

홈즈추리클럽

주요키워드	추리게임	탐정	문제해결
-------	------	----	------

단체/개인명	한국추리교육협회		구분	단체	개인
				√	
담당자명/직책	한수령/대표	휴대전화	010-3246-4060		
이메일주소	krea72@naver.com (heycats@hanmail.net)	사업참여 횟수	(2)회		
필수교육이수	이수	소재지	서울시 서초구		

사업영역	창의과학융합				온라인수업		가능			
사업목적	여러 가지 생각법(관찰, 논리, 상상, 패턴인식, 유추 등)을 스토리가 있는 추리게임을 통해 사용해 봄으로써, 추리와 문제해결력을 자연스럽게 키우는 것을 목적으로 한다.									
사업기간	2023. 3. 2. ~ 2023. 12. 31.						총 (8)회 진행 / 주 (1)회 (회수는 줄이거나 늘림 가능함)			
사업대상	유	초	중	고	회기별 인원		최소 (10)명~최대 (25)명			
		√	√	√						
활동분야	교과 과정 연계형			√	활동 장소	교내	√	활동 기간	학기중	√
	창의 체험 활동			√						
	평일 방과후 활동			√		교외			방학중	√
	주말 방과후 활동			√						
사업비	금1,390,000원(금일백삼십구만원)									
소요예산 *세부산출내역은 프로그램 계획서에 기재함	지출항목	산출내역					소계(원)		구성비	
	주강사비	(2교시) 80,000원X8회X1명 = 640,000원					640,000		46%	
	재료비	(1인) 3,750원×8회×25명 = 750,000원					750,000		54%	
		<재료비 항목별 1인당 단가> 추리게임활동세트(회당 3,500원)와 암호북(2,000원, 매회 사용)으로 회기당 평균 3,750원 (8회 기준)								
	합 계					1,390,000		100%		
기대효과	- 학생들이 동경하는 ‘탐정’이 되어 스토리에 몰입해 흥미롭게 추리 활동을 하는 과정에서 추리력과 창의적 문제해결력을 자연스럽게 기를 수 있다. - 스스로 사건을 해결하여 성취감을 느끼고 자신감을 가진다. - 다양한 분야(역사,과학 등)를 접하면서 인문학적 상상력과 융합사고력이 길러진다. - 추리와 관련된 직업에 관해 관심을 가지는 계기가 된다.									
프로그램 운영 시 충족해야할 조건	교육기자재(컴퓨터(노트북), 빔 프로젝터)가 있으면 더 좋음.									

프로그램 계획서(※여기는 초등학교 대상이며, 중학생 이상은 아래에 따로 작성함)
(※초등학교도 1~2학년과 3~6학년은 구분하여 따로 활동함.)

회기	세부 추진내용 (*초/중/고 학생 특성 반영하여 기재)	교시	강사명
1	-주제 1 : 추리입문활동 - 추리게임 ‘도난당한 다이아몬드를 찾아라!’ -활동내용 : 학생들이 추리에 흥미를 가지도록 하는 쉬운 탐정형 추리게임. -방법 : 첫 시간에는 추리게임에 앞서, 추리에 관해 생각나는 것들을 자유롭게 말하면서 추리와 친해지는 시간을 가진다. 추리게임은 ‘ 스토리가 있는 미션수행형(체험형) 추리게임 ’이다. [학생이 탐정이 되어 스토리에 몰입해 ‘탐정의 생각법(관찰, 논리, 상상, 패턴, 유추 등)’을 이용해 미션을 수행하여 미션들을 차례로 모두 완수하면 사건이 해결되는 구성이다. 추리게임의 방법과 주의사항을 알려준 후 추리게임을 하고, 미션을 모두 완수하여 사건을 해결하면 ‘미션 완료 인증서’를 수여해 성취감을 느끼도록 한다.] -준비물 : 추리게임활동세트, 추리도구들(암호북 등), 연출용 소품 등	2	김경주
2	-주제 1 : 추리게임 ‘씨크릿 미션’ -활동내용 : 비밀요원이 되어 암호를 주고 받으며 비밀임무를 수행하는 추리게임. -방법 : 스토리가 있는 미션수행형(체험형) 추리게임으로, 구체적 방법은 1회기의 [] 부분과 같다. -준비물 : 추리게임활동세트, 추리도구들(암호북 등), 연출용 소품 등	2	최임선
3	-주제 1 : 추리게임 ‘파라오의 보물’ -활동내용 : 고대 이집트의 상형문자와 유물들을 관찰하여 파라오의 보물을 찾는 추리게임으로, 관찰하기와 논리를 연습할 수 있으며 관련지식도 접할 수 있다. -방법 : 스토리가 있는 미션수행형(체험형) 추리게임으로, 1회기의 [] 부분과 같다. -준비물 : 추리게임활동세트, 추리도구들(암호북 등), 연출용 소품 등	2	최임선
4	-주제 1 : 추리게임 ‘예고메시지 사건’ -활동내용 : 주의 깊은 관찰력과 창의적 사고로 범인을 찾는 탐정형 추리게임. -방법 : 스토리가 있는 미션수행형(체험형) 추리게임으로, 1회기의 [] 부분과 같다. -준비물 : 추리게임활동세트, 추리도구들(암호북 등), 연출용 소품 등	2	김성업
5	-주제 1 : 추리게임 ‘전시장에 숨겨진 보물을 찾아라!’ -활동내용 : 여러 가지 기발한 암호를 해독하여 보물이 숨겨진 곳을 찾아내는 추리게임으로, 관찰·상상(연관성 찾기)·암호 등을 연습할 수 있다. -방법 : 스토리가 있는 미션수행형(체험형) 추리게임으로, 1회기의 [] 부분과 같다. -준비물 : 추리게임활동세트, 추리도구들(암호북 등), 연출용 소품 등	2	한수령
6	-주제 1 : 추리게임 ‘어린 왕자를 찾아 사건을 해결하라!’ -활동내용 : 신라시대의 유물에 관한 탐정형 역사추리게임으로, 관찰하기와 논리를 연습할 수 있으며 관련된 역사지식도 접할 수 있다. -방법 : 스토리가 있는 미션수행형(체험형) 추리게임으로, 1회기의 [] 부분과 같다. -준비물 : 추리게임활동세트, 추리도구들(암호북 등), 연출용 소품 등	2	김경주
7	-주제 1 : 추리게임 ‘편지의 비밀’ -활동내용 : 사건이 일어날 장소를 예측하고 여러 가지 단서로 범인을 찾는 탐정형 추리게임으로, 관찰·상상(공통점, 연관성 찾기)·논리를 연습할 수 있다. -방법 : 스토리가 있는 미션수행형(체험형) 추리게임으로, 1회기의 [] 부분과 같다. -준비물 : 추리게임활동세트, 추리도구들(암호북 등), 연출용 소품 등	2	유지수
8	-주제 1 : 추리게임 ‘비밀금고를 열어 금괴를 찾아라’ -활동내용 : 활동, 체험, 재미가 부각된 방탈출형 추리게임으로, 관찰·상상·암호를 연습할 수 있다. -방법 : 스토리가 있는 미션수행형(체험형) 추리게임으로, 1회기의 [] 부분과 같다. -준비물 : 추리게임활동세트, 추리도구들(암호북 등), 연출용 소품 등	2	유혜경

프로그램 계획서 (※ 중학생~고등학생 대상용)

회기	세부 추진내용 (*초/중/고 학생 특성 반영하여 기재)	교시	강사명
1	-주제 1 : 추리게임 ‘예고메시지 사건’ -활동내용 : 학생들이 추리에 흥미를 가지도록 하는 추리게임으로, 주의 깊은 관찰력과 창의적 사고로 범인을 찾는 탐정형 추리게임. -방법 : 첫시간에는 추리게임에 앞서, 추리에 관해 생각나는 것들을 자유롭게 말하면서 추리와 친해지는 시간을 가진다. 추리게임은 ‘ 스토리가 있는 미션수행형(체험형) 추리게임 ’이다. [학생이 탐정이 되어 스토리에 몰입해 ‘탐정의 생각법(관찰, 논리, 상상, 패턴, 유추 등)’을 이용해 미션들을 수행해 차례로 모두 완수하면 사건이 해결된다. 추리게임 방법과 주의사항을 알려준 후 추리게임을 하고, 미션들을 모두 완수하면 ‘미션 완료 인증서’를 수여해 성취감을 느끼도록 한다.] -준비물 : 추리게임활동세트, 추리도구들(암호북 등), 연출용 소품 등	2	김성업
2	-주제 1 : 추리게임 ‘씨크릿 미션’ -활동내용 : 비밀요원이 되어 암호를 주고 받으며 비밀임무를 수행하는 추리게임. -방법 : 스토리가 있는 미션수행형(체험형) 추리게임으로, 구체적 방법은 1회기의 [] 부분과 같음. -준비물 : 추리게임활동세트, 추리도구들(암호북 등), 연출용 소품 등	2	최임선
3	-주제 1 : 추리게임 ‘파라오의 보물’ -활동내용 : 고대 이집트의 상형문자와 유물들을 관찰하여 파라오의 보물을 찾는 추리게임으로, 관찰하기와 논리를 연습할 수 있으며, 관련지식도 접할 수 있다. -방법 : 스토리가 있는 미션수행형(체험형) 추리게임으로, 1회기의 [] 부분과 같다. -준비물 : 추리게임활동세트, 추리도구들(암호북 등), 연출용 소품 등	2	최임선
4	-주제 1 : 추리게임 ‘제국익문사의 비밀요원’ -활동내용 : 고종의 헤이그 특사 파견을 스토리로 한 비밀요원형 역사추리게임으로, 관찰·상상·암호를 연습할 수 있으며 관련된 역사지식도 접할 수 있다. -방법 : 스토리가 있는 미션수행형(체험형) 추리게임으로, 1회기의 [] 부분과 같다. -준비물 : 추리게임활동세트, 추리도구들(암호북 등), 연출용 소품 등	2	김경주
5	-주제 1 : 추리게임 ‘보물이 숨겨진 곳을 찾아라!’ -활동내용 : 여러 가지 기발한 암호를 해독하여 보물이 숨겨진 곳을 찾아내는 추리게임으로, 관찰·상상(연관성 찾기)·암호 등을 연습할 수 있다. -방법 : 스토리가 있는 미션수행형(체험형) 추리게임으로, 1회기의 [] 부분과 같다. -준비물 : 추리게임활동세트, 추리도구들(암호북 등), 연출용 소품 등	2	한수령
6	-주제 1 : 추리게임 ‘편지의 비밀’ -활동내용 : 사건이 일어날 장소를 예측하고 여러 가지 단서로 범인을 찾는 탐정형 추리게임으로, 관찰·상상(공통점, 연관성 찾기)·논리를 연습할 수 있다. -방법 : 스토리가 있는 미션수행형(체험형) 추리게임으로, 1회기의 [] 부분과 같다. -준비물 : 추리게임활동세트, 추리도구들(암호북 등), 연출용 소품 등	2	유지수
7	-주제 1 : 추리게임 ‘경운궁 대화재 사건’ -활동내용 : 경운궁(덕수궁) 대화재를 스토리로 한 탐정형 역사 추리게임으로, 관찰·논리 등을 연습할 수 있으며 관련된 역사지식도 접할 수 있다. -방법 : 스토리가 있는 미션수행형(체험형) 추리게임으로, 1회기의 [] 부분과 같다. -준비물 : 추리게임활동세트, 추리도구들(암호북 등), 연출용 소품 등	2	김경주
8	-주제 1 : 추리게임 ‘비밀금고를 열어 금괴를 찾아라’ -활동내용 : 활동, 체험, 재미가 부각된 방탈출형 추리게임으로, 관찰·상상·암호를 연습할 수 있다. -방법 : 스토리가 있는 미션수행형(체험형) 추리게임으로, 1회기의 [] 부분과 같다. -준비물 : 추리게임활동세트, 추리도구들(암호북 등), 연출용 소품 등	2	유혜경

프로그램의 창의성	<p>셜록 홈즈의 추리방식인 ‘상상력의 과학적 이용’을 모토로 하여, 스토리에 몰입해 여러 가지 탐정의 생각법을 적극적으로 사용하여 스스로 사건을 해결해 보는 체험을 함으로써, 추리력과 창의적 문제해결력이 자연스럽게 길러진다.</p> <p>‘게임처럼, 모험처럼’ 즉, 게임과 같은 ‘강화학습의 메커니즘(스스로 사건을 해결하면서 성취감을 느끼며 동기부여)’와 ‘두뇌는 모험을 좋아함’ 같은 두뇌친화적 요소(즉, 좋은 감정, 몰입, 반복, 강화학습, 모험)가 있어 학생들이 생각하는 법을 재미있게 연습할 수 있다. 또, 추리게임은 역사, 문학, 과학 등 다양한 분야를 다루고, 논술과 수학(논리)을 아우르기 때문에 융합사고력을 키울 수 있다. 추리와 관련된 직업을 체험할 수 있는 기회도 된다.</p>
프로그램의 지역사회 연계성	<p>- 학생들이 ‘마을탐정’이 되어, 마을(또는 사회)에서 일어나는 일에 관심을 가지고 문제해결을 위한 여러 가지 창의적인 방법들을 생각해보고 제시할 수 있다.</p>

소요예산				
※ 부가세 포함 (단위 : 원)				
지출항목	산출내역	소 계	구성비	비 고
주강사비	(2교시) 80,000원 × 8회 × 1명 = 640,000원	640,000원	46%	
보조강사비	없음			
재료비	1인) 3,750원 × 8회기 × 25명 = 750,000원 ※ 회기별 최대 인원수 기준으로 책정	750,000원	54%	전체예산의 60% 이하로 편성
	<재료비 항목별 1인당 단가> 추리게임 활동세트 3,500원, 암호북 250원(수업1회당 평균단가임) (※암호북은 2,000원으로, 8회 수업시 회당 (평균)단가는 2,000원 / 8 = 250 원임)			
합 계		1,390,000	100%	
관리 및 협력방안				
구 분	구체적 방안			
강사인원	- 주강사 1명 참여			
학생안전 관리계획	<ul style="list-style-type: none"> - 코로나19방역지침에 따른다. - 출석체크를 꼼꼼히 한다. 출석여부를 학부모에게 문자로 알린다. - 과도한 장난을 치지 않도록 주의시킨다. - 수업시간동안 학생들의 행동을 살핀다. 			
학생 참여방안	<ul style="list-style-type: none"> - 출석 확인을 위해 출석을 부른다. - 학생들이 자신의 생각을 자유롭게 말하도록 한다.(수업에 방해가 되지 않는 범위에서) - 매 추리게임을 해결할 때마다 '미션완료인증서'를 수여한다. - 출석 80% 이상이고, 추리게임 해결 80%이상이면 탐정증을 수여한다. 			
학교와의 협력방안	- 컴퓨터와 빔 프로젝터 등 필요한 기기가 있을 경우 문의하여 부탁한다.			

단체/개인 소개

신청구분 (V표시)	단체	개인	단체/개인명	한국추리교육협회	
	V				
담당자명/직책	한수령/대표		담당자 휴대전화	010-3246-4060	
홈페이지 (보유한 경우)	네이버블로그 https://blog.naver.com/krea72		e-mail	krea72@naver.com (heycats@hanmail.net)	
프로그램 진행 공간 보유현황	예 <input type="checkbox"/> / 아니오 <input checked="" type="checkbox"/>		프로그램 수용인원 (공간 보유한 경우)	명	
참여강사	번호	강사명		역할	
	1	한수령		주강사	
	2	김경주		주강사	
	3	유혜경		주강사	
	4	최임선		주강사	
	5	유지수		주강사	
	6	김성업		주강사	
	8				
	9				
5년 내 아동·청소년 교육활동 주요 경력 (18년~22년)	은평구	참여 연도	기관명	대상	주제
		2022	충암중학교	중1(2학급, 학급당 4회)	동아리 활동(추리게임)
		2021	은평중, 상신중, 진관중	중3	전환기 수업
		2021	불광초등학교	초6	전환기 수업
		2021	대성중학교	중2(학년전체)	진로 관련 (추리게임, 온라인 강의)
		2021	영락중학교	중3(학년전체)	창체(추리게임)
		2021	증산중학교	중3(학년전체)	창체(추리게임)
		2021	덕산중학교	중2(2학급)	진로 관련(추리게임)
		2020	책뜰에도서관	초등저학년, 초등고학년	추리게임수업 (저학년, 고학년 각각 수업)
		2022	은평메디텍고(예정)	고3	전환기수업
	타구	참여 연도	기관명	대상	주제
		2021, 2022	동작중학교	중1 (2학급, 학급당 8~9회)	자유학기제(추리게임)
		2022	구의초등학교	초3 (3학급, 학급당 2회)	더불어교실(추리게임)
		2022	경일중학교(예정)	중1 (4학급)	더불어교실(추리게임)
		2020	구로구 동네배움터	초등학생	추리게임수업(온라인강의)

강사 주요 이력(대표강사)

강사명	한 수 령		
자격 및 교육 이수 현황 (프로그램 관련 자격 및 교육 필수기재)	자격·수료·교육명	취득연도	발급처
	추리게임지도사 1급	2021년	한국추리교육협회
	서울대학교 이학사	1999년	서울대학교
	추리게임 저작권등록	2017년~현재	한국저작권위원회
	추리교육콘텐츠 개발 및 추리관련 책출간	2017년~현재	아레미(출판)
	구조 및 응급처치교육	2018년	성북구 보건소
	아동학대신고의무자교육	2019년	경기도 평생교육진흥원
	동작구 마을강사 필수교육	2021년	동작구 마을방과후
	은평구 마을강사 필수교육	2021년, 2022년	은평마을방과후지원센터
강사명	김 경 주		
자격 및 교육 이수 현황 (프로그램 관련 자격 및 교육 필수기재)	자격·수료·교육명	취득연도	발급처
	추리게임지도사 1급	2021년	한국추리교육협회
	중등학교 2급 정교사(과학)	1988년	교육부
	방과후교육교사(창의수학지도사)	2011년	한국평생교육개발원
	보드게임지도사	2012년	창의수업연구소
	멘사게임지도사	2016년	한국교육능력진흥원
	동작구 마을강사 필수교육	2021년	동작구 마을방과후
	은평구 마을강사 필수교육	2021년, 2022년	은평마을방과후지원센터

프로그램 사진자료



은평구 충암중학교에서의 추리게임(2022년 상반기)



동작구 동작중학교에서의 추리게임(2022.상반기)



수원 광교푸른숲도서관에서의 추리게임(2018.8)



안양 석수도서관에서의 추리게임(2019.1~12)



강남구 못골한옥어린이도서관에서의 추리게임(2019.4)



경기꿈의학교 홈즈추리클럽(2020.6~2020.12)