

구세군XSBI저축은행 「2026 디지털 금융안전 체험교육」 참여기관 모집 안내

디지털 환경의 확산으로 게임과 모바일 앱을 통한 소비가 일상화되면서, 인앱결제와 다크패턴(Dark Pattern) 등 디지털 금융환경에 대한 올바른 이해의 중요성이 커지고 있습니다. 본 교육은 금융감독원의 디지털 금융소비자 보호 방향을 반영하여 게임 기반 스토리텔링과 팝업북 체험활동을 통해 학생들이 쉽고 재미있게 금융 개념과 올바른 소비 습관을 익힐 수 있도록 개발되었습니다. 참여기관 여러분의 많은 관심과 적극적인 참여를 부탁드립니다.

1 교육 소개

디지털 환경은 아이들의 일상이 되었습니다. 게임을 즐기고, 모바일 앱을 사용하며, 간편결제와 온라인 소비를 자연스럽게 경험하는 시대입니다. 그러나 편리한 디지털 금융환경 뒤에는 인앱결제, 확률형 아이템, 충동구매, 다크패턴(Dark Pattern) 등 소비자의 합리적인 판단을 어렵게 만드는 다양한 요소들이 존재합니다.

본 교육은 이러한 디지털 소비환경 속에서 초등학교 고학년 아동이 올바른 금융 습관을 형성할 수 있도록 개발된 체험형 금융교육 프로그램입니다. 특히 게임 속 이야기를 기반으로 학생들이 직접 팝업북을 만들고, 등장인물과 함께 사건을 해결하는 추리활동을 수행하면서 자연스럽게 금융 개념을 익히도록 구성하였습니다. 단순히 "결제하지 말자"는 교육이 아니라, 결제하기 전에 한 번 더 생각하고 스스로 올바른 선택을 할 수 있는 힘을 기르는 것이 본 교육의 가장 큰 목표입니다.

2 교육 개발 방향

최근 금융감독원은 디지털 금융소비자 보호를 위해 다크패턴(Dark Pattern), 간편결제 환경에서의 소비자 피해 예방, 온라인 소비자 보호 등을 지속적으로 강조하고 있습니다. 이에 본 교육은 금융감독원의 디지털 금융소비자 보호 정책 방향과 소비자 피해 예방 가이드라인을 참고하여 개발되었습니다.

교육에서는 아동들이 실제로 경험하는 게임과 모바일 앱 환경을 중심으로 다음과 같은 내용을 다룹니다.

- 인앱결제의 개념과 결제 과정
- 확률형 아이템 및 랜덤 뽑기의 특성
- 다크패턴(소비 유도 설계)의 이해
- 기회비용과 누적비용
- 합리적인 소비 습관
- 결제 전 '5초 멈춤' 실천

이를 통해 학생들이 디지털 금융환경을 올바르게 이해하고, 충동적인 소비를 예방하며 책임 있는 소비 습관을 형성할 수 있도록 설계하였습니다.

3 교육 특징

본 교육은 강의식 교육을 넘어, 스토리텔링과 체험활동을 결합한 참여형 금융교육으로 운영됩니다. 학생들은 강사의 설명을 듣는 데 그치지 않고, 이야기 속 주인공과 함께 문제를 해결하고 직접 팝업북을 완성하며 금융 개념을 자연스럽게 익히게 됩니다.

■ 게임 스토리를 활용한 금융교육

게임을 좋아하는 초등학교 고학년 학생들의 관심사를 반영하여 게임 속 이야기를 중심으로 교육이 진행됩니다. 주인공이 게임 아이템을 구매하는 과정에서 발생하는 다양한 상황을 함께 살펴봄으로써 금융 개념을 쉽고 재미있게 이해할 수 있도록 구성하였습니다.

■ 직접 만드는 팝업북

학생들은 교육과 함께 팝업북을 직접 제작합니다. 교육 내용에 맞추어 각 장면의 팝업 요소를 완성하면서 이야기와 금융 개념을 함께 학습하며, 교육 종료 후에도 스스로 복습할 수 있는 나만의 금융교육 교재를 완성하게 됩니다.

■ 추리형 게임 활동

교육 중에는 주인공에게 반복적으로 결제를 권유한 인물을 찾는 추리활동이 진행됩니다. 학생들은 등장인물의 대화와 단서를 분석하며 소비를 유도하는 다양한 상황을 직접 경험하고, 충동적인 소비와 올바른 선택에 대해 스스로 생각해 보는 시간을 갖습니다. 이 과정에서 다양한 소비 유도 방식을 자연스럽게 이해하게 됩니다.

■ 참여형 질의응답 및 퀴즈

교육 중간중간 OX퀴즈와 질문, 토론 등을 통해 학생들의 참여를 유도하며, 교육 마지막에는 학습 내용을 정리하는 퀴즈를 진행하여 핵심 개념을 다시 한번 확인합니다.

■ 전문강사 방문교육

교육은 전문강사가 기관을 직접 방문하여 약 90분 동안 진행합니다. 교육 진행에 필요한 PPT와 팝업북 키트, 활동지 등은 모두 제공되며, 기관에서는 교육 공간과 빔프로젝터(또는 대형 모니터)만 준비해 주시면 됩니다.

■ 교육 진행 흐름

단계	교육 방식	주요 내용
도입	PPT	게임 속 이야기 및 주제 소개
1차 활동	팝업북 만들기	주인공과 게임 상황 이해
전개	PPT + 토의	인앱결제·다크패턴·기회비용 학습
체험	추리 미션	소비를 유도한 인물 찾기
2차 활동	팝업북 만들기	금융 개념 정리 및 완성
마무리	퀴즈 및 실천 다짐	결제 전 5초 점검, 올바른 소비 습관 형성

- 1단계. 교육 도입 및 수업 안내
 - 주요 내용
 - 강사 및 교육 소개
 - 오늘 배울 금융주제 안내
 - 팝업북 키트와 활동방법 설명
 - 게임 이용 및 인앱결제 경험에 대한 간단한 질문
 - 교육 포인트 : 학생들이 게임과 모바일 앱에서 실제로 경험했던 소비 상황을 떠올리며 수업에 참여하도록 유도합니다.
- 2단계. 주인공과 게임 이야기 만나기
 - 주요 내용
 - 주인공 '김재이' 소개
 - 게임 속 친구와 캐릭터 수집 이야기
 - 한정 캐릭터 뽑기 광고 확인
 - 팝업북 첫 번째 파트 만들기
 - 교육 포인트 : 게임 속 소비가 현실의 돈과 연결된다는 사실을 이야기 안에서 자연스럽게 인식합니다.
- 3단계. 인앱결제 이해
 - 주요 내용
 - 인앱결제의 의미
 - 게임 아이템과 캐릭터 구매 과정
 - 스마트폰과 앱에서 결제가 이루어지는 방식
 - 부모 또는 보호자의 결제수단이 등록된 경우의 주의사항
 - 교육 포인트 : 게임 속 화폐나 아이템도 실제 금액을 지불해 구매하는 상품이라는 사실을 이해합니다.
- 4단계. 보이지 않는 결제의 위험성
 - 주요 내용
 - 현금과 디지털 결제의 차이
 - 결제금액을 제대로 확인하지 않고 버튼을 누르는 상황
 - 결제 완료 후 거래내역과 영수증 확인
 - 소액이라고 생각한 결제의 반복
 - 교육 포인트 : 화면에는 숫자만 보여도 실제 돈이 사용되고 있다는 사실을 학습합니다.
- 5단계. 캐릭터 뽑기와 확률형 소비
 - 주요 내용
 - 랜덤형 캐릭터 뽑기 결과 확인
 - 원하는 캐릭터가 나오지 않을 가능성
 - '한 번만 더'라는 생각이 반복결제로 이어지는 과정
 - 팝업북 두 번째 파트 만들기
 - 교육 포인트 : 구매 결과가 보장되지 않는 상품에 반복적으로 돈을 사용할 때 발생할 수 있는 위험을 이해합니다.

■ 6단계. 소비 유도과 다크패턴 이해

- 주요 내용
 - 시간 한정 판매
 - 할인 종료를 강조하는 문구
 - 반복적으로 나타나는 구매창
 - 친구 또는 다른 이용자와의 비교
 - 인기 순위와 희귀등급을 활용한 구매 유도
 - 원스텝 결제 등 지나치게 간편한 결제구조
- 교육 포인트 : 온라인 서비스가 소비자의 신중한 판단보다 빠른 결제를 유도하도록 설계될 수 있음을 이해합니다.

■ 7단계. 추리게임 활동

- 주요 내용
 - 세 명의 용의 학생 탐문
 - 등장인물별 게임 이용시간과 소비태도 확인
 - 학급 메시지방의 말투 비교
 - 주인공에게 결제를 부추긴 친구의 정체 추리
- 교육 포인트 : 친구의 권유와 비교심리가 소비에 미치는 영향을 살펴보고, 다른 사람의 말에 따라 충동적으로 결제하지 않는 태도를 배웁니다.

■ 8단계. 기회비용과 누적비용 이해

- 주요 내용
 - 여러 번의 소액결제를 합산하여 총금액 확인
 - 같은 돈으로 구매하거나 경험할 수 있었던 다른 선택 생각하기
 - 필요한 소비와 원하는 소비 구분하기
 - 결제 후 후회가 발생한 이유 돌아보기
- 교육 포인트 : 돈을 사용한다는 것은 다른 선택의 기회를 포기하는 것임을 이해하고, 소액결제도 반복되면 큰 금액이 된다는 사실을 학습합니다.

■ 9단계. 결제 전 5초 점검

- 주요 내용
 - 결제 버튼을 누르기 전에 잠시 멈추고 다음 내용을 점검합니다.
 - ① 정말 필요한가?
 - ② 정말 갖고 싶은가?
 - ③ 다른 대안은 없는가?
 - ④ 금액은 적절한가?
 - ⑤ 결제내용을 다시 확인했는가?
- 교육 포인트 : 충동적으로 결제하지 않고 스스로 생각할 수 있는 짧은 멈춤의 시간을 습관화합니다.

■ 10단계. 팝업북 완성 및 마무리 퀴즈

- 주요 내용
 - 결제 전 5초 점검 팝업 파트 만들기
 - 완성된 팝업북 확인
 - 교육내용 정리

- 금융안전 퀴즈
- 실천 다짐 나누기
- 교육 포인트 : 교육에서 배운 내용을 직접 만든 교구로 정리하고, 이후 생활 속에서 실천할 행동을 생각합니다.

5 제공사항

선정기관에는 다음 사항을 제공합니다.

- 전문강사 방문교육
- 참여 아동용 금융교육 팝업북 키트
- 팝업 파트 및 만들기 재료
- 교육용 PPT

※구체적인 키트 수량은 선정 후 기관별 최종 참여인원을 확인하여 결정합니다.

6 참여기관 협조사항

원활한 교육을 위해 선정기관에서는 다음 사항에 협조해 주시기 바랍니다.

■ 참여아동 모집

- 초등학교 5~6학년을 중심으로 참여자를 모집해 주시기 바랍니다.
- 신청서에 예상 참여인원을 정확하게 작성해 주시기 바랍니다.
- 최종 참여인원이 변경되는 경우 교육일 전에 담당자에게 알려주시기 바랍니다.

■ 교육장소 준비

- 참여 아동이 책상에 앉아 팝업북 만들기 활동을 할 수 있는 공간을 준비해 주시기 바랍니다.
- PPT 상영이 가능한 빔프로젝터 또는 대형 모니터가 필요합니다.
- 강사의 노트북 연결이 가능한 환경을 확인해 주시기 바랍니다.
- 원활한 음성 전달을 위해 지나치게 개방되거나 소음이 큰 장소는 지양해 주시기 바랍니다.

■ 만들기 활동 지원

- 학생들이 풀을 사용하고 팝업 파트를 부착할 수 있도록 책상 공간을 확보해 주시기 바랍니다.
- 기관 담당자는 교육 중 아동의 만들기 활동과 질서유지를 보조해 주시기 바랍니다.
- 아동별 만들기 속도에 차이가 있을 수 있으므로 도움이 필요한 학생을 지원해 주시기 바랍니다.

■ 교육시간 확보

- 교육은 약 90분 동안 진행되므로 중간에 다른 일정이 겹치지 않도록 시간을 확보해 주시기 바랍니다.
- 교육 시작 전 출석 확인과 자리 배치를 완료해 주시기 바랍니다.

■ 기관 담당자 참석

- 기관 담당자 최소 1명은 교육시간 동안 현장에 함께해 주시기 바랍니다.
- 교육장소 안내, 출석관리, 안전관리 및 아동 지도에 협조해 주시기 바랍니다.

■ 사진 촬영 및 사업 기록

- 사업 결과보고 및 홍보를 위해 교육 현장 사진을 촬영할 수 있습니다.
- 아동 사진 촬영과 활용 여부는 기관의 내부 기준과 보호자 동의 여부를 우선 확인합니다.
- 사진 촬영이 어려운 아동이 있는 경우 교육 시작 전에 반드시 알려주시기 바랍니다.

7 선정 및 일정조정 안내

■ 선정 절차

- 신청서 접수 → 신청내용 확인 → 참여기관 선정 → 개별 안내 → 기관별 일정협의 → 교육 진행

■ 선정 시 확인사항

- 초등학교 5~6학년 대상 교육 운영 가능 여부
- 약 90분 교육시간 확보 여부
- 교육장소 및 PPT 상영환경 확보 여부
- 기관 담당자의 교육 운영 협조 가능 여부
- 신청서 작성의 충실성
- 전체 사업 일정과 강사 배치 가능 여부

※신청기관이 많을 경우 전체 일정, 지역, 참여인원 및 교육환경 등을 종합적으로 고려하여 선정

■ 교육일정 조정

- 선정 이후 기관별 희망일정을 확인합니다.
- 기관의 희망일과 강사 일정이 일치하지 않는 경우 대체일정을 협의할 수 있습니다.
- 최종 교육일정은 기관 담당자와 상호 확인한 후 확정합니다.

■ 변경 및 취소

- 일정 변경이 필요한 경우 가능한 한 조속히 담당자에게 알려주시기 바랍니다.
- 교육 직전 취소 또는 참여인원의 큰 변동은 강사와 교구 배치에 영향을 줄 수 있으므로 신중하게 신청해 주시기 바랍니다.
- 불가피하게 사업 운영일정이 변경되는 경우 선정기관에 별도 안내합니다.

8 유의사항

- 본 교육은 초등학교 5~6학년 수준에 맞추어 개발된 프로그램입니다.
- 교육내용과 교구는 선정기관 및 참여자 외의 목적으로 임의 복제하거나 배포할 수 없습니다.
- 교육 일정과 참여인원은 담당자 협의 후 최종 확정됩니다.
- 기관 사정으로 교육을 취소하거나 변경할 경우 사전에 담당자에게 알려주시기 바랍니다.
- 교육에 필요한 팝업북 키트는 최종 참여인원을 기준으로 준비합니다.
- 교육장소에 빔프로젝터 또는 대형 화면이 준비되어 있지 않은 경우 신청서에 반드시 기재해 주시기 바랍니다.
- 교육사진은 사업 결과보고와 홍보자료에 활용될 수 있으며, 활용범위는 기관 및 아동의 동의 여부에 따라 조정합니다.
- 신청기관 수가 운영 가능 범위를 초과할 경우 모든 기관을 선정하지 못할 수 있습니다.
- 선정기관에는 교육 일정과 준비사항을 별도로 안내합니다.
- 모집 및 교육 일정은 사업 운영상황에 따라 일부 변경될 수 있습니다.

9 문의

- 구세군 홍보부
 - 전화 : 02-6364-4654
 - 이메일 : hbchoi@redkettle.kr
 - 신청방법 : 참여기관 신청서 작성 후 이메일 제출