교사용 지도서

아주아주! 어려운 선택

글 김연정 그림 고마운



교사용 지도서

아주아주! 어려운 선택



아주 아주! 어려운 선택

느린 학습자들도 다양한 소비 활동을 합니다. 친구들과 새로 개봉한 영화를 보러 가기도 하고, 모바일 게임에서 갖고 싶은 아이템을 구매하기 위해 카드로 결제하기도 합니다. 이 과정에서 느린 학습자들도 자신의 욕구를 알고 의사결정을 스스로 해낼 수 있습니다. 다만 지식과 정보를 조금 더 느리게 습득하고 이해하기 때문에 거스름돈을 계산하기 어려워하거나, 용돈을 다소 미흡하게 관리하는 경우도 있습니다. 이 교육자료는 느린 학습자의 특성과 수준에 맞게 실제적으로 시각화된 자료를 반복적으로 교육하는 데 활용할 수 있도록 하고자 했습니다.

I 그림책 수업 한눈에 보기

- **교육 대상** 그림책 수업이 가능한 학교 안팎의 느린 학습자(초등학교 고학년 ~ 중학교 저학년 연령)
- **수업 차시** 5차시(각 차시당 40분)
- **구성 자료** 그림책(57쪽), 워크북(30쪽)

1차시 마트에 왜 갔을까?

- **학습 목표**
  ① 그림책의 등장 인물들을 토대로 나의 소비 생활을 돌아볼 수 있다.
  ② 내 주변에서 재화와 서비스를 찾을 수 있다.
- **주요 개념** #재화 #서비스

2차시 갖고 싶은 게 너무 많아

- **학습 목표**
  ① 선택과 포기를 해야 하는 이유를 말할 수 있다.
  ② 여러 대안의 가치를 비교해 선택할 수 있다.
- **주요 개념** #희소성 #선택 #포기 #기회비용

3차시 마트에 가면!

- **학습 목표**
  ① 마트에서 구매할 수 있는 상품의 종류를 말할 수 있다.
  ② 마트에서 내게 필요한 상품을 합리적으로 구매할 수 있다.
- **주요 개념** #가격 #가격비교

4차시 이런 시장, 저런 시장

- **학습 목표**
  ① 나의 일상에서 시장의 사례를 찾을 수 있다.
  ② 다양한 시장의 종류와 특성을 설명할 수 있다.
- **주요 개념** #시장 #시장종류

5차시 나의 용돈 생활 살펴보기

- **학습 목표**
  ① 연우의 용돈이 어떻게 변화했는지를 말할 수 있다.
  ② 나의 용돈 생활을 여러 관점에서 성찰할 수 있다.
- **주요 개념** #소비 #비합리적소비 #결제수단

Ⅱ 차시별 활동 안내

1차시 마트에 왜 갔을까? 40분

- **학습 목표**
  ① 그림책의 등장 인물들을 토대로 나의 소비 생활을 돌아볼 수 있다.
  ② 내 주변에서 재화와 서비스를 찾을 수 있다.
- **주요 개념** #재화 #서비스

전체 활동 5분

1. 그림책의 표지를 살펴보고 생각을 공유합니다.

그림책의 표지를 살펴보고, 제목인 〈아주 아주 어려운 선택〉을 다 함께 큰 소리로 읽도록 합니다. 소리 내어 읽은 뒤에는 제목이 무엇을 떠올리게 하는지, 표지의 그림은 어떤 느낌을 주는지 등에 대해 생각을 말해 보도록 합니다. 이처럼 자신의 생각을 자유롭게 표현함으로써 책의 내용에 대한 호기심을 촉진할 수 있을 것입니다.

본격적인 학습 이전의 도입 단계에 해당하므로, 학습자의 표현에 옳지 않은 요소가 드러나더라도 이를 바로 교정하려 하는 것은 적절하지 않을 수 있습니다. 이보다는 질문을 통해 학습자가 궁금증을 갖고 잘못된 부분에 대해 스스로 생각하도록 유도하는 것이 필요합니다.

또한 선생님은 학습자의 말에 귀를 기울이고 다양한 생각을 존중하도록 노력할 필요가 있습니다. 이러한 태도를 통해 학습자와의 관계에서 감정적인 감응이 나타날 때 보다 효과적인 학습이 이루어질 수 있을 것입니다.

활동 TIP
만약 학습자들이 자신의 생각을 표현하는 것을 막연하게 느낀다면, 선생님은 '선택'이란 무엇이고, '선택'이 어려운 이유는 무엇인지를 질문할 수도 있습니다.

개별 활동 15분

2. 그림책을 읽고 전체적인 이야기의 흐름을 파악합니다.

그림책을 앞쪽에서부터 읽도록 합니다. 모든 학습자가 그림을 읽은 뒤에는 그림책에서 일어난 사건들을 자유롭게 말하도록 합니다. 때로는 학습자들이 말하는 이야기들이 부분적인 파편일 수도 있습니다. 이때 선생님은 퍼즐을 짜맞추듯이 그림책의 이야기를 전개 순서에 따라 구성합니다.

활동 TIP
선생님은 모든 학습자가 그림책을 모두 읽을 때까지 충분한 여유를 갖고 기다립니다.

그림책 줄거리

중학생인 연우는 자신이 가진 용돈으로 사고 싶은 것을 모두 살 수 없다는 것을 깨닫고, 엄마에게 용돈을 올려 달라는 요구를 합니다. 체크카드를 사용하고, 용돈기입장을 꾸준히 쓰기로 약속하고 3만 원의 용돈을 올려받은 연우는 신이 나서 사고 싶은 것들을 모두 장바구니에 넣습니다. 그런데 장바구니에 담은 물건들을 계산하려는 순간, 연우는 돈이 부족하다는 것을 깨닫고 사려던 물건을 포기하게 됩니다.

아직 다음 달 용돈을 받기까지는 많은 시간이 남았지만, 연우가 가진 돈은 친구 유나의 생일 선물도 사지 못할 만큼 부족했습니다. 고민에 빠진 연우는 선생님께 고민을 털어놓았고, 선생님은 용돈을 계획적으로 써야 한다는 것과 저축을 꾸준히 하는 것이 중요하다는 것을 강조합니다. 이후 연우는 용돈을 계획적으로 쓰기 위한 노력을 하고, 연우의 용돈기입장을 살펴본 엄마는 연우를 대견하게 생각합니다.

3. [활동지 ①]의 네 가지 질문에 답하고 나의 소비 생활을 돌아봅니다.

개별 활동 | 8분

학습자들이 이야기를 전체적으로 파악했다면, 선생님은 아래의 내용을 토대로 그림책에 등장하는 등장인물들을 소개하고 이들의 이름을 [활동지 ①]의 가운데 빈칸에 적도록 합니다.

이 활동에서 각 인물의 특성에 대해 이야기를 나눌 수도 있습니다. 학습자들로 하여금 각 등장인물들의 성격이나 행동이 나와 어떤 점에서 같고 다른지에 대해 자유롭게 이야기하고, 이를 토대로 스스로의 성격과 소비 생활을 살펴볼 수 있도록 합니다.

등장인물 소개

연우



충동적으로 소비하고 선택을 쉽사리 하지 못하는 경향이 있습니다. 용돈이 오른 김에 계획없이 사용한 탓에 큰 후회를 하기도 합니다.

엄마



구매할 물건들을 미리 정하고, 가계부를 꼼꼼하게 적는 등 살림을 알뜰하게 하는 편입니다.

유나



마음에 드는 물건을 보면 갖고 싶은 충동을 크게 느낍니다. 그러나 연우가 이미 갖고 있는 마스크 줄을 사려고 할 때 곁에서 걱정하기도 합니다.

친구1



연우가 무엇을 포기해야 할지 모를 때마다 곁에서 조언을 해주는 듬직한 친구입니다.

친구2



자유분방하지만, 자신이 필요로 하는 헤드셋을 구매할 때 가격과 사양을 꼼꼼하게 비교하는 모습을 보입니다.

선생님



연우가 고민에 빠져있을 때 용돈을 계획적으로 쓰고, 꾸준히 저축을 할 수 있도록 중요한 조언을 해줍니다.

[활동지 ①]에서 위쪽의 두 칸에 적힌 질문들은 학습자가 그림책의 이야기를 이해했는지를 확인할 수 있는 내용이며, 아래 쪽 두 개의 칸은 선생님이 직접 구성한 질문을 학습자가 받아 적을 수 있도록 빈칸으로 구성되어 있습니다. 선생님은 학습자의 연령, 인지 수준 등을 고려해 질문을 준비합니다.

수준별 질문 예시

◀ 낮음	높음 ▶
– 여러분의 성격은 꼼꼼한 편인가요? – 돈의 단위를 구분할 수 있나요? – 물건을 사고난 뒤 후회한 적이 있나요? – 혼자 물건을 사러 가본 적이 있나요?	– 체크카드를 사용해본 적이 있나요? – 용돈기입장을 써본 적이 있나요? – 용돈을 쓰기 위한 계획을 직접 만들어 본 적이 있나요?

[활동지 ①] 작성 예시

활동지 ①

연우는 마트에 왜 갔을까?

동화책에서는 어떤 일이 일어났나요? 여러분의 평소 소비 생활과 비교하면 어떤가요?

연우는 왜 사고 싶었던 물건을 모두 살 수 없었나요?

연우가 엄마에게 받는 용돈과 연우가 가진 돈이 적어서

연우가 엄마에게 칭찬을 받은 이유는 무엇인가요?

용돈기입장을 꼼꼼하게 잘 쓰고, 구매계획서에 따라 현명한 소비를 했기 때문에

이 동화책에는 어떤 사람들이 나오나요?

연우와 엄마, 선생님, 그리고 유나와 친구들이 나와요.

물건을 사고난 뒤 후회한 적이 있나요?

장난감 매장에서 블록 장난감을 구매했는데, 가진 돈을 생각하지 않고 충동적으로 구매한 뒤 후회한 적이 있어요.

체크카드를 사용해본 적이 있나요?

체크카드를 쓰지 않고 현금을 주로 쓰는 편이에요. 그래서 지갑에 돈이 얼마나 있는지를 세는 게 어려울 때가 있어요.

4. 우리가 일상에서 소비하는 재화와 서비스의 사례를 찾아봅니다.

개별 활동 | 10분

연우가 무엇을 소비하려 했는지를 중심으로 이야기를 나누도록 합니다. 그림책의 주인공인 연우는 갖고 싶은 것들을 갖고자 하는 마음에 충실한 나머지 자신이 가진 돈에 비해 과도한 금액을 지출하기도 합니다. 여기에서는 연우가 아람마트·영화관·세모문구에서 무엇을 구매하려 했는지를 묻고 답한 뒤, 연우뿐 아니라 우리도 '욕구'를 충족하기 위해 돈을 벌고 소비를 한다는 것을 설명합니다.

우리는 욕구를 해소하기 위해 다양한 상품을 소비하는데, 이러한 상품은 '재화'와 '서비스'로 나눌 수 있습니다. 이에 대한 본격적인 학습 이전에, 학습자의 흥미를 끌기 위해 구체적인 재화나 서비스 사례를 초성 퀴즈로 내어 맞히도록 할 수도 있습니다.

활동 TIP

학습자가 직관적으로 이해할 수 있도록 그림으로 그려진 재화와 서비스 카드를 미리 준비하고, 둘 중 무엇에 해당하는지를 구분하도록 할 수도 있습니다.

초성 퀴즈 예시

- 음식을 차갑게 해주는 가전제품이에요. ····· ㄴㅈㄱ(냉장고)
- 떡과 어묵이 들어가고, 매콤한 맛이 나요. ····· ㄸㅂㅇ(떡볶이)
- 영화를 볼 때 가볍게 먹을 수 있는 간식이에요. ····· ㅍㅋ(팝콘)
- 노래에 맞춰 몸을 움직이는 것을 말해요. ····· ㅊ(춤)
- 가사를 음에 따라 목소리로 부르는 것을 말해요. ····· ㄴㄹ(노래)

이를 토대로 '재화'와 '서비스'는 무엇이며, 우리 주변에서 찾을 수 있는 것에는 무엇이 있는지를 자유롭게 이야기하고 [활동지 ②]에 적도록 합니다. 이때 그림책 또는 생활 속 사례를 들어 설명하는 것이 좋습니다.

활동 TIP

재화와 서비스를 찾을 때 교실의 물건들을 활용하거나, 특정한 상황을 가정하고 그 안에서 찾아보도록 할 수도 있습니다.

- 재화: 형태가 있어 직접 만질 수 있는 물건(냉장고, 과자, 노트, 떡볶이, 팝콘, 헤드셋 등)
- 서비스: 다른 사람을 만족시키는 사람들의 행동(영화관 매점 직원의 상품 판매, 세모문구 직원의 계산, 선생님의 행동)

[활동지 ②] 작성 예시

활동지 ②

재화와 서비스를 찾아서

사람이 살아가는 데 필요한 것을 두 가지로 나누어 볼까요?

1 재화

형태가 있어 직접 만질 수 있는 물건

예) 옷, 안경, 신발, 가방 등

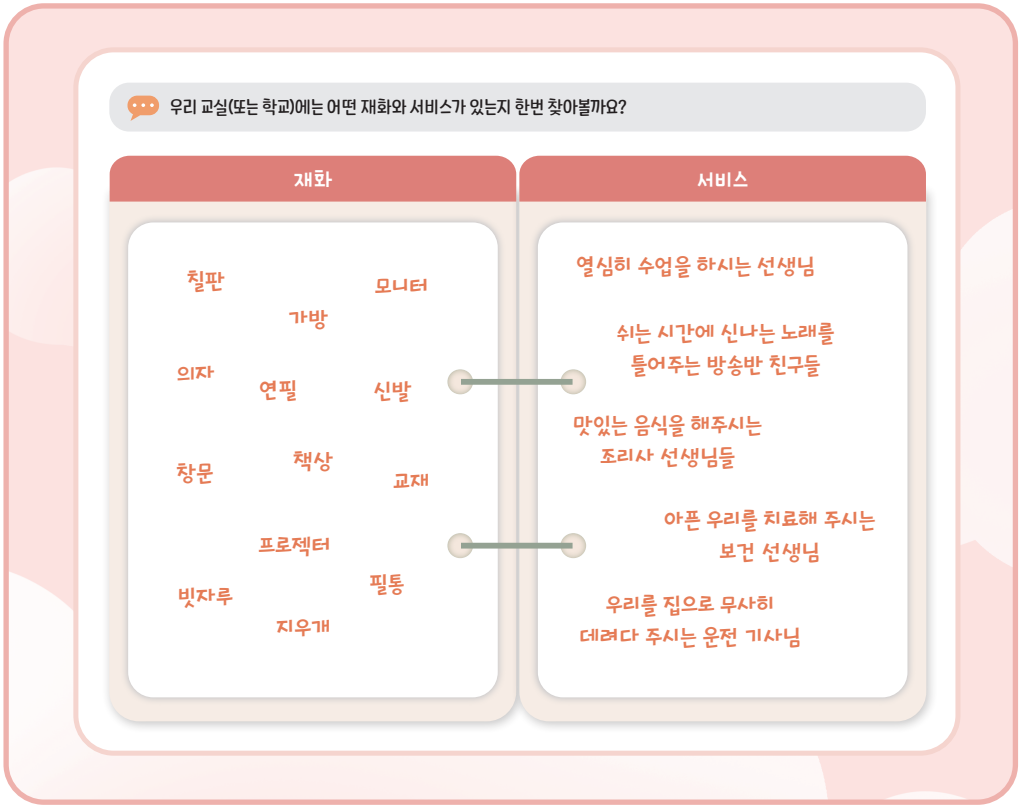


2 서비스

다른 사람을 만족시키는 사람들의 행동

예) 가수의 춤과 노래, 의사의 진료 등





전체 활동 3분

5. 이번 수업에서 알게 된 내용을 정리하고 마무리합니다.

이번 수업에서 어떤 활동을 수행했는지, 그리고 이를 통해 새롭게 알게 된 내용은 무엇인지 등에 대해 자유롭게 이야기합니다.

- 이번 수업에서 한 활동 중 가장 기억에 남는 것은 무엇인가요?
- 여러분이 새롭게 알게 된 내용은 무엇인가요?
- 여러분은 이번 수업에 어떻게 참여했나요? 잘한 점과 아쉬운 점은 무엇인가요?

충분한 논의가 이루어졌다면 다음 수업을 간략히 예고하고 수업을 마무리합니다.

2차시 갖고 싶은 게 너무 많아

40분

- **학습 목표**
  - ① 선택과 포기를 해야 하는 이유를 말할 수 있다.
  - ② 여러 대안의 가치를 비교해 선택할 수 있다.
- **주요 개념** #희소성 #선택 #포기 #기회비용

1. 지난 수업의 내용을 돌아봅니다.

전체 활동 5분

본 수업에 앞서 지난 수업이 어떻게 진행되었고, 각자 무엇을 했는지를 자유롭게 이야기합니다. 선생님은 이전 시간에 학습자들이 등장인물들의 특성을 토대로 스스로를 돌아보고, 일상에서 재화와 서비스를 찾았던 경험을 떠올리도록 도울 수 있습니다.

지식 측면에서는 우리가 욕구를 충족하기 위해 돈을 벌고 소비를 한다는 것과, 우리가 소비하는 상품을 재화와 서비스로 나눌 수 있다는 내용을 학습했던 것을 떠올리도록 합니다. 이때 우리 주변에서 찾을 수 있는 재화(옷, 안경, 컴퓨터, 자동차 등)와 서비스(병원 진료, 미용실 이용 등)의 사례를 간단한 자모음 퀴즈를 통해 연상하도록 할 수도 있습니다.

활동 TIP

만약 학습자들이 자신의 생각을 표현하는 것을 막연하게 느낀다면, 선생님은 '선택'이란 무엇이고, '선택'이 어려운 이유는 무엇인지를 질문할 수도 있습니다.

자모음 퀴즈 진행 방법

① 선생님은 퀴즈 문제 3~4개를 준비하고, 퀴즈 문제에 쓰인 모든 자모음 카드를 학습자 수 또는 모둠 수에 맞게 준비합니다.
- (학습자 수가 5인 미만일 경우) 전체 학습자 수에 맞게 준비
- (학습자 수가 5인 이상일 경우) 전체 모둠 수에 맞게 준비

② 선생님은 자모음 카드를 각 학습자(또는 모둠)에게 나누어 줍니다.

③ 각 학습자(또는 모둠)는 각 퀴즈 문제의 설명을 힌트로 삼고, 자신이 가진 자모음 카드를 이용해 정답을 맞힙니다.

2. 우리가 선택을 해야만 하는 이유에 대해 생각해 봅니다.

전체 활동 10분

그림책을 다시 읽은 뒤, 연우가 엄마에게 용돈을 올려 달라고 한 이유가 무엇이었는지에 대해 자유롭게 이야기를 나눕니다. 학습자들이 생각을 충분히 이야기했다면, 그림책 13쪽에서 연우가 혼자 생각한 말("사고 싶은 건 너무 많은데 돈이 부족해.")을 함께 소리 내 읽도록 합니다.

이때 선생님은 연우는 용돈이 부족하기도 하지만, 갖고 싶은 것들을 두고 선택과 포기를 하는 방법을 알아야 하는 친구라는 것을 설명합니다. 이어서 학습자들에게도 용돈이 부족해 갖고 싶은 것을 포기해야 했던 적이 있었는지를 질문하고 각자의 경험을 공유하도록 합니다.

3. 한정된 예산에 따른 선택과 포기를 반복해서 연습합니다.

개별 활동 22분

현실에서 사람들은 한정된 예산을 두고 여러 대안의 가치를 복합적으로 비교해 선택해야 하는 일을 자주 경험하게 됩니다. 이러한 상황을 가정하고 선택과 포기를 반복적으로 연습하기 위해 [보조자료 ①]의 물건 카드를 선에 맞게 가위나 칼로 자른 뒤, 아래의 순서에 따라 [활동지 ③]의 왼쪽 페이지에 활용하도록 합니다.

선택이 필요해요!

① 24장으로 구성된 물건 카드 중에서 학습자가 개인적으로 좋아하는 것 9장을 골라 [활동지 ③]의 빈칸에 놓도록 합니다.

② 9장의 물건 카드 중에서 다시 6개를 포기해 3개만 선택하도록 합니다.

③ 하단의 '내가 가진 돈' 오른쪽의 코팅을 긁어 내가 사용할 수 있는 금액(30,000원)을 확인하도록 한 뒤, 내가 고른 3개의 물건 카드를 구매할 수 있는지를 확인하도록 합니다.

활동 TIP

9개의 물건 카드를 선택하기 위해서는 다른 카드들을 포기해야 하며, 이는 일상에서도 언제나 일어나는 일이라는 것을 설명합니다.

[활동지 ③] 작성 예시

활동지 ③

갖고 싶은 게 너무 많아!

선택이 필요해요!

연우는 왜 엄마에게 용돈을 올려달라고 했나요?

갖고 싶은 것을 모두 사기에는 자신이 받는 용돈이 부족하다고 생각해서

물건 카드(17쪽) 중에서 내가 좋아하는 것(갖고 싶은 것)을 9개 골라봅시다.

3,500원 꼬마김밥 1줄	2,000원 마카롱 디저트 1개	3,980원 웨하스 과자 5입
1,000원 아이스크림 1개	2,980원 이온음료 1.5L + 1.5L	2,480원 유산균 요구르트 8입
3,500원 떡볶이 1인분	6,500원 마카롱 냉장고 자석 4종 세트	3,980원 감자칩 300g

물건 가격의 합 ₩ 29,920 내가 가진 돈 ₩ 30,000

이어서 학습자들이 현실에서 실제로 경험할 수 있는 상황을 가정하고, 구체적인 구매 계획을 마련하기 위해 [활동지 ③]의 오른쪽 페이지를 작성하도록 합니다.

계획이 필요해요!

① 이번에는 선택을 위한 조건으로 아래의 세 가지 미션을 제시합니다.

- 이번 주 안에 교통카드를 5,000원 충전해야 해요.
- 다음 주에 있을 친구들과의 간식 파티를 위해 각자 과자를 하나씩 가져가야 해요.
- 내일 생일을 맞이하는 친구를 위해 선물을 사야 해요.

② 30,000원의 예산 안에서 24장의 물건 카드를 두고 선택을 하도록 합니다.

③ 수량과 필요한 돈과 같이 상세한 내용도 함께 [활동지 ③]에 작성하도록 합니다.

활동 TIP

5쪽의 '계획이 필요해요!'에서는 새로운 상황이 가정되었기 때문에, 4쪽의 '선택이 필요해요!'와 별개로 새로운 선택을 하도록 합니다.

[활동지 ③] 작성 예시

계획이 필요해요!

물건 카드(17쪽) 중에서 무엇을 사야 할까요? 아래의 미션을 해결할 수 있는 구매 계획을 작성해 봅시다.



미션

① 이번 주 안에 교통카드에 5,000원을 충전해야 해요.
② 다음 주에 있을 친구들과의 간식 파티를 위해 과자를 하나 가져가야 해요.
③ 내일 생일을 맞이하는 친구를 위해 선물을 사야 해요.

날짜	물건	수량	필요한 돈
2월 22일	교통카드 충전	-	5,000원
2월 23일	마카롱 냉장고 자석 4종 세트	1개	6,500원
2월 23일	웨하스 과자 5입	1개	3,980원
2월 25일	호랑이 스마트폰 그립톡	1개	13,980원

물건 가격의 합	₩ 29,460	내가 가진 돈	₩ 30,000

여러분이 선택한 물건들은 여러분이 가진 돈으로 살 수 있나요? 그럴 수 없다면, 무엇을 선택하고 포기해야 할까요?

모든 활동이 끝난 뒤에는 우리가 갖고 싶은 것을 모두 다 가질 수 없는 이유에 대해 '희소성'의 개념을 토대로 설명합니다.

- 희소성: 사람이 원하는 것에 비해 자원의 양이 부족한 것

심화 학습

학습자의 수준이 충분하다면 '기회비용'의 개념을 언급해 설명하는 것도 좋습니다.

- 기회비용: 지불한 비용뿐 아니라 선택을 위해 포기한 가치까지 포함된 비용

전체 활동 3분

4. 이번 수업에서 알게 된 내용을 정리하고 마무리합니다.

이번 수업에서 어떤 활동을 수행했는지, 그리고 이를 통해 새롭게 알게 된 내용은 무엇인지 등에 대해 자유롭게 이야기합니다.

- 이번 수업에서 한 활동 중 가장 기억에 남는 것은 무엇인가요?
- 여러분이 새롭게 알게 된 내용은 무엇인가요?
- 여러분은 이번 수업에 어떻게 참여했나요? 잘한 점과 아쉬운 점은 무엇인가요?

충분한 논의가 이루어졌다면 다음 수업을 간략히 예고하고 수업을 마무리합니다.

3차시 **마트에 가면!** 40분

- **학습 목표**
  ① 마트에서 구매할 수 있는 상품의 종류를 말할 수 있다.
  ② 마트에서 내게 필요한 상품을 합리적으로 구매할 수 있다.
- **주요 개념** #가격 #가격비교

1. 지난 수업의 내용을 돌아봅니다.

전체 활동 5분

본 수업에 앞서 지난 수업이 어떻게 진행되었고, 각자 무엇을 했는지를 자유롭게 이야기합니다. 선생님은 이전 시간에 학습자들이 여러 개의 물건 카드를 여러 측면에서 비교한 뒤, 주어진 상황을 고려해 구체적인 구매 계획을 작성했다는 것을 떠올리도록 도울 수 있습니다.

지식 측면에서는 자원이 희소하기 때문에 우리가 갖고 싶은 것을 모두 다 가질 수 없으며, 한정된 예산에 따라 선택과 포기를 해야 한다는 내용을 학습했던 것을 떠올리도록 합니다. 효과적인 복습을 위해 간단한 초성 퀴즈를 통해 개념을 연상하도록 할 수도 있습니다.

초성 퀴즈 예시

- 사람이 원하는 것에 비해 자원의 양이 부족한 것 ····· ㅎㅅㅅ(희소성)
- 여러 가지 중에서 골라서 뽑는 것 ····· ㅅㅌ(선택)
- 사지 않기로 하는 것 ····· ㅍㄱ(포기)
- 지불한 비용뿐 아니라 선택을 위해 포기한 가치까지 포함된 비용 ····· ㄱㅎㅂㅇ(기회비용)

2. 마트에서의 경험을 공유하고, 텔레파시 게임 '마트에 가면!'을 진행합니다.

모둠별 활동 10분

[활동지 ④]를 보며 마트에 다녀온 경험을 자유롭게 이야기하고, 일반적인 마트의 구조와 각 코너에서 판매하는 상품의 종류에 대해 생각해 보도록 합니다. 이때 그림책과 [활동지 ④]에서 언급된 것 외에 실제 마트의 상품을 최대한 다양하게 떠올리는 것이 좋습니다.

이어서 마트에서 판매하는 상품의 종류를 돌아가면서 말하는 텔레파시 게임을 진행합니다. 텔레파시 게임은 선생님이 정해둔 상품과 학습자들이 순서에 따라 언급한 상품이 일치할 때 점수를 얻게 되는 게임으로, 공간적인 측면에서 마트에 대한 이해를 도울 수 있는 게임입니다.

초성 퀴즈 예시

① 선생님은 마트에서 일반적으로 판매하는 상품(품목)을 20개 정도로 골라둡니다. 가능하다면 상품의 이름을 글자 또는 이미지 카드로 제작해 두어도 좋습니다.
② 진행 순서를 정한 뒤, 순서에 따라 돌아가면서 마트에서 판매하는 상품을 즉석에서 떠올려 말합니다. 이때 앞 사람들이 말하지 않은 상품을 말해야 합니다.
③ 한 명이라도 이미 언급된 상품을 말하거나, 순서를 어겨서 말하거나, 상품의 이름을 5초 안에 제대로 말하지 못하면 게임이 끝나게 됩니다. 이때 모두가 기회를 가질 수 있도록 순서를 바꾸어 뒤에서 돌아오는 방식으로 다시 진행할 수 있습니다.

④ 학습자들이 언급한 상품과 선생님이 사전에 정한 상품을 비교합니다. 만약 일치한다면 해당 상품을 언급한 학습자에게 카드를 제공하고 점수를 부여합니다. 게임이 끝난 뒤에 선생님은 카드를 회수하며 점수를 집계합니다. 이때 높은 점수를 얻은 학습자에게 보상을 제공해도 좋습니다.

개별 활동 22분

3. 전단지를 통해 상품의 종류에 따른 물건의 가격을 분석합니다.

[보조자료 ③]의 아람마트 전단지를 전체적으로 살펴볼 수 있도록 충분한 시간을 줍니다. 학습자가 충분히 살펴본 뒤에는 전단지에 어떤 상품이 있고, 어떤 가격에 판매되는지를 자유롭게 이야기하는 시간을 갖습니다. 숫자로 표시된 상품의 가격(할인 전·후)을 다 함께 소리 내 읽는 것도 좋습니다.

활동 TIP

제공된 활동지 외에 실제 마트 전단지를 도화지에 붙여서 사용해도 좋습니다.

활동 TIP

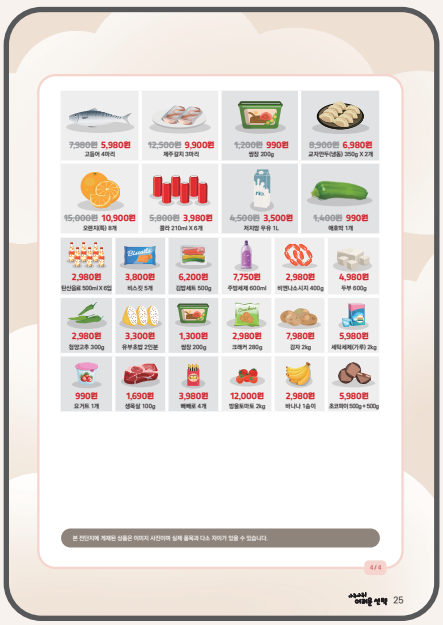
개별 상품의 가격과 단위 가격(g/ml 단가)을 구분할 수 있도록 지도해야 합니다.

아람마트 전단지(총 4쪽, 113개 상품)









[활동지 ⑤]는 전단지에서 판매되는 상품들을 가격 또는 상품 종류에 따라 비교할 수 있도록 제작된 자료입니다. 이 활동은 [보조자료 ③]의 상품 중에서 '가격이 같은 상품'과 '가격은 다르지만 같은 종류의 상품'을 2~3개씩 찾아 선에 맞게 가위나 칼로 자른 뒤, [활동지 ⑤]의 빈칸에 풀이나 테이프로 붙이는 방식으로 진행합니다.

이 활동은 [활동지 ⑤]의 우측 페이지에서 각자 찾아 붙인 개별 상품들의 가격을 더해 총합을 계산해 보는 것으로 마무리합니다. 활동이 마무리되면 같은 종류임에도 불구하고 가격이 다른 까닭이 무엇인지에 대해 자유롭게 논의합니다.

[활동지 ⑤] 작성 예시

활동지 ⑤

같은 가격, 다른 물건

상품 전단지에서 가격이 같은 상품 2~3개를 오려서 붙여 주세요.

990원



990원
요거트 1개



~~1,200원~~ 990원
쌈장 200g



~~1,400원~~ 990원
애호박 1개

1,980원



1,980원
두부 300g



~~2,900원~~ 1,980원
대파 300g



1,980원
참치 캔 150g

3,980원



3,980원
조미 김 16입

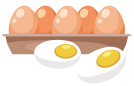


3,980원
크래커 280g



~~5,800원~~ 3,980원
콜라 210ml X 6개

5,980원



~~8,900원~~ 5,980원
계란 1판(30구)



~~9,000원~~ 5,980원
불고기 피자(냉동) 400g



~~8,000원~~ 5,980원
물만두 360g + 360g

6,980원



~~8,900원~~ 6,980원
교자만두(냉동) 350g X 2개



6,980원
에너지바(미니) 12입



6,980원
감자튀김(냉동) 500g

9,900원



~~15,000원~~ 9,900원
깐마늘 1kg



9,900원
방울토마토 2kg



~~12,500원~~ 9,900원
제주갈치 3마리

[활동지 ⑤] 작성 예시

상품 전단지에서 가격은 다르지만 같은 종류의 상품 2~3개를 오려서 붙여 주세요.

감자튀김(냉동)

6,980원
감자튀김(냉동) 500g


4,980원
감자튀김(냉동) 500g


5,200원
감자튀김(냉동) 500g

생목살


1,690원
생목살 100g


~~2,000원~~ 1,890원
생목살 100g


2,100원
생목살 100g

쌈장


1,300원
쌈장 200g


~~3,500원~~ 1,980원
쌈장 200g


~~1,200원~~ 990원
쌈장 200g

바나나


~~4,900원~~ 4,500원
바나나 1송이


2,980원
바나나 1송이

애호박


~~1,400원~~ 990원
애호박 1개


~~1,500원~~ 890원
애호박 1개

김밥세트


6,200원
김밥세트 500g


6,800원
김밥세트 500g


7,500원
김밥세트 440g

심화 학습

- 제공된 활동지에는 없지만, 실제 마트에서는 제휴카드 또는 적립카드를 이용하는 경우에 한해 추가로 할인을 받을 수 있는 경우도 있습니다. 느린 학습자 중 성인을 대상으로, 심화 학습 차원에서 제휴카드를 이용해 할인받는 방법에 대해서도 학습할 수 있습니다.
- 마트에서 만들 수 있는 적립카드를 이용해 포인트를 적립하는 방법을 설명해도 좋습니다. 이때 적립한 포인트를 사용하기 위해서는 내 계정의 비밀번호나 개인정보를 기억해야 한다는 점도 설명합니다.

4. 이번 수업에서 알게 된 내용을 정리하고 마무리합니다.

전체 활동 3분

이번 수업에서 어떤 활동을 수행했는지, 그리고 이를 통해 새롭게 알게 된 내용은 무엇인지 등에 대해 자유롭게 이야기합니다.

- 이번 수업에서 한 활동 중 가장 기억에 남는 것은 무엇인가요?
- 여러분이 새롭게 알게 된 내용은 무엇인가요?
- 여러분은 이번 수업에 어떻게 참여했나요? 잘한 점과 아쉬운 점은 무엇인가요?

충분한 논의가 이루어졌다면 다음 수업을 간략히 예고하고 수업을 마무리합니다.

4차시 이런 시장, 저런 시장 40분

- **학습 목표**
  ① 나의 일상에서 시장의 사례를 찾을 수 있다.
  ② 다양한 시장의 종류와 특성을 설명할 수 있다.
- **주요 개념** #시장 #시장종류

전체 활동 5분

1. 지난 수업의 내용을 돌아봅니다.

본 수업에 앞서 지난 수업이 어떻게 진행되었고, 각자 무엇을 했는지를 자유롭게 이야기합니다. 선생님은 이전 시간에 학습자들이 텔레파시 게임 '마트에 가면!'을 통해 마트에서 판매하는 상품을 자유롭게 생각하고, 아람마트 전단지에서 '가격이 같은 상품'과 '가격은 다르지만 같은 종류의 상품'을 잘라서 비교했다는 것을 떠올리도록 도울 수 있습니다.

지식 측면에서는 마트에서는 같은 종류의 상품이라도 다른 가격에 판매되며, 상품의 다양한 정보를 비교해 저렴한 가격에 구매할 수 있다는 내용을 학습했던 것을 떠올리도록 합니다.

이어서 이번 수업의 학습 내용을 소개한 뒤, 학습자가 시장을 방문해 상품을 구매한 경험과 어떤 방법으로 구매했는지를 자유롭게 이야기합니다.

전체 활동 5분

2. 일상에서 찾아볼 수 있는 다양한 시장을 분류해 봅니다.

선생님은 대형 마트, 24시 편의점, 전통 시장, TV 홈쇼핑, 모바일 쇼핑을 사례로 제시한 뒤 이들을 어떻게 분류할 수 있는지에 대해 질문합니다. 학습자들이 답한 뒤에는 그렇게 생각한 이유에 대해서 자유롭게 이야기를 나누도록 합니다.

활동 TIP
각 시장의 다양한 이미지를 각각 3~5개 정도로 보여주며 진행하는 것도 좋습니다.

시장은 상품의 교환이나 거래가 이루어지는 장소를 의미하는데, 학습자들은 선생님의 질문을 통해 시장을 눈에 보이는 시장과 눈에 보이지 않는 시장으로 구분하는 경험을 하게 됩니다. 선생님은 이러한 분류 기준을 학습자의 수준에 맞추어 설명하는 한편, 이번 수업에서는 눈에 보이는 시장을 주로 다룬다는 것을 이야기합니다.

전체 활동 5분

3. 일상에서 찾아볼 수 있는 다양한 시장의 모습과 특징을 학습합니다.

[보조자료 ③]의 시장 스티커를 떼어 [활동지 ⑥]의 오른쪽 페이지의 각 칸에 맞게 붙이도록 합니다. 이 활동에서는 시장의 추상적인 특징뿐 아니라, 해당 공간을 실제로 방문했을 때 느낄 수 있는 감각적인 측면까지 다양하게 상상해 볼 수 있습니다. 스티커를 올바르게 붙인 뒤에는 우리가 주로 방문하는 대표적인 시장인 대형 마트, 24시 편의점, 전통 시장의 내용이 어떻게 다른지에 대해 생각해 보도록 합니다.

선생님은 이어서 대형 마트, 24시 편의점, 전통 시장이 어떤 특징을 갖고 어떤 차이를 보이는지에 대해 다양한 관점(운영 시간, 상품 가격, 건물 크기, 제품 수, 위치)에서 비교해 설명하고, 어떻게 이용하는 것이 합리적인지에 대해서 논의합니다. 이때 학습자의 실제적인 경험을 사례로 들어 설명하는 것이 좋습니다. 충분한 설명이 이루어진 뒤에는 이러한 차이가 발생하는 이유에 관해 자유롭게 논의하고 발표합니다.

여러 시장의 비교

구분	대형 마트	24시 편의점	전통 시장
운영 시간	늦은 아침 ~ 늦은 밤	24시간(하루 종일)	이른 아침 ~ 이른 저녁
상품 가격	저렴한 편	비싼 편	저렴한 편
건물 크기	큰 편	작은 편	큰 편
제품 수	많은 편	적은 편	많은 편
위치	도시	집 근처	오래된 번화가

활동 TIP

대형 마트와 24시 편의점을 비교한 것에 예외가 있을 수 있다는 점을 알려주는 것도 좋습니다.

대표적인 예로, 때로는 24시 편의점의 할인 행사가 대형 마트에 비해 저렴하게 진행되는 경우도 있습니다.

[활동지 ⑥] 작성 예시

활동지 ⑥

이런 시장, 저런 시장

어떤 시장을 말하는 걸까요? 활동 스티커(27쪽)의 시장 스티커를 바르게 붙여 보세요.



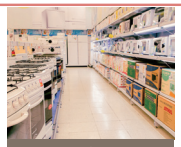
대형 마트

아주 큰 건물에 다양한 물건이 깔끔하게 정리되어 있어요. 비가 와도 걱정 없답니다.



TV 홈쇼핑

TV를 보다가 마음에 드는 물건이 있으면 전화를 걸어 살 수 있어요.



가전제품 매장

세탁기와 밥솥이 고장이 났어요. 직접 보고 사고 싶어요.



꽃시장

빨강, 노랑, 보라, 분홍... 키와 모양이 다양한 꽃과 나무들이 가득 있어요.



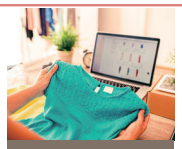
전통 시장

조금 복잡하긴 하지만 맛있는 음식 냄새가 나요. 우리 지역의 물건이 많아요.



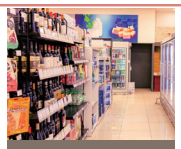
농산물 시장

곡식이나 과일, 채소처럼 농부들이 직접 재배한 것들을 살 수 있어요.



인터넷 쇼핑몰

언제, 어디서든 물건을 주문할 수가 있어요. 공원에서도, 버스를 타고 있어도 가능해요.



24시 편의점

물건 종류는 많은데, 조금 비싸요. 전자레인지와 조그만 식탁이 있어 간단한 음식을 데워 먹을 수 있어요.

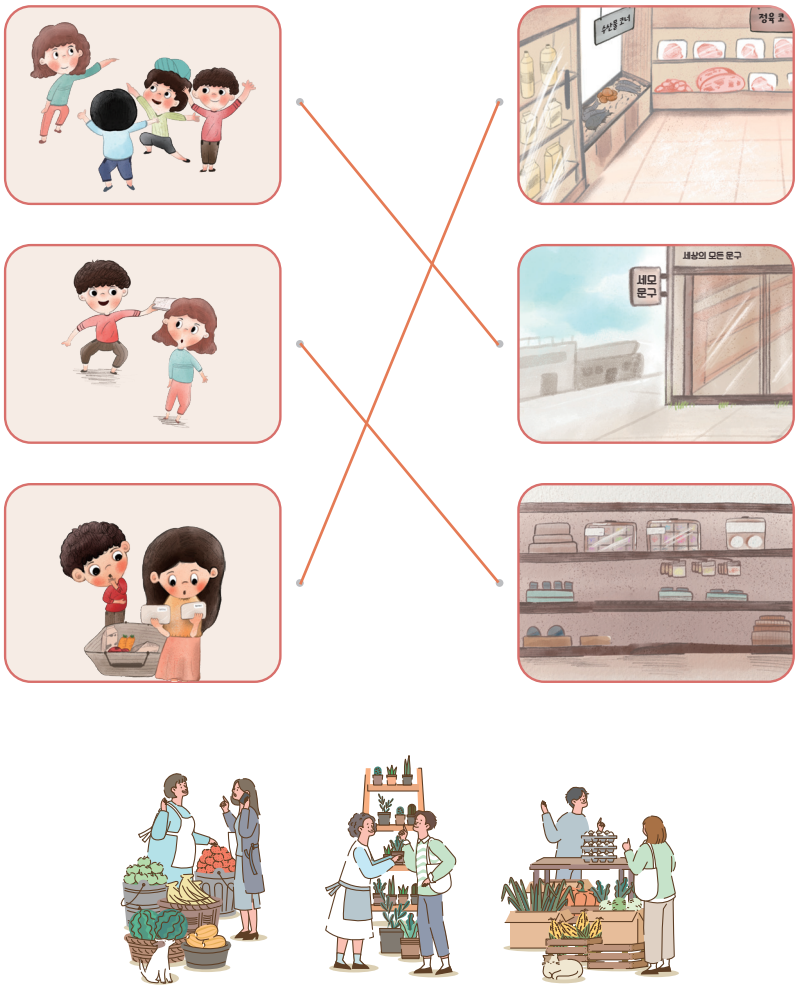


수산물 시장

생선이나 조개처럼 물에 사는 신선한 생물을 파는 곳이에요. 비린내가 나기도 해요.

[활동지 ⑥] 작성 예시

그림책에 나온 시장과 그 시장에 연우와 함께 있었던 사람들을 바르게 연결해 주세요.



심화 학습

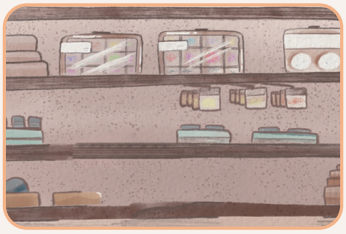
최근에는 오프라인 시장뿐 아니라 온라인 시장을 이용하는 경우가 많습니다. 필요하다면 공급 주체에 따른 분류(쇼핑몰, 오픈 마켓), 접근 수단에 따른 분류(PC, 모바일)에 따른 다양한 온라인 시장의 모습에 대해 학습하는 것도 좋습니다.

전체 활동 3분

4. 그림책에서 시장을 찾고, 시장에서 일어난 일을 함께 살펴봅니다.

그림책을 한 번 더 살펴본 뒤 연우가 방문한 시장에는 무엇이 있는지를 묻고, [활동지 ⑥]에 연우가 어떤 시장을 누구와 함께 방문했는지를 연결해 작성하도록 합니다. 그림책에 등장하는 시장들은 어떤 특징을 갖는지를 자유롭게 이야기합니다.

연우가 방문한 두 가지 시장

구분	아람마트	세모문구
어떤 공간인가요?		
누구와 방문했나요?	엄마와 함께 방문했어요.	친구들과 함께 방문했어요.
어떤 특징이 있나요?	– 다양한 식료품과 생필품을 구매할 수 있어요. – 유통기한이 짧은 육류나 신선식품들이 있어요.	– 주로 노트나 펜과 같은 문구류를 살 수 있어요. – 유통기한이 길거나 따로 표기되지 않은 상품들이 있어요.

5. 이번 수업에서 알게 된 내용을 정리하고 마무리합니다.

전체 활동 5분

이번 수업에서 어떤 활동을 수행했는지, 그리고 이를 통해 새롭게 알게 된 내용은 무엇인지 등에 대해 자유롭게 이야기합니다.

- 이번 수업에서 한 활동 중 가장 기억에 남는 것은 무엇인가요?
- 여러분이 새롭게 알게 된 내용은 무엇인가요?
- 여러분은 이번 수업에 어떻게 참여했나요? 잘한 점과 아쉬운 점은 무엇인가요?

활동 TIP

자신의 소비 내역을 스스로 준비해오는 것이 어렵다면, 보호자 또는 선생님의 도움을 받아 준비해올 수 있습니다.

충분한 논의가 이루어졌다면 다음 수업을 간략히 예고하고 과제를 안내합니다. 다음 수업에서 학습자들은 자신의 용돈을 퍼즐로 구성해 보는 활동을 하게 되는데, 이를 위해 사전 과제로 최근 한 달 동안의 용돈 생활을 [활동지 ⑧]에 작성해 오도록 합니다. 이때 용돈 항목은 [활동지 ⑧]의 하단 내용을 참고해 음식·패션·취미·교통·병원·통신·가정용품·기타로 나누어볼 수 있습니다. 용돈 항목으로 분류하기 어려운 것은 '기타'로 작성합니다.

용돈 항목(8개)

식사, 간식, 음료 등 음식	의류, 신발, 액세서리, 수선 등 패션	영화, 게임, 서적 등 취미	버스, 지하철, 기차 등 교통
병원, 치료, 약품 등 병원	통화비, 기계비, 인터넷 등 통신	생활용품, 가전제품, 기타 소모품 가정용품	예금, 적금 등 저축

모든 안내가 끝난 뒤에는 수업을 마무리합니다.

5차시 나의 용돈 생활 살펴보기 40분

- **학습 목표**
  ① 연우의 용돈이 어떻게 변화했는지를 말할 수 있다.
  ② 나의 소비 생활을 여러 관점에서 성찰할 수 있다.
- **주요 개념** #소비 #비합리적소비 #결제수단

전체 활동 5분

1. 지난 수업의 내용을 돌아봅니다.

본 수업에 앞서 지난 수업이 어떻게 진행되었고, 각자 무엇을 했는지를 자유롭게 이야기합니다. 선생님은 이전 시간에 학습자들이 연우가 방문한 시장의 특징을 생각해 보고, 일상에서 찾을 수 있는 다양한 시장을 여러 가지 기준에 따라 분류해 보았다는 것을 떠올리도록 도울 수 있습니다.

지식 측면에서는 시장을 어떤 종류로 구분해서 볼 수 있는지, 각 시장은 어떤 특징이 있는지, 대형 마트, 24시 편의점, 전통 시장 각각의 특징(편리한 점, 불편한 점)은 무엇이며 어떻게 이용하는 것이 합리적인지 등을 학습했던 것을 떠올리도록 합니다.

이어서 이번 수업의 학습 내용을 소개한 뒤, 우리가 필요한 물건을 구매할 때 사용하는 결제 수단에 대한 간단한 초성 퀴즈를 함께 풀어봅니다. 학습자가 초성 퀴즈를 어려워할 경우를 대비해 각각의 이미지를 준비해 화면에 보여줄 수 있습니다. 이때 지역화폐의 경우 거주하는 지역의 화폐를 준비합니다.

초성 퀴즈 예시

- 보고 만질 수 있는 지폐나 동전을 말해요. ····· ㅎㄱ(현금)
- 내가 사는 지역에서 혜택을 받아 사용할 수 있는 화폐를 말해요. ····· ㅈㅇㅋㄷ(지역화폐)
- 상품의 값을 나중에 내기로 약속하며 사용하는 카드를 말해요. ····· ㅅㅇㅋㄷ(신용카드)
- 이 카드를 사용하면 통장에 있는 돈을 낼 수 있어요. ····· ㅊㅋㅋㄷ(체크카드)
- 백화점이나 대형 마트, 전통 시장 등에서 상품과 바꿀 수 있어요. ····· ㅅㅍㄱ(상품권)
- 온라인에서 주고받으며, 매장에서 상품과 바꿀 수 있어요. ····· ㄱㅍㅌㅋ(기프티콘)

초성 퀴즈 대신에 결제 수단에 관한 다섯고개 퀴즈를 풀어볼 수도 있습니다.

다섯고개 퀴즈 진행 방법

① 선생님은 여러 결제 수단 중 하나를 떠올립니다.
② 질문 순서를 정한 뒤, 순서에 따라 선생님이 떠올린 결제 수단에 관한 질문을 합니다. 질문은 최대 5개까지 할 수 있으며, 선생님은 예 또는 아니오로만 대답해야 합니다.
예) 부드럽게 접히나요? 위인의 얼굴이 있나요? 우리 지역에서만 쓸 수 있나요?
③ 모든 질문이 끝나면 선생님이 생각한 결제 수단이 무엇일지를 각자 맞힙니다.

개별 활동 15분

2. 이야기의 흐름에 따라 연우의 통장과 용돈기입장을 정리해 봅니다.

그림책을 보며 연우가 받은 용돈과 지출한 금액을 확인한 뒤, [활동지 ⑦]의 연우의 통장에 작성합니다. 연우의 통장은 체크카드를 쓸 때마다 금액이 차감되어야 하므로, 상품 단위가 아닌 거래점(나눔은행, 우리시네마, 세모문구) 단위로 작성하도록 합니다.

이어서 [활동지 ⑦]의 용돈기입장에 아래의 순서에 따라 지출 내역을 작성하도록 합니다. 용돈기입장은 구체적인 상품 단위로 작성합니다.

활동 TIP

내가 만약 연우라면 돈을 어디에, 어떻게 쓸 수 있을지 발표해 보도록 할 수도 있습니다.

용돈기입장 작성 방법

① 먼저 [활동지 ⑦]의 체크카드에 표시된 금액이 얼마인지를 확인합니다.

② 이야기의 흐름에 따라 연우가 돈을 쓸 때마다 [보조자료 ③] 하단의 용돈 스티커를 떼어 용돈기입장에 붙입니다. 선생님은 체크카드에서 용돈 스티커가 제거될 때마다 쓸 수 있는 돈이 줄어든다는 것을 설명합니다.

③ 용돈 스티커를 붙인 뒤에는 해당 지출 건의 날짜(수업이 진행되는 날짜를 기재)와 내용, 남은 돈을 작성합니다.

④ 체크카드에 남은 잔액(12,000원)을 확인합니다. 다음 용돈을 받기 전까지 연우는 이 돈으로 생활을 해야 하며, 그전에는 자유롭게 소비를 할 수 없다는 점을 설명합니다.

활동 TIP

화폐의 수량이 같더라도 화폐에 적힌 금액이 다르다면 다른 가치를 갖는다는 것을 설명해도 좋습니다.
(예: 10,000원 X 3장 = 30,000원, 1,000원 X 3장 = 3,000원)

스티커의 수량이 정해져 있으므로, 용돈기입장에 용돈 스티커를 붙일 때는 아래의 표처럼 붙일 수 있는 가장 큰 금액을 먼저 붙여야 합니다. 예를 들어 10,000원을 붙일 수 있는 경우에 5,000원을 2장 붙이게 되면, 이후에 5,000원을 붙여야 하는 경우에 10,000원이 남아 용돈기입장을 작성할 수 없게 됩니다.

연우가 구매한 상품과 사용한 화폐의 수량

거래점	상품 종류	가격	사용한 화폐의 수량				
			10,000원	5,000원	1,000원	500원	100원
우리 시네마	영화 티켓	12,000원	1장		2장		
	팝콘	8,000원		1장	3장		
세모 문구	휴대폰 케이스	20,700원	2장			1장	2장
	그립 톡	11,500원	1장		1장	1장	
	형광볼펜	2,500원			2장	1장	
	형광펜 세트	5,500원		1장		1장	
	파우치	5,200원		1장			2장
	과자 2(작은 것)	1,200원			1장		2장
	과자 3(작은 것)	1,400원			1장		4장
화폐 수량			4장	3장	10장	4장	10장
총액		68,000원	40,000원	15,000원	10,000원	2,000원	1,000원

[활동지 ⑦] 작성 예시

활동지 ⑦

연우의 용돈 생활 살펴보기

연우의 통장에 어떤 내용이 쓰였을지 생각하며 빈 칸을 채워 보세요.

연우 통장

번호	날짜	거래 내용	찾은 돈	맡긴 돈	남은 돈	거래점
1	계좌번호 : 123-4567-8901-23 안전한 나눔은행!					
2	고객님의 통장 개설을 축하드립니다! 이 예탁금은 법률에 따라 보호대상 금융상품의 원금과 이자를 합해 1인당 **최고 5천만 원까지** 보호됩니다.					
3						
4	11월 15일	엄마 용돈	₩	₩ 80,000	₩ 80,000	나눔은행
5	11월 17일	영화 티켓 등	₩ 20,000	₩	₩ 60,000	우리시네마
6	11월 17일	휴대폰 케이스 등	₩ 48,000	₩	₩ 12,000	세모문구

연우가 체크카드를 사용해 지불한 금액에 맞게 오른쪽 용돈기입장을 작성해 보세요.

활동 방법

① 연우가 용돈을 어디에, 얼마만큼 썼는지를 아래 용돈기입장에 구체적으로 적어 보세요.
② 활동 스티커(27쪽)의 밑쪽에 있는 화폐 스티커를 오른쪽의 '나간 돈' 칸에 붙여 주세요.

날짜	내용	들어온 돈	나간 돈	남은 돈
11월 15일	엄마 용돈		(스티커 붙이기)	₩ 80,000
11월 17일	영화 티켓			₩ 68,000

심화 학습

연우의 통장에는 실제 통장의 모습을 담고자 했습니다. 수업 운영에 여유가 있다면 통장에 어떤 내용이 있는지를 추가로 살펴볼 수 있습니다. 이때 통장 상단에 적힌 계좌번호의 의미와 용도, 그리고 원금과 소정의 이자를 합하여 1인당 5천만 원까지 예금을 보호하는 예금자 보호 제도에 대해서도 설명할 수 있습니다.

[활동지 ⑦] 작성 예시

날짜	내용	들어온 돈	나간 돈	남은 돈
11월 17일	팝콘			₩ 60,000
11월 17일	휴대폰 케이스			₩ 39,300
11월 17일	그립 톡			₩ 27,800
11월 17일	형광볼펜			₩ 25,300
11월 17일	형광펜 세트			₩ 19,800
11월 17일	파우치			₩ 14,600
11월 17일	과자 2 (작은 것)			₩ 13,400
11월 17일	과자 3 (작은 것)			₩ 12,000

3. 자신의 소비 생활을 점검한 뒤, 용돈 퍼즐을 조합해 봅니다.

개별 활동 15분

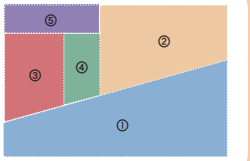
모든 학습자가 이전 수업에서 안내된 과제에 따라 [활동지 ⑧]의 내용을 작성해 왔다면, 이어서 [보조자료 ④]의 용돈 퍼즐을 선에 맞게 가위나 칼로 잘라 여러 가지 형태로 조합해 보도록 합니다. 용돈 퍼즐은 사용하는 퍼즐의 개수가 다르더라도, 크기는 다르지만 동일한 모양의 직사각형으로 조합할 수 있어 학습자가 흥미를 느낄 수 있는 교구재입니다. 이를 통해 각자 용돈을 어디에 얼마나 사용하고 있는지를 서로 간에 한눈에 비교할 수 있습니다.

활동 TIP

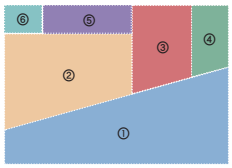
이전 수업에서 [활동지 ⑧]을 보호자나 선생님의 도움을 받아 작성해 오도록 사전 과제로 부여할 수 있습니다.

사용하는 용돈 퍼즐 개수에 따른 조합 방법

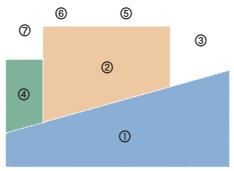
1 용돈 퍼즐을 5개만 쓸 때



2 용돈 퍼즐을 6개만 쓸 때



3 용돈 퍼즐을 7개 모두 쓸 때



[활동지 ⑧] 작성 예시

활동지 ⑧

나의 용돈 생활 살펴보기

용돈 퍼즐을 이용해 여러분의 용돈 생활에 어떤 특징이 있는지를 살펴보세요.

활동 방법

① 지난 한 달 동안 어떤 용돈 항목에 얼마를 소비했나요? 큰 금액을 쓴 항목을 ①번 퍼즐부터 작성하세요.
② 용돈 퍼즐(29쪽)을 점선에 따라 자른 뒤, '용돈 퍼즐을 조합하는 방법'에 따라 직사각형으로 만들어 봅니다.
③ 이 활동을 매달 꾸준히 하고, 여러분의 용돈 생활에 어떤 변화가 있었는지를 확인해 보세요.

퍼즐	용돈 항목	금액	사용처
①	음식	₩ 50,000	피자, 햄버거, 분식, 카페
②	패션	₩ 35,000	인터넷 쇼핑몰, 악세서리 전문점
③	취미	₩ 30,000	블록 장난감, 웹툰 결제
④	통신	₩ 15,000	동영상 플랫폼 구독료, 게임 기프티콘 결제
⑤	가정용품	₩ 10,000	볼펜, 지우개, 노트
⑥	저축	₩ 5,000	나눔은행 예금
⑦			

작성한 날짜	2월 24일	남은 돈	₩ 5,000

용돈 항목에는 무엇을 써야 하나요?

* 항목을 나누기 어려운 것은 '기타'로 작성하세요.

음식	패션	취미	교통
식사, 간식, 음료 등	의류, 신발, 액세서리, 수선 등	영화, 게임, 서적 등	버스, 지하철, 기차 등
병원	**통신**	**가정용품**	**저축**
병원, 치료, 약품 등	통화비, 기계비, 인터넷 등	생활용품, 가전제품, 기타 소모품	예금, 적금 등

이어서 아래의 질문을 통해 스스로의 용돈 생활을 여러 관점에서 성찰하도록 합니다.

- 여러분은 어느 항목에 가장 많은 돈을 쓰고 있나요?
- 여러분은 얼마나 저축을 하고 있나요? 저축하는 금액은 충분한가요?
- 여러분이 소비한 것 중 만족하는 것과 후회하는 것은 무엇인가요?
- 여러분이 후회한 소비를 반복하지 않으려면 어떻게 해야 할까요?

이러한 활동은 일회성으로 수행할 수도 있지만, 장기적으로 반복해서 수행한다면 각 소비 항목의 비중에 따라 매번 다른 형태의 조합을 만들어낼 수도 있습니다. 이를 통해 학습자는 장기적으로 자신의 소비 생활에 나타난 변화를 인식할 수 있습니다.

심화 학습

- 비합리적 소비(과소비, 모방소비, 충동소비, 과시소비)의 개념을 설명하고 연우나 학습자의 사례를 분석할 수도 있습니다.
- 연우의 사례를 예로 드는 경우, 영화관에서 팝콘을 친구들에게 사주는 것, 세모문구에서 이미 갖고 있는 마스크 줄(DIY)을 또다시 사려고 한 것 등이 비합리적 소비 중 어떤 소비에 해당하는지를 함께 이야기할 수도 있습니다.
  - 팝콘을 친구들에게 사주는 것: 예산을 초과하는 과소비, 깊은 생각없이 충동적으로 저지른 충동소비, 친구들에게 과시하기 위한 과시소비
  - 마스크 줄(DIY)을 사려고 한 것: 예산을 초과하는 과소비, 깊은 생각없이 충동적으로 저지른 충동소비

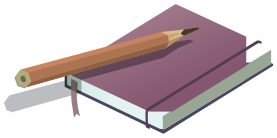
4. 이번 수업에서 알게 된 내용을 정리하고 마무리합니다.

전체 활동 5분

이번 수업에서 어떤 활동을 수행했는지, 그리고 이를 통해 새롭게 알게 된 내용은 무엇인지 등에 대해 자유롭게 이야기합니다.

- 이번 수업에서 한 활동 중 가장 기억에 남는 것은 무엇인가요?
- 여러분이 새롭게 알게 된 내용은 무엇인가요?
- 여러분은 이번 수업에 어떻게 참여했나요? 잘한 점과 아쉬운 점은 무엇인가요?

충분한 논의가 이루어졌다면 다음 수업을 간략히 예고하고 수업을 마무리합니다.



기획 기획재정부 경제교육홍보팀, KDI 경제정보센터

집필 김연정 | 경남지역경제교육센터 강사

삽화 고마운 | 고마운 유니버스 대표

감수 한진수 | 경인교육대학교 사회교육과 교수
이루리 | 북극곰 편집장

발행연도 2023년

자료 문의 044-550-4648, 4634 | sny93@kdi.re.kr

자료 신청 KDI 종합교육연수원 웹사이트(cet.kdi.re.kr)
▶ 커뮤니티 ▶ 공개자료실

KDI의 동의나 허락 없이 이 책의 전부 또는 일부를 복사, 복제, 배포하거나 전산 장치에 저장할 수 없으며, 유상 대여를 할 수 없습니다.

교사용 지도서

아주아주! 어려운 선택

기획재정부 KDI 한국개발연구원