

청렴 원정대: 순수함의 비밀

초등학교 저학년
강사용 학습 가이드라인

2025.11

포청천

목차

Part1. 교육프로그램 개요

Part2. 수업 활용 가이드라인

Part3. 강의용 PPT 요약본

교육프로그램 개요



목적

- ▶ 청렴의 의미와 중요성을 쉽고 재미있게 이해하도록 하여, 실생활에서 자연스럽게 실천하는 습관 형성

교육 대상

- ▶ 초등학교 저학년
- ▶ 특징: 눈으로 보거나 직접 만질 수 있는 경험 중심의 학습 선호, 집중 시간 짧음, 칭찬과 긍정적 피드백 중요



기대효과

- ▶ 일상 속 청렴을 실천하려는 태도 형성
- ▶ 청렴의 개념과 6가지 덕목에 대한 이해 증진
- ▶ 팀 활동을 통한 협력과 소통 역량 체득

교육 타임라인(80분)

※ 2교시 기준, 상황에 맞게 조절해가면서 교육 진행



도입

- ▶ 이론 교육
 - 청렴의 개념과 중요성 설명
 - 청렴의 6가지 덕목 설명
 - 보드게임 소개 및 규칙 이해

전개

- ▶ 보드게임 진행
 - 팀 구성 및 역할 분담
 - 퀴즈 및 사례 소개

마무리

- ▶ 교육 성과 측정
 - 학습지 풀이
 - 다짐서 작성
- ▶ 소감 발표 및 시상

사전 준비용 체크리스트



교육 환경 정비

- ▶ 교실, 책상 및 의자 배치
- ▶ PC, 프로젝터 및 음향 점검
- ▶ 교육 파일 사전 다운로드



콘텐츠 준비

- ▶ 이론 강의 검토(시나리오 대본 참고)
- ▶ 퀴즈 문제, 정답 및 해설 확인
- ▶ 학습지 및 다짐서 출력(인당 1장)
- ▶ 날짜 기입 후 상장 출력

(각 5장, 특별상만 10장)



강사 준비물

- ▶ 청렴교육 시각자료(PPT)
- ▶ 보드게임 교구
(보드 판, 보드 말, 주사위, 카드)
- ▶ 퀴즈 파일(PPT)
- ▶ 학습지 및 다짐서
- ▶ 상장, 상품

인원 배치

- ▶ 보조 교사 1~2명 배치

※ 교육 전날까지 모든 준비를 마쳐 당일에는 차질 없이 프로그램을 진행할 수 있도록 할 것

활용 교구

자료

- ▶ 안내문
- ▶ 시각자료(이론교육 PPT)
- ▶ 퀴즈(PPT)
- ▶ 학습지(교육 성과 확인용)
- ▶ 다짐서

게임 카드

- ▶ 정답 카드: 정답일 경우 지급
- ▶ 칭찬 카드: 이유 설명이 적절하면 지급
- ▶ 도전 카드: 오답일 경우 지급
- ▶ 용기 카드: 이유 설명이 미흡할 때 지급



보드 판

- ▶ 경로: 시작점, 도착점 표시
- ▶ 특수 칸: 함정, 보너스, 이동 칸
- ▶ 퀴즈 칸: OX, 객관식 문제



보드 말

- ▶ 팀별 1개씩 총 4개
- ▶ 각 말은 색상, 캐릭터 모양으로 구분



주사위



- ▶ 1~6까지 숫자로 구성
- ▶ 게임 진행에 필수
(주사위로 이동 칸 수 결정)

상장, 상품

- ▶ 모험상, 적극상, 특별상
- ▶ 상품: 필기구 세트 + 간식

이론 교육(15~20분)



여러분, 오늘은 청렴에 대해 알아볼게요.



강사



학생



‘청렴’은 착하고 바르게 사는 마음가짐을 말해요
오늘 우리는 이러한 마음가짐에 필요한 청렴의 6가지 덕목을 배울 거에요

청렴이 뭐에요?



‘덕목’이란 추구하고 실천해야 할 가치를 말해요.
우리는 ‘공정, 책임, 약속, 절제, 정직, 배려’를 보드게임을 통해 학습할 거에요

덕목이 뭐에요? 6가지 덕목에는 어떤 것이 있어요?



이론 교육(15~20분)

세부내용 1 - 청렴 교육

🎯 목표 : 청렴의 개념과 중요성 이해

- ▶ 청렴의 6가지 덕목을 사례 위주로 설명, 학생들이 청렴이 어렵지 않다는 것을 이해하도록 유도

공정

책임

약속

절제

정직

배려



강사 지침 및 유의사항

- ▶ 저학년이 이해할 수 있는 간단, 명료한 설명
- ▶ 핵심 메시지 강조
- ▶ 시간 관리(15~20분 분량)
- ▶ 사전에 교육 내용 파악
(시나리오 대본 참고)



사용 도구

- ▶ 교구 1. 청렴교육(시각자료)
- ▶ 교구 1-1. 청렴교육(시각자료) 시나리오 대본

이론 교육(15~20분)

세부내용 1 - 청렴 교육(시나리오 대본 예시)

[사전 강의 대본 예시]

* PowerPoint 슬라이드 순서에 따라 각 슬라이드를 '#번호'로 표시하였으며, 슬라이드 하단의 노트에도 페이지별로 대본이 작성되어 있습니다.

#1 안녕하세요. 저는 여러분이 하게 될 게임의 설명과 진행을 돋는 강사 OOO(이)라고 해요. 오늘 청렴을 주제로 하는 보드게임을 통해, 청렴에 대해 배우고 잘 실천할 수 있는 자세를 가져보도록 할게요. 다들 어제 나눠준 안내문 읽어보고 왔나요?

(답변)

오늘 우리는 화면에 보이는 친구들과 함께 청렴연수원으로 떠날 겁니다. 무사히 원정을 마칠 수 있도록 우리 함께 힘내보아요!

#2 우선 시작하기에 앞서, 청렴에 대한 간단한 사전교육을 진행한 뒤, 본격적으로 게임에 들어갈게요.

#3 일단 청렴이란 무엇인지 살펴보아요. '청렴'은 마음과 행동이 맑으며, 지나치게 욕심을 부리지 않는 것 (= 성품과 행실이 높고 맑으며, 탐욕을 부리지 않는 것)을 뜻해요. 누군가가 시켜서 하는 게 아니라 스스로 마음에서 우러나와, 남이 보고 배울만한 행동을 하는 것을 마음과 행동이 맑다고 합니다. 즉, 쉽게 말하면 착하고 바르게 사는 마음 가짐이 청렴과 같아요.

#4 청렴이라는 단어에 조금 더 친숙해지기 위해, 여섯 가지 세부 덕목으로 나누어 볼게요. 첫 번째는 '공정'이에요. 우리가 평소 '공평하다'라는 말 많이 쓰죠? 그와 비슷하게 공정이란 대상이 누구든, 똑같이 소중하게 대하는 것을 의미해요. 예를 들어, 새치기하지 않고 줄을 순서대로 선다거나, 물건이든 음식이든 서로 사이좋게 나누는 것이 공정입니다.

#5 두 번째는 '책임'입니다. 우리가 책임감이라는 말도 많이 쓰죠? 즉, 책임이란 자기 일을 스스로 열심히 해결하는 것을 말해요. 예를 들어, 도서관에서 책을 빌렸으면, 그 순간부터 책에 대한 나의 책임이 생겨요. 그래서 책을 깨끗하게 보고 다시 잘 돌려주면 비로소 책임감 있는 사람이 되는 것입니다. 반대로, 어떠한 일을 할 때 이유 없이 남을 탓하는 행동은 책임감이 없는 행동이라고 볼 수 있죠.

#6 세 번째는 '약속'이에요. 여러분들에게 가장 약속한 단어이지 않을까 싶고, 그만큼 그 중요성도 잘 알고 있을 거로 생각해요. 약속은 다른 사람과 앞으로의 일을 미리 정해두는 것입니다. 시간을 잘 지켜야 하는 시간 약속, 신호를 잘 지켜야 하는 교통 약속 등이 있는데, 다시 말해 친구, 선생님, 어른들과의 개인적 약속을 포함해 국가와 사회에 서 정한 규칙들도 잘 지켜야 하는 것이 약속입니다.

#7 다음은 '결제'인데요. 단어가 조금 약속하지 않은 친구들도 몇몇 있을 수 있는데, 쉽게 말해 내 물건이 아닌 것을 함부로 사용하지 않는 것을 말해요. 남의 물건을 가져가지 않고, 만약 그 물건을 쓰거나 빌리고 싶으면 먼저 허락을 받아야 결제력이 있는 사람입니다. 어쩌면 당연한 말들이죠? 제 생각에는 여러분들도 이미 이러한 행동들을 충분히 잘 실천하는 중일 거로 생각해요.

#8 다음은 '정직', 즉 솔직하게 말하고 행동하는 것을 말해요. 가장 대표적으로 거짓말을 하지 않는 것이 정직의 표본이에요. 예를 들어 시험이나 퀴즈를 볼 때, 다른 친구의 답을 몰래 보는 것은 정직하지 않는 행동이랍니다.

여러분, 피노키오 이야기 아시나요? 피노키오가 어떻게 행동했을 때 코가 길어졌죠?

(답변)

피노키오가 거짓말을 할 때마다 코가 계속 길어졌죠. 이는 작은 거짓말들이 쌓여서 큰 거짓말이 된다는 것을 보여주는 거예요. 비록 우리는 피노키오처럼 코가 길어지는 일은 없겠지만, 처음부터 솔직하게 말하고 행동하는 것이 좋겠죠?

#9 마지막으로 '배려'입니다. 배려란 상대방의 입장에서 생각하고 행동하는 것을 말해요. 즉, 기본적으로 다른 사람을 위할 줄 아는 마음이 가장 필요해요. 은행, 병원, 도서관 등 공공장소에서는 조용히 하고, 도움이 필요한 사람들을 먼저 나서서 도와주는 것이 배려라고 할 수 있어요.

#10 자, 지금까지 교육 듣느라 수고 많았어요. 이제 본격적으로 게임 설명을 할게요. 여러분이 보고 있는 이 두 친구가 보드게임의 말이 되어 여러분과 함께 여행을 떠날 거예요. 암행어사인 청백이는 잘못된 행동을 하는 사람이 있는지 감시하는 역할을 하고, 신문고인 권익이는 사람들의 이야기를 듣고 문제를 해결해 주는 역할을 담당하고 있어요. 즉, 이 두 친구 모두 사람들에게 청렴에 대해 알려주고 이를 잘 실천하고 있는지 확인하는 역할을 하고 있답니다.

#11 청백이와 권익이가 청렴을 실천하고 있는 우리들의 도움을 받아, 청렴연수원에 가려고 해요. 우리는 원정대를 꾸려 두 친구와 함께 청렴연수원으로 떠날 거예요. 목적지에 도착하면 선물과 상장도 드릴 예정이니, 무사히 모험을 마칠 수 있도록 여러분이 도와주길 바라요.

#12 일단 여러분들이 총 20명(예시)이니까 5명씩 4개 팀으로 나눌 겁니다. 팀별로 보드 말 담당자, 퀴즈 답변자, 이유 설명자, 사례 소개자, 주사위 담당자를 상의해서 결정하세요. 그런 다음, 주사위를 굴릴 순서와 말 선정을 가위바위보로 정할 거예요. 여기 있는 이 주사위를 굴리고, 나오는 숫자만큼 말을 이동시킬 겁니다. 말이 이동하는 곳마다 수행해야 할 미션들이 있어요. 그 미션들을 출렁하게 수행하고 먼저 도착 지점까지 가는 팀이 1등 원정대가 됩니다.

#13 아까 제가 말이 이동하는 곳마다 미션을 수행해야 한다고 말씀드렸죠? 하지만 그 미션 말고도 합정, 보너스, 이동 칸이 존재하는데요. 합정은 한번 쉬기, 보너스는 미션 수행 후 한 번 더 주사위를 던질 기회가, 그리고 이동은 경매놓은 지점까지 이동해야 해요. 선생님과 함께 게임이 어떻게 진행되는지 먼저 보여줄 예정이니 게임을 하다 보면 이해가 될 거예요.

#14 조금 전에 제가 말한 미션들을 성공적으로 마치게 되면, 정답 카드와 청찬 카드가 지급됩니다. 틀렸더라도 너무 걱정하지 말아요. 도전 카드와 용기 카드를 드릴 테니, 정답에 개도전할 수 있어요. 정답과 청찬 카드를 많이 모으게 되면 어떤 좋은 일이 생길 수도 있어요. 일단은 비밀이에요..!

#15 네, 이상으로 간단한 게임 설명을 마치고 본격적으로 게임에 들어가 보도록 하겠습니다. 하다가 이해가 안 될 땐 다른 선생님이 잘 도와주실 거예요. 자, 이제 팀을 나눠 볼까요?

이론 교육(15~20분)

세부내용 2 - 게임 소개

▣ 목표

- ▶ 학생들은 팀을 꾸려 ‘원정대’를 구성하고, 함께 동행할 보드 말(게임 캐릭터)을 선정
- ▶ 게임 캐릭터와 함께 모험을 떠나며, 게임의 목적을 이해하게 함

참가 인원 ▶ 20명 내외(5인 1조로 구성)

게임 구성품 ▶ 보드게임 세트, 주사위, 퀴즈



▣ 사용 도구

- ▶ 교구 1. 청렴교육(시각자료)
- ▶ 교구 1-1. 청렴교육(시각자료) 시나리오 대본
- ▶ 교구 2-2. 진행자용 게임 설명서
- ▶ 보드게임 교구

▣ 강사 지침 및 유의사항

- ▶ 게임과 교육목표의 연결성 파악 및 설명
- ▶ 실물 보드게임 사전 제작 요망
- ▶ 게임 방법 사전 파악
(진행자용 게임 설명서 참고)

보드게임 진행(30~40분)

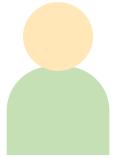
보드게임 팀 구성 및 역할 분담



보드 말 담당



퀴즈 답변자



이유 설명자



사례 소개자



주사위 담당

- ▶ 인원 부족 시, 일부 역할 겸임(퀴즈 답변 + 이유 설명)
- ▶ 퀴즈 답변과 이유 설명에 대한 토의는 원정대 단위로 같이 진행
- ▶ 역할은 번갈아 가면서 담당 → 모든 사람의 적극적 참여 유도

강사

- ▶ 청렴 교육 진행, 보드게임 규칙 설명
- ▶ 퀴즈 출제 및 활동 지도, 감독
- ▶ 보드게임 진행, 전체적 흐름 관리

보조 교사

- ▶ 학생들 활동 지원
 - 보드게임 진행 중 카드 분배
 - 보드게임 카드 개수 확인 및 점수 계산 등

보드게임 진행(30~40분)

보드 세팅 및 배치



보드판과 주사위는 교실
중앙에 배치



각 조별로 기본 시작 카드
1세트씩 제공



보드 말은 '출발'
위치에 배치



퀴즈 PPT는 강사가 화면 송출

보드게임 진행(30~40분)

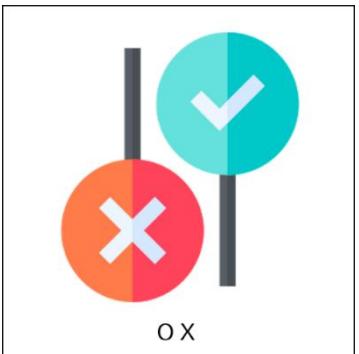
게임 진행 순서



보드게임 진행(30~40분)

퀴즈 운영 가이드

<퀴즈 종류>



OX 퀴즈

문제 1

친구가 나를 놀려서 화가 났을 때, 바로 소리지르거나 친구를 밀쳐버린다

 /

정답

 /

친구에게 내가 왜 기분이 나빴는지 잘 설명하는 것이 먼저다



객관식 퀴즈

문제 1

새로 전학 온 친구가 나에게 화장실이 어디 있느냐고 물었다. 나의 올바른 대답은?

1) 교실 뒷문으로 나가서 왼쪽에 가면 있어
2) 우리 학교는 화장실이 없어
3) 있잖아, 나는 알려주기 싫어

/

정답

1번

새로 온 친구를 위해 배려하며 챙기는 마음을 가진다

/

보드게임 진행(30~40분)

퀴즈 운영 가이드



친한 친구와의 약속은 지키지 않아도 된다?



강사



학생

정답 시, **정답 카드** 지급

정답 확인 후, 반드시 선택한 이유를 설명하게 해야 함

X



우리 친구들은 왜 그렇게 생각했나요?



다른 사람과 한 약속은 모두 소중하기 때문에 잘 지켜야 합니다.

이유 설명이 적절하다면 **칭찬 카드** 지급

※ Tip 이유 설명에 한계가 있을 수 있으므로, 유사 범위 내이면 정답 처리

보드게임 진행(30~40분)

퀴즈 운영 가이드



강사

학생



친한 친구와의 약속은 지키지 않아도 된다?

X



정답 시, **정답 카드** 지급

정답 확인 후, 반드시 선택한 이유를 설명하게 해야 함



우리 친구들은 왜 그렇게 생각했나요?

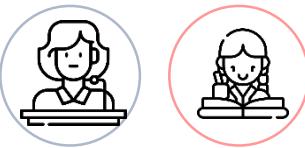
친구와 약속했기 때문입니다.



이유는 다소 부실하지만 설명하려고 하는 시도를 높게 사, **용기 카드** 지급

용기 카드를 사용해 다시 한 번 이유 설명에 도전할지, 자신의 차례를 끝낼지 의사를 묻고 그에 맞게 대응

※ Tip 긍정적 경험과 피드백이 중요하므로 도전에 의의를 두어 카드 지급



강사

학생

보드게임 진행(30~40분)

퀴즈 운영 가이드



친한 친구와의 약속은 지키지 않아도 된다?



오답 시, **도전 카드** 지급

도전 카드를 사용해 다시 한 번 문제풀이에 도전할지 차례를 종료할 것인지 의사를 묻고 그에 맞게 대응

※ Tip 긍정적 경험과 피드백이 중요하므로 다시 도전해보자는 의미에서 카드 지급

- ▶ 문제를 틀리거나 이유 설명이 미흡한 경우에만 특정 카드(용기, 도전)를 사용해 재도전 가능, 사용한 카드는 회수
- ▶ 본인들 차례에만 재도전 가능하며 차례가 끝난 경우 카드 사용 불가
- ▶ 용기 카드 또는 도전 카드가 남아 있다면, 재도전 횟수에 제한 없음

※ Tip 위 사항들을 사전 고지 바람

보드게임 진행(30~40분)

카드 배점 및 유의사항



카드 배점



정답 카드, 칭찬 카드 2점

도전 카드, 용기 카드 1점

유형	지급	점수
정답+이유 타당	정답 카드+칭찬 카드	4점
정답+이유 미흡	정답 카드+용기 카드	3점
오답	도전 카드	1점



유의사항

- ▶ 점수 배점은 특별한 상황을 제외하고는 평가에 반영하지 않음
 - 게임 완료 후 카드 개수가 가장 많으면서 개수까지 같은 팀이 2팀 이상 있을 경우에만 고려 (순위를 정하기 위함)
 - 배점은 학생들의 적극적 참여 유도를 위한 장치 (재도전 등)

※ Tip 문제풀이에 재도전하는 것이 더 좋은 결과를 얻을 수 있다는 분위기 형성
배점에 대해 사전 고지하되, 실제 평가에 반영되지 않음은 언급 자제

보드게임 진행(30~40분)

함정, 보너스 캔 규칙



함정 캔 도착 → 즉시 해당 팀 차례 종료
→ 다음 차례에 1번 쉬기 → 그 다음 차례에 청렴 실천 사례 소개 후 탈출 가능

함정



- ① 주사위 한 번 더 던질 기회 획득
 - ② 카드 2장(도전·용기) 획득 중 선택
- * 발표 시 두 가지 모두 획득 가능

보너스

※ Tip 자신들이 청렴을 실천했던 사례를 다른 팀 친구들에게 소개해야, 주사위를 던져 탈출할 수 있음을 설명 발표를 하지 않으면 탈출이 불가능하다는 것에 두려움을 갖지 않도록 긍정적 분위기 조성이 중요

※ Tip 청렴을 실천한 사례를 발표하면 두가지 보너스를 모두 획득할 수 있음을 설명
함정 캔과 달리 사례 발표가 선택 사항이므로 부담을 주지는 않도록 하나, 발표하는 방향으로 학생들 유도

보드게임 진행(30~40분)

게임 종료 및 승리 조건



게임 종료 조건

- ▶ 마지막 칸 도착
목적지 도달 시 해당 원정대의 원정을 종료
- ▶ 게임 종료
모든 원정대가 목적지에 도달하면 게임을 종료



승리 조건

- ▶ 원정 완료 기준
가장 먼저 목적지에 도착한 팀이 승리
- ▶ 카드 개수 기준
게임 종료 후 가장 많은 카드 개수를 보유한 팀이 승리

※ Tip 게임과 관련한 자세한 사항은 ‘진행자용 게임 설명서’ 참고 (필독 요망)



강사 지침

- ▶ 강사: 학생들이 끝까지 게임에 집중해서 본인들의 역할을 다하도록 격려
(일찍 도착하지 못하거나 카드 개수가 다른 원정대보다 적은 팀의 학생들은 의기소침해질 수 있음)
- ▶ 보조 교사: 학생들 관리
(소란 피우거나 자리를 이탈하지 않도록 관리)

교육 성과 측정(5~10분)

학습지 풀이

학생들이 청렴 교육에서 배운 내용을 정리하고, 스스로 문제를 해결할 기회 제공

청렴 교육	학습지	학년 반 이름:										
<p>* 연결되는 문장끼리 줄을 이어보세요.</p> <table border="1"> <tr> <td>학교 도서관에서 책을 빌렸을 때에는</td> <td>• 말을 걸거나 답을 물어보지 않는다.</td> </tr> <tr> <td>도로에 차가 없어도 횡단보도 신호등이 빨간 불이라면</td> <td>• 건너지 말고 초록 불로 바뀔 때까지 기다려야 한다.</td> </tr> <tr> <td>시험을 볼 때는 옆에 친한 친구가 앉아 있어도</td> <td>• 나도 책임지고 잘챙겨주며 아껴주어야 한다.</td> </tr> <tr> <td>집에 새 식구인 강아지가 생겼다면</td> <td>• 깨끗하게 읽고 도서관에 돌려주어야 한다.</td> </tr> <tr> <td>친구에게 연필을 빌렸는데 부러졌다면</td> <td>• 솔직하게 상황을 이야기하고 사과해야 한다.</td> </tr> </table>			학교 도서관에서 책을 빌렸을 때에는	• 말을 걸거나 답을 물어보지 않는다.	도로에 차가 없어도 횡단보도 신호등이 빨간 불이라면	• 건너지 말고 초록 불로 바뀔 때까지 기다려야 한다.	시험을 볼 때는 옆에 친한 친구가 앉아 있어도	• 나도 책임지고 잘챙겨주며 아껴주어야 한다.	집에 새 식구인 강아지가 생겼다면	• 깨끗하게 읽고 도서관에 돌려주어야 한다.	친구에게 연필을 빌렸는데 부러졌다면	• 솔직하게 상황을 이야기하고 사과해야 한다.
학교 도서관에서 책을 빌렸을 때에는	• 말을 걸거나 답을 물어보지 않는다.											
도로에 차가 없어도 횡단보도 신호등이 빨간 불이라면	• 건너지 말고 초록 불로 바뀔 때까지 기다려야 한다.											
시험을 볼 때는 옆에 친한 친구가 앉아 있어도	• 나도 책임지고 잘챙겨주며 아껴주어야 한다.											
집에 새 식구인 강아지가 생겼다면	• 깨끗하게 읽고 도서관에 돌려주어야 한다.											
친구에게 연필을 빌렸는데 부러졌다면	• 솔직하게 상황을 이야기하고 사과해야 한다.											



강사 지침

- ▶ 학생들이 학습지를 풀 시간 제공
(스스로 내용을 정리할 수 있도록 도움)
- ▶ 질문하고 답변하는 시간을 가짐
(학습지 내용이 왜 청렴에 해당하는지 대화하면서 교육 성과 확인)

교육 성과 측정(5~10분)

다짐서 작성

청렴을 실천할 의지를 다지고, 긍정적 가치관 형성에 기여

나의 다짐서

첫째, 나는 친구들을 차별하지 않습니다.

둘째, 나는 선생님, 친구들과 한 약속을 잘 지킵니다.

셋째, 나는 다른 사람의 물건을 욕심내지 않습니다.

넷째, 나는 상대방을 배려하는 사람입니다.

위 내용을 계속 잘 지킬 것을 나 _____ 은(는)
다짐합니다.

2025년 월 일
이름:



강사 지침

- ▶ 다짐서를 나눠주고 스스로 사인하도록 함
- ▶ 구체적으로 약속을 잘 지켜나가도록 함께 다짐서를 소리내 읽는 시간을 가짐
- ▶ 다짐서를 작성 후 집에 보내거나 교실 또는 사물함에 보관하도록 지도

소감 발표 및 시상(5~10분)

소감 발표

💡 기대 효과

- ▶ 학습 내용 정리 및 복습
- ▶ 개인적 경험과 표현 능력 향상

💡 강사 지침 및 유의사항

- ▶ 참여율이 저조하거나 발표 기회가 적었던 학생들 위주로 발표 기회 제공
- ▶ 진심으로 귀 기울여주고 긍정적인 피드백으로 마무리
- ▶ 보조 교사는 조별로 게임 수행 결과 수집 및 정리



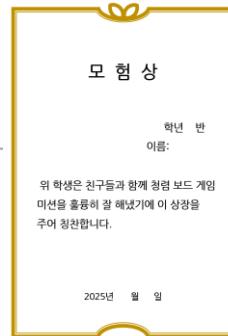
소감 발표 및 시상(5~10분)

상장 수여 및 상품 지급



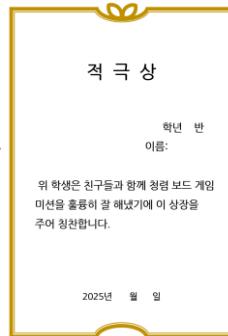
모험상

- ▶ 가장 먼저 모험을 완주한 원정대원들에게 제공



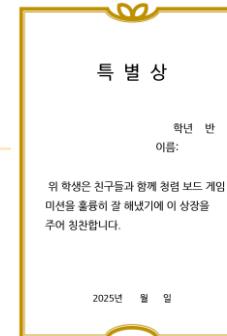
적극상

- ▶ 모든 원정대의 모험이 끝나고 가장 많은 수의 카드를 보유한 원정대원들에게 제공



특별상

- ▶ 모험상·적극상을 받지 못한 원정대원들에게 제공



상품

- ▶ 포켓몬 연필
- ▶ 포켓몬 색연필, 사인펜 세트
- ▶ 간식(과자, 초콜릿, 사탕)



강사 지침

- ▶ 상장은 교육 일자, 학년, 반을 기입 후 출력, 이름은 상장 수여 전 기입 (게임 종료 시까지 누가 어떤 상을 받을지 알 수 없음)
- ▶ 간식과 연필은 모든 학생들에게, 색연필, 사인펜 세트는 원정대별로 분배 (저학년의 경우 소외되는 학생을 만들지 않는 것이 가장 중요)

권장 사항

▶ 권장 시간: 총 80분

- 도입부 교육 15~20분 / 본 게임 30~40분 / 마무리 15~20분

▶ 교육 공간: 교실

- 교실 내 PC, 프로젝터, 음향시스템 이용, 개인 책상, 의자 활용

▶ 게임 카드는 공개적으로 즉시 지급

- 보조 교사가 게임 공간을 돌아다니며 결과에 따라 카드 지급

▶ 게임 참여가 소극적일 시, 주어진 역할의 순환 강조

▶ 함정 칸 발표는 부담 없이 자신감 있게 발표하도록 유도

참고 자료

퀴즈 자료

- ▶ 게임 구성품의 일부, PPT 파일로 제공
- ▶ PC 등 화면에 띄어놓고 활용하거나, 필요 시 인쇄하여 사용

상장

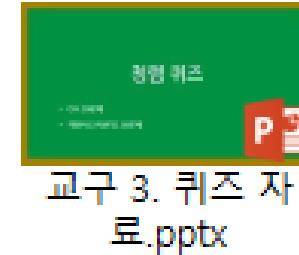
- ▶ 게임 구성품의 일부, PPT 파일로 제공
- ▶ 상황에 맞게 날짜와 학년, 반 기입 후 출력해 사용

디지털 보드 판

- ▶ 실물 보드 판 사용을 권장하나, 사용자의 편의를 위해 PPT 형식의 보드 판 파일 함께 제공
- ▶ 카드, 보드 말, 주사위도 포함



교구 2-3. 디지털
보드판.pptx



교구 3. 퀴즈 자
료.pptx



교구 4. 상장.
pptx

강의용 PPT 요약본



1 청령이란?

청령

마음과 행동이 높고 맑으며,
지나치게 욕심을 부리지 않는 것

2 청령의 6가지 덕목

공정
누구나 똑같이 소중하게 대하는 것

순서대로 줄 서기

똑같이 나누기

2 청령의 6가지 덕목

책임
자신의 일을 스스로 열심히 하는 것

**책은 깨끗하게
보고 돌려주기**

남 헛하지 않기

2 청령의 6가지 덕목

약속
다른 사람과 앞으로의 일을 미리 정해두는 것

시간 잘 지키기

신호 지키기

2 청령의 6가지 덕목

절제
내 물건이 아닌 것을 함부로 사용하지 않는 것

**남의 물건
가져가지 않기**

**상대방의
허락 받기**

2 청령의 6가지 덕목

경직
사소한 일도 솔직하게 말하고 행동하는 것

**거짓말
하지 않기**

**시험시간에
친구의 답을
몰래 보지 않기**

2 청령의 6가지 덕목

배려
상대방의 입장에서 생각하고 행동하는 것

**공공장소에서는
조용히 하기**

**약한 사람은
도와주기**

강의용 PPT 요약본



※ 강의용 PPT 원본은 제출한 교구 자료에 포함됨

강의용 PPT 요약본



청렴의 개념과 중요성

- ▶ 청렴은 착하고 바르게 사는 마음가짐을 의미
- ▶ 초등학교 저학년 학생들이 청렴의 개념과 중요성을 쉽게 이해하도록 설명



청렴의 6가지 덕목

- ▶ 공정, 책임, 약속, 절제, 정직, 배려
- ▶ 실생활에서 경험할 수 있는 사례 위주로 각 덕목의 의미와 방법을 설명



게임 기반 학습

- ▶ 보드게임을 통해 이론을 실천과 연결
- ▶ 학생들이 문제를 해결하고, 사례를 생각하는 과정에서 자연스럽게 청렴을 습득하도록 유도
- ▶ 게임을 통해 협동심과 문제해결 능력 향상

교육프로그램 활용방안

기본

- ▶ 슬라이드로 이론 교육 진행
- ▶ 게임 내용을 화면 출력 또는 시뮬레이션을 통해 설명
- ▶ 실물 교구로 게임 진행
- ▶ 학습지, 다짐서를 이용해 교육 성과 확인

변형

- ▶ 보드 판의 재질을 천으로 변경, 사이즈를 키움
 - 학생들이 직접 보드 말이 되어 움직이는 체험활동 설계 가능

응용

- ▶ 디지털 보드 판에 VBA 도입, 실물 없이 보드 게임 가능
 - 태블릿 등 최신 기기 활용
- ▶ 수업이나 공간이 좁은 환경에서도 게임 진행 가능
- ▶ 퀴즈 내용을 연령, 직종에 맞춰 수정하면, 다양한 교육 대상자를 상대로 보드게임 활용 가능