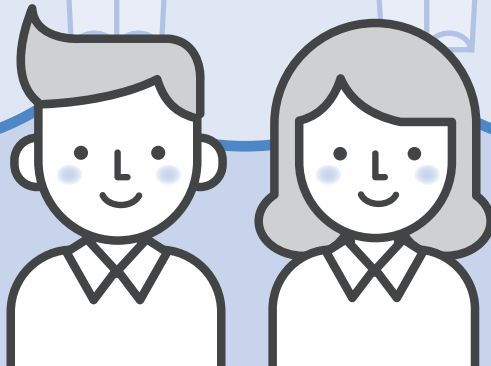


너와 나의 꿈빛여행



□ 학습대상 및 수업차시

- 초등학교(6차시)

□ 학습 목표

- 희소성, 합리적 선택 등의 경제개념을 설명할 수 있다.
- 관심 직업에 대한 정보를 찾고 계획을 세울 수 있다.

□ 수업 및 모둠 구성

- 수업은 학급단위 혹은 20~25명의 인원으로 구성한다.
- 1회당 90분(2차시)이며, 총 3회(6차시)로 진행된다.
- 한 모둠은 4~5명으로 구성하되, 여러 학년이 같이 있을 경우 학년을 적절히 섞어 모둠을 편성한다.

□ 준비물

- 기자재: 컴퓨터 또는 노트북, 빔프로젝트
- 교사: 파워포인트, 상품(우수 모둠 시상용), 학생용 워크북, 종이컵, 털실, 고무줄, 우리 모둠 점수판(자료 1), 한국 전통문양 I (자료 2), 한국 전통문양 II (자료 3), 전개도(자료 4), 경제 네트워크(자료 5), 가로세로 낱말퍼즐(자료 6)
- 학생: 색연필, 사인펜, 필기도구, 가위, 풀

□ 1·2차시: 나는 혼자가 아니야

학습목표: 인간이 살아가기 위해 필요한 경제생활에 대해 이해할 수 있다.
생산의 중요성을 이해하고 생산성을 높이는 방법을 알 수 있다.

학습흐름	교수학습활동
도입(15')	<ul style="list-style-type: none"> - 모둠명과 구호를 정한다. - '가위·바위·보' 게임으로 모둠간의 단합을 유도한다. - 프로그램을 간략히 소개한다.
전개(70')	<p>□ 로빈슨 크루소 생활 엿보기(20분)</p> <ul style="list-style-type: none"> · '활동자료 1'을 보고, 로빈슨 크루소가 무인도에서 생존하기 위해 했던 일에 대해 이야기한다. · 로빈슨 크루소가 무인도에서 했던 일을 현대의 직업과 연결지어 '활동지 1'에 적어본다. <p>□ [읽기자료] 경제생활과 합리적인 선택(20분)</p> <ul style="list-style-type: none"> · '읽기자료'를 읽고 해당 경제개념을 알아본다. <p>□ 함께하는 생산게임(30분)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 생산게임을 소개하고 생산방법을 안내한다. · 게임을 수행하며 생산성이 높아지는 원리를 찾아본다. · 생산활동을 통해 자신의 강점을 알아본다.
정리(5')	다음 차시에 학습할 내용을 전달하고 수업을 마무리한다.

□ 세부 진행

1. 모둠별로 모둠 이름과 구호, 모둠원의 역할을 정한다.

모둠별로 이름을 정한 뒤, 단합을 위해 모둠 구호를 정한다. 모둠별로 모둠 구호를 외쳐보게 하고 잘하는 모둠에 100점을 준다. 교사는 학생들에게 교사가 모둠 이름을 부르면 구호를 외쳐야 하며, 잘하면 점수를 받지만 못하면 감점된다고 알려준다. 각 모둠은 대표 1명과 '우리 모둠 점수판(자료 1)' 기록자 1명을 정한다.

2. 학생들의 흥미를 높이기 위해 '가위·바위·보' 게임을 진행한다.

교사는 앞에서, 학생들은 자기 자리에서 모둠 단위로 '가위·바위·보' 게임을 한다. 가위·바위·보 게임을 하기 전 각 모둠은 사전에 무엇을 낼지 1가지를 정하고, 가장 마지막까지 살아남아 교사를 이기는 모둠에 점수를 부여한다. 단, 같은 모둠의 모둠원들이 다른 것을 낸다면 해당 모둠은 탈락한다.



시간이 부족할 경우 '1조 1조 파이팅', '3조 3조 대박' 등과 같이 미리 정해주는 것도 좋다.



예를 들어 교사가 바위를 냈다면 보를 낸 모둠만이 살아남아 다음 게임으로 넘어간다. 한 모둠이 남을 때까지 게임을 진행한다.



교사는 학생들이 '우리 모둠 점수판'에 모둠명을 적고 점수를 받을 때마다 기록자가 직접 적고 관리하도록 한다.



경제개념 설명 시 필요하면 영상을 활용해도 좋다. (예. '한컷으로 보는 경제' 중 '감출수록 빛나는 가치, 희소성' (<http://tv.naver.com/v/822194>))



한국 전통문양 I과 II는 교사용 지도서 10~11p에 첨부되어 있다. 12p의 전개도는 B4로 확대 복사해서 나눠 준다.



1Round에서는 '한국 전통문양 I'에서 2가지 문양을 선택해 모든 모둠에 동일한 문양을 나눠 준다. 교사는 학생들의 수준에 따라 문양의 난이도나 시간을 조정할 수 있다.



교사는 필요시 생산방법에 대해 2분 정도 협의할 시간을 줄 수도 있다. 또한 제품을 생산하는 동안 부진한 모둠이 있으면 Tip을 준다.

3. 프로그램 일정과 내용에 대해 간단히 소개한다.

교사는 프로그램이 '나는 혼자 아니야 - 짝공과 함께하는 꿈찾기 - 너와 나의 꿈빛여행' 총 3회에 걸쳐서 진행됨을 소개한다. 또한 앞으로 모둠별로 주어진 미션을 수행하고, 우수 모둠에게는 점수를 준다는 것을 알려준다. 학생들은 100점당 필요한 인적자원 카드 1장과 교환할 수 있다.

4. '활동자료 1'을 보고 로빈슨 크루소가 무인도에서 혼자 살아가기 위해 했던 일에 대해 이야기해 보고, 현대 직업과 연결지어 '활동지 1'에 적어본다.

학생들은 로빈슨 크루소가 무인도에서 했던 일을 현재 직업과 연결시켜 설명할 수 있다. 예를 들어 집을 짓는 일을 건축가, 빵을 만든 것을 제빵사와 연결지을 수 있다.

5. '읽기자료'를 읽고, 경제생활과 합리적인 선택에 관해 이야기해 본다.

학생들과 읽기자료를 함께 읽고 내용에 대해 논의한다. 특히 희소성의 개념에 대해 정리하고, 경제생활에서 선택의 문제는 자원의 희소성 때문에 일어난다는 것을 강조한다.

6. 학생들과 함께 '함께하는 생산게임'을 진행한다.

교사는 모둠별로 제품을 생산하기 위한 자본재를 나눠 준다. 단, 모둠별로 종류와 수량은 일치해야 한다.

자본재

한국 전통문양 I (자료 2) 2장, 한국 전통문양 II (자료 3) 2장, 전개도 (자료 4) 4장, 색연필 1세트, 사인펜 1세트, 가위 1개, 풀 1개

[1Round: 1인 생산] 각 모둠에서 1명을 선정해 생산활동을 한다.

선정된 각 모둠의 생산자는 교사가 '시작' 구호를 외치면 '한국 전통문양 I'의 문양 2조각을 모둠 책상에 있는 자본재를 이용하여 색칠하고 오린다. 교사는 3분 뒤 '그만'이라고 외치면서 생산 활동을 중단시키고, 모둠별로 완성한 갯수를 살펴보고 결과를 집계하여 학생들에게 알려준다. 이때 생산자 1명을 제외한 나머지 모둠원은 도와주지 않고 응원만 해야 한다.

[2Round: 모둠 생산] 모둠원 전체가 함께 생산활동을 한다.

2Round에서는 노동력을 늘리고 각자 잘 할 수 있는 역할을 맡아서 생산한다. 각 모둠원들은 자본재의 종류와 수량을 확인하고 누가 어떤 일을 할 것인지 역할을 정하여 생산활동을 시작할 준비를 한다. 예를 들어, 모둠원들은 문양 색칠하기, 전개도 자르기, 접기, 풀칠하기 등의 역할을 수행할 수 있다. 학생들은 교사의 '시작' 구호와 함께 생산활동을 시작하고 10분 뒤 교사가 '그만'이라고 외치면 생산활동을 멈춘다. 교사는 다음 사항을 지킬 수 있게 미리 공지하고, 학생들이 정해진 시간이 다 되어 가면 몇 분이 남았는지 알려준다.

시간 종료 전 지급한 자본재와 주변을 정리한다.

정리가 끝난 모둠은 모둠원이 다 같이 구호를 외친다.

교사가 '그만'을 외치면, 생산을 멈추고 두 손을 머리에 올린다.

불량품이 있을 경우 점수를 받지 못한다.

교사는 종료 후 불량품이 있는지 확인한 후 문양 1개당 100점을 주고, 육면체를 완성하면 추가로 300점을 부여한다. 만약 모둠별로 모둠원 수가 다른 경우 모둠별 평균 생산 개수를 구하고 점수를 준다. 이때 교사는 평균 인원수를 고려해서 문양 1개당 점수를 다시 책정해야 한다. 학생들은 생산게임을 통해 제품을 혼자서 생산할 때와 모둠원들과 협업해서 생산할 때를 비교해서 체험해 보고, 협업해서 제품을 생산했을 때 생산성이 높아지고 효율적이라는 것을 배울 수 있다. 또한 모둠이 단합해 자신의 맡은 역할을 성실히 수행함으로써 자신의 장점을 발견하고 책임감을 키울 수 있다. 교사는 모든 사회구성원에게는 주어진 역할이 있으며, 모두가 가지고 있는 소질이나 호기심, 상황에 따른 역할을 충실히 수행할 때 개인과 집단이 성장할 수 있음을 알려주며, 활동을 정리한다.



- ※ 불량품 기준
- ① 형태를 알아 볼 수 없을 경우
 - ② 1~2가지의 색으로만 칠했을 경우
 - ③ 모양을 가위가 아닌 손으로 오렸을 경우

□ 3·4차시: 짝공과 함께하는 꿈 찾기

학습목표: 꿈을 이룰 수 있는 다양한 직업을 탐색할 수 있다. 직업별로 어떠한 인적자원이 필요한지 설명할 수 있다.

학습흐름	교수학습활동
도입(5')	지난 시간에 배운 활동을 간단히 살펴본다.
전개(70')	<p>□ 직업 탐구생활(30분)</p> <ul style="list-style-type: none"> · ‘활동지 2’의 빙고판(4*4)에 모둠원들의 희망 직업을 적고 빙고게임을 진행한다. · 모둠원들은 ‘활동지 3’에 자기 모둠의 빙고판에서 1가지 직업을 선택하고, 해당 직업에 필요한 인적자원을 5개 적어본다. · 모둠원들이 적은 내용을 모둠 내에서 공유한다. <p>□ 인적자원을 획득하라(40분)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 모둠원들의 협동심을 높이고 인적자원 카드와 교환할 수 있는 점수를 획득하기 위한 4가지 미션을 수행한다.
정리(5')	다음 차시에 학습할 내용을 전달하고 수업을 마무리 한다.

□ 세부 진행

1. ‘직업 탐구생활(활동지 2)’의 빙고판에 모둠원들이 흥미가 있거나 갖고 싶은 직업을 적어본다.

모둠별로 빙고판에 모둠원이 관심 있거나 갖고 싶은 직업을 16개 적는다. 교사는 모둠원 1명이 최소한 2개 이상의 직업을 적도록 하고, 가장 먼저 빙고판을 2줄 완성한 모둠에 100점을 준다.

2. ‘우리 모둠의 직업사전(활동지 3)’에 되고 싶은 직업과 해당 직업에 필요하다고 생각하는 자원을 ‘인적자원 카드(활동자료 2)’에서 선택해 5개 적고 모둠원들과 공유한다.

교사는 모든 학생이 자신이 속한 모둠의 빙고판에서 1개의 직업을 선택하도록 한다. 학생들은 ‘우리 모둠의 직업사전(활동지 3)’에 이름, 직업명, 필요한 인적자원 5개를 골라서 적고, 모둠 내에서 공유한다. 예를 들면, 건축가가 되고 싶은 학생은 책임감 · 창의력 · 전문지식 · 대인관계 · 문제해결력 등을 인적자원에서 선택해 적을 수 있다.



학생들의 수준에 따라 빙고판의 완성 개수를 조정할 수 있다.



교사는 학생들이 인적자원 카드를 선택할 때 교사가 '맞다, 틀리다' 등의 가치판단을 하지 않도록 유의한다.



절대음감 게임은 제시되는 단어를 앞에서 한 글자씩 짚어서 읽는 방식으로 진행되며, 한번이라도 말이 꼬이면 실패한다. 예를 들어, 기회비용은 처음에는 '기'를 높은 음으로 크게 외치고 '회비용'은 낮은 음으로 외친다. 이어서 '기'는 낮은 음으로 외치고 '회'는 높은 음으로 크게 외치고 남은 글자인 '비용'은 낮은 음으로 외친다. 남은 '비'와 '용' 글자도 같은 방식으로 진행한다.



학생들의 특성에 따라 난이도를 조정할 수 있다. 모둠별로 똑같은 색상과 갯수의 종이컵을 나눠준다.



교사는 이름을 많이 적지 못한 학생이 있다면 적극적으로 이름을 적도록 한다. 만약 학생 수가 적어서 인터뷰를 하는 데 한계가 있다고 판단된다면, 2~3명 이름이 중복돼도 괜찮다.

3. 인적자원을 획득하기 위한 4가지의 미션을 수행한다.

학생들은 다음의 4가지 미션을 수행하면서 모둠별로 직업에 필요한 인적자원을 획득할 수 있는 점수를 얻는다. 교사는 모둠원들이 힘을 모아 잘 협동할수록 주어진 미션들을 쉽게 수행할 수 있음을 설명하고, 학생들이 포기하지 않도록 격려한다.

[미션 #1] 목소리를 높여라!: 목소리를 크게 외치며 자신감 갖기

교사는 미리 카드에 단어를 적어두고, 모둠별로 읽게 한다. 예를 들어 교사가 '기회비용'을 카드에 적었다면, 기회비용의 뜻을 간단히 설명해 주고 한 글자씩 순차적으로 크게 외치는 절대음감 게임을 진행한다. 교사의 시범 후 연습시간을 주고 모둠별로 진행한다. 미션을 성공한 모둠에게 500점씩을 부여한다.

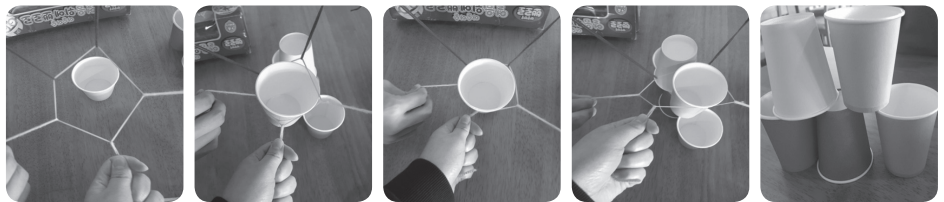
예) 기회비용 / 기회비용 / 기회비용 / 기회비용

[미션 #2] 간절한 마음으로: 힘을 합쳐 종이컵을 옮기며 협동력 높이기

교사는 '종이컵 옮기기' 게임 방법을 소개하고 모둠별로 원형 고무줄 1개와 색이 다른 종이컵 5개, 길이가 다른 털실을 모둠원 수만큼 나누어준다. 예를 들어 모둠원이 4명일 경우 길이가 다른 털실을 각각 4개씩 준비한다. 종이컵 옮기기를 가장 먼저 성공한 모둠에게 500점을 부여하고, 나머지 모둠도 성공하면 300점을 준다.

<종이컵 옮기기>

- ① 종이컵 여러 개를 뒤집어 놓는다.
- ② 고무줄에 털실을 묶고, 모둠원 한 사람이 털실 한 가닥씩 잡는다.
- ③ 각각 잡은 털실을 잡아당겨서 원형 고무줄을 늘였다 줄이며 종이컵에 건다.
- ④ 종이컵을 들어 원하는 장소로 옮겨 다시 털실을 잡아당기면 종이컵이 빠진다.
- ⑤ 1층 3개, 2층 2개의 종이컵 탑을 쌓아 완성한다.



〈미션완성사진〉

[미션 #3] 경제 네트워크를 완성하라: 의사소통 능력 키우기

학생들에게 '경제 네트워크(자료 5)'를 1장씩 나누어 준다. 교사의 시작 구호와 함께 다른 모둠원들을 찾아가서 인터뷰를 진행하고, 질문에 맞는 친구의 이름을 적는다. 단, 1명의 이름을 여러 칸에 적으면 안 된다. 만약 '나에게 물건을 빌려 준 친구'가 없어서 칸을 채우지 못한다면 앞으로 나에게 물건을 빌려 줄 수도 있는 친구의 이름을 적으면 된다. 2명 이상의 모둠원이 인터뷰에 성공한 모둠 중 가장 빠른 모둠에 500점, 나머지 모둠에 300점을 준다. 또한 가장 빨리 친구들 이름을 적어 온 학생이 속한 모둠에 추가로 100점을 준다.

[미션 #4] 가로 세로 낱말퍼즐: 경제에 대한 전문지식 높이기

교사는 ‘가로세로 낱말퍼즐(자료 6)’ 문제지를 보이지 않게 뒤집어서 모둠 책상 가운데에 놓고, ‘시작’ 구호와 함께 학생들이 뒤집어서 문제를 풀도록 한다. 각 모둠은 힘을 모아 주어진 가로 문제와 세로 문제의 힌트를 읽고 문제지 빈칸에 정답을 기록한다. 문제를 빨리 푸는 것도 중요하지만 정답이 아니면 점수를 받지 못한다는 점을 알려준다. 가장 빨리 퍼즐을 완성한 모둠에 500점을, 나머지 모둠에게 300점을 준다.

<정답>

1	2	3	4	5	6	7
희	소	성		선	생	님
	비				산	
5		6	7			
신		일	기			
8						
용	돈		업			
			9	가	격	10
카						세
		11				
		시				뱃
	12	통	장			13
					용	돈

□ 5·6차시: 너와 나의 꿈빛여행

학습목표: 발표 자료를 논리적으로 정리하고, 주어진 시간 내에 발표할 수 있다. 친구들의 발표를 듣고 평가할 수 있다.

학습흐름	교수학습활동
도입(15')	<ul style="list-style-type: none"> - 지난 시간에 배운 활동을 간단히 살펴본다. - 모둠별로 '우리 모둠 점수판'에 기록한 점수를 확인하고 점수 100점당 인적 자원 1개와 교환한다. - '우리 모듬의 직업사전(활동지 3)'에 어떠한 인적자원을 획득했는지 체크한다.
전개(70')	<p>□ 직업인 명패 만들기(15분)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 개인별로 명패를 만들어 앞에 놓고 모듬 친구들에게 자기를 소개한다. <p>□ 발표자료 준비 및 꾸미기(20분)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 전지에 각 모듬원들의 이름, 원하는 직업, 획득한 인적자원을 적는다. · 모듬별로 발표 방법을 논의한 뒤 발표 자료를 준비한다. <p>□ 발표하기(30분)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 준비한 자료를 발표한다. <p>□ 마무리(5분)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 마무리하며 함께 프로그램을 수행한 모듬원들과 인사를 나눈다.
정리(5')	<ul style="list-style-type: none"> 우수 모듬을 시상하고, 소감을 발표한다.



학생들이 프로그램을 통해 자신감을 얻는 것도 중요하므로 만약 모든 인적자원을 획득하지 못하는 모둠이 있다면 잘한 점을 칭찬하며 추가로 점수를 부여하는 것도 좋다.



예를 들어 건축가가 꿈인 학생은 ‘건축가가 되고 싶은 000입니다. 만나서 반갑습니다. 앞으로 책임감 · 창의력 · 전문지식 · 대인관계 · 문제해결력을 갖추기 위해 노력하겠습니다.’ 라고 소개할 수 있다.



학생들이 직업에 대한 자료를 더 찾고 싶어 한다면, 스마트폰 등을 활용해 커리어넷(www.career.go.kr) 등의 사이트에서 자료를 검색하도록 한다.



교사는 학생들에게 친구들의 발표에 대해 점수를 매기게 하거나, 투표를 진행해 발표를 평가할 수 있다.

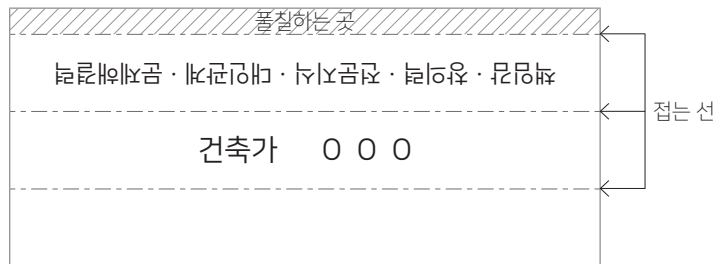
□ 세부 진행

1. 모둠별로 획득한 점수를 확인한 후 인적자원과 교환한다.

교사는 ‘우리 모둠 점수판(자료 1)’에서 획득한 점수와 ‘우리 모둠의 직업사전(활동지 3)’에 적었던 직업별 인적자원을 확인하고, 교환 가능한 카드가 몇 개인지 알려준다. 학생들은 획득한 점수 100점당 인적자원 1개를 교환할 수 있다.

2. 개인별 원하는 직업 명패를 만들어 자기소개 하는 시간을 갖는다.

교사는 학생들에게 A4용지 1장과 모둠별로 풀을 1개씩 나누어 주고 명패를 접는 방법을 알려준다. 명패를 다 만든 후에는 모둠원끼리 돌아가며 자기소개를 한다.



3. ‘나의 꿈 디자인하기(활동지 5)’를 작성한다.

학생들은 지금까지 배운 내용을 활용해 개별적으로 ‘나의 꿈 디자인하기(활동지 5)’를 작성한다. ‘우리 모둠의 직업사전(활동지 3)’에서 작성했던 직업과 인적자원을 다시 한번 적어보고 직업을 선택한 이유와 해당 직업을 갖기 위해 더 필요한 조건에는 무엇이 있다고 생각하는지 추가로 적어본다. 개인별로 활동지 작성이 끝나면 모둠에서 내용을 공유한다.

4. 모둠별로 발표 자료를 준비한다.

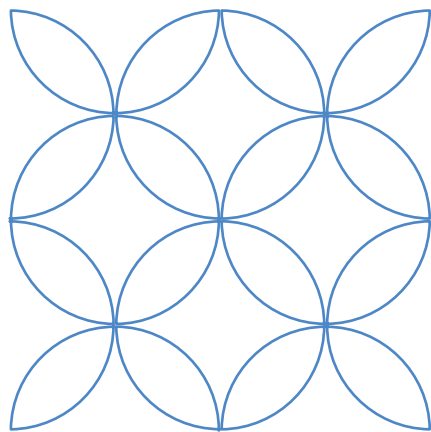
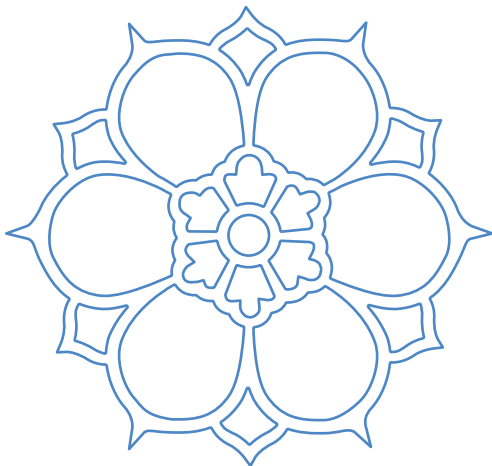
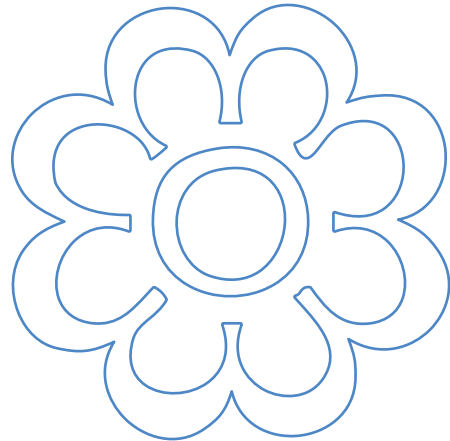
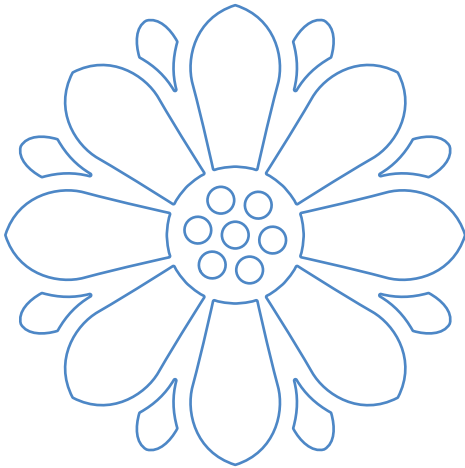
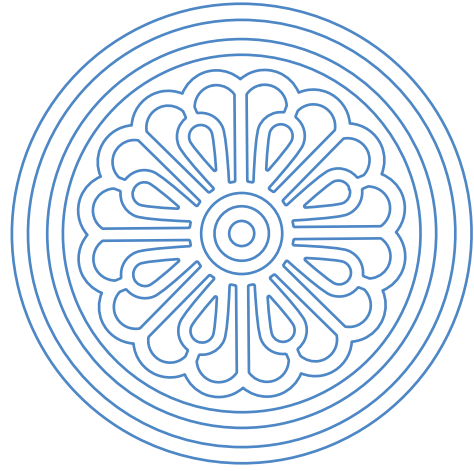
각 모둠별로 지급된 전지에 ‘나의 꿈 디자인하기(활동지 5)’에서 작성한 내용을 토대로 발표 순서, 포함해야 할 내용 등을 논의하며 발표 자료를 제작한다. 발표 방법은 인터뷰나 인물 소개 등 다양하게 할 수 있다.

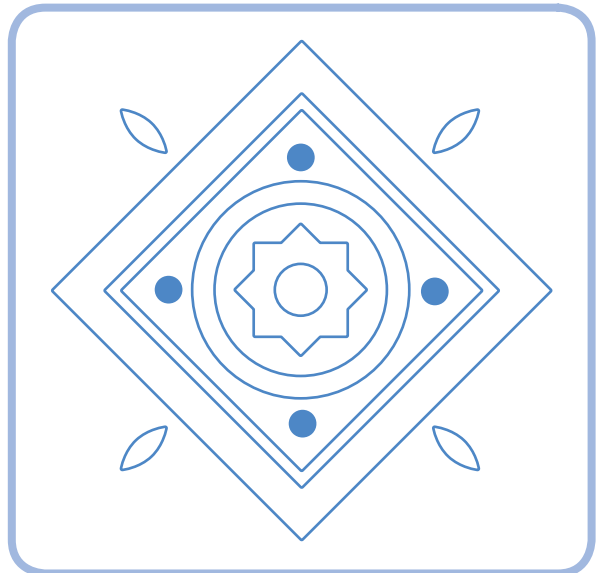
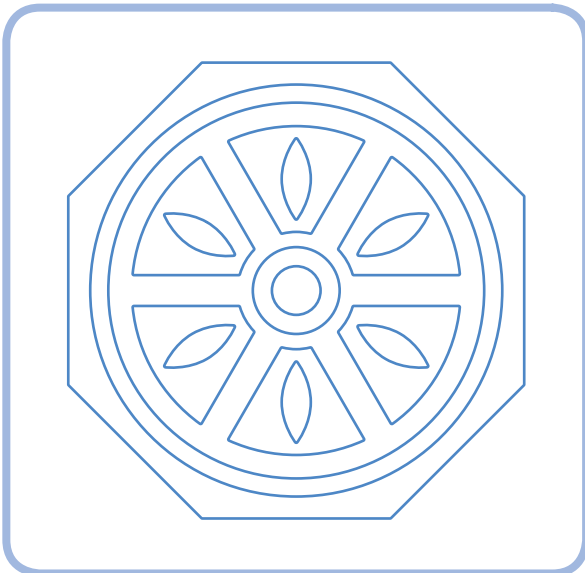
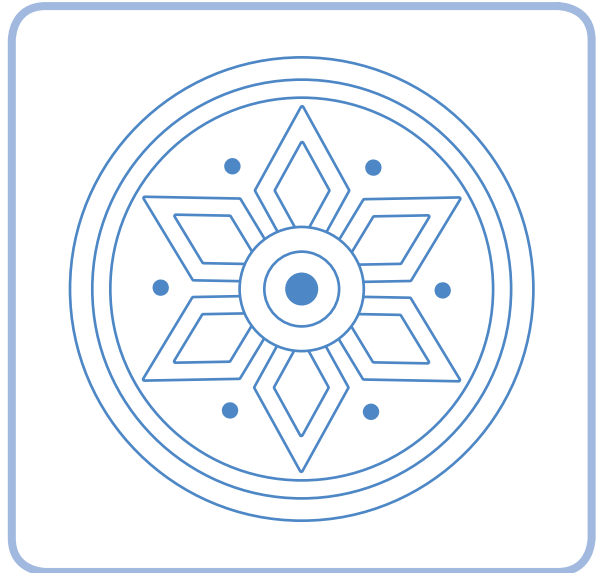
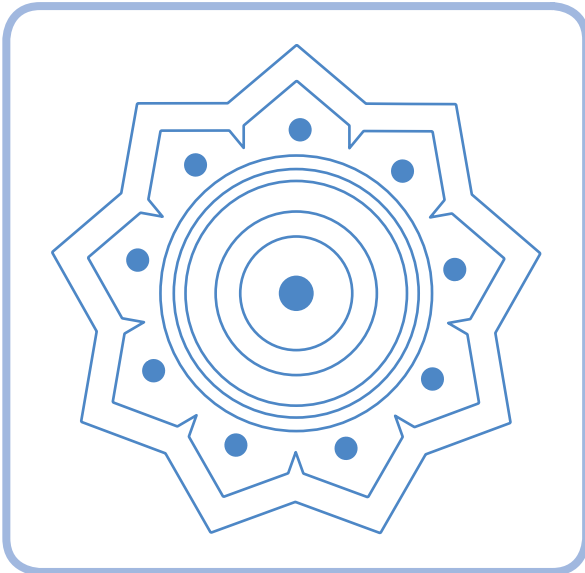
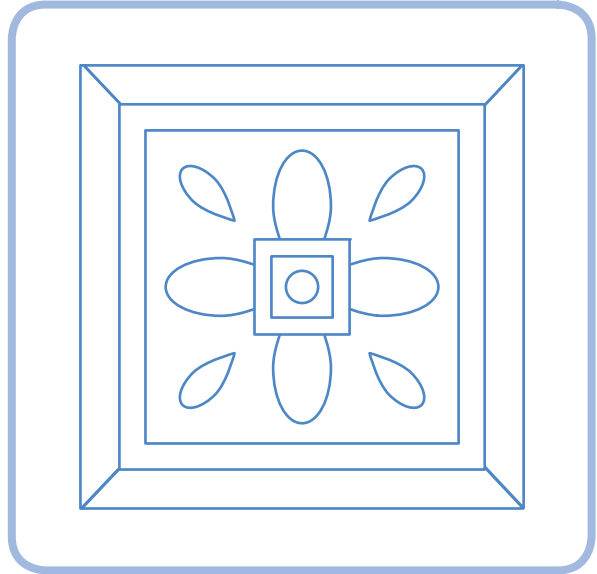
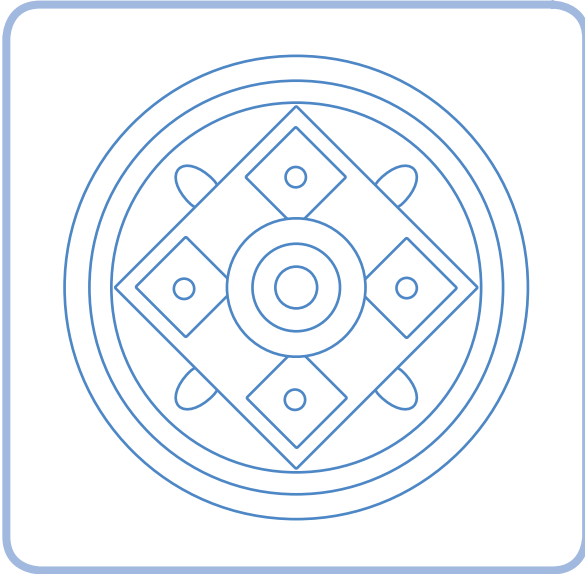
5. 모둠별로 작성한 발표 자료를 교사와 친구들 앞에서 발표한다.

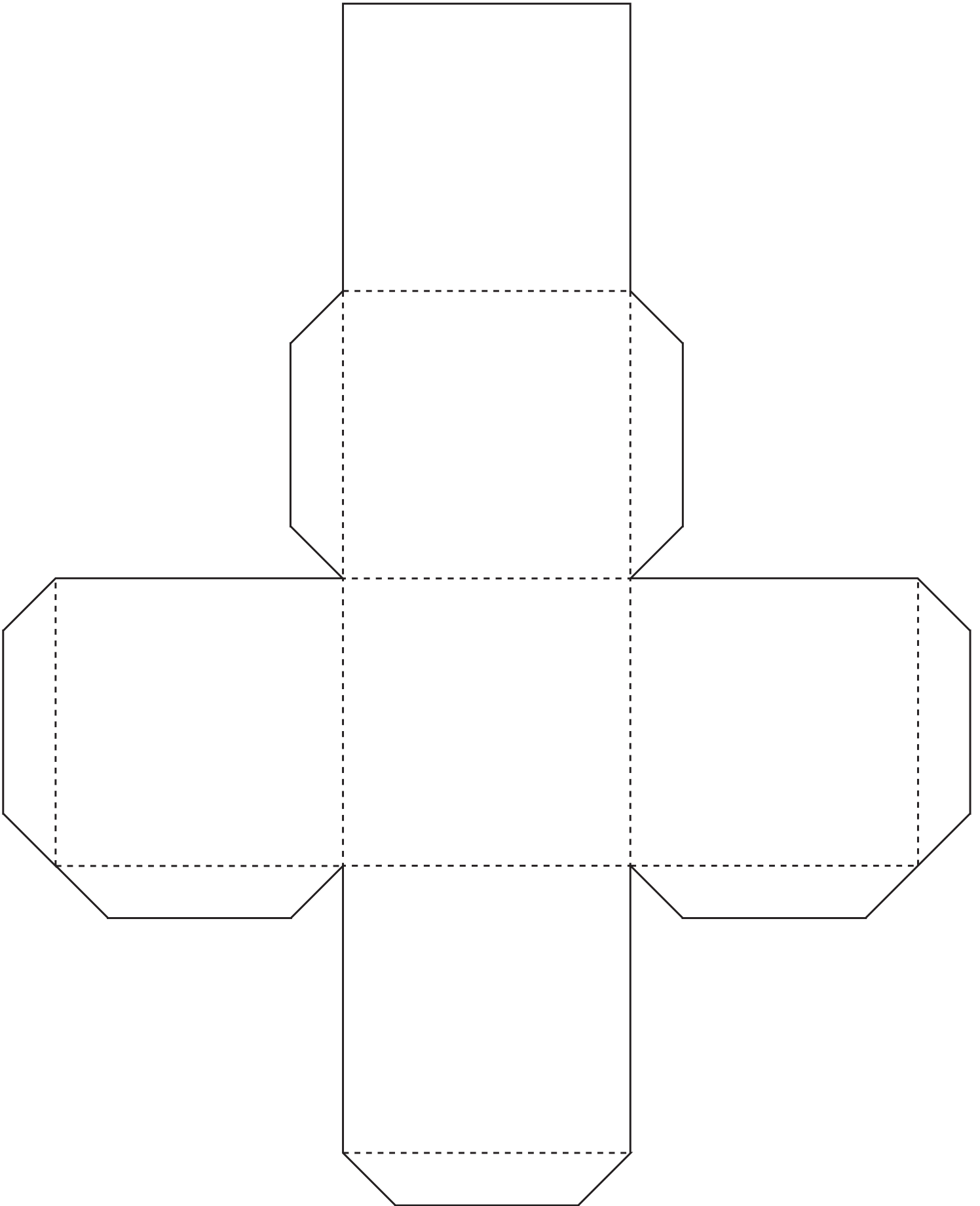
모둠별 발표시간은 5분이며, 모든 모둠원이 발표에 참여해야 한다. 발표가 끝난 뒤에 교사나 다른 모둠의 친구들이 몇 가지 질문을 던질 수도 있다. 질문은 3명까지만 할 수 있다.

6. 우수 모둠을 선정하여 시상하고 소감을 이야기하면서 마무리한다.

교사는 미션을 수행하면서 가장 많은 점수를 획득한 팀과 가장 발표를 잘한 팀을 선정해 시상한다. 학생들에게 소감을 말하거나 적어 보도록 하고 수업을 마무리한다.







경제 네트워크

인터뷰를 통해 아래 질문에 해당하는 친구의 이름을 괄호 안에 적어보세요.

<p>나에게 물건을 빌려준 친구 ()</p>	<p>돈을 지불하고 구매해 본 친구 ()</p>	<p>나와 게임을 해 본 친구 ()</p>	<p>상을 받아 본 친구 ()</p>
<p>선물을 받아 본 친구 ()</p>	<p>저금통에 저금해 본 친구 ()</p>	<p>재래시장에 가 본 친구 ()</p>	<p>나를 보며 웃어준 친구 ()</p>
<p>나를 칭찬해 준 친구 ()</p>	<p>봉사활동을 해 본 친구 ()</p>	<p>은행에 가 본 친구 ()</p>	<p>용돈을 받아 본 친구 ()</p>
<p>경제관련 책을 읽어 본 친구 ()</p>	<p>나와 인사를 해 본 친구 ()</p>	<p>사고 싶은 물건이 있는 친구 ()</p>	<p>나와 같이 밥 먹은 친구 ()</p>

1	2			3	4	
5		6	7			
8						
			9			10
		11				
	12				13	

<가로 문제>

- 1. 사람들이 필요하거나 원하는 것에 비해 쓸 수 있는 자원이 정해져 있는 것
- 3. 학생을 가르치는 사람을 높여 부르는 말
- 6. 그날그날 겪은 일이나 생각을 적은 기록
- 8. 씩씩하고 굳센 기운
- 9. 물건이 지닌 가치를 돈으로 나타낸 것
- 12. 은행에서 예금한 사람에게 돈을 저축하거나 출금 내용을 적어 주는 장부
- 13. 정기적으로 부모님에게 받는 소득

<세로 문제>

- 2. 필요한 물건이나 서비스를 구매하기 위해 돈을 쓰는 것
- 4. 사람들이 생활에 필요한 물건을 만들어 내는 것
- 5. 물건이나 서비스를 구매하고 일정 기간이 지난 다음에 대가를 지불하는 카드
- 7. 기업을 경영하는 사람
- 10. 세배하고 받는 돈
- 11. 물건과 서비스가 거래되는 장소. 예) 재래OO



KDI

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 제공하고, 학교 경제교육 지원, 온·오프라인 경제교육 연수 등 대상별 맞춤형 경제교육을 통해 경제 환경 변화에 대한 각 경제주체의 대응능력 향상에 기여하고 있습니다.

경제정보센터는 정책정보지 발간, 경제정책정보 제공 포털 사이트 운영, 경제교육 연수 및 프로그램 개발, 경제정책과 현안에 대한 여론 조사 및 분석, 중·고교 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.

너와 나의 꿈빛여행