

# 전래동요와 놀이를 통한 경제개념의 교수·학습 방법 탐색

안 우 환(대구대학교 강사)

권 민 석(대구교육대학교 강사)

신 재 한(경북대학교 박사과정)

## 《요약》

본 연구는 아동의 합리적인 경제생활과 경제문제 해결능력을 함양시키기 위해 미국경제교육협회의 회(NCEE)에서 선정한 22가지 경제개념 중에서 비판적 사고와 의사결정능력을 신장시키는 데 꼭 필요한 7가지 경제개념 즉, (1)기회비용, (2)한계분석, (3)상호의존, (4)교환, (5)생산성, (6)화폐, (7)시장과 가격 개념을 중심으로 초등학교 4~6학년에 적용할 수 있는 전래동요와 놀이를 통한 교수·학습 방법을 탐색하였다. 한국적인 풍토에 맞는 한국화된 경제교육 프로그램을 개발하기 위해 문제 인식→탐색→개념이해→체험→적용 및 평가의 교수·학습 과정을 통하여 전래동요의 동기유발, 개념화, 생활체험, 개념강화의 경제 교육적 가치를 확인할 수 있었다.

주제어 : 전래동요, 놀이, 기회비용, 한계분석, 상호의존, 교환, 생산, 화폐, 시장과 가격

## I. 서론

무한 경쟁·무국경의 지구촌 경제 시대에 수업 활동을 통한 합리적 의사결정 능력의 배양 및 유능한 경제인 육성은 다른 무엇보다도 중요하다. 강력한 경쟁력의 요구와 급변하는 시대적 상황에 대한 능동적인 대응은 개인에 대한 여유 있는 삶의 제공은 물론 사회와 국가의 풍요도 기약해 줄 수 있기 때문이다.

이러한 시대적 변화에도 불구하고 초등학교 경제교육의 실태는 아동의 발달단계나 흥미를 고려하지 않은 설명식 수업, 주입식 교육, 단순 사례 제시의 교사 중심의 수업에서 크게 벗어나지 못하고 있다. 이에 따라 ‘재미없는 교과서’, ‘이론 중심의 수업’, ‘실용적인 내용의 부

죽’, ‘실생활에 별로 도움도 되지 않는 강의’, ‘교사 혼자만 신나는 수업’ 등 따가운 비판이 끊이지 않고 있다(김상규, 2001; 박상선, 2003; 김진용·박형준, 2004; 김영용, 2004; 최병모 외, 2005, p. 438). 위와 같은 논의의 출발은 초등학교 경제교육이 경제학을 가르치는 것이 아니라 경제현상을 바르게 이해시키는 사회인식 과정으로써의 경제교육이 되어야 한다는 점이다(최병모 외, 2003, p. 68).

이러한 초등학교 경제교육의 문제점을 개선하기 위해 미국의 학교 경제교육에서 시사점을 얻을 수 있다. 미국은 각주에 설치된 경제교육협의회(National Council for Economic Education: NCEE)에서 교육과정에 가르치고자 하는 내용을 체험중심 경제교육을 할 수 있도록 22개 경제개념<sup>1)</sup>을 선정하여 미국의 교사와 학생들을 위해 경제교육 프로그램을 제공하고 있다(Saunders, 1994, p. 38). 이는 학생들의 흥미를 유발할 수 있고 가르치고자 하는 내용이 빠지지 않도록 자신들이 살고 있는 지역사회, 역사, 종교 등을 포함한 동서양의 국가들에 대한 연구를 이용하고 있다.

특히 NCEE가 제시한 22개의 기본개념이 7차 사회과 경제교육의 행동영역목표의 지식목표인 ‘경제생활의 기본 지식을 이해하고 기본 원리를 종합적으로 이해하며 경제문제를 파악한다.’와 기능목표인 ‘경제현상과 경제문제를 파악하는 데 필요한 지식과 정보 획득, 조직, 활용하는 능력 배양과 경제문제를 합리적으로 해결하기 위한 탐구·의사결정·사회참여능력 배양’, 그리고 가치·태도 목표인 ‘개인 및 사회생활을 민주적으로 운영하며, 사회의 당면한 문제에 관심을 갖고, 민족문화 및 민족국가 발전에 이바지하려는 태도’ 등은 상당히 근접되어 있으며, 초등학교 1~6학년까지의 교육과정을 분석한 결과 교육과정에 제시된 기초 및 미시경제 개념이 교과서에 나타나 지도할 수 있으나 학습자 수준에서 관심과 흥미를 가지고 참여하여 체험할 수 있는 프로그램이나 교사 수준에서 구체적으로 지도할 수 있는 교수전략의 제시가 부족한 실정이다.

따라서 본 연구에서는 우리나라 학교 경제교육의 문제점을 해결하기 위하여 NCEE에서 제시한 경제개념 중에서 Sanders(1994)가 제시한 비판적 사고와 의사결정 능력의 초기 발달을 위한 기회비용, 한계분석, 상호의존, 교환, 생산성, 화폐, 시장과 가격의 7개 경제개념을 최소한의 핵심개념으로 선정하고, 이의 활용성 증대 및 일반화를 위하여 초등학생들에게 친숙하고 그들의 발달단계에 적합한 전래동요와 놀이를 이용하여 초등학교 4~6학년을 대상으로 한국적인 풍토에 적합한 한국화된 경제개념 지도방안을 탐색하고자 한다.

- 1) 미국경제교육협의회(NCEE)가 선정한 22가지 경제개념에는 기초경제개념으로 ① 희소성, ② 기회비용과 상충관계, ③ 생산성, ④ 경제체제, ⑤ 경제제도와 유인, ⑥ 교환, 화폐, 상호의존, 미시경제개념으로 ⑦ 시장과 가격, ⑧ 공급과 수요, ⑨ 경쟁과 시장구조, ⑩ 소득분배, ⑪ 시장실패, ⑫ 정부의 역할, 거시경제개념으로 ⑬ 국내총생산, ⑭ 총공급, ⑮ 총수요, ⑯ 실업, ⑰ 인플레이션과 디플레이션, ⑱ 금융정책, ⑲ 재정정책, 국제경제개념으로 ⑳ 절대 및 비교우위, 무역장벽, ㉑ 국제수지와 환율, ㉒ 국제적 성장과 안정이 있다.

본 연구에서 전래동요를 통해 경제교육을 하는 이유는 어릴 때부터 어린이들의 정서 및 생활과 밀접하게 관련이 되어 동기유발이 용이하고, 노랫말에는 우리 조상들의 삶과 생활 감정이 잘 담겨져 있어서 그 속에서 개념화를 용이하게 할 수 있으며, 전래동요를 경제개념과 관련지어 부름으로써 체험할 수 있는 소재를 제공하고, 경제개념을 강화시켜서 학습의 지속력을 가져올 수 있는 가치를 지니기 때문이다. 더불어 고무찰흙·종이접기로 생산물 만들기, 모의화폐 사용하기, 햄버거 만들어서 팔기 등 직접 체험활동을 이들 학습에 적극 원용함으로써 단순한 지식 위주의 교수·학습 방법이 아니라 배우면서 익히고, 익힌 것을 몸소 직접·간접적으로 체험하는 즉, 문제인식→탐색→개념이해→체험→적용 및 평가의 교수·학습 모형을 통해서 정착할 수 있는 생활경제교육을 함으로써 유능한 경제인으로서 키울 수 있을 것이다.

## Ⅱ . 이론적 배경

### 1. 전래동요의 경제교육적 가치

전래동요란 특정한 작가가 알려지지 않은 채 구전되어 온 동요가 시대의 흐름에 따라 침식, 소멸되고 다시 발생하는 과정을 거치다가 현재에 이르러 정리된 어린이 노래이며, 우리 민족 고유의 숨결과 삶의 모습이 고스란히 담겨져 있는 우리 민족의 생활사 자체이며 민족적 유산이라고 할 수 있다(석용원, 1983; 강인언·김영숙, 1988, p. 47).

전래동요를 이용하여 경제교육을 하는 이유는 비록 경제학이라는 학문이 서양에서 유입되었지만 교수·학습 방법에 있어서는 우리의 정서와 문화에 맞는 한국적인 방법이 필요하기 때문이다. 이러한 취지에서 조상의 숨결과 정신이 숨겨져 있는 전래동요를 이용하여 경제교육 방법을 모색하게 된 것이다. 연구자가 탐색한 전래동요를 경제교육에 이용할 수 있는 경제교육적 가치는 다음과 같다.

#### 가. 동기유발적 가치

전래동요는 옛 어린이들이 노는 모습, 장난치는 모습을 재미있게 보여준다. 또한 어린이들의 놀이와 함께 불러져서 음악적, 놀이적인 요소를 갖고 있어 그만큼 어린이의 정서에 친숙하다. 전래동요를 이용한 경제교육을 한다면 좀 더 어린이들의 흥미를 불러일으키고 즐거운 마음으로 학습을 하여 학습의 효과를 극대화할 수 있는 동기유발적 가치가 있다.

## 나. 개념화 가치

전래동요의 노랫말에는 옛날의 우리 조상들이 어떠한 삶을 누렸으며, 어떠한 생활 감정을 가졌으며, 어떠한 정서 속에 살았는가를 보여준다. 이 속에 옛 어린이들이 노는 모습, 장난 치는 모습, 가난에 찌든 생활의 모습을 생생하게 보여 주며, 그것을 이겨내는 낙천성과 건강성이 드러나 있다. 이러한 노랫말을 경제개념과 관련지어 개념화 할 수 있는 가치가 전래동요 속에 숨어 있다.

## 다. 개념 강화 가치

전래동요는 옛날부터 어린이들의 입에서 입으로 전해져 내려왔고 어린이들의 생활 속에서 불려지고 있다. 이는 경제개념과 관련된 전래동요를 학습한 어린이들은 은연중에 배운 전래동요를 부르면서 관련된 경제개념을 떠올릴 수 있고, 전래동요의 노랫말을 경제개념과 관련지어 바꾸어 불러봄으로써 재인식화 할 수 있는 가치가 있다.

## 라. 생활 체험적 가치

전래동요는 옛 어린이들의 음악적·놀이적·생활적 요소를 두루 포괄하고 있다. 그리하여 그들은 노래를 부르는 과정에서, 놀이를 하는 과정에서, 실제 생활에 대한 직·간접의 체험을 하게 된다. 이를 오늘날의 경제교육에 활용할 경우, 온고이지신(溫故而知新) 즉, 옛 것을 익혀 새로운 것을 아는, 또 현대 생활에 적합하게 승화·발전시킬 수 있다.

## 2. 체험활동 중심 교육의 필요성

체험활동이라고 하면 흔히 학교 밖에서 이루어지는 활동이라고 볼 수도 있지만 본 연구에서는 학교 밖뿐만 아니라 교실 안의 활동도 포함한다. 교실 안의 활동을 예로 든다면 직접 생산자가 되어 고무찰흙이나 색종이로 생산물을 만들거나 직접 시장에 가서 재료를 구입하여 햄버거를 만들어 팔며, 모의화폐를 통하여 거래를 하고, 물물교환을 하는 활동을 하는 등 실제 생활에서 이루어지는 활동을 교실 안으로 끌어들이는 것을 말한다. 경제교육에서 체험활동이 중요한 이유는 다음과 같이 정리할 수 있다.

첫째, 체험활동은 학습자의 발달단계를 고려하게 해 준다. Piaget의 인지발달이론에 따르면 구체적 조작기에 있는 초등학교 어린이들은 구체적 조작을 통한 개념의 형성과 문제해결이 필요한 시기이다. 이 이론에 따라 체험활동을 통한 경제개념 형성이 요구된다.

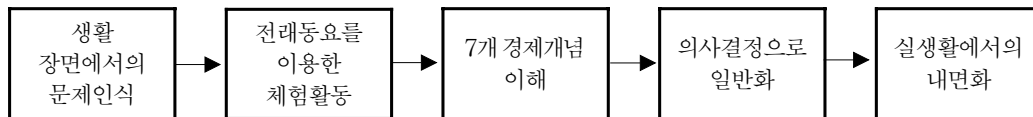
둘째, 체험활동을 통해 이론과 실제의 괴리를 좁혀줄 수 있다. 지금까지의 경제수업은 이론에 치중한 나머지 학습자의 실제 생활 즉 삶의 경험을 고려하지 않은 면이 많았다. 그래

서 학습자의 실제 생활에서 일어나고 있는 사례를 수업장면에서 체험하는 활동이 중요한 것이다.

셋째, 체험활동은 학습의 효과를 극대화하여 경제개념을 체화할 수 있다. 이론 중심의 경제수업을 하면 학습의 지속력을 갖고 실제 생활에서 적용할 수 없지만 체험활동을 통한 경제수업은 다양한 활동을 통해 몸소 경제개념을 체화할 수 있다.

### 3. 전래동요를 이용한 경제개념 교육의 기대효과

경제 주체들로 하여금 합리적인 의사결정을 내리는 데 사실→개념→일반화→이론의 과정을 통하게 함으로써 결정적인 단서를 제공해 줄 수 있다. 나아가 합리적인 의사결정을 위한 경제 지식의 획득에는 개념접근법(the conceptual approach)이 가장 효과적일 수 있다(김상규, 2001, p. 64). 이와 같은 전래동요를 이용한 핵심적 경제개념에 대한 체험활동 중심의 경제 교수·학습은 학생들로 하여금 학문을 구성하는 중심 생각들을 인식하도록 도와줄 뿐만 아니라 급변하는 경제 상황에 대한 능동적인 대처를 가능하게 해준다. 이상의 전래동요를 이용한 경제개념 교육의 기대효과를 요약·정리하면 [그림 1]과 같다.

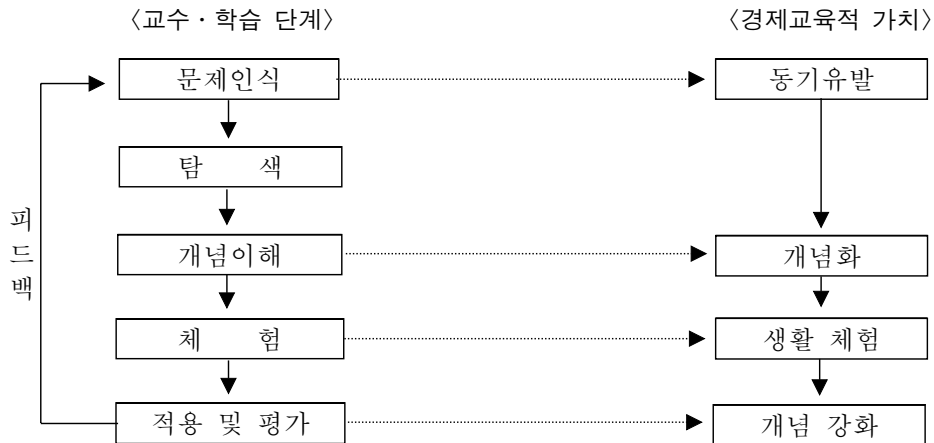


[그림 1] 전래동요를 이용한 경제개념 교육의 기대효과

## Ⅲ. 체험활동을 통한 교수·학습 방법의 탐색

### 1. 체험활동을 통한 교수·학습 모형의 구상

7개 경제개념을 효과적으로 지도하기 위한 교수·학습 모형을 [그림 2]와 같이 구상하였다.



[그림 2] 전래동요를 이용한 체험활동 교수·학습 모형

교수·학습 단계의 문제인식 단계에서는 경제개념과 관련된 전래동요를 동기유발을 위해 들려주고 함께 불러보는 동기유발적 가치가 있다. 탐색 단계에서는 관련된 경제개념의 의미를 탐색활동을 통하여 알아본다. 개념이해 단계에서 알아본 경제개념의 의미를 관련된 전래동요의 노랫말에서 찾아본다. 체험 단계에서는 경제개념과 관련된 체험활동 즉, 고무찰흙으로 생산물 만들기, 옷놀이, 다리뽑기 놀이, 종이접기, 물물교환, 모의화폐를 이용한 교환활동, 햄버거 만들어 팔기 등의 활동을 하며, 앞서 문제인식, 탐색, 개념이해 단계에서 전래동요를 부르고 살펴봄으로써 앞 단계와 체험 단계를 연결하는 연결고리 역할을 한다. 적용 및 평가 단계에서는 학습지를 통해 개념화한 내용을 적용·평가하여 피드백을 실시하며, 관련 전래동요를 다시 한 번 불러봄으로써 경제개념을 강화시킨다.

## 2. 경제개념 교수·학습 방법의 탐색

앞에서 제시한 7개 경제개념 즉, 기회비용, 한계분석, 상호의존, 교환, 생산성, 화폐, 시장과 가격의 경제개념을 중심으로 구체적인 교수·학습 방법을 탐색하고자 한다<sup>2)</sup>.

### 가. 기회비용

#### 1) 지도 전래동요

2) 다음의 각 경제개념별로 교수·학습 과정에서 제시하는 방법들은 전래동요와 놀이를 통해 경제개념을 이해하여 체화할 수 있도록 하는 하나의 예시안이므로 재구성하여 활용할 수도 있다.

〈그네뛰기〉

벧사공아 배 밀어라 / 초록 같은 물결 위에 / 연죽 같은 배 나간다  
달을 따서 안 받치고 / 해를 따서 거죽하고 / 좁쌀알같이 상침 놓아  
입쌀같이 주름잡아 / 외무지개 선을 쳐서 / 상무지개 끈을 달아  
형의 남편 주자 하니<sup>3)</sup> / 아우 남편 싫어하고 / 아우 남편 주자 하니  
형의 남편 싫어하고 / 그늘 아래 밀대 같은 / 내 오라비 주랴고나

— 황해도 황주지방 전래동요(신경립, 2001, p. 116)

〈비야비야 오지마라〉

비야비야 오지마라 / 우리 누나 시집갈 때 / 가마 속에 물 들어가면  
다홍치마 얼룩진다 / 무명 치마 둘러쓴다 / 비야 비야 그치어라  
어서 어서 그치어라 / 어서 어서 그치어라 / 우리 누나 시집가면  
어느 때나 다시 만나 / 누나 누나 불러 볼까 / 시집을랑 가지 마오  
시집을랑 가지 마오 / 시집살이 좋다 해도 / 우리 집만 하오리까  
일이 모두 그러하니 / 시집을랑 가지 마오 / 비야 비야 오지 마라  
우리 누나 시집갈 때 / 비야 비야 오지 마라

— 대구지방 전래동요(신경립, 1999, pp. 82~83)

2) 관련 경제개념 및 용어 : 희소성, 기회비용

3) 학습목표 : 전래동요, 고무찰흙으로 생산물 만들기, 윷놀이를 통하여 기회비용의 개념을 이해할 수 있다.

4) 소요시간 : 80분

5) 준비물 : 고무찰흙

6) 기회비용에 대한 이해

어떤 하나를 선택함으로써 포기하지 않으면 안 되는 기회의 가치를 기회비용이라고 한다. 인간의 삶은 무수한 선택의 과정이다. 하고 싶은 것도 많고 가지고 싶은 것도 많다. 하지만 시간과 자원, 능력은 한정되어 있기 때문에 어떤 것이 중요하고 바람직한가를 신중히 판단해서 선택해야 한다.

<그네뛰기> 전래동요에서 ‘형의 남편 주자 하니 아우 남편 싫어하고 아우 남편 주자 하니 형의 남편 싫어하고 그늘 아래 밀대 같은 내 오라비 주랴고나’의 노랫말에서 형의 남편을

3) 전래동요의 노랫말 중에서 경제개념과 관련된 부분은 글씨를 진하게 표시하여 나타냈다.

선택할 것인가, 아니면 아우 남편을 선택할 것인가, 또는 그렇지 않으면 내 오라비를 선택할 것인가의 어느 하나를 선택함으로써 기꺼이 다른 하나를 포기하게 되는 ‘기회비용’이 발생하게 됨을 지적하고 있다.

<비야비야 오지마라> 전래동요에서 시집을 누나가 가면 우리 집을 포기해야 하는 기회비용의 상황이 발생한다. 누나가 시집을 가게 될 경우 자신이 사랑하는 남을 얻게 되는 대신에 정든 친정집을 떠나지 않으면 안 되는 ‘기회비용’ 관계가 나타남을 지적하고 있다.

## 7) 교수·학습 과정

- 가) 기회비용과 관련된 <그네뛰기>, <비야비야 오지마라>전래동요를 듣고 함께 부른다.
- 나) 일상생활에서 기회비용에 해당되는 구체적인 사례를 들어 이해시킨다.
- 다) ‘기회비용’과 ‘희소성’이라는 경제개념의 구체적인 뜻을 언어화 시켜서 설명을 한다.
- 라) 고무찰흙을 가지고 생산물을 만들고, 소비자가 되어 친구들이 만든 생산물 중에서 갖고 싶은 물건을 선택하는 과정에서 기회비용이 발생함을 인식하게 한다. 또, 옷놀이를 하면서 옷판에 말을 쓰는 과정에서 기회비용을 인식하게 한다.
- 마) <그네뛰기>, <비야 비야 오지 마라> 전래동요 노랫말에서 기회비용과 관련된 경제개념을 찾게 한다.
- 바) <부록>에 제시된 <기회비용 학습지>를 제시하고 학습한 내용과 관련된 문제를 해결하도록 한다.

## 나. 한계분석

### 1) 지도 전래동요

<코카콜라 맛있다>

코카콜라 맛있다 / 맛있으면 더 먹지 / 더 먹으면 배탈나

배탈나서 병원가서 / 주사를 맞아 덕당뽕

— 전북지방 전래동요(홍양자, 2000, p. 106)

2) 관련 경제개념 및 용어 : 한계효용, 한계효용체감, 한계효용균등, 합리적 소비

3) 학습목표 : 전래동요와 손 놀이를 통해 한계효용체감의 법칙을 이해할 수 있다.

4) 소요 시간 : 40분



## 5) 준비물 : 콜라, 포켓몬 양말

## 6) 한계분석에 대한 이해

재화의 한 단위를 추가적으로 소비한 결과 얻어지는 추가적인 만족도를 한계효용이라고 한다. 재화의 소비량이 증가하면 필요도는 작아지므로 한계효용은 감소하는데 이를 한계효용 체감의 법칙이라 한다. 콜라를 처음 먹을 때는 맛이 있지만 자꾸 많이 먹다보면 처음의 만족도보다는 점차로 떨어지고 결국에는 배탈까지 나게 되어 나중에는 병원까지 가게 되며 도리어 먹지 않은 것만 못하다는 내용에서 아동들이 바람직한 소비의 한계효용을 전래동요의 노랫말에서 학습할 수 있다. 이러한 원리는 아동들이 좋아하는 아이스크림, 핫도그, 햄버거, 불고기 등의 소비에서도 똑같은 효과가 나타남을 깨달을 수 있다.

## 7) 교수·학습 과정

- 가) 수업 도입부에 <코카콜라 맛있다>노래를 들려주면서 손놀이를 하게 한다.
- 나) 학생들에게 지금 가장 먹고 싶은 것이 뭐냐고 질문을 한다. 혹시 먹고 싶은 것이 있다면 이 중의 하나를 예상해서 교사가 준비를 하면 좋다.
- 다) 한 학생이 가장 먹고 싶은 것을 하나를 주고 먹게 한다. 그런 다음에 또 하나, 또 하나를 준 다음에 처음 먹었을 때와 두 번째, 세 번째 먹었을 때의 맛의 느낌을 물어보고 한계효용체감의 법칙을 유도한다.
- 라) <한계분석 학습지>를 나누어 주고 해결하게 한다.

## 다. 상호의존

### 1) 지도 전래동요

<까치>

까치야 까치야 / 물에 빠진 네 새끼 건져 줄게 / 내 눈 나췌 다고  
고기하고 밥 줄게 / 내 눈 나췌 다고

— 경북 경주지방 전래동요(신경림, 1999, p. 121)

<그네뛰기>

수천강 심어서 난 길 / 둘이 타자고 그네를 맨걸 / 내가 타면 입이 밀고  
입이 타면 내가 밀고 / 그 줄이 떨어지면 / 입의 정도 떨어진다  
내 없어도 입 못살 세상 / 입 없어도 내 못살 세상 / 없는 금전 한탄 말고  
깊이 든 정 변치 마라 / 후세상에 또다시 오면 / 없는 금전도 다시 온다

— 경남 하동지방 전래동요(신경림, 2001, p. 120)

2) **관련 경제개념 및 용어** : 상호의존, 생산, 소비, 직업, 교환

3) **학습목표** : 전래동요, 고무찰흙으로 생산물 만들기, 부모님이 하시는 일을 통해 상호의존의 개념을 이해할 수 있다.

4) **소요 시간** : 80분

5) **준비물** : 부모님이 하시는 일 조사학습지, 고무찰흙

## 6) 상호의존에 대한 이해

상호의존이란 인간이 자신의 욕망을 충족하기 위해 필요한 재화와 용역을 다른 사람에게 의존하며, 재화와 용역을 의존하기 위해 역시 생산에 참여하여 다른 사람의 욕구를 충족하도록 도움을 주는 관계를 말한다. <까치>의 노랫말처럼 내 눈을 낮게 하기 위해 까치에게 의존하고, 까치는 그 대신에 물에 빠진 새끼를 살리고 고기와 밥을 얻을 수 있는 상호의존의 관계를 나타내고 있다. 그네뛰기에서는 임과 나의 관계를 상호의존의 관계로 묘사하면서 임과 나는 공동 운명체적 관계에 있음을 잘 지적하고 있다.

## 7) 교수·학습 과정

- 가) <까치>, <그네뛰기>의 전래동요를 들려주고 부른다. 이 노랫말에서 상호의존의 개념을 유도한다.
- 나) 우리에게 도움을 주는 고마운 분들이 있는지 생각해 보게 한다. 만약에 이러한 분들이 없다면 어떤 일이 생길지 발표한다.
- 다) <상호의존 학습지>를 나누어 주고, 부모님이 하시는 일을 모둠별로 발표하고 만약에 부모님이 이 일을 하지 않는다면 생기는 일에 대해서 토의하도록 한다.
- 라) 고무찰흙을 나누어 주고, 우리 반 친구들이 생활하는 데 가장 필요한 물건(의, 식, 주 중에서) 한 가지를 5개 만들도록 한다.
- 마) 작품이 모두 완성되면 모둠별로 가족이라는 가정을 하고, 모둠별로 생산한 물건들 이외에 집에서 생활하는 데 필요한 물건이 무엇인지 토의하게 한다.
- 바) 집에서 생활하는 데 꼭 필요한 물건을 다른 모둠과 서로 교환을 통해 다른 사람의 도움이 필요하다는 것을 인식하도록 한다.

## 라. 교환

### 1) 지도 전래동요

〈달도달도 반달〉

달도달도 반달 영천도 반달 / 쪽귀신의 저고리 사돈네 뽀뚜깨  
고노모 집에 가이고세 / 양 치자 반 놔두고 / 나를 한줌 안 주고  
우리 집에 와봐라 / 구두박씨 주까봐

－ 경북지방 전래동요(홍양자, 2000, p. 70)

〈비둘기〉

꼭꼭 꼭꼭 / 계집 죽고 자식 죽고 / 신 도포 팔아 영장하고  
망건 팔아 술 사먹고 / 이가 물어 못 자겠다 / 꼭꼭 꼭꼭

－ 황해도 평산지방 전래동요(신경림, 2001, p. 152)

2) 관련 경제개념 및 용어 : 교환, 욕구, 생산, 거래, 물물교환, 소비자권리, 수요

3) 학습목표 : 전래동요와 물물교환을 통해 교환의 개념을 이해할 수 있다.

4) 소요 시간 : 80분

5) 준비물 : 물물교환을 할 수 있는 2~3가지의 물건들

### 6) 교환에 대한 이해

교환이란 어떠한 재물을 타인에게 주고 그 보수로써 타인에게서 같은 가치의 다른 재물을 얻는 것으로서, 교환관계는 매매자 상호 간의 이익을 쫓아 자발적으로 이루어진다. 자기에게 필요하지 않은 재물을 다른 사람에게 주고 그 대가로 자신이 필요한 물건을 얻는 것도 이러한 과정을 거치게 된다.

<달도달도 반달> 전래동요는 서너 명이 앉아서 다리뽑기 놀이를 하면서 자연스럽게 노랫말의 의미를 깨닫게 된다. 노랫말에 ‘양 치자 반 놔두고 나를 한줌 주지 않으니까 우리 집에 오면 역시 구두박씨 주지 않는다’는 의미는 상호간의 이익관계를 나타낸다. <비둘기>에서는 새로운 도포를 바꿔서 장사를 지내고, 망건을 팔아서 술을 사먹는 내용을 통해 당시 교환의 척도를 가늠할 수 있다.

## 7) 교수·학습 과정

- 가) 수업을 시작하기 전에 <달도달도 반달>, <비둘기> 전래동요를 들려준다. <달도달도 반달> 노래를 부르며 다리뽀기 놀이도 함께 해서 동기를 유발한다.
- 나) 학생들에게 화폐를 갖고 있지 않다면 어떻게 필요한 재화나 서비스를 얻을 수 있는지 질문을 통해 교환의 필요성을 인식시킨다.
- 다) 교환하기 위해 준비한 물건들을 친구들 앞에서 광고할 수 있도록 시간을 한 사람에게 30초 준다.
- 라) 학생들에게 교실 안의 물건들을 둘러보게 하고, 교환할 물건을 결정하게 한다.
- 마) <교환 학습지>를 나누어 주고 학생들에게 교환할 때 얻기를 원하는 물건을 적도록 한다. 학생들은 교환을 통해 얻기를 원하는 물건을 생각해야 한다. 진정으로 원하는 물건을 얻기 위해서는 여러 번의 거래를 할 수도 있음을 설명한다.
- 바) <교환 학습지 1번>에서 첫 번째 교환에 대한 정보를 쓰도록 한다. 만약 자신이 원하는 것을 얻었다면 첫 번째 열에 기록하도록 한다. 학생들에게 그 외의 다른 물건을 교환하였다면 두 번째 열에 기록하도록 한다. 만약 거래하지 못했다면 세 번째 열에 기록하도록 한다.
- 사) 자신이 원하는 첫 번째나 두 번째 선택을 얻은 학생은 자리에 앉아 있도록 한다. 나머지 학생들에게는 두 번째 거래, 세 번째 거래를 하도록 시간을 준다.
- 아) <교환 학습지 2번>을 주고 학생들에게 완성하도록 한다. 완성한 학습지 내용을 발표하게 한다.
- 자) 물물교환을 이용하여 사람들이 자전거를 구입하려고 할 때 일어날 수 있는 문제에 대하여 토의한다. 물물교환에서 발생할 수 있는 문제점에 대하여 학생들이 브레인스토밍하도록 한다.
- 차) <달도달도 반달>, <비둘기> 전래동요를 부르면서 노랫말에서 교환의 의미를 나타내는 구절을 찾도록 하여 학습한 내용을 재인식 시킨다.
- 카) 교환놀이를 했던 자신의 경험을 떠올리며 <달도달도 반달>, <비둘기>의 노랫말을 서로 바꾸어 발표를 하도록 한다.

## 마. 화폐

### 1) 지도 전래동요

<부엉이>

떡해 먹자 부엉 / 양식 없다 부엉 / 걱정 맡게 부엉

꿔다 하지 부엉 / 언제 갚게 부엉 / 갈에 갚지 부엉

— 서울지방 전래동요(신경립, 2001, p. 153)

<낙낙새>

객강객강 객서방 / 어리빋 참빋 김도령 / 나뭇간에 갔더니

돈 닷 돈을 주워서 / 엇 닷 되 팔아서 / 나뭇간에 뿔더니

낙낙새가 다 까먹고 / 이리 가도 낙낙 / 저리 가도 낙낙

배차발에 파랑새 / 남새밭에 파랑새 / 날러 날러 어디 가

대배 잡아 타고서 / 난리 구경 갔었다

- 충남 공주지방 전래동요(신경립, 2001, p. 169)

## 2) 관련 경제개념 및 용어 : 화폐, 거래, 교환, 물물교환

## 3) 학습목표 : 전래동요, 색종이로 생산물 만들기, 모의화폐의 사용을 통해 화폐의 필요성과 화폐의 개념을 이해할 수 있다.

## 4) 소요 시간 : 80분

## 5) 준비물 : 종이접기 책, 색종이

## 6) 화폐에 대한 이해

화폐란 교환경제 사회에서 상품의 교환과 유통을 원활하게 하기 위한 일반적 교환수단 내지 일반적 유통수단을 의미한다. 실제로 경제생활에 있어서는 화폐의 매개 작용에 의하여 비로소 원하는 상품을 얻을 수 있다는 것은 틀림없는 사실이다. 그리고 화폐는 어느 때나, 어디서나, 누구에게나 서로 주고받을 수 있기 위해서는 일반적이 아니면 안 된다. <부영이> 전래동요에서 두 편이 부영이 울음을 훔내 내며 노래하면서 떡 해 먹을 돈이 없으므로 이를 대신해 돈을 빌리고 수확철인 가을에 갚는다는 노랫말과, <낙낙새> 전래동요에서는 돈을 주워서 엇을 샀다는 노랫말을 통해 교환의 경제개념과 돈이 교환의 척도였음을 인식할 수 있다.

## 7) 교수·학습 과정

가) 학생들에게 재화를 생산하고 거래하는 기회를 준다고 말한다. 색종이를 가지고 재화를 만들도록 한다. 생산자로서, 학생들은 소비자가 원하는 재화를 만들어야 할 것임을 강조한다.

나) 학생들에게 색종이로 무엇을 생산하기 위해 생산자원을 사용하고 싶은지를 물어본다.

다) 학생들이 만든 물건을 직접 설명하여 친구들에게 광고하도록 한다.

라) ‘교환’을 학습하는 과정에 학생들 일부는 원하는 물건을 거래하는 데에 어려웠고, 따

라서 거래를 조금 쉽게 하기를 원한다는 사실을 배웠음을 인식시킨다. 학생들에게 거래를 할 동안 사용할 모의화폐를 나누어준다. 5,000원 1장, 1,000원 5장 모두 모아 10,000원의 모의화폐를 나누어준다.

마) 학생들에게 거래할 시간을 5분 준다. 주어진 화폐와 재화를 적당히 혼합해서, 가능하면 가장 좋은 거래를 하라고 일러준다.

바) 거래 시간이 마치면 아래와 같은 질문을 갖고 토론한다.

(1) 여러분은 원하는 물건을 얻었나요? 왜 얻을 수 있었나요? 혹은 왜 얻지 못했나요?

(2) 화폐를 사용하는 것이 거래를 원활하게 했나요? 아니면 더 어렵게 했나요?

(3) 여러분이 거래하거나 물건을 살 때 누가 이익을 보나요?

(4) 여러분이 원하는 재화를 좀 더 확실하게 얻기 위해서 어떤 방법을 사용할 수 있을까요?

사) <부엉이>, <낙낙새> 전래동요를 들려주고 노랫말에 나오는 화폐개념을 찾아 보도록 한다.

## 바. 생산성

### 1) 지도 전래동요

<달공달공>

질로질로 가다가 / 질로질로 가다가 바늘하나 주웠네

주운 바늘 남 주까 남줄라니 아깝고 / 대장간에 던졌더니 봉어 한 마리 낚였네

낚은 봉어 남 주까 남줄라니 아깝고 / 도막도막 끊어서 고치장에다 발라서

먹고나니 요거요 꿩고나니 방구다 / 들여다보니 친구요 친구 대접을 못했네

— 전남 장흥지방 전래동요(신경림, 2001, pp. 244~245)

<두꺼비>

두껍아 두껍아 헌집 줄게 새집 다오

두껍아 두껍아 물길어 오너라 너희 집 지어줄게

두껍아 두껍아 너희 집에 불났다

솔이랑 가지고 뜰레뜰레 오너라

— 제주지방 전래동요(홍양자, 2000, p. 104)

2) 관련 경제개념 및 용어 : 생산, 생산자, 소비자, 생산자원, 천연자원, 인적자원, 자본자원, 기업가

3) **학습목표** : 전래동요와 종이접기 활동을 통해 생산에 필요한 생산자원의 개념에 대해 이해할 수 있다.

4) **소요 시간** : 80분

5) **준비물** : 종이접기 책, 색종이, 신문이나 잡지책

#### 6) 생산성<sup>4)</sup>에 대한 이해

생산이란 인간의 욕망을 충족하기 위해 재화나 효용을 증가시키는 모든 행위를 말한다. 생산자는 한정된 생산자원으로 어느 제품을 얼마만큼 생산해야 하고, 각 생산요소를 얼마만큼씩 배급하는 것이 유리한가 등의 합리적 생산에 관한 문제에 끊임없이 부딪힌다. 생산자원은 흔히 세 가지 기본적인 분류 즉, 천연자원, 인적자원, 자본으로 구분된다. 천연자원은 석유, 물, 나무, 땅 그 자체를 의미한다. 인적자원은 생산활동에 소모된 신체적, 정신적 노동을 뜻한다. 자본은 인간이 만든 물리적인 것들, 즉 건물, 도구나 장비 등의 물적 자원 또는 교육이나 훈련을 통해 획득된 인적자본을 뜻한다. 생산성은 생산요소 한 단위의 투입물이 만들어내는 생산물의 산출량을 뜻하며, 소득증가와 경제발전의 중요한 기준이 된다. <달궁달궁> 전래동요에서 보잘 것 없는 낚시 바늘 하나를 주워서 붕어를 낚는다는 노랫말을 통해 생산의 의미를 재확인할 수가 있고, <두꺼비> 노래를 부르며 모래집을 짓게 되면 모래를 통해 새로운 생산을 할 수 있다는 개념화가 가능하다.

#### 7) 교수·학습 과정

- 가) 기업들이 생산한 재화와 서비스를 사람들이 필요에 의해 어떻게 얻게 되는지를 학생들이 알고 있는지 질문한다.
- 나) 실질적인 예시나 생산자원의 세 가지 유형에 대한 사진자료를 가지고 생산자원들 사이의 차이점에 대한 설명을 통해 기업들이 재화와 서비스를 생산하기 위해 생산자원을 사용한다는 것을 설명한다.
- 다) 학생들에게 색종이로 무엇을 생산하기 위해 생산자원을 사용하고 싶은지를 물어본다.

4) 생산성(productivity)은 생산을 위하여 투입(input)된 생산요소의 양에 대한 생산물의 산출량(output)의 비율로 각종 자원을 얼마나 효과적으로 이용하였는가를 잘 때 사용되어지는 개념이다. 생산성은 실제 경제에 있어서 한 사람의 근로자가 한 시간 동안 일해서 만들어낼 수 있는 재화와 서비스의 수량으로 표시된다. 이 때 생산요소 한 단위의 투입물이 만들어 내는 생산물의 산출량을 의미하는 생산성은 소득증가와 경제발전의 중요한 기준이 되며, 더욱이 생산성의 증가는 국민들의 소득증가와 직결되므로 경제운영에 있어서 최선의 목표가 된다.

- 라) 학생들에게 하나의 재화를 생산하도록 말한다. 학생들에게 특별한 종류의 상품(입을 것, 탈 것, 먹을 것 등)을 만들도록 할 수 있다. 그들이 사용하는 색종이는 천연자원이며, 사용하는 도구(연필, 자, 가위 등)들은 그들의 자본이다. 학생들이 생산한 재화의 예로는 집, 옷, 차, 배, 비행기 등이다.
- 마) 학생들이 만든 재화에 대해 토의한다. 재화를 생산하기 위해 어떤 생산자원들이 사용되어 졌는지 확인할 수 있는 질문을 학생들에게 한다.
- 바) <달콩달콩>, <두꺼비> 전래동요를 함께 부른다. 부르면서 노랫말을 생산성과 관련하여 생각하도록 한다.

## 사. 시장과 가격

### 1) 지도 전래동요

〈고추 사리요〉

고추 사리요 고추 사리요 / 10원 20원 30원 40원 50원  
60원 70원 80원 90원 100원 / 고추 사리요 고추 사리요

— 제주지방 전래동요(홍양자, 2000, p. 112)

〈일전이요〉

일전이요 일전이요 / 일전은 얼마나 비싼 값인가

이전이요 이전이요 / 이전은 얼마나 비싼 값인가

삼전이요 삼전이요 / 삼전은 얼마나 비싼 값인가

사전이요 사전이요 / 사전은 얼마나 비싼 값인가

오전이요 오전이요 / 오전은 얼마나 비싼 값인가

육전이요 육전이요 / 육전은 얼마나 비싼 값인가

칠전이요 칠전이요 / 칠전은 얼마나 비싼 값인가

팔전이요 팔전이요 / 팔전은 얼마나 비싼 값인가

구전이요 구전이요 / 구전은 얼마나 비싼 값인가

십전이요 십전이요 / 십전은 얼마나 비싼 값인가

— 서울·경기지방 전래동요(김숙경, 2001, p. 378)

2) **관련 경제개념 및 용어** : 생산, 생산자, 소비자, 생산자원, 천연자원, 인적자원, 자본자원

3) **학습목표** : 햄버거를 직접 만들어 팔아 봄으로써 시장과 가격의 개념을 이해할 수 있다.



#### 4) 소요 시간 : 120분

#### 5) 준비물 : 햄버거 만들 재료

#### 6) 시장과 가격에 대한 이해

시장은 재화·서비스가 거래되어 가격이 결정되는 장소를 의미한다. 가격은 물건이 지니고 있는 가치를 돈으로 나타낸 것이다. 희소성의 개념과 함께 어릴 때부터 일찍 지도되어야 할 개념이다. 경쟁은 같은 목적을 두고 서로 이기거나 앞서거나 더 큰 이익을 얻으려고 겨루는 것으로 인류 역사상 경제적 발전을 가능하게 한 것은 경쟁이 있었기 때문에 가능한 것이다. 고무줄놀이는 한 줄로 하는 놀이의 경우 개인이 더 높은 단계로 올라가기 위해 최선을 다하는 경쟁을 한다. 마찬가지로 공놀이도 마찬가지이다. 위의 <고추사리요>, <일전이요>의 전래동요를 부르면서 고무줄놀이와 공놀이를 하면 자연스럽게 경쟁의식 및 집단적 경쟁의식을 배워 나갈 수 있다. 그리고 노랫말에 담긴 가격의 의미를 학습을 통해 습득할 수 있다.

#### 7) 교수·학습 과정

- 가) 동기유발을 위해서 화폐와 관련된 <부엉이>, <고추사리요>, <일전이요> 전래동요를 듣고 함께 부른다.
- 나) 일상생활에서 시장과 가격에 해당되는 가게에서 파는 햄버거와 집에서 직접 만든 햄버거 중 가격이 낮은 것을 알아보고, 햄버거 가격과 햄버거에 들어가는 재료의 가격 알아보기를 통하여 개념을 이해시킨다. <시장과 가격 학습지 1>을 제시하여 학습과제로 조사한 가게에서 파는 햄버거 가격과 햄버거를 만들 때 드는 총 생산비, 직접 만든 햄버거 1개의 가격을 산출한다.
- 다) ‘시장’, ‘가격’이라는 경제개념의 구체적인 뜻을 언어화 시켜서 설명을 한다.
- 라) 햄버거에 들어가는 천연자원, 인적자원, 자본자원을 투입하여 햄버거를 생산하여 체험 결과를 발표한다.
- 마) <부엉이>, <고추사리요>, <일전이요> 전래동요 노랫말에서 시장과 가격과 관련된 경제개념을 찾게 한다. <시장과 가격 학습지 2>를 제시하고 학습한 내용과 관련된 문제를 해결하도록 한다. 학습과제로 만든 햄버거를 정한 가격에 팔도록 체험을 시킨다.

## IV. 결론

이상에서 살펴본 바와 같이 지금까지의 학교경제교육은 학습자의 실제 생활과 관련된 생활경제교육의 측면을 간과하고, 학습자의 발달단계를 고려하지 않으며, 실생활과 동떨어진 교과서 위주의 단편적인 암기나 경제개념을 맹목적으로 기억하는 일방적인 교사 중심의 수업이 진행되어 오고 있는 실정이다. 이러한 문제점을 극복하기 위하여 Piaget의 인지발달이론에 근거하여 초등학교 어린이들의 발달단계에 맞는 전래동요와 놀이를 이용하여 미국 경제교육위원회(NCEE)에서 선정한 비판적 사고와 의사결정능력 개발을 위한 7개 경제개념의 체험활동 중심 교수·학습 방법을 탐색해 보았다.

전래동요를 이용하여 경제교육을 하는 이유는 비록 경제학이라는 학문이 서양에서 유입되었지만 교수·학습 방법에 있어서는 우리의 정서와 문화에 맞는 한국적인 교육방법이 필요한 것이다. 이러한 취지에서 조상의 숨결과 정신이 숨겨져 있는 전래동요를 이용하여 경제교육 방법을 모색하게 되었다. 경제교육에서 체험활동이 중요한 이유는 학습자의 발달단계를 고려하여 이론과 실제의 괴리를 좁혀줄 수 있고, 학습의 효과를 극대화하여 경제개념을 체화할 수 있게 해 주기 때문이다. 이처럼 전래동요를 이용한 체험활동 중심 경제교육은 한 어린이를 자기중심적인 사유존재로 인정하여 구체적 조작을 통한 체험활동을 통해 7개 경제개념의 형성과 문제해결을 가능하게 하며, 학문을 구성하는 중심 생각들을 인식하고 의사결정으로 일반화하여 급변하는 경제상황에 대한 능동적인 대처를 가능하게 해 준다.

본 연구를 통하여 얻은 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 7개 경제개념 즉 기회비용, 한계분석, 상호의존, 교환, 화폐, 생산성, 시장과 가격의 경제개념을 전래동요들 중에서 재조명함으로써 어렵고, 재미가 없으며, 실제 생활과 동떨어진 경제교육을 어린이들의 발달단계에 맞추어 쉽고, 재미있으며, 실제 생활에 쓸모가 있는 체험활동 중심의 생활경제교육의 방법을 모색하는 계기가 될 수 있는 것이다.

둘째, 전래동요의 경제 교육적 가치 즉, 문제인식 단계에서 동기유발적 가치, 개념이해 단계에서 개념화 가치, 체험 단계에서는 생활체험 가치, 적용 및 평가 단계에서는 개념 강화 가치를 갖고 있어 전래동요의 경제 교육적 가치를 활용할 수 있다.

셋째, 전래동요를 이용한 경제개념 교육이 생활 장면의 문제인식에서 출발하여 전래동요를 이용한 체험활동을 통해 핵심 경제개념을 이해하도록 하여 학생들이 의사결정 과정에서 일반화를 피하여 실생활에서 내면화할 수 있는 기대효과를 갖게 해준다. 더불어, 전래동요를 통한 경제개념 지도 즉, 문제인식→탐색→개념이해→체험→적용 및 평가의 단계를 거쳐서 직접 체험할 수 있는 생활중심의 경제교육 교수·학습 활동을 수업장면에서 활용할 수 있도록 하였다.

## 참 고 문 헌

- 강인언·김영숙(1998). **유아문학교육**. 서울: 양서원.
- 교육부(2000). **초등학교 교사용 지도서 사회 4-1**. 서울: 대한교과서주식회사.
- 김상규(2001). 속담을 이용한 경제학 개념 교육. **경제교육**, 9(1), 59-64.
- 김숙경(2001). **한국 전래놀이 노래 II**. 서울: 동문사.
- 김영용(2004). 청소년 경제교육의 바람직한 방향. **경제교육**, 13(1), 45-46.
- 김종만(1999). **아이들 민속놀이 백 가지**. 서울: 우리교육.
- 김진영·박형준(2004). 학교 경제교육의 문제점과 개선방안. **시민교육연구**, 36(1), 29-31.
- 문용린(2001). **피아제가 보여주는 아이들의 인지세계**. 서울: 학지사.
- 박상선(2003). 국민 경제교육 강화의 필요성. **경제교육**, 12(2), 25-31.
- 박인현(2001). **제7차 교육과정 초등사회과 교육**. 서울: 교육과학사.
- 석용원(1983). **아동문학원론**. 서울: 학연사.
- 송형진(1993). **아동의 경제개념 발달에 관한 연구**. 석사학위논문, 숙명여자대학교.
- 신경림(1999). **한국전래동요집1**. 서울: 창작과 비평사.
- 신경림(2001). **한국전래동요집2**. 서울: 창작과 비평사.
- 이태근 외(1992). **경제교육론**. 서울: 교육과학사.
- 조영달(1997). **경제수업탐구**. 서울: 교육과학사.
- 최병모 외(2003). 세계화 지식기반사회에 있어서의 새로운 경제원리의 탐색과 경제교육, 11, 66-68.
- 최병모 외(2005). 학교경제교육내용 표준안에 대한 전문가 델파이 조사. **사회과교육연구**, 12(2), 437-443.
- 한면희 외(1998). **사회과 창의적 교수법**. 서울: 교육과학사.
- 홍양자(2000). **전래동요를 찾아서**. 서울: 우리교육.
- Banks, J. A. (1990). *Teaching strategies for the social studies* (4th ed.). New York: Longman.
- NCEE (1995). *A Framework for Teaching Basic Economic Concepts with Scope and Sequence Guidelines K-12*. National Council on Economic Education.
- NCEE (1998). *Economics America*. Bloomington. Indiana: Author.
- Parmer, J. & Burrough, S. (2002). *Integrating Children's Literature and Song into the Social Studies*. The Social Studies.
- Saunders, P. (1994). A Global Framework for Teaching Economics. *An International Perspective on Economic Education*. Edited by William B. Walstad. Kluwer Academic Publishers.

• 논문접수 : 2006년 4월 14일 / 수정본 접수 : 2006년 5월 15일 / 게재 승인 : 2006년 5월 24일

## 〈부록〉 학습지

### 〈기회비용〉

1. 생산자와 소비자 한 명씩 두 개의 그림을 그려 보세요. 그림 옆에 생산자와 소비자의 차이점을 써 보세요.

<생산자>

<소비자>

2. 다음 빈칸에 각 결정에 해당하는 기회비용을 쓰세요.

가. 초등학교 4학년인 나현이는 피아노를 잘친다. 그래서 장차 피아니스트가 되고 싶어 한다. 하지만 어린이들을 가르치는 선생님이 더 좋아서 유치원 선생님이 되고자 한다.

나. 아버지가 생일날 10,000원을 주셨다. 이 돈으로 축구공, 사탕 한 박스, 티셔츠, 게임CD 중 어느 하나를 사기를 원한다.

- (1) 만약 여러분이 10,000원을 갖고 선택을 한다면 어떤 선택을 할 것인지 첫 번째 선택에는 1, 두 번째 선택에는 2, 세 번째 선택에는 3, 네 번째 선택에는 4를 쓰세요.

축구공 (     ) 사탕 한 박스 (     ) 티셔츠 (     ) 게임CD (     )

- (2) 위의 선택에서 첫 번째 선택에 대한 기회비용은 무엇입니까?

3. <그네뛰기> 전래동요의 노랫말을 다시 한 번 살펴보고, 학습한 기회비용과 관련하여 노랫말을 바꾸어 써 보세요.

4. 이 학습지 뒷면에 생산자가 생산하고 싶은 두 가지 종류 중 하나를 선택하는 모습을 그림으로 그리세요. 그리고 선택한 것과 기회비용이 무엇인지 쓰고, 선택과 기회비용을 설명하는 문장을 써 보세요.

### 〈한계분석〉

1. <코카콜라 맛있다> 노랫말을 보고 떠오르는 경제개념을 적고, 여러분이 느낀 점을 적어 보세요. 그리고 노랫말과 비슷한 자신의 경험을 소개해 보세요.

가. 관련 경제개념 :

나. 여러분이 느낀 점 :

다. 자신의 경험 :

2. 나현이는 초등학교 4학년 여자 어린이입니다. 수학경시대회 시험에 치르기 위해 시계가 꼭 필요합니다. 시계 중에서도 나현이는 짱구 그림이 있는 시계를 갖고 싶어합니다. 시계 가게에 갔더니 짱구 그림이 있는 시계는 없고 캔디 그림이 있는 시계가 20,000원, 그림이 없는 시계는 10,000원입니다. 나현이가 갖고 있는 돈은 15,000원입니다.

가. 만약 여러분이 나현이라면 어떻게 하겠습니까?

나. 시계를 사다면 짱구 그림이 없어서 생기는 문제는 있습니까?

다. 친구들이 선택한 방법 중에서 가장 좋은 것은 어느 것입니까?

라. 가장 합리적인 방법과 관계있는 경제개념은 무엇입니까?

3. 오늘 학습을 통해서 합리적 소비를 위해 여러분들이 할 수 있는 일을 <코카콜라 맛있다> 노랫말을 바꾸어 적어 보세요.

### 〈상호의존〉

1. 모둠별로 부모님이 하시는 일을 조사한 내용을 발표하고, 아래의 표에 정리하여 봅시다.

조사내용	친구이름					
부모님이 하시는 일						
우리에게 주는 도움						
부모님이 이 일을 하시지 않는다면 생기는 일						
부모님이 벌어들인 돈으로 하는 일						

2. 만약에 농사를 짓는 사람이 없다면 여러분들은 먹을 쌀을 어떻게 해결할 수 있을까요?  
 3. 여러분의 부모님이 하시는 일이 다른 사람에게 주는 도움을 마인드맵으로 나타내어 보세요.  
 4. 자신의 모둠에서 생산한 물건과 다른 모둠이 생산한 물건을 교환 관계를 그림으로 나타내보세요.

### 〈교환〉

1. 물물교환을 통해 아래의 거래장을 완성해 보세요.

가. 거래할 물건 :

나. 내가 원하는 물건 : 첫 번째 선택 ( ) 두 번째 선택 ( )

교환내용 교환시기	첫 번째 또는 두 번째 선택	다른 물건 얻음	교환하지 않음
첫 번째 교환			
두 번째 교환			
세 번째 교환			

다. 교환이 끝난 뒤 아래에 해당하는 내용에 ○표 하세요.

- (1) 나는 내가 (첫 번째 또는 두 번째 선택) 원하는 것을 첫 번째 교환에서 얻었다. ( )  
 (2) 나는 2번 이상의 시도 후에 내가 원하는 것을 교환하고 얻었다. ( )  
 (3) 나는 물물교환을 하였으나 첫 번째 또는 두 번째 선택을 얻지 못했다. ( )  
 (4) 나는 성공하지 못하였다. 그래서 내가 학교에 가져온 물건을 아직 가지고 있다. ( )

2. 교환 후 학습한 내용을 정리하여 봅시다.

가. 원한 물건은 무엇이고 얻었습니까?

나. 만약에 원하는 물건을 얻지 못했다면 그 이유는 무엇입니까?

다. 교환 활동을 하는 동안 생긴 문제점은 무엇입니까?

라. 교환을 보다 쉽게 만든 것은 무엇입니까?

마. 교환 활동을 통해 배운 것을 써 보세요.

### 〈화폐〉

1. 물물교환보다 화폐를 사용하는 것이 왜 편리한지 그 이유를 써 보세요.
2. 화폐가 없다면 여러분에게 어떤 일이 벌어질지 상상하여 봅시다.  
가. 여러분이 가게에서 즐겨 사는 물건 다섯 가지를 적어 보세요.  
(1) (2) (3) (4) (5)  
나. 위의 물건 다섯 개 중에서 하나를 고르고 화폐가 없는 사회에 산다면 그 물건을 얻기 위해 여러분들이 할 수 있는 행동을 3가지 정도 써 보세요.  
(1) (2) (3)  
다. 화폐가 없다면 어떤 심각한 문제가 생길까요?
3. 화폐는 일반적으로 4가지 성질을 갖고 있어야 합니다. 희소해야 하고, 내구성이 커야 하고, 분할이 가능해야 하며, 운반이 용이해야 합니다. 아래의 모래, 연필, 껌, 황금, 벽돌을 살펴보고 이 물건이 그 성질을 많이 지니고 있으면 +, 어느 정도 지니고 있으면 ○, 거의 지니지 않으면 - 표시를 해보세요.

성질 물건	희소성	내구성	운반가능성	분할가능성
모래				
연필				
껌				
황금				
벽돌				

- 가. 위 물건들 중에서 어느 것이 화폐로 사용하기에 가장 편리하며, 어느 것이 가장 불편한지를 적어 보세요.
- (1) 화폐로 사용하기에 가장 편리한 것 :  
(2) 화폐로 사용하기에 가장 불편한 것 :

### 〈생산성〉

1. 생산자원의 세 가지 형태는 무엇인지 아래에 쓰고, 생산자원의 예에 해당되는 사진을 신문이나 잡지에서 오려 붙이세요.
2. <달궁달궁>과 <두꺼비>의 노랫말에서 생산자원의 세 가지 형태를 찾아 써 보세요.  
가. 달궁달궁 -  
나. 두꺼비 -
3. 자동차를 만드는 데 필요한 생산자원의 세 가지 형태를 찾아 써 보세요.
4. 아래에 배운 생산 모형을 그려 보세요. 모형의 각 부분에 해당되는 곳에 적합한 이름을 써 보세요.

## 〈시장과 가격 1〉

- 햄버거 한 개를 만드는 데 필요한 재료 가격을 조사한 내용을 보고 가격을 적어 보세요.  
 가. 빵 6개의 가격 : (            )원  
 나. 햄버거용 고기 6개의 가격 : (            )원  
 다. 양배추 1개의 가격 : (            )원  
 라. 케첩 1통의 가격 : (            )원  
 마. 마요네즈 1통의 가격 : (            )원
- 학교에서 여러분이 위의 모든 재료를 섞어 6개의 햄버거를 만들 때 5가지 재료비는 모두 얼마입니까?
- 햄버거를 만드는 데는 천연자원, 인적자원, 자본자원 등이 포함되어 있습니다. 총생산비에는 그 생산 자원들을 사용하는 데 드는 비용도 포함됩니다. 다음은 학교에서 햄버거를 만들 때 드는 비용입니다.  
 가. 햄버거를 만드는데 필요한 총생산비를 적어보세요.  
 천연자원(재료비) : (            )원  
 인적자원(재료 구입하기 및 햄버거를 만드는데 든 나의 수고) : (            )원  
 자본자원(후라이팬, 1회용 가스버너, 큰그릇, 위생용장갑, 칼, 도마) : (            )원  
 햄버거의 총생산비 : (            )원  
 나. 위의 총생산비로 6개의 햄버거를 만들 수 있습니다. 총생산비용을 6으로 나누어 햄버거 한 개당 가격을 알아내세요.  
 다. 집에서 만드는 햄버거 한 개의 가격과 가게에서 파는 햄버거 중 어느 것의 생산비가 더 적게 됩니까?

## 〈시장과 가격 2〉

- 집에서 만든 햄버거가 있고, 가게에서 만든 햄버거가 있습니다. 어떤 햄버거를 살 것인지 다음의 의사결정 단계에 맞추어 아래의 질문에 답하세요.

가. 문제를 명확하게 하기 → 나. 대안 선택하기 → 다. 기준 정하기  
 → 라. 기준에 대한 대안 평가하기 → 마. 결정하기

- 가. 문제가 무엇입니까?  
 나. 대안들에는 어떤 것들이 있습니까?  
 다. 어떤 기준으로 최선의 선택을 할 것입니까?  
 라. 각각의 기준에 대한 대안들을 검토한다. 기준에 부합하면 +, 그렇지 아니면 - 표시를 아래의 표에 하세요.

대안 \ 기준	가격	맛	편리성	경품
가게에서 파는 것				
학교에서 만든 것				

- 집에서 만든 햄버거에 상품명을 개발하고, 햄버거를 알리는 광고 노래를 배운 전래동요의 노랫말로 바꾸어 만들어 보세요.

## ABSTRACT

### The Investigation of Economic Concepts in Teaching and Learning method by Uses Traditional Children's Song and Play

Wo-Hwan An(Lecturer, Daegu University)

Min-Suk Kwon(Lecturer, Daegu National University of Education)

Jae-Han Sin(Ph. D. Candidate, Kyungpook National University)

The purpose of this study was to discuss that elementary economic education method suitable to the development step of a children for fostering reasonable economy life and economy problem-solving ability. Teaching plan that the experience activity center teaching-learning method seven economic concepts - the opportunity cost, limit analysis, interdependence, exchange, productivity, money, market and price of twenty two concepts of NCEE(National Council for Economic Education) which has a necessary to extended critical thinking and decision-making ability.

It was to search for teaching-learning method by traditional children's song and play that applied to elementary school children in 4th and 6th grades. Also identified economic education value that motive incentive, general concept, concept reinforcement by teaching-learning process of problem perception, inquiry, concept understanding, experience, application and evaluation.

Key Words : traditional children's song and play, opportunity cost, limit analysis, interdependence, exchange, productivity, money, market and price