

보도	2025.3.18.(화) 석간	배포	2025.3.17.(월)
담당부서	금융교육국 학교금융교육팀	책임자	팀 장 문주환 (02-3145-5964)
		담당자	조사역 김다혜 (02-3145-5966)

용돈관리? 나는 온라인 게임으로 배우는 중이야! '용돈탐험대'

- 초·중학교 학생을 위한 온라인 보드게임(용돈탐험대) 개발 -

- ◇ 금융감독원은 초·중학교 학생들이 금융 개념을 쉽고 재미있게 체험하고 학습할 수 있도록 온라인 금융교육 웹게임 '용돈탐험대'를 개발
 - 학생들이 제한된 용돈 내에서 정보를 탐색하여 필요한 물품을 구매하고 저축을 하는 등 실질적인 용돈관리를 체험·학습할 수 있는 온라인 게임

1 개발 배경

- 금융감독원은 학생들이 금융의 개념을 보다 쉽게 학습할 수 있도록 금융교육 보드게임(6종*)을 개발하여 학교 금융교육에 활용하고 있으나

* 신나는 금융여행, 용돈탐험대, 신용을 높여라, 금융탐험대, 금융레이싱, 금융요리왕
(☞ 붙임 : 금융감독원 「금융교육 보드게임 종류 및 개요」 참고)

- 참여 인원 제약, 운반의 어려움 등 실물 교구 보드게임의 한계를 보완하기 위해 보드게임 중 수요가 많은 '용돈탐험대'를 온라인 웹게임으로 개발*

* 학생 개인이 온라인 보드게임에 직접 접속하여 활용 가능한 교육 콘텐츠로 개발하여 학교 금융교육 이외에 가정에서도 학습이 가능

용돈탐험대 주요 화면

<시작화면>



<게임진행 화면>



2

게임 구성 및 특징

- ① **(게임규칙)** 주사위 수만큼 게임말을 움직여 각 상점(마트, 편의점, 문구점 등)에서 ①'필수카드' 및 '선택카드'의 상품*(총 4개) 구매와 ②'저축' 미션을 가장 빠르게 수행 완료한 사람이 승리(게임종료)

* 상품은 학생들에게 익숙한 학용품(연필, 책 등), 음식(과자 등), 장난감 등으로 구성

- 게임이 시작되면 메인 보드게임 판에 '상점', '저축' 타일, '용돈 벌기' 타일*, '이벤트 카드' 타일 등이 랜덤 배정됨

* 용돈이 부족한 경우, 용돈벌기 타일에 도착하면 타일에 적힌 금액만큼 추가 용돈 배정

<메인 보드게임 판(예시)>



<'상점' 타일(예시)>



<'용돈벌기' 타일(예시)>



- ① 플레이어에게는 각자 용돈(1만원)과 구매해야할 상품이 적힌 '필수카드'(2장) 및 '선택카드'(2장), '저축카드'(1장)가 랜덤으로 배정

- 소비의 우선순위를 알려주기 위해 필수카드의 상품들을 먼저 구매한 후 선택카드의 상품들을 구매해야 함

- ② 플레이 중 자신의 게임말이 '저축' 타일에 도착하면 저축 미션 완료

➡ ①'필수카드' 및 '선택카드'의 상품(총 4개) 구매와 ②'저축' 미션을 모두 완료한 사람 발생시 게임 종료

- ② **(학습적요소)** 소득과 지출, 저축을 주제로 예산(용돈) 내 계획적 소비의 필요성, 구매시 정보탐색의 필요성 등 현명한 소비습관 학습 가능

'용돈탐험대'에 포함된 금융개념

대상	대주제	온라인 보드게임에 포함된 금융개념
초등학생 및 중학생	소득, 지출, 소비, 저축	① 반드시 필요한 것인지 <u>우선순위를 결정한 후 소비</u> 해야 함 ② 예산 내에서 <u>계획적으로 소비</u> 해야 함 ③ 정보탐색, 제품비교 등의 <u>의사결정 과정</u> 이 필요함

- ③ **(재미요소)** 이벤트 카드(추가 용돈, 상품 할인, 구매한 물건 환불시키기, 마트 정기 휴무 등)를 통해 다양한 체험 요소를 넣어 흥미를 유발

<이벤트 카드(예시)>



3 기대 효과 및 활용 계획

- **(기대효과)** 온라인 웹 금융 체험활동 개발을 통해 기존의 이론 중심의 강의식 교육에서 벗어나 자기주도형·체험형 교육 활성화 유도
- 온라인 게임 형태로 개발되어 보다 더 많은 학생들이 시간과 장소 제약 없이* 금융교육 보드게임을 이용할 수 있는 효과

* 인터넷이 가능한 환경에서 휴대폰, 태블릿, PC 등 사용자의 IT기기에서 모두 실행 가능

- 한 라운드당 최대 4명까지 플레이가 가능하며, AI플레이어(게임 실행 시 AI여부 선택 가능)를 접목하여 혼자서도 재미있게 플레이 가능

□ **(활용계획)** 「1사 1교 금융교육*」, 「자유학기제 금융교육**」, 창의적 체험활동, 금융동아리 등의 학습교구로 활용 가능

* **1사 1교 금융교육** : 전국 금융회사 본·지점이 인근 초·중·고교와 자매결연을 맺고 학생들에게 체험교육·방문교육·동아리 지원 등 금융교육을 실시하는 프로그램

** **중학교 자유학기제 금융교육** : 중학교 1학년을 대상으로 주제별 금융기초(부채, 저축 등)를 체계적(8회차)으로 구성하여 진행하는 금융교육 프로그램

- 교육 현장의 강사(교사) 또는 학생 개인 등 누구나 자유롭게 활용 하도록 금융교육센터 홈페이지에 게시하고 금융회사 등에 적극 홍보*

* 「1사 1교 금융교육」 중 동 온라인 게임이 활용될 수 있도록 개발 결과를 금융회사와 공유

(게임 실행 방법)

- ① 금융교육센터 홈페이지(<http://edu.fss.or.kr>) - ② 콘텐츠 한 눈에 - ③ 체험형 교구 - ④ '어디로 갈까요? 용돈탐험대' 클릭! - ⑤ '웹게임 바로가기' 클릭!

교육 대상	보드게임 종류	금융개념 및 소요시간
초등 저학년		<ul style="list-style-type: none"> · 금융회사의 종류(은행·증권·보험·신용카드회사) · 금융회사별 대표 업무 및 관련 개념 · 올바른 금융태도 등
		<ul style="list-style-type: none"> · 소득의 필요성 · 소득의 종류(근로·사업·재산·이전소득) · 필요소비와 불필요소비의 구분 · 우선순위에 따른 소비의 필요성 · 올바른 금융태도 등
초등 고학년 ~ 중학생		<ul style="list-style-type: none"> · 예산 내에서 계획적 소비의 필요성 · 우선순위에 따른 소비의 필요성 · 구매시 정보탐색의 필요성 등
		<ul style="list-style-type: none"> · 대출상환 책임 · 신용이 좋아졌을 때와 나빠졌을 때의 결과(한도, 금리) · 신용관리의 필요성
		<ul style="list-style-type: none"> · 합리적 소비 · 저축의 안전성 · 투자의 특징과 손실 위험 · 보험의 필요성 · 신용카드와 현금 구매의 차이점과 책임
중학생 이 상		<ul style="list-style-type: none"> · 저축의 안정성 · 투자의 특징과 위험성 · 주식, 채권의 의미 · 주식, 채권 가격에 미치는 요인 이해 · 분산투자의 필요성 등
		소요시간 20분 내외