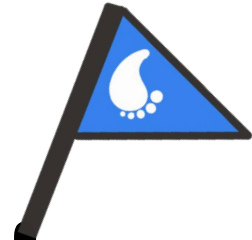




국민권익위원회 2025 국민참여
청렴연수원 청렴콘텐츠 공모전

청렴 발자국 탐험대

우리 학교에서 시작되는 청렴한 첫 걸음



접수 번호: ABCT08220271

접수 분야: 초등학생 청렴 교육프로그램

응모 구분: 비공직자(일반국민)

팀 명: 고인영·양지영

목차

1. 교육프로그램 개요

- 프로그램 개요
- 프로그램 구성 및 운영 방식
- 대상 및 기대 효과
- 프로그램의 특징 및 차별성

2. 수업 활용 가이드라인

- 수업 전 교사의 준비
- 수업 흐름도
- 도입
- 전개
- 마무리
- 교사용 안내서

3. 강의용 PPT

프로그램 개요

- 프로그램명: 청렴 발자국 탐험대 -우리 학교에서 시작되는 청렴한 첫 걸음-
- 대상: 초등학교 저학년
- 목적: 모든 학생이 ‘청렴한 선택을 실천하는 사람’으로서
청렴의 가치를 긍정적으로 체험하며,
학교생활과 일상생활 속에서 청렴을 지속적으로
실천하는 태도를 내면화하도록 돕는 것

프로그램 구성 및 운영 방식

- 운영 형태: 대면 지향(비대면도 가능)
- 운영 시간: 2차시(80분)
- 운영 장소: 교실, 강의실
- 활용 자료: ‘청렴 발자국 탐험대’ zep 링크, 교사용 PC, 대형 스크린 및 프로젝터, 팀별 디바이스(태블릿 및 스마트폰), 인쇄된 교구(선서문, 사건 / 추리카드 1세트, 실천카드 1인 1매, 코인, 주사위) ,교사용 활동안내서, PPT, 필기구
- 운영 방식: 교사- 안내,진행,피드백 / 학생 - 탐색,토론,발표(모둠학습)

기대 효과

1. 게임을 통해 청렴의 의미와 중요성을 즐겁고 자연스럽게 익히며, 체험 중심 학습으로 청렴 실천 의지를 기를 수 있다.
2. 생활 속 사례를 바탕으로 한 모의 체험을 통해 청렴을 이해하고 도덕성과 자기 주도성을 높힐 수 있다.
3. 팀별 토론과 발표 과정을 통해 협동심, 의사소통 능력, 비판적 사고력을 길러 청렴한 태도를 형성할 수 있다.
4. 마무리 활동으로 청렴 실천 카드를 작성하며 책임감과 실천 의지를 강화하고, 청렴한 사회 구성원으로 성장할 수 있다.

프로그램의 특징 및 차별성

- 청렴의 의미를 알지 못해도 추리게임을 통해 점수를 얻으면서 청렴의 중요성과 개념을 익힘과 동시에 청렴한 사람으로 인정받는 경험과 긍정적 효능감을 느낄 수 있다.
- 학교, 가정(등) 다양한 교육환경에서 장소제한 없이 사용 가능하다.

수업 전 교사의 준비

- 대형 스크린에 화면을 띄워 전체가 볼 수 있게 한다.
- 교사는 교구를 모두 인쇄하고 카드 봉투와 주사위를 오려 붙이고, 사건 카드 1세트, 추리 카드 팀 별 1세트, 청렴 실천 카드는 1인1매가 되도록 제작한다.
- 교사는 사건 카드에 적힌 장소(교실, 도서관, 운동장, 학교 인근)에 따라 카드를 분류하여 장소 별 봉투에 넣고, 학생들이 무작위로 뽑을 수 있도록 준비한다.

수업 전 교사의 준비

- 학생 인원수에 따라 3~4명씩 책상을 모둠으로 미리 배치한다.
- 각 팀에 디바이스 1개, 추리카드 1세트, 선서문, 주사위를 제공할 수 있도록 준비한다.
- 디바이스 인터넷 연결, 배터리 잔량, 웹 페이지 실행 가능 여부를 체크한다.
- 학생들이 볼 수 있도록 칠판에 코인 점수 판을 그려둔다.

수업 흐름도

<도입>

1. 인사 및 분위기 조성
2. 청렴 의미 질문
3. 청렴 발자국 탐험대 선언문 낭독
4. 게임준비

<전개>

1. '게임 방법' 맵 탐험
 2. '보드판' 맵 이동 및 보드게임 시작
- +) 추리칸 예시설명

<마무리>

1. 결과 발표 및 코인 정산
2. 청렴 실천 카드 작성 및 발표
3. 정리 및 마무리

<도입>1-3

1. 인사 및 분위기 조성

- 학생들에게 반갑게 인사하며 오늘 수업의 주제를 소개한다.

2. 청렴 의미 질문

- 오늘 활동의 주제인 ‘청렴’의 의미를 물으며 학생들의 답을 칠판에 간단히 정리하며 공감한다.
예시) “여러분은 ‘청렴’이 무슨 뜻이라고 생각하나요?
친구와 사이좋게 지내는 것일 수도 있고, 약속을 잘 지키는 것일 수도 있어요.”

3. 청렴 발자국 탐험대 선언문 낭독

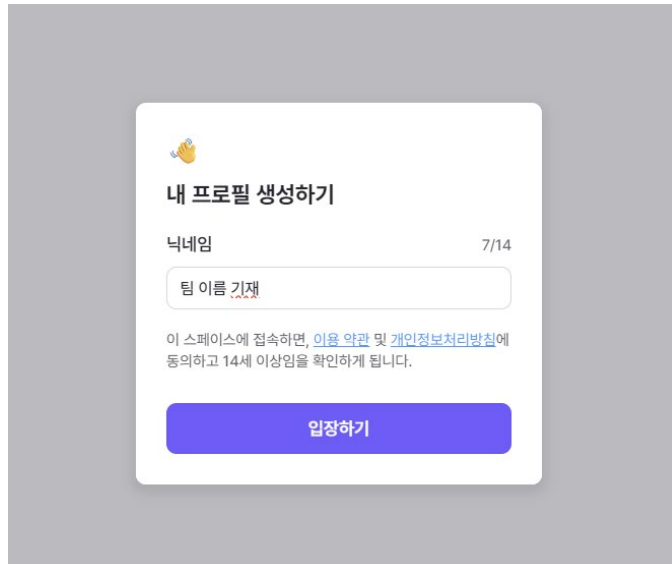
- 선언문 낭독을 통해 탐험대원으로서 지켜야 할 약속과 학습 목표를 공유하며 활동의 중요성을 강조한다. 특히 선언문 속에는 추리 게임 해결에 필요한 힌트가 담겨 있다는 것을 언급하며 학생들이 집중해서 읽도록 유도한다.

<도입>4

4. 게임 준비

- 3-4명씩 팀을 구성하여 각 팀당 1개의 디바이스를 준비한 후 팀 이름과 게임 순서를 정한다.
- ZEP에 구현된 ‘청렴 발자국 탐험대’ 접속 링크를 공유한다.

링크: <https://zep.us/play/VqVwMO> 입장 코드: 26004945



⇒ 링크 접속 후 팀 이름을 ‘닉네임’에 기입하도록 안내한다.

<전개>1

1. '게임방법' 맵 탐험

- 교사는 학생들과 함께 아바타를 움직이며 '게임 방법' 맵을 탐험한다.
각 구간마다 규칙이 그림과 함께 제시되어 있으며, 교사는 이를 짚어주며 추가설명을 덧붙인다.
- 학생들은 교사의 안내를 들으며 맵을 따라 내려간다.
맵 하단의 보드판 맵으로 이어지는 포탈을 통해 본격적인 게임을 시작한다.



<전개>2

2. '보드판' 맵 이동 및 보드게임 시작

- 팀 별로 주사위를 굴려 숫자만큼 아바타 말을 이동하며 도착한 칸에 따라 문제 풀이가 진행된다.
- 도착한 칸이 사건 칸일 경우, 교사는 학생에게 '장소' 사건 카드 봉투에서 랜덤으로 한 장을 꺼내게 한다. 뽑은 카드의 해당하는 답안을 팀원들과 토론 후 가장 청렴한 선택을 결정한다.
- 선택한 답과 이유가 청렴하면 교사는 팀에게 코인 1개를 지급하고, 팀별 코인을 기록한다.

사건 칸 도착(맵)



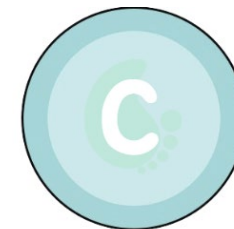
사건 카드 1장 뽑기



①,② 중 옳은 답 선택



코인 지급



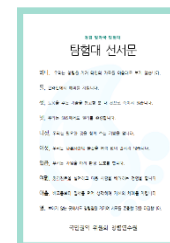
〈전개〉2

- 도착한 칸이 추리 칸일 경우, 모든 팀이 참여하는 추리 게임이 시작된다. 교사는 청렴 선서문 중 임의로 한 문장을 선정하여 학생들에게 알려주고, 학생들은 그 문장과 관련된 추리 카드 속의 인물 · 장소 · 행동 카드를 각각 하나씩 조합하여 새로운 문장을 만든다.

추리 칸 도착(맵)



선서문 중 한 문장 선택

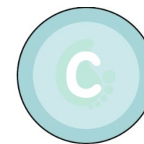
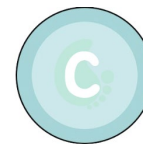


<전개>2

- 제일 먼저 “청렴!” 구호를 외친 팀에게 발표의 기회가 주어지며, 조합된 문장과 선서문의 의미를 연결해 발표한다.
- 교사와 다른 팀들이 그 답이 타당하다고 인정하면 해당 팀에게 청렴 코인 2개를 지급하고, 교사는 점수판에 반영한다.

옳은 답 선택(청렴구호)

코인 지급



<전개>+

+) 추리칸 예시 설명

- 교사는 청렴 선서문 중 임의로 한 문장을 선정하여 학생들에게 알려준다.

예시)

교사: 여러분, 탐험대 선서문 문장 중

“넷, 우리는 SNS에서 권리를 존중합니다.”에 대한 단서를 바탕으로 추리카드를 조합해보세요.

청렴 발자국 탐험대 탐험대 선서문

하나, 우리는 청렴을 지켜 타인의 자료를 마음대로 보지 않습니다.

둘, 온라인에서 예의를 지킵니다.

셋, 도움을 주는 기술을 참고할 뿐 내 것으로 속이지 않습니다.

넷, 우리는 SNS에서도 권리를 존중합니다.

다섯, 우리는 필요한 것을 함께 쓰는 기쁨을 압니다.

여섯, 우리는 다른사람의 물건을 허락 없이 만지지 않습니다.

일곱, 우리는 자원을 아껴 환경 보호를 합니다.

여덟, 정리정돈을 실천하고 다음 사람을 배려하는 청렴을 합니다.

아홉, 배고픔보다 질서를 먼저 생각하며 자신의 차례를 지킵니다.

열, 보이지 않는 곳에서도 청렴함을 지키며 서로를 존중할 것을 다짐합니다.

국민권익 위원회 청렴연수원

<전개>+

- 단서: “넌, 우리는 SNS에서 권리를 존중합니다.”

예시)

학생: 청렴!(구호),

지우는 SNS에 사진을 허락 없이 공유하지 않았다.

이게 답인 것 같습니다.

교사: 맞았습니다. 청렴 코인을 2개 드리겠습니다.

2. 수업 활용 가이드라인



<마무리>1-3

1. 결과 발표 및 코인정산

- 각 팀이 모은 청렴 코인을 정산해 순위를 발표한다.

등수와 상관없이 모든 팀의 청렴한 태도와 협동심을 칭찬한다.

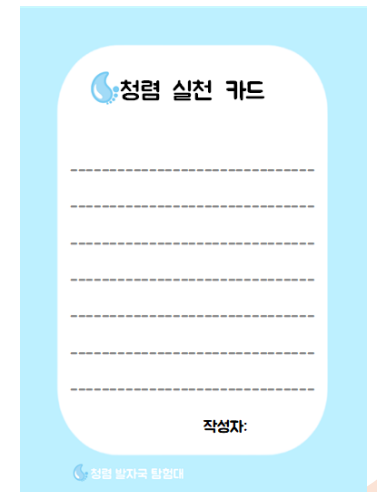
2. 청렴 실천 카드 작성 및 발표

- 오늘 느낀 점을 바탕으로 ‘청렴 실천 카드’에 앞으로 지킬 한가지 청렴 약속을 적는다.

각 팀에서 한 명씩 돌아가며 자신의 다짐을 발표해 친구들과 공유한다.

3. 정리 및 마무리

- 활동을 정리하며 수업을 마무리한다.



교사용 안내서

“우리 학교 속 숨겨진 청림의 발자국을 찾아라!”

오늘도 평범하게 흘러갈 것만 같던 우리 학교,
평소와 똑같은 하루를 보낼 것이라 생각하던 중,
우연히 교실 바닥에서 특이한 발자국을 발견한다.
친구들과 함께 발자국을 따라 작은 청림의 흔적을 찾아내는 순간,
평범하던 우리 학교가 모험과 발견으로 가득한
신비로운 공간으로 변하는데...

목차

- 1. 준비물
- 2. 게임 준비
- 3. 게임 세팅
- 4. 게임 진행
- 5. 점수 계산
- 6. 교사 운영 팁

청림 발자국 탐험대 -교사용 안내서-

1. 준비물

- ZEP에 구현된 '청림 발자국 탐험대' 접속 링크
- 교사용 PC, 대형 스크린 및 프로젝터
- 팀별 디바이스(노트북, 태블릿 및 스마트폰 등)
- 인쇄된 교구(선서문, 사건 카드, 교사 1세트, 추리 카드, 팀별 1세트, 실천 카드 1인 1매, 코인, 주사위)

2. 게임 준비

- 교사는 수업 PPT에서 ZEP 화면으로 화면을 전환 한다.
- 팀을 구성하여 각 팀당 1개의 디바이스를 준비한 후 팀 이름과 순서를 정한다.
- 교사는 사건 카드에 적힌 장소(교실, 도서관, 운동장, 학교 인근)에 따라 카드를 분류하여 각각의 봉투에 넣고, 학생들이 무작위로 뽑을 수 있도록 한다.
- 청림 사건 카드 1세트는 교사가 가지고 있다가 사건 칸에 도착 시 제시할 수 있도록 한다.
- 청림 추리 카드는 각 팀당 1세트의 카드(총 34장)를 준비하여 추리 게임에 사용한다.

3. 게임 세팅

- 모든 팀은 '게임 방법' 맵에서 시작하며 맵 하단의 포탈을 통해 '보드판' 맵으로 이동한다.
- 보드판은 4면이 각각 다른 장소로 구성되어 있다. (학교-도서관-운동장-학교 인근)
각 면의 칸에는 사건 칸, 추리 칸이 섞여있다.
- 모든 팀은 출발(START)칸에서 시작한다.

4. 게임 진행

- '게임 방법' 맵(게임 시작 전, ZEP 입장 시 첫 화면)
- (1) 접속 및 입장
-학생들은 공유된 링크를 통해 팀별 디바이스로 ZEP 접속 후, 미리 정한 팀 이름으로 아바타를 생성한다.
- (2) 맵 구조
-맵은 하단 방향으로 길게 이어진 직선형 코스로 설계되어 있다.
-경로를 따라 이동하면 각 구역마다 게임 규칙과 진행 방법이 간단한 시각 자료와 함께 배치되어 있다.
- (3) 교사의 역할
-각 팀의 아바타들과 함께 맵을 이동하며 세부적인 규칙을 설명한다.
-질문이 나오면 즉시 답변하여 학생들의 이해도를 확인한다.
- (4) 다음 단계로 이동
-모든 규칙 설명이 끝나면 맵 하단에 있는 포탈을 통해 '보드판' 맵으로 이동한다.

• '보드판' 맵(본격적인 게임 진행 공간)

- (1) 게임 순서
- 팀별로 주사위를 굴려 나온 숫자만큼 아바타를 이동한다. (칸 단위 이동)
도착한 칸에 따라 활동을 진행한다.

사건 칸	1. 칸에 해당하는 장소와 관련된 사건 카드를 학생이 랜덤으로 뽑아 읽게 한다. 2. 두 개의 문항 중 더욱 청렴하다고 느껴지는 답을 팀과 함께 골라 그 이유를 설명한다. 3. 선택한 답과 이유에 대해 교사와 다른 팀들이 타당하다고 느끼면 청림 코인 1개를 지급한다.
추리 칸	• 추리 칸에 한 팀의 골이라도 도착하면 모든 팀이 동시에 추리게임에 참여하여 역전의 기회를 가질 수 있다. 1. 교사가 선서문 중 임의로 한 문장을 선정한다. 2. 해당 문장에 대해 학생들이 추리할 수 있도록 한다. 3. 학생들은 추리 카드 속의 인물/장소/행동 카드를 각 하나씩 조합한다. 4. 선서문의 의미와 조합된 카드 내용을 통해 문장을 완성한다. 5. '청림!' 구호와 함께 완성된 문장과 이유를 발표한다. 6. 선택한 답과 이유에 대해 교사와 다른 팀들이 타당하다고 느끼면 청림 코인 2개를 지급한다.

(2) 게임 종료

- 모든 팀이 한 바퀴를 돌아 시작점으로 도착했을 경우에 게임이 종료되나, 일정 코인에 도달한 팀이 있거나 지정된 시간이 끝나면 게임을 종료하는 등 시간 분배에 따라 유동적으로 조절한다.

5. 점수 계산

- 청림 사건 카드 정답 → 코인 1개 / 청림 추리 카드 → 정답 코인 2개
- 최종 코인의 합계가 가장 높은 팀이 승리한다.

6. 교사 운영 팁

- 각 팀의 활동을 관찰하고 토론을 유도한다.
- 게임의 흐름과 반 분위기를 파악하여 난이도를 조절하고 힌트를 제공한다.
- 활동 중 학생들이 청렴과 무관한 행동 예시를 말하면, 긍정적으로 경정한다.
- 점수를 공개적으로 기록 및 관리하며, 점수 차이가 클 땐 보너스 퀴즈를 제공하여 균형을 맞춘다.
- 게임 후, 학생들에게 '청림 실천 카드'를 작성하게 하여 활동 내용을 생활로 연결할 수 있도록 한다.

*청림 발자국 탐험대 교구의 교사용 안내서를 통해 확인 가능합니다.



청림 발자국 탐험대

청림 발자국 탐험대에 온 것을 환영해요!





'청렴'은 어떤 모습일까요?



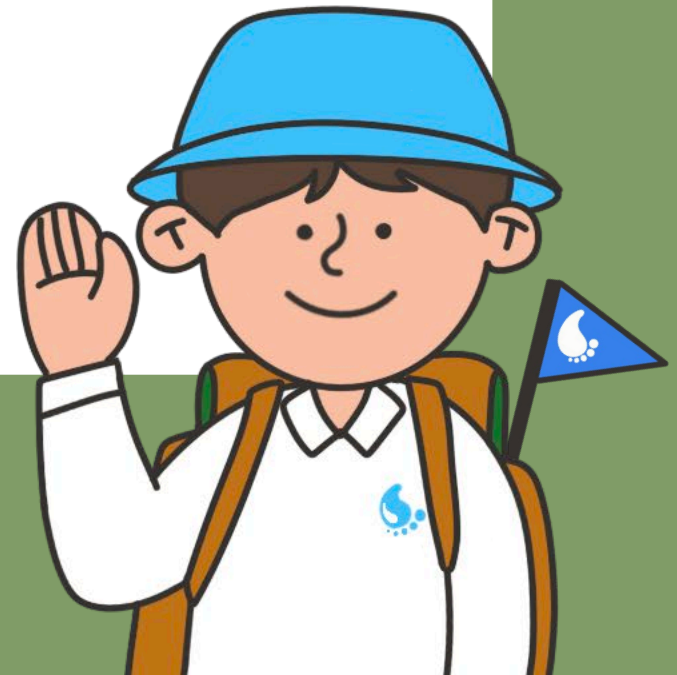
이런 행동들도 청렴의 모습이에요!

친구와 사이 좋게
지내는 모습

약속을 잘 지키는 모습

욕심내지 않고
함께 나누는 모습

함께 선서해볼까요?



우리 팀을 만들어봐요!



청림 탐험 세계로 출발!





탐험을 마쳤어요!

나의 청렴 실천 카드를 써볼까요?



우린 모두 청렴 발자국 탐험대!