

# 이 YCM 소개



본 단체는 미래 주역인 청소년들이 체인지메이커의 선한 영향력을 발현하는 미래를 꿈꾸고 있습니다.

---

YCM(Youth Change Makers)는, 청소년들에게 사회혁신 교육 프로그램을 운영하는 대학생 단체입니다.

청소년들은 미래 사회의 주체로서 많은 잠재 영향력을 지니고 있습니다.

이러한 청소년들에게 **지속가능발전목표(SDGs)**를 알리고 주변의 **사회문제**를 관찰하고 공감하는 방법과, 해결방안을 설계해볼 수 있는 경험을 제공함으로써 일상에서 의미있는 변화를 만들어 나가는 **\*체인지메이커**로서 살아가는 방법을 제안합니다.

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

\*체인지메이커: 변화를 만들어 내는 사람으로, 주변의 문제들을 해결하기 위해 혹은 더 나은 세상을 만들기 위해 행동하는 사람

# YCM 소개

W · H · E · R · E · C · H · A · N · G · E · B · E · G · I · N · S



Youth ChangeMakers

## ★ About YCM

- 현존하는 최초의, 유일한 대학생 체인지메이커 교육 단체
- 2017년 단체의 설립부터 기획, 운영 일련의 모든 과정을 학생이 주도하는 명실상부한 학생 주도 사회혁신 프로젝트

## ★ Key Figures

<p>총 교육생 수</p>	<p>사회혁신교육 프로그램 횟수(누적)</p>	<p>한양대학교 대표 사회혁신 단체</p>
<p><b>400+</b></p> <p>꾸준한 청소년 사회혁신 교육실적</p>	<p><b>40+</b></p> <p>중고등학생 멘토링 및 다양한 기업/단체와 함께 사회혁신 교육 주도</p>	<p><b>2018년~</b></p> <p>한양대학교 아쇼카U 소속의 대표적인 주축활동 단체</p>



## ★ 유스체인지메이커스 설립 목적

유스체인지메이커스는 청소년들에게 주변 사회문제를 파악하고 구체화하여 이를 해결해 보는 경험을 제공하고, 이를 통해 더불어 살아가는 사회 속에서 의미 있는 변화를 함께 만들고자 합니다.



한국과학창의재단  
교육기부추진협의체 가입



대한민국 교육기부대상 수상



한양대학교 아쇼카U  
대표적인 중심활동단체

# YCM 기타 핵심 사업 성과 연혁

- LH(한국토지주택공사)  
나눔공모 프로젝트 사업계획서
- ADB(아시아개발은행)  
APYExKOR 우수 활동 멘티 사례 발표 및 파견
- 한양대학교-코난대학교  
사회혁신 대학생 전문가 양성을 위한  
한-일 공동 워크숍 한국 대표



- TnC재단  
유스체인지메이커스 사례 소개 및 프로젝트 설계 강의
- 한양대학교  
한양대학교 레드라이언 디자인씽킹 교육

- 서울시  
- 비영리민간단체 추진 시도  
- 동북/남권 NPO 지원센터 공간 지원 산업
- 한양대학교  
- 예비 창업동아리 활동  
- IC-PBL 글로벌 프론티어  
- HY-Young Lions 창업학술제 본선 진출
- 아름다운재단  
청소년 공익활동 지원사업: 나눔교육X유스펀치



- 성동구청  
청년 사회활동 프로젝트 사업
- 한국과학창의재단  
교육기부 추진협의체 가입

★2017

★2019

★2021

★2018

★2020

★2022



- 유쓰망고  
- 유스체인지메이커스 프로그램 운영 지원  
- 체인지메이커 교육자 전국 모임 사례 발표

- TEDxHanyangU  
유스체인지메이커스 설립자 강연
- 제주진로지원교육센터  
청소년 사회혁신가 양성 과정 제안
- 대륜중학교  
청소년 사회혁신가 양성 과정 제안
- 한양대학교사범대학부속고등학교  
청소년 사회혁신가 양성 과정 제안
- 교육부  
대한민국 교육기부 대상
- 세일고등학교  
온라인 청소년 사회혁신가 양성 과정 운영

- 2017~2022  
- 한양대학교 희망한대리더그룹 소속  
- 한양대학교 사회혁신 프로그램  
'Seventeen Hearts Festival' 발표

# YCM 핵심 프로젝트 성과

## 01

성동구청  
청년 사회활동 프로젝트



## 02

아름다운재단  
청소년 공익활동 지원사업  
: 나눔교육X유스펀치



## 03

서울시 동부/남권 NPO  
지원센터 공간 지원 사업



## 04

사회혁신 대학생  
전문가 양성을 위한  
한-일 공동 워크숍  
한국 대표 사례 발표

### 사회혁신 대학생 전문가 양성을 위한 한-일 공동 워크숍

- 위치: 한양대학교 서울캠퍼스  
일시: 2017년 9월 15일 오후 1시-5시(4시간)  
참가자: 일본 코난대학교 학생 15명 / 한국 한양대학교 학생 15명  
목표:
- 사회혁신, 체인지메이커에 대한 한일 양국 대학생들의 이해 증진
  - 본인만의 간단한 사회혁신 프로젝트를 디자인해보는 경험을 제공

#### 스케줄

시간	세션	내용
1 ~ 2pm	소개	재미있는 게임, 문화 교류 등을 통한 알아가기 시간
2 ~ 2:30pm	강연	- 사회혁신 선도대학으로써 한양대학교(15분) - 코난대학교에서의 일본 사회혁신 사례(15분)
2:30 ~ 3pm	청년 사회혁신 사례발표	- 와세다대학교 Kinari Yamazaki (former recipient of Youth Venture Program) 발표 (15분) - 한양대학교 YCM팀 발표 (15분)
3 ~ 3:15pm		쉬는 시간
3:15 ~ 4:45pm	프로젝트 디자인	코난대학교 Nishiwaka 교수의 사회혁신 프로젝트 디자인
4:45 ~ 5pm	종료	마무리 인사

# 02

## YCM 프로젝트 커리큘럼



# YCM 프로젝트 커리큘럼

01

## SDGs 및 Changemaker 교육

YCM 사무국원을 대상으로 하는 심화교육은 SDGs와 실용적인 사회문제 해결을 위한 체인지메이커 교육을 진행합니다. 본 프로그램은 YCM 사무국원들이 SDGs와 체인지메이커에 대한 개념을 숙지하고 실제 Case Study를 통해 체인지메이커십을 함양합니다.

02

## Design Thinking FT 양성 과정

YCM은 SDGs와 실용적인 사회문제 해결을 위해 Design Thinking 기법을 기반으로 짜인 자체 Toolkit을 사용합니다. 본 프로그램은 YCM 사무국원들이 Design Thinking을 통한 체인지메이킹 Insight 도출 과정을 직접 학습하며 Facilitator(FT)로서의 역할을 수행하기 위해 갖춰야 할 점에 대해 학습합니다.

03

## Facilitation 심화과정

YCM 사무국원 워크숍에서는 체인지메이커 자문단들이 사회혁신 강의법과 교수법을 교육합니다. 사무국원들은 학습했던 자체 Toolkit을 기반으로 실제 사회혁신 교육법에 대해 체인지메이커 자문단의 피드백을 받을 수 있습니다.

04

## 고등학생 멘토링

YCM의 고등학생 멘토링 프로그램은 체인지메이커 교육을 수료한 사무국원들이 멘토가 되어 실제로 청소년들을 이끌며 사회문제 해결 과정을 교육합니다. 설립 이후 약 100여명의 대학생 멘토들과 약 450여명의 고등학생 멘티들이 프로그램에 참여해 왔습니다.

05

## One With You one day class with youth change makers

YCM의 사무국원 교육 커리큘럼과 고등학생 멘토링을 통해 실전 교육 경험을 갖추고 엄선된 사무국원들은 YCM 체인지메이커 자문단으로서 서울 지역 대학생들을 대상으로 하는 사회혁신 One With You의 Facilitator로 활동합니다.

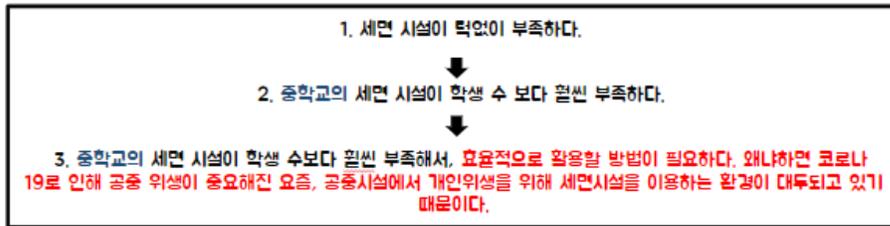
# YCM 프로젝트 커리큘럼

## ① 사무국원 교육: SDGs 및 Changemaker 교육

YCM은 사무국원을 대상으로 **SDGs**와 실용적인 사회문제 해결을 위한 **체인지메이커 교육**을 진행합니다.  
본 프로그램에서는 실제 Case Study를 통해 사회문제 해결방안을 체험하며 체인지메이커십을 함양합니다.

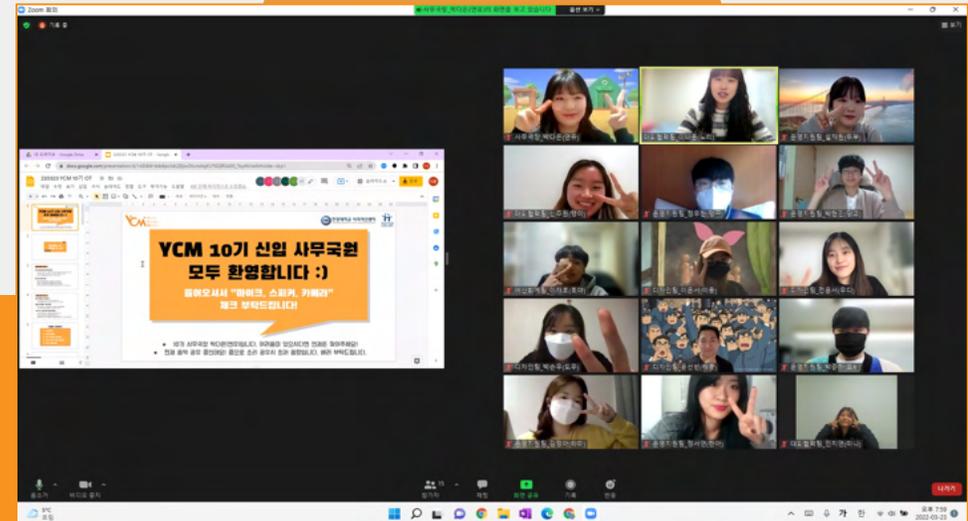
### YCM 체인지메이커 교육

#### (문제 만들기 예시)



문제를 세분화 하기 위해서는 **누구의 문제인지**,  
그 문제는 **어떤 상황인지 구체적으로 표현하는** 것이 필요합니다.

### YCM SDGs 교육



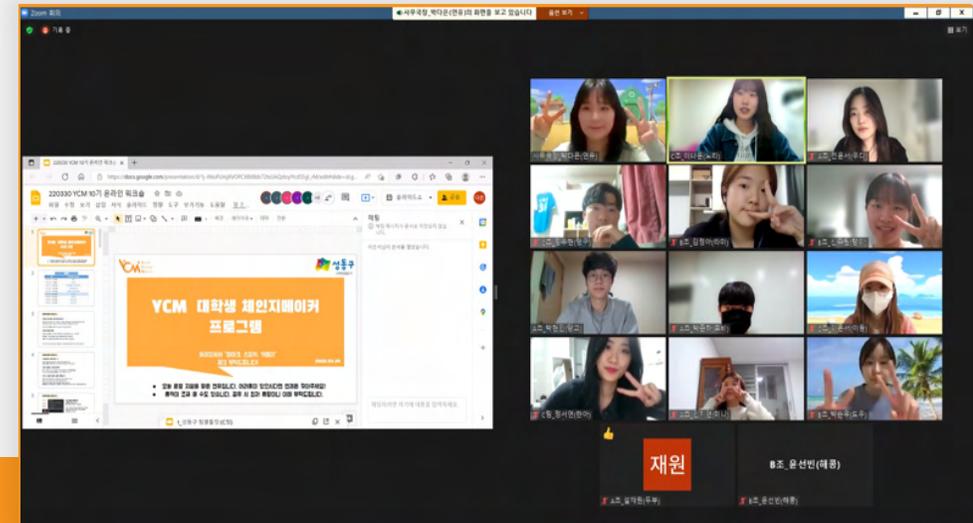
체인지메이커 개념 소개 및 주변의 체인지메이커 사례 교육을 통해  
체인지메이커십을 함양합니다.

SDGs의 개념 및 등장 배경 등 기초 이해를 돕는 스테디를 통해  
프로그램 운영의 기초가 되는 SDGs에 대한 이해를 높입니다.

# YCM 프로젝트 커리큘럼

## ② 사무국원 교육: Design Thinking FT 양성과정

사무국원들은 YCM의 자체 Toolkit을 활용한 Design Thinking 기법을 통해 문제 해결 과정을 체험합니다.



### Design Thinking FT 양성과정

본 프로그램을 진행하는데 필수적인 Design Thinking을 체험하고 이해합니다.  
POV, 저니맵, 문제정의 등 Design Thinking의 핵심 개념에 대해 이해하고 이를 적용해봅니다.  
Facilitator(FT)로서의 역할을 수행하기 위해 갖춰야 할 점에 대해서 배웁니다.

# YCM 프로젝트 커리큘럼

## ③ 사무국원 교육: Facilitation 심화과정



YCM의 체인지 메이커에 대한 인지와 교육을 수료한 사무국원들은 체인지메이커 자문단들의 사회혁신 강의법과 교습법을 교육받습니다. 엄선된 체인지메이커 자문단은 사무국원들을 체인지 메이커 Facilitator로 활동할 수 있도록 사회혁신 교육법에 대해 피드백을 진행합니다.

### Facilitation 심화과정

퍼실리에이팅을 보다 원활하게 진행하기 위한 방법을 더욱 자세히 배웁니다.

특히 문제해결 Prototype을 수립하고 이를 검증할 때 고려해야 할 점에 대해서 심도 있게 이해합니다.

프로젝트를 진행할 때 학생들에게 구체적으로 도움을 줄 수 있는 방법을 찾고, 이에 대한 그룹스터디를 진행합니다.

# YCM 프로젝트 커리큘럼

## ④ 고등학생 멘토링

### 01 교육

워크숍 단계에 필요한 SDGs 및 체인지메이커의 기본 개념을 사전 녹화 강의 등의 교육을 통해 이해합니다.

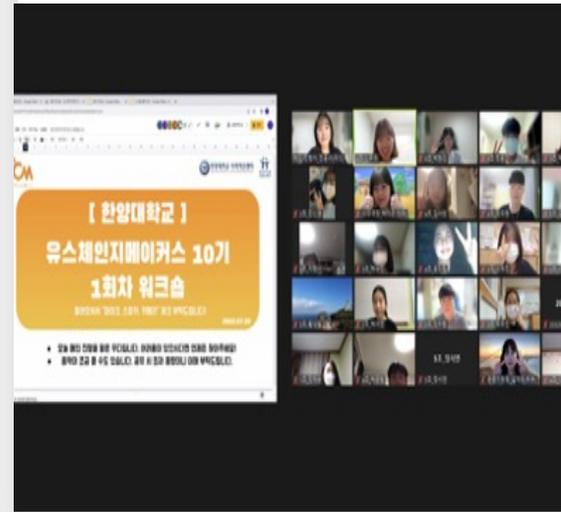
교육 자료는 대학생 멘토의 스테디를 통해 지속적으로 개발됩니다.



### 02 워크숍

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

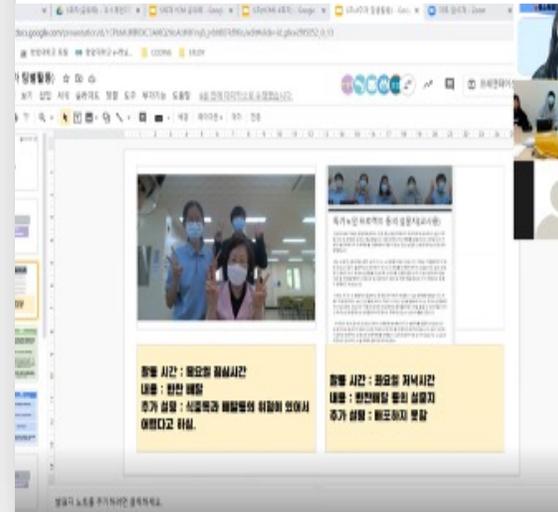
자체 개발 Toolkit을 활용하여 아이디어 수렴 및 발산 과정을 원활히 진행할 수 있도록 도움을 제공합니다.



### 03 조별 멘토링

워크숍에서 활동했던 내용을 각 팀의 멘토를 주축으로 멘토링을 통해 아이디어를 구체화 시키는 활동을 진행합니다.

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



### 04 공유

최종 공유회를 통해서 전체 워크숍 및 조별 멘토링 진행과정, 결과 그리고 인사이트를 공유합니다.

팀별 피드백, 멘토 및 자문단의 피드백을 진행합니다.



# YCM 프로젝트 커리큘럼

## ④ 고등학생 멘토링 – 2022 제 15회 고등학생 멘토링 성과

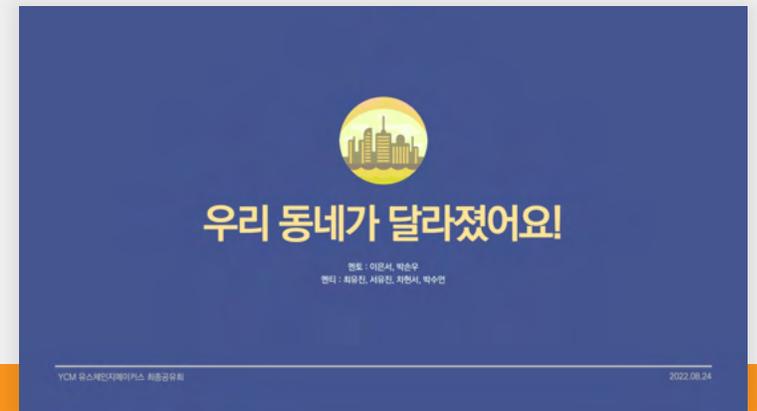
2022년 여름 진행된 제 15회 고등학생 멘토링 프로그램에서는  
10명의 대학생 멘토가 총 5개교 24명의 고등학생 멘티들과 함께 프로젝트를 진행하였습니다.



광주지역 노인환자에 대한 의료복지를 해결하기 위해  
광주 의료 사회적 협동조합 설립 계획을 수립함



남원시 인프라 추가 확보 및 홍보를 위한  
춘향제 홍보 SNS 이벤트를 기획함



도시 미관, 치안, 위생, 안전 등 불편 사항에 대한  
빠른 대처방안을 마련하기 위한 어플리케이션 및  
유형업소 위험구역지도 등을 제작/기획함

# YCM 프로젝트 커리큘럼

## ④ 고등학생 멘토링 - 연혁 및 성과

총 대학생 **107명** 활동,  
 중고등학생 **447명** 교육

구분	일시	참여 대학생	참여 고등학생
제 1회	2017-1	대학생 8명	고등학생 45명(3개교, 9팀)
제 2회	2017-1	대학생 1명	고등학생 13명(2개교, 3팀)
제 3회	2017-2	대학생 12명	고등학생 35명(7개교, 7팀)
제 4회	2018-1	대학생 12명	중고등학생 60명(4개교)
제 5회	2018-2	대학생 12명	고등학생 25명(2개교, 5팀)
제 6회	2019-2	대학생 10명	고등학생 27명(7개교)
제 7회	2019-2	대학생 1명	고등학생 24명(1개교)
제 8회	2020-1	대학생 6명	고등학생 23명(6개교)
제 9회	2020-1	대학생 5명	고등학생 18명(5개교)
제 10회	2020-2	대학생 8명	고등학생 33명(7개교)
제 11회	2020-2	대학생 4명	고등학생 17명(4개교)
제 12회	2020-2	대학생 3명	고등학생 37명(1개교)
제 13회	2021-1	대학생 10명	고등학생 43명(11개교)
제 14회	2021-2	대학생 7명	고등학생 24명(3개교)
제 15회	2021-2	대학생 10명	고등학생 24명(5개교)

# YCM 프로젝트 커리큘럼

## ⑤ One With You



YCM의 교육 커리큘럼을 모두 수료하고 고등학생 멘토로서 사회혁신 교습 역량을 체화한 선임 체인지메이커가 서울 소재 대학생들을 대상으로 하는 YCM의 Facilitator로서 참여하게 됩니다.

### One With You

(one day class with youth change makers)

서울 소재 대학생들을 대상으로 오프닝- 프로젝트-클로징 3단계의 One With You를 진행합니다.

오프닝 세션에서는 아이스브레이킹을 기반으로 사고의 발산-수렴-연결의 과정에 대한 강의와 체인지메이커 기초 강의를 진행하여 프로젝트 세션에서 참가자들이 과정에 보다 몰입할 수 있도록 합니다.

프로젝트 세션에서는 Design Thinking에서 중요한 요소들을 기반으로 구성된 미니 강의 3가지를 진행하며 조별로 직접 문제 해결 과정을 체험하는 실습 파트를 통해 참가자들의 몰입도를 증가시킵니다.

마지막 클로징 세션에서는 프로젝트 세션에서 기획된 프로토타입과 그 과정을 공유하며 피드백하는 과정을 통해 실질적인 SDGs에 대한 경험을 제공합니다.

One With You는 이러한 일련의 과정을 통하여 참가 대학생들로 하여금 SDGs와 체인지메이커에 대한 흥미를 증가시키고 사회혁신에 대한 인지도 증가를 목표로 하고 있습니다.