메시지] - 듣는 대상: [예: 초등학생] - 제안하고 싶은 행동: [실천하면 좋을 행동] - 음악 분위기: [예: 밝고 신나는 댄스곡] [구성요건] 1. 1절 약 30초와 2절 약 30초를 이어서, 총 약 60초의 한 곡으로 만들어줘. 2. 1절에는 문제 상황과 공감할 수 있는 이야기를, 2절에는 해결방법과 함께 실천하자는 내용을 담아줘. 3. 두 절의 멜로디와 리듬에 통일감을 주고, 중간에 끊기지 않도록 자연스럽게 연결해줘. 4. 초등학생이 이해하고 따라 부르기 쉬운 짧은 가사를 사용하고, 핵심 메시지를 반복해줘. 5. 긴 전주나 간주 없이 노래가 바로 시작되도록 해줘. 6. 특정 가수나 기존 곡을 모방하지 않은 새로운 음악으로 만들어줘. 음악 생성 기능을 사용할 수 있다면 가사가 포함된 음원으로 만들어줘. 사용할 수 없다면 1절·2절 가사와 음악 생성용 설명을 작성해줘.

구분	내용
	❹ 마무리 및 다음 활동 안내 (8분) 1) 팀별로 완성한 음악의 핵심 부분을 짧게 들려준다. 2) 음악을 들은 다른 팀은 다음 내용을 중심으로 짧게 의견을 나눈다. [지도자 발문 예시] 어떤 메시지로 들렸나요? 기억에 남은 가사나 표현은 무엇인가요? 3) 음악을 만든 팀은 다른 팀의 의견을 듣고, 우리 팀이 의도한 메시지가 잘 전달되었는지 확인한다. 4) 다음 활동에서는 완성한 음악과 받은 의견을 바탕으로 영상의 이야기와 장면을 구성하게 됨을 안내한다. **TIP 1** 시간이 짧으므로 음악 전체를 재생하기보다 핵심 메시지가 잘 드러나는 부분을 20~30초 정도 들려주도록 한다. **TIP 2** 피드백은 작품을 평가하는 시간이 아니라 "우리가 전하려던 메시지가 실제로 어떻게 전달되었는지 확인하는 시간"이 되도록 한다. **TIP 3** 시간이 충분하지 않은 경우 모든 팀이 서로 피드백하기보다 두 팀씩 짝을 이루어 음악을 공유하도록 할 수 있다. [지도자 마무리 멘트 예시] "오늘은 우리 팀이 전하고 싶은 메시지를 음악으로 만들어 보고, 다른 팀에게 들려주면서 우리가 의도한 메시지가 잘 전달되는지도 확인해 봤어요. AI가 음악을 만드는 데 도움을 주었지만, 어떤 분위기로 만들지, 어떤 표현을 남기고 무엇을 바꿀지는 여러분이 직접 결정했습니다. 다른 팀이 들려준 의견도 기억해 두었다가 다음 활동에서 영상의 이야기와 장면을 만들 때 활용해 봅시다."
자료	· 활동 3) 교안, 활동지 · AI 음악 예시
준비물	· 컴퓨터(모둠별 1대 이상), 인터넷 환경, AI 음악 생성 도구(Gemini, Suno 등), 음악 편집도구(생성된 음원을 30초 내외로 자르거나 필요한 구간을 편집할 수 있는 도구), 스피커 또는 이어폰, 3차시 활동 교안 및 활동지
핵심역량 향상을 위한 지도 포인트	① (비판적 사고) 생성된 음악의 가사와 분위기가 팀의 핵심 메시지에 적합한지 근거를 들어 검토하고, 유지하거나 수정할 부분을 판단하도록 지도한다. 다른 팀의 반응과 제작 의도를 비교하여 메시지가 어떻게 전달되었는지 확인하도록 돕는다. ② (협업) 모든 청소년이 음악의 분위기와 표현에 대한 의견을 고르게 제시하고, 서로의 선택 이유를 존중하며 수정 방향과 최종 음악, 영상에 사용할 구간을 함께 결정하도록 지도한다. ③ (디지털 시민성) 특정 가수의 목소리나 기존 곡을 그대로 모방하지 않고, 타인을 비하하거나 개인정보가 드러나는 가사를 사용하지 않도록 안내한다. 생성한 음악의 이용·공유 조건을 확인하고, 결과물을 소개할 때 AI를 활용한 사실을 밝히도록 지도한다.

활동 3) AI 체인지 메이커 뮤직 제작소_활동지 예시

※ 활동지의 모든 칸을 채울 필요는 없어요. 팀원들과 충분히 이야기하고, 필요한 항목을 골라 핵심 내용만 간단히 적어 봅시다.

활동 3. AI 체인지 메이커 뮤직 제작소

오늘의 미션 | 우리 팀의 메시지를 담은 음악을 만들어 보자!

01 우리 팀 메시지 다시 확인하기

앞 활동에서 정한 내용을 확인해 봅시다.

우리 팀의 핵심 메시지

이 메시지를 누구에게 전하고 싶나요?

노래를 들은 사람이 무엇을 느끼거나 실천하면 좋을까요?

---

02 우리 메시지에 어울리는 음악 스타일 정하기

지도자가 들려주는 음악 예시를 듣고, 우리 메시지에 어울리는 느낌을 골라 체크(✓)해 봅시다. 여러 개를 고르거나 직접 적어도 좋아요.

☐ 밝고 신나는 느낌

☐ 힘차고 에너지 넘치는 느낌

☐ 따뜻하고 편안한 느낌

☐ 진지하고 생각하게 만드는 느낌

☐ 재미있고 따라 부르기 쉬운 느낌

☐ 기타 _____

이런 스타일을 고른 이유는 무엇인가요?

TIP. 특정 가수나 노래를 따라 하기보다, 우리 팀이 원하는 느낌을 자신의 말로 설명해 보세요.

03 AI와 함께 우리 팀 노래 만들기

AI 음악 생성 도구에 알려줄 내용을 팀원들과 정리해 봅시다.

AI에게 알려줄 내용

1. 핵심 메시지
2. 전달 대상
3. 음악의 분위기와 스타일
4. 꼭 들어가면 좋을 말이나 표현

우리 팀의 음악 제작 요청문을 만들어봅시다.

_____에게 _____ 라는 메시지를

전하는 노래를 만들어줘. 음악은 _____느낌이면 좋겠어.

가사에 _____ 라는 표현을 넣어줘.

작성한 내용을 보조지도자에게 전달하여 음악을 만들어 봅시다.

TIP. AI와 보조지도자는 제작을 도와줘요. 노래에 무엇을 담고 어떤 느낌으로 만들지는 우리 팀이 결정해요.

04 노래를 들어보고 보완해요

AI가 만든 음악을 함께 듣고 살펴봅시다.

☐ 핵심 메시지가 잘 드러나요.

☐ 음악의 분위기가 메시지와 어울려요.

☐ 가사가 이해하기 쉬워요.

유지하고 싶은 부분과 그 이유

바꾸고 싶은 부분과 그 이유

우리 팀의 의견을 반영하여 처음 작성한 음악 제작 요청문을 고쳐 봅시다. 수정한 요청문을 보조지도자에게 전달하여 음악을 다시 만들어 봅시다.

다시 만든 음악은 처음과 비교하여 어떤 점이 달라졌나요?

음악을 비교하여 우리 팀의 메시지를 가장 잘 표현한 음악을 최종 선택하고 제목을 정해 봅시다.

최종 노래 제목

영상에 사용할 구간 : _____초부터 _____초까지(약 30초)

TIP. 선택한 구간에 핵심 메시지와 실천 제안이 잘 담겨 있는지 확인해요. 보조지도자의 도움을 받아 가사가 중간에 끊기지 않도록 편집하고 저장해요.

---

05 다른 팀에게 들려주고 메시지 확인하기

핵심 구간을 다른 팀에게 들려주고 물어봅시다.

Q1. 어떤 메시지로 들렸나요?

Q2. 기억에 남는 가사나 표현은 무엇인가요?

다른 팀의 의견을 듣고 우리 팀끼리 이야기해 봅시다.

다른 팀이 들은 메시지는 우리가 전하려던 메시지와 같았나요? 같거나 달랐던 점을 짧게 나누어 봅시다.

오늘의 발견 · AI는 음악 제작을 도와주지만, 메시지와 음악 스타일을 정하고 결과를 검토·수정하여 최종 선택하는 것은 우리예요!

활동 4) AI 체인지 메이커 영상 제작소

<table>
<tr><th>구분</th><th colspan="3">내용</th></tr>
<tr><td>목표</td><td colspan="3">· 팀의 핵심 메시지와 음악에 어울리는 이야기와 장면을 구상한다.
· 생성형 AI를 활용하여 이미지와 영상을 만들고, 결과를 검토·수정하여 뮤직비디오를 완성한다.</td></tr>
<tr><td>단계</td><td>문제해결</td><td>운영시간</td><td>115분</td></tr>
<tr><td>활동 내용 및 지도 방법</td><td colspan="3">
❶ 음악을 듣고 보여주고 싶은 장면 구상하기(10분)
1) 앞 활동에서 완성한 음악의 핵심 구간을 함께 듣고, 전달하고자 하는 메시지를 확인한다.
2) 음악을 들으며 떠오르는 장면과 감정을 자유롭게 이야기한다.
3) 팀원들의 의견을 모아 영상에서 가장 보여주고 싶은 장면을 정한다.
[지도자 발문 예시]
· 우리 메시지를 장면으로 보여준다면 어떤 모습일까요?
· 영상을 본 친구들이 무엇을 느끼거나 실천하면 좋을까요?
TIP 새로운 메시지를 만들기보다 앞서 정한 메시지와 받은 피드백을 활용한다. 완성할 영상은 30초 내외로 안내하고, 등장인물과 장소를 간단하게 구성하도록 한다.
❷ AI와 함께 이야기와 시나리오 만들기(15분)
1) AI에 전달할 내용을 팀원들과 정리한다.
- 핵심 메시지와 전달 대상, 사용할 음악의 가사와 분위기, 가장 보여주고 싶은 장면, 영상의 길이와 원하는 표현방식
2) 보조지도자가 팀의 의견을 AI에 입력하여 시나리오 초안을 생성한다.
3) 팀원들이 초안을 살펴보고 메시지, 음악, 장면의 흐름이 어울리는지 이야기한다.
4) 유지할 부분과 바꿀 부분을 정하여 보조지도자에게 전달하고, 핵심 장면 3개 내외로 구성하되, 필요한 경우 4개까지 구성한다.
TIP 1 시나리오는 장면별로 '누가, 어디에서, 무엇을 하는지'와 연결할 가사 또는 대략적인 시간을 간단히 정리하면 충분하다. 전체 길이는 사용할 음악의 길이인 30초 내외에 맞추고, 보조지도자가 입력을 지원한다.
TIP 2 AI의 제안을 그대로 사용하기보다 "우리 생각과 다른 부분은 무엇인가요?", "어떤 장면을 바꾸면 메시지가 더 잘 드러날까요?"라고 질문하여 청소년이 수정 방향을 결정하도록 한다.
❸ 주인공과 첫 장면 이미지 만들기(20분)
1) 팀원들이 주인공의 외모, 옷차림, 성격 등 영상에 드러날 특징을 정한다.
2) 보조지도자가 팀의 의견을 AI에 입력하여 주인공 이미지를 생성한다.
3) 생성된 이미지를 함께 보고 이야기와 어울리는지 확인하여 수정한다.
4) 주인공 이미지와 시나리오를 바탕으로 첫 장면 이미지를 생성한다.
</td></tr>
</table>

구분	내용
	5) 인물, 배경, 행동, 분위기가 팀의 의도와 일치하는지 확인하고 최종 선택한다. TIP 1 세부 설정을 모두 정하기보다 메시지 전달에 필요한 특징을 중심으로 결정한다. 선택한 주인공 이미지는 다음 장면에서도 참고자료로 활용한다. 장면마다 인물의 모습이 크게 달라지지 않도록 선택한 주인공 이미지와 주요 특징을 다음 장면 제작 시 반복하여 참고한다. TIP 2 실제 친구의 얼굴이나 개인정보를 동의 없이 입력하지 않으며, 타인을 놀리거나 차별하는 표현이 포함되지 않도록 지도한다. **❹ AI로 장면별 영상 만들고 보완하기(45분)** 1) 보조지도자가 사전에 준비한 AI 영상 생성 도구에 접속한다. 2) 주인공 이미지, 첫 장면 이미지, 해당 장면의 내용을 도구가 지원하는 방식으로 입력하여 영상을 생성한다. 3) 생성된 영상을 함께 보고 다음 내용을 확인한다. - 주인공의 모습과 행동이 의도한 대로 표현되었는가? - 장면이 시나리오와 핵심 메시지에 어울리는가? - 어색하거나 부적절한 표현은 없는가? 4) 팀원들이 수정할 부분과 이유를 정하고, 보조지도자가 이를 반영하여 보완한다. 5) 같은 방법으로 다음 장면을 제작한다. 필요시 앞 영상의 마지막 장면을 저장하여 다음 장면의 참고자료로 활용한다. 6) 장면별 결과를 확인하고 사용할 영상을 최종 선택하여 저장한다. TIP 1 '보기 → 우리 의도와 비교하기 → 바꿀 부분 정하기 → 보완하기'를 경험하도록 한다. 도구 조작은 보조지도자가 지원하고, 수정 방향과 최종 선택은 청소년이 결정한다. TIP 2 생성을 기다리는 동안 다음 장면을 논의하거나 완성된 영상의 순서를 정한다. 대기시간을 활용하여 가볍게 몸을 움직일 수 있도록 한다. TIP 3 동영상 생성 AI로 Flow를 활용하는 경우 생성된 장면의 일부만 수정하기 어려울 수 있으므로, 수정이 필요한 경우 프롬프트를 보완하여 새로운 장면을 다시 생성하도록 지도한다. TIP 4 생성 지연이나 이용량 제한이 발생하면 핵심 장면부터 완성하고, 나머지는 정지 이미지로 대체한다. 반복 생성보다 메시지가 잘 전달되는 결과를 선택하는 데 집중한다. TIP 5 지도자는 제공된 참고 영상을 사전에 숙지하고, 운영 전에 도구의 기능·이용 조건·저장 방법을 확인한다. **❺ 음악과 영상을 연결하여 완성하기(20분)** 1) 보조지도자의 도움을 받아 편집도구에 선택한 영상과 음악을 불러온다.

구분	내용
	2) 팀원들이 스토리보드에 따라 장면 순서를 정하고, 음악에 맞게 영상 길이를 조정한다. 3) 필요한 경우 제목이나 별도 편집도구를 활용하여 핵심 메시지를 담은 짧은 자막을 추가한다. 4) 완성본을 함께 보며 다음 내용을 확인하고 필요한 부분을 보완한다. - 우리 팀의 핵심 메시지가 잘 전달되는가? - 장면의 흐름이 이해하기 쉬운가? - 음악과 영상의 분위기가 어울리는가? 5) 최종 뮤직비디오를 저장하고, 결과발표회에서 소개할 핵심 메시지와 우리가 직접 결정·수정한 부분을 짧게 정리한다. TIP 1 화려한 효과나 세밀한 박자 맞추기보다 메시지 전달과 장면의 흐름을 중심으로 편집한다. 영상이 짧으면 정지 이미지나 메시지 화면으로 보완한다. 영상 편집 기능을 익히는 것보다 장면의 순서와 핵심 메시지가 잘 전달되는지 판단하는 데 중점을 둔다. TIP 2 편집도구와 저장 폴더는 사전에 준비한다. 종료 전에는 파일이 정상적으로 재생되는지 확인하고, 발표에 사용할 기기에 옮긴다. **❻ 마무리 및 다음 활동 안내(5분)** 1) 제작 과정에서 우리 팀이 직접 결정하거나 수정한 부분과 그 이유를 짧게 나눈다. 2) 다음 결과발표회에서 완성한 뮤직비디오와 제작 과정을 소개할 것임을 안내한다. TIP 1 상세한 성찰일지를 중복 작성하기보다, 활동지나 완성본을 보며 팀이 선택·수정한 경험을 말로 돌아보도록 한다. [지도자 마무리 멘트 예시] "AI가 이미지와 영상을 만드는 데 도움을 주었지만, 어떤 이야기를 보여줄지, 무엇을 바꾸고 어떤 장면을 사용할지는 여러분이 결정했어요. 다음 결과발표회에서는 우리 팀의 메시지와 직접 고민하고 바꾼 부분을 함께 소개해 봅시다."
자료	· 활동 4) 교안 및 활동지 · AI 영상 제작 참고 영상
준비물	· 컴퓨터(팀별 1대 이상), 인터넷 환경, AI 이미지·영상 생성 도구, 영상 편집도구, 앞 활동에서 완성한 음악 파일, 스피커 또는 이어폰, 필기구
후속활동	· 기관 운영계획에 따라 학교·생활 속 문제 해결을 위한 캠페인 자료로 활용
핵심역량 향상을 위한 지도 포인트	① (비판적 사고) 생성된 이미지·영상이 핵심 메시지와 스토리보드에 적합한지 비교·검토하고, 유지하거나 수정할 부분과 그 이유를 설명하도록 지도한다. 최종 편집본에서도 메시지와 장면의 흐름이 잘 전달되는지 판단하도록 돕는다. ② (협업) 모든 청소년이 이야기·주인공·장면 구성에 대한 의견을 고르게 제시하고,

<table>
<tr><th>구분</th><th>내용</th></tr>
<tr><td></td><td>서로의 생각을 조율하여 수정 방향과 최종 결과물을 함께 결정하도록 지도한다. 보조지도자는 도구 조작을 지원하며 청소년의 결정을 존중한다.
③ (디지털 시민성) 실제 인물의 얼굴이나 개인정보를 동의 없이 입력하지 않고, 타인을 비하하거나 차별하는 표현을 피하도록 안내한다. 이미지·영상·음악의 이용·공유 조건을 확인하고, 결과물을 소개할 때 AI를 활용한 사실을 밝히도록 지도한다.</td></tr>
<tr><td>활동 운영 시 유의사항</td><td>
<table>
<tr><th>구분</th><th>지도자 안내 사항</th></tr>
<tr><td>① 활동 전 준비</td><td>실제 사용할 기기·계정으로 생성부터 저장까지 미리 실행하고, 영상 길이·이용량·기능 조건과 대체 편집 방법을 확인한다.</td></tr>
<tr><td>② 역할 안내</td><td>청소년은 기획·프롬프트 작성·기록·결과 검토·선택을 맡고, AI의 직접 입력·생성·수정 요청은 보조지도자가 담당한다.</td></tr>
<tr><td>③ 시간·오류 대응</td><td>각 장면을 확인하고 다음 장면 제작에 영향을 주는 부분을 보완한 뒤 진행한다. 남은 시간과 이용량에 따라 제작 범위를 조정한다.</td></tr>
<tr><td>④ 결과 점검</td><td>핵심 메시지와 장면의 연결, 오해의 소지가 있는 표현, 개인정보·저작권·초상권 침해 여부, 비하·차별 표현 등을 함께 확인한다.</td></tr>
<tr><td>⑤ 저장·성찰</td><td>결과물과 제작 자료를 저장하고 다음 공유 활동으로 연결한다. 결과물의 완성도만으로 평가하지 않고, 함께 판단·선택·수정한 과정과 배운 점을 돌아보게 한다.</td></tr>
</table>
</td></tr>
</table>

활동 4) AI 체인지 메이커 영상 제작소_활동지 예시

※ 활동지의 모든 칸을 채울 필요는 없어요. 팀원들과 충분히 이야기하고, 필요한 항목을 골라 핵심 내용만 간단히 적어 봅시다.

활동 4. AI 체인지 메이커 영상 제작소

오늘의 미션 | 우리 팀이 만든 음악을 뮤직비디오로 만들어 보자!

01 우리 음악에 어울리는 장면 떠올리기

우리 노래를 들었을 때 가장 먼저 떠오르는 장면은 무엇인가요? 글이나 간단한 그림으로 표현해 봅시다.

---

02 AI 감독과 영상 이야기 만들기

우리 팀 음악과 요청 내용을 보조지도자에게 전달하여 Gemini에 입력해 봅시다. 음악을 업로드하기 어려우면 가사와 음악의 분위기를 알려 주세요.

[AI에게 전달할 요청문 예시]

[역할] 너는 초등학생이 만든 캠페인송을 뮤직비디오로 만드는 영상 감독이야.

[요청] 우리 팀의 핵심 메시지는 "[핵심 메시지]"야. 첨부한 음악의 메시지와 분위기에 어울리는 뮤직비디오 스토리보드를 만들어 줘. 우리가 꼭 보여주고 싶은 장면은 "[보여주고 싶은 장면]"야.

[조건]

- 최종 영상은 약 30초로 만들 거야.
- 장면별 영상은 10초씩 3개로 계획하고, 편집할 때 전체 길이를 약 30초로 조정할 거야.
- 이야기는 '문제 발견 → 해결 방법 실천 → 좋은 변화' 순서로 구성해 줘.
- 각 장면에 누가, 어디에서, 무엇을 하는지 설명해 줘.
- 주인공의 모습과 배경이 자연스럽게 이어지도록 해 줘.
- 장면별 영상에는 대사, 자막, 효과음, 배경음악을 넣지 않아. 우리 팀 음악은 편집할 때 연결할 거야.
- 초등학생이 쉽게 이해할 수 있는 내용으로 만들어 줘.
- 허락 없이 타인의 사진·그림·캐릭터를 사용하거나, 실제 사람을 놀리고 피해를 주는 내용은 피해 줘.
- 위험하거나 법에 어긋나는 행동을 따라 하도록 만드는 내용은 넣지 말아 줘.

※ 위 장면 수와 길이는 예시이며, 생성시간과 도구 여건에 따라 조정할 수 있다. 일부 장면은 정지 이미지로 대체하되, 최종 결과물은 약 30초로 구성한다.

※ AI로 장면을 생성할 때는 자막을 넣지 않고, 필요한 제목이나 메시지는 최종 편집 단계에서 추가한다.

AI가 만든 스토리보드를 함께 읽고 확인해 봅시다.

□ 우리 팀의 핵심 메시지가 잘 드러나요.

□ 음악의 분위기와 어울려요.

□ 장면의 흐름을 쉽게 이해할 수 있어요.

바꾸고 싶은 장면이나 내용

TIP. AI의 제안을 모두 따를 필요는 없어요. 우리 생각과 다른 부분은 이야기하고 바꿔 보세요.

03 우리 이야기의 주인공 만들기

팀원들과 주인공의 특징을 짧게 정해 봅시다.

구분	우리 팀의 선택
이름	
나이 또는 학년	
외모·옷차림	
성격·특징	

① 보조지도자에게 주인공의 특징을 전달하여 AI로 이미지를 만들어요.

② 이미지를 함께 보고, 바꾸고 싶은 부분을 말해요.

③ 선택한 주인공 이미지와 특징을 다음 이미지·영상 제작의 참고자료로 활용해요.

TIP. 실제 친구의 사진이나 개인정보를 동의 없이 입력하지 않아요.

04 첫 장면 이미지 만들기

① 스토리보드의 첫 번째 장면을 확인해요.

② 주인공 이미지를 참고하여 첫 장면의 시작 이미지를 만들어 달라고 요청해요.

③ 생성된 이미지를 함께 보고 확인해요.

□ 주인공의 모습이 우리가 정한 특징과 맞아요.

□ 배경과 행동이 스토리보드와 어울려요.

□ 우리 메시지에 어울리는 분위기예요.

수정할 부분이 있다면 보조지도자에게 말로 전달해요.

05 AI로 장면별 영상 만들기

보조지도자와 함께 Flow 등 준비된 영상 생성 도구를 활용해 봅시다.

① 새 프로젝트를 만들고, 이미지를 활용한 영상 생성 기능을 선택해요.

② 첫 장면 이미지와 해당 장면의 설명을 입력하여 영상을 만들어요.

③ 완성된 영상을 보고 우리 생각과 맞는지 확인해요.

④ 수정할 부분과 이유를 정하여 보조지도자에게 전달해요.

⑤ 필요하면 앞 영상의 마지막 장면을 다음 영상의 시작 이미지로 활용해요.

⑥ 같은 방법으로 나머지 장면을 만들고 사용할 영상을 골라요.

함께 확인해요!

☐ **주인공과 배경이 자연스럽게 이어져요.**

☐ **행동과 장면이 우리 메시지에 어울려요.**

☐ **어색하거나 다른 사람에게 피해를 줄 표현이 없어요.**

TIP. 영상 생성이 늦어지면 핵심 장면부터 완성해요. 일부 장면은 정지 이미지로 대신해도 좋아요. 도구의 화면과 기능은 달라질 수 있으니 보조지도자의 안내를 따라요.

06 음악과 영상을 연결하여 완성하기

① 편집도구에서 선택한 영상을 이야기 순서대로 이어 붙여요.

② 앞 활동에서 만든 30초 내외의 음악을 연결해요.

③ 영상 길이를 음악에 맞게 조정하고, 마지막 부분을 자연스럽게 마무리해요.

④ 완성본을 함께 보고 필요한 부분을 고친 뒤 저장해요.

⑤ 필요하면 별도 편집 도구를 활용하여 제목이나 핵심 메시지를 짧은 자막으로 넣어요.

우리 팀 뮤직비디오 제목: _____

최종 확인!

☐ 우리 메시지가 잘 전달돼요.

☐ 음악과 영상이 잘 어울려요.

☐ 파일이 정상적으로 재생돼요.

07 결과발표회 준비하기

결과발표회에서 소개할 내용을 팀원들과 짧게 이야기해 봅시다.

- 우리 팀이 전하고 싶은 핵심 메시지는 무엇인가요?
- 가장 마음에 드는 장면과 그 이유는 무엇인가요?
- AI가 만든 결과에서 우리 팀이 직접 선택하거나 수정한 부분은 무엇인가요?

선택 후속활동 | 우리 팀 영상을 누구에게, 어떤 방법으로 보여주고 싶은지 이야기해 봅시다.

오늘의 발견 | AI는 장면을 만들어 주지만, 어떤 이야기를 전하고 무엇을 바꿀지 결정하는 것은 우리예요!

활동 5) AI 체인지 메이커 결과발표회

<table>
<tr><th>구분</th><th colspan="3">내용</th></tr>
<tr><td>목표</td><td colspan="3">· 우리 팀의 핵심 메시지와 뮤직비디오 제작 과정을 소개하고, 다른 팀과 의견을 나눈다.
· 프로젝트에서 배운 점과 직접 판단·수정한 내용을 돌아보고, 앞으로의 실천 방법을 정한다.</td></tr>
<tr><td>단계</td><td>문제해결 → 공유·평가</td><td>운영시간</td><td>45분</td></tr>
<tr><td>활동 내용 및 지도 방법</td><td colspan="3">
❶ 우리 팀 작품 점검하고 발표 준비하기 (10분)
1) 활동 4에서 완성한 뮤직비디오를 함께 보고 최종 점검한다.
- 핵심 메시지가 잘 전달되는가?
- 음악과 영상이 자연스럽게 연결되는가?
- 이해하기 어렵거나 부적절한 장면은 없는가?
2) 보완이 필요한 부분은 보조지도자의 도움을 받아 간단히 수정한다.
3) 다음 내용을 중심으로 발표 내용을 정리하고 역할을 나눈다.
- 해결하고 싶은 학교나 일상의 문제와 핵심 메시지
- AI가 도움을 준 부분과 우리가 직접 결정·수정한 부분
- 결과물을 누구에게 보여주고, 메시지와 관련하여 어떤 행동을 실천할지 한 가지씩 정하기
TIP 1 별도의 발표자료를 새로 만들기보다 완성한 뮤직비디오와 기존 활동지를 활용한다. 작품을 다시 제작하거나 세밀하게 편집하는 데 시간을 과도하게 사용하지 않도록 한다.
TIP 2 팀원들의 의견이 균형 있게 반영되도록 하고, 발표·영상 재생·제작 과정 설명 등 참여할 역할을 함께 정하도록 한다.
❷ 우리 팀 뮤직비디오 발표하기 (15분)
1) 팀별로 해결하고 싶은 학교나 일상의 문제와 핵심 메시지를 소개한다.
2) 완성한 뮤직비디오를 함께 감상한다.
3) 제작 과정에서 AI가 도움을 준 부분과 팀이 직접 결정·수정한 부분을 설명한다.
4) 결과물을 보여주고 싶은 대상과 메시지에 관련된 작은 실천 한 가지를 소개한다.
TIP 1 3~4개 팀 기준으로 팀별 발표를 3분 내외로 진행한다. 팀 수가 많으면 두 팀씩 짝을 이루어 공유하는 방식으로 조정할 수 있다.
TIP 2 기술적 완성도보다 청소년이 발견한 문제와 결과물에 담은 생각, 선택·수정 과정을 중심으로 발표하도록 한다.
❸ 친구 작품 감상하고 의견 나누기(3분)
1) 다른 팀의 작품에서 이해한 메시지와 기억에 남는 장면을 이야기한다.
2) 메시지가 더 잘 전달되기 위한 제안을 나눈다.
3) 발표한 팀은 받은 의견을 듣고 의도한 메시지가 잘 전달되었는지 확인한다.
</td></tr>
</table>

구분	내용
	[지도자 발문 예시] · 어떤 메시지로 느껴졌나요? · 가장 기억에 남는 장면이나 표현은 무엇인가요? · 영상을 보고 어떤 행동을 실천하고 싶어졌나요? TIP 1 "잘 만들었어요."라는 평가보다 "○○ 장면에서 친구를 존중하자는 메시지가 느껴졌어요."처럼 구체적으로 이야기하도록 한다. TIP 2 작품의 순위를 정하기보다 우리가 전하려던 메시지가 실제로 어떻게 전달되었는지 확인하는 시간으로 운영한다. TIP 3 ❸의 의견 나누기는 각 팀의 발표 직후에 나누어 진행할 수 있다. 전체 발표·감상·의견 나누기는 총 18분 안에서 운영하며, 팀마다 1~2개의 짧은 의견을 나눈다. **❹ 프로젝트 돌아보고 성찰하기(5분)** 1) 지도자는 문제 발견부터 음악·영상 제작, 발표까지의 활동 흐름을 짧게 되짚어 준다. 2) 참가자는 다음 질문을 중심으로 활동지를 작성한다. - AI가 도움을 준 부분과 내가 직접 결정하거나 바꾼 부분은 무엇인가요? - 친구들과 함께하면서 내가 기여하거나 새롭게 배운 점은 무엇인가요? - 우리 팀의 메시지와 관련하여 앞으로 실천할 일은 무엇인가요? TIP 1 초등학생의 쓰기 부담을 고려하여 한 문장이나 핵심 단어로 기록하도록 한다. 글로 표현하기 어려운 경우 간단한 그림으로 표현할 수 있다. TIP 2 성찰일지는 개인의 경험을 돌아보는 자료이므로 각자 작성하도록 한다. 팀 대표가 일괄 작성하거나 AI가 대신 작성하지 않도록 안내한다. **❺ 사후 효과성·만족도 조사 참여하기(10분)** 1) 조사 목적과 응답방법을 안내한 후 효과성 조사와 만족도 조사를 운영한다. TIP 1 정답이 있는 검사가 아님을 설명하고 솔직하게 응답하도록 한다. 지도자가 긍정적인 답변을 유도하거나 대신 응답하지 않는다. TIP 2 문항을 이해하기 어려워하면 표현의 의미를 중립적으로 설명한다. 성찰일지와 사후조사는 목적이 다르므로 각각 진행한다. **❻ 실천 안내 및 활동 마무리하기(2분)** 1) 완성한 결과물의 전달·공유 방법을 안내한다. 2) 활동 이후 실천할 수 있는 작은 캠페인을 제안한다. - 친구나 가족에게 뮤직비디오 보여주기 - 영상에 담긴 메시지 설명하기 - 메시지와 관련된 행동을 직접 실천하거나 실천 약속 제안하기 3) 참가자들의 협력과 시도를 격려하며 활동을 마무리한다. TIP 1 온라인에 공개할 경우 지도자와 함께 개인정보, 타인의 권리, 공개 범위 등을 확인하도록 안내한다.

구분	내용
	[지도자 마무리 멘트 예시] "오늘 AI는 음악과 영상을 만드는 데 도움을 주었어요. 하지만 어떤 문제를 다룰지, 어떤 메시지를 전할지, 무엇을 선택하고 바꿀지는 여러분이 친구들과 함께 결정했어요. AI는 빠르게 많은 아이디어를 만들고 표현하는 데 도움을 줄 수 있지만, 모든 상황을 정확하게 이해하거나 무엇이 더 좋은 선택인지 스스로 판단할 수 있는 것은 아니에요. 그래서 AI가 발전할수록 결과를 살펴보고, 우리 생각과 목적에 맞는지 판단하며, 필요한 부분을 바꾸는 사람의 역할도 중요해질 수 있습니다. 앞으로는 AI와 함께 새로운 것을 만들고 문제를 해결하는 과정에서 지금과는 다른 새로운 역할과 기회도 생길 수 있어요. 중요한 것은 AI에게 모든 것을 맡기는 것이 아니라, AI가 잘하는 점과 한계를 이해하고 우리의 생각과 판단을 더해 더 나은 결과를 만들어 가는 것입니다. 오늘처럼 AI의 도움을 받되, 결과를 확인하고 우리 생각에 맞게 바꾸며 책임 있게 활용해 봅시다. 그리고 우리가 만든 메시지도 여기에서 끝나지 않고, 학교와 일상에서 작은 실천으로 이어 가길 바랍니다."
자료	· 활동 5 교안 및 활동지 · 팀별 최종 뮤직비디오 · 사후 효과성 조사지 및 만족도 조사지
준비물	· 팀별 컴퓨터, 발표용 컴퓨터, 빔프로젝터 또는 화면 공유 장비, 스피커, 필기구 · 간단한 수정에 사용할 영상 편집도구
후속활동	· 기관 운영계획에 따라 뮤직비디오를 활용한 작은 캠페인 실천
핵심역량 향상을 위한 지도 포인트	① (비판적 사고) 우리 팀이 의도한 메시지와 다른 팀이 이해한 내용을 비교하고, 제작 과정에서 AI의 결과를 선택·수정한 이유를 구체적으로 돌아보도록 지도한다. ② (협업) 팀원들이 발표 역할을 함께 정하고 공동의 결과물을 소개하며, 서로의 기여를 인정하도록 지도한다. 다른 팀의 작품에도 구체적인 감상과 제안을 전하며 다양한 의견을 존중하도록 돕는다. ③ (디지털 시민성) AI가 도움을 준 부분과 청소년이 직접 판단·결정한 부분을 구분하여 설명하고, 결과물의 공유 대상과 방법을 스스로 정하도록 지도한다. 공유할 때에는 개인정보·저작권·공개 범위를 확인하고 AI 활용 사실을 밝히도록 안내한다.

활동 5) AI 체인지 메이커 결과발표회_활동지 예시

※ 활동지의 모든 칸을 채울 필요는 없어요. 팀원들과 충분히 이야기하고, 필요한 항목을 골라 핵심 내용만 간단히 적어 봅시다.

활동 5. AI 체인지 메이커 결과발표회

오늘의 미션 | 우리 팀의 뮤직비디오를 소개하고, 함께한 활동을 돌아보자!

01 우리 팀 발표 준비하기

팀원들과 함께 이야기하고, 핵심 단어만 적어도 좋아요.

구분	내용
우리 팀 뮤직비디오 제목	
우리가 해결하고 싶은 학교나 일상의 문제	
우리 영상을 보여주고 싶은 대상과 실천할 행동	
우리 팀이 전하고 싶은 핵심 메시지	
우리가 직접 결정하거나 수정한 부분	
AI가 도움을 준 부분	

발표 전 확인해요!

□ 음악과 영상이 잘 재생돼요.

□ 발표할 순서와 역할을 정했어요.

□ 다른 사람에게 피해를 줄 내용이나 개인정보가 없는지 확인했어요.

02 다른 팀의 작품 감상하기

아래 질문을 생각하며 감상하고, 의견은 말로 전해 봅시다.

ㅇ 어떤 메시지로 느껴졌나요?

ㅇ 기억에 남는 장면이나 표현은 무엇인가요?

ㅇ 영상을 보고 어떤 행동을 실천하고 싶어졌나요?

이렇게 이야기해요!

_____ 장면에서

_____ 라는 메시지가 느껴졌어요.

TIP. 작품의 순위를 정하기보다, 어떤 메시지가 전달되었는지 이야기해 주세요.

03 나의 AI 체인지 메이커 탐험 리포트

여기부터는 각자 자신의 경험을 돌아보며 짧게 적어 봅시다.

① AI가 도움을 준 것과 내가 직접 결정하거나 바꾼 것은 무엇인가요?

AI가 도와준 것

내가 결정하거나 바꾼 것

---

② 친구들과 함께하면서 내가 기여하거나 새롭게 배운 점은 무엇인가요?

---

③ 우리 팀의 메시지와 관련하여 앞으로 어떤 행동을 실천하고 싶나요?

나는 앞으로 _____

TIP. 한 문장이나 핵심 단어, 간단한 그림으로 표현해도 좋아요.

오늘의 발견 | AI의 도움을 받되, 우리가 직접 판단하고 책임 있게 활용해요!

7. 평가 및 성찰

1) 효과성 조사

가) 역량기반 청소년활동과 효과성 측정

역량기반 청소년활동은 청소년이 활동 과정에서 단순히 지식이나 기능을 익히는 데 그치지 않고, 실제 상황에서 문제를 탐색하고 판단하며 다른 사람과 협력하고 책임 있게 행동할 수 있는 역량을 기르는 데 목적이 있다. 이에 본 프로젝트에서는 핵심역량으로 설정한 비판적 사고, 협업, 디지털 시민성이 활동 전후 어떻게 변화했는지를 확인하고, 그 결과를 향후 프로그램의 내용과 운영방법을 개선하기 위한 기초자료로 활용한다.

프로젝트 시작 전과 최종 발표·성찰 활동 종료 후 동일한 문항으로 조사하여 비판적 사고, 협업, 디지털 시민성의 변화를 확인한다. 청소년에게 개인의 능력을 평가하거나 순위를 정하기 위한 조사가 아님을 설명하고, 자신의 현재 모습과 생각을 바탕으로 솔직하게 응답하도록 안내한다.

※ 효과성 조사 결과는 관찰기록, 활동지, 자기평가·성찰 등 정성적 자료와 함께 종합적으로 해석한다.

나) 효과성 조사 결과 활용

운영기관은 청소년활동 핵심역량측정시스템(https://survey.kywa.or.kr)을 활용하여 사전·사후 조사 결과를 분석하고, 핵심역량별 평균 변화와 통계적 유의성을 확인할 수 있다. 이때 사전·사후 조사에 모두 참여한 동일한 청소년의 응답을 연계하여 분석한다.

분석 결과는 프로그램의 성과를 살펴보는 자료로 활용하되, 참여 인원이 적은 경우에는 일부 응답에 따라 결과가 크게 달라질 수 있으므로 해석에 유의한다. 또한 통계적으로 유의한 변화가 나타나지 않더라도 점수 변화만으로 활동의 효과가 없다고 판단하기보다, 활동 과정에서 나타난 청소년의 행동 변화와 협업 경험, AI 결과에 대한 판단·수정 경험 등을 함께 살펴본다.

운영기관은 효과성 조사 결과와 관찰 기록, 활동지, 자기평가·성찰 자료 등을 종합하여 향후 활동 시간, 지도방법, 활동 난이도 및 청소년 지원방식 등을 개선하는 데 활용한다.

청소년활동 핵심역량 측정 [사전□ · 사후□] 조사지

(통계법 제33조)
① 통계의 작성과정에서 알려진 사항으로서 개인이나 법인 또는 단체 등의 비밀에 속하는 사항은 보호되어야 한다.
② 통계의 작성을 위하여 수집된 개인이나 법인 또는 단체 등의 비밀에 속하는 자료는 통계작성 외의 목적으로 사용되어서는 아니 된다.

안녕하세요

이 설문은 'AI 체인지 메이커 뮤직 랩(LAB)' 활동 참여 전과 후에 여러분의 역량이 어떻게 변화하는지 살펴보고자 진행합니다. 정답은 없으니 질문에 대해 솔직하고 진지하게 답해 주세요. 여러분의 소중한 의견은 앞으로 더 좋은 프로그램을 만드는 데 큰 도움이 됩니다.

※ 본 조사의 설문 문항은 선행연구를 통해 이미 개발되어 있는 문항들을 기초로 '한국청소년활동진흥원'에서 재구성한 것으로 향후 타당화 작업을 통해 수정·보완될 수 있습니다.

성별	남( ) 여( )	생년월일	( )년 ( )월 ( )일

※ 성별, 생년월일은 **개인별 사전-사후 조사 값을 매칭**하기 위함입니다. 별도 내역을 통해 매칭이 가능하시다면 개인정보수집의 내역은 변경이 가능하며, 개인정보수집 및 이용 동의(안)는 아래 내용을 참고하셔서 사용해 주시면 됩니다.

개인정보수집 및 이용 동의(안)

역량기반 청소년 활동 프로그램 전과 후, 본인의 핵심역량 변화 정도 측정 등을 위해 아래와 같이 개인정보를 수집 및 이용하고자 합니다.

ㅇ 개인정보 수집 및 이용 동의
- 수집목적 : 개인식별 및 역량측정 결과 제공
- 수집항목 : 성별, 생년월일
- 개인정보 보유 및 이용기간 : **1년**

위와 같이 개인정보 수집 및 이용에 대하여 동의하십니까?
* 개인정보 수집 및 이용에 동의하지 않을 수 있으나, 동의를 거부할 경우 활동 전과 후, 핵심역량의 변화정도를 확인하실 수 없습니다.

□ 동의하지 않음 □ 동의함

구 분	하위 요소		문 항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
비판적 사고 (6문항)	비판적 사고 (6문항)	1	내가 한 행동이 나중에 어떤 결과를 가져올지 예상할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		2	나는 어떤 일을 하고 있을 때 그 일의 부분들이 마지막 목표에 어떤 영향을 주는지 알 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		3	나는 다른 사람들이 말을 할 때 앞뒤가 맞는지를 따져본다.	①	②	③	④	⑤

구 분	하위 요소		문 항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
		4	나는 복잡하고 어려운 글을 읽고 이해하려고 애쓰는 것이 중요하다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
		5	나는 어떤 사건에 대해 알맞은 근거를 찾아 객관적으로 판단하고 평가한다.	①	②	③	④	⑤
		6	나는 어떤 의견에 대해서 결정할 때 다양한 방법을 생각하고, 판단한다.	①	②	③	④	⑤
협업 (8문항)	공동체성 (3문항)	1	나는 학교나 동네에서 일어나는 일들에 관심을 가진다.	①	②	③	④	⑤
		2	나는 학교나 동네에서 일어난 일에 대한 내 생각을 말이나 글로 표현한다.	①	②	③	④	⑤
		3	나는 학교나 동네에서 일어난 문제들이 나와 관련이 있다고 생각하기 때문에 그 문제를 해결하기 위해 노력한다.	①	②	③	④	⑤
	협동성 (5문항)	1	나는 어떤 일을 친구들과 함께 하면서 내가 맡은 일이 마음에 들지 않더라도 열심히 한다.	①	②	③	④	⑤
		2	나는 어떤 일을 함께하는 친구들이 힘들어 할 때 힘이 되는 말을 해준다.	①	②	③	④	⑤
		3	나는 어떤 일을 함께하는 과정에서 친구들과 좀 더 친해지려고 노력한다.	①	②	③	④	⑤
		4	나는 여럿이 어떤 일을 하다가 다투더라도 양보하며 마지막까지 잘 끝낸다.	①	②	③	④	⑤
		5	나는 어떤 일을 함께하는 친구들끼리 다툼이 생기면 서로 화해하도록 나서서 돕는다.	①	②	③	④	⑤
디지털 시민성 (20문항)	디지털 자기보호 (5문항)	1	나는 앱이나 사이트에 가입할 때 내가 어떤 정보를 줘야 하는지 살펴본다.	①	②	③	④	⑤
		2	나는 디지털 기기를 사용할 때, 바른 자세를 유지하려고 노력한다.	①	②	③	④	⑤
		3	나는 핸드폰이나 게임을 할 때 시간을 정하고 지키려고 한다.	①	②	③	④	⑤
		4	나는 게임이나 온라인 쇼핑을 할 때, 사고 싶은 게 있어도 참을 수 있다.	①	②	③	④	⑤
		5	나는 AI에게 다 맡기지 않고, 스스로 생각하면서 사용한다.	①	②	③	④	⑤
	디지털 자기계발 (5문항)	1	나는 새로운 디지털 도구 사용 방법을 배우려고 노력한다.	①	②	③	④	⑤
		2	나는 배운 디지털 기술을 공부나 생활에 사용하려고 노력한다.	①	②	③	④	⑤
		3	나는 온라인 포인트나 게임 아이템도 실제 돈처럼 아껴서 쓴다.	①	②	③	④	⑤
		4	나는 AI를 활용해 나의 학습이나 문제 해결 능력을 높인다.	①	②	③	④	⑤
		5	나는 인터넷에서 다른 사람에게 좋은 인상을 주려고 노력한다.	①	②	③	④	⑤
	디지털 소통 (5문항)	1	나는 정보를 찾을 때 알맞은 검색어를 선택한다.	①	②	③	④	⑤
		2	나는 인터넷에서 본 정보가 믿을 만한지 살펴본다.	①	②	③	④	⑤
		3	나는 내가 올린 글이 다른 사람의 생각에 영향을 줄 수 있다는 걸 안다.	①	②	③	④	⑤

구 분	하위 요소	문 항		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
		4	나는 인터넷에 글이나 영상을 올릴 때 다른 사람이 불편하지 않게 주의한다.	①	②	③	④	⑤
		5	나는 디지털 환경에서 함께 활동하거나 협력한 친구들의 노력을 똑같이 인정한다.	①	②	③	④	⑤
	디지털 사회참여 (5문항)	1	나는 다른 사람에게 도움이 되는 정보를 나눈다.	①	②	③	④	⑤
		2	나는 인터넷에서 누군가 괴롭힘을 당하면 도와주거나 도움을 줄 사람에게 알린다.	①	②	③	④	⑤
		3	나는 내 인터넷 사용이 다른 사람과 환경에 좋은 영향을 주도록 노력한다.	①	②	③	④	⑤
		4	나는 인터넷에서 모두에게 도움이 된다면 말하기 어려운 일도 용기 내서 알릴 수 있다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
		5	나는 인터넷에서 바른 일을 돕는 활동에 참여하려고 노력한다.	①	②	③	④	⑤

2) 활동 과정 관찰 및 피드백

지도자는 활동별 목표와 핵심역량 지도 포인트를 바탕으로 청소년이 정보를 검토하고 판단한 과정, 수정 성공 여부보다 수정 방법을 제안하고 시도한 과정, 팀원과 협력한 모습, 책임 있게 AI를 활용한 경험을 관찰한다. 활동지와 제작 기록 등을 함께 살펴보고, 구체적인 행동과 사례를 중심으로 피드백을 제공한다.

※ 결과물의 완성도뿐 아니라 청소년이 탐구하고 협력하며 판단·개선한 과정을 함께 살펴본다.

[활동 과정 관찰 루브릭]

연번	평가영역	관찰기준
1	정보 검토·판단	AI가 제안한 해결 아이디어와 생성 결과를 팀의 문제·목적·상황에 비추어 판단하는가?
2	AI 결과 검토·개선	AI가 만든 결과가 팀의 목적과 메시지에 맞는지 살펴보고, 수정할 부분과 이유를 제안하는가?
3	협업 및 의사결정	자신의 의견을 제시하고 다른 사람의 의견을 존중하며, 팀원들과 함께 결정하고 역할을 수행하는가?
4	책임 있는 AI 활용	개인정보 보호, 저작권·초상권 존중, 타인에 대한 배려 등 책임 있는 AI 활용 원칙을 실천하는가?
5	탐구·문제해결	다양한 방법을 시도하고, 어려움이나 오류가 발생했을 때 원인을 살펴보며 개선 방법을 찾아가는가?
6	성찰 및 성장	자신의 판단·기여·수정 경험을 돌아보고 구체적인 사례를 들어 설명할 수 있는가?

[청소년별 관찰 기록표]

연번	이름	정보 검토·판단	AI 결과 검토·개선	협업 및 의사결정	책임 있는 AI 활용	탐구·문제 해결	성찰 및 성장	관찰 메모
1		□3□2□1	□3□2□1	□3□2□1	□3□2□1	□3□2□1	□3□2□1	
2		□3□2□1	□3□2□1	□3□2□1	□3□2□1	□3□2□1	□3□2□1	
3		□3□2□1	□3□2□1	□3□2□1	□3□2□1	□3□2□1	□3□2□1	
4		□3□2□1	□3□2□1	□3□2□1	□3□2□1	□3□2□1	□3□2□1	
5		□3□2□1	□3□2□1	□3□2□1	□3□2□1	□3□2□1	□3□2□1	

※ 평가기준

- 3점: 스스로 판단하고 협력하며, 필요한 개선을 제안·시도하는 등 해당 행동을 적극적으로 실천함.
- 2점: 일부 도움을 받아 판단·협력·수정 과정에 참여함.
- 1점: 참여가 제한적이거나 지속적인 지원이 필요함.

* 점수 자체보다 청소년이 실제로 보여 준 행동과 변화에 주목하고, 'AI 답변의 출처를 다시 확인함', '팀원의 의견을 반영해 수정 방향을 제안함'과 같이 구체적인 사례를 관찰 메모에 기록한다.

3) 만족도 조사 및 결과 활용

만족도 조사는 활동 종료 후 실시하여 활동 내용, 참여 과정 및 운영, 지도자 지원, 전반적 만족도에 대한 청소년의 의견을 확인한다. 효과성 조사가 청소년의 핵심역량 변화를 확인하는 데 중점을 둔다면, 만족도 조사는 청소년이 실제 활동을 어떻게 경험하고 인식했는지를 확인하는 데 목적이 있다.

효과성 조사, 활동 과정 관찰 기록, 자기평가·성찰 및 만족도 결과를 종합하여 청소년의 성장과 프로그램의 효과를 다각도로 살펴보고, 향후 활동 내용·운영시간·지도방법·AI 활용 지원방식 등을 개선하는 데 활용한다.

※ 만족도 점수가 낮은 문항은 단순히 점수 자체만 확인하지 않고, 활동 과정에서 나타난 청소년의 반응과 지도자의 관찰 기록을 함께 살펴 개선사항을 도출한다.

[만족도 조사 설문지]

다음 문항을 읽고 자신의 생각과 가장 가까운 번호를 선택해 주세요.

구분	문항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
활동 내용	1. 내가 참여한 활동의 내용은 흥미로웠다.	①	②	③	④	⑤
	2. 학교와 일상에서 바꾸고 싶은 문제를 찾아보는 활동은 의미 있었다.	①	②	③	④	⑤
	3. 활동의 수준과 난이도는 나에게 적절했다.	①	②	③	④	⑤
	4. 여러 문제와 해결 아이디어를 살펴보고 우리 팀이 다룰 문제를 정하는 활동이 도움이 되었다.	①	②	③	④	⑤
	5. AI가 제안한 아이디어를 우리 상황에 맞는지 살펴보고 선택하거나 바꾸는 활동이 도움이 되었다.	①	②	③	④	⑤
	6. 우리 팀의 문제와 해결방법을 핵심 메시지로 표현하는 활동이 도움이 되었다.	①	②	③	④	⑤
	7. 우리 팀의 메시지를 음악과 영상으로 표현하는 과정이 흥미롭고 보람 있었다.	①	②	③	④	⑤
	8. AI로 만든 음악과 영상 결과를 확인하고 수정해 보는 활동이 도움이 되었다.	①	②	③	④	⑤
참여 과정 및 운영	9. 활동 일정과 진행 방식은 전반적으로 적절했다.	①	②	③	④	⑤
	10. 활동 장소와 공간은 안전하고 참여하기에 편리했다.	①	②	③	④	⑤
	11. AI 음악·이미지·영상 제작에 필요한 기기와 자료가 적절하게 제공되었다.	①	②	③	④	⑤
	12. 활동 운영은 혼란 없이 체계적으로 진행되었다.	①	②	③	④	⑤

구분	문항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
	13. 활동 중 내 생각과 의견을 자유롭게 말할 수 있는 분위기가 있었다.	①	②	③	④	⑤
	14. 우리 팀이 다룰 문제와 해결방법, 핵심 메시지를 직접 선택하고 결정할 수 있었다.	①	②	③	④	⑤
	15. 음악의 분위기와 가사, 영상의 이야기와 장면을 친구들과 함께 의논하고 결정할 수 있었다.	①	②	③	④	⑤
	16. AI가 만든 결과 중 사용할 부분과 바꿀 부분을 직접 결정하는 과정에 참여할 수 있었다.	①	②	③	④	⑤
	17. 우리 팀의 결과물을 다른 사람에게 소개하고 의견을 나눌 수 있는 기회가 충분했다.	①	②	③	④	⑤
	18. AI와 디지털 도구를 사용할 때 필요한 주의사항과 책임 있는 활용 방법을 안내받았다.	①	②	③	④	⑤
지도자 및 운영 기관	19. 지도자(선생님)는 활동 내용을 이해하기 쉽게 안내해 주었다.	①	②	③	④	⑤
	20. 지도자(선생님)는 청소년의 생각과 의견을 존중하고 반영해 주었다.	①	②	③	④	⑤
	21. 지도자(선생님)는 청소년이 스스로 생각하고 결정할 수 있도록 적절하게 도와주었다.	①	②	③	④	⑤
	22. AI 음악·이미지·영상 제작 중 어려움이 있을 때 지도자(선생님)에게 도움을 받을 수 있었다.	①	②	③	④	⑤
	23. 지도자(선생님)는 모든 청소년을 존중하며 차별적이거나 불편한 언행 없이 활동을 진행하였다.	①	②	③	④	⑤
전반 만족도	24. 전반적으로 활동에 만족한다.	①	②	③	④	⑤
	25. 다음에도 비슷한 AI 프로젝트 활동이 진행된다면 다시 참여하고 싶다.	①	②	③	④	⑤
	26. 나는 이 활동을 다른 청소년에게 추천하고 싶다.	①	②	③	④	⑤
	27. 이 활동은 AI의 도움을 받으면서도 내 생각과 판단이 중요하다는 것을 이해하는 데 도움이 되었다.	①	②	③	④	⑤
	28. 이 활동은 내 생각을 표현하고 친구들과 협력하여 하나의 결과물을 만드는 경험에 도움이 되었다.	①	②	③	④	⑤
	29. 이 활동은 학교와 일상의 문제를 발견하고 더 나은 변화를 위해 내가 할 수 있는 행동을 생각하는 데 도움이 되었다.	①	②	③	④	⑤

4) 성찰일지

성찰일지는 청소년이 프로젝트 과정에서 자신이 어떤 판단을 하고, 어떤 역할을 수행했으며, AI를 어떻게 활용했는지를 돌아보기 위한 활동이다. 활동 5 활동지를 기본 성찰자료로 활용한다. 아래 양식은 필요할 때 대체하여 사용하며, 중복 작성하지 않는다.

[성찰일지 양식]

프로젝트명 : _____

이름: _____ **팀명:** _____

1) 이번 활동에서 내가 가장 많이 생각하거나 판단했던 순간은 언제였나요?

_____

2) AI가 도움을 준 점과 우리 팀의 생각과 다르게 표현한 점은 무엇이었나요?

가) AI가 도움을 준 점

_____

나) 우리 팀 생각과 달랐던 점

_____

3) 팀원들과 함께 결정하거나 수정하면서 내가 한 역할은 무엇이었나요?

_____

4) 앞으로 AI를 사용할 때 내가 꼭 실천하고 싶은 한 가지는 무엇인가요?

앞으로 나는 AI를 활용할 때,

_____ 을/를 실천하겠습니다.

오늘의 성찰 · AI의 도움을 받되, 내가 확인하고 판단하며 책임 있게 활용하기!

※ 글로 작성하는 데 부담을 느끼는 경우 한두 문장으로 적거나 팀원과 말로 나누는 방식으로 운영할 수 있다.

8. 교안 예시(별첨)

본 교안은 「AI 체인지 메이커 뮤직 랩(LAB)」의 활동지도안과 활동지를 바탕으로, 지도자가 각 활동을 원활하게 진행할 수 있도록 주요 내용과 진행 순서, 발문, 활동 예시 등을 제시한 자료이다.

교안은 활동지도안의 순서에 따라 활용하며, 청소년이 학교와 일상의 문제를 탐색하고 핵심 메시지를 정한 뒤, 생성형 AI를 활용하여 음악과 영상을 제작·보완하는 과정을 지원하는 데 활용한다.

교안에 제시된 사례, 질문, 요청문 등은 정답이나 고정된 결과가 아니라 청소년의 생각을 돕기 위한 예시로 활용한다. 청소년이 문제와 메시지, 음악의 분위기, 영상의 이야기와 장면, 수정 방향 등을 직접 선택·결정할 수 있도록 충분히 의견을 나누게 한다.

※ 참여 인원, 운영시간, AI 도구의 기능 및 생성 소요시간 등 기관 여건에 따라 예시와 진행방법은 활동의 목적을 훼손하지 않는 범위에서 조정하여 활용할 수 있다.

기존 교안 구성	주요내용	당일형 운영 시 활용 방법
1차시 메시지 미스터리 탐정단	사전 효과성 조사, 팀 이름·역할·규칙 정하기, 광고 속 메시지와 표현 방법 탐색	활동 1에 활용한다. 광고는 1~2개를 선택하고, 별도 과제와 탐정 리포트는 다음 활동을 준비하는 짧은 이야기 나누기로 조정한다.
2차시 체인지 메이커 수사대	학교 문제 발견·분류·선정, AI를 활용한 해결 아이디어 탐색, 메시지 전달 계획 수립	활동 2에 활용한다. 팀이 합의하여 문제를 선택하고, 전달 대상·실천할 행동·핵심 메시지 한 문장을 정한다. 상세 홍보 계획은 생략하거나 후속활동으로 운영한다.
3차시 AI 체인지 메이커 뮤직 제작소	음악 스타일 탐색, 음악 제작 요청문 작성, 생성 결과 검토·수정, 노래 제목 정하기	활동 3에 활용한다. 메시지에 어울리는 음악을 제작·선택하고, 핵심 메시지와 실천 제안이 담긴 약 30초 구간을 편집·저장한다.
4차시 AI 체인지 메이커 영상 제작소	스토리보드 구성, 주인공·장면 이미지 제작, 장면별 영상 생성·연결	활동 4에 활용한다. 핵심 장면 3개 내외로 구성하여 음악과 연결한다. 생성이 지연되면 일부 장면을 정지 이미지로 대체하고, 최종 영상은 약 30초로 완성한다.
5차시 AI 체인지 메이커 발표 준비	작품 점검·수정, 캠페인 실천 결과 정리, 발표자료 구성 및 발표 연습	활동 5의 작품 점검·발표 준비에 활용한다. 별도 발표자료보다 완성 영상과 활동지를 사용한다. 캠페인 실천 및 결과 정리는 선택 후속활동으로 운영한다.
6차시 AI 체인지 메이커 결과발표회	전체 구성상 결과발표회 단계이며, 제공된 교안에는 효과성 조사와 활동 마무리 자료 수록	활동 5의 발표·의견 나누기·성찰·사후 조사와 연결한다. 발표와 개인 성찰은 매뉴얼의 지도안·활동지를 기준으로 진행하고, 사후 효과성·만족도 조사 후 마무리한다.