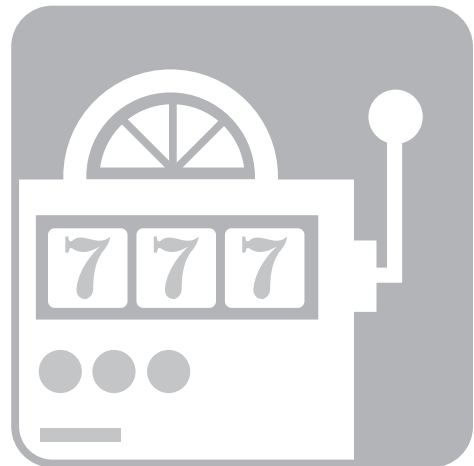


청소년 도박 예방교육 수업지도안

- 중학생용 -



영화: 홀릭

CONTENTS

청소년 도박 예방교육 수업지도안

1. 수업 개요 및 설명	2
2. 수업 운영 계획	3
가. 수업(1안): 월드카페 토론을 이용한 도박중독의 문제점 이해와 해결방안 찾기	3
•수업 구성(2차시)	3
•수업 차시별 계획 및 수업자료	4
나. 수업(2안): 도박중독의 문제점 인식 및 대처방안	11
•수업 구성(2차시)	11
•수업 차시별 계획 및 수업자료	12

청소년 도박 예방교육 수업지도안

중학생용



1. 수업 개요 및 구성

✧ 영화 『홀릭』을 감상한 후 1안, 2안 중 선택하여 수업

	수업 주제	지도 내용	활동	적용	비고
1안	월드 카페 토론을 이용한 도박중독의 문제점 이해와 해결방안 찾기	영화의 내용을 바탕으로 학생들 스스로 주제를 설정하여 도박중독의 문제점을 알고 해결방안을 찾도록 지도	- 영화를 보고 학습지 활동을 통해 도박 중독의 과정 이해하기 - 월드카페 활동을 통해 다양한 도박 문제에 대한 토론 및 해결방안 찾기 - 도박중독에 대한 PPT를 통해 행동요령 알기	- 창의적 체험활동(인성교육)으로 1차시만 운영 가능(1차시의 월드카페 설명 대신 PPT 수업) - 교과수업(도덕, 사회 등)에서 2차시로 활용 - 융합수업(창의적 체험활동 2차시 +포스터 그리기 +캠페인활동)	- 월드 카페 방식에 대한 충분한 사전 설명이 필요 - 학생들이 주제를 잘 설정하지 못하는 경우 교사의 지도가 필요
2안	도박중독의 문제점 인식 및 대처 방안	영화의 내용을 바탕으로 도박중독의 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	- 창의적 체험활동(인성교육) - 교과수업(도덕, 사회 등)	개념 설명이 미리 이루어지면 창의적인 작품이 나오지 않을 수 있음

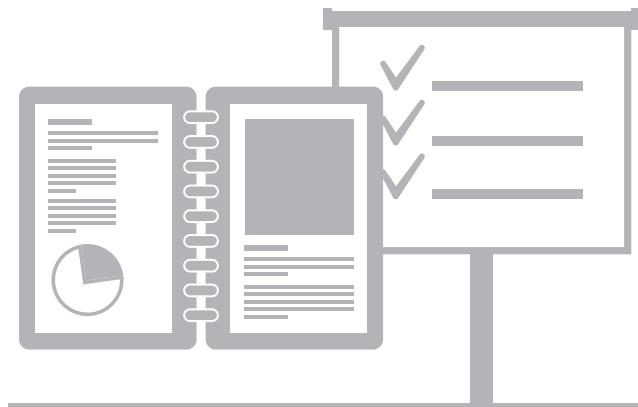


2. 수업 운영

가. 수업(1안): 월드카페 토론을 이용한 도박중독의 문제점 이해와 해결방안 찾기

✿ 수업구성(2차시)

차시	내용	교수·학습 활동	준비물
1	영화 관람 및 학습지를 통한 도박중독의 과정 알기	▶ 자료 탐구 - 영화『홀릭』 감상(23분) - 학습지 정리(10분) ▶ 월드 카페 토론 방법 설명(7분)	학습지 필기도구
2	월드 카페를 이용한 모둠별 토론	▶ 모둠별 주제 선정(개인 주제 → 모둠주제)(5분) ▶ 모둠별 주제 홍보(모둠별로 자신들의 주제 설명)(3분) ▶ 월드 카페 토론(15분) ▶ 토론 결과 발표(10분) ▶ '청소년 도박 그것이 알고싶다' PPT 활용, 정리하기	색연필 사인펜 4절지 PPT



❖ 수업(1안) 차시별 계획

□ 1차시 수업

학습 주제	도박중독의 과정과 문제점 이해하기	차시	1/2
학습 목표	▶ 영화 『홀릭』을 보고 도박중독의 과정을 이해 할 수 있다. ▶ 도박으로 생길 수 있는 문제점을 이해할 수 있다. ▶ 월드 카페 토론을 하는 방법을 알 수 있다.		
단계 (시간)	과정	교수-학습 활동 / 평가 활동	준비물
도입 (3분)	학습 동기 유발	◎ 활동 동기 유발 - 최근 청소년 도박문제가 크게 증가하고 있음을 설명 - 본시 학습목표 설명 : 도박중독의 과정 이해, 월드 카페 토론	
전개 (40분)	활동 과제 ①	◎ 영화 『홀릭』 감상, 도박중독의 과정 이해하기 - 영화 『홀릭』 감상 - 영화 속 주인공이 도박에 중독되는 과정에 대한 탐구 강조	영화 『홀릭』
	활동 과제 ②	◎ 학습지 정리 - 학습지를 통해 영화의 내용 정리 - 도박으로 인해 생길 수 있는 문제점 파악	학습지 필기 도구
	활동 과제 ③	◎ 월드 카페 토론 방법 설명 - 모둠별 주제 선정 방법(개인별 주제 제시 → 모둠 주제 확정) - 원하는 주제로 이동하면서 토론에 참여 - 토론 과정에서 생각 정리 기록하는 방법 등	학습지 (월드카페)
정리 (2분)	활동 정리	◎ 활동 마무리 - 학습지 마무리 - 궁금한 점 질의 응답	
	차시 예고	◎ 차시 안내 - 다음 차시에 월드 카페 토론을 할 것임을 안내	



□ 2차시 수업

학습 주제	도박중독의 문제점과 해결방안 찾기		차시	2/2
학습 목표	▶ 도박으로 인해 생길 수 있는 문제점을 찾아 낼 수 있다. ▶ 도박에서 벗어날 수 있는 방법을 찾아 낼 수 있다. ▶ 도박에서 벗어나는데 도움을 줄 수 있는 기관이나 상담전화 번호를 안다.			
단계 (시간)	과정	교수-학습 활동 / 평가 활동	준비물	
도입 (3분)	학습 동기 유발	◎ 활동 동기 유발 - 전시에 배운 월드 카페 토론을 간단히 정리 - 본시 학습목표 설명 : 도박중독의 문제점과 해결방안 찾기		
전개 (40분)	활동 과제 ①	◎ 도박과 관련된 모둠 주제 정하기 - 모둠 구성원 개인별로 주제 제안 → 모둠 주제 선정 - 모둠별 주제 홍보	영화 『홀릭』	
	활동 과제 ②	◎ 월드 카페 토론 - 1차 모둠별 토론(7분 내외) - 2차 토론(원하는 주제로 이동하여 2차 토론, 5분 내외) - 3차 토론(원하는 주제로 이동하여 3차 토론, 3분 내외) ◎ 월드 카페 토론 - 토론 결과 정리(모둠장) 및 발표	4절지 색연필 사인펜	
	활동 과제 ③	◎ 도박중독에서 벗어나는 방법 알기 - ‘청소년 도박, 그것이 알고싶다’ PPT 설명 - 도박중독은 치료가 필요함을 강조(관련 기관, 상담전화등 강조)	PPT ※ 16p 예시 참고	
정리 (2분)	활동 정리	◎ 활동 마무리 - 질의-응답 - 도박은 개인뿐만 아니라 사회적 문제임을 강조		



□ 1차시 수업자료

『홀릭』을 보고나서(학생용)

학년 () 반 () 번 성명 : _____

‘홀릭’을 보고 다음 물음에 답하시오.

Q) ‘홀릭’에서 주인공 미나가 달팽이 경주 게임을 시작한 계기와 이유는 무엇인가요?

▶ 계기 :

▶ 이유 :

Q) 주인공 미나가 도박에 빠졌음을 알수 있는 행동은 무엇인가요?

①

②

③

④

⑤

Q) ‘시작이 대박되고, 대박이 쪽박된다’는 말의 의미는 무엇인가요?

▶

Q) ‘도박폐인’은 미나에게 도박이 무엇이라고 했나요?

▶

Q) 엄마가 보험왕이 되서 상품으로 받아온 핸드폰은 무엇을 의미하나요?

▶

Q) 도박은 자신도 모른 채 점점 중독되어 마침내는 자기의 모든 것을 잃게 만듭니다.

우리가 도박에 빠진 친구를 위해 무엇을 할 수 있을까요?

①

②

③

④

『홀릭』을 보고나서(교사용)

학년 () 반 () 번 성명 : _____

‘홀릭’을 보고 다음 물음에 답하시오.

Q) ‘홀릭’에서 주인공 미나가 달팽이 경주 게임을 시작한 계기와 이유는 무엇인가요?

▶ 계기 : 피씨방에서 도박으로 큰 돈을 한번에 벌게되는 것을 보면서

▶ 이유 : 핸드폰을 새로 사거나 고장난 액정을 고치기 위해 돈이 필요해서

Q) 주인공 미나가 도박에 빠졌음을 알수 있는 행동은 무엇인가요?

① 주변 사람들에게 거짓말을 한다.

② 엄마의 지갑에서 돈을 훔친다.

③ 친구에게 돈을 빌려달라고 부탁한다.

④ 뜻대로 되지 않으면 거친 말이나 행동을 하게 된다.

⑤ 친구의 폰을 빌려서라도 게임을 하려고 한다.

Q) ‘시작이 대박되고, 대박이 쪽박된다’는 말의 의미는 무엇인가요?

▶ 도박은 우연히 게임에서 승리하게 되어 큰 돈을 벌게되면 그 경험으로 더 많은 돈을 벌기 위해 계속 빠져들게 되지만, 결국 모든 것을 잃게 되고 만다는 뜻.

Q) ‘도박폐인’은 미나에게 도박이 무엇이라고 했나요?

▶ 도박은 ‘어른들이 파놓은 함정’이야. 너 안 구해줘, 죽기만 기다리지. 절대 안 구해줘.’

Q) 엄마가 보험왕이 되서 상품으로 받아온 핸드폰은 무엇을 의미하나요?

▶ 도박을 통해 일확천금을 얻는 것보다, 열심히 노력해서 얻는 행복이 더 중요하다는 의미

Q) 도박은 자신도 모른 채 점점 중독되어 마침내는 자기의 모든 것을 잃게 만듭니다.

우리가 도박에 빠진 친구를 위해 무엇을 할 수 있을까요?

① 도박은 나쁜 것임을 끊임없이 이야기 해준다.

② 친구와 함께 도박 이외의 활동을 통해 도박에서 벗어날 수 있는 시간을 함께 해준다.

③ 자기의 꿈을 위해 노력하는 것이 더 중요함을 알 수 있도록 조언한다.

④ 어른들이나 선생님께 사실을 알려 도움을 줄 수 있도록 한다.

☝ 월드카페 토론대화 주제 (예시)

- ① 게임과 도박의 차이점은 무엇인가?
- ② 로또는 도박이야? 아니야?
- ③ 국가가 도박시설을 만들어도 되나?(강원랜드)
- ④ 도박을 해서라도 큰 돈을 벌 수 있다면 도박을 할거야?
- ⑤ 다른 사람 대신 5년 동안 감옥에 가주면 10억을 준다면 어떻게 할래?
- ⑥ 도박으로 문제가 된 연예인이 다시 복귀하는 건 어떻게 생각해?
- ⑦ 도박중독에서 벗어나려면 어떻게 해야 할까?
- ⑧ 새벽까지 게임하느라 학교에 오면 잠만 자는 절친을 어떻게 해야 하나?
- ⑨ 도박을 잘하는 친구가 큰 돈을 벌 기회가 있다고 20만원만 투자하면 100만원으로 돌려준다고 하는데, 어떻게 할래? 물론 돈을 잃을 가능성이 더 많다.
- ⑩ 아빠가 도박에 중독되서 헤어 나오지 못하고 있어. 맨날 엄마랑 싸우고 돈만 생기면 도박하러 가고 집안은 엉망이고. 아빠를 신고해야 할까?



□ 참고자료

☝ 월드 카페 대화(토론) 방법

월드 카페 대화란 사람들이 카페와 유사한 공간에서 창조적인 집단 대화를 함으로써, 지식을 공유하거나 생성하는 대화 방법입니다. 월드카페는 지식과 지혜는 딱딱한 회의실에서 만들어지는 것이 아니라, 카페와 같은 열린 공간에서 긴장을 완화한 상태로 부담없이 이루어지는 대화를 통해 생성된다는 생각에 기반을 두고 있습니다. 월드카페는 Juanita Brown과 David Isaacs에 의해서 1995년에 개발되었는데, 비즈니스는 물론이고 시민활동과 교육에 이르는 모든 분야에서 활발하게 사용되고 있습니다.

월드카페는 최소 20명이상의 참여자를 대상으로 자리를 옮겨다니는 방식으로 진행됩니다. 4~5명이 앉을 수 있는 테이블에 기록을 할 수 있는 종이와 낙서가 가능한 필기도구(여러가지 색 필요)를 제공하여 주제에 대해 이야기를 나눕니다. 정해진 시간이 되면 모둠의 주인장만 남겨 두고 모두 다른 모둠으로 이동하여 흩어져 이야기를 나눕니다. 이들은 자신과 함께 했던 사람들의 지식까지 함께 가지고 다른 모둠으로 가게 됩니다. 이동을 통한 대화가 끝나면 전체의 지식을 공유하며 집단 지성을 통해 문제를 해결합니다.

월드 카페 대화하는 방법

- ▶ 4명이 한 모둠이 된다. 카페 이름을 정한다.
- ▶ 테이블보 대신 흰 종이와 사인펜 준비
- ▶ 모둠별로 주인장 뽑기(참가자들 대화 촉진, 골고루 대화하게 조정, 대화 내용 정리 - 스카프 두름)
- ▶ 각자 질문 만든 후 모둠의 질문 뽑기
- ▶ 모둠별로 주인장이 흰 종이 가운데 쓴 질문 발표
- ▶ 사인펜으로 자신의 의견을 메모하며 이야기 나누기 (7분)



- ▶ 모둠별로 주인장만 남고 원하는 주제로 이동하기 (새로운 모둠 구성원이 되도록 노력하세요!)
- ▶ 주인장은 전 모둠의 이야기를 정리하여 주기
- ▶ 새로운 의견을 종이에 추가하며 이야기 나누기 (5분)
- ▶ 종이 울리면 또 다른 모둠으로 옮겨가 이야기 나누기 (3분)
- ▶ 다시 종이 울리면 원래 모둠으로 가서 처음 주제를 중심으로 전체 공유할 대화 내용 정리하기 (3분)
- ▶ 주인장들 의견 발표 하며 공유하기 + 질의응답

월드 카페 대화 전체 진행

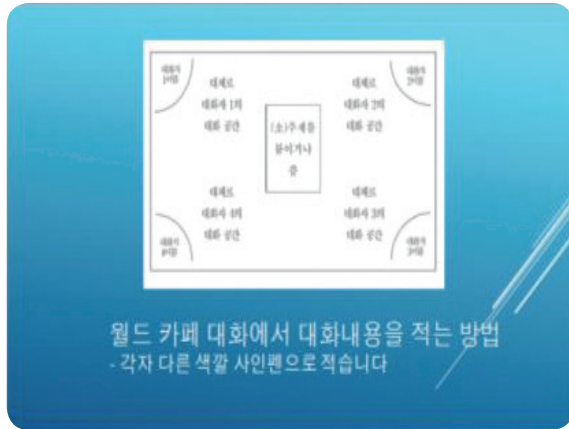
내 용	시간
개인 질문 만들기 (각자 2개)	
모둠 질문 뽑기	
주인장이 모둠 질문 발표	
모둠 질문 토의	7분
자리 이동 후 토의	5분
자리 이동 후 토의	3분
원래 모둠에서 어울림 토의 준비	3분
어울림 토의 후 질의응답	

월드 카페 대화에서 이루어지는 대화

분 류	내 용
시작하기	지금까지 의견 정리, 새로운 의견 내기
반응하기	보충하기, 질문하기, 답변하기
피드백하기	칭찬하기, 공감하기

* 참고문헌

〈국어과 학습대화로서 월드카페 대화 활용 방안 연구〉, 김혜진, 대구대학교 초등교육학과 석사학위 논문
 〈월드 카페〉, 후아니타 브라운, 데이비드 아이작스, 북플래너

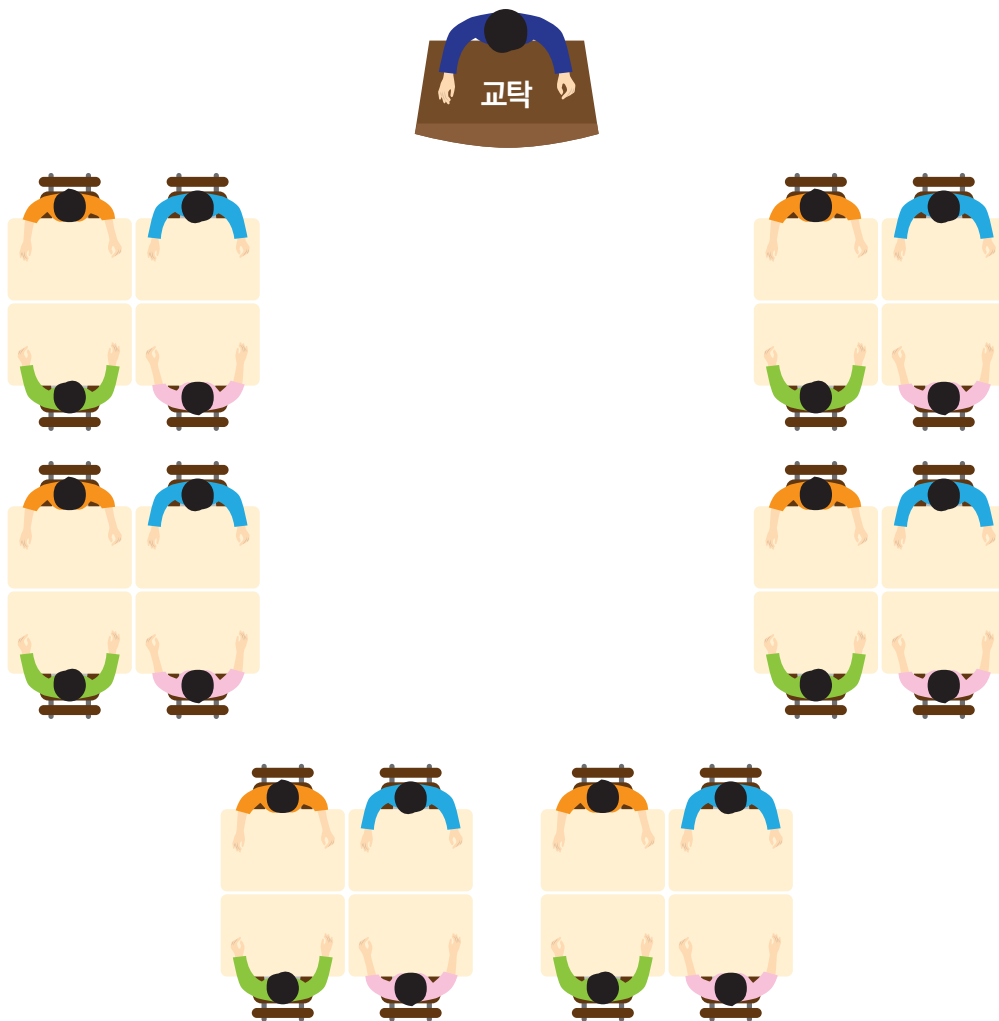


기호를 이용하여 적는 방법

기호	내용
선	서로의 대화를 직선이나 곡선으로 연결
+	상대방의 의견에 내 의견을 보태요
?	궁금합니다
A	대답입니다
★	창의적인 생각이예요!
♥	그 생각에 공감합니다.
😊	흥미로운 의견이네요.

좌석 배치

월드 카페 대화는 모둠의 구성원이 계속 바뀌기 때문에 학생들이 조용히 움직이도록 하는 것이 필요합니다. 그리고 모둠별 주제에 따라 많은 학생들이 집중될 수 있으므로 주제를 정할 때 교사의 지도가 필요합니다. 아이들이 주제를 정하지 못하면 교사가 준비한 주제를 제시하는 것도 괜찮습니다.



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『홀릭』 감상(25분) ▶ 영화 속 인물의 감정에 이름 짓기(20분)	학습지 필기도구
2	도박중독의 개념과 문제점 설명 및 모둠 협력 작품 그리기	▶ 도박중독에 대한 강의 및 영화 속 인물 감정 발표 (10분) ▶ 모둠 협력 작품 그리기(20분) ▶ 모둠 작품 발표(15분)	PPT 색연필 사인펜 종이



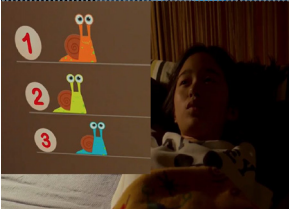
❖ 수업(2안) 차시별 계획

□ 1차시 수업

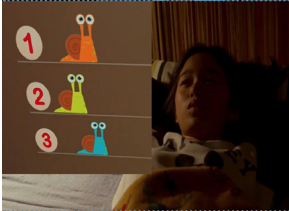
학습 주제	도박중독의 과정과 문제점 이해하기	차시	1/2
학습 목표	▶ 영화 『홀릭』을 보고 도박중독의 과정을 이해 할 수 있다. ▶ 도박에 중독되는 과정 및 문제점을 이해할 수 있다.		
단계 (시간)	과정	교수-학습 활동 / 평가 활동	준비물
		◎ 교수-학습 중심 활동 ◆ 평가 활동 ♣ 활동 시 유의사항 ① 교사 조작 활동 ⑤ 학생 예상 반응	
도입 (3분)	학습 동기 유발	◎ 활동 동기 유발 ① - 한 학생에게 가위바위보 제시 - 이기면 초콜릿을 주겠다고 하고 학생에게도 무엇인가 걸도록 유도 ⑤ - 자신의 소지품을 겁 ① - 이 순간에 필요한 영화를 보겠다고 제시 ♣ - 가위바위보는 하지 않음	초콜릿
전개 (40분)	활동 과제 ①	◎ 영화 『홀릭』 감상, 도박중독의 과정 이해하기 ① - 영화 『홀릭』 감상	영화 『홀릭』
	활동 과제 ②	◎ 영화 속 장면에서 주인공 미나의 감정에 이름 붙이기 ① - 도박 문제 발생 과정 8개 장면으로 학습지 구성 ⑤ - 짝과 함께 영화 속 주인공 공감하기 - 영화 속 주인공이 각 장면마다 느꼈을 감정에 이름을 붙이고 감정의 크기에 점수 매기기 - 좋은 감정은 양의 점수, 부정적 감정은 음의 점수를 줌 - 짝과 함께 토의하여 정하되, 학습지는 각자 작성	학습지 필기도구
정리 (2분)	활동 정리	◎ 활동 마무리 - 학습지 마무리	
	차시 예고	◎ 차시 안내 ① - 다음 차시에 감정 이름 짓기 발표 및 모듈별 협력 작품을 그릴 것을 안내	



□ 1차시 수업자료(학생용)

영화 속 장면	감정 이름	감정 점수(총점:)
	“하나만 찍어줘”	
	“야, 우리 1등 했어”	
	“집에서 하니까 안되나?”	
	“아 엄마, 오늘 돈 안주면 특강 못 들어”	
	“그때처럼, 한번만 더”	
	“엄마 미안, 내가 금방 가방 사줄게”	
	“폰 좀 빌려줘, 30 분도 못 빌려 주냐?” “야, 수업 시작해서 가야 한다고!”	
	“아저씨가 이렇게 만들어놨어요, 아저씨만 아니면 내 폰도 바꾸고...”	

□ 1차시 수업자료(교사용)

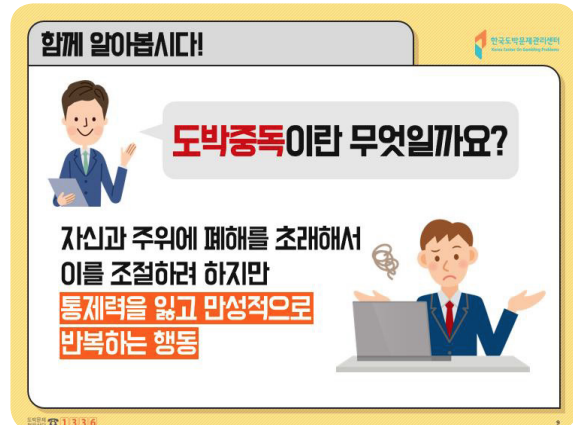
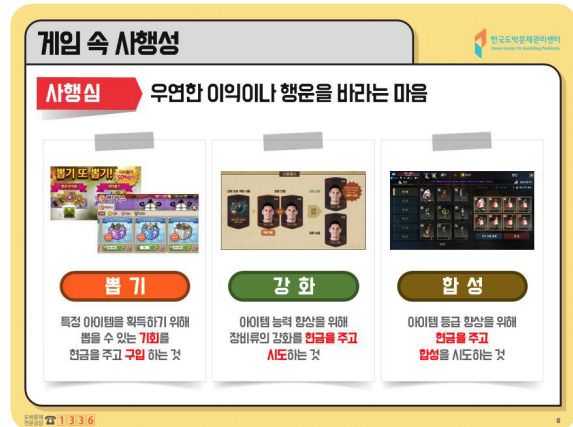
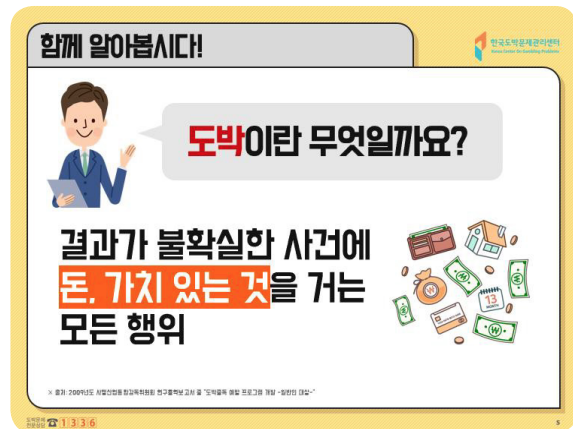
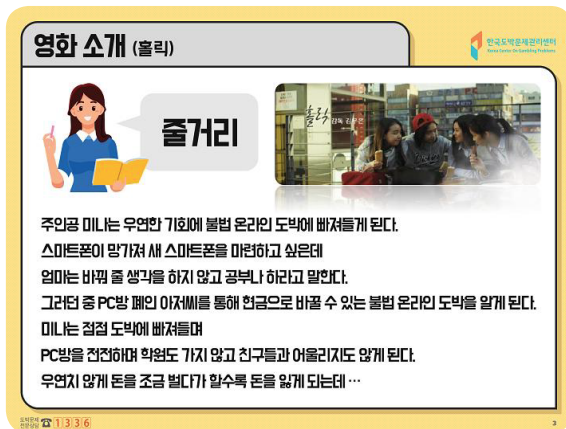
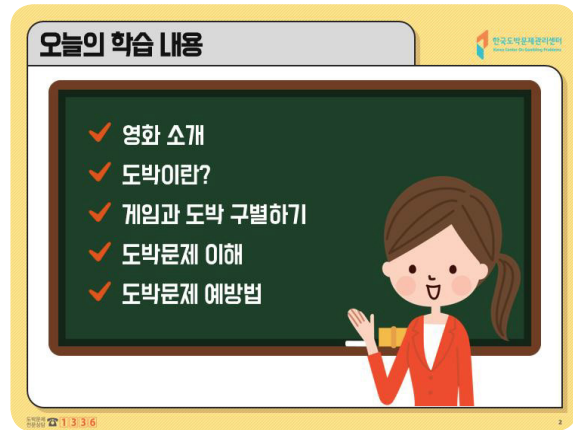
영화 속 장면	감정 이름	감정 점수 (총점:)	도박중독 단계	
	“하나만 짚어줘”	호기심, 겁남, 흥미, 기대감 등	30점	우연한 경험
	“야, 우리 1등 했어”	행복감, 몰두함, 흥분됨, 재미 있음, 하늘로 봉 뜬 느낌 등	100점	대박 경험
	“집에서 하니까 안되나?”	기대감, 집착, 실망 등	-30점	기대 집착
	“아 엄마, 오늘 돈 안주면 특강 못 들어”	짜증, 거부감, 분노, 예민함, 싫어함 등	-50점	갈등(거짓말)
	“그때처럼, 한번만 더”	절망, 분노, 겁남, 무서움, 실망, 후회, 불행, 우울, 좌절, 증오 등	-100점	실패, 좌절
	“엄마 미안, 내가 금방 가방 사줄게”	겁남, 무서움, 자포자기, 증오, 좌절 등	-150점	불법 행위
	“폰 좀 빌려줘, 30 분도 못 빌려 주냐?” “야, 수업 시작해서 가야 한다고!”	거부감, 분노, 예민함, 싫어함, 아쉬움, 집착, 참기 어려움 등	-50점	집착, 아쉬움, 금단현상
	“아저씨가 이렇게 만들어놔어요, 아저씨만 아니면 내 폰도 바꾸고...”	싫어함, 기피하고 싶음, 희망, 결심 등	50점	해결을 위해 필요한 것: 스스로의 자각

□ 2차시 수업

학습 주제	도박중독의 과정과 문제점 이해하기		차시	2/2
학습 목표	▶ 영화 『홀릭』을 보고 도박중독의 과정을 이해 할 수 있다. ▶ 도박에 중독되는 과정 및 문제점을 이해할 수 있다.			
단계 (시간)	과정	교수-학습 활동 / 평가 활동 ● 교수-학습 중심 활동 ◆ 평가 활동 ♣ 활동 시 유의사항 ① 교사 조작 활동 ⑤ 학생 예상 반응	준비물	
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 이해하기(10분) ① - ‘청소년 도박 그것이 알고 싶다’를 활용해 도박중독의 문제 강의 - 도박 문제 발생 과정 설명 시 각 단계 별로 학생들이 전시 학습에서 이름 지은 감정과 감정 점수를 하나씩 발표 - 청소년 도박문제의 문제점 및 대처방안 설명	PPT ※ 16p 예시 참고	
	활동 과제 ②	● 모둠 협력 작품 그리기(20분) ① - 모둠 협력 작품 주제 및 방법 제시 - 각 주제를 그림으로 어떻게 표현할지 의논하기 - 한 사람이 한 주제를 맡아 그림으로 표현하기(2분) - 2분 후, 오른쪽 사람에게 그림 전달하고 이어그리기(2분) - 위 작업을 반복하여 처음 시작한 주제의 그림을 완성 〈주제〉 1. 게임과 도박의 차이점 2. 중독이란 무엇인가? 3. 도박으로 인해 생기는 문제점 4. 도박중독을 예방할 수 있는 방법 ⑤ - 모둠 협력 작품 그리기	PPT A4종이 색연필	
	활동 과제 ③	● 모둠 작품 발표 ⑤ - 모둠 협력 작품을 돌아가며 발표		
정리 (2분)	활동 정리	● 활동 마무리 - 궁금한 점 질의응답		
	차시 예고	● 소감 발표		

□ 2차시 도박 예방 강의자료(한국도박문제관리센터)

- 영화로 알아보는 청소년 도박문제, 그것이 알고 싶다!



도박문제 발생과정 (올릭)

우연한 경험 → 대박 경험 → 기대집착 → 갈등(거짓말 등) → 불법행위 → 금단현상 → 아쉬움/집착 → 실패/잔절

청소년 도박문제

행동/재정

- 1 다른 사람과 도박에 대해 이야기 하는 것을 꺼리거나 도박하는 것을 뉘기 위해 거짓말을 한다.
- 2 밤새 도박하느라 잠을 못 자고, 수업에 소홀해지고 성적이 떨어진다.
- 3 친구나 가족들에게 심경질책, 공격적으로 행동한다.
- 4 도박으로 점점 배팅 금액과 빚이 증가하며 이를 숨긴다.
- 5 도박 자금 마련을 위해 저축통장을 해지하거나 중고거래 사이트에서 가짜품이나 중고물품을 판매한다. 주변 사람들에게 돈을 빌린다.

청소년 도박문제

법적/이차법진 발생

청소년 보호법, 시행산업 관련법에 의해 청소년 도박은 "불법"이다.
또한 도박문제가 있는 청소년들은 이차법진을 저지할 수 있다.

이것만 기억하고 대처해요!

- ✓ 친구가 같이 하자고 권유할 땐 거절하기
- ✓ 스팸문자, SNS의 게시물이나 댓글, 인터넷 팝업광고 등 불법온라인도박 홍보에 현혹되지 않기
- ✓ 도박문제 발생 시 믿음직한 사람이나 전문기관에 도움 요청하기
- Wee 클래스, 학교 내 전문상담교사, 한국도박문제관리센터(1336) 등
- ✓ 다양하고 건전한 취미활동 경험하기 EX) 운동, 음악감상
- ✓ 주어진 용돈안에서 계획적인 소비습관 갖기
- ✓ 나의 흥미라에 대해 구체적으로 고민하는 시간 갖기

어디에 도움을 요청해야 할까요?

한국도박문제관리센터
도박문제 전문상담
(24시간 365일 상담 가능)
1336
온라인 상담도 가능해요!
(<http://www.kcgp.or.kr>)

꼭 기억하세요!

어디에 도움을 요청해야 할까요?

한국도박문제관리센터 지역센터

지역	지역센터	전화번호
서울	서울도박문제관리센터	02-1234-5678
부산	부산도박문제관리센터	051-1234-5678
대구	대구도박문제관리센터	053-1234-5678
대전	대전도박문제관리센터	043-1234-5678
광주	광주도박문제관리센터	061-1234-5678
울산	울산도박문제관리센터	052-1234-5678
경북	경북도박문제관리센터	054-1234-5678
충청	충청도박문제관리센터	043-1234-5678
전남	전남도박문제관리센터	061-1234-5678
전북	전북도박문제관리센터	091-1234-5678
경남	경남도박문제관리센터	055-1234-5678
제주	제주도박문제관리센터	064-1234-5678

영화로 알아보는
청소년 도박문제,
그것이 알고 싶다!
감사합니다

한국도박문제관리센터



발문 예시

그럼 도박엔 어떻게 중독될까요? 그 과정을 살펴보겠습니다. 맨 처음 도박은 우연한 경험에 의해 접하게 됩니다. 그럴 때 우리는 어떤 감정이 들까요? ○○친구는 감정 이름을 어떻게 지었나요? 감정 점수는 몇 점인가요?

... 종락 ... 그럼 도박중독에 빠지게 되었을 때 감정 점수 총점은 몇 점인가요? (학생 2~3명이 자신의 감정 점수 응답) 네, 이렇게 도박은 우리를 붕괴시킬 수 있습니다. 그럼 청소년이 도박에 중독되면 어떤 문제점이 발생할까요?



□ 2차시 모둠 협력 작품 그리기 발문자료(예시)

◎ 지금부터 모둠이 협력해서 다음의 주제를 그림으로 표현해 보겠습니다.

◎ 주제를 PPT로 제시

〈주제〉

1. 게임과 도박의 차이점
2. 중독이란?
3. 도박으로 인해 생기는 문제점
4. 도박중독 문제를 예방할 수 있는 방법



◎ 단, 규칙이 있습니다.

1. 모둠별로 주제를 그림으로 어떻게 표현할지 미리 상의 합니다.
2. 각자 1개의 주제를 맡고, 맡은 주제를 종이에 제목으로 씁니다. 선생님이 '시작'이라고 하면 그림으로 표현하기 시작합니다. (제한시간 2분)
3. 2분 후 선생님이 '오른 쪽 친구에게 넘기세요'라고 하면, 그리고 있던 그림은 자신의 오른쪽 친구에게 전달하세요.
4. 왼쪽 친구로부터 종이를 받으면 왼쪽 친구가 그리고 있던 그림을 이어서 그리면 됩니다.
5. 위의 3~4번을 반복하여 처음 시작한 주제의 그림을 완성하면 됩니다.

◎ 지금부터 어떻게 그림으로 표현할지 상의하세요.

- 5~8분 정도의 토의 시간 운영

◎ 지금부터 그리기 시작!

예방홍보-18-11

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 | 오명철 교사, 윤수경 교사

감 수 | 주소연 장학관

발 행 처 | 한국도박문제관리센터

서울시 종로구 북촌로 18

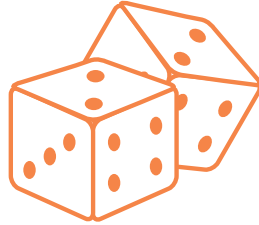
Tel : 02-740-9000 Fax : 02-740-9009

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

헬프라인 무료상담전화: 1336

디 자 인 | 도트디자인

※ 사전 승인 없이 보고서 내용의 무단 복제를 금합니다.



친구들과 누리는 작은 일탈에도 짜릿해하던 여중생 미나,
시험도, 예체능 수행평가도 모든게
상대평가인 미나의 세상에 노력한 만큼 가능한,
아니 가능하다고 믿게 만드는 절대평가인 그것이 나타났다.



서울특별시교육청
SEOUL METROPOLITAN OFFICE OF EDUCATION



한국도박문제관리센터
Korea Center On Gambling Problems