creative commons
COMMONS DEED

저작자표시-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer

dCollection

배 지 희 교수지도

석사학위 청구논문

현장중심의 통합적 경제교육이 유아의 경제기본개념 및 정서지능에 미치는 영향

2010

성신여자대학교 대학원

유아교육학과

윤 주 현

현장중심의 통합적 경제교육이 유아의 경제기본개념 및 정서지능에 미치는 영향

배 지 희 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함.

2009년 11월

성신여자대학교 대학원

유아교육학과

윤 주 현

dCollection @ sungshin

인 준 서

윤주현의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 _____인

심사위원 _____인

심사위원 _____인

성신여자대학교 대학원

dCollection @ sungshin

논 문 개 요

본 연구는 현장중심의 통합적 경제교육이 유아의 경제기본개념 및 정서지능에 미치는 효과를 알아보고, 이를 통하여 유아교육 현장에서 유아의 경제개념과 정서지능 능력을 도울 수 있는 프로그램의 기초자료를 제공하는데 목적이 있다.

이와 같은 연구목적에 따라 설정된 연구문제는 다음과 같다.

1) 현장중심의 통합적 경제교육이 유아의 경제기본개념에 미치는 영향은 어떠한가?
2) 현장중심의 통합적 경제교육이 유아의 정서지능에 미치는 영향은 어떠한가?

본 연구에서는 청주시 U구에 위치한 D 어린이집의 만 5세 유아 20명을 실험집단으로, 동일 지역의 S 어린이집의 만 5세 유아 20명을 비교집단으로 선정하였다. 현장중심의 통합적 경제교육이 유아의 경제개념 및 정서지능에 미치는 영향을 알아보기 위해 2009년 5월 11일부터~7월 7일까지 매주 2회씩 총 17회에 걸쳐 실험집단 유아들을 대상으로 현장중심의 통합적 경제교육을 실시하였다. 현장중심의 통합적 경제교육은 실험집단 담임교사의 도움을 받아 연구자가 실시하였다. 본 프로그램은 현장학습을 위한 실외활동 및 관련 활동들로 구성되어있으며, 소그룹 활동과 협동활동의 형태로 진행하도록 되어 있다. 비교집단 유아들은 주 1회 10~15분 정도 생활주제와 연관된 경제교육활동에 참여하였다. 비교집단 유아들에게 제공된 경제교육 활동은 이야

dCollection @ sungshin

기나누기 형식의 활동으로 진행되었다.

본 연구에서는 유아의 경제기본개념을 측정하기 위하여 박미자(2008)가 총 31개 문항으로 구성한 유아 면접용 설문지인 유아경제기본개념 검사도구를 사용하였다. 유아의 정서지능을 측정하기 위해서 이병래(1997), 송은영(2008)이 수정·번안한 후 구성한 정서지능 체크리스트를 사용하였다. 이 검사지는 Salovey와 Mayer(1996)가 제시한 정서지능 모형을 근거로 총 31개 문항으로 구성한 교사용 유아관찰 검사지이다.

본 연구에서 수집된 자료의 통계처리는 SPSS 14.0을 사용하여 사전점수를 공변인으로 하는 공변량 분석(ANCOVA)을 실시하였다.

본 연구의 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 현장중심의 통합적 경제교육은 유아의 경제기본개념 증진에 긍정적인 효과가 있었다. 이를 경제기본개념의 하위영역 별로 살펴보면 실험집단 유아들의 소비, 상품과 서비스, 화폐, 시장개념에 대한 점수가 비교집단 유아들의 점수 보다 높게 나타나 현장중심의 통합적 경제교육이 유아의 경제기본개념을 향상시키는 것으로 나타났다.

둘째, 현장중심의 통합적 경제교육은 유아의 정서지능 향상에 긍정적인 효과가 있었다. 이를 정서지능 하위영역 별로 살펴보면 자기조절 능력, 타인인식 능력의 영역에서 현장중심의 통합적 경제교육에 참여한 실험집단 유아들의 점수가 비교집단 유아들의 점수보다 높게 나타났다. 이는 현장중심의 통합적 경제교육이 유아의 정서지능을 향상시켰음을 의미하는 것이다.

이상의 결과를 종합해보면 현장중심의 통합적 경제교육은 유아의 경제기본개념 및 정서지능에 긍정적인 영향을 미치는 것을 알 수 있다.

dCollection @ sungshin

목 차

논문 개요

Ⅰ. 서 론 ····· 1

1. 연구의 필요성 및 목적 ····· 1
2. 연구 문제 ····· 6
3. 용어의 정의 ····· 6

Ⅱ. 이론적 배경 ····· 7

1. 유아경제교육 ····· 7
2. 경제개념 ····· 20
3. 정서지능 ····· 35

Ⅲ. 연구 방법 ····· 44

1. 연구대상 ····· 44
2. 연구도구 ····· 45
3. 연구절차 ····· 48
4. 자료분석 ····· 55

Ⅳ. 연구 결과 및 해석 ····· 56

dCollection @ sungshin

1. 현장중심의 통합적 경제교육이 유아의 경제기본개념에 미치는 영향·· 56
2. 현장중심의 통합적 경제교육이 유아의 정서지능에 미치는 영향 ····· 66

Ⅴ. 논의 및 결론 ····· 73

1. 논의 ····· 73
2. 결론 및 제언 ····· 82

참고 문헌

ABSTRACT

부록

dCollection @ sungshin

표 목 차

<표 1> 유아 경제교육 내용과 관련개념 ····· 17

<표 2> 유아 경제교육 내용 ····· 19

<표 3> 2007년 개정 유치원 교육과정의 경제교육 내용 ····· 20

<표 4> Mayer와 Salovey의 정서지능 초기모형 ····· 38

<표 5> Mayer와 Salovey의 정서지능의 4영역 4수준 16요소 모형 ····· 40

<표 6> 연구대상 유아의 성별 및 평균연령 ····· 46

<표 7> 유아경제개념 검사도구의 하위 요소별 문항 구성과 보조도구 ····· 48

<표 8> 정서지능 체크리스트의 하위 요소별 문항 번호와 문항 수 ····· 49

<표 9> 현장중심의 통합적 경제교육 활동명 및 활동내용 ····· 52

<표 10> 현장중심의 통합적 경제교육 활동사례 ····· 55

<표 11> 유아의 경제기본개념 사전·사후 평균과 표준편차 ····· 57

<표 12> 경제기본개념의 사후검사에 대한 공변량 분석 ····· 58

<표 13> 선택과 희소성 개념의 사전·사후 평균과 표준편차 ····· 58

<표 14> 선택과 희소성 개념의 사후 검사에 대한 공변량 분석 ····· 59

<표 15> 소비 개념의 사전·사후 평균과 표준편차 ····· 60

dCollection @ sungshin

<표 16> 소비 개념의 사후 검사에 대한 공변량 분석 ····· 60

<표 17> 상품과 서비스 개념의 사전·사후 평균과 표준편차 ····· 61

<표 18> 상품과 서비스 개념의 사후 검사에 대한 공변량 분석 ····· 61

<표 19> 화폐 개념의 사전·사후 평균과 표준편차 ····· 62

<표 20> 화폐 개념의 사후 검사에 대한 공변량 분석 ····· 63

<표 21> 직업과 일 개념의 사전·사후 평균과 표준편차 ····· 63

<표 22> 가격과 교환 개념의 사전·사후 평균과 표준편차 ····· 64

<표 23> 가격과 교환 개념의 사후 검사에 대한 공변량 분석 ····· 65

<표 24> 시장 개념의 사전·사후 평균과 표준편차 ····· 66

<표 25> 시장 개념의 사후 검사에 대한 공변량 분석 ····· 66

<표 26> 유아의 정서지능의 사전·사후 평균과 표준편차 ····· 67

<표 27> 정서지능 사후검사에 대한 공변량 분석 ····· 68

<표 28> 자기인식 및 표현 능력의 사전·사후 평균과 표준편차 ····· 69

<표 29> 자기인식 및 표현 능력의 사후 검사에 대한 공변량 분석 ····· 69

<표 30> 자기조절 능력의 사전·사후 평균과 표준편차 ····· 70

<표 31> 자기조절 능력의 사후 검사에 대한 공변량 분석 ····· 70

<표 32> 타인인식 능력의 사전·사후 평균과 표준편차 ····· 71

dCollection @ sungshin

<표 33> 타인인식 능력의 사후 검사에 대한 공변량 분석 ····· 72

<표 34> 타인조절 및 대인관계 능력의 사전·사후 평균과 표준편차 ···· 72

<표 35> 타인조절 및 대인관계 능력의 사후 검사에 대한 공변량 분석 73

dCollection @ sungshin

Ⅰ. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

IMF의 경제외환위기 이후 세계적으로 경기침체가 나타났으나 가족 내 자녀 수 감소로 인해 가족구성원의 일원인 유아의 소비액은 과거에 비해 크게 증가되었으며, 유아 자신의 의사를 서비스와 용역을 구매하는데 직접적으로 반영시킴으로써 가계에 영향력을 행사하게 되었다. 이로 인해 경제활동자로서 유아의 역할과 행동이 강조되면서 유아기 경제교육에 대한 중요성과 관심도가 점차 커지게 되었다.

유아가 사회의 구성원으로서 현명하게 적응하고 행복한 삶을 살 수 있도록 돕는 일은 유아교육의 중요한 과제 중 하나이다. 유아들이 성인이 되었을 때 행복하고 창조적인 생활을 하기 위해서는 어릴 때부터 그 사회를 바르게 이해할 수 있어야 한다. 사회에 대한 이해를 위해 유아기 때부터 익혀야 할 사회적 지식 중 경제생활에 대한 이해는 유능한 시민으로 성장하기 위해 필요한 필수요건 중 하나이다(한명자, 2008).

유아기는 소비자로서의 역할과 행동을 학습하기 시작하는 시기이므로 유아를 대상으로 경제교육을 제공함으로써 유아의 경제 기본개념에 대한 이해 능력을 배양할 필요가 있다. 이는 유아기에 형성되는 초보적인 경제개념이 이후의 보다 정확하고 성숙한 경제개념을 형성하는 토대가 되기 때문이다(이영자, 2001). 김영옥과 홍혜경(1998)은 구체적인 경험이 요구되는 유아기에 경제와 관련된 용어에 대한 인식이나 경제교육을 할 수 있는 사회적 분위기나 여건이 상당히 조성된 것으로 나타나 소비와 경제에 관한 교육을 할 수 있

dCollection @ sungshin

는 적절한 시기라고 하였다.

또한 유아가 바람직한 경제개념을 형성하기 위해서는 유아교육기관과 가정이 중요한 역할을 담당하게 되는데 특히 여성의 사회적 진출로 인해 맞벌이 부모가 증가하고 가족구성원이 변화되면서 유아가 유아교육기관에서 지내는 시간이 길어져 유아교육기관의 영향력이 커지고 있어 기관에서의 유아 경제교육이 절실하게 요구되고 있다.

Seefeldt(1997)는 유아의 경제교육은 경제개념을 직접 가르치는 것보다는 일상생활로부터 유아가 의미있게 구성할 수 있도록 교사가 유아의 심리적 상태를 고려하여 풍부한 사전경험을 제공함으로써 진행되어야 한다고 하였다(이화영, 2000 재인용). 또한 이영자(2001)는 유치원이나 학교에서 가르친 경제교육이 유치원과 학교 밖의 일상생활과 동화 될 때, 유아는 비로소 능숙하고 현명한 소비자·생산자가 되고, 책임감을 지닌 시민으로 성장하게 된다고 하였다. 이는 유아 경제교육이 유아의 실생활과 연계되어야 함을 강조하고 있는 것으로, 유아가 직접적이고 구체적인 경험을 할 때 가장 효과적으로 배우며, 유아 스스로 탐색하고 자신의 감각을 통해 사물이나 현상을 직접 경험하고 그 경험에 대한 이야기를 나누는 기회를 갖음으로써 생동감 있는 학습을 할 수 있다는 생각을 반영하는 것이다. 이를 위해 교육기관에서는 유아들에게 좀 더 직접적이고 통합적인 경험을 제공하고자 노력하고 있으며 실물중심의 교육을 위해 다양한 시청각 학습과 현장학습을 강조하고 있다.

무엇보다도 현장학습을 하는 과정에서 서로 양보하고 도와가는 활동들은 아동의 사회성을 함양하고 서로 도우며 살아가고 있음을 효과적으로 인식하게 하는 계기가 될 수 있다(하미헌, 2001). 때문에 최근 유아교육계에서는 유아의 구체적 경험과 현장활동을 더욱 강조하는 추세를 보이고 있으며, 이를 위해 유아들에게 좀 더 직접적이고 통합적인 경험을 제공하고자 노력하고 있다. 현장체험활동의 범위 또한 교실에서의 다양한 놀이체험 외에도 유아 주변

dCollection @ sungshin

의 물리적, 자연적 세계와 그 지역사회의 사회적 생활이나 역사에 대한 예술적 관심까지 포함되어 체험활동의 영역이 과거의 어느 때보다 다양해지고 있다(김연숙, 2006).

현장체험 학습을 통해 유아들이 현장체험 장소와 관련된 개념에 대한 지식을 얻는 것 이외에도 체험활동 대상을 선택하고 계획하는 과정에도 충분한 교육적 가치가 있다. 예를 들어, 사전에 관계된 자료와 정보를 수집하고 어떠한 방법으로 무엇을 볼 것인지, 그에 필요한 준비물은 무엇인지, 어떤 방법으로 갈 것인지 등을 계획하고 준비하는 과정은 유아들로 하여금 또래와의 의견을 절충하고 타인과의 관계를 원만히 맺을 수 있도록 돕는다. 나아가 민주적으로 의사결정을 하는 방법을 배우게되어 그 과정 자체가 유아들에게는 중요한 경험이 되는 것이다(김연숙, 2006). 또한 현장에서의 경험은 일련의 사회현상에 참여하도록 하는 것은 물론 정서적인 측면에서 매우 중요하다. 예를 들어, 도서관, 시장, 슈퍼마켓, 소방서, 박물관, 은행, 우체국 등을 방문하고 그 안에서 일어나는 일을 경험하며 그곳에 종사하는 사람들로부터 궁금한 것을 질문하여 이야기를 듣는 이러한 과정에서 유아는 사회를 관찰하고, 자료를 수집하며 추론을 하고 관련된 일반화 또는 결론을 내리는 과정을 경험 할 수 있다. 또한 지역사회에서의 사람들의 상호작용과 관계, 직업의 중요성, 이들에 대한 존경과 감사를 배우게 된다(김경미, 1997).

이처럼 유아는 개인을 둘러싼 사회적 환경에서 타인과의 긴밀한 상호작용을 통해 서로의 감정을 교류하고 조절하는 과정에서 기쁨, 분노, 질투, 공포 등 다양한 종류의 정서를 경험할 수 있으나 이러한 정서가 어떠한 상황에서, 어떠한 이유로 발생하는지 이해하는데 한계가 있기 때문에 적절한 정서반응을 하지 못하는 경향이 있다. 또한 타인과 관계를 맺고 이해하는 과정에서 다른 사람의 감정에 대해 올바르게 반응하고 자신의 감정을 긍정적으로 유지해야 하지만 스스로 정서를 조절하는 데 어려움이 있다(이숙재, 2008).

dCollection @ sungshin

이러한 정서지능은 유아기에 기초가 형성되므로 유아교육기관에서는 유아의 정서지능 향상을 위해 유아의 발달수준에 적합하고 유아에게 친숙한 사실적인 다양한 교육활동이 이루어져야 할 것이다. 또한 유아기의 정서적 경험은 성장한 이후의 정서반응 형태에 영향을 미치고 정서발달에 영향을 준다. 따라서 유아기 때부터 자신의 감정 상태를 인식하고 적절하게 조절하며 표현할 수 있고 상대방의 사고·감정·의도 등을 이해하고 공감하며 문제 상황에 대처할 수 있는 능력을 기르는 것이 필요하다(이병래, 1997).

경제교육 및 경제기본개념에 관련된 국내 선행연구를 살펴보면 다음과 같다. 먼저 조정록(2003)과 권희정(2009)은 문학을 활용한 경제교육활동이 유아의 경제기본개념형성에 긍정적인 영향을 미친다고 하였으며, 주로 이야기 나누기, 토의활동, 극놀이 등의 활동을 통한 경제교육활동(김은아, 2009: 이명옥, 2001; 이숙재,이봉선, 2004; 조은숙, 2006)이 유아의 경제기본개념을 발달시킬 수 있다고 보고하였다.

최미진(2008)은 통합적 활동에 의한 유아 경제교육 활동이 경제 기본개념과 소비행동에 긍정적인 변화가 있었음을 밝혔으며, 신천숙(2008)은 유아교육기관에서 실제적인 경험인 견학활동이 유아의 경제개념과 구매행동에 긍정적인 영향을 미쳤다고 하였다. 또한 박명자(2005)의 연구에서는 현장학습 중심의 경제교육이 초등학교 4학년 아동에 경제영역의 기본개념과 경제활동의 중요성을 이해하는데 긍정적인 영향을 미친다고 하였다.

한편 경제교육이 유아의 정서지능에 미치는 효과를 알아본 선행 연구는 찾아볼 수 없었다. 하지만 이혜옥(2004)은 유아의 자기조절능력과 경제기본개념발달과의 관계를 연구하여 유아의 자기조절능력과 경제기본개념발달 간에 유의미한 상관이 나타났다고 보고하였고, 이세원(2006)은 경제동화를 활용한 역할놀이와 토의활동이 유아의 경제기본개념과 자기조절능력에 긍정적인 영향을 미친다고 보고하였다. 또한 임병아(2007)는 경제동화를 활용한

dCollection @ sungshin

극놀이가 유아의 경제기본개념 및 대인관계성향에 긍정적인 효과가 있음을 밝혔고, 변길희(2006)는 통합적 접근에 의한 소비자교육 프로그램이 유아의 경제 기본개념과 소비자 행동 및 사회적 능력에 효과적이었음을 보고하였다.

국내 선행연구들은 경제교육이 유아의 경제개념에 긍정적인 영향을 주는 것으로 보고하고 있지만 정서지능에 미치는 영향에 대한 연구는 미비하며, 유아를 대상으로 하여 경제교육 효과를 연구한 선행연구들에서는 주로 유아교육기관 내에서 제공되는 경제교육을 다루었을 뿐 지역사회나 특정 현장에서의 직접적인 관찰과 체험을 통하여 유아의 경제교육을 실시한 후 그 효과를 측정한 연구는 미흡한 실정이다.

현장중심 경제교육은 단순히 경제지식을 습득하도록 하는 것이 아니라 잠사박물관, 은행, 한국은행, 마트, 기부기관 등 유아교육기관 외의 지역사회나 특정 현장에 대한 계획된 방문에 의한 직접적인 관찰과 체험을 통하여 유아의 경제활동에 대한 관심과 흥미를 유지시키고 이와 연계하여 게임, 음률, 조형, 요리, 토의, 동화듣기 등 다양한 교육활동에 참여하는 가운데 경제교육을 더욱 확장시킴으로써 유아의 경제개념 및 정서지능의 발달을 촉진 할 수 있을 것이다.

이에 본 연구에서는 현장중심의 통합적 경제교육이 유아의 경제개념 및 정서지능에 미치는 효과를 알아보고, 이를 통하여 유아교육 현장에서 유아의 경제개념과 정서지능 능력을 도울 수 있는 프로그램의 개발에 시사점을 제공하고자 한다.

dCollection @ sungshin

2. 연구문제

1) 현장중심의 통합적 경제교육이 유아의 경제기본개념에 미치는 영향은 어떠한가?
2) 현장중심의 통합적 경제교육이 유아의 정서지능에 미치는 영향은 어떠한가?

3. 용어의 정의

1. 현장중심의 통합적 경제교육

본 연구에서의 '현장중심의 통합적 경제교육'이란 유아에게 유아교육기관 외의 지역사회나 특정 현장에 대한 계획된 방문을 중심으로 관련된 사전, 사후 활동들을 제공함으로서 이루어지는 경제교육을 말한다. 즉, 유아가 잠사박물관, 은행, 한국은행, 마트, 기부기관 등을 방문하여 직접적인 관찰과 체험을 통해 구체적이고 풍부한 경험을 갖도록 한 후 이와 연계하여 게임, 음률, 조형, 요리, 토의, 동화듣기 등 다양한 통합적 교육활동에 참여하는 가운데 이루어지는 경제교육을 제공함을 의미한다.

2. 경제개념

'경제개념'이란 경제적 의사결정에 있어서 개인적·사회적 문제를 합리적으로 해결할 수 있는 사고의 기초가 되는 경제의 기본 개념으로 본 연구에서는 '희소성과 선택, 기회비용', '소비', '상품과 서비스', '화폐', '가격과 교환', '직업과 일', '시장' 의 7가지 하위 요인으로 경제개념을 규정하였다.

dCollection @ sungshin

3. 정서지능

‘정서지능’은 자신과 타인의 정서를 정확하게 지각·평가·표현하는 능력, 인식된 정서를 사고하고 이해하는 능력, 자신과 타인의 정서를 조절하는 능력을 의미한다. 본 연구에서는 ‘자기인식·표현능력’, ‘자기조절능력’, ‘타인인식능력’, ‘타인조절/ 대인관계 능력’ 의 4가지 구성요소를 정서지능의 하위영역으로 정의하였다.

dCollection @ sungshin

Ⅱ. 이론적 배경

1. 유아 경제교육

1) 유아 경제교육의 정의

대부분의 사람들은 경제를 매우 어려운 개념으로 인식하고 있고 유아에게 경제를 가르치는 것이 불필요하다고 여기거나 경제교육을 부의 축적을 위한 교육 혹은 성인의 전유물로 생각하기도 한다. 하지만 경제교육은 어렵고 복잡한 이론을 가르치는 것이 아니라 현명하고 합리적인 경제생활을 하기위한 일련의 준비교육이다. 즉, 경제교육은 경제적 선택을 하고 의사결정을 할 때 중요한 경제적 목적을 적용하는 방법을 가르치는 교육이라 할 수 있다(Schug, 1982).

19세기 경제학자 Marshall은 그의 저서인 「경제학 원론」에서 경제학은 인간의 일상생활을 연구하는 학문이라고 하였으며, Symmes(1981)는 경제학을 인간이 그들의 무한한 욕망을 충족시키기 위한 수단이 항상 제한되어 있는 희소성에 직면하여 그 제한된 수단을 가장 유효하게 활용하고자 선택하는 과정에서 인적 물적 자원이 어떻게 배분되고, 소득이 어떻게 처리되는가를 관찰함으로써 이들에 관한 일반적 법칙을 규명하여, 그 자원의 배분과정에서 야기되는 경제적, 사회적 문제가 무엇인가를 의식하고 이들 문제를 적절히 해결할 수 있는 방법을 찾아내고자 하는 학문이라고 정의하였다(장명주, 2004 재인용).

이러한 경제학과 경제교육과의 관련성을 살펴보면 경제교육은 경제학의

dCollection @ sungshin

지식을 바탕으로 하지만 경제학을 배우는 것이 경제교육은 아니다. 즉, 경제학을 기본으로 하되 교육학적 측면과 실생활에서의 유용성 등을 고려하여 그 내용을 선정한다는 점에서 경제교육과 경제학교육에는 차이가 있다.

또한 이러한 관점에서 볼 때, 경제교육은 단순히 경제지식을 배우는 것이 아니라, 경제학적 지식을 바탕으로 일상생활에서 일어나는 경제문제를 올바르게 이해하고 분석하며, 합리적으로 선택할 수 있도록 가르치는 학문이라 할 수 있겠다(이정진, 2005).

유아사회교육의 한 영역이 되고 있는 경제교육은 광의의 의미에서는 경제정보, 경제체제를 움직이는 제도, 주요 경제개념 및 자료에 대한 이해를 높임으로써 사람들로 하여금 그들을 둘러싸고 있는 경제세계에 대한 이해를 도와주고자 하는 것이며(NCEE, 1997), 협의의 의미에서 경제교육이란 경제적 선택을 할 수 있는 능력을 배양, 기본 경제개념을 이해하게 하는것, 그리고 의사결정 시 중요한 경제적 목적을 적용하는 방법을 배우도록 하는 것이다(Schug, 1982).

경제교육에 대한 학자들의 정의는 다소 차이가 있으나, 정의를 살펴보면 다음과 같다. 경제교육의 정의는 일반적 의미로 '현대 생활의 경제적 기구를 이해시키며 이에 대하여 통찰력을 가지게 하는 일체의 교육활동이다. 대학에 있어서의 경제, 재정, 무역, 경영, 경제 지리 등 여러 학과의 교육으로부터 초·중·고등학교에 있어서의 특별활동은 물론, 가전에 있어서의 소비활동에 대한 지도 등을 포함한다'고 교육학 대사전(1984)에 명시되어 있다. 김미현(1997)은 경제교육을 '경제지식과 경제가치의 교육을 통하여 바람직하고 합리적인 의사결정 능력을 함양시키고, 올바른 경제행위를 할 수 있도록 도와주는 일련의 교육활동'이라고 정의하였으며, 좁은 의미의 '초·중등학교에서의 사회과 교육의 일환'으로 시작하여 넓은 의미로는 '학교 밖의 사회교육에서의 경제교육'을 말하기도 한다(김미현, 1997). 이순정(2001)은 경

dCollection @ sungshin

제교육에 대해 ‘경제기본 개념을 바탕으로 경제 현상의 기본 원리를 이해하여, 실생활에서의 경제 상황 판단 능력 및 합리적 의사결정 능력을 기르고, 학습자들로 하여금 현재 및 미래 사회에서 합리적인 경제생활을 영위할 수 있도록 하는 것’이라고 정의하였다. 이와 유사하게 장명주(2004)는 ‘경제교육은 경제개념을 단순하게 암기하거나 학습하는 것이 아니라 합리적이고도 창의적인 경제적 사고를 필요로 한다. 즉, 능동적이고 창의적인 사고를 바탕으로 합리적인 행동을 하는 사회인으로서 기능할 수 있도록 돕는 것’이라 하였다.

또한 유아경제교육은 유아가 실생활에서의 경제관련 문제를 합리적으로 이해하고 판단하도록 돕는 것으로, 이러한 경제적 이해력과 합리적 의사결정 능력의 함양은 평생을 통하여 학습되어야 한다(김영옥, 홍혜경, 1998).

이상에서 살펴본 여러 학자들의 견해와 연구들은 종합해 보면, 유아경제교육이란, 실생활에서 사회와 경제 현상에 관심을 가지고 이와 관련된 지식과 개념, 현상들의 원리를 이해하고 창의적인 사고를 바탕으로 합리적인 의사결정 내릴 수 있도록 성인이 되어서도 유지될 수 있도록 돕는 것 이라고 할 수 있다.

즉, 유아경제교육에 있어 유아가 경제에 관심을 가지고 이해하여 경제문제와 선택에 있어 자신의 욕구를 조절하고 경제적 개념들을 형성하도록 하는 것은 매우 중요하며 이와 같은 관점에서 경제교육의 의의를 찾을 수 있다.

2) 유아 경제교육의 필요성

어느 시대나 어떤 사회를 막론하고 인간은 경제생활을 영위하지 않을 수 없다. 경제발전은 물질적으로 안정된 생활을 하게 하며 정신적으로도 문화

dCollection @ sungshin

생활을 가능케 함으로써 인간사회에 공헌하고 있다(김미현, 1997). 이는 사람들이 일상생활에서 내리는 의사결정의 대부분이 경제문제를 포함하고 있으며 일상생활이 경제활동을 떠나서는 이루어질 수 없으므로 경제활동은 인간 활동 중에서 매우 중요한 위치를 차지하고 있다고 하겠다.

최근에 와서 유아 또한 이미 가정에서 소비의 주체로서 가족의 소비생활과 경제생활에 중요한 영향을 미치는 경제활동자로서 보고 있으며 미래의 경제주체로서의 인식과 더불어 유아가 소비와 경제생활에서 차지하는 비중이 점차 확대됨에 따라 유아기에 건전하고 성숙한 소비와 경제개념 형성을 도울 수 있는 올바른 경제교육의 중요성이 강조되고 있다.

이처럼 경제생활에서의 유아의 비중이 커지는데 비해 분별능력이나 인지능력이 부족하며 소비를 자극하는 대중매체에 과다하게 노출되어 있는 유아가 복잡 다양한 시장 구조에서 현명한 의사결정을 한다는 것은 매우 어려운 일이다. 특히 소비시장에서 유아들의 영향력이 커짐에 따라 마케터들은 아동 소비시장에 침투하여 판매촉진을 위한 고의적인 마케팅 노력을 기울이고 있고, 성인들의 물질만능, 금전만능, 편의주의가 아동들의 소비생활에도 영향을 미치고 있는 실정이다(문주영, 2001).

이러한 사회 현실을 고려할 때, 유아에게도 올바른 소비 행동을 할 수 있도록 하여 건전한 경제 습관을 기를 수 있도록 지도하는 것은 매우 중요하다. 대부분의 유아는 경제학의 용어나 의미를 이해하지 못하지만 상업적인 거래를 관찰하고 물건을 선택하여 구입하는 과정을 통하여 경제적 개념을 일부 이해한다. 유아의 경제에 대한 이해는 유아의 인지적인 능력과 경험이 제한되어 있으며 유아의 자기중심적 사고 때문에 제한적이기는 하지만 유아의 실제 생활과 연관시킨다면 기초적인 경제 기능과 개념에 대해서는 학습이 가능하다. 또한 유아기는 학습능력이 뛰어나고 가치관과 행동양식의 기본능력이 형성되는 시기이며, 사회화가 이루어지는 중요한 시기이다(장명

dCollection @ sungshin

주, 2004).

영유아기에 이루어지는 경험이 한 인간의 전 생애에 걸친 인지 및 행동 유형에 결정적인 영향을 미치게 되므로 유아기의 경제교육은 매우 중요하다고 볼 수 있다. 유아기는 소비자로서의 역할과 행동을 학습하기 시작하는 시기로(김정심, 1999) 이시기에 유아는 적절한 경제교육을 통하여 실생활과 관련된 경제문제를 합리적으로 이해하고 판단할 수 있는 경제적 이해력 및 합리적 의사 결정 능력을 함양하게 된다(김혜영, 2000). Armento(1988)는 유아기의 경제적 태도 및 행동은 성인기까지 영향을 미치기 때문에 유아 경제교육이 중요하다고 하였다. 즉, 성인기의 경제생활 태도나 경제행동은 유아기 및 청소년기에 형성된 태도의 연속이므로 유아 시기의 경제교육이 특히 중요하다고 할 수 있다(김정심, 1999 재인용).

Hansen(1985)은 유아가 경제적 이해력에 기초한 경험을 통해 경제적 개념을 습득할 수 있다고 하였으며, Kourilsky(1985)는 5세 정도가 되면 유아는 경제적 개념을 배울 수 있고 이를 이용해서 의사결정을 할 수 있음을 입증했다(조순옥 외, 2002, 재인용).

이러한 경제적 개념이나 실제 경제활동능력은 사회생활에 기본이 되며 더욱이 합리적인 결정에 따라 생산과 소비활동을 영위하는 능력은 급변하는 경제현상과 문제해결에 적절히 대처할 수 있도록 하며 이러한 능력은 민주 시민으로써 갖추어야할 바람직한 자질이다. 따라서 올바른 경제생활을 이해하도록 하는 것이 책임감을 지닌 시민을 육성하기 위한 경제교육의 목표인 동시에 경제교육을 해야 하는 근거이기도 하다(노소은, 2003).

dCollection @ sungshin

2) 유아경제교육의 목표 및 내용

⑴ 유아경제교육의 목표

Sunal(1990)은 개인이 제한된 자원으로 최선의 선택을 할 수 있도록 도와주는 것이 경제교육의 목표라 하였으며, 김동식(1998)은 경제교육의 목표를 우리의 경제체제에 대한 긍정적 태도를 배양하고 국민경제 발전에 적극적으로 기여할 수 있는 민주시민 양성에 두고 있다고 하였다.

박미자(2008)는 유아를 위한 경제교육은 궁극적으로 경제와 관련된 기초적인 지식습득과 이해 및 태도를 형성하도록 하는 것이며, 사회구성원으로서 유아가 접하게 되는 주요 경제문제를 이해하고 이에 관한 상황판단 능력 및 분석능력을 통하여 합리적인 판단을 내릴 수 있는 유능한 의사 결정자가 되어 책임 있는 민주 시민으로서의 자질 함양을 위한 기초가 되도록 하는데 목표를 두고 있어야 한다고 하였다. 또한 유아를 위한 경제교육의 목표는 경제와 관련된 기초적 지식습득과 이해 및 태도 형성을 하도록 하게하며, 유아가 알고 있는 사회와 환경에 대해 경제적인 사고방식을 형성하도록 돕고 자기 확신과 자기 존중감을 증진시키는데 있다(교육부, 1998; 김영옥·홍혜경, 1998; 김혜영, 2000; 이영미, 2006).

이처럼 유능한 경제주체로 성장하기 위해서 유아는 그들을 둘러싼 지역사회, 경제, 역사, 문화 등 사회과학적 지식을 고루 함양해야 한다. 더욱이 빠르게 변화하고 있고 다양한 문화와 특징을 지닌 사회가 공존하고 있는 현대사회에 유아는 자신이 속한 사회에서 일어나고 있는 여러 가지 현상들에 관심을 가지고 민감하게 반응할 수 있어야 한다. 이에 따라 경제교육과 관련하여 2007년 개정 유치원 교육과정 사회생활 영역에서는 유아가 자신이 살고 있는 사회의 현상들에 대해 관심을 가지도록 하는데 목표를 두고

dCollection @ sungshin

유아가 습득한 지식들을 자신의 실제 생활과 관련지어 보고, 이 과정에서 비판적으로 사고하면서 여러 가지 편견적 요소에 대해 긍정적으로 수용하는 경험을 기르도록 하였다.

이러한 경제교육의 목표를 근간으로 유아경제교육이 효과적으로 실시되기 위해서는 유아들에게 가르칠 수 있는 교육과정이 무엇이며, 어떻게 가르칠 것인가에 대해 알아야 한다. 따라서 유치원에서 유아기 경제교육의 적절한 목표를 설정하고 교육활동을 계획하여 교육을 하는 것이 중요하며, 이영자(2001)는 유치원이나 학교에서 가르친 경제교육이 유치원과 학교 밖의 일상생활과 동화 될 때 유아가 능숙하고 현명한 소비자와 생산자로 성장할 수 있으므로 유아 경제교육의 목표가 유아의 실생활과 연계되어야 함을 강조하고 있다.

이상에서 살펴본 유아경제교육의 공통적인 목표는 유아들이 생활에서 일어나는 여러 가지 경제현상과 문제에 관심을 갖고 경제와 관련된 기본개념을 습득하고 이해하며, 이를 통해 일상생활에서 유아 스스로 올바른 의사결정을 할 수 있는 능력을 기르고, 미래사회에서 합리적인 경제생활을 영위할 수 있는 민주시민으로서의 자질을 기르는 것이라 할 수 있다.

⑵ 유아경제교육의 내용

경제생활 자체가 매우 복잡하고 다양하며 끊임없이 변화하기 때문에 경제교육의 내용도 복잡하고 다양할 수밖에 없다. 그런데 경제교육을 시키는데 필요한 여러 가지 자원이 제한되어 있을 뿐만 아니라 유아들이 성취할 수 있는 학습량도 제한되어 있으므로 이들에게 어떠한 내용역역의 경제교육을 우선적으로 시킬 것인가에 대한 연구가 필요하며, 유아의 수준에 적합하도록 경제교육의 내용을 체계화해야 한다(서정희, 1998).

dCollection @ sungshin

효과적인 경제교육의 실행을 위해서는 유아기에 적합한 교육내용을 선정해야 하는데 유아 경제교육은 성인을 대상으로 하는 경제교육과는 다르게 유아의 발달수준에 맞는 내용을 선정하고 생활경험을 중심으로 교육내용을 구성해야 한다.

유아경제교육의 내용에 대한 외국 연구를 살펴보면, Schug(1982)는 유아교육에 적용할 수 있는 경제교육 내용으로 경제적 욕구제한, 수입, 기회비용, 자유로운 교환, 선택, 화폐, 가격제도를 제안 했으며, Phipps, Hopkins와 Littrell(2005)은 K-2학년에 제시해야 할 경제교육 내용으로 경제적 욕구와 소비자, 자원과 생산자, 희소성・선택・기회비용, 전문화와 상호의존, 돈・시장・교환으로 구성하여 활동 내용을 제시하였다(박미자, 2008 재인용).

Melendez, Fletcher과 Melendez(2000)는 교실에서 경제에 대한 기본 주제를 다룸으로 해서 경제지식을 얻을 수 있는 기회를 제공해야한다고 했는데, 재화와 용역(생산과 분배), 물건의 공급(부족과 생산), 필요한 것과 원하는 것을 얻기 위해 저축하기(교환과 소비), 직업(생산, 분배, 교환, 소비자운동), 필요한 것을 얻는 장소를 그 기본 주제로 다룰 수 있다고 하였다. 또한 경제의 5가지 핵심개념인 부족, 생산, 분배, 교환, 소비가 경제교육을 통해 발달한다고 하였으며, 이러한 개념을 가르칠 때 다음의 내용을 연구해야 한다고 하였다. 첫째, '부족'에서는 수요를 공급할 수 있는 한정된 자원을 어떻게 다룰 것인가와 필요와 요구에 대한 학습이 포함되며, 둘째, '생산'에서는 지역사회와 나라에서 생산하는 것, 여러 직업에 대한 탐색, 상품과 서비스에 대한 학습이 포함되며, 셋째, '분배'에서는 상품이 시장까지 도착하는 경로 상품과 서비스가 사람들에게 이용할 수 있는 방법 조사, 상품이 발견 될 수 있는 여러 자원에 대한 학습이 포함되며, 넷째, '교환'에서는 지역사회에서 사람들은 상품을 얻는 방법, 지역사회간 또는 나라간의 상품 무역 방법 탐색하기가 다루어지며, 다섯째, '소비'에서는 필요와 요구를 결정하고 이용

dCollection @ sungshin

가능한 자원을 적절하게 사용하는 것에 대한 내용이 포함된다(장명주, 2004 재인용).

국내 연구에서 조도근(1991)은 아동 및 유아를 위한 경제교육의 내용을 4가지로 구분했다. 첫째는 시장경제의 기본원리로 소비자와 생산자 및 시민으로서의 역할수행을 위한 합리적 사고와 의사결정 방법에 관한 것이다. 둘째는 경제현상이나 문제에 대한 사고력 신장으로 소비 및 생산 활동과 관련된 다양한 선택 상황에 부딪혀 있을 때 판단할 수 있는 과학적 사고 능력의 배양에 관한 것이다. 셋째는 합리적 의사결정과 문제해결능력에 관한 것으로 여러 대안중에서 타인과 절충하며 합리적인 절차를 거쳐 최선의 대안을 선택하는 과정이며, 넷째는 건전한 경제의식 함양으로 민주 시민의식 배양과 관련하여 경제적 윤리관과 가치관 확립의 기초와 관련된 내용이다.

김영옥과 홍혜경(1998)은 유아교육에 적용해 볼 수 있는 경제교육 내용을 영역 별로 표 1과 같이 선정하여 소비, 돈, 물건구매/시장개념, 직업과 일, 생산, 광고로 구분하고 있다.

dCollection @ sungshin

<표 1> 유아 경제교육 내용과 관련 개념

내용영역	관련개념
소비	소비자 개념 이해: 사물을 사용하고 쓰는 사람 소비자의 시기: 오랜 시간에 걸쳐 쓸 수도 있고 금방 써 버릴 수도 있음 원하는 것과 필요한 것의 차이 알기 소비의 형태: 물건 또는 서비스 절약: 아껴쓰기, 욕심부리지 않기
돈	사물과 돈의 구별(예: 장난감과 돈은 다르다) 교환매체로서의 돈 인식 동전의 이름 및 모양 변별 사용할 수 있는 돈의 양이 제한되어 있음 돈을 모을 수 있고 빌리거나 빌려줄 수 있음 돈의 출처 돈과 일(직업)의 관계 물건의 가격 은행과 하는 일 저축하기
물건구매/시장개념	물건사기 물건의 가격 알고 지불하기 물건을 선택(대안 찾기)결정하기 선택의 결과 알아보기 금전 등록기 사용하기 물건과 돈을 교환하는 과정(거스름돈) 알기 산물건의 소유에 대해 알기 물건의 출처(유통) 알기
직업과 일	여러 가지 다른 직업의 종류 노동의 전문화 지역사회(구두가게, 은행, 소방서, 슈퍼마켓 등)에 대한 학습 이웃사람들의 일
생산	생산의 과정 소비하기 전에 생산되어야 함 물건의 생산자 제한된 자원은 물건과 서비스의 생산에 필요함

출처: 김영옥· 홍혜경(1998). 유아의 소비생활 인식과 경제교육을 위한 교육과정 모색. 1998 한국아동학회 춘계 학술대회: IMF 관리 체제에서의 아동·청소년 생활 변화와 적응(pp. 40-63). 서울: 서울여자대학교.

dCollection @ sungshin

조순옥 외(2002)는 유아기 경제교육의 내용으로 첫째, 상품과 서비스가 정말 필요한 것인지 충동적으로 원하는 것인지를 아는 것 둘째, 실행하기에 앞서 생각하는 것 셋째, 구매할 기회를 통해 소비자로서의 태도와 기술을 나타내는 것 넷째, 상품과 서비스를 제공하는 다양한 일을 하는 사람들의 수고에 대해 알고 감사하는 것으로 기본적인 경제개념에 대한 이해, 태도, 기술 그리고 사고과정에 대한 지도 등이 포함된다고 하였다.

이은화와 김영옥(1994)은 사회교육 분야의 한 분야로써 경제영역의 내용을 제시하였는데, 그 내용으로 사람들은 주거 형태와 살아가는 방법이 다르다는 것, 사람들은 각각 가치 있고 다양한 일을 하며 산다는 것, 일의 필요와 즐거움을 아는 것, 자원의 풍부함과 부족함, 생산과 소비의 개념, 돈의 쓰임새와 가치를 아는 것, 욕구와 필요, 그리고 실제로 가질 수 있는 것 사이에는 차이가 있음을 아는 것을 제시하였다. 또한, 유아사회교육 관련 활동 분석에서 안선과 김희진(2003)은 사회과학적 개념의 범주와 정의 중 경제학의 범주를 자원의 부족(사람의 필요와 자원의 유한성), 생산과 소비(생산, 분배, 소비), 직업(다양한 일, 일의 필요와 즐거움), 돈의 기능(돈의 쓰임새와 가치)의 4가지로 나누었다.

이숙재 외(2006)는 유아경제교육내용에는 경제개념 이해의 지식적인 측면과 가치관 및 태도 형성과 같은 정의적인 측면이 모두 포함되어야 함을 강조하며 우리나라 6차 유치원 교육과정을 토대로 돈의 이용과 관리, 자원과 생산, 직업과 일, 물건 구매 및 관리 등의 경제교육 영역으로 나누었는데 각 영역별 교육 내용은 다음 표 2와 같다.

dCollection @ sungshin

<표 2> 유아 경제교육의 내용

영역	교육내용	
돈의 이용과 관리	· 돈의 교환가치 이해하기 · 돈의 소중함 알기 · 돈을 아껴쓰기 · 돈을 바르게 사용하는 태도 기르기 · 다른 사람과의 약속 지키기	· 동의 종류 및 모양 변별하기 · 돈을 깨끗이 사용하기 · 저축하는 습관 가지기 · 돈을 가치있게 사용하기
자원과 생산	· 상품의 원료 알기 · 자원의 소중함을 알기 · 자원을 절약하는 태도 기르기 · 재활용할 수 있는 물건이 있음을 알기 · 다시 쓸 수 있는 물건 재활용하기 · 쓰레기를 줄일 수 있는 방법 실천하기 · 물건을 만든 사람에게 감사하는 마음가지기	· 물건의 생산과정 이해하기 · 자원이 한정되어 있음을 알기 · 재활용의 필요성을 이해하기
직업과 일	· 지역 사회의 다양한 직업에 관심 가지기 · 직업의 종류 및 하는 일 알기 · 모든 직업의 소중함 알기 · 다양한 직업을 존중하는 태도 기르기 · 열심히 책임을 다하는 태도 기르기 · 일과 돈의 관계 이해하기 · 여러 사람이 하는 일에 참여해 보기 · 다른 사람과 도움 주고받기 · 서로 협력해야 할 일을 실천하기	
물건 구매 및 관리	· 구입할 물건을 선택해 보기 · 사고 싶은 것을 다 살 수 없음을 알기 · 필요한 것만 구입하는 태도 기르기 · 물건 구매시 예절이 있음을 알기 · 물건 고를 때 기준이 필요함을 알기 · 함께 나누어 사용해야 할 물건이 있음을 알기 · 공동으로 사용하는 물건을 소중히 다루기 · 물건을 아껴 쓰고 용도에 따라 바르게 사용하기 · 구입한 물건의 수리 및 보상 받을 권리에 대해 이해하기 · 광고의 기능 이해하기	· 물건 가격 알고 돈 지불하기 · 구매 욕구 지연하기 · 계획적인 구매 경험하기 · 필요한 물건을 물려주고 받기

출처: 이숙재, 이봉선, 김종선, 이방실(2006). 연극놀이를 통한 유아경제교육. 서울: 창지사.

dCollection @ sungshin

또한 우리나라의 교육과정 속에 포함된 경제교육의 내용을 살펴보면, 그동안 경제에 관한 내용은 사회생활의 한 부분으로써 교육과정에서 다루어지다가 6차 교육과정에 와서 처음으로 돈에 대해 언급되었다. 교육과정에는 시대에 따른 사회적 요구가 반영되는데 그동안에 등장하지 않던 돈이라는 용어가 등장한 것은 새로운 교육에 대한 기대를 나타내는 것이며 변화된 사회적인 요구로 볼 수 있다.

2007 개정 유치원 교육과정의 사회생활영역에서도 사회현상에 관심 가지기 내용에서 하위내용으로 경제생활에 관심가지기가 포함되어 있다. 특히 수준별 내용에는 공통수준으로 유아가 물건을 아껴 쓰고, 재활용하는 습관을 형성하는 데에 중점을 두었으며 건전한 소비 생활 태도를 위해 돈의 기능을 알고, 계획된 소비를 경험하며, 사람은 누구나 직업을 가짐으로써 돈을 벌고, 그 돈으로 다시 소비를 하는 경제생활에 참여하고 있음을 아는 것 등을 포함하였다(교육과학기술부, 2007). 2007년 개정 유치원 교육과정의 구체적인 경제교육 내용은 표 3과 같다.

<표 3> 2007년 개정 유치원 교육과정의 경제교육 내용

<table>
<tr><th rowspan="2">내용</th><th rowspan="2">하위내용</th><th colspan="2">수준별 내용</th></tr>
<tr><th>Ⅰ수준</th><th>Ⅱ수준</th></tr>
<tr><td rowspan="4">사회현상에 관심가지기</td><td rowspan="4">경제생활에 관심 가지기</td><td colspan="2">물건을 잘 간수하고 아껴 쓴다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">다시 쓸 수 있는 물건을 재활용한다.</td></tr>
<tr><td>물건을 살 때 돈의 필요함을 안다.</td><td>필요한 물건을 계획해서 사 본다.</td></tr>
<tr><td>우리 가족의 직업에 대해 안다</td><td>여러 가지 직업에 대해 알아보고 모든 직업의 소중함을 안다.</td></tr>
</table>

출처: 교육인적자원부(2007). 2007년 개정된 유치원 교육과정. 서울: 교육인적자원부.

dCollection @ sungshin

2. 경제개념

1) 경제개념의 정의

개념(concept)이란 사물 혹은 사상의 공통성을 정리하고 추상화해서 하나의 범주로 묶는 것이다. 즉, 개념은 하나의 특정 사물이 아니라 많은 사상들의 공통되고 추출된 특징을 대표하는 것이며(유아교육사전, 1996), 동일한 맥락에서 이은화와 김영옥(1995)은 개념이란 사고의 주요 구성요소가 되며 서로 관련성을 가지고 이전 학습개념과 다음 학습개념을 의미있게 조직하는 도로망(network)의 구실을 하여 학습을 조장할 뿐만 아니라 학습을 용이하게 한다고 하였다. 그리고 Armento(1991)는 개념을 이해한다는 것은 유아의 의사소통이 원활히 되어 당면한 문제 상황에 능동적으로 참여토록 하고 효과적인 이해를 도울 수 있다고 한다(김혜영, 2002 재인용).

경제개념은 경제행위의 근간을 이루는 선택과 결정을 밑바탕에서 도와주는 사고의 기초 즉, 경제의 기본 개념이 되는 것이다. 경제개념은 논리적이고 합리적인 사고를 통해 보다 효율적인 의사결정을 하도록 돕고(Armento, 1991), 문제 상황에 처했을때 체계적이고 객관적인 분석을 통하여 능동적으로 경제적인 사고를 할 수 있게 해주며 효과적인 이해를 도울 수 있다. 따라서 유아들이 크고 작은 경제문제에 부딪혔을 때 경제개념에 대한 이해를 바탕으로 합리적인 의사결정을 할 수 있도록 유아기에 다루기 적절한 기본 경제개념을 선정해야 할 필요가 있다.

유아기에 다루어야 할 경제기본개념에 대해 학자에 따라 다소 차이가 있으나 경제개념에 관한 연구는 대부분 Piaget의 이론에 기초하여 수행되어, 유아의 돈에 대한 이해(Strauss, 1952), 돈의 가치와 개념 발달(Berti & Bombi, 1981), 은행의 기능과 이익관계(Berti, 1992), 소유개념(Berti, Bombi

dCollection @ sungshin

& Lis, 1982 ; Cram & Ng, 1989 ; Furnham & Jones, 1987), 희소성과 기회비용(Laney, 1988), 빈부(leahy, 1981), 이윤(Berti & Beni, 1988 ; Berti, Bombi & Beni, 1986)등 다양한 경제적 영역에 대한 개념 발달을 연구하였으며, 연구 결과 유아가 성장함에 따라 단계적으로 발달함을 보여주고 있다(서금택, 2002 재인용).

Hansen(1977)은 희소성, 선택, 기회비용, 화폐가치, 가격과 교환의 개념으로 Piaget의 인지발달 단계와도 유사한 Schug(1983)의 경제개념에 대한 추론은 경제적 욕구, 제한수입, 기회비용, 자유로운 교환, 선택, 화폐, 가격제도의 개념으로 나누어 정의 하였다. 또한 Meszaros와 Engstrom(1988)는 유치원 아이들이 알아야 할 경제개념으로 첫째, 사람들은 원하는 모든 것을 가지고 있을 수 있는 것이 아니기 때문에 선택을 해야 하는 것, 둘째, 경제적 욕구는 상품소비, 서비스, 여가활동 등에 의해서 만족할 수 있는 것, 셋째, 상품은 사람들을 만족시킬 수 있는 객체라는 것, 넷째, 서비스는 사람들의 욕망을 만족시킬 수 있는 동작이라는 것을 제시하였다. 그리고, Laney(1995)는 경제개념으로 희소성, 기회비용, 화폐와 교환가치, 자원과 생산, 재화와 서비스, 보충과 대안을 제시하였다(이영미, 2006 재인용).

Seefeldt(1997)는 유아기에 다루어야 할 기본 경제개념으로 희소성과 경제적 생산을 들었으며, 하위개념으로 필요와 욕구, 의사결정, 소비자, 화폐의 사용, 재화의 생산과 용역의 공급을 들었다. 이후 Seefeldt(1997)는 경제개념을 필요와 욕구, 의사결정, 소비자, 화폐의 사용, 재화의 생산과 용역의 공급으로 제시하였으며, Seefeldt와 Galper(2000)는 선택, 화폐, 가격과 교환, 자원과 생산, 소비로 나누었다(박미자, 2008 재인용).

국내 연구들을 살펴보면 송응식(1997)은 유치원에서의 교육활동에 적용할 수 있는 경제개념으로 생산, 유통, 직업, 자원부족, 분업, 물건 사용법, 시간 사용법, 돈을 제시하였고, 김혜영(2002)의 경우 화폐 개념에 대한 경제적 추

dCollection @ sungshin

론 정도를 알아보기 위해 화폐의 희소성 개념, 기회비용 개념, 화폐의 가치 개념, 화폐의 가격과 교환 개념을 구성요인으로 언급하였다. 또한 김덕순(2005)은 경제 개념 추론 검사를 위해 하위요인으로 희소성, 선택, 기회비용, 돈 가치, 가격, 교환을 들고 있다. 우리나라 7차 교육과정 초등 경제교육에서는 소비, 생산, 선택, 희소성, 화폐와 금융 등 10가지의 기본 개념을 중심으로 교육과정을 운영하고 있으며, 박미자(2008)는 기본 경제개념으로 선택, 희소성, 기회비용, 소비, 상품과 서비스, 화폐, 직업과 일, 가격과 교환, 시장 등을 포함하였다. 그리고 2007년 개정 유치원교육과정에서는 사회생활영역의 내용 중에서 '사회현상에 관심가지기' 의 하위 내용으로 '경제생활에 관심가지기'를 통하여 경제 관련 교육을 실시하고 있다(교육인적자원부, 2007).

본 연구에서는 유아의 경제기본 개념을 최근 연구인 박미자(2008)의 경제개념인 선택, 희소성, 기회비용, 소비, 상품과 서비스, 화폐, 직업과 일, 가격과 교환, 시장으로 각 개념에 대하여 살펴보고자 한다.

2) 경제개념의 하위요소

⑴ 선택· 희소성 ·기회비용

사람들은 원하는 모든 것을 동시에 다 소유할 수 없기 때문에 항상 선택의 문제에 직면하게 된다. 어떤 한 가지를 선택하기 위해 사용된 돈이나 시간 노력 등은 동시에 다른 곳에는 쓸 수 없다. 선택의 본질은 무엇인가를 얻기 위해서는 안타깝지만 다른 무엇인가를 포기해야 한다는 것이다.

경제학은 희소한 경제적 자원을 최선의 방법으로 활용하는 길을 선택하는 데에 출발점을 두고 있다. 만약 어떤 자원이 희소하지 않는다면 최선의

dCollection @ sungshin

활용방법을 선택하지 않아도 좋을 것이다. 이처럼, 희소한 자원에 대하여 신중히 생각하고 최선의 방법으로 하나를 선택해야 한다는 측면에서 희소성과 선택은 매우 밀접한 관계를 가지고 있다. 말하자면 하나의 선택은 어떤 대가를 요구하는 선택가능성을 취하는 것이 가장 합리적이며 경제적인 선택이 된다(이준구, 1994).

자원의 희소성은 사람들로 하여금 다양하고 무한한 욕구를 충족시키기 위해 한정된 자원을 어떻게 활용할 것인지 항상 고민하게 만든다. 한정된 자원을 사용하여 보다 더 큰 효용을 얻기 위해 고민하는 과정에서 경제적 효율성이 추구되면서 문명이 발달하고 사회 관계가 발전해 온 것이다.

희소성, 보다 정확하게 표현하여 자원의 희소성이란 인간의 욕망은 무한한 데 비해 그 욕망을 충족시켜주는 데 필요한 수단 자원은 상대적으로 부족한 상태를 의미한다(교육인적 자원부, 2003).

자원의 희소성은 다음의 두 가지 상대적 조건이 전제되어야 성립된다. 우선 사람들이 해당 자원의 유익성이나 필요성을 인정해야 한다. 필요하지 않은 자원은 아무리 양이 적어도 희소하다고 하지 않는다. 그리고 해당 자원의 양이 한정적이어서 사람들이 원하는 양보다 부족해야 한다. 여기에서 자원이란 자연 자원은 물론 노동이나 시간 상품 서비스 소득 등 사람들의 욕구를 충족시켜 줄 수 있는 모든 수단을 망라한다. 특정 자원이 희소하다고 느끼는 정도는 그 자원에 대한 사람들의 욕구에 비례한다. 자원의 양이 변화하지 않더라도 사람들의 욕구가 변화하면 풍족하게 느끼기도 하고 부족하게 느끼기도 한다. 즉, 희소성이란 개개인의 주관에 의해 평가되는 상대적인 가치를 의미하는 것이다. 또한 해당 자원을 원하는 사람들이 늘어나거나 자원의 양이 점차 고갈되면 그 자원은 더욱 희소해지는 것으로 의식된다(KDI경제정보센터, 2007).

희소성의 개념에 대한 연구를 살펴보면, 일반적으로 연령이 낮은 경우 부

dCollection @ sungshin

정확한 반응과 판단을 내리는 경향이 있다고 한다(Armento, 1982; Laney, 1988; Schug & Birkey, 1983; 이재정, 1999; 정수미, 1990). Armento(1982)는 3~16살의 아동 및 청소년을 대상으로 연구한 결과 5세의 유아들은 희소성과 관련하여 화폐 사용의 의사결정에 대한 질문에 부정확한 반응과 판단을 가지는 경향이 있다고 지적하였다. 하지만 7세 정도가 되면 유아는 합리적이고 정확하게 논리적으로 설명하여 개념적 전환이 일어나며, 희소성의 개념을 형성하게 되어 의사결정의 방법을 더욱 발달시킬 수 있다고 한다(박미자, 2008, 재인용).

Laney(1988)의 연구에서도 1,3,6학년 68명의 아동을 대상으로 희소성과 기회비용의 개념을 교수한 다음, 두 개념에 대한 학습과 보유수준을 물어본 결과, 모두 기회비용과 희소성을 어렵게 받아들인 것으로 나타나 희소성 개념은 연령에 따라 차이가 없음을 보고하였다(이재정, 1999 재인용). 국내 연구에서도 유아의 희소성 개념에 대해 보편적으로 어려움을 나타내는 반응을 보였으나(이재정, 1999; 정수미, 1990), 개념학습이 이루어진 후에 희소성에 대한 개념 보유가 쉽게 이루어짐을 볼 수 있어서(김미현, 1997; 김혜영, 2000; 이명옥, 2001; 조정록, 2003; 윤선영, 2007)교수의 중재가 필요함을 시사하고 있다.

이처럼 무엇인가를 선택하기 위해서는 다른 것을 포기해야 하는데, 이 경우 포기한 것 중에서 가장 값어치 있는 것, 즉 가장 가치 있는 대안을 기회비용 이라고 한다. 사람들이 선택한 것이 포기한 기회비용보다 가치 있을 때 그 선택은 바람직한 선택이 되며 주어진 여건 아래 주어진 기회비용을 최소화하면서 만족을 극대화하려 할 때 비로소 합리적 선택이 이루어지는 것이다.

김미현(1997)의 연구에서는 유치원의 경제교육활동이 유아의 선택 인식에는 영향을 미치지 못하는 것으로 나타났으며, 이명옥(2001)과 이세원(2006)

dCollection @ sungshin

도 경제동화를 활용하여 교육활동을 하였을 때 다른 경제개념에 비해 선택의 개념이 향상되지 않는다고 하였다. 또한 김영란(2005)도 시장놀이에서 극놀이 수준이 다른 유아 간 상호작용 연구에서 선택의 개념이 향상되지 않는다는 결과를 보여 주었다.

여러 가지 재화 혹은 기회 중에 어느 하나를 선택해야 할 경우 서로 비교하여 자신에게 최대한의 만족을 주는 것을 선택하게 된다. 이때 소비자가 느끼는 만족감을 효용이라고 하며 현명한 소비에 있어 중요한 것은 효용과 기회비용을 비교해서 효용이 기회비용보다 큰 것을 선택하는 것이다(Banks, Cherry & McGrew, 1998). 이처럼 기회비용은 자원의 희소성으로 인해 어떤 하나를 선택하는 경우, 어떤 것을 얻기 위해 포기한 대가라고 할 수 있다. 이 경우 포기한 것 중에서 가장 값어치 있는 것, 즉 가장 가치 있는 대안을 기회비용이라고 한다(교육인적 자원부, 2003).

기회비용에 대한 연구들을 살펴보면, Laney(1989)는 경험의 질에 따른 기회비용의 개념습득을 비교한 결과, 1학년 아동들의 실제 생활 경험은 대리적인 경험보다 기회비용에 대한 개념을 증진시켰다고 하였다.

Schug(1983)의 연구에서 선택, 경제적 필요, 한계수입, 화폐가치, 가격의 개념은 연령에 따라 의미 있는 발달을 보였으나 기회비용의 개념은 그렇지 않았다고 하였다. 이와 같은 결과는 Kourilsky(1987)의 연구에서도 최선의 선택으로서의 기회비용의 개념 대신에, 의사결정 할 때 모든 것을 포기해야 하는 것으로 생각하여 유아들은 기회비용에 대한 개념을 쉽게 이해하지 못하고 있음을 지적하였다. 우리나라의 연구들에서도 경제동화를 이용하거나 경제교육활동이 기회비용의 개념에 별다른 영향을 미치지 못하는 것으로 나타났다(김미현, 1997; 김영란, 2005; 이명옥, 2001; 김혜영, 2002). 이러한 연구들은 기회비용의 개념은 연령이 높아져도 유아가 이해하는데 어려운 개념이라고 보았으며, 김혜영(2002)은 그 원인으로 또래 간 협력학습

dCollection @ sungshin

을 위한 활동 기회가 적었던 것을 제한점으로 제시하였다.

⑵ 소비

소비의 사전적 의미는 돈이나 물건 등을 써서 없애거나 욕망의 충족을 위해 재화를 소모하는 일이다. 일반적으로 소비라는 말에서 곧 필요없는 곳에 쓰거나 헤프게 쓴다는 뜻으로 사용되어 낭비와 혼동되는 경우가 적지 않다. 그러나 경제학에서 말하는 소비는 인간의 욕구를 충족시키기 위해 시장에서 물건이나 서비스를 소모함으로써 경제를 움직이게 하는 가장 기본적인 활동인 것이다(김인철, 2001).

인간은 생명을 유지하고 일상적인 생활을 영위하기 위하여 소비자로서 소비활동을 하며 살아간다. 이 소비활동은 단순히 재화와 서비스를 구입하고 사용하는 데 국한되지 않고 소비를 가능하게 하는 소득의 획득, 재화와 서비스의 창출, 이용 후의 결과까지를 포함한 일련의 과정으로서 사회경제·문화적 행위이다. 따라서 소비자는 일상적인 삶의 유지를 위해 소비활동을 하는 사회경제·문화적 행위의 주체이다(성임자, 2004).

과거의 소비자는 상품의 최종 소비자라는 좁은 의미로 인식되었기 때문에 소비자는 곧 구매자로 인식되었고 소비자 역할도 구매 행동에 한정되었다. 그러나 오늘날의 소비자는 생존하기 위해 필요한 자원을 획득하는 것은 물론 그 자원을 적절히 배분하는 역할까지 겸해야 한다. 또한 소비자와 사회와의 상호작용이 활발하게 됨으로써 소비자 개인의 소비 결과가 사회에 미치는 영향도 점차 커져 가고 있으며(김경화, 2004), 소비행위 역시 활발해지고 있다. 이처럼 소비자로서 유아의 비중이 커지는데 비해 건전한 소비생활과 관련된 교육을 적절히 받지 못함으로 인해 유아들이 현명한 의사결정을 내리는데 어려움이 있다. 따라서 유아를 대상으로 하는 소비자 교육을

dCollection @ sungshin

통하여 건전한 소비자로서의 역할을 수행할 수 있도록 지도할 필요가 있다(신천숙, 2009).

유아의 소비에 대한 이해는 연령에 따라 증가할 뿐만 아니라 유아 개인의 경험, 가치관, 그리고 사회 경제적 요인에 의해 영향을 받게 된다(Caruso, 1989). 이재정(1999)은 어머니의 소비자교육 인식에 따라 유아의 경제개념이 높게 나타났는데 이는 어머니의 소비자교육 인식이 양육행동으로 나타나 유아의 경제개념의 발달을 가지고 왔음을 의미하며, 경제개념의 발달은 곧 유아가 일상생활에서 부딪치는 크고 작은 문제에 합리적인 의사결정을 도울 수 있다고 보았다.

변길희(2005)는 통합적 접근에 의한 소비자 교육 프로그램이 유아의 바람직한 소비자 행동의 증진에 긍정적인 영향을 미쳤다고 하였으며, 김연화(2009)는 유아 소비자교육을 위한 통합 프로그램이 유아의 체계적인 소비관념의 정립과 소비자행동발달에 긍정적인 영향을 미쳤다고 보고 하였다.

이러한 연구 결과는 유아가 합리적이고 현명한 소비자로서 성장하기 위해 유아의 일상생활과 관련된 적절한 소비 프로그램의 개발이 요구되며, 올바른 가치관 형성을 위한 경제교육이 필요함을 시사하는 것이다.

(3) 상품과 서비스

상품과 서비스는 인간의 경제적 욕망을 충족시켜 줄 수 있는 생산의 결과이다. 상품은 손으로 만지거나 눈으로 볼 수 있는 물건이지만 서비스는 다른 사람을 위해 하는 행동이나 활동이므로 손으로 만지거나 눈으로 볼 수 없다. Phipps 등(2005)은 상품은 사람들의 경제적 욕구를 충족시킬 수 있는 것으로 손으로 만지거나 눈으로 볼 수 있는 물건이라고 정의하고 있다.

dCollection @ sungshin

Burris(1983)는 4~12세 아동 96명을 대상으로 일에 대한 사회적 관계를 연구한 결과, 유치원 시기의 유아들은 재화와 서비스에 대한 일의 가치를 대부분 이해하지 못하였다. 즉, 유아들은 상점이나 은행은 일을 하지 않고 단지 화폐를 모아두는 장소로 이해했으며, 부모들이 재화와 서비스를 생산하기 위해 일함으로써 얻게 되는 화폐의 출처에 대해 거의 이해하지 못하고, 일하는 것을 단지 의무 또는 명령으로 받아들였다. 유아들은 상품과 서비스를 생산하기 위해 하는 일과 화폐의 출처와는 서로 관련성이 없는 것으로 이해했다. 이를 통하여 유아들은 일에 대한 사회적 관계를 이해하지 못한다는 것을 알 수 있다. 그러나 Jahoda(1979)는 6~7세 정도의 어린이들도 사람들이 노동을 공급해 돈을 번다는 것, 즉 임금체계에 대한 기본적인 개념을 갖고 있다는 것을 발견하였다. 또 그는 대부분의 어린이들이 학교나 집에서 배운 것을 단순히 반복하는데 그치지 않고, 사회에서 발생하는 사건들에 대한 이해를 구성하려고 한다는 것을 발견했다. 또한 Laney(1995)의 연구에서는 상품과 서비스에 대한 구체적인 자료인 생산그림을 비교하여 각각 표시하는 교수학습 방법을 사용한 결과로, 협력집단, 숙달집단, 협력-숙달집단, 통제집단 4집단 중에서 협력-숙달집단의 경제개념 획득 및 유지가 뛰어났다고 보고 하였다(이재정, 1999 재인용).

이숙재와 이봉선(2004)의 연구에서는 창의적 극놀이를 활용한 프로그램을 개발하고 유아들에게 적용해 본 결과 유아들이 가지고 있는 재화와 서비스의 경제개념이 의미있게 발달하였다. 손희정(2006)은 효과적인 경제교육을 위한 방법론에 대한 기초 자료를 제공하기 위해 경제교육 프로그램을 개발하고 실시하여 유아의 경제기본개념 향상 효과를 알아 본 결과 재화와 용역의 경제기본개념에 대한 이해가 의미 있게 높아졌다고 보고하였으며, 변길희(2006)의 연구에서는 통합적 접근에 의한 소비자 교육프로그램이 유아의 상품과 서비스 개념을 유의하게 향상시키는 것으로 나타났다. 김은아

dCollection @ sungshin

(2009)의 연구에서도 동화를 통한 극놀이 활동이 유아의 경제기본개념의 하위개념인 상품과 서비스개념 향상에 효과가 있음을 보고하였다.

이러한 연구결과는 유아들이 적절하고 구체적인 자료를 통해 직접적인 경험을 할 수 있는 경제활동을 실시함으로서 삼품과 서비스 개념에 대한 교육의 효과를 증진 할 수 있음을 시사하는 것이다.

⑷ 화폐

화폐 또는 돈이란 상품이나 서비스를 사고 팔 때 지불 수단으로 사용하는 것을 가르킨다. 따라서 화폐의 일차적 기능은 교환의 매개 수단이다. 또한 화폐는 지불 수단의 기능 외에 가치척도의 기능과 가치 저장의 기능도 가지고 있다(KDI정보센터, 2004).

화폐의 사용은 여러 상품간의 거래를 용이하게 만들어 주는 까닭에 사람들은 자신이 필요로 하는 다양한 물품이나 서비스를 스스로 자급자족하기 보다는 각자가 가장 저렴하고 질 좋게 생산할 수 있는 물건과 서비스의 생산에 전문화 할 수 있도록 하며 나아가 국가 경제 전체로는 생산량과 소비량을 증가시켜 경제가 원활하게 돌아갈 수 있도록 도와준다.

화폐에 대한 개념의 발달 단계를 제시한 여러 연구들이 비슷한 결과를 보이고 있는데, Berti와 Bombi(1988)는 돈의 사용과 가치에 대한 연령별 인식의 발달 특성에 대하여 3세에는 돈과 돈이 아닌 것을 구별할 수 있으나 다양한 동전의 차이점을 구분하지 못하며, 가게에서 사탕이나 장난감을 가지고 올 때 돈을 내야 한다는 것을 모른다고 보고하였다. 4~5세의 유아는 무엇을 사려면 돈이 있어야 한다는 것을 이해하지만. 돈의 가치에 대한 수학적 개념은 부족하여 동전으로 어떤 물건이라도 다 살 수 있다고 생각하며, 여전히 동전의 명칭이나 구별은 어려워하는 것으로 나타났다. 이후

dCollection @ sungshin

6~7세가 되면 수의 체제와 일대일 대응 개념이 생기면서 돈의 가치와 물건의 가격에 대해 이해하게 됨으로써 돈과 물건 값의 정확한 대응관계를 형성하게 된다고 하였다(박미자, 2008 재인용).

또한 화폐에 대한 이해는 일정한 단계를 통해 진행되어 가지만 외부로부터의 경험 역시 화폐 개념 발달에 있어 중요한 부분을 차지하므로, 자연적 발달에 의한 성숙 이외에 경제와 관련된 교육활동을 통해 경제개념뿐만 아니라 동전의 가치, 동전과 지폐의 관계 이해 등을 더욱 더 잘 이해하게 된다는 것을 경제동화를 활용하거나(김혜영, 2002; 이세원, 2006; 이명옥, 2001). 경제관련 활동을 적용한 연구결과들(김영란, 2005; 김영옥 등, 2007; 변길희, 심성경, 2006)을 통해 알 수 있다.

이처럼 특정한 문화적 배경이나 사회적 경험과 같은 외부로부터의 직접적인 경험은 화폐에 대한 개념 발달에 있어서 유아의 경제적 개념에 영향을 미칠 수 있음을 알 수 있다.

(5) 직업과 일

직업은 사회에서 생활하는 사람들이 재능과 능력에 따라 업에 종사하며, 정신적·육체적 에너지의 소모에 따른 대가로서 경제적 급부를 받아 생활을 지속해 나가는 활동양식을 말하는데(두산백과사전, 2009), 다양한 직업에 종사하면서 생산 활동을 하는 사람들을 생산자라고 하며 이들은 생산 활동의 대가로 돈을 지불받고 이것을 곧 가계의 수입이 된다(김영옥, 2005). 이처럼 직업은 우리가 경제생활을 원활하게 유지하기 위해 필요한 재화와 서비스를 얻을 수 있도록 도와주는 역할을 한다.

우리나라 2007년 개정 유치원 교육과정에서는 사회생황의 사회현상에 관심가지기를 두어 Ⅰ수준에는 우리 가족의 직업에 대해 알아보며, Ⅱ수준에

dCollection @ sungshin

서는 여러 가지 직업에 대해 알아보고 모든 직업에 대해 알아보고 모든 직업이 소중함을 알아보는 경험을 통해 가족의 직업 뿐 아니라 다양한 직업에 대해서 관심을 갖도록 하고 있다(교육인적자원부, 2007).

경제개념의 구성요소 중 직업과 일의 발달적 특성에 대해 박미자(2008)는 만 3~5세 유아들은 사람들이 직업을 가지고 있으며, 돈을 벌기 위해 일을 한다는 것을 인식하고 있음을 보고하였다. 또한 만 4, 5세 유아들은 각 직업이 상품(물건)을 주는지 서비스(도움)를 제공하는지를 구분하였다고 하였다. 그러나 Schug(1983)은 유아는 경제 현상의 인과 관계를 이해하지 못하여 일과 수입은 관계가 없고, 가격은 가격표와 크기에 따라 결정되는 것으로 이해한다고 하였으며, Kohlberg(1969)는 과도기 단계(4~5세)의 유아는 돈을 얻기 위해서는 직업을 가지고 일을 해야 한다는 대부분 일을 해서 돈을 번다는 생각보다는 돈을 얻는 것을 행운으로 생각하는 경향이 있다(Berti & Bombi, 1981). 이와 유사한 연구로 Edward(1986)의 돈과 상거래, 일과 직업에 대한 개념 발달을 연구한 결과에서도 유아는 가게의 상품과 돈이 가게 주인에 의해 현장에서 만들어진다고 생각하는 것으로 보고하였다.

⑹ 가격과 교환

시장에서 거래를 하기 위해서는 재화나 서비스 등 상품의 가치에 대한 기준이 있어야 교환이 가능하다. 따라서 교환이 가능하도록 각 상품의 가치를 화폐 액수로 나타낸 것이 바로 가격이다. 가격은 한 사회가 어떤 상품을 얼마나 많이 어떤 방법에 의하여 생산할 것인가를 결정하며, 누구에게 얼마만큼씩 돌아갈 것인가 하는 것 또한 결정한다. 어떤 사회에서 한 물건이 귀해져서 더 많이 생산하는 것이 필요하다는 신호는 그 물건의 가격이 높다

dCollection @ sungshin

는 것을 통해 바로 전달 될 수 있다(이준구, 1994). 다시 말해 가격은 개인에게 있어서 제한된 소득 안에서 어떤 재화와 서비스를 선택하고 어떤 재화와 서비스를 포기할 것인가를 판단할 수 있는 기준이 되며 개인의 소득 안에서 어느 정도의 교환이 가능한지를 알려주는 잣대가 된다(이영자, 2001).

가격과 교환에 대한 학자들의 정의를 살펴보면, Phipps등(2005)은 가격은 특정한 상품이나 서비스를 대가로 사람들이 지불하는 돈의 액수이며 얼마나 많은 돈을 지불해야하는지를 말해준다고 하였으며, 교육인적자원부(2003)에서는 거래 또는 교환이란 다른 사람과 상품이나 서비스를 바꾸거나 돈과 바꾸는 행위를 뜻하는 것으로 가장 오래된 교환 형태는 물건과 물건을 직접 맞바꾸는 물물교환이라고 하였다(박미자, 2008 재인용). 화폐가 사용되지 않았던 원시 공동체에서는 모든 거래가 자신이 가진 물건과 상대방의 물건을 교환하는 물물교환형태로 이루어졌다. 하지만 물물교환 경제의 과정에서 자신이 가진 상품과 교환하고자 하는 다른 상품과의 교환 비율을 모두 알아야 하는 어려움과 물물교환이 이루어지기 위해 교환하고자 하는 상대방을 탐색하는 불편함으로 인해 화폐가 고안되었다. 즉, 교환의 가치는 재화와 서비스에 대한 가치를 나타내며 화폐가 가지는 가장 중요한 기능이다(NCEE, 1997).

화폐가 갖고 있는 가장 중요한 기능인 교환가치에 대해 한형원(1988)과 정수미(1990)의 연구에서는 5세 유아들은 화폐의 교환가치를 인식하지 못했지만 연령이 증가함에 따라 교환가치 개념이 발달함을 보였다. 특히 한형원(1988)의 연구에서는 화폐가치에 대한 개념은 유아의 연령이 높아질수록 증가하나 유아기에는 동전의 개수가 서로 다른 두 가지 종류의 돈을 비교할 때 돈의 수량적 가치보다는 동전의 개수에 의하여 영향을 더 많이 받는 것으로 나타났으며, 동전의 가치, 동전과 지폐의 관계 이해 등은 경제교육 활

dCollection @ sungshin

동을 통해서 유아들이 더 잘 이해 할 수 있게 된다고 하였다.

화폐의 가격과 교환 개념의 발달 단계에 관한 연구들을 살펴보면 다음과 같다.

Strauss(1952, 1954)는 아동의 화폐에 대한 교환개념의 이해는 4가지 단계가 있다고 보았다. 1단계(4~5세)는 돈으로 어떤 물건이라도 살수 있다고 믿는 단계이다. 2단계(5~6세)는 동전 한 개로 실제의 가격보다 더 많은 가격을 지닌 물건을 살 수 있다고 보는 단계이다. 3단계(6~7세)는 화폐가 물건의 가격과 정확히 일치해야 한다고 생각하지만 거스름돈에 대한 개념은 없는 단계이다. 4단계(7~10세)는 물건의 가격과 화폐가 일치해야 구입할 수 있음을 정확히 알며 거스름돈에 대한 개념이 있고 더 높은 연령에서는 거스름돈에 대한 셈을 할 수 있는 단계를 말한다.

또한 Piaget의 인지발달 단계에 의해 유아의 돈에 대한 개념을 설명한 Kohlberg(1969)는 3~4세의 전 개념단계는 유아들이 돈의 교환수단을 인식하지 못하며 4~5세의 과도기에는 돈이 상품을 구입하는데 필요하다는 것은 인식하지만 돈의 경제재로서의 가치는 인식하지 못한다고 하였다. 6~8세의 구체적 조작기는 상품구매 시 돈과 물건의 동등한 교환가치를 인식한다고 한다. Furth(1980), Fox(1978)도 4-6세 유아의 돈의 개념 발달에 관한 연구에서 어린 유아는 상점에서 물건 파는 사람과 사는 사람이 상호관계적 과정을 이해하지 못한다는 것을 발견하게 되었다(조은숙, 2006 재인용).

김미현(1997)의 연구에서는 5세 대상으로 경제교육을 실시한 결과 가격과 교환개념이 증가되었음을 보였다. 또한 한형원(1988)과 정수미의 연구(1990) 결과에 의하면 만 3~5세 중에서 3, 4세에 가격과 교환인식이 증가하므로 4세 이후에 구매의 경험을 자주 갖게 되면 화폐의 습득이 더욱 용이해진다.

한편 유아들은 연령에 따라 화폐의 교환개념이 발달하긴 하나 교환에서의 화폐가치와 상점에서의 구매자와 판매자 사이의 상호거래의 본질에 대

dCollection @ sungshin

해 인식하는데 어려움을 겪기도 한다. 국내 여러 연구(김은아, 2009; 이명옥, 2001; 이영자, 2001; 조은숙, 2006)에서도 경제교육 활동을 실시하여 유아의 경제기본개념을 알아본 결과 가격과 교환의 개념이 유의한 차이가 나지 않은 것으로 나타났다.

이러한 연구결과들을 통해서 대부분의 유아가 발달적인 특성상 화폐의 교환가치와 상호거래를 이해하는데 어려움이 있음을 알 수 있다. 따라서 가격과 교환에 관련된 다양하고 지속적인 경제교육활동이 이루어야 할 것이다.

(7) 시장

시장은 재화를 사고자 하는 수요와 팔고자 하는 공급에 관한 정보가 집결되는 물리적· 개념적 장소를 의미한다. 따라서 시장의 생명은 수요와 공급에 관한 정보가 얼마나 원활하고 저렴하게 유통될 수 있는가에 달려 있다. 수요와 공급은 재화를 사고팔고자 하는 상반된 의사이기 때문에, 시장에서는 수요자와 공급자간의 이해가 자연스럽게 일치하여 거래가 형성된다. 그리고 거래가 형성되기 위해서는 거래 당사자간에 거래조건에 관한 명시적 또는 묵시적이 합의가 필요하며, 이를 위해서는 정보의 수집 등 여러 가지 비용이 소요된다. 시장을 이해하는 가장 중요한 말은 거래다. 시장은 그동안 많이 보아왔던 재래시장, 대형할인점, 슈퍼마켓, 백화점 등 우리가 쉽게 알 수 있는 일정한 장소가 있어서 거래의 모습이 눈에 보이는 시장과 증권시장이나 외환을 사고파는 외환시장은 물론 홈쇼핑이나 텔레마케팅, 인터넷쇼핑몰과 같은 전자상거래 등 지역적 공간을 가지고 있지 않아서 경제활동의 모습이 구체적으로 나타나지 않지만 그 안에서 다양한 상품의 거래가 이루어지고 있는 보이지 않는 시장으로 나눌 수 있다. 특히 인터넷을 이

dCollection @ sungshin

용한 전자상거래는 장소뿐만이 아니라 시간에도 구애받지 않고 수요자와 공급자가 만날 수 있다는 이점이 있다. 이처럼 시장의 범위는 넓고 형태도 다양하다(KDI경제정보센터, 2007).

시장에 대한 학자들의 정의를 살펴보면, 한면희(2006)에 의하면 물물교환이나 재화와 서비스의 직접 교환은 선사시대부터 나타나기 시작하여 그 후 교환하는 재화와 양이 증가하면서 시장이 발생하였다. 시장에서는 가격이 형성되고 생산과 소비를 조절하고 있기 때문에 경제 문제에 대한 해결도 이루어지고 있다고 하였다. 또한 박미자(2008)는 유아들은 일반적으로 교실에서의 시장놀이나 엄마와의 사장보기 경험을 통해 시장은 물건을 사고팔거나 교환이 이루어지는 곳이며, 물건을 사기 위해 돈이 필요하다는 것을 인식하고 있었으며, 이러한 과정을 통해 시장은 가격이 형성되고 경쟁이 이루어지는 곳이라는 것을 이해하게 되는 것이라 보았다.

신천숙(2008)의 연구에서는 유아교육기관에서의 경제교육활동이 유아의 시장개념에 긍정적인 영향을 미쳤다고 보고하였으며, 김은아(2009)의 연구에서도 동화를 통한 극놀이 활동이 유아의 시장개념에 긍정적인 영향을 미쳤다고 보고하였다.

3. 정서지능

1) 정서지능의 개념

정서지능은 유아가 자신의 정서를 인식하여 표현할 줄 알고 상황에 따라 적절하게 자신의 정서를 조절할 수 있으며 감정이입을 통해 타인의 정서를 인식할 줄 알고 정서를 적절히 활용하여 대인관계를 이끌어나가는 능력을 의미한다(김은혜, 2006). 정서지능이라는 개념은 수리력, 암기력, 기억력 등

dCollection @ sungshin

의 인지적 능력의 측면에서만 인간을 평가하거나 교육적 성취를 예언하는 일은 인간의 잠재능력 계발에 크나큰 손실을 초래한다는 비판이 대두되면서 등장하였다. 즉, 교육 가능성의 측면이나 교육 성취의 예언과 설명, 사회적 적응과 성공의 측면에서 정서적 능력의 중요성을 논의하는 과정에서 등장한 개념이 정서지능이다(김해연, 2009).

이병래(1997)는 정서지능을 자신과 타인의 정서를 정확하게 지각, 평가, 표현하는 능력, 자신의 정서를 인식, 조정할 뿐만 아니라 다른 사람의 정서도 고려하면서 원만한 인간관계를 유지할 수 있는 능력으로 정의하으며, 김경희(1998)는 정서지능을 위급 상황에서 어떤 행동이 필요한가에 대한 평가는 자동적이고 신속한 것이어서 의식적인 인지체계로는 미처 떠올릴 수 없으므로 이러한 정신적 요구에 부응하는 능력을 정서지능이라고 하였다.

정서지능의 개념을 처음으로 사용했던 Mayer와 Salovey(1990)는 정서지능을 “자신과 타인의 정서를 평가하고 변별하며, 이러한 정보를 활용하여 자신의 사고와 행동을 이끌 수 있는 능력”이라고 정의 내리며, 정서지능을 일종의 사회지능이라고 보았다. 이러한 정의에 입각하여 정서지능을 정서의 인식과 표현, 정서의 조절, 정서의 활용의 3가지로 범주화 하였다.

이에 대한 내용을 간략히 요약하면 다음 표 4와 같다.

dCollection @ sungshin

<표 4> Mayer와 Salovey의 정서지능 초기모형

영 역	정서의 수준	
Ⅰ 정서인식과 표현	수준1	자기 정서의 언어적 인식과 표현
	수준2	자기 정서의 비언어적 인식과 표현
	수준3	타인 정서의 비언어적 인식과 표현
	수준4	감정이입
Ⅱ 정서의 조절	수준1	자기의 정서조절
	수준2	타인의 정서조절
Ⅲ 정서의 활용	수준1	융통성 잇는 계획 세우기
	수준2	창조적 사고
	수준3	주의집중의 전환
	수준4	동기화

Mayer와 Salovey(1990)의 초기 정서지능의 개념을 대중화시킨 사람은 Goleman(1995)이다. Goleman은 개인적 지능을 포함시키면서 정서지능이란 좌절 상황에서도 개인을 동기화시키고, 자신을 지켜 낼 수 있게 하며, 충동의 통제와 만족 지연이 가능하게 하고, 타인에 대해 공감 할 수 있고 희망을 버리지 않는 능력 이라고 정의하였다. 또한 정서지능을 자신의 정서를 인식하는 능력, 타인의 정서를 인식하는 능력, 자신을 동기화하는 능력, 자신의 정서를 다루는 능력, 타인의 정서를 다루는 능력 등의 다섯 가지 관계를 통해 자신의 정서 상태를 정확히 인식할 줄 알고 그 정서를 타인에게 적절하게 전달할 뿐만 아니라, 충동을 자제하고 분노를 가라앉힌 줄 알며 사물을 가급적 낙관적으로 파악할 줄 아는 능력으로 보았다(손희동, 2008 재인용).

그 후 Mayer와 Salovey(1996)는 초기 정서지능의 개념에 정서와 사고의 관련성에 대한 설명을 보완하여 정서지능을 정서를 정확히 지각, 평가하고 표현하는 능력, 감정이 사고를 촉진시키는 조건에서 그러한 감정에 접근하거나 감정을 생성하는 능력, 정서와 정서적 지식을 이해하는 능력, 정서적

dCollection @ sungshin

이고 지적인 성장을 증진시키기 위해 정서를 조절하는 능력이라고 재정의 하였다(장명옥, 2000 재인용). 또한 정서지능의 구성영역에서 정서에 대한 사고능력을 강조해서 '정서의 사고 촉진'영역과 '정서 지식의 활용' 영역을 추가로 제시하여 보다 정교하게 세분화하고, 각 영역을 발달 정도에 따라 네 수준으로 총 열 여섯 개의 요소로 구성된 모형을 제시하였다.

이 모형은 정서와 사고를 명백히 관련시켜 정서지능과 일반 지능과의 공통점을 부각시키는 동시에 일반지능과의 변별성을 높이고자 하였으며, 능력의 중요성에 따라 위계와 복잡성의 증가에 따른 발달 수준으로 정서지능의 여러 능력들을 배열했다는 점에서 초기의 모형과 크게 다르다.

영역Ⅰ에 해당되는 '정서의 인식과 표현'은 가장 낮은 수준의 영역을 의미 하며 자신의 정서를 지각하고 인식하며 나아가 자신의 감정의 타인에게 표현하는 능력을 말한다. 영역Ⅱ에 해당되는 '정서의 사고촉진'은 정서가 인간의 주변의 중요한 변화와 사건에 주의를 기울이게 하여 사고를 형성하게 하고 촉진하게 만드는 능력을 의미한다. 또한 영역Ⅲ에 속하는 '정서지식의 활용'은 자신이 인식하고 이해한 정서들을 하나의 지식으로 잘 활용하는 능력을 의미한다. 마지막으로 가장 높은 수준의 능력인 영역Ⅳ의 '정서의 반영적 조절'은 정서적· 지적 성장을 위해 정서를 의식적으로 조절하는 능력을 의미한다.

Mayer와 Salovey의 정서지능 구성요소 내용을 정리하면 다음 표 5와 같다.

dCollection @ sungshin

<표 5> Mayer와 Salovey의 정서지능의 4영역 4수준 16요소 모형

영 역	정서의 수준	
Ⅰ 정서인식과 표현	수준1	자신의 정서를 파악하기
	수준2	자신의 외부의 정서를 파악하기
	수준3	정서를 정확하게 표현하기
	수준4	표현된 정서를 구별하기
Ⅱ 정서의 사고촉진	수준1	정서 정보를 이용하여 사고의 우선순위 정하기
	수준2	정서를 이용하여 판단하고 기억하기
	수준3	정서를 이용하여 다양한 관점 취하기
	수준4	정서를 활용하여 문제해결 촉진하기
Ⅲ 정서 지식의 활용	수준1	미묘한 정서각의 관계를 이해하고 명명하기
	수준2	정서를 이용하여 판단하고 기억하기
	수준3	복잡하고 복합적인 감정을 이해하여 활용하기
	수준4	정서의 전환에 대한 변화 양상을 추론하기
Ⅳ 정서의 반영적 조절	수준1	정적· 부적 정서들을 모두 받아들이기
	수준2	자신의 정서에 거리를 두거나 반영적으로 바라보기
	수준3	자신과 타인의 관계 속에서 정서를 반영적으로 들여다보기
	수준4	자신과 타인의 정서를 조절하기

또한 Fox와 Spector(2000)는 정서지능을 측정 할 수 있는 구성요소를 감정이입, 감정에 대한 자기 규제, 자기표현으로 나누어 설명하였고, Lam과 Kirby(2002)는 정서지능의 공통된 추론 요인은 정서의 지각, 정서의 이해, 정서의 규제 3가지라고 하였다(박지혜, 2006 재인용).

한편, 국내에서는 Goleman(1995)이 제시한 하위요인에 기초하여 김경희(1998)는 유아기 때 형성해야 하는 정서발달의 요인을 자기 정서의 인식 및 표현, 자기 정서의 조절, 자기 정서의 이용, 타인정서의 인식 및 배려, 대인관계기술로 설명하였으며, 이병래(1997)는 Mayer와 Salovey(1996)가 제시한 정서지능 모형을 기초로 하여 자기인식· 표현능력, 가지조절능력, 타인인식능력, 타인조절/ 대인관계 능력 의 4가지 구성요소로 범주화 하였다.

dCollection @ sungshin

2) 정서지능의 구성요소

정서지능의 구성요소에는 학자들의 다양한 견해가 있지만 유아기의 정서지능에 대한 연구에서 주로 사용하고 있는 유아의 정서지능 개념을 Mayer와 Salovey(1996)가 제시한 정서지능 모형을 기초로하여 이병래(1997)가 추출한 자기인식· 표현능력, 가지조절능력, 타인인식능력, 타인조절/ 대인관계 능력의 구성요소에 대해 각 개념을 살펴보고자 한다.

⑴ 자기인식 · 표현 능력

자신에게 나타난 감정이나 기분 등을 정확하게 인식하고 자신이 느끼는 정서를 적절한 말과 행동으로 상황에 알맞은 형태로 나타낼 수 있는 능력을 의미한다. 이는 초기 모형에 제시되었던 정서표현에 해당하는 능력이라 할 수 있다.

자기인식 · 표현능력은 정서능력의 가장 하위 발달 단계이자 가장 낮은 수준의 영역으로 대상의 특성과 상태에 따라 능력의 발달 정도가 다르다.

3~4세가 되면 유아는 정서와 정서를 유발하는 상황의 관계를 이해할 수 있게 되며, 4~8세 유아는 성장함에 따라 여러 정서가 교차하는 복합적 상황과 복합정서반응들 사이에서 정서적 상황을 정확하게 이해 할 수 있다 (Brody & Harrison, 1987; Lewis, Stranger, Sullivan & Barone, 1989).

Mayer, Salovey와 Caruso(2002)에 의하면 이 영역은 유아기에 자신의 정서를 지각하고 인식하는 능력에서부터 출발하여 타인이나 외부 대상에 표현되어 있는 정서를 인식하는 범위까지 확대되고 그에 따라 자신의 욕구와 감정을 표현하는 능력도 발달하게 되며, 빠르고 정확하게 정서를 평가하고 표현할수록 자신의 환경과 타인에게 보다 적절하게 대처하고 그 반응까지

dCollection @ sungshin

조절할 가능성이 높기 때문에 정서지능의 다른 영역의 발달에도 영향을 미친다고 하였다(김해연, 2009 재인용).

이나영(2008)은 협동활동 프로그램을 통해 유아의 정서지능의 효과가 있음을 보고하였고, 송수현(2004)은 통합적 접근을 통한 음악활동이 유아의 정서지능을 향상시켰다는 연구결과를 보고하였다.

⑵ 자기조절 능력

자신의 정서를 조절할 줄 아는 능력은 자신의 감정을 정확히 인식하고 그 감정이 타인에게 끼칠 영향을 고려하며, 자신이 속한 사회가 기대하는 정서 상태로 조절하는 능력, 즉 인식된 자신의 감정을 적절하게 처리하고 변화시킬 수 있는 능력을 말한다(권소영, 2003).

Gottman와 Katz(1989)는 정서조절에는 인식된 자신의 감정을 적절하게 처리하고 변화시킬 수 있는 능력으로 분노의 조절, 절제, 인내심 등이 포함된다고 보았고, Goleman(1995)은 정서적 절제로 적절하게 감정의 균형을 이루고 지속적으로 자신의 정서를 조절하는 능력이 정서적 건강에 중요하다고 하였다. 이처럼 정서지능과 관련된 자기조절은 자신의 정서를 균형있게 조절할 줄 아는 것이며 이는 자신에 대한 인식을 기초로 형성된다(문용린, 1998 재인용).

조도근(1995)은 유아기의 경제교육은 욕구와 필요의 차이를 먼저 인식하는 것에서 출발하여야 한다는 소비자 교육의 중요성을 언급하며 경제 교육과 자신의 욕구와 필요를 인식함으로써 자신의 소비 행동을 조절하는 자기조절과의 관계를 시사하고 있다. 또한 이재정(1999)은 어머니와 자녀 관계의 중요성을 다룬 연구를 예로 들어 유아의 소비활동과 같은 표면적, 외형적 행동보다는 유아가 원하는 재화와 용역에 대한 구입을 통제하는 등의

dCollection @ sungshin

행동을 조절하는 어머니의 내면적 인식이 보다 중요함을 언급하며 경제생황에서의 자기조절 능력의 중요성을 언급하고 있으며, 이혜옥(2004)은 그의 연구에서 자기조절 능력과 경제 기본개념 발달은 유의미한 상관을 보인다고 하였다.

⑶ 타인인식 능력

타인인식 능력은 유아가 타인의 감정상태를 공감하고 이해하여 이에 적절하게 반응하며 도움이 필요한 사람들을 배려할 수 있는 감정이입 능력이다. 타인인식은 다른 사람의 감정표현에 관심이 있고 잘 반응하며 타인의 입장을 고려하여 친구에게 양보할 수 있는 것을 의미한다(김경희, 1998).

다른 사람의 정서를 정확하게 인식하는 것은 자신에 대한 정서를 인식하는 것만큼 중요한 정서지능의 요소 중 하나이며 타인의 의도나 정서유형 등에 대한 판단으로 발달해 간다. 이러한 능력은 상대방이 무엇을 느끼고 어떠한 기분을 가지고 있는지 사회적 상황에서 상대방의 감정이나 의도 등을 유추해 낼 수 있으며 사회적 능력에 영향을 미친다.

일반적으로 타인의 정서를 인식하는 능력은 자신의 정서를 다룰 수 있는 능력이 생긴 후에 형성되며(황의명, 박찬옥, 1997), 감정이입 능력은 다른 사람의 감정을 이해하는 것으로 다른 사람의 정서적 표정, 언어, 몸짓 등에서 나타나는 단서를 적절한 정서로 인식할 수 있고 또 자신이 그와 상응하는 정서를 느낄 수 있는 능력을 말한다(이영자, 이종숙, 신은수, 1999).

최소라(2008)는 협동놀이가 만3세 유아의 자기조절 능력 및 타인정서인식 능력 향상에 긍정적인 효과가 있다고 보고하였으며, 송은영(2008)은 실외협동게임이 타인인식 능력을 향상시켰다고 하였다. 또한 이숙현(1995)은 또래와의 협동활동놀이가 사회· 정서적인 발달을 증진시킨다고 하였다.

dCollection @ sungshin

Hoffman(1984)은 감정이입을 이타적 행동을 설명하기 위한 개념으로 사용하며, 2~3세에 유아는 타인의 감정에 대한 감정이입이 이루어지며 타인의 감정에 대한 추론이나 타인의 감정에 대한 대리적 정서반응으로 돕기, 공유하기, 협동하기와 같은 친사회적 행동을 가능하게 하는 것으로 보며(어용화, 2009 재인용), 타인의 정서를 인식하는 능력의 바탕이 되는 감정이입 능력은 친사회적 행동을 유발하고 공격성을 감소시킨다는 결과들이 보고되고 있으며(Feshbach,1975; Green, 1977; Hughes, Tingle, & Sawin, 1981; Master & Carlson, 1984; Roberts & Strayer, 1996; Weiner, 1985), 유아가 타인의 정서에 대해 이해하는 능력은 일상적 인간관계에서 높은 적응적 가치를 가지며 타인의 고통과 필요성에 공감하고 도울 수 있는 친사회적 행동의 기초가 된다(송명자, 1995 재인용).

⑷ 타인조절 및 대인관계 능력

타인의 정서를 조절하는 능력은 다른 사람과 얼마나 효과적으로 인간관계를 잘 유지해 나가는가 하는 능력을 말하는 것으로 대인관계 능력이라고 할 수 있다(Mayer & Salovey, 1990; Golman, 1995). 인간관계를 잘 유지할 수 있으려면 다른 사람의 정서를 잘 파악하고 다를 수 있어야 한다. 이러한 능력은 친구간의 인기도, 지도력, 원만한 대인관계 유지능력의 기초를 이룬다. 이러한 능력을 갖춘 사람은 다른 사람과 원만한 관계를 유지하면서 일도 잘 한다(이은정, 2005 재인용).

Goleman(1995)은 정서의 인식, 정서의 조절과 통제, 자기 동기화, 타인과의 감정이입 등을 종합한 것을 대인관계 기술로 보고 있으며, Salovey와 Mayer(1996)는 자신의 감정을 인식하고 표현하는 능력이 이루어진 후 대인관계 기술이 발달한다고 하였다. 충동적이거나 고립 되어 있는 유아는 대인

dCollection @ sungshin

관계 문제 해결기술이 부족하고(Richad & Dodge, 1982), 비행청소년들은 대인관계 문제해결 기술과 자기평가 기술에 결함이 있다고 보고되는데(Kendall & Wilcox, 1980), 이는 유아의 대인관계기술이 사회적 적응에 중요한 영향을 주며 성인기의 적응과 관계가 있기 때문이다. Spivack와 Shure(1974)는 4세부터 대인관계를 인지하고 해결하는 능력이 형성된다고 보고하였으며, 임병아(2007)는 경제동화를 활용한 극놀이를 실시하면서 유아의 대인관계성향에 긍정적인 영향을 미쳤다는 것을 발견하였다.

dCollection @ sungshin

Ⅲ. 연구방법

1. 연구대상

본 연구에서는 충청북도 청주지역 U구에 위치한 D 어린이집의 만 5세 유아 20명을 실험집단으로 선정하고 동일 지역의 S 어린이집의 만 5세 유아 20명을 비교집단으로 선정하여 연구를 진행하였다. 연구대상 학급의 교사변인을 살펴보면, 실험집단 교사는 교육경력 7년차로 유아교육을 전공한 교사이며, 비교집단 교사는 교육경력 5년차로 유아교육 전공한 교사이다.

연구대상으로 선정한 어린이집은 모두 생활주제 중심의 수업을 실시하며, 연구대상 유아들은 공단 근처의 사회·경제적으로 생활환경이 비슷한 가정의 자녀들이며, 두 집단의 유아들의 성별 및 평균연령은 다음 표 6과 같다.

<표 6> 연구대상 유아의 성별 및 평균연령

집단구분	전체수	남아	여아	평균연령
실험집단	20	12	8	71.8개월
비교집단	20	12	8	72.1개월
계	40	24	16	

2. 연구도구

본 연구의 측정 도구는 유아의 경제기본개념과 정서지능 정도를 알아보기 위한 것이다. 측정도구에 대한 구체적인 내용은 다음과 같다.

dCollection @ sungshin

1) 경제기본개념 검사도구

본 연구에서는 유아의 경제기본개념을 알아보기 위하여 유아 면접용 설문지로 박미자(2008)가 개발한 '유아경제기본개념 검사도구'를 사용하였다. 이 검사도구는 희소성과 선택·기회비용, 소비, 상품과 서비스, 화폐, 직업과 일, 가격과 교환, 시장 등 7가지 하위요소로 구성되어 있다. 각 하위 요소별 문항의 구성은 희소성과 선택·기회비용 6문항, 소비 8문항, 상품과 서비스 4문항, 화폐 4문항, 직업과 일 2문항, 가격과 교환 3문항, 시장 4문항 총 31문항으로 구성되었다. 검사는 각 문항에 대한 개별 면접으로 이루어지고, 구체적인 실물이나 그림 자료를 제시하여 검사자가 경제개념에 관한 상황을 설명하거나 질문하고 유아의 응답을 기록한다.

채점기준은 유아가 무응답 및 부적절한 반응을 보이거나 경제개념을 전혀 이해하지 못할 경우 0점, '네', '아니오' 식의 단답형 응답을 하거나 적절한 반응을 하였지만 설명을 하지 못할 경우 1점, 적절한 반응과 더불어 경제개념에 대한 더 높은 이해 수준을 판단할 수 있는 타당한 설명을 할 경우 2점을 부여하도록 되어있다.

각 하위 요소의 점수 범위는 희소성과 선택·기회비용 0~12점, 소비 0~16점, 상품과 서비스는 0~8점, 화폐 0~8점, 직업과 일은 0~4점, 가격과 교환 0~6점, 시장 0~8점으로 경제기본개념의 총점 범위는 0~62점이다. 총 점수가 높을수록 유아의 경제개념 발달이 높음을 나타낸다.

유아의 유아경제기본개념 검사도구의 전체 신뢰도 계수(Crobach's α)를 산출한 결과 .88로 나타났다. 경제기본개념의 각 하위 요소별 문항 번호와 문항 수는 다음 표 7과 같다.

dCollection @ sungshin

<표 7> 유아경제개념 검사도구의 하위 요소별 문항 구성과 보조도구

경제기본개념 하위요소	문항번호	문항수	보조도구
희소성과 선택·기회비용	1~6	6	그림 자료
소 비	7~14	8	그림 자료, 실제화폐(100원10개,500원 1개, 1000원1장), 비눗방울 1개
상품과 서비스	15~18	4	그림 자료, 그림카드 3장
화 폐	19~22	4	그림 자료, 실제화폐와 놀이용화폐 (10원,100원,500원, 1000원 각 1개), 비싼 물건 (핸드폰) 과 값싼 물건(연필)
직업과 일	23~24	2	그림 자료, 그림카드 8장
가격과 교환	25~27	3	그림 자료
시 장	28~31	4	그림 자료, 그림카드 3장
계		31	

2) 정서지능

유아의 정서지능을 알아보기 위하여 Salovey 와 Mayer(1996)가 제시한 정서지능 모형을 근거로 이병래(1997), 송은영(2008)이 수정·번안한 후 구성한 정서지능 체크리스트를 사용하였다. 정서지능 체크리스트는 자기인식·표현능력, 자기조절 능력, 타인인식능력, 타인조절/대인관계 능력 등 4가지 하위요소로 구성되어 있다. 각 하위 요소별 문항은 자기인식·표현능력 7문항, 자기조절 능력 8문항, 타인인식 능력 7문항, 타인조절/대인관계 능력 9문항으로 총 31문항이다. 이 도구는 교사가 체크리스트의 각 문항을 읽고, 유아의 행동과 일치되는 정도에 따라 5단계 척도로 평정하도록 구성되어 있다. 각 문항의 내용에서 유아의 행동 정도에 따라 '아주 그렇다'는 5점, ' 그렇다'는 4점, '그저 그렇다'는 3점,'거의 그렇지 않다'는 2점, '전혀 그렇지 않다'는 1점으로 채점한

dCollection @ sungshin

다.

각 하위 요소의 점수 범위는 자기인식·표현능력 7~35점, 자기조절 능력은 8~40점, 타인인식 능력은 7~35점, 타인조절/ 대인관계 능력은 9~45점으로 정서지능의 총점 범위는 31~155점이다.

유아의 정서지능 체크리스트의 전체 신뢰도 계수(Crobach's α)를 산출한 결과 .92로 나타났다. 정서지능 체크리스트의 각 하위 요소별 문항 번호와 문항 수는 다음 표 8과 같다.

<표 8> 정서지능 체크리스트의 하위 요소별 문항 번호와 문항 수

정서지능 체크리스트 하위요소	문항번호	문항 수
자기인식·표현능력	1, 5, 9, 13, 17, 21 ,25	7
자기조절 능력	2, 6, 10, 14, 18, 22, 26, 29	8
타인인식 능력	3, 7, 11, 15, 19, 23, 27	7
타인조절/대인관계 능력	4, 8, 12, 16, 20, 24, 28, 30, 31	9
계		31

3. 연구절차

본 연구의 절차는 교사 및 연구 보조자 훈련, 예비연구, 사전검사, 실험처치, 사후검사의 순으로 이루어졌다.

1) 교사 및 연구 보조자 훈련

현장중심의 통합적 경제교육을 적용하기 전에 실험집단의 교사를 대상으로 경제교육 활동의 기본 방향, 교육 목표 및 내용, 교수-학습 방법, 검사도

dCollection @ sungshin

구에 대한 설명 등에 대한 교육을 2009년 4월 3일~4월 5일까지 2일간 실시하였다. 각 활동에 대해 구체적으로 관련 경제 교육 내용, 활동 목표, 도입, 본 활동, 마무리, 확장 활동 등의 전체 진행 과정을 설명하였으며 활동 실행 시 발생할 수 있는 문제 상황이나 교사의 역할에 대해 토의하였다.

본 연구에서는 본 연구자 이외에 유아교육을 전공하고 3년 이상의 교사 경력을 가진 연구 보조자가 유아 경제 개념 측정 검사에 참여 하였다. 연구보조자 역시 본 연구가 시작되기 전인 4월 3일~4월 5일까지 2일간 연구 훈련 시간을 가졌다.

연구 보조자 훈련은 3회에 걸쳐 이루어졌다. 1차 훈련에서는 본 연구의 취지를 충분히 설명하고 의문 나는 점에 대해서 토의하고, 2차 훈련에서는 유아경제기본개념 검사 질문지의 질문내용과 보조자료 제시방법, 유아의 반응 기록표 작성과 방법에 대해 충분히 토의하고 익숙해지도록 훈련하였다. 3차 훈련에서는 연구자와 함께 6명의 유아에게 경제개념검사를 실시해보고 그 결과 검사 시 어려운 점과 문제점에 대해 이야기를 나누었다.

2) 예비연구

본 연구에 앞서 연구에 사용될 유아경제개념 검사도구와 정서지능 체크리스트의 적절성과 절차상 문제를 알아보고 유아의 반응의 예, 면접에 필요한 시간, 면접방법 등을 파악하기 위하여 예비 조사를 실시하였다.

유아경제개념 검사도구와 정서지능 체크리스트의 적절성을 알아보기 위해 2009년 4월 6일부터 4월 7일까지 연구대상과 비슷한 특성을 가진 Y어린이집 만 5세반 유아 6명을 대상으로 유아경제개념 검사를 실시하였으며, 만 5세반을 담임하고 있는 교사에게 정서지능체크리스트를 사용하여 6명 유아의 정서지능을 평정하게 하였다. 예비연구 결과, 검사 실시상의 문제가 없는 것으로

dCollection @ sungshin

나타났다.

3) 사전검사

유아의 경제 개념 사전검사는 현장중심의 통합적 경제교육을 적용하기 전인 2009년 4월 8일부터 4월 12일까지 경제기본개념 검사 도구를 이용하여 실시하였다. 실험집단의 유아 20명, 통제집단의 유아 20명 총 40명 모두 검사실은 소음이 없고 검사내용에 집중할 수 있는 어린이집 내 참관실 또는 원장실을 이용하여 검사에 방해가 되는 요인을 최소화하고 본 연구자 및 연구보조자에 의해 각 유아 일대일 개인별로 실시하였다.

유아 경제개념 질문지와 유아 반응 기록표, 보조 도구(실제 화폐, 놀이용 화폐, 그림카드 등)가 사용되었다. 검사지의 그림으로 제시되는 주인공의 이름은 검사대상 유아의 이름으로 바꿔서 불러주고 유아의 반응과 선택에 대하여 연구자는 가능한 유아가 말한 그대로를 기록표에 기록 하였으며,유아 경제개념 검사 소요시간은 유아 1인당15~20분 정도 소요되었다.

정서지능 사전검사는 실험처치에 들어가기 전 2009년 4월 10일부터 4월 17일까지 담임교사가 유아를 관찰한 것을 기초로 정서지능 체크리스트를 사용하여 실시하였다.

4) 실험처치

(1) 현장중심의 통합적 경제교육 선정 및 구성

본 연구에서 실시한 현장중심의 통합적 경제교육은 유아를 위한 소비자교육 프로그램(양서원, 1998)과 유치원 교육활동 지도 자료집(교육부, 2000), 유아인성

dCollection @ sungshin

교육을 위한 경제 프로젝트 사례(창지사, 2005), 연극놀이를 통한 유아경제교육(창지사, 2006), 유아경제교육을 위한 새로운 접근(성신여자대학교, 2005) 등 연구주제와 관련된 문헌들을 참고하여 선정하고 구성하였다.

본 연구에서 선정된 현장중심의 통합적 경제교육 내용과 구체적인 활동 계획안은 다음 표 9와 같다.

<표 9> 현장중심의 통합적 경제교육 활동명 및 활동내용

현장학습	활동명	활동내용	경제 관련 개념	정서 관련 개념
잠사박물관	새노래	그림카드를 통해 동물들의 부산물을 짝 맞춰보고<무엇을 주련> 노래를 배워본다.	상품과 서비스	자기인식 · 표현
	체험학습	누에에서 옷감이 되는 과정을 살펴보고 실생활에 활용되어있는 물건들을 살펴본다. 누에고치를 이용해 인형만들기 체험을 해본다.	상품과 서비스	자기조절 대인관계
	토의하기	<펠레의 새옷> 동화를 듣고 옷감이 만들어지기까지의 과정과 동물의 부산물에 관련된 직업을 알아본다.	직업과 일	자기조절 타인조절
은행	동화듣기	<화폐가 생긴 이유>동화를 듣고 화폐가 생긴 이유를 알아보고 활동지를 통해 화폐의 변화과정을 다시한번 알아본다.	화폐 기회 비용	자기인식 · 표현
	체험학습	한국은행에서 하는 일과 박물관에 전시된 화폐의 변화모습을 살펴보고 우리나라 화폐와 다른나라의 화폐를 관찰하고 비교해보며 화폐에 대해 궁금한 점을 직원에게 직접 들어본다.	화폐	타인인식 타인조절 대인관계
	토의활동	견학 후 소그룹으로 나누어 모듬별로 화폐에 그려져있는 그림과 문양 등을 관찰 후 우리만의 화폐를 만들어 본다.	화폐와 소비	자기조절 타인조절 대인관계
	체험학습	은행에 어떤 물건과 기계들이 있는지 은행직원은 어떤일을 하고 있는지 살펴보고 은행직원이 하는 일에 대해 궁금한 점은 직접 들어본다.	화폐와 소비 가격과 교환	타인인식 타인조절 대인관계

dCollection @ sungshin

현장 학습	활동명	활동내용	경제 관련 개념	정서 관련 개념
은행	무언극	<꼬깃꼬깃 종이돈>동화를 듣고 동화에 나오는 종이돈의 모습을 상상해 본다. 무언극을 하기 위해 모둠별로 필요한 소품을 준비하고 역할을 정하여 동화 속 종이돈의 모습을 몸으로 표현해 본다.	화폐와 소비	자기인식· 표현 타인인식
	조형활동	돈(용돈)의 쓰임새에 대해 (소비,저축,기부) 이야기 해보고 저축을 하는 이유에 대해 이야기 나눈 후 재활용품을 이용해 돼지저금통을 만든다.	화폐 직업과 일	자기조절 타인조절
마트	동시짓기	마트에 가본 경험을 회상하며 구멍가게 동시를 듣고 모둠별로 다양한 종류의 가게 중 원하는 가게이름에 맞추어 동시를 지어본다.	시장 상품과 서비스	자기인식· 표현 타인인식
	장보기게임	전체를 두 팀으로 나누어 각 팀 유아 한명씩 교사가 건내준 장보기 목록표를 들고 목표지점까지 달려간다. 목표지점에 있는 물건 중 자신의 목록표에 적힌 물건을 정확히 장바구니에 담아 먼저 돌아오면 이긴다.	희소성 선택 기회 비용	자기조절 타인조절 대인관계
	토의활동	마트에 가본 경험을 이야기 해보고 다음 요리활동(샌드위치 만들기)을 위해 필요한 장보기 목록을 전지에 함께 적어 표로 만들어 본다. 물건을 사기전과 구매 시 지켜야 할 태도에 대해 토의 해본다.	소비 선택과 기회 비용	자기인식· 표현 타인인식
	체험학습	마트에 있는 여러 종류의 코너(가게)를 관찰해보고 마트에서 하는 일, 마트직원이 물건을 파는 방법과 손님이 물건을 사는 방법 등을 살펴보고 요리활동에 필요한 물건을 직접 사본다. 마트에 대해 궁금한 점은 직원에게 직접 들어본다.	화폐 서비스 가격과 교환 시장과 소비	자기조절 타인조절 대인관계
	요리활동	샌드위치를 만들기 위해서 구매한 재료를 알아보고 각 재료를 얻기 위해 다양한 직업의 사람들의 도움이 필요하다는 것을 이야기 나눈 후 세 그룹으로 나누어 모둠별로 요리활동을 한다.	직업과 일 상품과 서비스	자기조절 타인조절 대인관계

dCollection @ sungshin

현장학습	활동명	활동내용	경제 관련 개념	정서 관련 개념
미니장터열기	미니장터준비	우리가 사용하지 않는 물건을 다시 쓸 수 있는 방법에 대해 이야기 해보고 미니장터를 위해 가정에서 사용하지 않는 물건을 가지고 오도록 한다. 모듬별로 미니장터에서 판매할 물품과 역할을 정하고 미니장터를 홍보하기위한 표어와 포스터를 만든다.	소비 직업과 일	자기인식·표현 타인인식 대인관계
	체험학습	원 내에서 유아가 만든 표어와 포스터를 이용해 미니장터를 꾸미고 각자 정해진 역할에 따라 두 팀(판매자와 소비자)으로 나누어 교대로 미니장터를 연다.	가격과 교환 시장	자기조절 타인조절 대인관계
기부기관	체험학습	가정에 모아두었던 저금통을 가져와 기부기관과 기부방법을 토의해보고 함께 작성한 편지를 복지관에 방문해 전달해 본다.	선택과 기회비용	자기인식·표현 타인조절 대인관계

(2) 현장중심의 통합적 경제교육 활동 기간 및 운영

현장중심의 통합적 경제교육이 유아의 경제개념 및 정서지능에 미치는 영향을 알아보기 위해 실험집단 유아들에게 2009년 5월 11부터~7월 7까지 8주 동안 매주 2회 총 17회 현장중심의 통합적 경제교육을 실시하였다.

본 연구는 실험집단 담임교사의 도움을 받아 연구자가 유아들에게 실시하였으며, 집단유형은 현장학습을 위한 실외활동과 소그룹 활동과 협동활동을 주로하여 통합적 접근에 의한 활동을 어린이집 교실에서 실시하였다.

(3) 현장중심의 통합적 경제교육 활동사례

본 연구에서 실시한 현장중심의 통합적 경제교육의 전개 방법은 표 10과 같으며, 각 활동의 소요 시간은 40~45분이었다. 현장중심의 통합적 경제교육 사례는 다음 표 10에 제시된 바와 같다.

dCollection @ sungshin

<표 10> 현장중심의 통합적 경제교육 활동사례

<table>
<tr><td colspan="2">체험활동</td><td>잠사박물관</td><td>경제관련개념</td><td>상품과 서비스</td></tr>
<tr><td colspan="2">활동명</td><td>잠사박물관 견학</td><td>정서관련개념</td><td>자기조절/ 타인조절· 대인관계</td></tr>
<tr><td colspan="2">활동목표</td><td colspan="3">*잠사박물관을 둘러보고 실이 만들어지는 과정을 알 수 있다.
*누에에서 생활 속에서 사용하는 여러 물건들을 얻을 수 있음을 안다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">준비물</td><td colspan="3">포대자루(누에 분양, 뽕잎담기), 사진기</td></tr>
<tr><td colspan="5">활 동 과 정</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>회상하기</td><td colspan="3">-<펠레의 새옷>동화를 회상하며 옷감을 만들 수 있는 동물들에 대해 이야기 나눈다.
· 옷감을 줄 수 있는 동물에는 또 무엇이 있을까?
· 누에가 무엇일까?
- 공공장소에서 지켜야할 약속을 알아본다.</td></tr>
<tr><td>전개</td><td>체험활동</td><td colspan="3">-잠사박물관을 방문하여 둘러보고 누에에서 실이 만들어지는 과정을 알아본다.
-누에의 일생과 누에의 쓰임에 대해 알아본다.
· 누에는 어떤 모습으로 변할까?
· 누에에게서 우리 생활 속에 어떤 물건들을 얻을 수 있을까?
-궁금한 점은 박물관직원에게 물어보는 시간을 갖는다.
· 누에는 무얼 먹나요?
· 누에는 먹이를 얼마나 먹나요?
-누에 농장에 들어가 누에를 직접 관찰하고 누에를 분양받는다.
-누에 먹이인 뽕잎을 이용해 게임을 한다.
<뽕 잎 따 기>
-두 팀으로 나누어 신호음에 맞춰 준비된 자루에 뽕잎을 따서 담는다.
-잎을 딸 때는 가지를 부러뜨리지 않기 위해 잎만 따서 담고 다시 한번 신호음이 울리면 멈춘다.
-더 많은 잎을 담은 팀이 이긴다.</td></tr>
<tr><td>마무리</td><td>평가하기</td><td colspan="3">-잠사박물관을 다녀온 후 누에가 주는 고마움에 대해 이야기 나누고 경제개념을 중심으로 유아들과 평가한다.
· 우리에게 도움을 주는 동물들에는 또 어떤 것들이 있을까?</td></tr>
</table>

비교집단 유아들은 주 1회 10~15분정도 생활주제와 연관된 경제교육활동에 참여하였다. 비교집단 유아들에게 제공된 경제교육 활동은 이야기나누기 형식

dCollection @ sungshin

의 활동으로 진행되었을 뿐 현장학습과 연계된 경제교육이 이루어지지는 않았다.

5) 사후검사

2009년 4월 24부터~6월 24까지 8주 동안 실험처치를 실시한 후 실험집단과 통제집단의 경제기본개념과 정서지능에 차이가 있는지를 알아보기 위해 2009년 7월 3일부터 7월 10일까지 사후검사를 실시하였다. 실험집단 유아20명, 비교집단 유아 20명에게 사전검사와 동일한 연구도구를 이용하여 동일한 조사자가 같은 방법으로 실시하였다.

6) 자료분석

본 연구의 자료 분석을 위해 통계전용 프로그램인 SPSS 14.0을 사용하였으며, 다음과 같은 방법으로 통계분석을 실시하였다.

첫째, 유아의 경제기본개념과 정서지능에 대한 사전검사와 사후검사의 평균과 표준편차를 산출하였다.

둘째, 현장중심의 통합적 경제교육이 유아의 경제기본개념과 정서지능에 미치는 영향을 분석하기 위하여 공변량 분석(ANCOVA)을 실시하였다.

dCollection @ sungshin

Ⅳ. 결과 및 해석

1. 현장중심의 통합적 경제교육이 유아의 경제기본개념에 미치는 영향

현장중심의 통합적 경제교육이 유아의 경제기본개념 전체에 미치는 영향을 알아보기 위해 집단에 따른 유아의 경제기본개념을 분석한 결과는 다음 표 11과 같다.

<표 11> 유아의 경제기본개념 사전·사후 평균과 표준편차(*N*=40)

	실험집단(*N*=20)		비교집단(*N*=20)	
	M	*SD*	*M*	*SD*
사전검사	43.00	7.22	43.10	6.82
사후검사	54.00	4.02	48.05	7.19

표 11에 나타난 바와 같이 현장중심의 통합적 경제교육을 경험한 실험집단 유아의 경제기본개념에 평균점수가 사전검사에서 43.00점, 사후검사에서 54.00점으로 11.00점이 향상되었으며, 비교집단 유아의 경제기본개념의 평균점수는 사전검사에서 43.10점, 사후검사에서 48.05점으로 4.95점이 향상되었다. 이러한 차이가 유의한 차이인가를 알아보기 위하여 경제기본개념 사후점수에 대해 공변량 분석을 실시하였으며 그 결과는 표 12와 같다.

dCollection @ sungshin

<표 12> 경제기본개념의 사후검사에 대한 공변량 분석

변량원	제곱합	자유도	평균제곱	F
공변인(사전검사)	366.77	1	366.77	14.67
집단	402.46	1	402.467	16.10***
오차	924.72	37	24.993	
전체	1688.40	39		

***p<.001

표 12에서 나타난 바와 같이 경제기본개념의 사전점수를 공변인으로 하여 사후 검사에 대해 공변량 분석을 실시한 결과, 주효과에서 실험집단과 비교집단의 사후 경제기본개념 점수에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다(F=16.10, p<.001).

현장중심의 통합적 경제교육이 유아의 경제기본개념의 하위요소에 미치는 영향을 분석한 결과는 다음과 같다.

1) 선택과 희소성

현장중심의 통합적 경제교육이 유아의 경제개본개념의 구성요인 중 선택과 희소성개념에 미치는 영향을 알아보기 위해 구성요인 중 선택과 희소성 개념의 점수를 분석한 결과는 다음 표 13과 같다.

<표 13> 선택과 희소성 개념의 사전·사후 평균과 표준편차(N=40)

	실험집단(N=20)		비교집단(N=20)	
	M	SD	M	SD
사전검사	10.35	2.56	9.35	3.01
사후검사	11.65	1.56	10.55	2.87

dCollection @ sungshin

표 13에 나타난 바와 같이 현장중심의 통합적 경제교육을 경험한 실험집단의 선택과 희소성 개념의 평균 점수가 사전검사에서 10.35점, 사후검사에서 11.65점으로 1.30점 향상되었으며, 비교집단 유아의 선택과 희소성 개념의 평균점수는 사전검사에서 9.35점, 사후검사에서 10.55점으로 1.20점 향상되었다. 이러한 차이가 유의한 차이인가를 알아보기 위하여 사후 선택과 희소성 개념의 점수에 대해 공변량 분석을 실시하였으며 그 결과는 표 14와 같다.

<표 14> 선택과 희소성 개념의 사후 검사에 대한 공변량 분석

변량원	제곱합	자유도	평균제곱	*F*
공변인(사전검사)	.18	1	.18	.03
집단	12.24	1	12.24	2.22
오차	203.31	37	5.49	
전체	215.60	39		

표 14에서 나타난 바와 같이 선택과 희소성 개념의 사전점수를 공변인으로 하여 사후 검사에 대해 공변량 분석을 실시한 결과, 주효과에서 실험집단과 비교집단의 사후 선택과 희소성 개념 점수에서 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다(F=2.22).

2) 소비

현장중심의 통합적 경제교육이 유아의 경제개본개념의 구성요인 중 소비 개념에 미치는 영향을 알아보기 위해 구성요인 중 소비 개념의 점수를 분석한 결과는 다음 표 15와 같다.

dCollection @ sungshin

<표 15> 소비 개념의 사전·사후 평균과 표준편차(N=40)

	실험집단(N=20)		비교집단(N=20)	
	M	SD	M	SD
사전검사	8.80	2.89	10.20	2.41
사후검사	13.20	2.16	11.65	2.34

표 15에 나타난 바와 같이 현장중심의 통합적 경제교육을 경험한 실험집단의 소비 개념의 평균 점수가 사전검사에서 8.80점, 사후검사에서 13.20점으로 4.40점 향상되었으며, 비교집단 유아의 소비 개념의 평균점수는 사전검사에서 10.20점, 사후검사에서 11.65점으로 1.45점 향상되었다. 이러한 차이가 유의한 차이인가를 알아보기 위하여 사후 소비 개념의 점수에 대해 공변량 분석을 실시하였으며 그 결과는 표 16과 같다.

<표 16> 소비 개념의 사후 검사에 대한 공변량 분석

변량원	제곱합	자유도	평균제곱	F
공변인(사전검사)	71.65	1	71.65	21.71
집단	48.07	1	48.07	14.57***
오차	122.09	37	3.30	
전체	217.77	39		

***p<.001

표 16에서 나타난 바와 같이 소비 개념의 사전점수를 공변인으로 하여 사후 검사에 대해 공변량 분석을 실시한 결과, 주효과에서 실험집단과 비교집단의 사후 소비 개념 점수에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다(F=14.57, p<.001). 따라서 현장중심의 통합적 경제교육이 유아들의 소비 개념 점수 향상에 긍정적인 영향을 주는 것으로 해석할 수 있다.

dCollection @ sungshin

3) 상품과 서비스

현장중심의 통합적 경제교육이 유아의 경제개본개념의 구성요인 중 상품과 서비스 개념에 미치는 영향을 알아보기 위해 구성요인 중 상품과 서비스 개념의 점수를 분석한 결과는 다음 표 17과 같다.

<표 17> 상품과 서비스 개념의 사전·사후 평균과 표준편차(N=40)

	실험집단(N=20)		비교집단(N=20)	
	M	*SD*	*M*	*SD*
사전검사	7.20	1.19	6.45	1.46
사후검사	8.35	1.26	7.50	1.46

표 17에 나타난 바와 같이 현장중심의 통합적 경제교육을 경험한 실험집단의 상품과 서비스 개념의 평균 점수가 사전검사에서 7.20점, 사후검사에서 8.35점으로 1.15점 향상되었으며, 비교집단 유아의 소비 개념의 평균점수는 사전검사에서 6.45점, 사후검사에서 7.50점으로 1.05점 향상되었다. 이러한 차이가 유의한 차이인가를 알아보기 위하여 사후 상품과 서비스 개념의 점수에 대해 공변량 분석을 실시하였으며 그 결과는 표 18과 같다.

<표 18> 상품과 서비스 개념의 사후 검사에 대한 공변량 분석

변량원	제곱합	자유도	평균제곱	*F*
공변인(사전검사)	1.74	1	1.74	.92
집단	8.69	1	8.69	4.60*
오차	69.80	37	1.88	
전체	78.77	39		

*p< .05

dCollection @ sungshin

표 18에서 나타난 바와 같이 상품과 서비스 개념의 사전점수를 공변인으로 하여 사후 검사에 대해 공변량 분석을 실시한 결과, 주효과에서 실험집단과 비교집단의 사후 상품과 서비스 개념 점수에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다(F=4.60, p<.05). 따라서 현장중심의 통합적 경제교육이 유아들의 상품과 서비스 개념 점수 향상에 긍정적인 영향을 주는 것으로 해석할 수 있다.

4)화폐

현장중심의 통합적 경제교육이 유아의 경제기본개념의 구성요인 중 화폐 개념에 미치는 영향을 알아보기 위해 구성요인 중 화폐 개념의 점수를 분석한 결과는 다음 표 19와 같다.

<표 19> 화폐 개념의 사전·사후 평균과 표준편차(N=40)

	실험집단(N=20)		비교집단(N=20)	
	M	*SD*	*M*	*SD*
사전검사	5.00	.85	5.35	1.08
사후검사	6.40	.88	5.30	1.21

표 19에 나타난 바와 같이 현장중심의 통합적 경제교육을 경험한 실험집단의 화폐 개념의 평균 점수가 사전검사에서 5.00점, 사후검사에서 6.40점으로 1.40점 향상되었으며, 비교집단 유아의 화폐 개념의 평균점수는 사전검사에서 5.35점, 사후검사에서 5.30점으로 0.05점 감소되었다. 이러한 차이가 유의한 차이인가를 알아보기 위하여 사후 화폐 개념의 점수에 대해 공변량 분석을 실시하였으며 그 결과는 표 20과 같다.

dCollection @ sungshin

<표 20> 화폐 개념의 사후 검사에 대한 공변량 분석

변량원	제곱합	자유도	평균제곱	*F*
공변인(사전검사)	1.30	1	1.30	1.15
집단	13.15	1	13.15	11.67**
오차	41.69	37	1.12	
전체	55.10	39		

**p<.01

표 20에서 나타난 바와 같이 화폐 개념의 사전점수를 공변인으로 하여 사후 검사에 대해 공변량 분석을 실시한 결과, 주효과에서 실험집단과 비교집단의 사후 화폐 개념 점수에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다 (F=11.67, p<.01). 따라서 현장중심의 통합적 경제교육이 유아들의 화폐 개념 점수 향상에 긍정적인 영향을 주는 것으로 해석할 수 있다.

5) 직업과 일

현장중심의 통합적 경제교육이 유아의 경제기본개념의 구성요인 중 직업과 일 개념에 미치는 영향을 알아보기 위해 구성요인 중 직업과 일 개념의 점수를 분석한 결과는 다음 표 21과 같다.

<표 21> 직업과 일 개념의 사전·사후 평균과 표준편차(N=40)

	실험집단(N=20)		비교집단(N=20)	
	M	*SD*	*M*	*SD*
사전검사	4.00	.00	3.85	.67
사후검사	4.00	.00	4.00	.00

dCollection @ sungshin

표 21에 나타난 바와 같이 현장중심의 통합적 경제교육을 경험한 실험집단의 직업과 일 개념의 평균 점수가 사전검사에서 4.00점으로 만점이 나왔으며, 사후검사에서도 역시 4.00점 만점으로 동일하였으며, 비교집단 유아의 직업과 일 개념의 평균점수는 사전검사에서 3.85점, 사후검사에서 4.00점으로 0.15점 향상되었다.

직업과 일 개념의 직업과 일 개념의 사전·사후 평균과 표준편차 결과, 실험집단과 비교집단의 두 집단의 표준편차가 0이므로 사후 직업과 일 개념 점수에서 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다.

6) 가격과 교환

현장중심의 통합적 경제교육이 유아의 경제기본개념의 구성요인 중 가격과 교환 개념에 미치는 영향을 알아보기 위해 구성요인 중 가격과 교환 개념의 점수를 분석한 결과는 다음 표 23과 같다.

<표 22> 가격과 교환 개념의 사전·사후 평균과 표준편차(N=40)

	실험집단(N=20)		비교집단(N=20)	
	M	*SD*	*M*	*SD*
사전검사	2.45	.82	2.55	1.27
사후검사	3.60	.88	3.25	1.37

표 23에 나타난 바와 같이 현장중심의 통합적 경제교육을 경험한 실험집단의 가격과 교환 개념의 평균 점수가 사전검사에서 2.45점, 사후검사에서 3.60점으로 1.15점 향상되었으며, 비교집단 유아의 가격과 교환 개념의 평균점수는 사전검사에서 2.55점, 사후검사에서 3.25점으로 0.70점 향상되었다.

dCollection @ sungshin

이러한 차이가 유의한 차이인가를 알아보기 위하여 사후 가격과 교환 개념의 점수에 대해 공변량 분석을 실시하였으며 그 결과는 표 24와 같다.

<표 23> 가격과 교환 개념의 사후 검사에 대한 공변량 분석

변량원	제곱합	자유도	평균제곱	F
공변인(사전검사)	15.22	1	15.22	15.94
집단	1.66	1	1.66	1.74
오차	35.32	37	.95	
전체	51.77	39		

표 24에서 나타난 바와 같이 화폐 개념의 사전점수를 공변인으로 하여 사후 검사에 대해 공변량 분석을 실시한 결과, 주효과에서 실험집단과 비교집단의 사후 가격과 교환 개념 점수에서 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다(F=1.74).

7) 시장

현장중심의 통합적 경제교육이 유아의 경제기본개념의 구성요인 중 시장 개념에 미치는 영향을 알아보기 위해 구성요인 중 시장 개념의 점수를 분석한 결과는 다음 표 25와 같다.

dCollection @ sungshin

<표 24> 시장 개념의 사전·사후 평균과 표준편차(*N*=40)

	실험집단(*N*=20)		비교집단(*N*=20)	
	M	*SD*	*M*	*SD*
사전검사	5.20	1.96	5.35	1.66
사후검사	7.15	.988	5.80	1.70

표 25에 나타난 바와 같이 현장중심의 통합적 경제교육을 경험한 실험집단의 시장 개념의 평균 점수가 사전검사에서 5.20점, 사후검사에서 7.15점으로 1.95점 향상되었으며, 비교집단 유아의 시장 개념의 평균점수는 사전검사에서 5.35점, 사후검사에서 5.80점으로 0.45점 향상되었다. 이러한 차이가 유의한 차이인가를 알아보기 위하여 사후 시장 개념의 점수에 대해 공변량 분석을 실시하였으며 그 결과는 표 26과 같다.

<표 25> 시장 개념의 사후 검사에 대한 공변량 분석

변량원	제곱합	자유도	평균제곱	*F*
공변인(사전검사)	11.97	1	11.97	7.17
집단	19.46	1	19.46	11.65**
오차	61.77	37	1.67	
전체	91.97	39		

** p<.01

표 26에서 나타난 바와 같이 시장 개념의 사전점수를 공변인으로 하여 사후 검사에 대해 공변량 분석을 실시한 결과, 주효과에서 실험집단과 비교집단의 사후 시장 개념 점수에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다 (F=11.65, p<.01). 따라서 현장중심의 통합적 경제교육이 유아들의 시장 개념 점수 향상에 긍정적인 영향을 주는 것으로 해석할 수 있다.

dCollection @ sungshin

2. 현장중심의 통합적 경제교육이 유아의 정서지능에 미치는 영향

현장중심의 통합적 경제교육이 유아의 정서지능 전체에 미치는 영향을 알아보기 위해 집단에 따른 유아의 정서지능을 분석한 결과는 다음 표 27과 같다.

<표 26> 유아의 정서지능의 사전·사후 평균과 표준편차(*N*=40)

	실험집단(*N*=20)		비교집단(*N*=20)	
	M	*SD*	*M*	*SD*
사전검사	108.45	10.51	102.35	12.86
사후검사	116.15	5.19	104.60	11.95

표 27에 나타난 바와 같이 현장중심의 통합적 경제교육을 경험한 실험집단 유아의 정서지능 평균 점수가 사전검사에서 108.45점, 사후검사에서 116.15점으로 7.7점이 향상되었으며, 비교집단 유아의 경제기본개념의 평균 점수는 사전검사에서 102.35점, 사후검사에서 104.60점으로 2.25점이 향상되었다. 이러한 차이가 유의한 차이인가를 알아보기 위하여 정서지능 사후점수에 대해 공변량 분석을 실시하였으며 그 결과는 표 28과 같다.

dCollection @ sungshin

<표 27> 정서지능 사후검사에 대한 공변량 분석

변량원	제곱합	자유도	평균제곱	F
공변인(사전검사)	1461.18	1	1461.18	30.61
집단	647.78	1	647.78	13.57***
오차	1766.16	37	47.73	
전체	4561.37	39		

***p<.001

표 28에서 나타난 바와 같이 정서지능 검사의 사전점수를 공변인으로 하여 사후 검사에 대해 공변량 분석을 실시한 결과, 주효과에서 실험집단과 비교집단의 사후 정서지능 검사 점수에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다(F=13.57, p<.001).

현장중심의 통합적 경제교육이 유아의 정서지능의 하위요소에 미치는 영향을 분석한 결과는 다음과 같다.

1) 자기인식 및 표현 능력

현장중심의 통합적 경제교육이 유아의 정서지능의 구성요인 중 자기인식 및 표현 능력에 미치는 영향을 알아보기 위해 구성요인 중 자기인식 및 표현 능력 점수를 분석한 결과는 다음 표 29와 같다.

dCollection @ sungshin

<표 28> 자기인식 및 표현 능력의 사전·사후 평균과 표준편차(*N*=40)

	실험집단(*N*=20)		비교집단(*N*=20)	
	M	*SD*	*M*	*SD*
사전검사	24.65	2.47	25.95	3.69
사후검사	26.25	1.80	26.75	3.75

표 29에 나타난 바와 같이 현장중심의 통합적 경제교육을 경험한 실험집단의 자기인식 및 표현 능력의 평균 점수가 사전검사에서 24.65점, 사후검사에서 26.25점으로 1.30점 향상되었으며, 비교집단 유아의 자기인식 및 표현 능력의 평균점수는 사전검사에서 25.95점, 사후검사에서 26.75점으로 1.20점 향상되었다. 이러한 차이가 유의한 차이인가를 알아보기 위하여 사후 자기인식 및 표현 능력의 점수에 대해 공변량 분석을 실시하였으며 그 결과는 표 30과 같다.

<표 29> 자기인식 및 표현 능력의 사후 검사에 대한 공변량 분석

변량원	제곱합	자유도	평균제곱	*F*
공변인(사전검사)	66.90	1	66.90	9.427
집단	.02	1	.02	.00
오차	262.59	37	7.09	
전체	332.00	39		

표 30에서 나타난 바와 같이 자기인식 및 표현 능력의 사전점수를 공변인으로 하여 사후 검사에 대해 공변량 분석을 실시한 결과, 주효과에서 실험집단과 비교집단의 사후 자기인식 및 표현 능력 점수에서 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다(*F*=.00).

dCollection @ sungshin

2) 자기조절 능력

현장중심의 통합적 경제교육이 정서지능의 구성요인 중 자기조절 능력에 미치는 영향을 알아보기 위해 구성요인 중 자기조절 능력 점수를 분석한 결과는 다음 표 31과 같다.

<표 30> 자기조절 능력의 사전·사후 평균과 표준편차(N=40)

	실험집단(N=20)		비교집단(N=20)	
	M	*SD*	*M*	*SD*
사전검사	26.25	3.22	23.90	5.59
사후검사	29.05	2.11	23.75	3.80

표 31에 나타난 바와 같이 현장중심의 통합적 경제교육을 경험한 실험집단의 자기조절 능력의 평균 점수가 사전검사에서 26.25점, 사후검사에서 29.05점으로 2.80점 향상되었으며, 비교집단 유아의 자기조절 능력의 평균점수는 사전검사에서 23.90점, 사후검사에서 23.75점으로 0.15점 감소되었다. 이러한 차이가 유의한 차이인가를 알아보기 위하여 사후 자기조절 능력의 점수에 대해 공변량 분석을 실시하였으며 그 결과는 표 32와 같다.

<표 31> 자기조절 능력의 사후 검사에 대한 공변량 분석

변량원	제곱합	자유도	평균제곱	*F*
공변인(사전검사)	260.02	1	260.02	95.56
집단	146.22	1	146.22	53.74***
오차	100.67	37	2.72	
전체	641.60	39		

***p<.001

dCollection @ sungshin

표 32에서 나타난 바와 같이 자기조절 능력의 사전점수를 공변인으로 하여 사후 검사에 대해 공변량 분석을 실시한 결과, 주효과에서 실험집단과 비교집단의 사후 자기조절 능력에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다 (F=53.74, p<.001). 따라서 현장중심의 통합적 경제교육이 유아들의 자기조절 능력 향상에 긍정적인 영향을 주는 것으로 해석할 수 있다.

3) 타인인식 능력

현장중심의 통합적 경제교육이 유아의 정서지능의 구성요인 중 타인인식 능력에 미치는 영향을 알아보기 위해 구성요인 중 타인인식 능력 점수를 분석한 결과는 다음 표 33과 같다.

<표 32> 타인인식 능력의 사전·사후 평균과 표준편차(N=40)

	실험집단(N=20)		비교집단(N=20)	
	M	*SD*	*M*	*SD*
사전검사	25.15	2.68	21.60	2.32
사후검사	25.85	1.92	21.75	2.61

표 33에 나타난 바와 같이 현장중심의 통합적 경제교육을 경험한 실험집단의 타인인식 능력의 평균 점수가 사전검사에서 25.15점, 사후검사에서 25.85점으로 0.70점 향상되었으며, 비교집단 유아의 타인인식 능력의 평균점수는 사전검사에서 21.60점, 사후검사에서 21.75점으로 0.15점 향상되었다. 이러한 차이가 유의한 차이인가를 알아보기 위하여 사후 타인인식 능력의 점수에 대해 공변량 분석을 실시하였으며 그 결과는 표 34와 같다.

dCollection @ sungshin

<표 33> 타인인식 능력의 사후 검사에 대한 공변량 분석

변량원	제곱합	자유도	평균제곱	*F*
공변인(사전검사)	21.93	1	21.93	4.54
집단	59.96	1	59.96	12.43***
오차	178.37	37	4.82	
전체	368.40	39		

***p<.001

표 34에서 나타난 바와 같이 타인인식 능력의 사전점수를 공변인으로 하여 사후 검사에 대해 공변량 분석을 실시한 결과, 주효과에서 실험집단과 비교집단의 사후 타인인식 능력 점수에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다(F=12.43, p<.001). 따라서 현장중심의 통합적 경제교육이 유아들의 타인인식 능력 향상에 긍정적인 영향을 주는 것으로 해석할 수 있다.

4) 타인조절 및 대인관계 능력

현장중심의 통합적 경제교육이 유아의 정서지능의 구성요인 중 타인조절 및 대인관계 능력에 미치는 영향을 알아보기 위해 구성요인 중 타인조절 및 대인관계 능력 점수를 분석한 결과는 다음 표 35과 같다.

<표 34> 타인조절 및 대인관계 능력의 사전·사후 평균과 표준편차(N=40)

	실험집단(N=20)		비교집단(N=20)	
	M	*SD*	*M*	*SD*
사전검사	32.40	3.63	30.90	4.77
사후검사	35.00	3.06	32.35	4.91

dCollection @ sungshin

표 35에 나타난 바와 같이 현장중심의 통합적 경제교육을 경험한 실험집단의 타인조절 및 대인관계 능력의 평균 점수가 사전검사에서 32.40점, 사후검사에서 35.00점으로 2.60점 향상되었으며, 비교집단 유아의 타인조절 및 대인관계 능력의 평균점수는 사전검사에서 30.90점, 사후검사에서 32.35점으로 1.45점 향상되었다. 이러한 차이가 유의한 차이인가를 알아보기 위하여 사후 타인조절 및 대인관계 능력의 점수에 대해 공변량 분석을 실시하였으며 그 결과는 표 36과 같다.

<표 35> 타인조절 및 대인관계 능력의 사후 검사에 대한 공변량 분석

변량원	제곱합	자유도	평균제곱	*F*
공변인(사전검사)	231.03	1	231.03	21.08
집단	30.62	1	30.62	2.79
오차	405.51	37	10.96	
전체	706.77	39		

표 36에서 나타난 바와 같이 타인조절 및 대인관계 능력의 사전점수를 공변인으로 하여 사후 검사에 대해 공변량 분석을 실시한 결과, 주효과에서 실험집단과 비교집단의 사후 타인조절 및 대인관계 능력 점수에서 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다((*F*=2.79).

dCollection @ sungshin

Ⅴ. 논의 및 결론

1. 논의

본 연구에서는 만 5세 유아들의 현장중심의 통합적 경제교육이 유아의 경제기본개념 및 정서지능에 미치는 영향에 대해 알아보았다. 연구 문제를 중심으로 본 연구에서 얻어진 결과를 논의해 보면 다음과 같다.

1) 현장중심의 통합적 경제교육이 유아의 경제기본개념에 미치는 영향

본 연구 결과 현장중심의 통합적 경제교육이 유아의 경제기본개념에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 현장중심의 통합적 경제교육을 경험한 실험집단 유아들의 경제기본개념 점수가 비교집단의 유아들의 경제기본개념 점수 보다 유의하게 향상되었으므로 현장중심의 통합적 경제교육은 유아의 경제기본개념 향상에 긍정적인 영향을 주는 것으로 볼 수 있다.

이러한 결과는 초등학교 4학년 아동에게 현장학습 중심의 경제교육이 경제활동의 중요성과 경제영역의 기본개념을 이해하는데 긍정적인 영향을 미친다는 박명자(2005)의 연구와 유아교육기관에서 실제적인 경험인 견학활동을 통한 경제교육활동이 유아의 경제개념과 구매행동에 긍정적인 영향을 미쳤다는 신천숙(2008)의 연구결과와 일치한다. 또한 체험 중심 경제교육 프로그램을 통한 유아의 경제개념과 구매행동에 관한 연구에서 체험 중심 경제교육 프로그램이 유아의 경제개념 향상에 긍정적인 영향을 미친다는 김정숙(2005)의 연구결과와 일치한다. 또한 손희정(2006)은 이야기 나누기,

dCollection @ sungshin

토의활동, 역할놀이, 조형활동 등의 경제교육활동이 유아의 경제기본개념에 효과적임을 보고하였으며, 윤선영(2007)은 경제 문제 상황을 중심활동으로 토의, 조형, 극 놀이, 게임 등의 통합적 연관활동을 활용한 경제교육활동이 유아의 경제기본개념형성과 비판적 사고력 향상에 긍정적인 영향 미친다고 하였다.

이러한 맥락에서 볼 때, 현장중심의 통합적 경제교육은 유아들에게 현장견학을 통해 직접적인 경험을 제공하고 게임, 만들기, 요리활동, 새노래, 극놀이 등 다양한 교육활동을 통합하여 경제활동 프로그램을 실시함으로써 유아들의 경제기본개념 향상에 긍정적인 영향을 미친 것으로 해석된다.

본 연구에서 현장중심의 통합적 경제교육이 경제기본개념의 하위요소별로 미친 영향을 살펴보면, 실험집단 유아들이 비교집단 유아들보다 소비, 상품과 서비스, 화폐, 시장의 점수가 유의하게 높은 것으로 나타났다. 경제개념의 각 하위요소별로 프로그램의 효과를 논의 하면 다음과 같다.

첫째, 현장중심의 통합적 경제교육이 유아의 '소비' 개념을 향상시켰다는 본 연구 결과는 통합적 접근에 의한 소비자 교육 프로그램이 유아의 바람직한 소비자 행동의 증진에 긍정적인 영향을 미쳤다는 변길희(2005)의 연구와 유아 소비자교육을 위한 통합 프로그램이 유아의 체계적인 소비관념의 정립과 소비자행동발달에 긍정적인 영향을 미쳤다는 김연화(2009)의 연구결과와 현장견학의 경험에 기초한 경제교육학습이 이루어졌다는 점에서 부분적으로 일치하는 것이다.

본 연구에서 유아는 경제교육활동과 관련하여 현장학습 이전에 장보기 목록을 활용한 게임, 토의활동을 통해 요리활동에 필요한 장보기 목록을 만들어보기 등 자신이 원하는 것을 구입하기 전에 현명한 소비를 계획하고 연습해 보는 다양한 소비의 경험을 가졌다. 또한 마트와 시장놀이 등의 현장학습 활동을 통해 다양한 상품의 물건 값을 비교해보며 판매자와 필요한

dCollection @ sungshin

물건 값을 흥정하고 직접구매해 보는 경험을 가졌다. 이러한 현장중심 경제교육 활동을 통해서 유아들은 소비 개념을 향상된 것으로 해석할 수 있다.

둘째, 현장중심의 통합적 경제교육이 유아의 '상품과 서비스' 개념을 향상시켰다는 본 연구 결과는 유아교육기관에서 실제적인 경험인 견학활동을 통한 경제교육활동이 유아의 상품과 서비스개념에 긍정적인 영향을 미쳤다는 신천숙(2008)의 연구결과와 맥락을 같이한다. 본 연구에서는 경제교육활동과 관련하여 잠사박물관, 은행, 화폐박물관, 마트, 시장놀이, 기부기관 등의 다양한 장소의 현장견학을 계획하여 제공하였다. 또한 실물 자료와 직접 경험을 통해 유아에게 상품과 서비스의 개념에 보다 사실적으로 접근 할 수 있도록 기회를 제공하였는데 현장중심 경제교육의 이러한 과정에서 유아의 상품과 서비스에 긍정적인 영향을 준 것으로 해석할 수 있다.

셋째, 현장중심의 통합적 경제교육이 유아의 '화폐' 개념을 향상시켰다는 본 연구 결과는 유아의 생활영역 안에서 다양한 경제교육활동과 현장견학을 통해 구체적 경험을 제공하여 유아의 화폐개념을 증진시켰다는 최미진(2008)의 연구결과와 일치한다. Edward(1986)는 실제적· 직접적인 경험을 제공하는 교실환경의 필요성을 강조하였으며, 이를 위한 교육활동으로 현장견학, 그림그리기, 역할놀이, 실제 구매활동 등을 제시하고 이를 통합하도록 구성하여야 한다고 하였다. 또한 Melendez 외(2000)는 유아에게 돈을 벌어보는 경험이 제공되어질 때 경제개념이 명확하게 형성된다고 하였는데(윤정심, 2007 재인용), 본 연구에서는 조형활동, 극놀이, 토의활동 등을 통한 경제교육활동에서부터 현장학습을 통해 실제 화폐를 이용하여 직접 구매활동을 실시해보는 것까지 구체적 경험을 제공하였다. 또한 현장학습 이후에 이와 관련한 다양한 활동을 통합적으로 제시하여 유아에게 제공해 주었다. 이러한 과정에서 현장중심의 통합적 경제교육이 유아의 화폐개념증진에 긍정적인 영향을 준 것으로 해석할 수 있다. 이는 유아기부터 사회교육의 맥

dCollection @ sungshin

락에서 체계적이고 직접적인 경제교육 활동이 이루어진다면 화폐에 대한 개념이 발달될 것이라는 박미자(2008)의 견해를 반영하는 결과로 볼 수 있다. 그러나 최미정(2009)의 연구에서는 은행, 시장 프로젝트 활동을 실시한 집단과 유치원 활동지도 집에 의해 경제교육 활동을 실시한 집단 모두 화폐개념 형성에 효과가 없음을 보고하며 본 연구와는 다른 연구결과를 제시하였다. 이에 대한 후속연구가 필요하다.

넷째, 현장중심의 통합적 경제교육이 유아의 '시장' 개념을 향상시켰다는 본 연구 결과는 유아교육기관에서의 견학활동을 통한 경제교육활동이 유아의 시장개념에 긍정적인 영향을 미쳤다는 신천숙(2008)의 연구와 경제관련 현장학습 중심의 경제교육을 통해 초등학교 4학년 아동들이 생산개념과 시장개념에 대한 이해가 정착되어 경제영역의 기본개념에 대한 지적인 변화 측면에서도 현장학습이 효과적이었음을 나타내는 박명자(2005)의 연구 결과와 맥락을 같이하는 것이다. 본 연구에 참여한 유아들은 마트견학을 통한 실제 구매활동과 시장놀이 시 필요한 물품을 선정하고, 광고를 만들어보며 소비자와 판매자의 역할과 순서를 계획하고 실행해 보는 과정에서 상품과 서비스를 사고 파는 시장에 대한 인식과 판매자와 소비자의 역할, 시장에서의 가격 결정과정과 가격의 경쟁이 이루어지는 것을 경험하게 되었고 이러한 경험이 유아들이의 시장 개념에 효과를 미쳤다고 보여진다.

한편 현장중심의 통합적 경제교육을 통한 '선택·희소성·기회비용' 개념은 프로그램을 실시한 후 실험집단과 비교집단 간에 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 경제동화나 경제 교육 활동을 유아에게 적용했을 때 선택의 개념이 향상되지 않는다는 연구들(김미현, 1997; 김영란, 2005; 이명옥, 2001; 이세원, 2006)과 맥락을 같이한다. 아동을 대상으로 희소성과 기회비용의 개념을 교수한 후, 두 개념에 대한 학습과 보유수준을 물어본 결과, 모두 기회비용과 희소성을 어렵게 받아들인 것으로 나타났다

dCollection @ sungshin

는 Laney(1988)의 연구와 유아의 희소성 개념에 대해 보편적으로 어려움을 나타내는 반응을 보였다는 연구 결과와 일치한다(이재정, 1999; 정수미, 1990). 또한 최선의 선택으로서의 기회비용의 개념 대신에, 의사결정 할 때 모든 것을 포기해야 하는 것으로 생각하는 유아들은 기회비용에 대한 개념을 쉽게 이해하지 못하고 있음을 지적한 Kourilsky(1987)의 연구결과와 경제동화나 경제교육활동을 통해 기회비용의 개념에 별다른 영향을 미치지 못한다는 연구결과들과 일치한다(김미현, 1997; 김영란, 2005; 이명옥, 2001; 김혜영, 2002). 본 연구에서 선택· 희소성·기회비용 개념은 실험집단과 비교집단 모두 사전점수에 비해 사후점수에서 약간의 증가를 보였으나 시간에 따른 발달적 증가로 볼 수 있으며 실험집단의 사후검사 점수가 비교집단에 비해 증가하였으나 그 차이가 .10으로 통계적 유의성이 검증되기에는 평균의 차이가 근소하다. 이는 만 3~5세 유아들을 대상으로 경제기본 개념을 연구한 정수미(1990)의 연구에서 유아들은 연령과 관계없이 희소성의 개념에 대하여 보편적으로 어려워하는 반응을 보였으며, 기회비용과 선택의 인식은 연령에 따라 차이가 있다는 결과와 부분적으로 일치한다.

또한 현장중심의 통합적 경제교육을 통한 '직업과 일' 개념은 프로그램을 실시한 후 실험집단과 비교집단 간에 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 신천숙(2008)의 연구에서 유아교육기관에서 견학활동을 통한 경제교육 활동이 유아의 경제개념 중 직업과 일 개념에 긍정적인 영향을 준다고 밝혔던 것과는 차이가 있다. 본 연구의 경우, 직업과 일의 영역에서 집단 간 차이가 나타나지 않은 것은 현장중심 경제교육을 적용하기 전 실시했던 사전검사 점수에 기인된다. 직업과 일의 사전점수는 1점 기준으로 실험집단의 경우 사전점수에서 이미 만점의 기록을 가지고 있었으며 비교집단의 경우에도 .85의 높은 점수를 기록하고 있었다. 직업과 일에 대한 유아들의 개념이 높게 나타난 것은 우리나라 만4, 5세 유아들은 다양한 직업

dCollection @ sungshin

을 가진 사람들이 하는 일에 대해 인식하고 있었으며, 각 직업이 상품(물건)을 주는지 서비스(도움)를 제공하는지를 구분 한다는 박미자(2008)의 연구결과와 일치한다. 이러한 결과로 미루어 볼 때, 이 영역의 경제개념은 프로그램 적용과 관계없이 이미 대부분의 만 5세 유아들이 습득한 개념으로 해석할 수 있겠다.

현장중심의 통합적 경제교육을 통한 유아의 '가격과 교환' 개념은 실험집단과 비교집단 간에 통계적으로 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다. 본 연구에서는 가격과 교환에 대한 개념 학습이 다른 요인보다 어렵게 나타났는데 이는 돈에 대한 이해 발달 단계에서 6세 이하는 모든 돈으로 물건을 살 수 있다고 생각하거나 가격보다 많이 지불해야 한다고 생각하는 등의 교환 개념을 이해하지 못한다는 Strauss(1952)의 연구 결과와 일치하며, 물건을 구매하는데 있어서는 유아에게 돈이란 사기 위해 지불하는 것으로는 이해하지만 사고파는 거래를 연관시키기는 어렵다는 Furth(1980), Fox(1978)의 연구 결과와 맥락을 같이하는 것이다. 그러나 현장견학이나 사회 극놀이 등의 다양한 경제교육활동이 가격과 교환 개념의 증진에 효과적이었다는 최미진(2008)의 연구와 체험을 통한 친환경적 경제교육활동이 가격과 교환 개념 형성에 긍정적인 영향을 미쳤다는 김금임(2009)의 연구결과와는 다른 것이다. 본 연구에 참여한 유아들은 시장놀이와 마트견학 등의 현장중심 경제교육을 통해 가격정하기, 물건 팔아보기, 돈을 주고 물건 직접 구매해 보기 등의 활동을 직접 경험하였다. 그러나 대부분의 유아는 손님과 주인이 물건을 사고 팔 때 거스름돈의 의미를 잘 이해하지 못하고 단순히 서로의 화폐를 교환한다고 생각는 모습을 보여 주었다. 이러한 결과로 미루어 볼 때, 현장중심 경제교육을 통해 유아는 직접적 경험으로 화폐의 교환개념에 발달을 보이기는 했으나 교환에서 나타나는 화폐의 가치나 가게에서 판매자와 구매자 사이의 상호거래의 본질에 대해 인식하는 것에는

dCollection @ sungshin

어려움을 보인 것으로 해석할 수 있다. 이에 현장중심 경제교육이 선택·희소성·기회비용, 직업과 일, 가격과 교환에 미치는 영향에 대한 추후 연구가 이루어져야겠다.

2) 현장중심의 통합적 경제교육이 유아의 정서지능에 미치는 영향

본 연구 결과 현장중심의 통합적 경제교육이 유아의 '정서지능'에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 현장중심 경제교육에 참여한 실험집단의 유아들이 비교집단 유아들의 정서지능 점수 보다 유의하게 향상되었으므로 현장중심 경제교육이 유아의 정서지능에 긍정적인 효과를 미쳤다고 할 수 있다. 이는 게임, 조형활동, 감상활동 등 다양한 협동활동 프로그램을 통해 유아의 정서지능 향상에 긍정적인 영향을 미쳤다는 선행연구(김영옥, 오숙현, 2001; 김영자, 2007; 김활란, 2006; 박미정, 2006; 안혜숙, 2002; 이나영, 2008; 이숙현, 1995)의 결과와 오경운(2005)의 연구에서 협동놀이 프로그램이 초등학생의 사회성과 정서지능에 긍정적인 영향을 미쳤다고 밝힌 결과와 일치한다.

본 연구에서 현장중심의 통합적 경제교육이 정서지능의 하위요소별로 미친 영향을 살펴보면, 실험집단 유아들이 비교집단 유아들보다 자기조절 능력, 타인인식 능력의 점수가 유의하게 높은 것으로 나타났다.

정서지능의 각 하위요소별로 프로그램의 효과를 논의 해보면 다음과 같다.

첫째, 현장중심의 통합적 경제교육이 유아의 '자기조절 능력'을 향상시켰다는 본 연구 결과는 협동놀이가 만3세 유아의 자기조절능력과 정서인식능력에 긍정적인 영향을 준다는 최소라(2008)의 연구 결과와 협동놀이를 실시한 후기에 이를수록 아동의 협동 횟수와 남을 위한 배려가 늘어가는 것으

dCollection @ sungshin

로 보고한 황명운(2001)의 연구 결과와도 맥락을 같이한다. 또한 자기조절 능력과 경제 기본개념 발달은 유의미한 상관을 보인다는 이혜옥(2004)의 견해를 근거으로 유아의 경제교육으로 하여금 유아의 행동을 조절하는 자기조절 능력을 향상시킬 수 있음을 추정할 수 있다.

본 연구에 참여한 유아들이 친구와 함께 현장학습 장소에 관해 토의하고 계획하는 과정에서 서로 의견을 나누고, 견학 시에 필요한 규칙을 정하였으며, 게임이나 조형활동, 토의활동 등 현장중심 경제교육 활동을 실행하면서 친구와의 문제상황 시에 화를 내지 않고 결과를 수용하는 경험들을 통해서 본 연구에 참여한 유아의 자기조절 능력이 향상된 것으로 해석할 수 있다.

둘째, 현장중심의 통합적 경제교육이 유아의 '타인인식 능력'을 향상시켰다는 본 연구 결과는 협동놀이가 만 3세 유아의 자기조절 능력 및 타인정서인식 능력 향상에 긍정적인 효과가 있다고 보고한 최소라(2008)의 연구결과와 실외협동게임이 타인인식 능력을 향상시켰다는 송은영(2008)의 연구결과와 부분적으로 일치한다. 이는 또래와의 협동활동놀이가 사회· 정서적인 발달을 증진시킨다는 것을 밝힌 이숙현(1995)의 연구 결과와도 같은 맥락이라 하겠다. 본 연구에서 현장중심 경제교육에 참여한 유아들이 초기에는 현장학습 시 함께 차례를 지켜 이동하지 못하는 모습이나 관람 시 자신의 차례까지 기다리지 못하고 짜증을 내는 모습, 친구들과 함께 정한 약속을 지키지 못할 경우 다른 친구의 탓으로 돌리며 교사에게 이르는 모습, 짝꿍과 함께 이동시 짝꿍이 뒤처지면 친구에게 화내는 모습을 보였다. 또한 소그룹 활동 중에도 물건을 나눠쓰는 과정 등에서 자기중심적인 모습을 보였지만, 현장중심 경제교육을 진행하면서 뒤처지는 짝꿍에게 다가가 손을 잡으며 "힘들어?" 하며 걱정 해주거나 함께 활동하는 친구의 마음을 이해하는 등 다양한 활동들을 통해서 본 연구에 참여한 유아의 타인인식 능력이 향상된 것으로 해석할 수 있다.

dCollection @ sungshin

셋째, 현장중심의 통합적 경제교육에 경험한 유아들의 '자기인식 · 표현능력'은 비교집단 유아들의 자기인식 · 표현능력과 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 협동활동 프로그램이 유아의 정서지능 향상에 효과가 있음을 효과를 보고하고 있는 이나영(2008)의 연구결과와 통합적 접근을 통한 음악활동이 유아의 정서지능을 향상시켰다는 송은영(2008)의 연구 결과들과 약간의 대조를 이루고 있다. 본 연구에 참여한 유아들은 현장중심 경제교육을 진행하면서 다양한 활동들을 통해 느낀 자신의 정서를 이야기하고, 새로운 계획을 제안하거나 자신의 생각을 표현하는 기회를 많이 가져 정서지능 점수가 증가하긴 하였으나 비교집단의 유아 역시 유치원 교육과정을 토대로 계획된 활동을 실행하면서 자신의 정서를 인식하고 표현하는 기회를 가짐으로써 정서지능의 점수가 증가 하였다. 따라서 본 연구에 참여한 실험집단과 비교집단 모두 발달 수준에 따른 증가를 보인 것으로 보이며 유아의 자기인식 · 표현능력 향상발달 증가의 폭이 통계적으로 유의한 수준은 아니라고 해석 할 수 있다.

넷째, 현장중심의 통합적 경제교육에 경험한 유아들의 '타인조절· 대인관계 능력'은 비교집단 유아들의 타인조절· 대인관계 능력과 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 경제동화를 활용한 극놀이가 유아의 대인관계 성향에 긍정적인 영향을 미쳤다는 임병아(2007)의 연구결과와는 다소 차이가 있다. 본 연구에 참여한 유아들은 현장중심 경제교육을 통해 현장학습이나 다양한 활동에서 활동에 어려워하는 친구를 격려하고 도와주는 태도를 보여주는 등 타인의 감정을 이해하고 타인의 행동에 적절히 반응하여 타인과의 관계를 원만히 맺을 수 있도록 노력하는 모습을 보였다. 그러나 본 연구에서 실험집단의 사후검사 점수가 비교집단에 비해 증가하였으나 그 차이가 .15로 그 증가의 폭이 통계적으로 유의한 수준은 아니었다. 이에 현장중심의 통합적 경제교육이 자기인식 · 표현능력과 타인조절·

dCollection @ sungshin

대인관계 능력에 미치는 영향에 대한 추후 연구가 이루어져야겠다.

2. 결론 및 제언

본 연구결과를 통해 얻은 결론은 다음과 같다.

첫째, 현장중심의 통합적 경제교육은 유아의 경제기본개념 증진에 긍정적인 효과가 있었다. 이를 경제기본개념의 하위영역 별로 살펴보면 소비, 상품과 서비스, 화폐, 시장의 점수에서 현장중심 경제교육 프로그램에 참여한 실험집단 유아들의 경제기본개념이 비교집단 유아보다 향상된 것으로 나타났다.

둘째, 현장중심의 통합적 경제교육은 유아의 정서지능 향상에 긍정적인 효과가 있었다. 이를 전서지능 하위영역 별로 살펴보면 자기조절 능력, 타인인식 능력의 영역에서 현장중심의 통합적 경제교육에 참여한 실험집단 유아들의 정서지능이 참여하지 않은 비교집단 유아들 보다 향상된 것으로 나타났다.

이상의 결과를 종합해보면 현장중심의 통합적 경제교육은 유아의 경제기본개념 및 정서지능에 긍정적인 영향을 미치는 것을 알 수 있다.

본 연구결과를 토대로 후속연구를 위해 다음과 같이 제언하고자 한다.

첫째, 본 연구는 실험처치 기간이 8주 동안으로 현장중심의 통합적 경제교육을 통해 유아의 경제기본개념과 정서지능의 변화를 알아 볼 수 있었지만 이는 장기적인 효과를 밝히기에는 미흡한 면이 있다. 따라서 현장중심 경제교육 프로그램이 유아의 경제기본개념과 정서지능의 변화에 주는 효과에 관한 장기간에 걸친 후속 연구가 필요하다.

둘째, 본 연구에서 실시된 현장중심의 통합적 경제교육에 대한 집단간 평

dCollection @ sungshin

균의 차이만 검증했다. 추후에는 연구의 결과가 왜 나타나는지를 알 수 있는 사례분석을 활용한 질적 연구가 이루어져야 할 것이다.

셋째, 본 연구에서 실시된 현장중심의 통합적 경제교육은 유아의 경제기본 개념과 정서지능 향상을 목적으로 본 연구자가 고안한 프로그램이다. 본 연구 결과 경제교육의 방법에 따라 효과가 다르게 나타났다. 따라서 유아를 대상으로 하는 효과적인 경제교육의 내용과 방법을 모색하는 실행연구도 의미가 있을 것으로 생각된다.

dCollection @ sungshin

ABSTRACT

The Influence of Field-based Economic Education for Young Children's on Economic Concept & Emotional Quotient

Yoon, Ju-Hyun
Major in Early Childhood Education
Department of Education
Graduate School of Education
Sungshin Women's University
(Direction by Professor Bae, Ji-Hi)

This study intends to offer the basic data of the program helpful for the economic concept & emotional quotient of the infants in the field by inspecting the effect of the economic education program centered on the field on the economic concept & emotional quotient of the infants.

According to the purpose of study above, the study topics were set like followings.

1) How's the influence of field-based economic education for young children's on the economic concept?
2) How's tthe influence of field-based economic education for young children's on the emotional quotient of the infants?

In this study, 20 infants of 5-year-olds, D Child Care Center of U district in Cheongju were selected as the experimental group, and 20 infants of 5-year-olds, S Child Care Center of the same region as the comparative group. In order to examine the effect of the economic education program centered on the field on the economic concept & emotional quotient of the infants, economic education centered on the field was performed for the infants of the

dCollection @ sungshin

experimental group, 2 times a week, total 17 times for 8 weeks from 11th, May to 7th, July, 2009. Economic education program centered on the field was performed by me as the researcher with help from the teacher in charge of the infants in the experimental group. This program is composed of outdoor activities & related activities for field trip, and it's proceeded as small-group & cooperative activities. The infants of the comparative group participated in the economic education activities related to the life for 10~15 mins once a week. Economic education activities for the infants of the comparative group were proceeded as the form of conversation.

In this study, to measure the basic economic concept of the infants, the tester for infants' basic economic concept, or a questionnaire for interviewing infants composed of 31 questions by Mi-Ja Park (2008) was used. To measure infants' emotional quotient, a checklist for emotional quotient, composed by Byeong-Rae Lee(1997) & Eun-Young Song(2008) after correcting・adapting. was used. This test sheet is the one for teachers' observing infants, composed of 31 questions based on the emotional quotient model purposed by Salovey & Mayer(1996).

For the statistical processing of data collected in this study, ANCOVA was done setting prior marks as covariate variable using SPSS 14.0.

The results of this study are like followings.

First, the economic education program centered on the field had the positive effect on improving infants' basic economic concept. When examined by sub-sphere of the basic economic concept, the marks of infants of the experimental group were higher than those of the comparative group on the concepts of consumption, goods & service, currency & market. So, it shows the economic education program centered on the field may improve infants' basic economic concept.

Second, the economic education program centered on the field had the positive effect on improving infants' emotional quotient. When inspected by sub-sphere of emotional quotient, the marks of the experimental group infants participating in the economic education program centered on the field were higher than marks of the

dCollection @ sungshin

comparative group infants on the spheres of self-control ability & social awareness ability. This means the economic education program centered on the field improved infants' emotional quotient.

As the results of this study above, it shows the economic education program centered on the field has the affirmative effect on the infants' basic economic concept & emotional quotient.

dCollection @ sungshin

참 고 문 헌

교육부(1998). 유치원 교육과정 해설. 서울: 교육인적자원부.

교육부(2000). 유치원 교육활동 지도 자료집. 서울: 교육인적자원부.

교육인적자원부(2003). 경제교육의 이해. 서울: 교육인적자원부.

교육인적자원부(2007). 2007년 개전된 유치원 교육과정. 서울: 교육인적자원부.

권소영(2003). 유아의 정서지능과 자아개념 및 친사회적 행동과의 관계. 원광대학교 대학원 석사학위 청구논문.

권희정(2009). 문학을 활용한 유아 경제교육이 경제 기본개념과 구매행동에 미치는 영향. 광주대학교 산업대학원 석사학위 청구논문.

김경미(1997). 인형극놀이를 통한 유아사회교육. 서울: 학지사.

김경희(1998). 교사용 유아 정서지능 평정척도 개발에 관한 연구. 연세대학교 대학원 박사학위 청구논문.

김경화(2004). 어머니의 양육태도와 자녀경제교육 및 유아의 소비행동과의 관계. 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.

김금임(2009). 체험을 통한 친환경적 경제교육활동이 유아의 환경친화적 태도 및 경제기본개념 형성에 미치는 영향. 영남대학교 교육대학원 석사학위논문.

김덕순(2005). 경제교육이 유아의 경제추론 발달과 어머니의 자녀경제사회화 태도에 미치는 효과. 숙명여자대학교 대학원 박사학위 청구논문.

김동식(1998). 고등학교 사회과 경제교육에 대한 연구: 신·구 교과서 비교 및 한·미·일 교과서 비교를 중심으로. 울산대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.

김미현(1997). 유아경제교육 활동이 경제기본개념에 미치는 영향. 한국교원대학교 대학원 석사학위 청구논문.

김연숙(2006). 지역사회 현장체험학습에 대한 유치원교사의 인식 및 실태 조사. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.

김연화(2009). 유아 소비자교육을 위한 통합 프로그램의 설계와 적용에 관한 질적 연구:내러티브 탐구 방법을 중심으로. 한양대학교 대학원 석사학위 청구논문.

dCollection @ sungshin

김영란(2005). 시장놀이에서 극 놀이 수준이 다른 유아간 상호작용이 경제기본개념습득의 미치는 영향. 전북대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.

김영옥· 오숙현(2001). 유아 협동활동의 현장적용: 미술협동작업의 형태와 구성. 서울 : 양서원.

김영옥· 홍혜경(1998). 유아의 소비생활 인식과 경제교육을 위한 교육과정 모색. 1998 한국아동학회 춘계 학술대회: IMF 관리 체제에서의 아동·청소년 생활 변화와 적응(pp. 40-63). 서울: 서울여자대학교.

김영옥· 홍혜경· 최수경(2005). 유아금융교실. 서울: 금융감독원.

김영자(2007). 협동학습에 기초한 미술 감상 활동이 유아의 미술표상능력 및 정서지능에 미치는 영향. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.

김은아(2009). 동화를 통한 극놀이 활동이 유아의 경제기본개념 및 구매행동에 미치는 영향. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.

김은혜(2006). 종일제 프로그램 운영형태에 따른 유아의 정서지능 및 유아교육기관 적응. 성신여자대학교 대학원 석사학위 청구논문.

김인철(2001). 한국경제의 선택. 서울: 성균관대학교 출판부.

김정숙(2005). 체험 중심 경제교육 프로그램이 유아의 경제개념과 구매행동에 미치는 영향. 서울여자대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.

김정심(1999). 유아경제교육에 대한 실태 및 교사의 인식 조사. 성신여자대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.

김활란(2006). 협동적 동작활동이 유아의 친사회적 행동 및 정서지능에 미치는 영향. 전남대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.

김해연(2009). 공감교육 프로그램이 초등학생의 공감능력과 정서지능에 미치는 영향. 서울교육대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.

김혜영(2000). 동화에 나타난 경제개념 내용분석. 전남대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.

김혜영(2002). 경제 동화를 활용한 통합활동이 유아의 화폐 개념에 미치는 영향. 덕성여자대학교 대학원 석사학위 청구논문.

노소은(2003). 유아경제교육에 대한 교사의 인식과 실태에 관한 연구. 군산대학교

dCollection @ sungshin

교육대학원 석사학위 청구논문.
동산밭어린이집(2005). 유아인성교육을 위한 경제 프로젝트 사례. 서울: 창지사.
문주영(2001). 유아교육기관 교사의 유아 소비자 교육 필요성 인식과 수행에 관한 연구. 동국대학교 대학원 석사학위 청구논문.
문용린(1998). 정서지능 연구의 성과와 전망. 서울: 서울대학교 사범대학 교육연구소.
박명자(2005). 경제관련 현장학습 중심의 사회과 경제개념 인식 : 진주지역 4학년 경제사례를 중심으로. 진주교육대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
박미자(2008). 유아경제개념 검사도구 개발연구. 전남대학교 대학원 박사학위 청구논문.
박미정(2006). 협동게임활동 프로그램이 유아의 정서지능에 미치는 영향. 부산대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
박상선(1996). 초등 사회과 경제교육 중 소비자교육의 개선방향. 전주교육대학교논문집, 33, 1-27.
박지혜(2006). 집단게임놀이가 학령전기 유아의 정서지능과 친사회적 행동 향상에 미치는 효과. 한양대학교 대학원 석사학위 청구논문.
박찬억(1996). 사상과 체제를 통해서 본 경제학 강의. 서울: 자작아카데미.
변길희(2006). 통합적 접근에 의한 소비자교육 프로그램이 유아의 경제 기본개념과 소비자 행동 및 사회적 능력에 미치는 영향. 원광대학교 대학원 박사학위 청구논문.
서금택(2002). 효과적인 경제교육의 지도방안 연구: 유아를 중심으로 . 전북대학교 대학원 석사학위 청구논문.
성신여자대학교 유아경제팀(2005). 기관방문 교사교육 프로그램: 유아경제교육을 위한 새로운 접근. 서울: 성신여자대학교 유아교육과.
성임자(2004). 아동소비자의 소비행태에 관한 연구 : 부산광역시 초등학생을 중심으로. 부산교육대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
손희동(2008). Mayer와 Salovey의 정서지능이론을 활용한 아동 디자인 발상교육 연구. 국민대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.

dCollection @ sungshin

손희정(2006). 유아 경제교육 프로그램 효과 연구. 부산대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.

송명자(1995). 발달심리학. 서울: 학지사

송수현(2004). 통합적 접근을 통한 음악활동이 유아의 음악능력과 정서지능 발달에 미치는 영향. 중앙대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.

송은영(2008). 실외 협동게임 활동이 유아의 정서지능 및 사회적 상호작용에 미치는 영향. 성신여자대학교 대학원 석사학위 청구논문.

송응식(1997). 유아 경제 교육에 관한 연구. 제주관광대학, 3, 200-219.

신연희(2008). 유아경제교육 관련 논문 경향분석. 충남대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.

신천숙(2008). 유아교육기관에서의 경제교육 활동이 유아의 경제개념과 구매행동에 미치는 영향. 배재대학교 대학원 석사학위 청구논문.

안선· 김희진(2003). 유치원 교육 활동 지도 자료에 나타난 유아사회교육 관련 활동 분석. 유아교육연구, 22(1), 53-78.

안혜숙(2002). 소집단 협동미술활동이 유아의 정서지능에 미치는 영향. 울산대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.

양경전(20990). 생태미술교육이 전도식기 아동의 인성발달에 미치는 영향. 한양대학교 대학원 박사학위 청구논문.

어용화(2009). 5세 유아의 언어능력과 정서지능과의 관계. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.

윤선영(2007). 비판적 사고 교수 접근에 기초한 유아경제교육 프로그램 구성 및 적용 효과. 중앙대학교 대학원 박사학위 청구논문.

윤정심(2007). 바자회 프로젝트 활동이 유아 경제개념 발달 및 소비자 행동에 미치는 영향. 성신여자대학교 대학원 석사학위 청구논문.

이기숙· 김희진· 이경미· 이순영(1998). 소비자교육 프로그램. 서울: 양서원.

이나영(2008). 유아의 협동활동 프로그램 개발 및 효과 검증. 전남대학교 대학원 일반대학원 박사학위 청구논문.

이명옥(2001). 경제동화에 대한 이야기나누기 활동이 유아의 경제기본개념에 미치

dCollection @ sungshin

는 영향. 전남대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
이병래(1997). 부모의 심리적 자세와 유아의 정서지능과의 관계. 중앙대학교 대학원 박사학위 청구논문.
임병아(2007). 경제동화를 활용한 극놀이가 유아의 경제기본개념 및 대인관계성향에 미치는 영향. 전남대학교 대학원 석사학위 청구논문.
이숙현(1995). 협동 활동 프로그램이 유아의 대인 문제 해결력과 친사회적 행동에 미치는 효과. 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
이세원(2006). 경제동화를 활용한 역할놀이와 토의활동이 유아의 경제기본개념 및 자기조절능력에 미치는 효과비교. 전남대학교 대학원 석사학위 청구논문.
이숙재, 이봉선(2008). 영유아의 발달과 교육. 서울: 창지사.
이숙재, 이봉선(2004). 창의적 극놀이 활동을 통한 유아 경제 교육 프로그램 개발과 적용에 관한 연구. 한국유아교육학회, 24(5), 121-144.
이숙재, 이봉선, 김종선, 이방실(2006). 연극놀이를 통한 유아경제교육. 서울: 창지사.
이순정(2000). 학문중심 교육과정관에 근거한 경제 학습 프로그램 개발: 초등학교 3학년을 중심으로. 이화여자대학교 대학원 석사학위 청구논문.
이영미(2006). 토의식 경제 관련 활동이 유아의 구매행동에 미치는 영향. 중앙대학교 대학원 석사학위 청구논문.
이영자(2001). 시장놀이가 유아의 경제기본개념습득에 미치는 영향. 전북대학교대학원 석사학위논문.
이영자· 이종숙· 신은수(1999). 유아의 정서 기능 향상을 위한 프로그램 개발 및 평가 연구. 한국유아교육학회, 19(2), 157-186.
이영자, 유효순, 이정옥(2002). 주제중심의 통합적 접근방법에 의한 유아사회교육. 서울: 교문사.
이은정(2005). 유아의 정서지능과 도덕적 판단력과의 관계. 원광대학교 대학원 석사학위 청구논문.
이은화· 김영옥(2002). 유아사회교육. 서울: 양서원.
이재정(1999). 어머니의 소비자 교육 인식과 유아의 경제개념 발달과의 관계. 이화

dCollection @ sungshin

여자대학교 대학원 석사학위 청구논문.

이정진(2005). 경제교육에 대한 유아교사의 인식연구. 중앙대학교 대학원 석사학위 청구논문.

이준구(1994). 미시경제학. 서울: 법문사.

이현진(2009). 은행, 시장 프로젝트 활동이 유아의 경제 기본개념 형성에 미치는 영향. 영남대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.

이혜옥(2004). 유아의 자기 조절 능력과 경제 기본 개념 발달과의 관계 연구. 경희대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.

이화영(2000). 프로젝트 접근법에 의한 슈퍼마켓 프로젝트 프로그램이 유아의 경제기본개념 형성에 미치는 영향. 성균관대학교 대학원 석사학위 청구논문.

임병아(2007). 경제동화를 활용한 극놀이가 유아의 경제기본개념 및 대인관계성향에 미치는 영향. 전남대학교 대학원 일반대학원 석사학위 청구논문.

임위진(2005). EQ 발달을 위한 체험학습 지도방법 연구 : 중학교 미술과 교육과정 중심으로. 충남대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.

장명옥(2000). 유아의 정서지능 발달에 영향을 미치는 변인 분석. 대구가톨릭대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.

장명주(2003). 유아경제교육에 대한 교사와 어머니의 인식. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.

정수미(1990). 아동의 경제적 이해에 관한 연구. 중앙대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.

조도근(1991). 사회과에서의 경제교육 학습 방법에 관한 연구. 사회와교육, 16(1), 277-291.

조순옥· 이경화· 배인자· 이정숙· 김정원· 민혜영(2002). 유아사회교육. 서울: 창지사.

조은숙(2006). 유아의 토의활동을 통한 경제교육이 경제 기본개념 획득에 미치는 영향. 한양대학교 대학원 석사학위 청구논문.

조정록(2003). 문학을 활용한 경제교육활동이 유아의 경제기본개념형성에 미치는 영향. 건국대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.

dCollection @ sungshin

최미정(2009). 은행, 시장 프로젝트 활동이 유아의 경제 기본개념 형성에 미치는 영향. 영남대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.

최미진(2008). 유아 경제교육 활동이 경제 기본개념과 소비행동에 미치는 영향. 광주대학교 산업대학원 석사학위 청구논문.

최소라(2008). 협동놀이가 만 3세 유아의 자기조절능력 및 정서인식능력에 미치는 효과. 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.

하미헌(2001). 유아 교육기관의 현장견학에 대한 유아교사와 어머니의 인식비교. 건국대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.

한국개발연구원(2007). 월간 클릭 경제교육. http://click.kdi.re.kr.

한면희(2006). 새로운 페러다임에 기초한 사회과 교육. 서울: 교육과학사

한명자(2008). 유아경제교육에 대한 교사의 인식. 원광대학교 대학원 석사학위 청구논문.

황의명, 박찬옥(1997). 유아를 위한 감성교육 프로그램. 서울: 양서원

한정자(2000). 초등학교 인성교육을 위한 체험학습프로그램에 대한 개발연구. 충북대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.

한형원(1988). 아동의 경제적 개념에 관한 연구 : 돈과 빈, 부의 개념을 중심으로. 이화여자대학교 대학원 석사학위 청구논문.

Armento, B. (1882). Awareness of economic knowledge: A developmental study. ERIC. ED 219311.

Armento, B. (1888). Economic socialization. ERIC, ED 304376.

Banks, J. A., Cherry, A., & McGee, B. (1999). Economics: Structure, cocepts, and strategies. *Teaching Strategies for Social Studies,* 369-401.

Berti, A. E., & Bombi, A. S.(1988). *The child's construction of economics.* Massachusetts: Cambridge University Press.

Berti, A. E., & Bombi, A. S., & Beni, R. B. (1986). Acquiring economic notions: Profit. *International Journal of Behavioral Development*, 9, 15-29.

dCollection @ sungshin

Burris. V. L. (1983). Stages in the development of economics concepts. *Human Relations, 36(9)*, 791-812.

Estess, P. S., & Barocas. I. (2001). *Kids, money, & values: Creative ways to teach your kids about money.* (이희숙· 손상희· 최현자 역, 2005, 어린이와 돈 그리고 가치). 서울: 시그마 프레스.

Goleman, D. (995). *Emotional intelligence*. New York: Basic Books.

Jahoda, G,(1983). The construction of economic reality by some Glaswegian children. *European Journal of Social Psychology,* 9. 115-127.

Kourilsky, M. L. (1987). Children's learning of economics: The imperative and the hurdles. *Theory into Practice,* 26(3). 198-205.

Laney, J. D. (1988). The impact of perceived familiarity and perceived importance on economic reasoning in time-allocation decisions. *Journal of Economic Educational ,* 19(3), 209-216.

Laney, J. D. (1989). Experience and concept label-type effects on first grader's learning, retention of economic concepts. *The Journal of Educational Research,* 82(4). 231-236.

NECC(1997). Voluntary national content standard in economics. New York: Author.

Mayer, J. D., Dipaolo, M., & Salovey, P. (1990). Perceiving the affective contet in ambiguous visual stimuli: a component of emotional intelligence. *Journal of Personality Assessment,* 54, 772-781.

Mayer, J., & Salovery, P. (1997). What is emotional intelligence? In P. Salovey, & D.J. Sluyter(Eds), *Emotional development and emotional intelligence: Educational implications*(PP. 1-30). New York: Basic Books.

Melendez, W. R., Bech. V., & Fletcher, M.(2000). *Teaching social studies in early education.* New York: Thomson Learning.

dCollection @ sungshin

Phipps, B. J., Hopkins, M. C., & Littrell, R. L. (2005). *Master curriculum guide in economics: Teaching strategies k-2.* New York: National Council on Economic Education.

Schug, M. C. (1983). The development of economic thinking in children an adolescents. *Social Education,* 47, 141-145.

Seefeldt, C. (1997). Social studies in the developmentally appropriate integrated curriculum. In C. H. Hart, D. C. Burts, & R. Charlesworth (Eds.), Integrated curriculum and developmentally appropriate practice: Birth to age eight(pp. 171-199). New York: State University of New York Press.

Seefeldt, C., & Galper, A. (2000). Active experiences for active children: Socal studies. New Jersey: Prenyice- Hall, Inc.

dCollection @ sungshin

부 록

부록 1-1. 경제기본개념 검사도구

부록 1-2. 경제기본개념 검사그림

부록 1-3. 경제기본개념 검사채점 기준표

부록 1-4. 경제기본개념 검사지

부록 2. 정서지능 체크리스트

부록 3. 현장중심 경제교육 활동 계획안

dCollection @ sungshin

<부록 1-1 > 경제기본개념 검사도구

1. 희소성과 선택, 기회비용

검 사 내 용	문 항 내 용	보조 연구 자료
1. 선택의 개념: 돈의 희소성으로 두 가지 다 살 수 없으므로 한 가지만 선택한다. 2. 희소성의 개념: 돈이 부족해서 두 가지를 모두 살 수 없다. 3. 기회비용의 개념: 하나를 선택함으로써 포기해야 하는 자원의 가치, 포기한 대가이다.	**<예문>** 00이는 지금 100원을 가지고 있어. 그래서 형소에 갖고 싶었던 강아지 장난감을 사기로 했어. 그런데 00이가 장난감 가게에 가는 길에 과자 가게에 있는 맛있는 과자를 보게 되었어. 00이는 갑자기 과자도 먹고 싶어졌어. 00이는 지금 가지고 있는 100원으로 100원짜리 강아지 장난감과 100원짜리 과자 둘 다 사고 싶어졌대. 1. 00이는 지금 장난감도 사고 싶고 과자도 사 먹고 싶은데 두 가지 다 살 수 있을까? ('아니오'라고 응답한 경우) 넌 무엇을 사고 싶니? 2. 왜 두 가지 다 살 수 없을까? 3. 00이가 장난감(과자)을 선택한다면 살 수 없는 것은 무엇일까? 왜 과자(장난감)를 포기하고 장난감(과자)을 선택했니?	<그림자료 1> 00이가 장난감가게와 과자가게 앞에서 망설이는 장면
4. 선택의 개념: 돈의 희소성으로 두 가지 다 살 수 없으므로 한 가지만 선택한다. 5. 기회비용의 개념: 하나를 선택함으로써 포기해야하는 돈의 가치, 포기한 대가이다.	**<예문>** 00이와 친구 00이는 엄마가 주신 100원을 가지고 우유를 사러 슈퍼마켓에 갔어. 그런데 옆에 있는 아이스크림을 보고 친구 00이가 아이스크림을 사자고 해. 그런데 우유도 100원이고 아이스크림도 100원이야. 4. 00이와 친구 00이는 우유와 아이스크림 둘 다 살 수 있을까? ('아니오'라고 응답한 경우) 우유와 아이스크림 둘 다 살 수 없으면 어떻게 해야 할까? 5. 00이와 친구 00이가 우유(아이스크림)를 샀다면 살 수 없는 것은 무엇일까? 왜 아이스크림(우유)을 포기하고 우유(아이스크림)를 샀을까?	<그림자료 2> 00이와 친구 00이가 슈퍼마켓에서 우유(100원)와 아이스크림(100원)을 바리보며 망설이는 장면
6. 희소성 개념: 자원이 부족해서 두 가지를 모두 살 수 없다는 것이다.	**<예문>** 엄마가 너에게 100원을 주시면서 바나나 우유를 사오라고 하셨어. 그런데 우유 진열대에 가보니 바나나 우유는 한개 밖에 없는데 친구 00도 바나나 우유를 사러 왔어. 6. 00이와 친구 00은 둘 다 바나나 우유를 살 수 있을까? ('아니오', '못사요'라고 응답한 경우)왜 둘 다 바나나우유를 살 수 없을까?	<그림자료 3> 00이와 친구 00가 슈퍼마켓에서 한 개의 바나나 우유를 바리보며 망설이는 장면

dCollection @ sungshin

2. 소비

검 사 내 용	문 항 내 용	보조 연구 자료
7. 돈은 소비의 도구로 사용된다.	7. (동전과 지폐를 가리키며) 얼마짜리니? 각 돈을 세어 보자.	<실물자료 1> 실제 돈(100원 1개, 500원 1개, 1000원 1장)
8. 물건은 돈을 주고 교환하는 것이다.	8. 여기에서 어떤 돈으로 가장 많은 물건을 살 수 있을까? 왜 그렇게 생각하니?	<실물자료 2> 여러 가지의 돈(10원, 100원, 500원, 1,000원)
9. 자신이 원하는 것을 구입하기 위해 물건의 가격을 알고 돈을 지불 한다.	9. 여기에 여러 가지 물건들이 있다. 위 그림 중 네가 갖고 싶은 물건이 있니? 갖고 싶은 것 두 가지는 무엇이니? OO(유아가 선택한 물건)을 사려면 각각 얼마의 돈을 주어야 하니?	<그림자료 4> 필통(500원), 놀이용 반지(200원), 지우개(100원), 연필(100원), 장난감 트럭(500원)
10. 모든 물건에는 적절한 가격이 있다.	**<지시문>** <그림자료 5>를 제시한 후 100원 10개, 500원 1개를 주어 각각의 그림 위에 실제 동전을 놓아 보게 한다. 10. 문구점에 갔는데 다음 그림에서와 같이 가격이 정해져 있어. 너는 지우개, 가위, 풀을 사려면 얼마를 주어야 하니? 각각의 그림 위에 동전을 놓아보자.	<그림자료 5> 지우개 100원, 가위 300원, 풀 500원 <실물자료 3> 100원 10개, 500원 1개
11. 물건은 돈을 주고 교환하는 것이다.	11. 비눗방울 한 개에 500원이야. 100원짜리 몇 개를 주어야 살 수 있을까? 500원짜리 몇 개로 살 수 있을까?	<실물자료 3> 비눗방울 1개, 500원 1개, 100원 7개
12. 광고에 현혹되지 않고 꼭 필요한 물건인지 생각하고 소비해야 한다.	12. OO이는 어제 엄마가 사주신 멋지고 튼튼한 신발을 신고 있어. 그런데 텔레비전에서 네가 신고 있는 똑같은 신발 광고를 하는 장면이 나오는 거야. 너는 똑같은 신발을 가지고 있어도 또 새 신발을 사고 싶어졌어. 너는 어떻게 하겠니? 왜 그렇게 하겠니?	<그림자료 6> OO이가 신발을 신고 있는데 텔레비전에서 똑같은 신발을 광고하는 장면
13. 물건을 살 때에는 한 개 이상의 가게에서 상품의 값을 비교하고 구입한다.	13. OO은 강아지 인형을 사려고 장난감을 파는 가게들을 돌아 보고 있어. 그런데 똑같은 강아지 장난감인데 가격이 서로 다르네. 너는 어디서 장난감을 사겠니? 왜 행복 장난감 가게에서 살거니?	<그림자료 7> 강아지 장난감 가격 - 희망 장난감 가게 500원, 기쁨 장난감 가게 300원, 행복 장난감 가게 100원
14. 소비자가 물건을 사기 위해 생산자와 물건 값을 흥정한다.	14. OO은 엄마와 함께 시장을 가 본 적 있니? (그림을 보여주며) 이 그림처럼 손님이 가게 주인에게 물건 값을 왜 깎으려고 하니? 물건을 파는 주인은 왜 안 깎아 줄까? 가게 주인과 손님 사이에 왜 이런 일이 일어나는 것일까?	<그림자료 8> 가게에서 물건의 값을 흥정하는 장면

dCollection @ sungshin

3. 상품과 서비스

검 사 내 용	문 항 내 용	보조 연구 자료
15. 상품을 제공하는 사람(목수, 구두 만드는 사람)을 구분한다.	15. 이 그림에 있는 사람들 중 물건을 만들어서 사람들을 편리하게 해주고, 사람들에게 기쁨을 주는 일을 하는 사람이 있어. 누구일까? 또 있니?	<그림자료 9> 목수, 소방관, 구두 만드는 사람, 간호사
16. 서비스(소방관, 간호사)를 제공하는 사람을 구분한다.	16. 이 그림에 있는 사람들 중에서 물건을 직접 만들지는 않지만, 사람들을 도와주는 일을 하는 사람이 있어. 누구일까? 또 있니?	<그림자료 9> 목수, 소방관, 구두 만드는 사람, 간호사
17. 상품과 서비스의 다른 점을 구분한다.	17. (각 예시 그림을 설명해 준 후) 다음 그림은 일하는 사람과 그 사람이 만든 물건으로 짝지어져 있어. 그런데 일하는 사람이 만들지 않은 물건으로 짝 지어져 있는 것이 있네. (요리사, 목수, 어부, 농부 그림을 각각 가리키며) 이 사람은 OO을 만드니?	<그림자료 10> 요리사 - 컴퓨터, 목수 - 집, 어부 - 물고기, 농부 - 자동차
18. 물건이 나오는 장소(생산지)를 구분한다.	**<지시문>** <그림자료 11-1>의 빈 칸에 <그림자료 11-2> 그림카드 3장(사과잼, 밥, 우유)을 각각 놓아보게 한다. 18. (그림 카드를 가리키며) 여기에는 논, 동물농장, 과수원이 있구나. 다음 음식들(사과잼, 밥, 우유)은 어디에서 오는 것일까? 음식이 나오는 곳에 각 그림 카드를 놓아 보자.	<그림자료 11-1> 논, 동물농장, 과수원 <그림 자료 11-2> 그림카드(5*5cm) 3장 - 사과잼, 밥, 우유

4. 화폐

검 사 내 용	문 항 내 용	보조 연구 자료
19. 놀잇감과 화폐를 구분한다.	**<지시문>** 실제 화폐, 놀이용 화폐를 보여준다. 놀이용 화폐를 가리킨다. 19. 어떤 돈을 더 갖고 싶니? 이(놀이용 돈) 돈으로 가게에 가서 물건을 살 수 있을까? ('아니오'라고 응답한 경우) 왜 사지 못하는 걸까?	<실물자료 4> 실제 화폐(1,000원, 500원, 100원, 10원 각 1개), 놀이용 화폐(1,000원, 500원, 100원, 10원 각 1개)
20. 화폐에는 각각 다른 가치가 있다.	**<제시문>** ① 500원 1개/ 100원 1개를 먼저 제시하여 질문 한 후 ② 500원 1개/ 100원 1개, 50원 2개,10원 3개를 제시하여 질문한다. 20. 너는 다음과 같이 돈을 가지고 있어. 이것 중에서 어떤 것으로 더 많은 물건을 살 수 있을까?	<실물자료 5> ① 100원 1개/ 500원 1개 ② 500원 1개/ 100원 1개, 50원 2개, 10원 3개
21. 화폐 가치는 물건에 따라 달라진다.	**<제시문>** 핸드폰과 연필 한 자루를 제시한다. 21. 이 물건(핸드폰)과 이 물건(연필 한 자루) 중 어떤 것이 더 비쌀까? ('핸드폰'이라고 응답한 경우) 왜 핸드폰의 가격이 이 연필보다 더 비쌀까?	<실물자료 6> 비싼 물건(핸드폰)과 값이 싼 물건(연필 한 자루)
22. 미래를 위해 돈을	22. 네가 갖고 싶은 것은 무엇이니? 그런데 지금 너에게 돈	없음

dCollection @ sungshin

저축할 수 있다.	이 없거나 네가 갖고 있는 돈으로는 그것을 살 수가 없어. 그러면 너는 나중에 그것을 사기 위해 어떻게 하겠니?	

5. 직업과 일

검 사 내 용	문 항 내 용	보조 연구 자료
23. 지역사회(병원, 우체국, 경찰서, 소방서)에는 다양한 일을 하는 사람이 있다.	**<제시문>** <그림자료 12-1, 12-2>를 제시한다. <그림자료 12-1> 위에 그림카드 4장(경찰관, 의사, 소방관, 우체부)을 각각 놓아보게 한다. 23. 다음 그림은 우리 동네에 있는 기관이야. 우리 동네 각 기관에서 일하는 사람을 그림카드에서 찾아서 각 기관 그림 위에 놓아 볼래.	<그림자료 12-1> 병원, 우체국, 경찰서, 소방서 <그림 자료 12-2> 그림카드(5*5cm) 4장 - 경찰관, 의사, 소방관, 우체부
24. 각각의 직업에 종사하는 사람들에게 필요한 물건이 있다.	**<제시문>** <그림자료 13-1, 13-2>를 제시한다. <그림자료 13-1> 위에 그림카드 4장(빗자루와 쓰레받이, 청진기, 축구공, 우체부 가방)을 각각 놓아 보게 한다. 24. 다음 그림에 있는 각각의 사람이 일을 하기 위해 필요한 물건을 그림카드에서 찾아서 일하는 사람의 그림 위에 놓아볼래.	<그림자료 13-1> 우체부, 축구선수, 환경미화원, 의사 <그림 자료 13-2> 그림카드(5*5cm) 4장 - 빗자루와 쓰레받이, 청진기, 축구공, 우체부가방

6. 가격과 교환

검 사 내 용	문 항 내 용	보조 연구 자료
25. 모든 물건에는 적절한 가격이 있다.	25. 00의 어머니는 사과를 사러 과일 가게에 갔어. 그런데 사과는 200원인데 500원짜리 동전이 있는 거야. 그래서 00의 어머니는 과일 가게 주인에게 500원을 주었어. 이렇게 손님이 주인에게 물건의 값보다 더 많은 돈을 준다면 가게 주인은 어떻게 할까?	<그림자료 14> 과일 가게에서 물건의 값을 치르는 장면
26. 자신이 가지고 있는 물건과 다른 사람이 가지고 있는 물건을 직접 바꾸는 것이 물물교환이다.	26. 유진이는 스케치북 두 권을 가지고 있고, 영미는 색연필 두 자루를 가지고 있어. 그런데 유진이와 영미는 그림을 그리고 싶대, 영미와 유진이는 어떻게 해야 할까? 왜 그렇게 할까?	<그림자료 15> 유진이는 스케치북 두 권이 있고, 영미는 색연필 두 자루를 가지고 책상에서 그림을 그리려고 하는 장면
27. 공정한 교환을 위해서는 돈이 필요하다.	27. 유진이는 곰인형을 가지고 있고, 호진이는 장난감 시계를 가지고 있어. 둘이 서로 물건을 바꾸려고 해. 그런데 갑자기 호진이는 자신의 시계가 더 비싸다며, 바꾸고 싶어 하지 않는 거야. 그러면 유진이는 호진이의 장난감 시계를 갖기 위해 어떻게 해야 할까? 왜 그럴까?	<그림 자료 16> 유진이가 곰 인형을 들고 있고, 호진이는 장난감 시계를 들고 서로 마주 보고 있는 장면

dCollection @ sungshin

7. 시장

검 사 내 용	문 항 내 용	보조 연구 자료
28. 시장은 상품이나 서비스를 사고 파는 곳이다.	**<지시문>** <그림자료 19>의 그림카드 3장(과일가게, 미장원, 채소가게)을 제시한다. 28. OO이는 엄마와 함께 시장에 갔어. 그 곳에는 여러 가지 가게들이 있었단다. 그런데 다음 그림에서처럼 두 가게와는 다른 한 가게가 있구나. 어떤 가게가 두 가게와 다르니? (유아가 가리킨 가게와 두 가게를 구분해 놓고) 이 가게는 두 가게와 어떻게 다르니? 말해 줄 수 있겠니?	<그림 자료 17> 그림카드(5*5cm) 3장 - 과일가게, 미장원, 채소가게
29. 물건이나 서비스를 사고 파는 사람이 시장에 있다.	29. 다음 그림에 있는 경찰관과 간호사는 어떤 일을 할까? 네가 말한 것 말고 또 어떤 일을 할까? 한 가지만 더 말해 줄 수 있니?	<그림 자료 18> 경찰관, 간호사
30. 시장에서 가격이 결정된다.	30. 이 빵 가게에는 오늘까지 팔지 않으면 상해서 버려야 하는 빵이 많이 있어. 그런데 빵을 사려는 손님은 없는 거야. 그러면 이 빵 가게 주인은 이 빵을 팔기 위해 빵의 가격을 어떻게 해야 할까? ('가격을 내린다'라고 응답한 경우) 왜 그럴까?	<그림 자료 19> 빵은 많이 있는데 손님이 없는 빵 가게 장면과 손님이 많은 빵 가게 장면
31. 시장에서 똑같은 물건이나 비슷한 물건을 파는 사람이 많이 있다면, 경쟁이 이루어진다.	31. 별빛 신발 가게가 운동화 가격을 1000원에서 500원으로 내렸다면 햇살 신발 가게는 운동화를 더 많이 팔기 위해 가격을 어떻게 해야 할까? ('가격을 내린다'라고 응답한 경우) 또 다른 방법은 없을까?	<그림 자료 20> 별빛 신발 가게, 햇살 신발 가게

dCollection @ sungshin

<부록 1-2 > 경제기본개념 검사그림

1. 희소성과 선택, 기회비용

<예문>

00이는 지금 100원을 가지고 있어. 그래서 평소에 갖고 싶었던 강아지 장난감을 사기로 했어. 그런데 00이가 장난감 가게에 가는 길에 과자 가게에 있는 맛있는 과자를 보게 되었어. 00이는 갑자기 과자도 먹고 싶어졌어. 00이는 지금 가지고 있는 100원으로 100원짜리 강아지 장난감과 100원짜리 과자 둘 다 사고 싶어졌대.

1. 00이는 지금 장난감도 사고 싶고 과자도 사 먹고 싶은데 두 가지 다 살 수 있을까? ('아니오'라고 응답한 경우) 넌 무엇을 사고 싶니?
2. 왜 두 가지 다 살 수 없을까?
3. 00이가 장난감(과자)을 선택한다면 살 수 없는 것은 무엇일까? 왜 과자(장난감)를 포기하고 장난감(과자)을 선택했니?

<그림자료 1> 00이가 장난감가게와 과자가게 앞에서 망설이는 장면

dCollection @ sungshin

<예문>

00이와 친구 00이는 엄마가 주신 100원을 가지고 우유를 사러 슈퍼마켓에 갔어. 그런데 옆에 있는 아이스크림을 보고 친구 00이가 아이스크림을 사자고 해. 그런데 우유도 100원이고 아이스크림도 100원이야.

4. 00이와 친구 00이는 우유와 아이스크림 둘 다 살 수 있을까?
   ('아니오'라고 응답한 경우) 우유와 아이스크림 둘 다 살 수 없으면 어떻게 해야 할까?
5. 00이와 친구 00이가 우유(아이스크림)를 샀다면 살 수 없는 것은 무엇일까? 왜 아이스크림(우유)을 포기하고 우유(아이스크림)를 샀을까?

<그림자료 2> 00이와 친구 00이가 슈퍼마켓에서 우유(100원)와 아이스크림(100원)을 바라보며 망설이는 장면

dCollection @ sungshin

2. 소비

7. (동전과 지폐를 가리키며) 얼마짜리니? 각 돈을 세어보자.

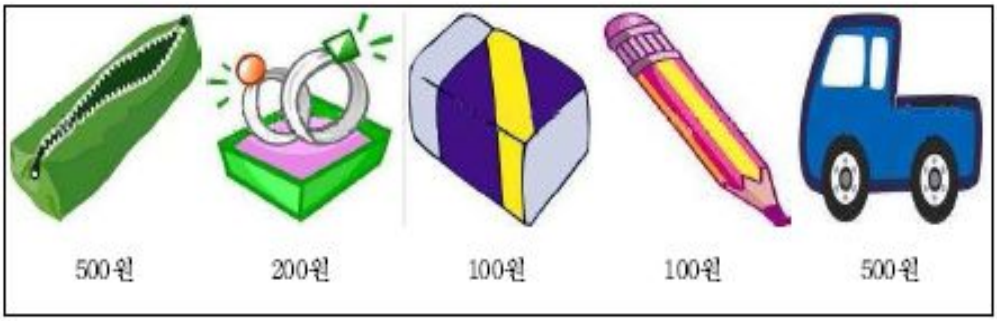
<실물자료 1>
실제 돈(100원 1개, 500원 1개, 1000원 1장)

8. 여기에서 어떤 돈으로 가장 많은 물건을 살 수 있을까? 왜 그렇게 생각하니?

<실물자료 2>
여러 가지의 돈(10원, 100원, 500원, 1,000원)

9. 여기에 여러 가지 물건들이 있다. 위 그림 중 네가 갖고 싶은 물건이 있니? 갖고 싶은 것 두 가지는 무엇이니? OO(유아가 선택한 물건)을 사려면 각각 얼마의 돈을 주어야 하니?

<그림자료 4> 필통(500원), 놀이용 반지(200원), 지우개(100원), 연필(100원), 장난감 트럭(500원)



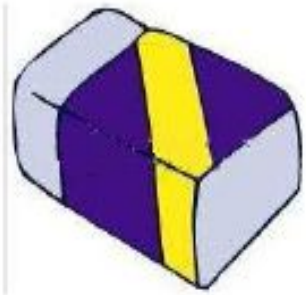
dCollection @ sungshin

<지시문>

<그림자료 5>를 제시한 후 100원 10개, 500원 1개를 주어 각각의 그림 위에 실제 동전을 놓아 보게 한다.

10. 문구점에 갔는데 다음 그림에서와 같이 가격이 정해져 있어. 너는 지우개, 가위, 풀을 사려면 얼마를 주어야 하니? 각각의 그림 위에 동전을 놓아보자.

<그림자료 5> 지우개 100원, 가위 300원, 풀 500원, <실물자료 3> 100원 10개, 500원 1개



100원

300원

500원

11. 비눗방울 한 개에 500원이야. 100원짜리 몇 개를 주어야 살 수 있을까? 500원짜리 몇 개로 살 수 있을까?

<실물자료 3>

비눗방울 1개, 500원 1개, 100원 7개

dCollection @ sungshin

12. OO이는 어제 엄마가 사주신 멋지고 튼튼한 신발을 신고 있어. 그런데 텔레비전에서 네가 신고 있는 똑같은 신발 광고를 하는 장면이 나오는 거야. 너는 똑같은 신발을 가지고 있어도 또 새 신발을 사고 싶어졌어. 너는 어떻게 하겠니? 왜 그렇게 하겠니?

<그림자료 6> OO이가 신발을 신고 있는데 텔레비전에서 똑같은 신발을 광고 하는 장면

dCollection @ sungshin

13. OO은 강아지 인형을 사려고 장난감을 파는 가게들을 돌아보고 있어. 그런데 똑같은 강아지 장난감인데 가격이 서로 다르네. 너는 어디서 장난감을 사겠니? 왜 OO 장난감 가게에서 살거니?

<그림자료 7> 강아지 장난감 가격 - 희망 장난감 가게 500원, 기쁨 장난감 가게 300원, 행복 장난감 가게 100원

dCollection @ sungshin

14. OO은 엄마와 함께 시장을 가 본 적 있니? (그림을 보여주며) 이 그림처럼 손님이 가게 주인에게 물건 값을 왜 깎으려고 하니? 물건을 파는 주인은 왜 안 깎아 줄까? 가게 주인과 손님 사이에 왜 이런 일이 일어나는 것일까?

<그림자료 8> 가게에서 물건의 값을 흥정하는 장면

dCollection @ sungshin

3. 상품과 서비스

15. 이 그림에 있는 사람들 중 물건을 만들어서 사람들을 편리하게 해주고, 사람들에게 기쁨을 주는 일을 하는 사람이 있어. 누구일까? 또 있니?

<그림자료 9> 목수, 소방관, 구두 만드는 사람, 간호사

목수	소방관	구두 만드는 사람	간호사

16. 이 그림에 있는 사람들 중에서 물건을 직접 만들지는 않지만, 사람들을 도와주는 일을 하는 사람이 있어. 누구일까? 또 있니?

<그림자료 9> 목수, 소방관, 구두 만드는 사람, 간호사

목수	소방관	구두 만드는 사람	간호사

dCollection @ sungshin

17. (각 예시 그림을 설명해 준 후) 다음 그림은 일하는 사람과 그 사람이 만든 물건으로 짝지어져 있어. 그런데 일하는 사람이 만들지 않은 물건으로 짝 지어져 있는 것이 있네. (요리사, 목수, 어부, 농부 그림을 각각 가리키며) 이 사람은 00을 만드니?

<그림자료 10> 요리사 - 컴퓨터, 목수 - 집, 어부 - 물고기, 농부 - 자동차

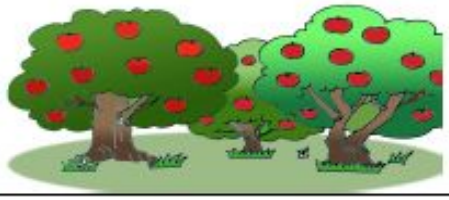
dCollection @ sungshin

<지시문>

<그림자료 11-1>의 빈 칸에 <그림자료 11-2> 그림카드 3장(사과잼, 밥, 우유)을 각각 놓아보게 한다.

18. (그림 카드를 가리키며) 여기에는 논, 동물농장, 과수원이 있구나. 다음 음식들(사과잼, 밥, 우유)은 어디에서 오는 것일까? 음식이 나오는 곳에 각 그림 카드를 놓아 보자.

<그림자료 11-1> 논, 동물농장, 과수원

	⇒	
	⇒	
	⇒	

<그림 자료 11-2> 그림카드(5*5㎝) 3장 - 사과잼, 밥, 우유

dCollection @ sungshin

4. 화폐

<지시문>
실제 화폐, 놀이용 화폐를 보여준다.
놀이용 화폐를 가리킨다.

19. 어떤 돈을 더 갖고 싶니? 이(놀이용 돈) 돈으로 가게에 가서 물건을 살 수 있을까? ('아니오'라고 응답한 경우) 왜 사지 못하는 걸까?

<실물자료 5>
실제 화폐(1,000원, 500원, 100원, 10원 각 1개)
놀이용 화폐(1,000원, 500원, 100원, 10원 각 1개)

<지시문>
① 500원 1개/ 100원 1개를 먼저 제시하여 질문 한 후
② 500원 1개/ 100원 1개, 50원 2개, 10원 3개를 제시하여 질문한다.

20. 너는 다음과 같이 돈을 가지고 있어. 이것 중에서 어떤 것으로 더 많은 물건을 살 수 있을까?

<실물자료 5>
① 100원 1개/ 500원 1개
② 500원 1개/ 100원 1개, 50원 2개, 10원 3개

<지시문>
핸드폰과 연필 한 자루를 제시한다.

21. 이 물건(핸드폰)과 이 물건(연필 한 자루) 중 어떤 것이 더 비쌀까?
('핸드폰'이라고 응답한 경우) 왜 핸드폰의 가격이 이 연필보다 더 비쌀까?

<실물자료 6>
비싼 물건(핸드폰)과 값이 싼 물건(연필 한 자루)

dCollection @ sungshin

22. 네가 갖고 싶은 것은 무엇이니? 그런데 지금 너에게 돈이 없거나 네가 갖고 있는 돈으로는 그것을 살 수가 없어. 그러면 너는 나중에 그것을 사기 위해 어떻게 하겠니?

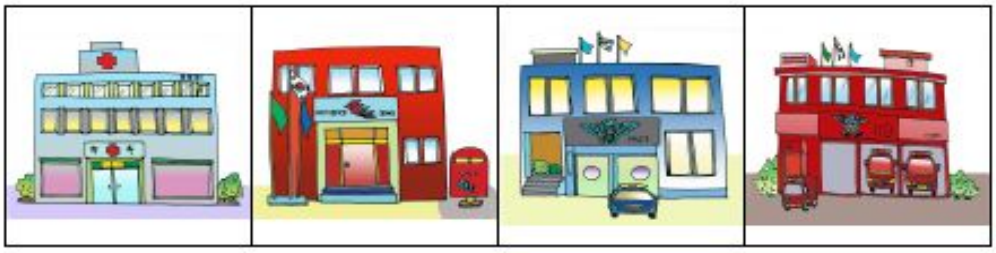
<보조 연구 자료> 없음

5. 직업과 일

<지시문> <그림자료 12-1, 12-2>를 제시한다. <그림자료 12-1> 위에 그림카드 4장(경찰관, 의사, 소방관, 우체부)을 각각 놓아 보게 한다.

23. 다음 그림은 우리 동네에 있는 기관이야. 우리 동네 각 기관에서 일하는 사람을 그림카드에서 찾아서 각 기관 그림 위에 놓아 볼래.

<그림자료 12-1> 병원, 우체국, 경찰서, 소방서



<그림자료 12-2> 그림카드(5*5㎝) 4장 - 경찰관, 의사, 소방관, 우체부

dCollection @ sungshin

<지시문>

<그림자료 13-1, 13-2>를 제시한다.

<그림자료 13-1> 위에 그림카드 4장(빗자루와 쓰레받이, 청진기, 축구공, 우체부 가방)을 각각 놓아 보게 한다.

24. 다음 그림에 있는 각각의 사람이 일을 하기 위해 필요한 물건을 그림카드에서 찾아서 일하는 사람의 그림 위에 놓아볼래.

<그림자료 13-1> 우체부, 축구선수, 환경미화원, 의사

<그림자료 13-2> 그림카드(5*5㎝) 4장 - 빗자루와 쓰레받이, 청진기, 축구공, 우체부가방

dCollection @ sungshin

6. 가격과 교환

25. 00의 어머니는 사과를 사러 과일 가게에 갔어. 그런데 사과는 200원인데 500원짜리 동전이 있는 거야. 그래서 00의 어머니는 과일 가게 주인에게 500원을 주었어. 이렇게 손님이 주인에게 물건의 값보다 더 많은 돈을 준다면 가게 주인은 어떻게 할까?

<그림자료 14> 과일 가게에서 물건의 값을 치르는 장면

dCollection @ sungshin

26. 유진이는 스케치북 두 권을 가지고 있고, 영미는 색연필 두 자루를 가지고 있어. 그런데 유진이와 영미는 그림을 그리고 싶대. 영미와 유진이는 어떻게 해야 할까? 왜 그렇게 할까?

<그림자료 15> 유진이는 스케치북 두 권이 있고, 영미는 색연필 두 자루를 가지고 책상에서 그림을 그리려고 하는 장면

dCollection @ sungshin

27. 유진이는 곰인형을 가지고 있고, 호진이는 장난감 시계를 가지고 있어. 둘이 서로 물건을 바꾸려고 해. 그런데 갑자기 호진이는 자신의 시계가 더 비싸다며, 바꾸고 싶어 하지 않는 거야. 그러면 유진이는 호진이의 장난감 시계를 갖기 위해 어떻게 해야 할까? 왜 그럴까?

<그림자료 16> 유진이가 곰 인형을 들고 있고, 호진이는 장난감 시계를 들고 서로 마주 보고 있는 장면

dCollection @ sungshin

7. 시장

<지시문>

<그림자료 19>의 그림카드 3장(과일가게, 미장원, 채소가게)을 제시한다.

28. OO이는 엄마와 함께 시장에 갔어. 그 곳에는 여러 가지 가게들이 있었단다. 그런데 다음 그림에서처럼 두 가게와는 다른 한 가게가 있구나. 어떤 가게가 두 가게와 다르니? (유아가 가리킨 가게와 두 가게를 구분해 놓고) 이 가게는 두 가게와 어떻게 다르니? 말해 줄 수 있겠니?

<그림자료 17> 그림카드(5*5㎝) 3장 - 과일가게, 미장원, 채소가게

dCollection @ sungshin

8. 직업과 일

29. 다음 그림에 있는 경찰관과 간호사는 어떤 일을 할까? 네가 말한 것 말고 또 어떤 일을 할까? 한 가지만 더 말해 줄 수 있니?

<그림자료 18> 경찰관, 간호사

30. 이 빵 가게에는 오늘까지 팔지 않으면 상해서 버려야 하는 빵이 많이 있어. 그런데 빵을 사려는 손님은 없는 거야. 그러면 이 빵 가게 주인은 이 빵을 팔기 위해 빵의 가격을 어떻게 해야 할까?
('가격을 내린다'라고 응답한 경우) 왜 그럴까?

<그림자료 19> 빵은 많이 있는데 손님이 없는 빵 가게 장면과 손님이 많은 빵 가게 장면

dCollection @ sungshin

31. 별빛 신발 가게가 운동화 가격을 1000원에서 500원으로 내렸다면 햇살 신발 가게는 운동화를 더 많이 팔기 위해 가격을 어떻게 해야 할까? ('가격을 내린다'라고 응답한 경우)또 다른 방법은 없을까?

<그림자료 20> 별빛 신발 가게, 햇살 신발 가게

dCollection @ sungshin

<부록 1-3 > 경제기본개념 검사 채점 기준표

경제 개념 구성요인	문항	채점기준	점수		
			0점	1점	2점
희소성과 선택, 기회비용	1	유아는 선택의 개념을 인식한다.	무응답 인식하지 못한다. -네	-아니오.	'아니오' 라고 응답한 유아 중 한 가지를 선택한다. -장난감이요. -과자요.
	2	유아는 희소성의 개념을 인식한다.	무응답 인식하지 못한다.	-돈을 집에서 가져 와야 해요. -돈이 한 개 밖에 없으니까요. -장난감을 사면 과자를 못 사고 과자를 사면 장난감을 못 사요.	-돈이 부족하니까 모두 살 수 없어요. -200원이 있어야 돼요 -내가 갖고 싶은 물건을 다 사려면 돈이 충분히 있어야 해요.
	3	유아는 기회비용의 개념을 인식한다.	무응답 인식하지 못한다.	-장난감이요. -과자요.	-OO보다 OO이 더 재미있어요. -OO은 집에 있어서 OO을 선택했어요.
	4	유아는 선택의 개념을 인식한다.	무응답 인식하지 못한다. -네	-아니오	.'아니오' 라고 대답한 유아 중 한 가지를 선택한다.
	5	유아는 기회비용의 개념을 인식한다.	무응답 인식하지 못한다.	우유/아이스크림 둘 중 하나 선택 -엄마가 사오라고 시켰어요.	-OO보다 OO가 더 좋아요. -OO이 OO보다 건강에 좋아요. -OO은 이미 먹었으니까 OO을 살래요.
	6	유아는 희소성의 개념을 인식한다.	무응답 인식하지 못한다.	-아니오 -둘 다 바나나 우유를 못 사요.	-바나나 우유는 한 개 밖에 없으니까 둘 다 살 수 없다. -바나나 우유가 두 개 있어야 해요.

dCollection @ sungshin

경제 개념 구성요인	문항	채 점 기 준	점 수		
			0점	1점	2점
소비	7	유아는 소비의 도구로 돈이 사용됨을 인식한다.	무응답 인식하지 못한다.	100원, 500원, 1000원 중 1가지나 2가지를 센다.	100원, 500원, 1,000원 세 가지를 모두 센다.
	8	유아는 화폐가치가 물건에 따라 달라진다는 것을 인식한다.	무응답 인식하지 못한다.	이유를 외형적으로 크다고 말한다. - 1,000원	동전과 지폐를 구분한다. - 돈의 액수가 더 커요. - 더 많이 살 수 있어요. - 종이 돈이니까요.
	9	유아는 자신이 원하는 것을 구입하기 위해 물건의 가격을 알고 돈을 지불해야 한다는 것을 인식한다.	무응답 인식하지 못한다.	자신이 선택한 물건 중 한 가지의 값을 지불한다.	자신이 선택한 두 가지 물건의 값을 지불한다.
	10	유아는 모든 물건에는 적절한 가격이 있다는 것을 인식한다.	무응답 인식하지 못한다.	100, 300, 500원 중 1-2개 인식한다.	100, 300, 500을 모두 인식한다.
	11	유아는 물건은 돈을 주고 사는 것이라고 인식한다.	무응답 인식하지 못한다.	100원 5개, 500원 1개 중 한 가지를 맞춘다.	100원 5개, 500원 1개 두 가지 다 맞춘다.
	12	유아는 광고에 현혹되지 않고 꼭 필요한 물건인지 생각하고 소비해야 한다는 것을 인식한다.	무응답 인식하지 못한다.	사지 말아야 한다.	합리적 이유를 말한다. -똑같은 신발이 있으니까 요.
	13	유아는 물건을 살 때에는 한 개 이상의 가게에서 상품의 값을 비교하고 구입한다는 것을 인식한다.	무응답 인식하지 못한다.	행복 장난감 가게	행복 장난감 가게에서 사는 타당한 이유를 말한다. -가장 싸니까.
	14	유아는 소비자가 물건을 사기 위해 생산자와 물건 값을 흥정한다는 것을 인식한다.	무응답 인식하지 못한다.	-비싸서요. -돈이 부족하니까요. -좋은 물건이어서요. -그냥 깎아주니까요.	가격을 흥정한다.

dCollection @ sungshin

경제 개념 구성요인	문항	채 점 기 준	점 수		
			0점	1점	2점
상품과 서비스	15	유아는 상품을 제공하는 사람(목수, 구두 만드는 사람)을 구분한다.	무응답 구분하지 못한다	목수, 구두 만드는 사람 중 한 명을 구분한다.	목수, 구두 만드는 사람 두 명을 모두 구분한다.
	16	유아는 서비스(소방관, 간호사)를 제공하는 사람을 구분한다.	무응답 구분하지 못한다.	소방관, 간호사 중 한명을 구분한다.	소방관, 간호사 두 명을 모두 구분한다.
	17	유아는 상품과 서비스의 다른 점을 구별한다.	무응답 구별하지 못한다.	-요리사-컴퓨터, 농부-자동차 중 한가지 만 구별한다.	요리사-컴퓨터, 농부-자동차 두 가지 모두 구별한다.
	18	유아는 물건이 나오는 장소(생산지)를 구분한다.	무응답 구분하지 못한다.	1~2가지 구분한다.	논-밥, 과수원-사과잼, 동물농장-우유 모두 구분한다.
화폐	19	유아는 놀잇감과 화폐를 구별한다.	무응답 구별하지 못한다. -네	-아니오	이유를 말한다. -가짜 돈으로 물건을 살 수 없어요. -이 돈으로 물건을 살 수 있고, 이 돈으로는 살 수 없어요.
	20	유아는 화폐에 각각 다른 가치가 있다는 것을 인식한다.	무응답 인식하지 못한다.	두 문항 중 한 문항을 맞게 응답한다. -500원	두 문항을 모두 맞게 응답한다. - 500원/ 500원
	21	유아는 화폐가치가 물건에 따라 달라진다는 것을 인식한다.	무응답 인식하지 못한다.	-핸드론	상품의 기능을 언급한다. -여러 가지 기능이 있으니까요. -연필보다 더 복잡하니까요.
	22	유아는 미래를 위해 돈을 저축할 수 있다는 것을 인식한다.	무응답 인식하지 못한다.	-돈을 모아요. -저축, 저금을 해요.	-저금통장이요. -은행이요.
직업과 일	23	유아는 지역사회(병원, 우체국, 경찰서, 소방서)에 다양한 일을 하는 사람이 있다는 것을 인식한다.	무응답 인식하지 못한다.	3가지 이하 정답을 말한다.	4가지 모두 정답을 말한다.
	24	유아는 각각의 직업에 종사하는 사람들에게 필요한 물건이 있다는 것을 안다.	무응답 인식하지 못한다.	우체부-우체부 가방, 축구선수-축구공, 환경미화원-빗자루와 쓰레받기, 의사-청진기 한 가지 이상 세 가지 이하를 안다.	우체부-우체부 가방, 축구선수-축구공, 환경미화원-빗자루와 쓰레받이, 의사-청진기 네 가지 모두 안다.

dCollection @ sungshin

경제 개념 구성요인	문항	채 점 기 준	점 수		
			0점	1점	2점
가격과 교환	25	유아는 모든 물건에는 적절한 가격이 있다는 것을 인식한다.	무응답 인식하지 못한다.	-우리가 돈을 주면 다른 사람이 돈을 돌려줘요. -내가 돈을 주고 돈을 돌려받는 거예요.	-300원을 남겨줘야 해요. -사과가 200원이면 500원짜리니까 300원 남겨줘요. -준 돈이 물건의 값보다 더 많기 때문에 주인이 돈을 거슬러 준다.
	26	유아는 자신이 가지고 있는 물건과 다른 사람이 가지고 있는 물건을 직접 바꾸는 것이 물물교환이라는 것을 인식한다.	무응답 인식하지 못한다.	-서로 바꾸어야해요. -서로 나누어야해요.	물물교환의 타당한 이유를 말한다. -서로 스케치북과 연필이 두 개니까 바꾸어요.
	27	유아는 공정한 교환을 위해서는 돈이 필요하다는 것을 인식한다.	무응답 인식하지 못한다.	-돈을 주고 사야해요.	돈이 왜 필요한지 말한다. -서로 가격이 맞지 않으니까 돈을 주고 사야 해요.
시장	28	유아는 시장에서 상품이나 서비스를 사고 판다는 것을 인식한다.	무응답 인식하지 못한다.	채소가게, 과일가게/ 미장원 구분한다.	물건과 서비스를 제공하는 곳을 인식한다.
	29	유아는 물건이나 서비스를 사고 파는 사람이 시장에 있다는 것을 인식한다.	무응답 인식하지 못한다.	경찰관, 간호사가 하는 일을 한 가지 설명한다.	경찰관·간호사가 하는 일을 두 가지 이상 설명한다.
	30	유아는 시장에서 가격이 결정된다는 것을 인식한다.	무응답 인식하지 못한다.	가격을 내린다.	-빵값이 비싸니까 내려야 해요. -손님이 없으니까 가격을 내려야 해요. -빵이 상해서 버려야 하니까 가격을 내려야 해요. -다른 가게에서 빵 가격을 내렸으니까 내려야 해요. -빵이 안 팔리니까 가격을 내려야 해요. -경쟁에서 이기려면 가격을 내려야 해요.
	31	유아는 시장에서 똑같은 물건이나 비슷한 물건을 파는 사람이 많이 있다면, 경쟁이 이루어진다는 것을 인식한다.	무응답 인식하지 못한다.	가격을 내린다.	-상품을 더 좋게 만들어야 해요. -친절하게 해 주어야 해요. -텔레비전에 광고를 해야 해요. -전단지를 만들어야 해요. -포스터를 만들어야 해요.

dCollection @ sungshin

<부록 1-4 > 경제기본개념 검사지

검사일자: , , 성별: 남, 여 이름:

경제 개념	문항	유아의 응답	점수		
			0점	1점	2점
선택과 희소성, 기회비용	1	네( ) 아니오( ) 무응답( ) 장난감( ), 과자( )			
	2	이유:			
	3	장난감( ) 과자( ) 무응답( ) 이유:			
	4	네( ) 아니오( ) 무응답( ) 응답:			
	5	아이스크림( ) 우유( ) 이유:			
	6	네( ) 아니오( ) 이유:			
소비	7	셀수있음-100원( ) 500원( ) 1,00원( )			
	8	10원( ) 100원( ) 500원( ) 1,00원( ) 이유:			
	9	필통 500원( ) 놀이용 반지 200원( ) 지우개 100원( ) 연필 100원( ) 장난감 트럭 500원( ) 돈의 액수를 모두 정확히 말함( )			
	10	지우개( ) 가위( ) 풀( )			
	11	100원( )개 500원( )개			
	12	산다( ) 사지 않는다( ) 무응답( ) 이유:			
	13	희망 장난감 가게( ) 기쁨 장난감 가게( ) 행복 장난감 가게( ) 이유:			
	14	응답:			

dCollection @ sungshin

경제 개념	문항	유아의 응답	점수		
			0점	1점	2점
상품과 서비스	15	목수( ) 소방관( ) 구두만드는 사람( ) 간호사( )			
	16	목수( ) 소방관( ) 구두만드는 사람( ) 간호사( )			
	17	요리사-컴퓨터( ) 목수-집( ) 어부-물고기( ) 농부-자동차( )			
	18	논-밥( ) 과수원-사과쨈( ) 동물농장-우유( )			
화폐	19	실제화폐( ) 놀이용 화폐( ) 네( ) 아니오( ) 이유:			
	20	① 100원 1개 500원 1개( ) ② 500원 1,개 100원 1개, 50원 2개, 10원 3개( )			
	21	핸드폰( ) 연필( ) 무응답( ) 이유:			
	22	모은다. 저금( ) / 돼지저금통, 은행( ) 다른응답:			
직업과 일	23	병원-의사( ) 우체국-우체부( ) 경찰서-경찰관( ) 소방서-소방관( )			
	24	우체부-우체부 가방( ) 축구선수-축구공( ) 환경미화원-빗자루와 쓰레받이( ) 의사-청진기( )			

dCollection @ sungshin

경제 개념	문항	유아의 응답	점수		
			0점	1점	2점
가격과 교환	25	돈을 남겨준다( ) 300원을 거슬러 준다( ) 다른응답: 무응답( )			
	26	스케치북과 색연필을 바꾼다( ) 무응답( ) 서로 나눈다( ) 다른응답: 이유:			
	27	응답:			
시장	28	과일가게 미장원 채소가게			
	29	경찰관 ①( ) ②( ) 간호사 ①( ) ②( )			
	30	비싸게 판다( ) 싸게 판다( ) 무응답( )			
	31	가격을 내린다( ) 무응답( ) 응답:			

dCollection @ sungshin

<부록 2> 정서지능 질문지

● 유아에 관한 사항

_____반 유아이름_____

● 응답에 관한 안내

선생님께서 평소 대상 아동을 관찰한 결과, 가장 적합하다고 생각되는 곳에 √로 표시해 주십시오.

문 항	전혀 아니다	거의 아니다	보통이다	거의 그렇다	아주 그렇다
1. 어떤 만족스러운 일을 해냈을 때 자랑스러워 하거나 기뻐한다.					
2. 게임에서 졌을 때, 화내지 않고 결과를 수용한다.					
3. 다른 사람의 표정을 보고 그 사람의 기분 상태를 잘 안다.					
4. 친한 친구를 만났을 때 반갑게 인사를 잘 한다.					
5. 걱정스러울 때 그 감정을 잘 표현한다.					
6. 게임이나 어떤 활동을 할 때 자기를 제일 먼저 시켜주지 않아도 수용할 수 있다.					
7. 상대방의 말을 듣고 사람의 기분상태를 잘 안다.					
8. 친하게 지내고 싶은 아이에게 친밀감 있게 접근한다.					
9. 심심할 때 그 감정을 잘 표현한다.					
10. 자기순서가 될 때까지 참고 기다린다.					
11. 친구가 넘어져서 다쳤을 때 안타까워한다.					
12. 다른 친구를 자기가 하고 있는 놀이에 참여시킬 줄 안다.					
13.즐거울 때 그 감정을 잘 표현한다.					

dCollection @ sungshin

문 항	전혀 아니다	거의 아니다	보통이다	거의 그렇다	아주 그렇다
14. 놀이에서 따돌림 당하여 혼자 놀게 되더라도 화내지 않는다.					
15. 친구가 다른 아이에게 놀이감을 빼앗겼을 때 속상해 한다.					
16.밖에서 선생님을 만났을 때 반갑게 인사를 잘 한다.					
17. 부끄러울 때 그 감정을 잘 표현한다.					
18. 친구들이 별명을 부르거나 놀리더라도 화를 내지 않는다.					
19. 애를 쓰고 있는 친구를 보면 안타까워한다.					
20. 친구에게 도움을 받았을 때 고마움을 표현할 줄 안다.					
21. 흥분하고 있을 때 그 감정을 잘 표현한다.					
22. 화가 났을 때 참을 줄 안다.					
23. 어떤 아이가 울고 있을 때 측은한 마음을 갖는다.					
24. 선생님이 화가 나있을 때 자신의 행동을 조심할 줄 안다.					
25. 자신의 감정이나 행동의 이유를 잘 설명한다.					
26. 하던 일이 잘 안되거나 실패해도 짜증이나 신경질을 내지 않는다.					
27. 친구가 아플 때 걱정을 해 준다.					
28. 친한 친구가 슬퍼하고 있을 때 위로할 줄 안다.					
29. 친구들과 게임을 할 때 자기가 지고 있는 상황이라도 규칙을 잘 지킨다.					
30. 자신이 잘못한 행동을 선생님이 지적했을 때, 이를 잘 받아들인다.					
31. 실수한 친구를 도와서 실수한 상황을 빨리 모면하게 해준다(예: 우유를 엎질렀을 때 휴지로 닦아준다.)					

dCollection @ sungshin

<부록3> 활동1. 동화듣기

<table>
<tr><td colspan="2">체험활동</td><td>잠사박물관</td><td>경제관련개념</td><td>직업과 일, 상품과 서비스</td></tr>
<tr><td colspan="2">활동명</td><td>펠레의 새옷</td><td>정서관련개념</td><td>자기조절, 타인조절/ 대인관계</td></tr>
<tr><td colspan="2">활동목표</td><td colspan="3">*물건의 생산 과정을 이해한다.
*지역사회의 다양한 직업에 관심을 갖고 소중함을 알 수 있다.
*다른 사람과 도움을 주고받으며 서로 협력해야 할 일을 알 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">활동
준비물</td><td colspan="3"><펠레의 새옷>동화책, 활동지</td></tr>
<tr><td colspan="5">활 동 과 정</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>동화듣기</td><td colspan="3">-반원형으로 둘러앉은 후 유아에게 친숙한 손유희를 통해 주의집중 시킨다.
-동화<펠레의 새옷>을 들려준다.
-다시 한번 동화의 그림을 보여 주며 유아들과 장면을 회상하는 시간을 갖는다.</td></tr>
<tr><td>전개</td><td>토의하기</td><td colspan="3">-경제관련 개념을 중심으로 동화내용을 회상하고 이해하기 위한 질문을 한다.
· 깎은 털로 옷이 만들어 지기까지는 사람들이 무엇을 했니?
· 펠레가 옷을 얻기 위해 대신 해준 일들은 무엇이니?
-교사는 유아들의 대답내용을 정리하여 동화의 줄거리를 다시 한번 되짚어 준다.
-동화의 내용을 회상한 후 소그룹 형태로 앉아 옷감이 만들어지기까지의 과정을 활동지에 그림으로 작성해 본다.</td></tr>
<tr><td>마무리</td><td>평가하기</td><td colspan="3">-동화에서 제시하고 있는 경제개념을 다시 한번 유아들과 이야기한 후 상품을 얻을 수 있는 다양한 방법에 대해서도 토의해본다.
· 펠레가 일을 대신해주지 않고 (직접 털 깎기 등) 옷을 얻으려면 어떻게 해야 할까?
· 펠레가 옷을 사려면 어떻게 해야 할까?</td></tr>
</table>

dCollection @ sungshin

활동 2. 현장학습- 잠사박물관

<table>
<tr><td colspan="2">체험활동</td><td>잠사박물관</td><td>경제관련개념</td><td>상품과 서비스</td></tr>
<tr><td colspan="2">활동명</td><td>잠사박물관 견학</td><td>정서관련개념</td><td>자기조절/ 타인조절· 대인관계</td></tr>
<tr><td colspan="2">활동목표</td><td colspan="3">*잠사박물관을 둘러보고 실이 만들어지는 과정을 알 수 있다.
*누에에서 생활 속에서 사용하는 여러 물건들을 얻을 수 있음을 안다.
*누에를 관찰 해보고 누에의 일생을 알 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">활동
준비물</td><td colspan="3">포대자루(누에 분양, 뽕잎담기), 사진기</td></tr>
<tr><td colspan="5">활 동 과 정</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>회상하기</td><td colspan="3">-<펠레의 새옷>동화를 회상하며 옷감을 만들 수 있는 동물들에 대해 이야기 나눈다.
· 옷감을 줄 수 있는 동물에는 또 무엇이 있을까?
· 누에가 무엇일까?
- 공공장소에서 지켜야할 약속을 알아본다.</td></tr>
<tr><td>전개</td><td>체험활동</td><td colspan="3">-잠사박물관을 방문하여 둘러보고 누에에서 실이 만들어지는 과정을 알아본다.
-누에의 일생과 누에의 쓰임에 대해 알아본다.
· 누에는 어떤 모습으로 변할까?
· 누에에게서 우리 생활 속에 어떤 물건들을 얻을 수 있을까?
-궁금한 점은 박물관직원에게 물어보는 시간을 갖는다.
· 누에는 무얼 먹나요?
· 누에는 먹이를 얼마나 먹나요?
-누에 농장에 들어가 누에를 직접 관찰하고 누에를 분양받는다.
-누에 먹이인 뽕잎을 이용해 게임을 한다.
<뽕 잎 따 기>
-두 팀으로 나누어 신호음에 맞춰 준비된 자루에 뽕잎을 따서 담는다.
-잎을 딸 때는 가지를 부러뜨리지 않기 위해 잎만 따서 담고 다시 한번 신호음이 울리면 멈춘다.
-더 많은 잎을 담은 팀이 이긴다.</td></tr>
<tr><td>마무리</td><td>평가하기</td><td colspan="3">-잠사박물관을 다녀온 후 누에가 주는 고마움에 대해 이야기 나누고 경제개념을 중심으로 유아들과 평가한다.
· 우리에게 도움을 주는 동물들에는 또 어떤 것들이 있을까?</td></tr>
</table>

dCollection @ sungshin

활동 3. 새노래

생활주제	잠사박물관	경제관련개념	상품과 서비스
활동명	무엇을 주련	정서관련개념	자기인식· 표현
활동목표	*동물들이 어떤 부산물을 생산하는지 관심을 갖는다. *생활 속에서 사용하는 여러 물건들이 동물들에서 얻을 수 있는 것임을 안다. *자신의 생각을 나타내고 다른 친구의 생각을 들어보는 기회를 갖는다.		
활동 준비물	노래판, 그림카드 16장		
활 동 과 정			
도입	회상하기	-반원형으로 둘러앉은 후 잠사박물관 체험활동을 떠올리며 그림카드를 이용해 동물들의 부산물 짝을 맞춰본다. ①양, 누에-옷감 ②오리-오리털이불 ③벌-꿀 ④소-우유,치즈,가죽 ⑤돼지-햄,고기 ⑥닭-계란,닭고기 ⑦말-갓, 가죽 ⑧물고기-참치캔	
전개	새노래	-노래판을 보여주고 유아에게 노래를 들려준다. · 유아에게 멜로디를 들려주고 한음으로 불러본다. · 유아와 다함께 노래를 불러본다. · 교사와 유아가 나누어 질문하는 부분과 대답하는 부분을 바꿔가며 부른다. -그림카드를 보여주며 동물과 관련된 부산물을 가지고 노랫말을 바꾸어 불러본다.	
마무리	평가하기	-동물과 관련된 부산물을 다시 한번 유아들과 이야기한 후 새노래에서 제시하고 있는 경제개념을 중심으로 유아들과 평가한다. · 이렇게 동물들에게서 얻어지는 고마운 것들은 어디에서 구 할 수 있을까? · 우리가 구입하기 위해 할 수 있는 것은 무엇일까?	

dCollection @ sungshin

활동 4. 동화듣기

<table>
<tr><td colspan="2">체험활동</td><td>은 행</td><td>경제관련개념</td><td>화폐와 소비 / 가격과 교환</td></tr>
<tr><td colspan="2">활동명</td><td>회폐가
생긴 이유</td><td>정서관련개념</td><td>자기인식· 표현</td></tr>
<tr><td colspan="2">활동목표</td><td colspan="3">*돈과 은행이 생겨난 이유를 이해 할 수 있다.
*화폐의 변천과정을 이해 할 수 있다.
*돈은 물건과의 교환기능이 있음을 안다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">활동
준비물</td><td colspan="3">“돈과 은행이 이렇게 해서 생각났어요” 이야기 자료, 그림자료(화폐의 변천과정), 활동지</td></tr>
<tr><td colspan="5">활 동 과 정</td></tr>
<tr><td>도
입</td><td>동
화
듣
기</td><td colspan="3">- 화폐가 어떻게 생기게 되었는지에 대해서 이야기 나눈다.
· 화폐를 사용하기 전에는 어떻게 물건을 샀을까?
-<돈과 은행이 이렇게 해서 생각났어요>를 들려준다.
-다시 한번 그림을 보여 주며 유아들과 장면을 회상하는 시간을 갖는다.</td></tr>
<tr><td>전
개</td><td>토
의
하
기</td><td colspan="3">-경제관련 개념을 중심으로 동화내용을 회상하고 이해하기 위한 질문을 한다.
· 왜 화폐가 생기게 되었니?
· 화폐가 생겨나기 이전에는 어떤 방법으로 필요한것을 얻을 수 있었니?
-교사는 그림자료를 활용해 유아들의 대답내용을 정리하여 동화의 줄거리를 다시 한번 되짚어 준다.
(물물교환-물품화폐-금속화폐-지폐-전자화폐)
-동화의 내용을 회상한 후 소그룹 형태로 앉아 화폐의 변천과정 활동지를 작성해 본다.</td></tr>
<tr><td>마
무
리</td><td>평
가
하
기</td><td colspan="3">-그림자료를 보며 경제개념 중 화폐를 중심으로 유아들과 평가한다.
· 지금 우리가 사용하는 화폐는 어떻게 생겼을까?
· 화폐의 단위는 어떻게 부를까?</td></tr>
</table>

dCollection @ sungshin

활동 5. 현장학습- 한국은행

체험활동	은 행	경제관련개념	화폐 / 직업과 일
활동명	한국은행견학	정서관련개념	자기조절/ 타인조절· 대인관계
활동목표	*한국은행을 둘러보고 우리동네 은행과 차이를 알 수 있다. *화폐가 변해온 과정과 다른나라 화폐들과 다른 점을 구별 할 수 있다. *화폐에 위조방지 장치가 있음을 알 수 있다. *화폐의 소중함을 알고 바르게 사용하는 방법을 안다.		
활동 준비물	사진기, 활동지		
활 동 과 정			
도입	이야기나누기	-한국은행에 대해 이야기 나눈다. · 한국은행은 뭐하는 곳일까? · 동네 은행과 한국은행이 다른 점이 무엇일까? - 공공장소에서 지켜야할 약속을 알아본다.	
전개	체험활동	-한국은행을 방문하여 둘러보고 한국은행의 역할을 알아본다. -한국은행에 마련된 화폐박물관을 관람해 본다. · 화폐는 어떻게 만들어 질까? · 예전에 사용한 화폐는 어떻게 생겼을까? · 다른나라 화폐는 어떻게 생겼을까? -궁금한 점은 한국은행직원에게 물어보는 시간을 갖는다. · 기념주화가 뭔가요? · 가짜 돈을 어떻게 알 수 있나요? · 한국은행에서도 저금할 수 있나요? · 돈이 찢어지면 새 돈으로 바꿔주나요?	
마무리	평가하기	-한국은행견학을 다녀온 후 한국은행에서 하는 일과 화폐박물관을 관람한 것에 대해 회상해 본다. -소그룹 형태로 앉아 한국은행 견학 후 가장 기억에 남는 장면을 그려본다. -완성된 활동지를 보며 경제개념을 중심으로 유아들과 평가한다. · 우리가 사용하는 화폐를 오랫동안 깨끗하게 사용하려면 어떻게 해야할까?	

dCollection @ sungshin

활동 6. 조형활동

<table>
<tr><td>체험활동</td><td>은 행</td><td>경제관련개념</td><td>화폐와 소비</td></tr>
<tr><td>활동명</td><td>생김새가 달라요</td><td>정서관련개념</td><td>자기인식·조절/ 타인조절·대인관계</td></tr>
<tr><td>활동목표</td><td colspan="3">*화폐의 생김새와 단위가 다름을 구별할 수 있다.
*자신의 생각을 나타내고 다른 친구의 생각을 들어보는 기회를 갖는다.
*친구와 서로 협동하는 마음을 갖는다.</td></tr>
<tr><td>활동
준비물</td><td colspan="3">실물자료(지폐), 그림자료(확대한 지폐사진), 싸인펜, 색연필, 4절색지 4장</td></tr>
<tr><td colspan="4">활 동 과 정</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>토의하기</td><td colspan="2">-그림자료를 보며 지폐의 생김새를 살펴보고 이야기 나눈다.
· 지폐속에 그려진 그림과 인물은 누구일까?
· 지폐속에 숨어있는 그림에는 무엇이 있을까?
· 왜 그림을 숨겨 놓았을까?
-단위에 따라 지폐의 차이점이 무엇이 있는지 알아본다.
· 지폐마다 왜 색이 다를까? 또 다른점은 무엇이 있을까?
· 어떤 단위의 지폐가 가장 많은 돈일까?</td></tr>
<tr><td>전개</td><td>모둠활동</td><td colspan="2">-지폐를 관찰한 후 모둠을 나누어 모둠별로 그려넣고 싶은 것을 토의한다.
· 지폐속에 어떤 것들이 그려져 있었니?
· 너희가 그려 넣고 싶은 것은 무엇이 있니?
· 숨은 그림에는 무엇을 넣고 싶니?
-토의한 내용을 정리하여 모둠별로 우리들만의 지폐를 만들어 본다.
-완성한 지폐를 다른 친구들 앞에서 소개해 본다.</td></tr>
<tr><td>마무리</td><td>평가하기</td><td colspan="2">-다시한번 그림자료를 보며 경제개념 중 화폐를 중심으로 유아들과 평가한다.
· 다른 나라 화폐의 생김새와 단위는 어떻게 다를까?</td></tr>
</table>

dCollection @ sungshin

활동 7. 현장학습- 은행

체험활동	은 행	경제관련개념	화폐 / 직업과 일
활동명	은행에서 하는일	정서관련개념	자기조절/ 타인조절· 대인관계
활동목표	*은행을 둘러보고 은행이 하는 일을 알 수 있다. *통장에 돈을 입금해 봄으로써 저금하는 과정을 알 수 있다. *지역사회의 다양한 직업에 관심을 갖고 소중함을 알 수 있다.		
활동 준비물	입금활동에 필요한 것(통장,도장,돈), 사진기, 활동지		
활 동 과 정			
도입	회상하기	- 은행에 가본 경험을 회상하며 은행에 대해서 이야기 나눈다. · 은행에 가본적 있니? · 은행은 왜 있는 것일까? 은행은 어떤 곳일까? · 은행에 갈 때 필요한 것은 무엇이 있을까? - 공공장소에서 지켜야할 약속을 알아본다.	
전개	체험활동	-우리동네 은행을 방문하여 둘러보고 은행의 역할을 알아본다. -직접 통장과 돈을 가지고 저금을 해본다. -궁금한 점은 은행직원에게 물어보는 시간을 갖는다. · 사람이 없는 기계에서는 어떻게 돈을 찾나요? · 저금한 돈은 어디에서 어떻게 보관하나요? · 왜 천장에 카메라가 있나요?	
마무리	평가하기	-은행견학을 다녀온 후 은행의 하는 일과 필요성에 대해 회상해 본다. -소그룹 형태로 앉아 은행 견학 후 가장 기억에 남는 장면을 그려 본다. -완성된 활동지를 보며 경제개념을 중심으로 유아들과 평가한다. · 용돈을 모으기 위한 방법으로 어떤 방법들이 있을까? · 저축을 하면 어떤 점이 좋을까?	

dCollection @ sungshin

활동8. 무언극

체험활동	은 행	경제관련개념	화폐 / 소비
활동명	꼬깃꼬깃 종이돈	정서관련개념	자기인식·표현/ 타인조절· 대인관계
활동목표	*돈을 소중히 다루고 잘 관리하는 방법에 대해 안다. *자신의 생각을 나타내고 다른 친구와 서로 협동하는 마음을 갖는다.		
활동 준비물	동화자료(창작동화「꼬깃꼬깃 종이돈」), 모형 종이돈, 방석, 커다란 천, 배경음악(호두까기 인형 중 꽃의 왈츠-차이코프스키), 카세트, 소품(화분,나무블럭)		
활 동 과 정			
도입	동화듣기	-「꼬깃꼬깃 종이돈」동화를 듣고 이야기를 나눈다. · 종이돈한테 무슨일이 있었니? · 종이돈이 좋아하는 곳은 어디였니? -동화속에 나오는 종이돈의 모습을 상상해 본다. · 만약 내가 종이돈이라면 기분이 어떨까? · 주머니 속의 종이돈은 어떤 모습이 되었을까? · 종이돈은 어떤 모습으로 바람에 날아갈까?	
전개	연극하기	-준비한 소품들을 소개하고 무대를 어떻게 꾸밀지 토의한다. -역할을 정하고 역할에 맡는 소품을 활용한다. -교사의 해설을 들으면서 종이돈의 모습을 무언극으로 표현한다. · 구겨진 종이돈은 어떤 모습일까? · 바람에 날리는 종이돈의 모습을 어떻게 몸으로 표현해 볼까? -새로운 상황을 제시하여 이야기를 꾸민다. · 종이돈을 아무도 줍지 않았다면 무슨 일이 생겼을까? · 주머니속 돈이 동전이었다면 어떤 일이 벌어졌을까? · 동전이 주머니에서 굴러 나왔다면 어디로 굴러 갈수 있을까?	
마무리	평가하기	-종이돈이 되어 본 느낌에 대해 이야기 나누고 경제개념 중 화폐를 중심으로 유아들과 평가한다. · 내가 만약 종이돈이었다면 어떨 때 마음이 상할까? · 종이돈(동전)을 왜 잘 보관해야 할까? · 종이돈(동전)을 어떻게 보관하는 것이 좋을까?	

dCollection @ sungshin

활동 9. 조형활동

체험활동	은 행	경제관련개념	화폐 / 기회비용
활동명	저금 만들기	정서관련개념	자기인식·표현
활동목표	*용돈의 쓰임(저축,소비,기부)에 대해 이해할 수 있다. *저축의 중요성을 안다. *돈과 노동과의 관계를 안다. *자신의 생각을 다른 친구 앞에서 표현할 수 있다.		
활동 준비물	그림자료(저축,소비,기부),폐품통, 한지조각, 목공풀		
활 동 과 정			
도입	토의하기	-용돈에 받아본 경험에 대해 유아들과 이야기 나눈다. · 용돈을 받아본 적이 있니? · 언제 , 누구에게, 왜 돈을 받았니? · 그 돈을 어떻게 사용했니? -그림자료를 보며 용돈의 쓰임(저축,소비,기부)에 대해 알아본다. · 우리가 받은 용돈을 어떻게 사용할 수 있을까?	
전개	조형활동	-준비한 재료를 소개하고 어떻게 만들지 토의한다. -만들면서 주의해야 할 점을 이야기 나누고 준비된 재료로 저금통을 꾸며 본다. -모둠별로 완성한 저금통을 모둠별로 다른 친구들 앞에서 소개해 본다.	
마무리	평가하기	-다시한번 그림자료를 보며 경제개념 중심으로 유아들과 평가한다. · 어떤 일을 했을 때 저금을 하면 좋을까? · 우리가 만든 저금통에 모아진 돈은 어떻게 사용하면 좋을까?	

dCollection @ sungshin

활동 10. 동시짓기

<table>
<tr><td>체험활동</td><td>마트</td><td>경제관련개념</td><td>직업과 일/ 상품과 서비스</td></tr>
<tr><td>활동명</td><td>구멍가게</td><td>정서관련개념</td><td>자기인식·표현/ 타인조절· 대인관계</td></tr>
<tr><td>활동목표</td><td colspan="3">*다양한 종류의 가게에 대해 관심을 갖는다.
*자신의 생각을 나타내고 다른 친구의 생각을 존중하는 태도를 갖는다.</td></tr>
<tr><td>활동준비물</td><td colspan="3">「구멍가게」동시자료, 색지, 싸인펜,</td></tr>
<tr><td colspan="4">활 동 과 정</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>동시듣기</td><td colspan="2">-마트에 가본 경험을 회상하며 다양한 종류의 가게에 대해 이야기 나눈다.
-「구멍가게」동시를 들려준다.

구멍가게
골목 모퉁이 구멍가게 바뻐요, 바뻐요.
저녁때면 주인아저씨 방글방글
두부 한 모에 양파도 한 개
콩나물 배추 파도 한 단
초콜릿 한 개에 과자도 한 봉
아이들도 엄마도 같이 손님

- 동시를 들은 후 동시 내용에 대해 이야기 나눈다.
· 왜 ‘구멍가게’라고 했을까?
· 주인아저씨가 웃는 이유는 무엇이었을까?</td></tr>
<tr><td>전개</td><td>모둠활동</td><td colspan="2">-모둠별로 원하는 가게를 정하고 가게이름에 맞추어 동시를 지어본다.
· 너희가 정한 가게에서 파는 물건은 뭐가 있을까?
· 물건을 더 많이 팔기 위해서 주인아저씨가 어떻게 하면 좋을까?
-완성된 동시를 다른 모둠친구들 앞에서 소개해 본다.
-완성된 동시를 다함께 읊는다.</td></tr>
<tr><td>마무리</td><td>평가하기</td><td colspan="2">-동시를 만들어 본 느낌에 대해 이야기 나누고 경제개념 중심으로 유아들과 평가한다.
· 친구들과 함께 동시를 지을 때 어려운 점은 무엇이었니?
· 사람들이 물건을 좀 더 많이 사도록 하려면 어떤 방법이 있을까?</td></tr>
</table>

dCollection @ sungshin

활동 11. 게임하기

<table>
<tr><td colspan="2">체험활동</td><td>마 트</td><td>경제관련개념</td><td>희소성과 선택, 기회비용</td></tr>
<tr><td colspan="2">활동명</td><td>장보기 게임</td><td>정서관련개념</td><td>자기조절, 타인조절/ 대인관계</td></tr>
<tr><td colspan="2">활동목표</td><td colspan="3">*필요한 물건을 계획해서 구매 할 수 있다.
*게임의 규칙을 이해하고 적용할 수 있다.
*다른 사람과의 규칙을 잘 지킬 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">활동
준비물</td><td colspan="3">장바구니2, 장보기목록표, 장보기물품들, 신호도구, 반환점2</td></tr>
<tr><td colspan="5">활 동 과 정</td></tr>
<tr><td>도
입</td><td>게임
준비</td><td colspan="3">-장보기전에 필요한 준비물에 대해서 이야기 나눈다.
・장보기 전에 필요한 것에는 무엇이 있을까?
-게임 자료를 소개한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">전
개</td><td>게
임
실
시</td><td colspan="3">-게임 자료를 살펴보며 게임방법에 대해 의견을 나눈다.
·이것들을 이용해 어떻게 게임을 해볼 수 있을까?
-목표지점에 게임자료와 반환점과 위치를 정하고 배치한다.
-팀을 나누어 팀이름을 정한다.
-게임의 규칙을 정하고 원하는 유아가 나와 게임방법에 따라 시범게임을 해본다.
・도중에 물건을 흘리면 어떻게 하기로 할까?
・장바구니에 담지 않고 손에 들고 오면 어떻게 할까?
・목록표에 적힌 물건이 아닌것을 담아왔으면 어떻게 할까?
・즐겁게 게임을 하기위해 어떤 약속들을 하면 좋을까?
-교사의 신호음에 맞춰 게임을 진행한다.
< 게 임 방 법 >
-출반선에서 각 팀 유아 두명씩 짝을 지어 교사가 건내주는 목록표를 받아 장바구니를 함께 들고 신호에 맞춰 목표지점까지 달려간다.
-목표지점에 있는 물건중 목록표에 적힌 물건을 장바구니에 잘 담아 반환점을 돌아 먼저 도착하면 이긴다.
・먼저 들어오는 것도 중요하지만 물건을 장바구니에 정확하게 담아 오도록 격려한다.</td></tr>
<tr><td>결
과
판
정</td><td colspan="3">-게임실시 후 점수결과를 판정한다.
・어느 팀이 더 점수가 많니?
・장바구니에 담아온 물건은 정확히 담아왔니?
・규칙을 잘 지켜서 게임을 했니?
・함께 게임을 한 친구들에게 서로 어떻게 격려해 줄 수 있을까?</td></tr>
<tr><td>마
무
리</td><td>평가
및
정리</td><td colspan="3">-게임 중에 있었던 일에 대해 이야기 나누고 경제개념을 중심으로 유아들과 평가한다.
・꼭 필요한 물건을 사기 위해서는 어떻게 해야 할까?</td></tr>
</table>

dCollection @ sungshin

활동 12. 토의하기

체험활동	잠사박물관	경제관련개념	상품과 서비스
활동명	장보기계획	정서관련개념	자기조절/ 타인조절· 대인관계
활동목표	*물건 구매시 합리적으로 지출하는 방법에 관심을 가진다. *필요한 물건을 계획하여 구매하는 것이 올바른 소비생활임을 안다. *자신의 생각을 나타내고 다른 친구의 생각을 들어보는 기회를 갖는다.		
활동 준비물	전지, 싸인펜, 융판, 그림자료(농장, 논, 과수원, 공장, 마트)		
활 동 과 정			
도입	회상하기	-마트에 가본 경험을 이야기 해보고 다음 요리활동에 필요한 재료들에 대해 이야기 나눈다. · 샌드위치를 만들기 위해 무엇이 필요할까? · 필요한 재료들은 어디에서 어떻게 만들어지는 것일까?	
전개	토의하기	-다음 요리활동을 위해 필요한 장보기 목록을 전지에 함께 적어 표로 만들어 본다. ·요리활동에 필요한 물건 중 꼭 사야 할 물건에는 무엇이 있을까? ·장보기 목록을 왜 만드는 것일까? -물건을 구입할 때 주의해야 할 점(가격, 유통기한 등)을 알아본다. · 물건을 구입할 때 어떤 것을 사야 할까? · 물건을 고를 때 주의해야 하는 점이 무엇이 있을까? · 유통기한은 왜 확인해야 하는 것 일까? -물건을 살 때 에 포장에 있는 기능들에 대해 알아본다. · 물건의 포장지에는 어떤 것들이 적혀 있을까? · 바코드는 왜 있는 걸까? -공공장소에서 지켜야할 약속을 알아본다.	
마무리	평가하기	-토의내용을 다시한번 이야기 나누고 경제개념을 중심으로 유아들과 평가한다. · 우리가 꼭 필요한 물건이 아닌데 계획하지 않고 갖고 싶은 물건을 이것 저것 사려고 하면 어떤 일이 생길까?	

dCollection @ sungshin

활동 13. 현장학습- 마트

<table>
<tr><td colspan="2">체험활동</td><td>마트</td><td>경제관련개념</td><td>화폐와 서비스/가격과교환/시장과소비</td></tr>
<tr><td colspan="2">활동명</td><td>마트견학</td><td>정서관련개념</td><td>자기조절/ 타인조절· 대인관계</td></tr>
<tr><td colspan="2">활동목표</td><td colspan="3">*필요한 물건을 구매 전에 계획할 수 있으며 올바른 구매태도를 알고 실천할 수 있다.
*물건을 직접 사 봄으로써 구매과정을 알 수 있다.
*우리가 사용하고 있는 물품은 여러 사람의 도움으로 만들어진 것임을 안다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">활동
준비물</td><td colspan="3">구매계획서, 돈, 장바구니, 활동지</td></tr>
<tr><td colspan="5">활 동 과 정</td></tr>
<tr><td>도
입</td><td>회
상
하
기</td><td colspan="3">-마트에 가본 경험을 회상하며 마트에 대해서 이야기 나눈다.
·마트 왜 있는 것일까?
·마트에 갈 때 필요한 것은 무엇이 있을까?
-요리활동에 필요한 재료들을 알아보고 종이에 기록한다.
·요리활동에 재료들은 얼만큼 사면 좋을까?
·왜 종이에 적어가는 걸까?
-마트 견학시 지켜야할 약속과 올바른 구매태도에 대해 이야기 나눈다.
·물건을 구매할 때 어떤 점을 잘 살펴봐야 할까?
·마트에서 지켜야할 약속은 무엇이 있을까?</td></tr>
<tr><td>전
개</td><td>체
험
활
동</td><td colspan="3">-마트를 방문하여 둘러보고 마트를 둘러보고 요리활동에 필요한 재료들을 직접 사본다.
-궁금한 점은 마트직원에게 물어보는 시간을 갖는다.
·채소를 보관하는 곳에서 왜 흰 연기가 나오나요?
·계산을 하고나면 왜 영수증을 주나요?
·시식코너는 왜 있나요?</td></tr>
<tr><td>마
무
리</td><td>평
가
하
기</td><td colspan="3">-마트견학을 다녀온 후 마트에서 본 것들과 구매과정을 회상해 본다.
-소그룹 형태로 앉아 마트 견학 후 가장 기억에 남는 장면을 그려본다.
-완성된 활동지를 보며 경제개념을 중심으로 유아들과 평가한다.
·마트에서 물건을 파는 방법 외에 어떤 방법으로 물건을 팔수 있을까?
·구매 계획을 세우지 않고 물건을 샀다면 어땠을까?</td></tr>
</table>

dCollection @ sungshin

활동14. 요리활동

체험활동	마트	경제관련개념	직업과 일/ 상품과 서비스
활동명	바나나 샌드위치	정서관련개념	자기조절
활동목표	*물건의 생산과 유통과정을 이해한다. *우리가 사용하고 있는 물품은 여러 사람의 도움으로 만들어진 것임을 안다.		
활동 준비물	요리순서도,빵칼,접시,식빵,바나나,땅콩잼		
활 동 과 정			
도입	회상하기	-마트에서 사온 재료들에 대해 이야기 나눈다. ·우리가 사온 물건들은 어떻게 마트까지 오는 걸까? -준비된 재료와 도구에 어떤 것들이 있는지 이야기 나눈다. ·요리활동에 필요한 재료와 도구에는 뭐가 있니? ·이것들을 가지고 어떻게 만들어볼 수 있을까?	
전개	요리활동	-소그룹으로 나누어 순서도를 보며 요리순서를 알아본다. -순서도에 맞춰 샌드위치를 만들어 본다. ①식빵에 잼을 바른다 ②바나나를 반으로 잘라 올려놓는다 ③빵을 돌돌말아 이쑤시개로 꼽아 자른다 ④개인접시에 옮겨 담은 후 음식을 먹는다. -재료와 도구를 정리하여 주변을 깨끗이 청소한다.	
마무리	평가하기	-완성된 요리를 맛본 후 경제개념을 중심으로 유아들과 평가한다. ·음식이 우리에게 오기까지 어떤 사람들이 도움을 줄까? ·우리가 음식을 먹을 때 어떤 마음을 가져야 할까?	

dCollection @ sungshin

활동15. 토의활동

<table>
<tr><td>체험활동</td><td>마트</td><td>경제관련개념</td><td>직업과 일/ 가격과 교환/ 소비/시장</td></tr>
<tr><td>활동명</td><td>시장놀이준비</td><td>정서관련개념</td><td>자기인식·표현/ 타인조절· 대인관계</td></tr>
<tr><td>활동목표</td><td colspan="3">*시장은 상품이나 서비스를 사고파는 곳임을 안다.
*돈은 소비의 도구로 사용되며 물건에는 적절한 가격이 있음을 안다.
*광고의 기능을 이해한다.
*친구와 의견을 나누고 협동하여 놀이에 필요한 것들을 만들어 볼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>활동
준비물</td><td colspan="3">시장 그림 자료, 마트 전단지, 색지, 싸인펜, 색연필,꾸미기 재료</td></tr>
<tr><td colspan="4">활 동 과 정</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>토의하기</td><td colspan="2">-시장 그림 자료를 보며 마트에서 물건을 사본 경험에 대해 이야기 나눈다.
· 시장에 어떤 가게들이 있었니?
· 시장놀이를 위해 어떤 것들이 필요할까?
-시장놀이에 필요한 소품과 역할을 정하고 물건의 가격을 정한다.
· 필요한 물건과 물건의 가격은 어떻게 정하면 좋을까?
· 돈은 무엇으로 하면 좋을까?
· 역할은 어떻게 정하면 좋을까?
- 마트 전단지를 보여주며 광고에 대해 이야기 나눈다.
· 광고가 무엇일까? 무엇이 적혀있니?
· 광고를 위한 방법에는 어떤 것들이 있을까?
· 우리가 광고를 만든다면 어떻게 만들 수 있을까?</td></tr>
<tr><td>전개</td><td>모둠활동</td><td colspan="2">-모둠별로 시장놀이를 알리기 위한 광고지와 초대장을 만든다.
· 어떤 글과 그림을 적으면 좋을까?
· 그밖에 또 무엇을 더 넣으면 좋을까?
-완성된 광고지와 초대장을 다른 모둠친구들 앞에서 소개해 본다.
-완성된 광고지와 초대장을 동생반과 선생님께 나누어 드린다.</td></tr>
<tr><td>마무리</td><td>평가하기</td><td colspan="2">-광고지와 초대장을 대해 이야기 나누고 시장놀이 준비에 대해 유아들과 평가한다.
· 팔리지 않고 남아있는 물건들은 어떻게 하면 좋을까?
· 물건을 먼저 다 판 친구들은 무얼 하면 좋을까?
· 시장놀이 후에 번 돈은 어떻게 할까?</td></tr>
</table>

dCollection @ sungshin

활동16. 현장학습- 시장놀이

체험활동	마트	경제관련개념	직업과 일/ 가격과 교환/ 소비/시장
활동명	시장놀이	정서관련개념	자기인식·표현/ 타인조절· 대인관계
활동목표	*시장은 상품이나 서비스를 사고파는 곳임을 안다. *돈은 소비의 도구로 사용되며 모든 물건에는 적절한 가격이 있음을 안다. *물건을 사고 팔 때, 소비자와 상인이 어떤 행동과 태도를 가져야 하는지 안다. *친구와 협동하는 마음을 가지며 친구의 의견을 존중하며 활동에 참여한다.		
활동 준비물	시장놀이 세트, 광고지, 장바구니, 과일(자두,토마토,참외),채소(고추,오이,배추,파,양파감자,콩나물),문구류(색종이,연필),분식(우유,떡볶이),과자		
활 동 과 정			
도입	시장놀이 준비	-친구들과 함께 정한 역할을 다시 한번 확인하고 준비된 물건을 자신의 가게에 정리하고 홍보를 위해 원하는 위치에 포스터를 붙인다.	
전개	체험활동	-자신이 맡은 역할의 가게에 가서 준비된 물건들을 홍보하고 팔아본다. · 채소가게,과일가게,분식점,과자가게,문구점 -연령별로 시장을 방문하여 물건을 사고 파는 활동을 해본다. · 물건소개→물건 값 알려주기→돈 받기→거스름돈 주기→물건 건내주기 -남은 물건은 돈이 부족하거나 물건이 필요한 친구들에게 싸게 팔아본다. -시장놀이 중간 중간 물건을 정리해 물건을 사기 좋게 진열한다. -동생반의 시장놀이 활동이 끝나고 나면 모둠을 나누어 물건을 사는 역할도 해본다.	
마무리	평가하기	-시장놀이를 마치고 시장놀이활동에 대해 유아들과 평가한다. · 시장놀이를 하면서 어려운 점이 있었니? · 좋았던 점과 아쉬웠던 점은 뭐가 있을까?	

dCollection @ sungshin

활동17. 현장학습- 기부기관

체험활동	기부기관	경제관련개념	선택과 기회비용
활동명	기부기관 방문	정서관련개념	자기인식· 표현/ 타인조절대인관계
활동목표	*기부의 가치를 인식하고 다른 사람을 돕는 방법을 안다. *지역사회의 어려운 이웃에게 관심을 갖고 도움을 줄 수 있음을 안다.		
활동 준비물	기부금(사랑의 빵), 사진기		
활 동 과 정			
도입	회상하기	-다른 사람에게 도움을 준 경험에 대해서 이야기 나눈다. · 어려움에 처해 있는 친구에게 도움을 준적이 있니? · 다른 사람을 기쁘고 즐겁게 한 일이 있니? -기부활동에 대해 이야기 나눈다. · 다른 사람을 도와줄 수 있는 방법에는 어떤 것들이 있을까? · 기부가 무엇일까? -함께 보낼 편지를 쓰고 공공장소에서 지켜야할 약속을 알아본다.	
전개	체험활동	-우리동네 기구기관(복지관)을 방문하여 둘러보고 하는 일을 알아본다. -궁금한 점은 복지관 직원에게 물어보는 시간을 갖는다. · 복지관에서 다른 사람에게 어떤 도움을 주나요?. · 사람들이 보내준 물건이나 돈은 어떻게 사용하나요? · 우리가 모은 기부금은 어디에 쓰이게 되나요?	
마무리	평가하기	-기부기관(복지관)견학을 다녀온 후 복지관에서 하는 일과 필요성에 대해 회상해 본다. · 만약 어려운 이웃을 돕지 않는다면 어떤 일이 일어날까? -소그룹 형태로 앉아 은행 견학 후 가장 기억에 남는 장면을 그려본다. -완성된 활동지를 보며 경제개념을 중심으로 유아들과 평가한다. · 기부를 하면 어떤 점이 좋을까? · 우리가 어떤 방법으로 기부를 하면 좋을까?	

dCollection @ sungshin