

2024 경제교육 컨퍼런스

경제교육이
세상을 구할 수 있다면

발표 7

KDI 경제 학습지 시리즈 한 장씩! 핸드북


김수한

KDI 시민사회교육팀 전문연구원



자료 소개

주요 개념

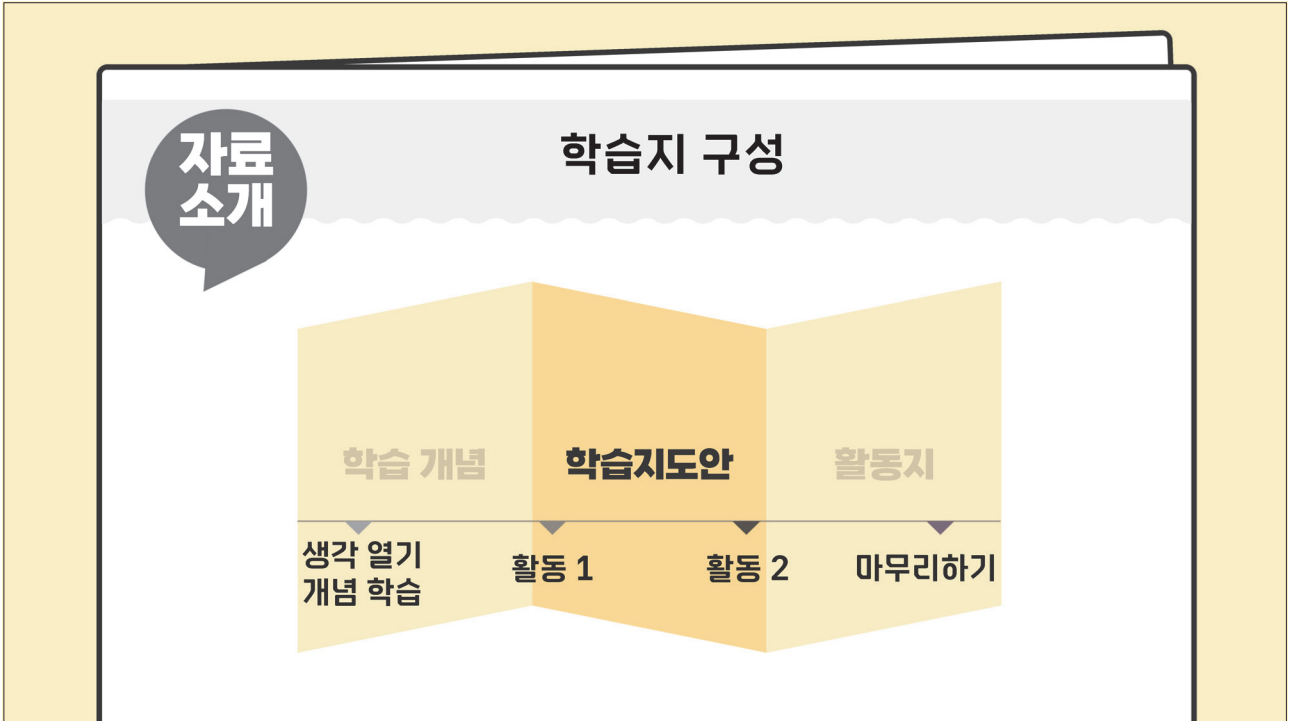
 시장경제의 4가지 개념을 시리즈로!

1	교환, 거래	2	화폐
3	시장의 정의	4	시장가격

자료 소개

학습지 구성

학습 개념 학습지도안 활동지



자료 소개

학습 목표



교환, 거래 편

- ✓ 물물교환의 특징을 설명하고, 물물교환시 발생하는 문제점을 파악할 수 있다.
- ✓ 교환이 일어날 조건을 제시할 수 있다.
- ✓ 사람들이 교환을 통해 어떻게 이익을 얻는지 설명할 수 있다.

자료 소개

학습 목표

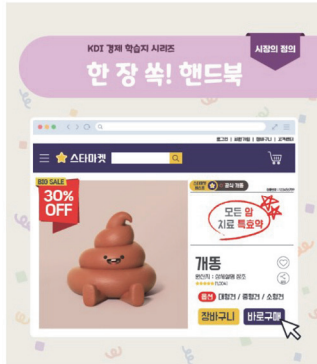


화폐 편

- ✓ 화폐의 등장배경을 이해하고, 화폐의 기능과 발달 과정을 설명할 수 있다.
- ✓ 화폐(물품 화폐, 금속 화폐, 지폐)의 장단점을 분석하고, 다양한 지불 수단을 제시할 수 있다.
- ✓ 화폐의 조건을 이해하고, 사례를 들어 설명할 수 있다.

자료 소개

학습 목표



시장의 정의 편

- ✓ 시장의 정의에 대한 이해를 바탕으로 시장의 사례를 제시할 수 있다.
- ✓ 시장의 형성 조건을 이해하고 설명할 수 있다.

자료 소개

학습 목표



시장 가격 편

- ✓ 수요와 공급의 의미를 이해하고, 수요량 및 공급량과의 차이를 설명할 수 있다.
- ✓ 수요와 공급의 법칙을 이해하고, 그 예시를 들 수 있다.
- ✓ 균형가격이 정해지는 시장의 원리를 설명할 수 있다.

기획
의도

'모두를 위한 경제교육 자료'



기획
의도

지역아동센터 경제교육

- 1 [학습자+공급자] 수업 일정이 불안정**
: 학생 개개인의 사정에 따라 참여 일정이 달라짐.
- 2 [학습자] 학생 수준의 차이**
: 다양한 학년이 한 센터에 소속되어 있음.
- 3 [공급자] '경제교육'의 어려움**
: 센터 선생님들은 경제교육 경험이 부족한 경우가 많음.

기획
의도

지역아동센터 경제교육

학습지 개발 포인트 



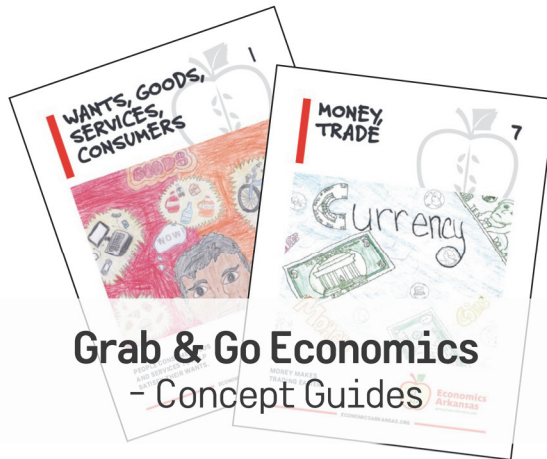
1차시 안에 하나의 개념을 이해하도록!



경제교육 경험이 부족해도 쉽게 수업할 수 있도록!

개발
과정

학습지 컨셉



Grab & Go Economics
- Concept Guides

개발
과정

학습지 컨셉

- **Economics Arkansas**: 민간, 비영리 단체
 - * 공립, 사립 학교의 교사에게 자료 및 교육 제공
- **Grab & Go**: K-5(6~10세) 교육용
 - * 경제·금융 관련 총 12개의 주제별 학습지
 - * 학습지 한 장 안에 개념 설명, 활동지, 학습 지도안 포함

개발
과정

주제 선정

- ☰ **핵심 아이디어 및 경제 개념 도출**
 - 2022 개정 교육과정 사회과(경제) 내용 체계
 - 미국 CEE 경제교육 내용 표준
 - KDI의 생애주기별 경제교육 핵심내용: 아동기 및 청소년기
 - Grab & Go Economics 경제 개념

개발
과정

주제 선정

경제생활

시장경제

국가경제

- ✓ 재화와 서비스
- ✓ 희소성
- ✓ 기회비용
- ✓ 합리적 선택(소비)
- ✓ 자원, 생산요소

- ✓ 화폐
- ✓ (물물)교환, 거래
- ✓ 시장의 정의
- ✓ 시장가격

- ✓ 경제성장
- ✓ 세금
- ✓ 환율

개발
과정

주제 선정

경제생활

시장경제

국가경제

- ✓ 재화와 서비스
- ✓ 희소성
- ✓ 기회비용
- ✓ 합리적 선택(소비)
- ✓ 자원, 생산요소

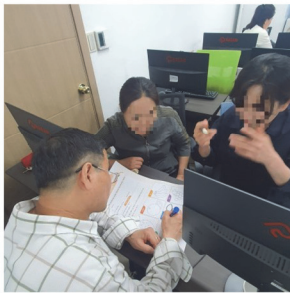
- ✓ 화폐
- ✓ (물물)교환, 거래
- ✓ 시장의 정의
- ✓ 시장가격

- ✓ 경제성장
- ✓ 세금
- ✓ 환율

수업 사례

북한이탈주민 경제·금융교육

- [교환, 거래] 활동 1, [시장의 정의] 활동 1: 약 10분씩



활동지 1

미션! 과일카드 완성하기

과일카드를 완성하려면 우리 모둠이 받은 물건으로는 부족해요. 어떻게 하면 과일카드를 완성할 수 있을까요?

- ❖ 우리가 완성해야 하는 과일카드: 딸기
- ❖ 우리가 가진 물건: 노란색 색연필, 가위
- ❖ 카드 완성에 추가로 필요한 물건: 빨간색 색연필, 매직
- ❖ 우리 팀이 과일카드를 완성하려면 다른 팀과 교환 을 해야 합니다.

과일카드 완성하기

- 1 검은색 매직으로 윤곽선을 따라 그립니다.
- 2 지정된 색으로 과일을 색칠합니다.

딸기: 빨강, 오렌지: 주황, 바나나: 노랑, 키위: 초록, 블루베리: 파랑, 포도: 보라

- 3 가위로 윤곽선을 따라 과일을 오릅니다.



활동 1

시장에 가면~♪



준비물 큰 전지 1~2장, 학생 1인당 활동지 1장, 필기도구

개별적으로 [보기]에 주어진 재화 또는 서비스 중 하나를 선택해, 예시문처럼 소비자, 생산자, 재화 또는 서비스를 넣어서 짧은 이야기를 만들어 보도록 한다. [보기]에 제시된 것 외에도 시장이 형성된 재화(서비스)를 자유롭게 선택해 작성할 수 있다.

재화와 서비스가 거래되는 시장을 각각 1개씩 찾아 '시장 이름'에 적고 거래 내용을 작성한다. 마지막 세 번째 칸에는 재화나 서비스 중 학생이 원하는 것을 선택해 거래 내용을 작성할 수 있도록 지도한다.

'시장에 가면' 게임을 통해 학급 차원으로 작성한 재화(서비스)를 공유하는 시간을 가진다.

예 교사: 시장에 가면!

학생 1: 커피도 있고! 학생 2: 커피도 있고, 미용 서비스도 있고! ...

교사가 먼저 '시장에 가면'을 선정하면 학생들이 돌아가며 자신이 작성한 재화(서비스) 중 한 개를 노래에 맞춰 나열한다. 두 번째 학생부터는 앞에 나온 것을 그대로 외워 말한 뒤 마지막에 자신의 것을 말해야 한다. 필요하다면 '시장에 가면' 게임에 대한 짧은 동영상을 찾아 보여 주며 참고하도록 한다. 교사는 학생들이 말한 재화(서비스)를 큰 전지에 차례대로 적어 두고, 전체 한 바퀴 순서가 끝나면 화이트보드 등에 붙여 함께 보면서 재화와 서비스에 대해 잘 이해하고 있는지 확인한다.

TIP 게임에서 나온 재화와 서비스 중 1~2개를 뽑아, 해당 학생이 작성한 짧은 이야기를 발표하게 하고 학급 전체가 소비자, 생산자, 재화(서비스)를 찾아보게 할 수 있다.

활동
체험

[시장의 정의] 활동 2

이런 시장, 있다 없다?

(🕒 10분)

#행사장_내_재화_서비스

#시장이_존재하는_것

스마트폰		

신청
방법

- 세트로만 제공, **1인 최대 10세트** 제한
 - * 학습 개념 및 학생용 활동지는 인쇄 또는 복사해 사용
- CET 공개자료실 '**자료 신청서&신청 방법**' 필독
 - * 신청 전에 자료 상세 페이지 꼼꼼히 확인
 - * 수업 일정과 인원이 확정된 후에 신청
- 수업 종료 후 **결과보고서 제출**



