

초등학생을 위한 소비자교육프로그램 CD-Rom 개발

김 영 옥*(인제대학교 가족·소비자학과 강사)

제 미 경 (인제대학교 가족·소비자학과 교수)

초등학생 시기부터는 소비자교육을 실행해야한다는 필요성에 대한 인식은 높으나, 아직까지 소비자교육을 위한 구체적이고 즉각적으로 활용할 수 있는 교육자료는 개발되어 있지 않은 상황이므로 본 연구에서는 초등학생을 위한 소비자교육프로그램 CD-Rom을 개발하고자 한다.

초등학생을 위한 소비자교육프로그램 CD-Rom 개발 연구절차는 다음과 같다. 소비자교육 프로그램은 하이퍼미디어 학습환경에서의 교육프로그램 개발절차에 따라서 이루어졌고 구체적인 개발절차는 6단계로 수행되었다. ①학습내용의 선정 ②중요 개념파악 및 구조화 ③화면설계 ④다른 개념들과의 연결 ⑤프로그램의 구현 ⑥프로그램의 수정 및 완성이다.

연구결과를 각 단계별로 보면 다음과 같다. ①소비자교육 프로그램의 학습내용 선정 단계에서는 소비자교육내용 구성원칙과 학습량을 고려하여 총 6개 영역- 소비자개념, 욕구와 희소성, 광고, 구매시 주의점, 소비자권리의 소개, 소비자문제와 해결-으로 선정하였다. ②중요 개념파악 및 구조화 단계에서는 각 영역별로 다루어야 할 중요개념을 파악하여 학습내용을 구조화하였다. 일부 영역의 중요 개념만을 밝히면, 소비자개념 영역에서는 소비자란 무슨 뜻일까?, 상품과 서비스란?, 소비자역할이란?을 포함하여 7개이고, 광고 영역에서는 광고란 무엇일까?, 상업광고란?, 상업광고를 왜 할까?, 바람직한 광고란?, 광고를 분석하자를 포함하여 7개이다. 구매시 주의점 영역에서는 물건 포장의 정보알기, 포장의 정보 활용하기, 식품성분 알기-발색제, 식품성분 알기-화학조미료를 포함하여 7개이다. ③ 화면설계 단계에서는 초등학생에게 적합하고 흥미 유발이 될 수 있도록 학습내용의 교수방식을 결정하고 각 화면에 제시될 문자 정보, 소리정보, 사진, 그림 등의 자료를 작성하였다. 또한 하이퍼미디어 설계원리의 기초인 하이퍼텍스트의 구조유형을 초등학생에게 적합하게 결정하였다. ④ 다른 개념들과의 연결 단계에서는 각 개념들이 서로 연결되는 점을 학습자에게 알려주는 방법을 결정하고, 관련 화면들 간에 이동하는 방식을 결정하였다. ⑤ 프로그램 구현을 위한 저작도구로는 매크로미디어 플래쉬를 사용하였다. ⑥ 프로그램의 수정 및 완성 단계에서는 개발된 프로그램이 원활한 작동여부를 검토한 후 소비자학 전공자들의 평가를 통하여 프로그램을 보완하였다. 또한 본 프로그램의 처치대상인 초등학생을 대상으로 예비시행을 해본 후 수정 보완하여 최종적으로 소비자교육 프로그램을 완성하였다.

본 연구에서 개발한 소비자교육 프로그램 CD-Rom은 학교 컴퓨터 수업 시간에 그리고 방과후 특기 적성교육 시간에 자율적인 학습을 위해 활용될 수 있으며, 소비자교육을 실시하려는 교사들에게 유용한 교육자료가 되리라고 본다.