

그림책을 활용한 초등학생 경제이해력 프로그램 개발*

양 효 준** · 김 선 희*** · 이 성 재****

【요약문】 본 연구는 PDI 모형에 따라 그림책을 활용하여 초등학생의 경제이해력 함양 프로그램을 개발하였다. 먼저 경제이해력을 분석하여 10개의 기본 경제 개념과 그 내용 요소를 학년군 수준에 맞게 조직하고, 그림책 62권을 분석하여 본 연구 목적에 적합한 그림책 6권을 선정하였다. 선정한 그림책에 기반하여 학년군별 목표, 교수·학습 활동, 평가 방법을 설정하였으며, 그에 따른 자료와 프로그램을 개발하였다. 개발한 프로그램에 대한 전문가 검토를 거치고, 그 결과를 반영하여 프로그램을 완성하였다. 본 연구를 통해 현장 적용성이 높은 경제 교수·학습 방안과 자료를 구체적으로 마련할 수 있었다. 본 프로그램은 학생에게는 상상적 참여와 내러티브 사고를 촉진함으로써 경제이해력을 함양하고, 교사에게는 그림책을 활용해 표준 경제 개념을 체계적으로 가르치는 전문성 함양의 기회를 제공할 수 있을 것이다.

【주제어】 그림책, 초등경제교육, 경제이해력, 표준 경제 개념, 상상적 참여, 내러티브 사고

* 본 논문은 2022 KDI-한국경제교육학회 경제교육 논문 공모전 대상작임. 본 논문은 한국교원대학교 2022년 국립대학 육성사업 교육연구프로그램(ERP)의 지원을 받아 연구되었음.

** 제1저자, 한국교원대학교 대학원 석사과정(flnalnt@naver.com).

*** 공동저자, 한국교원대학교 대학원 석사과정(sunniyam21@gmail.com).

**** 공동저자, 한국교원대학교 대학원 석사과정(ls735@gmail.com).

I. 서론

연간 도서 판매량은 한 해에 국민의 관심사를 여과 없이 보여주는 지표다. 실제로 2020~2021년에 가장 많이 팔린 책 목록에서 경제 관련 책이 상당량을 차지했다(르몽드디플로마티크, 2021). 경제에 관한 국민의 뜨거운 관심은 2022년 1월 공모주 청약에서도 확인할 수 있었다. 특정 기업에 단일 공모 일반 청약금으로 최대 금액인 114조가 몰렸으며 청약에 참여한 국민은 440만 명이 넘었다. 이제 대한민국 국민 셋이 모이면 반드시 주식, 부동산, 재테크 이야기를 한다는 말은 우스갯소리가 아니다. 경제에 대한 전 국민적 관심과 함께 경제교육에 관한 관심도 높아지고 있다. 2021년 전 국민 경제이해력 조사에서 응답자(3,000명 대상)의 88%가 경제교육이 필요하다고 응답했다(한국개발연구원, 2021).

‘경제교육을 강화해야 한다’라는 목소리는 비단 한국만의 상황이 아니다. 전 세계적으로 경제교육의 중요성을 인식하고, 경제교육을 강조하는 추세다(OECD INFE, 2009; U.K. Department of Education, 2019). 특히, 미국은 50개 주에서 경제학을 교육 표준에 포함하고, 17개 주는 경제 교과를 고등학교 졸업을 위해서 이수해야 하는 필수과목으로 규정했다(전홍택 외, 2008). 또한 OECD는 2012년부터 국제학업성취도 평가(Programme for International Student Assessment)에 금융 역량(Financial Literacy)을 선택 영역으로 신설하였다. 이러한 경제교육의 세계적 강화는 단지 경제적 자유를 위한 소득이나 수입 증대와 같은 개인적 차원의 원인만이 아니다. 금융교육은 개인의 장기적 부와 복지에 이바지하는 필수적인 삶의 기술이자 안정된 국가 및 세계 금융의 필수적 요소이기 때문이다(OECD INFE, 2009, p.16).

우리나라는 그간 경제교육의 중요성을 인식하고, 국민의 경제이해 수준을 높이기 위해 노력해왔다. 교육과정 측면에서 1946년 교수요목기 이후로 2015 개정 교육과정까지 경제 교육과정은 양적·질적 성장을 이루었다. 구체적으로 초등학교급에서 경제교육 관련 내용이 두 학년 이상에 걸쳐 조직되었고, 그 내용은 일상 속 경제생활과 경제 제도의 기초를 담고 있다(이소연, 2022). 또한 한국은행과 금융감독원은 경제·금융교육의 방향 설정과 국제 비교를 위해 2016년부터 2년마다 전 국민을 대상으로 금융이해력 검사를 시행하고 있으며, 한국개발연구원(KDI)은 기획재정부의 위탁으로 2020년 초·중·고등학생 경제이해력 검사를 진행했다. 그러나 이러한 노력에도 불구하고 2020년의 경제이해력 검사 결과에서 초·중·고등학생의 경제이해력은 2013년의 검사 결과보다 낮은 점수를 보였다(한국개발연구원, 2020). 경제교육을 위

한 노력에도 7년 전보다 떨어진 학생들의 경제이해력 점수 결과는 기존의 경제교육을 되돌아보게 한다.

기존 경제교육의 실태와 관련하여 학교 현장에서 교사들이 경제교육에 겪는 어려움에 주목해 볼 필요가 있다(김동진, 2022; 김진영 외, 2009; 송하인·최고은, 2020; 장경호 외, 2008; 한국개발연구원, 2020). 특히 교사들은 경제교육을 위한 교수·학습 자료의 부족을 토로했다. 다양한 교수·학습 방법 및 자료는 경제이해력 향상에 긍정적 효과가 있다(박상은·서봉언, 2018)는 점을 고려할 때 다양하고 효과적인 방법과 자료를 수반한 교수·학습 프로그램 개발이 필요한 실정이다.

경제이해력(Economic Literacy)은 민주시민이 갖추어야 할 바람직한 역량이며, 경제 개념은 어린 시절부터 형성되어 성인기까지 영향을 미친다(이혜진·정대련, 2006). 따라서 경제교육은 특정 시기에 잠깐 이뤄질 것이 아니라 어릴 때부터 삶과 연계하여 지속해서 이뤄져야 한다. 이를 위해 초등학생을 위한 다양한 교수·학습 프로그램이 필요하다(김동진, 2022). 그런 점에서 경제교육에 만화를 활용한 연구(김효진, 2011), 동화책 활용 연구(이광원, 2013), 역할극 활용 연구(오희성·김승희, 2020), 게임 활용 연구(김영옥 외, 2014)는 교과서 외 경제교육의 교수·학습 자료의 확장 가능성을 시사한다.

아동문학의 한 장르인 그림책은 초등학교 현장에서 교사들이 흔하게 사용하는 교수·학습 자료 중 하나이다. 글과 그림이 각자의 역할을 갖고 상호작용하며 서사구조를 형성하는 특징이 있는 그림책은 학생들의 즐거움과 호기심을 자극하고, 예술적 심미안을 길러주며, 상상력의 발달을 돕는 교육적 가치가 있다(나선희, 2014; 신현재 외, 2009, 2015). 이처럼 여러 교육적 효과를 지닌 그림책은 초등학생에게 자신이 경험한 경제적 경험을 인식하지 못하거나 직접 경험하기 어려운 특수한 상황에 대한 효과적인 경제 교수·학습자료가 될 수 있다(이혜진·정대련, 2006; 김정훈, 2020; 이경윤, 2022).

이에 본 연구는 그림책을 활용하여 초등학생의 경제이해력을 함양하기 위한 교수·학습 프로그램을 개발하였다. 먼저 한국개발연구원의 경제이해력 문항을 분석하여 내용 요소를 추출하고, 이에 적합한 그림책을 학년군별로 선정하였다. 이어서 그림책을 활용한 프로그램을 개발하고, 적절성·활용성에 대한 현장 경제교육 전문가의 검토를 받았다. 체계적 과정에 따라 개발한 본 연구의 경제이해력 프로그램은 효과적이고 의미 있는 경제교육 실현에 이바지할 수 있을 것이다.

II. 이론적 배경

1. 경제이해력과 표준 경제 개념

1) 경제이해력의 개념과 중요성

경제이해력(Economic Literacy)은 개인이 평생에 걸쳐 지속하는 경제활동 과정에서 직면하는 수많은 경제 상황이나 문제에 대하여 이해 및 판단 등을 돕는 경제 개념의 인지 수준을 의미한다(심재학, 2021, p.66). 경제는 비단 돈을 벌고 쓰는 문제에 한정된 것이 아니라, 정치·사회·문화·교육 영역을 비롯한 인간이 살아가는 전 영역에 걸쳐있다. 한 개인은 살아가면서 평생에 걸쳐 저축, 소비, 투자 등 무수히 많은 경제활동에 대한 의사결정을 하게 되는데, 경제이해력은 개인의 현명하고 합리적인 의사결정에 기반이 된다는 점에서 그 중요성이 크다.

경제이해력을 함양하려면 적절한 경제교육이 필요하다. 경제교육은 현대 사회의 구성원 모두가 알아야 하는 ‘생존적·존재적 앎’에서 나아가 ‘잘 살기 위한 앎’을 위한 것으로, 인간의 주체성 유지와 증대, 인간의 좋은 됨됨이를 위한 교육이다(김준태, 2015, p.324). 경제교육은 경제적 생산활동에 직접적으로 참여하는 성인뿐만 아니라 우리 사회 구성원으로서 경제적 행위를 하는 아동과 청소년에게도 필수적이다. 따라서 아동 및 청소년기의 경제교육은 중요하며, 그 방향은 학생들이 건전한 경제 의식을 바탕으로 세상을 이해하고 합리적 행동을 할 수 있도록 경제이해력을 길러주는 것이어야 한다(이소연, 2012, p.15; 심재학, 2021, p.67).

2) 표준 경제 개념

경제이해력 함양을 위한 경제교육이 필요하다면 교육과정, 즉 어떤 수준으로 어떤 내용을 가르쳐야 하는지에 대한 기준과 지침이 마련되어야 한다. 표준 경제 개념은 학교 현장에서의 경제교육 실행을 전제하기 때문에 학교 경제교육의 내용에서 다루어질 개념, 원리, 구성 방식에 초점을 두고 연구가 이루어져 왔다(한국경제교육협의회, 2008, p.4). 그러므로 표준 경제 개념은 경제교육의 지침이자 기준이 될 수 있다. 또한 표준 경제 개념은 학생들이 학교를 졸업하기 전 알아두어야 할 최소한의 개념으로서 평생에 걸쳐 활용할 수 있는 경제이해력의 가이드라인 역할을 한다. 즉

표준 경제 개념은 학교에서 경제교육을 위해 필요한 기본 경제 개념이자 학교 경제 교육의 기준이다(윤두환, 2011, p.10).

한국경제교육협의회(Korea Council on Economic Education, KCEE)는 미국경제교육 협의회(National Council on Economic Education, NCEE)가 개발한 경제교육과정과 그에 따른 경제 원리 20가지를 우리나라에 맞는 경제 기본 개념과 내용 요소로 개발 하였다(한국경제교육협의회, 2008). 2007년 당시 12개의 경제 개념과 33개의 내용 요소를 선정하였으나 이후 현장 교사들의 요구를 수렴·보완하여 2012년에 10개의 기본 경제 개념과 26개의 내용 요소로 개편하였고, 초등학교급에는 15개의 내용 요소를 담았다(오영수 외, 2012; 한국개발연구원, 2020 재인용).

<표 1> 「표준 경제 개념 개발 연구」 내용 요소

기본 개념	내용 요소	학교급			주요 경제 개념
		초	중	고	
1. 희소성과 선택	1-1. 희소성	○	○	○	희소성
	1-2. 기회비용	○	○	○	기회비용, 한계편익/비용, 매물비용
	1-3. 합리적 선택	○	○	○	합리적 선택
2. 교환과 특화	2-1. 교환	○	○	○	교환, 거래 비용
	2-2. 분업과 특화	○	○	○	분업, 특화
3. 시장과 가격	3-1. 시장과 자원 배분	○	○	○	경제 체제, 사유 재산제, 경제 제도
	3-2. 수요, 공급, 가격의 결정		○	○	수요, 공급, 가격
	3-3. 경쟁과 가격의 기능	○	○	○	대체제, 보완제, 선택 기능, 유인
4. 기업과 생산	4-1. 생산과 생산 요소	○	○	○	생산 요소, 이윤, 생산성, 인적 자본, 투자
	4-2. 기업과 기업가 정신		○	○	기업가, 기업가 정신
	4-3. 노동과 노동권		○	○	노사 관계, 노동조합
5. 소비자와 소비	5-1. 소비와 의사결정		○	○	소득, 소비, 저축, 지출 계획
	5-2. 소비자의 권리와 책임	○		○	소비자 권리와 책임
6. 금융과 자산 관리	6-1. 금융과 의사결정	○	○	○	화폐, 금융, 이자율
	6-2. 금융상품과 자산 관리	○	○	○	금융 회사, 자산 관리, 예금, 채권, 주식, 보험
	6-3. 재무 관리와 신용 관리		○	○	포트폴리오, 신용, 신용카드

기본 개념	내용 요소	학교급			주요 경제 개념
		초	중	고	
7. 시장 경제와 정부 역할	7-1. 정부 역할		○	○	시장실패, 정부실패, 소득 재분배, 공공재, 외부성
	7-2. 세금과 정부지출	○	○	○	예산, 정부지출
8. 국민소득과 경제성장	8-1. 국민소득		○	○	GDP, GNP, GNI
	8-2. 경제성장	○	○	○	경제순환, 경제성장, 경기
9. 인플레이션과 실업	9-1. 인플레이션	○	○	○	물가, 인플레이션 실질 이자율
	9-2. 실업		○	○	실업, 임금
	9-3. 경제 안정화 정책			○	경제 안정화 정책, 재정정책, 통화정책
10. 국제거래와 환율	10-1. 무역	○	○	○	자유 무역, 보호 무역, 비교우위, FTA
	10-2. 환율		○	○	환율
	10-3. 국제수지			○	외환수지, 경상수지, 자본수지

자료 : 오영수 외, 2012; 한국개발연구원, 2020, p.6 재인용

2. 경제이해력 함양을 위한 그림책 활용 원리

본 연구는 경제교육에서 활용할 수 있는 교수·학습 방법과 자료가 부족하다는 교사들의 요구(정문경, 2007; 이수희, 2008)를 반영하여 교실에서 즉각적으로 사용할 수 있는 실제적인 경제교육 자료와 프로그램을 개발하기 위해 초등학교에서 교수·학습자료로 자주 활용되는 그림책에 주목하고자 한다.

경제교육에서 그림책은 초등학교 학생 학습자에게 적합한 교수·학습 자료가 될 수 있다. Bruner(1966)는 ‘지식의 표상 양식(modes of representation)’을 통해 학습자에 따라 적절한 표상 양식(상징적 양식, 영상적 양식, 행동적 양식)을 활용할 수 있고, 이를 종합적으로 사용해야 함을 강조한다. 초등학교 학생의 발달 단계를 고려할 때, 표준 경제 개념을 상징적 양식으로만 설명하는 것은 적절하지도 효과적이지도 않다. 즉 표준 경제 개념에 대한 교수·학습의 방식은 행동적 양식과 영상적 양식을 통합적으로 활용해야 한다.

그림책은 일반적으로 언어기호로 된 글과 시각적 이미지인 그림이 어우러져 상호 보완적 기능을 하는 복합 텍스트(박남이, 2013, p.23)라는 점에서 글이라는 상징적 양식과 그림이라는 영상적 양식을 동시에 학생들에게 제공한다(배재성·권이은,

2014, p.113). 경제 개념(상징적 양식)과 경제 개념의 상황을 그림(영상적 양식)으로 표현한 그림책을 읽으며, 학생들이 적절한 활동(행동적 양식)을 할 때 학생들은 경제 개념을 다양한 표상 양식으로 접하게 되는 것이다(모경환, 2008).

1) 상상적 참여로의 유도

경제이해력은 단순히 경제 개념에 대한 지식을 안다고 길러지지 않는다. 경제적 상황에서 합리적으로 의사결정하고, 올바르게 경제활동에 참여할 수 있어야 경제이해력을 갖추었다고 말할 수 있다. 그런 점에서 경제이해력 함양을 위한 경제교육은 경제 개념 지식뿐만이 아니라 사고력 및 행위 능력을 함께 길러줄 수 있어야 한다.

그렇다면 그림책이 어떻게 경제 개념과 합리적 사고를 길러주고 그에 따른 행위를 이끌어낼 수 있는가? 본 연구는 그림책이 풍부한 ‘상상적 참여(imaginative engagement)’를 촉진한다는 점에 주목한다. 상상적 참여는 다른 사람의 삶을 더 깊이 있고 실질적으로 이해하게 하는 인지적·정서적 과정이다. 상상적 참여는 다른 사람의 가치 판단 기준에 관련된 사실과 정보를 수집하여 분석하고, 동시에 그러한 인물의 삶에 공감하여 몰입하거나 그들의 삶을 자신에게 투영하면서 일어난다(Kunzman, 2006; Nord, 1995; 이경윤, 2022).

상상적 참여 과정에서 학생들은 이야기 속 사실을 이해할 뿐 아니라 다른 관점에서 세상을 이해하게 된다. 상상적 참여를 통해 학생들은 타인에 대해 이해하고 존중하는 방법을 익히게 되어 타인과 원만한 관계를 형성할 수 있을 뿐만 아니라 자신을 성찰할 수 있다(Torres, 2019; Kunzman, 2006). 또한 사려깊은 의사결정 능력을 기르게 된다(Torres, 2019). 즉 상상적 참여는 자신과 다른 사람들의 관점을 견주어보면서 세상을 이해하고, 나아가 학생 자신의 삶을 변하게 하는 과정이다.

그간 경제교육이 지나치게 이론 중심으로 이루어져 학생들이 이해하기 어렵고 배운 것을 실제적으로 활용하기 어렵다는 비판이 꾸준히 이어졌음을 고려할 때, 상상적 참여를 이끄는 그림책은 이러한 한계를 보완할 수 있다. 경제교육에서 그림책은 학생들을 상상적 참여로 이끌어 다양한 경제 상황을 간접적으로 경험하고 그 상황에 몰입하게 한다. 예를 들어 학생들은 그림책의 주인공이 되어 자신이 꿈꿔왔던 직업을 얻거나 임금을 받을 수도 있고, 사장이 되어 회사를 운영할 수도 있으며, 수박 농사를 지어 시장에서 수박을 팔 수도 있다. 흉년으로 한 해 수박 농사를 망친 농부의 상황에 몰입하면서 어려운 경제적 여건에 공감하고, 어느새 그림책 속 농부의 경제적 어려움을 자신의 문제로 받아들이게 되는 것이다. 나아가 가상의 경제적 상황

에서 적절한 경제적 대처 방안을 탐색하여 선택하고 실행해보면서 경제 개념과 이를 토대로 한 합리적 의사결정 능력을 자연스럽게 체득할 수 있다.

이처럼 그림책은 초등학생들을 인지적·정서적인 상상적 참여 과정을 통해 다양한 상황에서 경제 개념을 이해하게 하는 효과적인 매개가 될 수 있다. 또한 초등학생들이 자신의 경제적 선택을 성찰해보고 여러 가지 관점을 고려하여 합리적으로 선택하도록 돕는다는 점에서 경제교육에서의 그 활용 가치가 크다.

2) 내러티브 사고 촉진

Bruner(1986)는 인간의 사고 양식을 패러다임 사고(paradigmatic thought)와 내러티브 사고(narrative thought)로 구분하였다. 불변의 객관적 지식에 대한 패러다임 사고와 달리 내러티브 사고는 인간 삶의 문제를 다루며 그럴듯한 이야기 형태로 나타나는데, 이러한 이야기를 만드는 마음의 인지적 작용을 내러티브 사고라 한다(이혼정, 2004, p.152). 따라서 내러티브는 단순히 ‘이야기’에 한정하여 바라보지 않고 하나의 의사소통 양식으로 인간을 바라보는 사고 양식이자 인식의 틀로 보아야 한다(박희연, 2017, p.26).

내러티브 사고는 타인의 이야기를 통해 자기 삶을 살피는 반성적 사고를 하게 함으로써 자아정체성을 형성시키며, 사건 간의 개연성을 살핌으로써 타인과 잘 소통하고 이해하게 한다. 이러한 것들은 결과적으로 다른 사람들과 잘 소통할 수 있는 능력을 기를 수 있는 길이기도 하다(이차숙, 2015, p.38).

그림책의 글과 그림은 상호작용하며 서사구조를 형성한다(신현재 외, 2015). 그림책에서 등장인물은 때로는 글로, 때로는 그림으로 자신의 이야기를 한다. 한 장을 가득 채운 글보다 작은 그림 한 편이 우리에게 더 큰 울림을 주거나 더 많은 메시지를 전달하기도 한다. 최근 그림책을 읽는 성인이 증가하는 추세는 동화책이나 소설이 줄 수 없는 그림책만의 내러티브가 있기 때문이다. 따라서 그림책은 내러티브 사고를 촉진하는 교수·학습자료라고 할 수 있다.

그림책을 통한 내러티브 사고 촉진은 경제이해력 함양에도 도움을 준다. 경제이해력은 단순히 경제와 관련된 객관적인 지식만을 습득하는 것에서 끝나는 것이 아닌 실제 경제생활 속에서 겪는 수많은 상황이나 문제 속에서 활용될 수 있어야 한다. 학생들은 경제 상황 및 문제를 해결하는 타인의 이야기가 담긴 그림책을 읽으며, 경제이해력에 대해 자신의 부족한 부분 및 필요한 부분들을 살필 수 있다. 또한

이야기와 비슷한 자신이 겪은 경제 상황에서 실제 자신의 선택을 되돌아보는 과정을 통해 반성적 사고를 하며 경제이해력을 함양할 수 있다.

인간의 통합적 사고 능력은 논리적, 과학적 사고의 패러다임 사고뿐만 아니라 내러티브 사고가 보태어질 때 발달한다. 그림책은 삶에서 느끼는 다양한 감정들에 대한 간접 경험을 제공하고, 이를 통해 풍부한 정서를 갖춘 인간으로 성장하게 한다 (이차숙, 2015, p.42)는 점에서 경제교육이 자칫 패러다임 사고에 치우치지 않도록 보완할 수 있다.

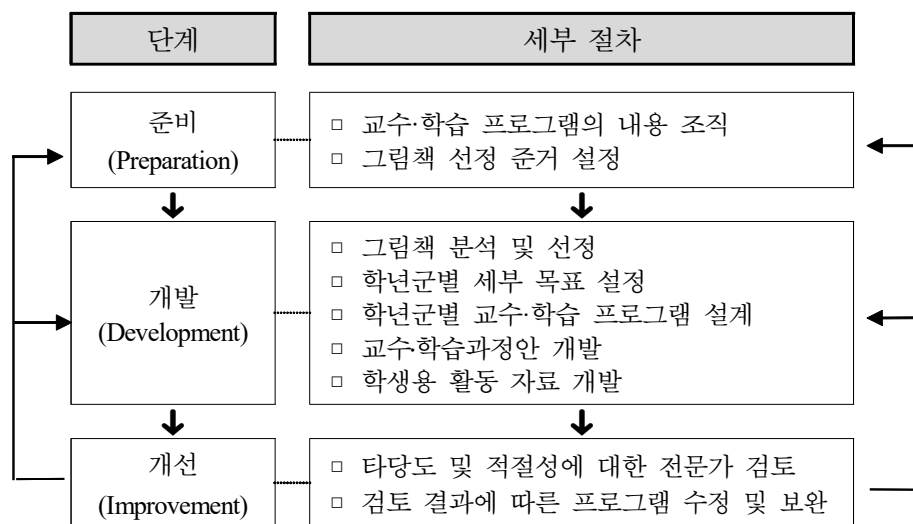
Ⅲ. 경제이해력 프로그램 개발 방법

본 연구는 경제이해력 향상을 위한 그림책 활용 경제이해력 프로그램을 설계하고 그에 따른 교수·학습 자료를 개발하는 데 목적이 있다. 이러한 연구의 목적을 달성하기 위해 PDI 모형에 따라 연구를 수행하였다.

PDI 모형은 대표적인 교수·학습 설계 모형으로 ‘준비(Preparation)-개발(Development)-개선(Improvement)’의 3단계로 구성된다(Mager and Beach, 1967).

본 연구의 경제이해력 프로그램 개발 과정은 <그림 1>과 같다.

<그림 1> 그림책을 활용한 초등학생 경제이해력 프로그램 개발 과정



일반적으로 준비 단계에서는 성취하려는 교수·학습 목표와 내용을 탐색하여 결정하고, 개발 단계는 앞서 설정한 것을 구체화하는 단계로 성취 목표를 달성에 필요한 교수·학습 방안이나 자료 등을 개발한다. 개선 단계에서는 개발한 결과물이 학습 목표를 달성하는 데 타당하고 적절한지 점검하는 과정으로 이루어진다.

1. 준비(Preparation) 단계

1) 교수·학습 프로그램의 내용 조직

본 연구는 두 가지 주안점을 두고 경제이해력 함양에 적합한 교수·학습 내용을 조직하였다.

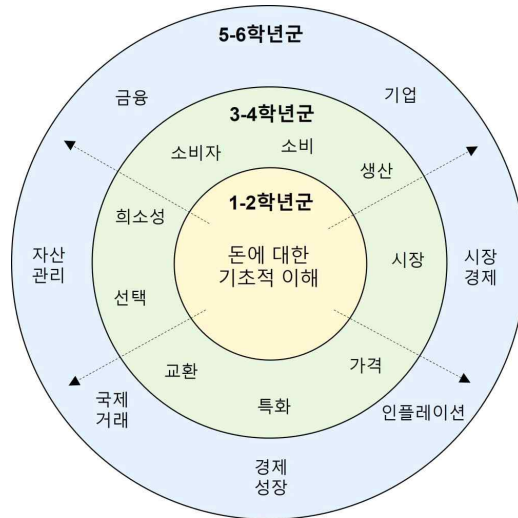
첫째, 전 학년군에 걸쳐 교수·학습이 체계적으로 이뤄지도록 구성하였다. 2015 개정 교육과정에서 경제·금융교육은 범교과 학습주제로 다뤄지지만, 그 중심은 사회과의 경제영역이라고 할 수 있다. 사회과에서 경제교육은 3~4학년군과 5~6학년군에 편성되어 있는데, 1~2학년군은 사회과 교육과정이 적용되지 않아 1~2학년군에서 3~4학년군 경제교육에 기초가 될만한 별도의 교수·학습 프로그램이 필요한 실정이다. 또한 내용적 측면에서 3~4학년군은 희소성·생산·소비·교류를, 5~6학년군은 가계·기업·우리나라의 경제성장·경제 교류 등을 다루고 있지만, 표준 경제 개념을 모두 다루지는 못한다. 이에 본 연구에서는 1~2학년군을 포함하여 초등학교 전 학년군에 걸쳐 모든 표준 경제 개념을 다룰 수 있도록 체계성을 갖춘 교수·학습 프로그램을 개발하였다.

둘째, 학년군이 높아짐에 따라 경제교육 내용의 깊이와 범위를 확장할 수 있도록 교수·학습 프로그램의 내용을 조직하였다. 경제 개념은 일반적인 경제 지식이자 지식의 구조라 할 수 있는데, 경제 개념에 대한 깊은 이해를 위해서는 기초적이고 구체적인 사실에서 시작하여 점차 추상적인 개념과 원리를 학습하는 방향으로 학습 과정이 구성되어야 한다. 이에 1~2학년군에서는 경제활동의 기초인 돈을 핵심 주제로 선정하여 돈에 대한 건전한 인식을 형성하고, 돈을 관리하여 사용하는 기초 습관을 기를 수 있는 내용과 자료를 구성하였다. 3~4학년군에서는 경제활동에서 재화와 서비스의 생산과 교환, 시장에서 가격이 형성되는 과정, 자원의 기본 원리인 희소성을 이해하고 올바른 선택의 필요성을 알고, 미시적인 수준의 경제 작동 원리를 이해할 수 있도록 하였다. 5~6학년군에서는 1~2학년군에서 3~4학년군에 이르기까지 학

습해 온 경제 개념을 깊고 폭넓게 있게 이해하도록 하였다. 나아가 기업과 정부의 역할, 국가의 경제성장과 경기 변동, 국가 간 경제적 교류 등 내용의 범위를 확장하여 더 거시적인 수준에서 경제 작동 원리를 이해하도록 내용을 구성하였다.

종합하면 본 연구에서는 학생들의 발달 특성을 고려하여 초등학교 전 학년에 걸쳐 10개의 기본 경제 개념과 그에 따른 내용 요소를 고루 포함할 수 있도록 경제 개념을 확장형으로 조직하였다(<그림 2>).

<그림 2> 기본 경제 개념의 내용 조직도



2) 그림책 선정 준거 설정

효과적인 그림책을 선정하는 것은 그림책 활용 프로그램의 핵심이라고 할 수 있다(김정훈, 2020). 이에 선행연구(김정훈, 2020; 이경윤, 2021; 이광원, 2013)를 참고하여 경제 수업에 적합한 그림책 선정 준거를 다음과 같이 세 가지로 설정하였다.

첫째, 경제 개념과의 적합성이다. 선정된 그림책은 해당 프로그램에서 목표로 하는 경제 개념을 다루어야 한다. 즉 그림책의 내용이나 상황이 직·간접적으로 학년군 별 목표 경제 개념과 연결될 수 있어야 한다. 따라서 1~2학년군은 돈, 3~4학년군은 생산과 소비, 희소성, 시장과 교환, 5~6학년군은 정부 성장, 기업, 국민소득, 인플레이션의 상황을 담은 그림책을 선정하고자 하였다.

둘째, 인지발달 수준에의 적절성이다. 그림책 속 어휘, 문장 표현이 학생들의 발달 수준에 부합해야 하며, 그림이 지나치게 추상적이거나 많은 정보를 함축하고 있지 않아야 한다. 이에 1~2학년 학생을 대상으로 한 그림책은 감각적 경험을 통해 이해할 수 있는 경제 내용을 다루어야 한다. 3~4학년 학생을 대상으로는 간단한 인과 관계가 있는 기초적인 경제 내용을 다루는 그림책을, 5~6학년 학생에게는 경제적 개념 간의 관계가 보다 복잡한 내용을 다루는 그림책을 선정하는 것이 적절하다고 판단하였다.

셋째, 실생활에의 연결성이다. 그림책을 통한 경제교육은 학생들이 작품 내용 속 다양한 경험을 바탕으로 경제 환경과 경제적 지식, 기술, 태도를 맥락적으로 이해하도록 돕는 장점이 있다(김정훈, 2020, p.891). 이에 경제 수업에 적합한 그림책은 학생들이 경제 개념이나 경제적 현상이 실생활에서 어떻게 드러나고 있으며, 다른 사람들은 이에 어떻게 대처하고 있는지 이해할 수 있도록 구성된 그림책이어야 한다. 따라서 상상적 참여를 이끌 수 있도록 실생활과 긴밀하게 연결된 경제적 상황을 담은 그림책을 선정하기로 하였다.

2. 개발(Development) 단계

본 연구는 학생들이 표준 경제 개념을 충분히 이해하고, 이를 경제 상황에 활용할 수 있도록 교수·학습 프로그램 내용 조직과 그림책 선정 준거에 맞는 학년군별 그림책을 두 권씩 선정하고, 이에 맞는 교수·학습 프로그램을 구성하고자 하였다. 이에 차시별 교수·학습과정안과 학생용 활동 자료를 개발하여 수업 모듈로서 효용성과 충실성을 담보할 수 있도록 했다. 각 학년군별 경제이해력 프로그램은 <그림 3>과 같이 구성된다.

<그림 3> 그림책을 활용한 초등학생 경제이해력 프로그램의 구성

목표	초등학생의 경제이해력 함양		
학년군	1~2학년군	3~4학년군	5~6학년군
프로 그림명	차근차근 용돈을 관리해요	똑똑한 소비자가 될래요	세상 속 경제가 보여요
표준 경제 개념	돈에 대한 기초적 이해	희소성, 가격, 생산, 소비, 소비자, 시장, 교환, 특화	경제성장, 시장경제, 금융, 국제거래, 자산 관리, 기업, 인플레이션
세부 목표	1. 돈을 관리하는 기 초적인 방법을 익힌 다. 2. 돈을 관리하여 사 용하려는 태도를 기 른다.	1. 그림책을 활용해 경제 개념을 이해하 고 이를 실생활에 적 용할 수 있다. 2. 경제 상황에서 합 리적인 선택을 할 수 있다.	1. 그림책 속 경제 개 념의 의미를 알 수 있다. 2. 경제 개념에 대한 이해를 바탕으로 경 제활동을 설명할 수 있다.
교수 학습 활동	상상적 참여: 등장인 물 인터뷰하기, 등장 인물에게 조언하기, 등장인물이 한 일 직 접 해보기 내러티브 사고: 그림 책과 관련된 경험 나 누기, 자기 이야기와 작품 비교하기	상상적 참여: 주인공 에게 조언해주기, 주 인공 입장이 되어 인 터뷰하기 내러티브 사고: 작품 속 이야기 나누기, 작 품과 밀접한 나의 생 활 일기 쓰기	상상적 참여: : 주인 공의 고민을 듣고 편 지쓰기, 상황극 하기 내러티브 사고 :작품 속 이야기 나누기, 등장인물의 상황 이 해하기
평가	관찰평가, 구술 평가, 포트폴리오 평가	관찰평가, 구술 평가, 포트폴리오 평가, 자기평가, 동료평가,	구술 평가, 포트폴리오 평가 자기평가, 동료평가

1) 학년군별 세부 목표 설정

본 연구에서 개발한 프로그램의 목표는 ‘초등학생의 경제이해력 함양’이다. 이를 위해 한국경제교육협회(2008)가 제시한 경제교육 핵심 개념을 바탕으로 초등학생이 어떤 경제 개념을 알고, 적용할 수 있는지 구체적인 성취기준을 설정하여 학년군별 목표를 설정하였다. 경제이해력을 갖춘다는 것은 경제 지식을 단순히 아는 것에 그치지 않고 자신이 살아가면서 적절히 활용할 수 있다는 것이다. 이에 세 학년군의 세부 목표는 본 연구에서 조직한 학년군별 경제 개념을 이해하고, 자신의 생활이나 주변 경제 상황에 적용하는 것으로 설정하였다.

2) 교수·학습 활동 설계

그림책 활용 효과를 극대화하고자 상상적 참여와 내러티브 사고를 촉진할 수 있는 활동을 중점으로 설계하였다.

Sipe(2002, pp.477-478)와 Torres(2019, pp.163-164)는 어린이들이 상상적 참여를 경험하는 세 가지 활동에 주목하였다. 세 활동은 어린이들이 글과 그림 텍스트를 보고 역할극처럼 표현(dramatizing)하는 것, 등장인물에게 자신이 하고 싶은 말을 직접 전하는 활동(talking back), 자신을 등장인물이 되어 이야기에 들어가는 것(inserting)을 가리킨다. 이러한 활동을 통해 어린이들은 자연스럽게 다른 사람의 입장을 고려하고 여러 관점에서 현상을 이해하게 된다. 따라서 각 학년군별 교수·학습 프로그램에 이러한 상상적 참여가 가능한 학습 활동을 계획하였다.

성은혜(2018)는 내러티브를 ‘작품의 이야기’, ‘이야기 나누기’, ‘이야기 생성하기’의 층위로 구분하였다. ‘작품의 이야기’는 수업의 내용으로 다루는 문학 작품으로서의 내러티브를 의미하고, ‘이야기 나누기’는 교수·학습상황에서 학습자-작품, 학습자-학습자, 교사-학습자 간 이루어지는 듣기·말하기 활동으로서의 내러티브를 의미하며, ‘이야기 생성하기’는 문학 작품을 감상하는 능력이자 독자가 이야기를 만들어가는 마음의 작용과 사고력으로서의 내러티브를 의미한다.

이처럼 상상적 참여와 내러티브 사고를 활성화하기 위한 구체적인 학습 활동의 예시는 <표 2>와 같다.

<표 2> 상상적 참여 및 내러티브 사고를 이끄는 학습 활동 예시

학습 경험	표현적 반응	학습 활동 예시
상상적 참여	역할극으로 표현하기 (dramatizing)	역할극 대본 쓰기, 상황극 하기, 역할 놀이하기, 정지극으로 표현하기 등
	등장인물에게 하고 싶은 말 전하기 (talking back)	등장인물 인터뷰하기, 등장인물에게 하고 싶은 말 편지쓰기 등
	등장인물로 들어가기 (inserting)	만일 나라면 어떻게 하였을지 생각해보기, 등장인물이 한 일 직접 해보기, 상상일기 쓰기 등
내러티브 사고	작품 살펴보기	그림 살펴보기, 그림책 속 인물·사건 살펴보기, 그림책 관련 질문 만들기 등
	이야기 나누기	그림책과 관련된 주제 선정하여 토의하기, 그림책 내용 함께 해석하기 등
	이야기 생성하기	작품을 바탕으로 이야기 구성하기, 자기 이야기와 작품 비교하기 등

3) 평가 방법 설정

각 학년군별 목표 경제 개념을 이해하고, 자신의 생활 또는 주변 경제 상황에 적용할 수 있는지를 평가하고자 한다. 이에 평가 준거를 설정하고 그 방법을 마련하였다. 이때, 학생들이 학습 활동을 수행하는 과정과 그 결과물이 곧 평가 활동이자 근거 자료로 활용될 수 있도록 하는 데 주안점을 두었다. 이를 위해 수업 시간에 이뤄지는 학습 활동 중에 관찰평가, 구술 평가, 자기평가, 동료평가가 이루어지도록 하였다. 또한 학생들이 활동 중에 작성한 활동지들을 바탕으로 포트폴리오 평가를 시행하여 수업 전후로 학습 결과를 확인하고 피드백이 이어질 수 있도록 하였다.

3. 개선(Improvement) 단계

개선 단계에서는 전문가 집단이 프로그램의 적절성과 활용성을 검증했다. 전문가의 평가 점수와 의견을 검토하여 프로그램을 수정·보완하고, 최종 프로그램을 개발하였다. 전문가 집단은 <표 3>과 같이 초등학교사 6명으로, 현재 경제 교실을 운영하거나 경제금융교육연구회 위원으로 활동하고 있는 현장 전문가들로 구성하였다.

<표 3> 프로그램 검토 참여 전문가

구분	경제교육 경험	최종 학력	교직 경력
A교사	경제금융교육연구회 3년 경제교육 온라인 원격 연수 강사	학사	9년
B교사	경제금융교실 운영 2년 비즈쿨 사업 운영 3년 ¹⁾	학사	7년
C교사	경제금융교실 운영 2년	학사	10년
D교사	경제금융교실 운영 2년	학사	10년
E교사	경제금융교육연구회 2년	박사	20년
F교사	경제금융교육연구회 2년 경제금융교육연구회 운영진	학사	4년

한국교육과정평가원(2005)의 <교수·학습 콘텐츠 개발 지침>을 참고하여 본 연구의 특성에 맞게 개발한 평가지를 활용하였다. 개발한 프로그램의 및 적절성 및 활용성 검토를 위하여 총 6가지 평가 항목에 대한 평가를 시행하였다. 평가지는 각 평가 항목당 검토 의견을 서술할 수 있는 개방형 문항과 리커트 5점 척도 평가를 혼합하여 구성하였다. 본 연구에서 사용한 평가지의 평가 항목과 평가 문항은 <표 4>와 같다.

<표 4> 평가 항목 및 평가 문항

평가 항목	평가 문항
그림책 활용의 적절성	본 프로그램은 그림책을 활용한 경제이해력 함양 프로그램입니다. 본 프로그램의 내용과 활동은 해당 그림책의 특징을 잘 반영했다고 생각하십니까? 그 이유는 무엇입니까?
수준에의 적절성	본 프로그램의 내용과 활동은 해당 학년군 수준에 부합하고 적절하다고 생각하십니까? 그 이유는 무엇입니까?
목표와의 적절성	본 프로그램은 ‘경제이해력’ 함양을 목표로 합니다. 프로그램의 활동 내용이 경제이해력 함양에 적절하다고 생각하십니까? 그 이유는 무엇입니까?
평가와의 적절성	본 프로그램의 평가는 학년군별 프로그램의 목표와 내용에 부합한다고 생각하십니까? 그 이유는 무엇입니까?
세부 활동과의 적절성	본 프로그램은 학생들의 실생활 맥락에서 삶과 연계하고, 등장인물의 상황에 공감·감정이입할 수 있는 세부 활동이 충분히 반영되었다고 생각하십니까? 그 이유는 무엇입니까?
교수학습자료의 활용성	본 프로그램은 학교 현장 활용 가능성이 크다고 생각하십니까? 그 이유는 무엇입니까?

1) 비즈쿨 사업은 창업진흥원에서 운영하는 초·중·고교생 대상의 기업가 정신 및 창업 교육으로, 꿈·끼·도전정신·진취성을 갖춘 '융합형 창의인재' 양성을 위한 프로그램이다.

IV. 경제이해력 프로그램 개발 결과

1. 그림책 분석 및 선정 결과

미국 NCSS(The National Council for the Social Studies)는 매년 ‘청소년을 위한 주목할 만한 사회과 도서 목록(Notable Social Studies Trade Books for Young People Database)’을 제시하여 교사들이 사회과 교수학습 자료를 선정하는 데 가이드 역할을 하고 있다. 그러나 NCSS가 소개하는 도서 대다수가 국내에 번역·출판되지 않았고, 문화 차이로 우리나라 어린이들이 쉽게 공감하기 힘든 내용을 다소 포함하고 있어 이를 경제교육용 도서로 활용하기에 어려움이 있다. 또한 아직 우리나라에는 공신력 있는 사회과(경제) 교육용 도서 목록이 부재하기 때문에 연구자들은 3차에 걸쳐 학년군별 프로그램의 목표와 내용에 부합하는 그림책을 수집하고 선별하게 되었다.

1차 검토·선정 과정은 그림책협회²⁾에서 운영하는 그림책 아카이브를 활용하여 진행하였다. 경제 개념 및 유사 경제 개념어를 주제어로 입력하여 검색하였고, 그림책의 시의성을 고려하여 2000년 이후 출간된 그림책 총 62권을 선정하였다. 2차 검토·선정 과정에서는 62권의 내용을 분석하여 상상적 참여와 내러티브 사고를 촉진할 수 있는 특징을 가진 그림책을 각 학년군별 5권씩 선정하였다. 2차에서 선정한 도서 15권을 대상으로 3차 검토를 진행하였다. 3차 검토·선정 과정에서는 연구자 3인이 세 가지 준거(① 해당 학년군별 경제 개념과의 적합성, ② 각 학년군별 학습자의 인지·발달 수준에의 적절성, ③ 학생들의 실생활과의 연결성)에 따라 그림책을 평가하였다. 세 가지 준거를 모두 충족하는 그림책을 경제이해력 프로그램에 적합한 그림책으로 판단하였고, 연구자 3인의 항목별 평가 점수를 비교하여 특정 항목의 평균 점수가 3점 이하인 그림책은 배제하였다.

최종적으로 세 가지 준거에 대한 평균 점수가 가장 높은 그림책을 학년군별로 2권씩, 총 6권을 최종 선정하였다(<표 5>).

2) 2016년에 설립된 (사)그림책협회는 그림책 창작 및 출판, 연구, 교육 등에 종사하는 회원들로 구성되어 있으며 그림책 연구, 그림책 문화산업 활성화, 정부 및 지자체와의 공동 사업, 사회 공헌 사업 등에 힘쓰고 있다(그림책협회, <http://picturebook.or.kr/plan/>(2022. 9. 25. 접속)).

<표 5> 학년군별 최종 선정 그림책 목록

학년	그림책(작가, 출판사)	주요 내용
1~2	 <p>진짜 일학년 용돈 작전을 펼쳐라! (신순재 글/ 안신애 그림/ 천 개의 바람)</p>	1학년인 동규가 용돈을 받기 위해 부모님 설득 작전을 펼치면서 점차 용돈을 관리하려는 마음가짐을 갖고 용돈을 관리하는 방법을 익히는 과정임.
	 <p>세 개의 잔 (토니 타운슬라마크 세인트 지메인 글/ 에이프릴 윌리 그림/ 김경희 역 / 살림어린이)</p>	주인공이 부모로부터 받은 용돈을 모으기, 쓰기, 나누기 잔에 분류하여 관리하기 시작하면서 용돈을 관리를 습관화하여 성장하는 과정을 보여줌.
3~4	 <p>딱 하나만 골라봐 (박영석 글/ 소윤경 그림/ 웅진주니어)</p>	아이들이 엄마의 생일 파티를 준비하는 과정에서 한정된 시간과 돈을 가지고 합리적 선택을 하는 과정을 다룸.
	 <p>달구지를 팔고 (도날드 홀 글/ 바바라 쿠니 그림/ 주앙아 역/ 비룡소)</p>	농부는 달구지를 팔고 자신이 만든 것을 시장에 팔고 필요한 것을 사서 돌아오며 다시 한해가 시작되는 모습 속에서 교환, 분업의 과정을 보여줌.
5~6	 <p>레몬으로 돈 버는 법 1 (루이스 암스트롱 글/ 빌 바소 그림/ 장미란 역/ 비룡소)</p>	주인공이 레몬으로 레모네이드를 팔기 시작함. 이후 주인공이 레모네이드 가게를 운영하면서 직원과의 갈등 등을 담은 이야기임.
	 <p>레몬으로 돈 버는 법 2 (루이스 암스트롱 글 / 빌 바소 그림 / 장미란 역/ 비룡소)</p>	주인공이 레모네이드 회사 경영 과정에서 겪는 외부적인 요인(흉년, 물가상승 등)을 통해 어려움을 겪고, 이를 대처·극복하는 과정임.

2. 경제이해력 프로그램의 검토 및 개발

1) 경제이해력 프로그램 설계 및 전문가 집단의 검토

선정한 그림책에 대한 분석·해석 결과를 바탕으로 경제이해력 프로그램을 개발하였다. 이후 경제교육 전문가(6인)가 프로그램에 대한 적절성·활용성을 검토했다. 평가 점수는 전문가 점수의 평균값이며, 전문가 평가 점수가 4점 이하인 평가 항목과

전문가가 서술한 의견을 반영하여 프로그램을 수정·보완하였다. 전문가들의 구체적인 평가 항목과 항목별 점수는 <표 6>과 같다.

<표 6> 전문가 평가 점수

평가 항목	학년군		
	1~2학년군	3~4학년군	5~6학년군
그림책 활용의 적절성	4.5	4	5
수준의 적절성	3	4.5	4.5
목표의 적절성	5	5	5
평가의 적절성	4	4	5
세부 활동의 적절성	4.5	4	4.5
교수학습자료의 활용성	3.5	4.5	4.5

2) 경제이해력 프로그램 최종 개발

(1) 1~2학년군 : 차근차근 용돈을 관리해요

1~2학년군 교수 학습 프로그램은 ‘돈에 대한 기초적 이해’를 목표로 삼고, ‘돈을 관리하는 기초적인 방법을 익힌다’, ‘돈을 관리하여 사용하려는 태도를 기른다’라는 두 가지 세부 목표를 설정하였다. 이에 따라 먼저 ‘진짜 일학년 용돈 작전을 펼쳐라!’를 읽으며 용돈에 관련된 경험을 떠올려보고, 용돈 관리가 왜 중요한지 이야기 나눈 후, 용돈을 잘 관리하기 위해 용돈 계획 세우기 방법 및 용돈 일기 쓰는 방법을 익히는 과정으로 교수 학습 활동을 구성하였다. 이어서 ‘세 개의 잔’을 읽어보며 용돈의 세 가지 쓰임새(소비, 저축, 기부)에 대해 살펴보고, 직접 세 개의 잔을 만들어 자신의 용돈을 세 가지 쓰임새에 따라 구분해보는 교수 학습 활동으로 계획하였다.

이 과정에서 그림책 속 등장인물의 상황에 몰입하여 이야기를 나누는 내러티브 활동, 등장인물이 경험한 용돈 관리 방법을 직접 실천해보는 등의 상상적 참여 활동을 적극적으로 활용하였다. 다음으로 관찰평가 및 포트폴리오 평가를 사용하여 용돈을 관리하는 기초적인 방법을 이해하고 학생이 자신의 용돈 관리 상황에 적용할 수 있는지 평가하도록 하였다. 또 돈을 관리하여 사용하려는 마음가짐을 갖고 실천하려는 의지가 있는지 살피고자 관찰평가 및 구술 평가를 적용하였다.


전문가들은 1~2학년군 교수학습 프로그램에 대하여 목표와 잘 부합하고 그림책 활용과 세부 활동 구성이 적절하다는 긍정적 평가를 남겼다. 이와 함께 보완할 점을 두 가지를 제시하였는데 이를 반영해 프로그램을 개선하였다.


첫째, 돈을 다루는 활동 수준을 저학년 학생의 수준에 맞게 조정하였다. 전문가 검토 결과 학생들이 실생활에서 천 이상의 화폐 단위를 잘 알고 사용하고 있더라도, 용돈 관리 활동에서 돈을 더하고 빼는 것이 다소 어렵다는 의견이 있었다. 이에 10,000원 이상의 금액은 다루지 않기로 하고, 학생용 활동 자료와 용돈 관리 방법을 익히는 활동에서 숫자로 제시한 용돈 금액 대신 모두 1,000원권 그림을 활용하도록 했다. 이를 통해 큰 수를 더하고 빼는 활동에 대한 우려를 줄이고, 수 개념이 평가에 영향을 미치지 않게 함으로써 ‘평가의 적절성’ 항목도 보완할 수 있었다.

둘째, ‘교수·학습자료의 활용성’ 항목을 개선하였다. 특히 용돈 일기 작성 놀이에 사용되는 카드 내용이 복잡하여, 자료 활용이 번거롭지 않도록 놀이 활동에 대한 추가적인 설명 자료가 필요하다는 의견이 있었다. 그러한 의견을 반영해 용돈 일기 형식을 간결하게 수정하고, 학생들이 교수·학습 자료의 놀이 방법을 쉽게 이해할 수 있도록 교수용 자료를 추가하였다.

이로써 최종적으로 1~2학년군 경제이해력 함양 교수·학습 프로그램을 <표 7>과 같이 개발하였다.

<표 7> 1~2학년군 ‘차근차근 용돈을 관리해요’ 프로그램 개요

그림책	주제 (경제 개념)	차시 (쪽수)	학습 내용 ³⁾	평가
진짜 일학년 용돈 작전을 펼쳐라! 	용돈에 관련된 경험 떠올리며 그림책 읽기 (용돈)	1/8 (1-8)	- 용돈에 관한 나의 경험이나 떠오르는 생각 이야기하기(★) - 그림책 표지 살펴보고 이야기 예상하기(★) - 그림책 1-8쪽 읽기(★)	관찰평가
	용돈을 받는 방법을 찾는 과정에서 용돈 관리의 중요성 인식하기 (용돈 관리)	2~3/8 (9-17)	- 그림책 9-17쪽을 읽고 동규가 용돈을 받기 위해 한 일 살펴보기(★) - 내가 동규라면 만들고 싶은 지갑 디자인하기(♥) - 동규 부모님을 인터뷰(핫시팅)하면서 용돈을 관리하는 것이 중요함을 발견하기(♥) - 동규에게 좋은 방법 제안하기(♥)	관찰평가 포트폴리오 (활동지)

그림책	주제 (경제 개념)	차시 (쪽수)	학습 내용 ³⁾	평가
	용돈 계획 세워보기 (용돈 관리)	4/8 (18-26)	- 그림책 18-26쪽을 읽고 동규의 용돈 계획 살펴보기(★) - 좋은 용돈 계획 O, X 퀴즈로 알 아보기 - 내가 만일 동규라면 어떻게 용돈 계획을 세울지 적어보기(♥)	관찰평가,포 트폴리오 (활동지)
	용돈 일기 쓰는 방법 익히기 (용돈 관리)	5/8 (27-32)	- 그림책 27-32쪽 읽기(★) - 놀이 ⁴⁾ 를 통해 용돈 일기 쓰는 방 법 알아보기(♥)	관찰평가, 구술평가
세 개의 잔 	용돈의 쓰임새 이해하기 (소비, 저축, 기부)	6-7/8 (1-27)	- 주요 장면을 보며 그림책 내용 예상하기(★) - <세 개의 잔> 읽고 모으기, 나누 기, 쓰기에 대해 알아보기(★) - 세 잔 중에서 가장 마음에 드는 잔 골라보기(♥)	관찰평가, 포트폴리오 (활동지)
	모을 돈, 나눌 돈, 쓸 돈으로 용돈 구분하기 (소비, 저축, 기부)	8/8	- 나만의 세 개의 잔 만들기(♥) - 용돈을 세 개의 잔에 나누어 어 떻게 사용하고 싶은지 소개하기 (♥, ★)	관찰평가,구 술평가

(2) 3~4학년군 : 똑똑한 소비자가 될래요.

3~4학년군은 ‘희소성, 가격, 선택, 생산, 소비, 소비자, 시장, 교환, 특화’를 경제 개념으로 선정하고, ‘생산과 소비, 희소성의 개념을 알고, 이를 실생활에 적용할 수 있다’, ‘경제 상황에서 합리적인 선택을 할 수 있다’라는 두 가지 세부 목표를 설정하였다. 이는 2015 교육과정 3~4학년군의 사회과 경제영역 성취기준과 관련성이 있어, 교육과정을 참고하여 학습주제를 세분화하고 그림책을 활용한 학습 활동으로 구체화하였다. 먼저 ‘딱 하나만 골라봐!’를 읽으며 자신이 겪을 수 있는 자원의 희소성

3) <표7>, <표8>, <표9>에서 상상적 참여 활동은 ♥, 내러티브 사고 촉진 활동은 ★으로 구분하여 나타내었다.

4) 말판(30일 달력 형태), 주사위, 말, 상황 카드를 이용하는 놀이이다. 모든 참여자는 1일에서 출발하는데, 주사위를 굴러 나온 숫자만큼 말을 이동하고, 상황 카드 더미에서 1장을 뽑아 그 내용에 따른 용돈의 변화를 용돈기입장 활동지에 적는다. 30일 동안 가장 많은 용돈을 모은 참여자가 우승한다.

문제에 대해 합리적 선택을 고민하고 실천하는 활동으로 구성하고, ‘달구지를 끌고’를 읽으며 실생활의 경제적 교류 과정에서 거래, 교환, 분업을 학습하는 활동으로 계획하였다. 본 프로그램의 평가는 학생들의 실제로 선택하고 소비하는 과정에 대한 실습 평가, 자기평가, 관찰평가, 구술 평가 방법을 적용하였으며, 경제적 교류를 학습하면서 학생들의 활동 과정과 결과물을 바탕으로 하는 관찰평가, 구술 평가, 동료평가, 포트폴리오 평가를 적용하였다.


전문가들은 3~4학년군 프로그램에 대해 전반적으로 긍정적인 의견을 제시하였는데, 두 가지 의견을 반영하여 아래와 같이 개선하였다.


첫째, 실생활과의 연계성을 높일 수 있는 활동을 추가했다. 예를 들어 생산·소비 활동에서 바둑돌을 활용했던 기존 활동 대신 실제성을 높이기 위해 종이 화폐로 수정·보완하였다. 또한 기존 모자, 선글라스와 같은 구매 예시 물품은 성인에 적합한 물품으로 판단하고, 학생들이 실생활에서 구매하는 공책, 연필, 옷 등으로 변경하였다.

둘째, 활동 및 내용이 3~4학년 수준에 비해 어렵다는 의견을 반영하여 구체적인 예시를 보충하였다. 예를 들어 경제적 교류에는 개인과 개인, 개인과 기업, 기업과 국가 간의 거래 등이 있는데, 학생들은 기업과 국가 간의 거래에 대해 어려움을 느낄 수 있다는 의견이 있었다. 이에 세금 감면 등의 혜택을 통한 기업 투자 유치와 같은 기업과 국가 간의 거래를 보여주는 구체적인 사례를 제시하였다. 또한 그림책 ‘달구지를 끌고’의 배경이 미국인 탓에 리넨 천, 솔과 같은 물건이 나오는데, 이를 학생들이 쉽게 이해할 수 있도록 사진, 그림 등의 보충 자료를 추가하였다.

최종적으로 개발한 3~4학년군 경제이해력 프로그램은 <표 8>과 같다.

<표 8> 3~4학년군 ‘똑똑한 소비자가 될래요’ 프로그램 개요

그림책	주제 (경제 개념)	차시 (쪽수)	학습 내용	평가
딱 하나만 골라봐! 	선택의 문제가 일어나는 까닭 알기 (희소성, 가격, 선택)	1/12 (1-6)	- 그림책 내용 1-6쪽 살펴보기(★) - <교실 쇼핑물>에서 엄마 선물 쇼 핑하기(♥) - 오빠와 동생의 고민거리-선택의 문제가 생기는 이유 알아보기(♥)	관찰평가, 자기평가
	현명한 선택이 필요한 까닭 알기 (소비, 소비자, 선택)	2/12 (7-14)	- 그림책 내용 7-14쪽 살펴보기(★) - 불만족스러운 구매 후기 원인 살 펴보기 - 오빠와 동생에게 현명한 선택이 필요한 이유에 대해 조언해주기 (♥)	관찰평가, 구술평가

그림책	주제 (경제 개념)	차시 (쪽수)	학습 내용	평가
	현명한 선택을 하는 방법 알고 선택하기 (선택, 소비)	3/12 (7-14)	- 그림책 속 엄마 선물 고르는 과정을 통해 현명한 선택 할 수 있는 방법 살피기(★) - 주어진 금액 안에서 <교실 페스티벌> 계획 세우기(♥)	관찰평가, 구술평가
	생산과 소비의 의미 알고 경제활동 설명하기 (소비, 소비자, 시장)	4-5/12 (15-30)	- 생산과 소비의 개념 알아보기 - 그림책 15-30쪽 내용 살펴보면서 생산과 소비 알아보기(★) - 시장놀이를 통해 생산과 소비의 모습 알아보기(♥)	관찰평가, 실습평가
	현명한 소비를 위한 방법 설명하기 (소비, 소비자, 시장)	6/12 (1-30)	- 현명한 소비가 필요한 이유 살펴보기(★) - 현명한 소비 생활과 정보를 활용한 소비 생활 알아보기 - 삼남매의 내년 엄마 생일 파티 준비를 위한 반성 및 조언하기(♥)	관찰평가, 자기평가
달구지를 끌고 	우리 주변에 있는 상품이 어디에서 왔는지 조사하기 (생산, 교환, 특화)	7/12 (23-35)	- 그림책 내용 23-35쪽 살펴보며 생산지와 원산지 개념 파악하기(★) - 우리 주변 상품의 생산지 또는 원산지를 찾아보는 Made in 찾기 활동하기	관찰평가, 구술평가
	경제적 교류가 생기는 까닭 알기 (교환, 특화, 시장)	8/12 (1-22)	- 그림책 내용 1-22쪽 살펴보기(★) - 경제적 교류가 필요한 까닭과 좋은 점 알아보기 - ‘달구지를 끌고’ 농부 가족과 인터뷰하기(♥)	관찰평가, 동료평가
	다양한 경제적 교류 알아보기 (교환, 특화, 시장)	9-10/12 (1-22)	- 다양한 경제적 교류 알아보기 - 주변에서 볼 수 있는 다양한 경제적 교류와 관련된 모습에 대해 간단히 일기 쓰기(★) - 농부 가족의 의뢰 부탁을 통한 오늘날 경제적 교류 상상하기(♥)	관찰평가, 포트폴리오 (활동지)
	우리 지역의 경제적 교류 조사하기 (교환, 특화, 시장)	11-12/12 (1-35)	- 뉴잉글랜드 지역 경제적 교류 늘리는 방법 생각하기(★, ♥) - 우리 지역 경제적 교류 늘리는 방법 생각하기	관찰평가, 포트폴리오 (활동지)

5) 한정된 금액 안에서 교실에서 2시간 동안 할 수 있는 활동에 필요한 물품(영화 구매, 공 대여, 컴퓨터 이용권 등)들을 구매하며 교실 페스티벌 계획을 세운다.

(3) 5~6학년군 : 세상 속 경제가 보여요.

5~6학년은 ‘그림책 속 경제 개념의 의미를 알 수 있다’, ‘경제 개념에 대한 이해를 바탕으로 경제활동을 설명할 수 있다’라는 두 개의 세부 목표를 수립하였다. 5~6학년군에서는 여러 경제 개념을 접하기 때문에 다양한 경제 개념의 정의와 경제 원리를 이해할 수 있도록 그림책 속 상황을 이해하고, 등장인물에 공감할 수 있는 활동을 중점으로 구성하였다. 이에 ‘레몬으로 돈 버는 법 1’에서는 주인공이 레몬 회사를 운영하는 과정에서 겪는 시장경제 경험을 중점으로 구성하고, ‘레몬으로 돈 버는 법 2’에서는 좀 더 거시적 경제 개념과 원리를 다뤘다. 이 과정에서 학생들이 경제 개념을 쉽게 이해할 수 있도록 다양하게 활용 가능한 자료를 만들었다. 자칫 학생들이 경제 개념에만 주목하는 것을 막기 위해 그림책 속 주인공 및 등장인물에게 공감하고, 우리의 삶이 경제활동과 연결되어 있음을 알도록 실생활 연계 자료와 학생 참여형 활동에 중점을 두고 프로그램을 개발하였다.

본 프로그램의 평가는 두 권의 그림책을 읽고, 프로그램에 참여하는 과정을 담은 포트폴리오 평가와 최종 8차시에서 진행되는 경제 골든벨 활동을 통해 경제 개념을 확인하는 구술 평가 및 자기평가이다.

전문가들은 5~6학년군 프로그램에 대해 전반적으로 높은 점수를 주었다. 다만, 전문가가 종합 의견에서 제시한 두 가지 의견이 적절하다고 판단하고, 이 두 가지 의견을 보완하였다.

첫째, ‘레몬으로 돈 버는 법 2’에서 상상적 참여나 내러티브 사고를 촉진하는 세부 활동을 보충하였다. 예를 들어 ‘인플레이션’과 같이 학생들이 일상에서 직접 경험하기 어려운 개념이나 원리를 학습하기 전에 그림책에 나와 있는 등장인물의 상황에 충분히 공감할 수 있도록 상황극이나 일기 쓰기 활동을 추가하였다.


둘째, 프로그램 내 자료의 활용성을 높이기 위하여 자료를 QR코드로 제공하였다. 전문가들은 5~6학년군 프로그램에는 다른 학년군에 비해 영상 자료나 뉴스 자료가 많아서 해당 자료를 활용하는 데에 불편함을 지적하였다. 이에 프로그램 내 뉴스나 동영상의 URL 주소를 QR코드로 변환하여 제공하였다.

이 두 가지를 보완하여 5~6학년군 프로그램을 최종 개발하였다. 5~6학년군 프로그램의 개요는 <표 9>이며, 교수·학습과정안의 예시는 <표 10>과 같다.

<표 9> 5~6학년군 ‘세상 속 경제가 보여요’ 프로그램 개요

그림책	주제 (경제 개념)	차시 (쪽수)	학습 내용	평가
레몬으로 돈 버는 법1 	상품의 가격이 형성되는 과정 이해하기 (시장경제, 기업)	1/8 (1-6)	- 자신이 구매한 제품 경험 나누기(★) - 그림책(1-6쪽) 읽기(★) - 주인공 되기 : 나만의 상품 만들어 보기(♥)	포트폴리오 (활동지)
	회사(가게) 설립에 필요한 조건 알기 (기업, 경제성장)	2/8 (7-12)	- 그림책(7-12쪽) 읽기(★) - 주인공 되기 : 자신의 회사 설립 계 획하기(♥) - 회사 설립하고, 노동자 고용하기(♥) - 노동 계약서 작성하기	포트폴리오 (활동지)
	노동자와 경영자 간의 갈등해결하기 (기업)	3/8 (13-20)	- 노동자와 경영자 간의 갈등 사례 보기 - 그림책(13-20쪽) 읽기(★) - 노동 계약서 재작성하기(♥)	포트폴리오 (활동지), 상호평가
	회사 간의 경쟁을 이해하고, 성공한 기업가 조사하기 (자산관리, 국제거래)	4/8 (21-30)	- 그림책(21-23쪽) 읽기(★) - 실생활 속 가격 경쟁 사례 살펴보기 - 그림책(24-30쪽) 읽기(★) - 성공한 기업가의 조건 토의하기(★)	포트폴리오 (활동지)
레몬으로 돈 버는 법2 	시장 가격에 미치는 요인 이해하기 (시장경제, 금융)	5/8 (1-8)	- ‘레몬으로 돈 버는 법2’ 표지 읽기 (★) - 제품 가격 변동 경험 나누기(★) - 제품 가격 변동의 영향 이해하기 - 그림책 읽기(1-8쪽)(★)	구술평가, 상호평가
	인플레이션의 의미와 발생원인 알기 (인플레이션)	6/8 (9-14)	- 주인공의 고민을 듣고 편지쓰기(♥) - 그림책 읽기(9-14쪽)(★) - 세계의 다양한 인플레이션 사례 읽 기	구술평가, 자기평가
	불황을 극복하는 방법과 불황-호황 관계 알기 (인플레이션, 경제성장)	7/8 (15-29)	- 그림책 읽기(15-29쪽)(★) - 인플레이션 상황 역할극하기(♥) - 그림책 속 상황 해결하기 : 불황을 해결할 방법 토의하기(★)	구술평가
	배운 경제 개념 정리하기	8/8	- ‘레몬으로 돈 버는 법 1,2’ 읽은 뒤 감상 나누기(★) - 배우게 된 경제 개념을 바탕으로 골 든벨 문제 만들기 - 학급 단위 ‘경제 골든벨’ 참여하기	구술평가, 상호평가

<표 10> ‘세상 속 경제가 보여요’ 프로그램 1차시 교수·학습과정안

프로그램	세상 속 경제가 보여요.	관련 교과	사회	도서	레몬으로 돈 버는 법 1
학습주제	제품의 가격 형성 과정을 떠올리며 그림책 읽기				차시 1/8
학습목표	제품의 시장 가격이 형성되는 과정을 고려하여 그림책을 읽을 수 있다.				
경제개념	원료, 가격, 판매, 소비자, 제품, 시장 가격				
평가방법	포트폴리오 평가(활동지)				
학습단계	교수·학습 활동			시간	자료 및 유의점
도입	◎ 동기유발 ◆ 자신이 구매한 제품에 관한 경험 나누기 - 가장 최근에 산 제품은 무엇입니까? - 제품의 가격은 어떻게 정해질까요? ◎ 학습문제 확인하기 주인공이 만든 레모네이드의 가격이 형성되는 과정을 알아봅시다.			5분	
전개	◎ [활동 1] 그림책 내용 상상해보기 ◆ 표지와 제목으로 이야기 상상하고 발표하기 - 그림책의 표지에 누가 보이나요? - 그림책의 표지 속 인물은 무엇을 하고 있나요? - 그림책 표지와 제목을 통해 어떤 이야기가 이어질 것 같나요? ◎ [활동 2] 그림책 읽기 ◆ 시장 가격을 생각하며 그림책 읽기(~6쪽)			7분	자) 표지 이미지
	 - 새롭게 익힌 경제 용어를 정리해봅시다. 원료, 가격, 판매, 소비자, 제품, 시장 가격			10분	자) 그림책
	- 만약 주인공이 레모네이드를 천원으로 가격을 내리면 어떻게 될까요? - 만약 주인공이 레모네이드를 만원으로 가격을 올리면 어떻게 될까요? - 레모네이드 시장 가격이 2,000원이 된 것은 소비자와 판매자 모두가 해당 가격에 동의했기 때문입니다. ◎ [활동 3] 나만의 상품 만들어보기 ◆ 자신만의 상품 계획하기 - 레몬으로 레모네이드가 아닌 어떤 제품을 만들 수 있을까요? - 자신이 판매하고 싶은 상품명과 금액을 적어봅시다. 자신만의 제품 소개서를 만들어봅시다. - 자신이 만든 상품을 친구들에게 소개해봅시다.			13분	자) 활동지1 유) 제품(물건) 외에도 무형의 서비스를 판매할 수도 있음을 설명한다.
정리	◎ 학습 활동 정리 - 오늘 익힌 경제 용어와 내용을 연결해봅시다.			5분	자) 활동지1

V. 결론 및 제언

개인의 경제이해 수준은 인간이 행복한 삶을 위한 필수적인 요소이기에 현대인에게 경제이해력의 중요성은 날로 커지고 있다. 이러한 시대적 변화에 따라 학생들을 위한 경제교육을 요구하는 목소리도 점차 커지고 있다. 그러나 현재 우리나라 경제교육은 경제이해력 함양을 위한 핵심 경제 개념이 누락되어 있으며(한진수, 2013), 경제교육을 위한 교수·학습 방안과 자료도 부족한 실정이다. 이러한 경제교육의 어려움을 보완하고자 본 연구는 초등학교 전 학년군에서 즉각적으로 활용할 수 있는 경제이해력 프로그램을 개발하였다.

본 연구는 경제교육의 교수·학습자료로써 그림책의 활용 가능성을 탐색하고, 초등학교 학년군에 따라 경제 기본 개념과 내용 요소를 선정·조직하였다. 이어서 국내에 출간된 62권의 경제 그림책을 분석·검토하여 경제이해력 프로그램에 적합한 6권의 그림책을 선정하였다. 본 프로그램은 그림책을 읽으며 학년군별 경제 개념을 익힐 수 있도록 개발하였고, 경제교육 전문가 6인의 적절성·활용성 검토를 거쳐 최종 프로그램을 완성하였다.

본 프로그램은 초등학교의 창의적 체험활동이나 사회과 시간에 적용·활용할 수 있을 것이다. 그간 초등교사들이 경제교육에서 적절한 프로그램과 교수·학습 자료가 부족함을 호소하고 있었다는 점(김동진, 2022)에서 본 연구는 학교 현장에서 활용하기 좋은 경제 교수·학습 방안과 자료를 구체적으로 마련하였다는 의의가 있다. 또한 본 프로그램은 학생에게 상상적 참여와 내러티브 사고를 촉진함으로써 경제이해력 함양에 긍정적인 영향을 줄 수 있으며, 교사에게는 그림책을 활용해 표준 경제 개념을 체계적으로 가르칠 수 있는 전문성 함양의 기회를 제공할 수 있다.

본 연구를 바탕으로 후속 연구를 위한 제언은 다음과 같다. 첫째, 본 프로그램의 효과성 검증이 필요하다. 실제 개발한 프로그램이 경제이해력에 미치는 영향을 검증하는 연구가 뒤따라야 한다. 둘째, 다양한 교수·학습 자료와 매체를 활용한 프로그램 연구로 확장되어야 한다. 동화책이나 보드게임 등의 자료와 메타버스 같은 매체를 활용한 경제이해력을 함양 프로그램을 후속 개발할 필요가 있다. 셋째, 중·고등 학생을 위한 경제이해력 프로그램을 개발해야 한다. 본 연구의 대상은 초등학생으로 한정되었으나, 경제이해력은 전 생애에 걸쳐 함양해야 하므로 학교급별 학습자에게 맞는 후속 프로그램의 개발이 필요하다.

참 고 문 헌

- 김동진(2022), 학교 경제교육 담당 교사들의 경제수업 관련 어려움 분석, 서울대학교 교육 연구 저널, 31(1), 83-105.
- 김영옥 · 신라행 · 이정애(2014), 게임을 통한 경제교육활동이 유아의 경제 개념과 의사결정력에 미치는 영향, 유아교육연구, 34(4), 395-421.
- 김정훈(2020), 소비자·경제교육 교수학습자료로서의 그림동화 활용성, 한국생활과학회지, 29(6), 889-904.
- 김준태(2015), ‘경제와 삶 그리고 경제교육’의 교양교육적 본질과 가치에 관한 연구, 교양교육연구, 9(1), 295-332.
- 김진영 · 박영석 · 이민정(2009), 학교 경제교육에 대한 중등사회교사들의 인식 조사 연구, 경제교육연구, 16(1), 1-28.
- 김효진(2011), 만화를 활용한 초등학교 경제교육 수업 구성 및 적용, 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 나선희(2014), 아동의 그림책 읽기에서의 공감의 양상과 의미, 인문과학, 54, 341-374.
- 르몽드디플로마티크(2021), 올해의 베스트셀러 경향, <http://www.ilemonde.com/news/articleView.html?idxno=15228>, 인터넷 신문 기사(2022. 7. 8. 접속).
- 모경환(2008), 사회과 수업에서의 예술(arts) 활용에 관한 연구, 시민교육연구, 40(2), 53-74.
- 박남이(2013), 그림책을 활용한 문학치료 프로그램이 학교폭력 가해경험아동의 공격성과 대인관계에 미치는 효과, 경북대학교 대학원 석사학위논문.
- 박상은 · 서봉언(2018), 국내 경제이해력 함양 교수-학습방법의 효과에 대한 메타분석, 경제교육연구, 25(2), 1-26.
- 박희연(2017), 내러티브 사고 중심 그림책 읽기 교수 모형 개발 및 적용 효과, 가천대학교 대학원 박사학위논문.
- 배재성 · 권이은(2014), 독서교육용 텍스트로서 그림책의 가능성 탐색: 초·중·고 교사들의 인식을 중심으로, 새국어교육, 98, 91-117.
- 성은혜(2018), 내러티브 기반 문학 교수-학습 모형 개발 연구, 내러티브와 교육연구, 6(1), 91-112.
- 송하인 · 최고은(2020), 한 초등교사가 실천한 경제수업 사례연구: 합리적 선택을 중

- 심으로, 학습자중심교과교육연구, 20(2), 233-253.
- 신헌재 · 권혁준 · 곽춘옥(2009), 아동문학의 이해, 박이정출판사.
- 신헌재 · 한명숙 · 진선희 · 곽춘옥 · 김상한 · 이향근 · 하근희 · 김태호(2015), 초등문학교육론, 박이정출판사.
- 심재학(2021). 우리나라 경제교육 실태로 본 청소년 경제이해력 제고 방안 연구, 한국외국어대학교 대학원 박사학위논문.
- 오영수 · 한진수 · 장경호(2012), 표준 경제 개념 개발 연구, 한국경제교육협회.
- 오희성 · 김승희(2020), 그림책 기반 역할극을 활용한 경제교육이 유아의 의사결정력과 친사회적 행동에 미치는 영향, 한국유아교육연구, 22(1), 23-43.
- 윤두환(2011), 경제교육 표준에 따른 ‘경제’교과서 내용 분석: 화폐·금융 부문을 중심으로, 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이경윤(2021), 초등 사회과 수업에서 그림책 활용에 관한 연구, 학습자중심교과교육연구, 21(11), 463-476.
- _____ (2022), 초등 사회과 소비자 교육에서 아동문학 활용 방안, 학습자중심교과교육연구, 22(10), 659-672.
- 이광원(2013), 동화를 활용한 초등학교 경제 수업 실천 방안, 사회과교육연구, 20(4), 81-96.
- 이소연(2012), 경제교육에 대한 교사의 신념과 교수 행위에 관한 연구, 서울대학교 대학원 박사학위 논문.
- _____ (2022), 학교 경제교육과정의 변천, 경제교육연구, 29(1), 61-97.
- 이수희(2008), 청소년 경제교육의 문제점과 개선방안에 대한 연구, 조선대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이차숙(2015), 그림책 읽기를 활용한 내러티브 사고 교육 방법 탐색, 유아교육연구, 35(2), 29-48.
- 이혜진 · 정대련(2006), 그림책에 나타난 경제 개념 분석: 경제주체, 기본 경제 개념, 경제적 의사결정을 중심으로, 미래유아교육학회지, 13(4), 105-134.
- 이훈정(2004), 내러티브의 교육과정적 의미 탐색, 한국교육학연구(구 안암교육학연구), 10(1), 151-170.
- 장경호 · 한경동 · 김경모(2008), 사회과 교사의 배경이 경제 교육에 대한 교사의 인식에 미치는 영향, 시민교육연구, 40(4), 21-41.
- 전홍택 · 이영섭 · 김진영(2008), 중고등학교 경제교육의 문제점과 개선방향, 학교 경

- 제교육, 무엇이 문제인가, KDI 컨퍼런스 발표자료.
- 정문경(2007), 우리나라 청소년 경제교육의 실태 및 그 개선방안에 관한 연구, 조선대학교 대학원 석사학위논문.
- 한국개발연구원(2020), 초·중·고등학생 경제이해력 조사, 한국개발연구원.
- _____ (2021), 2021년 전 국민 경제이해력 조사. 한국개발연구원.
- 한국경제교육협의회(2008), 학교 경제 교육 핵심개념, KDI경제교육협의회.
- 한국교육과정평가원(2005), 교수학습 콘텐츠 개발 지침: 총론과 10개 국민공통 기본교과를 중심으로, ORM 2005-31-3, 한국교육과정평가원.
- 한진수(2013), 한국과 미국 초등학생의 경제 이해력 비교, 시민교육연구, 45(1), 125-146.
- Bruner (1966), *Toward a Theory of Instruction*, Harvard University Press.
- _____ (1986), *Actual Minds, Possible Worlds*, Harvard University Press.
- Kunzman, R. (2006), *Grappling with the good: Talking about religion and morality in public schools*, Albany, NY: State University of New York Press.
- Mager, R. and Beach, K. (1967), *Developing vocational instruction*, Belmont :Fearon.
- Nord, W. A. (1995), *Religion and American education: Rethinking a national dilemma*, Chapel Hill, NC: University of North Carolina Press.
- OECD INFE (2009), Financial education and the crisis policy paper and guidance, <https://www.oecd.org/finance/financial-education/50264221.pdf>, 인터넷 자료(2022. 7. 8. 접속).
- Sipe, L. (2002), Talking back and taking over: Young children's expressive engagement during storybook read-alouds, *The Reading Teacher*, 55(5), 476-483.
- Torres, H. (2019), Developing Imaginative Engagement in Young Children Using Children's Literature, *The Social Studies*, 110(4), 161-169.
- U.K. Department of Education (2019), Personal, social, health and economic(PSHE) education. guidance. Retrieved September 13, 2021, <https://www.gov.uk/government/publications/personal-social-health-and-economic-education-pshe/personal-social-health-and-economic-pshe-education>, 인터넷 자료(2022. 7. 8. 접속).

<Abstract>

Development of Economic Literacy Program for Elementary School Students Using Picture Books*

Hyojun Yang** · Seonhee Kim*** · Sungjae Lee****

The purpose of this study is to develop a program to improve elementary school students' economic literacy using picture books. The program was developed through the PDI(Preparation-Development-Improvement) model. First, by analyzing economic literacy, 10 basic economic concepts and their content elements were organized according to grade group level. Next, by analyzing 62 picture books, 6 picture books suitable for this study were selected. Based on the selected picture books, goals, teaching and learning activities and evaluation methods for each grade group were set, and materials and program were developed accordingly. Finally, the program was completed through experts review process. Through this study, the program with field-friendly applicability were developed in detail. It can improve economic literacy by promoting imaginative engagement and narrative thinking for students. To teachers, it can enhance their professionalism in systematically teaching key economics concepts with picture books.

Key words: Picture books, Elementary economic education, Economic literacy, Key economics concepts, Imaginative engagement, Narrative thinking

원고접수: 2022년 11월 13일 심사일: 2022년 11월 16일 ~ 2022년 12월 11일
게재확정: 2022년 12월 12일

* This work was supported by Educational Research Program(ERP) for the 2022 National University Development Project of Korea National University of Education.

** First author, Master's Course, Korean National University of Education.

*** Corresponding author, Master's Course, Korean National University of Education.

**** Corresponding author, Master's Course, Korean National University of Education.