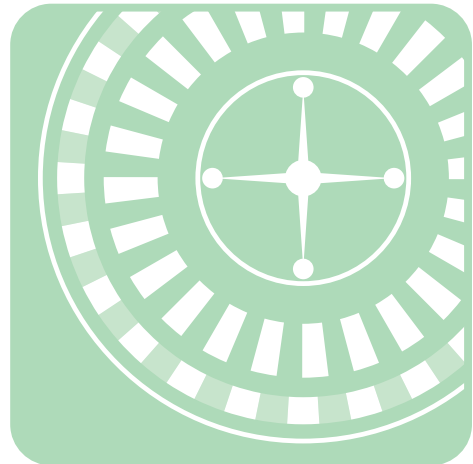


청소년 도박 예방교육 수업지도안

- 고3 전환기용 -



영화: 스무살송이

CONTENTS

청소년 도박 예방교육 수업지도안

1. 수업 개요 및 설명	2
2. 수업 운영 계획	3
가. 수업(1안): 도박중독의 심각성 이해와 해결방안 모색	3
• 수업 구성(2차시)	3
• 수업 차시별 계획 및 수업자료	4
나. 수업(2안): 도박중독의 문제점 인식 및 대처방안	9
• 수업 구성(2차시)	9
• 수업 차시별 계획 및 수업자료	10

청소년 도박 예방교육 수업지도안

고3 전환기 학생용



1. 수업 개요 및 구성

✿ 영화 『스무살송이』를 감상한 후 1안, 2안 중 선택하여 수업

	수업 주제	지도 내용	활동	적용	수준	준비물	비고
1안	도박 중독의 심각성 이해와 해결 방안 모색	도박의 개념, 도박 중독의 개념, 도박의 심각성 탐구	- 질문이 있는 서울형 토론 모형 - 질문 만들기 - 짝 토론 - 모둠 토론	- 교과(국어, 생활과 윤리 등) - 창의적 체험활동	심화	- 노트북 - 학습지 - 포스트잇 - A4 포스트잇 - 이젤패드 - 사인펜 - 필기도구	- 토론을 통해 깊은 사고 이끌어낼 수 있음 - 학생들의 적극성을 이끌어내기 어려움 (교과 수업과 연계 필요)
2안	도박 중독의 문제점 인식 및 대처 방안	영화의 내용을 바탕으로 도박 중독의 문제점을 알고 이를 바르게 대처할 수 있는 방안을 찾도록 지도	- 영화 속 인물의 감정에 이름 짓기 - 도박중독의 문제점과 해결 방안 강의(PPT) - 도박 문제에 대한 모둠 협력 작품 그리기	- 전환기 교육활동 - 창의적 체험활동 (인성교육) - 교과수업 (도덕, 사회 등)	-	- 학습지 - 필기도구 - A4 - PPT - 색연필 - 사인펜	-



2. 수업 운영

가. 수업(1인): 도박중독의 심각성 이해와 해결 방안 모색

※ 질문이 있는 서울형 토론 모형을 적용

❖ 수업구성(2차시)

차시	내용	교수·학습 활동	준비물
1	영화의 내용을 바탕으로 도박의 개념, 도박중독의 범위 및 심각성에 대해 이해	자료 탐구 <30분> • 영화 『스무살 송이』 감상 • 기본 내용 이해를 위해 서로 질문하고 답하기 • 짝 토론을 위한 개인 질문 만들기 - 영화와 관련하여 사실을 확인하는 질문 - 영화의 내용을 분석하는 질문	포스트잇 필기도구 학습지
		짝 토론 <10분> • 짝끼리 개인 질문 설명하기 • 짝 대표 질문 만들기 → 교사에게 제출	A4 포스트잇 사인펜
		영화 퀴즈 <10분> • 교사는 각 질문을 모아 퀴즈 진행 • 모둠별로 퀴즈 참여	스케치북 사인펜
2	도박이 삶에 미치는 영향, 도박에 빠졌을 때 혹은 도박에 빠진 친구를 보았을 때 어떻게 할지 삶에 적용하여 생각하고 토론	질문 만들기 <10분> • 개인 질문 만들기 - 내용을 평가·논평하는 질문 - 삶에 적용하는 질문	포스트잇 필기도구
		모둠 질문 선정 <15분> • 모둠원에게 개인 질문 설명하기 • 모둠 대표 질문 만들기 → 교사에게 제출 → 칠판에 게시 • 모둠별 질문(토론 주제) 선정하기 - 자기 모둠 또는 흥미로운 다른 모둠의 질문을 토론 주제로 선정 • 모둠별 질문에 대한 자신의 의견 정리하기	A4 포스트잇 사인펜
		모둠 토론 <15분> • 선정한 토론 주제로 모둠별 토론하기 • 토론 핵심 내용 정리하기	이젤 패드 사인펜
		발표 및 정리 <10분> • 모둠별 토론 결과 발표하기 • 자신 및 모둠원 토론 활동 느낌 나누기	

❖ 수업(1안) 차시별 계획

□ 1차시 수업

학습 주제		도박이란 무엇인가	차시	1/2
학습 목표		▶ 영화를 보고 영화의 내용을 이해할 수 있다. ▶ 도박의 개념, 도박중독의 범위 및 심각성을 이해할 수 있다.		
단계 (시간)	과정	교수-학습 활동 / 평가 활동	준비물	
		◎ 교수-학습 중심 활동 ◆ 평가 활동 ♣ 활동 시 유의사항 ㉠ 교사 조작 활동 ㉡ 학생 예상 반응		
도입 (5분)	학습 동기 유발	◎ 활동 동기 유발 ㉠ - 『타짜』 등 사진 자료 제시 - 도박과 관련한 학생들의 생각 질문 - 영화 『스무살 송이』 소개, 본시 학습 안내 ㉡ - 모듈별 착석 - 도박에 대해 가지고 있던 이미지, 생각 이야기 - 이번 시간의 활동 인지	PPT 영화 『스무살 송이』	
전개 (35분)	활동 과제 ①	◎ 영화 감상, 개인별 질문 만들기 ㉠ - 영화 『스무살 송이』 - 개인별로 질문을 만들도록 안내 (영화와 관련하여 사실을 확인하는 질문, 영화의 내용을 분석하는 질문) ㉡ - 질문의 조건에 따라 질문 만들기	포스트잇 필기도구	
	활동 과제 ②	◎ 짝 토론 ㉠ - 짝 토론 과정 제시, 지도 ㉡ - 짝끼리 개인 질문 설명하기 (질문 생성 이유, 질문 내용 설명하기, 모듈원끼리 질문의적합성, 타당성 판단하기) - 짝 대표 질문 만들기 (질문 중 하나를 선택하거나 여러 질문을 합치거나 수정하는 방식으로 합의) - 대표 질문 교사에게 제출	A4 포스트잇 사인펜	
	활동 과제 ③	◎ 영화 퀴즈 ㉠ - 짝 토론 질문 모아 퀴즈 진행 ㉡ - 모듈별로 퀴즈에 참여	스케치북 사인펜	
정리 (10분)	활동 정리	◎ 활동 마무리 ㉠ - 퀴즈 내용을 바탕으로 내용 정리 및 평가 ㉡ - 궁금한 점을 질의	PPT ※ 14p 예시 참고	
	차시 예고	◎ 다음 차시 안내 ㉠ - 오늘 활동을 바탕으로 모듈 토론을 할 것임을 안내		

□ 1차시 수업자료 예시

〈1차시 학습지〉

영화로 살펴보는 도박 - 『스』

— 학년 —

내용 학습

1. 영화를 보고, 영화를 보면 답할 수 있는 질문을 두 개 만들어 보자.

(질문1)

.....

(질문2)

.....

2. 짝과 작품의 내용에 대해 이야기를 나누며 서로의 질문 중 좋은 질문을 뽑거나 질문들을 합쳐 대표 질문을 만들어 보자.

.....

3. 친구들의 질문에 답을 써 보자.

(1)

.....

(2)

.....

(3)

.....

(4)

.....

(5)

.....

(6)

.....

(7)

.....

(8)

.....

(9)

.....

(10)

.....

1번은 개인 질문을 적는 칸으로, 학생들이 오른쪽 예시를 통해 개인 질문을 만들 수 있도록 지도한다.

학생들의 수준에 따라, 혹은 강조하고자 하는 내용에 따라 예시 질문을 변경하여 활용할 수 있다.

〈질문 예시〉

- 이 영화의 주인공은?
- 영화속 주인공은 어떤 도박에 빠지게 되었는가?
- 주인공이 도박에 중독 되었음을 알 수 있게 하는 주인공의 행동은?

2번은 짝 토론을 통해 대표 질문을 만드는 활동으로, 서로 자신의 질문을 만든 이유, 질문의 내용을 설명하도록 하고 개인 질문 중 하나의 대표 질문을 선택하여 포스트잇에 작성, 제출하도록 한다.

학생들이 제출한 포스트잇을 영화의 흐름에 맞게 정리하여 칠판에 적어주고 학생들이 학습지에 옮겨 적게 한다. (혹은 교사가 질문을 불러 주고 학생들이 스케치북에 답만 적는 형태의 퀴즈로 진행할 수도 있다.) 이후 영화의 내용을 떠올리며 모둠별로 답을 적어보도록 한다.

3번 활동의 과정에서 영화의 전체 내용을 정리할 수 있도록 교사가 적절히 설명을 보충한다.

□ 1차시 수업자료

〈1차시 학습지〉

영화로 살펴보는 도박 - 『스무살 송이』

___학년 ___반 이름: _____

내용 학습

1. 영화를 보고, 영화를 보면 답할 수 있는 질문을 두 개 만들어 보자.

(질문1)

.....

.....

(질문2)

.....

2. 짝과 작품의 내용에 대해 이야기를 나누며 서로의 질문 중 좋은 질문을 뽑거나 질문들을 합쳐 대표 질문을 만들어 보자.

.....

.....

3. 친구들의 질문에 답을 써 보자.

(1)

.....

.....

(2)

.....

.....

(3)

.....

.....

(4)

.....

.....

(5)

.....

.....

(6)

.....

.....

(7)

.....

.....

(8)

.....

.....

(9)

.....

.....

(10)

.....

.....

〈질문 예시〉

- 이 영화의 주인공은?
- 영화속 주인공은
어떤 도박에 빠지게
되었는가?
- 주인공이 도박에 중독
되었음을 알 수
있게 하는
주인공의 행동은?

모둠 토론 질문을 만들기 어려워하는 경우 다음과 같은 예시를 줄 수 있다.

- 도박과 게임의 차이는 무엇일까?
- 우리 주변에서 접할 수 있는 게임 중 도박의 특성을 가진 게임에는 어떤 것이 있을까?
- 도박을 하게 되는 이유(원인)는 무엇일까?(영화에 제시된 것 외에 다양한 원인을 생각해보자)
- 도박에 중독되었다는 것을 알 수 있는 표지는 무엇일까?
- 도박중독은 혼자 힘으로 벗어날 수 있을까?
- 도박중독으로 인해 발생할 수 있는 문제는 어떤 것들이 있을까?
- 가장 친한 친구, 혹은 소중한 가족 중 한 사람이 도박에 빠진다면 나는 어떻게 해야 할까?
- 내가 어떤 도움을 줄 수 있을까?



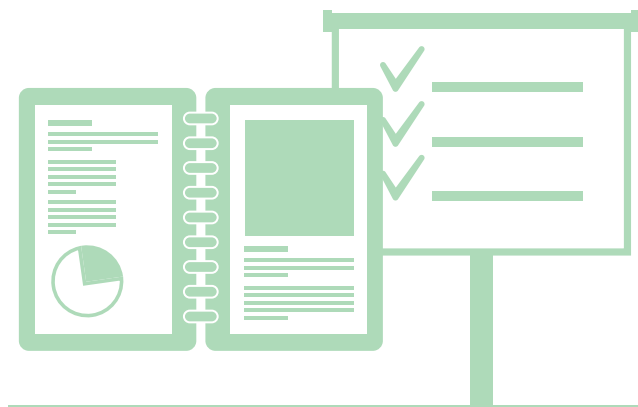
□ 2차시 수업

학습 주제	도박과 우리의 삶		차시	2/2
학습 목표	▶ 도박이 삶에 미치는 영향에 대해 깊이 생각할 수 있다. ▶ 도박중독에 대처할 수 있는 방안을 마련할 수 있다.			
단계 (시간)	과정	교수-학습 활동 / 평가 활동 ◎ 교수-학습 중심 활동 ◆ 평가 활동 ♣ 활동 시 유의사항 ㉠ 교사 조작 활동 ㉡ 학생 예상 반응	준비물	
도입 (5분)	학습 동기 유발	◎ 활동 동기 유발 ㉠ - 지난 차시 정리, 본시 학습 안내 ㉡ - 모둠별 착석, 이번 시간의 활동 인지	PPT	
전개 (35분)	활동 과제 ①	◎ 개인별 질문 만들기 ㉠ - 개인별로 질문을 만들도록 안내 (내용을 평가·논평하는 질문, 삶에 적용하는 질문) ㉡ - 질문의 조건에 따라 질문 만들기	포스트잇 필기도구 학습지	
	활동 과제 ②	◎ 모둠 질문 선정 ㉠ - 모둠 질문 선정 과정 제시, 지도 ㉡ - 모둠원에게 개인 질문 설명하기 (질문 생성 이유, 질문 내용 설명하기, 모둠원끼리 질문의 적합성, 타당성 판단하기) - 짝 대표 질문 만들기 (질문 중 하나를 선택하거나 여러 질문을 합치거나 수정하는 방식으로 합의) - 대표 질문 교사에게 제출 → 칠판에 게시 - 모둠별 질문(토론 주제) 선정하기 (자기 모둠 또는 흥미로운 다른 모둠의 질문을 토론 주제로 선정) - 모둠별 질문에 대한 자신의 의견 정리하기	전지 포스트잇 사인펜	
	활동 과제 ③	◎ 모둠 토론 ㉠ - 모둠 토론 과정 제시, 지도 ㉡ - 선정한 토론 주제로 모둠별 토론하기 - 토론 핵심 내용 정리하기		
정리 (10분)	발표 및 질의 응답	◎ 활동 마무리 ㉠ - 모둠별로 토론 내용 발표하도록 지도 ㉡ - 모둠별 발표, 궁금한 점을 질의		
	차시 예고	◎ 다음 차시 안내 ㉠ - 소감 들어보기, 학습 내용 정리 ㉡ - 소감 발표하기	PPT ※ 14p 예시 참고	

나. 수업(2안): 도박중독의 문제점 인식 및 대처방안

✿ 수업구성(2차시)

차시	내용	교수·학습 활동	준비물
1	영화 관람 및 영화 속 인물의 감정 탐구를 통해 도박중독의 문제점 인식	▶ 자료 탐구 - 영화 『스무살 송이』 감상(25분) ▶ 영화 속 인물의 감정 분석하기 짝토론(20분)	학습지 필기도구
2	도박중독의 개념과 문제점 설명 및 모둠 협력 작품 그리기	▶ 도박중독에 대한 강의 및 모둠 토의(20분) ▶ 모둠 협력 작품 그리기(10분) ▶ 모둠 작품 발표(15분)	PPT 색연필 사인펜 종이



❖ 수업(2안) 차시별 계획

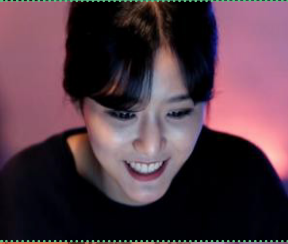
□ 1차시 수업

학습 주제	도박중독의 과정과 문제점 이해하기		차시	1/2
학습 목표	▶ 영화『스무살 송이』을 보고 도박중독의 문제점을 이해 할 수 있다. ▶ 도박에 중독되는 과정 및 문제점을 이해할 수 있다.			
단계 (시간)	과정	교수-학습 활동 / 평가 활동	준비물	
도입 (3분)	학습 동기 유발	◎ 교수-학습 중심 활동 ◆ 평가 활동 ♣ 활동 시 유의사항 ① 교사 조작 활동 ⑤ 학생 예상 반응	초콜릿	
		◎ 활동 동기 유발 ① - 한 학생에게 가위바위보 제시 - 이기면 초콜릿을 주겠다고 하고 학생에게도 무엇인가 걸도록 유도 ⑤ - 자신의 소지품을 걸 ① - 이 순간에 필요한 영화를 보겠다고 제시 ♣ - 가위바위보는 하지 않음		
전개 (40분)	활동 과제 ①	◎ 영화『스무살 송이』 감상, 도박중독의 과정 이해하기 ① - 영화『스무살 송이』 감상	영화『스무살 송이』	
	활동 과제 ②	◎ 영화 속 장면에서 주인공 송이의 감정에 이름 붙이기 ① - 영화 속 장면 7개로 학습지 구성 ⑤ - 영화 속 주인공이 각 장면마다 느꼈을 감정을 분석하고 학습지에 적기 - 감정에 점수 매기고 학습지에 적기 (좋은 감정은 양의 점수, 부정적 감정은 음의 점수를 줌) - 송이의 감정 및 판단에 대한 질문 만들기 - (짝 토론) 짝에게 질문하고, 대답하기	학습지 필기도구	
정리 (2분)	활동 정리	◎ 활동 마무리 - 학습지 마무리		
	차시 예고	◎ 차시 안내 ① - 오늘 활동을 바탕으로 모둠 토론을 할 것임을 안내		

□ 1차시 수업자료(학생용)

영화 속 장면	송이의 감정 (감정 점수)	송이의 감정 및 판단에 대한 질문 만들기(예시)
 “송이는 얼마 걸래?” “처음인데 10만원이면 충분하지.”		
 “와, 2.5배? 축하해 송이야.”		
 “사설 스포츠 토트?” “배팅 금액은 자유, 승률 100%, 확실한 정보야.”		
 “대출은 안돼, 한송이 너 제정신이나?”		
 “그 사이트 가짜래, 너희 돈 다 날린거야!”		
 “팁이나 많이 주세요.”		
 “조금만 버텨봐.” “고마워요, 언니.”		

□ 1차시 수업자료(교사용)

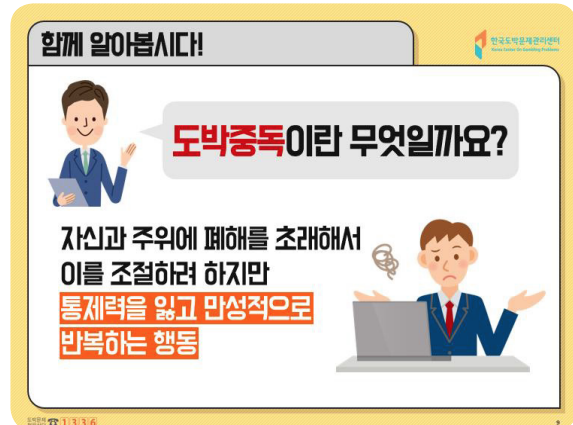
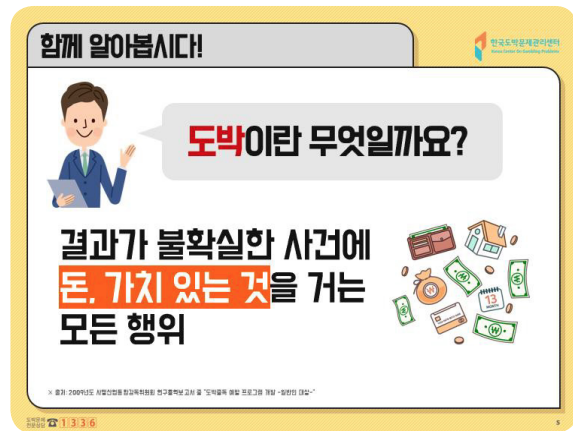
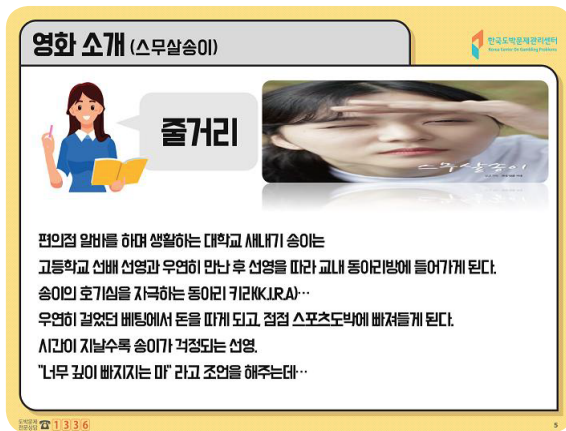
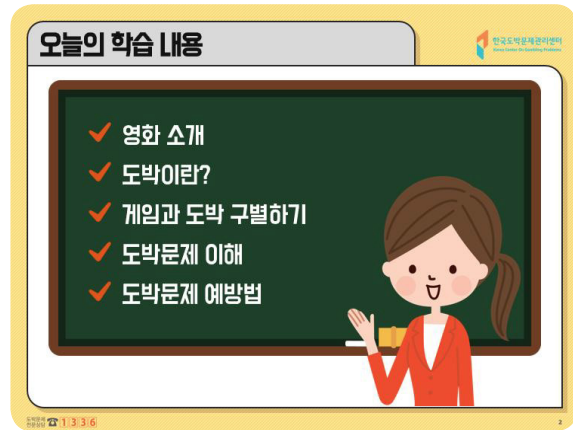
영화 속 장면	송이의 감정 (감정 점수)	송이의 감정 및 판단에 대한 질문 만들기(예시)
 “송이는 얼마 걸래?” “처음인데 10만원이면 충분하지.”	호기심, 겁남, 흥미, 기대감 등 (50점)	송이는 10만원을 걸 때 도박이라는 것을 몰랐을까? ☞ 알았더라도, 선배가 도박을 하고 있어 도박을 쉽게 할 수 있는 환경이었음
 “와, 2.5배? 축하해 송이야.”	행복감, 몰두함, 흥분됨, 재미 있음, 하늘로 뽕 뜬 느낌 등 (100점)	첫 도박에 돈을 따지 못했다면 송이는 도박에 중독되지 않았을까? ☞ 잃은 돈을 만회하고 싶을 수도 있음
 “사설 스포츠 토토?” “배팅 금액은 자유, 승률 100%, 확실한 정보야.”	기대감, 집착, 흥미 등 (60점)	선배의 만류에도 불구하고 송이는 왜 도박을 할 것을 고집할까? ☞ 도박에 대한 환상 등
 “대출은 안돼, 한송이 너 제정신이나?”	짜증, 거부감, 분노, 예민함, 싫어함 등 (-40점)	친구와의 관계가 틀어지고 있는데도, 송이가 자제하지 못하는 이유는 무엇인가? ☞ 이미 도박에 중독되어 집착하고, 통제하지 못하게 됨
 “그 사이트 가짜래, 너희 돈 다 날린거야!”	절망, 분노, 겁남, 무서움, 실망, 후회, 불행, 우울, 좌절, 증오 등 (-200점)	송이는 이제 도박을 하지 않게 될까? ☞ 이미 통제하기 어려운 상태임, 잃은 돈을 만회하고 싶을 수도 있음 등
 “팁이나 많이 주세요.”	겁남, 무서움, 자포자기, 증오, 좌절 등 (-150점)	송이를 이대로 내버려 둔다면 어떤 문제가 발생할까? ☞ 이차범죄를 일으키거나 불법 행위로 인생을 포기할 수 있음
 “조금만 베풀봐.” “고마워요, 언니.”	고마움, 유대감 등 (30점)	송이가 정상적인 생활로 돌아오기 위해 가장 필요한 것은 무엇일까? ☞ 가족, 친구 등 주변 사람들의 관심과 관계 회복

□ 2차시 수업

학습 주제	도박중독의 과정과 문제점 이해하기	차시	2/2
학습 목표	▶ 영화 『스무살 송이』을 보고 도박중독의 문제점을 이해 할 수 있다. ▶ 도박에 중독되는 과정 및 문제점을 이해할 수 있다.		
단계 (시간)	과정	교수-학습 활동 / 평가 활동	준비물
		◎ 교수-학습 중심 활동 ◆ 평가 활동 ♣ 활동 시 유의사항 ① 교사 조작 활동 ⑤ 학생 예상 반응	
도입 (3분)	학습 동기 유발	◎ 활동 동기 유발 ① - 전시에 가위바위보를 제시했던 학생에게 다시 상황 반복 - 이기면 초콜릿을 주겠다고 하고 학생에게도 무엇인가 걸도록 유도 ⑤ - 웃음	초콜릿
전개 (40분)	활동 과제 ①	◎ 도박중독의 과정 및 문제점 이해하기 ① - '청소년 도박 그것이 알고 싶다'를 활용해 도박중독 문제 강의 ⑤ - (모둠 토의) 도박에 중독되면 파괴되는 것 3가지 정하기 - 도박에 중독되면 파괴되는 것 3가지 정하기 발표 - 도박에 중독되면 가족 등과 같은 가까운 사람들과의 관계가 파괴되며, 스스로에게도 상처를 주어 자아가 파괴된다. 또한 경계를 파탄에 이르게 한다. <주제> 도박에 중독되면 파괴되는 것은? • 자아 • 관계 • 경제 ① - 도박중독의 문제점과 대처방안 강의	PPT ※ 14p 예시 참고
	활동 과제 ②	◎ 모둠 협력 작품 그리기 ① - “도박이란 ○○이다.”를 주제로 그림으로 표현 - 주제를 그림으로 어떻게 표현할지 의논하기 ⑤ - 모둠 협력 작품 그리기	PPT 전지 색연필 사인펜
	활동 과제 ③	◎ 모둠 작품 발표 ⑤ - 모둠 협력 작품을 돌아가며 발표	
	활동 정리	◎ 활동 마무리 - 궁금한 점 질의응답	
정리 (2분)	차시 예고	◎ 소감 발표	

□ 2차시 도박 예방 강의자료(한국도박문제관리센터)

- 영화로 알아보는 청소년 도박문제, 그것이 알고 싶다!



예방홍보-18-13

발 행 일 | 2018년 10월 31일

발 행 인 | 황 현 탁

편집·기획 | 박애란 예방홍보부장

편 집 | 예방사업팀 박은경 팀장, 윤진욱 선임, 최혜정 주임

지 은 이 | 김슬기 교사, 윤수경 교사, 이해진 교사

감 수 | 주소연 장학관

발 행 처 | 한국도박문제관리센터

서울시 종로구 북촌로 18

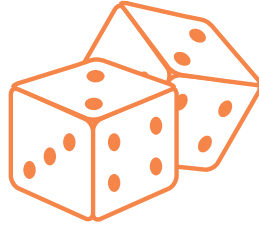
Tel : 02-740-9000 Fax : 02-740-9009

<https://www.kcgp.or.kr/>

헬프라인 무료상담전화: 1336

디 자 인 | 도트디자인

※ 사전 승인 없이 보고서 내용의 무단 복제를 금합니다.



신입생 송이는 고등학교 선배 선영과 우연히 만난 후
선영을 따라 교내 동아리방에 가게 된다.
송이의 호기심을 자극하는 동아리 키라(K.I.R.A)...
시간이 지날수록 송이가 걱정되는 선영.
“너무 깊이 빠지지 마” 라고 조언을 해주는데...



서울특별시교육청
SEOUL METROPOLITAN OFFICE OF EDUCATION



한국도박문제관리센터
Korea Center On Gambling Problems