



자료를 소개하는 글

경기도 경제교육연구회
2024년 분과활동 보고서

안녕하세요. 경기도 경제교육연구회, 경경교입니다. 기획재정부가 2023년 발표한 전 국민 경제 이해력 조사에 따르면 우리나라 국민들의 경제 이해력은 58점 정도인 것으로 나타났습니다. 전년도에 비해 소폭 상승한 수치지만 아직도 우리 국민의 경제 이해력이 매우 낮음을 알 수 있습니다. 보고서는 합리적인 의사결정 능력이 현대 사회를 살아가는 국민들에게 꼭 필요한 능력이 되었음을 알리며, 경제교육의 필요성을 강조하였습니다.

보고서를 살펴보면 가장 뼈아픈 지점은 경제교육이 학교에서 비중 있게 다루어지지 않기 때문에 학교 밖 경제교육의 확대가 필요하다는 지적이었습니다. 실제로 경제교육은 학교에서 그 기반이 매우 부족합니다. 경제교육 사례와 자료는 그 양이 부족하고, 산발적으로 저장되어 있어 찾기가 어렵습니다. 교육 당국의 지원도 부족하여 교사들의 고민이 깊습니다.

이러한 문제를 해결하고자 우리 연구회는 2023년 미래형 금융교육 가이드를 배포한 바 있습니다. 올해는 자료 제작 경험을 살려 현장 경제교육 사례를 담은 2024년 경제교육 분과 활동 보고서를 제작하였습니다. 경제교실 운영, 기업가정신 교육, 금융교육, 토론·논술·독서 네 개의 분과 운영 사례로 이루어져 있으며 각 사례는 성심성의껏 경제교육을 실천하는 선생님들의 사례이므로 경제교육 도입 방법을 고민하는 교사, 경제교육을 지원하고자 하는 교육 기관, 경제교육 프로그램에 관심 있는 단체에게 큰 도움이 될 것으로 기대합니다.

경제교육은 삶과 관련 높은 교육입니다. 교정의 문을 나서면 아이들이 경험하는 모든 삶이 경제와 관련 있기 때문입니다. 우리의 일상 선택의 연속이며, 경제는 곧, 합리적인 선택입니다. 경제교육은 각종 경제적 선택 상황에서 안전벨트가 되어 아이들을 보호해줄 것입니다.

이번 분과보고서 배포를 계기로 교육 현장에서 경제교육이 더욱 활성화되기를 기원합니다. 작업에 참여해주신 선생님들께 감사드리며 자료를 보다가 궁금증, 지적, 제안을 원하신다면 언제든지 연구회로 문의해주시면 감사하겠습니다. 추가적인 교육자료가 필요하시다면 연구회 사이트(www.econoedu.co.kr)를 방문해주시면 됩니다.

경기도경제교육연구회장 **이성강**

경기도 경제교육연구회
2024년 분과활동 보고서

경제교실 분과





● 매봉초 교사 김한나

1 수업 목적 및 의도

경제교실의 창업 단계에 해당하는 수업으로, 4차시 동안 아이디어를 내고 창업 계획서까지 작성합니다. 학급의 문제를 해결하거나 필요한 것을 채워주기 위한 창업 아이디어를 내고, 이를 토의를 통해 발전 시킵니다. 혼자만의 아이디어가 토의 속 의견조정을 통해 더욱 발전되는 경험을 하도록 설계하였습니다. 또, 토의를 통해 정교화 된 아이디어를 창업 계획서를 통해 한 번 더 구체화합니다. 창업 계획서는 실제 정부 기관의 사업 계획서들을 참고하여 학생들이 더욱 현실적으로 사업에 필요한 자본 요소와 수익 구조, 품질 등을 고려할 수 있도록 제작 하였습니다. 이 과정을 통해 기업의 원리와 경제성을 고려한 선택하는 법을 이해하는 것이 수업의 목표입니다.

2 수업 내용

1) 창업 아이디어 내기

이전 차시에서 기업과 기업가 정신 사례를 접해보며 창업을 할 때 고려해야 할 요소를 배웠습니다. 이를 바탕으로 창업 아이디어를 냅니다. 먼저, 우리 학급에 있는 문제나 필요한 것에 대해 이야기 합니다. 그리고 그것들을 해결할 수 있는 창업 아이템을 각자 생각하고, 사업의 목적과 근거 3가지 이상, 수익 구조 등을 정리합니다.

2) 토의를 통해 의견 조정하기

5학년 2학기 국어 '3. 의견을 조정하며 토의해요' 단원과 연계하여 모둠 토의 활동을 진행합니다. 각자 돌아가며 1)에서 정리한 내용(사업의 목적과 근거, 수익 구조)을 발표합니다. 모둠원들은 사업을 실행했을 때의 좋은 결과와 문제점을 예측해보고 주관적인 의견도 얘기합니다. 이를 학습지에 정리하고, 자신의 사업 아이템을 어떻게 수정하고 보완할지 고민합니다. 이 과정에서 자신의 사업을 제 3자의 눈으로 객관적인 평가를 받아 효과적으로 발전시킬 수 있을 뿐 아니라 다른 친구들의 사업 아이디어를 듣고 시야를 넓힐 수도 있습니다.

경제교실 분과

3) 창업 계획서 작성하기

보완한 아이디어를 가지고 창업 계획서를 구체적으로 작성합니다. 이때, 비슷한 아이디어를 가졌던 친구들과리 동업을 할 수도 있습니다. 창업 계획서에 들어가는 내용은 다음과 같습니다.

1. 인적사항(이름, 자산보유 현황, 특기 등)
2. 사업의 개요 - 기업 개요 (업종, 자본금, 자본 시설 등) / 사업 목적 및 기대효과 / 사업 내용(제품 특성, 개발 방법, 품질 경쟁력)
3. 사업화 방법 및 추진 계획 - 사업화 방법(판매 방안, 홍보 방안, 주요 자재 조달 방안, 운영 방식), 소요자금 및 가격 책정, 자금 조달 계획

다소 어려운 내용들이라 교사의 설명과 개별 지도가 많이 필요하나, 구체적인 계획을 세우는 과정 속에서 어떻게 최소 비용으로 최대 이윤을 낼지, 경쟁에서 살아남기 위해 어떠한 차별을 둘지에 관해 현실적으로 생각할 수 있게 됩니다.

3 수업 사진

3. 의견을 표명하여 토의하고 - 토의 과정에서 의견을 표명하는 방법 알기

2,3,6,21,25
5학년 5반 (7명 이윤 1명, 안현, 신재, 정호, 지은, 윤서, 수림)

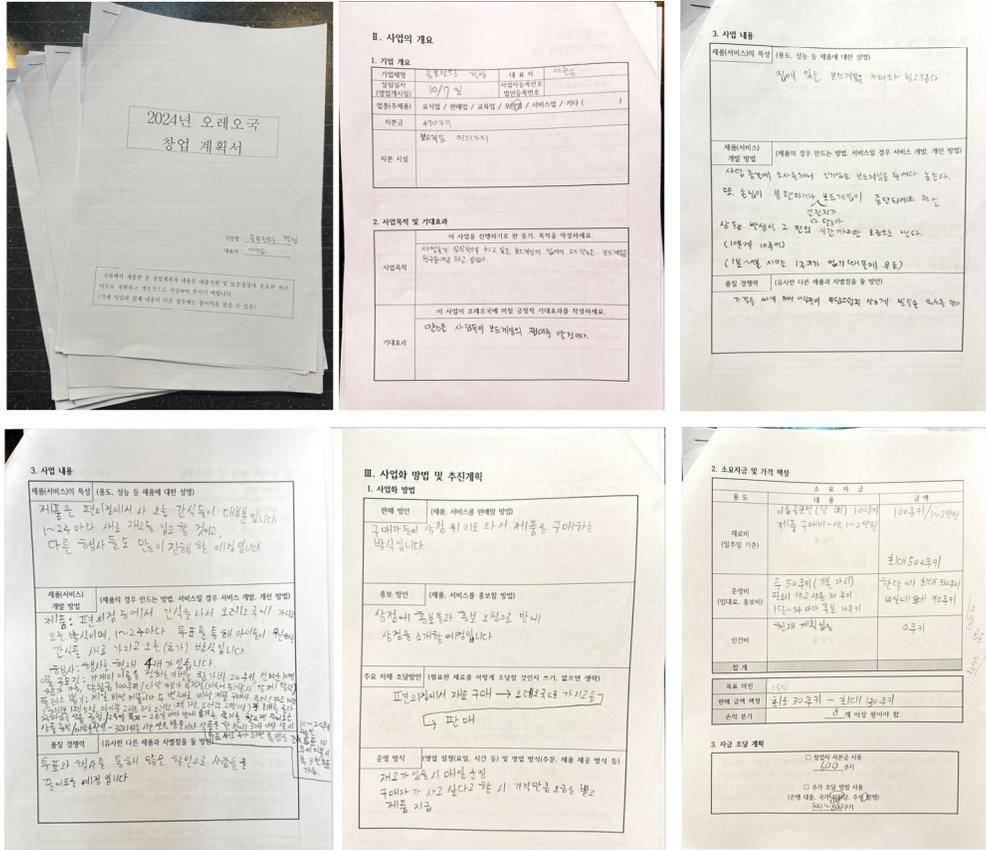
토의 주제		우리 반에서 어떤 창업을 할까?			
		모둠 토의		친구들의 반응	
이름	의견	의견 상반에 필요한 조건 제시하기 (좋은 점과, 문제점 예측해보기)	결과 예측하기 (좋은 점과, 문제점 예측해보기)	친구들의 생각 쓰기 (반대편)	친구들의 반응
정재민	음식과 음료수 판매	1. 음료를 새로 싹을 친구가 만들 2. 테이블에 앉아서만 종이컵 보다 뚜껑이 마실 수 있음 3. 파자나 작은 컵이랑 함께 팔 면 좋음	- 테이블이 앉아서 마실 동안 마실 수 있어 편함. - 가격에 사서 친구들이 많이 사줄 것 같음.	(반대편) - 수업시간에 음료를 마시니 수업이 걸 증분 안할 수도 있음	
김현호	간식 판매	1. 가격이 저렴 저렴 2. 배고픈 친구들이 많음 3. 간식이 많음.	- 가격이 싸서 친구들이 많이 사줄 것 같음	(사들의 의견) - 만도가 비슷하니 점원의 가게에서 음식을 사는 친구가 많아질 것 같음.	
김보민	간식 판매 (베이킹)	1. 배가 고플때 배를 채울 수 있음 2. 간식이 많았음 3. 만도가 어떨지 의견 나누어 자랑 자랑함.	- 배고플때 직접 만든 간식으로 배를 채울수 있음 - 가격이 비쌀것 같음	(친구의 의견) - 가격이 조금 비싸 간 해도 직접 만든 게다가 살만큼	
김우아	사주	1. 아이들의 관심이 높음 2. 사주들을 많이 선행함 3. 별호를 별명으로 바꿀 수 있음	- 별호 호감으로 유명해 지고, 별호가 많아질것 같 음 - 친신이지 거짓말지 믿을 수 없음	(준석(준석)의 의견) - 거짓말 같아서 믿기가 힘들, 비쌌, 하지만 사주를 보는 친구가 많을것 같음	
이준서	간식 판매 (베이킹)	1. 배고픈 친구들이 많음 2. 관심이 많음 3. 많았음.	- 배를 채울 수 있음 - 가격이 비쌌	(준석(준석)의 의견) - 위생적이지만 안할수도 있음	

3. 의견을 표명하여 토의하고 - 토의 과정에서 의견을 표명하는 방법 알기

5학년 5반 (7명 이윤 ())

토의 주제		우리 반에서 어떤 창업을 할까?			
		모둠 토의		친구들의 반응	
이름	의견	의견 상반에 필요한 조건 제시하기 (좋은 점과, 문제점 예측해보기)	결과 예측하기 (좋은 점과, 문제점 예측해보기)	친구들의 생각 쓰기 (반대편)	친구들의 반응
상현진	다사지 사업	1. 이사업이 제일 어렵긴 하지만 반도 아르지 않고 안전하게 할법 함 2. 휴식시간에 시간 좀 내야함.	- 사업하기 좋겠다 - 수익이 많을 것 같다.	(반대편) - 사업하기 어렵겠다 - 수익이 많을 것 같다.	
홍지영	간식 및 음료수 판매 (떡볶이, 떡볶이, 떡볶이)	1. 간식 등은 간편하게 먹어 준다 2. 간식에 대해 생각해서 판매 해줘야 한다 3. 환경을 봐야 한다	- 간식 등은 간편하게 먹어 준다 - 간식에 대해 생각해서 판매 해줘야 한다 - 환경을 봐야 한다	(친구의 의견) - 간식은 다른 수 있더라 - 간식에 대해 생각해서 판매 해줘야 한다 - 환경을 봐야 한다	
이서우	태극기 사업	1. 태극기 유행을 만다. 2. 태극기 유행을 만다.	- 태극기 유행을 만다. - 태극기 유행을 만다.	(친구의 의견) - 태극기 유행을 만다. - 태극기 유행을 만다.	
박정현	목간 및 간식 판매	1. 목간은 맛도 좋고 건강에도 좋다 2. 간식은 맛도 좋고 건강에도 좋다 3. 목간과 간식을 함께 판매해도 좋을 것 같다.	- 목간은 맛도 좋고 건강에도 좋다 - 간식은 맛도 좋고 건강에도 좋다 - 목간과 간식을 함께 판매해도 좋을 것 같다.	(친구의 의견) - 목간은 맛도 좋고 건강에도 좋다 - 간식은 맛도 좋고 건강에도 좋다 - 목간과 간식을 함께 판매해도 좋을 것 같다.	

▲ 모둠 토의 장면



▲ 창업 계획서

4 수업 후 느낀 점

경제교실을 시작하고 창업 단계를 예고할 때만 해도 아이들은 이벤트로만 생각을 했습니다. 그동안 학교에서 한 알뜰 장터 부스 정도로 생각하고 '쿠키 만들자.', '타로 점 봐줄까?' 하며 무엇을 하면 '재미'있을 지에만 집중했습니다. 여전히 재미에 초점을 맞춘 학생들도 많지만, 이 수업을 통해 아이들은 조금 더 경제성과 고객 만족을 고민하며 기업가의 모습을 갖추어 가는 것이 보였습니다. 정주영 회장과 같은 기업가들의 사례를 보고난 후에는 저게 과감히 협상을 하기도 하고 기회를 잘 잡겠다고 며 한글날, 할로윈 등의 행사부터 조사하는 학생도 있었습니다. 인터넷을 통해 상품의 최저가를 찾고 배송비, 세금까지 계산하여 최소 자본으로 최대 이윤을 낼 수 있는 방법을 터득한 학생도 있었습니다. 은행 대출이 필요한 학생들은 신용 등급을 하나라도 올리려고 하기도 합니다. 처음 하는 창업 수업이라 부족한 점도 많지만 확실히 직접 경험을 해보아야 배운다는 것을 알게 되었습니다. 여전히 이벤트나 즐거움만을 목적으로 하는 학생들에게 어떻게 동기부여를 할지에 관해 한 가지 과제도 생겼습니다.

1 수업 목적 및 의도

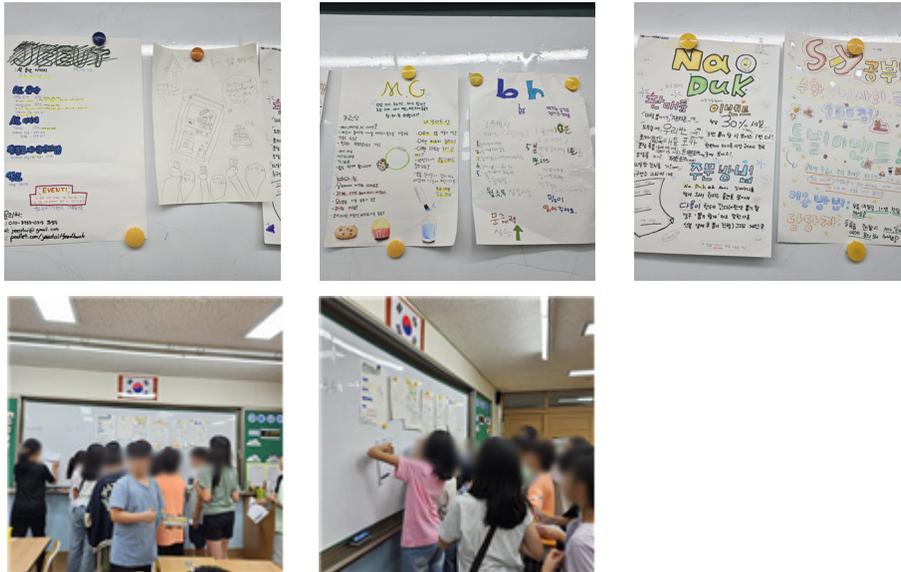
경제교실을 운영하면서 나라에서 운영하는 가게에는 소비에 한계가 있어서 아이들이 돈을 많이 쓸 수 있는 소비처가 필요함을 느꼈다. 그러던 중 쭈니쌤의 블로그에 기업가정신교육과 함께 창업교실을 한 내용을 보고 딱 우리 교실에 필요한 내용이라 느껴졌다. 아이들은 사업활동을 통해 좀 더 규모의 경제를 느낄 수 있을 것이라 행각이 들었다.

2 수업 내용

자신의 재능 또는 흥미있는 분야의 친구들끼리 모여 우리 반에서 어떤 재화 또는 서비스를 제공할 수 있는지 계획하도록 하였다. 아이들은 그룹명을 정한 후 구체적으로 어떤 재화나 서비스를 팔지, 필요한 재료, 예상비용, 가격측정 등의 계획을 세우게 한 후 그룹별로 발표를 하도록 하였다. 관심분야가 다 다른 그룹들이어서 그런지 생각보다 그룹 별로 겹치지 않는 재화, 서비스를 팔았다. AI작곡, 이미지 서비스/ 키링, 쿠키, 네일아트 판매점/ 포카판매점/ 만화책 대여점/ 뽑기/ 학원 이렇게 총 6그룹이 탄생하였다. 이 중 아이들의 수요 조사를 통한 1등그룹에게는 학급화폐 3000또는 현금 30000원 지원을 약속하였고 즉시 사업개시를 가능하게 하였다.



3 수업 사진



4 수업 후 느낀 점

그룹을 정할 때 관심분야가 겹치지 않는 친구들이 있어서 그런 친구들을 한 그룹으로 묶었는데 오히려 여기는 대기업처럼 여러 분야를 판매하는 상점이 탄생하여 관심분야가 다른 친구들끼리 그룹을 만드는 것도 괜찮다는 생각이 들었다.

1등을 뽑는 방식을 매출로만 뽑아서 좀 아쉽다는 생각이 들었다. 쿠키를 파는 그룹이 1등을 하게 되었는데 이 기업의 경우에는 비용이 많이 드는 기업이라 이익이 얼마가 날지 잘 모르겠다. 다음에 진행을 한다면 고부가가치상품의 중요성을 이야기하며 매출순수익으로 1등을 뽑는 것도 좋을 거 같다.

아이들이 가격측정을 하는 과정을 보며 아이들은 생각보다 돈을 많이 벌겠다보다는 자아실현을 하려는 욕구가 강한 것이 느껴졌다. 자신의 노력의 가치는 생각하지 못하고 다만 많은 아이들이 우리 기업을 이용했으면 하는 마음이 더 강한 듯 했다. 경제적인 관점에서는 기업은 이윤창출이 목적이고 그래도 남는게 있어야한다고 가르쳤지만 그런 순수열정이 보기 좋아 많은 개입을 하지는 못하였다. 돈이 중요하지만 돈만 중요해진 이런 사회에서 어디까지 학생들에게 가르쳐야하는지가 고민이 되는 지점이었다.

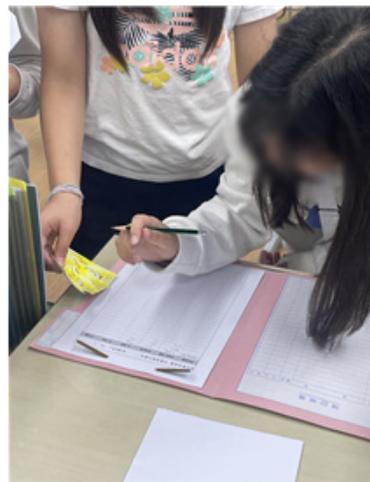
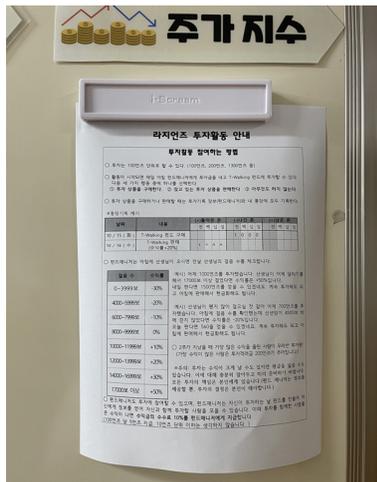
1 수업 목적 및 의도

본격적인 모의 투자 활동 전에, 무작정 투자하는 것보다는 정보를 가지고 투자하는 것이 중요함을 느끼게 해주기 위한 준비 활동 개념으로 수업을 준비했다.

2 수업 내용

선생님의 걸음 수를 ‘T-walking’ 펀드라는 이름의 투자 상품으로 매일 판매한다. 투자 전 교사의 평균 걸음 수를 측정하여 평균치를 기준으로 걸음 수에 비례하여 수익률이 달라지는 펀드 상품을 매일 아침 투자할 수 있다. 이때 펀드매니저라는 직업에게는 매일 하교전 선생님의 걸음 수와 관련된 정보를 제공한다. 다음날 아침이 되면 교사의 걸음 수에 대한 투자를 할 수 있는데 이때 펀드매니저는 자신의 정보를 얻어 투자할 사람을 모집하고, 정보를 얻어 투자하여 수익을 얻으면 수익금의 5% 정도를 수수료형식으로 지불하게 된다. 이와 같은 방식으로 2주간 투자활동을 진행하여 수익왕을 뽑아 투자격려금을 상금으로 지급한다.

3 수업 사진





4

수업 후 느낀 점

실제 주식과는 좀 다르지만, 정보가 없는 상태에서 무턱대고 투자하는 학생들이 많이 줄었으며 수수료를 지급하더라도 정보를 얻어 투자하는 것이 안정적인 수익을 낼 수 있음을 자연스럽게 체득하는 듯하다. 한 가지 교사에게 장점이 될 수도, 단점이 될 수도 있는 점은 걸음수의 변동성을 주기위한 이벤트를 만들어야 한다는 점이다. 매일 비슷한 걸음 수보다는 변동성이 커야 아이들도 정보의 중요성을 더욱 크게 느끼기에 교사가 일부러 걷는 상황을 만들어야 할 때도 있었다.

이번 경험을 토대로 추후 실제 모의 투자 활동을 더욱 체계적으로 준비해야겠다.

경제교실 분과

· 안산해솔초 교사 유 동 현

1 수업 목적 및 의도

경제 교실을 운영하며 공부했던 금리, 환율 개념을 학생들이 실제 현실 사회에 적용할 수 있는 역량을 기르고자 수업을 준비했다.

2 수업 내용

금리, 환율 개념을 복습했다. 금리 인상에 따른 경기 침체, 투자 감소와 금리 인하에 따른 경기 활성화, 물가 상승 내용을 다루었다. 환율도 상승하면 수출에 유리하고, 환율이 하락하면 수입 물가 안정을 유도할 수 있다는 점을 복습했다.

관련 내용을 실제 '1980년대 일본의 경제 버블 형성'이란 주제로 적용하여 공부하는 시간을 가졌다. 미국이 플라자 합의로 엔화 강세/달러 약세를 유도하여 미국 제조업 수출 부흥을 유도했으나 잘 안됐다. 그러자 미국은 루브르 합의로 일본의 시중 유동성을 풀어(금리 인하) 일본인의 소비를 유도했다. 그 결과 일본은 엔화 강세로 수입 물가를 낮추고, 금리 인하로 내수가 활성화 되며 경제 버블을 형성하기 시작했다.

3 수업 사진





4

수업 후 느낀 점

경제 교실을 통해 학생들이 금리, 환율 개념을 익혔으나 그 내용을 실제 현실 사회에 적용하는 수업은 처음이었다. '1980년대 일본의 경제 버블 형성' 내용은 교육 과정엔 없으나 개인적인 욕심으로 진행해 봤는데 학생들이 기대 이상으로 호응도 잘 해주고 내용이 재밌다고 해줘서 뿌듯했다.

가끔씩 교과서에 없는 경제 이야기를 수업 시간에 진행해도 좋겠다는 생각이 들었다.

1

수업 개관

- **학습주제:** 필요한 재화와 서비스를 사용하기 위해 교류할 수 있다.
- **학습목표:** 자원의 희소성을 극복하며 충분한 재화와 서비스 사용을 원활히 하기 위한 교류를 이해하고 실행할 수 있다.
- **관련교과:** 사회, 도덕
- **성취기준**
 - 사회- 2. 필요한 것의 생산과 교환
[4사04-03] 자원의 희소성으로 경제활동에서 선택의 문제가 발생함을 파악하고, 시장을 중심으로 이루어지는 생산, 소비 등 경제활동을 설명한다.
 - 도덕- 5. 하나 되는 우리
[4도03-03] 남북 분단 과정과 민족의 아픔을 통해 통일의 필요성을 알고, 통일에 대한 관심과 통일 의지를 기른다.
 - 금융교육 표준안 성취기준 1. 1 합리적 금융생활 [초] 상품 거래에 돈이 필요함을 이해한다.
- **적용 학년:** 4학년

2

수업 전 계획

- **선택 계기:** 4학년 사회의 교류라는 개념과 경제 교육을 잘 융합하여 아이들에게 자연스럽게 경제 교실의 기본 틀을 마련해 줄 수 있다고 생각함.



- **수업 특징:** 아이들이 몰입할 수 있는 환경을 조성하고, 게임하듯 자연스럽게 고민하고 탐구하는 과정에서 경제 개념을 체득할 수 있는 수업
 - 남북한이라는 일반적이지 않은 상황을 설정함.
 - 교실을 나누어서 실감나는 분단의 상황 설정 후 물건, 상황 등에 따른 '희소한 상황'을 만들고 이를 충분히 해결하도록 언급함,
- **학습자 특성:** 24명의 학생 중 남학생 12명, 여학생 12명으로 남녀 성비의 균형이 잡혀있고, 경제에 대한 구체적인 지식은 없지만, 사람들이 이해관계에 따라 살아간다는 것을 이해하는 학생들이 다수(6명 이상) 있음.
이론적 이해가 부족한 학생들은 같은 국가(남한/북한)의 학생들과 활동 2에서 재화, 서비스의 목록을 만들면서 부족한 자원, 해당 국가에서 제공할 수 있는 재화와 서비스를 파악하는 과정을 통해 게임을 이해하고 직접 거래를 하고 난 후에는 자원의 희소성, 이를 극복하기 위한 '교류의 개념을 잘 이해할 수 있을 것임.
- **지도 유의점:** 정치적인 내용보다는 경제적인 개념인 희소성, 교류, 거래의 측면에 중점을 두어 지도한다.
- **관련 이론:** 자원의 희소성, 비교 우위

3

수업 내용

PPT 별도 자료 준비

경제교실 분과

1) 남북한을 나누는 배경(도덕 수업)

실천 연습 **상황** (2인) → **사회라야**
 ○ 무궁화 한반도 만들기 활동을 해 보고 통일을 이루려면 어떻게 해야 하는지 함께 생각해 봅시다.
 <무궁화 만들기>

1 분단 상황에서 무궁화 만들기

- 학급 전체를 남쪽과 북쪽으로 나누고, 남쪽 대표와 북쪽 대표를 뽑습니다.
- 남쪽과 북쪽은 각자 가지고 있는 재료로 무궁화를 만듭니다.

무궁화 만들기 재료
 4월 도화지 가위 풀
 무궁화 색연필 시안판 그림

2 교류하면서 무궁화 만들기

- 무궁화 만들기 재료를 교류하려고 남쪽과 북쪽에 속한 친구들이 각각 모여 회의를 합니다.
- 회의 내용을 바탕으로 남쪽과 북쪽의 대표가 만나서 교류를 시작합니다.
- 남북 대표가 동의하면 모둠원들은 개별적으로 교류할 수 있습니다.

단계별 질문

- 어떤 점이 좋았나요?
- 어떤 점이 어려웠나요?
- 무엇이 더 필요할까요?

4 무궁화 한반도 완성하기

- 남쪽과 북쪽이 서로 자유롭게 이동하며 필요한 재료를 함께 사용합니다.
- 남쪽과 북쪽이 함께 만든 무궁화로 한반도를 완성합니다.



3 무궁화 한반도 모습 정하기

- 완성된 무궁화를 활용에 무궁화 한반도를 어떤 모습으로 만들지 남북이 각각 의논합니다.
- 남북 대표가 만나 회의를 하고, 이를 바탕으로 함께 무궁화 한반도를 만듭니다.





4

환류

- 아이들에게 조금 더 구체적으로 안내를 하고, 실제 물품 대신 교류할 수 있는 카드를 주어도 좋을 것 같다.
: 1인당 재화 카드 N장, 서비스카드 N장(게임진행일수 N일)을 제공하고, 이를 상대 국가의 재화, 서비스와 교류하도록 한다.(점심 시간, 수업 시간 중 교류 시장을 오전1회 오전1회 정해둘 것)
- 국경을 넘는 경우, 패널티의 의미로 자신의 카드 1장을 상대방의 국고에 귀속시킨다.(귀속된 재산은 국가의 재산이고, 개인이 소유할 수 없다.)
- 국고가 더 풍부한 국가의 승리
: 희소성을 극복하고 부를 축적하는 공동의 목표를 만들고, 이에 상응하는 집단 보상을 실시하고, 이때 두 국가의 국고의 합이 일정 점수 이상이면 학급 전체 보상을 지급하여 학생들 간의 위화감 생성에 유의한다.
- 24인 기준 하루에 6-7장씩 예산의 명목으로 카드를 지급한다.
: 국가에 수입이 발생하도록 하여 일정 부분 화폐 인플레이션을 학생들이 느낄 수 있도록 하고, 예산은 국가의 직업(대통령, 부통령, 국방부 장관, 기획재정부 장관, 경찰관, 환경미화원 등)이나 기여도에 따라 분배하는 3장, 카드 수가 없는 학생들을 위한 4장을 분배하여 실제로 부가 축적되는 과정 및 복지 국가의 모습을 학생들이 자연스럽게 체득할 수 있도록 한다.

다음 경제 교실 시간에는 물물교환, 화폐 등의 기본적인 경제, 금융 개념에 대해 생활 속에서 전달할 수업을 고안해보고자 한다.

1

수업 개관

- **학습주제:** 시장 놀이를 통해 상황에 따라 변하는 자원의 희소성을 알고 이에 따른 판매 전략을 생각할 수 있다.
- **학습목표:** 내가 가진 자원을 최대한 활용하여 필요한 재화를 얻을 수 있다.
- **관련교과:** 사회
- **성취기준:**
 - 사회- 2. 필요한 것의 생산과 교환
[4사04-03] 자원의 희소성으로 경제활동에서 선택의 문제가 발생함을 파악하고, 시장을 중심으로 이루어지는 생산, 소비 등 경제활동을 설명한다.
 - 금융교육 표준안 성취기준 1. 1 합리적 금융생활 [초] 돈을 사용할 때 우선순위를 고려하여 의사결정을 할 수 있다.
- **적용 학년:** 4학년

2

수업 전 계획

- **선택 계기:** 4학년 사회의 경제활동은 자원의 희소성, 생산, 소비 등의 개념을 학습하는 단원이므로, 이를 적절한 경제 교육과 융합하여 아이들에게 자연스럽게 경제에 대한 이해의 틀을 마련해 줄 수 있다고 생각함.
- **수업 특징:** 아이들이 몰입할 수 있는 환경을 조성하고, 게임하듯 자연스럽게 고민하고 탐구하는 과정에서 경제 개념을 체득할 수 있는 수업



- 수렵, 채집에서 농경으로 이루어지는 인간 경제사의 발전을 설명하고, 이 과정에서 잉여 생산물이 생김을 전 차시에 설명함.
 - 6개의 모듈로 나누어서 각 마을 마다 자연 환경을 설명 후, 각각의 마을 마다 다른 잉여 생산물이 있음을 조건으로 설정 후, 각 마을이 생활에 필요한 5개의 자원을 얻도록 조건을 제시함.
 - 실감나는 마을 상황 설정 후 물건, 상황 등에 따른 '희소한 상황'을 만들고 이를 채울 수 있도록 함,
- **학습자 특성:** 24명의 학생 중 남학생 12명, 여학생 12명으로 남녀 성비의 균형이 잡혀있고, 경제에 대한 구체적인 지식은 없지만, 사람들이 이해관계에 따라 살아간다는 것을 이해하는 학생들이 다수(8명 이상) 있음.
2학기부터 사회 시간에는 경제 교육을, 창체 시간을 이용한 경제금융 교육을 실시하여 인간이 왜 돈을 사용하게 되었는지, 화폐를 사용하기 전에는 어떤 경제 시스템 속에서 살았는지, 왜 화폐가 물물교환을 대체하게 되었는지 배움.
 - 4명씩 한 모듈을 이루어 부족한 재화를 획득하는 과정에서 협력하고 의사소통하는 능력을 기르고, 다양한 전략을 탐구하면서 합리적인 선택에 대한 고민을 하고 학습자들이 상호 간에 긍정적 상호작용을 할 수 있음.
 - 1라운드는 물물교환, 2라운드 이후는 화폐의 도입을 직접 경험하는 과정을 통해 학습자들이 게임을 이해하고 직접 거래를 하고 난 후에는 자원의 희소성, 이를 극복하기 위한, 물물교환, 물물교환의 한계를 극복하기 위해 등장한 화폐, 그리고 생산, 소비 활동의 근본적인 이유에 대해 생각할 수 있음.
- **지도 유의점:** 학생들이 활동을 통해 자연스럽게 경제에 대해 이해할 수 있도록 충분히 설명하고, 규칙을 최대한 이해하기 쉽게 설정한다.
 - **관련 이론:** 자원의 희소성

3

수업 내용



Teascent · 24.10.16

2단원 3차시 - 시장이 무엇인지 알아볼까요 PPT와 시장놀이

〈출처〉 인디스쿨-Teascent 선생님 자료입니다.

경제교실 분과

PPT 별도 자료 준비

1) 배경 설명

12

시장이 생기기도 전, 아주 먼 옛날에 여섯 개의 마을이 있었습니다

13

각 마을의 자연환경을 보고, 각 마을에서 많이 생산되는 자원을 예상하여 봅시다

14		<p>배가 속속 마을 [자연환경] 배가 울퉁퉁 나뉘고, 밭이 넓게 펼쳐져 있다. 잉여 생산물은 쌀</p>
15		<p>뽕밭 마을 [자연환경] 뽕나무 울창해 배가 나뉘고 밭이 넓다. 잉여 생산물은 뽕고기</p>
16		<p>광산 마을 [자연환경] 산과 강이 굽어 있어 있고 밭이 넓다. 잉여 생산물은 철</p>
17		<p>달콤 마을 [자연환경] 일조량이 풍부하고 배가 적게 온다. 잉여 생산물은 과일</p>
18		<p>독촉 마을 [자연환경] 안쪽 사면이 높고 배가 좁아 밭이 넓다. 잉여 생산물은 고기</p>
19		<p>익걸 마을 [자연환경] 일조량이 풍부하다. 배가 넓고 건조한 기후다. 잉여 생산물은 목화</p>

2) 본 수업의 활동

(1) 준비 단계

〈준비〉 잉여 생산물 카드를 오려주세요.

〈목표〉 제한 시간 내, 카드를 교환하여 생존에 필요한 카드를 수집한다

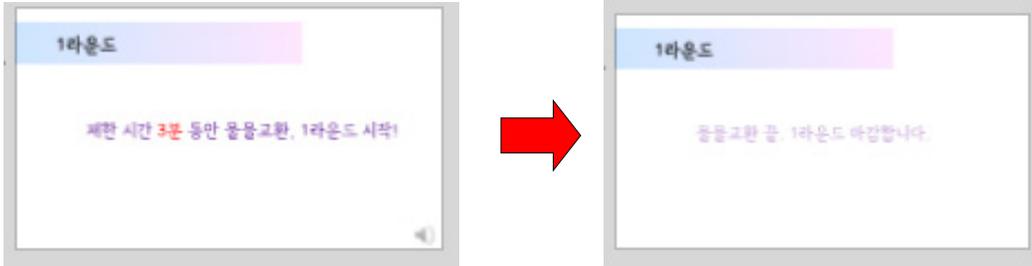
필요한 개수 이상으로 모아야 점수로 인정됩니다.
예를 들어, **철 4개가 필요하다면, 철 3개(=0점), 철4개 이상(=만족도 점수 부여)**

구체적인 점수 부여 방식은 **제한 시간 이후에 발표합니다.**

〈규칙〉 교환 비율은 정해져 있지 않다
예를 들어, 철 1개를 쌀 1개와 바꿀 수도, 쌀 4개와 바꿀 수도 있다.
서로가 만족할 수 있는 교환을 해보자.



(2) Round 1



〈각 마을은 마을별로 다음과 같은 마을설명서를 받고, 3번에 있는 우리 마을에 필요한 카드에 따라 다른 모둠의 카드를 수집합니다.〉

〈예시1- 벼가 쑥쑥 마을 설명서〉

1. 벼 카드 36장을 잘라서 공평하게 나눠 가집니다.
2. 친구들과 카드를 교환하여 생존에 필요한 카드를 수집합니다. |
3. 우리 마을에 필요한 카드는 다음과 같습니다.

고기 또는 물고기 8개(매우 부족함)	철(부족함) 3개	목화(약간 부족함) 4개	과일(매우부족함) 8개
(물)고기 8개를 모으지 못하면 영양소 부족 상태가 됩니다.	철 3개를 모으지 못하면 농기구를 만들 수 없습니다.	목화 4개를 모으지 못하면 추위에 떨게 됩니다.	과일 8개를 모으지 못하면 비타민 부족 상태가 됩니다.

〈예시2- 월척 마을 설명서〉

1. 물고기 카드 12장을 잘라서 공평하게 나눠 가집니다.
2. 친구들과 카드를 교환하여 생존에 필요한 카드를 수집합니다.
3. 우리 마을에 필요한 카드는 다음과 같습니다.

쌀(약간 부족함) 4개	철(매우부족함) 4개	목화(매우부족함) 8개	과일(약간 부족함) 4개	고기(풍족함) 0개
쌀 4개를 모으지 못하면 영양소 부족 상태가 됩니다.	철 4개를 모으지 못하면 배와 낚시도구를 만들 수 없습니다.	월척마을은 바닷바람이 매섭습니다. 목화 8개를 모으지 못하면 추위에 떨게 됩니다.	과일 4개를 모으지 못하면 비타민 부족 상태가 됩니다.	물고기가 풍부하므로 고기는 대체가능합니다.

경제교실 분과

만족도 점수는 이렇게 합산합니다

〈매우 부족함〉 카드를 모두 모았다면 만족도 +3

〈부족함〉 카드를 모두 모았다면 만족도 +2

〈약간 부족함〉 카드를 모두 모았다면 만족도 +1

만족도 점수를 매겨보세요.

(3) Round 2

품목	가격
쌀	1장당 10냥
물고기	1장당 30냥
철	1장당 50냥
과일	1장당 10냥
목화	1장당 40냥
고기	1장당 30냥

매입가격을 알려드리겠습니다

2라운드

팔지 못한 카드를 모아 선생님에게 가져오세요. (선생님이 상인이니까요)

매입가격표에 따라서 금액을 지급합니다. (칠판에 지급금액 적어놓기)

〈1라운드에서 아이들이 물물 교환을 하도록 한 후, 재화를 많이 구한 마을에게 가산점을 줍니다. 2라운드에서는 교사가 상인이 되어 아이들의 남은 재화를 매입합니다.〉



품목	가격
쌀	1장당 15냥
물고기	1장당 45냥
철	1장당 75냥
과일	1장당 15냥
목화	1장당 60냥
고기	1장당 45냥

필요한 사람이 많으면 가격을 올릴 수도, 반대로 내릴 수도 있습니다

2라운드 끝

만족도 점수를 매겨보세요.

만족도 점수가 올라갔나요?

(중요) 이처럼 시장을 통해 다양한 상품을 쉽고, 자유롭게 고를 수 있습니다.

아이들이 자신의 모둠에 남은 필요 없는 재화를 상인(선생님)에게 팔고 나서, 선생님은 매입했던 물건을 가격을 인상하여 다시 아이들에게 팝니다. 이 때 아이들은 느낍니다. ‘물물교환 할 때 더 선택을 잘할걸’,

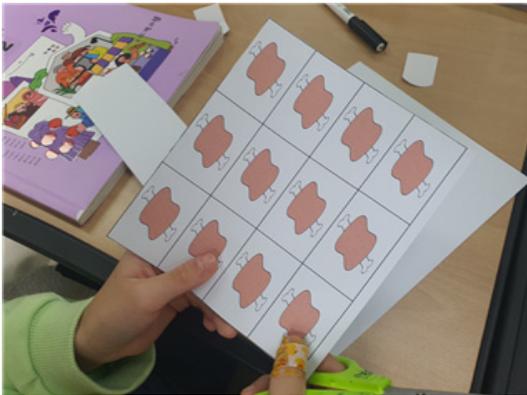


‘선생님은 싸게 사서 비싸게 우리에게 팔다니 너무해!’

2라운드가 지난 후, 최종적으로 마을마다 보유한 생산물을 합산하여 점수를 매기고 가장 부유한 마을을 선정합니다.

3) 수업 장면

(1) 준비단계



<목축 마을>

고기가 많이 생산 되는 <목축 마을>의 주민이 된 여러분을 환영합니다.
목축 마을에서 많이 생산 되는 자원은 무엇일까요?
바로 고기입니다. 목축마을은 풀이 많은 초지가 펼쳐진 자연환경을 가지고 있기 때문입니다.
고기를 충분히 먹고도 고기가 12장자 만큼 남았습니다. 목축 마을 사람들은 생활에 필요한 다른 물건과 고기를 바꾸기로 했습니다.

- 고기 카드 12장을 잘라서 공평하게 나눠 가집니다.
- 친구들과 카드를 교환하여 생존에 필요한 카드를 수집합니다.
- 우리 마을에 필요한 카드는 다음과 같습니다.

쌀(태우부족함)	월(양간 부족함)	목화(양간 부족함)	과일(배우부족함)	물고기(중독됨)
8개	1개	2개	8개	0개
쌀 4개를 모으지 못하면 영양소 부족 상태가 됩니다.	월 1개를 모으지 못하면 월계도를 맞출 수 없습니다.	목화 2개를 모으지 못하면 추위에 맞게 됩니다.	과일 8개를 모으지 못하면 비타린 부족 상태가 됩니다.	고기가 중독하므로 물고기는 들이거는 불가능합니다.



<어린 목축 마을>

어린 목축 마을에서는 어린 목축인들이 모여 있습니다. 어린 목축인들은 어른 목축인들보다 힘이 약하고, 경험도 부족합니다. 하지만, 어린 목축인들은 어른 목축인들보다 학습 능력이 뛰어나고, 새로운 것을 배우는 데 능숙합니다. 어린 목축인들은 어른 목축인들처럼 마을을 지키고, 마을을 발전시키기 위해 노력합니다.

<농업 마을>

농업 마을에서는 농부들이 모여 있습니다. 농부들은 땅을 갈고, 씨를 뿌리고, 물을 주며, 농작물을 재배합니다. 농부들은 마을을 위해 많은 노력을 기울입니다. 농부들은 마을을 발전시키기 위해 노력합니다.

<정원 마을>

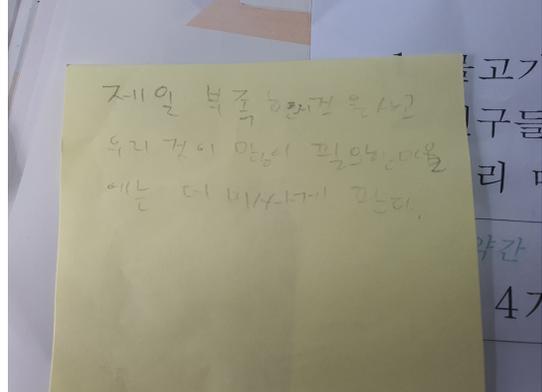
정원 마을에서는 정원사가 모여 있습니다. 정원사는 꽃을 심고, 물을 주며, 정원을 가꾸어줍니다. 정원사는 마을을 위해 많은 노력을 기울입니다. 정원사는 마을을 발전시키기 위해 노력합니다.

<생선 마을>

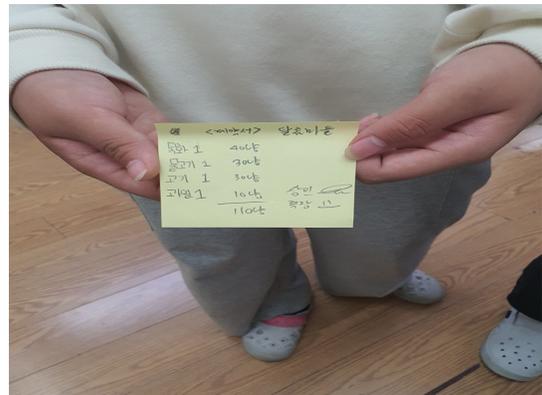
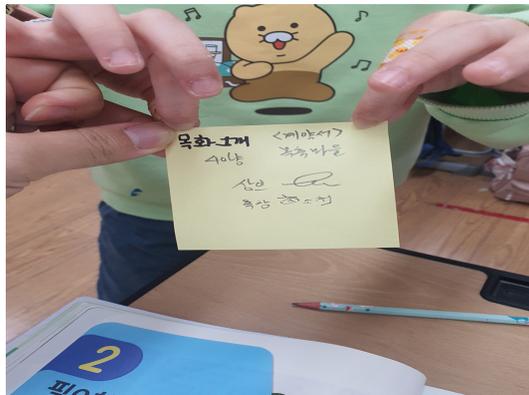
생선 마을에서는 어부들이 모여 있습니다. 어부들은 배를 타고, 낚시를 하고, 물고기를 잡습니다. 어부들은 마을을 위해 많은 노력을 기울입니다. 어부들은 마을을 발전시키기 위해 노력합니다.

경제교실 분과

(2) Round 1



(3) Round 2



매입한 물건을 다시 각 마을에 판매하며 쓴 계약서

2라운드를 마친 후 만족도 점수를 다시 계산합니다.

경제교실 분과

2) 직접 고안하지 못했지만 좋은 게임을 찾을 수 있어 좋았다.

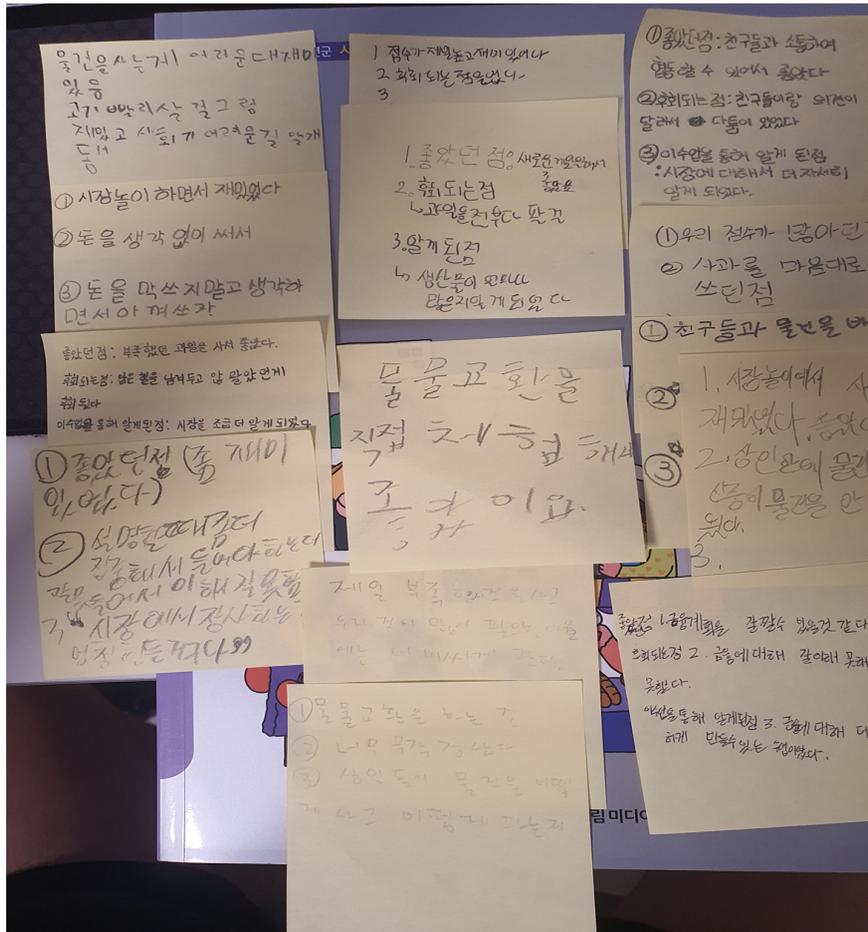
- 자원의 희소성, 그에 따른 선택, 시장은 아이들에게 다소 막연할 수 있는 개념이다. 하지만, 각 마을로 나누고, 잉여 생산물을 부여 받은 후, 1라운드에서는 물물교환, 2라운드에서는 화폐로 판매, 구입을 경험하며 부족한 재화를 채워넣는 과정은 간결하면서도 효과적으로 아이들에게 경제관념을 세워주기에 충분했던 것 같다.

3) 다음 수업에서는 조금 더 자세하고 쉬운 설명을 해야겠다.

- 모둠원 모두가 이해를 못하는 경우, 게임 진행이 수업 의도와는 다르게 되어 보다 세심한 안내가 필요함을 느꼈다.

(수업을 마친 후)

- 1) 오늘 수업에서 좋았던 점
- 2) 오늘 수업에서 후회되는 점
- 3) 오늘 수업에서 알게 된 점





● 부천북초 교사 정재민

1

수업 개관

- **학습주제:** 다양한 생산 활동을 이해하고, 생산 아이디어 경연대회를 통해 공급자의 측면에서 시장을 바라볼 수 있다.
- **학습목표:** 내가 가진 자원을 활용하여 소비자가 원하는 생산품을 떠올리고 개발할 수 있다.
- **관련교과:** 사회
- **성취기준**
 - 사회- 2. 필요한 것의 생산과 교환
[4사04-03] 자원의 희소성으로 경제활동에서 선택의 문제가 발생함을 파악하고, 시장을 중심으로 이루어지는 생산, 소비 등 경제활동을 설명한다.
 - 금융교육 표준안 성취기준
1. 1 합리적 금융생활 [초] 돈을 사용할 때 우선순위를 고려하여 의사결정을 할 수 있다.
[초] 돈과 관련된 의사결정의 사례를 말할 수 있다.
- **적용 학년:** 4학년

2

수업 전 계획

- **선택 계기:** 4학년 사회의 경제활동은 자원의 희소성, 생산, 소비 등의 개념을 학습하는 단원이므로, 이를 적절한 경제 교육과 융합하여 아이들에게 자연스럽게 경제에 대한 이해의 틀을 마련해 줄 수 있다고 생각함. 다양한 생산 활동의 모습을 제시하고, 이를 자연에서 생산품을 얻는 것, 인간이 가공하여 생산품을 만드는 것, 서비스의 형태로 생산품을 제공하는 것의 세 가지로 분류하고, 더 나아가 생산 아이디어 경연대회를 통해 학생들이 소비자로서 경제 주체로 머무는 것에서 그치지 않고, 생산자로 경제 시장의 주체가 되는 경험을 제공하고자 함.

경제교실 분과

- **수업 특징:** 스토리 텔링으로 아이들이 몰입할 수 있는 환경을 조성하고, 모험하듯 자연스럽게 고민하고 탐구하는 과정에서 경제 개념을 체득할 수 있는 수업
 - 6개의 모둠이 각각 하나의 마을이 되어 각 마을의 잉여생산물을 자본삼아 필요한 재화를 구하는 활동을 전 차시에 활동함.
 - 전 차시에 등장하여 학생들에게 큰 이익을 취하여 충격을 안겨준 '상인'이 이번 차시에서는 더욱 번성한 마을의 인물로 등장하여, 경제적 발전을 이루는 과정을 면밀히 살펴보고 생산 활동의 종류를 이해함.
 - 실감나는 마을 상황 설정 후 경제적 발전을 위해 생산자는 소비자의 욕구를 충족시키는 다양한 상품을 만들어야 함을 이해함,
- **학습자 특성:** 25명의 학생 중 남학생 13명, 여학생 12명으로 남녀 성비의 균형이 잡혀있고, 경제에 대한 구체적인 지식은 없지만, 사람들이 이해관계에 따라 살아간다는 것을 이해하는 학생들이 다수(15명 이상) 있음. 또한, 전 차시 활동을 통해 시장에서 이익을 취하는 것은 죄악이 아닌, 인간이 다른 인간에게 편의를 제공하고 대가를 얻는 합리적인 행동임을 알고 있음.(13명) 2학기부터 사회 시간에는 경제 교육을, 창체 시간을 이용한 경제금융 교육을 실시하여 인간이 왜 돈을 사용하게 되었는지, 화폐를 사용하기 전에는 어떤 경제 시스템 속에서 살았는지, 왜 화폐가 물물교환을 대체하게 되었는지 배움.
 - 4명씩 한 모둠을 이루어 부족한 재화를 획득하는 과정에서 협력하고 의사소통하는 능력을 기르고, 다양한 전략을 탐구하면서 합리적인 선택에 대한 고민을 하고 학습자들이 상호 간에 긍정적 상호작용을 할 수 있음.
 - 1차시에서는 다양한 생산활동을 살펴보고 2차시에서는 모둠원들과 함께 각 마을의 상황에 맞는 생산 아이디어를 생산하는 보고서를 작성하고, 마을의 생산품을 소비자들에게 잘 설명하기 위한 상품 모형도 만들어 보며 시장에서 생산자로서의 의사결정을 행함.
- **지도 유의점:** 1차시의 활동에서 최대한 다양한 생산 활동 사례를 제시하고, 2차시의 생산 아이디어 경연대회 과정에서 각 마을의 아이디어를 학생들이 스스로 떠올리되, 상상력과 탐구력을 높이기 위해 교사가 확산적인 질문과 수렴적인 질문을 번갈아 사용하며 학생들이 아이디어를 구체화하여 결과물을 만들 수 있도록 돕는다.
- **관련 이론:** 자원의 희소성



3

수업 내용



Teascent · 24.10.18



2단원 4차시 - 시장에서 이루어지는 생산과 소비의 모습을 살펴볼 까요 재구성ppt

〈출처〉 인디스쿨-Teascent 선생님 자료입니다.

PPT 별도 자료 준비

1) 배경 설명

배경 소개

〈여섯 마을 이야기〉 두 번째 이야기

여섯 마을 이야기

생산 # 소비

자연에서 얻기 # 새롭게 만들기 # 편리하고 즐겁게 해주는 활동

아주 먼 옛날에 여섯 개의 마을이 있었습니다

여섯 개의 마을은 저마다 다른 자연환경을 가지고 있었습니다. 그리고 자연환경을 이용하여 여러 가지를 생산했죠.

2) 본 수업의 활동

(1) 준비 단계 : 1차시에서는 생산활동을 세 가지로 분류해 봅니다.

2. 여러 가지 생산활동의 분류

목화를 예로 들어 설명하자면



생활에 필요한 것을
자연에서 얻는 활동



생활에 필요한 것을
만드는 활동



생활을 편리하고
즐겁게 해주는 활동

(2) 생산활동 살펴보기

분류 활동 해보기

2. 여러 가지 생산활동의 분류

생활에 필요한 것을 자연에서 얻는 활동이라면 

생활에 필요한 것을 만드는 활동이라면 

생활을 편리하고 즐겁게 해 주는 활동이라면 

우리 반 친구들이 맞게 적었는지 확인하기 위해
몸으로 동그라미, 세모, 네모를 표현해주세요.



2. 여러 가지 생산활동의 분류

 과일 따기  고구마 캐기  소 키우기

 자동차 만들기  옷 만들기  건물 짓기

 물건 팔기  법률 상담하기  야구 경기하기

상인의 마을이 발전한 까닭?

3. 여섯 마을 이야기, 두 번째 이야기



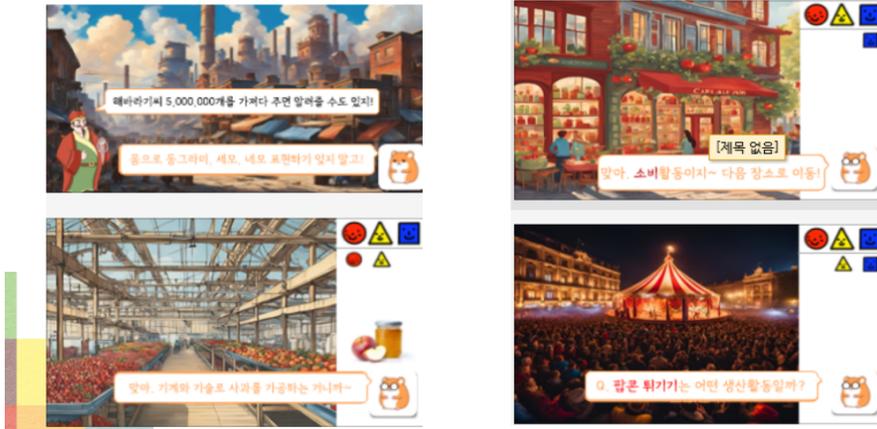
이상한 일이었습니다. 상인의 마을은 점점 부유해지고 발전하는데
여섯 마을은 이전과 별다를 게 없었기 때문입니다.



어떻게 상인의 마을이 발전했는지 알아 봐야겠어!



상인 마을의 비결



〈상인의 마을은 다양한 생산품으로 소비자들의 돈이 소비로 이어지도록 하는 모습을 제공〉

앞서 함께 생산활동을 찾아 본 것처럼 상인의 마을에서 이루어지는 생산활동을 다시 한번 함께 찾아봅니다. 전 차시에는 1차 생산물인 각 마을의 자원을 교류하는 데만 그쳐있던 학생들의 사고가 이번 차시의 생산활동 분류 활동을 통해 조금 더 현재 우리가 겪고 있는 생산활동, 시장의 모습에 가까운 생산품을 떠올리는 과정이 됩니다.

(3) 생산 아이디어 경연대회(2차시)

우리 마을도 발전 해보자!!

3. 여섯 마을 이야기, 두 번째 이야기

비가 쭉쭉 마을	달콤 마을
월척 마을	목축 마을
광산 마을	익점 마을



우리 여섯 마을도 〈생산 아이디어 경연대회〉를 열어 사람들이 많이 소비하도록 해보자!



〈상인의 마을에서 자극을 받고 온 학생들이 이제 각자의 마을로 돌아와 자신의 마을만의 상품을 만들도록 안내합니다.〉

생산 아이디어 경연대회 활동방법

우리 마을의 자연 환경에서 생산되는 자원을 떠올립니다.

기술과 기계를 이용해 다른 형태나 새로운 물건으로 만들어보세요

우리 마을의 자연환경이나 특산품을 활용해
관광객에게 편리함과 즐거움을 제공하는 활동을 떠올려보세요.

예) 월척 마을 - 바다 낚시 활동

우수한 아이디어를 선정해봅시다. ^^

▲ 활동 방법 안내

학습지 살펴보기

〈생산 아이디어 경연대회〉

참가자 정보 ()마을, 이름:()

비가 종종 마을 비가 충분히 내리고 땅이 평야가 넓게 펼쳐져 있다. 기름진 쌀로 유명함.	월척 마을 맑고 깨끗한 바다가 펼쳐져 있다. 다양한 물고기로 유명함.	광산 마을 언덕과 산이 굽이져 있고 광산이 많다. 양철의 철로 유명함.
달콤 마을 일조량이 풍부하고 비가 적게 온다. 당도 높은 과일이 유명함.	목축 마을 연중 서늘한 날씨로 넓은 초지가 펼쳐져 있다. 말을 비롯한 가축들이 많이 살고 있음.	익삼 마을 따뜻하고 건조한 기후이다. 넓은 목화밭과 주변에 역사 유적이 있다.

1. 우리 마을에서 할 수 있는 '생활에 필요한 것을 자연에서 얻는 활동'을 다양하게 적어주세요.

예) 인삼 캐기

2. 질문1에서 생산된 자원을 활용하여 (기술과 기계를 이용해) 다른 형태나 새로운 물건을 만들어주세요.

예) 인삼을 이용한 인삼아이스크림 만들기

3. 우리 마을의 자연환경이나 특산품을 활용해 관광객에게 편리함과 즐거움을 제공하는 활동을 떠올려주세요.

인삼을 활용해 환자 치료하기

▲ 학습지

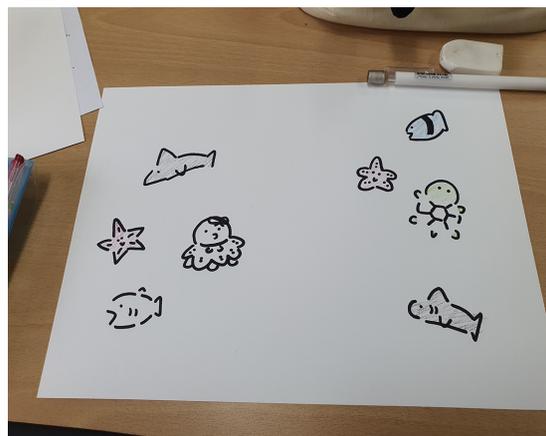
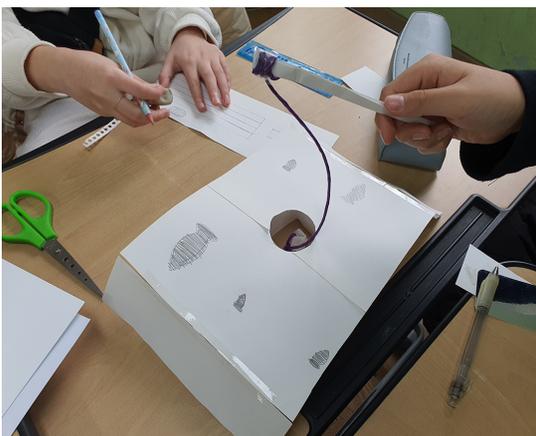
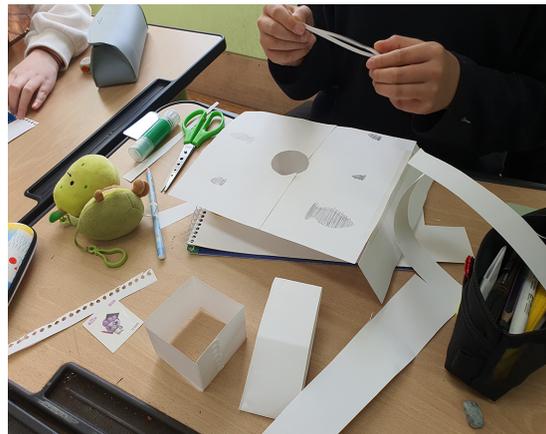
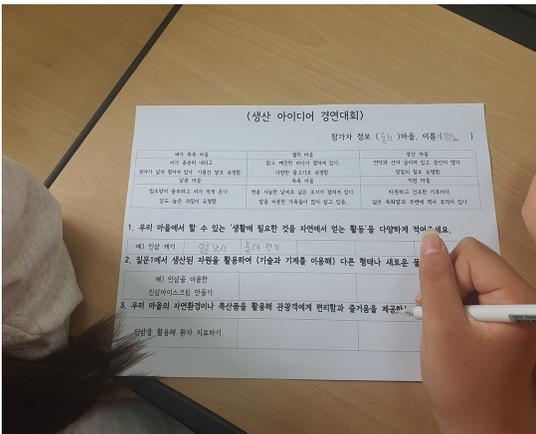


3) 수업 장면

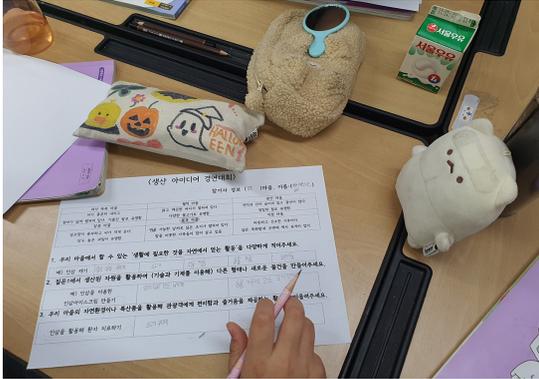
(1) 준비 단계, 생산활동 살펴보기



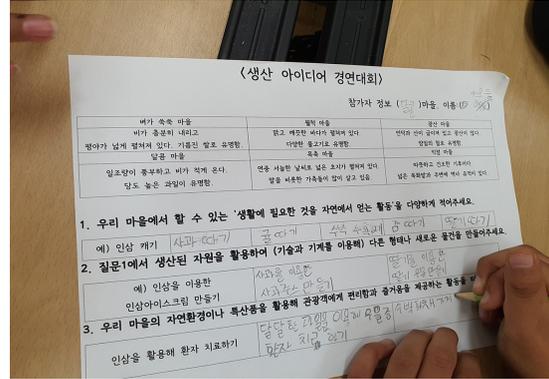
(2) 생산 아이디어 경연대회



경제교실 분과



마을별로 작성한 생산 아이디어 보고서



각 마을의 부스를 돌며 멋진 아이디어에 투표를 진행

4 환류

1) 의 수업과 연계된 수업을 해 보았다.

- 전 차시에서 학습한 교류, 물물 교환, 시장의 역할 등을 바탕으로 생산활동을 살피며, 생산 아이디어 경연대회까지 진행하니 아이들이 실제 생활과 가까운 경제활동에 대해 이해할 수 있었다.
- PPT로 구체적으로 안내하고 조금 더 체계적인 활동을 했다.
- 스티커를 많이 받은 마을이 승리
경연대회라는 구색에 맞게, 한 모듬별로 스티커를 8개씩 나누고, 자신의 모듬에는 투표할 수 없게 한 다음, 부스 체험비로 스티커를 제출하는 식으로 하여 가장 상품이 인기가 많은 마을을 선정하여 시상하였다. 지역 마을 축제가 사람들을 끌어들이는 과정을 아이들이 이를 통해 조금은 느꼈을 것이다.

2) 직접 고안하지 못했지만 좋은 수업자료를 찾을 수 있어 좋았다.

- 시장 놀이를 하고 난 후, 직접 우리 마을에 맞는 생산활동을 계획해 보는 경연대회가 의미가 있었고, 교과서로 배운 생산활동을 다양한 자료를 통해 자신의 생각을 확인해 보고 모듬, 학급 친구들과 비교해 볼 수 있는 활동이라 의미가 있었다.

3) 다음 수업에서는 조금 더 학습자의 특성을 고려해야겠다.

- 모듬 별로 아이디어가 쏟아지는 모듬이 있는가 하면, 그렇지 않은 모듬도 있었다. 아이들이 골고루 잘 활동을 즐길 수 있도록 생산적인 아이디어를 쏟아 내는 학생들을 고루 배치하고, 중간중간에 순회지도를 더 활발히 하여 활발하지 않은 모듬을 독려해야겠다.

경기도 경제교육연구회
2024년 분과활동 보고서

금융교육 분과





● 상원초 교사 장원호

1 수업 목적 및 의도

학급특색활동인 경제신문 읽기(주니어 생글생글)를 통해 자연스럽게 경제 개념을 습득할 수 있도록 활동을 계획했습니다. 학생들이 그냥 경제신문을 읽으라고 하면 동기부여가 떨어지기 때문에 1~5등은 10~50근 학급화폐 보상, 지난주보다 점수 혹은 등수가 높아진 학생도 마찬가지로 학급화폐를 부여하는 방식으로 학습동기를 높였습니다.

2 수업 내용

주니어생글생글 vol 128 신문을 읽고 퀴즈를 풀어보는 활동입니다. 학생들이 신문을 읽고, 총 10문제의 덩커벨 퀴즈를 풀어보며 배운 내용을 복습하고, 선생님의 부연 설명을 듣는 방식으로 진행됩니다. 퀴즈를 풀고 1등부터 5등까지 학급화폐 '근'을 받아 교실 경매, 자리 교체, 간식 구입 등에 사용할 수 있습니다.

3 수업 사진

주니어생글생글 vol128
 장원호 선생님
 9월 12일 목요일

수신대상: 선생님, 학부모, 학생

이름	점수
민서ki	228,942
다사다난나은	202,735
김도윤	202,635
서열휘	202,293
전하령	202,088

1. 빈칸 (30점)
 (2p) 저는 매일 30만원의 무한히 자금을 들고 있어요.
 [빈칸] [OK]

2. OK (30점)
 (4p) 보통예금은 이자가 많이 붙는다는 것이 큰 장점이다.
 [빈칸]

4

수업 후 느낀 점

요즘에는 학생들이 신문을 읽을 기회가 많이 없고, 흥미를 느끼지 못하는 경우가 많은데 학급화폐를 보상으로 주면서 재미있는 퀴즈로 배운 내용을 확인할 수 있다는 점이 아이들에게 매력적인 요소였다고 생각합니다. 신문 읽는 습관을 들이며 동시에 경제 개념을 습득할 수 있어 경제금융교육을 신문으로 실시해도 좋다는 생각이 들었습니다.



● 주원초 교사 임지윤

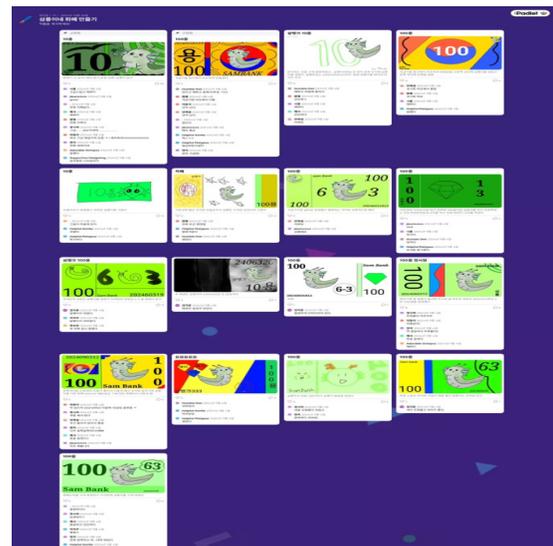
1 수업 목적 및 의도

스케치북 앱 프로그램을 사용하여 학생들이 학급 화폐를 직접 디자인합니다. 자신이 만든 작품을 패들렛에 올려 전시하고, 친구 작품을 보고 공감과 댓글을 달며 작품을 감상합니다. 최종적으로 우리 반 학급 화폐 디자인을 결정하여 실물 화폐를 제작합니다.

2 수업 내용

SKTECTBOOK 프로그램에서 학급 화폐 디자인 후, 패들렛에 자신의 작품을 올렸습니다. 가장 마음에 드는 화폐3개에 좋아요 버튼을 눌러 투표해 우리 반 학급화폐를 다함께 결정했고, 댓글로 구체적으로 칭찬하는 시간을 가졌습니다.

3 수업 사진



학생들이 우리 반만의 화폐를 직접 만든다는 것에 큰 흥미를 느꼈고, 스케치북이라는 앱 프로그램으로 화폐를 간단하게 제작할 수 있어 평소에 미술에 자신감이 없는 학생들도 즐겁게 제작 과정에 쉽게 참여할 수 있어서 좋았습니다.



● 판교대장초 교사 강혜민

1 수업 목적 및 의도

본 수업은 초등학생들에게 금융에 대한 기본 개념을 이해시키고 한국 경제의 성장 과정을 주식 시장을 통해 설명함으로써 경제에 대한 관심도와 이해도를 높이는 것을 목적으로 합니다. 또한 주식 시장이 어떻게 한국 경제 성장을 반영했는지를 보여줌으로써 미래 경제 주체인 초등학생들에게 필요한 금융 지식과 태도를 함양하고자 하였습니다.

2 수업 내용

시대별 대한민국 산업 발전 비교해보면서 주식 투자에 참여합니다.(출처: 경제금융교육연구회)

〈예시〉

1950년대) 삼백 산업 → 삼백 산업에 대표적인 주식의 주가가 올라가는 것을 목격했습니다..

1960년대 경제 개발 5개년 계획과 1970년대 중화학 산업 등 각종 산업들의 발전과 가상 기업의 주가와 연결합니다.

3 수업 후 느낀 점

같은 금액을 가지고 사용했지만 시대별 판단에 따라 상승 곡선과 하락 곡선을 직접 경험하니 일정 기간이 지난 후에는 굉장히 큰 차이가 있음을 아이들이 발견할 수 있었습니다. 주식 시장이 단순히 돈을 버는 것이 아니라 경제 성장과 함께 발전한다는 것을 깨달을 수 있었습니다. 또한 작은 돈으로 시작했지만 나중에는 결과가 크게 달라진 것을 보고 아이들이 투자와 복리의 중요성을 간접적으로나마 느낄 수 있었습니다.

1 수업 목적 및 의도

기상이변에 따라 전 세계 식재료에 변화가 생기고 있습니다. 기상이변으로 인해 각 나라의 음식 문화에 변화가 나타나고 있으며 희소성에도 변화가 생겨 음식의 가격이 변하게 됩니다. 이러한 상황에서 학급 내 다양한 음식 문화를 알아보고 그 속에 나타난 음식 문화의 희소성 변화를 연구합니다. 또한 같은 음식에 대한 희소성 변화로 비용이 변동하였을 때 비용-편익 분석을 통해 합리적 선택을 내립니다. 기후 위기로 식재료의 희소성이 어떻게 변화하는지 분석하고, 이를 반영하여 가격 변화 양상을 도출할 수 있습니다.

2 수업 내용

- 재화에 대한 수요와 재화의 공급량의 관계에 따라 희소성이 어떻게 형성되는가?
- 재화에 대한 수요는 희소성을 어떻게 변화시키는가? (수요와 희소성의 관계 파악)
- 재화에 대한 공급량은 희소성을 어떻게 변화시키는가? (공급량과 희소성의 관계 파악)
- 각 국에서 기후 변화로 인해 새롭게 생긴 식재료, 사라진 식재료 찾아보기
- 기후 변화에 따른 식재료 생산량의 변화로 식재료들의 희소성은 어떻게 변화하였는지, 식재료 공급 변화로 인한 희소성 변화로 식재료의 균형 가격은 어떻게 변화하였는지 찾아보기

3 수업 후 느낀 점

인간의 경제생활을 분석하고, 경제 문제를 해결하기 위해 편익과 비용을 고려하여 합리적으로 선택하는 과정과 관련된 수업을 하였습니다. 학생들은 일상생활 속 식재료라는 수업 제재를 활용해 희소성과 균형 가격의 개념을 배웠으며 경제학이 단순히 숫자나 통계에만 국한되지 않고, 우리의 삶과 생활에서 하는 다양한 선택에 밀접하게 연결되어 있다는 것을 깨달을 수 있었습니다.



● 중동초 교사 박건우

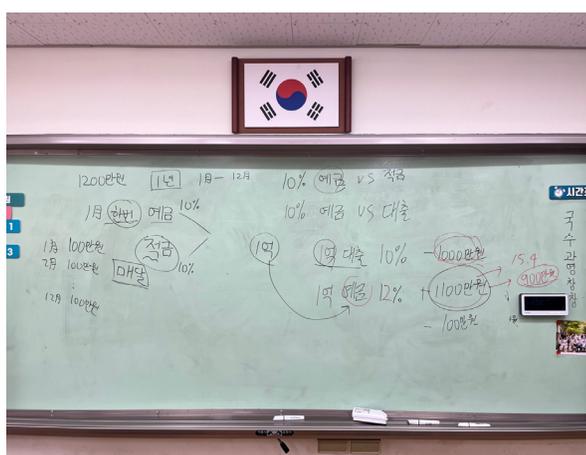
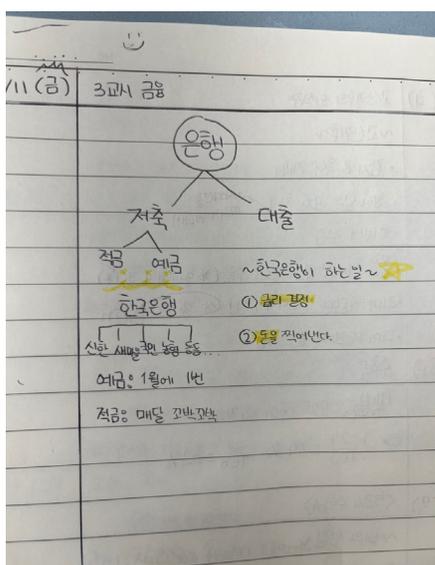
1 수업 목적 및 의도

학생들에게 은행의 역할과 금융 상품의 종류에 대해 설명하고자 하였습니다. 은행은 금융에서 빠질 수 없는 중요한 역할을 수행하기 때문입니다. 이번 수업을 통해 은행의 하는 일과 다양한 금융 상품의 종류에 대해 알아보는 것에 중점을 두었습니다.

2 수업 내용

은행은 돈을 보관하고 대출하는 역할을 수행하는 곳이라는 것, 한국은행은 금리를 결정하고 돈을 발행한다는 것, 적금과 예금의 차이를 알려주었습니다. 또한 10% 이자의 예금과 적금은 받을 수 있는 이자가 다르다는 것을 설명하였습니다.

3 수업 사진



생각보다 학생들이 금융에 대한 지식이 없어서 놀랐습니다. 적금과 예금이란 말을 들어본 학생도 있었지만, 대부분의 학생들은 알지 못했던 상황이었습니다. 이번 수업을 통해 다양한 금융 상품을 알고 흥미를 갖게 되어서 부듯했습니다. 몇몇 학생들은 달부터 적금을 들겠다는 포부도 밝혔습니다.



· 서현초 교사 고진경

1 수업 목적 및 의도

저학년 학생들에게 금융교육을 진행하기 위해서 가장 먼저 화폐교육을 실시하였습니다. 2022 개정 교육과정 1학년 교과인 “우리나라”에서 우리나라의 화폐 그리기 활동을 차용하여 학습자 수준에 알맞은 금융교육으로 설계하였습니다.

2 수업 내용

“우리나라”에서 배운 우리나라의 상징을 활용하여 나만의 우리나라 화폐 그리기, 색칠하기를 실시했습니다. 교과서 내용에서 좀더 나아가 나만의 단위로 화폐 만들기 활동을 두 번 더 하도록 추가했습니다. 현실적인 만원권과 오만원권을 꾸민 뒤 자유 단위(나만의 단위)의 권종을 만들며 수감각을 사용하도록 유도했습니다. 수업 후 해당 내용을 학교 축제활동에 홍보했습니다.

3 수업 사진



4

수업 후 느낀 점

1학년 수준에 맞는 금융교육 활동이 교과서에 수록되어 있어 반가웠습니다. 공모를 통해 우리반 화폐를 만든 뒤 학급운영비를 통해 칭찬 스티커로 인쇄하여 보상 활용을 해도 좋을 것 같습니다. 저학년 수준에 맞는 금융교육을 좀더 발굴해나가야겠다는 생각이 들었습니다. 예를 들어 습관 만들기와 관련된 “하루”교과에서 습관통장 포인트 모으기 활동을 한 뒤 포인트 시장과 같은 활동을 진행해도 좋겠다는 생각이 들었습니다.



1 수업 목적 및 의도

AI 디지털 시대에 마주한 학생들이 더 효과적으로 지식을 습득하고 활용할 수 있도록 에듀테크 도구들을 수업 시간에 자주 접목하여 사용하고 있습니다. 2학년 학생인 만큼 아직은 에듀테크 도구의 활용이 제한적이지만 창의성 넘치는 결과물을 도출하고 흥미롭게 참여하는 모습을 보며, 금융과 관련된 실제적인 경험을 할 수 있는 모바일 은행체험 수업을 구상했습니다.

2 수업 내용

1) 1차시 (40분)

학생들에게 생일이나 기념일 날 무엇을 갖고 싶은지 한 명씩 이야기해보는 간단한 질문으로 수업을 시작했습니다. 학생들이 이야기한 여러 가지 물건들을 갖기 위해서 필요한 것이 무엇인지 물어보았고, 돈과 관련된 생각그물을 함께 작성해보았습니다. 이 과정에서 은행, 저축, 계좌 등 다양한 낱말들을 이끌어낼 수 있었고 오늘의 주제인 '모바일은행체험'에 대해 안내했습니다.

2) 2차시(40분)

SOL 교육용 모바일 은행체험 홈페이지에 가입을 하고, 자신만의 계좌를 만들어보는 시간을 가졌습니다. 배움공책에 자신의 계좌번호와 비밀번호를 적고, 계좌개설 후 받은 교육용 머니로 친구들에게 4자리 수에 해당되는 금액을 5번 이상 이체해보는 미션을 제시했습니다. 미션 완료 후에는 은행체험 소감을 적어 공유해보는 것으로 활동을 마무리지었습니다.

금융교육 분과

3 수업 사진



<p>김지후 2주 전 김지후4번^^</p> <p>재미있고 신기했다. 나도 돈형에서 이거를 받아볼거다.</p> <p>♡ 8</p> <p>댓글 추가</p>	<p>정재이 2주 전 정재이</p> <p>이런경험을 할수있어 재미있었다 돈을주고받고하는게 재밌었다.</p> <p>♡ 5</p> <p>댓글 추가</p>	<p>손영준 2주 전 손영준</p> <p>오늘 금융교육을 할땐 신기했다. 이거를 처음으로 알았다.</p> <p>♡ 6</p> <p>댓글 추가</p>	<p>박주혁 2주 전 박주혁</p> <p>은행 체험을 할 때 이제 체험이 제일 재미있었다</p> <p>♡ 9</p> <p>댓글 추가</p>	<p>장우혁 2주 전 장우혁</p> <p>은행체험할때 정말 재미있게 배웠어 나는 은행체험이랑 재미있었다</p> <p>♡ 8</p> <p>댓글 추가</p>	<p>나예지 2주 전 나예지</p> <p>친구와 돈을 주고 받고 하고하고 재미있었다</p> <p>♡ 5</p> <p>댓글 추가</p>
<p>김지은 2주 전 ♡김지은♡</p> <p>친구들과 돈을 주고 받으면서 재밌었어요 계좌번호는 소중하다는 것을 알게되었어요</p> <p>♡ 7</p> <p>댓글 추가</p>	<p>정서우 2주 전 친구의 주고 받고 해서 좋았어요.</p> <p>♡ 7</p> <p>댓글 추가</p>	<p>김하은 2주 전 김하은</p> <p>어렵기도 했지만 모바일 은행으로 친구에게 돈을 보내고 받는 것이 재미있었다. 다음에 또 한번 좋겠다♡♡♡</p> <p>♡ 8</p> <p>댓글 추가</p>	<p>곽서연 2주 전 곽서연</p> <p>은행이 내 돈을 많이 보관해주고 있다는 걸 알았다</p> <p>♡ 7</p> <p>댓글 추가</p>	<p>차태오 2주 전 차태오</p> <p>돈을 받는게 제일 재미있었다 모바일로 돈을주고받는것도 신기했다</p> <p>♡ 11</p> <p>댓글 추가</p>	<p>이소우 2주 전 이소우</p> <p>돈이 아까웠다 그리고 돈을아껴야 하고 돈을 열심히 모아 돈을 많이 거금할거다 통장에 저금액 돈을 많이 많이 모을거다 돈을 많이 많이 모으자</p> <p>♡ 8</p> <p>댓글 추가</p>
<p>신유정 2주 전 신유정</p> <p>정말 어려웠고 힘들었다.다음에도 그대로 설명을 알려주시면 좋겠다</p> <p>♡ 4</p> <p>댓글 추가</p>	<p>이혜찬 2주 전 이혜찬</p> <p>통틀워서재밌었다</p> <p>♡ 5</p> <p>댓글 추가</p>	<p>유승현 2주 전 유승현</p> <p>금융교육</p> <p>오늘 금융교육을 했다. 돈을 친구들과 돈을 주고받는게신기한다. 비밀번호는 친구들한테 알려주면 안된다. 정말 재밌었다</p> <p>♡ 5</p> <p>댓글 추가</p>	<p>백서민 2주 전 백서민</p> <p>^^</p> <p>오늘 은행 놀이 할땐 진짜 내 돈이 생긴 느낌이 나서 좋아서요 그리고 영자가 시장에서 이제부터 재밌서 보여는데 해서 너무 재밌었어요^^</p> <p>♡ 4</p> <p>댓글 추가</p>	<p>유승현 2주 전 유승현</p> <p>좋아</p> <p>♡ 2</p> <p>댓글 추가</p>	<p>최하준 2주 전 최하준</p> <p>친구들과 이제도 하고 내가 친구가 돈을 주니까 뿌듯했다 비밀번호를 모르면 쓸수없어서 비밀번호를 까먹으면 안되겠다 라고 생각한다</p> <p>♡ 6</p> <p>댓글 추가</p>
<p>정서우 2주 전 정서우</p> <p>좀 어려워서 친구에게 많이 물어봤지만 재밌었다.</p> <p>♡ 1</p> <p>댓글 추가</p>	<p>안효상 2주 전 안효상</p> <p>나는 재가를 처음 알게 됐다 계좌는 정말 정말 소중한 거다</p> <p>♡ 1</p> <p>댓글 추가</p>	<p>최하준 2주 전 최하준</p> <p>오늘은 반월일이되였다 그대신 재료가 부자가되였다</p> <p>♡ 1</p> <p>댓글 추가</p>	<p>노규원 2주 전 노규원</p> <p>친구들과 이제도 하고 내가 친구가 돈을 주니까 뿌듯했다 비밀번호를 모르면 쓸수없어서 비밀번호를 까먹으면 안되겠다 라고 생각한다</p> <p>♡ 6</p> <p>댓글 추가</p>	<p>이혜찬 2주 전 이혜찬</p> <p>꿀팁어</p> <p>♡ 1</p> <p>댓글 추가</p>	<p>최하준 2주 전 최하준</p> <p>오늘은 반월일이되였다 그대신 재료가 부자가되였다</p> <p>♡ 1</p> <p>댓글 추가</p>

4 수업 후 느낀 점

“내가 갖고 싶은 물건 혹은 선물로 받고 싶은 물건들을 구매하기 위해서 필요한 것은 뭘까?”, “돈은 어디에 보관할까?” 등 여러 가지 질문을 던지면서 학생들의 사고 흐름을 넓힐 수 있도록 수업 도입 부분에 집중했습니다.



학생들이 직접 은행에 가서 저축을 해 본 경험, 부모님께서 물건을 살 때 스마트폰으로 돈을 보내는 것을 옆에서 본 적이 있다는 경험을 이야기한 학생들이 있어 생소하지 않게 활동을 시작했습니다.

SOL 교육용 모바일 은행사이트는 로그인도 편리하여 2학년 학생들도 어렵지 않게 모두 다 계좌를 만들 수 있었습니다. 정해진 매뉴얼에 따라서 계좌를 만들고 친구들에게 서로 돈을 이체해보는 활동을 진행했는데 4자리수만큼 이체를 해야 한다는 규칙을 두니 <수학 1단원 네 자리수>와도 연계할 수 있었습니다. 서로 삼삼오오 모여서 “나한테도 보내줘”, “나도 3,000원 보내줄게”와 같이 의사소통하면서 주어진 미션을 해결하는 모습이 인상적이었습니다.

마지막으로 소감을 나누는 시간에는 하이러닝 클래스 보드를 이용하였습니다. 계좌는 소중한 것, 이체 체험이 재미있었다, 비밀번호를 모르면 안되니 비밀번호를 암기해야 한다, 돈을 계좌에 저금해야겠다 등과 같은 소감을 서로 읽어보았는데 수업이 의도된 대로 진행된 것 같아서 부듯했습니다.

1 수업 목적 및 의도

저학년의 발달 수준에 맞는 금융교육 수업을 구상하던 중 ‘돈의 가치와 사용 방법’이 가장 적합하다고 판단하였습니다. 이 수업은 학생들이 돈의 개념과 그 가치에 대한 기본적인 이해를 키우고, 더 나아가 물물교환의 원리를 체험하며 경제 활동의 기본 요소들을 자연스럽게 익히는 것을 목표로 합니다.

돈의 필요성은 실제로 돈이 없는 상황에서 교환 과정을 겪어 보는 것으로 가장 잘 알 수 있습니다. 그러므로 돈의 가치와 필요성이라는 개념을 경험하도록 간단한 물물교환에 참여하는 형식으로 수업을 구상하였습니다. 수업을 위한 교수·학습 방법으로 평소 수업에서 사용하던 간단하고 직관적인 기능의 에듀테크 도구들을 활용하여 수업을 설계하고자 하였습니다.

2 수업 내용

1) 1차시 (40분)

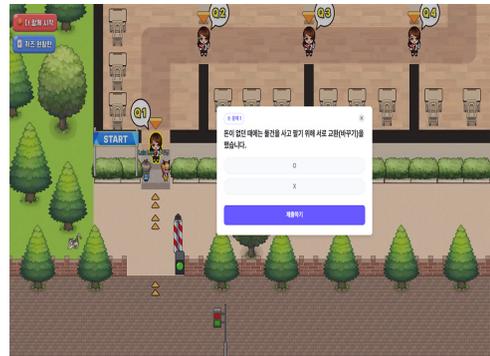
1차시는 돈의 필요성과 기능에 대한 이해를 수업 목표로 설정하였습니다. 네이버 지식백과 TV의 ‘화폐의 발달 과정(<https://tv.naver.com/v/873270>)’을 통해 화폐가 어떻게 달라져 왔는지 학습하는 것으로 수업을 시작했습니다. 과거에는 쌀, 소금, 조개와 같은 물품 화폐가 주로 사용되었으나 운반과 보관에 불편이 많아 금속 화폐로 대체되었고, 이후 가벼운 지폐가 등장, 오늘날에는 신용 화폐나 전자 화폐의 사용도 크게 증가하고 있음을 이해하도록 하였습니다. 이후 돈과 관련된 생각그물을 그려보는 활동을 진행하여 학생들이 돈에 대해 생각해 볼 수 있는 시간을 가졌습니다. 이를 통해 돈의 필요성과 교환의 기능과 관련된 낱말들을 도출할 수 있었고, 차시 예고로 물물교환 게임에 대해 소개 하였습니다.

2) 2차시 (40분)

2차시는 실생활과 연계하여 물물교환을 체험, 의사결정을 경험하는 것을 수업 목표로 설정하였습니다. 서로의 물건을 교환하는 체험을 통해 학생들이 돈의 사용 방법을 익히고 의사결정 과정에 참여할 수 있도록 하였습니다.

금융교육 분과

마무리 퀴즈



4

수업 후 느낀 점

수업 도입 부분에 “돈은 왜 필요할까?”, “돈이 있으면 좋은 점은 무엇일까?”, “돈이 없으면 불편한 점은 무엇일까?”와 같은 교사 발문을 통해 생각의 폭과 흐름을 넓힐 수 있도록 하였습니다. 학생들이 돈에 대한 경험을 나누는 과정이 의미 있는 시간이었다고 생각합니다.

수업에서 가장 흥미로웠던 부분은 저학년임에도 불구하고 나름의 의도와 판단을 가지고 의사결정과정에서 참여한다는 점이었습니다. 학생들 간 원하는 것이 다른 상황에 호기심을 갖는 모습을 보였습니다. 이를 바탕으로 서로에게 왜 그렇게 선택했는지 묻고 답하며 자유롭게 의사소통할 수 있는 시간이 되었습니다.

체험형 활동을 통해 필요와 가치가 다르기에 물물교환이 불편하다는 것을 학생들 스스로 느낄 수 있었고, 돈의 필요성을 직접 느낄 수 있는 유익한 시간이었습니다.



1 수업 목적 및 의도

창의적 체험활동 시간에 도박 예방 교육을 하다 보면 흔히 들을 수 있는 말이 있습니다. ‘도박’이라고 하면 떠오르는 단어를 말하라고 하면 많은 학생들이 ‘주식’이라고 이야기하는 것입니다. 그러나 주식과 도박은 당연히 다릅니다. 그러나, 이러한 관점에서 아이들이 주식을 도박과 연결지어 생각하는 이유를 고민해 보았습니다.

그 결과, 많은 학생들이 주식의 ‘본질’을 알지 못하고 그저 등락하는 ‘현상’에만 이해의 초점이 맞춰져 있기 때문이라고 생각하였습니다. 따라서 학생들이 본 수업을 통해 주식과 저축의 개념을 비교하고, 주식이란 기업을 소유하는 개념임을 이해하는 본질적 이해에 조금 더 다가설 수 있도록 수업을 설계하였습니다.

2 수업 내용

1) 투자와 주식이 무엇일까요?

20년간 삼성전자에 투자한 택시 기사님의 이야기 상황을 제시하여 투자의 개념을 설명합니다. 그 중 투자의 대표적인 방법으로의 주식 개념을 도입하고, 주변에서 주식이라는 단어를 들었을 때 떠오르는 것들을 자유롭게 발표합니다. 이후, 도박 등 부정적인 통념을 깨며 주식 투자의 본질과 특성을 이해합니다.

2) 저축과 투자의 공통점과 차이점은 무엇일까요?

흥민이와 강인이, 민재의 사례를 통해 저축의 특징과 투자의 특징을 공통점과 차이점을 중심으로 정리합니다. 은행에 돈을 저축하면 원금이 보장되는 장점이 있고 이자를 받을 수 있다는 것과 주식 투자를 하게 되면 높은 수익률을 기대할 수 있으나 원금이 보장되지 않는 점을 사례를 통해 이해하고, 학습지를 통해 정리합니다.

3) 저축/투자 가치수직선 활동

가상의 상황을 제시하여 학생들이 다양한 상황 속에서 저축의 비중을 선택하도록 하였습니다. 이후 학생들은 발표를 통해 왜 그러한 상황에서 그러한 비중으로 저축/투자 비율을 구성했는지 이야기를 나누어 보았습니다.

3

수업 사진



4

수업 후 느낀 점

수업에서 가장 흥미로웠던 부분은 가치 수직선 활동에서 학생들이 동일한 가상의 상황을 선택했음에도 불구하고 저축/투자 비중이 다르게 나타났다는 점입니다. 학생들끼리도 이러한 사실을 유의미하게 생각하며 호기심을 바탕으로 서로에게 왜 그렇게 선택했는지에 대한 자유로운 대화 및 토론이 이루어졌습니다. 본 수업의 결과로 주식은 도박과는 다른 성격의 투자임을 이해하고, 저축과 투자 모두 각각의 장단점이 있으며, 사람들마다 가치관이 다르기 때문에 스스로의 저축 및 투자 성향을 이해하고 합리적인 포트폴리오 분배 결정 과정을 체험할 수 있었던 유익한 시간이었습니다.

경기도 경제교육연구회
2024년 분과활동 보고서

기업가정신 분과





· 남양주양지초 교사 이 조 은

1 수업 목적 및 의도

기업가정신을 단순히 사업을 하는 것에서 시작하는 것이 아니라 학생들이 키워널 역량이라는 관점에서 접근하도록 학생들에게 기업가정신의 요소를 살펴보고 자신의 삶과 위인의 삶을 함께 알아보고자 합니다. 기업가정신은 창의적 문제 해결과 도전 정신을 통해 사회적 가치를 창출하는 능력입니다. 이를 통해 사회적 문제에 민감하게 반응하고, 창의적인 해결책을 모색하며, 반복된 도전을 즐길 줄 아는 역량을 키워야 합니다. 학생들이 창업가정신 역량검사를 바탕으로 자신을 되돌아보고 창업가정신 역량이 어떻게 우리 삶에 연결될 수 있는지 탐구합니다. 또한 지역 역사 속 인물들의 삶을 통해 창업가정신이 사업을 넘어 삶 전반에 걸쳐 적용될 수 있는 가치임을 깨닫고, 자신의 삶에 내면화하는 기회를 제공합니다. 이 과정을 통해 학생들은 창업가정신이 단순히 사업적 성공이 아닌, 사회적 문제해결과 실행력을 키우는 데 중요한 요소임을 깨닫도록 합니다.

2 수업 내용

1차시	나는 어떤 창업가정신 역량을 가지고 있을까요?
도입	<ul style="list-style-type: none"> • 창업가정신을 발휘하는 10대 모습 살펴보기
활동 1	<ul style="list-style-type: none"> • 나는 어떤 창업가정신 역량군을 가지고 있을지 yeep.go.kr에서 검사하기
활동 2	<ul style="list-style-type: none"> • 비슷한 역량군별로 모여서 해당 요소와 관련된 경험 함께 나누기
활동 3	<ul style="list-style-type: none"> • 창업가정신의 의미와 나의 삶에 반영할 수 있는 부분 발표하기
정리	<ul style="list-style-type: none"> • 결과 및 친구들과 나눈 이야기를 바탕으로 검사 소감 말하기

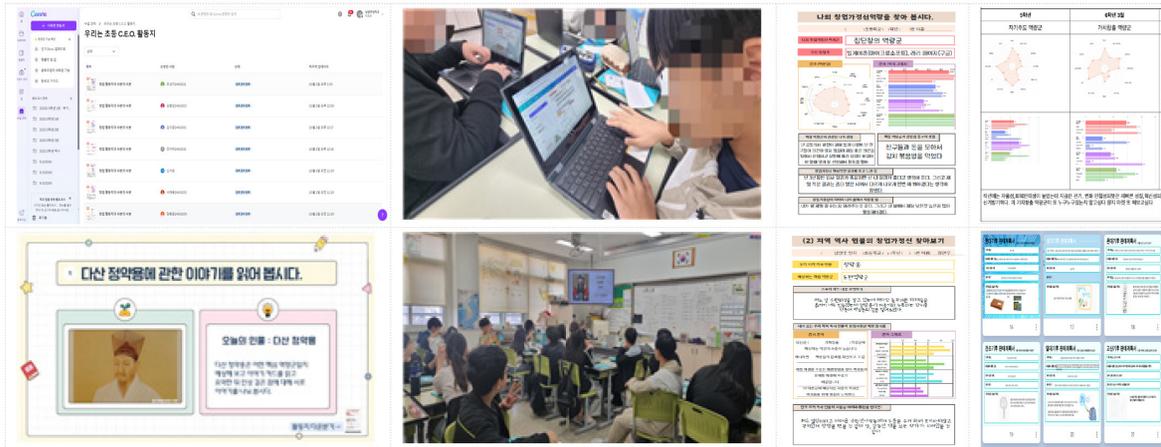
기업가정신 분과

2차시	정약용의 창업가정신은 무엇일까요?
도입	<ul style="list-style-type: none"> • 역사 인물 퀴즈 & 우리 지역 역사 인물 떠올리기 • 정약용의 창업가정신 역량군 예상 해보기
활동 1	<ul style="list-style-type: none"> • 다산 정약용 스토리 카드 읽기 • 문제 상황, 한 일, 인상 깊은 점을 바탕으로 요약하기 • 모둠 친구들과 읽은 내용 공유하기
활동 2	<ul style="list-style-type: none"> • 다산 정약용의 창업가정신 역량 검사지를 만들어 보기 • 내가 뽑은 창업가정신 역량군과 그 이유 작성하기
활동 3	<ul style="list-style-type: none"> • 다산 정약용이 오늘날 태어난다면? • 어떤 분야에서 어떤 일을 하고 있을지 상상하기 • 정약용의 창업가정신 중 내 삶에 적용하고 싶은 부분 이야기 나누기
정리	<ul style="list-style-type: none"> • 나와 정약용의 사례를 바탕으로 창업가정신 의미 발표하기

사회 연계	기후별 문제를 해결하기 위한 창업 아이템은?
도입	<ul style="list-style-type: none"> • 6개의 기후의 특징이 나타난 그림 살펴보기
활동 1	<ul style="list-style-type: none"> • 6개의 기후별 사람들이 겪는 문제에 대해 알아보기
활동 2	<ul style="list-style-type: none"> • 기후별 문제를 해결하기 위한 창업 아이디어 내기
활동 3	<ul style="list-style-type: none"> • 친구들 앞에서 창업 아이디어 발표하기
정리	<ul style="list-style-type: none"> • 각 기후의 특징과 사람들의 생활 모습 정리하기



3 수업 사진



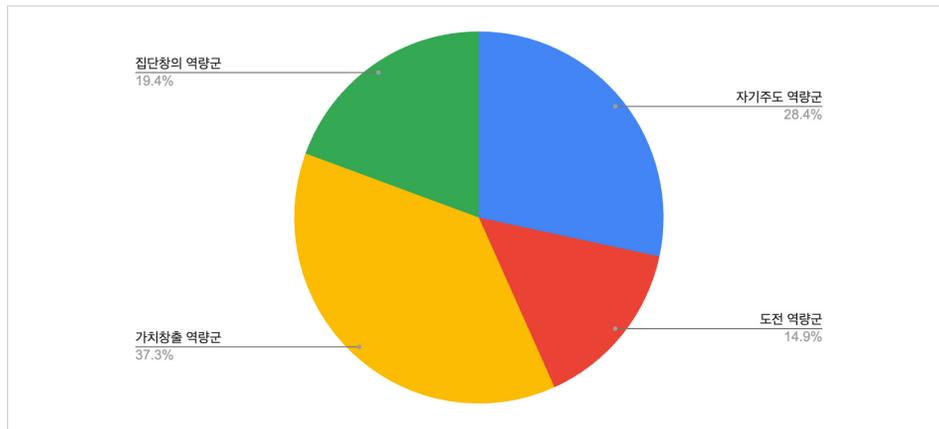
4 수업 후 느낀 점

기업가정신을 발휘하는 것이 꼭 사업을 해야만 할 수 있는 것이 아님을 학생들이 알았으면 해서 수업을 구성하였습니다. 이전에 기업가정신에 대해서 알아보는 수업을 했는데 학생들이 기업가정신의 다양한 요소에 대해서 잘 이해를 못하고 쉬운 단어였던 ‘도전’에만 집중해서 모든 기업가의 기업가정신을 도전으로 말할 해서 다양한 기업가정신 요소를 떠올리게 하고 싶었습니다.

48문항의 창업가정신 역량검사를 통해 어떤 창업가정신 역량군에 속하는지, 그리고 각 요소별로 백분위 점수가 나타나서 자신의 창업가정신에 대해서 다각적인 측면을 살펴볼 수 있었습니다. 또한 아직 이 용어가 많이 어렵기 때문에 좀 더 쉽게 이해할 수 있도록 관련 경험을 나눴습니다. 기업가정신의 요소에 대해서는 잘 모르는 경우 위인들의 일화를 추가로 더 설명했습니다. 예를 들어 위험감수에 대한 내용으로 이순신의 일화를 소개하였습니다. 비슷한 역량군별로 모여서 해당 세부 영역의 관한 경험을 나누는데, 특히 도전 영역이 전반적으로 낮게 나왔는데 도전 역량군에 모인 학생들이 서로 수업 시간에도 발표하려고 노력한 점도 도전으로 이야기 하는 등 구체적인 사례를 찾으려는 노력이 보였습니다. 검사 결과 점수에 연연하는 경우도 많은데 학생들에게는 현재의 상태를 보여줄 뿐 앞으로 언제든지 변화될 수 있음을 강조하며 자신의 장점과 더 키우고 싶은 분야를 점검하는 용으로만 살펴보도록 안내하였습니다.

기업가정신 분과

요소별 구체적인 이미지를 가지고 난 뒤에는 역사 인물의 이야기를 반영하였습니다. 특히 지역 위인인 정약용의 다양한 에피소드를 7가지로 추려 학생들이 읽고 난 뒤 그 안에 담긴 창업가정신 역량을 찾아보도록 하였습니다. 그리고 정약용의 검사결과지를 내가 직접 작성하면서 해당 역량군의 특징을 다시 한번 정리해보았습니다. 그래프를 그리는 것은 조금 어려워하는 학생의 경우에는 최소화하여 작성하게 하였습니다.



지역 위인이 현대에 태어난다면 어떤 일을 하게 될지 상상하면서 기업가정신이 어떻게 삶에 적용될 수 있는지 생각하도록 합니다. 단순히 회사를 세워 성공한다가 아닌 어떤 분야의 회사를 세워 어떻게 성공했는지, 책을 출간하면 어떤 내용의 책을 출간할지, 발명을 한다면 어떤 발명을 했을지를 상상하게 하면서 삶에 적용할 수 있는 기업가정신을 생각해보도록 하였습니다. 아무래도 수원화성의 영향이 커서 건축 회사를 차려서 안전하고 튼튼하게 건축물을 짓는 것으로 유명해진다는 이야기가 많았고, 가치창출 역량군으로 검사 결과지를 작성한 학생이 많았습니다.



1 수업 목적 및 의도

기업가 정신은 단순히 사업을 운영하는 능력을 넘어, 세상을 변화시키고 새로운 가치를 창출하고 혁신을 이끌어내는 근본적인 힘이다. 이 수업은 학생들에게 기업가 정신이란 무엇이며, 그것이 현실에서 어떻게 구현되는지를 사례를 통해 이해시키는 것을 목표로 한다. 특히, 학생들이 미래 사회의 핵심 역량인 창의적 문제 해결 능력, 도전 정신, 그리고 리더십을 간접적으로 접하고, 자신의 강점을 스스로 발견할 수 있도록 돕고자 한다. 이러한 과정을 통해 학생들은 변화와 혁신의 주체로 성장하는 데 필요한 기초를 다질 수 있다.

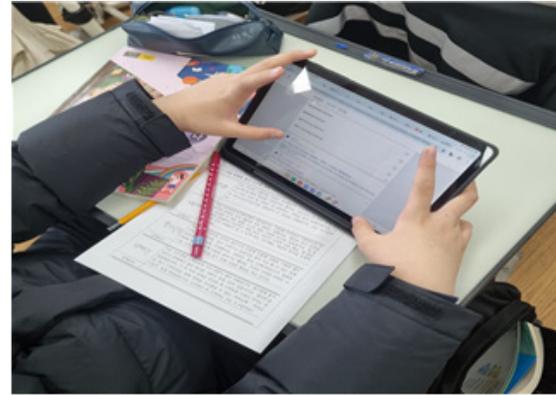
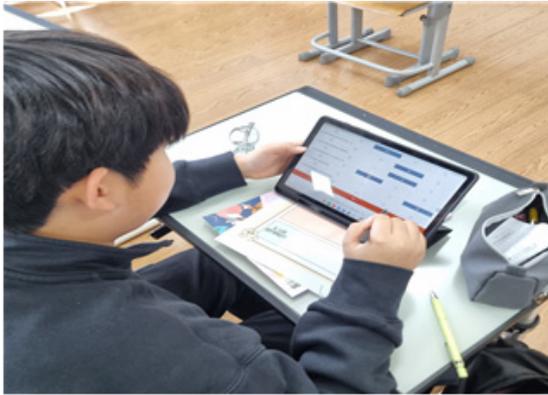
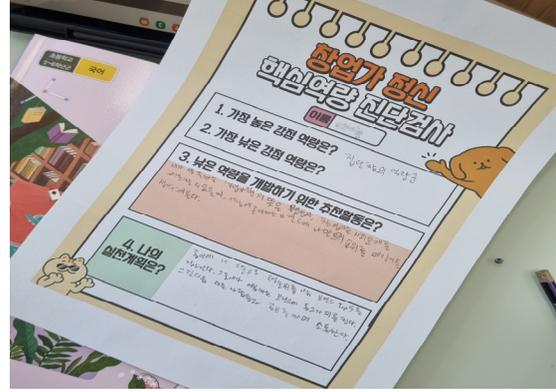
수업은 학생들이 자신의 역량과 가능성을 점검하고, 이를 기반으로 구체적인 행동 계획을 세우는 데 초점을 맞춘다. YEOP 검사 진단 활동을 통해 자신의 강점과 약점을 분석하면서, 학생들은 자신을 새로운 시각으로 바라보는 계기를 가지게 된다. 또한, 기업가들의 실제 사례를 탐구하며 이들이 세상을 변화시키기 위해 보여준 창의적 접근법과 끈기 있는 노력을 배운다. 학생들은 이러한 과정을 통해 자신만의 비전을 설정하고, 이를 현실로 만들어가기 위한 동기를 부여받게 될 것이다.

기업가 정신은 더 나은 세상을 만들어가는 데 필요한 중요한 능력이다. 이를 통해 학생들은 자신만의 창의적이고 도전적인 방식으로 사회에 기여할 수 있는 가능성을 깨닫고, 이를 실천으로 옮길 준비를 하게 될 것이다. 이 수업이 학생들에게 자신과 세상을 변화시키는 출발점이 되기를 기대한다.

2 수업 내용

학습목표	“ 기업가 정신을 이해하고, 조사할 수 있다. ”
도입	● EBS 경제시리즈 시즌3, 11부 ‘기업가 정신’ 영상 시청하기
활동 1	● YEOP 플랫폼을 활용하여 자신의 기업가적 핵심 역량 점검하기
활동 2	● 제시된 나의 실천 과제 미션 도전하기
활동 3	● 기업가 사례 조사·분석하기
정리	● 자신이 가장 공감했던 기업가 정신 사례와 배운 점 공유하기

기업가정신 분과



3 수업 후 느낀 점

아이들이 의사가 되기만을 꿈꾸지 않길 바란다. 아이들이 무조건 회사에 취직해서 돈을 버는 것이 전부라고 믿지 않길 바란다. 기업가 정신은 마치 기업가가 되기 위한 대단한 여정처럼 보이지만, 적어도 아이들이 나도 사업이란 것 할 수 있다는 도전정신을 조금이나마 학교 현장에서 배울 수 있는 작지만 소중한 시간이라고 생각한다.

처음에는 기업가 정신이라는 주제를 바탕으로 아이들이 자신의 성향을 파악하고, 기업가들이 가지고 있는 마인드나 철학을 느껴보았으면 하는 의도로 수업을 구성하였다. 특히, 기업가 정신에 대해 한 번도 다뤄보지 않은 나 같은 초보 교사에게는 매우 막막한 여정이었기에, 인디스쿨에 다양한 자료를 공유해주신 선생님들의 도움을 받았다. 교사도 부담스럽지 않고, 아이들도 부담스럽지 않게 '1차시'만으로 느낄 수 있는 여정을 고려하며 수업을 진행했는데, 생각보다 많은 아쉬움이 남았다.

단순하게 생각했던 이'기업가 정신'이라는 주제는 사실 생각보다 다뤄야 하거나 고려해야 할 점이 매우 많았으며, 간단하게 <찍어 먹고> 흘러가기에는 아쉬운 주제라는 생각이 들었다. 아이들이 진단한 기업가정신



핵심 역량을 바탕으로 나에게 맞는 성향의 가상의 회사원과 기업인이 되어 활동해 보게 하거나, 내가 부족한 핵심 역량을 키울 수 있는 추수활동을 진행하는 등. 생각보다 학생들과 재미있고 깊이있게 수업할 수 있는 방향이 많다고 생각이 든다.

경기 경제금융교육 연구회에 속해있지만, 제대된 경제교육을 실현해 보지 못해 늘 아쉬움이 남았는데, 이번 분과활동과 잠깐의 경제 수업 경험을 바탕으로 내년에는 좀 더 본격적으로 프로젝트를 진행하고 싶다는 생각이 들었다.

아쉬움이 남아야 다음이 있다고 하지 않던가. 내년에는 2022 개정교육과정의 깊이있는 수업에 맞게 기업가정신 프로젝트를 구성하여 아이들과 함께하겠다.

기업가정신 분과

이담초 교사 윤솔미

1 수업 목적 및 의도

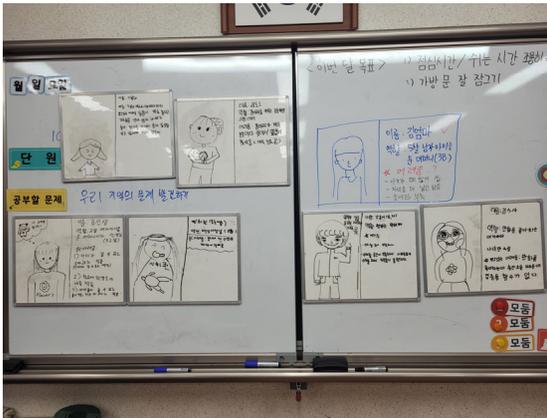
기업가 정신은 창의적 문제 해결과 도전 정신을 통해 사회적 가치를 창출하는 능력을 의미하는 만큼, 기업가 정신교육을 통해 지역 문제를 해결하는 커다란 흐름 중의 일부로 우선 지역의 문제를 발견하는 수업을 구성하였습니다. 지역 문제를 찾는 것은 4학년 수준의 아이들에게 있어 조금은 어려운 부분이 될 수 있어, 지역 내에서 볼 수 있을 법한 다양한 페르소나를 만들고, 그들의 입장이 되어 문제를 발견하고 이야기하는 수업을 계획하였습니다. 한 가지 지역 문제에 매몰되지 않도록 여러 인물을 설정하고 다양하게 탐구할 수 있도록 하였는데, 이때 '핫시팅' 연극 기법을 활용하여 그 인물에 몰입하여 자유롭게 자신의 의견을 낼 수 있도록 돕고자 하였습니다. 이 과정을 통해 학생들은 지역의 문제 해결에 조금 더 관심을 갖고 이를 해결하고자 하는 의지를 다지게 됩니다.

2 수업 내용

1~2차시	지역의 문제를 발견하고 그 원인을 찾아봅시다.
도입	• 이전 사회 수업 시간에 배웠던 촌락/도시가 갖고 있는 지역문제 떠올려보기
활동 1	• 지역 내의 여러 인물(역할 카드) 만들어보기(주변에서 쉽게 볼 수 있을만한 가상의 인물)
활동 2	• 역할 카드 중 마음에 드는 것을 고르고, 그 인물이 겪고 있는 지역 문제 발견하기
활동 3	• 역할이 되어 인터뷰하기[몰입하기]
정리	• 지역문제와 그 원인을 연결지어보기



3 수업 사진



4 수업 후 느낀 점

본격적으로 지역 문제를 해결하는 수업을 진행하기 전에, 페르소나를 설정하여 지역 문제를 발견하는 수업을 구성하였습니다. 지역 문제를 발견하는 수업을 할 때면 추상적인 것을 이야기하거나, 지엽적인 이야기를 하는 경우가 많았는데 보다 다양한 인물을 설정하여 좀 더 여러 시각에서 지역의 문제를 생각해 보았으면 해서 이렇게 페르소나를 설정해보도록 하였습니다.

이전의 사회 수업 시간에 배웠던 촌락/도시의 지역 문제를 이야기하는 것으로 시작하여 가볍게 아이들을 환기하면서 수업을 시작했습니다.

본격적으로 우리 지역의 문제를 발견하고 그 원인을 찾아보려고 하니, 학습 목표만 제시하였을 때에는

기업가정신 분과

무엇을 이야기해야 할지 몰라 막막한 모습을 보여주었는데, 교사가 예시를 들어주며 우리 주변에서 쉽게 볼 수 있는 인물을 설정하고 그 인물들이 겪고 있을 법한 가상의 인물을 설정하여 이야기할 것이라고 설명하니 이야기 속 인물을 만드는 것처럼 매우 흥미로워하는 아이들을 볼 수 있었습니다.

다만 너무 재미 위주가 되지 않고 또 최대한 다양한 지역의 문제들이 나올 수 있도록 역할을 구체적으로 설정하도록 하니, 중국에서 귀화한 인물에서부터 선생님이자 아기 엄마인 인물, 동생을 돌봐야 하는 9살 어린 아이까지 다양한 인물을 설정하였습니다.

지역의 문제에 대해 다각적으로 살펴볼 수 있도록, 각 모둠 내에서 설정한 인물이 겪고 있는 문제 외에도 각각의 인물이 겪었을 법한 문제들을 생각해보도록 그려낸 인물(역할 카드)을 칠판에 부착하고 좀 더 이야기해보도록 하였는데, 모둠 내에서는 생각하지 못했던 여러 지역 문제에 대해 자유롭게 이야기를 나누었습니다.

이후 핫시팅을 통해 역할 카드 속 인물이 되어 인터뷰를 진행하였습니다. 지역의 문제를 자신의 문제처럼 느낄 수 있도록 이렇게 활동을 구상하였는데, 실제로 인터뷰를 진행하면서 각각의 인물이 되어보고 기자가 되어 그 인물에 질문을 던지면서, 지역의 문제와 그 원인에 대해 조금 더 깊게 생각해보는 시간을 가질 수 있도록 하였습니다.

이후 수업에서는 각각의 인물들이 겪었던 지역 문제 중 가장 해결하고 싶고, 할 수 있을 것 같은 문제 하나를 토의를 거쳐 하나 선택하여 이를 해결하는 방안에 대해 구상하는 시간을 갖고자 합니다.



1 수업 목적 및 의도

기업가 정신의 중요한 부분은 사회적 분위기를 파악하고 흐름을 읽어가는 것이라고 생각한다. 아무리 창의적으로 문제해결을 하고 기업하기 좋은 기회를 가지더라도 사회적 여건이 따라오지 않는다면 그 수익적 효율성이 나오지 못할 수 밖에 없다고 생각하기 때문에 다양한 사회적 현상을 분석하고 서로간의 영향력을 더하고 빼서 다가올 미래를 예측해보는 경험을 쌓아가도록 해야 한다. 우선 초등학교 6학년 학생들의 경우에는 크게는 세계 여러 나라의 기후를 분석하면서 앞으로 다가올 미래를 생각해보고 또한 다른 나라가 우리 나라에게 미치는 영향을 분석하여 앞으로 다가올 우리나라의 미래를 점쳐보는 시간을 가지도록 해보고자 한다.

사회과 교육과정에서 심화되는 부분으로 수업을 형성해 나가고자 하였으며 개개인의 자유의사를 연결하여 '스레드 연결하기(Thread Linking)' 형식으로 다양한 가능성을 통해서 추론해 내는 방법을 가지고 사회 문제를 심도있게 이야기 해나가고자 한다. 이 과정을 통해 학생들은 다양한 사회현상과 기후변화가 우리의 삶에 어떠한 영향을 미치게 되는지 알 수 있게 된다.

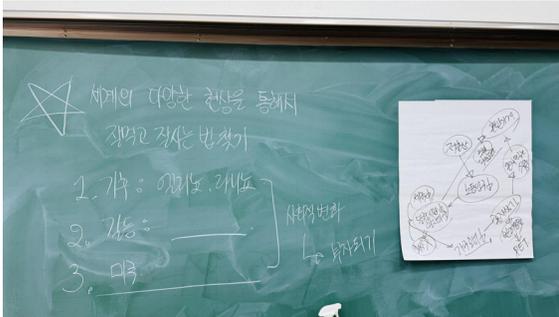
2 수업 내용

1차시	기후가 우리 생활에 끼치는 영향을 분석해 봅시다.
도입	● 기후변화에 따른 우리 삶의 변화 되새겨 보기
흐름 1	● 우리 나라가 올 여름에 열대야가 계속 된 이유는?
흐름 2	● 엘니뇨와 라니냐가 불러오게 될 우리 나라의 변화는?
흐름 3	● 변화에 따라 우리가 가져야할 경제적 포지션은?
정리	● 흐름을 분석하고 정리한다.

기업가정신 분과

2차시	다른 나라가 우리 생활에 끼치는 영향을 분석해 봅시다.
도입	<ul style="list-style-type: none"> • 우리와 가까운 나라인 미국 대통령이 바뀌는 사실 뉴스로 알아보기
활동 1	<ul style="list-style-type: none"> • 트럼프의 공약을 살펴봄으로써 공약의 실효성 알아보기
활동 2	<ul style="list-style-type: none"> • 공약에 따른 미국내의 변화와 우리나라의 사회적 변화 예측해보기
활동 3	<ul style="list-style-type: none"> • 변화에 따른 우리가 가져야할 경제적 포지션은?
정리	<ul style="list-style-type: none"> • 흐름을 분석하고 정리한다.

3 수업 사진





4

수업 후 느낀 점

수업을 진행하면서 아이들에게 ‘이 주제를 던져 주는 것이 맞나?’라는 생각을 하게 되었다. 그러나 아이들에게는 주제를 압축해서 주는 것이 오히려 생각을 좁게 만드는 효과를 주어서 아이들의 반발로 다양한 주변 모든 상황으로 주제를 던져 주게 되었다. 이를 통해 느낀 것은 우리 아이들의 생각은 배운 만큼 사고한다는 점이었다. 학생들의 가정에서의 시각과 친구들과의 관심사에서 답을 찾으려 노력하였고 우리의 역할은 그 생각을 발전시켜 나갈 수 있는 방법을 알려주는 것이었다고 생각한다.

학생들이 추론해나가는 과정에서 우리의 역할도 굉장히 중요하다고 생각했다. 스레드 연결하기의 가장 큰 문제는 ‘막히면 답이 안 나온다’였다. 그래서 아이들이 추론해 나가는 과정을 잘 진행하고 있는가를 지켜보면서 자문의 역할을 해주는 것이 가장 크다고 생각하였다. 더불어 챗 GPT의 역할도 큰 힘이 되었다. 모르는 점을 물어보는 것에서부터 시작되도록 진행하는 과정은 아이들이 어떠한 문제를 직면하게 되었을 때 해결 방법을 찾아서 행동하는 것과 매우 유사하다고 생각이 되었다.

이번 활동에서 아이들이 느꼈던 감정은 첫 번째, 왜 이런 것을 나에게 시켜서 머리가 아프게 하는가 였었고, 두 번째는 이러한 생각을 해내갈 수 있다는 것에 대한 희열을 느끼는 친구들도 있었다. 더불어 담임으로써 수업을 진행해 나가면서 느꼈던 것은 누군가가 말도 안 되는 이야기를 하면 주위 사람들과 대화를 통해서 자신의 잘못된 점을 수정해 나가는데 자기 혼자 생각하고 이야기하는 학생들은 길을 완전히 이상하게 가는구나! 라는 확신을 다시 한번 하게 되었다.

경제소모임 활동으로 시작된 교육과정에는 없는 이 수업은 많은 생각을 하게 해주어서 내 교육적 능력의 향상을 가져오게 된 것 같아서 매우 좋은 기억이 될 듯하다.

경기도 경제교육연구회
2024년 분과활동 보고서

토론·논술·독서 분과





1 수업 목적 및 의도

학교에서 학생들과 토의 토론 수업을 하다보면 어려운 부분이 있다. 토의, 토론 수업이 정말 활발하게 이루어지려면 마음에서 우러나오는 진심이 있어야 하는데 아이들에게 있어서 평상시 자신과 관련 없는 주제를 가지고 토론을 하려면 상당히 어렵기 때문이다. 그러던 중에 학급에서 아이들과 함께 토론 수업을 진행하게 되었고 이 때 학급 내 경제활동과 관련지어 토론 수업을 진행하면 모두에게 다 의미있는 토론 수업이 될 것 같아 진행하게 되었다.

본 수업은 '누진세 제도는 필요한가?'라는 주제를 통해 학생들이 직접 토론에 참여하고 토론에 참여한 내용을 바탕으로 실제 우리 학급의 소득세율의 차등 여부와 구간을 정하는 수업으로 이루어졌다. 이렇게 되면 각자 자신의 소득과 재산의 크기에 따라 학생들이 다양한 의견을 낼 수 있으며 주변 친구들을 적극적으로 설득하려고 토론에 적극적으로 임하는 모습이 인상깊었다.

2 수업 내용

수업 구성은 크게 '개인-모둠-전체'로 구성되었다.

- 1) **개인의 의견 정리하기:** 활동지를 통해 각자 '누진세 제도의 필요성'에 대해 자신의 의견을 정리하도록 안내하였다. 자신은 누진세 제도에 찬성, 반대하는 지와 왜 그렇게 생각하는 지 자신의 논거를 정리하도록 아이들에게 안내하였다. 종이에 자신의 의견을 적으면 명확하게 정리할 수 있을 뿐 아니라 추후에 토론 할 때 자신의 주장을 상대방에게 정확히 전달할 수 있다. 각자 자신의 의견을 정리한 후 본격적인 토론 전 모둠 친구들의 의견을 정리하도록 하였다. 이 때 자신과 의견이 다른 친구가 있다면 반박할 수 있는 근거를 미리 생각해보도록 하였고, 같은 의견이 있다면 다른 모듬의 구성원을 설득할 수 있는 근거를 같이 생각해보도록 하였다.
- 2) **모듬 내 자유토론하기:** 자신의 의견을 정리한 활동지가 끝나면 이제 본격적으로 토론 수업에 들어간다. 원래 토론은 규칙과 절차를 지켜 말하는 것이 맞지만 이번 수업에서는 아이들이 충분히 자기 의견을 원한없이 발표할 수 있도록 자유 토론 형식으로 진행하였다. 모듬 내에서 각자 서로의 의견을 정리하여

토론·논술·독서 분과

자신과 의견이 다른 친구들은 설득하도록 하였다. 원활한 토론을 위해서 사전에 아이들의 찬성과 반대 의견을 어느 정도 들은 뒤 모둠을 적절히 구성하는 것이 중요하다. 만약 사전에 아이들의 의견을 들을 수 없다면 아이들 각자의 경제 상황을 고려하여 배치하는 것도 방법이다.

3) 전체 토론 및 표결하기: 모둠 내 토론을 마치면 이제 전체 토론 시간이다. 각 주장을 대표하는 친구들의 의견을 3명 정도씩 듣고 이에 대해 한 명씩 반박하며 자신들이 주장하는 근거를 반 전체 학생들에게 발표할 수 있는 기회를 제공한다. 그리고 이런 과정을 마친 뒤 각자 1~2분 정도 충분히 심사숙고를 할 수 있는 시간을 제공하고 전체 표결로 진행하며 토론 수업을 마무리한다.

3 수업 사진



▲ 누진세와 관련한 영상

과세표준 금액	세율	누진공제액
1,200만원 이하	6%	-
1,200만원 ~ 4,600만원	15%	108만원
4,600만원 ~ 8,800만원	24%	522만원
8,800만원 ~ 1억5천만원	35%	1,490만원
1억5천만원 ~ 3억원	38%	1,940만원
3억원 ~ 5억원	40%	2,540만원
5억원 ~ 10억원	42%	3,540만원
10억원 초과	45%	6,540만원

▲ 누진세 관련 안내 자료

1. 우리 학급에서 정한 토의 주제를 놓고 나의 의견을 정리해봅시다.

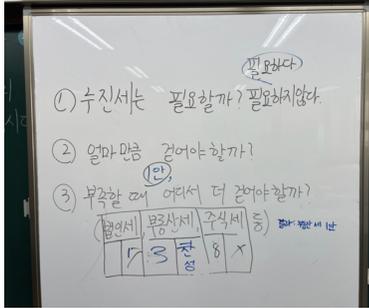
토의 주제	
나의 의견	

▲ 활동지 사진 1

2. 모둠원들과 상의하여 모둠원들의 생각을 정리하고 우리 모둠의 의견을 하나로 모아봅시다.

이름	의견
우리 모둠의 의견	

▲ 활동지 사진 2



▲ 토론 결과 사진

이름	총소득	10%	15%	20%
박00	5000	500	800	1000
김00	5000	500	800	1000
박00	5000	500	800	1000
김00	4700	500	700	900
박00	4700	500	700	900
김00	4700	500	700	900
박00	4600	500	700	900
이00	4600	500	700	900
김00	4600	500	700	900
정00	4600	500	700	900
박00	4600	500	700	900
이00	4800	500	700	1000
박00	4800	500	700	1000
오00	4800	500	700	1000
조00	4800	500	700	1000
박00	2000	200	300	400
이00	2000	200	300	400
김00	2000	200	300	400
김00	2000	200	300	400
박00	2000	200	300	400
이00	2000	200	300	400
김00	2000	200	300	400
정00	2000	200	300	400
정00	2000	200	300	400
세금 총액	9800	14200	18700	
이름	총소득	15%	25%	35%
박00	5000	700	1000	1300
김00	5000	700	1000	1300
박00	5000	700	1000	1300
김00	4700	500	700	900
박00	4700	500	700	900
김00	4700	500	700	900
조00	4600	500	700	900
이00	4600	500	700	900
김00	4600	500	700	900
정00	4600	500	700	900
박00	4600	500	700	900
이00	4800	500	700	1000
박00	4800	500	700	1000
오00	4800	500	700	1000
조00	4800	500	700	1000
박00	2000	0	100	200
이00	2000	0	100	200
김00	2000	0	100	200
김00	2000	0	100	200
박00	2000	0	100	200
이00	2000	0	100	200
김00	2000	0	100	200
정00	2000	0	100	200
정00	2000	0	100	200
세금 총액	8600	13000	17800	

▲ 누진세 이해를 돕기 위한 자료

4 수업 후 느낀 점

‘왜 우리는 열심히 저축하고 투자해서 성공한 건데 우리가 세금을 더 내야하나요?’ 누진세 토론 수업이 끝나고 재산이 상위권인 학생들이 나에게 와서 물은 질문이다. 나의 개인적인 가치관을 더 해 아이들에게 이야기해주고 싶었지만 우리 사회의 이데올로기와 같은 이념적 문제라 별도의 이야기 없이 “그래야 모두가 행복한 반을 만들지 않겠니?”라고 넘겼다. 이번 수업을 통해 아이들이 부의 재분배와 관련된 각자의 의견을 정리해볼 수 있어서 좋았고 열띤 토론 덕분인지 평상시에 소비만 많이 하고 저축을 하지 않던 친구들도 반성하는 시간이 되었다.

초등학교에서 누진세와 관련된 수업을 한다는 것에 동학년 선생님들이 놀라고 많은 칭찬도 해주셨지만 단순히 이번 수업은 누진세 제도와 관련한 수업에서 그치지 않았다. 아이들은 자신의 주장을 상대방에게 설득하기 위해 토론 수업 전부터 시키지도 않은 자료 조사를 열심히 했으며, 그 어떤 토론 수업보다도 열정적으로 참여했다. 나는 경제 교실과 토론 수업이 만나면 이렇게 시너지를 낸다고 생각한다. 학급 구성원 모두와 관련 있는 주제를 가지고 토론으로 진행해서 매우 흥미롭고 잘 진행되었다.

1 수업 목적 및 의도

금융경제교육의 여러 목적 중 하나는 경제와 사회의 연관성을 의미있게 파악하는 것이다. 더불어 자신만의 생각에 갇혀 있는 것이 아니라 여러 사람들의 생각을 접하며 스스로의 사고를 확장하는 것도 경제교육에서 중요하다고 할 수 있다. 이를 통해 성인이 되었을 때, 편중된 하나의 의견에 빠지지 않고, 입체적으로 어떤 사안을 바라볼 수 있기 때문이다.

본 수업에서는 '부모님은 우리에게 재산을 물려줄까?'라는 주제로 '상속'에 대해 다루어 보았다.

토론 방식은 '역지사지 토론'을 활용하였다. 역지사지 토론이란 토론 주제에 대해 랜덤으로 찬성과 반대 의견을 배정받고 1차 토론을 진행 후, 처음 의견과 반대되는 입장으로 2차 토론을 진행하는 것이다. 토론을 통해 승자를 가려내는 것이 아니라, 상대방의 입장에서 생각하고 세상을 보는 안목을 넓히는 것이 역지사지 토론의 목적이다.

학생들 간 토론을 진행할 때, 상대방의 근거를 정리하는 것이 힘들기 때문에 마인드맵 에듀테크를 통해 나와 짝의 주장과 근거를 정리하도록 지도하였다.

2 수업 내용

- **활동1:** '상속'의 의미를 이해한 후, 상속과 관련하여 어떤 사회 문제가 있는지, 찬성과 반대 근거를 학습지를 통해 간단히 알아보았다.
- **활동2:** 랜덤으로 '상속'에 대한 입장을 정한 후, 짝과 함께 토론을 진행해 보았다. 마인드맵에 서로의 주장과 근거를 정리하며 토론을 진행하였다.
- **활동3:** 앞의 활동과 반대되는 주장의 근거를 습득하고, 학생별로 활동2의 주장과 다른 입장에서 토론을 진행한다. 이 과정에서 학생들은 각 입장마다 모두 타당한 점이 있다는 점을 이해하게 된다.
- **활동4:** 마지막엔 가치수직선 활동을 통해 토론 주제에 대한 최종 의견을 정하고 친구들과 소감을 나누었다.



3 수업 사진

연구용 무인자 수업 인공지능	[토론 주제]	한국경제신문 x
	자녀에게 재산을 물려줘야 할까?	매일유업 2024 경제 여름캠프

<그래, 자녀에게 재산을 물려줘야 해!>

출처 : 이린이 토론학교(토론 경제)

- 근거1. 안정된 미래 제공**
- 재산을 물려주면 자녀가 경제적으로 더 안정된 미래를 가질 수 있습니다. 집이나 돈이 있으면 필요한 것을 더 쉽게 구할 수 있습니다. 그래서 자녀가 원하는 삶을 사는데 큰 도움이 됩니다.
- 근거2. 재산상속은 자녀를 보호하려는 인간의 본능**
- 부모는 자녀가 살면서 어려움을 겪지 않도록 최선을 다해 노력합니다. 사람뿐만 아니라 예전부터 동물들도 비슷한 모습을 보여주었습니다. 자녀에게 재산을 물려주는 것도 내 아이가 경제적인 어려움을 겪지 않고 살아가기를 바라는 부모의 본능입니다.
- 근거3. 더 많은 재산을 물려주려는 노력이 경제를 발전시킨다.**
- 내가 열심히 일해서 얻은 이익은 내 것이 되고, 자유롭게 사용할 수 있기 때문에 사람들은 더 많은 이익을 얻고자 열심히 노력합니다. 만약에 내 재산을 자녀에게 물려줄 수 없다면 적당히 일하고, 적당히 벌어도 된다고 생각하는 사람들이 많아질 것입니다.

<아니야, 자녀에게 재산을 물려주지 않아도 돼!>

출처 : 이린이 토론학교(토론 경제)

- 근거1. 자녀의 자립심 저하**
- 부모가 물려준 재산이 자녀가 자신의 꿈이나 목표를 찾는 데 방해가 될 수 있습니다. 자녀가 자신의 힘으로 성공을 이루는 경험이 부족해질 수 있습니다.
- 근거2. 부의 불균형이 심해진다.**
- 일부 사람들은 많은 재산을 물려받고, 일부는 그렇지 않다면 불공평하게 느껴질 수 있어요. 모두가 같은 출발선을 가지지 않기 때문에 불평등이 생길 수 있어요.
- 근거3. 가족 간 갈등 발생**
- 가족 간에 재산을 두고 다툼이 생길 수 있어요. 형제자매 간의 갈등이나 가족 내 불화가 생길 수 있습니다. 실제로 뉴스에서 부모님의 재산상속을 둘러싼 문제로 가족 사이에 갈등이 생긴 일이 많이 보도되곤 합니다.

▲ '상속' 찬성 근거 학습지

▲ '상속' 반대 근거 학습지

4 수업 후 느낀 점

올해로 4년째 '13살의 노후대비' 프로젝트를 진행하고 있지만 역지사지 토론으로 수업을 설계하고 진행한 것은 이번이 처음이었다. 더불어 '상속'에 대해 단순히 글로 내용을 전달하고 끝내는 것이 아니라, 토론 수업을 설계하여 진행하니 아이들이 훨씬 적극적으로 참여하는 모습에서 감동을 느꼈다. '금융'을 다룰 때 가끔 어려울 수 있는 내용이 있는데 놀이, 실험, 토론 등 아이들이 몸을 움직이고 말하는 활동을 통해 앞으로도 꾸준히 '13살의 노후대비' 프로젝트를 발전시켜 나가야겠다.

1 수업 목적 및 의도

필자는 교실에서 학생들이 교사와 함께하는 매 순간 순간이 성장할 수 있는 기회라고 생각한다. 더불어 금융경제교육을 진행하는 이유도 단순히 '돈은 소중해요!', '용돈 기입장을 써요!' 정도의 교육을 진행하기 위해서가 아니다.

왜냐하면 위와 같은 정도의 금융경제교육은 이전에도 이루어져 왔었지만 필자의 개인적인 경험상 세상을 살아가는데 큰 도움이 되지 않았기 때문이다. 금융경제교육의 필요성을 다룬 신문기사나 영상의 댓글들을 살펴봐도 대중들은 더 수준 높은 금융교육이 공교육에서 이뤄지길 바라고 있다. 더불어 금융교육에 열정적인 교사가 수년에 걸쳐 연구한다면 수준 높은 금융교육을 아이들 수준에 맞게, 그리고 재미있게 진행할 수 있다고 믿는다.

그래서 필자는 '금융위기의 역사'를 만화로 풀어낸 책을 통해 7차시에 걸쳐 골든벨 활동을 진행하였다. 마침 2학기가 되면 ETF를 활용한 자산배분 투자를 진행하기에 금융위기의 역사를 배우는 것이 더 의미있다고 생각하였다.

만화책에서는 여러 금융위기가 발생하게 된 배경과 흐름에 대해 다룬다. 필자는 여기에 해당 시기에 대표적인 위험자산인 주식이 얼마나 떨어졌고, 반대로 이를 방어해준 자산은 무엇이었는지 다루는 활동을 함께 진행하였다.

2 수업 내용

학생들과 다뤘던 금융위기는 오일쇼크, 블랙먼데이, IMF, 일본 버블, 닷컴버블, 2008 미국 금융위기 등이다. 2008 미국 금융위기를 제외하고, 1개의 주제당 보통 3화 정도로 다루고 있는데 3화 정도를 읽어오도록 집에서 숙제를 내준다. 그리고 1화당 2개 정도의 간단한 문제를 만들어 오게 하였다. 그리고 간단한 상품을 걸고 골든벨 활동을 진행하며 금융위기의 흐름을 이해하고, 각 자산군의 움직임을 그래프를 통해 확인하였다.



3 수업 사진

1 객관식 퀴즈 

별노린재 왕국은 '주스 자원'을 발견하지만 주스 개발권을 개미 왕국에 넘긴다. 그 이유는?

1. 개미왕국과 예전부터 친했어서
2. 주스를 깨낼 기술력이 없어서
3. 경제위기 때문에 정신이 없어서

2

▲ 오일쇼크 관련 골든벨 내용

8 객관식 퀴즈 

비슷한 시기에 전갈왕국은 '이것'이 부족해서 휘청거리게 된다. '이것'은?

1. 주스(석유)
2. 사탕(달러)
3. 뇌물

▲ 외환위기 관련 골든벨 내용

4 수업 후 느낀 점

너무 행복했다. 아이들과 수업을 진행하는 매 순간이 진심으로 가슴 벅찼다. 매년 금융과 관련된 새로운 시도를 하고 있는데 아이들이 잘 따라와줬을 때, 교사를 감동시키는 질문을 하고 그런 모습들이 장기적으로 나타날 때, 교실에서 금융교육을 진행할 힘이 생기는 것 같다. 힘들었던 점은 아이들 수준에 맞게 골든벨 문제를 제작하는 것이었다. 문제를 그냥 만드는 것이 아니라, 문제를 푸는 과정에서 아이들이 금융위기의 흐름을 이해해야하기 때문에 문제를 내는데 많은 시간과 에너지를 투입했던 것 같다.



경기도경제교육연구회

2024년 분과활동 보고서