

초등사회과 경제교육 활성화를 위한 '가게놀이' 코스웨어의 개발

박은영⁰, 이재인
진주교육대학교 컴퓨터교육과
pey727272@naver.com, jilee@cue.ac.kr

Development of 'Store Play' Courseware for Revitalization of Economics Education of The Elementary Social Studies

Eunl-Yeong Park⁰, Jae-In Lee
Dept. of Computer Education, Chinju National University of Education

요 약

경제교육의 중요성이 대두되면서 경제교육을 위한 연구가 활발해 지고 있으며 경제교육을 위한 웹기반 시스템과 코스웨어 개발 연구가 많아 졌다. 그러나 초등학교 저학년을 위한 시스템이나 학교 사회과 수업에 직접 적용할 수 있는 코스웨어의 개발은 많지 않다. 따라서, 본 연구에서는 초등학교 2학년 통합교과인 슬기로운 생활 가게놀이 단원의 가게놀이하기 수업을 위한 코스웨어를 개발하였다. 가게놀이에 필요한 준비물을 직접 인쇄할 수 있게 하였고, 가게놀이 규칙과 절차, 가게 선전 방법을 자세히 안내하고 간접 체험할 수 있도록 개발하여 초보적인 경제능력을 기르도록 하였다.

1. 서 론

우리 사회에서 경제문제가 차지하는 비중이 날로 증가되면서 소비자 교육 및 경제 교육의 중요성이 더욱 커지고 있다. 과거에는 아동을 독립된 소비자로서 인식하지 않고 성인이 되어 서야 소비활동을 하는 것으로 간주하였다. 그러나 오늘날에는 아동의 소비 영역이 점차 확대되고 있으며 소비행위 또한 활발해지고 있다. 그리고 아동들은 그들만의 욕구와 기호에 따라 특정 상품의 소비자로서 행동할 뿐만 아니라 자신들이 실제적으로 물품을 구입하지 않는 경우에도 타인 특히, 부모의 구매행동에 직접적으로나 간접적으로 영향을 주는 경우도 많다.[1]

현명한 경제활동을 통하여 바른 경제의식을 길러준다는 것은 대단히 중요한 의미를 지니며 경제도 이제는 어릴 적부터 지도를 해야 할 때이며 초등학교에서의 경제교육은 앞으로의 생활의 기본이 되기 때문에 더 중요하다고 할 수 있다. 본 연구에서는 초등사회과의 경제교육에 대해 알아본 후 초등학생을 대상으로

한 기존 코스웨어를 분석하여 다음과 같은 시사점을 얻었다.

첫째, 체험 활동 기회를 제공하고 웹을 기반으로 하여 쉽게 접할 수 있는 코스웨어의 개발이 필요하다.

둘째, 전자상거래 및 용돈기입장 활용 코스웨어와 텍스트 위주의 코스웨어는 많았으나 초등학교 저학년을 위한 코스웨어는 적었다. 따라서 쉽고 재미있는 저학년용 코스웨어의 개발이 필요하다.

셋째, 웹 기반 데이터베이스를 활용하여 아동이 스스로 로그인 하여 학습할 수 있는 코스웨어는 많았으나 교사용 컴퓨터 1대인 교실에서 활용할 수 있는 코스웨어는 적었다.

따라서 누구나 쉽게 접할 수 있는 웹기반의 학교 수업에 도움이 되며 초등학교 저학년을 위한 코스웨어 개발의 필요성이 제기되었다.

본 연구에서는 초등학교 2학년 통합교과인 슬기로운 생활 가게놀이 단원의 "가게놀이하기"수업을 위한 코스웨어를 개발하였다. 본 코스웨어는 가게놀이에 필요한 준비물을 직접

인쇄할 수 있게 하였고, 가게놀이 규칙과 절차, 가게 선전 방법 등을 자세히 안내하고 간접 체험할 수 있도록 개발하여 초보적인 경제능력을 기르도록 하였다.

2. 이론적 배경

2.1 초등사회과의 경제교육

초등학교 사회과에서는 일상 생활 경험을 토대로 주위의 현상에 익숙하게 하고, 새로운 의문점을 가지고 기초적인 개념을 이해하도록 하며 나아가 당면한 문제 상황을 바르게 판단하고, 지혜롭게 해결해 가는 능력과 습관 및 태도를 익히도록 한다.[2]

현재 초등학교의 경제교육은 하나의 독립된 교과가 아닌 사회과 교육의 일환으로 이루어지고 있기 때문에 이를 바탕으로 초등학교 경제교육의 개념에 대해 정의해 본다면 좁은 의미에 있어서 '초등학교에서의 사회과 교육의 일환'으로 시작하여 넓은 의미로는 '학교 밖의 사회교육(social education)에서의 경제교육'을 말하기도 한다.[3]

학교 경제교육에 대한 학자들의 견해를 살펴보면, 이영기(1987)는 '경제생활을 통하여 효과적인 의사결정을 하게 함으로써 책임 있는 시민으로서의 역할을 다하게 하는 것'이라고 하였으며, 이태근(1992)은 '학교 경제교육은 사회과 교육의 테두리 안에서 이루어져야 하되 경제의 기본 원리에 입각한 논리적 사고력을 배양하고 일상 생활과 관련된 문제를 통해서 스스로 현실을 인식하고 합리적인 경제행위를 하도록 하는 것'이라고 하였으며, 한진수(1999)는 '초등학생들을 대상으로 하는 경제교육의 핵심은 복잡한 경제 이론을 가르치는 것이 아니라 합리적인 소비를 할 수 있는 판단력을 갖게 하고, 경제적인 사고방식을 지니게 하는 것이다.'라고 하였다.[4][5][6]

여러 학자들의 견해를 토대로 볼 때 학교 경제교육은 학생들에게 일상 생활에 접하는 경제현상이나 문제에 대해 합리적으로 해결할 수 있는 경제 이해력, 즉 경제의 기본 개념 및

경제적 사고방식과 경제 윤리를 습득케 하여 주는 교수-학습이라고 말할 수 있다.[7] 따라서 학교에서의 경제교육은 학생들로 하여금 경제문제를 합리적이고 과학적인 방법으로 생각하고 해결 할 수 있는 능력을 갖추도록 해야 할 것이다.

2.2 초등사회과 경제교육 내용 분석

7차 교육과정에서 사회과는 10개 교과 중 '사회' 교과로 편제되었고 1,2학년에서 통합교과인 '슬기로운 생활'에 사회와 자연 교과를 통합하여 편성되어 있다.[8] 교육과정에 제시된 경제교육 내용은 <표 1>과 같다.

<표 1> 교육과정에 제시된 경제교육 내용

교과	학년	경제 관련 단원	학습 내용
사회	2학년 2학기	2. 가게놀이	2. 가게놀이 ① 가게에 있는 물건 ② 물건의 이동 ③ 가게놀이
	3학년 1학기	2. 우리고장 사람들의 생활 모습 3. 고장 생활의 중심지	● 고장 사람들이 하는 일 ① 부모님께서 하시던 일 ② 우리 고장에서 발달한 산업 ● 시장과 우리 생활 ① 시장이 있는 곳 ② 시장이 하는 일 ● 이어 주는 길 ① 역과 터미널 ② 이웃 고장으로의 여행
	4학년 1학기	2. 우리 시·도의 발전하는 경제	● 우리 시·도의 자원과 생산 활동 ① 자원을 이용하는 생산 활동 ② 세계로 열린 경제 ③ 공공 시설을 내 것처럼 ● 서로 돕는 경제 생활 ① 나누어 많은 생산 ② 경제 활동의 중심지 ③ 서로 도움을 주는 경제 활동
	4학년 2학기	3. 가정의 경제 생활	● 다양한 생산 활동과 가정의 소득 ① 가지고 싶은 것은 많지만 ② 가정의 소득을 얻기까지 2. 알뜰한 살림살이 ① 가계부 ② 우리 집 예금 통장
	5학년 2학기	1. 우리나라의 경제 성장 2. 정보화 시대의 생활과 산업	● 우리나라 경제 생활의 특징 ① 자유와 경쟁 ② 우리 경제의 발전취 ● 세계로 뻗어 가는 우리 경제 ① 세계 속의 우리 경제 ② 우리 기업의 해외 진출 ● 정보화 시대의 생활 ① 달라져 가는 생활 모습 ② 더불어 사는 정보화 세상 ● 첨단 기술과 산업의 발달 ① 첨단 기술과 생활의 변화 ② 첨단 기술을 활용하는 산업 ③ 우리가 만드는 미래의 산업
	6학년 1학기	3. 대한민국의 발전	● 대한민국의 수립과 발전 ③ 현강의 기적에서 통일로
	6학년 2학기	2. 함께 살아가는 세계	● 변화하는 세계의 여러 나라 ① 세계를 한눈에 ② 우리와 관계 깊은 나라들 ③ 더 가까워지는 세계의 여러 나라

2.3 초등경제교육 선행 연구 비교

초등학교에서의 경제교육과 관련된 연구들은 주로 사회 교육학과와 컴퓨터 교육학과에서 많이 이루어 있다. 사회 교육학과에서는 교육 과정에서의 경제내용 분석이나 NIE활용, ICT활용, 인터넷 활용, 동화·동요 활용, 마인드 맵 활용, 프로젝트 학습, 시뮬레이션 활동, 속담·놀이·게임 등을 통한 교수·학습 방법 개선을 위한 연구가 대부분이다. 컴퓨터 교육학과에서는 코스웨어나 웹사이트 개발이 연구의 주를 이루나 그 양이 많지는 않다.

경제교육을 위한 기존 코스웨어를 비교해보면 다음과 같다.

김영록(2005)은 초등학생들의 합리적 소비 의사결정능력을 평가하고, 용돈 사용지도, 의사결정 훈련을 위한 소비일기 쓰기도, 소비자 역할과 소비가치를 교육시켜 합리적 의사결정에 따른 소비생활능력을 향상시키는 웹 기반 소비자교육 시스템을 개발하고 구현하였다. 시스템의 내용은 크게 의사결정 모듈, MY 소비노트 모듈, 어린이 경제박사 모듈, 클린소비 모듈로 구성되었으며 핵심 모듈인 MY 소비노트 모듈은 소비일기작성, 예산 세우기, 용돈 기입하기, 결산하기의 하위 메뉴로 구성되어 소비에 관한 여러 가지 정보를 획득하고 자신의 수입과 지출을 구체적으로 기록하게 하였다.[9]

신동철(2003)은 학생들의 흥미를 유발하고 시·공간상의 제약을 최소화할 수 있게 멀티미디어와 데이터베이스를 이용한 가상 체험 시스템을 개발 적용하고, 이를 통해 학생들이 소비생활의 기본 원리를 이해하고, 바른 경제의식을 내면화하는 과정을 통해 현명한 소비생활 실천 능력을 기르도록 하였다. 시스템은 경제 배움 자료, 어린이 가상 쇼핑물과 사이버 용돈기록장으로 구성되어 있다. 가상 쇼핑물 모듈은 중고 물품류, 학교에서 발생한 분실물류 등을 모아 가상 쇼핑물 데이터베이스를 구축하여 사용자 개인별 가상의 사이버 머니를 부여받아 물물교환의 형태로 물건을 팔고 사는 소비 생활 가상체험을 할 수 있으며 사이

버 용돈 기록장 모듈은 WEB 상에서 내용을 입력할 수 있고, 다른 아동들의 용돈 기록장도 상호 비교 열람할 수 있으며 '사이버 용돈 기록장'과 실생활에서 용돈 사용 태도를 반성해볼 수 있도록 '나만의 절약 생활 일기'로 구성되어 있다.[10]

이영호(2002)는 초등학교 4학년 2학기 사회 '3.가정의 살림살이'단원 학습을 위한 ISES 코스웨어를 개발하였는데 이것은 개별 학습자료로 활용가능 하며 경제교육 관련 단원 및 특별 활동 지도에 적합한 자료이다. 멀티미디어와 데이터베이스를 이용한 인터넷 가상 체험 자료로서 '갖고 싶은 물건들', '물건은 이렇게 고르자', '우리 가족의 현명한 선택', '필요한 물건을 제공하는 생산 활동', '물건 생산을 위한 생산 요소', '합리적인 가게 운영', '바람직한 용돈사용' 모듈로 구성되어 있다.[11]

정성모(2000)는 웹기반 경제교육 시스템을 구현하였는데 '학용품 아껴쓰기' 모듈은 사용자 입력을 통하여 정보가 데이터베이스에 저장 되고 출력되어 볼 수 있도록 하였으며 '용돈 아껴쓰기'모듈은 용돈 기입장의 형태이며, '나눠쓰기,바꿔쓰기'는 일반 게시판 형태이며, '다시쓰기'모듈은 재활용 게시판의 형태로써 각 모듈이 구성되어 있다 [12].

이상의 선행연구를 통해 얻은 시사점은 다음과 같다.

첫째, 체험 활동 기회를 제공하고 웹을 기반으로 하여 쉽게 접할 수 있는 더 많은 코스웨어의 개발이 필요하다.

둘째, 전자상거래 및 용돈기입장 활용 코스웨어와 텍스트 위주의 코스웨어는 많았으나 초등학교 저학년을 위한 코스웨어는 적었다. 따라서 멀티미디어와 다양한 방법을 활용한 쉽고 재미있는 저학년용 코스웨어의 개발이 필요함을 알 수 있었다.

셋째, 웹 기반데이터베이스를 활용하여 아동이 스스로 로그인 하여 학습할 수 있는 코스웨어는 많았으나 교사용 컴퓨터 1대인 교실에서 활용할 수 있는 코스웨어가 적었다.

따라서 누구나 쉽게 접할 수 있는 웹기반

의 학교 경제교육수업에 도움이 되며 초등학교 저학년을 위한 코스웨어 개발의 필요성이 제기된다.

3. 코스웨어 설계

3.1 단원 내용 분석

기존 연구에는 학교 수업에 도움이 되며 초등 저학년을 위한 코스웨어가 부족했기 때문에 본 코스웨어는 초등학교 통합교과인 2학년 2학기 슬기로운 생활과의 2. 가게놀이 단원의 경제교육을 활성화 시키기 위해 설계 구현 되었다.

이 단원은 생활에 필요한 물건을 만들고, 운반하고, 그것을 우리 손에 들어오게 해 주는 사람들의 고마움을 깨닫고, 물건을 아껴 쓰려는 태도를 가지도록 하기 위해 설정된 단원으로 이 단원에서는 우리 생활에 필요한 물건을 조사해 보고, 필요한 물건을 구하는 방법과 물건이 우리 손에 오기까지의 과정 및 물건을 바르게 고르는 방법을 알고 필요한 물건을 알맞게 구입하여 아껴 쓸 수 있는 초보적인 경제 능력을 기르는데 역점을 두고 있으며 본 단원의 내용은 <표2>와 같다.

<표 2> 본 단원의 내용

단원	소단원	학습 주제	차시
2. 가게놀이	■ 가게에 있는 물건	① 우리생활에 필요한 물건	1
		② 가게의 종류	2
	■ 물건의 이동	① 물건이 내손에 오기까지	3-4
		② 물건 바르게 고르기	5
	■ 가게놀이	① 가게놀이 계획 세우기	6
		② 가게놀이 준비하기	7
		③ 재미있는 가게놀이 하기	8-9
		④ 가게놀이 정리하기	10
		⑤ 올바른 태도가지기	11

3.2 코스웨어의 전체 구성

1) 연구의 방향

수업하기 힘든 가게놀이를 체계적이고 재미있게 수업 할 수 있도록 하였고 저학년 특성에 맞게 귀여운 아동 캐릭터를 주인공으로 사

용하고 아기자기한 그래픽으로 친숙감을 느끼게 하였다. 가게놀이에 필요한 준비물과 양식을 직접 인쇄하여 활용할 수 있게 하여 교사의 수업 준비 부담을 덜어 주고자 했으며 학습 요소를 애니메이션, 동영상, 모듈, 시뮬레이션 게임 등 다양한 방법으로 제시하였다. 한마디로 교사의 수업 부담을 줄이고, 학생은 즐겁게 학습하면서 학습해야 할 내용을 잘 인지할 수 있도록 제작하였다. 그리고 교수용으로 설계 하였으나 개인적인 학습용으로도 사용할 수 있도록 하였다. 본 코스웨어의 기획은 <표 3>과 같다.

<표 3> 코스웨어 기획

단원	2. 가게놀이	
소단원	■ 가게놀이	
학습주제	③ 재미있는 가게놀이 하기 (8-9차시)	
학습목표	가게 놀이를 통하여 물건을 사고 파는 과정을 알 수 있다. 좋은 물건을 사는 방법을 이야기할 수 있다.	
주요학습 활동	③ 재미있는 가게놀이 하기 · 활동1 - 손님과 가게 주인이 가져야 할 태도 알기 · 활동2 - 가게 선전하기 · 활동3 - 가게놀이하기	
관련주제 활동	■ 물건의 이동	② 물건 바르게 고르기(5차시) 물건 바르게 고르기에서 배운 내용을 실천하는 차시가 8-9차시이다.
	■ 가게놀이	① 가게놀이 계획 세우기(6차시) ② 가게놀이 준비하기(7차시) · 선수학습 - 6, 7차시에 필요한 준비물을 인쇄할 수 있게 하였고, 복습을 하면서 준비 상태를 확인하게 하였다. ④ 가게놀이 정리하기(10차시) ⑤ 올바른 태도가지기(11차시) · 정리 및 평가 - 10, 11차시의 정리 및 내면화 단계 학습을 할 수 있도록 하였다.

2) 개발 도구

본 코스웨어에 사용된 개발 도구는 <표4>와 같다.

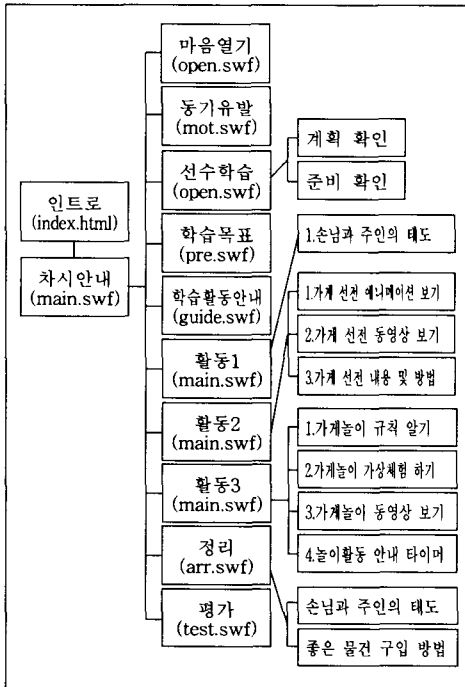
<표 4> 개발도구

종류	주요 작업 내용 및 파일 확장자
flash MX	내용 제작 (swf)
일러스트레이터10	백터 그래픽 파일 제작 (ai)
포토샵	사진 이미지 파일 편집 (jpg)
프리미어 1.5	동영상 파일 제작, 편집, 파일변환 (wmv)
Gold Wave	소리 파일 제작, 편집, 파일 변환 (mp3)
자바스크립트	fullscreen 제작 (html내 삽입)
메모장	html 편집 (html)

3) 전체 구성도

본 코스웨어의 전체 구성은 <표5>와 같다.

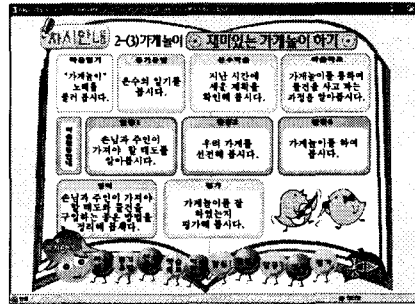
<표5>코스웨어 전체 구성도



3.3 코스웨어의 세부 구성

(1) 초기화면 및 차시안내(메뉴)

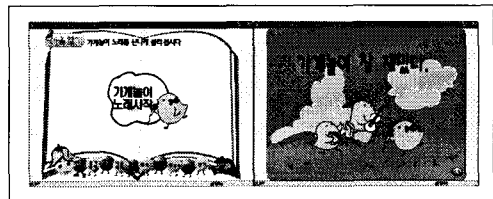
프로그램이 실행되면 index.html화면이 열린 후 <그림1>과 같은 main.swf화면으로 이동하면 각 주제별 버튼을 구분하여 화면 이동을 하게 하였고, 모든 화면에서 아래에 메뉴 버튼을 두어 화면 이동이 용이하게 하였다.



<그림 1> 차시안내(main) 화면

(2) '마음열기' 모듈

수업시작 후 즐거운 마음으로 수업할 수 있도록 <그림2>와 같이 '마음열기'에서 '가게놀이' 노래를 부르도록 하였다.



<그림 2> 마음열기(open.swf) 화면

(3) '동기유발' 모듈

왜 가게놀이를 하는지 학습동기를 유발하기 위해 <그림3>과 같이 애니메이션을 보고 생각하도록 하였다.

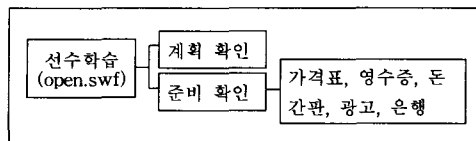


<그림3> 동기유발(mot.swf) 화면

(4) '선수학습' 모듈

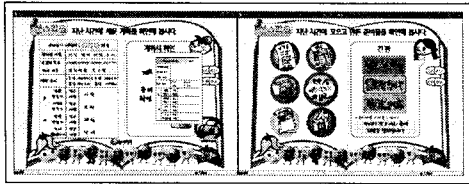
'선수학습'의 구조는 <표 6>과 같이 구성하였다.

<표 6> 선수학습 구조도



'선수학습'에서는 두 개의 메뉴가 있는데 '계획 확인'에서는 [] 가게놀이 계획 세우기(6차시)에서 미리 계획서를 출력하여 활용할 수

있으며, 지난 시간에 세운 계획을 확인할 수 있도록 하였다. ‘준비확인’에서는 ② 가게놀이 준비하기(7차시)에서 미리 필요한 준비물을 만들 수 있게 가격표, 영수증, 돈, 우리가게 선전계획표를 인쇄할 수 있게 하였고 간판, 광고판 참고작품을 제시 하였으며 각 준비물들(가격표, 영수증, 돈, 간판, 광고판, 은행)과 역할을 정리하고 준비 상태를 점검할 수 있도록 하였다. 화면은 <그림 4>와 같다.



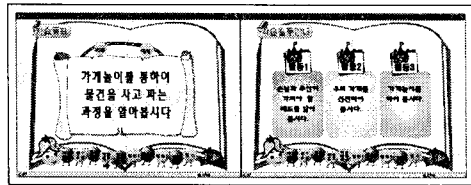
<그림 4> 선수학습(pre.swf) 화면

(5) ‘학습목표’ 모듈

학습목표를 교사가 직접 입력할 수 도 있고 클릭하여 바로 제시할 수 도 있다.

(6) ‘학습안내’ 모듈

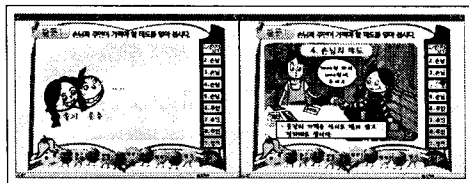
학습주제인 활동1, 활동2, 활동3의 활동을 안내한다.



<그림 5> 학습목표(aim.swf) 학습안내(guide.swf) 화면

(7) ‘활동1’ 모듈

‘활동1’에서는 손님 태도와 주인 태도를 학습하는 여러 개의 애니메이션을 보고 정리하게 하였다.



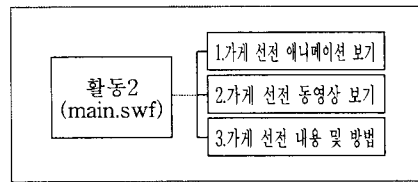
<그림 6> 활동1(11.swf) 화면

(8) ‘활동2’ 모듈

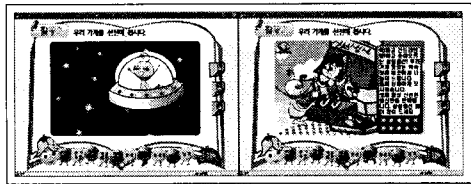
‘활동2’의 구조는 <표 7>과 같이 구성하였

다.

<표 7> 활동2(12.swf) 구성도

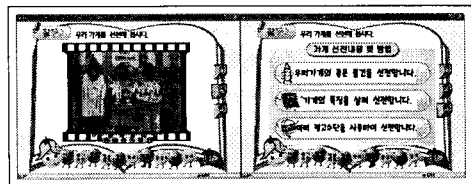


‘활동2-1 가게선전 애니메이션 보기’에서는 가게를 선전하는 내용을 알기 쉽도록 <그림 7>과 같이 재미있는 외계인 애니메이션으로 보여준다.



<그림 7> 활동2-1(12.swf) 화면

‘활동2-2 가게 선전 동영상 보기’와 ‘활동2-3 가게 선전 내용 및 방법’ 화면은 아래 <그림 8>와 같다.

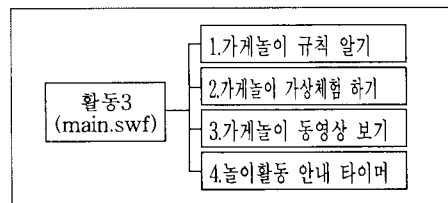


<그림 8> 활동2-2, 2-3(12.swf) 화면

(9) ‘활동3’ 모듈

‘활동3’모듈의 구조는 <표 8>과 같이 구성하였다.

<표 8> 활동3(12.swf) 구성도



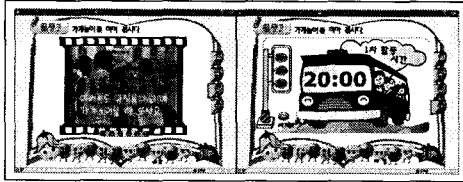
‘활동3-1 가게놀이 규칙 알기’에서는 가게 놀이의 규칙을 간단히 안내하며 ‘활동3-2 가게놀이 가상체험 하기’에서는 역할을 선택하여 안내에 따라 단계적으로 가게놀이 과정을 가상체험 할 수 있다. 주인의 역할을 선택할 수

도 있고 손님의 역할을 선택할 수도 있으며 역할에 따라 오른쪽의 아이템이 다르게 나타나며 <그림 9>와 같다.



<그림 9> 활동3-2(3.swf) 화면

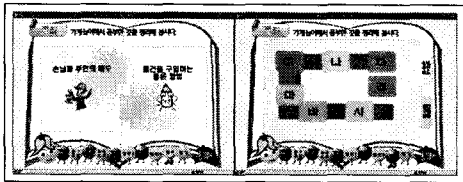
'활동3-3 가게놀이 동영상 보기'에서는 직접 가게놀이를 한 동영상을 자막과 설명을 넣어 자세히 보여주며 '활동3-4 놀이활동 안내 타이머'는 직접 가게 놀이를 할 때 타이머로 활용할 수 있도록 하였다. <그림 10>과 같이 화면을 구성하였다.



<그림 10> 활동3-3, 3-4(3.swf) 화면

(10) '정리' 모듈

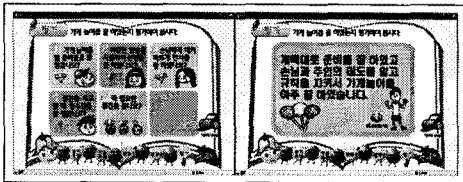
'정리'에서는 손님과 주인의 태도와 좋은 물건을 구입하는 방법에 대해 정리하고 내면화하게 하며 <그림 11>과 같다.



<그림 11> 정리(arr.swf) 화면

(11) '평가' 모듈

'평가'에서는 심리테스트형식으로 가게놀이 결과를 평가할 수 있게 하였다.



<그림 12> 평가(test.swf) 화면

또 개인별 평가표를 화면에서 보고 인쇄할 수 있게 하여 자기 평가, 친구 평가, 교사 평가를 할 수 있도록 하였다.

(12) 기타 - 출력물

본 코스웨어에서는 수업 준비 부담을 줄이고 활용을 극대화 하고자 여러 가지 자료를 인쇄하여 활용할 수 있게 하였는데 그 구성을 보면 <표 10>과 같다.

<표 10> 출력물 구성

모듈	출력물	관련 주제
선수학습	계획확인	가게놀이 계획서
	준비확인	물건 가격표
		영수증 돈
평가	우리가게 선전계획서	① 가게놀이 계획 새우기(6차시)
	개인별 평가표	② 가게놀이 준비하기(7차시)
		④ 가게놀이 정리하기(10차시)

4. 적용 및 평가

본 코스웨어를 2학년에 적용 및 타 학년 교사에게 시연 해본 후 반응을 면접해 본 결과 아래와 같은 점을 알 수 있었다.

첫째, 조작이 쉽고 복잡한 수업을 흐름을 쉽게 파악할 수 있었고 놀이 규칙이나 방법을 쉽게 인지시킬 수 있다.

둘째, 다양하고 흥미있는 내용으로 수업을 재미있게 할 수 있었다. 그리고 개인 학습용으로 활용 시 아동이 특히 '활동2-1 가게선전 애니메이션 보기', '활동2-2 가게 선전 동영상 보기'와 '활동3-2 가게놀이 가상체험 하기'에 아주 많은 흥미를 보였다.

셋째, 놀이에 필요한 자료를 인쇄할 수 있어 수업 부담을 덜 수 있으며 그림 파일 및 동영상 등 참고 예시 자료가 많아 아동들의 준비물 제작에 도움이 되었다.

넷째, 교사의 관찰 평가 및 개인별 평가표 평가 결과를 보면, 아동이 가게놀이 절차와 방법을 잘 인지하였고 물건을 사고 팔 때의 태도가 좋았으며 아동 자신도 가게놀이 결과에 만족해 하였다.

위 사례와 같이 본 시스템을 적용해 본 후 아래와 같은 결과를 얻었다.

첫째, 수업을 쉽고 재미있게 진행하는데 도움이 된다.

둘째, 아동이 흥미를 가지고 재미있게 참여할 수 있다.

셋째, 자료를 출력할 수 있고 참고 예시 자료가 많아 수업 부담을 들 수 있었다.

넷째, 관찰 및 개인별 평가표 평가 결과를 볼 때 필요한 물건을 바르게 선택하여 알맞게 구입하는 초보적인 경제 능력을 기르는데 도움이 되었다.

5. 결론

초등학교에서의 경제교육의 중요성이 대두되면서 경제교육을 위한 연구가 활발해지고 있으며 경제교육을 위한 웹기반 시스템과 코스웨어 개발 연구가 많아 졌다. 그러나 초등학교 저학년을 위한 시스템이나 학교 사회과 수업에 직접 적용할 수 있는 코스웨어의 개발은 많지 않다.

본 연구에서는 누구나 쉽게 접할 수 있는 웹기반의 학교 수업에 도움이 되며 초등학교 저학년을 위한 초등학교 2학년 통합교과인 슬기로운 생활 '가계놀이'단원의 '가계놀이하기' 수업을 위한 코스웨어를 개발하였다. 본 코스웨어는 가계놀이에 필요한 준비물을 직접 인쇄할 수 있게 하였고, 가계놀이 가계 선전 방법과 놀이 절차와 방법을 자세히 소개하고 간접 체험할 수 있도록 개발하였다. 따라서 본 코스웨어를 이용할 경우 다음과 같은 효과가 기대되어 경제교육 활성화에 도움을 줄 것이다.

첫째, 조작과 수업 흐름 파악, 방법 및 규칙 인지가 쉬워 수업에 효과적인 것이다.

둘째, 멀티미디어 자료와 다양한 방법으로 아동이 흥미를 가지고 재미있고 자연스럽게 경제교육에 참여할 수 있을 것이고 초등학교 저학년 아동의 초보적인 경제 능력을 기르는데 도움이 될 것이다.

셋째, 필요한 자료를 쉽게 구할 수 있어 교사 와 아동의 수업 준비 부담을 들 수 있을 것이다.

넷째, 웹기반이고 수업용과 개인학습용을 병행할 수 있어 학교와 가정의 연계된 경제교육을 할 수 있을 것이다.

6. 참고문헌

- [1] 김홍운, "초등학교 교과서에 나타난 소비자 교육내용 분석", 충남대학교 교육대학원 석사학위논문, 2005.
- [2] 교육인적자원부, "초등학교 교사용 지도서 사회6-1", 대한교과서주식회사, pp.8, 2006.
- [3] 강유선, "초등학교 경제 교육용 전자상거래 e-Learning 프로그램의 설계 및 구현", 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문, 2004.
- [4] 이영기, "사회과 교육과 경제교육", 한국교육개발원, 1987.
- [5] 이태근, "경제교육연구", 이태근 정년 기념 논문집, 1994.
- [6] 한진수, "SEC", 초등경제교육정보센터, 2003.
- [7] 이숙영, "초등 경제교육 프로그램 SEC를 적용한 경제교육에 대한 문화기술적 연구", 경인교육대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2004.
- [8] 장강훈, "초등 사회과 교육과정과 경제교육 내용 분석과 개선방향 연구", 대전대학교 교육대학원 석사학위논문, 2006.
- [9] 김영록, "초등학생의 합리적 소비 의사결정능력 신장을 위한 소비자교육 시스템 개발 및 적용", 광주교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2004.
- [10] 신동철, "올바른 경제생활 습관 형성을 위한 가상체험 시스템의 설계 및 구현", 진주교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2003.
- [11] 이영호, "현명한 경제활동 능력 신장을 위한 ISES의 설계 및 구현", 진주교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2002.
- [12] 정성모, "초등 웹기반 경제교육 시스템의 설계 및 구현", 서울교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2000.