

초등학생 청렴 교육프로그램 소개 및 활용방법

청렴탐정단: 사라진 가치를 찾아라!

팀명: 바루다

목차

- 
- 01** 교육 프로그램 개요
 - 02** 수업 활용 가이드라인
 - 03** 강의용 PPT - 요약본

01 교육 프로그램 개요

프로그램 개발 배경

- 사회 전반에서 청렴에 대한 인식이 저하되고 있음.
 - 특히 학습자가 '[초등학생](#)'이라는 점에서 올바른 청렴가치에 대한 교육 필요성 증대됨.
 - 궁극적으로 학생들이 올바른 도덕적 인식을 가진 사회 구성원으로 성장할 수 있도록 돋기 위함.
-

프로그램 목적

- 현실세계에서 맞이할 수 있는 청렴과 관련된 문제를 탐구하고 해결하며 **자기주도학습과 협동 학습**을 활용하도록 함.
 - **AI 학습틀**을 사용하여 현대 교육환경에 맞는 수업형태를 구현하고, 협력 활동과 자기성찰 시간을 통해 청렴의 의미를 탐색하고 앞으로 실천하도록 함.
 - 사회적 부패 사례와 처벌에 대해 언급하여 학습자들이 경각심을 가지도록 함.
-

핵심 교수전략

문제중심학습(PBL)

학습자들이 협동하여 문제를 해결해 나가면서
문제해결능력, 도덕적 사고력, 의사소통능력, 협력적 태도를
향상시키도록 함.

프로그램 대상/ 참여인원/ 장소



초등학교 고학년



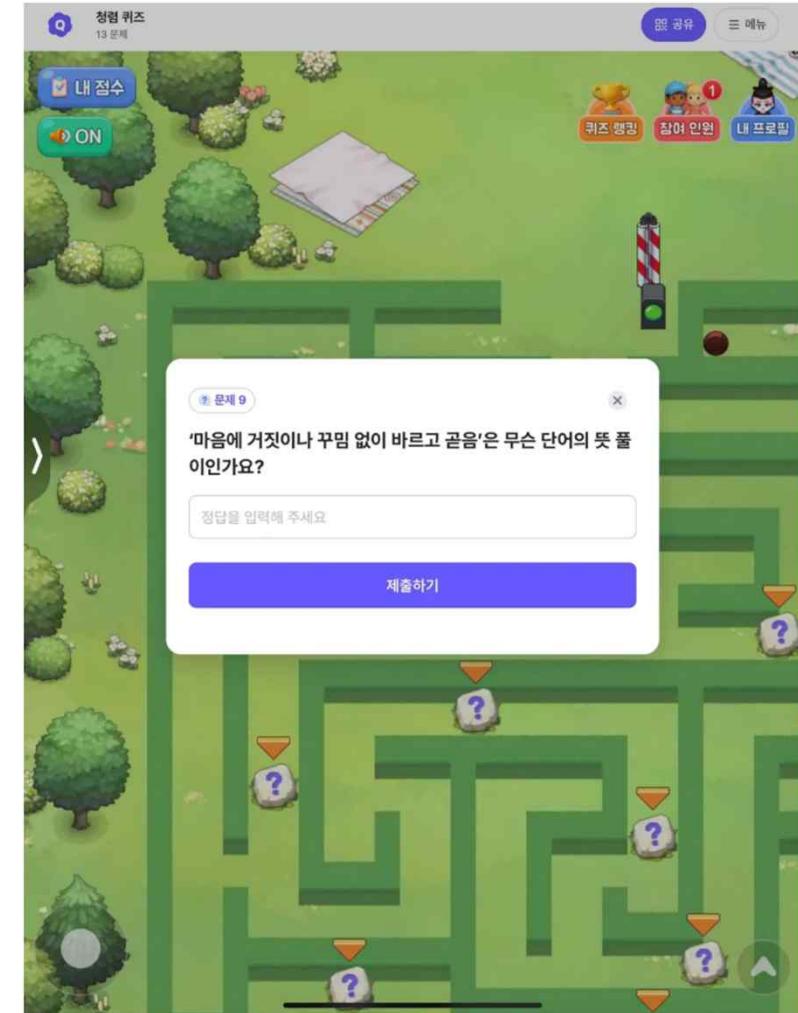
한 학급 약 25-30명
(5인 1팀)으로 교실에서 진행

프로그램 요약

- 청렴에 대한 이론과 청렴의 6덕목을 교육한 후 메타버스 zep 퀴즈맵을 통해 개념을 학습시킴
 - 학습자들이 팀을 이루어 청렴탐정단이 됨
 - 청렴탐정단은 청렴이 사라진 사건을 분석하며, 청렴 캐릭터를 수집해 나감
 - 사회적 부패의 사례와 처벌 현황을 알림
-

청렴 퀴즈맵 소개

청렴 개념과 6덕목에 대한 OX퀴즈, 주관식 퀴즈
13문제로 구성되어 있으며, 팀별로 대표 1명이
접속한 후 팀원 모두가 상의 하에 문제를 풀도록 함



청렴 사건 활동지 소개

각 팀에게 청렴사건 활동지를
제공하며, PPT로는 사건을
설명해주는 4컷 만화 형태의
힌트를 보여줌

사라진 청렴을 찾아라

반 번호: [] 이름: []

여러분은 사라진 청렴을 찾는 청렴 탐정단입니다!
각 상황을 살펴보고 청렴의 요소를 찾아 청렴기도를 모아보세요.

상황 1

대회 날, 심사장에는 세 작품이 나란히 놓여 있었습니다.
소리의 그림은 조용한 서울지만 독창적인 아이디어가 돋보였습니다.
온서의 그림은 간단한 색칠한 판. 솔직히 말하면 조금 평범한 그림이었죠.
수아의 그림은 수아의 그림은 원래 그림 실력을 가장 중요하게 평가했었습니다.
심사위원들은 원래 그림 실력을 가장 중요하게 평가했었습니다.
그런데 올해는 이상하게도 추천서가 아주 균 점수를 차지하게 바뀌었어요.
추천서는 누군가를 칭찬해 주는 글인데,
가끔은 이 글 때문에 노력보다 '누가 추천해 주었느냐'가 더 중요해질 때도 있어요.
소리는 추천서가 0점, 온서는 2점, 그리고 수아는 무려 5점이나 되었습니다.
결과 발표 순간, 모두의 입이 떡 벌어졌습니다.
1등은... 수아! 소리의 멋진 그림은 2등, 온서의 그림은 3등이 되었죠.
“아니, 왜?” 사람들은 속삭였습니다.
그러다 누군가 심사위원 책상에서 헛여진 메모를 발견했어요.
거기에는 이렇게 쓰여 있었습니다.
“수아는 내 내 조카니 잘 생겨줘.”

자, 탐정단 여러분 생각해볼까요?

Q. 이런 심사가 계속되면 대회는 어떻게 될까요?
Q. 이런 부당한 심사가 없기 위해서는 어떤 제도나 규칙이 생겨야 할까요?
Q. 심사 과정에서 어떤 청렴 가치가 사라졌다고 볼 수 있을까요?

소리
온서
수아

추천서

수아는
내 조카니 잘 생겨줘.

추천서

청렴 캐릭터 카드 소개

사건을 해결하면 청렴 캐릭터 카드를 획득함

청렴 캐릭터 카드란?

청렴의 6덕목을 형상화한 동물들의 모습이 담긴 카드를 의미함.

청렴의 6덕목은 공정, 책임, 약속, 절제, 정직, 배려이며 순서대로
사자, 개미, 강아지, 거북이, 올빼미, 코끼리와 같은 동물로 형상화함.



청렴 캐릭터 카드 예시

프로그램 준비물

- 디지털 청렴 캐릭터 카드
- 청렴 사건 스토리 활동지
- QR코드 스캔 가능한 스마트 기기 (팀별로 1개)
- 수업 PPT
- 청렴 퀴즈맵 접속 QR코드



프로그램 기대효과

- 게임기반 플랫폼인 메타버스 ZEP을 이용해 학습자들의 흥미를 유발하며 집중도를 높임
 - 학습자들이 청렴탐정단이라는 구체적인 역할을 부여받음으로서 학습참여도를 높임
 - 학급에서 발생가능한 갈등상황과 청렴의 가치를 연결지어 학습하면서 도덕적 사고력, 문제해결능력, 의사소통능력, 협력적 태도를 향상시킴
 - 프로그램 마지막에 청렴의 의미를 스스로 생각해보고 자신의 태도를 성찰하며 앞으로의 일상에서 청렴의 실천을 유도함
-

프로그램 활용방안

- 실제 초등학교에서 도덕·사회교과 연계 교육이나 창체시간 특별교육으로 활용 가능
 - 청렴 캐릭터 카드 QR과 퀴즈맵 등은 보완·확장하여 타 교육 프로그램에 재사용 가능
 - 교육청·지자체와 협력하여 다양한 대상을 위한 청렴교육 프로그램으로 확산 가능
-

02 수업 활용 가이드라인

프로그램의 전체적인 흐름 소개

총 프로그램 소요 시간 1시간

- 도입: 20분
- 전개: 30분
- 마무리: 10분

프로그램 형태: 참여형

프로그램 진행 장소: 실내

본 프로그램은 학생이 '청렴'을 생활 속에서 느끼고 실천하도록 돋는 수업임.
협동, 토의, 실천 중심으로 구성되어 실제 학교 현장에서 적용 가능함.

도입 단계

수업에 대한 목표 안내 (2분)

“요즘 학교나 일상에서 ‘불공정하다’고 느꼈던 경험이 있나요?”

→ 학생 스스로 상황을 떠올리며 공감 기반 학습 유도

청렴 개념 설명 (1분)

- 학생들이 이해할 수 있는 언어로 쉽게 풀어서 설명 진행
 - ‘나쁜 마음 없이 바르게 행동하고, 욕심 부리지 않는 것’
-

도입 단계

국가권익위원회 청렴연수원 영상 시청 (4분)

30초 ~ 4분 30초 영상 제공



"여러분은 이 영상을 보고 무엇을 느꼈나요?"

→ 영상을 보고 자유롭게 생각하고 이야기를 나눌 수 있는 시간을 제공함으로 청렴이 무엇인지
다시 한번 생각할 수 있게 함

도입 단계

청렴 키워드인 6덕목 안내 (3분)

- 정직, 약속, 책임, 배려, 절제, 공정
각 키워드를 학생들이 이해하기 쉽게 풀어서 설명 진행
- “이 덕목 중에서 내가 특히 잘 지키는 것은 무엇일까요?”
(자기 성찰 유도)

오늘의 활동 소개 (1분 이내)

- 진행할 수업 소개하며 아이들의 흥미 유발
-

도입 단계

팀 구성 및 팀별 퀴즈 풀이 (10분)

- 메타버스 ZEP 퀴즈맵 활용

“팀별로 한 명이 접속하고, 나머지는 함께 의견 나눠서 풀어볼게요”

→ 협력적 학습 방법 제시

“정답보다 이유를 잘 설명하는 게 더 중요해요”

→ 가치 있는 사고를 우선시함

전개 단계

청렴 탐정단이 되어 해결해야 할 청렴 사건 활동지 배부

“오늘은 누가 맞고 틀렸는지를 찾는 시간이 아니라 스스로 답을 찾아가는 시간을 가질 거예요.
친구들과 의견을 모아 진짜 청렴이 무엇인지 함께 발견해봐요”

“여러분이 청렴 탐정단이 되어 직접 단서를 찾아 진실을 밝혀야 합니다!”

→ 학생들이 주도적으로 사고하고 협력해 스스로 청렴을 깨닫도록 동기를 유발하기 위함

전개 단계

청렴 탐정단이 되어 해결해야 할 청렴 사건 활동지 배부

상황1 (공정한 심사가 사라졌다?!)

- 그림대회에서 공정하게 실력으로 선발되는 것이 아닌 '추천서'의 영향으로 1등이 결정됨.
- 부당한 심사를 막는 방안과 해당 상황에서 사라진 청렴 가치에 대한 질문 제공
- 사라진 청렴 가치: 공정

상황2 (사라진 상금과 기념품)

- 그림대회 시상식 날 참가자들이 받을 상금과 기념품 일부가 사라지지만, 주최측은 모든 전달이 완료되었다고 주장함.
- 상금과 기념품에 대한 소유권과 이러한 부패한 대회가 반복되지 않게 하기 위해 어떤 청렴의 가치가 필요한지에 대한 질문 제공
- 사라진 청렴 가치: 정직, 책임

전개 단계

상황3 (수상한 물품구매)

- 학생회에서 학급 물품을 구매할 시 사전승인 없이 물품을 구매하였으며 영수증에 개별 구매 내역이 존재하지 않음.
- 학생회에서 물품 구매 시 지키지 않은 청렴 가치에 대한 질문과 앞으로의 개선점에 대한 질문 제공
- 사라진 청렴 가치: 절제, 약속

상황4 (학급 물품이 사라졌다!)

- 학급 공용물품이 사라진 후 확실한 목격자나 증거가 없지만 학교 내에서는 0반을 범인이라고 몰아감. 추후 공용물품은 청소시간에 발견됨.
- 무고한 사람을 범인으로 몰아간 것은 어떤 청렴가치를 잃어버린 것인지, 이런 일을 반복하지 않기 위해서 어떤 규칙을 만들어야 할지 질문
- 사라진 청렴 가치: 배려

전개 단계

각 상황의 질문에 올바르게 답하면
청렴 캐릭터 카드 QR 코드 제공

“여러분~! 이 카드 받고 싶죠?
그럼 우리 다 같이 열심히 참여해서
청렴 캐릭터 꼭 받아봅시다!”

→ 학생들의 참여 의지와 학습 몰입도를 높임



전개 단계에서 유의사항

청렴 가치는 청렴 6덕목으로 구성되어 있으며, 이전 스토리의 답으로
제출한 청렴 가치는 중복해서 답으로 작성할 수 없음을 미리 공지

→ 아이들의 혼선을 방지하기 위함

“여러분, 아까 배웠던 청렴의 6덕목이 뭐였는지 기억나요?”

“여러분이 탐정이 되면 기억해야 하는 것이 있어요.
바로 사건에서 청렴의 가치는 다시 사용될 수 없다는 것이에요!”

“모두 청렴의 가치는 한 번밖에 사용될 수 없다는 것을 기억하고 사건을 해결해봅시다!”

마무리 단계

배운 내용 복습

“오늘 배운 청렴의 여섯 덕목, 모두 잘 기억 할 수 있죠?
앞으로는 말이 아니라 행동으로 청렴의 여섯 덕목을 보여줍시다!”
→ 청렴에 대한 개념과 필요성에 대한 내용 강조

소감 발표

“오늘 수업 어땠나요? 청렴의 6가지 캐릭터 중 가장 중요하게 생각하는 캐릭터 하나씩 골라볼까요?”
→ 캐릭터를 고름으로써 기억에 더 잘 남게 하고, 청렴을 실생활에 기억할 수 있게 만듦

03 강의용 PPT - 요약본

오늘 수업의 목표

01 청렴에 대한 이해

- 청렴의 6가지 덕목의 개념을 이해하고, 청렴의 필요성을 설명할 수 있다.

02 청렴과 실생활의 연결

- 학급 내에서 일어나는 갈등상황과 청렴가치를 연결하여 해결 방안에 대해 생각해보며 도덕적 사고력을 기를 수 있다.
 - 사회적 부패와 관련하여 청렴하지 않은 행동이 불러올 수 있는 불이익에 대해 이해하고 비판적 사고 능력을 함양할 수 있다.
-

청렴의 개념 & 영상 시청

청렴이란?

성품과 행실이 높고 맑으며, 탐욕이 없는 것

= 나쁜 마음 없이 바르게 행동하고, 욕심 부리지 않는 것

영상 시청



청렴연수원 – MZ 세대가 정의하는 청렴

왜 청렴해야 할까?

청렴은 우리 사회에 필요한 가치!

청렴하지 않으면?

친구가 대회 상을 받았는데, 알고 보니 부모님이 심사위원이었다면? -> 결과를 믿지 못하게 됨
공부하지 않고 돈으로 시험을 치르면? -> 열심히 공부한 친구들이 억울함

청렴 키워드 6개

정직

마음에 거짓이나 꾸밈이 없이
바르고 곧음

배려

도와주거나 보살펴 주려고 마음을 쓴

절제

정도에 넘지 아니하도록
알맞게 조절하여 제한함

약속

다른 사람과 앞으로의 일을
어떻게 할 것인가를 미리 정하여 둠

책임

맡아서 해야 할 임무나 의무

공정

공평하고 올바름

오늘 활동 소개 & 조 편성

<청렴 탐정단: 사라진 가치를 찾아라!>

팀 구성 후 청렴 퀴즈 풀기!

청렴탐정단이 되어 청렴 사건 해결 후 청렴 캐릭터 카드 수집하기!

청렴 퀴즈 풀기

QR 코드 인식해 주세요!



상황 1~4, 청렴 카드 수집하기

상황 1



청렴 카드 QR



상황 2



청렴 카드 QR



상황 3



청렴 카드 QR



상황 4



청렴 카드 QR



오늘 활동 복습



부패방지법?

청탁금지법?

공익신고자 보호법?

오늘 배운 청렴, 내일의 약속으로 이어가요!