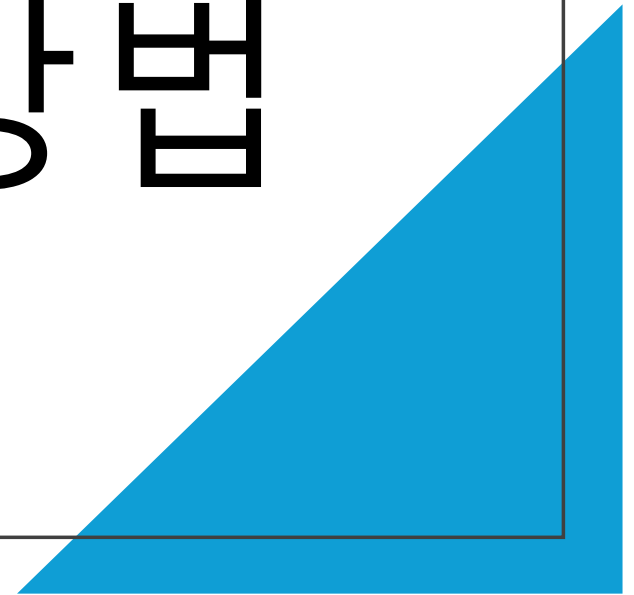


“청백이를 도와줘” 소개 및 활용방법

- 심현서-



목차

1. 프로그램 개요
2. 엔트리 설명서
3. 강의용 PPT

1. 프로그램 개요

프로그램 목적 : 청백이의 청렴 암행어사 활동을 도와주며 청렴의 덕목 중 "공정"의 의미를 깨닫게 됨.

프로그램 대상 : 초등학교 저학년

프로그램 기대효과 : 엔트리 기반한 프로그램으로 불공정한 상황을 조작하고 관찰하면서 타인의 입장을 공감하고 스스로 해결 방법을 찾아보는 활동을 하게 됨.

1. 프로그램 개요

프로그램 활용법

- 엔트리로 구현했기 때문에 수업상황에 따라 유연적으로 변경 가능

프로그램 활용 시 주의점.

- 장면이 연결되어 있기 때문에 중간장면부터 프로그램 시작 시, 작동 안됨. (중간장면부터 이용해야 할 때는 화면 우측하단 화살표로 이동!)

2. 엔트리 설명서[장면1]



배경: 놀이터

걸고있는 사람(2)

유치원생

실행화면

5

놀이터



유치원생(4)

3



2



걸고있는 사람(2)

1

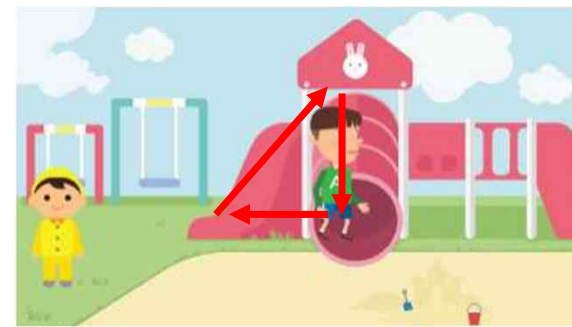


4



2. 엔트리 설명서[장면1]

1. 시작하기 버튼을 눌렀을 때, '걸고있는 사람(2)'가 미끄럼틀을 타는 것처럼 이동한다. (계속 반복)
2. '유치원생(4)'를 클릭했을 때, '유치원생(4)'가 마우스 포인터 위치로 이동한다. (클릭하고 있는 동안 반복)



2. 엔트리 설명서[장면1]

3. '유치원생(4)'가 '걸고 있는 사람(2)'에 닿았을 때,
'걸고 있는 사람(2)'에게 신호를 보낸다. (계속 반복)
4. '걸고 있는 사람(2)'가 "나만 탈거야! 건들지 마!"
라고 4초 동안 말한다.
5. 키보드 엔터 키 클릭 시 다음 장면으로 이동한다.



2. 엔트리 설명서[장면2]



실행화면

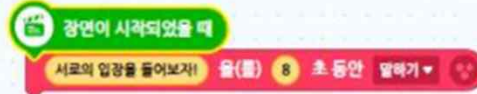
3

걷고 있는 사람(2)

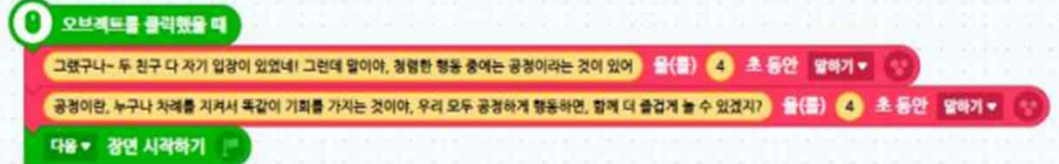


청백이

1

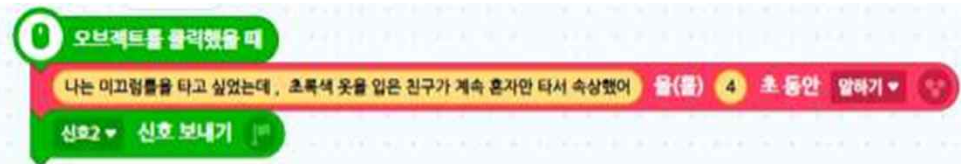


4



2

유치원생(4)



2. 엔트리 설명서[장면2]

1. 장면2가 시작되었을 때, '청백이'가
"서로의 입장을 들어보자" 라고 말한다.
- 2,3. '유치원생(4)'를 클릭했을 때, '유치원생(4)'가
자신의 생각을 말한다.
'걸고 있는 사람(2)도 동일하다.

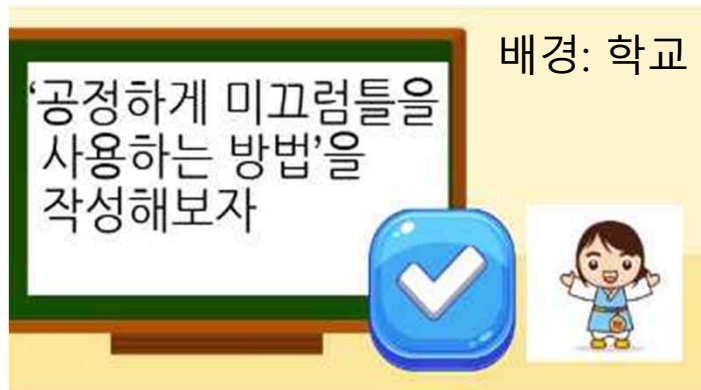


2. 엔트리 설명서[장면2]

4. '청백이'를 클릭하면, 공정의 의미에 대해 설명하고 다음 장면으로 이동한다.



2. 엔트리 설명서[장면3]



실행화면

1

체크박스



1. '체크박스'를 클릭하면, 다음 장면으로 이동한다.

2. 엔트리 설명서[장면4]



실행화면

3 유치원생(4)



걸고있는 사람(2)

1



2

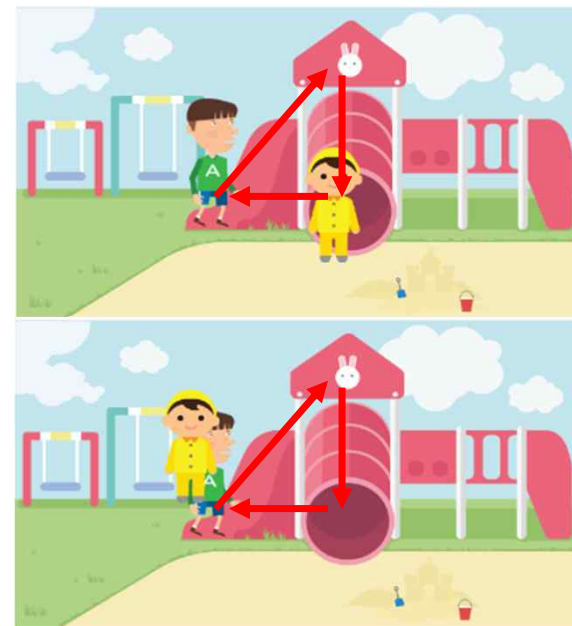


4



2. 엔트리 설명서[장면4]

1. 장면4가 시작되었을 때, 신호1을 보낸다.
2. '신호1'를 받았을 때, ' 걸고있는 사람(2)'가 미끄럼틀을 타는 것처럼 이동 후 신호2를 보낸다.
3. '신호2'를 받았을 때, ' 유치원생'이 미끄럼틀을 타는 것처럼 이동 후 신호1를 보낸다.
-> 2번 재시작
4. 15초 후, 다음 장면으로 이동한다.

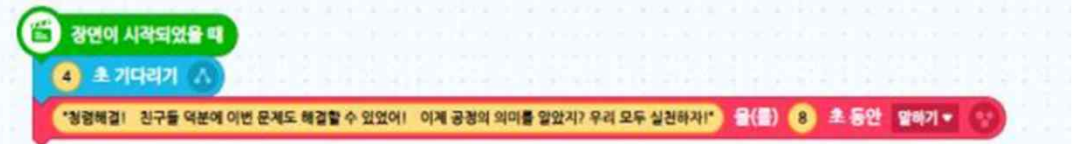


2. 엔트리 설명서[장면5]

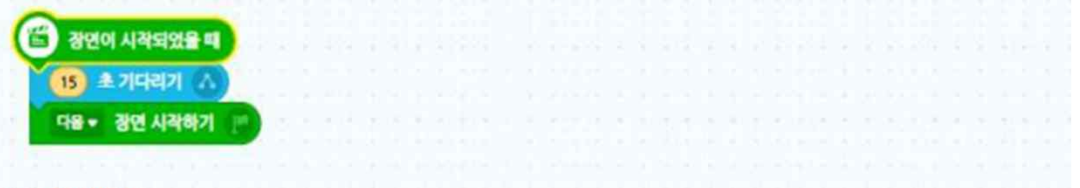


청백이

2

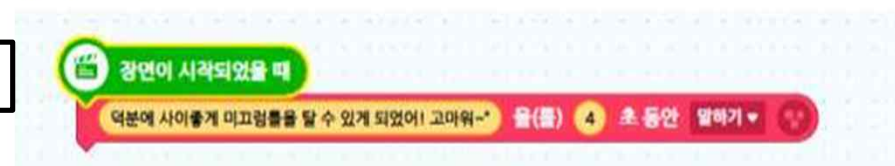


3



유치원생(4)

1



2. 엔트리 설명서[장면5]

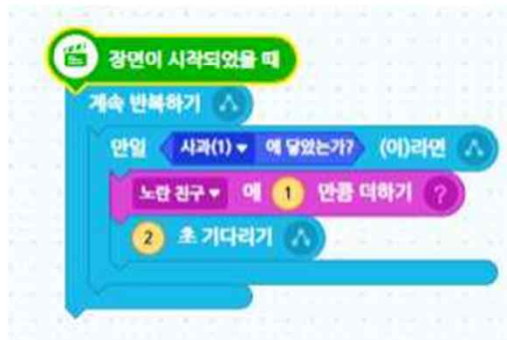
1. 장면5가 시작되었을 때, '유치원생'이
"덕분에 사이좋게 미끄럼틀을 탈 수 있게 되었어!" 라고 말한다.
2. '청백이'가 "청렴해결! 친구들 덕분에 이번 문제도 해결할 수 있었어" 라고 말한다.
3. 다음 장면으로 이동한다

2. 엔트리 설명서[장면6]



2

유치원생(1)



걸고있는 사람(2)



사과

1



3



3



4



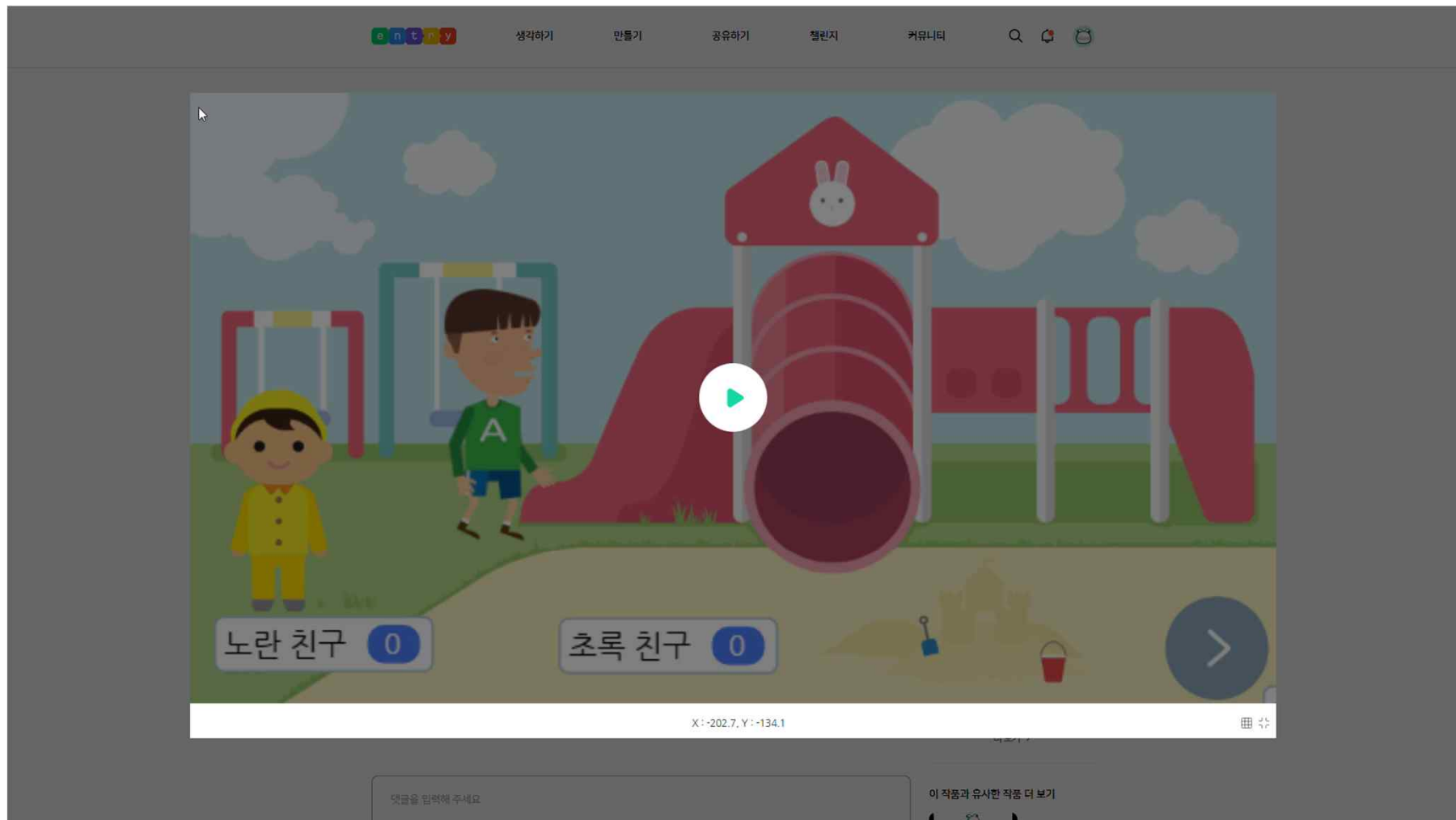
2. 엔트리 설명서[장면6]

1. '사과'를 클릭했을 때, '사과'가 마우스 포인터 위치로 움직인다.
2. '사과'가 '유치원생 ' 에 닿았을 때, 노란친구 변수에 1이 더해진다.
'걸고 있는 사람(2)'에 닿았을 때, 초록친구 변수에 1이 더해진다.
3. '사과'를 처음 클릭한 시간부터 30초 후, 신호1를 보내고 '사과' 모양을 숨긴다.

2. 엔트리 설명서[장면6]

4. 노란친구변수와 초록친구변수의 값이 같다면 '청백이'가 "공정을 정확하게 이해했어요 " 라고 말하고 끝난다.
값이 같지 않다면, ' 청백이'가 "다시 시도해보세요 " 라고 말하고 장면6을 다시 시작한다.

2. 엔트리 설명서[작동 동영상]



2. 강의용 PPT(도입)



안녕! 나는 **청백**이라고 해~
나는 깨끗하고 바르게 사는 세
상을 만들기 위해 열심히 일하고
있어!
사람들 사이에서 거짓 없이 정직
하게 행동하고, 다른 사람을 속
이지 않는 걸 '**청렴**' 이라고 해.
나는 바로 이런 청렴한 세상을
만들기 위해 힘쓰고 있어!



또 나는 옛날에 나쁜 일을 몰래 살피
보던 '암행어사' 처럼, 지금도 사람들
이 정직하게 살 수 있도록 도와주고
있어!
그런데 오늘은 내 친구 권익이가 아
파서, 함께 활동 하지 못하게 되었어...
그래서 말인데, 오늘 00초등학교 친
구들이 나를 좀 도와줄 수 있을까?

2. 강의용 PPT(도입)



나는 누구일까?
활동지에 적어보세요
(활동지 1번)



청렴이 필요한 상황으로
출동!

2. 강의용 PPT(전개)



노란 친구를 드래그하여 초록친구 근처로
이동시켜 보세요.



초록친구가 노란친구에게
한 말은?
활동지에 적어보세요
(활동지 2번)

2. 강의용 PPT(전개)



Enter키를 눌러서
청백이를 불러줘~



노란친구와 초록친구를 클릭해서
각자의 입장을 들어보자~
다 들은 후 다시 나를 클릭해줘!

2. 강의용 PPT(전개)



“누구나 차례를 지켜서 똑같이 기회를 가지는 것은?” 활동지에 적어보세요.
(활동지 3번)



공정하게 미끄럼틀을 사용하는 방법은 무엇일까? 활동지에 적어보세요.
(활동지 4번)

2. 강의용 PPT(전개)

작성한 방법을
이야기 해줄 사람?
(발표유도)



모두 훌륭해요!
체크박스를 클릭해서
초록친구가 어떻게 바뀌
었는지 확인해 볼까요?



2. 강의용 PPT(마무리)



노란 친구 0



초록 친구 0



공정실천게임을 한 후 결과를
활동지에 적어보세요.
(활동지 5번)

오늘 청백이와 함께한
암행어사 활동은 어땠나요?
느낀 점을 자유롭게 적어보
세요.
(활동지 6번)



2. 강의용 PPT(마무리)

오늘 00초등학교 친구들과
함께해서 성공적인 암행어
사 활동을 할 수 있었어요!
모두 고마워요!!



앞으로 모두 청렴한 생활하
도록 해요~
안녕~



감사합니다.

- 심현서-