



행복을 찾아서

FINDING HAPPINESS



□ 단계별 활동 개요

단계	학습 활동	자료 및 준비물
프로젝트 착수	1. 프로젝트를 이해하고 '모둠 서약서'를 작성한다.	모둠 서약서
	2. 행복과 관련된 이미지들을 보고 내용을 추측해 제목을 붙인다.	생각열기
질문 구성	3. '우리가 해야 할 일 #1'을 작성한다.	우리가 해야 할 일
	4. '알아야 할 것'을 작성한다.	알아야 할 것
문제해결 및 학습활동	5. '활동지 1'을 통해 행복의 조건에 대해 생각해 보고, 행복을 자신만의 단어로 정의해 본다.	활동지 1
	6. GDP에 대한 '경제 이야기 1'을 읽고 '학습지 1'을 작성하며 학습한 개념을 적용해 본다.	경제 이야기 1, 학습지 1
	7. '활동지 2'에서 나라별 GDP·1인당 GDP·행복지수를 나타낸 표를 관찰한 후 행복지수와 1인당 GDP의 상관관계에 대해 살펴본다.	활동지 2
	8. GDP의 한계 및 대안지표에 대한 '경제 이야기 2'를 읽고 '학습지 2'를 작성하며 학습한 개념을 적용해 보고, GDP와 대안지표들을 비교해 본다.	경제 이야기 2, 학습지 2
	9. 가중치에 대한 '경제 이야기 3'을 읽고 '학습지 3'을 통해 가중치 계산 방법을 연습해 본다.	경제 이야기 3, 학습지 3
질문 구성	10. '우리가 해야 할 일 #2'를 작성한다.	우리가 해야 할 일
	11. '알아야 할 것' 목록을 추가·보완한다.	알아야 할 것
문제해결 및 학습활동	12. 모둠별로 행복지수에 포함될 항목과 항목별 가중치를 정해 '활동지 3'에 정리한다.	활동지 3
	13. '활동지 4'를 기반으로 모둠별 행복지수를 만들고, 이를 적용해 자신의 행복지수 값과 모듬의 평균값을 구한다.	활동지 4, 전지
	14. '활동지 4'를 바탕으로 모듬별 행복지수를 설명하는 발표 자료를 제작한다.	
발표, 평가 및 학습정리	15. 모듬별로 만든 행복지수와 직접 계산해 본 결과를 발표한다.	발표 자료
	16. 성취기준과 교사가 나눠준 평가표를 사용하여 발표를 평가한다.	성취기준
	17. 지금까지 훈련한 21세기 역량과 프로젝트 진행 과정에 대해 성찰한다.	-
	18. '지금까지 우리는'을 작성하고 내용을 공유한다.	지금까지 우리는



필요한 경우 차시 구성 및 학생 수, 교육 자료 등에 변화를 줄 수 있다. 차시 구성은 <SECTION 04 수업 예시>를 참고하면 된다.

기존의 프로젝트 기반 경제교육 모듈과는 달리 본 프로젝트에서는 학생들에게 상황이 주어지거나 역할이 부여되지 않는다. 따라서 교사는 착수 단계에서부터 본 프로젝트를 통해 '행복'의 기준과 조건에 대해 생각해 보고 행복을 측정하기 위한 지수를 만들게 될 것이라는 점을 강조한다.



최종목표: 사람을 행복하게 하는 것은 무엇일까?

'우리가 해야 할 일'을 학급 전체로 공유할 때, 이를 칠판이나 파워포인트를 이용해 하나의 목록으로 정리하면 각 모듈이 작성한 내용을 비교해 볼 수 있다.

□ 프로젝트 착수

1. 프로젝트를 이해하고 '모둠 서약서'를 작성한다.

본 프로젝트는 행복의 다양한 조건과 기준에 대해 살펴본 뒤 직접 행복지수를 개발하는 과정으로 이루어져 있다.

학생들을 모둠으로 편성하고, 프로젝트 수업의 주제와 진행 과정에 대해 설명한다. 프로젝트가 대부분 모둠 활동으로 이루어지기 때문에 활동에 적극적으로 참여하고 책임감을 갖도록 '모둠 서약서'를 작성하게 한다. 모둠원들끼리 합의하여 모둠 내에서 지켜야 할 규칙을 정해 서약서에 적고, 규칙에 모든 모둠원들이 동의할 경우 서약서에 서명하도록 지도한다. 모둠 활동 과정에서 갈등이 발생할 경우 가능한 한 학생들 스스로 '모둠 서약서'에 적은 내용을 바탕으로 문제를 해결하도록 한다.

2. 행복과 관련된 이미지들을 보고 내용을 추측해 제목을 붙인다.

프로젝트를 본격적으로 시작하기에 앞서 행복의 의미에 대해 생각해 볼 수 있도록 '생각열기' 활동을 진행한다. 워크북 4쪽에 제시된 행복과 관련된 사진들 중에서 마음에 드는 것을 여러 장 골라 제목을 붙여보고, 사진의 제목과 의미에 대해 모둠 내에서 자유롭게 의견을 나눠보도록 한다.

'생각열기' 활동은 동기를 유발하고 본 프로젝트의 주제인 행복으로 주의를 환기시키기 위한 것이므로 학생들이 사진의 구체적인 의미를 파악할 필요는 없으며 같은 사진이더라도 학생에 따라 다른 의미를 부여할 수 있다.

□ 질문 구성

3. '우리가 해야 할 일 #1'을 작성한다.

학생들이 프로젝트의 내용을 이해했다고 판단되면 '우리가 해야 할 일'을 작성하도록 한다. 사전에 제시된 최종목표를 다함께 읽고, 최종목표를 이루기 위해 현재 수행해야 하는 과제가 무엇인지 모둠별로 적어본다. 작성한 '우리가 해야 할 일'을 모둠별로 돌아가며 발표하도록 지도해 학급 전체가 공유할 수 있게 한다.

— '우리가 해야 할 일 #1' 예시

- 사람들이 행복하게 살기 위해 필요한 것들 찾아보기

‘우리가 해야 할 일 #1’은 보통 위와 같이 작성될 것이다. 이 시점에서 미션은 불명확한 형태로 작성되어도 좋다. 여기에 경제용어를 포함할 필요는 없으며, 학생들이 용어를 정확하게 이해하고 사용한 것이 아니어도 무방하다.

4. ‘알아야 할 것’을 작성한다.

다음 단계에서는 학생들이 ‘우리가 해야 할 일 #1’에 작성한 과제를 성공적으로 수행하기 위해 필요한 정보들을 확인한다. 만약 학생들이 목록을 작성하는 과정에서 핵심 정보를 언급하지 못한다면, 교사가 직접 학생에게 질문하여 필수적인 정보들을 추가하도록 유도하는 것이 좋다.

‘알아야 할 것’ 목록의 예

- 행복이란 무엇일까?
- 행복지수란 무엇일까?
- 행복하기 위해 필요한 것에는 무엇이 있을까?
- 사람마다 행복의 기준이 다를 때 어떻게 해야 할까?
- 가장 행복한 나라는 어디일까?

현 시점의 목록에는 학생들이 제시하는 정보 중에서 중요도가 떨어지는 것들이 포함될 수 있으나 그대로 두는 것이 좋다. 프로젝트가 더 진행된 이후 ‘알아야 할 것’ 목록을 추가로 작성하기 때문이다.

프로젝트 기반 학습에서는 주어진 문제를 성공적으로 해결하기 위해 반드시 알아야 하는 정보와 필요하지 않은 정보를 구분하는 활동이 필수적이다. 따라서 학생들 스스로 어떤 정보가 최종목표 달성에 필요하고 필요하지 않은지 생각해 보도록 하는 것도 중요하다. 모둠별로 ‘알아야 할 것’ 목록을 작성할 시간을 주고 나서 학급 전체로 공유하는 것이 좋다.

□ 문제해결 및 학습활동

5. ‘활동지 1’을 통해 행복의 조건에 대해 생각해 보고, 행복을 자신만의 단어로 정의해 본다.

모둠별로 ‘활동지 1’의 마인드맵 활동을 통해 행복한 삶에 영향을 주는 구체적인 조건과 기준에 대해 생각해 보게 한다. 마인드맵 활동을 마치면 학생들만의 언어로 행복을 정의해 보도록 지도한다. 모둠별 활동이 마무리되면 칠판 등을 이용해 학급 전체 단위로 하나의 마인드맵을 그려본다.

6. GDP에 대한 ‘경제 이야기 1’을 읽고 ‘학습지 1’을 작성하며 학습한 개념을 적용해 본다.

행복의 다양한 조건들에 대해 살펴본 학생들은 그중에서도 가장 기본이 되는 소득 혹은 경제수준에 대해 관심을 갖게 된다. 학생들은 경제성장을 측정하는 대표적인 지표인 GDP의 정의와 구성요소에 대해 개별적으로 읽고 학습한다.



만약 프로젝트의 핵심과 관계없는 질문이 지나치게 많이 등장할 경우 학생들에게 프로젝트의 목적이 무엇인지 다시 한 번 상기시켜야 한다. 또한 학생들이 프로젝트 수행 과정에서 방향을 잃지 않도록 최종 결과물이 무엇인지를 지속적으로 주지시킨다.



표본의 수가 12개로 적고 GDP가 높은 나라들(1위부터 12위)만 대상으로 그래프에 표기했기 때문에 상관관계를 정확히 분석할 수는 없지만, 물질적 조건(1인당 GDP)과 행복지수 간에는 어느 정도 양의 상관관계가 있다고 볼 수 있다. 학계에서는 소득과 행복의 상관관계에 대해 의견이 분분하며 연구 결과들도 또한 상반된 견해를 보이고 있으므로, 학생들에게 지도할 때에도 유의하도록 한다.



‘학습지 2’에 포함된 활동들이 많기 때문에 현장의 상황에 따라 일부 활동만 발췌해서 차시를 구성해도 무방하다. 일부만 발췌할 경우 워크북 16쪽과 18쪽의 활동으로 진행하는 것을 추천한다.



‘학습지 2’의 ‘모여라 퍼즐조각!’은 워크북 16쪽에 직접 작성해도 좋고, 전지를 준비해 활동을 진행해도 좋다. 전지를 활용할 경우, 4등분이 되도록 전지를 접어 한 칸에 한 문제씩 답변을 적어보도록 한다. 모둠원별로 서로 다른 색의 펜을 쓰도록 하는 것이 좋다. 다른 모둠원이 적은 답변을 수정·보완하거나 내용을 추가할 때 누가 작성한 의견인지 쉽게 확인해 볼 수 있어 개별 형성평가에 활용할 수 있기 때문이다.

그래프의 결과만을 놓고 보았을 때 1인당 GDP와 행복지수는 양의 상관관계가 있는 것처럼 보인다. 그러나 브라질이나 러시아처럼 1인당 GDP가 한국에 비해 낮은데도 행복지수는 높게 나타나는 사례도 있음을 언급하며 물질적 조건만으로 행복을 정의할 수 있을지, 1인당 GDP로 행복을 충분히 측정할 수 있을지에 대해 생각해 보도록 지도한다.

[참고] 2017년 행복지수 순위

1위	2위	3위	4위	5위
노르웨이 (7.537)	덴마크 (7.522)	아이슬란드 (7.504)	스위스 (7.494)	핀란드 (7.469)
6위	7위	8위	9위	10위
네덜란드 (7.377)	캐나다 (7.316)	뉴질랜드 (7.314)	호주 (7.284)	스웨덴 (7.284)

프로젝트 과정이 길기 때문에, 위 정보를 활용해 퀴즈를 만들고 학습활동 중간에 사용하면 동기를 유발하는 데 도움이 될 수 있다. 예를 들어 6위부터 10위까지의 정보를 제공하고 1위부터 5위까지의 순위를 맞추는 퀴즈를 낼 수 있다. 이 퀴즈를 통해 행복지수에 대해 한 번 더 살펴볼 수 있어 수업의 도입부에 활용하면 복습에도 도움이 된다.

8. GDP의 한계 및 대안지표에 대한 ‘경제 이야기 2’를 읽고 ‘학습지 2’를 작성하며 학습한 개념을 적용해 보고, GDP와 대안지표들을 비교해 본다.

학생들은 물질적 조건과 행복의 상관관계를 살펴보는 과정에서 대표적인 경제성장지표인 GDP가 과연 행복을 측정하기에 바람직한 지표인가에 대해 관심을 갖게 된다. 학생들은 ‘경제 이야기 2’를 읽고 GDP의 한계 및 이를 극복하기 위한 GDP의 대안지표들에 대해 개별적으로 학습한다. ‘경제 이야기 2’를 읽을 수 있는 충분한 시간을 준 뒤, 영상을 제공하여 개념 이해를 돕는다.

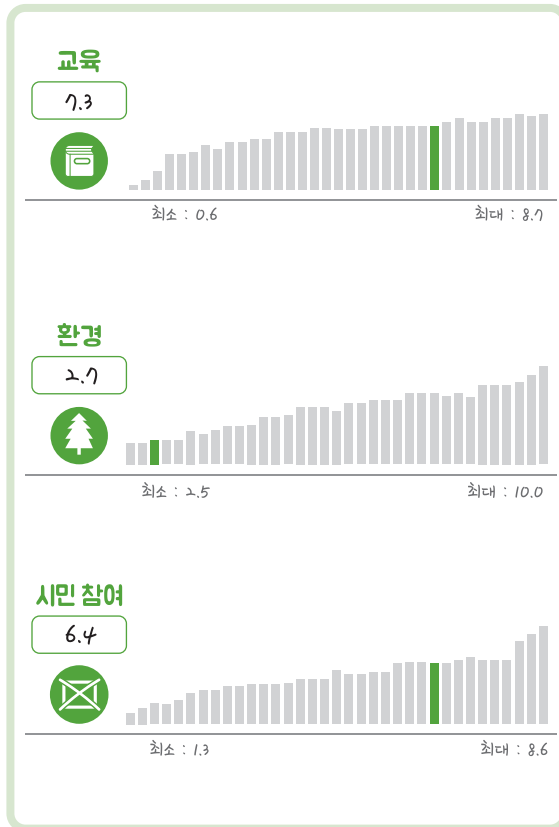
프로젝트 기반 학습에서 명료화 수업은 학생들이 문제를 해결하기 위해 더 많은 정보가 필요하다고 느낄 때 진행된다. 또한 텍스트나 영상을 통해서도 여전히 이해하기 어려운 개념이 있거나 오개념이 형성될 수 있으므로 이를 바로 잡아 주기 위해 명료화 수업을 진행한다. 명료화 수업은 15분 정도로 진행하는 것이 좋다. 명료화 수업이 끝난 후 ‘경제 이야기 2’에서 학습한 개념을 ‘학습지 2’를 작성하며 적용해 본다.

모여라 퍼즐조각!

워크북 16쪽의 학습지는 난이도별로 총 4가지 질문으로 구성되어 있다. 모둠 내에서 ‘경제 이야기 2’의 이해도에 따라 각자 한 문제씩 맡아 질문에 답하도록 한다. 각자가 맡은 질문에 대한 답변 작성이 끝나면 모둠원들이 적은 내용을 보고 이를 수정·보완하거나 추가할 수 있도록 지도한다.

우리나라는 지금?

OECD의 '더 나은 삶의 지수'를 익히는 데 도움이 되는 학습지이다. 17쪽 하단의 측정 방법에 대한 설명을 읽고, 우리나라의 교육·환경·시민참여 항목에서의 점수에 대해 추측해 본다. 추측한 점수를 빈 칸에 적고 그래프에 색칠해 본다.



'더 나은 삶의 지수'에 대한 정보는 아래의 링크에서 자세하게 확인해 볼 수 있다.

<http://www.oecdbetterlifeindex.org/countries/korea/>

지수를 구성하는 11가지 항목에 대한 점수와 설명이 나와 있고, 각 항목별로 조사 대상인 38개국 중 우리나라의 순위도 보여준다. 또한 막대그래프에 마우스 커서를 가져가면 그 막대그래프에 해당하는 국가명과 영역점수가 표시된다.

또한 아래의 링크를 통해 메인페이지로 이동하면 우리나라 외에도 다른 나라들의 지수 값을 확인할 수 있다. 뿐만 아니라 '더 나은 삶의 지수'를 구성하는 세부 항목별로 자신이 생각하는 중요도를 입력한 후 제출하면 다른 나라들의 결과들과 비교해 보는 활동도 할 수 있다.

<http://www.oecdbetterlifeindex.org/>

워크북 18쪽

'경제 이야기 2'에서 학습한 4가지 대안지표의 세부 항목을 살펴보는 활동이다. 이를 통해 세부 항목에서 겹치는 항목은 무엇인지 살펴볼 수 있고, 추후 모둠별로 만들 행복 지수에 어떤 기준을 포함할지 미리 생각해 볼 수 있다. 포함된 기준들 중에서 특히 중요한 항목들은 무엇인지 중요도의 우선순위에 대해서도 고민하도록 지도한다.

워크북 19쪽

GDP와 대안지표를 비교해 보는 활동이다. 모둠별로 논의해 대안지표 4가지 중 GDP와 비교할 대안지표를 1가지 고르고, 공통점과 차이점을 분석해 본다.

'학습지 2'의 정리가 마무리되면 워크북 7쪽의 '활동지 1'로 돌아가 이전 차시에 작성했던 마인드맵을 모둠별로 수정·보완하도록 지도한다. 대안지표를 살펴보고, 그 세부 항목을 학습했기 때문에 최초 작성했던 것에 추가할 기준들이 늘어날 것이다. 이 활동을 통해 최종 결과물인 행복지수를 만들 때 어떤 세부 항목을 포함시켜야 할지 미리 생각해 볼 수 있다.



워크북 21쪽 상단, 학생 2의 사회 점수는 아래와 같다.

$$70 \times 0.4 + 90 \times 0.5 + 50 \times 0.1 = 86$$

9. 가중치에 대한 '경제 이야기 3'을 읽고 '학습지 3'을 통해 가중치 계산 방법을 연습해 본다.

학생들은 행복지수를 만들고 계산하기에 앞서 가중치에 대해 개별적으로 읽고 학습한다. 텍스트를 통해서도 여전히 이해하기 어려운 개념이 있거나 오개념이 형성될 수 있으므로 이를 바로 잡아 주기 위해 명료화 수업을 진행한다. 명료화 수업에는 15분 정도의 시간을 투입하는 것이 좋다. 명료화 수업이 끝난 후 '경제 이야기 3'에서 학습한 개념을 '학습지 3'을 작성하며 적용해 본다.

학습지 3 예시

여러분은 가수를 선발하는 오디션의 심사위원입니다. 결승전에 가수 지망생 A와 B가 진출하였습니다. 파이널 무대가 끝난 후 A와 B의 점수가 아래와 같다고 할 때, 여러분이 선발할 최종 우승자는 누구일까요?

후보	A	B
심사기준		
노래 실력(30%)	80	60
춤 실력(20%)	70	90
스타성(50%)	70	80
결승전 총점	73	76

🏆 가장 중요한 심사기준: 스타성
 🏆 최종 우승자는 바로! B

□ 질문 구성

10. '우리가 해야 할 일 #2'를 작성한다.

사전에 제시된 최종목표를 다시 언급하고, 최종목표를 이루기 위해 현재 수행해야 하는 과제가 무엇인지 모둠별로 적어보게 한다. 작성한 '우리가 해야 할 일'을 모둠별로 돌아가며 발표하도록 지도하여 학급 전체로 공유할 수 있다.

'우리가 해야 할 일 #2' 예시

- 행복지수 만들기 또는 행복지수에 포함될 항목 정하기

마지막으로 작성된 '우리가 해야 할 일'은 보통 위와 같은 형태일 것이다. 여기에 경제용어를 포함할 필요는 없다.

11. '알아야 할 것' 목록을 추가·보완한다.

'알아야 할 것' 목록에 정보를 새롭게 추가하기에 앞서, 이전에 작성했던 정보들의 목록을 먼저 점검해야 한다. 지금까지 주어진 자료들을 통해 이제는 '알게 된' 정보로 바뀐 것들이 있는지 학급 단위로 검토한다. 그런 정보들이 있다면 네모칸(□)에 체크표시를 하고 넘어가도록 한다.

목록을 점검한 뒤, 최종목표와 각 모듈이 작성한 과제를 달성하기 위해 추가로 알아야 하는 정보가 무엇인지 작성하도록 지도한다. 만약 학생들이 목록을 작성하는 과정에서 핵심 정보를 언급하지 못한다면, 교사가 직접 학생들에게 질문하여 필수적인 정보들을 추가하도록 유도한다.

‘알아야 할 것’ 목록의 예

- 행복지수는 어떻게 계산할까?
- 행복을 계산할 수 있을까?
- 행복지수를 어떻게 활용할 수 있을까?
- 행복지수의 문제점은 무엇까?

이 시점에서는 모든 중요한 질문들이 도출되었는지, 그리고 질문에 대한 답을 찾았는지 여부를 살펴보아야 한다. 아직 ‘알아야 할 것’ 목록에 남아있는 질문들을 확인하고, 그 질문들이 프로젝트의 최종목표와 현재 과제를 수행하기 위해 반드시 필요한 것인지 점검한다. 필수적인 정보가 아니거나 굳이 알아야 할 필요가 없다고 판단되는 경우 네모칸(□)에 체크표시를 하고 넘어가도록 한다. 만약 프로젝트의 문제 해결에 필수적이지만 프로젝트 내부에서 얻을 수 없는 정보라면 학생들이 스스로 인터넷 검색 등을 통해 정보를 얻을 수 있도록 지도한다.

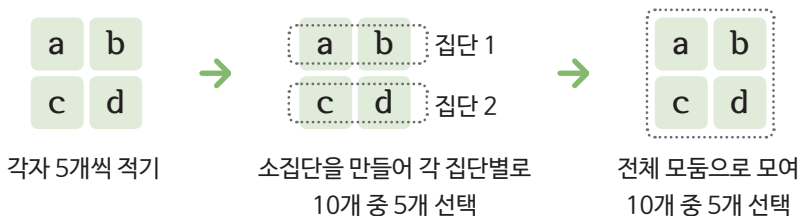
프로젝트 기반 학습에서는 주어진 문제를 성공적으로 해결하기 위해 반드시 알아야 하는 정보와 필요하지 않은 정보를 구분하는 활동이 중요하다. 따라서 학생들 스스로 어떤 정보가 최종목표의 달성에 필요하고 필요하지 않은지 생각해 보도록 하는 것도 중요하다. 본 활동도 모듈별로 ‘알아야 할 것’ 목록을 작성할 시간을 주고 나서 학급 전체로 공유하는 것이 좋다.

□ 문제해결 및 학습활동

12. 모듈별로 행복지수에 포함될 항목과 항목별 가중치를 정해 ‘활동지 3’에 정리한다.

행복지수에 포함될 항목을 결정하는 단계이다. 어떤 세부 항목을 넣어 행복지수를 구성할 것인지, 그 항목을 선택한 이유는 무엇인지 작성하도록 한다.

(1) 개인별로 행복지수에 포함시키고 싶은 항목을 5개 적는다. 이 때 워크북 7쪽의 마인드맵이나 대안지표의 세부 항목을 모아놓은 18쪽을 참고해 활동을 진행하면 편리하다. (2) 다음으로 모듈 내에서 2명씩 짝을 지어준다. 모듈원이 4명(a, b, c, d)일 때 모듈 내에서 2명씩 짝을 지으면 두 집단(a와 b, c와 d)이 된다. 각자 5개의 항목을 갖고 있으므로 2명이 만나면 항목은 총 10개가 된다. 토의를 통해 항목의 개수를 10개에서 5개로 줄인다. (3) 이번엔 모듈 전체로 모여 항목의 개수를 줄이는데 두 집단이 모이면 항목의 개수는 10개가 되고, 여기서 다시 모듈 내 토의를 통해 최종적으로 5개 항목으로 줄인다. 단, 항목을 줄여가는 과정에서 충분한 토의와 모듈원들의 동의가 있어야 한다.



정보를 얻는 것에 그치지 않고, 획득한 정보를 최종 결과물에 어떻게 반영할 것인지 고민해 보도록 지도한다.



학생들의 수준에 따라 세부 항목을 어떻게 측정할 것인지 그 방법을 구체적으로 적도록 한다.

모듈원이 6명(A, B, C, D, E, F)인 경우에는 2명씩 짝을 지으면 세 집단(A와 B, C와 D, E와 F)이 되므로, 모듈 전체로 모이면 항목의 개수는 총 15가지가 된다. 여기서 토의를 통해 최종적으로 5가지로 줄인다.



‘활동지 4’의 정리가 끝나는 대로 발표 자료를 제작하도록 한다.



본 교사용 지도서에는 발표 자료의 준비에 소요되는 시간을 1차시로 배정하였으나 자료 제작에 충분한 시간을 배정하고 싶다면 차시를 늘려 진행할 수 있다.



평가표는 교사용 지도서 13쪽을 그대로 복사하여 배부하면 된다. 집계상의 편의를 위해 별도로 준비해 배부하는 것이 좋다.

별도의 팸말이나 카드 등을 준비해 남은 발표시간을 알려주어(3분 전, 1분 전, 30초 전) 학생들의 발표시간 관리에 도움을 줄 수 있다.

항목의 개수를 줄여나가는 방법은 워크북 22쪽에도 적혀있다. 이러한 방법으로 의견을 수렴하게 되면 일부 모둠원의 독단적인 결정을 피할 수 있고, 모두가 중요하다고 생각하는 내용을 쉽게 발견할 수 있다.

모든 모둠이 항목의 개수를 5개로 줄이면, 항목의 우선순위와 항목별 가중치를 정해 워크북 22쪽 하단에 적도록 한다. 워크북 22쪽에서 결정한 내용을 23쪽의 그래프를 통해 시각화해 정리할 수 있다.

13. ‘활동지 4’를 기반으로 모둠별 행복지수를 만들고, 이를 적용해 자신의 행복지수 값과 모둠의 평균값을 구한다.

‘활동지 4’를 토대로 모둠별로 만든 행복지수를 정리해 본다. 또한 각자의 모둠에서 만든 행복지수를 직접 자신에게 적용해 각자 자신의 행복지수 값을 구한다. 각자 행복지수 계산을 마치면, 모든 모둠원들의 행복지수를 더한 뒤 인원수로 나눠 평균값을 구해 모둠별 행복지수 값을 계산한다.

본격적으로 발표 자료를 제작하기 전 성취기준을 학급 단위로 공유한다. 자료 제작이나 발표 태도 등도 중요하지만 배점이 가장 높은 것은 지식의 이해와 활용이라는 점을 알려주고, 발표 및 질의응답에 모든 모둠원이 동일하게 참가해야 한다는 점을 강조한다. 발표 시간(5분)과 질의응답 시간(3분)을 안내하고 발표 자료의 제출 기한도 제시한다.

14. ‘활동지 4’를 바탕으로 모둠별 행복지수를 설명하는 발표 자료를 제작한다.

학생들이 모둠별로 만든 행복지수를 설명할 수 있는 자료를 제작하고 발표를 준비하는 단계이다. 모둠 내에서 토의를 통해 발표 자료에 어떤 내용을 담을 것인지 결정하도록 한다. 이 단계에서는 학생들과 지속적으로 피드백을 주고받아야 한다.

□ 발표, 평가 및 학습정리

15. 모둠별로 만든 행복지수와 직접 계산해 본 결과를 발표한다.

학생들에게 프로젝트의 최종 결과물 발표회라는 점을 다시 한 번 강조해 공식적인 발표회 분위기를 조성한다. 가능하다면 교내의 다른 선생님들을 심사위원으로 초대하여 학생들이 발표회를 실전으로 생각하고 진지하게 임할 수 있도록 한다. 발표회가 시작되기 전 학생들 모두에게 평가표를 배부하고 성취기준을 참고해 평가할 수 있도록 지도한다.

발표회 준비가 끝나면 학생들의 발표 순서를 정하고 모둠별 행복지수에 대한 발표회를 진행한다. 심사위원 및 교사는 학생들의 발표가 끝날 때마다 학생들의 이해도를 점검하기 위해 몇 가지 질문을 던진다. 학생들이 질문에 합당한 근거를 들어 대답하는지도 중요한 평가의 기준이다. 학생들의 발표와 질문에 대한 대답을 들으며 발표 태도, 오개념이 형성된 부분, 이해가 부족한 부분 등을 메모하고 최종 학습정리 단계에서 이 부분들을 다시 한 번 짚어준다.

□ 성취기준

평가항목	
지식의 이해와 활용(40%) · GDP의 의의와 중요성 · GDP의 한계 · 대안 지표의 필요성 · 지수의 계산 · 기준의 다양성	· 학습한 개념을 발표 자료에 적절하게 활용했는가? · 학습한 개념과 용어를 정확하게 이해하고 사용했는가? · 대안지표 사용의 필요성을 이해하고 있는가? · 행복의 다양한 조건과 기준에 대해 이해하고 이를 활용하였는가? · 올바른 방식으로 행복지수를 만들고 계산했는가?
발표 자료 평가(30%) · 발표 내용 · 시각 자료의 활용	· 그림·표·그래프 등의 시각 자료에 발표 내용이 잘 담겨 있는가? · 시각 자료가 보기 좋게 배열되었는가? · 제시한 항목들이 행복을 계산하는 데 필요한 이유에 대해 적절한 근거를 들어 설명하였는가?
발표 태도(15%)	· 또렷한 목소리와 올바른 태도로 발표했는가? · 모든 구성원이 동일하게 발표에 참여했는가? · 제한 시간 내에 발표를 마쳤는가?
답변 내용과 태도(15%)	· 모든 구성원이 동일하게 답변에 참여했는가? · 질문에 적절한 근거를 들어 정확하게 대답했는가?

□ 평가표

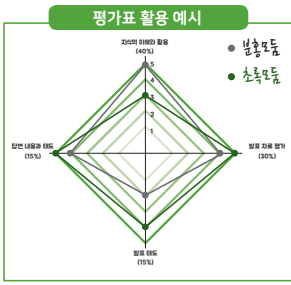
모둠: _____ 이름: _____

모둠명 \ 평가항목	지식의 이해와 활용	발표 자료 평가	발표 태도	답변 내용과 태도
	점	점	점	점
	점	점	점	점
	점	점	점	점
	점	점	점	점
	점	점	점	점

※ 우리 모둠을 제외한 나머지 모둠의 발표에 대해 평가합니다.

※ 성취수준에 따라 1점(매우 미흡)에서 5점(최우수) 사이의 점수를 줍니다.

매우 미흡 (1점)	미흡 (2점)	보통 (3점)	우수 (4점)	최우수 (5점)
------------------	------------	------------	------------	-------------



평가표를 나눠 줄 때 자신이 속한 모둠을 제외한 다른 모둠의 발표와 질의응답에 대해 평가하는 것이라고 강조한다.



학습정리 단계에서 '계량화'의 문제점에 대해 간략히 언급한다. 모두가 동일하게 '행복'을 측정하기 위해 지수를 만들었지만, 모둠별로 중요하게 생각하는 기준에 따라 지수에 포함된 세부 항목이 달라진 점을 짚어 주고, 세부 항목이 동일하더라도 항목의 우선순위나 가중치에 따라 계산한 결과가 달라질 수 있다는 점을 설명해 준다.

워크북에 수록된 '성취기준' 하단에는 방사형 그래프를 통해 모둠 평가를 진행하도록 하고 있다. 교사용 지도서 13쪽의 평가표는 집계상의 편의를 위해 별도로 수록하였는데, 이를 이용하면 발표 평가 점수를 바로 확인할 수 있다는 장점이 있다. 한편 워크북에 수록된 방사형 그래프를 통해 평가하면 점수를 바로 확인하기는 어렵지만, 모둠별로 강점 영역을 한눈에 확인할 수 있다는 장점이 있다.

16. 성취기준과 교사가 나눠준 평가표를 사용하여 발표를 평가한다.

발표하는 모둠 외의 다른 학생들은 발표를 듣고 미리 배부한 평가표에 평가한다. 교사는 각 모둠의 발표가 끝날 때마다 발표한 모둠에 대한 평가를 진행하도록 지도한다.

17. 지금까지 훈련한 21세기 역량과 프로젝트 진행 과정에 대해 성찰한다.

프로젝트 학습 과정에 대해 토의하는 시간을 가짐으로써 프로젝트를 수행하며 활용한 창의력, 비판적 사고력, 협동 능력, 소통 능력 등에 돌아보아야 한다. 발표회 때 메모했던 태도나 내용들을 전달한다. 이 과정은 다음과 같은 질문들을 통해 진행될 수 있다.

- '지금부터 우리는'에 작성한 현재 미션을 수행하는 데 어려움이 있었는가? 이유는 무엇인가?
- 모둠 활동 및 발표를 하면서 본인의 역량은 얼마나 향상되었는가?
- 다른 학생들의 결과물을 본 후 수정하거나 보완하고 싶은 부분이 있었는가?

마지막으로 프로젝트에 대해 학생들에게 다음과 같은 피드백을 받아본다.

- 문제를 해결하기 위한 시간, 읽기 자료, 컴퓨터 활용시간 등 더 많은 자원이 필요했는가?
- 모둠별로 활동하는 방법을 터득하기 위해 도움이 필요했는가?
- 각 단계에서의 학습을 향상시키기 위해 추가로 제안할 만한 것들이 있는가?

18. '지금까지 우리는'을 작성하고 내용을 공유한다.

학생들에게 본 프로젝트를 수행하면서 배웠던 점은 무엇인지, 어떤 활동에서 가장 많이 배웠는지, 개인적으로 잘했던 점과 부족했던 점은 무엇이었는지 그리고 학습한 내용을 실생활에서 어떻게 활용할 수 있을지에 대해 성찰하도록 지도한다. 개별적으로 '지금까지 우리는'에 성찰한 내용들을 정리하도록 하고, 학급 단위에서 성찰한 내용을 공유해 본다.

□ 1·2차시

차시별 학습내용	· 1차시: 프로젝트 파악하기 · 2차시: GDP 학습하기
학습목표	· 프로젝트와 문제 상황에 대해 이해할 수 있다. · 필요한 정보와 필요하지 않은 정보를 구분할 수 있다. · 행복의 조건과 기준의 다양성에 대해 이해할 수 있다. · GDP의 정의와 요소에 대해 설명할 수 있다.

단계	활동	내용	자료
도입	프로젝트 소개 (5')	· 프로젝트에 대해 간략히 소개한다.	-
	모둠 서약서 작성 (10')	· 프로젝트를 수행하며 지켜야 할 내용에 대해 모둠원과 함께 작성하고, 내용에 동의하면 돌아가면서 서명하도록 지도한다.	모둠 서약서
전개	생각열기 (10')	· 행복과 관련된 이미지를 보고 내용을 추측해 제목을 붙이도록 한다. · 이미지와 관련된 자신의 경험을 공유하거나 사진의 의미, 고른 이유 등에 대해 자유롭게 이야기를 나누도록 한다.	생각열기
	우리가 해야 할 일 #1 (10')	· 프로젝트의 최종 미션을 학급 전체가 함께 읽은 뒤, 현재 수행해야 할 과제가 무엇인지 모둠별로 작성하고 학급 단위로 공유한다.	우리가 해야 할 일
	알아야 할 것 (10')	· 프로젝트를 잘 수행하기 위해 어떤 정보를 알아야 할지 '알아야 할 것'에 모둠별로 작성한다. · 작성한 '알아야 할 것' 목록을 학급 단위로 공유한다.	알아야 할 것
	행복의 조건과 기준 찾아보기 (15')	· '활동지 1'에 '행복'을 그림으로 나타내고, 모둠원들과 논의하여 행복의 조건에 대해 마인드맵으로 정리하고 모둠별로 행복을 정의해 본다. · 마인드맵 활동을 학급 전체로 진행하여 '행복'에 대해 사람마다 정의가 다르다는 점, 다양한 기준이 있다는 점을 인지하게 한다.	활동지 1
	경제 이야기 1 및 영상제시 (15')	· 개별적으로 '경제 이야기 1'을 읽도록 한다. · '경제 이야기 1' 영상을 보여준다. · GDP의 정의와 구성요소에 대해 명료화 수업을 진행한다.	경제 이야기 1, 영상
	학습지 1 검토 (10')	· '경제 이야기 1'에서 학습한 개념들을 잘 이해하고 있는지 확인하기 위해 개별적으로 '학습지 1'을 작성하고 학급 단위로 O/X 퀴즈를 풀어본다.	학습지 1
정리	수업정리 (5')	· 다음 차시에 학습할 내용을 예고하고 수업을 마무리한다.	-

□ 3 · 4차시

차시별 학습내용	<ul style="list-style-type: none"> · 3차시: 행복과 물질적 조건의 상관관계 추측하기 · 4차시: GDP의 한계 및 대안지표 학습하기
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> · 행복하기 위한 환경을 마련하는 데 물질적인 조건이 중요하다는 것을 이해할 수 있다. · 행복과 물질적 조건의 상관관계에 대해 설명할 수 있다. · GDP의 한계를 이해하고, 이를 보완할 수 있는 대안지표에 대해 이해할 수 있다.

단계	활동	내용	자료
도입	전시 복습 (5')	<ul style="list-style-type: none"> · 전시에 학습한 내용을 간단히 언급한다. · 프로젝트의 전체적인 흐름을 잡아준다. 	-
전개	1인당 GDP와 행복지수의 상관관계 살펴보기 (25')	<ul style="list-style-type: none"> · ‘활동지 2’에 제시된 [표]에 대해 See-Think-Wonder 를 모둠별로 진행하고, 활동이 마무리되면 학급 전체로 공유한다. · 개별적으로 ‘1인당 GDP’를 읽도록 한 뒤 1인당 GDP 및 행복지수에 대해 간략히 설명한다. · [표]를 워크북 13쪽의 그래프에 그려보고, 그래프의 특징에 대해 논의하도록 지도한다. 	활동지 2
	경제 이야기 2 및 영상제시 (15')	<ul style="list-style-type: none"> · 개별적으로 ‘경제 이야기 2’를 읽도록 한다. · ‘경제 이야기 2’ 영상을 제공한다. · GDP의 한계 및 대안지표에 대해 명료화 수업을 진행한다. 	경제 이야기 2, 영상
	‘모여라 퍼즐조각’ 진행 (20')	<ul style="list-style-type: none"> · ‘경제 이야기 2’에서 학습한 개념들을 잘 이해하고 있는지 ‘학습지 2’의 ‘모여라 퍼즐조각!’을 모둠별로 진행하고 마무리되면 학급 전체로 공유한다. 	
	대안지표 세부 항목 살펴보기 (20')	<ul style="list-style-type: none"> · ‘학습지 2’를 통해 (17~18쪽) 대안지표의 세부 항목을 살펴보고, 비슷한 항목끼리 분류한 뒤 모둠 내 토의를 통해 가장 중요한 항목을 고르도록 한다. · GDP의 한계 및 대안지표를 비교해 워크북 19쪽에 정리해 보고, 마무리되면 워크북 7쪽의 ‘활동지 1’로 돌아가 학급 전체로 마인드맵을 수정 보완한다. 	학습지 2
정리	수업정리 (5')	<ul style="list-style-type: none"> · 다음 차시에 학습할 내용을 예고하고 수업을 마무리한다. 	-

□ 5 · 6차시

차시별 학습내용	· 5차시: 가중치 학습하기 · 6차시: 행복지수 만들기
학습목표	· 가중치를 활용해 모둠별 행복지수를 만들 수 있다. · 행복지수의 세부 항목을 결정하고, 그 항목을 포함시킨 이유에 대해 설명할 수 있다. · 발표 자료에 들어갈 내용을 논리적으로 구성할 수 있다.

단계	활동	내용	자료
도입	전시 복습 (5')	· 전시에 학습한 내용을 간단히 언급한다. · 프로젝트의 전체적인 흐름을 잡아준다.	-
전개	경제 이야기 3 제시 및 학습지 3 검토 (15')	· 개별적으로 '경제 이야기 3'을 읽도록 한다. · 가중치에 대해 명료화 수업을 진행한다. · 개별적으로 '학습지 3'을 작성하고 학급 단위로 검토한다.	경제 이야기 3, 학습지 3
	우리가 해야 할 일 #2 (10')	· 프로젝트의 최종 미션을 다시 살펴본 뒤, 현재 수행해야 할 과제가 무엇인지 모둠별로 작성하고 학급 단위로 공유한다.	우리가 해야 할 일
	알아야 할 것 (5')	· 기존에 작성한 '알아야 할 것' 목록을 점검해 현 시점에서 이미 정보를 획득해 알게 된 것들이 있는지 확인한다. · 프로젝트를 잘 수행하기 위해 어떤 정보를 알아야 할지 '알아야 할 것'에 모둠별로 작성하고, 학급 단위로 공유한다.	알아야 할 것
	성취기준 공유 (5')	· 학급 단위로 성취기준을 공유하고 배점을 확인한다.	성취기준
	발표회 소개 (5')	· 발표회 일시, 분량, 평가 방식 등을 소개하고 자료 제출 마감 일시를 공지한다.	-
	행복지수 개발 및 발표 자료 제작 (40')	· 모둠별로 행복지수에 포함할 항목과 가중치를 결정해 '활동지 3'에 정리한다. · '활동지 4'를 바탕으로 행복지수를 만들고 자신 및 모둠 전체의 행복지수를 계산한다. · 모둠별 진행상황에 따라 '활동지 4'의 정리가 끝나는 대로 발표 자료를 제작하도록 지도한다.	활동지 3, 활동지 4, 전지, 크레파스, 매직 등
정리	수업정리 (5')	· 다음 차시에 학습할 내용을 예고하고 수업을 마무리한다.	-

□ 7 · 8차시

차시별 학습내용	<ul style="list-style-type: none"> · 7차시: 행복지수 및 계산결과 발표하기 · 8차시: 프로젝트 성찰하기
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> · 모둠별로 만든 행복지수를 활용해 계산할 수 있다. · 다른 모둠의 발표 자료를 보고 생산적인 질문과 의견을 제시할 수 있다. · 프로젝트를 수행하면서 배울 수 있었던 점, 잘했던 점, 부족했던 점 등에 대해 성찰할 수 있다.

단계	활동	내용	자료
도입	전시 복습 (5')	<ul style="list-style-type: none"> · 전시에 학습한 내용을 간단히 언급한다. · 프로젝트의 전체적인 흐름을 잡아준다. 	-
전개	발표 자료 제작하기 (20')	<ul style="list-style-type: none"> · 전시에 이어서 발표 자료를 제작한다. · 발표 자료에 담을 내용을 모둠별 토의를 통해 결정하도록 하고, 개인 및 모둠 전체의 행복지수 계산결과도 자료에 포함하도록 지도한다. 	활동지 4, 전지, 매직, 크레파스 등
	상황 소개 (5')	<ul style="list-style-type: none"> · 발표회의 진행 방식, 발표 시간 및 질의응답 시간 등을 안내하고, 성취기준 및 평가표를 제시한다. 	성취기준, 평가표
	발표회 진행 (15')	<ul style="list-style-type: none"> · 모둠별로 행복지수 및 계산 결과에 대해 발표한다. · 모둠별 발표가 마무리되는 대로 학생들이 발표한 내용에 대해 질의응답 시간을 갖는다. · 교사는 성취기준을 이용해 학생들의 발표와 자료에 대한 피드백을 적어 놓는다. 경제개념에 대한 이해가 부족하거나 오개념이 형성된 부분도 메모해 놓는다. · 발표한 모둠 외의 학생들은 질의응답이 끝나는 대로 발표 및 질의응답에 대해 평가하도록 지도한다. 	평가표
	발표회 진행 (15')	<ul style="list-style-type: none"> · 전시에 이어서 발표회를 진행한다. 	-
	학습한 개념 돌아보기 (15')	<ul style="list-style-type: none"> · 학생들의 발표 도중 드러난 오개념이나 이해가 부족했던 부분들을 함께 점검한다. · 프로젝트를 진행하면서 학습한 모든 개념에 대해 교사의 강의를 통해 복습한다. · 학생들의 최종 결과물을 돌아보며 지수화의 한계에 대해 간략히 언급한다. 	-
	프로젝트 성찰하기 (10')	<ul style="list-style-type: none"> · 프로젝트를 수행하면서 배웠던 것, 개인적으로 잘했던 점과 부족했던 점, 실생활에서 학습한 개념들을 어떻게 활용할 수 있을지 '지금까지 우리는'을 작성하며 정리한다. 	지금까지 우리는
정리	수업정리 (5')	<ul style="list-style-type: none"> · 프로젝트의 종료를 알리며 수업을 마무리한다. 	-



경 제사회 현상에 관한 종합적 연구를 수행하고 국민의 이해 증진, 재정사업에 대한 공공투자관리와 사회기반시설에 대한 민간투자 관련사업 및 연구, 국제화를 위한 전문 인력 양성을 수행함으로써 국가의 경제정책의 수립과 경제 발전에 이바지함을 목적으로 1971년 3월에 설립된 국내 사회과학 부문 유일의 종합정책연구기관입니다.

KDI는 지난 40여년간 '변영을 향한 경제설계'를 기치로 삼아 합리적 정책 수립과 제도 개혁에 기여해 왔을 뿐만 아니라 경제교육과 경제정책 홍보, 대규모 공공투자사업에 대한 관리, 경제발전경험 공유 등에 이르기까지 경제·사회 분야에서 다양한 역할을 수행하고 있습니다.

KDI 경제정보센터 Economic Information and Education Center

다양한 국내외 경제정보 및 정책여론을 수집·분석하여 제공 하고, 학교 경제교육 지원, 온·오프라인 경제교육 연수 등 대상 별 맞춤형 경제교육을 통해 경제 환경 변화에 대한 각 경제주 체의 대응능력 향상에 기여하고 있습니다.

경제정보센터는 정책정보지 발간, 경제정책정보 제공 포털 사이트 운영, 경제교육 연수 및 프로그램 개발, 경제정책과 현안 에 대한 여론 조사 및 분석, 중고교 학생을 위한 창의적 경제교육 프로그램 개발 등의 업무를 수행하고 있으며 가계의 경제활동에 도움이 되는 다양하고 차별화된 서비스를 제공함으로써 국민 경제 발전에 이바지하고자 합니다.

KDI 종합교육연수원 Center for Education and Training

효율적이고 체계적인 경제교육 사업을 추진하고 경제교육 활성화를 도모하기 위해 2015년에 설립되었습니다.

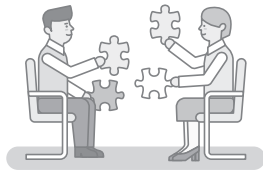
KDI 종합교육연수원은 경제정보센터가 축적해온 경제교육 노하우를 바탕으로 중·장기 심화 연수 프로그램을 마련하고 운영하며, 창의적 사고력을 갖춘 미래형 인재 양성을 위한 토대를 구축하는 동시에 인재를 직접 길러 낼 교사 대상 교육·연수 프로그램을 적극적으로 개발해 나갈 예정입니다.

프로젝트 기반 학습은 구조화된 탐구 과정을 통해 문제를 해결해 나가는 학습자 중심의 교수학습 방법입니다. 학생들은 프로젝트를 수행하는 과정에서 핵심 경제 개념을 익히는 동시에 **창의력, 소통 능력, 협동 능력, 비판적 사고력** 등 21세기 핵심역량을 기를 수 있습니다.

모듈의 전반적인 절차는 아래와 같습니다.



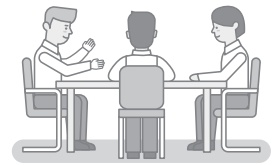
프로젝트 착수



문제 해결 및 학습



발표 및 평가



학습정리 및 성찰

프로젝트 기반 경제교육 시리즈

모듈	제목	차시	핵심 개념
01	재무 설계의 달인	16차시	합리적 선택, 금융, 재무설계
02	학교를 세우는 사람들	8차시	기업가정신, 비용-편익
03	세금 사용설명서	8차시	정부 역할, 합리적 선택, 공공재
04	게임, 경제를 캐리하라!	6차시	혁신, 경제성장
05	무역 브리핑, 그들이 사는 세상	8차시	특화, 무역의 원리
06	한국, 어디까지 가봤니?!	8차시	환율, 합리적 선택
07	모두의 마을을 부탁해!	16차시	경기변동, 경제정책
08	픽미업, 맛있는 선택	16차시	합리적 선택, 비용, 이윤
09	예산의 품격	8차시	예산, 합리적 선택
10	행복을 찾아서	8차시	행복, 경제지표
11	레몬시장 이야기, 아이셔!	4차시	정보의 비대칭성, 역선택
12	이불 밖은 위험해!	6~8차시	위험, 보험