

생애주기별 경제교육

청소년기 편



기획재정부



경제정보센터

생애주기별 경제교육
청소년기 편

『생애주기별 경제교육 청소년기 편』은 기획재정부와 한국개발연구원(KDI)의 『생애주기별 핵심 경제역량 연구: 경제교육 수요자의 의견으로(2017. 12.)』를 기반으로 만들어진 교수·학습 과정안입니다. 본 과정안은 청소년기 경제역량 4개 영역(소비(지출) 관리 역량, 자산 관리 역량, 진로 탐색 역량, 위기 관리 역량)의 12개 경제교육 내용으로 구성돼 있습니다. 청소년기 학습자에게 필요한 경제교육 내용은 경제 및 사회 여건의 변화에 맞춰 지속적으로 보완될 예정입니다.

『생애주기별 경제교육 청소년기 편』은 학교 안팎의 다양한 경제교육 현장에서, 청소년기 학습자를 대상으로 활용될 수 있습니다. 각 과정안에 학습 대상이 기재돼 있으나 교수자의 판단에 따라 청소년기 내에서 대상을 유연하게 조정하길 바랍니다. 각 과정안은 실생활에서 맞닥뜨리는 경제문제의 합리적 해결을 도울 수 있도록 설계돼 있으며, 개별 및 모둠 활동을 통해 학습자가 적극적으로 학습 과정에 참여하도록 구성돼 있습니다.

신문 기사, 뉴스 영상 등 언론 보도 자료는 해당 수업 시점에 시의적절한 내용을 추가로 찾아 활용하는 것을 권장합니다. 첨부된 평가 기준은 각 과정안에 적합한 내용을 선택해 적용하길 바랍니다.

▶ 소비(지출) 관리 역량

- 재화와 서비스의 효과적 관리: 난 함께 쓴다! • 001
- 합리적 소비: 스마트 소비, 세상을 바꾸다! • 007
- 다양한 지불수단과 효과적인 체크카드 사용 방법에 대한 이해: 체크카드 체크하기! • 023
- 전자상거래 시 유의하는 태도: 전자상거래 사용 설명서 • 031

▶ 자산 관리 역량

- 용돈 관리: 나만의 용돈 관리법 • 043
- 아르바이트 등을 통해 번 소득의 관리: 소득을 관리해 드립니다! • 053
- 금융상품에 대한 이해와 활용: 슬기로운 예금 생활 • 057
- 부채와 신용의 관리: 신용, 너 사용법 • 061

▶ 진로 탐색 역량

- 노동의 중요성과 가치에 대한 이해: 내 노동의 의미 • 075
- 건설적인 진로 설계: 꿈스타그램 • 083

▶ 위기 관리 역량

- 노동권에 대한 이해와 침해 시 대처: 10대의 노동 이야기 • 093
- 도박이나 사행성게임에 대한 주의: 인생까지 베팅하겠습니까? • 109

- ▶ 평가 기준 • 118
-

재화와 서비스의 효과적 관리 : 난 함께 쓴다!

수업 설계 의도

청소년기 들어서도 자신의 물건이나 함께 쓰는 물건을 소홀히 관리하는 모습이 지속되는 경우가 있습니다. 물건을 함부로 쓰고 아낄 줄 모르는 습관이 성인이 되어서도 이어지지 않도록 청소년기에 개인 및 공용 물건을 소중히 다루고 효과적으로 관리하는 태도를 형성하는 것이 중요합니다.

“화장실에 휴지가 떨어지면 그게 우리가 너무 과잉해서 썼기 때문이거든요. 손 닦는 데도 두루루 말아서 쓰잖아요. 그러면 빨리 떨어지거든요. 그런데 빨리 떨어지고 학교에서 빨리 안 대준다고 불만만 갖고...(중학교 교사).”

“에어컨도 마찬가지예요. 저는 에어컨도 사실 잘 모르지만 어쨌든 너무 과하게 틀면 안 되잖아요. 학교의 예산이라는 것이 있고.... 그런데 그게 당연하다고 생각하는 것 같아요. 18도 막 이렇게 맞추고...(중학교 교사).”

1. 학습 대상

중학교 1학년 ~ 고등학교 3학년 (총 2차시)

2. 성취 기준

성취 기준	성취 수준	
함께 쓰는 자원(물건)의 소중함을 이해하고, 장기적인 관점에서 자원을 효과적으로 사용하는 방안을 제시할 수 있다.	상	생활 속에서 함께 쓰는 자원(물건)을 낭비하는 사례를 조사하고, 장기적인 관점에서 자원을 효과적으로 사용하는 방안을 예를 들어 설명할 수 있다.
	중	함께 쓰는 자원(물건)의 소중함을 이해하고, 장기적인 관점에서 자원을 효과적으로 사용하는 방안을 제시할 수 있다.
	하	함께 쓰는 자원(물건)을 소중히 다뤄야 함을 알 수 있다.

3. 교수 · 학습 과정안

1) 1차시

주제	함께 쓰는 자원의 낭비 사례	차시	1차시 / 2차시 (45분 기준)
학습 개관	학교 안팎에 공용 자원이 많음을 인식하고 많은 사람들이 함께 사용함으로써 생기는 문제에 대해 알아본다. 또한 왜 그런 문제가 생기는지 생각해 볼 수 있는 시간을 모둠별로 갖는다.		
학습 목표	■ 많은 사람들이 함께 쓰는 자원에는 무엇이 있는지 말할 수 있다. ■ 자원을 함께 사용함으로써 문제가 생길 수 있음을 이해하고, 문제 발생 이유를 제시할 수 있다.		

구분	과정	교수 · 학습 활동	비고
도입	동기 유발 (5분)	■ 영상을 통해 공유지의 비극 이해하기 영상을 통해 공용 자원을 무분별하게 사용함으로써 발생하는 여러 문제를 알아보고, 공유지의 비극 사례를 통해 공동체 의식이 필요함을 깨닫는 시간을 갖는다. ※ 영상 개요 [EBS 세상의 모든 법칙 - 공공 화장실에 휴지가 사라진 이유는?_#001] (https://www.youtube.com/watch?v=OBpvh1YZDNI) 본 영상은 카페에서 빨대 · 휴지 · 시럽 등이 사라지는 이유를 공유지의 비극 사례로 설명하고 있다. 영상을 1차시 초반에 시청함으로써 공유지의 비극을 쉽게 이해하고, 공동체 의식의 중요성을 파악해 앞으로 진행될 활동에 동기를 부여하도록 한다.	영상 자료
		■ 학습 문제 제시하기 “우리가 함께 쓰는 자원에는 어떤 것들이 있을까?”, “공용 자원을 사용하면서 생기는 문제점은 무엇일까?” 등의 질문을 학습자들에게 제시한다.	
전개	학교 안팎의 공용 자원 찾기 (5분)	■ 공용 자원 찾아보기 학교 안 공용 자원을 찾는 모둠과 학교 밖 공용 자원을 찾는 모둠으로 나눈다. 모둠에서 찾은 공용 자원을 ‘활동지 ①’에 적는다. 이때 모둠은 4명으로 구성하고 자원은 물건과 공간을 모두 포함한다.	활동지 ①
	공용 자원으로 발생하는 문제점 알아보기 (20분)	■ 공용 자원이 가지는 문제점 찾기 모둠별로 찾은 공용 자원 중 하나를 골라 사람들이 함께 쓰기 때문에 생기는 문제점에 대해 이야기 나누고 적게 한다.	
		■ 문제가 생기는 이유 알아보기 공용 자원이 왜 그런 문제를 가지게 되었는지 그 이유를 찾아본다.	
	문제점 해결 방안 공유하기 (10분)	■ 발표 자료 공유하기 ‘활동지 ①’을 교실 벽면에 전시한다. 학습자들이 전시물을 보며 각자 주어진 포스트잇에 자신이 생각하는 문제점이나 문제점이 생기는 이유를 작성해 붙이도록 한다.	
정리	학습 정리 (5분)	다음 차시에서는 본 차시에서 알아본 공용 자원으로 인해 발생하는 문제점을 해결하기 위한 방안에 대해 학습할 예정이라고 안내하며 수업을 종료한다.	

2) 2차시

주제	공용 자원의 효과적 사용 방법	차시	2차시 / 2차시 (45분 기준)
학습 개관	이전 차시에서 파악한 공용 자원 사용의 문제점과 그 문제점이 발생하는 이유를 토대로 해당 자원을 장기적인 관점에서 효과적으로 사용하는 방안을 제시한다. 또한 지금까지 모둠별로 작성한 내용을 발표하고, 발표 내용을 피드백하면서 다른 모둠이 제시한 방안에 대한 자신의 생각을 정리해 본다.		
학습 목표	공용 자원을 장기적인 관점에서 효과적으로 사용하는 방안을 제시할 수 있다.		

구분	과정	교수 · 학습 활동	비고
도입	전시 복습 및 동기 유발 (3분)	공용 자원으로 발생하는 문제점 돌아보기 1차시에서 작성한 ‘활동지 ①’을 읽으며 공용 자원으로 발생하는 문제점을 다시 떠올리게 한다. 또한 지난 차시에서 전시물에 학습자들이 붙인 포스트잇을 확인한다.	활동지 ①
		학습 문제 제시하기 “공용 자원으로 생기는 문제점을 해결하고 장기적 관점에서 자원을 효과적으로 사용하기 위해서는 어떻게 해야 할까?”라는 학습 문제를 제시한다.	
전개	자원을 효과적으로 사용하는 방법 찾기 (20분)	문제를 해결하기 위한 방법 찾기 모둠별로 찾은 공용 자원 사용의 문제를 해결하기 위한 방법을 찾아본다. 이때는 해결 방법뿐 아니라 공용 자원을 장기적으로 사용하기 위한 효과적인 방법까지 제시하게 한다. ‘활동지 ②’의 <문제점 1 · 2 · 3>에는 ‘활동지 ①’에서 찾은 문제점을 적고, <문제점 4>에는 학급 친구들이 포스트잇에 적은 문제점을 추가로 쓰도록 한다.	활동지 ②
	발표 및 피드백 (20분)	문제점과 해결 방법 발표 및 피드백 모둠별로 3분간 공용 자원의 문제점과 해결 방법, 해당 자원을 효과적으로 사용할 수 있는 방안을 발표한다. 개별적으로 ‘활동지 ③’에 모둠별로 잘한 점, 궁금한 점을 적고, 모둠이 제시한 방안 외에 자신이 생각한 방안을 추가로 작성하도록 한다. 이 활동지는 평가지로 활용되며, 자신의 모둠은 평가하지 않는다.	활동지 ③
정리	학습 정리 (2분)	공용 자원을 낭비하지 않고 소중하게 사용해야 한다는 것을 강조하며 수업을 마무리한다.	



학교 안 또는 밖에서 사람들이 함께 사용하는 자원에는 어떤 것들이 있나요?
이때의 자원에는 물건뿐 아니라 공간도 포함됩니다.

--

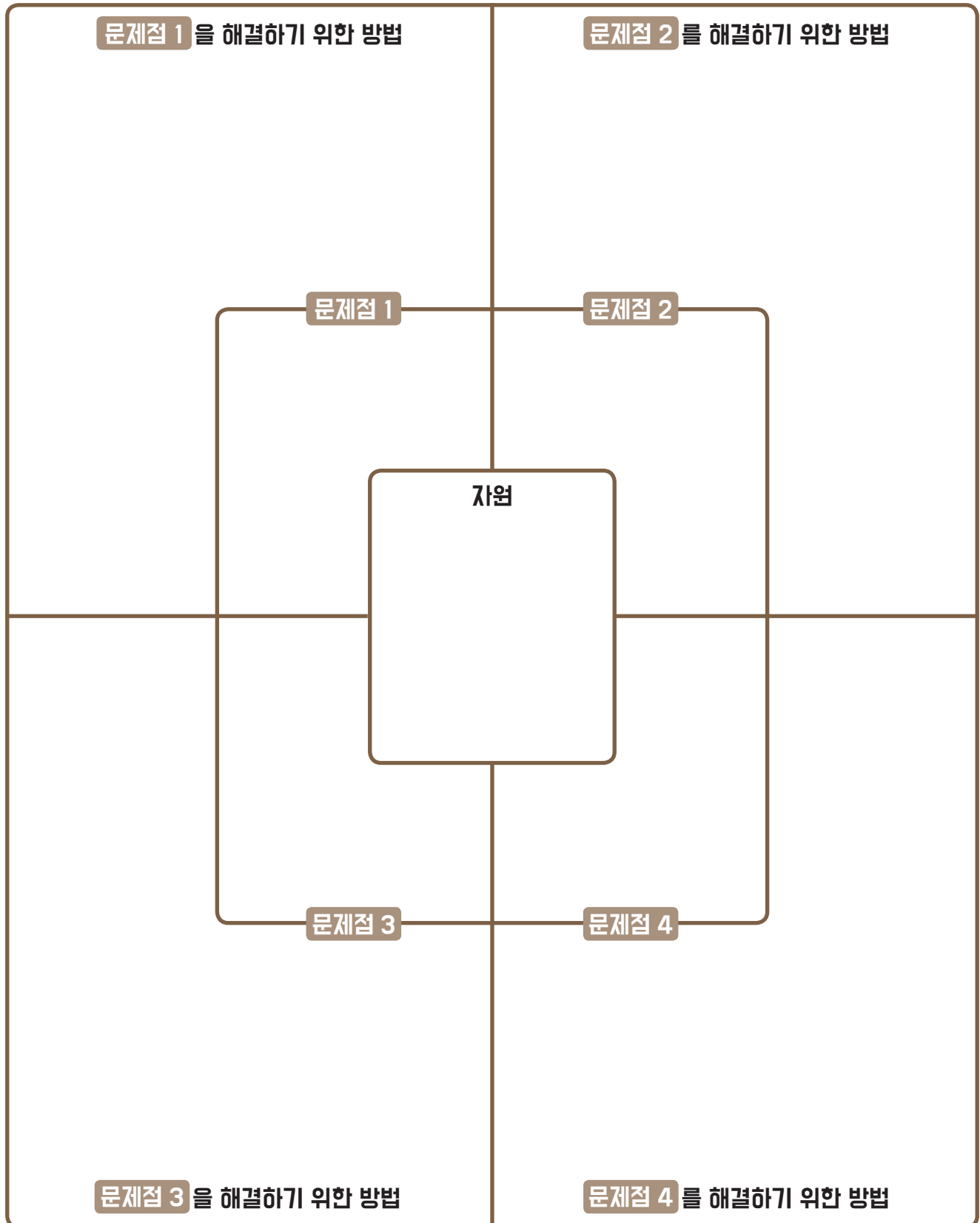


위에서 생각한 자원 중 한 가지를 골라 그 자원을 함께 사용하면서 발생하는 문제점에는 어떤 것들이 있는지. 왜 그런 문제점이 생기게 되었을지 생각해 봅시다.

문제점은 무엇인가요?	왜 그런 문제점이 생겼을까요?



공용 자원으로 생긴 문제를 해결하고 그 자원을 앞으로도 계속해서 효과적으로 사용하려면 어떻게 해야 할지 활동지 ①의 내용을 바탕으로 작성해 보세요.



이름 : _____



다른 모둠의 발표를 듣고 잘한 점과 궁금한 점을 작성해 봅시다. 또한 각 모둠이 제시한 해결 방법 외에도 문제를 해결하기 위한 나의 아이디어가 있다면 적어 보세요.

	모둠	모둠	모둠	모둠	모둠
잘한 점					
궁금한 점					
나의 아이디어					

합리적 소비

: 스마트 소비, 세상을 바꾸다!

수업 설계 의도

합리적 소비는 자신의 소득 및 자산에 대한 정보를 토대로 구매하고자 하는 재화와 서비스의 가격과 품질을 신중히 고려함으로써 만족을 높이는 경제 행위입니다. 그러나 소비에 관한 지식이 갖춰지지 않은 청소년의 경우 비합리적 소비와 같은 잘못된 소비 습관을 갖기 쉬우므로, 이를 지양할 수 있도록 실생활 기반의 소비 교육을 받는 것이 필요합니다.

“소비 패턴이 확실히 우리 세대와는 다른 것 같아요. 애들이 쓰는 것 보면... 우리가 생각하지도 못했던 데에 투자를 많이 하더라고요. 시대의 변화일 수도 있겠지만 확실히 우리 때랑 소비 패턴이 많이 바뀐 것은 사실인 것 같아요. 일단 즐기는 분야와 취미 생활 쪽에 투자를 많이 하더라고요. 뭔가 생산적이고 자기 계발하는 데 투자하는 것이 아니라 순간 즐길 수 있는 부분에 비중을 많이 두는 것은 사실이에요(고등학교 학부모).”

“아이들이 싫증을 빨리 내잖아요. 저희 같은 경우는 옷을 하나 사더라도 오래 입을 것을 생각하고 고르는데, 애들은 한번 입으면 다음에는 입지도 않아요(고등학교 학부모).”

1. 학습 대상

중학교 1학년 ~ 고등학교 3학년 (총 4차시)

2. 성취 기준

성취 기준	성취 수준	
비합리적 소비의 문제점을 파악해 합리적 소비 계획을 세울 수 있다.	상	생활 속에서 비합리적 소비의 원인을 분석하고, 합리적 소비 계획을 수립해 실천할 수 있다.
	중	비합리적 소비의 문제점을 파악해 합리적 소비 계획을 세울 수 있다.
	하	비합리적 소비의 의미와 문제점을 말할 수 있다.

3. 교수·학습 과정안

1) 1차시

주제	나의 소비생활 점검	차시	1차시 / 4차시 (45분 기준)
학습 개관	합리적 소비 계획을 세우는 습관을 기르도록 하는 준비 단계에 해당한다. 이를 위해 일상생활에서의 소비 경험을 돌아 보고 합리적 선택에 대해 학습한다.		
학습 목표	■ 자신의 소비 행태에 드러난 문제점을 말할 수 있다. ■ 합리적 선택을 하기 위해 고려해야 하는 요소를 제시할 수 있다.		

구분	과정	교수·학습 활동	비고
도입	동기 유발 및 문제 제시 (10분)	■ 소비에 영향을 주는 요인에 대해 생각해 보기 “사람들은 왜 불필요한 소비를 할까?”라고 질문하며 수업을 시작한다. 불필요한 소비를 하게 만드는 내부 요인(제품의 필요성에 대한 착각, 제품 정보에 대한 수집 부족, 가격이나 예산 간과 등)뿐 아니라 외부 요인(과대광고, 물건의 진열 등 소비욕구를 자극하는 판매 전략)을 언급하며 불필요한 소비를 한 경험에 대해 말해 보게 한다.	
		■ ‘소비는 감정이다’ 영상 자료 시청하기 ‘EBS 다큐프라임 자본주의 제 2부 - 소비는 감정이다’의 일부를 시청하고, 시청이 끝나면 영상의 내용을 간략하게 논의한다. 본 영상 자료를 통해 학습자들은 우리의 소비가 반드시 의식적으로 이루어지는 것은 아니며, 상품의 홍보는 때때로 우리의 무의식을 자극해 비합리적 소비를 하도록 만드는 경우가 있고 이를 위해 소비를 위한 객관적인 기준이 필요함을 알 수 있어야 한다. 경제적 관점에서 이러한 기업의 홍보가 무의식에 존재하는 잠재수요를 유효수요로 끌어내는 순기능을 하기도 하지만, 때로는 개인의 합리적 의사결정을 방해하기도 한다는 것을 균형잡힌 시각에서 설명한다. ※ 영상 개요 제품을 판매하는 기업들은 소비자로 하여금 무의식적인 결정을 내리도록 만들기 위해 시각·청각·미각·촉각 등의 감각을 자극하는 마케팅 전략을 도입하고 있으며, 이러한 마케팅 전략은 궁극적으로 비합리적 소비를 야기하는 요인이 되기도 한다. 본 자료는 우리의 소비가 무의식에 의해 결정되며, 이러한 무의식이 주로 외적인 요인에 영향을 받는다는 것을 다루는 다큐멘터리 영상이다. ‘과연 우리는 순전히 우리의 의지에 따라 소비하고 있을까?’에 대한 토론과 함께 동기 유발을 위해 제시한다.	영상 자료
		■ 과제 제시하기 ‘청소년의 합리적 소비를 위한 지침서 작성하기’라는 과제를 제시한다. 필요시 본 과제를 해결하기 위해 알아야 할 부가적인 정보에 대해 다함께 논의한다.	

전개	소비 내역 기록하기 (10분)	■ 소비 내역 기록하기 최근 한 달 동안의 소비 내역을 ‘활동지 ①’에 개인적으로 기록하게 한다. 모든 내역을 기록할 필요는 없으며, 합리적 소비와 비합리적 소비의 특징을 도출한 만한 분량이라면 충분하다. 만약 학습자들이 자신의 소비 내역 작성에 어려움을 겪을 것으로 예상되면, 사전에 과거 한 달 동안의 소비 내역을 확인하도록 지도한다.	활동지 ①
		■ 소비 내역별 비용과 편익 적기 ‘비용’과 ‘편익’의 정의를 설명한 뒤, 각 소비 내역별로 지불한 비용(회계적 비용)과 이를 통해 얻은 편익의 크기(10점 척도)를 ‘활동지 ①’에 기록하게 한다. ※ 개념 정리 - 비용: 재화나 서비스를 구매하기 위해 지불한 대가 - 편익: 재화나 서비스를 소비함으로써 얻는 주관적인 만족도	
	소비 생활 점검하기 (10분)	■ 만족한 소비와 후회한 소비 돌아보기 ‘활동지 ①’에 기록한 ‘비용’과 ‘편익’을 토대로 ‘가장 만족한 소비’와 ‘가장 후회한 소비’가 무엇인지를 돌아보고, 그렇게 생각하는 이유가 무엇인지 ‘활동지 ②’에 작성하도록 한다.	활동지 ②
		■ 소비 생활에 드러난 특징 찾기 각자의 소비 생활에 드러난 특징을 찾아보고 ‘활동지 ②’에 기록하도록 한다. 총지출 비용의 주요 소비 내역, 충동소비 여부 등 전반적인 성찰이 이루어질 수 있도록 지도한다.	
	합리적 선택 학습하기 (10분)	■ 합리적 선택 이해하기 ‘읽기 자료 ①’을 읽게 한 후, 아래의 내용을 간략히 설명한다. ※ 개념 정리 · 우리가 선택을 해야만 하는 이유(자원의 희소성) · 합리적 선택의 정의 · 합리적 선택을 위해 고려해야 하는 요소(비용과 편익)	읽기 자료 ①
정리	학습 정리 (5분)	본 차시에서 학습한 내용(무의식적인 소비의 위험성, 합리적 선택)을 정리한다. 다음 차시에는 본 차시에서 작성한 ‘소비 내역’을 토대로 ‘비합리적 소비’에 대해 배울 것임을 안내하고 수업을 마친다.	

2) 2차시

주제	비합리적 소비	차시	2차시 / 4차시 (45분 기준)
학습 개관	비합리적 소비의 유형을 학습한 뒤, 자신들의 개인적 소비 경험에서 비합리적 소비의 유형을 찾아 본다.		
학습 목표	■ 비합리적 소비의 유형별 특징을 설명할 수 있다. ■ 자신의 소비 경험에서 비합리적 소비의 사례를 찾고 말할 수 있다.		

구분	과정	교수 · 학습 활동	비고
도입	전시 복습 (5분)	이전 차시에 학습한 주요 내용(무의식적인 소비의 위험성, 합리적 선택)을 복습하며 수업을 시작한다.	
전개	비합리적 소비 학습하기 (10분)	■ 지양해야 할 소비 유형에 대해 토의하기 “우리가 지양해야 할 소비 유형에는 무엇이 있을까?”라고 질문하고 다함께 짧게 생각하고 답하는 시간을 갖는다. 본 토의 과정에서 언급되는 내용을 비합리적 소비의 네 가지 유형(과소비, 과시소비, 충동소비, 모방소비)으로 구분해 제시한다.	
		■ 비합리적 소비 이해하기 비합리적 소비에 관한 ‘읽기 자료 ②’를 읽게 한 후 아래의 내용을 간략히 다룬다. ‘읽기 자료 ②’에 포함된 내용을 토대로 10분 분량의 수업을 기획한다. ※ 주요 내용 - 비합리적 소비의 유형에는 무엇이 있을까? (과소비, 과시소비, 충동소비, 모방소비) - 무엇이 우리로 하여금 비합리적 소비를 하도록 만들까? - 개인의 비합리적 소비가 개인과 경제 전반에 미치는 영향은 무엇일까?	읽기 자료 ②
	비합리적 소비의 사례 찾기 (20분)	■ 비합리적 소비 경험 찾기 1차시에 작성한 소비 내역을 토대로 비합리적 소비의 네 가지 유형에 해당하는 사례를 찾는다. 이전 차시에서 자신의 소비 내역에 대한 성찰이 충분히 이루어졌다고 판단되는 경우, 모둠 내에서 각자의 소비 내역을 교환하며 본 활동을 진행하는 것도 효율적이다. 소비 내역 내에서 ‘비합리적 소비’의 유형을 찾는 것이 어렵다고 판단된다면, 소비 내역에 적지 않은 다른 과거 경험이나, 주변인의 소비 경험을 토대로 비합리적 소비 유형을 찾아보도록 지도한다.	활동지 ①

정리	평가 (5분)	■ 학습 내용 점검하기 간단한 문항으로 구성된 평가지를 제시함으로써 이전 차시와 본 차시에서 학습한 내용(합리적 선택, 비합리적 소비)에 관한 이해도를 점검한다. ※ 답 1. ① 2. 가로 1) 합리적 소비 2) 희소성 3) 과시소비 세로 1) 비합리적 소비 2) 비용 3) 편익 3. 과소비 - 만수는 게임 아이템을 사느라 3개월치 용돈을 탕진해 버렸다. 충동소비 - 찬수는 게임 아이템 할인 소식을 듣고 다짜고짜 구매했다. 과시소비 - 만수는 찬수에게 뽐낼 생각에 고가의 게임 아이템을 구매했다. 모방소비 - 찬수는 만수의 게임 아이템이 탐나 똑같은 것을 구매했다. 4. 비용 / 편익(만족)	체크, 체크!
	학습 정리 (5분)	본 차시에서 학습한 내용(비합리적 소비)을 정리한다. 다음 차시에는 최종 발표를 위해 '청소년의 합리적 소비를 위한 지침서'를 작성할 것임을 안내하고 마친다.	

3) 3차시

주제	소비 지침서 제작	차시	3차시 / 4차시 (45분 기준)
학습 개관	지금까지 학습한 내용과 직접 작성한 자료를 바탕으로 '청소년의 합리적 소비를 위한 지침서'에 들어갈 내용을 구상하고, 이를 결과물로 시각화한다.		
학습 목표	■ 청소년을 위한 합리적 소비 지침을 결과물로 나타낼 수 있다.		

구분	과정	교수 · 학습 활동	비고
도입	전시 복습 (5분)	이전 차시에 학습한 주요 내용(비합리적 소비)을 복습하며 수업을 시작한다.	
	결과물 작성 (35분)	■ 결과물 내용 구상하기 '청소년의 합리적 소비를 위한 지침서'에 들어갈 내용을 모둠별로 구상한다. 필요시 학습자들이 정보를 자유롭게 찾을 수 있도록 인터넷 활용 환경을 마련한다.	
		■ 결과물 작성하기 폼보드 혹은 전지와 같이 내용을 기록할 수 있는 교구재를 모둠별로 나눠주고, 결과물을 작성하도록 지도한다.	폼보드 혹은 전지, 사인펜 등
정리	학습 정리 (5분)	본 차시에서 모둠별로 학습한 내용(소비 지침서에 포함할 내용)을 정리하고, 다음 차시에는 본 수업의 결과물인 '소비 지침서'를 학급 전체를 대상으로 발표할 것임을 안내하고 마친다.	

4) 4차시

주제	소비 지침서 발표	차시	4차시 / 4차시 (45분 기준)
학습 개관	지금까지 학습한 내용을 토대로 작성된 '청소년의 합리적 소비를 위한 지침서'를 모둠별로 발표한다. 발표 이후에는 문제를 해결하는 과정에 관한 피드백을 제시하고 학습자들이 '성찰일지' 작성을 통해 학습 과정과 성취를 스스로 돌아볼 수 있게 한다.		
학습 목표	■ '평가 기준'에 제시된 요소를 충족하며 발표할 수 있다. ■ 다른 모둠의 발표를 객관적으로 평가할 수 있다.		

구분	과정	교수 · 학습 활동	비고
도입	전시 복습 (5분)	이전 차시에 수행한 활동을 돌아보며 수업을 시작한다.	
전개	발표 (25분)	■ 발표 순서 정하기 모둠별 발표 순서는 가위바위보나 사다리타기, 룰렛돌리기 등으로 자유롭게 정한다. ■ '청소년의 합리적 소비를 위한 지침서' 발표하기 20페이지의 '평가 기준'과 이를 간략화한 21페이지의 '평가표'를 학습자들에게 제시하고, 발표 때 중점을 두어야 할 사항을 안내한다. 발표 순서에 따라 모둠별로 3분간 발표한다. 학습자들은 발표를 듣고 '평가표'를 이용해 다른 모둠의 발표를 평가한다. 발표가 끝나고 시간에 여유가 있다면 모둠별로 제작한 발표 자료를 교실의 빈 벽에 전시해 둔다. 학습자들은 교실을 돌아다니면서 다른 모둠의 발표 자료를 확인하고, 이에 대한 의견을 포스트잇에 적어 붙인다. 각 모둠별 발표가 끝난 뒤 교사와 학생 간, 혹은 학생 간 질문 시간을 갖는 것도 좋다. 그 외에 교사는 학습자들의 발표 과정에서 드러난 자세나 태도 측면에 관한 피드백을 메모한다.	평가 기준, 평가표
정리	학습 정리 (10분)	본 차시에서 학습한 주요 내용 중 학습자들의 발표에 명확하게 드러나지 않았거나 이해가 부족하다고 판단되는 내용을 다시 언급한다. 교사는 학습자들의 발표 과정에서 드러난 자세나 태도 측면에 관한 피드백을 제시한다.	
	자기 성찰 (5분)	'성찰일지'를 활용해 수업의 전반적인 과정을 돌아보고, 그 내용을 공유하면서 수업을 종료한다.	성찰일지

소비 내역 기록하기

[illegible]



1 가장 만족한 소비와 그렇지 않은 소비에는 무엇이 있나요?

1) 가장 만족한 소비와 그 이유

2) 가장 후회한 소비와 그 이유

2 여러분의 소비 생활에 드러난 특징에는 무엇이 있나요?

1) 내 소비 생활의 바람직한 점

2) 내 소비 생활에서 보완할 점

1. 자원의 희소성

우리는 왜 선택을 하게 될까요? 바로 우리가 갖고 싶어 하는 만큼 자원이 충분하지 못하기 때문입니다. 사람들은 이러한 속성을 ‘희소성’이라고 말합니다. 자원의 가치는 자원의 수량이 많고 적음과 함께 사람들이 얼마나 원하는지가 반영돼 정해집니다. 날씨가 더운 지역에서는 에어컨을 원하는 사람이 많아 에어컨이 희소하지만, 추운 지방에서는 에어컨을 원하는 사람이 적기 때문에 비교적 덜 희소한 것을 보면 알 수 있지요.

2. 합리적 선택

민수는 휴일을 어떻게 보낼지를 두고 고민에 빠졌습니다. 밀린 숙제를 할 것인가, 아니면 피곤함을 떨치기 위해 낮잠을 잘 것인지 말이죠. 밀린 숙제를 여유롭게 하는 경우에는 조금은 머리가 고생스럽겠지만, 숙제를 하지 않았을 때 느낄 수 있는 불안감을 떨칠 수 있을 것입니다. 반면 숙제를 하지 않고 낮잠을 잘 때에는 피곤함을 떨치고 포근한 기분을 느낄 수 있을 것입니다. 물론 불안감은 감수해야겠지요. 민수와 같이 우리 역시 선택의 갈림길에서 어떻게 하면 최고의 선택을 할 수 있을지 늘 고민합니다.

경제학에서는 이러한 선택을 ‘합리적 선택’이라고 말합니다. 그렇다면 ‘합리적 선택’을 하기 위해 고려해야 하는 것으로는 무엇이 있을까요? 우리는 선택으로 인해 지출되는 ‘비용’과 얻게 되는 만족감, 즉 ‘편익’의 크기를 저울질하며 결정합니다. 다시 말해, ‘합리적 선택’이란 주어진 예산하에서 최소의 ‘비용’으로 가장 큰 ‘편익’을 얻을 수 있는 선택입니다. 민수가 숙제를 함으로써 얻는 것(불안감으로부터의 탈출)이 낮잠을 잠으로써 얻는 것(피곤함을 떨치는 것)보다 크다고 판단되면 민수는 숙제를 할 것이고, 반대라고 판단되면 낮잠을 자겠지요. 물론 선택에 따르는 비용과 편익의 가치는 상황에 따라, 사람에 따라 다릅니다.

다른 예를 들어볼까요? 민수는 아르바이트를 해서 번 돈 1만 원으로 저녁 시간을 즐겁게 보내고자 합니다. 민수는 친구들과 노래방도 가고 싶고, 연극도 보고 싶습니다. 이때 민수가 친구들과 노래방에 가는 것이 2만 원어치의 편익을, 다른 하나의 선택지인 연극을 보는 것이 1만 원어치의 편익을 느끼게 해준다면 노래방에 가는 것이 합리적 선택입니다. 만약 노래방에 가는 것과 연극을 보는 것이 1만 원보다 적은 편익을 느끼게 해준다면 아무것도 하지 않는 것이 낫다고 볼 수 있습니다. 이와 같이 선택을 잘하려면 가격 대비 성능은 어떤지, 그리고 얻는 것과 잃는 것이 무엇인지 잘 따져보아야 합니다.

정보통신기술의 발달로 우리는 다양한 정보를 쉽고 빠르게 얻을 수 있습니다. 원하는 제품을 가장 좋은 조건으로 즉시 결제할 수 있고, 오전에 주문하면 같은 날 오후에 제품을 받는 것도 가능해졌습니다. 그러나 우리가 이러한 환경에서 늘 합리적으로 소비하는 것은 아닙니다. 소득이나 자산을 고려하지 않고 순간의 기분에 이끌려 계획에도 없는 물건을 충동적으로 구매하거나, 남들에게 과시하기 위해 또는 맹목적으로 누군가를 따라서 필요하지 않은 물건을 사곤 합니다. 이러한 상황을 지양하기 위해서는 비합리적 소비의 특징과 원인을 알고, 자신의 소비 형태가 어떤 점에서 비합리적이었는지를 점검할 필요가 있습니다. 아래의 내용을 토대로 어떻게 하면 비합리적 소비의 함정에 빠지지 않을 수 있는지 고민해 봅시다.

1. 자신의 소득이나 자산을 고려하지 않는 '과소비'

소비를 할 때 고려해야 하는 것은 소득과 자산입니다. 중요한 것은 '얼마나 많이 쓰느냐'가 아니라, '소득과 자산에 비해 얼마나 쓰느냐'이지요. 이렇게 자신의 소득이나 자산을 초과해 사용하는 것을 '과소비'라고 합니다. 과소비를 판단하는 기준은 상대적인 것으로, 값비싼 물건을 사더라도 자신의 소득이나 자산으로 그 값을 지불할 수 있다면 과소비라고 하지 않습니다. 소비 활동은 경제가 원활하게 돌아가게 하는 중요한 요소이며, 자신의 소득과 자산을 고려해 적절한 금액을 소비하는 것은 생산자들에게는 더 나은 상품을 만들 유인이 됩니다. 그러나 소득과 자산을 넘어선 과소비는 개인의 지불 능력을 감소시키고 소비 활동을 위축시켜 경제 전반에 부정적인 영향을 미칠 수 있습니다.



2. 계획 없이 즉흥적으로 하는 '충동소비'

세일 기간에 필요하지도 않은 물건을 잔뜩 사놓고 후회하거나, 좋아하는 배우가 나오는 광고를 보고 '어머! 저건 꼭 사야 돼!'라는 생각이 들어 예정에도 없던 소비를 하는 경우가 한 번쯤은 있었을 거예요. 이와 같이 순간적인 감정에 이끌려 충동적으로 구매하는 것을 충동소비라고 합니다. 충동소비는 제품의 가격, 디자인, 품질 등 다양한 정보를 자세히 살피지 않는다는 점에서 바람직하지 않은 소비 형태입니다. 최근에는 온라인이나 TV홈쇼핑 시장 등이 성장함에 따라 충동소비를 하는 소비자가 더욱 늘어나고 있습니다. 온라인 쇼핑몰이나 TV홈쇼핑 채널은 소비자들로 하여금 계획적인 소비를 잊게 할 만큼 유혹적인 매체이기 때문이죠.



3. 남에게 자신의 부를 과시하기 위한 '과시소비'

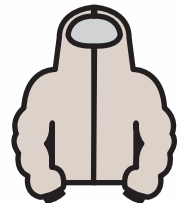
세계적으로 히트를 친 C사의 명품 가방이 있습니다. C사의 명품 가방은 누구나 소유하고 싶을 만큼 매력적인 상품이지요. 그런데 조사 결과 가방의 판매 가격은 200만 원인 반면, 제품의 원가는 판매가의 20%인 40만 원에 불과하다는 것이 밝혀졌습니다. 그런데 C사는 왜 이 가방을 원가보다 5배나 비싼 가격으로 책정했을까요?



이 질문에 대해 경제학자들은 “명품은 비싸야 팔리기 때문”이라고 답하곤 합니다. 남들에게 보여주기 위해 또는 자신의 허영심을 채우기 위해 비싼 물건을 구입하는 사람들은 가격이 오르면 오를수록 더 구매하기를 원하고, 반면 가격이 떨어지면 누구나 손쉽게 구입할 수 있다는 이유로 구매하지 않으려 합니다. 이러한 과시소비는 상품의 기능을 중요하게 여기기보다 다른 사람들에게 내가 이런 것을 구매할 능력이 있다는 것을 과시하는 소비 행태입니다.

4. 다른 사람의 소비를 따라하는 '모방소비'

사람들은 대체로 유행을 따라가고, 다른 사람이 구매했다는 사실로 인해 상품의 가치를 크게 생각하는 경향이 있습니다. 이를 모방소비라고 하는데, 자신의 롤모델이 광고하는 상품을 보고, 그것을 사면 광고 모델처럼 될 수 있을 것이라는 생각에 소비하는 것이 그 예입니다. 모방소비는 청소년들의 소비 행태에서 쉽게 찾아볼 수 있습니다.



2000년대 중반 겨울, 한 등산업체의 패딩 점퍼가 교복으로 생각될 만큼 많은 학생들이 동일한 브랜드의 패딩 점퍼를 입고 다닌 적이 있습니다. 높은 산의 추위를 견디도록 디자인된 등산용 패딩 점퍼는 학생들이 기존에 입던 점퍼보다 두세 배 높은 가격에 팔리고 있어 ‘등골브레이커’라고 불리기도 했죠. 옷의 기능과 가치를 고려하지 않고, 또래집단이 소비한다는 이유로 유행에 따라가지 않으면 또래집단에서 소외된 것으로 느껴 제품을 구매한 것입니다.

1. 다음 중 우리가 선택을 하며 살아가야 하는 근본적인 이유로 가장 적절한 것은?()

- ① 우리가 원하는 것에 비해 자원이 부족하기 때문에
- ② 자원은 우리가 원하는 만큼 충분히 존재하기 때문에
- ③ 자원은 충분하나 우리가 충분히 원하지 않기 때문에
- ④ 우리의 욕망은 무한하고 자원 역시 충분하기 때문에

2. 다음 가로세로 퍼즐을 채워 봅시다.

	1				
	1				2
				3	
2					
		3			

가로

- 1. 주어진 예산으로 할 수 있는 선택 중 비용 대비 만족이 가장 큰 것
- 2. 인간의 물질적 욕구에 비하여 자원이 부족한 것
- 3. 남들에게 뽐내기 위해 소비를 하는 것

세로

- 1. 바람직하지 않은 소비(합리적 소비의 반대)로, 과소비, 충동소비, 모방소비, 과시소비 등을 통틀어 이르는 말
- 2. 어떤 일을 하기 위해 지출된 돈
- 3. 제품을 소비함으로써 얻는 개인의 주관적 만족도

3. 다음 비합리적 소비의 유형들과 각각에 대한 사례를 알맞게 연결하세요.

과소비	•	•	만수는 찬수에게 뽐낼 생각에 고가의 게임 아이템을 구매했다.
충동소비	•	•	찬수는 만수의 게임 아이템이 탐나 똑같은 것을 구매했다.
과시소비	•	•	만수는 게임 아이템을 사느라 3개월치 용돈을 탕진해 버렸다.
모방소비	•	•	찬수는 게임 아이템 할인 소식을 듣고 다짜고짜 구매했다.

4. 합리적 선택이 무엇인지 다음 빈칸을 채워 보세요.

주어진 예산 내에서 가장 적은 _____으로 가장 큰 _____을 얻을 수 있는 선택



기준	평가 기준		
	상	중	하
문제 이해	문제의 핵심과 이러한 문제가 일어난 원인을 정확히 이해했다.	문제의 핵심과 이러한 문제가 일어난 원인을 대체로 이해한 편이다.	문제의 핵심과 이러한 문제가 일어난 원인을 이해하지 못했다.
	문제에 현실적으로 접근하고, 실제로 문제 해결에 도움이 될 만한 결과를 이루어냈다.	문제에 현실적으로 접근하고, 문제 해결에 어느 정도 도움이 될 만한 결과를 이루어냈다.	문제에 비현실적으로 접근하고, 문제 해결에 도움이 되는 결과를 이루지 못했다.
지식의 이해	수업에서 다루어지는 핵심 지식을 정확하게 이해했다.	수업에서 다루어지는 핵심 지식을 어느 정도 이해한 편이다.	수업에서 다루어지는 핵심 지식을 정확하게 이해하지 못했다.
	학습한 지식을 문제 해결과정에 효과적으로 활용했다.	학습한 지식을 문제 해결과정에 어느 정도 활용한 편이다.	학습한 지식이 적절히 발휘되지 않아 문제 해결에 큰 도움이 되지 않았다.
결과물 제작	핵심적인 내용이 충분히 결과에 반영됐고, 불필요한 내용이 없었다.	핵심적인 내용이 결과에 어느 정도 반영됐고, 불필요한 내용이 적었다.	핵심적인 내용이 결과에 충분히 반영되지 못했고 불필요한 내용도 자주 드러났다.
	내용을 논리적·체계적으로 구성했다.	내용을 논리적·체계적으로 구성한 편이다.	내용을 논리적·체계적으로 구성하지 못했다.
발표	핵심 내용을 조리 있게 발표했다.	핵심 내용을 조리 있게 발표하려 했으나 충분하지 않았다.	핵심 내용을 조리 있게 발표하지 못했다.
	주어진 시간이나 발표에 관한 규칙을 완벽히 지켰다.	주어진 시간이나 발표에 관한 규칙을 완벽히 지키지 못했다.	주어진 시간이나 발표의 규칙을 거의 따르지 않았다.
	모든 구성원이 발표에 적극적으로 참여했으며 각 구성원의 기여도가 적절히 배분됐다.	대부분의 구성원이 발표에 참여했으나 적극성, 기여도가 보통 수준이었다.	많은 구성원이 발표에 적극적으로 참여하지 않았다.
	목소리가 명확하고 청중을 바라보며 핵심 내용을 전달했다.	목소리가 명확하고 청중을 바라보며 핵심 내용을 전달하고자 노력했다.	목소리가 명확하지 않고 청중을 바라보지 않았다.

평가표

모둠별 발표 자료 평가하기

이름 : _____

평가 항목	문제 이해		지식의 활용		결과물 제작		발표		
	문제를 잘 이해하고, 이를 해결하는 데 실제로 도움이 될 제안을 했나요?		수업에서 배운 내용들이 문제의 해결을 위해 정확하게 쓰였나요?		결과물이 필요한 내용 없이 중요한 내용 위주로 잘 구성됐나요?		발표의 규칙을 잘 지키고, 내용을 조리있고 강단있게 발표했나요?		
모둠명	미흡	보통	우수	미흡	보통	우수	미흡	보통	우수
	0~1점	2~3점	4~5점	0~1점	2~3점	4~5점	0~1점	2~3점	4~5점

음료 | 모판 | 기구

음료 | 학생 | 모판

음료 | 모판 | 산서

음료 | 모판 | (출처) | 모판



1 수업에서 가장 기억에 남는 과정은 무엇인가요?

2 여러분이 가장 잘한 점과 부족한 점은 각각 무엇인가요?

잘한 점

부족한 점

3 모둠 활동 및 발표를 통해 어떤 것들을 할 수 있게 되었나요?

4 학습한 내용을 실생활에서 실천할 수 있는 방법으로는 무엇이 있을까요?

다양한 지불수단과 효과적인 체크카드 사용 방법에 대한 이해 : 체크카드 체크하기!

수업 설계 의도

물건이나 서비스에 대한 대가를 지불할 때 주로 현금을 쓰거나 선불카드를 충전해서 쓰다가 본인 명의의 체크카드를 발급받아 쓰기 시작하는 시기가 청소년기입니다. 청소년들은 휴대하기에 현금보다 편리하고 간편결제서비스와 연계할 수도 있어서 체크카드를 활발히 사용하고 있습니다. 그러나 현금 거래가 아니어서 돈의 가치를 인식하지 못하기도 하고, 사용 한도를 설정해 두지 않거나 예금 계좌 잔액 관리를 하지 않아 비합리적 소비를 하기도 합니다. 따라서 체크카드의 장점과 유의점을 인식하고 합리적으로 사용하려는 태도와 노력이 필요합니다. 체크카드를 효과적으로 사용하는 습관이 형성되면 추후 신용카드를 현명하게 사용하는 데도 도움이 될 것입니다.

“사춘기를 지나면서 애들이 중학교를 딱 가니까 느껴지는 게 굉장히 본인이 어른이 됐다고 생각을 해요. 그리고 체크카드가 딱 생기면서 본인이 굉장히 경제적으로 주도권이 생겼다고 느끼더라고요. 씬씀이도 커지고요(중학교 학부모).”

“사용금액을 초과해서 잔액 부족한 때가 많아요. 급했는데 돈이 없으면 잔액 부족으로 못 급잖아요. 사실 엄마한테 전화를 잘 안 하는데 그때는 꼭 연락이 와요. 이미 저한테 잔액 부족으로 카드 문자가 왔기 때문에 ‘응 전화 오겠구나’ 하죠. 그럼 그때 안 된다고 하지 않고 더 주게 되죠. 그런데 잔액 부족 문자가 자주 오죠(고등학교 학부모).”

1. 학습 대상

중학교 1학년 ~ 고등학교 3학년 (총 2차시)

2. 성취 기준

성취 기준	성취 수준	
다양한 지불수단의 종류와 의미를 이해하고, 필요시 체크카드를 효과적으로 사용할 수 있다.	상	다양한 지불수단의 장단점을 분석하고, 자신이나 친구들의 경험을 바탕으로 체크카드 사용의 효과적 방법과 주의점을 제시할 수 있다.
	중	다양한 지불수단의 종류와 의미를 이해하고, 필요시 체크카드를 효과적으로 사용할 수 있다.
	하	다양한 지불수단의 종류와 의미를 이해할 수 있다.

3. 교수·학습 과정안

1) 1차시

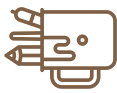
주제	지불수단	차시	1차시 / 2차시 (45분 기준)
학습 개관	물건 값을 지불할 때 어떤 수단을 사용해 봤는지 경험을 공유한 뒤 지불수단의 변화 과정을 학습한다. 이어 학습자들이 많이 활용하는 지불수단, 즉 현금(동전과 지폐), 선불카드, 체크카드, 간편결제서비스 등의 장단점을 살펴보는 모둠활동을 진행하면서 각 지불수단의 특징을 익힌다.		
학습 목표	■ 다양한 지불수단의 종류와 의미를 말할 수 있다. ■ 다양한 지불수단의 특징을 설명할 수 있다.		

구분	과정	교수·학습 활동	비고
도입	동기 유발 (5분)	■ 지불수단 사용 경험 공유하기 물건 값을 지불할 때 어떤 수단을 사용해 봤는지 물어본다. 물건 값과 결부된 ‘수단’의 의미를 어려워한다면 현금·카드 등의 예시를 주는 것이 좋다. 청소년기 학습자이므로 현금·티머니·체크카드·포인트 등을 사용해 봤다는 답변이 주로 나올 것이다. 답변을 듣고 각각의 수단을 어떤 상황에서 주로 사용하게 되는지 물어본다. ※ 신용카드를 사용해 봤다는 답변이 나올 경우 부모님의 신용카드를 사용한 적이 있다는 답변이 나올 수 있다. 타인의 신용카드로 결제하는 것이 원칙적으로 금지돼 있음을 인지시킨다. 대형 마트의 경우, 본인 명의로 발급된 신용카드만 받기 때문에 미성년자가 부모님 카드로 결제하려 할 때 거절당한 경험이 있을 수 있다. 하지만 통상적으로 학원을 비롯해 많은 영업장은 미성년자가 타인의 카드로 결제할 때 거절하지 않는다.	
전개	지불수단의 변화 과정과 특징 (35분)	■ 지불수단의 변화 과정 이해하기 지불수단의 변화 과정을 간략하게 설명한다. ※ 주요 내용 과거에는 물물교환을 하거나, 조개껍데기·소금·곡식 등 물품화폐, 금·은·동 등 금속화폐 등이 교환의 매개로 사용됐지만, 이동과 보관이 불편해 현대에는 사용하지 않는다. 대신, 현금(동전과 지폐), 수표 그리고 선불카드·체크카드·신용카드 등 각종 카드를 사용해 물건 값을 지불한다. 이처럼 물건 값을 지불할 때 쓰는 수단을 ‘지불수단’이라고 한다. 최근에는 여러 국가에서 동전 관리 및 주조에 드는 비용을 고려해 동전 사용을 줄이려는 시도(예: 한국은행 ‘동전 없는 사회’ 시범사업)가 일고 있고 모바일 결제가 확산되는 등 지불수단은 시대에 따라 변화하고 있다.	
		■ 각 지불수단의 특징 찾아보기 ‘활동지 ①’을 학습자 수대로 나눠준 후, 모둠별로 자신의 경험을 토대로 각 지불수단의 ‘장점, 단점, 주로 쓰는 곳 또는 상황’을 적어보며 지불수단별 특징을 학습한다. 활동지에 적힌 지불수단은 청소년기 학습자가 주로 사용하는 현금(동전과 지폐), 선불카드(각종 충전식 카드), 체크카드, 간편결제서비스(각종 페이(pay)) 등 네 가지다. 각 모둠에서 네 가지 지불수단에 대해 토의하며 활동지를 채운다. 자신과 친구의 경험을 바탕으로 각 지불수단의 장단점, 주로 쓰는 곳 등에 대해 되도록 많은 정보를 담도록 지도한다. 모둠별 토의가 마무리되면 발표하며 내용을 공유한다.	활동지 ①
정리	학습 정리 (5분)	본 차시에서 학습한 내용(각 지불수단의 특징)을 정리한다. 다음 차시에는 본 차시에서 알아본 지불수단 중 체크카드에 대해 집중적으로 학습할 것임을 안내하고 마친다.	

2) 2차시

주제	체크카드의 효과적 사용	차시	2차시 / 2차시 (45분 기준)
학습 개관	이전 차시에 익힌 다양한 지불수단 중 청소년기 들어 본격적으로 사용하게 되는 체크카드의 기능과 사용법을 학습한 후 체크카드를 효과적으로 사용할 수 있는 전략을 모듈별로 세운다.		
학습 목표	■ 체크카드의 기능과 사용법을 말할 수 있다. ■ 체크카드를 효과적으로 사용할 수 있다.		

구분	과정	교수 · 학습 활동	비고
도입	전시 복습 (3분)	이전 차시에 학습한 주요 내용(각 지불수단의 특징)을 복습하며 수업을 시작한다.	
	동기 유발 (5분)	■ 체크카드 사용 여부 공유하기 현금(동전과 지폐)보다 휴대하기 편리하기 때문에 사람들은 카드를 많이 사용한다. 현재 체크카드를 사용하고 있는지 물어보고, 사용하고 있다면 체크카드를 쓸 때 편리한 점과 불편한 점을 질문한다. 체크카드를 쓰면서 고치고 싶은 습관이 있는지도 물어본다. ※ 체크카드 발급 기준 2018년 3분기부터 만 12세 이상이면 체크카드 발급이 가능하다. 만 12~13세의 경우 부모 등 법정 대리인의 동의가 필수이며, 합리적인 용돈 관리를 위해 결제한도가 1일 3만 원과 월 30만 원으로 제한된다. 만 14세부터는 법정 대리인의 동의가 없어도 본인 명의의 예금 계좌가 있으면 발급이 가능하다. 체크카드에 대해 추가 정보가 필요하면 금융위원회 홈페이지(www.fsc.go.kr) 또는 보건복지부와 사회보장정보원이 함께 운영하는 복지포털 복지로(bokjiro.go.kr)에서 찾는다.	
전개	체크카드 사용의 주의점 알아보기 (15분)	■ 체크카드 사용의 문제 상황 알아보기 ‘활동지 ②’에는 체크카드 사용에 관한 네 가지 대화 상황이 적혀 있다. 모듈별로 한 가지 상황을 고르고 체크카드 사용에 있어 무엇이 문제인지 논의한다. 모듈별로 주어지는 각 상황은 다음과 같다. ※ 문제 상황 · 상황 1: 통장 계좌의 잔액을 넘어서는 지출을 하려고 함. · 상황 2: 체크카드 분실 시 대처 방법을 모르고 있음. · 상황 3: 현금을 사용할 때보다 충동적으로 구매함. · 상황 4: 체크카드와 신용카드를 혼동하고 있음. 모듈별 논의를 마친 후 각 모듈에 주어진 문제 상황이 무엇이었는지 발표하는 시간을 갖고 다른 모듈이 학습한 문제 상황과 문제점을 공유한다.	활동지 ②
	체크카드의 효과적 사용을 위한 전략 세우기 (20분)	■ ‘체크카드 이야기’ 읽기 체크카드 발급 기준, 사용방법, 분실 시 대처, 비합리적 소비를 막기 위한 방법, 신용카드와의 차이 등이 정리된 ‘읽기 자료’를 나눠주고 개인별로 읽게 한다.	읽기 자료
		■ 체크카드의 효과적 사용을 위한 전략 세우기 ‘읽기 자료’를 읽고 난 후 체크카드를 효과적으로 사용하기 위한 전략을 논의해 모듈별로 마인드맵을 작성한다. ‘읽기 자료’와 경험 등을 토대로 아이디어를 모아 구체적으로 마인드맵을 작성할 수 있도록 지도한다. 마인드맵을 교실 벽에 전시해 다른 모듈이 미처 생각하지 못한 내용을 공유하는 시간을 갖는다.	활동지 ③
정리	학습 정리 (2분)	본 차시에서 학습한 내용(체크카드의 효과적 사용을 위한 방법)을 정리하고 수업을 종료한다.	



활동지 ①

지불수단의 특징



자신과 친구의 경험을 바탕으로 다음 지불수단의 장점과 단점을 적고, 해당 지불수단을 어디에서 혹은 어떤 상황에서 주로 쓰게 되는지 이야기해 봅시다.

현금 (동전과 지폐)	선불카드 (티머니, 캐시비 등 각종 충전식 카드)	체크카드	간편결제서비스(카카오페이, 토스(TOSS), 네이버페이 등)
장점			
단점			
주로 쓰는 곳 또는 상황			



대화를 읽고, 체크카드 사용에 어떤 문제가 있는지 이야기해 보세요.

1 연재와 엄마의 휴대폰 통화



연재 엄마, 지금 친구들이랑 문방구에 왔는데 체크카드 결제가 안 돼요. 잔액이 부족하대요. 1만 원만 통장에 넣어주실 수 있어요? 지금 현금이 하나도 없어서요.

엄마 그렇지 않아도 잔액 없다는 문자 지금 받았어. 며칠 전에도 잔액 부족하다고 해서 2만 원 넣어줬잖아. 벌써 다 쓴 거야?

연재 배고파서 편의점에서 뭐 사먹느라 다 썼어요. 그래도 좀 남아있을 줄 알았는데...

엄마 뭘 사려고?

연재 아..., 제가 모으는 아이돌 포토카드요. 이거 구하기 힘든 사진인데, 여기서 지금 발견했거든요. 꼭 사고 싶은데...

엄마 집에 포토카드가 얼마나 많이 돌아다니는데, 또 사겠다는 거야?

연재 이건 진짜 구하기 힘든 사진이라서 지금 바로 사야 할 것 같아서요. 안 돼요?

엄마 포토카드가 100장도 넘는 것 같은데... 오늘만이야. 이번 달은 더 이상 안 되니까 남은 돈 알뜰하게 써.

연재 네, 엄마!

▶ 체크카드 사용에 있어 연재의 문제점은 무엇일까요?

2 정민이와 동윤이의 대화



정민 앗, 이게 무슨 문자지? 누가 내 체크카드로 결제했지? 5만 원이나 결제했는데...

동윤 혹시 카드 잃어버린 거야?

정민 글썄, 잘 모르겠는데... (가방과 지갑을 살핀 후) 어..., 없어. 어디 갔지?

동윤 일단 분실 신고부터 하자. 체크카드는 은행 계좌에 돈이 있는 만큼만 결제가 되니까 더 이상 쓰진 못할 거야. 계좌에 혹시 돈 더 들어 있어?

정민 얼마 들어 있는지 몰라. 그리고 분실 신고는 어떻게 해야 해? 어디로 전화해야 해? 112에 하는 거야?

동윤 112는 경찰서지. 너, 체크카드 어디서 발급받았어?

정민 글썄. 모르겠는데..., 아빠 따라가서 만든 거라서...

동윤 카드 뒤에 서명은 한 거야?

정민 아..., 모르겠어.

동윤 카드 뒤에 서명이 있어야 나중에 돌려받을 수 있다고 들었어. 일단 아빠한테 연락해서 신고해 달라고 부탁드리자. 그게 먼저야.

▶ 체크카드 사용에 있어 정민이의 문제점은 무엇일까요?



3 지혜와 민희의 대화



(우연히 들른 의류 매장에서)

지혜 우와~. 이 바지 정말 예쁘다!!!

민희 진짜 예뻐. 너한테 엄청 잘 어울려! 색깔도 예쁘고.

지혜 나, 이거 살까 봐.

민희 돈 있어?

지혜 카드 있잖아, 체크카드.

민희 체크카드 막 써도 돼?

지혜 내 주머니에서 당장 현금 나가는 것도 아니고, 계좌에서 빠지는 건데 뭘.

민희 계좌에 돈 들어 있어?

지혜 할머니랑 삼촌한테 세뱃돈 받은 거 계좌에 다 들어 있어. 너무 예쁘다. 당장 사야겠어!

▶ 체크카드 사용에 있어 지혜의 문제점은 무엇일까요?

4 주형이와 정후의 대화



(얼마 전에 중학생이 된 주형과 정민)

주형 너, 이번 달 용돈 남았어?

정후 응? 용돈이 아직 남아 있을 리 있어? 벌써 다 썼지.

주형 보고 싶은 영화가 있어서 되면 같이 가려고 했지. 카드 못 써? 너 체크카드 있다고 했잖아.

정후 잔액 없을 걸?

주형 잔액? 체크카드에 잔액도 있어? 나는 아직 체크카드가 없어서 잘 모르는데, 카드 쓰면 나중에 통장에서 돈 빠져나가는 거 아냐?

정후 아니지. 그건 신용카드고. 우리 신용카드 못 만들잖아.

주형 그런가?

▶ 주형이가 체크카드에 대해 잘못 알고 있는 점은 무엇일까요?

여러분은 체크카드를 쓰고 있나요? 쓰고 있다면 효과적으로 잘 쓰고 있나요?

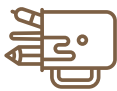
체크카드는 만 12세부터 은행에서 발급받을 수 있습니다. 원래 만 14세부터 본인 명의의 은행 계좌가 있으면 체크카드 발급이 가능했는데요, 2018년 3분기부터 발급 기준이 만 12세로 조정됐습니다. 단, 만 12세부터는 부모님과 같은 법정 대리인의 동의가 반드시 필요합니다. 금융위원회는 발급 기준을 조정하면서 체크카드의 사용이 청소년의 현금 보유에 따른 부작용이나 불편을 줄이고, 용돈 사용을 합리적으로 관리하는 효과가 있을 것이라고 설명했습니다.



그런데 체크카드를 사용할 때는 몇 가지 주의할 점이 있어요. 현금과 달리, 체크카드로 결제할 때는 ‘돈’이라는 실물이 현장에서 보이지 않기 때문에 자칫 돈을 쓰는 느낌이 들지 않아 충동소비를 하게 될 때가 있습니다. 충동소비를 하지 않으려면 사용 한도를 정해놓는 것이 좋습니다. 이 기간 동안은 얼마 이상 쓰지 않겠다고 정해놓는 거예요. 사용 한도는 카드를 발급받을 때 정하면 되고, 이후에도 발급기관에 연락해서 정할 수 있어요. 사용 한도를 정하지 않았다면, 계좌 잔액을 관리하는 것도 방법이에요. 계좌에 쓸 만큼의 돈만 넣어두고 나머지는 저축 통장에 넣어두면, 불필요한 지출을 줄일 수 있겠죠? 그리고 결제할 때마다 어디서 얼마를 썼는지, 잔액이 얼마인지 등을 알 수 있게 문자 발송 서비스를 신청해 두거나 애플리케이션을 스마트폰에 다운로드받아서 확인하는 것이 좋습니다.

체크카드를 분실했을 때는 어떻게 해야 할까요? 일단, 카드를 발급받자마자 뒷면에 서명을 해둬야 합니다. 분실했을 때는 발급기관에 즉각 연락해 신고하고 사용 정지 신청을 해야 합니다. 사용 정지 신청 전까지 누군가가 카드를 사용했을 때는 카드 뒷면에 적힌 서명과 동일한지 아닌지를 판별해 동일하지 않을 경우 신용카드 회사로부터 보상받기가 쉬워집니다.

체크카드와 신용카드의 차이도 알아볼까요? 체크카드는 은행 계좌에 남아 있는 금액만큼만 사용할 수 있기 때문에 개인의 신용이 높고 낮음에 따라 사용이 제한되지 않아요. 이런 특성 때문에 소득이 없는 청소년도 발급받을 수 있는 거겠죠? 반면 신용카드는 신용카드 회사가 신용을 담보로 발급해 줍니다. 따라서 신용이 나쁘면 발급 자체가 어렵습니다. 카드 사용자가 신용카드로 결제하면 신용카드 회사에서 미리 대금을 지급하고, 카드 사용자에게 나중에 받아요. 당장 통장에 돈이 없더라도 카드를 쓸 수는 있지만, 곧 통장에 돈이 있을 것으로 예상되는 때에만 사용해야 합니다. 신용카드 회사에 돈을 갚지 못하면 신용이 떨어지는 건 당연한 일이겠죠? 이름에도 신용이 들어있을 만큼 신용이 중요합니다. 이처럼 체크카드와 신용카드는 다르지만, 체크카드 사용을 통해 지출을 합리적으로 관리하는 습관을 들이면 성인이 돼 신용카드를 효과적으로 사용하는 데도 도움이 될 거예요.

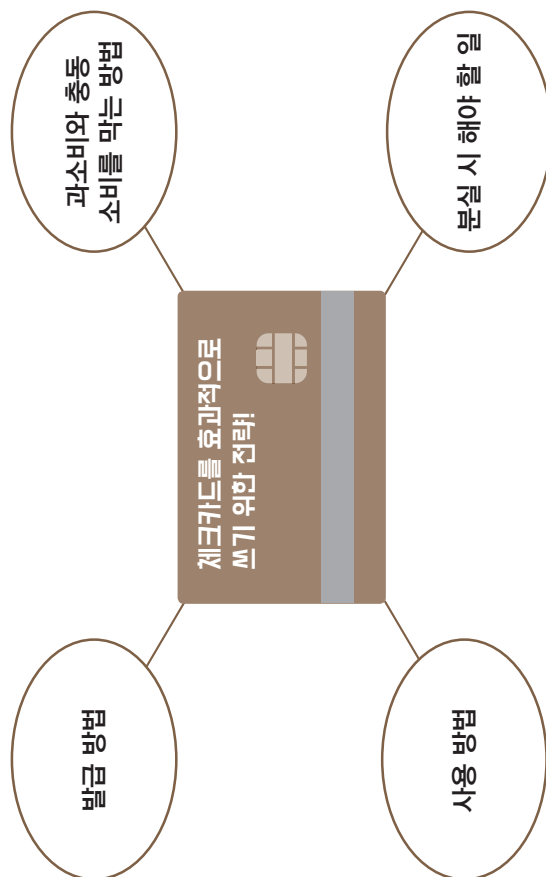


활동지 ③

체크카드의 효과적 사용을 위한 전략 세우기



체크카드를 효과적으로 쓸 수 있는 방법을 마인드맵으로 표현해 봅시다.



전자상거래 시 유의하는 태도

: 전자상거래 사용 설명서

수업 설계 의도

청소년기 들어 온라인상에서의 거래가 활발히 이루어지는 가운데 청소년들은 온라인 쇼핑물뿐 아니라 중고거래 사이트나 SNS 마켓 등에서 상품 및 서비스의 구매를 늘려가는 추세입니다. 그러나 전자상거래 시 유의해야 할 점을 충분히 숙지하지 않아 피해를 입고도 제대로 대처하지 못하거나 사기를 당하는 사례가 빈번히 발생하고 있습니다. 특히 개인 간 거래는 「전자상거래 등에서의 소비자보호에 관한 법률」의 보호를 받지 못하기 때문에 각별한 주의가 요구됩니다. 소비자로서 억울한 피해를 입지 않도록 정당한 대처 방법을 익히는 한편, 피해를 입기 전에 예방법을 익히는 것이 중요합니다.

“온라인 쇼핑몰에서도 하고, 자기 명의로 뭐를 살 수가 있으니까요. 아이가 중고거래 사이트에서 전자제품을 사기로 했대요. 그래서 그 사람(판매자)하고 만나기로 했대요. 근데 판매자가 입금을 먼저 하라는 거지, 그래서 돈을 입금한 거야, 3만 원. 그런데 사기를 당한 거지(중학교 학부모).”

1. 학습 대상

중학교 1학년 ~ 고등학교 3학년 (총 2차시)

2. 성취 기준

성취 기준	성취 수준	
전자상거래 피해 사례를 조사하고, 유의점을 설명할 수 있다.	상	전자상거래 시 피해 사례와 이에 따른 대처 방법을 조사하고, 유의점을 설명할 수 있다.
	중	전자상거래 피해 사례를 조사하고, 유의점을 설명할 수 있다.
	하	전자상거래에서 발생하는 피해 사례를 나열할 수 있다.

3. 교수·학습 과정안

1) 1차시

주제	전자상거래 각 유형의 장단점 및 피해 사례	차시	1차시 / 2차시 (45분 기준)
학습 개관	전자상거래 이용 경험을 토대로 전자상거래의 유형별 장단점을 도출해 보고, 조사나 경험 공유를 통해 현실에서 다양한 전자상거래 피해가 발생함을 인식한다. 더불어 전자상거래 시 소비자 피해를 막기 위한 차원에서 「전자상거래 등에서의 소비자보호에 관한 법률」이 제정돼 있음을 알고, 청약철회 기준을 학습한다.		
학습 목표	- 전자상거래 각 유형의 장단점을 파악할 수 있다. - 전자상거래 피해 사례를 조사할 수 있다. - 법률이 정한 전자상거래 청약철회 기준을 설명할 수 있다.		

구분	과정	교수·학습 활동	비고
도입	동기 유발 (5분)	■ 전자상거래 이용 경험 공유하기 온라인에서 상품을 구매한 경험이 있는지 물어본다. 기존 온라인 쇼핑몰 외에도 필요한 물품을 비교적 저렴한 가격에 구매할 수 있어 중고거래 사이트를 이용하는 이들이 많고, 최근 들어 인플루언서(Influencer: SNS에서 많은 구독자를 보유한 이들로, 특정 분야에서 대중에게 영향력을 미침.)를 중심으로 SNS 마켓이 형성되고 있다. 인터넷 활용이 가능한 학습 공간이라면 온라인 쇼핑몰, 중고거래 사이트, SNS 마켓의 사례를 하나씩 골라 보여주는 것도 좋다. ※ 주요 내용 · 온라인 쇼핑몰: 인터넷을 이용해 상품을 매매할 수 있는 온라인 상점 · 중고거래 사이트: 중고 물품을 거래하는 온라인 커뮤니티 · SNS 마켓: 온라인 쇼핑몰, 오픈마켓(여러 판매업자가 모여 있는 온라인 사이트) 등 기존 온라인 플랫폼이 아닌 블로그·페이스북·인스타그램·트위터 등 SNS에서 형성되는 시장	
전개	전자상거래 유형별 이용 이유와 각 유형의 장단점 파악하기 (15분)	■ 전자상거래 유형별 이용 이유와 각 유형의 장단점 파악하기 각자의 경험을 바탕으로, 온라인 쇼핑몰, 중고거래 사이트, SNS 마켓의 이용 이유를 ‘활동지 ①’에 적게 한다. 이용해 봤다면 어떤 이유에서 이용해 봤는지, 이용해 보지 않았다면 어떤 이유에서 이용해 보지 않았는지 생각하면서 적게 한다. 작성이 완료 되면, 모둠별로 모여 개인별 작성 내용을 토대로 각 유형의 장점과 단점을 토의하게 한다. 모둠별 토의가 끝난 후 발표를 통해 내용을 공유한다.	활동지 ①
	전자상거래 피해 사례 살펴보기 (10분)	■ 전자상거래 피해 사례 살펴보기 직전 활동을 하다 보면 전자상거래 각 유형의 피해 사례에 대한 내용이 나올 가능성이 높다. 이때 뉴스 보도 등 시의성 있는 영상 자료를 찾아 보여주는 것도 좋다. 피해 사례가 담긴 ‘활동지 ②’를 나눠주고, 유형별로 어떤 문제가 있었는지 모둠별로 먼저 토의한 후 발표를 통해 내용을 공유한다. 인터넷 쇼핑몰 피해 사례는 반품 및 환불이 이루어지지 않은 경우, 중고거래 사이트 피해 사례는 주문한 물건이 도착하지 않은 경우, SNS 마켓 피해 사례는 제품 사용 후 부작용이 발생한 경우다. 실제로 피해를 본 경험이 있다면 함께 이야기 나누게 한다.	활동지 ②

	관련 법률 알아보기 (10분)	■ 「전자상거래 등에서의 소비자보호에 관한 법률」 알아보기 ‘활동지 ③’을 나눠준다. 전자상거래 시 소비자 피해를 방지하기 위한 법률이 있다는 것을 소개하고, 법률이 정하는 청약철회 기준과 청약철회가 불가능한 상황을 설명한다. 제품에 하자가 있는 경우는 물론이고 단순변심의 경우라도 법률이 허용하는 범위 내에서 청약철회가 가능함을 알려준다. ‘활동지 ③’에 포함된 문제를 함께 풀면서 내용을 잘 이해했는지 확인한다. ※ 주요 내용 1. 배송된 지 15일 된 신발인데 착용은 안 했고 마음에 안 들어 반품하고 싶어요. - 청약철회 기한(7일)이 지났으므로 반품 불가 2. 배송된 패딩 점퍼를 5일 입었는데, 마음에 들지 않아 반품하려고 해요. - 착용한 경우, 반품 불가 3. 배송된 지 3주 지난 바지를 확인해 보니, 3cm가량 뜯어져 있어서 반품하고 싶어요. - 제품 불량이므로 배송 3개월 이내 연락하면 반품 가능 4. 청바지 배송 직후 두께가 생각과 달라 바로 쇼핑몰에 반품을 요청하려고 해요. - 청약철회 기한(7일) 내이므로 반품 가능 더불어 만 19세 미만 미성년자가 법정 대리인의 동의 절차를 거치지 않은 상태에서 체결한 계약은 취소할 수 있다고 설명한다. 청약철회 의사는 제품 또는 서비스를 제공받은 때로부터 14일 내에 해야 한다고 알려준다.	활동지 ③
정리	학습 정리 (5분)	본 차시에서 학습한 내용(전자상거래 유형과 각 유형의 장단점, 피해 사례, 법률이 정한 청약철회 기준)을 정리한다. 다음 차시에는 전자상거래 피해 시 대처 방법과 예방법을 학습할 예정임을 안내하고 수업을 마친다.	

2) 2차시

주제	전자상거래 피해 대처 방법 및 피해 예방법	차시	2차시 / 2차시 (45분 기준)
학습 개관	전자상거래 피해 시 대처 방법과 절차를 알아보고, 전자상거래 피해를 입지 않도록 사전에 어떤 점에 유의해야 하는지 살펴본다.		
학습 목표	■ 전자상거래 피해 시 대처 방법 및 절차를 설명할 수 있다. ■ 전자상거래 피해 예방법을 설명할 수 있다.		

구분	과정	교수 · 학습 활동	비고
도입	전시 복습 (3분)	지난 시간에 학습한 전자상거래 유형과 각 유형의 장단점, 피해 사례, 법률이 정한 청약철회 기준 등을 언급하면서 수업을 시작한다.	
전개	전자상거래 피해 시 대처 방법 살펴보기 (20분)	■ 전자상거래 피해 시 대처 방법 살펴보기 전자상거래 피해 시 대처 방법이 적힌 ‘활동지 ④’를 나눠준다. 개별적으로 읽고 질문에 답하게 한 후 전체적으로 공유한다. 특히, 전자상거래 피해구제는 개인 간 거래는 해당되지 않는 점을 강조한다. 또한 중고 거래 사이트는 사기 피해가 가장 큰 문제인 만큼 사기 피해를 당하지 않도록 사전에 조심하는 것이 가장 중요하다고 설명한다. 중고거래 사이트 이용 전에는 사기 정보 공유앱에서 판매자 정보를 검색해 봐야 하며, 사기 피해를 당하면 경찰청 사이버안 전국에 신고해야 한다고 설명한다. 이때 보호자의 도움을 받으라고 조언한다. ※ 주요 내용 · 피해구제: 소비자가 사업자가 제공하는 물품 또는 용역(서비스)을 사용하거나 이용하는 과정에서 발생하는 피해를 구제하기 위해 사실조사, 전문가 자문 등을 거쳐 관련 법률 및 규정에 따라 양 당사자에게 공정하고 객관적으로 합의를 권고하는 제도 · 피해구제 대상 제외 - 사업자의 부도, 폐업 등으로 연락이 불가능하거나 소재 파악이 안 되는 경우 - 신청인(소비자)의 주장을 입증할 수 없는 경우 - 영리활동과 관련하여 발생한 분쟁, 임금 등 근로자와 고용인 사이의 분쟁, 개인 간 거래 등 소비자와 사업자 사이의 분쟁이 아닌 경우 - 국가 또는 지방자치단체가 제공한 물품 등으로 인해 발생한 피해인 경우	활동지 ④
	전자상거래 피해 예방법 익히기 (20분)	■ 전자상거래 피해 예방법 익히기 전자상거래 피해 예방법이 적힌 ‘읽기 자료’를 나눠준다. 각자 읽게 한 후 ‘활동지 ⑤’의 마인드맵에 모둠별로 전자상거래 피해 예방 방법을 표현하게 한다. ‘읽기 자료’에 포함된 내용 중 구매안전 서비스 가입 여부는 온라인 쇼핑몰 홈페이지 첫 화면에서 확인이 가능하다. 온라인 쇼핑몰 홈페이지 한 곳에 들어가 가입 여부를 함께 확인해 보는 것도 좋다.	읽기 자료, 활동지 ⑤
	학습 정리 (2분)	본 차시에서 학습한 내용(전자상거래 피해 대처 방법, 전자상거래 피해 예방법)을 정리한다. 청소년기 학습자이므로 사기 피해 시 보복이 우려돼 신고를 하지 않거나 지나치게 걱정하는 경향을 보일 수 있으니, 사기 피해 시 먼저 보호자와 상의하라고 설명하고 수업을 종료한다.	



온라인 쇼핑물, 중고거래 사이트, SNS 마켓을 이용한다면 왜 이용하는지, 이용하지 않는다면 그 이유는 무엇인지 각자 적어 보세요. 이용하는 경우, 어떤 품목을 주로 사는지도 적어 보세요.

	온라인 쇼핑물 (오픈마켓 포함)	중고거래 사이트	SNS 마켓
이용하는 이유 및 주로 구매하는 품목			
이용하지 않는 이유			

* 오픈마켓: 여러 판매업자가 모여 있는 온라인 쇼핑물

* SNS 마켓: 블로그 · 페이스북 · 인스타그램 · 트위터 등 SNS에서 형성되는 시장

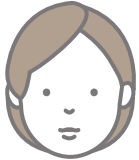


위에 적은 내용을 바탕으로 모둠별로 온라인 쇼핑물, 중고거래 사이트, SNS 마켓의 장점과 단점을 토의해 보세요.

	온라인 쇼핑물	중고거래 사이트	SNS 마켓
장점	예) 다른 사람이 올린 후기를 통해 제품의 정보를 얻을 수 있다.	예) 싼 가격에 좋은 품질의 물건을 구매할 수 있다.	예) 구하기 어려운 제품을 살 수 있다.
단점	예) 직접 보지 못하고 구매하기 때문에 만족도가 떨어질 수 있다.	예) 사기를 당할 우려가 있다.	예) 충동구매의 우려가 있다.



다음은 온라인 쇼핑몰, 중고거래 사이트, SNS 마켓 등에서 물건을 구매했다가 불편을 겪은 이들의 사연입니다. 어떤 문제가 있었는지 파악해 보세요.



1. 이라라 씨

온라인 쇼핑몰에서 구두를 주문하고 10만 원을 결제했습니다. 상품 도착 후 제품을 확인하니 색상이 달라서 교환 또는 환불을 요구했어요. 그런데 쇼핑몰 측은 수입한 제품이기 때문에 5만 원을 내야 교환이 가능하다고 합니다. 사전에 이런 사실을 알지 못했다고 말하고 환불을 거듭 요구했지만 쇼핑몰 측은 계속 거부하고 있어요.



2. 정상실 씨

중고거래 사이트에서 마음에 드는 카메라를 발견하고 구매하기로 마음을 먹었어요. 매물의 정보가 상세히 적혀 있어 판매자에게 연락하고 입금했습니다. 늦어도 다음날 오전에 발송한다기에 기다리고 있었는데, 사흘이 지나도 발송했다는 연락이 없고 물건도 도착하지 않았습니다. 걱정이 돼 판매자에게 연락을 했는데 곧 발송할 거라는 말만 하고 더 이상 말이 없는 거예요. 이상한 느낌이 들어 중고거래 사이트에 들어가 보니, 그 판매자가 올린 그간의 글이 모두 삭제돼 있고, 저는 한 달이 지난 지금까지 물건을 받지 못했어요.



3. 박민음 씨

SNS에서 유명 인플루언서가 판매하는 화장품을 사용했다가 친구도 저도 두드러기 증상이 나타나 병원 치료를 받고 있습니다. 오랫동안 구독한 인플루언서를 믿고 구입한 제품인데, 바르자마자 따가운 느낌이 들고 얼굴 전체가 울긋불긋해졌어요. 화장품 냄새도 이상한 것 같아 판매자에게 성분을 문의했더니 제품엔 이상이 없다며 성분은 '대외비'라서 알려줄 수 없다는 답변만 돌아왔어요.

▶ 위 사례를 읽고 다음의 표를 작성해 보세요.

	전자상거래 유형	피해 내용
이라라 씨 사례		
정상실 씨 사례		
박민음 씨 사례		

▶ 실제 여러분이 겪은 피해 사례가 있다면 어떤 경우였는지 이야기를 나눠보세요.

「전자상거래 등에서의 소비자보호에 관한 법률」은 전자상거래 시 소비자 피해 방지를 위해 제정된 법률(약칭: 전자상거래법)로, 제17조(청약철회등)에는 청약철회(반품)에 대한 내용이 자세히 담겨 있어요. 청약철회란 소비자가 물품을 구입한 이후 단순히 마음이 변하거나 물건이 마음에 들지 않아 구입을 취소하는 경우, 소비자가 일정 기간 내 아무런 위약금이나 손해배상 책임 없이 계약을 취소할 수 있게 한 제도입니다. 전자상거래 시 반품 규정에 대해 알고보고자 할 때 이 법률을 찾아보면 유용해요. 법률의 자세한 내용은 국가법령정보센터 홈페이지(www.law.go.kr)에 제시돼 있습니다.

[청약철회 기준]

- 전자상거래로 재화와 용역을 구입한 소비자는 계약 내용에 관한 서면(문서)을 교부받은 날(재화와 용역의 공급이 서면 교부일보다 늦은 경우에는 그 공급이 개시된 날)로부터 7일 이내에 계약을 철회할 수 있다.
- 배송된 재화 등의 내용이 표시·광고와 다르거나 계약 내용과 다르게 이행된 경우 공급받은 날부터 3개월 이내, 그 사실을 안 날 또는 알 수 있었던 날부터 30일 이내 청약철회가 가능하다.

[청약철회가 불가능한 경우]

- 소비자의 책임 있는 사유로 재화 등이 멸실되거나 훼손된 경우(다만, 재화 등의 내용을 확인하기 위해 포장 등을 훼손한 경우는 제외)
- 소비자의 사용 또는 일부 소비로 재화 등의 가치가 현저히 감소한 경우
- 시간이 지나 다시 판매하기 곤란할 정도로 재화 등의 가치가 현저히 감소한 경우
- 복제가 가능한 재화 등의 포장을 훼손한 경우

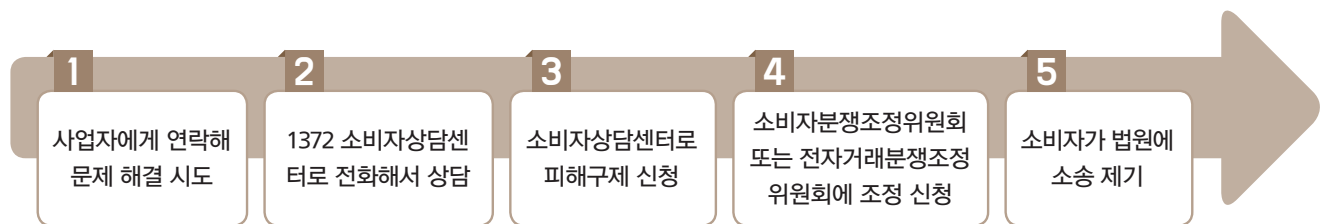
▶ 다음의 경우, 소비자는 청약철회를 판매자에게 요청할 수 있을까요?

상황	청약철회 가능 여부(○, ×)	이유
1. 배송된 지 15일 된 신발인데 착용은 안 했고 마음에 안 들어 반품하고 싶어요.		
2. 배송된 패딩 점퍼를 5일 입었는데, 마음에 들지 않아 반품하려고 해요.		
3. 배송된 지 3주 지난 바지를 확인해 보니, 3cm 가량 뜯어져 있어서 반품하고 싶어요.		
4. 청바지 배송 직후 두께가 생각과 달라 바로 쇼 핑몰에 반품을 요청하려고 해요.		



전자상거래 시 사업자의 잘못으로 소비자가 피해를 입었다고 판단될 경우, 대처 방법 및 절차는 다음과 같습니다.

- 1 1단계:** 사업자에게 피해 사실을 알립니다.
- 2 2단계:** 사업자가 문제 해결을 하지 않을 경우, 1372(일상처리) 소비자상담센터(www.ccn.go.kr)로 연락해 상담을 받습니다. 1372 소비자상담센터는 공정거래위원회가 운영하는 전국 단위 소비자상담 통합 콜센터로, 소비자 단체·한국소비자원·광역 지자체가 참여해 상담을 수행하고 있습니다. 국번 없이 1372로 전화하면 됩니다.
- 3 3단계:** 소비자 상담으로 문제가 해결되지 않을 경우, 피해구제 신청을 합니다. 피해구제란 소비자가 사업자가 제공하는 물품 또는 서비스를 사용하거나 이용하는 과정에서 발생하는 피해를 구제하기 위해 사실조사, 전문가 자문 등을 거쳐 관련 법률 및 규정에 따라 양 당사자에게 공정하고 객관적으로 합의를 권고하는 제도입니다. 한국 소비자원에 따르면, 분쟁의 해결은 원칙적으로 민사소송을 통해 해결해야 하나 소송은 비용·기간·절차 등의 번거로움이 발생할 수 있는 반면, 피해구제는 강제력은 없지만 비용 없이 비교적 신속히 분쟁을 해결할 수 있는 제도입니다.
- 4 4단계:** 피해구제 절차로 사업자와 소비자 간 원만한 합의가 이루어지지 않을 경우, 소비자분쟁조정위원회(한국소비자원 산하) 또는 전자거래분쟁조정위원회(한국인터넷진흥원 산하)에 분쟁 조정을 신청합니다.
- 5 5단계:** 사업자와 소비자 한 쪽이라도 분쟁 조정 결정을 받아들이지 않을 경우, 소비자가 법원에 소송을 제기할 수 있습니다.



한편, 중고거래 사이트나 SNS 마켓에서 1:1 개인 간 거래를 하다가 피해를 입은 경우에는 피해구제 신청을 할 수 없습니다. 사업자가 아닌 개인과 거래하다 피해를 입은 경우에는 「전자상거래 등에서의 소비자보호에 관한 법률」의 보호를 받기 어렵기 때문에 각별히 주의해야 합니다. 중고거래 사이트 이용 전에는 사기 정보 공유앱에서 판매자 정보를 검색해 보고 사기 피해를 당하면 경찰청 사이버안전국(<http://cyberbureau.police.go.kr>)에 신고해야 합니다.

▶ 전자상거래 피해를 입은 것으로 판단될 때 어디에 연락해 상담을 받아야 할까요?

▶ 피해구제의 정의를 설명하는 문장에 밑줄을 그어보세요.

1. 의심스러운 사이트는 피한다.

1) 사업자정보 확인

공정거래위원회 홈페이지(www.ftc.go.kr)에서 통신판매업자 정보를 검색하여 정상영업 또는 폐업 여부를 확인하고, 스마트컨슈머 홈페이지(www.smartconsumer.go.kr)에서 민원다발 사이트인지 확인한다.

2) 고가제품을 파격적으로 할인가로 판매한다고 광고하는 사이트

일반적인 가격에 비해 파격적인 할인가격으로 판매한다고 광고하는 사이트는 일단 의심해야 하며, 특히 연락처가 없거나 연락이 잘 되지 않는 사이트는 이용하지 않는다.

3) 현금결제를 요구하거나 유도하는 사이트

인터넷 사이트는 일반적으로 신용카드, 전자화폐 등 다양한 결제방법을 사용하고 있는 데 비해, 신용카드 결제 등에 대해서는 여러 가지 핑계를 대며 이용하지 못하게 하고 유독 현금결제만을 요구하는 사이트는 주의한다.

4) 일반 사이트의 배송기간이 비정상적으로 오래 걸리는 사이트

국내에서의 물품 배송은 늦어도 1주일 내에 완료되는 것이 정상이나, 필요 이상으로 긴 배송 기간을 정해두고 있는 경우에는 주의한다(※ 해외 구매대행의 경우에는 일반적으로 국내 배송기간보다 오래 걸림.).

5) 게시판에 배송 또는 환불지연 불만이 자주 올라오는 사이트

게시판 등에 배송이 지연되거나 환불이 지연된다는 소비자들의 불만이 많은 사이트는 일단 거래하지 않는다.

6) 게시판 문의글이 비공개로 처리되어 있거나 현행화되지 않는 사이트

상품평과 환불 및 교환 문의 게시물을 모두 비공개로 처리하거나 소비자의 문의글에 오랜 기간 동안 답변이 없는 사이트는 주의한다.

2. 구매안전 서비스에 가입된 쇼핑몰을 이용한다.

인터넷 물품 구매 주요 결제수단인 현금을 사용하여 피해를 입을 경우 현금을 돌려받지 못할 수 있으므로 안전한 거래를 위해서는 신용카드를 결제하거나 구매안전 서비스에 가입된 쇼핑몰을 이용한다. 구매안전 서비스란, 「전자상거래 등에서의 소비자보호에 관한 법률」 제24조 제2항에 따라 소비자가 '결제대금예치²⁾의 이용' 또는 '통신판매업자의 소비자 피해 보상보험 계약 등의 체결'을 선택하는 경우, 사기의심 거래 등으로부터 소비자의 구매안전을 보장해 주는 서비스를 말한다(※ 통신판매사업자는 사이버몰 초기화면과 소비자가 결제수단을 선택하는 화면에 구매안전 서비스 가입 여부 및 서비스의 내용을 표시·광고 또는 고지해야 한다.).

3. 배송된 물품은 바로 확인한다.

사이버몰에서 주문한 물품을 수령하면 배송인 등이 있는 자리에서 개봉하여 배송상태와 물품의 하자 여부를 바로 확인하는 게 바람직하다. 특히 농수산물과 같은 신선식품의 경우에는 신속한 확인이 필요하고 내용물에 하자가 있는 경우에는 하자 부분에 대해 사진 촬영 등으로 증거를 확보한 후 바로 반품조치 한다. 구매한 물품을 대리인 등이 수령하여 즉시 확인이 어려운 경우, 가급적 빠른 시간 내에 구매물품을 확인해 하자 등이 있는 경우 사업자에게 이메일 등을 통해 해당 내용(사진 등 증거자료 첨부)을 통보하는 등의 조치를 취하여야 한다.

4. 해외구매대행 피해 이렇게 예방한다.

해외구매대행에서 발생하는 주요 피해 사례는 반송비용 이외에 창고수수료 및 보관료 등 사업자의 관리비용을 소비자에게 손해배상 성격으로 청구하는 부당한 반품비용 청구행위, 청약철회 반품비용이 구매의사 결정에 중요한 요소임에도 구매계약 전에 반품비용을 고지하지 않는 등 거래조건 미제공 행위, 청약철회 기간을 임의로 짧게 설정·고지하여 청약철회를 방해하는 행위 등으로 나타남에 따라 해외구매대행 피해를 예방하기 위해서는 소비자의 각별한 주의가 필요하다.

5. 이런 물품은 인터넷 쇼핑물에서 살 수 없다.

인터넷 쇼핑물을 통해 판매가 금지되거나 법령상 요건을 갖추어야 판매가 가능한 물품들이 있다. 주류, 담배, 마약류, 모의 총포, 음란물, 위조상품 등 국민의 건강과 사회 안녕을 해칠 수 있는 물품들은 인터넷에서의 판매가 금지되어 있고 총포, 도검, 유해화학물질, 건강기능식품 등은 판매가 제한된다. 특히 인터넷 쇼핑물을 통해 타인의 등록상표와 동일하거나 유사한 상표를 그 지정상품과 동일하거나, 유사한 상품에 사용하거나 사용하게 할 목적으로 판매할 수 없다. 즉 명품 브랜드 상표를 사용한 소위 '짝퉁'은 판매가 금지된다.

구분	대상물품	비고
판매가 금지되는 물품	주류	법령상 판매에 필요한 요건·자격을 갖추더라도 인터넷 쇼핑물에서는 판매 불가 ※ 전통주 등 일부만 허용
	담배	
	마약류	
	의약품	
	모의총포	
	도수 있는 안경, 콘택트렌즈 및 선글라스	
	안전인증표시 없는 전기용품 또는 공산품	인터넷 쇼핑물에서 판매 불가
	음란물	
	상표권 침해물품	
	저작권 침해물품	
판매가 제한되는 물품	총포·도검·화약류·분사기·전자총격기·석궁	판매업 허가 대상
	유해화학물질	판매업 등록 또는 허가 대상
	건강기능식품	판매업 신고 대상
	의료기기	판매업 신고 대상
	청소년유해매체물, 청소년유해약물, 청소년유해물건	만 19세 이상인 자에게만 판매 가능

6. 개인 간 중고물품 거래 시 다음을 유의한다.

1) 판매자의 정보를 확인한다.

최근 들어 SNS, 모바일 등을 통해 계약이 성립되는 경우가 많아짐에 따라 대금결제 후 판매자와 연락이 이루어지지 않는 등 피해가 발생하고 있어 대금결제 전 거래상대방의 이름, 연락처 등을 확인하고 연락처는 실제 유선통화를 통하여 거래 상대방이 맞는지 확인하여야 한다.

2) 거래물품(전자제품 등)의 정확한 모델명 등 물품 정보를 확인한다.

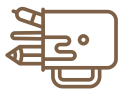
개인 간 거래에서의 판매자는 전자거래사업자 또는 통신판매업자가 아닌 일반인으로 거래물품의 사양·정품여부·가격 등 물품의 중요정보를 누락하거나 잘못 표시할 수 있어 판매자에게만 의존할 것이 아니라, 구매자가 모델명·상품명 등을 확인하여 제조사 사이트 또는 정보검색을 통해 물품 상세정보를 반드시 확인한다.

3) 판매자의 거래물품 사진을 확인한다.

판매자의 게시글만을 맹신하여 구매를 결정하는 것은 분쟁 발생 여지가 있으므로 반드시 거래물품의 현재 상태를 확인할 수 있는 실물사진을 요청한다.

1) 과학기술정보통신부·한국인터넷진흥원, 『2018 전자상거래분쟁조정 사례집』 발췌, pp.77~80.

2) 결제대금예치(에스크로): 전자금융거래법 제28조에 따라 금융위원회에 등록된 제3자가 소비자의 결제대금을 예치하고 있다가 상품 배송이 완료되면 그 대금을 통신판매업자에게 지급하는 제도



활동지 ⑤

전자상거래 피해를 예방하기 위한 방법



전자상거래 피해를 예방하기 위한 방법을 마인드맵으로 표현해 보세요.



전자상거래 피해를 예방하려면?

용돈 관리

: 나만의 용돈 관리법

수업 설계 의도

청소년기는 아동기에 비해 용돈의 액수도, 돈을 자율적으로 쓰고 관리할 수 있는 여지도 커지는 시기입니다. 그러나 아동기 때와 마찬가지로 보호자가 많은 부분을 알아서 지출하기에 자녀에게 따로 용돈을 주지 않는 경우도 있고, 용돈 관리를 체계적으로 지도하기보다는 필요할 때마다 용돈을 그때그때 주게 되는 경우가 많다고 합니다. 아동기부터 용돈 관리 습관은 형성돼야 하지만, 그렇지 않은 경우라면 더 늦기 전인 청소년기에 재무 목표를 세워 보고 그에 맞게 수입과 지출을 체계적으로 관리하는 습관을 들이는 것이 중요합니다.

“돈 아껴 쓰라고만 이야기 했거든요. 그리고 용돈기입장도 그냥 ‘용돈기입장 써’ 이라고 갖다 주면 처음에는 포부가 있어서 쓴단 말이에요. 그런데 그 다음부터는 관리도 안하고 저도 바쁘다는 이유로 해서... 그게 조금 미흡해서, 끝까지 했었어야 되는데, 관리도 하고 그랬어야 하는데 그렇지 않아서 아이들이 저렇게 돈을 함부로 쓰나 생각이 들더라고요(중학교 학부모).”

“중학교 때부터 용돈을 받으면 바로 친구들이랑 밥 한 끼 먹고 음료수 마시고 그런 곳에 다 쓰게 되더라고요. 점점 갈수록 모자라고, 나도 더 주는데 모자란다고 해요. 학년이 높아질수록 애들 씹씀이가 커져요. 또 친구들과 같이 어울리다 보니까 그렇게 쓰게 되더라고요(고등학교 학부모).”

1. 학습 대상

중학교 1 ~ 3학년 (총 2차시)

2. 성취 기준

성취 기준	성취 수준	
재무 목표를 수립하고 수입과 지출을 체계적으로 관리하는 습관을 지닐 수 있다.	상	재무 목표를 수립하고 수입과 지출을 체계적으로 관리한 후 그 결과를 평가할 수 있다.
	중	재무 목표를 수립하고 수입과 지출을 체계적으로 관리하는 습관을 지닐 수 있다.
	하	수입과 지출을 체계적으로 관리해야 하는 이유를 말할 수 있다.

3. 교수·학습 과정안

1) 1차시

주제	수입과 지출 관리의 필요성	차시	1차시 / 2차시 (45분 기준)
학습 개관	수입과 지출을 관리하기 위해 용돈 사용 내역을 작성하는 것이 중요함을 이해하고, 재무 목표를 세워 용돈 관리를 합리적으로 실천할 수 있음을 학습한다.		
학습 목표	■ 수입과 지출 관리의 필요성을 말할 수 있다. ■ 수입과 지출을 관리하기 위해 용돈 사용 내역을 작성할 수 있다. ■ 재무 목표의 의미를 설명할 수 있다.		

구분	과정	교수·학습 활동	비고
도입	동기 유발 (10분)	■ 지난 1주일간의 용돈 사용 내역 파악하기 사전에 학습자와 대면할 수 있는 교육 환경일 경우, 본 수업 1주일 전에 ‘활동지 ①’을 나눠준다. 1주일간 용돈 사용 내역을 작성해 보고, 제시된 질문에 대해 생각해 오라고 한다. 수업을 시작하면서 용돈 사용 내역을 적어보니 어땠는지, 현재 시점에서 후회되는 구매는 없는지, 용돈 사용 내역을 꾸준히 적으면 어떤 점이 좋을지를 질문한다. 용돈을 받지 않거나, 용돈을 받아도 거의 사용하지 않는 학습자도 있을 것으로 예상되므로, ‘활동지 ①’을 실제로 작성했는지 확인하는 과정을 거칠 필요는 없다. 또한 교실 내에서 작성하지 않는 것이 좋다. 만약 처음 만나는 학습자와 수업을 하는 경우라면, 용돈을 받고 사용한 경험을 떠올려 보라고 한 후 질문에 함께 대답해 보는 것으로 충분하다.	활동지 ①
전개	재무 목표를 고려한 용돈 사용 내역 파악하기 (30분)	■ 재무 목표 이해하기 재무 목표와 연계해 용돈을 관리하면, 불필요한 지출을 예방하고 계획적인 소비를 하는 데 도움이 된다. 미리 계획을 세워 돈을 마련해 이를 수 있는 목표, 즉 재무 목표를 세우는 것이 중요하다고 설명한다. ※ 개념 정리 - 재무(財務): 개인이나 가정, 단체 등의 경제, 즉 돈과 자금에 관련된 일 - 재무 목표: 재무와 관련해 달성하고자 하는 목표	활동지 ②
		■ 재무 목표를 고려한 용돈 사용 내역 파악하기 달성하고 싶은 재무 목표는 단기·중기·장기로 구분해 수립하면 실천하기가 용이하므로, 단기·중기·장기 목표에 대해 사례를 들어 설명한다. 지원이의 용돈 사용 내역이 적힌 ‘활동지 ②’를 나눠주고, 지원이의 단기·중기·장기 재무 목표가 무엇인지, 목표 달성을 위해 어떤 방식으로 용돈을 관리하는지, 주로 어디에 지출하는지 등을 모둠별로 토의한 후 발표하며 내용을 정리한다. ※ 주요 내용 - 단기 목표: 1~3개월 안에 이루고 싶은 목표. 예) 친구 생일 선물 사기 - 중기 목표: 다음 해 정도에 이루고 싶은 목표. 예) 스케이트보드 살 때 보태기 - 장기 목표: 5년 후에 이루고 싶은 목표. 예) 친구와 기차여행 하기	
정리	학습 정리 (5분)	본 차시에서 학습한 내용(용돈 관리의 필요성, 용돈 사용 내역 작성, 재무 목표)을 정리한다. 다음 차시에는 각자의 재무 목표를 바탕으로 용돈을 계획적으로 관리하는 방법에 대해 학습할 예정임을 안내한다. 단기·중기·장기 재무 목표를 생각해 오라고 하고 수업을 마친다.	

2) 2차시

주제	재무 목표를 고려한 용돈 관리 계획	차시	2차시 / 2차시 (45분 기준)
학습 개관	단기·중기·장기 재무 목표를 세우고, 목표를 달성하기 위한 체계적인 용돈 관리 계획을 수립할 수 있는 활동을 진행한다.		
학습 목표	■ 단기·중기·장기 재무 목표를 수립할 수 있다. ■ 단기·중기·장기 재무 목표를 이루기 위한 용돈 관리 방법을 제시할 수 있다.		

구분	과정	교수·학습 활동	비고
도입	전시 복습 (3분)	이전 차시에 학습한 내용(용돈 관리의 필요성, 용돈 사용 내역 작성, 재무 목표)을 복습하며 수업을 시작한다.	
전개	재무 목표 세우기 (15분)	■ 재무 목표 세우기 ‘활동지 ③’에 각자의 재무 목표를 단기·중기·장기로 나눠 작성하고 예상 금액도 적어 보게 한다. 자동차 구입처럼 용돈으로 해결할 수 없는 과도한 목표를 세우지 않도록 지도하고, 용돈을 통해 달성할 수 있는 계획을 구체적으로 세우게 한다.	활동지 ③
	‘나만의 용돈 관리 방법’ 찾기 (22분)	■ 세운 재무 목표를 고려해 ‘나만의 용돈 관리 방법’ 찾기 ‘활동지 ②’에서 제시된 지원이의 용돈 사용 내역이 정리된 ‘활동지 ④’를 나눠준다. 개인별로 단기·중기·장기 재무 목표와 이번 달에 쓸 돈이 무엇인지를 고려해 용돈 관리 계획을 표에 적게 하고, 원그래프에 표현해 보게 한다. 재무 목표는 상황 및 가치관이 변할 경우, 수시로 조정하라고 조언한다. 다만, 무리한 목표를 설정하지 말고, 실천 가능한 목표를 세우라고 강조한다. 작성 후 몇몇 학생의 재무 목표와 용돈 관리 계획을 공유하는 것도 좋다. 단기·중기·장기 재무 목표를 이루기 위한 돈을 모을 때는 은행 통장을 개설해 저축하는 것이 효과적이라고 설명한다.	활동지 ④
정리	학습 정리 (5분)	본 차시에서 학습한 내용(재무 목표를 고려한 용돈 관리 계획)을 정리하고 수업을 마친다.	

활동지 ①

지난 1주일간의 용돈 사용 내역



기간

~

일자	사용 내역	수입	지출	잔액
___월 ___일		원	원	원
___월 ___일		원	원	원
___월 ___일		원	원	원
___월 ___일		원	원	원
___월 ___일		원	원	원
___월 ___일		원	원	원
___월 ___일		원	원	원
___월 ___일		원	원	원
___월 ___일		원	원	원
합계		원	원	원

① 지난 1주일간의 용돈 사용 내역을 적어 보니 어떤 느낌이 드나요?

② 현재 시점에서, 후회하는 지출이 있나요?

③ 용돈 사용 내역을 꾸준히 작성하면 어떤 점이 좋을 것 같나요?



다음은 지원이가 작성한 6월 용돈기입장입니다. 지원이의 용돈 사용 내역을 읽고 지원이의 재무 목표가 무엇인지 유추해 보세요. 지원이는 매달 초 부모님으로부터 용돈 5만 원을 받고 있으며, 주어진 금액 내에서 자유롭게 용돈을 쓰고 모으고 있습니다. 교통비, 학교 준비물처럼 반드시 지출해야 하는 돈은 부모님이 따로 주십니다.

날짜	내역	수입 (들어온 돈)	지출		잔액 (남은 돈)
			쓴 돈	모은 돈	
6월 1일	부모님이 용돈 주심.	50,000 원	원		원
6월 2일	동물보호단체에 기부	원	5,000 원		45,000 원
6월 2일	다음 달 할머니 생신 선물 살 돈 저축	원	원	5,000 원	40,000 원
6월 2일	내년에 갈 아이돌 콘서트 티켓 살 때 쓰려고 저축	원	원	5,000 원	35,000 원
6월 2일	5년 후에 친구랑 갈 기차여행 경비 모으는 중	원	원	10,000 원	25,000 원
6월 8일	유민, 지연이랑 떡볶이 사 먹음.	원	3,000 원		22,000 원
6월 11일	문방구에서 샤프 구매	원	2,000 원		20,000 원
6월 16일	영지, 혜민이랑 김밥·떡볶이·튀김 사 먹음.	원	5,000 원		15,000 원
6월 20일	유민, 세연이랑 영화 보고 팝콘 먹음.	원	10,000 원		5,000 원
6월 23일	서연, 지민이랑 학교 과제하면서 과자 사 먹음.	원	2,000 원		3,000 원
6월 29일	동생에게 솜사탕 사 줌.	원	3,000 원		0원
합계		50,000 원	30,000 원	20,000 원	0원



① 지원이의 단기 재무 목표(1~3개월 안에 이루고 싶은 목표)는 무엇인가요?

.....

.....

.....

② 지원이의 중기 재무 목표(다음 해 정도에 이루고 싶은 목표)는 무엇인가요?

.....

.....

.....

③ 지원이의 장기 재무 목표(5년 후에 이루고 싶은 목표)는 무엇인가요?

.....

.....

.....

④ 지원이는 재무 목표 달성을 위해 어떤 방식으로 용돈을 관리하나요?

.....

.....

.....

⑤ 지원이는 주로 무엇을 하는 데 지출을 하나요?

.....

.....

.....



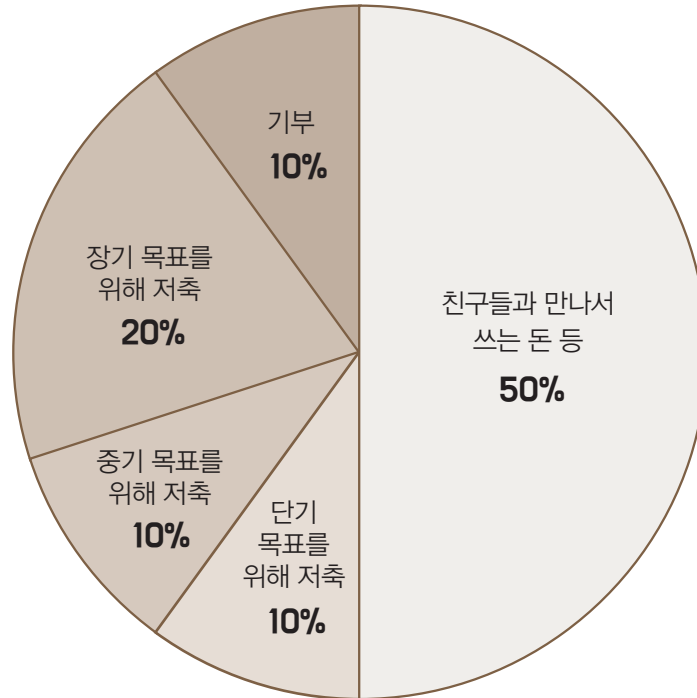
재무 목표를 단기·중기·장기로 구분해 세워 보세요.

- 단기 목표: 1~3개월 안에 이루고 싶은 목표
- 중기 목표: 다음 해 정도에 이루고 싶은 목표
- 장기 목표: 약 5년 후에 이루고 싶은 목표

목표	내용	예상 금액(원)
단기 목표	예) 다음 달 친구 생일 선물 사기	
중기 목표	예) 스케이트보드 살 때 보태기	
장기 목표	예) 친구와 기차 타고 일주일간 여행하기	



활동지 ② 에서 지원이는 용돈을 다음과 같이 구분해 관리하고 있습니다.



▶ 여러분도 이번 달에 쓸 돈이 무엇인지 생각해 보고, 이루고 싶은 단기·중기·장기 재무 목표를 고려해 용돈 관리 계획을 작성한 후, 원그래프로 나타내 보세요.

항목	내 용	용돈에서 차지하는 비중(%)
이번 달에 꼭 쓸 돈		
단기 목표		
중기 목표		
장기 목표		



소비(지출) 관리 역량

자산 관리 역량

진로 탐색 역량

위기 관리 역량



아르바이트 등을 통해 번 소득의 관리 : 소득을 관리해 드립니다!

수업 설계 의도

만 15세 이상이면 아르바이트가 가능해져 청소년기에 노동을 통해 소득을 얻는 경우가 있습니다. 뚜렷한 목표를 정해두고 아르바이트를 하기도 하지만, 일시적 소비를 위해 아르바이트를 하기도 합니다. 소중한 시간을 투입해 벌어들이는 돈인 만큼, 한꺼번에 다 써버리기보다는 합리적으로 관리하고 소비하는 습관을 들인다면 청소년기 이후의 소득 관리에도 도움이 될 것입니다.

“주위 친구들이 아르바이트를 하니까 아들이 기어코 야간자율학습을 뺀 거예요. ‘나 하면 안 돼?’, ‘나 돈 벌고 싶어’ 자기의 유희비 마련을 위해서 아르바이트를 하니까 문제예요. ‘나의 꿈을 위해 이 돈을 벌어서 뭘 해야 하겠다’ 이게 아닌 거죠. 친구들이 오토바이 타고 다니는 것이 좋아 보이고, 아무 걱정과 근심도 없이 돈도 막 쓰니깐, 그것을 하고 싶은 거죠(고등학교 학부모).”

“굉장히 고가 휴대폰을 가지고 다니고, 명품 가방과 신발... 부모님의 경제력에 도움을 받지 못하면 학생들은 그것을 사기 위해 알바를 해요. 이런 아이들에게 경제교육을 하면 본인에게 알맞은 물건을 산다든가, 한번 더 생각해 보고 구매하지 않을까 생각해요(고등학교 교사).”

1. 학습 대상

고등학교 1 ~ 3학년 (총 1차시)

2. 성취 기준

성취 기준	성취 수준	
아르바이트 등을 통해 번 소득을 합리적으로 관리하고 소비하는 방법을 설명할 수 있다.	상	미래를 대비하기 위한 자산 관리의 중요성을 인지하고, 벌어들인 소득을 합리적으로 관리할 수 있다.
	중	아르바이트 등을 통해 번 소득을 합리적으로 관리하고 소비하는 방법을 설명할 수 있다.
	하	아르바이트 등을 통해 번 소득에 대한 관리 방법을 제시할 수 있다.

3. 교수 · 학습 과정안

주제	소득의 합리적 관리	차시	1차시 / 1차시 (50분 기준)
학습 개관	소득을 얻는 다양한 방법과 이를 합리적으로 관리하고 소비하는 방법을 학습한다. 학습한 내용을 바탕으로 어떻게 지출 계획을 세우는 것이 좋을지 의견을 나눈다.		
학습 목표	- 합리적인 소득 관리의 필요성을 설명할 수 있다. - 소득과 지출을 고려해 합리적인 예산을 수립할 수 있다.		

구분	과정	교수 · 학습 활동	비고
도입	동기 유발 (5분)	■ 소득 관리 경험 공유하기 돈을 벌어진 적이 있는지 물어보고, 번 소득을 어떻게 관리하고 있는지에 대해 이야기한다. 돈을 벌어진 적이 없다면 정기적으로 용돈을 받은 적이 있는지 물어보고, 받은 용돈을 어떻게 관리하고 있는지에 대해 살펴봐도 좋다.	
전개	소득의 의미와 관리 방법 학습하기 (15분)	■ 소득을 얻는 다양한 방법에 대해 알아보기 소득이란 경제활동에 참여하고 대가로 받은 돈을 말한다. 일반적으로 소득은 가게나 회사 등에서 일을 하고 돈을 버는 근로소득, 자신이 직접 사업을 운영하고 받는 사업 소득, 소유한 재산을 타인에게 빌려주고 그 대가를 받는 재산소득, 수입이 발생하는 활동에 참여하지 않았으나 정부나 비영리단체, 다른 가구에서 이전받은 현금·재화·서비스를 받는 경상이전소득이 있다. 만 15세 이상 학습자의 경우 집안일을 돕고 용돈을 받거나 아르바이트, 책 등 중고물품 판매 등과 같은 다양한 방법을 활용해 소득을 얻을 수 있다.	
		■ 소득을 합리적으로 관리하고 소비하는 방법 파악하기 소득을 합리적으로 관리하고 소비하기 위해서는 자신의 소득 특성을 파악하고 목표에 맞춰 지출을 관리해야 한다. 따라서 학습자들에게 자신의 소득 중 정기적으로 발생하는 소득과 비정기적으로 발생하는 소득을 구분하는 것이 중요하다는 것을 알려줘야 한다. 또한 목표를 세우고, 이런 목표를 위해 지출을 계획적으로 분배하는 것이 왜 중요한지에 대해 설명한다. 특히 장기 목표의 경우 기간과 비용을 고려해 체계적인 지출 관리가 요구된다는 점을 알려준다. ※ 참고 · 목표를 작성하게 할 경우, 목표는 학습자가 갖고 싶거나 이루고 싶은 것으로 적도록 하되 구체적이고 비용 책정이 가능해야 한다. · 소득에는 정기적 소득과 비정기적 소득이 있다. 매달 받는 용돈은 정기적 소득, 세뱃돈이나 친척 방문 시 받는 용돈, 플리마켓(flea market) 물품 판매 수익금 등은 비정기적 소득에 해당한다. 아르바이트의 경우 매달 하고 있다면 정기적 소득에, 단기간만 하고 있다면 비정기적 소득에 해당한다. · 지출 관리는 학습자의 목표와 가치에 따라 다양하게 수립될 수 있다. 예를 들어 아르바이트 등을 통해 번 소득을 3등분해서 1/3은 소비, 1/3은 미래를 위한 저축, 1/3은 기부에 사용하는 것도 가능하다.	
	활동지 작성 및 공유 (25분)	■ 활동지 작성 및 발표 ‘활동지’를 작성하도록 한다. 자신의 사례를 적는 4번 문항의 경우 그 이유를 구체적으로 적도록 지도한다. 작성한 활동지를 간단히 발표하고, 교사는 필요시 발표 내용에 대해 피드백한다.	활동지
정리	학습 정리 (5분)	학습한 내용을 정리하고, 수업을 마무리한다.	



다음은 게시판에 올라온 한나의 이야기입니다. 내용을 읽고 아래 질문에 답변해 보세요.

게시판

저는 고등학교 2학년 학생입니다. 용돈을 받지 않고 매달 식당에서 아르바이트를 하고 35만 원을 받고 있어요. 그 외에는 세뱃돈을 받거나 친척집에 방문하고 가끔 용돈을 받는 게 수입의 전부입니다. 저는 요리하는 것을 좋아해서 앞으로 요리사가 되고 싶어요. 아르바이트를 하는 것도 그것 때문인데요. 35만 원을 벌면 우선 요리학원비로 16만 원을 쓰고, 기부금 1만 원과 교통비 4만 원, 통신요금 4만 원, 용돈 5만 원을 뺀 나머지는 A통장에 저축하고 있어요.

친척분들이 주신 돈은 쓰지 않고 B통장에 따로 모으고 있고요. 구분하지 않았더니 어느 순간 다 써버리고 후회하게 되더라고요. 어차피 항상 생기는 돈이 아니니까 아예 제외하고 지출 계획을 세우고 있어요. 이번 달은 운이 좋아서 이모에게 5만 원이나 받았답니다. A통장에 저축한 돈은 1년 뒤 갖고 싶었던 요리도구를 구매하는 데 쓰고, B통장에 모은 돈은 고등학교 졸업하고 배낭여행 갈 때 사용할 거예요. 참, 갑자기 친한 친구 생일선물을 사야 하거나 어디 놀러가고 싶을 수도 있으니 비상금으로 5만 원은 항상 갖고 있어요. 이렇게 비상금을 만들어 놓으니 통장을 깨지 않고 꾸준히 저축할 수 있더라고요.

1 한나의 이번 달 소득은 얼마인가요? 소득을 적어 보고 해당 소득이 정기소득인지 비정기소득인지 체크해 봅시다.

내용	소득	비고
	원	☐ 정기 ☐ 비정기
	원	☐ 정기 ☐ 비정기
합계	원	

2 한나의 이번 달 소득·소비·저축 내역을 적어볼까요?

소득		소비		저축	
내용	금액	내용	금액	내용	금액
합계	원	합계	원	합계	원



- ③ 한나는 A통장과 B통장으로 나눠 저축을 하고 있습니다. A통장과 B통장의 목적을 적고, 통장의 이름도 지어 보세요.

A통장	B통장
목적	목적
이름	이름

- ④ 여러분이 한나처럼 아르바이트를 하고 매달 정기적으로 35만 원을 번다면 어떻게 사용할지 월별 지출 계획을 세워 봅시다. 단 교통비, 통신요금은 본인이 부담해야 합니다. 미래를 위한 저축도 빼놓을 수 없겠죠?

내용	금액(원)
합계	35만 원

Q. 이렇게 작성한 이유는 무엇인가요?

금융상품에 대한 이해와 활용 : 슬기로운 예금 생활

수업 설계 의도

청소년기에 들어서면 아동기에 비해 용돈의 액수도 커지고 노동을 통해 소득을 얻는 것도 가능해집니다. 더불어 돈을 모아 하고 싶은 일도 구체화됩니다. 대표적 금융기관인 은행의 역할과 기능에 대한 이해를 토대로 다양한 금융상품에 관심을 갖고, 달성하고자 하는 재무 목표에 따라 금융상품을 선택하는 습관을 청소년기부터 갖는 것이 중요합니다.

“실생활에서 저축 관련된 것을 많이 가르쳤어요. 통장에 1년 예금하면 금리가 얼마여서 이자가 얼마가 붙는지, 이자가 더 붙은 것을 비교하는 교육을 했어요. 특히 저축성 예금상품에 대해 알려주며 조금 더 나은 금리 찾아서 저축하는 것이 좋고, 목돈을 넣을 때와 적금으로 매월 넣을 때 이자가 다르다는 것을 알려줘서 아이가 경제교육에 빨리 눈을 떴어요(고등학교 학부모).”

“아르바이트를 해서 월급을 받으면 통장에 넣는다는 게 아이들 경제생활의 전부예요. 그 돈을 불릴 수 있다는 것과 이 돈을 어떻게 써야 된다는 것 등 그런 경제에 대한 개념 자체가 없어요(고등학교 교사).”

1. 학습 대상

중학교 1학년 ~ 고등학교 3학년 (총 1차시)

2. 성취 기준

성취 기준	성취 수준	
은행의 역할을 이해하고 예금과 적금 상품을 비교해 선택할 수 있다.	상	은행의 역할을 이해하고 자신의 상황과 목적에 따라 예금과 적금 상품을 선택해 저축하는 습관을 지닐 수 있다.
	중	은행의 역할을 이해하고 예금과 적금 상품을 비교해 선택할 수 있다.
	하	예금과 적금 상품의 특징을 설명할 수 있다.

3. 교수·학습 과정안

주제	예금과 적금	차시	1차시 / 1차시 (45분 기준)
학습 개관	은행의 역할을 이해하고 예금 및 적금 상품의 특징을 학습한 뒤, 상황별 적절한 예금 및 적금 상품을 골라 봄으로써 금융 상품을 목적에 맞게 선택하는 활동을 한다.		
학습 목표	■ 은행의 역할을 설명할 수 있다. ■ 예금 및 적금 상품의 특징을 비교해 설명할 수 있다.		

구분	과정	교수·학습 활동	비고
도입	동기 유발 (10분)	■ 다양한 은행 상품 알아 보기 2~3개 은행 홈페이지의 금융상품 사이트에 접속해 다양한 은행 상품을 보여준다. 그중 1~2가지 예금 및 적금 상품을 선택해 상품 종류, 가입 대상, 가입 기간, 가입 금액 등 세부 항목을 같이 살펴보고 이야기해 본다.	
전개	은행의 역할, 예금과 적금 상품의 특징 학습하기 (15분)	■ 은행의 역할에 대해 이야기 나누기 예금, 공과금 수납, 외환 업무 등 은행의 다양한 역할에 대해 질문하고 답하는 시간을 갖는다. ※ 주요 내용 · 예금: 은행은 개인이나 기업에서 예금을 받고, 그 대가로 이자를 준다. · 대출: 은행은 돈이 필요한 개인과 기업으로부터 이자를 받고 돈을 빌려준다. 이때 받은 대출 이자의 일부는 예금한 사람에게 이자로 지급된다. · 공과금 수납: 세금·공과금·등록금 등을 납부받는다. · 외환 업무: 외국돈을 우리나라 돈으로, 우리나라 돈을 외국돈으로 바꿔준다.	
		■ 예금상품 선택 시 고려할 점 설명하기 예금상품을 선택할 때 고려해야 할 점에 대해 설명한다. 1) 금융회사를 선택한다. 은행은 이용이 편리한 곳으로 자유롭게 선택한다. ※ 주요 내용 · 시중은행 이외에도 저축은행·우체국·신협 등 다양한 금융회사에서 예금 및 적금 상품을 가입할 수 있다. 예금 및 적금 상품을 선택할 때는 금융회사의 안정성을 고려해야 한다. 예를 들어 저축은행은 예금 및 적금 상품의 이자가 일반 시중은행에 비해 높은 편이지만, 위험도가 높을 수 있다. · 우리나라 금융회사의 경우 금융회사가 고객의 예금을 지급하지 못할 때를 대비해 여러 가지 보호책을 마련하고 있다. 시중은행과 저축은행의 예금 및 적금 상품은 예금자보호법*에 의해 보호를 받으며, 신협은 신협중앙회를 통해 원금과 소정의 이자를 합해 1인당 최고 5천만 원까지 예금을 보호받을 수 있다. 또한 우체국은 이자를 포함한 예금 정책을 국가가 책임지고 있다. *예금자보호법: 금융회사가 고객에게 예금을 지급할 수 없게 되면 예금보험공사가 해당 금융회사를 대신해 예금을 지급해 주는 제도로, 1인당 최대 5천만 원까지 보호된다.	

		2) 저축의 목적과 기간에 맞춰 보통예금·정기예금·정기적금 상품을 선택한다. ※ 주요 내용 · 보통예금: 언제든지 돈을 맡기고 찾을 수 있지만, 이자가 낮다. · 정기예금: 목돈을 은행에 한꺼번에 맡기고 정해진 기간이 지난 뒤에 찾으며, 보통예금보다 이자가 높다. · 정기적금: 매달 일정한 금액을 은행에 맡기고 정해진 기간이 지난 뒤 약속된 이자를 받는다. 3) 이자의 지급 방식을 결정해야 한다. 은행에 저축을 하고 받는 대가인 이자는 지급 방식에 따라 '단리'와 '복리'로 구분된다. ※ 주요 내용 · 단리는 원래 저축한 원금에 해당하는 이자를 주는 것이며, 복리는 원금뿐만 아니라 원금에 매겨진 이자에 대해서도 이자를 지급한다. · 예를 들어, 정기예금으로 100만 원을 2년간 저축하고 이자율(1년)이 1%라면 단리의 경우 매년 원금의 이자에 해당하는 1만 원이 쌓여 2년 후 2만 원의 이자를 받을 수 있다. 동일 조건에서 복리의 경우 첫째는 단리와 동일하게 1만 원의 이자가 생기지만, 두 번째 해는 101만 원에 대한 이자가 쌓여 10,100원이 되며 2년 후 원금과 이자를 합해 1,020,100원을 받게 된다.	
	은행상품 추천하기 (15분)	■ 은행상품 추천해 보기 '활동지'를 나눠 주고, 각자 은행원이 돼 고객의 상황에 맞는 예금 및 적금 상품을 추천해 보게 한다. 앞서 학습한 예금상품 선택 시 고려할 점을 염두에 두고 상품을 선택하며 해당 상품을 추천한 이유를 분명히 제시하게 한다. 이때 가입금액을 불입할 수 있는 최대 금액을 의미한다. 개별 활동 전에 사례 하나를 선택해 다같이 적절한 상품을 추천해 보도록 하는 것도 좋다.	활동지
정리	학습 정리 (5분)	학습한 내용을 정리하고 수업을 마무리한다.	



여러분은 KDI은행의 직원입니다. 고객별 상황에 맞춰 상품을 추천하고, 추천한 이유를 적어 보세요.

〈KDI은행 BEST 상품〉

상품명	상품종류	기간	이자지급	연이율	가입금액	비고
A	예금	1년	복리, 1년	2.2%	제한없음	
B	예금	2년	복리, 1년	3.0%	50만 원	
C	예금	2년	복리, 1년	2.7%	제한없음	
D	예금	3년	단리, 1년	3.0%	제한없음	
E	예금	3년	복리, 1년	3.0%	제한없음	
F	적금	1년	단리, 1개월	1.8%	제한없음	K여행사 제주도 상품 이용 시 최대 8% 할인
G	적금	1년	단리, 1개월	4.0%	5만 원	
H	적금	2년	단리, 1개월	2.4%	제한없음	
I	적금	2년	복리, 1개월	2.4%	제한없음	
J	적금	3년	단리, 1개월	2.8%	제한없음	

고객

추천 상품

고객 A(고등학교 2학년)

매월 용돈 5만 원을 1년 동안 저축해 대학교 입학 전에 친구들과 일본 여행을 가려고 계획

상품명:

추천 이유:

고객 B(대학교 2학년)

매달 아르바이트비 50만 원을 모아 2년 후 어학연수를 가려고 계획

상품명:

추천 이유:

고객 C(중학교 3학년)

어렸을 때부터 모았던 돈 50만 원이 있으나, 3년간 사용 계획 없음.

상품명:

추천 이유:

고객 D(고등학교 2학년)

매달 아르바이트로 번 소득 중 20만 원을 1년간 모아 제주도 가족여행 계획

상품명:

추천 이유:

고객 E(중학교 1학년)

3년 만기로 부은 적금이 만기가 돼 목돈 100만 원이 생김. 100만 원은 은행에 2년간 은행에 넣어두고, 매달 2만 원씩 3년간 은행에 다시 적금할 계획

상품명:

추천 이유:

부채와 신용의 관리

: 신용, 너 사용법

수업 설계 의도

청소년기에는 금융회사를 통한 신용 거래를 하지 않기 때문에 신용이나 신용 관리법 등에 대한 관심이 부족할 수 있습니다. 하지만 청년기부터 본격적으로 경제활동을 시작하면서 학자금대출을 받거나 주택이나 차량 구매 시 신용 거래를 하기도 합니다. 따라서 청소년기부터 신용의 중요성에 대해 인지하고 구체적인 신용 관리 방법을 습득하는 것이 필요합니다. 뿐만 아니라 막연하게 대출에 대해 부정적인 이미지를 갖고 있을 수 있으므로, 꼭 필요할 때에는 대출을 받을 수 있으며 이를 잘 갚아나가는 것이 중요하다는 점을 학습해야 합니다.

“아이가 친구한테 빌려서 사먹으면 된다고... 맞춰서 써야 되는데 ‘네가 막 써서 나중에 없으면 네가 좋아하는 아이스크림도 못 사먹잖아.’ 그랬을 때 ‘빌리면 되지 친구한테...’ 그래요. ‘너 나중에 엄마가 계속 돈을 안 줘서 갚을 능력이 없으면 어떡할 건데?’ 그랬더니 계속 빌리면 된다고 그러면서 잘못된 생각을 갖고 있더라고요(중학교 학부모).”

“대출을 안 받을 수는 없잖아요, 현실적으로요. 주택담보대출도 받아야 되고, 학자금대출도 상황이 되면 받아야 되고요. 빚을 지는 것이, 최대한 안지면 좋겠지만, 대출을 안 받는 게 제일 좋겠지만 받아야 할 때는 제1금융권에서 받는 방법, 갚아나가는 방법 그런 교육이 당연히 필요할 것 같아요(고등학교 학부모).”

1. 학습 대상

고등학교 1 ~ 3학년 (총 3차시)

2. 성취 기준

성취 기준	성취 수준	
신용 거래에 신중한 태도를 지니고 빌린 돈을 갚아 신용을 관리할 수 있다.	상	신용 거래에서 나타날 수 있는 문제점을 인식하고 자신의 신용을 높일 수 있는 방법을 제시할 수 있다.
	중	신용 거래에 신중한 태도를 지니고 빌린 돈을 갚아 신용을 관리할 수 있다.
	하	빌린 돈을 갚지 않았을 때 발생할 수 있는 문제점을 말할 수 있다.

3. 교수 · 학습 과정안

1) 1차시

주제	신용과 신용점수	차시	1차시 / 3차시 (50분 기준)
학습 개관	신용의 중요성과 실제 금융 거래에서 신용점수가 어떻게 활용되는지 학습한다. 학습한 내용을 바탕으로, 학습자들은 가상의 '신용 상담소 직원'이 되어 신용이나 신용점수와 관련된 사람들의 궁금증을 풀어 줄 상담 카드를 만들게 된다.		
학습 목표	■ 신용의 의미와 중요성을 설명할 수 있다. ■ 신용점수가 대출 등 신용 거래에 미치는 영향에 대해 설명할 수 있다. ■ 신용 및 신용점수와 관련된 정보를 효과적으로 재구성해 자료로 제작할 수 있다.		

구분	과정	교수 · 학습 활동	비고
도입	동기 유발 (5분)	■ 신용을 잃었을 때의 문제점에 대해 생각해 보기 짧은 시를 제시해 신용을 잃었을 때의 문제점에 대해 이야기해 보며 수업을 개시한다. ※ 질문 예시 하상욱의 시 <돈 안 갚는 친구>를 제목이 보이지 않도록 모두가 볼 수 있게 제시하고 아래의 질문을 던진다. - 이 시의 제목은 무엇일까요? - 친구로부터 돈을 빌리고 갚지 않았을 경우 어떤 문제가 생길까요? - 신용을 잃는다면 어떻게 될까요?	
전개	신용, 신용점수 학습하기 (10분)	■ 신용 및 신용점수의 의미와 중요성 이해하기 '읽기 자료'를 제시하고 읽도록 지도한 뒤, 아래의 내용에 대해 간략히 설명한다. ※ 주요 내용 - 신용의 의미와 중요성 - 신용점수 산정 방식 - 신용점수가 대출 등 신용 거래에 미치는 영향 - 신용점수가 낮을 경우의 불이익 등 ※ 참고 2018년 1월 금융위원회에서 발표한 「개인신용평가체제 개선방안」에 따르면, 제2금융권을 이용할 경우 제1금융권에 비해 큰 폭으로 신용평점이 하락했던 기존과 달리, 제2금융권을 이용했다고 하더라도 낮은 금리를 적용받는 우량 고객의 경우에는 신용점수의 하락폭이 완화됐다. 뿐만 아니라, 신용카드를 사용하지 않아 금융이력이 부족해 상대적으로 신용평가상 불이익을 받았던 문제를 완화하기 위해, 세금·사회보험료·통신비 등 납부 실적과 체크카드 실적 등도 신용평가에 반영하게 됐다. 「개인신용평가체제 개선방안」은 기존의 신용등급제가 갖고 있던 불합리한 차별 등을 해소하기 위해 마련된 것으로, 학습자들에게 '읽기 자료'를 제시할 때 이와 같은 변동 사항을 감안해 지도한다.	읽기 자료

	상담 카드 작성하기 (30분)	■ 상담 내용 파악하기 학습자들에게 가상의 '신용 상담소 직원'이라는 역할을 부여한다. 학습자들은 사람들의 문의 내용을 듣고, 이에 답변할 자료를 만든다. 학습자를 네 모둠으로 나누고, 각 모둠에 '활동지 ①'에 제시된 상황 중 한 가지만 잘라서 나눠준다. 활동지를 받고 난 뒤 질문자가 문의한 내용이 무엇인지 파악하도록 한다.	활동지 ①
		■ 상담 카드 작성하기 각 모둠 내에서 다시 2~3명씩 모여 상담 카드를 작성한다. 수업 인원에게 맞게 활동 인원을 적절히 조정하면 된다. 학습자들은 모둠별로 가상의 인물이 질문한 내용을 설명하기 위해 '참고 자료 ①'을 읽고 이를 활용해 어떻게 자료를 만들지에 대해 토의한다. 토의한 내용을 '활동지 ②'의 상담 카드에 적고, 가상의 인물에게 설명할 자료를 카드뉴스나 광고 등의 형식으로 만들도록 한다.	활동지 ②, 참고 자료 ①
정리	학습 정리 (5분)	상담 카드를 앞으로 모은 뒤, 상황별로 학생들이 적은 카드를 한 개씩 골라 공유하고 수업을 마친다.	

2) 2차시

주제	신용 관리의 중요성과 방법	차시	2차시 / 3차시 (50분 기준)
학습 개관	신용점수가 낮을 경우 발생하는 문제점과 신용 관리를 해야 하는 이유에 대해 학습한다. 이어 신용점수를 높이고 잘 관리하기 위한 방법을 익히고, 이를 각자의 언어로 재구성해 노래 가사로 적어 본다.		
학습 목표	■ 신용 관리의 중요성에 대해 설명할 수 있다. ■ 신용을 높일 수 있는 방법을 제시할 수 있다.		

구분	과정	교수 · 학습 활동	비고
도입	동기 유발 (15분)	■ 상황극 하기 학습자들을 2명씩 짝지어 한 모둠으로 구성한다. 뒤이은 활동 모두 모둠활동으로 진행된다. 모둠별로 신용점수가 낮을 경우 받게 될 불이익에 대해 짧게 상황극을 해 본다. 이전 차시에서 학습한 내용을 바탕으로 대사의 빈칸을 채워 상황극을 진행하도록 하고, 일부 모둠을 선정해 발표하도록 한다. 발표가 끝나면 교사는 아래의 내용에 대해 간략히 설명한다. ※ 주요 내용 - 낮은 신용점수가 신용 거래에 미치는 영향 - 신용점수가 낮을 경우의 불이익 - 낮은 신용도와 관련된 사회문제 소개(예시: 2002년 신용카드 대란) ※ 상황극 대본 예시 ① 현금서비스 받고 연체된 적 ② 카드 값 ③ 연체 ④ 제1금융권에서 대출받을 ⑤ 낮은 금리로 돈을 빌릴 ⑥ 높 ⑦ 대출 ⑧ 신용에 대해 학생이 느낀 점을 적도록 지도	활동지 ③
전개	신용 관리 방법 학습하기 (15분)	■ 신용 관리 방법 학습하기 모둠별로 '참고 자료 ②'를 나눠주고, 학습자들이 자료를 읽으며 스스로 학습하도록 한다. 모르는 내용에 대해서는 자유롭게 토의하거나 교사에게 질문하도록 한다. 학습자들은 금융회사를 통한 신용 거래를 직접 해 본 경험이 없기 때문에 제시된 방법이나 용어가 생소할 수 있다. 따라서 자료를 읽고 난 후, 각 내용에 대해 간략하게 설명해 준다.	참고 자료 ②
	노래 가사 작성하기 (15분)	■ 노래 및 가사 제시하기 가수 에디킴의 '너 사용법'을 들려주고 본래 가사를 제시한 뒤, 모둠별로 별도의 활동지를 만들어 '신용 사용법'에 대한 가사를 작성하도록 한다. 가사 활동지는 원래 노래 가사의 일부분만 개사하도록 빈칸을 뚫어 놓는 것이 좋다. 가사를 작성할 때는 '참고 자료 ②'를 바탕으로 빈칸을 채우도록 하며, 빈칸 앞·뒤 부분 가사와의 연결이 어색하지 않게 적도록 한다. 또한 노래의 박자와 음절에 맞춰 개사해야 한다는 점을 강조한다. ※ 활동 진행 - 가사의 일부분을 빈칸으로 표기해 아래 예시와 같이 활동지를 제작 예시) 부드럽게 무드 있게 _____ 사용하시오. - 본 자료에서는 저작권의 문제로 가사를 표기하지 않음.	활동지 ④, 참고 자료 ②
정리	학습 정리 (5분)	다음 차시에 본 활동이 계속된다는 것을 알리고 수업을 마무리한다.	

3) 3차시

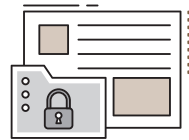
주제	신용 관리 방법	차시	3차시 / 3차시 (50분 기준)
학습 개관	2차시에 이어 신용 관리 방법을 노래 가사로 적어 보고, 발표하는 시간을 갖는다. 다른 모둠의 발표를 들으며 다시 한 번 신용 관리 방법에 대해 정리해 본다.		
학습 목표	■ 신용 관리의 중요성에 대해 설명할 수 있다. ■ 신용을 높일 수 있는 방법을 제시할 수 있다.		

구분	과정	교수 · 학습 활동	비고
도입	전시 복습 (5분)	■ 신용 관리 방법 복습하기 이전 차시에 수행한 활동을 돌아보고, '참고 자료 ②'의 내용을 간략히 살펴본다.	참고 자료 ②
전개	노래 가사 작성 및 발표하기 (35분)	■ 노래 및 가사 제시하기 지난 차시에 이어 가사를 작성하도록 한다. 가사를 작성할 때에는 '참고 자료 ②'를 바탕으로 빈칸을 채우도록 하며, 빈칸 앞 · 뒤 부분 가사와의 연결이 어색하지 않게 적도록 한다. 또한 노래의 박자와 음절에 맞춰 개사해야 한다는 점을 강조한다. ■ 작성한 가사 발표하기 작성한 가사를 모둠별로 발표해 본다. '너 사용법'의 MR을 준비한 후 학습자들이 직접 노래에 맞춰 불러보도록 해도 좋다.	참고 자료 ②, 활동지 ④
정리	학습 정리 (10분)	학습자들의 발표를 듣고 투표를 통해 '베스트 작사가'를 뽑는다. 작성한 가사에 오개념이 있을 경우 이를 바로잡으며 수업을 마무리한다.	

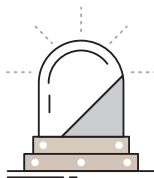
일상생활에서 '신용'은 사람에 대한 믿음을 의미합니다. 이와 비슷하게 경제생활에서의 '신용'은 빌려준 돈을 갚을 것이라는 믿음으로, 돈을 빌려 쓴 뒤 약속한 대로 갚을 수 있는 능력을 뜻합니다. 현재 돈이 부족하더라도 신용을 통해 거래하면 그 대가를 미래에 지불할 수 있게 되므로 신용은 빚이나 외상 그 자체를 의미하기도 합니다. 친구에게 돈을 빌려 줄 때, 여러분은 돈을 잘 갚는 친구와 잘 갚지 않는 친구 중 당연히 잘 갚는 친구에게 돈을 빌려주고 싶겠지요. 성인이 되어 금융거래를 할 때가 있을 텐데 은행 같은 금융회사도 신용이 좋은 사람에게 돈을 빌려주고 싶어 합니다. 돈을 갚기로 약속한 기한 안에 돈을 갚지 못하는 것을 '연체'라고 하는데, 연체 기록이 생기면 금융회사는 개인의 돈을 갚을 능력에 대해 의심하게 되며, 연체는 개인의 '신용점수'에 악영향을 미치게 됩니다.

개인의 신용도에 따라 부여되는 '신용점수'는 경제생활에 필요한 또 하나의 신분증과 같습니다.

신분을 증명해 주는 주민등록증처럼 신용점수는 금융회사가 확인할 수 있는 금융거래의 신분증으로, 신용점수에 따라 빌릴 수 있는 돈의 금액, 적용되는 금리, 대출 가능 여부 등이 달라집니다. 신용점수는 총점이 1,000점으로, 숫자의 크기가 작을수록 신용도가 낮음을 의미합니다.



제1금융권*에서의 거래가 많을수록, 연체가 없을수록, 카드 갚을 포함한 대출금액이 적을수록, 대출 건수가 적을수록, 신용 거래 기간이 길수록 신용점수가 높게 책정됩니다. 따라서 일반적인 인식과는 달리, 카드 사용이나 대출 등의 금융거래가 전혀 없는 사람의 경우 상대적으로 높지 않은 점수를 받게 될 가능성이 높습니다. 대출을 받았거나 카드를 사용한 경험이 없기 때문에 연체 가능성을 판단하기 어렵고, 신용도를 판단할 수 있는 정보가 부족하기 때문입니다. 즉, 자신의 능력에 맞게 대출을 받고 신용카드를 적절히 사용하면서 금융거래를 꾸준히 하는 한편 빌린 돈을 잘 갚는 것이 중요합니다.



신용점수가 낮을수록 빌려준 돈을 갚을 수 있는 능력이 낮다고 생각하기 때문에, 같은 금액의 돈을 빌리더라도 신용점수가 높은 사람에 비해 지불해야 하는 이자가 높아집니다. 뿐만 아니라 일상에서 편리하게 사용하는 신용카드의 발급도 어려워집니다. 또한 신용점수가 낮은 사람들은 제1금융권이나 제2금융권에서 돈을 빌리기 어려워 대부업체나 사채업 같은 사금융을 이용하기도 합니다. 사금융은 제1금융권, 제2금융권보다 이자율이 높아 빌린 돈을 갚기가 어렵고, 돈을 빌리는 순간 신용점수가 떨어지기 때문에 신용에 악영향을 줄 위험이 더 높아집니다.

인간관계에서 한번 신뢰를 잃으면 회복하기까지 오랜 시간과 노력이 필요한 것처럼, 금융거래에서도 신용을 잃으면 회복하기 어렵습니다. 연체금액과 기간이 누적되어 신용점수가 낮아지면 돈을 갚았다고 하더라도 신용점수를 회복하는 데 시간이 필요합니다. 따라서 자신의 능력과 소득에 맞게 지출해야 하며 아무리 적은 돈이라도 연체하지 않도록 조심해야 합니다.

*금융회사는 제1금융권·제2금융권·사금융 등으로 분류되는데, 제1금융권에는 일반은행, 제2금융권에는 제1금융권의 은행을 제외한 보험사·증권사·저축은행·카드사 등이 속한다. 사금융은 제3금융권으로도 불리는데 대부업체·사채업 등이 이에 속하며 제1, 2금융권에 비해 대출 금리가 높은 편이다.

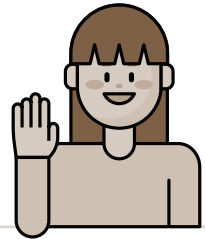


상황 카드를 받고, 사람들이 신용과 관련해 궁금해 하는 부분 혹은 오해하고 있는 부분이 무엇인지 파악해 봅시다.

Q. 신용점수, 조회만 해도 떨어지나요?

안녕하세요. 저는 이제 갓 대학교에 입학한 1학년 학생입니다.
저도 이제 성인이 되었으니 미래를 위해 제 신용을 관리해 보려고 하는데요.
그러려면 현재 제 신용점수부터 알아야 할 텐데, 들리는 소문으로는 신용점수를 조회만 해도 점수가 떨어질 수 있다는 이야기를 들었어요! 사실인가요?
그리고 신용점수를 알아보는 데 돈이 드나요? 돈이 든다면 얼마인지 알려주세요!

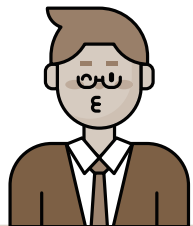
ID: 새내기



Q. 연체된 카드 값을 갚았습니다.

안녕하세요. 저는 사회생활을 막 시작한 사회초년생입니다. 월급을 번다는 생각에 신나서 돈을 쓰다 보니 신용카드 대금이 어마어마하게 나왔습니다. 카드 값 말고도 휴대폰 요금, 학자금 대출이자 등등 낼 돈이 정말 많아서 진즉에 잘 관리했어야 했는데... 게다가 바빠서 까먹기도 했고요. 그러다 보니 카드 값을 제때 내지 못해 연체됐었거든요. 다행스럽게도 얼마 전 연체된 금액을 상환했습니다! 그럼 이제 제 신용점수는 어떻게 되는 건가요?

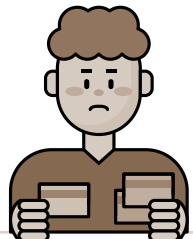
ID: 월급은어디에



Q. 신용카드 개수가 늘어나버렸어요.

상담사님, 걱정이 있습니다. 제 친구들이 카드회사에 취직을 많이 했는데요. 그러다 보니 저한테 신용카드를 만들라고 자꾸 권하더라고요. 제가 친구가 많기도 하고, 거절을 잘 못 하기도 해서 어쩔 수 없이 카드를 계속 만들다 보니, 신용카드 수가 5개나 됐어요. 만들고 나니 덜컥 겁이 나더라고요. 아무래도 개수가 늘어나면 신용평가 기관에서 안 좋게 볼 것 같은데... 카드 개수가 늘어나면 신용점수가 떨어질까요?

ID: 착하게살자



Q. 제 신용점수가 왜 이 모양이죠?

상담사님, 정말 어이가 없고 화가 나서 글 올립니다. 솔직히 저는 부모님으로부터 받은 재산 이 많아요. 그래서 대출받은 적도 없고요, 현금도 많아서 신용카드를 단 한 번도 쓴 적이 없어요. 그런데 왜! 제 신용점수가 대출도 많이 받고 신용카드도 자주 쓰는 제 친구보다 낮은 거죠? 대출이고 카드사용이고 하나도 없어서 신용 거래 내역이 아주 깔끔한데, 점수가 이렇게 낮다니 기가 막힙니다. 빠른 설명 부탁드립니다!

ID: 이해불가





사람들의 궁금증을 풀어줄 수 있도록 상담 카드를 작성해 봅시다! 그림 자료나 홍보 문구, 슬로건 등으로 표현해 보세요.

제 목	
질문 내용	
설명	

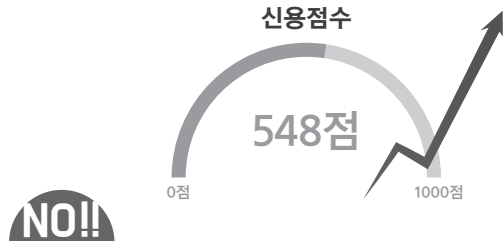
💡 아래 내용을 참고해 상담 카드를 작성해 봅시다.

1 신용점수. 제가 조회만 해도 떨어지나요?



과거에는 영향을 준 적이 있지만, 2011년 10월부터는 신용조회 여부가 신용평가에 불이익을 주지 않습니다.

2 연체 금액을 상환하면 신용점수가 바로 좋아지나요?



연체 경험이 있는 사람은 앞으로도 연체할 가능성이 높다고 보기 때문에 연체한 금액을 갚았다고 해서 바로 점수가 회복되는 것은 아닙니다. 하지만 상환한 후 추가로 연체하지 않고 성실히 거래한다면 신용점수가 서서히 회복됩니다.

3 신용카드 개수가 늘면 신용점수가 떨어지나요?



신용카드 개수는 점수와 관계없습니다. 높은 신용점수를 받기 위해서는 자신의 능력에 맞게 신용카드를 꾸준히 사용하는 것이 중요합니다.

4 재산이 많으면 신용점수가 높나요?



신용점수는 금융거래를 중심으로 평가됩니다. 따라서 소득이 높거나 재산이 많아도 금융거래 기록이 없거나 연체 등이 발생했다면 신용점수는 낮을 수 있습니다.

5 신용점수 조회하는 데 돈이 드나요?



신용조회회사(CB)에서 운영하는 사이트에 접속해 4개월에 한 번씩, 1년에 총 3회까지 신용점수를 무료로 확인할 수 있습니다. 신용조회회사별로 수집하는 정보와 신용평가에 반영하는 요소가 다르기 때문에, 동일한 사람이라도 회사에 따라 신용점수가 다를 수 있습니다.

6 대출 등 금융거래 경험이 없으면 신용점수가 높나요?



카드사용이나 대출 등의 금융거래 실적이 전혀 없는 경우 연체 가능성을 판단하기 어렵고 신용도를 판단할 정보가 부족하기 때문에 일반적으로 중간 정도의 점수를 받습니다.



모둠원과 함께 빈칸을 채우고, 역할을 나눠 상황극을 진행해 보세요.

〈믿음이의 고민〉

믿음이의 가족이 갑작스레 병원에 입원하게 되었다. 갑자기 큰돈이 필요해진 믿음이. 은행에서 대출을 받기로 결심한다. 평소 믿음이가 신용을 열심히 관리한 것은 아니었지만, 그동안 큰 문제없이 경제활동을 해 왔다고 생각했기 때문에 어렵지 않게 대출을 받을 수 있을 것이라고 기대하며 XX은행에 찾아가는데...

믿음 (놀라며) 300점..이요? 그거밖에 안 돼요? 왜요?

직원 (인상을 쓰며 서류를 검토한다. 서류에서 눈을 떼고 믿음이를 쳐다보며)
음... ① _____ 있으시죠? 그리고 ② _____ 도 연체된 적 있으시고.

믿음 (다급하게) 그거는 제가 진짜 딱 한번 깜빡해서 그런 건데...
그런데 다음 달에 바로 다 갚고 자동이체도 해 뒀거든요. 그래도 어떻게 안 되는 건가요?

직원 연체가 좀 많으셔서... 300점이면 저희는 좀 어려울 것 같네요.
저희뿐 아니라 다른 1금융권 은행에 가셔도 마찬가지일 거예요. 죄송합니다.

회사로 돌아온 믿음이. 답답한 마음에 아무도 없는 회사 옥상에 올라간다.

믿음 (한숨) 일단 사채업자한테 빌리긴 했는데 이자가 이렇게나 높다니...
내 월급으로 이걸 어떻게 다 갚지? 그렇다고 안 빌릴 수도 없고. 미치겠다.

홀쩍홀쩍 울기 시작하는 믿음이 앞에 회사 동기인 신용이가 등장한다.

신용 : (믿음이를 쳐다보며) 여기서 뭐해? (놀라며) 야, 너 설마 울어?!

믿음이는 자초지종을 설명한다.

신용 뭐야, (③ _____)가 있었으니 신용점수가 좋을 리가 없잖아?

믿음 아니, 나 진짜 몰랐어. 크게 빚진 적이 없으니까 당연히 괜찮을 줄 알았지!

신용 야, 신용관리가 그렇게 만만해 보였냐. 신용은 사회초년생 때부터 꾸준히 관리하는 게 답이야.

믿음 왜?

신용 살다보면 결혼이나 집 살 때처럼 큰돈이 필요해서 대출을 받아야 할 때가 있잖아.
신용도가 좋으면 ④ _____ (할) 수 있고, ⑤ _____ (할) 수 있잖아.
다른 사람보다 완전 유리한 거지! 그런데 신용도가 낮으면 봐, 네가 느낀 것처럼
이자는 엄청 (⑥ _____)고 (⑦ _____)을 못 받을 수도 있어.

믿음 (고개를 끄덕이며) 맞아. 신용도는 정말 ⑧ _____ 인 것 같아.

▶ 신용점수가 낮으면 어떤 문제가 생길까요?

1

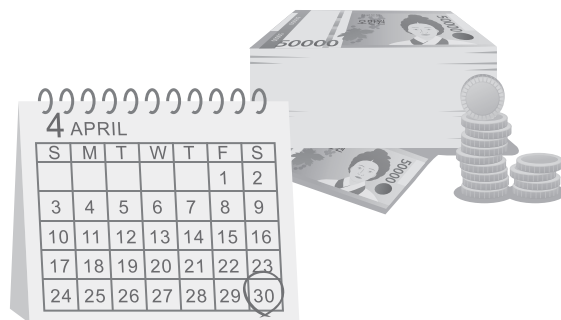
평소 자신의 신용점수에 관심 갖기



신용점수는 대출을 받을 수 있는지 여부, 대출 금리, 대출 규모 등을 결정하는 기준이 되기 때문에, 평소에 꾸준히 관심을 갖고 관리하는 것이 중요합니다.

2

소액이라도 절대 연체하지 않기



30만 원 이상의 금액을 30일 이상 연체하면 신용점수가 하락합니다.
정기적으로 지출하는 공공요금이나 통신요금, 카드값 등은 자동이체를 신청하는 것이 좋습니다.

소비(지출) 관리 역량

자산 관리 역량

전문 탐색 역량

위기관리 역량

3

체크카드 주로 사용하기

연체는 신용점수에 큰 타격을 줍니다.
연체를 사전에 방지하기 위해 신용카드보다는 체크카드를 주로 사용하는 것도 방법이겠죠.
또한 체크카드를 꾸준히 사용하면 신용점수에도 긍정적인 영향을 준답니다!



4

연체는 오래된 것부터 갚자!

연체 기간이 길수록 신용점수에 좋지 않은 영향을 미칩니다.
금액이 큰 것보다는 연체 기간이 오래된 것부터 갚아야 하고, 연체 기간이 비슷하다면 금액이 큰 것부터 갚는 것이 유리합니다.



5

대출은 감당할 수 있는 범위까지만!



신용 거래는 결국 빚입니다.
대출이나 신용카드를 미래의 내가 반드시 갚아야 할 빚이므로, 내 능력에 비해 과도하게 대출받지 않도록 주의해야 합니다.

6

주거래 금융회사 만들기

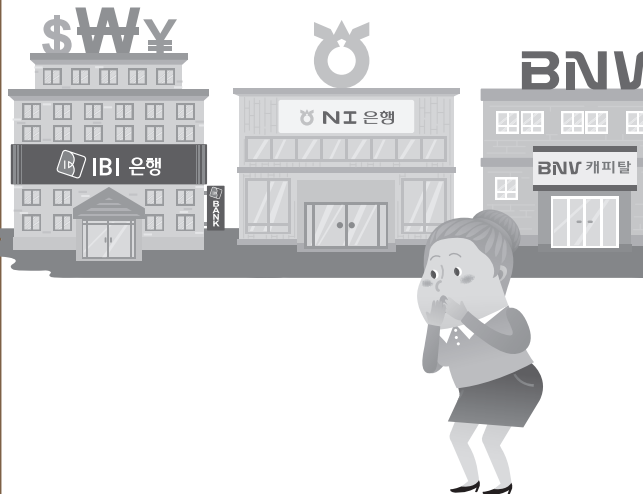
금융회사와의 거래 실적과 내용이 신용점수에 반영되기 때문에 금융회사를 바꿔가며 거래하기보다는 주거래 금융회사를 정해 꾸준히 이용하는 것이 유리합니다.



7

대출 시 금융회사 신중히 정하기

어디에서 대출을 받는지 신용점수에 큰 영향을 미칩니다. 보통 대부업체나 제2금융권에서 대출받는 경우 제1금융권 대출에 비해 부정적으로 평가됩니다.



8

통신요금·공공요금 성실 납부!

통신요금, 국민연금, 건강보험료 등을 성실하게 납부하고 이러한 실적을 신용조회회사(CB)에 제출하면 가점을 받을 수 있습니다. 성실하게 납부한 기간이 길수록 가점을 받는 기간이 늘어나고 점수 상승폭이 커집니다.





참고 자료 ② - 똑똑한 신용관리 방법'을 바탕으로 신용 사용법에 대해 빈칸을 채워 가사를 작성해 보세요. 빈칸 앞·뒤 부분의 가사와 잘 연결되도록 적고, 노래의 박자에 맞게 개사해 주세요.

신용, 너 사용법

작사: _____



노동의 중요성과 가치에 대한 이해

: 내 노동의 의미

수업 설계 의도

대체로 사람들은 ‘노동’이라는 단어를 들으면 긍정적 이미지보다는 부정적 이미지를 떠올리는 경향이 있다는 설문조사 결과가 언론에 보도되곤 합니다. ‘노동’보다는 ‘근로’라는 단어가 주는 안정감과 편안함 때문일 수 있습니다. 미래의 노동자로서 개인 및 국가 차원에서 노동의 역할과 가치에 대해 청소년기부터 깊이 생각해 보는 기회를 갖는 것이 필요합니다.

“기업의 역할만 있고 근로자, 노동자에 대한 것은 전혀 없어요. 다양한 경제주체가 있는데, (교과서에서) 기업만 너무 강조하는 느낌을 저는 받았거든요. 그런데 고등학교도 다 마찬가지예요. 대학교에서 배울 때도 마찬가지고 (중학교 교사).”

1. 학습 대상

중학교 1학년 ~ 고등학교 3학년 (총 2차시)

2. 성취 기준

성취 기준	성취 수준	
노동의 중요성을 이해하고, 노동이 소득의 주요 원천이며 필수적인 생산요소임을 설명할 수 있다.	상	생활 속에서 노동의 가치를 이해하고, 노동이 개인 소득의 주요 원천이며, 국가 경제활동의 필수적인 생산요소임을 설명할 수 있다.
	중	노동의 중요성을 이해하고, 노동이 소득의 주요 원천이며 필수적인 생산요소임을 설명할 수 있다.
	하	노동이 소득의 주요 원천임을 이해할 수 있다.

3. 교수·학습 과정안

1) 1차시

주제	노동과 노동자, 개인 차원에서 노동의 가치	차시	1차시 / 2차시 (45분 기준)
학습 개관	'노동과 근로', '노동자와 근로자'의 개념을 명확히 이해하고 우리 주변의 노동자를 찾아보면서 우리 또한 대부분 미래의 노동자임을 인지하는 한편, 나의 노동도 소중한 가치가 있음을 알아간다. 또한 노동이 개인에게 주는 가치에 대해 학습한다.		
학습 목표	■ 노동과 근로, 노동자와 근로자의 개념을 설명할 수 있다. ■ 노동은 개인에게 소득의 원천일 뿐만 아니라 인생에서 중요한 의미를 가짐을 이해할 수 있다.		

구분	과정	교수·학습 활동	비고
도입	동기 유발 (10분)	■ '노동'과 '노동자'의 의미에 대해 생각해 보기 대체로 사람들은 '노동'은 부정적으로, '근로'는 긍정적으로 인식하는 경향이 있다. 모둠별로 '활동지 ①'에 '노동'과 '근로', '노동자'와 '근로자'에 대한 평소 생각을 적게 한다. 작성 후 필요시 우리 사회의 '노동'에 대한 부정적 인식이 반영된 시의적절한 신문 기사를 보여주는 것도 좋다. ※ 참고 자료 · 『경향신문』, 「청소년들 '노동자는 □□다' 물음에 "일개미, 못 배운 자들, 힘들다"」 2013.10.14. - 내용: 노동에 대한 청소년들의 부정적인 인식을 다루고 있다. '활동지 ①'에 작성한 내용의 피드백은 다음에 시청할 '영상 자료 ①'로 대체할 수 있다.	활동지 ①
		■ '노동'과 '근로'에 대한 영상 시청하기 노동과 근로는 다르지 않다는 내용의 영상을 시청한다. 노동이 '막노동, 비정규직, 고통' 등을 일컫는 부정적 개념이 아니라, 근로와 동일하게 가치 있는 것임을 이해할 수 있는 영상이다. ※ 영상 · 영상 자료 ①: JTBC 뉴스 <팩트체크> 노동과 근로 (3분 50초) - https://www.youtube.com/watch?v=dJTawvM9cys - 내용: '노동'과 '근로'의 개념과 유래에 대해 설명하고 있다.	영상 자료 ①
	우리 주변의 노동자 찾기 (20분)	■ '내가 만난 노동자' 찾기 모둠별로 지난 일주일 동안 만난 노동자를 떠올리면서 노동자의 노동을 통해 받은 느낌과 내가 받은 도움을 '활동지 ②'에 적어 본다. 주로 버스기사, 교사, 경찰관, 편의점 직원, 아버지, 어머니 등을 적게 될 것이다. 이 활동을 통해 학습자들은 우리가 일상적으로 만나는 대부분의 사람이 가치 있는 일을 하는 노동자임을 알 수 있다. '활동지 ②'를 모두 작성한 후, 공유하는 시간을 갖는다.	활동지 ②

	개인 차원에서 노동의 가치 이해하기 (10분)	■ 노동의 가치에 관한 영상 시청하기 노동이 개인에게 어떤 가치가 있는지 생각해 볼 수 있는 영상을 시청한다. 노동은 소득의 원천일 뿐만 아니라 인생에서 중요한 가치를 가지는 것임을 알 수 있는 영상이다. ※ 영상 · 영상 자료 ②: 일이란 무엇인가? (2분 40초) - https://www.youtube.com/watch?v=WXmL9E5nyvM - 내용: 노동이 개인에게 주는 의미에 대한 영상이다. 노동은 생계 수단을 넘어 삶의 의미와 보람을 느낄 수 있게 해주는 소중한 것임을 이야기하고 있다.	영상 자료 ②
		■ 개인에게 노동이 주는 가치 학습하기 노동이 개인에게 주는 가치에 대해 자유롭게 이야기하게 한다. 소득의 원천, 생계 유지, 보람, 봉사, 재미, 성취감, 행복 추구, 자아실현 등 여러 가치를 언급할 것이다. 교사는 이야기를 들은 후, 노동이 개인에게 주는 가치에 대해 간략히 설명한다. ※ 참고 자료 · 『10대와 통하는 노동 인권 이야기』 (차남호 지음, 철수와영희) - 내용: '노동, 그리고 노동자(1부)', '노동자의 권리(2부)', '청소년 노동, 우리의 권리(3부)'로 구성된 책으로, 1부의 내용은 청소년의 시각에서 노동의 가치를 이해하는 데 도움이 된다.	
정리	학습 정리 (5분)	이번 차시의 주요 내용(노동과 노동자, 개인 차원에서 노동의 가치)을 정리하고, 다음 차시에서 배울 내용(국가 차원에서 노동의 가치)을 예고하며, 수업을 마친다.	

2) 2차시

주제	국가 차원에서 노동의 가치	차시	2차시 / 2차시 (45분 기준)
학습 개관	노동이 개인뿐 아니라 국가 차원에서도 중요한 가치를 지닌다는 것을 영상 자료와 경제학 개념을 통해 학습한다.		
학습 목표	■ 국가 차원에서 노동의 의미와 가치를 설명할 수 있다.		

구분	과정	교수 · 학습 활동	비고
도입	전시 복습 (3분)	이전 차시에 학습한 주요 내용(노동과 노동자, 개인 차원에서 노동의 가치)을 복습하며 수업을 시작한다.	
전개	국가 차원에서 노동자의 역할과 노동의 가치 생각하기 (25분)	■ 노동자 부족으로 발생하는 사회 문제에 관한 영상 자료 시청 노동자 부족으로 야기되는 사회 문제와 관련된 '영상 자료 ③'을 시청한다. 노동자의 노동이 사회에 꼭 필요함을 이해할 수 있는 영상이다. 이어 '영상 자료 ④'를 시청한다. ※ 영상 · 영상 자료 ③: 3인 1조 사다리차로 '나홀로 출동'...소방 인력부족 현실 (1분 47초) - https://www.youtube.com/watch?v=RaWwgdyzysl · 내용: 큰 화재가 나도 소방대원이 부족해 소방차가 출동하지 못하며, 3인 1조가 함께 해야 하는 소방차량도 소방대원 한 명이 혼자 몰고 갈 수밖에 없는 문제를 다루고 있다. · 영상 자료 ④: tvN 가상다큐 농부가 사라졌다 1화 (1분 54초) - https://www.youtube.com/watch?v=71bNU6VuLis · 내용: 우리나라 농부가 한날한시에 갑자기 모두 사라진다는 가정하에 만들어진 가상 다큐의 도입 부분으로, 이어질 활동에의 몰입에 도움이 된다. · 주의할 점 영상을 시청할 경우, 노동자의 직군을 3D 직업에 치우쳐 설명하지 않는 것이 좋다.	영상 자료 ③, 영상 자료 ④
		■ 국가 차원에서 노동자의 역할과 노동의 가치에 대해 생각해 보기 전체가 의논해 이전 차시에서 작성한 '활동지 ②'를 바탕으로 4명의 노동자를 선정한다. 선정된 노동자 4명을 소재로, 모둠별로 '활동지 ③'을 작성한다. 활동이 끝나면 벽에 붙여 전시하거나 발표를 통해 내용을 공유한다. ※ 활동지 작성 요령 · 가운데 동그라미 - 4개로 나뉜 칸에 노동자 4명을 각각 적는다. · 두 번째 동그라미 - 4명이 동시에 각 칸에 기입한다. 해당 칸의 노동자가 사라진다면 우리나라는 어떻게 될지 간략히 적는다. 시계 방향 혹은 시계 반대 방향으로 종이를 돌려가며 같은 방식을 3번 더 반복한다. · 예: ① 학습자 1(노동자 1), 학습자 2(노동자 2), 학습자 3(노동자 3), 학습자 4(노동자 4) → ② 학습자 1(노동자 2), 학습자 2(노동자 3), 학습자 3(노동자 4), 학습자 4(노동자 1) → ③ 학습자 1(노동자 3), 학습자 2(노동자 4), 학습자 3(노동자 1), 학습자 4(노동자 2) → ④ 학습자 1(노동자 4), 학습자 2(노동자 1), 학습자 3(노동자 2), 학습자 4(노동자 3)	활동지 ②, 활동지 ③

■ 국가 차원에서 노동의 가치 학습하기

학습자들은 이전의 활동을 통해, 노동이 사회 전체에 꼭 필요하다는 것을 충분히 이해했을 것이다. 교사는 이러한 이해를 바탕으로, 노동이 국가에 기여하는 바를 경제학적인 개념으로 설명한다. 학습자 수준에 따라 통계자료를 활용해 설명해도 좋다.

※ 참고

· 학습 내용 개요

– 우리나라의 경제활동인구 중에서 노동자가 차지하는 비중은 70% 이상으로, 대부분의 사람들이 임금을 받는 노동자임을 알 수 있다. 노동자 개개인은 소득을 얻거나 삶의 보람을 느끼기 위해 노동을 한다. 이러한 개인의 노동은 개인뿐만 아니라 국가 전체에 기여하는 바가 크다.

- 1) 노동자는 노동을 통해 소득을 얻고, 이 소득으로 소비를 해 경제 활성화에 기여한다.
- 2) 또한 노동자는 만족(경제적 여유, 삶의 의미 등)을 높이기 위해 인적자본에 투자해 노동생산성을 높이려고 한다. 이러한 노동자 개개인의 노력은, 노동생산성 향상 → 기업 생산 및 이윤 증가 → 국가 경제 성장으로 이어질 수 있다.
- 3) 노동자는 노동을 통해 사회 전체가 필요로 하는 재화와 서비스를 생산한다. 이때 '활동지 ②'와 '활동지 ③'의 사례들을 다시 언급하며, 우리 주변의 노동자가 없다면 사회 전체에 큰 불편과 사회적·경제적 문제가 생길 수 있다고 설명한다.

· 주요 개념(자료: 통계청)

– 경제활동인구, 임금근로자, 노동, 노동자, 생산요소, 인적자본, 노동생산성, 기업의 생산 및 이윤, 국가 경제 등

※ 노동생산성: 노동자 1인이 일정 기간 산출하는 생산량이나 부가가치를 말한다. 생산 활동이 활발하면 노동생산성의 신장률도 높아지는 비례적 관계가 있으므로 노동생산성 지수의 동향은 생산활동의 동향을 보는 중요한 지표로 이용된다.

※ 경제활동인구: 만 15세 이상 인구 중 조사 기간에 상품이나 서비스를 생산하기 위해 실제로 수입이 있는 일을 한 취업자와 일을 하지 않았으나 그 일을 즉시 하려고 구직활동을 하는 실업자를 합해 경제활동인구라고 한다.

※ 임금근로자: 개인·가구·사업체와 고용계약을 체결해 일하고 그 대가로 급여·봉급·일당·현물 등을 받는 근로자를 말한다.

· 통계: 임금근로자 수, 경제활동인구에서 임금근로자가 차지하는 비중

	2018.8.	2017.8.	2016.8.
임금근로자 수 (천 명)	20,045	20,006	19,743
경제활동인구에서 임금근로자가 차지하는 비중 (%)	71.5	71.7	71.3

자료: 통계청 국가통계포털 www.kosis.kr → 경제활동인구조사 → 산업/근로형태별 취업자

국가 차원에서 노동의 가치 이해하기 (15분)

정리

학습 정리 (2분)

이번 차시의 주요 내용(국가 차원에서 노동의 가치)을 정리하고, 수업을 마친다.



① '노동'과 '근로' 하면 떠오르는 것을 단어, 문장, 그림 등으로 표현해 보세요.

노동	
근로	

② 여러분은 노동자가 되고 싶은가요? 근로자가 되고 싶은가요? 그 이유는 무엇인가요?

	노동자	근로자
선택 이유		

③ 다음 이야기에서 ○○을 '노동'과 '근로'로 채워보세요.



5월 1일은 '○○자의 날'이다. 이날 엄마, 아빠, 오빠는 ○○자이기 때문에 회사에 가지 않아도 된다고 하며 즐거워했다. 우리 가족은 이번 기회에 바닷가로 가족 여행을 떠나기로 했다. 그런데 오늘 오빠가 갑자기 5월 1일에도 출근을 하게 됐다고 하며 여행을 취소해야 한다고 한다. 이럴 수가! '○○자의 날'이라며!!! ○○자인 오빠는 왜 쉬지 못하는 것일까? 얼마 전 뉴스에서 알핏 들으니 '○○기준법'에는 ○○자가 쉴 수 있는 날이 명시돼 있다고 했던 것 같은데, 아닌 것도 같고, 그런 것도 같고! 나는 결국 '고용○○부'에서 일하는 공무원인 우리 이모에게 물어보기로 했다.

이모의 답변은? 잠시 후 공개됩니다!

활동지 ②

내가 만난 노동자



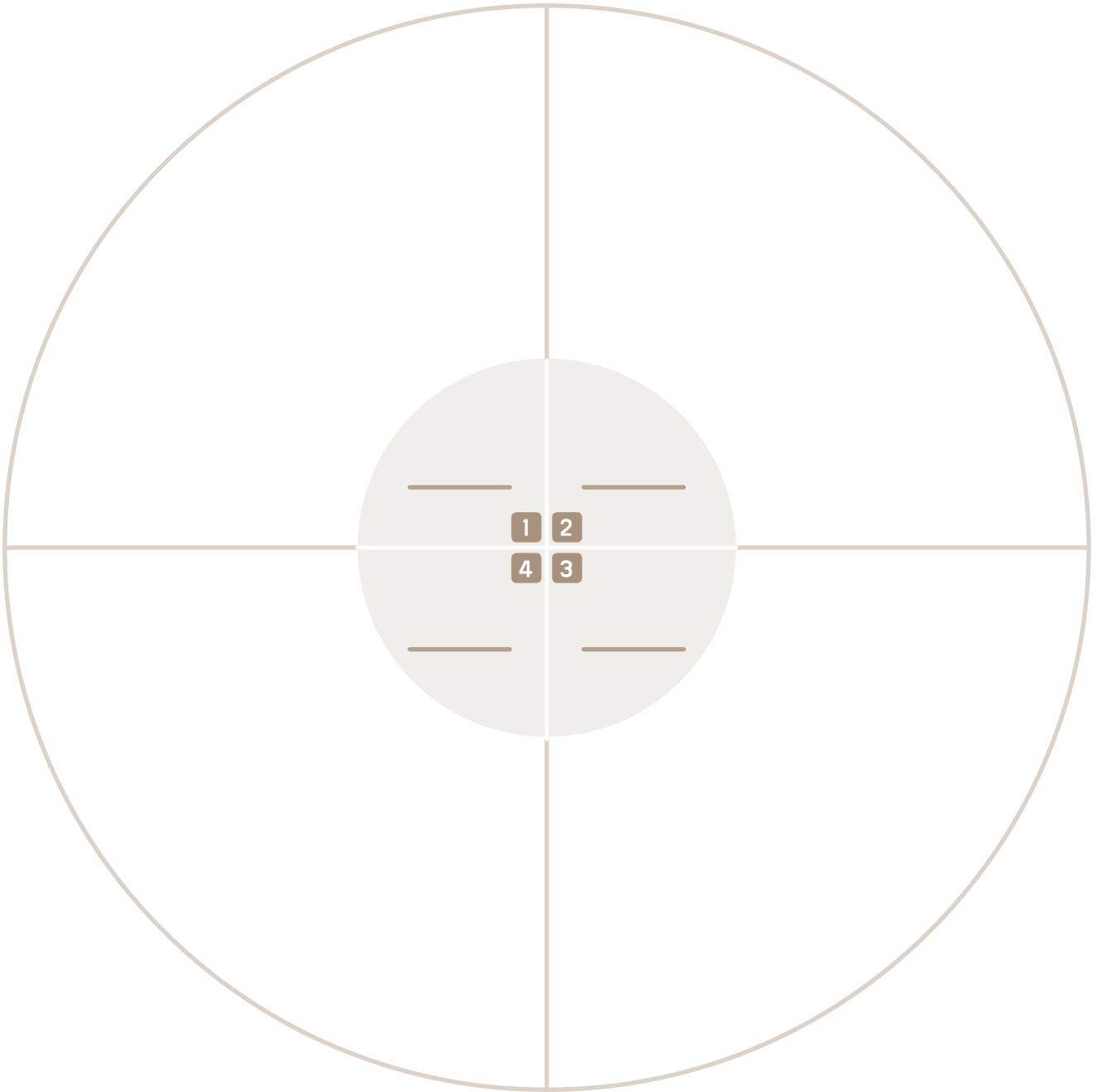
지난 일주일 동안 만난 노동자를 적어 보세요.	일하는 모습을 보고 어떤 느낌을 받았나요?	나는 어떤 도움을 받았나요?
▶ 누구를 만났나요? _____ ▶ 언제 만났나요? _____ ▶ 어디서 만났나요? _____		
▶ 누구를 만났나요? _____ ▶ 언제 만났나요? _____ ▶ 어디서 만났나요? _____		
▶ 누구를 만났나요? _____ ▶ 언제 만났나요? _____ ▶ 어디서 만났나요? _____		
▶ 누구를 만났나요? _____ ▶ 언제 만났나요? _____ ▶ 어디서 만났나요? _____		
▶ 누구를 만났나요? _____ ▶ 언제 만났나요? _____ ▶ 어디서 만났나요? _____		
▶ 누구를 만났나요? _____ ▶ 언제 만났나요? _____ ▶ 어디서 만났나요? _____		

소비(지출) 관리 역량

자산 관리 역량

진로 탐색 역량

위기 관리 역량



※ 활동지 작성 요령

■ 가운데 동그라미

- 4개로 나뉜 칸에 선정한 노동자 4명을 각각 적는다.

■ 두 번째 동그라미

- 4명이 동시에 각 칸에 기입한다. 해당 칸의 노동자가 사라진다면 우리나라는 어떻게 될지 간략히 적는다.
시계 반대 방향 혹은 시계 방향으로 종이를 돌려가며 같은 방식을 3번 더 반복한다.

건설적인 진로 설계 : 꿈스타그램

수업 설계 의도

청소년기는 적성을 고려해 진로를 고민하고 설계해 보기 좋은 시기입니다. 이 시기에는 꿈을 꾸고 도전하는 데 희망적이어야 하지만 급변하는 산업 구조, 취업난 등 현대 사회의 불확실하고 어두운 면이 부각되면서 도전도 하지 못하고 꿈을 포기하거나 적성과 무관한 직업을 바라기도 합니다. 구체적으로 진로 계획을 수립해 보면서 인생의 비전과 꿈을 진지하게 생각해 보는 시간이 필요합니다.

“(아이한테) 좋은 학교를, 열심히 지금 공부만 해서, 공부만 하면 다 된다 그랬는데 저렇게 좋은 대학을 나오고도 저러고 놀다니 하는 것을 꼭 봐 와서 그런지 미래에 대해서 걱정이 많은 것 같아요. 그리고 취업이 잘 되는 과 이런 거에 조금 민감해요(중학교 학부모).”

“그런데 공부 열심히 한다 해도 요새, 자기들도 인터넷이나 이런 데서 많이 보고, 학교 선생님도 그런 말씀 많이 하신대요. 그러니까 옛날에는 가능했지만 지금은 그런 게 가능한 시대가 아니야, 막 이렇게... 조금 불안하고 우울한 감정이 저희보다 훨씬 많은 것 같아요(중학교 학부모).”

1. 학습 대상

중학교 1학년 ~ 고등학교 3학년 (총 3차시)

2. 성취 기준

성취 기준	성취 수준	
자신의 적성을 분석하고, 이를 고려한 진로 계획을 세울 수 있다.	상	자신의 적성에 맞는 진로 분야를 선택해 향후 10년에 대한 진로 계획서를 작성하고 실천할 수 있다.
	중	자신의 적성을 분석하고, 이를 고려한 진로 계획을 세울 수 있다.
	하	자신의 적성과 관심 분야를 말할 수 있다.

3. 교수·학습 과정안

1) 1차시

주제	나의 특징과 적성	차시	1차시 / 3차시 (45분 기준)
학습 개관	자신이 좋아하는 것, 싫어하는 것, 잘 하는 것, 못 하는 것과 직업을 고를 때 우선시 하는 기준이 무엇인지 알아보며 자신을 탐구하는 시간을 갖고, 직업적성검사를 통해 자신의 적성이 무엇인지 파악한다.		
학습 목표	■ 자신의 특징을 말할 수 있다. ■ 직업적성검사를 통해 자신의 적성이 무엇인지 파악할 수 있다.		

구분	과정	교수·학습 활동	비고
도입	동기 유발 (5분)	■ 선생님을 맞춰라 ‘활동지 ①’의 특징 키워드 중 교사에게 어울리는 또는 교사에게 바라는 키워드가 있는지 학습자들에게 물어보며 특징 키워드에 대한 동기를 유발한다.	활동지 ①
		■ 학습 문제 제시하기 “나의 특징과 적성은 무엇일까?”라는 학습 문제를 제시한다.	
전개	나의 특징 찾아보기 (15분)	■ 프로필 작성하기 ‘활동지 ②’에 잘하는 것, 못하는 것, 좋아하는 것, 싫어하는 것을 생각해 보며 자신의 특징에 대해 적게 한다. 이때는 ‘활동지 ①’의 특징 키워드를 이용해 적어도 좋지만, 그 외에 자신을 나타낼 수 있는 특징이 있다면 제시해도 된다. 또한 직업을 선택할 때 우선시하는 기준은 어떤 것인지 골라보도록 한 뒤, 친구가 보기에 나는 어떤 것을 잘하는지도 알아본다.	활동지 ②
	직업적성 검사하기 (23분)	■ 직업적성검사 진행하기 커리어넷의 직업적성검사를 진행한다. ※ 참고 · 본 검사를 이미 학생들이 경험했다면 다음 차시로 바로 넘어가도 좋다. · 본 검사는 중등용, 고등용으로 나뉘며, 중등용 20분, 고등용 30분의 시간이 필요하다. · 가능하다면 온라인으로 진행해 바로 검사 결과를 확인하거나 커리어넷 홈페이지에서 지필검사용 검사지를 다운로드받아 인쇄해 진행한다.	
정리	학습 정리 (2분)	다음 차시에는 본 차시에서 진행한 적성검사의 결과와 특징을 토대로 자신에게 맞는 직업을 찾아보는 활동을 할 예정이라고 안내하고 수업을 마친다.	

2) 2차시

주제	직업 정보	차시	2차시 / 3차시 (45분 기준)
학습 개관	이전 차시에서 진행한 적성검사 결과의 추천 직업 중 자신의 특징과도 잘 맞다고 생각하는 직업의 정보를 탐색한다. 또한 인생에서 꼭 이루고 싶은 것과 키워야 할 역량 등을 정리해 보면서 인생의 비전을 세워본다.		
학습 목표	■ 적성과 특징을 바탕으로 자신에게 맞는 직업을 찾아 직업의 정보를 조사할 수 있다. ■ 인생의 비전과 목표를 세워 자신의 꿈을 제시할 수 있다.		

구분	과정	교수 · 학습 활동	비고
도입	동기 유발 (2분)	“내 적성과 특징에 알맞은 직업과 내 인생의 비전은 무엇일까?”라는 학습 문제를 제시하며 학습자들의 동기를 유발한다.	
전개	직업 정보 찾기 (30분)	■ 직업적성검사 결과 확인하기 앞서 진행한 직업적성검사의 결과지를 확인하며 검사 결과를 바탕으로 추천된 직업군에는 어떤 것이 있는지 파악한다. 또한 결과지를 확인하며 자신의 적성에 대해 생각해 보게 한다.	
		■ 나에게 맞는 직업을 골라 정보 탐색하기 추천된 직업군 중 적성과 특징을 고려해 자신에게 가장 잘 맞다고 생각하는 직업 하나를 선택하게 한다. 커리어넷 직업 정보를 이용해 해당 정보를 살펴보고 ‘활동지 ③’에 정리한다.	활동지 ③
	비전과 역량 파악하기 (10분)	■ 이루고 싶은 비전 적어보기 ‘활동지 ④’에 전 생애에 걸쳐 꼭 하고 싶은 것, 가고 싶은 곳, 배우고 싶은 것, 갖고 싶은 것, 만나고 싶은 사람 등을 작성하면서 인생의 비전을 세워 보도록 한다. ■ 보완할 점, 키워야 할 역량 파악하기 추천받은 직업 중 자신에게 맞는 직업을 선택하기 위해 보완할 점과 키워야 할 역량에는 어떤 것들이 있을지 생각해 보며 ‘활동지 ④’를 채운다.	활동지 ④
정리	학습 정리 (3분)	다음 차시에는 꿈을 이루기 위한 계획을 세워볼 것이라고 안내하고 수업을 마친다.	

3) 3차시

주제	진로 계획 수립	차시	3차시 / 3차시 (45분 기준)
학습 개관	탐색한 직업의 정보를 토대로 진로 목표를 세우고 꿈을 설정해 자기주도적으로 진로를 설계하는 시간을 가진 뒤 진로 계획을 공유한다.		
학습 목표	■ 적성에 맞는 직업을 찾기 위한 진로 계획을 세울 수 있다.		

구분	과정	교수 · 학습 활동	비고
도입	동기 유발 (2분)	“나의 꿈을 이루기 위해서는 어떤 계획을 세워야 할까?”라는 학습 문제를 제시하며 동기를 유발한다.	
전개	진로 계획 수립 및 공유 (35분)	■ 꿈 페이지 작성하기 ‘활동지 ④’를 바탕으로 ‘활동지 ⑤’에 자신에게 맞는 직업을 찾기 위한 계획을 세워 본다. 현재 할 수 있는 일부터 몇 개월, 몇 년 후에 할 일까지 고려해 30세까지 최종 목표를 이루기 위한 계획을 세워보도록 한다.	활동지 ⑤
		■ ‘좋아요’ 스티커 붙이기 지금까지 작성한 자신의 진로 계획을 교실 벽면에 붙여 전시한다. 친구들의 진로 계획을 둘러보며 응원하고 싶은 꿈이나 공감이 가는 진로가 있다면 ‘좋아요’ 스티커를 붙이면서 진로 계획을 공유하는 시간을 가진다.	
정리	학습 정리 (8분)	■ 꿈을 시각화하는 것의 중요성 알기 꿈을 생생하게 시각화하면 이뤄진다는 R=VD(Realization=Vivid Dream) 공식과 관련된 영상을 시청하며 꿈을 시각화하는 것에 대해 생각해 본다. 포기하지 않고 도전하는 것이 중요하다는 것을 강조하며 수업을 종료한다. ※ 영상 개요 · 이지성의 꿈꾸는 다락방 (https://www.youtube.com/watch?v=nEFJd1W_WK0) 본 자료는 빌게이츠, 워렌 버핏, 스티븐 스피버그 등 유명 인사들이 꿈을 생생하게 시각화하며 목표를 세웠기에 성공할 수 있었다는 내용을 담고 있다.	



외향적이다	내향적이다	겁이 없다	겁이 많다	긍정적이다	믿음직스럽다
섬세하다	덤벙거린다	말을 잘한다	과묵하다	신중하다	재미있다
책임감이 강하다	주의 깊다	리더십 있다	예의 바르다	진지하다	정직하다
발랄하다	열정적이다	겸손하다	검소하다	도전적이다	사교적이다
공감을 잘한다	상상력이 풍부하다	성실하다	지혜롭다	귀가 얇다	침착하다
진지하다	애교가 많다	주관이 뚜렷하다	변덕이 심하다	솔직하다	성격이 급하다
인기 있다	에너지 있다	경쟁을 좋아한다	활발하다	입이 무겁다	분석적이다
호기심이 많다	설득을 잘한다	싹싹하다	친절하다	걱정이 많다	끈기 있다
자신감 있다	소심하다	의심이 많다	융통성 있다	생각이 많다	약속을 잘 지킨다
예민하다	쾌활하다	담대하다	표현을 잘한다	온화하다	단순하다
단호하다	이성적이다	매력 있다	완벽을 추구한다	따뜻하다	독립적이다
감정적이다	관대하다	정리를 잘한다	어지르는 편이다	결정을 잘한다	양심적이다
계획적이다	즉흥적이다	능력이 많다	이해심이 많다	아이디어가 많다	참을성이 많다



나의 프로필을 작성해 보세요. 활동지 ①에서의 특징 키워드 또는 나를 표현하는 단어로 해시태그(#)를 이용해 자신을 표현해 보세요.

95
게시물

128
팔로워

113
팔로잉

프로필 수정

내가 좋아하는 것은?

내가 싫어하는 것은?

내가 잘 하는 것은?

내가 못 하는 것은?

내가 직업을 고를 때 우선시 하는 기준은?

능력 발휘

자율성

보수

안정성

사회적 인정

합계

합계

합계

(이)가 볼 때 내가 잘하는 것은?



추천 받은 직업 중 나의 특징과 잘 어울린다고 생각하는 직업의 정보를 커리어넷에서 찾아봅시다.

직업명	
하는 일	
적성 및 흥미	
필요한 능력이나 자질	
관련 학과	
관련 자격	
준비 방법	
전망	
이 직업으로 성공한 사람	
알아보고 싶었던 이유	
# 해시태그	



인생에서 꼭 이루고 싶은 비전은 무엇인가요?



▶ 이것만은 꼭!

하고 싶은 것은?

가고 싶은 곳은?

배워보고 싶은 것은?

갖고 싶은 것은?

만나고 싶은 사람은?

갖고 싶은 직업은?

▶ 추천받은 직업을 갖기 위해서는?

보완할 점

키워야 할 역량





나의 꿈을 이루기 위해서 30세까지 어떤 것들을 이뤄나가는지 할까요?



⋮

현재

()세

()세

➔
➔

()세

()세

()세

➔
➔

최종 목표

소비(지출) 관리 역량

자산 관리 역량

진로 탐색 역량

위기 관리 역량

노동권에 대한 이해와 침해 시 대처 : 10대의 노동 이야기

수업 설계 의도

청소년들은 아르바이트나 현장실습을 통해 노동 현장을 직접 경험하기도 합니다. 노동자의 권리와 의무에 대해 깊이 생각해 보지 않고 돈을 벌기 위한 목적에서 무작정 노동 현장에 뛰어들었다가 피해를 입거나 책임을 다하지 않는 경우가 있습니다. 노동자로서의 권리와 의무를 이해하는 한편으로, 피해를 입었을 때 대처 방법을 익히고 도움을 받을 수 있는 기관을 알아두는 노력이 필요합니다.

“아르바이트를 했을 때, 임금을 잘 계산을 못 해요. 임금을 계산을 못하고 사장님이 ‘너 20일까지 일을 했지만 너는 계약을 지키지 않았으니까’ 하면서 임금을 줄여서 줬는데요, 정확히 모르니까 대응을 못한 상태로 학교로 돌아와요(고등학교 교사).”

“아르바이트를 애들이 굉장히 많이 하니까, 노동 인권 교육을 했을 때 우리 학교 애들이 그렇게 집중하는 모습을 처음 봤거든요. 실생활이랑 연결해서 하면 경제교육이 매우 필요하지 않을까 싶어요(고등학교 교사).”

1. 학습 대상

중학교 3학년 ~ 고등학교 3학년 (총 3차시)

2. 성취 기준

성취 기준	성취 수준	
노동자의 권리를 이해하고 임금 체불 등의 문제 발생 시 효과적으로 대처할 수 있다.	상	노동자의 권리를 이해하고 구체적인 노동권 침해 사례를 바탕으로 침해 시 대처 방안을 탐구해 제시할 수 있다.
	중	노동자의 권리를 이해하고 임금 체불 등의 문제 발생 시 효과적으로 대처할 수 있다.
	하	아르바이트와 관련된 노동자의 권리를 이해할 수 있다.

3. 교수·학습 과정안

1) 1차시

주제	청소년 노동권, 청소년 노동의 일자리(직종), 근로계약서	차시	1차시 / 3차시 (45분 기준)
학습 개관	노동권이 성인만의 권리가 아니라 청소년 노동(아르바이트, 현장 실습 등)에서도 매우 중요함을 깨닫고, 노동권 학습에 대한 필요성을 느끼도록 하는 단계이다. 청소년이 일할 수 있는 직종을 알아보고, 청소년 노동의 가장 기본이라고 할 수 있는 근로계약서를 작성해 본다.		
학습 목표	■ 청소년 노동권을 인식하고, 청소년이 합법적으로 일할 수 있는 직종을 구분해 제시할 수 있다. ■ 근로계약서를 작성할 수 있다.		

구분	과정	교수·학습 활동	비고
도입	동기 유발 (10분)	■ 청소년 노동권에 대한 영상 시청하기 청소년 노동권과 그에 대한 부당한 대우를 다루고 있는 '영상 자료 ①'을 시청한다. 영상을 통해 '노동권'이 성인만의 권리가 아님을 인지하고, 청소년도 자신의 노동권에 대해 학습할 필요가 있다고 언급한다. ※ 영상 · 영상 자료 ①: 영화 <카트> (3분 50초) - https://www.youtube.com/watch?v=pwHYFWFB3P0 - 내용: 태영이 편의점에서 아르바이트를 하면서 사장으로부터 겪는 부당한 대우를 다루고 있다.	영상 자료 ①
		■ 노동권 인식하기 모둠별로 영상 속에 등장한 '청소년 노동자 태영'과 '편의점 사장'에게 하고 싶은 말을 '활동지 ①'에 적어 본다. 대부분 편의점 사장에게 보내는 메시지에서는 분노를 표출할 것이고, 태영에게 보내는 메시지에서는 안타깝고 억울한 감정에 공감할 것이다. 하지만 편의점 사장에게 무엇이 어떻게 잘못되었는지 정확히 지적하거나, 태영에게 대처 방법을 명확히 알려주는 것은 힘들 것이다. 노동 현장에서 문제가 발생했을 때를 대비해 구체적인 대처 방법을 익힐 필요가 있다고 설명한다.	활동지 ①
전개	청소년 일자리 바로 알기 (7분)	■ 청소년 노동 현장 선택하기 '활동지 ②'에 모둠별로 청소년 노동이 가능한 업종과 불가능한 업종을 구분해 본다. 이때 배달, 편의점, 카페, 택배, 햄버거 가게(패스트푸드 점), 주유소, 호텔 피로연 보조 등은 청소년 노동이 가능하며, PC방, 노래방, 호프집, 만화방, 성인 오락실 등은 불가능하다.	활동지 ②
		■ 청소년 일자리 바로 알기 청소년들이 노동할 수 있는 업종과 불가능한 업종을 구분해 지도한다.	

		※ 청소년 고용 금지 업소 - 청소년은 도덕상·보건상 유해한 업종, 위험한 업종에서 일할 수 없다. 예로, 비디오방, PC방, 노래방, 만화방, 숙박업, 주류를 주된 목적으로 하는 음식점, 유흥주점, 유독물 제조 및 판매업 등이 있다. - 자료: 청소년근로권익센터 홈페이지(http://www.youthlabor.co.kr/LawInfo) → 근로기준법 1도 모르겠다면? → 청소년 고용금지업소	
	근로계약서 작성법 학습하기 (25분)	■ 근로계약서 작성법 학습하기 모둠별로 '활동지 ③'을 나눠 주고, 이에 근거해 '활동지 ④'를 작성하도록 한다. '친권자 동의서'와 '현장실습표준협약서'는 활동지에 포함하지 않지만, 별도로 설명하는 시간을 갖는 것이 좋다. 근로계약서에 대해 다음의 내용을 중심으로 명확히 지도한다. 1) 근로계약서의 중요성 2) 근로계약서를 사용자에게 받는 요령 3) 근로계약서 작성 방법 4) '친권자 동의서'와 '현장실습표준협약서' ※ 주요 내용 · 근로계약서 - 내용: 1) <u>근로계약서의 중요성</u>: 근로조건을 문서로 명확히 하지 않으면 부당한 대우를 당해도 대처하기 어려울 수 있다. 2) <u>근로계약서를 사용자에게 받는(유도하는) 요령</u>: 근로계약서를 미리 2부 작성해 사용자의 서명을 요청한다. 선생님이나 부모님의 허락을 위해 근로계약서가 필요하다고 말하거나 고용노동부에 상담하니 근로계약서는 꼭 써야 한다고 했다고 말한다. 사용자가 근로계약서를 작성하지 않는다면 휴대폰으로 근로 조건을 녹음하고 아르바이트 일지 등을 꼼꼼하게 작성한다. 3) <u>근로계약서 작성 방법</u>: 임금(임금 수준, 지급일, 지급방법), 근로조건(근로기간, 근로시간, 휴게시간, 휴일, 휴가 등), 업무 내용 및 근무 장소 등을 명확히 작성해야 한다. - 자료: 청소년고용노동교육 - 고용노동연수원 홈페이지(https://youth.koreatech.ac.kr/MainYouth_indexMain.do) → 청소년 배움터 → 학습교재 → 청소년이 알아야 할 노동법(2017.07.17.) → pdf 파일 다운로드 → 4~11페이지 참고 · 『연합뉴스』, 「현장실습생과 표준협약서 안 쓴 기업, 과태료 2배로 늘린다.」 2018.7.3. - 현장실습생은 아르바이트 등의 근로계약과 달리 현장실습표준협약서를 작성해야 하며, 최근 이 제도에 대한 시행이 강화되고 있다.	활동지 ③, 활동지 ④
정리	학습 정리 (3분)	본 차시에서 학습한 내용(청소년 노동권, 청소년 노동의 일자리, 근로계약서)을 정리하고, 다음 차시에서는 임금 계산법에 대해 배울 것임을 예고하며, 수업을 마친다.	

2) 2차시

주제	임금지급 원칙, 임금 계산법	차시	2차시 / 3차시 (45분 기준)
학습 개관	청소년 노동 현장에서 가장 중요하게 여겨지고 직관적으로 다가올 수 있는 문제인 ‘금전적인 불이익’을 예방하기 위해 임금 계산법을 학습한다.		
학습 목표	■ 근로기준법에 따른 임금지급 원칙과 임금 계산법을 설명할 수 있다. ■ 임금 계산을 통해 금전적 불이익을 예방할 수 있다.		

구분	과정	교수 · 학습 활동	비고
도입	전시 복습 (3분)	이전 차시에 학습한 주요 내용(청소년 노동권, 청소년 노동의 일자리, 근로계약서)을 복습하며 수업을 시작한다.	
전개	임금 계산해 보기 (1차) (5분)	■ 임금 계산해 보기(1차) ‘활동지 ③’의 구인광고를 보고 ‘활동지 ⑤’를 모둠별로 작성해 본다. 사전에 관련 지식을 주지 않고 학습자가 스스로 임금 계산을 해보도록 한다. 이때 학습자들이 답을 적지 못하거나 틀린 답을 적더라도 별도로 피드백을 주지 않는다.	활동지 ③, 활동지 ⑤
	임금 계산법 학습하기 (20분)	■ 임금 계산법 학습하기 임금 계산 방법을 설명한다. 노동시간(연장·야간·휴일 근로, 휴게시간 등), 주휴수당, 주휴일, 휴가, 연차휴가, 임금지급원칙, 가산임금(연장근로수당, 야간·휴일 근로수당, 휴업수당 등), 최저임금, 퇴직금, 임금체불 해결 방안 등에 대해 명확히 설명한다. 청소년고용노동교육 - 고용노동연수원 홈페이지의 자료(청소년이 알아야 할 노동법)를 읽어보면서 설명하는 것이 좋다. 수업 시간 중에 학습자들과 함께 읽거나, 사전에 다운로드받아 나눠주는 것도 좋다. 분량이 길지 않아 수업 시간 중에 충분히 활용할 수 있다. 학습자들이 헛갈리거나 어려워할 수 있는 부분은 ‘참고 자료: 임금 계산법’에 정리해 놓았다. ※ 주요 내용 · 임금 계산하기 1) 노동시간(연장·야간·휴일 근로, 휴게시간 등), 주휴수당, 주휴일, 휴가, 연차휴가 등 2) 임금지급원칙, 가산임금(연장근로수당, 야간·휴일근로수당, 휴업수당 등), 최저임금, 퇴직금, 임금체불 해결 방안 등 - 자료: 청소년고용노동교육-고용노동연수원 홈페이지(https://youth.koreatech.ac.kr/MainYouth_indexMain.do) → 청소년 배움터 → 학습교재 → 청소년이 알아야 할 노동법(2017.7.17.) → pdf 파일 다운로드 → 12~22페이지, 27~36페이지 참고	참고 자료
	임금 계산해 보기 (2차) (15분)	■ 임금 계산해 보기(2차) 임금 계산법 학습 후 ‘활동지 ⑥’에 다시 한 번 임금을 계산해 본다. 스스로 계산해 보게 한 후, 교사는 임금을 제대로 계산했는지 확인한다.	활동지 ⑥
정리	학습 정리 (2분)	본 차시에서 학습한 내용(임금지급 원칙과 임금 계산법)을 정리하고, 다음 차시에서는 청소년 노동 현장에서 겪을 수 있는 문제점과 해결 방안, 노동자의 권리와 의무에 대해 학습할 것임을 예고하며 수업을 마친다.	

3) 3차시

주제	청소년 노동 현장에서의 문제점과 대처 방법, 노동자의 권리와 의무	차시	3차시 / 3차시 (45분 기준)
학습 개관	청소년이 근무하는 노동 현장에서 겪을 수 있는 갈등이나 위기 상황은 무엇인지 찾아보고 대처 방법을 알아본다. 노동자의 권리를 지키는 법을 배우고, 권리뿐만 아니라 노동자의 의무 또한 중요함을 학습한다.		
학습 목표	■ 청소년이 노동 현장에서 처할 수 있는 갈등이나 위기 상황을 제시할 수 있다. ■ 노동권 침해 시 대처 방법을 설명할 수 있다. ■ 노동자의 권리와 의무를 설명할 수 있다.		

구분	과정	교수 · 학습 활동	비고
도입	전시 복습 (5분)	이전 차시에 학습한 주요 내용(임금지급 원칙과 임금 계산법)을 복습하며 수업을 시작한다.	
전개	청소년 노동 현장의 문제점과 대처 방법 생각하기 (15분)	■ 청소년 노동 현장의 문제점과 대처 방법 생각하기 ‘활동지 ⑦’을 보고 모듈별로 3~4가지 사례를 고른다. 몇 가지 사례가 겹치더라도 학급 전체 차원에서 모든 사례를 살펴볼 수 있도록 한다. ‘활동지 ⑦’에서 선택한 사례를 활용해 ‘활동지 ⑧’을 작성하고 공유하는 시간을 가진다. ※ ‘활동지 ⑦’에는 사용자의 부당한 대우로 인한 문제뿐만 아니라, 노동자가 의무를 다하지 않아 생기는 문제들도 제시돼 있다. 이는 노동자에게 권리뿐만 아니라 성실히 일해야 할 의무도 있음을 알려주기 위함이다.	활동지 ⑦, 활동지 ⑧
	청소년 노동 현장의 문제점과 대처 방법, 노동자의 권리와 의무 학습하기 (20분)	■ 청소년 노동 현장의 문제점과 대처 방법 학습하기 ‘활동지 ⑦’의 내용에 대한 피드백을 중심으로 청소년 노동 현장의 문제점과 대처 방법을 설명한다. 1) 사용자의 부당한 대우에 따른 문제점: ‘활동지 ⑦’의 사례 중 사용자의 부당한 대우와 관련된 사례들은 학생들이 노동 현장에서 자주 겪는 문제들을 중심으로 정리한 것이다. 이에 대한 설명을 근로기준법에 근거해 명확히 전달한다. 2) 노동자의 의무를 다하지 않아 발생하는 문제점: 학습 방향이 노동자의 권리 주장에만 치우치지 않도록, 청소년 노동자가 의무를 다하지 않는 사례들도 함께 지도한다. 노동자가 권리를 누리려면 의무도 다해야 하며, 노동자의 권리 못지않게 의무도 중요함을 설명한다. 3) 해결 방안: 부당한 대우를 받았을 때 도움을 청할 기관이나 단체에 대한 정보, 신고 방법 등을 지도한다. ※ 참고 · 청소년 노동 현장의 문제점과 대처 방법 - 자료: 청소년고용노동교육-고용노동연구원 홈페이지(https://youth.koreatech.ac.kr/MainYouth_indexMain.do) → 청소년 배움터 → 학습교재 → 청소년이 알아야 할 노동법(2017.7.17.) → pdf 파일 다운로드 → 44~49페이지 참고	활동지 ⑦

		· 청소년 노동 문제 해결 관련 기관 - 고용노동부: 전화 1350, http://minwon.moel.go.kr - 근로복지공단: 전화 1588-0075, www.kcomwel.or.kr - 노동위원회: 전화 02-3273-0226, www.nlrc.go.kr - 국가인권위원회: 전화 02-2125-9700, www.humanrights.go.kr - 대한법률구조공단: 전화 02-532-0132, www.klac.or.kr · 청소년 노동 인권 단체 - 청소년노동인권네트워크: http://cafe.daum.net/nodongzzang - 인권교육센터: 전화 02-365-5412, http://www.hrecenter-dl.org - 청소년인권행동 아수나로: 전화 070-4228-1908, www.asunaro.or.kr - 청년유니온: http://cafe.daum.net/alabor - 아르바이트노동조합: 전화 02-3144-0935, www.alba.or.kr	
정리	학습 정리 (5분)	본 차시에서 학습한 내용(청소년 노동 현장에서의 문제점과 대처 방법, 노동자의 권리와 의무)을 정리하고 수업을 마친다.	

활동지 ①

영화 <카트> 속 인물에게 한마디!



💡 '편의점 사장'과 '태영'에게 메시지를 보내봅시다.

① 편의점 사장님에게 하고 싶은 말을 적어 보세요.

사장님,

② 태영이에게 하고 싶은 말을 적어 보세요.

태영아,

소비(지출) 관리 역량

자산 관리 역량

진로 탐색 역량

위기 관리 역량



배달



편의점



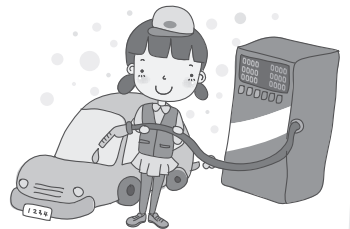
카페



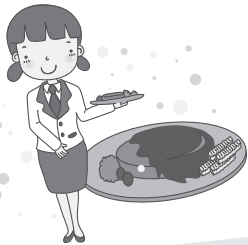
택배



햄버거 가게



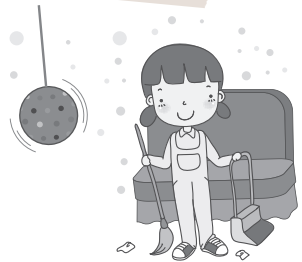
주유소



호텔 피로연 보조



PC방



노래방



호프집



만화방



성인 오락실



[급구] ABC 햄버거 가나동 2호점에서 함께 근무할 아르바이트생을 모집합니다.

▶ 지원 자격		▶ 모집내용	
성별	성별무관	모집직종	패스트푸드
연령	연령무관 청소년 가능	고용형태	아르바이트
학력	학력무관	모집인원	00명 (10명 미만)
▶ 근무 조건			
근무기간	3개월 이상(기간협의가능)		
근무요일	요일협의		
근무시간	07:00~14:00		
복리후생	근로계약서 작성, 주휴수당 지급, 초과근무수당 지급, 휴게시간 부여, 4대보험 가입, 퇴직금 지급		
근무지	서울시 가나로 123길 ABC 햄버거 가나동 2호점		
ABC 햄버거에서 함께 근무할 아르바이트생을 모집합니다. 아침 7시 출근자 급구!!! (희망 근무 시간 조정 가능) 파트타임, 주말만 근무 가능, 친구와 근무 가능, 주부 가능, 대학생 가능, 직장인 단시간 근무 가능 ▶ 근무시간 07시~14시 (근무시간은 협의 후 조정 가능하며, 주마다 스케줄 신청해 매주 근무 조정도 가능합니다.) ▶ 근무기간: 3개월~1년 ▶ 지원방법: - www.aaa.xx.kr 접속 → ‘가나동’ 지역 선택 → ‘가나동 2호점’ 지원 - 전화문의 010-1234-XXXX ▶ 우대사항: 주말 근무 가능자 우대 ▶ 급여 시급 10,000원 + 각종 수당 지급(주휴, 야간, 연장, 연차 등) ▶ 복리후생 근로계약서 작성, 4대보험, 주휴수당, 연장수당, 야간수당, 연차수당, 1년 이상 근무 시 퇴직금 지급, 휴게시간 부여, 식사 및 유니폼 제공, 업무 성과에 따른 진급의 기회(팀 리더, 매니저 등) ▶ 입사서류 ABC 햄버거 지원서, 주민등록등본 1통, 주민등록증이나 청소년증, 보건증 (보건증 미리 준비하시면 더 빨리 채용 가능합니다.) ▶ 자격요건 - 성실하고 열정을 가진 남녀 누구나 지원 가능 - 3개월 이상 근무 가능자 - 주말 근무 가능자 우대 - 청소년, 주부 가능			



연소근로자(18세 미만인 자) 표준근로계약서

_____ (이하 “사업주”라 함)과(와) _____ (이하 “근로자”라 함)은 다음과 같이 근로계약을 체결한다.

1. 근로계약기간 : _____ 년 _____ 월 _____ 일부터 _____ 년 _____ 월 _____ 일까지

※ 근로계약기간을 정하지 않는 경우에는 “근로 개시일”만 기재

2. 근무장소 :

3. 업무의 내용 :

4. 소정근로시간 : _____ 시 _____ 분부터 _____ 시 _____ 분까지 (휴게시간 : _____ 시 _____ 분 ~ _____ 시 _____ 분)

5. 근무일/휴일 : 매주 _____ 일(또는 매일단위)근무, 주휴일 매주 _____ 요일

6. 임금

- 월(일, 시간)급 : _____ 원

- 상여금 : 있음 () _____ 원, 없음 ()

- 기타급여(제수당 등) : 있음 (), 없음 ()

· _____ 원, _____ 원

· _____ 원, _____ 원

- 임금지급일 : 매월(매주 또는 매일) _____ 일(휴일의 경우는 전일 지급)

- 지급방법 : 근로자에게 직접지급(), 근로자 명의 예금통장에 입금()

7. 연차유급휴가

- 연차유급휴가는 근로기준법에서 정하는 바에 따라 부여함.

8. 가족관계증명서 및 동의서

- 가족관계기록사항에 관한 증명서 제출 여부 :

- 친권자 또는 후견인의 동의서 구비 여부 :

9. 사회보험 적용여부(해당란에 체크)

☐ 고용보험 ☐ 산재보험 ☐ 국민연금 ☐ 건강보험

10. 근로계약서 교부

- 사업주는 근로계약을 체결함과 동시에 본 계약서를 사본하여 근로자의 교부요구와 관계없이 근로자에게 교부함.

(근로기준법 제17조, 제67조 이행)

11. 기타

- 13세 이상 15세 미만인 자에 대해서는 고용노동부장관으로부터 취직인허증을 교부받아야 하며, 이 계약에 정함이 없는 사항은 근로기준법령에 의함.

_____ 년 _____ 월 _____ 일

(사업주) 사업체명 : _____ (전화 : _____)

주 소 :

대 표 자 : _____ (서명)

(근로자) 주 소 :

연 락 처 :

성 명 : _____ (서명)



1 7월 1일부터 9월 30일까지 아르바이트를 했다면, 3개월 동안 내가 받은 임금은 모두 얼마일까요?

▶ 내 임금은 얼마일까요?

2 아래의 상황에서 임금을 계산해 봅시다. 단, 시급은 1만 원입니다.

▶ 영인이는 며칠 전 주 3일을 협의해 6시간씩 일할 수 있는 아르바이트를 시작했다. 그런데 요즘 뉴스에서 주휴수당에 대한 이야기가 부쩍 자주 나오는 것을 보고 영인이라도 주휴수당을 받을 수 있는지 궁금해졌다. 영인이는 주휴수당을 받을 수 있을까? 받을 수 없다면 이유는 무엇일까? 받을 수 있다면 얼마를 받을 수 있을까?

▶ 성신이는 햄버거 가게에서 아르바이트를 하고 있다. 그런데 점장님이 내일은 단체 주문이 밀려있다고 평소보다 이른 오전 7시에 출근해 오후 3시까지 일을 해달라고 하셨다. 성신이의 원래 근무 시간은 오전 8시부터 오후 3시까지이다. 성신이는 내일 얼마의 일급을 받을 수 있을까?

▶ 선혜는 방학 동안 편의점에서 아르바이트를 하기로 했다. 면접을 보러가니 점장님이 매주 일요일에도 일할 수 있는 사람이면 더 좋겠다고 한다. 선혜는 일단 좀 더 생각해 보겠다고 말하고, 집에 와서 임금을 계산해 보았다. 일요일 낮 2시부터 밤 10시까지 일했을 경우 선혜의 하루 임금은 얼마일까?

	주요 내용	관련 법규
연장수당 야간수당	- 청소년은(만 18세 미만) 하루 7시간, 1주일 40시간을 초과해서 일을 할 수 없고, 야간(오후 10시 ~ 오전 6시)과 휴일에도 일할 수 없다. - 다만, 사용자와 근로자가 합의하면 하루에 1시간, 1주일에 6시간을 한도로 연장근로가 가능하다(연장근로 포함 일 8시간, 주 46시간까지 근무 가능). - 연장근로 및 야간근무는 시간당 임금의 50%를 각각 가산해 지급받아야 한다(이 규정은 5인 이상 사업장에서만 적용 가능).	▶ 근로시간[근로기준법 제69조] 15세 이상 18세 미만인 자의 근로시간은 1일에 7시간, 1주일에 40시간을 초과하지 못한다. 다만, 당사자 사이의 합의에 따라 1일에 1시간, 1주일에 6시간을 한도로 연장할 수 있다(위반 시, 사용자에게 2년 이하의 징역 또는 1천만 원 이하의 벌금). ▶ 연장·야간 및 휴일근로[근로기준법 제56조] 사용자는 연장근로와 야간근로(오후 10시부터 오전 6시까지 사이의 근로) 또는 휴일근로에 대하여 통상임금의 100분의 50이상을 가산하여 지급하여야 한다(위반 시, 사용자에게 3년 이하의 징역 또는 2천만 원 이하의 벌금).
근로시간	- 근로시간은 실제로 일한 시간뿐만 아니라 그에 필수적으로 부수되는 시간을 포함하여 계산한다. · 일 시작 전/종료 후 준비 시간(작업도구 준비, 회의, 청소, 물품정리, 판매대금 정산 등), 손님을 기다리는 대기시간, 의무 교육이나 회식 등이 포함된다.	
휴게시간	- 근로시간이 4시간인 경우에는 30분 이상, 8시간인 경우에는 1시간 이상의 휴게시간이 주어진다.	▶ 휴게[근로기준법 제54조] 1. 사용자는 근로시간이 4시간인 경우에는 30분 이상, 8시간인 경우에는 1시간 이상의 휴게시간을 근로시간 도중에 주어야 한다. 2. 휴게시간은 근로자가 자유롭게 이용할 수 있다(위반 시, 사용자에게 2년 이하의 징역 또는 1천만 원 이하의 벌금 부과).
주휴수당	- 1주일에 15시간 이상 일하는 경우, 1주일에 하루 이상의 유급휴일(주휴일)을 받는다. · 주휴일은 일을 하지 않고도 임금을 받으면서 쉬는 날, 주휴수당은 주휴일에 받은 임금이다. · 근로기준법에서 인정하는 유급휴일은 주휴일과 근로자의 날(5월1일) 2가지이다. · 주휴일은 근로계약서에 명시해야 한다(사전에 특정한 요일을 정해야 하고, 사용자가 마음대로 바꿀 수 없음). - 계산 방법: (일주일에 일하는 시간 / 40시간) X 8시간 X 시급 · 주 40시간 초과하여 근무 시에는 '시급 X 8시간'으로 계산 · 기본적인 공식이며 사업장 내의 소정근무시간이 주 40시간이 아니라면 계산법이 바뀔 수 있음.	▶ 휴일[근로기준법 제55조] 사용자는 근로자에게 1주일에 평균 1회 이상의 유급휴일을 주어야 한다(위반 시, 사용자에게 2년 이하의 징역 또는 1천만 원 이하의 벌금 부과).
퇴직금	- 1주일에 15시간 이상 일하고, 1년 이상 계속 일한 후 퇴직할 때에는 퇴직금을 받을 수 있다. - 단, 근로기간이 1년 미만이거나 1주 동안의 근로시간이 15시간 미만인 경우에는 퇴직금을 받을 수 없다.	▶ 퇴직금제도의 설정[근로자퇴직급여보장법 제4조] 사용자는 퇴직하는 근로자에게 급여를 지급하기 위하여 퇴직급여 제도 중 하나 이상의 제도를 설정하여야 한다. 다만, 계속 근로기간이 1년 미만인 근로자, 4주간을 평균하여 1주간의 소정근로시간이 14시간 미만인 근로자에 대하여는 그러하지 아니한다(위반 시, 사용자에게 3년 이하의 징역 또는 2천만 원 이하의 벌금 부과).

※ 자료: 청소년근로권익센터 홈페이지(<http://www.youthlabor.co.kr/LawInfo>) → 근로기준법 1도 모르겠다면? → 근로계약서, 연장·야간수당, 휴게시간, 주휴수당, 퇴직금 (홈페이지의 내용을 재구성함.)



1 7월 1일부터 9월 30일까지 아르바이트를 했다면, 3개월 동안 내가 받은 임금은 모두 얼마일까요?

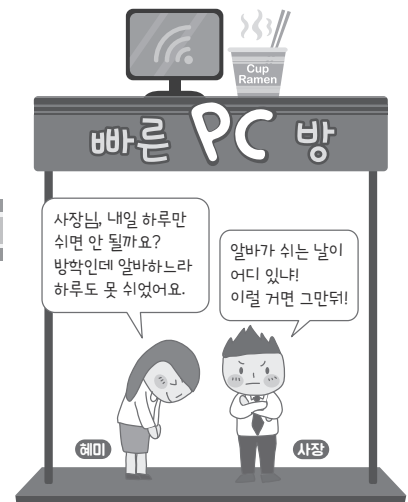
▶ 내 임금은 얼마일까요?

2 아래의 상황에서 임금을 계산해 봅시다. 단, 시급은 1만 원입니다.

▶ 영인이는 며칠 전 주 3일을 협의해 6시간씩 일할 수 있는 아르바이트를 시작했다. 그런데 요즘 뉴스에서 주휴수당에 대한 이야기가 부쩍 자주 나오는 것을 보고 영인이라도 주휴수당을 받을 수 있는지 궁금해졌다. 영인이는 주휴수당을 받을 수 있을까? 받을 수 없다면 이유는 무엇일까? 받을 수 있다면 얼마를 받을 수 있을까?

▶ 성신이는 햄버거 가게에서 아르바이트를 하고 있다. 그런데 점장님이 내일은 단체 주문이 밀려있다고 평소보다 이른 오전 7시에 출근해 오후 3시까지 일을 해달라고 하셨다. 성신이의 원래 근무 시간은 오전 8시부터 오후 3시까지이다. 성신이는 내일 얼마의 일급을 받을 수 있을까?

▶ 선혜는 방학 동안 편의점에서 아르바이트를 하기로 했다. 면접을 보러가니 점장님이 매주 일요일에도 일할 수 있는 사람이면 더 좋겠다고 한다. 선혜는 일단 좀 더 생각해 보겠다고 말하고, 집에 와서 임금을 계산해 보았다. 일요일 낮 2시부터 밤 10시까지 일했을 경우 선혜의 하루 임금은 얼마일까?



청소년 노동의 현장



어떤 문제점이 있을까요?





사례 ①

▶ 이 사례에는 어떤 문제가/갈등이 생겼나요?

▶ 왜 이 문제가/갈등이 생겼나요? 사용자와 노동자의 입장에서 각각 생각해 봅시다.

- 사용자 입장: _____

- 노동자 입장: _____

▶ 사용자/노동자의 주장은 타당한가요? 그 이유는 무엇인가요?

- 사용자 주장: _____

- 노동자 주장: _____

▶ 이 사례에서 사용자와 노동자 간 갈등을 예방할 수 있었을까요? 방법은 무엇일까요?

▶ 이 사례와 같은 문제/갈등이 발생했을 때, 어떻게 대처할 수 있을까요?

사례 ②

▶ 이 사례에는 어떤 문제가/갈등이 생겼나요?

▶ 왜 이 문제가/갈등이 생겼나요? 사용자와 노동자의 입장에서 각각 생각해 봅시다.

- 사용자 입장: _____

- 노동자 입장: _____

▶ 사용자/노동자의 주장은 타당한가요? 그 이유는 무엇인가요?

- 사용자 주장: _____

- 노동자 주장: _____

▶ 이 사례에서 사용자와 노동자 간 갈등을 예방할 수 있었을까요? 방법은 무엇일까요?

▶ 이 사례와 같은 문제/갈등이 발생했을 때, 어떻게 대처할 수 있을까요?

사례 ③

▶ 이 사례에는 어떤 문제가/갈등이 생겼나요?

▶ 왜 이 문제가/갈등이 생겼나요? 사용자와 노동자의 입장에서 각각 생각해 봅시다.

- 사용자 입장: _____

- 노동자 입장: _____

▶ 사용자/노동자의 주장은 타당한가요? 그 이유는 무엇인가요?

- 사용자 주장: _____

- 노동자 주장: _____

▶ 이 사례에서 사용자와 노동자 간 갈등을 예방할 수 있었을까요? 방법은 무엇일까요?

▶ 이 사례와 같은 문제/갈등이 발생했을 때, 어떻게 대처할 수 있을까요?

도박이나 사행성게임에 대한 주의 : 인생까지 베풀하겠습니까?

수업 설계 의도

도박이나 사행성게임에 빠져 힘들어 하는 청소년의 사례는 언론 보도에서 어렵지 않게 접할 수 있습니다. 스마트 기기의 대중화로 청소년들이 도박에 접근할 수 있는 경로는 더 쉽고 다양해졌지만, 그에 대한 교육은 충분하지 않은 상황입니다. 청소년기에 도박이나 사행성게임에 빠지면 현재뿐만 아니라 미래의 인생까지도 영향을 받게 됩니다. 청소년 스스로가 도박이나 사행성게임에 대한 위험을 인지하고 중독을 예방할 수 있도록 적극적인 교육이 필요합니다.

“저희 애들은 도박 같은 거에 되게 많이 몰들었어요. 돈도 많이 따고 잃었어요. 아무튼 휴대폰으로 불법 게임에 굉장히 많이 몰들어가시고 애들이 큰돈을 잃기도 하고 따기도 해요(고등학교 교사).”

“스마트폰인가 뭐가로 하는 도박 때문에 빚졌다는 이야기도 들었어요(고등학교 학부모).”

1. 학습 대상

중학교 1학년 ~ 고등학교 3학년 (총 3차시)

2. 성취 기준

성취 기준	성취 수준	
도박이나 사행성게임의 문제점을 분석하고 이것들에 빠지지 않도록 주의하는 태도를 지닐 수 있다.	상	도박이나 사행성게임의 문제점을 분석하고, 이에 빠진 사람들을 위한 구체적인 해결 방안을 탐색해 제시할 수 있다.
	중	도박이나 사행성게임의 문제점을 분석하고 이것들에 빠지지 않도록 주의하는 태도를 지닐 수 있다.
	하	도박이나 사행성게임의 문제점을 파악할 수 있다.

3. 교수·학습 과정안

1) 1차시

주제	게임, 사행성게임, 도박 구분하기	차시	1차시 / 3차시 (45분 기준)
학습 개관	청소년 도박 중독과 관련된 문제 상황을 제시하고 게임, 도박, 사행성게임을 구분해 청소년들이 가까이 하지 말아야 할 도박과 사행성게임이 무엇인지 명확히 이해하는 시간을 갖는다.		
학습 목표	도박 및 사행성게임의 개념과 특징을 게임과 구분해 설명할 수 있다.		

구분	과정	교수·학습 활동	비고
도입	동기 유발 (15분)	- 영상 자료 시청하기 '영상 자료 ①'과 '영상 자료 ②'를 함께 시청하거나, - 중학생의 경우 '영상 자료 ③', 고등학생의 경우 '영상 자료 ④'를 시청한다. 영상 자료 ① 찰나의 순간, 절망의 지름길(3분) https://www.youtube.com/watch?v=asm50N70P_0 2017년 도박문제예방공모전 UCC 부문 수상작 - 친구가 추천해준 게임이 도박인지 인지하지 못한 채 도박에 중독된 한 학생의 이야기 영상 자료 ② 하지 않는 게 좋겠다(2분 10초) https://www.youtube.com/watch?v=eVKQk7bJAdE&feature=youtu.be 2015년 청소년 도박문제예방공모전 UCC 부문 수상작 - 스포츠 경기에 관심이 있던 한 학생이 팀의 승패를 검색하다가 우연한 기회에 스포츠 도박에 빠지게 되는 이야기 영상 자료 ③ 단편영화 <홀릭> - 예고편: https://www.youtube.com/watch?v=8xXTrRnmbqw(1분 35초) - 한국도박문제관리센터가 중학생을 대상으로 제공하는 도박 예방 단편영화 - 중학생 미나가 도박에 서서히 중독되는 과정을 그린 영화 - 기회가 되면, 30분 내외의 전체 영상을 따로 보여주는 것을 권장함. 영상 자료 ④ 단편영화 <아르마딜로> - 예고편: https://www.youtube.com/watch?v=lxJidXEXsOY(1분 35초) - 한국도박문제관리센터가 고등학생을 대상으로 제공하는 도박예방 단편영화 - 고등학생 현웅이 도박으로 모든 것을 이룰 수 있다는 헛된 희망을 가지게 되면서 도박에 중독되는 이야기 - 기회가 되면, 30분 내외의 전체 영상을 따로 보여주는 것을 권장함. ※ 영상 선정 기준과 주의할 점 - 영상 선정 기준 - 청소년들이 자신이 하고 있는 것이 도박인지 제대로 인지하지 못하고 있는 현상을 담은 영상 - 청소년들이 도박에 빠지는 과정을 담은 영상 - 청소년 도박이 초래하는 문제점을 담은 영상 - 주의할 점 도박의 이름이나 과정이 지나치게 자세하게 포함되어 오히려 청소년들의 호기심을 자극할 수 있는 영상은 되도록 지양하는 것이 좋다. - 참고사항 단편영화 <아르마딜로>와 <홀릭>의 전체 영상은 한국도박문제관리센터에 신청해 시청할 수 있으며, 예고편은 유튜브에서 바로 시청할 수 있다.	영상 자료 ①~④

게임, 도박, 사행성게임 학습하기 (25분)		■ 도박의 문제 상황 인지하기 영상을 시청한 후, 모둠별로 ‘활동지 ①’을 작성한다. 영상 속 주인공들이 ① 왜 도박에 빠졌는지, ② 어떤 과정으로 중독됐는지, ③ 왜 그만두지 못하는지, ④ 앞으로 어떤 문제들이 생길지, ⑤ 느낀 점은 무엇인지 등에 대해 다섯 글자로 표현한다. 도박과 관련된 자세한 내용을 다루기보다는 다섯 글자로 표현하는 수준의 가벼운 활동이 좋다.	활동지 ①
		■ 도박 및 사행성게임과 게임 구분하기 1 도박인지 아닌지 모른 채 도박을 접하는 경우가 많다. ‘활동지 ②’의 카드에는 8가지 상황이 적혀있다. 모둠별로 이 카드를 보고 등장인물들이 하고 있는 것이 도박인지 게임인지 구분해 본다. ‘활동지 ②’의 카드는 전부 도박/사행성 게임에 해당된다.	활동지 ②
		■ 도박 및 사행성게임의 정의와 종류 이해하기 <u>도박과 사행성게임의 ‘정의와 종류’</u>를 알려주고 게임과 구분해 이해할 수 있도록 지도한다. ※ 개념 정리 · 도박: 결과가 불확실한 사건에 돈이나 가치 있는 것을 거는 모든 행위이다. 도박은 경쟁을 포함하는 놀이이고 금전을 추구하는 행위이며 승패가 대체로 우연성에 의해 결정되기 때문에 그 결과가 언제나 불확실하다. 예를 들어 바둑을 두면서 돈을 건다면 도박이라고 할 수 있다. · 사행성게임: 사람들의 사행심을 이용하는 게임으로, 주로 돈이나 물질이 걸리는 게임을 말한다. 게임머니를 사용하는 온라인 및 모바일 게임도 사행성이 있는 게임이다. 사행은 요행(거의 가능성이 없는 일이 우연히 이루어져 뜻밖에 얻는 횡재·이익·행운 등)을 바라는 것을 뜻한다. ※ 참고 · 도박이란 무엇인가? - 한국도박문제관리센터 홈페이지(www.kcgp.or.kr) → 예방홍보 → 예방콘텐츠 → 오프라인 예방교육 콘텐츠 → <u>청소년 도박문제 선별안내서(2018)</u>, <u>청소년 도박문제 안내서(2018)</u> - 참고 자료인 『청소년 도박문제 선별안내서』나 『청소년 도박문제 안내서』는 분량이 적고, 주제에 대한 설명이 명료해 교사가 활용하기에 좋다. · 주의할 점 - 도박의 이름이나 과정이 지나치게 자세하게 포함돼 오히려 청소년들의 호기심을 자극할 수 있는 자료는 되도록 지양하는 것이 좋다.	
		■ 도박 및 사행성게임과 게임 구분하기 2 도박, 사행성게임이 무엇인지 명확히 알고 있는 상태에서 모둠별로 ‘활동지 ②’를 다시 살펴본다.	활동지 ②
정리	학습 정리 (5분)	본 차시에서 학습한 내용(도박 및 사행성게임)을 정리하고, 다음 차시에서는 도박 및 사행성게임의 문제와 위험성을 학습할 것임을 예고하며 수업을 마친다.	

2) 2차시

주제	도박 및 사행성게임의 문제와 위험성	차시	2차시 / 3차시 (45분 기준)
학습 개관	실제 청소년 도박 중독 사례를 활용해 청소년 도박과 사행성게임의 특징을 파악하고, 이러한 특징에서 단장기적으로 초래되는 문제점과 그 위험성을 명확히 학습한다.		
학습 목표	도박 및 사행성게임이 초래하는 문제점과 그 위험성을 명확히 제시할 수 있다.		

구분	과정	교수 · 학습 활동	비고
도입	전시 복습 (3분)	이전 차시에 학습한 주요 내용(도박 및 사행성게임)을 복습하며 수업을 시작한다.	
전개	도박 중독자 실제 사례 살펴보기 (25분)	- 도박 중독자 실제 수기 읽기 ‘도박은 내 일이 아니다’라고 생각하거나 ‘도박은 재미로만 하면 빠지지 않을 수 있다’고 가볍게 생각하지 않도록, 뉴스나 신문 기사보다는 실제 중독자의 수기를 제공하여 읽어보도록 한다. ※ 참고 <우리가 널 포기하지 않을게> 2017년 도박문제예방공모전 수기 부문 장려상 - 자료: 한국도박문제관리센터 홈페이지(www.kcgp.or.kr) → 예방홍보 → 홍보콘텐츠 → 도박문제예방공모전 → 2017년	
		도박이 초래하는 문제에 대해 마인드맵 그리기 각 모둠은 ① 개인, ② 가족, ③ 범죄위험(도둑질, 사기 등), ④ 친구, ⑤ 10년 후 미래 중 한 가지 주제를 모둠 간에 겹치지 않도록 선택한다. 위의 중독자 수기를 바탕으로 ‘활동지 ③’에 각각의 주제에 대해 도박이 미칠 수 있는 문제점을 마인드맵으로 그려본다. 마인드맵은 벽에 전시해 내용을 공유하고 학습자들이 포스트잇을 사용해 의견을 교환하게 하는 것도 좋다.	활동지 ③
	도박 중독의 문제점 학습하기 (15분)	- 도박 중독의 특징 · 문제점 · 위험성 학습하기 청소년 도박의 특징, 중독 원인, 문제점 등을 명확히 설명한다. ※ 참고 - 도박의 특징, 중독 원인, 문제점 등 - 한국도박문제관리센터 홈페이지(www.kcgp.or.kr) → 예방홍보 → 예방콘텐츠 → 오프라인 예방교육 콘텐츠 → <u>청소년 도박문제 선별안내서(2018)</u>, <u>청소년 도박문제 안내서(2018)</u> - 참고 자료인 『청소년 도박문제 선별안내서』나 『청소년 도박문제 안내서』는 분량이 적고, 주제에 대한 설명이 명료해 교사가 활용하기에 좋다.	
정리	학습 정리 (2분)	본 차시에서 학습한 내용(도박 및 사행성게임의 문제점과 위험성)을 정리하고, 다음 차시에서는 도박 및 사행성게임 중독의 예방과 해결 방안을 학습할 것임을 예고하며 수업을 마친다	

3) 3차시

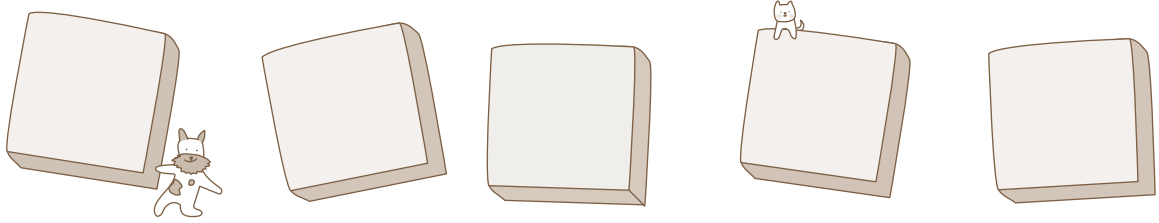
주제	도박 및 사행성게임 중독의 예방과 해결 방법	차시	3차시 / 3차시 (45분 기준)
학습 개관	도박 및 사행성게임에 대한 위험을 알리는 표어를 만들어 봄으로써, 학생들 스스로 경각심을 갖는 시간을 가진다. 도박 중독을 예방하거나 이미 중독된 상황에서 벗어나기 위한 방법을 익혀 자신이나 주변인이 어려움에 처했을 때 해결하거나 도움을 줄 수 있게 한다.		
학습 목표	■ 도박 및 사행성게임의 중독 문제를 예방할 수 있는 방법과 중독됐을 때 해결할 수 있는 방법을 설명할 수 있다.		

구분	과정	교수 · 학습 활동	비고
도입	전시 복습 (3분)	이전 차시에 학습한 주요 내용(도박 및 사행성게임의 문제점과 위험성)을 복습하며 수업을 시작한다.	
전개	도박 관련 표어 만들기 (15분)	■ 도박의 위험성을 경고하는 표어 만들기 이전 차시에 ‘활동지 ③’에 그린 마인드맵에 이어 도박의 위험성을 경고하는 표어를 만들어 본다. 모둠별 작성 후 전체가 공유한다. ※ 참고 학생들에게 미리 다음과 같은 예시를 제시해도 좋다. <2014년 도박문제예방공모전 표어 부문 수상작> - 도박은 한순간 쪽박은 한평생 - 인생까지 베풀하시겠습니까? - 찰나의 쾌락, 인생의 나락 - 도박의 마침표로 희망의 느낌표를!	활동지 ③
	도박 중독의 해결 방법 찾기 (10분)	■ 도박이 초래하는 문제의 해결 방법에 대해 마인드맵에 이어 그리기 이전 차시에서 그린 ‘활동지 ③’의 마인드맵을 계속 활용한다. 각 모둠에서 그린 마인드맵에는 모둠이 선택한 주제와 관련해 도박이 미칠 수 있는 문제점이 적혀 있는 상태이다. 이 문제점을 해결하기 위한 방법을 모둠별로 생각해 보고 마인드맵에 추가한다. 작성 후 마인드맵을 벽에 전시해 내용을 공유하고 포스트잇을 사용해 의견을 나누게 한다.	활동지 ③
	도박 중독의 문제점과 해결 방안 학습하기 (15분)	■ 도박 중독의 문제점과 해결 방안 학습하기 지금까지의 학습을 통해 학습자들은 도박 및 사행성게임 중독의 문제점과 위험성을 명확히 파악하고 있는 상태이며, 예방에 대한 필요성도 느끼고 있다. 또한 해결 방법에 대해 고민도 해 본 상태이다. 현 시점에서 교사는 도박 및 사행성게임 중독 문제를 예방하고, 이미 중독된 상황에서 벗어나기 위한 해결 방안을 지도한다. 자신이나 주변인이 중독에 빠졌을 때 스스로 해결하거나 도움을 줄 수 있도록 구체적으로 설명한다. 직접 <청소년 도박문제 자가진단표>를 작성해 보도록 진단표를 나누어 주는 것도 좋다.	

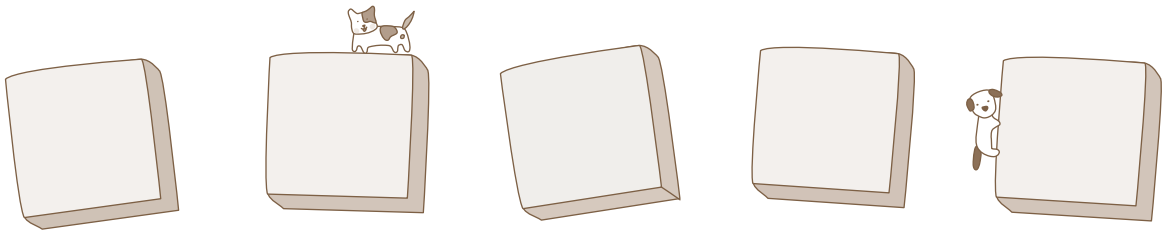
		※ 참고 · 도박 중독 예방 및 해결 방안 - 한국도박문제관리센터 홈페이지(www.kcgp.or.kr) → 예방홍보 → 예방콘텐츠 → 오프라인 예방교육 콘텐츠 → 청소년 도박문제 선별안내서(2018), 청소년 도박문제 안내서(2018) - 참고 자료인 『청소년 도박문제 선별안내서』나 『청소년 도박문제 안내서』는 분량이 적고, 주제에 대한 설명이 명료해 교사가 활용하기에 좋다. - 도박 문제 네티라인 홈페이지 https://netline.kcgp.or.kr 한국도박문제관리센터가 운영하는 곳으로, 도박 문제 해결에 도움을 받을 수 있도록 채팅 및 게시판 상담, 자가 치유, 치유콘텐츠, 커뮤니티 등을 운영하고 있다. · <청소년 도박문제 자가진단표> 한국도박문제관리센터 홈페이지(www.kcgp.or.kr) → 예방홍보 → 자가진단	
정리	학습 정리 (2분)	본 차시에서 학습한 주요 내용(도박 및 사행성게임 중독의 예방과 해결 방법)을 정리하고 수업을 마친다.	



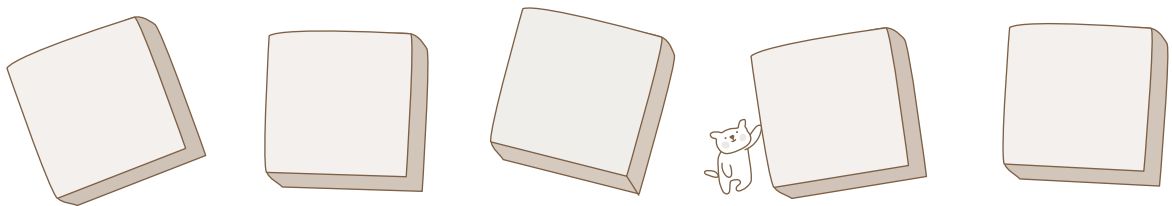
1 영상 속 주인공들은 왜 도박에 빠진 것 같나요?



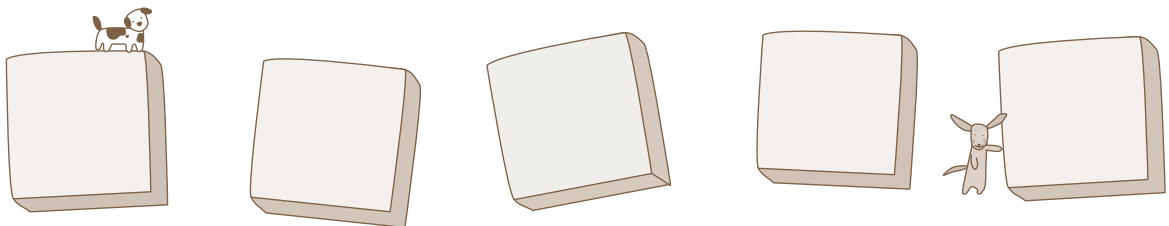
2 영상 속 주인공들은 도박에 어떻게 빠졌나요?



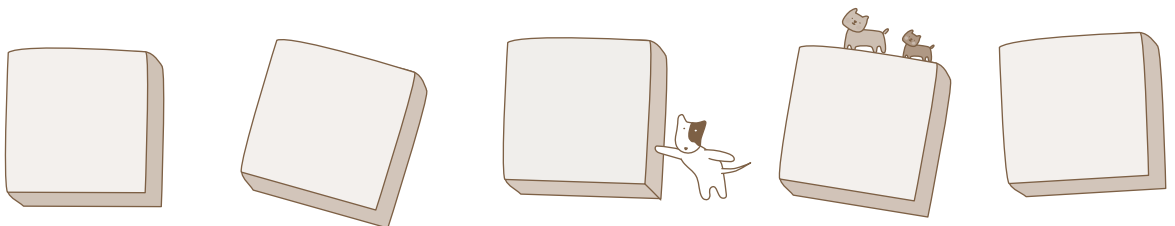
3 영상 속 주인공들은 왜 도박을 그만두지 못했나요?



4 영상 속 주인공들에게 앞으로 어떤 문제가 생길까요?



5 영상을 시청하고 느낀 점은 무엇인가요?





① 승희와 강선이의 축구 경기 결과 내기

승희와 강선이는 축구에 푹 빠져있다. 승희는 맨유의 팬이고, 강선이는 리옹의 팬이다. 9월 20일 새벽 4시 맨유와 리옹의 경기가 있다. 승희와 강선이는 어느 팀이 이길지 볼펜을 걸고 내기를 했다. 결과는 리옹팀의 승리! 승희는 눈물을 머금고 다음 승리를 다짐했다.

☐ 도박이다 ☐ 게임이다

② 단짠 친구들의 게임

성신, 선혜, 영인, 한나, 정연이는 단짠 친구다. 다섯 친구는 게임을 좋아한다. 어느 날, 성신이 똑같은 인터넷 게임을 해서, 가장 낮은 점수를 받는 사람이 2만 원어치의 선물을 주자고 제안했다. 결국 영인이는 1만 5천 원의 선물과 5천 원어치의 떡볶이를 썼다.

☐ 도박이다 ☐ 게임이다

③ 판치기 홀릭 효상

효상이 쉬는 시간에 화장실에 다녀온 사이 효상이 자리에서 판치기(뽀치기)가 벌어졌다. 평소 온라인 게임조차 관심이 없는 효상이었지만, 순간 넘어가는 동전을 보니 은근 스릴과 재미가 있었다. 재능도 있는 것 같았다. 그 뒤로 효상이는 친구들과 판치기를 즐겼다.

☐ 도박이다 ☐ 게임이다

④ 휴대폰을 손에서 놓지 않는 지용

지용이는 휴대폰 게임을 좋아한다. 돈도 안 들이고 스트레스를 날려버릴 수 있기 때문이다. 어느 날 실수로 '백원' 게임의 광고 배너를 눌렀다. 영국에서 시작된 유명한 게임이고 누구나 할 수 있는 합법적인 게임이며, 딱 100원씩만 걸 수 있다고 광고하는 것을 보고 관심이 생겼다.

☐ 도박이다 ☐ 게임이다

⑤ 화투의 신 수정

수정이네는 친척이 모이는 명절마다 화투를 친다. 어른들이 못 치게 해 직접 해 본 적은 없지만, 수년간의 눈썰미로 이미 규칙을 익혔다. 요즘은 기숙사 룸메이트와 스트레스를 해소하려고 화투를 친다. 점수를 돈으로 환산해 아이스크림 내기를 한다. 점수가 크면 과자도 사기로 했다.

☐ 도박이다 ☐ 게임이다

⑥ 무조건 이기는 게임이라면 투자한다는 선영

선영이는 도박하는 사람들이 참 바보 같다. 왜 불확실한 확률에 돈까지 걸까? 그런데 며칠 전, 돈을 넣기만 하면 확실히 돈을 딸 수 있다는 '꼭이겨' 게임에 대해 알게 됐다. 확률이 거의 100%라면, 그건 도박도 게임도 아니라 투자이다. 선영이는 이 게임에 관심이 생겼다.

☐ 도박이다 ☐ 게임이다

⑦ 단순히 살고 싶은 진우

진우는 게임이 싫다. 안 그래도 공부할 게 태산인데 게임을 하면서까지 머리를 써야 하기 때문이다. 그런데 친구가 생각할 필요도 없는 훌쩍 게임을 알려줬다. 돈을 넣어야 하지만 뭐 500원 정도만 넣으면 부담도 없고, 훌쩍만 맞추면 되니 이길 확률도 50%이다. 이런 게 진정한 휴식 게임 아닐까.

☐ 도박이다 ☐ 게임이다

⑧ 1등을 차지하고 싶은 재학

재학이는 승부욕이 강하다. 그런데 얼마 전 헤미가 스마트폰 오목게임의 순위가 나와 있는 화면을 보여주며 자랑을 했다. 재학이는 헤미보다 높은 순위에 오르기 위해 매일 밤을 지새웠다. 승률을 높이기 위해 '훈수 아이템'에 돈도 많이 투자했다. 재학이는 드디어 헤미를 이기고 1등 첫 줄에 올랐다.

☐ 도박이다 ☐ 게임이다



도박이 에

미치는 문제점

평가 기준

기준	요소	평가 기준		
		상	중	하
문제 이해	문제의 이해	문제의 핵심과 이러한 문제가 일어난 원인을 정확히 이해했다.	문제의 핵심과 이러한 문제가 일어난 원인을 대체로 이해한 편이다.	문제의 핵심과 이러한 문제가 일어난 원인을 이해하지 못했다.
	접근 방식	문제에 현실적으로 접근하고, 실제로 문제 해결에 도움이 될 만한 결과를 이루어냈다.	문제에 현실적으로 접근하고, 문제 해결에 어느 정도 도움이 될 만한 결과를 이루어냈다.	문제에 비현실적으로 접근하고, 문제 해결에 도움이 되는 결과를 이루지 못했다.
지식 및 기술	지식의 이해와 활용	수업에서 다루어지는 핵심 지식을 정확하게 이해했다.	수업에서 다루어지는 핵심 지식을 어느 정도 이해한 편이다.	수업에서 다루어지는 핵심 지식을 정확하게 이해하지 못했다.
		평가에서 요구하는 답을 모두 정확히 제시했다.	평가에서 요구하는 답을 어느 정도 정확히 제시한 편이다.	평가에서 요구하는 답을 대부분 정확하게 제시하지 못했다.
		학습한 지식을 문제 해결과정에 효과적으로 활용했다.	학습한 지식을 문제 해결과정에 어느 정도 활용한 편이다.	학습한 지식이 적절히 발휘되지 않아 문제 해결에 큰 도움이 되지 않았다.
	기술의 습득과 활용	문제를 해결하기 위해 필요한 모든 기술을 습득했다.	문제를 해결하기 위해 필요한 기술 중 일부를 습득했다.	문제를 해결하기 위해 필요한 기술이 부족한 편이었다.
		습득한 기술을 효과적으로 활용해 문제를 해결했다.	습득한 기술을 활용해 문제를 해결하고자 노력한 편이다.	습득한 기술이 적절히 발휘되지 않아 문제 해결에 큰 도움이 되지 않았다.
	수행 역량	비판적 사고력	습득한 정보를 합리적으로 평가하고 판단했다.	습득한 정보를 합리적으로 평가하고자 노력한 편이다.
주장을 뒷받침할 수 있는 타당한 증거를 제시했다.			주장을 뒷받침할 수 있는 증거 중 일부가 타당하지 못했다.	주장을 뒷받침할 수 있는 타당한 증거를 제시하지 못했다.
협동 능력		책임감을 갖고 협력적인 태도로 과업을 적극 수행했다.	책임감을 갖고 과업을 수행한 편이다.	책임감이 부족하고 과업을 기피하는 경향이 있었다.
		수행 과정에서 일어난 구성원 간의 갈등을 효과적으로 조절했다.	수행 과정에서 일어난 구성원 간의 갈등을 조절하려고 노력한 편이다.	수행 과정에서 일어난 구성원 간의 갈등을 해결하지 못했다.
		구성원들이 각자의 의견을 존중하고 인정하는 태도를 보였다.	구성원들이 각자의 의견을 존중하고 인정하는 편이다.	구성원들 간에 각자의 의견을 존중하고 인정하는 문화가 없었다.
창의적 사고		사람들이 흥미를 느끼도록 창의적인 방법으로 과제를 수행했다.	과제를 수행하는 과정에서 어느 정도 창의성이 발휘됐다.	창의적인 방법으로 과제를 수행하지 못했다.



기준	요소	평가 기준		
		상	중	하
결과물 제작	내용 구성	핵심적인 내용이 충분히 결과에 반영되었고, 불필요한 내용이 없었다.	핵심적인 내용이 결과에 어느 정도 반영되었고, 불필요한 내용이 적었다.	핵심적인 내용이 결과에 충분히 반영되지 못했고 불필요한 내용도 자주 드러났다.
		내용을 논리적·체계적으로 구성했다.	내용을 논리적·체계적으로 구성한 편이다.	내용을 논리적·체계적으로 구성하지 못했다.
	자료 시각화	핵심 내용 전달에 필요한 시각 자료를 효과적으로 활용했다.	핵심 내용 전달에 필요한 시각 자료를 활용하고자 노력했다.	핵심 내용 전달에 필요한 시각 자료를 거의 활용하지 않았다.
발표	전개 방식	핵심 내용을 조리 있게 발표했다.	핵심 내용을 조리 있게 발표하려 했으나 충분하지 않았다.	핵심 내용을 조리 있게 발표하지 못했다.
	규칙의 준수	주어진 시간이나 발표에 관한 규칙을 완벽히 지켰다.	주어진 시간이나 발표에 관한 규칙을 완벽히 지키지 못했다.	주어진 시간이나 발표의 규칙을 거의 따르지 않았다.
		모든 구성원이 발표에 적극적으로 참여했으며 각 구성원의 기여도가 적절히 배분됐다.	대부분의 구성원이 발표에 참여했으나 적극성, 기여도가 보통 수준이었다.	많은 구성원이 발표에 적극적으로 참여하지 않았다.
	자세의 적절성	목소리가 명확하고 청중을 바라보며 핵심 내용을 전달했다.	목소리가 명확하고 청중을 바라보며 핵심 내용을 전달하고자 노력했다.	목소리가 명확하지 않고 청중을 바라보지 않았다.
질의 응답	답변의 타당성	질문에 매우 적절한 근거를 들어 정확하게 대답했다.	질문에 어느 정도 적절하고 일리 있는 근거를 들어 대답했다.	질문에 적절하지 못한 근거를 들어 대답했다.
		답변에 활용된 정보에 과장이나 왜곡이 전혀 없었다.	답변에 활용된 정보에 과장이나 왜곡이 일부 포함됐다.	답변에 활용된 정보의 과장이나 왜곡이 심했다.

기 획 기획재정부 경제교육홍보팀

집 필 심재학 KDI 경제정보센터 경제교육실장
 이성신 KDI 경제정보센터 학교경제2팀장
 남선혜 KDI 경제정보센터 전문연구원
 박정연 KDI 경제정보센터 전문연구원
 윤승휘 KDI 경제정보센터 전문연구원
 김영인 KDI 경제정보센터 연구원
 서한나 KDI 경제정보센터 연구원
 곽지용 KDI 경제정보센터 연구원

자 문 박형준 성신여자대학교 사회교육과 교수
 한진수 경인교육대학교 사회과교육과 교수
 허수미 교원대학교 사회교육과 교수

문 의 044-550-4650, sslee@kdi.re.kr

생애주기별 경제교육

청소년기 편