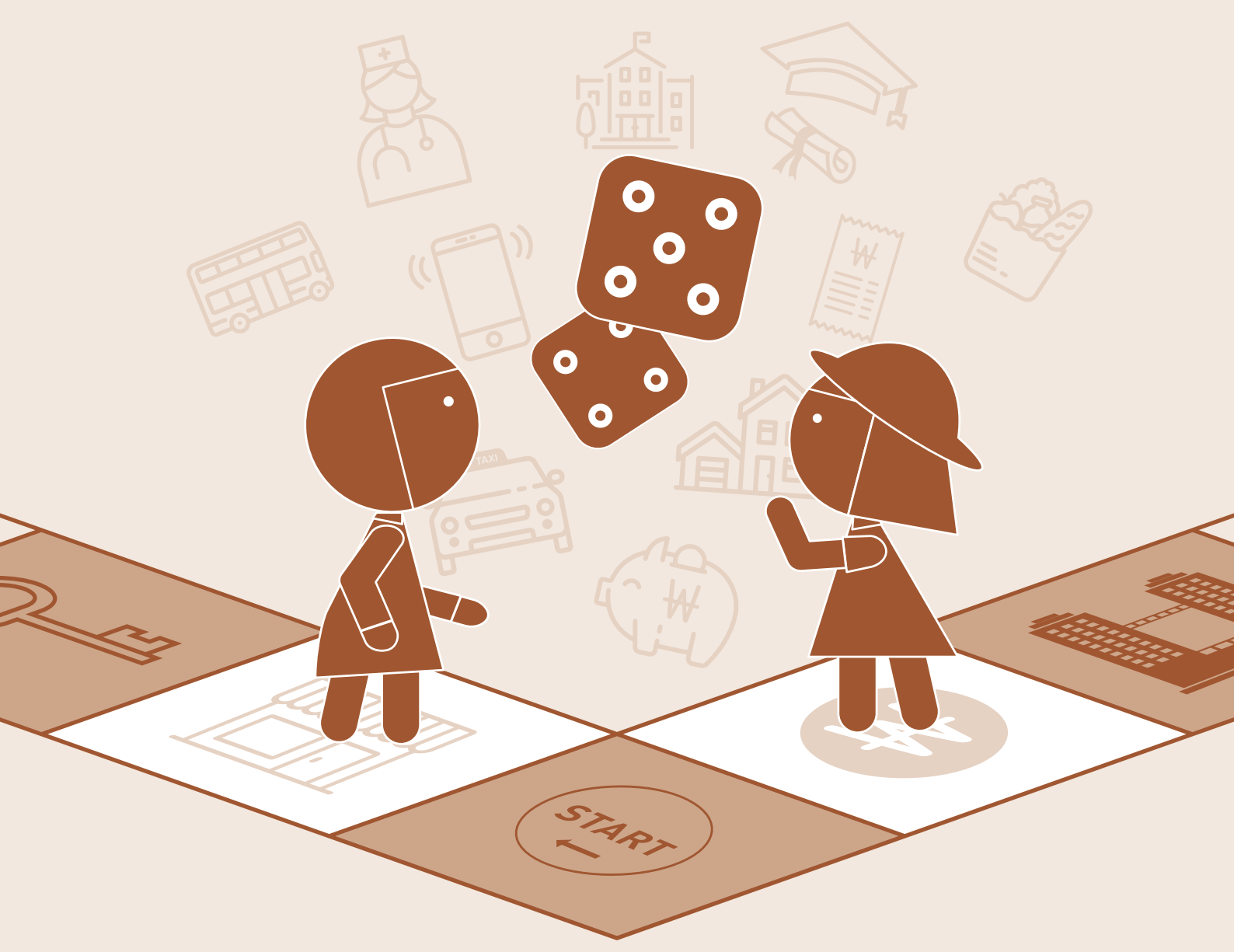


모두의 마을을 부탁해!



프로젝트 개요

 대상 및 수업차수

중학교 1학년 이상(16차시)

 학습 목표

- ① 가계의 수입과 지출 항목을 분석하고 그 특징을 말할 수 있다.
- ② 소비지출과 비소비지출의 차이를 알고 처분가능소득을 계산할 수 있다.
- ③ 경기변동이 경제주체의 의사결정에 미치는 영향을 이해할 수 있다.
- ④ 정책의 중요성 및 목적을 이해하고 다양한 기준을 고려하여 정책을 평가할 수 있다.
- ⑤ 사회 문제를 인식하고 이를 해결할 수 있는 효과적인 정책을 제안할 수 있다.

 프로젝트 개요

정부의 경제정책은 사회 구성원의 의사결정에 큰 영향을 미친다. 따라서 정책을 만들고 시행할 때에는 경제주체 및 사회에 미칠 효과를 충분히 고려한 뒤 신중하게 결정해야 한다. 학생들은 경기변동으로 인해 여섯 가구들이 겪게 될 문제를 파악한 후 이를 해결할 수 있는 정책을 제안하는 프로젝트를 통해 경제정책의 종류, 목적 및 중요성에 대해 학습하게 된다.

시나리오

학생 대표팀은 치열한 예선을 뚫고 청소년 정책 제안 프로젝트 '도전! 모두의 마을' 챔피언스 리그에 참가하게 된다. 학생들은 챔피언스 리그의 우승팀이 되기 위해 총 세 가지의 미션을 수행하게 된다. 첫 번째 미션은 행복마을 여섯 가구의 수입 및 지출 항목을 분석하여 각 가구들이 처한 경제상황을 파악해 보는 것이다. 두 번째 미션에서는 경기변동으로 인해 행복마을 주민들에게 발생한 문제점을 살펴보고, 경제 상황 변화에 맞게 지출을 조정해 본다. 이때 학생들은 개별 가구 단위의 의사결정만으로는 해결하기 어려운 사회적 문제가 있음을 깨닫고 마지막으로 두 번째 미션에서 발견한 문제를 해결할 수 있는 정부정책을 제안하게 된다. 학생들은 정책을 평가하는 다양한 기준을 고려하여 가구의 문제점을 해결할 수 있는 정책에 대해 토의해 본다. 이를 바탕으로 정책의 목적과 내용, 기대효과, 한계점 및 보완점 등을 담은 정책 제안서를 작성하고, 해당 정책을 홍보할 포스터를 만들게 된다. 학생들은 프로젝트 참가자 및 심사위원 앞에서 작성한 정책 제안서와 홍보 포스터를 발표해야 한다.

 학습 개념

- 소득
- 수입과 지출
- 경기변동
- 소비지출과 비소비지출
- 정부의 역할
- 정책 평가 기준
- 경제정책
- 재정정책

□ 단계별 활동 개요

단계	학습 활동	자료 및 준비물
프로젝트 착수	1. 프로젝트를 이해하고 '팀 서약서'를 작성한다.	팀 서약서
	2. '생각열기'를 통해 세계의 다양한 정책에 대해 살펴본다.	생각열기
	3. '영상메시지 1'을 보고 제시되는 정보들에 대해 논의한다.	영상메시지 1
질문 구성	4. '알고 있는 것들'의 MISSION #1을 작성한다.	알고 있는 것들
	5. '우리가 해야 할 일'의 MISSION #1을 작성한다.	우리가 해야 할 일
	6. '알아야 할 것들'의 MISSION #1을 작성한다.	알아야 할 것들
문제 해결 및 학습 활동	7. 가계의 소득과 지출에 대한 '경제 이야기 1'을 읽고 '학습지 1'을 작성하며 지출 항목의 구분 기준에 대해 파악한다.	경제 이야기 1, 학습지 1
	8. 행복마을 주민의 가계부를 보고 '활동자료 1'에 각 가계별 수입 및 지출의 특징에 대해 팀원들과 논의하여 정리한다.	활동자료 1
질문 구성	9. '영상메시지 2'를 보고 제시되는 정보들에 대해 논의한다.	영상메시지 2
	10. '알고 있는 것들'의 MISSION #2를 작성한다.	알고 있는 것들
	11. '우리가 해야 할 일'의 MISSION #2를 작성한다.	우리가 해야 할 일
	12. '알아야 할 것들'의 MISSION #2를 작성한다.	알아야 할 것들
문제 해결 및 학습 활동	13. 최저생계비에 대한 동영상을 시청하고, 건강하고 문화적인 생활을 최저생계비로 유지할 수 있는지 생각해 본다.	최저생계비 영상
	14. 행복마을의 여섯 가구 중 하나를 고르고, '활동자료 2'의 경제상황 변화 및 가구별 최저생계비를 고려하여 선택한 가구의 지출을 조정한다.	활동자료 2
	15. 경기와 가계의 경제활동에 대한 '경제 이야기 2'를 읽고 '학습지 2'를 작성하며 학습한 개념을 적용해 본다.	경제 이야기 2, 학습지 2
	16. 교사가 나눠 준 '변경된 행복마을 주민의 가계부(활동자료 4)'를 받고, '활동자료 2'에서 팀별로 조정했던 지출 내역과 '활동자료 4'의 가계부를 비교하여 '활동자료 3'에 정리한다.	활동자료 3, 활동자료 4
	17. '활동지 1'을 통해 각 가구가 겪고 있는 문제와 관련된 사회문제를 연결해 본다.	활동지 1
질문 구성	18. 마지막 미션을 알리는 '영상메시지 3'을 보고 제시되는 정보들에 대해 논의한다.	영상메시지 3
	19. '알고 있는 것들'의 MISSION #3, '우리가 해야 할 일'의 MISSION #3, '알아야 할 것들'의 MISSION #3을 작성하고 수정·보완하여 완성한다.	알고 있는 것들, 우리가 해야 할 일, 알아야 할 것들
문제 해결 및 학습 활동	20. 정부의 정책과 정책의 평가 기준에 대한 '경제 이야기 3'을 읽고, '학습지 3'을 작성한다.	경제 이야기 3, 학습지 3
	21. 팀별로 담당한 가구의 문제를 해결할 수 있는 정책을 '활동지 2'를 통해 브레인스토밍하고, 정책 평가 기준을 통해 한 가지 정책을 선정한다.	활동지 2
	22. '활동지 3'을 기반으로 정책 제안서를 작성하고 발표자료를 만든다.	활동지 3
	23. 선정한 정책을 홍보할 수 있는 홍보 포스터를 만든다.	전지
발표, 평가 및 학습 정리	24. 발표자료를 완성하여 갤러리워크를 진행한 뒤 최종 발표를 준비한다.	전지, 활동지 3, 포스트잇
	25. 작성한 정책 제안서와 홍보 포스터를 발표한다.	발표 자료
	26. 성취기준과 교사가 나눠준 평가표를 사용하여 발표를 평가한다.	성취기준
	27. 프로젝트에서 등장한 주요 개념들을 점검하며 '마무리하기'를 풀어본다.	마무리하기
	28. 지금까지 훈련한 21세기 역량과 프로젝트 진행 과정에 대해 학생들과 성찰한다.	-
	29. '지금까지 우리는'를 작성하고 내용을 공유한다.	지금까지 우리는

□ 1·2차시

차시별 학습내용	· 1차시: 세계의 다양한 정책 알아보기 · 2차시: 프로젝트 파악하기
학습 목표	· 프로젝트와 문제 상황에 대해 이해할 수 있다. · 필요한 정보와 필요하지 않은 정보를 구분할 수 있다. · 세계의 정책을 살펴보고, 정책을 만든 이유에 대해 설명할 수 있다.

단계	활동	내용	자료
도입	프로젝트 소개 (5')	· 프로젝트에 대해 간략히 소개한다.	-
	팀 서약서 작성 (10')	· 프로젝트를 수행하며 지켜야 할 내용에 대해 팀원과 함께 작성하고, 내용에 동의하면 돌아가면서 서명하도록 지도한다.	팀 서약서
전개	생각열기 (30')	· 제시된 정책의 이름, 정책과 관련된 그림을 살펴본다. · 팀별로 논의할 정책을 하나씩 지정해주고, 정책의 내용과 목적이 무엇인지 팀 내에서 이야기를 나누도록 지도한다. · 팀 내에서 나눈 이야기를 학급 전체에서 공유하도록 한 뒤, 학생들의 발표를 듣고 각 정책에 대해 부연 설명한다.	생각열기
	영상메시지 1 제시 (10')	· ‘영상메시지 1’을 학생들에게 제시한다. · 영상메시지의 내용을 학급 단위로 짧게 논의한다.	영상메시지 1
	알고 있는 것들 (10')	· ‘영상메시지 1’을 보고, MISSION #1에 알고 있는 정보들이 무엇인지 팀별로 작성한다. · 작성한 알고 있는 것들 목록을 학급 단위로 공유한다.	알고 있는 것들
	우리가 해야 할 일 (10')	· 프로젝트의 최종 미션을 학급 전체가 함께 읽은 뒤, 현재 부여 받은 미션이 무엇인지 팀별로 작성하고 학급 단위로 공유한다.	우리가 해야 할 일
	알아야 할 것들 (10')	· 프로젝트를 잘 수행하기 위해 어떤 정보를 알아야 할지 MISSION #1에 팀별로 작성하게 한다. · 작성한 알아야 할 것들 목록을 학급 단위로 공유한다.	알아야 할 것들
정리	수업정리 (5')	· 다음 차시에 학습할 내용을 예고하고 수업을 마무리한다.	-

□ 프로젝트 착수

1. 프로젝트를 이해하고 ‘팀 서약서’를 작성한다.

학생들을 여섯 팀으로 편성하고, 프로젝트 수업의 주제와 진행 과정에 대해 설명한다. 프로젝트가 대부분 팀 활동으로 이루어지기 때문에, 활동에의 적극적 참여를 유도하고 책임감을 부여할 수 있도록 ‘팀 서약서’를 작성하게 한다. 팀원들끼리 합의하여 팀에서 지켜야 할 규칙을 정해 ‘팀 서약서’에 적고, 모든 팀원들이 동의할 경우 서약서에 서명하도록 지도한다. 팀 활동 과정에서 갈등이 발생할 경우 가능한 한 학생들 스스로 ‘팀 서약서’에 적은 내용을 바탕으로 문제를 해결하도록 한다.

2. ‘생각열기’를 통해 세계의 다양한 정책에 대해 살펴본다.

프로젝트를 본격적으로 시작하기에 앞서 정책에 대한 흥미유발과 이해를 돕기 위해 생각열기 활동을 진행한다. 팀별로 이야기를 나눌 정책을 하나씩 지정해주고 정책의 내용과 정책을 만든 이유가 무엇인지 팀 내에서 추측해 보도록 한다. 정책의 이름과 그림을 통해 정책의 내용을 추측하도록 지도한다.

또한 평소 학교에서 해결하고 싶었던 문제들을 떠올리도록 하여 정책의 범위를 학교로 좁혀 프로젝트를 쉽게 접근할 수 있도록 한다. 학교의 문제점을 찾고 이를 해결할 수 있는 방안을 논의해 보도록 하여 앞으로 진행될 프로젝트에서 이와 유사한 활동이 이루어질 것임을 예고할 수 있다.

<참고자료>

정책명	내용	제정 이유
그린맨 플러스 카드	일명 ‘초록불 시간 늘리기’ 제도. 그린맨 플러스 카드를 신호등 단말기에 대면 횡단보도 길이에 따라 최대 13초까지 초록불 시간이 연장되며, 남은 시간도 확인 가능	초록불 신호를 늘려 노약자들(장애인, 노인, 어린이 등)의 교통사고를 방지
녹색교환제도	브라질库里치바 시는 지구에서 가장 환경적인 도시로 유명한데, 녹색교환 제도는 주민들이 재활용 쓰레기를 수거해 시청 등으로 가져가면 재활용 쓰레기 4kg당 1kg의 과일이나 채소로 교환해 주는 제도	저소득층이 채소 등 건강한 식품을 섭취할 수 있도록 하고, 재활용을 독려하기 위해 실시. 뿐만 아니라 소규모 농가로부터 이에 필요한 농작물을 구매해, 잉여 농산품이 낭비되지 않도록 하기 위함.
하모니데이	매년 3월 21일을 기념일로 지정하여 문화적 다양성을 존중하는 행사를 실시. 3월 21일은 UN이 지정한 ‘인종차별 철폐의 날’과 동일	호주는 본토인 외 영국, 뉴질랜드, 중국, 인도, 이탈리아에서 온 이민자가 많아 문화적 다양성을 존중하고 문화적 차이로 발생할 수 있는 사회적 갈등 감소
드라이브 스루 투표	투표소 안까지 차를 타고 들어가 손쉽게 투표할 수 있도록 만든 제도	투표율을 높이기 위해 투표하기 편리한 방식을 고안



프로젝트의 중반 이후부터는 학생들이 행복마을의 여섯 가구 중 한 가구를 맡아 활동을 진행하게 되므로, 가능한 여섯 팀으로 편성하는 것이 좋다. 팀원은 3~4명으로 구성하는 것이 적절하다. 여섯 팀으로 편성하기 어렵다면, ‘활동자료 2’를 제시할 때 여섯 가구 중 일부 가구만을 골라 진행해도 무방하다.



‘생각열기’ 활동을 통해 학생들이 이 정책의 필요성과 목적을 자연스럽게 이해할 수 있도록 한다.

□ 질문 구성

3. '영상메시지 1'을 보고 제시되는 정보들에 대해 논의한다.

모든 학생들이 함께 볼 수 있도록 영상을 화면에 띄운다. 영상메시지에는 프로젝트의 주요 주제와 최종 결과물에 대한 내용이 담겨있으므로 학생들이 영상에 담긴 정보들을 숙지할 수 있도록 해야 한다. 영상에서 놓친 부분들은 학생용 워크북 '영상메시지 1'에서 확인할 수 있다.

영상메시지 1 개요

- 학생들은 예선을 통과하여 '도전! 모두의 마을' 챔피언스 리그에 참가함.
- '도전! 모두의 마을' 챔피언스 리그의 최종 우승을 위해서는 세 가지 미션을 완수해야 함.
- 학생들은 최종적으로 행복마을 여섯 가구가 겪는 문제점을 파악하고, 이를 해결할 수 있는 정책을 제안하고 정책 홍보 포스터를 만들어 발표해야 함.
- 첫 번째 미션은 행복마을 주민의 가게부를 받아 수입과 지출의 특징을 분석하는 것임.

4. '알고 있는 것들'의 MISSION #1을 작성한다.

학생들은 제시된 문제에 대해 현재 시점에서 알고 있는 정보가 무엇인지 가늠할 수 있어야 한다. 팀별로 '알고 있는 것들' 목록을 작성할 시간을 주고, 학급 단위에서 공유하여 작성한 '알고 있는 것들'을 자유롭게 말하도록 한다. 교사는 이를 칠판이나 파워포인트를 이용해 학생들이 찾아낸 정보를 하나의 목록으로 정리하면서 학급 전체 활동으로도 진행할 수 있다.

교사는 학생들에게 '영상메시지 1'에 포함된 모든 정보를 주의 깊게 검토하라고 한다. '알고 있는 것들'의 목록을 작성할 때에 추측을 배제하고 제시된 정보에만 초점을 맞추도록 지도해야 하며, 되도록 완성된 문장으로 정보를 정리하도록 한다. 학생들은 현재 제시된 정보들이 문제를 해결하기에 부족하고 추가적으로 더 많은 정보가 필요하다고 생각할 것이다. '알고 있는 것들'의 목록은 다음과 같이 작성될 수 있다.

'알고 있는 것들' MISSION #1 목록의 예

- 우리는 치열한 예선을 통과했다.
- 우리는 '도전! 모두의 마을' 챔피언스 리그에 참가했다.
- 첫 번째 미션은 가게부를 분석하는 것이다.
- 정부정책은 사회의 문제점을 해결하기 위한 노력이다.
- 가게들은 서로 다른 상황에 놓여있다.

현 시점의 목록에는 학생들이 제시하는 정보 중에서 중요도가 떨어지는 것들이 포함될 수 있다. 학생들은 프로젝트가 더 진행된 이후에 어떤 정보가 프로젝트 해결을 위해 필요하고, 필요하지 않은지에 대해 스스로 생각해 보게 된다.



'알고 있는 것들' 목록에서 어떤 정보가 주어진 문제를 해결하는데 직접적으로 도움이 되는지 짚어주는 것이 필요하다. 만약 학생들이 프로젝트의 핵심과 관계 없는 질문을 많이 할 경우 프로젝트의 목적이 무엇인지 다시 한번 상기시켜 주어야 한다.

5. ‘우리가 해야 할 일’의 MISSION #1을 작성한다.

학생들이 프로젝트의 내용을 이해했다고 판단되면, ‘우리가 해야 할 일’의 MISSION #1을 작성하도록 한다. 사전에 제시된 최종 목표를 다함께 읽고, 최종목표를 이루기 위해 현재 달성해야 하는 미션이 무엇인지 팀별로 적어본다.

※ MISSION #1 예시

· 여섯 가구의 가계부를 분석하고 특징 찾아내기

첫 번째 미션은 보통 위와 같이 작성될 것이다. 이 시점에서 미션은 불명확한 형태로 작성되어도 좋다. 미션에 경제용어를 포함할 필요는 없으며, 학생들이 용어를 정확하게 이해하고 사용한 것이 아니어도 무방하다. 본 활동 역시 ‘알고 있는 것들’과 마찬가지로 팀별로 첫 번째 미션을 작성해 본 뒤 학급 단위로 함께 공유하는 것이 좋다.

6. ‘알아야 할 것들’의 MISSION #1을 작성한다.

다음 단계는 첫 번째 미션을 성공적으로 수행하기 위해 알아야 하는 정보들을 확인하는 것이다. 이를 위해 ‘영상메시지 1’에서 제공된 정보에 집중하도록 하여 ‘알아야 할 것들’ 목록을 작성하도록 지도한다. 만약 학생들이 목록을 작성하는 과정에서 핵심 정보를 언급하지 못한다면, 교사가 직접 학생들에게 질문하여 필수적인 정보들을 추가하도록 유도하는 것이 좋다.

‘알아야 할 것들’ MISSION #1 목록의 예

- 가계부의 항목에는 무엇이 있을까?
- 가계부를 어떤 방식으로 분석해야 할까?
- 각 가구의 구성원은 몇 명일까?
- 여섯 가구의 소비 패턴은 어떻게 될까?
- 여섯 가구는 얼마나 벌까?

이 단계에서 학생들이 문제 해결을 위해 반드시 알아야 할 필요가 없는 항목을 언급할 수도 있으나 그대로 두는 것이 좋다. 프로젝트가 더 진행된 이후 학생들은 ‘알고 있는 것들’ 목록과 ‘알아야 할 것들’ 목록을 다시 작성하기 때문이다. 프로젝트 기반 학습의 핵심은 주어진 문제를 성공적으로 해결하기 위해 반드시 알아야 하는 정보와 알 필요가 없는 정보를 구분하는 것이다. 따라서 학생들 스스로 중요하지 않은 정보들을 확인하는 것도 중요하다. 본 활동도 팀별로 ‘알아야 할 것들’ 목록을 작성한 뒤 학급 단위로 공유하는 것이 좋다.



최종목표: 개인의 노력으로 극복하기 어려운 문제들을 어떻게 해결할 수 있을까?

□ 3·4차시

차시별 학습내용	· 3차시: 소득, 지출, 비소비지출 개념 학습하기 · 4차시: 행복마을 여섯 가구의 가계부 분석하기
학습 목표	· 가계의 수입과 지출의 의미에 대해 이해할 수 있다. · 소비지출과 비소비지출을 구분할 수 있다. · 가계부 분석을 통해 가구별 수입과 지출의 특징에 대해 파악할 수 있다.

단계	활동	내용	자료
도입	전시 복습 (5')	· 전시에 학습한 내용을 간단히 언급한다. · 프로젝트의 전체적인 흐름을 잡아준다.	-
	경제 이야기 1 텍스트 및 영상 제시 (20')	· 개별적으로 '경제 이야기 1'을 읽도록 한다. · '경제 이야기 1' 영상을 제공한다. · 소득, 지출, 비소비지출에 대해 명료화 수업을 진행한다.	경제 이야기 1
전개	학습지 1 검토 (20')	· '경제 이야기 1'에서 학습한 개념들을 잘 이해하고 있는지 확인하기 위해 개별적으로 '학습지 1'을 풀도록 한다. · '학습지 1'의 지출 항목 구분에 따라 행복마을 주민들이 가계부를 작성하였다는 점을 언급 해주며 주의 깊게 보도록 한다. · 학급 단위로 '학습지 1'을 점검한다.	학습지 1
	활동자료 1 제시 (30')	· 행복마을 주민에 대해 짧게 소개하고 활동에 대해 설명한다. · 행복마을 6가구의 가계부를 전부 분석해야 하므로 충분한 시간을 주되, 시간을 지나치게 초과하는 경우 답을 일부 공유해 준다. · '활동자료 1'을 작성하며 행복마을 여섯 가구의 가계부를 분석한다.	활동자료 1
	활동자료 1 발표 (10')	· 학생들이 분석한 결과를 학급 단위로 공유한다. · 학생들의 발표를 듣고 피드백을 준다.	알고 있는 것들
정리	수업정리 (5')	· 다음 차시에 학습할 내용을 예고하고 수업을 마무리한다.	-

□ 문제 해결 및 학습 활동

7. 가계의 소득과 지출에 대한 ‘경제 이야기 1’을 읽고 ‘학습지 1’을 작성하며 지출 항목의 구분 기준에 대해 파악한다.

학생들은 행복마을 주민들의 가계부를 어떻게 분석해야 할지 관심을 갖게 된다. 이때 문제 해결에 필요한 경제개념들을 명료화 수업을 통해 제공한다. 학생들은 가계의 소득과 지출에 대해 개별적으로 읽고 학습한다. 학생들에게 ‘경제 이야기 1’을 읽을 수 있도록 충분한 시간을 준 뒤, ‘경제 이야기 1’ 영상을 보여주고 개념 이해를 돕는다.

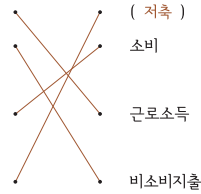
프로젝트 기반 학습에서 명료화 수업은 학생들이 문제를 해결하기 위해 더 많은 정보가 필요하다고 느낄 때 진행된다. 또한 텍스트나 영상을 통해서도 여전히 이해하기 어려운 개념이 있거나 오개념이 형성될 수 있으므로 이를 바로 잡아 주기 위해 명료화 수업을 진행한다. 명료화 수업은 15분 정도로 진행하는 것이 좋다.

‘경제 이야기 1’에서 학습한 개념을 ‘학습지 1’을 작성하며 적용해 본다.

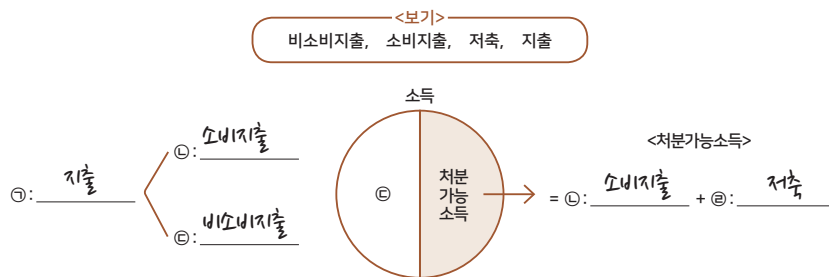
Q 다음은 유명한 씨의 일과를 적은 내용입니다. 유명한 씨가 하루를 보내면서 어떤 경제활동을 했는지 짝지어보고, () 안에 알맞은 단어를 적어보세요.

MBS TV 방송국 작가로 일하고 있는 유명한 씨의 급여지급일은 매월 21일입니다.

- ① 21일이 되어 기분 마음으로 통장을 확인해 보니 'MBS TV 급여'로 월급이 들어왔습니다.
- ② 그런데 월급을 자세히 보니 입금된 금액이 근로계약서에 써있던 금액보다 더 적은 것 같아 확인해 보니 소득세와 4대 보험료가 급여에서 공제된 것이었습니다.
- ③ 기대했던 금액보다는 적었지만, 첫 월급의 기쁨을 만끽하며 친구들과 맛있는 음식도 먹고, 예쁜 옷도 사고, 부모님께 드릴 선물도 구입했습니다.
- ④ 이렇게 돈을 쓰고 보니 월급이 얼마 남지는 않았지만, 미래를 준비하기 위해 남은 돈을 은행 계좌



Q 우리는 소비와 지출을 같은 의미로 생각하는 경우가 많습니다. 하지만, 경제 이야기 1에서는 이 둘이 같지 않은 것으로 설명합니다. 소비와 지출의 차이점을 생각해보며 빈칸에 알맞은 단어를 <보기>에서 골라 적어봅시다.



본 문항을 통해 소비보다 지출이 더 넓은 개념이라는 것을 생각해 보도록 한다. 문제를 풀기 어려워하는 경우, 경제 이야기 1에서 힌트를 얻을 수 있다고 말해 준다.

☑ 가계는 주로 어떤 지출을 할까요? 아래의 그림을 통해 가계의 지출이 어떤 항목으로 구분되는지 살펴봅시다.

행복마을 주민들의 가계부에 지출항목이 학생용 워크북 13쪽의 표와 같이 구성되어 있다고 강조하여 어떤 항목으로 구분되는지 자세히 살펴보도록 한다.



학생들이 텍스트를 읽는 것에 익숙하지 않을 수 있으므로 각각 ‘소득’ 부분과 ‘지출’ 부분에서 가장 중요하다고 생각하는 문장 한 가지씩을 골라 표시하도록 하고, 팀 내에서 고른 문장과 그 문장을 고른 이유에 대해 공유하도록 한다.

가계의 소득을 설명할 때 통계청의 소득 페이지(kostat.go.kr/income)를 참고하면 자세한 설명을 볼 수 있다.



본 프로젝트에서 세금·보험료 항목의 보험은 ‘사회보험’을 의미한다. 즉, 민간보험이 아닌 고용보험, 국민건강보험 등을 의미하므로 이는 소비지출이 아닌 비소비지출로 구분된다. 학생들에게도 위와 같은 사실을 언급해 오개념이 형성되지 않도록 한다.



분석할 때 팀 내에서 역할을 배분해도 좋다. 총 여섯 가구이므로, 팀원이 네 명이라면 두 명은 한 가구씩, 남은 두 명은 두 가구씩 분석하도록 할 수 있다. 역할을 배분한 경우 반드시 팀원끼리 공유하도록 하여, 자신이 맡지 않은 부분이라도 팀원의 설명을 통해 분석을 완료할 수 있도록 한다.

학생들이 '활동자료 1'의 작성을 어려워 할 경우, 학생들과 함께 연습해 보는 시간을 갖는 것이 좋다. 여섯 가구 중 하나의 가구를 골라 학급 단위로 예시 활동을 해 본 뒤 팀별로 작성할 시간을 준다.

소비지출과 비소비지출의 구분을 어려워 할 때 '학습지 1'의 두 번째 항목을 참고할 수 있도록 한다. 보통 학생들이 가장 혼란스러워 하는 부분은 주거관련비인데, 주거비를 손쉽게 조정하기는 어려우나 경제적 상황에 따라 변동이 가능하며 주거관련비에 관리비, 가스·전기·수도 요금 등 조절할 수 있는 부분이 포함되어 있다는 것을 한번 더 언급해 준다.

각 가구의 수입과 지출에 영향을 줄 수 있는 상황은 다양하게 제시될 수 있다. 미래에 발생할 문제를 예상해 봄으로써 다음 미션에 대한 흥미를 유발할 수 있다.

총소득(수입)에서 각종 생산비용(임대료, 장비 대여료 등)을 제외한 순(net) 개념의 소득에서 비소비지출을 차감한 것이 처분가능소득이다. 학생들이 혼동할 수 있으므로 지도할 때 유의해야 한다.

8. 행복마을 주민들의 가계부를 보고 '활동자료 1'에 각 가계의 수입 및 지출의 특징에 대해 팀원들과 논의하여 정리한다.

팀별로 '활동자료 1'을 작성한다. '활동자료 1'에는 행복마을 여섯 가구 각각의 특성, 수입과 지출 금액, 지출 항목별 비율 등이 제시되어 있다. 각 가구의 특성과 수입 및 지출 내역을 보고, 그 특징과 앞으로 발생할 수 있는 경제적 사건에 대해 예측해 보도록 한다. 모든 팀이 행복마을 여섯 가구의 가계부를 빠짐없이 분석해야 하며, 학생들 스스로 마무리 지을 수 있도록 충분한 시간을 준다. 정리한 내용을 학급 단위로 공유한다.

<활동자료 1 예시>

가족	처분가능 소득 (만 원)	수입·지출의 특징	소비 관련 지출의 합 (만 원)	수입·지출에 영향을 줄 수 있는 상황
한아름	250	· 판매수입이 큰 편이지만, 생산비용도 지출의 46%를 차지한다.	230	· 초등학교 자녀의 교육비가 늘어날 수 있다. · 해외로부터 파프리카가 수입되면 판매수입금액이 줄어들 수 있다.
단호박	250	· 식료품비가 지출의 22%를 차지하고 있다. · 가게와 관련된 지출(가게 임대료+가게 운영비)이 전체 지출의 22%를 차지하고 있다.	240	· 시장 근처에 대형마트가 입점하는 경우 가게수입이 줄어들 수 있다. · 중학생 자녀의 교육비가 늘어날 수 있다.
나가자	300	· 남편과 아내 모두 일한다. · 직장인으로 급여를 받기 때문에 상대적으로 안정적인 편이다. · 지출에서 가장 높은 비율을 차지하는 것은 주거 관련비와 식료품비이다.	250	· 아이를 출산하게 되면 지출이 늘어날 것이다.
이청춘	210	· 연금 수입이 있다. · 용돈을 받고 있다. · 식료품비가 지출의 25%를 차지하고 있다. · 저축을 하지 않고 있다.	210	· 경비원을 그만 두게 되면 안정적인 수입은 연금뿐이다. · 용돈이 끊길 수 있다. · 70대이기 때문에 보건의료비 지출이 늘어날 수 있다.
정다산	1,050	· 수입이 가장 많다. · 세금·보험료도 많이 낸다. · 대학생 자녀가 2명이어서 자녀교육비가 많다.	950	· 사람들이 아이를 조금 낳게 되면 병원수입이 줄어들 수 있다. · 소비 관련 지출에서 교육비가 큰 비중을 차지한다.
유명한	150	· 1인 가구이다. · 수입이 가장 적다. · 주거 관련비가 지출항목 중 에서 가장 크다.	140	· 계약직이기 때문에 계약 기간이 끝나면 직장을 잃을 수 있다.

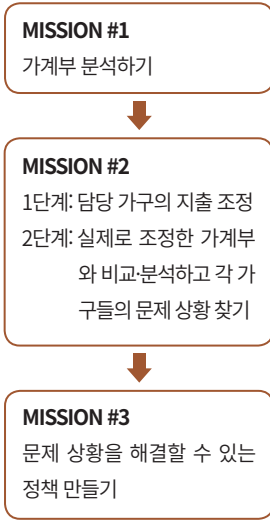
※ 처분가능소득 = 총소득(수입) - 생산비용 - 비소비지출

□ 5·6차시

차시별 학습내용	· 5차시: 최저생계비 개념 학습하기 · 6차시: 경제상황 변화에 맞게 지출 조정하기
학습 목표	· 최저생계비에 대해 이해할 수 있다. · 경기변동이 경제주체에게 미치는 영향에 대해 파악할 수 있다.

단계	활동	내용	자료
도입	전시 복습 (5')	· 전시에 학습한 내용을 간단히 언급한다. · 프로젝트의 전체적인 흐름을 잡아준다.	-
	영상메시지 2 제시 (10')	· '영상메시지 2'를 학생들에게 제시하고, 영상메시지의 내용을 학급 단위로 짧게 논의한다. · MISSION #1에서 작성했던 '알아야 할 것'들 목록을 점검한다.	영상메시지 2
전개	알고 있는 것들 (5')	· '영상메시지 2'를 보고, MISSION #2에 알고 있는 정보들이 무엇인지 팀별로 작성한다. · 작성한 '알고 있는 것'들 목록을 학급 단위로 공유한다.	알고 있는 것들
	우리가 해야 할 일 (5')	· 현재 부여 받은 미션이 무엇인지 팀별로 작성하고 학급 단위로 공유한다.	우리가 해야 할 일
	알아야 할 것들 (5')	· 프로젝트를 잘 수행하기 위해 어떤 정보를 알아야 할지 MISSION #2에 팀별로 작성한다. · 작성한 '알아야 할 것'들 목록을 학급 단위로 공유한다.	알아야 할 것들
	최저생계비 영상 시청하기, 의견 나누기 (10')	· 제공된 최저생계비 영상을 시청한다. · 학급 단위로 최저생계비에 대해 논의한다.	최저생계비 영상
	담당 가구 정하기 (5')	· 경기변동 상황을 알리고, 팀별로 행복마을의 여섯 가구 중 어떤 가구를 맡을 것인지 정한다.	활동자료 2
	활동자료 2 제공 (20')	· 경기변동 상황을 파악하고, 가구별 최저생계비를 고려하여 지출을 조정한다. · 팀별로 '활동자료 2'를 발표한다.	활동자료 2
	경제 이야기 2 텍스트 및 영상 제시 (10')	· 개별적으로 '경제 이야기 2'를 읽도록 한다. · '경제 이야기 2' 영상을 제공한다. · 경기와 경기변동에 대해 명료화 수업을 진행한다.	경제 이야기 2
	학습지 2 검토 (10')	· '경제 이야기 2'에서 학습한 개념들을 확인해보기 위해 개별적으로 '학습지 2'를 풀도록 한다. · 학급 단위로 '학습지 2'를 점검한다.	학습지 2
정리	수업정리 (5')	· 다음 차시에 학습할 내용을 예고하고 수업을 마무리한다.	-

<학습흐름도>



‘알고 있는 것들’ 목록을 MISSION #2에 추가하기 전, MISSION #1에서 작성했던 ‘알아야 할 것들’ 목록을 먼저 점검해야 한다.

‘알고 있는 것들’ 목록에서 어떤 정보가 주어진 문제를 해결하는데 직접적으로 도움이 되는지 짚어주는 것이 필요하다. 만약 학생들이 프로젝트의 핵심과 관계 없는 질문을 많이 할 경우 프로젝트의 목적이 무엇인지 다시 한번 상기시켜 주어야 한다.

□ 질문 구성

9. ‘영상메시지 2’를 보고 제시되는 정보들에 대해 논의한다.

모든 학생들이 함께 볼 수 있도록 영상을 화면에 띄운다. 영상메시지에는 현재 미션, 새로운 정보 등이 담겨있으므로 학생들이 영상에 담긴 내용들을 숙지할 수 있도록 해야 한다. 학생용 워크북 ‘영상메시지 2’에도 내용이 제공되어 있어 영상에서 놓친 부분들을 글로 확인할 수 있다.

영상메시지 2 개요

- 두 번째 미션부터는 한 팀당 하나의 가구를 선택해 미션을 수행하게 됨.
- 두 번째 미션은 총 두 단계로 이루어져 있음.
- 1단계는 경제상황 변동으로 각 가구가 처한 상황에 맞게 지출을 조정해 보는 것
- 이때 최저생계비를 기준으로 하여 지출을 조정해 볼 것
- 2단계는 실제로 각 가구가 지출을 조정된 결과를 받아 첫 번째 단계에서 조정했던 가계부와 비교해 보고, 각 가구가 직면한 문제점을 파악해야 함.
- 찾아낸 문제상황들은 다음 미션인 정책 제안과 연결됨.

‘알고 있는 것들’ 목록 활동으로 넘어가기 전, ‘알아야 할 것들’의 MISSION #1에 적었던 목록을 검토한다. 지금까지 주어진 정보를 통해 ‘알아야 할 것들’에서 ‘알고 있는 것들’로 바뀐 정보가 있는지 학급 단위로 검토한다. 그런 정보들이 있다면 네모칸(□)에 체크표시를 하고 넘어가도록 한다.

10. ‘알고 있는 것들’의 MISSION #2를 작성한다.

학생들은 제시된 문제에 대해 현재 시점에서 알고 있는 정보가 무엇인지 가늠할 수 있어야 한다. 팀별로 ‘알고 있는 것들’ 목록을 작성할 시간을 주고, 학급 단위에서 공유하여 작성한 ‘알고 있는 것들’을 자유롭게 말하도록 한다. 교사는 이를 칠판이나 파워포인트를 이용해 학생들이 찾아낸 정보를 하나의 목록으로 정리하면서 학급 전체 활동으로도 진행할 수 있다.

교사는 학생들에게 ‘영상메시지 2’에 포함된 모든 정보를 주의 깊게 검토하라고 한다. ‘알고 있는 것들’의 목록을 작성할 때에 추측을 배제하고 제시된 정보에만 초점을 맞추도록 지도해야 하며, 되도록 완성된 문장으로 정보를 정리하도록 한다. 학생들은 여전히 현재 제시된 정보들이 문제를 해결하기에 부족하고 추가적으로 더 많은 정보가 필요하다고 생각할 것이다. ‘알고 있는 것들’의 목록은 다음과 같이 작성될 수 있다.

- 행복마을의 경제상황이 변했다.
- 두 번째 미션부터는 팀당 하나의 가게를 선택하게 된다.
- 두 번째 미션은 두 단계로 이루어져 있다.
- 첫 번째 단계에서는 지출을 조정한다.
- 지출을 조정할 때 최저생계비를 고려해야 한다.
- 두 번째 단계에서는 각 가구가 실제로 변경한 지출항목을 받아보고 비교·분석해야 한다.

현 시점의 목록에는 학생들이 제시하는 정보 중에서 중요도가 떨어지는 것들이 포함될 수 있다. 학생들은 프로젝트가 더 진행된 이후에 어떤 정보가 프로젝트 해결을 위해 필요한지, 필요하지 않은지에 대해 스스로 생각해 보게 된다.

11. ‘우리가 해야 할 일’의 MISSION #2을 작성한다.

학생들이 ‘영상메시지 2’의 내용을 충분히 이해했다고 판단되면, ‘우리가 해야 할 일’의 MISSION #2를 작성하도록 한다. 사전에 제시된 최종목표를 다시 언급하고, 최종목표를 이루기 위해 현재 달성해야 하는 미션이 무엇인지 팀별로 적어보게 한다.

※ MISSION #2

- 경제상황 변화에 맞게 지출을 조정하고 문제점 파악하기

미션은 보통 위와 같이 작성될 것이다. 이 시점에서 미션은 불명확한 형태로 작성되어도 좋다. 미션에 경제용어를 포함할 필요는 없으며, 학생들이 용어를 정확하게 이해하고 사용한 것이 아니어도 무방하다. 프로젝트가 진행됨에 따라 학습 내용이 추가되고 새로운 상황이 전개되면서 학생들의 이해도 높아질 것이다. 본 활동 역시 ‘알고 있는 것들’과 마찬가지로 팀별로 두 번째 미션을 작성해 본 뒤 학급 단위로 함께 공유하는 것이 좋다.

12. ‘알아야 할 것들’의 MISSION #2를 작성한다.

문제를 해결하기 위한 다음 단계는 두 번째 미션을 성공적으로 수행하기 위해 알아야 하는 정보들을 확인하는 것이다. 이를 위해 ‘영상메시지 2’에서 제공된 정보에 집중하도록 하여 ‘알아야 할 것들’ 목록을 작성하도록 지도한다. 만약 학생들이 목록을 작성하는 과정에서 핵심 정보를 언급하지 못한다면, 교사가 직접 학생들에게 질문하여 필수적인 정보들을 추가하도록 유도하는 것이 좋다.

- 최저생계비는 얼마일까?
- 왜 최저생계비를 고려해야 할까?
- 행복마을에 어떤 경제상황 변화가 나타났을까?
- 우리 팀에서 조정한 지출과 행복마을 사람들이 조정한 지출은 어떻게 다를까?
- 경제상황 변화가 행복마을 주민들에게 어떤 영향을 미칠까?

이 단계에서 학생들이 문제 해결을 위해 반드시 알아야 할 필요가 없는 항목을 언급할 수도 있으나 그대로 두는 것이 좋다. 프로젝트가 더 진행된 이후 학생들은 ‘알고 있는 것들’ 목록과 ‘알아야 할 것들’ 목록을 다시 작성하기 때문이다. 프로젝트 기반 학습의 핵심은 주어진 문제를 성공적으로 해결하기 위해 반드시 알아야 하는 정보와 알 필요가 없는 정보를 구분하는 것이다. 따라서 학생들 스스로 중요하지 않은 정보들을 확인하는 것도 중요하다. 본 활동도 앞서와 마찬가지로 팀별로 ‘알아야 할 것들’ 목록을 작성한 뒤 학급 단위로 공유하는 것이 좋다.



최저생계비는 정부에서 제공하는 복지혜택의 기준이 된다는 점을 언급해 준다.



최저생계비에 대한 질문들을 별도의 활동지로 구성해 먼저 팀별로 논의할 시간을 준 뒤 학급 단위로 진행해도 좋다.

□ 문제 해결 및 학습 활동

13. 최저생계비에 대한 동영상 시청하고, 건강하고 문화적인 생활을 최저생계비로 유지할 수 있을지 생각해 본다.

학생들은 이후의 활동에서 최저생계비를 고려하여 행복마을 주민의 지출을 조정하게 된다. 제공된 최저생계비 영상을 학생들이 시청하도록 한다. 영상을 시청한 후 최저생계비에 대해 논의할 수 있는 다양한 질문들을 던져 학급 단위에서 자유롭게 토의를 진행한다. 질문 예시는 다음과 같다.

질문 예시

- 최저생계비는 무엇일까요?
- 정부에서 최저생계비를 정하는 이유는 무엇일까요?
- 최저생계비로 건강하고 문화적인 삶을 누릴 수 있을까요?

[참고] 2015년 7월부터는 최저생계비를 기준으로 적용되던 기존의 기초생활보장제도가 맞춤형 기초생활보장제도로 변경되어, 가구별 상황에 맞춰 필요한 지원을 받을 수 있게 되었다. 기존의 기초생활보장제도는 가구소득이 최저생계비보다 적은 경우에 한해 지원 받을 수 있었다. 그러나 맞춤형 기초생활보장제도는 생계·의료·주거·교육 등으로 영역을 나누고 각기 다른 기준을 적용해, 가구 소득이 최저생계비보다 높더라도 지원 받을 수 있게 되었다. 이때 적용되는 기준은 중위소득이다. 영역별로 지원의 기준이 되는 중위소득이 달라지기 때문에 최저생계비 자체가 중요한 것은 아니다. 그러나 통상적으로 넓은 의미에서 여전히 최저생계비라는 용어를 사용하고 있고, 구체적인 기준은 달라졌으나 의미가 유사하므로 학생들이 최저생계비에 대해 학습할 필요가 있다.

14. 행복마을의 여섯 가구 중 하나를 고르고, ‘활동자료 2’의 경제상황 변화 및 가구별 최저생계비를 고려하여 지출을 조정한다.

팀별로 여섯 가구 중 한 가구를 고르도록 하고, 그 가구를 담당 가구로 지정한다. 앞으로의 미션은 담당 가구를 중심으로 진행될 것이라는 점을 다시 한 번 상기시킨다. 팀별로 ‘활동자료 2’를 작성하며 각 가구의 지출을 조정해 본다.

각 가구의 상황에 따라, 활동을 진행하는 학생들에 따라 결과는 다양하게 나올 수 있다. 따라서 질문에 대한 정답은 없지만, 주어진 상황에서 학생들이 특정 지출항목은 늘리고 줄이는 근거가 무엇인지 설명할 수 있도록 지도한다. 특히 조정이 어려웠던 지출항목에 대해 왜 어려웠는지 그 이유를 생각해 보도록 하는 것이 중요하다.

팀별로 각기 다른 가구를 담당하게 되었기 때문에 활동이 진행되면서 다른 가구의 상황에 대해 파악하기 어려워진다. 따라서 팀별로 ‘활동자료 2’의 정리가 끝나면 학급 단위로 반드시 공유하는 시간을 갖는다. 교사는 학생들에게 추후 진행될 활동을 위해 다른 팀의 발표 내용을 반드시 들어야 하는 중요한 정보임을 강조한다.

학생들이 발표에 어려움을 겪는 경우 다음과 같은 양식을 사용할 수 있다.

발표 양식 예시

- 우리 팀은 () 가족의 지출을 조정해 보았습니다.
- () 가족은 ()라는 경제상황 변화를 경험했습니다.
- 우리 팀은 () 항목과 () 항목의 지출을 조정하기 어려웠습니다.
- 왜냐하면 ()이기 때문입니다.

15. 경기와 가계의 경제활동에 대한 ‘경제 이야기 2’를 읽고 ‘학습지 2’를 작성하며 학습한 개념을 적용해 본다.

학생들은 활동을 통해 경제상황 변화가 각 가구의 소득이나 지출에 영향을 준다는 사실을 알게 되면서, 경기변동이 경제주체에 어떤 영향을 미치는지에 관심을 갖게 될 것이다. 학생들은 경기와 경기변동, 경기변동에 따른 가계의 경제활동에 대해 개별적으로 읽고 학습한다. 학생에게 ‘경제 이야기 2’를 읽을 수 있도록 충분한 시간을 준 뒤, ‘경제 이야기 2’ 영상을 제공하여 개념 이해를 돕는다.

프로젝트 기반 학습에서 명료화 수업은 학생들이 문제를 해결하기 위해 더 많은 정보가 필요하다고 느낄 때 진행된다. 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.



여섯 가구 중 하나를 고를 때 사다리타기·뽑기·가위바위보 등을 활용하면 된다.



최저생계비 기준은 가이드라인이 없는 경우 학생들이 임의로 큰 고민 없이 거의 모든 항목의 지출을 ‘0’으로 만들어 활동을 끝내는 경우를 방지하기 위해서 필요하다. 지출을 조정할 때 ‘활동자료 2’ 좌측의 최저생계비를 고려하도록 다시 한 번 언급하여 지출 조정 활동이 무의미해지지 않도록 주의한다.



경기변동을 설명할 때 ‘한국은행 경제통계시스템(ecos.bok.or.kr)’에서 경제성장률 그래프를 통해 한국의 경기변동에 대해 설명해 주는 것도 좋다.
(100대 지표 → 경제성장률)

명료화 수업이 끝난 후 '경제 이야기 2'에서 학습한 개념을 '학습지 2'를 작성하며 적용해 본다.



용어를 찾는 것에서 그치지 않고, 정확한 의미를 이해하고 있고 해당용어를 설명할 수 있는지 확인한다.

Q 다음은 변화하는 경기상황에 따른 경제주체의 경제활동에 대해 학생들이 추론한 내용입니다. 잘못된 추론을 하고 있는 학생을 고르면?

- ① 강선- 경기가 회복되는 시기에는 가계의 소득이 늘어나면서 소비도 증가할 거야.
- ② 선혜- 경제활동이 활발한 호황기에는 소비를 증가시키기보다는 경기 불황을 대비해 저축을 늘릴 거야.
- ③ 영인- 후퇴기에는 물건들이 잘 안팔리게 되고, 판매량이 줄면서 기업들은 고용을 줄이게 될 거야.
- ④ 지은- 침체가 지속되면 실업자가 많아지고 가계의 소비활동은 줄어들 거야.

Q 아래의 퍼즐에서 지금까지 배웠던 경제용어를 찾아보고, 의미에 대해 친구들과 이야기해 봅시다.

경	후	호	빵	맨	매
기	하	황	바	독	방
도	수	기	도	경	탄
토	소	비	기	차	치
리	바	변	지	조	소
본	동	사	자	출	득

□ 7·8차시

차시별 학습내용	<ul style="list-style-type: none"> · 7차시: 행복마을 주민들이 직면한 문제점 찾기 · 8차시: 정부의 정책, 경제정책, 정책 평가 기준에 대해 학습하기
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> · 정책이 사회에 미치는 영향에 대해 이해할 수 있다. · 경제 상황에 따라 어떤 경제정책이 필요한지 설명할 수 있다. · 정책 평가 기준에 따라 정책을 평가할 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	활동자료 3 제공 (30')	<ul style="list-style-type: none"> · 팀별로 '활동자료 4'를 받고 '활동자료 3'에 팀별로 조정한 가계부와 실제 가계부를 비교·분석한 내용을 정리한다(20'). · 팀별로 '활동자료 3'을 발표한다(10'). 	활동자료 3, 활동자료 4
	활동지 1 제공 (5')	<ul style="list-style-type: none"> · 가구별로 겪을 수 있는 어려움을 사회 문제와 연결한다. 	활동지 1
	영상메시지 3 제시 (5')	<ul style="list-style-type: none"> · 마지막 미션을 알리는 '영상메시지 3'을 학생들에게 제시하고, 영상메시지의 내용을 학급 단위로 짧게 논의한다. · MISSION #2에서 작성했던 '알아야 할 것'들 목록을 점검한다. 	영상메시지 3
	'알고 있는 것들' 목록 완성하기 (5')	<ul style="list-style-type: none"> · '영상메시지 3'을 보고, MISSION #3에 알고 있는 정보들이 무엇인지 팀별로 작성한다. · 작성한 '알고 있는 것'들 목록을 학급 단위로 공유하고 완성한다. 	알고 있는 것들
	우리가 해야 할 일 (5')	<ul style="list-style-type: none"> · 현재 부여 받은 미션이 무엇인지 팀별로 작성하고 학급 단위로 공유하며 최종적으로 확인한다. 	우리가 해야 할 일
	'알아야 할 것들' 목록 완성하기 (5')	<ul style="list-style-type: none"> · 프로젝트를 잘 수행하기 위해 어떤 정보를 알아야 할지 MISSION #3에 팀별로 작성하게 한다. · 작성한 '알아야 할 것'들 목록을 학급 단위로 공유하고 완성한다. 	알아야 할 것들
	경제 이야기 3 텍스트 및 영상 제시 (15')	<ul style="list-style-type: none"> · 개별적으로 '경제 이야기 3'을 읽도록 한다. · '경제 이야기 3' 영상을 제공한다. · 정책과 경제정책, 정책의 평가 기준에 대해 명료화 수업을 진행한다. 	경제 이야기 3
	학습지 3 검토 (10')	<ul style="list-style-type: none"> · '경제 이야기 3'에서 학습한 개념들을 확인해보기 위해 개별적으로 '학습지 3'을 풀도록 한다. · 학급 단위로 '학습지 3'을 점검한다. 	학습지 3
	정리	수업정리 (5')	<ul style="list-style-type: none"> · 다음 차시에 학습할 내용을 예고하고 수업을 마무리한다.



수업 도입부의 전시 복습에서 팀별로 행복마을의 여섯 가구 중 어떤 가구를 담당했었는지를 반드시 상기시켜 준다.

학생들에게 '활동자료 4'의 가계부는 행복마을 주민이 경제상황 변화에 맞게 실제로 조정한 가계부라고 말해준다.

'활동자료 4'를 팀별 학생 수에 맞게 출력해 나누어 주고 '활동자료 3'의 우측 표(점선 테두리 부분)에 풀로 붙이도록 하면 좋다.



학생들이 다른 팀의 발표에 집중하도록 교재 27p의 인물 옆 빈 공간에 가구별로 어떤 문제가 있는지 간단하게 메모하도록 하고, 각 팀의 발표가 끝날 때마다 학생들에게 질문하여 발표 내용을 정확히 이해하고 있는지 볼 수 있다.

16. 교사가 나눠준 '변경된 행복마을 주민의 가계부(활동자료 4)'를 받고, '활동자료 2'에서 팀별로 조정했던 지출 내역과 '활동자료 4'의 가계부를 비교하여 '활동자료 3'에 정리한다.

학생들에게 '변경된 행복마을 주민의 가계부(활동자료 4)'를 나눠준다. 팀별로 담당 가구에 해당하는 주민의 가계부만 잘라서 나눠준다. 아래와 같이 '활동자료 3'의 좌측 표에는 '활동자료 2'에서 학생들이 팀별로 <수정한 가계부>를 적고 우측 표에는 '활동자료 4'의 실제 가계부를 적는다. '활동자료 4'는 다음 페이지에 있다.

활동자료 3

()의 가계부

🔍 경기변동으로 () 가계의 수입과 지출은 어떻게 바뀌었는지 분석해 볼까요?

단위: 만 원		단위: 만 원	
수입	지출	수입	지출
	식료품비		식료품비
	보건의료비		보건의료비
	주거 관련비		주거 관련비
	세금·보험료		세금·보험료
	교통·통신·오락비		교통·통신·오락비
	저축		저축
	기타소비		기타소비

'활동자료 2'의 팀별로 수정한 가계부 적기

'활동자료 4'의 실제 가계부 적기

두 가계부를 비교하고, 특히 담당 가구가 '활동자료 4'의 가계부대로 지출할 경우 어떤 어려움을 겪을 수 있을지 예상해 보도록 한다. 다양한 어려움이 발생할 수 있으나 예상되는 내용은 다음과 같다.


<활동자료 3 예시>

가족	예상되는 어려움
한아름	· 씨앗 가격이 올라 생산비용이 늘었다. · 파프리카 수입이 늘어날 경우 소득이 더 적어질 수 있다.
단호박	· 대형마트 입점으로 재래시장을 찾는 손님들이 줄면서 가게수입이 줄었다. · 지금도 중학교 자녀의 교육비를 줄일 수 없는 상황에서 가게수입이 더 줄어들게 되면 생활이 어려워질 것 같다.
나가자	· 나가자 씨의 월급이 고정된 상태에서, 아내가 딸의 출산으로 직장까지 그만두게 되어 소득이 크게 줄었고, 살기 위해 필요한 다른 지출 항목을 크게 줄여 생활이 어렵다.
이청춘	· 경비원 해고로 수입이 크게 줄어 기초 생활을 유지하기 어렵다. · 앞으로 병원비 지출이 더 늘어나면 생활비는 더욱 부족해질 것이다.
정다산	· 기본적인 생활을 유지할 수는 있지만, 수입이 크게 줄었고 대학생 자녀 때문에 교육비를 줄일 수 없다.
유명한	· 실업급여를 받는 기간이 끝나면 더 큰 어려움에 빠질 것이다.

팀별로 담당 가구가 다르기 때문에 '활동자료 3'의 작성을 마친 뒤 학급 단위로 공유하는 시간이 반드시 필요하다. 다음 활동을 위해 다른 팀의 발표를 경청하는 것이 중요하다는 점을 강조한다.

단위: 만 원


한아름 씨 가족



수입		지출	
판매수입	450	생산비용	250
		자녀 교육비	10
		식료품비	70
		보건의료비	10
		주거 관련비	50
		세금·보험료	10
		교통·통신·오락비	20
		저축	0
		기타 소비	30

단위: 만 원


이청춘 씨 가족



수입		지출	
연금	80	부부 교육비	0
용돈	20	식료품비	30
		보건의료비	20
		주거 관련비	20
		세금·보험료	7
		교통·통신·오락비	6
		저축	10
		기타 소비	7

단위: 만 원


단호박 씨 가족



수입		지출	
가게수입	290	가게 임대료	50
		가게 운영비	30
		자녀 교육비	50
		식료품비	70
		보건의료비	10
		주거 관련비	50
		세금·보험료	10
		교통·통신·오락비	10
		저축	0
		기타 소비	10

단위: 만 원


정다산 씨 가족



수입		지출	
병원수입	1,400	병원유지비	400
		병원장비 대여료	150
		자녀 교육비	200
		식료품비	100
		보건의료비	40
		주거 관련비	90
		세금·보험료	300
		교통·통신·오락비	40
		저축	20
		기타 소비	60

단위: 만 원


나카자 씨 가족



수입		지출	
남편 급여	220	부부 교육비	10
		식료품비	70
		보건의료비	10
		주거 관련비	30
		세금·보험료	30
		교통·통신·오락비	10
		저축	50
		기타 소비	10

단위: 만 원

유명한 씨



수입		지출	
실업급여	90	본인 교육비	10
		식료품비	35
		보건의료비	5
		주거 관련비	25
		세금·보험료	5
		교통·통신·오락비	5
		저축	0
		기타 소비	5

17. '활동지 1'을 통해 각 가구가 겪고 있는 문제가 어떤 사회문제와 관련되어 있는지 연결해 본다.

가구들이 겪을 수 있는 어려움을 사회 문제로 확장시켜 본다. 학생들이 '활동지 1'을 작성하기 위해서는 반드시 다른 팀의 발표를 경청해야 한다.

<활동지 1> 답안

활동지 1

지금까지 학습한 내용을 바탕으로 여러분이 살펴본 가구의 문제와 관련이 있는 신문기사와 사회문제를 찾아 연결해 봅시다.

 나가자 씨 가족	<p style="text-align: center; color: #c00000;">약한 자여, 그대 이름은 청년.. '청년고용' 갈수록 심각</p> <p>- 청년 고용률 OECD 평균보다 낮고 1년 미만 계약 근로자 비중 증가해</p>	저출산 및 육아 문제
 한아름 씨 가족	<p style="text-align: center; color: #c00000;">일·가정 양립? 산모는 강제퇴직 1순위</p> <p>- 육아휴직제 도입 사업장 전체 사업체의 58.2%에 불과, 육아휴직을 한 사람이 있는 회사는 전체의 29.9%인 것으로 나타나</p>	청년 실업 및 고용 문제
 이청춘 씨 부부	<p style="text-align: center; color: #c00000;">한국의 노인 빈곤율 무려 50%</p> <p>- OECD 회원국 34개국 중 가장 높은 수준으로 나타나</p>	고령화사회와 노인 문제
 유명한 씨	<p style="text-align: center; color: #c00000;">농가소득, 올해도 제자리 걸음</p> <p>- 농축산물 수입 개방과 높은 생산비용이 주된 원인 - 가구소득이 최저생계비에 못 미치는 빈곤 농가의 비율도 늘어나</p>	재래시장 침체 및 영세 자영업자 문제
 정다산 씨 가족	<p style="text-align: center; color: #c00000;">외면 받는 재래시장... '특수는 옛말'</p> <p>- 재래시장 매출액 절반으로 감소... 생존 위기</p>	농가소득 문제
 단호박 씨 가족	<p style="text-align: center; color: #c00000;">대학등록금 부모 의존 여전 58%가 부모의 도움으로 등록금 마련</p> <p>- 자녀의 교육비가 가계에 부담이 된다고 응답한 가구의 비율은 65.3%</p>	교육비 부담 문제

'활동지 1'에서 확인한 사회문제들이 다음에 이어질 마지막 미션과 관련이 있다고 언급한다. '도전! 모두의 마을' 챔피언스 리그에서 최종 우승하기 위해서는 마지막 미션으로 담당 가구의 문제를 해결해 줄 수 있는 정책을 제안해야 한다는 점을 상기시켜 준다.

□ 질문 구성

18. 마지막 미션을 알리는 ‘영상메시지 3’을 보고 제시되는 정보들에 대해 논의한다.

모든 학생들이 함께 볼 수 있도록 영상을 화면에 띄운다. 영상메시지에는 최종 미션, 평가 기준 등의 새로운 정보가 포함되어 있으므로 학생들이 영상에 담긴 내용들을 숙지할 수 있도록 해야 한다. 학생용 워크북 ‘영상메시지 3’에도 내용이 제공되어 있어 영상에서 놓친 부분들을 글로 확인할 수 있다.

영상메시지 3 개요

- 최종 미션은 정책을 제안하고, 이를 홍보할 수 있는 포스터를 제작
- 발표와 포스터를 보고 평가한 결과를 별점으로 합산해서 최종 우승자를 결정
- 제안한 정책은 실현 가능하고, 적은 비용으로 높은 효과를 가져와야 하며, 공평해야 함.
- 포스터를 통해 제안한 정책을 한눈에 알아볼 수 있어야 함.

‘알고 있는 것들’ 목록 활동으로 넘어가기 전, ‘알아야 할 것들’의 MISSION #2에 적었던 목록을 검토한다. 지금까지 주어진 정보를 통해 ‘알아야 할 것들’에서 ‘알고 있는 것들’로 바뀐 정보가 있는지 학급 단위로 검토한다. 그런 정보들이 있다면 네모칸(□)에 체크표시 하고 넘어가도록 한다.

19. ‘알고 있는 것들’의 MISSION #3, ‘우리가 해야 할 일’의 MISSION #3, ‘알아야 할 것들’의 MISSION #3을 작성하고 수정·보완하여 완성한다.

학생들은 제시된 문제에 대해 현재 시점에서 알고 있는 정보가 무엇인지 가늠할 수 있어야 한다. 팀별로 ‘알고 있는 것들’ 목록을 작성할 시간을 주고, 학급 단위에서 공유하여 작성한 ‘알고 있는 것들’을 자유롭게 말하도록 한다. 교사는 이를 칠판이나 파워포인트를 이용해 학생들이 찾아낸 정보를 하나의 목록으로 정리하면서 학급 전체 활동으로도 진행할 수 있다.

교사는 학생들에게 ‘영상메시지 3’에 포함된 모든 정보를 주의 깊게 검토하라고 한다. ‘알고 있는 것들’의 목록을 작성할 때에 추측을 배제하고 제시된 정보에만 초점을 맞추도록 지도해야 하며, 되도록 완성된 문장으로 정보들을 정리하도록 한다. ‘알고 있는 것들’의 목록은 다음과 같이 작성될 수 있다.

‘알고 있는 것들’ MISSION #3 목록의 예

- 행복마을의 문제를 해결해 줄 수 있는 정책을 제안해야 한다.
- 제안한 정책의 홍보 포스터를 만들어야 한다.
- 정책의 평가 기준을 알고 있다.
- 정책 홍보 포스터는 정책의 내용을 한눈에 알아볼 수 있어야 한다.
- 최종 우승자는 별점을 합산하여 선정한다.



‘알고 있는 것들’ 목록을 MISSION #3에 추가하기 전, MISSION #2에서 작성했던 ‘알아야 할 것들’ 목록을 먼저 점검해야 한다.

‘알고 있는 것들’ 목록에서 어떤 정보가 주어진 문제를 해결하는데 직접적으로 도움이 되는지 짚어주는 것이 필요하다. 만약 학생들이 프로젝트의 핵심과 관계 없는 질문을 많이 할 경우 프로젝트의 목적이 무엇인지 다시 한번 상기시켜 주어야 한다.

학생들이 '영상메시지 3'의 내용을 충분히 이해했다고 판단되면, '우리가 해야 할 일'의 MISSION #3을 작성하도록 한다. 사전에 제시된 최종목표를 다시 상기하고, 최종목표를 이루기 위해 현재 달성해야 하는 미션이 무엇인지 팀별로 적어본다.

※ MISSION #3 예시

· 행복마을의 문제를 해결할 수 있는 정책을 만들고 정책 홍보 포스터 제작하기

마지막으로 작성된 미션은 보통 위와 같은 형태일 것이다. 본 활동 역시 '알고 있는 것들'과 마찬가지로 팀별로 세 번째 미션을 작성한 뒤 학급 단위로 함께 공유하는 것이 좋다.

다음 단계는 마지막 미션을 성공적으로 수행하기 위해 알아야 하는 정보들을 확인하는 것이다. 이를 위해 '영상메시지 3'에서 제공된 정보에 집중하도록 하여 '알아야 할 것들' 목록을 작성하도록 지도한다. 만약 학생들이 목록을 작성하는 과정에서 핵심 정보를 언급하지 못한다면, 교사가 직접 학생들에게 질문하여 필수적인 정보들을 추가하도록 유도한다.

'알아야 할 것들' MISSION #3 목록의 예

- 정책에는 어떤 종류가 있을까?
- 경제정책에는 어떤 종류가 있을까?
- 어떻게 하면 정책 홍보 포스터를 잘 만들 수 있을까?
- 정책제안서에는 어떤 내용을 담아야 할까?



정보를 얻는 것에 그치지 않고, 획득한 정보를 최종 결과물에 어떻게 반영할 것인지 고민해 볼 수 있도록 한다.

이 시점에서는 모든 중요한 질문들이 도출되었는지, 그리고 질문에 대한 답을 찾았는지 여부를 살펴봐야 한다. 아직 '알고 있는 것들'로 넘어가지 못하고 '알아야 할 것들' 목록에 남아있는 질문들을 확인한다. 남아있는 질문들이 프로젝트의 최종 목표와 미션들을 해결하기 위해 반드시 필요한 것인지 점검한다. 필수적인 정보가 아니거나 굳이 알아야 할 필요가 없다고 판단되는 경우 '알고 있는 것들' 목록으로 옮긴다. 만약 프로젝트의 문제 해결에 필수적인 정보인데 프로젝트 내부에서 얻을 수 없는 정보라면 학생들이 스스로 인터넷 검색을 이용하면 정보를 얻을 수 있도록 지도한다.

프로젝트 기반 학습의 핵심은 주어진 문제를 성공적으로 해결하기 위해 반드시 알아야 하는 정보와 알 필요가 없는 정보를 구분하는 것이다. 따라서 학생들 스스로 중요하지 않은 정보들을 확인하는 것도 중요하다. 본 활동도 앞서와 마찬가지로 팀별로 '알아야 할 것들' 목록을 작성한 뒤 학급 단위로 공유하는 것이 좋다.

□ 문제 해결 및 학습 활동

20. 정부의 정책, 경제정책, 정책의 평가 기준에 대한 ‘경제 이야기 3’을 읽고, ‘학습지 3’을 작성한다.

학생들은 정책을 제안하기에 앞서 정책의 의미와 경제정책, 정책의 파급효과, 정책의 평가 기준 등에 대해 개별적으로 읽고 학습한다. 학생 모두가 ‘경제 이야기 3’을 읽을 수 있도록 충분한 시간을 준 뒤, ‘경제 이야기 3’ 영상을 제공하여 개념 이해를 돕는다.

프로젝트 기반 학습에서 명료화 수업은 학생들이 문제를 해결하기 위해 더 많은 정보가 필요하다고 느낄 때 진행된다. 텍스트나 영상을 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.

[참고] 정책 평가 기준은 매우 다양하나, 송근원(1998)의 「정책 평가 기준들의 관계에 대한 연구」 등 여러 논문들을 참고하여 학생 수준에 맞는 4가지 요소만 제시하였다.

명료화 수업이 끝난 후 ‘경제 이야기 3’에서 학습한 개념을 ‘학습지 3’을 작성하며 적용해 본다.

Q 행복나라 국회에서는 (가)와 (나) 정책의 실시를 고민하고 있습니다. 정책 평가 기준을 고려하여 다음의 물음에 대해 생각해 봅시다.

- (가) 한 가정에서 낳을 수 있는 자녀의 수를 한 명으로 제한하는 ‘한 자녀 정책’. 이를 어길 경우 최소 300만 원에서 최대 3,000만 원의 벌금을 내야 하고 무상교육, 의료혜택 등을 지원받을 수 없다.
- (나) 패스트푸드점에서 파는 음식 등 정크푸드에 대해 세금을 부과하는 ‘비만세(fat tax)’. 행복나라의 비만 인구가 세계 3위 수준에 이르는 등 심각하여 비만세를 부과하려고 한다. 처음에는 패스트푸드에만 세금이 부과되지만, 앞으로는 설탕이나 지방 함량이 높은 고칼로리 식품 등으로 적용 범위가 확대될 예정이다.

<학습지 3 참고자료>

정책명	내용 및 문제점
(가) 중국의 한 자녀 정책	<ul style="list-style-type: none"> · 인구를 제한하기 위해 실시한 정책 · 결혼한 도시 부부를 대상으로 가정에 오직 한 자녀만 가지도록 제한하고, 이를 어길 경우 엄청난 벌금을 부과함. · 이와 더불어 소황제(小皇帝, 중국 도시에서 과보호를 받으며 자라는 외동아이), 헤이하이즈(黑孩子, 1가구 1자녀를 지키지 못하고 출생해 호적에 올리지 못한 아이) 등의 사회적 문제도 발생 · 그러나 인구증가율이 급락하고 고령화가 발생하는 등의 문제가 나타나자 2015년 한 자녀 정책을 폐지함.
(나) 인도의 비만세	<ul style="list-style-type: none"> · 인도 케랄라 주에서 햄버거, 피자 등 패스트푸드에 비만세 14.5% 적용 · 인도의 비만 인구는 세계 3위 수준으로 심각한 비만을 낮추고 세수를 확대하기 위해 실시 · 덴마크에서 비만세를 세계 최초로 도입했다가 1년 후 폐지하였는데, 국민들이 세금이 없는 근처 나라로 가서 식품을 구입해 왔기 때문에 큰 효과를 보지 못했음. · 세금부과로 가격이 올라 저소득층이 피해를 볼 수 있음.



‘경제 이야기 3’의 내용을 얼마나 자세하게 설명할 것인지는 학생들의 수준과 학교급에 따라 달라질 수 있다.



학생들이 긴 텍스트를 읽는 것에 익숙하지 않을 수 있으므로 각각 1. 2. 3. 부분에서 가장 중요하다고 생각하는 한 문장을 골라 표시하도록 하고, 팀 내에서 고른 문장과 그 문장을 고른 이유에 대해 공유하도록 한다.

□ 9·10차시

차시별 학습내용	· 9차시: 정책 아이디어 제안하기 · 10차시: 홍보 포스터 만들기
학습 목표	· 학습한 내용을 토대로 사회 문제를 해결할 정책을 제안할 수 있다. · 발표자료에 들어갈 내용과 시각 자료를 결정할 수 있다.

단계	활동	내용	자료 및 준비물
도입	전시 복습 (5')	· 전시에 학습한 내용을 간단히 언급한다. · 프로젝트의 전체적인 흐름을 잡아준다.	-
	활동지 2 제공 (30')	· 팀별로 '활동지 2'를 작성하며 정책 아이디어를 정리한다. · '경제 이야기 3'에서 학습한 정책 평가 기준을 통해 홍보 포스터를 만들 한 가지 정책을 고른다.	활동지 2
전개	성취기준 공유 (5')	· 학급 단위로 성취기준을 공유하고 배점을 확인한다.	성취기준
	발표회 소개 (5')	· 발표회의 시간, 분량, 내용, 평가 방식 등을 소개하고 자료 제출 마감 일시를 공지한다.	-
	활동지 3 제공 (20')	· '활동지 2'에서 선정한 정책을 홍보하기 위한 포스터와 정책제안서에 어떤 내용을 담을 것인지 '활동지 3'을 통해 정리한다.	활동지 3
	발표자료 만들기 (20')	· 발표순서, 포함해야 할 경제 개념 등을 팀별로 논의하며 발표자료를 제작한다.	전지, 매직, 크레파스 등
정리	수업정리 (5')	· 다음 차시에 학습할 내용을 예고하고 수업을 마무리한다.	-

21. 팀별로 맡은 가구의 문제를 해결할 수 있는 정책을 ‘활동지 2’를 통해 브레인스토밍 하고, 정책 평가 기준을 통해 한 가지 정책을 선정한다.

포스터로 제작할 정책을 고안하는 단계이다. 담당 가구와 직면한 사회 문제를 팀별로 다시 한 번 상기시킨다. 팀별로 ‘활동지 2’를 통해 정책 아이디어를 모은다. 팀원들 모두가 각각 한 가지 정책은 무조건 제안하도록 한다.

 팀별로 가계의 문제를 해결할 수 있는 정책들을 적어보고, 기준에 따라 평가해 봅시다.

()가계 ▶ ()문제

문제를 해결할 수 있는 정책 대안	평가 기준					합계
	실현 가능성	효과성 (목적달성)	능률성 (적은비용)	형평성	참신성	
1.	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	별()개
2.	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	별()개
3.	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	별()개
4.	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	별()개
5.	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	별()개

팀 내에서 생각해 낸 모든 정책 아이디어들을 표의 첫 번째 열에 전부 적도록 하고, 각자의 아이디어를 팀 내에서 공유하도록 지도한다. 아이디어에 대한 간단한 소개가 끝나면, ‘경제 이야기 3’에서 배운 정책의 평가 기준에 따라 아이디어에 별점을 부과한다. 별점을 합산하여 최종적으로 하나의 정책을 선정하게 한다. 홍보할 정책이 결정되면 ‘활동지 2’의 하단에 정책의 이름과 구체적인 내용들을 정리하도록 한다.

팀별로 홍보할 정책이 선정되면 성취기준을 학급 단위로 공유한다. 포스터나 발표도 중요하지만 더 높은 배점을 가진 것은 경제개념 이해와 정책에 대한 평가라는 점, 발표에 모든 팀원이 동일한 비중으로 참가해야 한다는 점을 강조한다.

발표회에 대한 정보도 공유한다. 발표 시간(5분)과 질의응답 시간(3분)을 안내하고 포스터 마감 기한도 제시한다. 다음 차시(11:12차시)에는 홍보 포스터를 제작할 시간을 줄 것이며, 팀별로 홍보포스터가 마무리되면 발표하기에 앞서 포스터를 전시하는 갤러리워크(Gallery walk)를 실시할 예정이라는 것을 미리 안내한다.

22. ‘활동지 3’을 기반으로 정책 제안서를 작성하고 발표자료를 만든다.

학생들이 팀에서 최종적으로 선택한 정책을 홍보할 수 있는 포스터를 제작하고 발표를 준비하는 단계이다. 팀 내에서 토의를 통해 어떤 내용을 정책 제안서와 포스터에 담을 것인지 결정하도록 한다.



전시 복습에서 팀별로 담당 가구가 누구였는지, 어떤 사회적 어려움을 겪고 있는지 다시 한 번 짚어주는 것이 좋다.

학생들이 제안한 정책 중 이미 시행되고 있는 것이 있을 수 있다. 이러한 경우에는 기존의 정책과 다른 점, 새로운 점 한 가지를 덧붙이라고 조언해 주는 것이 좋다.

편의상 차시를 나누었으나, ‘활동지 2’와 ‘활동지 3’이 동시에 진행되어도 무관하다. 학생들에 따라 정책 아이디어를 내거나 결정할 때 시간 편차가 발생할 수 있기 때문이다.



정책 제안서와 포스터는 분리된 형태여도 되고, 포스터 안에 정책 제안서가 포함돼도 좋다. 자료의 형태는 학생의 자유에 맡긴다.

□ 11·12차시

차시별 학습내용	· 11차시, 12차시: 홍보 포스터 만들기
학습 목표	· 정책을 효과적으로 홍보할 수 있는 자료를 만들 수 있다. · 발표자료에 들어갈 내용을 논리적으로 정리할 수 있다.

단계	활동	내용	자료 및 준비물
도입	전시 복습 (5')	· 전시에 학습한 내용을 간단히 언급한다. · 프로젝트의 전체적인 흐름을 잡아준다.	-
전개	성취기준 공유 (5')	· 학급 단위로 성취기준을 공유하고 배점을 확인한다.	성취기준
	발표회 소개 (5')	· 발표회의 시간, 분량, 내용, 평가 방식 등을 소개하고 자료 제출 마감 일시를 공지한다.	-
	발표자료 만들기 (30')	· '활동지 2'와 '활동지 3'을 참고하여 홍보포스터 및 정책 제안서를 작성한다.	전지, 매직, 크레파스 등
	발표자료 만들기 (40')	· '활동지 2'와 '활동지 3'을 참고하여 홍보포스터 및 정책 제안서를 작성한다. · 학생들에게 지속적으로 피드백을 제공한다.	전지, 매직, 크레파스 등
정리	수업정리 (5')	· 다음 차시에 학습할 내용을 예고하고 수업을 마무리한다.	-



전시 복습에서 팀별로 담당 가구가 누구였는지, 어떤 사회적 어려움을 겪고 있는지 다시 한 번 짚어주는 것이 좋다.

23. 선정된 정책을 홍보할 수 있는 홍보 포스터를 만든다.

본격적으로 포스터를 제작하기 전 다시 한 번 성취기준을 강조한다. 발표자료에 경제개념이 반영되었는지, 정책 평가 기준을 최대한 충족하는 정책인지, 포스터는 시각적으로 잘 구성되었는지, 모든 팀원이 발표와 질의응답에 참여하는지 등의 성취기준을 학급 단위로 공유한다. 이 단계에서는 학생들과 지속적으로 피드백을 주고받아야 한다.

본 교사용 지도서에는 발표자료의 준비에 소요되는 시간을 2차시로 배정하였으나, 학생들이 발표자료 제작에 충분한 시간을 주고 싶다면 차시를 늘려 진행할 수 있다.

□ 13·14차시

차시별 학습내용	· 13차시: 갤러리워크 진행 및 발표 자료 보완 · 14차시: 정책 및 홍보 포스터 발표하기
학습 목표	· 다른 팀의 발표자료를 보고 생산적인 질문과 의견을 제시할 수 있다. · 주어진 시간 내에 정책 아이디어를 발표할 수 있다.

단계	활동	내용	자료 및 준비물
도입	전시 복습 (2')	· 전시에 학습한 내용을 간단히 언급한다. · 프로젝트의 전체적인 흐름을 잡아준다.	-
	갤러리 워크 진행하기 (20')	· 팀별로 포스터를 교실 벽면에 전시하고 피드백을 포스트잇에 적어 붙인다.	테이프, 포스트잇 등
전개	발표자료 보완하기 (10')	· 갤러리워크를 통해 얻은 피드백들을 반영하여 발표할 수 있도록 발표 준비 시간을 준다.	-
	상황 소개 (5')	· 발표를 시작하기 전, 교사는 '도전! 모두의 마을' 챔피언스 리그의 사회자가 되어 마지막 미션의 시작을 알린다. · 마지막 미션의 진행 방식, 발표시간 및 질의응답 시간 등을 안내하고 성취기준 및 평가표를 제시한다.	성취기준, 평가표
	발표회 진행 (48')	· 팀별 발표가 마무리되는 대로 학생들의 정책에 대해 질의응답 시간을 갖는다. · 교사는 성취기준을 이용하여 학생들의 발표와 자료에 대한 피드백을 적어 놓는다. 경제개념에 대한 이해가 부족하거나 오개념이 형성된 부분도 메모해놓는다. · 발표팀 외의 학생들은 질의응답이 끝나는 대로 발표에 대해 평가하도록 지도한다.	평가표
정리	수업정리 (5')	· 다음 차시에 학습할 내용을 예고하고 수업을 마무리한다.	-



이 방법을 활용하는 경우 피드백을 적은 부분이 뒷면으로 가기 때문에 학생들이 편안하게 피드백을 줄 수 있다. 혹은 세 가지를 각각 1장의 포스트잇에 적도록 해도 좋다(좋은 점 1장, 보완할 점 1장, 궁금한 점 1장).

24. 발표자료를 완성하여 갤러리워크를 진행한 뒤 최종 발표를 준비한다.

팀별로 포스터 제작이 마무리되면 갤러리워크를 진행하기 위해 교실의 벽면이나 칠판에 포스터를 전시하고 공유한다. 학생들에게 포스트잇을 나눠주고 아래와 같은 방법으로 피드백을 주고받도록 지도한다. 최대한 자세하고 구체적으로 피드백을 주도록 한다.

※ 피드백 교환 방법



갤러리워크가 적당히 진행되면 각 팀의 포스터에 붙은 포스트잇을 수거해 해당 팀에게 나눠준다. 특히 보완할 점과 궁금한 점을 발표에 어떻게 반영할 것인지 고민할 시간을 준다.



평가표는 학생용 워크북 34p의 성취기준을 그대로 복사하여 배부하면 된다. 집계상의 편의를 위해 별도로 준비해 배부하는 것이 좋다.

평가표를 나눠 줄 때 자신이 속한 팀을 제외한 다른 팀에 별점을 부여하는 것이라고 강조한다.

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

25. 작성한 정책 제안서와 홍보 포스터를 발표한다.

학생들에게 프로젝트의 마지막 미션이라는 점을 다시 한 번 강조하여 공식적인 발표회 분위기를 조성한다. 가능하다면 교내의 다른 선생님들이 심사위원으로 참석하여 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 정해, 팀별로 제안한 정책과 포스터에 대해 설명한다. 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.

26. 성취기준과 교사가 나눠준 평가표를 사용하여 발표를 평가한다.

발표팀 외의 다른 학생들은 발표를 듣고 미리 배부한 평가표에 평가한다. 교사는 각 팀의 발표가 끝날 때마다 발표팀에 대한 평가를 진행하도록 지도한다.

□ 15·16차시

차시별 학습내용	· 15차시: 학습한 개념 정리하기 · 16차시: 프로젝트 성찰하기
학습 목표	· 지금까지 배운 개념들을 정리하고 점검하기 위해 형성평가를 풀어본다. · 프로젝트를 수행하면서 배울 수 있었던 점, 잘했던 점, 부족했던 점 등에 대해 성찰해 볼 수 있다.

단계	활동	내용	자료
도입	전시 복습 (5')	· 전시에 학습한 내용을 간단히 언급한다. · 프로젝트의 전체적인 흐름을 잡아준다.	-
	학습한 개념 돌아보기 (20')	· 학생들의 발표 도중 드러난 오개념이나 이해가 부족했던 부분들을 함께 점검한다. · 프로젝트를 진행하면서 학습한 모든 개념에 대해 교사의 강의를 통해 복습한다.	-
전개	‘마무리하기’ 풀기 (20')	· 지금까지 학습한 개념을 평가하기 위한 ‘마무리하기’를 제시하고 학생들이 주어진 시간 내에 풀도록 한다. · 학생들이 작성한 답을 학급 단위로 공유한다.	마무리하기
	21세기 역량 점검하기 (20')	· 프로젝트에서 활용한 21세기 역량(창의력, 비판적 사고력, 협동 능력, 발표 능력 등)들이 잘 발휘되었는지, 미흡한 부분이 있었다면 그 이유는 무엇인지 등에 대해 점검한다. · 발표회 때 학생들의 발표태도 등에 대해 메모한 내용을 살펴보며 피드백 한다.	-
	프로젝트 성찰하기 (10')	· 프로젝트를 수행하면서 배웠던 것, 개인적으로 잘했던 점과 부족했던 점, 실생활에서 학습한 개념들을 어떻게 활용할 수 있을지에 대해 ‘지금까지 우리는’을 작성하며 정리하도록 한다.	지금까지 우리는
	‘지금까지 우리는’ 공유하기 (10')	· 작성한 ‘지금까지 우리는’을 학급 단위로 공유하고, 더 나은 프로젝트를 만들기 위해 학생과 교사 간에 피드백을 진행한다.	
정리	수업정리 (5')	· 프로젝트의 종료를 알리며 수업을 마무리한다.	-

27. 프로젝트에서 등장한 주요 개념들을 점검하며 ‘마무리하기’를 풀어본다.

프로젝트에서 학습정리 단계는 반드시 필요하다. 프로젝트에서 습득한 경제개념을 복습하고 아직 이해하지 못한 개념들이 있는지 살펴본다. 교사는 강의를 통해 지금까지 학습한 개념들을 복습하게 한다. 학습정리 단계에서는 학생들의 최종 결과물에서 발견된 오개념이나 이해도가 부족한 부분들을 바로잡아야 한다.

경제개념들에 대한 이해도를 점검하기 위해 마무리하기를 제시하고, 학급 단위로 학생들의 답을 점검한다.

<마무리하기> 답안

1. ④ 2. ② 3. ③ 4. ④ 5. ③ 6. ①

7. 공교육을 정상화하기 위한 방과후학교 활성화 정책 - 교육비 부담

직업훈련 교육을 무상으로 실시하는 정책 - 청년 실업 및 고용 문제

재래시장의 현대화 사업과 주차장 건설 정책 - 재래시장의 영세 상인 문제

육아 휴직 제도를 활성화하는 정책 - 저출산 문제

일정 소득 이하의 노년층에 추가적인 생활비를 지원하는 기초노령연금 정책 - 고령

화 사회의 빈곤 노인 문제

8. 학생들이 학습한 평가 기준을 정확히 이해하고 정책을 평가했는지, 합당한 근거를 제시했는지를 중점적으로 점검한다.

28. 지금까지 훈련한 21세기 역량과 프로젝트 진행 과정에 대해 학생들과 성찰한다.

프로젝트 학습 과정에 대해 토의하는 시간을 가짐으로써 프로젝트를 수행하며 활용한 비판적 사고력, 협동 능력, 발표 능력 등이 향상되었는지를 돌아보아야 한다. 발표회 때 메모했던 발표 및 태도 내용들을 전달한다. 이 과정은 다음과 같은 질문들을 통해 진행될 수 있다.

- ‘우리가 해야 할 일’에 작성한 현재 미션을 수행하는 데 어려움이 있었는가? 이유는 무엇인가?
- 팀 활동 및 발표를 하면서 본인의 역량이 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 등 더 많은 자원이 필요했는가?
- 팀별로 활동하는 방법을 터득하기 위해 도움이 필요했는가?
- 각 단계에서의 학습을 향상시키기 위해 추가로 제안할 만한 것들이 있는가?

29. ‘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 적어보도록 지도한다. 개별적으로 ‘지금까지 우리는’에 성찰한 내용들을 정리하도록 하고, 학급 단위로 작성한 내용을 공유한다.



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, 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.

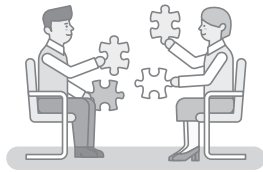
KDI 종합교육연수원은 경제정보센터가 축적해온 경제교육 노하우를 바탕으로 중·장기 심화 연수 프로그램을 마련하고 운영하며, 창의적 사고력을 갖춘 미래형 인재 양성을 위한 토대 를 구축하는 동시에 인재를 직접 길러 낼 교사 대상 교육·연수 프로그램을 적극적으로 개발해 나갈 예정입니다.

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.



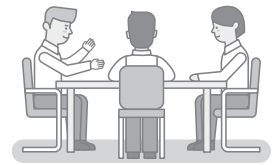
프로젝트 착수



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