

헬로메이플을 활용한 범교과 학습 주제 교육

2

# 합리적인 경제금융생활

경제금융 교육



# 2

## 합리적인 경제금융생활



경제금융교육

### 주요 활동 내용

2021년 금융위원회가 발표한 '디지털전환 등 금융환경 변화에 대응하는 금융교육 강화방안'에서는 아동기부터의 올바른 금융관 형성과 전 생애에 걸친 건강한 금융습관 함양을 강조하고 있습니다. 이를 위해 용돈 관리 등 실생활과 연계된 금융 교육 내용을 강화하고, 미래지향적 재무관리의 중요성을 인식시키는 경제금융교육을 내실화할 것을 권장하고 있습니다.

OECD는 금융교육에 대한 관심을 높이고자 매년 3월 넷째 주를 '국제금융교육주간(Global Money Week)'으로 지정하여 국제 캠페인을 진행하고 있으며, 전 세계적으로 선진국을 중심으로 금융교육이 활발히 이루어지고 있습니다.

우리나라 역시 청소년의 금융역량 강화의 중요성을 인식하여, 2022 개정 교육과정에 금융교육 과목을 선택교과로 신설했습니다. 더불어 학교 자율교육과정 개발 및 운영 지침에 따라 초등학교에서도 금융 교육과정을 선택 과목으로 편성, 운영할 수 있게 되었습니다.

이러한 흐름에 맞춰, 현재 경제금융교육이 이루어지는 사회, 실과 과목과 연계하여 헬로메이플을 활용한 프로그래밍 수업을 통해 금융경제 시뮬레이션 학습 활동을 진행할 수 있습니다. 본 수업안은 금융 리터러시와 컴퓨팅 사고력 배양을 목표로 하며, 한국교육과정평가원과 금융감독원이 공동 개발한 '2020 개정 초·중·고 금융교육 표준안'과 초등학교 사회과, 실과 교육과정을 기반으로 개발되었습니다.

1차시는 학생들이 경제 테마 맵에서 NPC의 퀴즈를 해결해 나가며 경제교육의 기초적인 내용을 이해합니다. 사람들의 필요 및 욕구에 비해 자원이 부족할 때 발생하는 자원의 희소성 개념을 실생활 사례를 통해 알아보도록 합니다. 경제 활동에서 자원의 희소성으로 인해 발생하는 선택의 문제를 이해하고 합리적 의사결정에 근거한 현명한 선택이 필요함을 학습활동을 통해 알아봅니다.

2~3차시에서는 학생들이 맵을 꾸미고 변수의 개념을 학습하며, 계산 및 변수 블록을 활용하여 오브젝트를 직접 프로그래밍하여 계산기 프로그램을 개발합니다. 홈 화면에서 주어진 용돈을 변수에 저장하고, 소비 활동 시 차감되는 간단한 뺄셈 코드를 작성합니다. 이후 맵 전환을 통해 계산기 프로그램을 만듭니다. 교사는 학급 학생들의 수준에 따라 덧셈 계산 코드를 예시로 제공하고, 학생들이 이를 참조하여 뺄셈, 곱셈, 나눗셈 코드를 작성하도록 안내합니다. 학급 특성에 맞춰 이미 꾸며진 맵에서 학생들이 프로그래밍만 하도록 하는 등 활동을 유연하게 구성할 수 있습니다.

4차시에서는 학생들이 각자 개발한 합리적 경제생활 관련 프로그램을 공유하고, 서로의 프로그램을 실행해보며 내용을 정리합니다. 단순히 프로그램을 실행해보는 것에 그치지 않고, 학습한 내용을 체계적으로 정리하고 디버깅하는 과정을 거치는 것이 중요합니다. 이를 통해 학생들은 배운 내용을 더욱 깊이 이해하고 실제 적용할 수 있는 능력을 기르게 됩니다.



### 차시별 활동 내용

차시	활동명	시간(분)	활동 내용
1	활동1	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>경제활동의 의미 파악하기</li> <li>희소성의 개념 이해하기</li> <li>자원의 희소성으로 인한 선택의 문제 발생 이해하기</li> </ul>
	활동2	20	<ul style="list-style-type: none"> <li>시장의 개념 알아보기</li> <li>생산과 소비의 개념 알고 종류 알아보기</li> <li>환율, 교환 개념 알기</li> <li>여러 경제 테마 지역(예: 시장, 은행, 공장 등)을 포털을 통해 이동하며 퀴즈 풀기 활동 안내하기</li> <li>각 지역마다 NPC 캐릭터가 내는 퀴즈 활동하기</li> </ul>
	활동3	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>합리적인 의사결정을 통한 경제생활 이해하기</li> <li>각 지역마다 NPC 캐릭터가 내는 퀴즈 활동하기</li> </ul>
2~3	활동1	15	<ul style="list-style-type: none"> <li>맵을 꾸미기 위해 배경 및 발판 추가하기</li> <li>계산기를 만들기 위한 오브젝트(숫자 버튼과 연산 기호 버튼) 추가하기</li> </ul>
	활동2	45	<ul style="list-style-type: none"> <li>순차, 선택, 반복 구조를 생각하며 오브젝트 프로그래밍하기</li> <li>변수를 활용하여 입력값 저장 및 계산 결과를 출력하는 계산기 기능이 계산기 프로그램 만들기</li> </ul>
	활동3	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>맵을 실행하여 계산기 프로그램으로 사칙연산 테스트하기</li> <li>오류 수정하기</li> <li>계산기로 대결하기</li> </ul>
3	활동1	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>합리적 의사결정을 통한 경제 생활 프로그램 제작 안내하기</li> <li>다양한 상품 오브젝트 배치하기</li> <li>사용자의 예산(용돈)을 입력받고, 의사결정에 따른 예산이 차감되는 프로그래밍 구현하기</li> <li>내가 만든 프로그램 설명서 작성 및 준비</li> </ul>
	활동2	15	<ul style="list-style-type: none"> <li>친구들의 프로그램 체험하고 나의 프로그램 개선안 정리하기</li> <li>합리적인 경제생활을 위한 다짐하기</li> </ul>
	활동3	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>친구들의 프로그램 체험하고 퀴즈 풀기</li> <li>우수작을 선정하고 합리적 의사결정 소비 프로그램 후 알게 된 점, 소감 나누기</li> <li>합리적 의사결정 기반 소비 챌린지 프로그래밍 심화 활동 안내하기</li> </ul>



1차시 교수·학습과정안

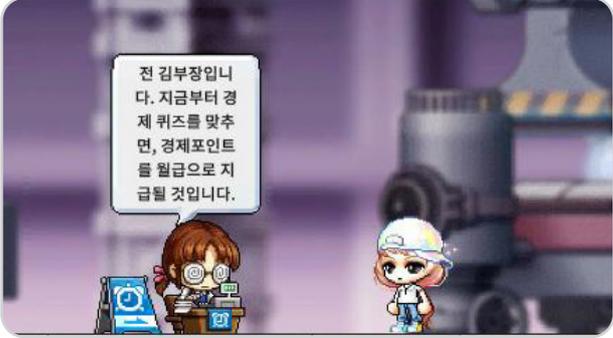
교과	사회, 실과 연계	적용 학년	6학년	장소	교실 또는 컴퓨터실
학습 주제	합리적 경제생활			차시	1/4
학습 목표	자원의 희소성을 이해하고 합리적인 의사결정을 통한 경제생활을 실천할 수 있다.				
교수·학습 자료	PC 또는 노트북, 학생용 활동지, 교과서, PPT				
학습과정별 주요 활동	문제 알아보기	내용 이해하기		실천하기	
	경제생활과 관련된 영상 확인하고 동기유발 및 학습문제 확인하기	선택의 문제 알아보기 생산과 소비 이해하기 합리적 의사결정 알아보기		학습 내용 정리하기 (경제생활과 알게 된 내용 정리하기)	
집단 구성	전체	모둠		전체	

단계	학습요소	교수-학습 활동	시간	자료☆ 및 유의점※
도입	문제 알아보기 (동기유발)	<p><b>문제 파악하기 (영상)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• '레모네이드 사세요' 영상 보기</li> </ul>  <p>출처: EBS 교양</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 영상을 보고 질문에 대답하기</li> </ul> <div style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 10px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 레모네이드의 날은 누가 무엇을 하는 날인가요?</li> <li>• 영상을 보고 드는 생각은 무엇인가요?</li> </ul> </div> <p><b>학습 문제 확인</b></p> <div style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <p>자원의 희소성을 이해하고, 합리적인 의사결정에 대해 알아봅시다.</p> </div>	5'	<p>☆ 레모네이드 사세요 - 영상</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=yrBf1YGE6BU">https://www.youtube.com/watch?v=yrBf1YGE6BU</a></p> <p>※ 영상을 보면서 용돈을 가지고 사업을 시작하기 위해 시장에 뛰어 들어 생산활동에 개입하는 과정을 알도록 한다.</p>

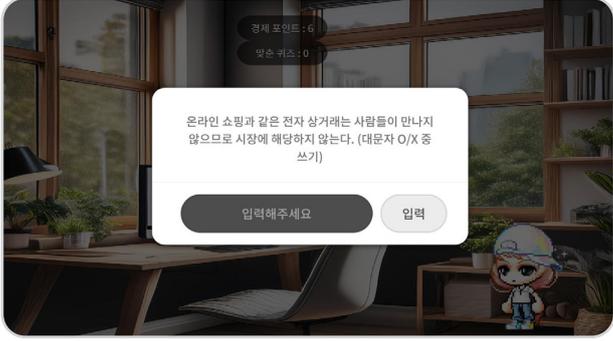


단계	학습요소	교수-학습 활동	시간	자료☆ 및 유의점※
전개	내용 이해하기 (학습활동1)	<p><b>활동1 경제활동에서 발생하는 선택의 문제 알아보기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>경제활동의 의미 파악하기</li> </ul> <div style="border: 1px solid #00a0e3; border-radius: 10px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 부모님께서 회사에 다니시는 것</li> <li>• 학용품이나 음료수 등의 물건을 사는 것</li> <li>• 컴퓨터를 사서 사용하는 것</li> </ul> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 희소성의 개념 이해하기</li> <li>• 자원의 희소성으로 인한 선택의 문제 발생 이해하기</li> </ul> <div style="border: 1px solid #00a0e3; border-radius: 10px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;"><b>선택의 문제 상황 예시</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 분식집에서 메뉴 고르기</li> <li>• 탕후루 가게 사장님이 제일 판매율이 높은 것이 굵은 것을 확인하고, 이를 더 만들려고 결정하는 것</li> <li>• 친구 생일선물 고르기</li> <li>• 휴대폰의 가격과 디자인, 사은품을 비교하며 고르기</li> </ul> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 사람들이 원하는 것을 모두 가질 수 없는 까닭 알아보기</li> </ul> <div style="border: 1px solid #00a0e3; border-radius: 10px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">돈이 충분하지 않거나, 모든 것을 다 할 수 있는 시간이 없는 경우도 있고, 물건이 한정되어 있기 때문</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 현명한 선택의 방법 알아보기</li> </ul>	10'	☆ PPT ☆ 활동지 ※ 선택의 문제상황을 다양하게 생각해 볼 수 있도록 예시 자료를 활용한다. ※ 질문을 통해 귀납적으로 자원의 희소성에 대해 이해할 수 있도록 단계적 질문을 한다.
	내용 이해하기 (학습활동 2)	<p><b>활동2 생산, 소비, 시장 이해하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 시장의 개념 알아보기</li> <li>• 생산과 소비의 개념 알고 종류 알아보기</li> <li>• 시장에서 이루어지는 생산과 소비의 모습 알아보기</li> </ul>	10'	☆ 활동지



단계	학습요소	교수-학습 활동	시간	자료☆ 및 유의점※
전개	내용 이해하기 (학습활동3)	<p><b>활동 3 합리적인 의사결정을 통한 경제생활 이해하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 자원의 희소성으로 인한 선택의 문제 발생 이해하기</li> </ul> <div style="border: 1px solid #0070C0; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center; background-color: #ADD8E6; border-radius: 10px; display: inline-block;">핵심 개념 정리하기</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 경제 활동: 생활에 필요한 것들을 만들고 사용하는 것과 관련된 모든 활동</li> <li>2. 자원의 희소성: 사람들의 필요한 욕구에 비해 돈, 시간, 물건 등의 자원이 부족한 상태</li> <li>3. 생산: 생활에 필요한 물건을 만들거나 사람들의 생활을 편리하고 즐겁게 해주는 활동</li> <li>4. 소비: 생산한 것을 쓰거나 이용하는 활동</li> </ol> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 헬로메이플에서 홈 화면에서 경제생활 관련 퀴즈 풀기</li> </ul> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 회사 맵으로 이동해서 경제활동 중 생산활동 관련 퀴즈풀기</li> </ul> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div>	10'	<ul style="list-style-type: none"> <li>☆ 헬로메이플</li> <li>☆ PPT</li> </ul>



단계	학습요소	교수-학습 활동	시간	자료☆ 및 유의점※
전개	내용 이해하기 (학습활동3)	<ul style="list-style-type: none"> <li>경제활동 중 소비 활동을 위한 백화점맵으로 이동해서 소비활동 관련 퀴즈풀기</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>생산활동, 소비활동을 마친 아바타는 집맵으로 이동해서 경제활동 퀴즈 풀기</li> </ul> 		<ul style="list-style-type: none"> <li>☆ 헬로메이플</li> <li>☆ PPT</li> </ul>
정리	실천하기	<p><b>학습 내용 정리하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>알게 된 점 정리하기</li> <li>모둠별로 조사한 내용 공유하기</li> </ul> <p><b>차시 예고</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>헬로메이플을 이용하여 합리적 경제 생활을 위한 프로그램 만들기</li> </ul>	5"	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 이번 시간에 조사하고 정리한 내용을 정리하고 공유하기</li> <li>※ 새롭게 알게 된 내용, 들었던 생각이나 느낌 공유하기</li> </ul>



## 1차시 수업배경자료



### 2020 개정 초·중·고 금융교육 표준안 내용체계표

금융감독원, 한국교육과정평가원이 개발한 금융교육표준안 내용중 초등학교에 해당하는 성취기준을 영역별로 발췌, 정리한 내용체계표입니다.

대영역	중영역	핵심 내용 요소	성취기준
금융과 의사 결정	합리적 금융생활	돈과 거래, 금융 의사결정	[초-I-1-①] 상품 거래에 돈이 필요함을 알고, 돈과 관련된 의사결정 사례를 제시할 수 있다. [초-I-1-②] 돈을 사용할 때 우선순위를 고려하여 의사결정을 할 수 있다.
	개인 재무관리	재무관리 필요성, 재무목표와 재무계획	[초-I-2-①] 일상생활에서 돈 관리가 중요함을 이해한다.
	금융환경 변화와 금융 소비자 보호	금융환경과 금융서비스, 금융소비자 보호	[초-I-3-①] 은행과 같은 우리 주변의 금융회사가 하는 일을 이해한다. [초-I-3-②] 금융생활에서 개인 정보의 중요성을 알고 개인 정보를 보호할 수 있는 다양한 방법을 제시할 수 있다.
수입과 지출 관리	예산	예산, 예산관리	[초-II-1-①] 계획을 세워 돈을 사용해야 하는 이유를 알고, 계획을 세울 수 있다. [초-II-1-②] 용돈 관리의 중요성을 알고 용돈기입장을 작성할 수 있다.
저축과 투자	수입	소득, 소득 결정요인, 처분가능소득	[초-II-2-①] 소득의 다양한 원천을 확인한다.
	지출	구매 의사결정, 지출 수단, 합리적 지출	[초-II-3-①] 구매 의사결정에서 상품에 대한 정보를 파악하는 것이 중요함을 이해한다. [초-II-3-②] 다양한 지출 수단이 가진 장점과 단점을 비교할 수 있다.
	저축	저축, 저축 상품, 저축 습관 형성, 예금자 보호 제도	[초-III-1-①] 저축을 하는 이유를 설명할 수 있다. [초-III-1-②] 다양한 형태의 저축 방법을 제시할 수 있다. [초-III-1-③] 예적금 계좌를 만들고, 저축하는 습관을 기른다.
	투자	투자, 금융 상품, 자산 관리, 투자자 보호 제도	[초-III-2-①] 돈의 가치가 시간에 따라 달라질 수 있음을 안다. [초-III-2-②] 투자의 개념과 필요성을 이해한다. [초-III-2-③] 투자와 저축의 공통점과 차이점을 설명할 수 있다.
신용과 부채 관리	신용관리와 대출	신용과 책임, 대출	[초-IV-1-①] 신용의 의미를 파악하고 신용 사용에는 비용이 수반됨을 이해한다.
	부채관리	부채, 부채관리, 신용 회복 지원 제도	[초-IV-2-①] 부채의 의미를 이해한다.
보험과 은퇴설계	위험관리와 보험	위험관리, 보험	[초-V-1-①] 생활 속에서 겪을 수 있는 위험의 사례를 제시 하고, 이에 대한 대비의 필요성을 이해한다. [초-V-1-②] 위험관리 전략으로서 보험의 기능을 설명할 수 있다.



## 1차시 수업 배경 자료



2015 개정 교육과정의 사회, 실과 영역과 연계되는 금융교육표준안의 교육과정의 영역 및 성취기준은 아래 표와 같습니다.

대영역	성취기준	2015 개정 초등학교 교육과정		
		사회과		실과
		3~4학년군	5~6학년군	5~6학년군
금융과 의사 결정	돈을 사용할 때 우선순위를 고려하여 의사결정을 할 수 있다.	필요한 것의 생산과 교환	경제주체의 역할과 우리나라 경제 체제의 특징	자원 관리와 자립
	은행과 같은 우리 주변의 금융회사가 하는 일을 이해한다.	환경에 따라 다른 삶의 모습 / 필요한 것의 생산과 교환		
	금융 생활에서 개인정보의 중요성을 알고 개인정보를 보호할 수 있는 다양한 방법을 제시할 수 있다.	사회 변화와 문화 다양성	인권을 존중하는 삶	기술 활용
수입과 지출 관리	소득의 다양한 원천을 확인한다.			자원 관리와 자립
	구매 의사결정에서 상품에 대한 정보를 파악하는 것이 중요함을 이해한다.	필요한 것의 생산과 교환	지속가능한 지구촌	자원 관리와 자립
저축과 투자	저축을 하는 이유를 설명할 수 있다.		경제주체의 역할과 우리나라 경제 체제의 특징	자원 관리와 자립
신용과 부채 관리	신용의 의미를 파악하고 신용 사용에는 비용이 수반됨을 이해한다.		경제주체의 역할과 우리나라 경제 체제의 특징	
보험과 은퇴설 계	생활 속에서 겪을 수 있는 위험의 사례를 제시하고, 이에 대한 대비의 필요성을 이해한다.			가정생활과 안전

출처: 금융감독원, 한국교육과정평가원(2020). 초·중·고 금융교육 표준안 개정 연구



## 1차시 수업 자료



### 자원의 희소성

자원의 희소성이란 사람들의 무한한 욕구에 비해 자원, 시간, 재화 등이 부족한 상태를 말한다. 사람들은 보통 자신이 가지고 싶은 재화나 서비스를 마음껏 얻을 수 있을 때 행복을 느낀다. 문제는 가지고 싶은 재화나 서비스가 끝없이 많다는 것이다. 최신형 휴대 전화를 사면 한껏 좋다가도 더 새로운 기능을 가진 휴대 전화가 나오면 더 최신형으로 바꾸고 싶어지는 것처럼 말이다. 그러나 사람들의 욕구는 무한한 데 비해 그것을 충족해 줄 수 있는 자원은 늘 한정되어 있다. 사람들의 끝없는 욕구에 비해 자원은 드물고 부족한 상태를 '희소성'이라고 한다.

희소성 때문에 사람들은 어쩔 수 없이 '선택'이라는 문제를 만나게 된다. 수많은 욕구 중에서 어떤 욕구부터 충족할지 선택해야 하고, 그 욕구를 충족하기 위해 어떤 자원을 어떻게 사용해야 할지도 선택해야 한다. 희소한 자원을 최대한 효율적으로 사용하여 욕구를 최대한 만족시킬 수 있는 선택을 찾아야 한다.

#### ○ 희소성에 따른 재화의 구분

재화는 희소성에 따라 경제재와 자유재로 구분되기도 한다. 재화 중에서 희소성이 있어서 경제적인 선택을 해야만 하는 재화를 경제재라고 한다. 경제재는 대가를 지급해야 얻을 수 있는 재화로 책, 신발, 자전거 등이 있다. 반면에 희소성이 없어서 선택하지 않고 자유롭게 사용할 수 있는 재화를 자유재라고 한다. 자유재는 무한으로 존재하여 대가를 지급하지 않아도 얻을 수 있는 재화로 공기, 햇빛, 바닷물 등이 있다. 경제학에서 관심을 가지는 것은 우리 주변 재화의 대부분을 차지하는 경제재이다. 그러나 때때로 자유재가 경제 재가 되기도 한다. 과거에는 공기나 물을 무한한 것으로 여겨 자유재로 분류했었다. 그러나 환경이 오염되면서 사람들에게 필요한 깨끗한 공기와 물이 줄어들자 이들도 경제재로 여겨져 관심의 대상이 되기도 한다.

#### ○ 기회비용

자원의 희소성으로 인해 우리는 늘 선택의 문제에 직면한다. 무엇인가를 얻기 위해서는 다른 어떤 것을 포기해야만 하는 것이다.

우리가 무엇인가를 선택함으로써 포기한 것의 가치를 '기회비용'이라고 한다. 예를 들어 친구들과 점심시간에 축구를 하기로 했다고 가정해 보자. 그런데 5교시에 영어 단어 시험을 보겠다고 한 선생님의 말씀이 생각났다. 점심시간은 한정되어 있어서 만약 영어 단어 공부를 한다면 축구를 포기해야 하고, 이럴 경우 영어 단어 시험에서는 높은 점수를 얻을 수 있겠지만 축구를 하였을 때 얻을 수 있는 만족감은 포기해야 한다. 이때 포기한 축구에서 얻을 수 있는 만족감을 기회비용이라고 한다. 그런데 현실의 선택은 둘 중에서 하나를 고르는 단순한 것이 아닌 경우가 훨씬 많다.

점심시간에 영어 단어 공부 대신 축구를 하는 거 말고도 농구를 할 수도 있고, 음악 감상, 산책, 낮잠 자기 등을 할 수도 있다. 그러나 영어 단어 공부를 위해 포기한 모든 대안이 기회비용인 것은 아니다. 기회비용이란 포기한 수많은 대안 중에서 가장 가치가 큰 한 가지 활동의 가치만을 의미한다. 포기한 대안 중에서 축구를 했을 때의 만족이 가장 크다면 축구를 했을 때 얻을 수 있는 만족만이 기회비용이 되는 것이다.

출처: 김지혜 외, 『마인드맵으로 술술 풀어 가는 용어 사전(사회편)』



## 1차시 학생 활동지 1



### 선택의 문제 상황 분석하기

- ⇒ 경제생활에서 선택의 문제 상황에 처했던 경험을 떠올려 상황을 써보고, 문제가 생긴 까닭을 분석해 봅시다.

선택의  
문제 상황

문제가  
생긴 까닭

- ⇒ 모두의 다른 친구들이 경험한 선택의 문제 상황을 통해 문제가 생긴 까닭을 알아보고 자신이라면 어떻게 결정했는지 정리해 봅시다.

선택의  
문제 상황

문제가  
생긴 까닭



## 1차시 학생 활동지 2



### 소비와 생산활동

- ⇒ 생산활동이 무엇인지 알아보고, 생산 활동의 사례를 찾아봅시다.  
이후 생산 활동을 분류해봅시다.

#### 생산활동이란?

- ① 생활에 필요한 (ㅁ ㄱ)을 만들거나      ② 우리 (ㅅ ㅎ)을 편리하고 즐겁게 해주는 활동

#### 생산 활동의 사례

①

②

③

④

⑤

⑥

⑦

⑧

#### 생산 활동 분류하기

I 생활에 필요한 (ㅁ ㄱ)을 만드는 활동

II 우리 (ㅅ ㅎ)을 편리하고 즐겁게 해주는 활동



## 1차시 학생 활동지 2

- ⇒ 내가 한달 간 용돈을 사용한 품목을 기록해 봅시다. 용돈기입장을 쓰는 경우, 용돈기입장을 살펴보고 어디에 돈을 사용하였는지 정리해 봅시다. 혹은 가족들이 돈을 쓴 경우도 추가할 수 있습니다.

### 소비활동이란?

- ① 생활에 필요한 ( □ ◻ )이나 ② 우리 ( 人 ㅎ )을 편리하고 즐겁게 해주는 활동을 이용하는 것

사용자	품목
나	
나	
나	
엄마	
아빠	
형/오빠, 누나/언니	
동생	

### 소비 활동 분류하기

I 생활에 필요한 ( □ ◻ )을 만드는 활동

II 우리 ( 人 ㅎ )을 편리하고 즐겁게 해주는 활동



## 1차시 헬로메이플 퀴즈 문항 및 정답

### 해당 성취기준

[4사04-03] 자원의 희소성으로 경제활동에서 선택의 문제가 발생함을 파악하고, 시장을 중심으로 이루어지는 생산, 소비 등 경제활동을 설명한다.

(4차시 문제는 4차시 활동에서 학생들이 퀴즈를 만들때 참조할 수 있습니다.)

내용요소	차시_테마	문제	정답
경제활동의 의미	회사1	'생활에 필요한 여러 가지 것을 만들고 사용하는 것과 관련된 모든 활동'을 일컫는 용어는? (힌트: ㄱㅈㅎㄷ)	경제활동
자원의 희소성과 선택의 문제	회사2	경제활동에서 선택의 문제는 사람들의 필요나 욕구에 비해 자원이 부족하기 때문에 발생한다. (O/X 중 선택)	O
	4차시	길동이는 A사 운동화와 B사 운동화 중 무엇을 구매할지 고민하다가, 쿠션의 내구성이 더 좋은 B사 운동화를 선택하였습니다. 길동이의 소비 기준은 무엇이었나요? ①디자인 ②가격 ③품질 ④편리성	③
시장의 개념	백화점1	'사람들이 생활하면서 필요한 여러 가지 상품을 사고 파는 곳'을 일컫는 용어는? (힌트: ㅅㅈ)	시장
시장의 종류	집1	온라인 쇼핑과 같은 전자 상거래는 사람들이 만나지 않으므로 시장에 해당하지 않는다. (O/X 중 선택)	X
생산과 소비의 개념	회사2	'생활에 필요한 물건은 만들거나 우리 생활을 편리하고 즐겁게 해 주는 활동'을 일컫는 용어는? (힌트: ㅅㅅㅎㄷ)	생산활동
	백화점2	'생산한 것을 구매하여 사용하는 활동'을 일컫는 용어는? (힌트: ㅅㅂㅎㄷ)	소비활동
생산 활동의 종류	집 보너스	의사가 아픈 사람의 병을 고쳐 주는 것은 생산에 해당하지 않는다. (O/X 중 선택)	X
	집2	콘서트장을 방문해 공연을 보는 것은 물건을 구매한 것이 아니므로 소비에 해당하지 않는다. (O/X 중 선택)	X
시장에서 이루어지는 생산과 소비의 모습	집3	소비를 하는 사람도 생산활동을 할 수 있다. (O/X 중 선택)	O
생산 활동과 소비 활동	4차시	나에게 꼭 필요한 물건이 아니더라도 친구들과 사이의 유행에서 뒤쳐지지 않기 위해 물건을 산다면, 이는 현명한 소비이다. (O/X 중 선택)	X
	백화점3	물건을 싸게 팔면 많은 사람이 구매하기 때문에, 생산자는 물건을 최대한 싸게 파는 것이 항상 이롭다. (O/X 중 선택)	X



### 2~3차시 교수·학습과정안

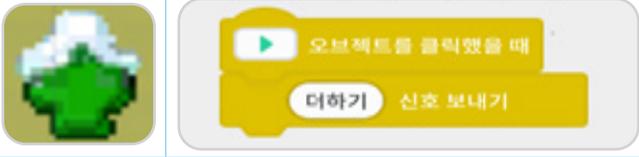
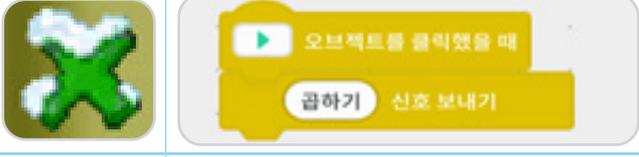
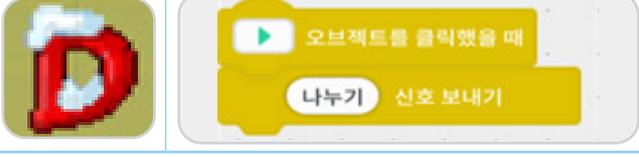
교과	사회, 실과 연계	적용 학년	6학년	장소	교실 또는 컴퓨터실
학습 주제	헬로메이플을 활용하여 계산기 프로그램 만들기			차시	2-3/4
학습 목표	헬로메이플을 활용하여 합리적 의사결정을 통한 경제생활을 위한 계산기 프로그램을 만들어봅시다.				
교수·학습 자료	PC 또는 노트북, 학생용 활동지, 교과서, PPT				
학습과정별 주요 활동	문제 알아보기	문제해결 방법 탐색하기		적용하기	
	헬로메이플을 직접 실행하면서 동기유발 및 학습문제 확인하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 헬로메이플 프로그래밍 방법 익히기</li> <li>• 헬로메이플을 프로그래밍하기</li> </ul>		프로그램을 실행하고 수정하기 (잘못 프로그래밍한 부분 디버깅하기)	
집단 구성	전체	전체 / 개별		전체 / 개별	

단계	학습요소	교수·학습 활동	시간	자료☆ 및 유의점※
도입	문제 알아보기 (동기유발)	<p><b>전시 학습 상기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 자원의 희소성과 선택의 개념, 생산과 소비 개념 복습하기</li> </ul> <p><b>동기유발</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 선생님이 제작한 헬로메이플 게임 플레이하기</li> <li>• 합리적 의사결정과 관련한 퀴즈 폰 내용 떠올리기</li> </ul> <p><b>학습 문제 확인</b></p> <div style="border: 1px solid #0070C0; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center; margin-top: 10px;"> <p>헬로메이플을 활용하여 합리적 의사결정 기반 경제생활을 위한 계산기 프로그램을 만들어봅시다.</p> </div>	5'	<p>☆ 헬로메이플</p> <p>※ 학생들이 게임을 단순히 즐기는 것이 아니라 게임을 하면서 경제생활과 관련해서 배웠던 내용을 떠올릴 수 있도록 한다.</p>

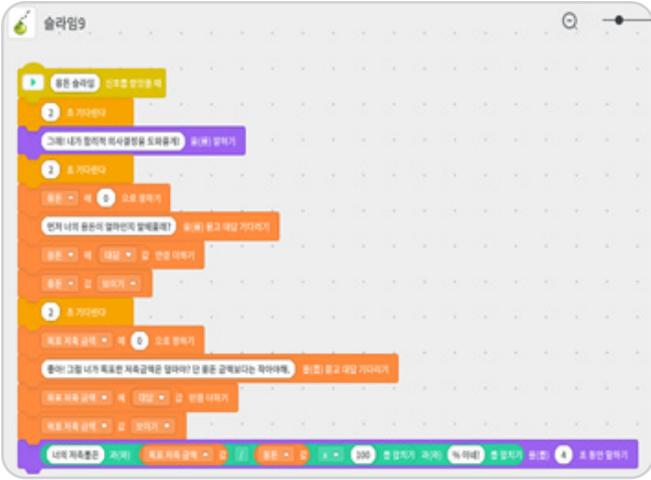


단계	학습요소	교수-학습 활동	시간	자료☆ 및 유의점※
	문제해결 방법 탐색하기 (학습활동1)	<p><b>활동1 프로그램 설계하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•한정된 소득을 합리적으로 사용하기 위한 방안 생각하기</li> <li>•앞으로 쓸 돈에 대한 계획인 '지출 계획'을 이해하고, 주어진 용돈을 어떤 곳에 얼마만큼 사용하는 것이 좋은지 알아보기</li> <li>•맵을 어떻게 구성하고, 오브젝트를 어떻게 배치할지 간단한 그림으로 나타내기</li> </ul> 	15'	<p>☆ 헬로메이플 ☆ 활동지</p> <p>※ 제작하고자 하는 프로그램의 맵을 간단하게 설계하도록 한다.</p>
전개	문제해결 방법 탐색하기 (학습활동 2)	<p><b>활동2 계산기 프로그램 제작하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•활동1에서 설계한 대로 오브젝트를 추가하여 맵 꾸미기</li> <li>•각 오브젝트에 알맞게 순차, 선택, 반복 구조를 생각하며 프로그래밍하기</li> </ul>  	45'	<p>☆ 헬로메이플</p> <p>※ 처음부터 제작이 어려운 학생들을 위해 교사가 미리 제작해 놓은 프로그램을 학생들에게 제시하여 수정할 수 있게 지도한다.</p>



단계	학습요소	교수-학습 활동	시간	자료☆ 및 유의점※
<p>전개</p> <p>문제해결 방법 탐색하기 (학습활동 2)</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>•지출계획을 고려한 합리적 의사결정을 통한 용돈 사용을 위해 계산기 프로그램 만들기</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>•계산기 프로그래밍을 위한 덧셈, 뺄셈, 곱셈, 나눗셈 프로그래밍하기</li> </ul>     		<p>※ 계산기 제작 활동을 완료한 학생들은 추가 학습 활동으로 '맵 추가하기'를 활용해 합리적 의사 결정을 위한 지출 계획과 관련한 퀴즈 프로그램을 제작할 수 있도록 안내한다. 시간이 부족한 경우 교사가 미리 제작한 프로그램을 공유하여 내용만 수정하도록 한다.</p>



단계	학습요소	교수-학습 활동	시간	자료☆ 및 유의점※
전개	적용하기 (학습활동3)	<p><b>활동 3 프로그램 수정하고, 심화기능 맵 실행하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•내가 만든 프로그램을 실행해보고 오류 찾기</li> <li>•오류의 원인을 생각하고 디버깅하기</li> <li>•합리적 경제생활 맵을 열어, 용돈 관리에서 '저축'기능 추가하기</li> <li>•저축률 식 세우기 설명하기</li> <li>•저축률 연산 프로그래밍하기</li> </ul> 	10'	<p>☆ 헬로메이플</p> <p>※ 디버깅을 할 때 학생이 스스로 생각할 수 있는 시간을 제공한다.</p>
정리	적용하기	<p><b>학습 내용 정리하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•내가 제작한 프로그램 정리하기</li> </ul> <p><b>차시 예고</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•친구들의 프로그램을 실행하며 나의 합리적 지출계획과 관련한 내용 공유하기</li> </ul>	5'	<p>☆ 활동지</p> <p>※ 이번 차시에는 제작 과 디버깅을 한 후 다음 차시에 서로 공유할 수 있도록 한다.</p>



## 2~3차시 수업 자료



## 💡 변수 블록

변수 만들기

새로운 변수의 이름과 종류를 정해주세요.

이름:

일반 변수: 모든 오브젝트에서 사용 가능  
 지역 변수: 이 오브젝트에서만 사용 가능

필요한 변수를 만든다. 계산에 필요한 두 수를 '첫 번째 수, 두 번째 수'라는 이름으로 변수를 만든다.

대답 ▼ 값

대답 ▼ 에 10 만큼 더하기

대답 ▼ 에 10 으로 정하기

'첫 번째 수', '두 번째 수'라는 변수 생성 후

첫번째 수 ▼ 에 10 만큼 더하기

두번째 수 ▼ 에 10 으로 정하기

계산에 필요한 두 수를 '첫 번째 수, 두 번째 수'라는 변수로 만들어 변수를 활용해 두 값을 덧셈, 뺄셈, 곱셈, 나눗셈 연산을 프로그래밍이 활용할 수 있도록 한다.

## 💡 계산 블록

1 + 1

사칙연산을 위해 연산 블록을 활용한다.

메이플 과(와) 월드 를 합치기

계산 결과를 알려주기 위해 합치기 블록을 활용해 '계산 결과는(텍스트 입력)' + 실제 계산 값(변수) + '입니다.(텍스트 입력)'



## 변수 기초

```

▶ 앱이 시작되었을 때
키보드로 움직이기
1 회 반복하기
  용돈 ▾ 에 0 으로 정하기
  용돈 ▾ 값 보이기 ▾
  오늘은 용돈 받는 날! 한달 용돈 48000원을 받았어! 음(뿔) 6 초 동안 말하기
  용돈 ▾ 에 48000 만큼 더하기
  용돈 ▾ 값 보이기 ▾
3 초 기다린다
슬라임 신호 보내고 기다리기
  
```

- 1) 용돈 관리를 위해 '용돈' 변수를 생성하고, 변수값이 바뀔 때, 변화값이 반영된 변수 값이 보이도록 설정하게 한다.

```

▶ 뷰음밥
오브젝트를 클릭했을 때
  용돈 ▾ 에 2000 만큼 더하기
  용돈 ▾ 값 보이기 ▾
  이 ▾ 코드 멈추기
  아침미션 종료 신호 보내기
  
```

- 2) 용돈을 활용해 덧셈 값 연산을 설정해보도록 한다.

### ○ 활동3. 심화 활동 변수

```

  용돈 ▾ 에 0 으로 정하기
  먼저 너의 용돈이 얼마인지 말해줄래? 음(뿔) 묻고 대답 기다리기
  용돈 ▾ 에 대답 ▾ 값 만큼 더하기
  용돈 ▾ 값 보이기 ▾
  
```

- 1) 용돈 초기 값은 0으로 설정 후 '용돈' 변수 생성 후 금액을 묻고 기다리는 블록을 활용한다. 사용자가 입력한 대답을 받은 후 '용돈' 변수에 대답 값을 저장한다.

```

  목표 저축 금액 ▾ 에 0 으로 정하기
  물어! 그럼 너가 목표한 저축금액은 얼마야? 단 용돈 금액보다는 적어야해. 음(뿔) 묻고 대답 기다리기
  목표 저축 금액 ▾ 에 대답 ▾ 값 만큼 더하기
  목표 저축 금액 ▾ 값 보이기 ▾
  
```

- 2) '목표 저축 금액' 변수 생성하고, 초기 값은 0으로 설정 후, 목표 저축 금액이 얼마인지 질문하여 사용자의 답변을 기다린다. 유저가 금액을 입력하면 '목표 저축 금액' 변수에 대답값을 저장한다.



**변수 심화**

```

오브젝트를 클릭했을 때
  계산기 프로그램을 실행하기 위해 두 가지 수를 말해줘! 음(몸) 말하기
  3 초 기다린다
  첫번째 수는? 음(몸) 묻고 대답 기다리기
  첫번째 수 ▾ 에 대답 으로 정하기
  0.5 초 기다린다
  두번째 수는? 음(몸) 묻고 대답 기다리기
  두번째 수 ▾ 에 대답 으로 정하기
  0.5 초 기다린다
  하고 싶은 계산을 클릭해보자! 순서대로 덧셈, 뺄셈, 곱셈, 나눗셈이야. 음(몸) 말하기
  
```

1) 먼저 계산식에 필요한 두 수를 입력하도록 한 후에, 사용자가 원하는 연산 네 가지 중 원하는 연산을 선택하여, 해당 연산 오브젝트를 클릭하도록 한다.

```

오브젝트를 클릭했을 때
  더하기 신호 보내기
오브젝트를 클릭했을 때
  빼기 신호 보내기
오브젝트를 클릭했을 때
  곱하기 신호 보내기
오브젝트를 클릭했을 때
  나누기 신호 보내기
  
```

2) 각각의 연산 오브젝트를 클릭할 시, 신호보내기 블록을 활용해 각 연산 신호를 보내게 한다.

```

더하기 신호를 받았을 때
  계산결과 ▾ 에 첫번째 수 ▾ 값 + 두번째 수 ▾ 값 으로 정하기
  계산결과는 과(와) 계산결과 ▾ 값 과(와) 입니다. 를 합치기 를 합치기 음(몸) 3 초 동안 말하기
빼기 신호를 받았을 때
  계산결과 ▾ 에 첫번째 수 ▾ 값 - 두번째 수 ▾ 값 으로 정하기
  계산결과는 과(와) 계산결과 ▾ 값 과(와) 입니다. 를 합치기 를 합치기 음(몸) 3 초 동안 말하기
곱하기 신호를 받았을 때
  계산결과 ▾ 에 첫번째 수 ▾ 값 x 두번째 수 ▾ 값 으로 정하기
  계산결과는 과(와) 계산결과 ▾ 값 과(와) 입니다. 를 합치기 를 합치기 음(몸) 3 초 동안 말하기
나누기 신호를 받았을 때
  계산결과 ▾ 에 첫번째 수 ▾ 값 / 두번째 수 ▾ 값 으로 정하기
  계산결과는 과(와) 계산결과 ▾ 값 과(와) 입니다. 를 합치기 를 합치기 음(몸) 3 초 동안 말하기
  
```

3) 연산 신호를 받았을 때 '계산 결과' 변수에 각 계산 값이 저장되도록 변수 블록을 활용한다. 이후 계산 결과값을 출력하여 보여주기 위해, 합치기 블록을 활용하여 계산 결과값을 제시한다.

```

너의 저축률은 과(와) 목표 저축 금액 ▾ 값 / 용돈 ▾ 값 x 100 를 합치기 과(와) % 이내! 를 합치기
음(몸) 4 초 동안 말하기
  
```

4) 심화 기능  
 '목표 저축 금액 ÷ 용돈 × 100' 식을 세워 저축율 계산 식을 구현한다.



## 2~3차시 학생 활동지 1



## 합리적 의사결정 기반 경제생활을 위한 용돈 관리맵 설계하기

- ⇒ 용돈을 사용할 때 활용하는 계산기 프로그램을 만들 때 필요한 맵, 오브젝트가 무엇이 있을지 설계해 봅시다.

## 1. 맵 제목 및 캐릭터 선택

제목	캐릭터 이름

## 2. 용돈 설정

한 달 용돈 금액 설정

## 3. 맵 선택하기

학교, 상점, 집, 은행 등 필요한 공간 맵 선택하기

## 4. 계산기 프로그램 만들기

필요한 오브젝트 생각해보기	각 오브젝트에 필요한 프로그래밍
덧셈, (     ), (     ), (     )	

- ⇒ 합리적 경제생활을 위한 계산기 만들기 맵을 어떻게 꾸미면 좋을지 간단하게 그림으로 나타내 봅시다.



## 2~3차시 학생 활동지 2



### 합리적 경제생활 알아보기

⇒ 합리적 경제생활을 위해 알아야 할 지출계획, 합리적 선택을 위한 의사결정을 알아봅시다.

#### 왜 돈을 관리해야 할까?

- 소득은 한정되어 있어서 가지고 싶은 것을 모두 가질 수 없기 때문이다.
- 돈을 합리적으로 사용하려면 돈을 쓰기 전에 필요한 것인지를 따져봐야 한다.

#### 지출 계획이란?

- 한정된 소득을 합리적으로 사용하기 위해 앞으로 쓸 돈에 대한 계획을 세우는 것

#### 지출 계획을 세우는 방법은?

1. 내가 가진 돈과 앞으로 들어올 돈을 따져보기
2. 특별히 지출을 많이 할 일이 있는지 생각해보기
3. 자신의 상황에 맞게 저축할 돈, 사용할 돈, 여윌돈으로 나누기

#### 개인의 합리적 선택은?

- 적은 비용으로 가장 큰 만족감을 얻을 수 있는 선택

#### 개인이 경제활동에서 합리적 선택이 필요한 이유는?

- 개인의 소득이 한정되어 있기 때문
- 만족감이 높은 선택을 하기 위해

#### 개인이 합리적 선택을 하기 위해 할 수 있는 방법은?

- 물건 살 때 고려해야 할 여러 가지 기준 세우기
- 기준에 따라 여러 물건을 비교하고 평가해서 가장 좋은 것 선택하기

#### 개인이 합리적 선택을 하기 위해 고려해야 할 기준은?

- 가격, 품질, 디자인, 서비스 등
- 다양한 기준에 대한 우선순위는 사람마다 다를 수 있음.

⇒ 위에서 정리한 내용으로 합리적 경제생활을 위한 지출 계획과 개인의 합리적 선택과 관련된 퀴즈 문제를 출제해 봅시다.

• 퀴즈:

• 정답:



### 4차시 교수·학습과정안

교과	사회, 실과 연계	적용 학년	6학년	장소	교실 또는 컴퓨터실
학습 주제	합리적인 경제생활 맵을 소개하고 친구들의 프로그램 체험하기			차시	4/4
학습 목표	내가 만든 합리적 경제생활 프로그램을 발표하고 친구들의 프로그램을 체험할 수 있다.				
교수·학습 자료	PC 또는 노트북, 학생용 활동지, 교과서, PPT				
학습과정별 주요 활동	발표 준비하기	발표 및 체험하기		활동 정리하기	
	복습 퀴즈를 풀면서 동기유발 및 학습문제 확인하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>합리적 경제생활 프로그램 설명서 쓰기</li> <li>내가 만든 프로그램 공유하기</li> <li>친구들의 프로그램 체험하기</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>친구들의 프로그램에 대해 의견 나누기</li> <li>내 프로그램 수정하기</li> </ul>	
집단 구성	전체	모둠		전체	

단계	학습요소	교수-학습 활동	시간	자료☆ 및 유의점※
도입	발표 준비하기 (동기유발)	<p><b>전시 학습 상기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>지난 시간에 계산기 프로그램을 만들었던 내용 상기하기</li> </ul> <p><b>동기유발</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>선생님이 출제한 합리적 의사결정을 통한 경제생활 관련 퀴즈 풀어보기</li> </ul> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 돈을 관리해야 하는 까닭은 무엇인가요?</li> <li>• 지출 계획은 무엇인가요?</li> <li>• 지출 계획 세우기 3단계는 무엇인가?</li> </ul> </div> <p><b>학습 문제 확인</b></p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 10px; margin: 10px 0; text-align: center;"> <p>내가 만든 합리적 경제생활 프로그램을 발표하고 친구들의 프로그램을 체험해봅시다.</p> </div>	5'	☆ 헬로메이플



단계	학습요소	교수-학습 활동	시간	자료☆ 및 유의점※
<p>전개</p>	<p>발표 및 체험하기 (학습활동1)</p>	<p><b>활동1 합리적 경제생활 프로그램 기획하고 만들기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>합리적 경제생활 프로그램 기획하기</li> <li>합리적 의사결정을 통한 경제생활을 위한 챌린지에 선택, 반복 구조, 변수 활용하기</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>기획한 프로그램 만들기</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>프로그램이 내가 의도한 대로 잘 작동하는지 확인하기</li> <li>수정이 필요하다면 디버깅하기</li> <li>프로그램 설명서 작성하기</li> <li>게임 설명서를 자신의 PC 또는 노트북 앞에 놓고 친구들이 프로그램을 체험할 수 있도록 준비하기</li> </ul>	<p>10'</p>	<p>☆ 헬로메이플 ☆ 활동지</p> <p>※ 프로그램 설명서를 작성할 때 맵을 직접 그려서 친구들이 이해하기 쉽도록 자세히 작성하도록 한다.</p> <p>※ 초기 프로그램을 제공하여 학생들이 프로그램을 참고하여, 자신만의 프로그램을 구상할 수 있도록 안내한다.</p> <p>※ 교사가 학생용 계정을 생성한 경우 학생들이 직접 출시하는 것은 불가능함을 안내한다.</p>



단계	학습요소	교수-학습 활동	시간	자료☆ 및 유의점*
전개	발표 및 체험하기 (학습활동 2)	<b>활동 2 친구들의 프로그램 체험하기</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>•자유롭게 돌아다니면서 친구들이 만든 프로그램 체험하기</li> <li>•친구들의 프로그램을 체험하면서 설명서 아래에 프로그램을 하고 들었던 생각이나 느낌, 고쳐야 할 점, 잘한 점 등을 쓰기</li> <li>•친구들의 프로그램을 통해 자신의 합리적 경제생활을 위해 다짐할 점 정리하기</li> </ul>	15'	☆ 활동지 ※ 친구들의 게임을 통해 나의 경제 생활을 위해 필요한 다짐, 성찰할 점 등의 성찰 활동을 안내한다.
	발표 및 체험하기 (학습활동 3)	<b>활동 3 활동 정리 및 소감 나누기</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>•친구들이 써 준 수정할 점을 보고 나의 프로그램을 수정, 개선하여 출시하기</li> <li>•친구들의 생각이나 느낌 읽기</li> <li>•우수작 선정하기 (스티커를 붙여서 투표하기)</li> </ul>	8'	☆ 활동지 ※ 친구들이 써 준 내용을 보면서 내가 만든 게임을 발전 시킬 수 있는 방법을 생각한다.
정리	활동 정리하기	<b>학습 내용 정리하기</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>•합리적 경제 생활에 대해 알아보고 합리적 경제생활 프로그램과 합리적 경제생활 관련 퀴즈를 만들면서 들었던 생각이나 느낌 나누기</li> <li>•친구들의 프로그램을 체험한 후 소감 나누기</li> </ul> <b>프로그램 업그레이드 논의하기</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>•예산과 만족도가 반비례할 수도 있음을 설명하고, 상품별 만족도 점수 산정하고, 총 만족도를 계산하는 기능을 추가할 수 있음을 안내하기</li> <li>•합리적 의사결정이 필요한 다양한 경제생활 시나리오 (학용품 구매, 여행 준비 등) 제시하기</li> <li>•헬로메이플을 활용하여 경제생활과 관련된 게임을 만든다면 어떤 게임을 만들고 싶은지 발표하기</li> </ul>	2'	☆ 활동지 ※ 1차시부터 배운 내용을 정리하기 ※ 배운 내용과 관련하여 어떤 프로그램을 더 만들고 싶은지 생각하기



## 4차시 학생 활동지

### 합리적 소비 챌린지 게임 체험하기

⇒ 내가 만든 합리적 소비 챌린지 게임 프로그램을 소개하는 설명서를 작성해봅시다.

⇒ 친구들이 만든 챌린지 프로그램을 체험하면서 들었던 생각이나 느낌, 나의 프로그램에 참조하고 싶은 점을 정리해봅시다.

⇒ 친구들이 만든 챌린지 프로그램을 체험하면서 나의 경제생활과 관련해 다짐할 점, 잘한 점, 수정해야 할 점을 정리해봅시다.

친구 이름	다짐할 점	잘한 점	수정해야 할 점



## 4차시 수업 자료 1



### 💡 심화 프로그램 기획 안내

차시를 추가할 수 있을 시에, 합리적 의사결정을 통한 경제생활 챌린지 게임 스토리보드를 작성하여, 소비 챌린지 프로그래밍 활동을 할 수 있습니다.

#### 1. 게임 제목, 캐릭터 정하기

- 게임 제목 설정하기 예) 용돈 마법사의 모험, 스마트 소비 챌린지
- 아바타 및 오브젝트 설정

#### 2. 게임 초기 설정

- 한 달 용돈 금액 설정 (예: 30,000원)
- 저축 목표 설정 (예: 10,000원)

#### 3. 맵 선정하기

- 생산, 소비, 투자(저금 및 예금) 활동과 관련된 맵 설정하기 예) 상점, 학교, 은행, 집 등
- 맵별 주요 테마 활동 설정하기
- 현재 남은 용돈, 저축액, 날짜 등 표시할 정보 설정하기

#### 4. 일일 선택활동 설정하기

- 매일 아침 선택할 수 있는 활동 설정하기  
예) 간식 사먹기(-1,000원), 친구 선물 사기(-5,000원), 용돈 벌기(+2,000원), 저축하기(+1500원), 아무것도 안하기(0원)
- 맵별 활동 설정하기  
예) 실과 교과와 생활자원 관리 수업 활동인 용돈기입장 활동 연계하거나 아래 활동 예시표 항목을 활용하여 챌린지 프로그램 설계 안내하기

맵	활동별 금액			
생산 활동	침대 정리하기: 500원 식물에 물 주기: 300원 애완동물 밥 주기: 500원 부모님 아침 식사 준비 돕기: 1,000원	책상 정리하기: 500원 옷 정리하기: 500원 아침 설거지하기: 700원 현관 쓸고 닦기: 800원 분리수거하기: 600원 방 청소하기: 1,000원	빨래 개기: 800원 창문 닦기: 1200원 부모님 심부름하기: 동생 숙제 도와주기: 1,500원 강아지 산책시키기: 2,000원	저녁 식사 준비 돕기: 1,200원 설거지하기: 1,000원 유튜브 영상 만들기: 영상당 수익 다양 (부모님 허락 필요)
소비 활동	1. 문구점/서점 문구류(노트, 형광펜 등) 구매: 2,000원 준비물: 2,000원 ~ 5,000원 2. 취미용품: 스티커: 1,000원 ~ 2,000원 다이어리: 5,000원 ~ 10,000원	3. 편의점 과자: 1,000원 ~ 2,000원 아이스크림: 800원 ~ 1,500원 음료수: 1,000원 ~ 2,000원 4. 문화/여가 시설 영화 관람: 8,000원 ~ 12,000원 팝콘/음료 세트: 5,000원 ~ 8,000원	5. 온라인 쇼핑 모바일 게임 아이템: 1,000원 ~ 10,000원 유료 앱 구매: 2,000원 ~ 5,000원 이어폰: 10,000원 ~ 30,000원 보조 배터리: 20,000원 ~ 40,000원 6. 식당/카페 햄버거 세트: 5,000원 ~ 8,000원 분식점: 3,000원 ~ 5,000원 카페: 3,000원 ~ 5,000원 디저트: 4,000원 ~ 6,000원	



### 5. 특별 이벤트 기획하기

- 무작위로 발생하는 특별 상황 기획하기  
예) 친구 생일(-3,000원) 학용품 구매(-2,000원), 할아버지 또는 할머니의 방문으로 용돈 보너스(+5,000원)

### 6. 주간 리포트 보여주기

- 일주일 단위로 지출과 저축 현황 알려주기
- NPC의 조언 설계하기 예) "간식비를 줄이면 더 많이 저축할 수 있어요!"

### 7. 투자 및 저축 관련 은행 맵 활동 설정하기

- 현재 저축액 확인
- 이자 계산 (매주 일요일 이자 지급)
- 월말 결산
- 한 달 동안의 지출, 저축 내역 정리
- 저축 목표 달성 여부 확인
- 점수와 등급 부여

점수 범위	등급	설명
0~25점	 저금통 초보자	용돈 관리의 첫 걸음을 떼었어요. 조금씩 배워나가요!
26~50점	 알뜰 소비자	똑똑한 소비의 기술을 익히고 있어요. 잘하고 있어요!
51~75점	 슬기로운 저축왕	저축의 힘을 알고 미래를 준비하고 있어요. 대단해요!
76~100점	 경제 지식 전문가	용돈 관리의 달인이 되었어요. 정말 멋져요!

### 8. 게임 속 보너스 게임 만들기

- 게임을 통해 배운 경제교육 개념 활용 퀴즈 챌린지를 통한 게임 속 '보너스 게임' 만들기

### 9. 결과 화면

- 최종 점수와 등급 알려주기
- 리메이크 통해 나만의 챌린지로 발전시키기



### 참고문헌 및 자료 출처

- 경제금융교육연구회(2022). 4-2 사회 2단원 학생워크북.
- 교육부(2015). 2015 개정 교육과정
- 교육부(2022). 2022 개정 교육과정
- 금융위원회(2021.12). 디지털전환 등 금융환경 변화에 대응하는 금융교육 강화방안.
- 금융감독원, 한국교육과정평가원(2020). 초·중·고 금융교육 표준안 개정 연구.
- 금융감독원(2022). 초등 슬기로운 생활금융 교재.
- 아이스크림미디어(2022). 사회 4-2 교과서, 지도서(한춘희 외).
- 아이스크림미디어(2022). 사회 6-2 교과서, 지도서(한춘희 외).
- EBS 교양 유튜브. 지식채널e 레모네이드 사세요!. ([https://youtu.be/yrBf1YGE6BU?si=dIMv1NL\\_R43\\_koW-](https://youtu.be/yrBf1YGE6BU?si=dIMv1NL_R43_koW-)).

## 본 교육자료는 CC BY-NC 4.0 라이선스에 따라 사용할 수 있습니다.

\*본 교육자료를 사용할 경우 아래의 라이선스 조건을 준수해야 합니다.

### Creative Commons

본 교육자료의 저작권은 [크리에이티브 커먼즈의 저작자표시](#)를 따릅니다.

사용자가 라이선스 조건을 준수할 경우 이 저작물의 포맷 변경/복사/배포/전송이 가능하며, 저작물을 리믹스/변경하여 2차적 저작물 작성이 가능합니다.

### BY

본 교육자료를 사용하는 경우 반드시 사용한 원저작물의 제목, 원저작자, 소스(출처), 라이선스 및 원 저작물을 편집했는지 여부를 표기하여야 합니다.

단, 헬로메이플 및 공동 저작자가 사용자의 저작물을 보증 또는 권리를 부여한 것으로 명시해서는 안됩니다.

**본 자료 저작권 표기**

© Nexon Korea Corp. & ATC(컴퓨팅교사협회) All Rights Reserved.

### NC

본 교육자료는 영리적인 목적으로 사용할 수 없습니다.

(구체적으로 출판사 및 학원 등 영리기관에서의 사용은 금지되며, 공공기관에서 진행하는 헬로메이플 활용 수업 및 교육에서의 사용은 영리적인 목적이 없는 것으로 봅니다.)

**\*헬로메이플 BI(로고), 캐릭터 등 메이플스토리 IP는 본 라이선스 적용 대상이 아닙니다.**

이에 대한 사용 문의는 헬로메이플 웹사이트 교재 페이지의 '출판 목적 IP 사용 가이드'를 참고하거나, 고객센터 메일(help@hellomaple.org)로 문의 바랍니다.