

아동소비자의 화폐관리교육 프로그램*

- 초등학교 고학년을 대상으로 -

Money Management Education Program for the Children - Higher Grade Elementary School Students -

인천대학교 가정관리학과 부교수 성영애
대전대학교 아동벤처산업학전공 부교수 손상희
상명대학교 소비자주거전공 조교수 양세정
인하대학교 소비자아동학과 교수 윤정혜
충북대학교 가정관리학과 조교수 이희숙
서울대학교 소비자학과 조교수 최현자

Dept. of Home Management, Incheon Univ.

Associate Professor : Sung, Young-Ae

Venture Business for Children Major, Daejeon Univ.

Associate Professor : Sohn, Sanghee

Consumer & Housing Studies Major, Sangmyung Univ.

Assistant Professor : Yang, Se-Jeong

Dept. of Consumer, Child, & Family Studies, Inha Univ.

Professor : Yoon, Jung-Hai

Dept. of Home Management, Chungbuk National Univ.

Assistant Professor : Lee, Hee-Sook

Dept. of Consumer Studies, Seoul National Univ.

Assistant Professor : Choe, Hyuncha

〈 목 차 〉

- | | |
|----------------------|---------|
| I. 문제의 제기 | IV. 맺음말 |
| II. 이론적 배경 | 참고문헌 |
| III. 화폐관리교육 프로그램의 개발 | |

* 본 연구는 매일경제신문사와 네오마니에셋투자자문(주)이 공동주관하는 '우리아이 경제박사키우기'의 교육프로그램개발 연구비 지원으로 수행되었음.

〈Abstract〉

This study was performed to develop a money management education program for elementary school students graded from 3 to 6 in order to enhance their money management skill. Based on the developmental stages of the children, this program covered five financial issues such as value of money, financial planning, allowance planning, saving and investment, and consuming and purchasing. Total 15 specific education programs were developed. The contents included in each program were value of money & economic circulation, types of money and the importance of money management, the issues related on choice and resource use, long-term and short-term planning, the relationship between occupation and earnings, career planning, budgeting, the reasons and types of saving, understanding of interest, investment methods, the functions of market and trade, intra family income distribution, consumption, and consumer decision making process.

◆ key word: 아동소비자, 화폐관리, 화폐관리교육프로그램

I. 문제의 제기

최근 물가나 실업, 이자율과 같은 경제요인이 급변하고 사망, 장애, 질병 등과 같은 개인위험이 더욱 다양해짐에 따라 재무문제를 경험하는 개인과 가계가 증가하고 있다. 미국에서 수년간 재무상담을 해 온 Waddell 박사는 '재무교육의 부족'을 재무문제를 겪게 되는 이유 중 하나로 들고 있다. 특히 젊은이들에 대한 재무적 측면의 교육 및 훈련을 제공하지 않고 이에 대한 중요성을 인식하지 못함으로써 성인기에 계획성 없는 지출의 증가, 신용통제능력의 부족, 경제생활과 미래에 대한 자신감의 결여 등과 같은 심각한 문제를 초래하였다는 것이다(Waddell, 1999). 아동기나 청소년기의 재무교육의 부족으로 인한 영향력은 성인에 이르러서만 나타나는 것이 아니라 아동기나 청소년기에도 즉시 나타난다. 예를 들면 아동의 용돈규모가 증가하고 선택이나 구매의 기회가 증대되었는데도 불구하고 용돈을 합리적으로 사용하지 못하고, 재화의 귀중함을 인식하지 못하며 충동구매나 과시구매를 하기도 한다(김영신·강신자, 1997).

아동에 대한 재무교육의 부족은 아동기에서나 이

들이 성인이 되었을 때의 개인 차원의 재무문제를 야기할 뿐만 아니라 국가 차원의 문제로까지 이어질 수 있다. 어린 시절 재무 또는 경제교육을 통해 습득한 정보와 현명하고 논리적인 사고방식 및 생활습관은 성인이 되어 소비자로서, 생산자로서, 나아가서는 정책결정자로서의 역할을 효과적이며 합리적으로 수행하는데 밑바탕이 되어 한 나라의 경제체제를 특징지을 수 있기 때문이다(Davison, 1977). 따라서 아동에 대한 재무교육은 아동 개인뿐만 아니라 사회적인 차원에서도 매우 중요하다고 하겠다.

재무교육에서 다루어야 할 내용은 다양하지만 그 중 화폐관리교육은 재무교육의 기본이 되는 주제라고 할 수 있다. 경제와 직접적인 관련이 없는 것처럼 보이는 생활 속의 의사결정도 화폐의 사용이 결부되는 경우가 대부분이며 하물며 경제적 의사결정은 화폐의 사용이나 획득과 분리해서는 이루어질 수 없기 때문이다. 또한 화폐는 다른 사람과의 경제적 상호작용뿐만 아니라 현재와 미래를 연결해주는 매개물이다. 따라서 화폐를 효과적으로 사용하며 그 증대를 도모함으로써 현재와 미래의 요구를 충족할 수 있는 화폐관리(Fitzsimmons, 1987; 김혜정, 1995; 이기춘 외 1998)에 대한 교육이 재무교육의 중요한 부

분이 아닐 수 없다.

아동소비자에 대한 화폐관리교육은 가정, 사회기관, 대중매체, 학교 등을 통해 이루어질 수 있다. 이중 학교교육에서 제공되는 교육이 가장 체계적이라고 보여지며, 학교 교육과정에서 화폐관리교육은 경제교육이나 소비자교육과 관련있다. 학교에서 행해지는 경제교육이나 소비자교육은 초등학교에서는 주로 실과와 사회과, 중학교에서는 기술·가정과 사회, 고등학교에서는 가정, 정치, 경제, 생활경제 과목에서 다루어지고 있다(임천순, 1991, 이득연·송순영, 1993, 조도근, 1993, 이연숙, 1997, 김홍삼, 1998).

그러나 실과나 사회과를 통하여 초등학교의 교육과정에서 실시되는 화폐관리교육은 경제교육이나 소비자교육의 일환으로 극히 일부에서 산발적으로 이루어지고 있는 실정이다. 또한 그 중요성에 비해 양적 또는 질적으로 충실하지 못하다. <표 1>을 보면 1995년부터 현재까지 실시되고 있는 제6차 초등학교 실과에서 화폐관리와 직접적으로 관련된 내용이

차지하는 부분이 어느 정도인가를 알 수 있다. 실과에서 화폐관리와 직접적으로 관련된 내용은 4학년의 '학용품 고르기 및 관리하기'와 '용돈출납부 적기'이다. 그밖에 전사하기에 속한 내용이 소비자의 화폐사용과 간접적으로 관련된 내용이라고 할 수 있다.

<표 2>는 제6차 초등학교 사회과 교육과정 내용 중 경제관련 내용만을 발췌한 것으로 실과보다는 그 내용이 많으나 사회과에서 경제교육의 내용이 차지하는 비중은 8.7%로서 그다지 크지 않다(김홍삼, 1998). 초등학교 사회과는 경제뿐만 아니라 역사, 지리, 정치, 사회문화 등의 광범위한 내용을 다루고 있다(인천교육대학교, 2000). 초등 사회과에서 다루는 모든 경제교육내용은 화폐관리와 직·간접적으로 관련이 있으나 사회과 경제교육은 구조화 내지 계열성이 결여되어 있다는 지적을 받고 있다(김홍삼, 1998). 또한 초등학교의 경제교육에서는 경제일반을 다루기 때문에 화폐관리교육에서 추구하는 목표, 즉 장단기의 요구를 충족하기 위하여 화폐의 효율적인 사용과 증대라

<표 1> 제6차 초등학교 실과 교육과정의 내용체계

학년 영역	3학년	4학년	5학년	6학년
다루기	· 공작기구 다루기 · 다과용 그릇 다루기 · 물가꾸기에 필요한 용기 다루기	· 조리용 기구, 바느질 용구, 전기 공구, 농기구 다루기 · 전동 갈아끼우기 · 전기 테스터 다루기	· 바느질 용구, 납땀 인두, 농기구 다루기 · 조리기구와 연소기구 다루기 · 컴퓨터 다루기	· 목공구 다루기 · 컴퓨터로 글쓰기 · 나무 손질하는 가위다루기
만들기	· 종이로 정리상자 만들기 · 여러가지 다과 차리기 · 간단한 용품 만들기	· 과일 준비 및 상차리기 · 전선에 플러그 연결하기 · 바느질(흡질)로 용품만들기	· 전자 키트 만들기 · 감자, 달걀 등으로 음식 만들기 · 바느질(박음질, 단추달기)로 용품 만들기	· 목제품 만들기 · 밥짓기, 국끓이기
가꾸기 및 기르기	· 물로 채소 및 알뿌리 화초 가꾸기	· 상자나 화단에 꽃가꾸기 · 금붕어 기르기	· 상자나 밭에 채소 가꾸기 · 토끼, 닭 기르기	· 실내의 환경 가꾸기 · 애완동물 기르기
전사하기	· 옷개기, 걸기, 보관하기 · 옷차림 바르게 하기 · 정리상자를 이용하여 정리하기 · 청소하기와 쓰레기 분리하여 처리하기	· 학용품 고르기 및 관리하기 · 용돈 출납부 적기	· 식품 고르기 · 컴퓨터 관리하기	· 방의 평면도에 가구배치도 그리기 · 음식 보관하기 · 설거지와 뒷정리 하기

출처: 이연숙(1997). 가정과 교수법. 신광출판사. p.102.

〈표 2〉 제6차 초등학교 사회과 교육과정의 경제 영역 구성내용

학년	3학년	4학년	5학년	6학년
경제 교육 내용	· 우리생활에 필 요한 것들 · 상업과 시장의 이용 · 물자의 생산	· 우리시도의 산업과 생활 · 지역간의 상호의존 · 가정의 살림살이 · 주민의 소득증대와 생활향상 · 소득증대와 주택, 상하수도 건설	· 좋은 물건생산 · 직업과 산업과의 관계 · 주요한 사업과 우리의 생활 · 현명한 소비 생활을 위한 궁리 · 물건사기 · 화폐 및 금융기관의 구실과 이용	· 정의· 복지사 회의 구현 · 경제성장과 국 력 신장

출처: 김홍삼(1998). 초등사회과 경제교육의 효율적인 교수-학습지도 방안. 사회과 교육. 진주교육대학교.

는 특정목표를 실질적으로 달성하기 위해서 내용을 체계화 한 것이 아니기 때문에 화폐관리교육이 효과적으로 이루어지지 않을 수 있다. 보다 효과적인 화폐관리교육이 되기 위해서는 체계화된 프로그램의 개발이 이루어져야 할 것이며, 학교뿐만 아니라 「어린이 경제교실」과 같은 사회에서의 다양한 시도를 통한 화폐관리교육의 실시가 요청된다.

그 동안 아동소비자의 소비자교육내용에 관한 체계적인 연구(김영옥, 이기춘, 1999; 최병모, 1997)는 진행되어 왔으나 구체적인 교육프로그램은 개발되어 있지 않으며 아동소비자를 대상으로 화폐관리교육을 위해 제안된 프로그램은 유아기를 대상으로 한 이기숙 등(1998)이 유일하다. 따라서 본 연구에서는 발달적인 특성상 본격적인 화폐관리교육을 하기에 적합한 시기인 초등학교 고학년(3-6학년)을 대상으로 하여 정규학교 교육 이외에 사회교육을 통해 보조적으로 제공할 수 있는 화폐관리교육프로그램을 개발하고자 한다.

II. 이론적 배경

아동¹⁾소비자의 효과적인 화폐관리교육 프로그램 개발을 위해서는 아동소비자의 발달단계를 이해하고 이를 기초로 발달단계에 적합한 화폐관리 관련 교육내용을 잘 선정하는 것과 이를 아동소비자에게 효과적으로 전달할 수 있는 교수-학습법에 대한 이해가 필요하다. 이 장에서는 아동소비자의 화폐관리능력

의 발달과정을 살펴보고 이에 기초한 화폐관리교육에 필요한 교육내용과 교수-학습방법을 선행연구를 중심으로 살펴보고자 한다.

1. 아동소비자의 화폐관리능력의 발달과 교육요구

인간의 소비자로서의 능력은 어릴 때부터 형성된다. 아동이 소비자능력, 즉 소비자로서의 역할을 수행하는데 필요한 지식, 태도, 기능을 습득해 나가는 과정을 소비자사회화라고 한다(이기춘, 1992). 아동이 돈에 대한 이해를 어떻게 하게 되는지, 광고를 보거나 구매, 저축을 하는 데 필요한 지식과 기술을 어떻게 얻고 개발시키는지에 대한 연구들은 대부분 소비자사회화 이론을 지지하고 있다.

소비자사회화를 설명하는 이론으로는 크게 사회학습이론과 인지발달이론이 있다. 사회학습이론은 학습에 있어서 사회화 대리자(socialization agents)의 영향력을 중요시 하는 관점으로, 사회화 대리자들과의 개인적 상호관계, 즉 행위의 모방과 강화 등 상호작용을 통해 학습이 이루어진다고 본다. 아동의 경우 사회화 대리자는 부모, 또래, 학교, 대중매체 등이다. 인지발달이론은 Piaget 이론의 인지발달단계, 즉 인지체계의 질적 변화에 따라 그에 상응하는 학습이 이루어진다고 보는 것이다(Ward, 1972). 많은 연구들은 인지발달단계에 따라 소비자능력이 발달해 가는 것을 밝히고 있고, 또 그 과정에서 사회학습이론에서 말하는 사회화 대리자와의 상호작용의 중요성

1) 넓은 의미의 아동기는 유아기를 포함하나 본 연구에서는 아동기를 6세에서 12세까지의 아동으로 제한하여 사용하였다.

을 지적하고 있다.

아동의 발달단계에 따라 화폐관리능력이 어떻게 발달하는지, 또한 그에 따른 교육요구가 어떠한지를 선행연구를 기초로 살펴보면 다음과 같다.

1) 영아기 (0~2세)

생후 첫 2년인 영아기는 Piaget 이론의 인지발달 단계에서 감각운동기에 해당하는 시기이다. 이 시기 동안 아동은 현재의 세계를 주로 인지하게 되며 대상개념, 즉 모든 대상들이 독립적인 실체로서 존재하며 대상이 한 장소에서 다른 장소로 이동하였을 때 그 대상이 시야에서 사라지더라도 다른 장소에 계속 존재한다는 사실에 대한 이해능력을 점차 형성하게 된다(송명자, 1995).

아동의 소비자능력 발달에 대한 연구들은 아동의 소비자사회화가 매우 이른 시기, 즉 1세부터 시작된다고 보고하고 있다. McNeal(1992)은 아동의 구매행동 발달단계를 크게 다섯 단계로 보았다. 즉 부모를 따라가서 관찰하는 단계로부터 시작하여, 부모를 따라가서 물건을 사달라고 조르는 단계, 부모를 따라가서 허락받고 제품을 선택하는 단계, 부모를 따라가서 독자적으로 구매하는 단계, 소매점에 혼자 가서 구매하는 단계로 발전한다는 것이다. 이러한 과정은 1세부터 시작되는데, 구체적으로 1세 아동은 부모를 따라가서 관찰을 통해 슈퍼마켓이나 할인점 같은 소매점에 먹을 것이나 재미있는 장난감이 많다는 것을 알게 되며, 2세가 되면 TV에서 광고하는 상품과 소매점에 비치되어 있는 상품을 어느 정도 연관 지을 수 있게 된다는 것이다.

2) 유아기 (2~6세)

유아기는 인지발달단계의 전조작기에 해당하는 시기로, 언어의 급격한 습득, 사물이나 사건을 내재화할 수 있는 능력형성, 보이지 않는 것을 기억하는 심상(mental image)의 형성, 이러한 심상 혹은 표상을 상징 또는 기호로 표현하는 기능의 발달 등의 특성이 나타난다. 그러나 자기중심적인 사고를 하며, 과거에 일어났던 사건을 내면화시켜 서로 관련지을 수 있는 논리적인 조작기능은 떨어진다(송명자, 1995).

McNeal(1992)은 이 시기동안 아동의 구매행동이 보다 적극적으로 이루어지며 독자적 구매로 까지 발달하게 된다고 보았다. 2세가 되면 부모를 따라가서 물건을 사달라고 조르기 시작하는데, 이때 부모가 어떻게 반응하는지 알게 되고 부모가 더 원하는 특정 제품이나 브랜드를 인식하게 된다. 3~4세가 되면 시리얼, 스낵류 등의 아동용 브랜드를 거의 다 인식하게 되므로, 제품에 따른 가격, 영양가, 안전성의 차이와 같은 기초적인 구매교육을 할 수 있다. 4세가 되면 부모를 따라가서 독자적으로 구매하는 단계가 되어 구입상품에 대해 직접 대금을 지불하게 되므로 돈계산 문제에 부딪치게 되고, 따라서 돈의 개념과 돈을 획득하는 방법 등을 잘 이해할 수 있도록 도와주는 교육이 필요하게 된다. 5~7세에는 독자적 구매단계로 들어가게 되어 소비자로서 아동이 독립하는 시점에 있게 되므로, 구매에 대한 보다 적극적인 교육이 필요하다고 볼 수 있다.

이 시기에 부모의 역할은 매우 중요한데, Gunter & Furnham (1998)는 어머니들이 아이가 2살 쯤 되면 쇼핑할 때 데리고 가서 구매행동에 대해 설명해주게 되는데, 이것은 강력한 소비자로서의 역할 모델을 제공하는 것이라고 지적함으로써 아동의 소비자사회화에 있어서 부모의 영향력을 강조하였다. 아동은 스스로 물건을 살 수 있기 훨씬 오래 전부터 자신의 선호를 부모에게 표현하고 그 반응에 따라 소비자로서의 태도를 형성하게 된다는 것이다.

또한 이 시기에는 돈 개념이 형성되게 되는데, Estess & Barocas(1994)는 5세가 되면 돈에 관심이 많지는 않으나 돈을 주고 물건을 교환할 수 있다는 사실에 흥미를 느끼게 되고, 5세 반이 되면 특정한 것을 구입할 때만 돈의 중요성을 인식하게 된다고 보았다.

김영옥·홍혜경 (1998)은 유아의 돈에 대한 개념의 발달과정을 다음과 같이 6단계로 제시하였다. 1단계는 아동이 지불에 대하여 깨닫지 못하며 물건을 사는데 돈이 필요함을 막연히 인식하나 상품교환수단으로 분명히 인식하지는 못한다. 2단계는 아동이 돈의 가치에 관한 수학적 개념 부족으로 모든 종류의 돈의 가치가 똑같다고 생각하는 단계이다. 3단계

에 아동은 특정한 종류의 돈으로 모든 것을 살 수 없다는 것을 인식하나 이유는 알지 못한다. 4단계는 아동이 물건의 가격이 다른 것과 어떤 돈은 물건을 사는데 충분하지 않다는 것을 인식하는 단계이다. 5단계로 아동은 가격에 상응하는 돈이 지불되지 않으면 물건을 구입할 수 없다는 것을 알게 된다. 6단계로 아동은 물건의 가격보다 더 많은 돈을 지불했을 때 주인이 잔액을 돌려 준다는 거스름돈의 의미를 정확히 이해하게 된다. 이는 유아기 아동의 돈에 대한 개념이 점차적으로 발달하며, 따라서 이 시기에는 돈의 종류에 따른 가치의 차이에서부터 물건의 가격과 돈의 대응관계, 거스름돈의 의미에 이르는 내용을 교육할 수 있음을 시사한다.

3) 아동기 (6~12세)

Piaget의 구체적 조작기에 해당하는 아동기에는 체계적인 논리적 사고가 발달하게 되며, 논리적인 문제해결이 가능하게 된다. 그러나 이러한 논리적 사고는 관찰이 가능한 구체적 사건이나 사물에 한정되어 나타난다. 즉 가상적인 상황을 추론하는 것이 어렵고, 추상적인 용어를 들어도 구체적 사건이나 사물과 연결시켜 생각한다. 이 시기에는 크기, 양, 수의 보존개념이 급격히 발달하고, 유목에 근거한 분류조작이 가능하며, 사물을 길이나 크기 등의 기준에 따라 순서짓는 서열조작능력을 갖추게 된다(송명자, 1995).

이 시기에는 화폐에 관한 흥미와 소비·저축 개념의 급격한 발달이 이루어진다. Estess & Barocas (1994)는 이에 관한 상세한 분석을 하고 있다. 이들에 따르면, 6세 아동은 물건을 구입할 때 돈이 중요하다는 것을 인식하나 저축개념은 거의 없다. 7세가 되면 돈의 종류와 교환의 의미를 확실히 이해하는 산술능력을 가지게 됨으로써 돈에 관한 흥미가 늘어나며, 집안 일을 하여 용돈을 벌기도 하고 나중에 자기에게 필요한 것을 얻기 위해 저축을 하기도 한다. 이때 소유욕구가 커지고 자기소유의 물건 관리에 신경을 쓰며 여러 가지 물건을 수집하는 것을 즐긴다. 8세가 되면 간단한 곱셈·나눗셈을 할 정도의 산술능력을 가지게 되고, 자기가 원하는 물건을 사려면

비용이 얼마나 드는지를 생각하고 물건 구입을 위한 계획을 세운다. 재산과 소유에 관심이 매우 많아지며, 소유를 위해 돈을 그냥 가져가기도 한다. 때로 어른이 자기말에 속는지 살펴본다. 9세가 되면 계산과 기록이 가능하며, 많은 돈을 세어보고 갖기를 원하며 돈에 관한 이야기를 즐기고, 비싼 것을 사려고 조금씩 저축하기 시작한다. 극소수의 아이들은 남의 물건을 훔친다.

초등학교 고학년에 접어드는 10~11세 때에는 모든 수의 계산에 능숙해지고 돈을 소유하려는 욕구가 이전보다 커지며, 큰 지출을 위해 계획하고 저축을 할 수 있다. 돈을 벌기 위해 집안 일을 하고 간혹 밖에서 돈을 벌기 시작하며, 간단한 일주일 예산을 세우기 시작한다. 도덕적인 문제에 관심을 가진다. 12~14세에는 손해와 이익에 관해 알고 저축에 관심을 가진다. 돈을 소유하려는 욕구가 크며 돈에 관심이 많다. 쇼핑하기를 좋아하며 자기 옷을 사는 것에 관심이 많고, 지출 때문에 부모와 갈등이 생기기도 한다. 좀더 비싼 물건을 사기 위해 저축하기는 하지만, 당장 사고 싶은 물건과 저축을 통해 구입할 수 있는 물건 사이에서 갈등한다. 정직함에서 다양성을 나타내는 시기인데, 거짓말이나 물건을 훔치는 행동도 나타날 수 있다.

아동기에 나타나는 이러한 발달적 특성은 이 시기가 본격적인 화폐관리교육을 하기에 매우 적합한 시기임을 시사한다. 돈의 개념, 돈과 소유, 예산, 미래를 위한 계획, 용돈관리, 한정된 예산내에서의 소비, 저축 등과 같은 소비자지식과 기술적인 내용뿐 아니라, 정직함, 남을 고려함 등과 같이 돈과 관련된 도덕 교육, 가치관 교육도 가능할 것이다.

김홍삼(1998)은 이 시기의 아이들이 지역사회와 경제에도 점차적으로 관심을 갖게 되고, 직업과 돈, 노동과의 관계에 대한 관심이 높아진다고 하였다. 특히 고학년이 되면 경제생활을 자신의 일상생활과 직결되는 것으로 생각하고, 화폐의 위력을 지나치게 과신하는 경향을 보이며, 노동의 가치와 생산, 소비, 분배 등의 경제기능에 대한 관심이 높아진다. 따라서 일상생활에서 쉽게 접할 수 있는 구체적인 사례를 제시함으로써 자연스럽게 경제생활원리에 접근시킬

수 있는 적절한 시기라고 지적하였다.

4) 발달단계에 따른 교육요구

이상의 고찰은 아동의 발달단계에 따라 습득할 수 있는 소비자능력이 달라지므로 그에 알맞은 내용의 교육이 필요함을 시사하고 있다. 그러나 사회학습이론에 따르면 아동 소비자능력의 발달과정은 부모, 또래, 학교, 구매경험, 대중매체와 같은 사회화 대리자에 의해 많은 영향을 받으므로, 모든 아동이 발달단계의 특성을 똑같이 나타낸다고 할 수는 없다. Gunter & Furnham (1998)는 연령에 따른 인지능력의 발달단계에 따라 아동의 소비자태도와 가치관이 달라지며 소비자지식 또한 나이가 들수록 넓어지고 깊어지지만, 사회화 대리자와의 상호작용 방식이나 소비자교육에 의해 아동의 소비자능력이 인지발달의 이론적인 단계 이상으로 개발될 수 있다고 밝히고 있다. 이는 아동의 화폐관리능력이 사회화 대리자와의 상호작용에 따라, 또한 아동이 속해 있는 지역, 사회, 국가의 경제 상태에 의해서 달라질 수 있음을 나타내며, 따라서 지역별, 대상별로 화폐관리교육의 요구도 달라질 것임을 시사한다.

우리 나라의 경우, 광주시 4개 초등학교 5, 6학년 아동 389명을 대상으로 한 연구결과(황덕순·김미라, 1997)에 따르면 그 시기에 습득할 수 있는 소비자능력과 지식, 태도, 기능의 수준을 100점 만점이라고 했을 때 조사대상 아동의 소비자능력은 각각 약 60점, 60점, 57점, 54점으로 나타났다. 또 서울시에 거주하는 6학년 학생 200명을 대상으로 한 홍연금·김경자(1997)에 따르면 조사대상 아동의 소비자지식은 100점 만점에 평균 67점으로 나타났고, 아동의 74%가 소비자문제를 경험한 적이 있지만 대다수가 문제해결 방법을 모르고 있다고 응답했다. 이러한 연구들은 우리 나라 아동의 소비자능력은 매우 낮으며, 이를 높여주기 위한 교육이 매우 필요함을 시사하고 있다.

일반적으로 연령이 증가함에 따라 부모의 영향력은 감소하고 또래집단의 영향력은 증가하므로, 영·유아기에는 가정에서의 소비자교육이 가장 중요한 반면, 아동기에 접어들면서 또래집단과 같이 학습할

수 있는 학교 소비자교육의 효과가 커질 것으로 생각할 수 있다. 따라서 아동의 연령집단에 따라 효과적인 소비자교육이 가정, 사회 및 학교에서 요구된다고 하겠다.

2. 아동소비자의 화폐관리교육 내용과 교수·학습 방법

현재 아동소비자의 제도적 교육을 위해 제안된 화폐관리교육 내용과 교수·학습방법을 살펴보면 다음과 같다.

1) 아동소비자의 화폐관리교육 내용

아동소비자 중 유아기의 화폐관리 교육을 위하여 제안된 프로그램으로는 이기숙 등(1998)이 개발한 것이 있다. 이 프로그램은 동전을 금액별로 구분하기, 물건을 구입할 때 돈을 지불하여야 하는 이유 등과 같은 매우 단순한 화폐의 개념으로부터 시작하고 있으며, 만 5~7세 정도가 되면 부모나 친지로부터 받은 돈은 어떻게 사용하여야 하는가를 통하여 저축개념 이해하기, 용돈적기, 돈 가지고 실제 물건 구입해보는 구매교육 프로그램으로 구성되어 있다.

반면 아동기에 해당하는 초등학교 학생의 화폐관리교육 내용은 좀더 구체적이고 폭넓게 제시되고 있다. 우선 김영옥·이기춘(1999)의 연구에서 제시된 초등학교생을 위한 소비자교육 내용에 포함된 화폐관리 교육 내용을 살펴보면 다음과 같다. 연구자들은 소비자교육 내용을 크게 소비자의식, 금전관리, 구매, 자원의 사용, 소비자의 권리와 책임으로 분류하였으며, 모든 소비자교육 내용이 직접 혹은 간접적으로 화폐관리에 필요한 요소들이긴 하지만, 특히 화폐관리와 가장 밀접한 관계가 있다고 판단되는 금전관리 영역만을 대상으로 하위영역별 구체적인 소비자교육 내용을 살펴보면 <표 3>와 같다.

<표 3>에 나타난 바와 같이 연구자들은 금전관리를 「화폐와 구매력」, 「소득(용돈)의 소비」, 「저축과 신용」의 3가지 하위 영역으로 분류하였으며, 각 하위 영역별 세부내용으로 「화폐와 구매력」영역에서는 화폐의 의미와 종류, 경제체제 내 의사결정자로서 소

〈표 3〉 초등학생을 위한 금전관리 영역에 포함된 소비자교육 세부 내용

금전관리 하위영역	소비자교육 세부 내용
화폐와 구매력	화폐의 의미와 종류, 경제체제내 의사결정자로서 소비자구매력의 의미, 화폐를 깨끗하게 사용하고 보관하는 방법
소득(용돈)의 소비	소득(용돈)의 소비계획, 소비지출 순위의 결정, 소비지출의 기록, 소비지출의 점검 및 반성
저축과 신용	저축의 필요성(개인 및 사회의 미래 대비), 저금 및 은행 이용의 장점, 신용카드의 개념, 신용(카드)거래의 이익과 비용

출처: 김영옥·이기춘(2000). 초등학교 소비자교육내용의 변화 및 현황분석 : 1980-90년대 소비자교육내용을 중심으로., 소비자학연구, 11(1), 1-21.

비자 구매력의 의미, 화폐를 깨끗하게 사용·보관하는 방법에 관한 내용을 포함하고 있으며, 「소득(용돈)의 소비」영역에서는 소득(용돈)의 소비계획, 소비지출 순위의 결정, 소비지출의 기록, 소비지출의 점검 및 반성으로 이루어져 있고, 「저축과 신용」의 영역에서는 저축의 필요성(개인 및 사회의 미래 대비), 저금 및 은행 이용의 장점, 신용카드의 개념, 신용(카드)거래의 이익과 비용에 관한 내용을 포함하고 있다.

다음으로 최병모(1997)가 제7차 교육과정 개정을 위한 기초연구로서 초등학생의 화폐관리 교육을 위하여 제시한 내용을 살펴보면 다음과 같다. 사회교

과목에 포함되어야 할 경제교육 내용은 초·중학교(1~9학년) 학생을 대상으로 요구되는 경제 기본개념으로 「회소성과 선택」, 「일과 생산」, 「소비와 저축」, 「전문화와 상호의존」, 「교환과 시장」, 「경제문제와 의사결정」 등 5개 영역을 제시하였으며, 각 기본개념 영역에 따라 초등학생을 대상으로 이루어져야 할 주요 경제교육요소를 초등학교 저학년(1~3학년)과 고학년(4~6학년)으로 나누어 제시하였다. 이 중 화폐관리교육과 밀접한 관계가 있는 기본개념인 「소비와 저축」영역에 대하여 초등학생을 위한 주요 경제교육 내용으로 제시된 것을 살펴보면 다음 〈표 4〉와 같다.

〈표 4〉 초등학생을 위한 소비와 저축 영역의 교육요소

주요개념	학년별 내용	
	1~3학년	4~6학년
· 소득 · 소비 · 저축 · 금융기관 · 소비자보호	<ul style="list-style-type: none"> · 가족 중에 소득이 있어야 가족의 소비생활이 가능함을 확인하기 · 자신의 가족 중에서 소득을 얻고 있는 가족수와 소득 형태를 조사하여 확인하기 · 가족들의 1주일간 소비에 드는 액수의 종류를 조사하고 소득크기와 비교하기 · 광고가 우리에게 미치는 영향 알기 	<ul style="list-style-type: none"> · 2~3개 가족의 소득크기와 소득형태를 조사하여 비교하기 · 예시된 가계부를 분석하여 소득 형태의 크기, 소비의 종류와 크기를 분석하기 · 월별로 가계소득과 소비를 조사하여 표로 나타내고 소득, 소비, 저축의 관계를 알아내기 · 학생 자신과 가족의 예금 종류와 예금 목적을 확인하기 · 예시된 월별 소득과 소비를 나타낸 표에서 저축의 크기를 계산하기 · 지역사회 안의 금융기관 종류를 조사하여 분류하기 · 소비자 정보 찾아보기 · 소비자의 구매결정과정 알기 · 우리에게 필요한 상품의 유통과정 알기

출처: 최병모(1997). 사회과 교육에서의 초·중·고등학교 경제교육 내용 구성을 위한 연구 : 제7차 사회과 교육과정 개정과 관련하여. 경제교육논단, 20-54.

2) 아동소비자의 화폐관리 교육을 위한 교수-학습 방법

아동소비자, 특히 유아기부터 초등학교 저학년의 사회성 발달은 자기중심성이 강하기 때문에 심리적 경험, 즉 아동들 주변에서 일어나는 생활경험을 교육 내용과 결부시켜 지도하는 것이 효과적이며 경제적인 생활습관 및 경제적인 태도 형성에 주안점을 두어야 한다. 또한 유아기부터 초등학교 저학년은 구체적 조작단계에 있어서 추상적, 형식적 사고가 어려우며 주의 집중력이 약하여 흥미의 중심이 쉽게 변화하므로 구체적이며 다양한 교수-학습방법은 화폐관리 교육을 흥미있게 이끌어 낼 수 있는 중요한 요소이다(김홍삼, 1999).

일반적으로 많이 이용되는 교수-학습방법은 신문, 잡지, 팜플렛 등의 인쇄매체를 활용하는 방법, 영상매체를 이용하는 방법, 컴퓨터 활용방법, 사례연구(case study), 케이스 스토리(case story), 게임(game), 토의·논쟁, 역할놀이(role play), 시뮬레이션(simulation), 현장견학 등을 들 수 있다. 이 중 아동소비자의 화폐관리교육을 위하여 적용될 수 있는 방법을 간단히 살펴보면 다음과 같다.

(1) 케이스 스토리 방법

케이스 스토리 방법은 사례연구 방법이다 게임 감각을 가미한 것(정용선 등, 1998)으로 주변에서 일어날 수 있는 어떤 가상 상황을 시나리오로 구성하여 교육에 이용하는 것이다. 케이스 스토리는 현실에서 학습자 주변에 있는 것으로부터 시작하여 기본적인 이념에 접근함으로써 학습자의 관심을 끌고 동기를 부여하기에 적합한 방법이다. 가령 '화폐의 이자'라는 주제를 개념적인 것부터 어렵게 설명하기보다는 아동들이 관심을 갖기 쉬운 주변의 문제 등 현실적인 문제부터 시작하면 자기 일로 생각하여 관심을 갖게 되고 교육에 대한 강한 동기를 가지게 된다. 그리고 그 시나리오가 무엇을 의미하는지를 깨닫게 하는 가운데 궁극적으로 '화폐의 이자'에 대한 개념을 이해할 수 있다는 것이다.

(2) 게임 방법

게임 방법은 학생들이 흥미를 가지고 수업에 참여할 수 있도록 의도적으로 고안된 놀이방법을 학습과

정에 이용하는 것이다. 구체적인 게임의 유형으로는 주사위놀이, 카드놀이, 언어퍼즐 등을 들 수 있다. 이 게임 방법은 유희적인 요소가 강해 소비생활에 관한 문제에 대한 이해를 쉽게 할 수 있으며, 학습주제에 대한 학생들의 학습동기부여를 용이하게 해 줄 수 있다는 장점을 가지고 있다. 게임방법은 학습활동에 많은 시간이 소요된다는 점을 고려할 때, 유아기 혹은 초등학교 저학년에 적합한 교수-학습 방법이다(이득연, 1995).

(3) 역할놀이

역할놀이란 문제상황을 설정해 놓고 타인의 입장에서 그 역할을 경험해 봄으로써 타인의 행동을 이해하고 이를 실제 상황에서 효과적으로 적용시키는 데 도움을 주고자 하는 극화된 놀이를 말한다. 따라서 역할놀이는 행동적인 경험을 통한 문제해결 교수 방법이라고 볼 수 있다.

이 방법은 현실적으로 경제적 행위자의 역할들을 가상적으로 수행하는 방식, 예를 들면 시장놀이를 통해 소비자 and 판매자의 역할을 학생들이 직접 수행해 봄으로써 소비자와 판매자의 행동동기와 심리를 이해하고, 따라서 소비자로서 하여금 합리적 소비뿐 아니라 소비자문제해결을 위한 간접 체험을 하도록 하는데 효과적이다(이득연, 1995).

(4) 시뮬레이션 방법

시뮬레이션은 실제적인 현실 상황을 가상적으로 설정하여 경험해 보도록 하는 것이다. 실제로 실험하기 곤란한 것이나 체험이 불가능한 것을 학생들에게 모의 체험시키는 것이라고 할 수 있다(이득연, 1995). 예를 들면, '중고교환시장' 상황을 연출하고 아동소비자로 하여금 사용하지 않는 물품을 시장에 가지고 나와 서로 교환하여 사용할 수 있는 체험을 하도록 한다. 물론 실제 물품을 이용하기 어려울 때에는 물품이 그려져 있는 카드를 이용할 수 있다.

III. 화폐관리교육 프로그램의 개발

1. 프로그램의 목표설정

본 화폐관리교육 프로그램은 아동들로 하여금 돈

에 대한 가치를 알게 하며 화폐관리의 필요성을 인식시켜 주고 구체적인 화폐관리 방법을 제시해 주므로 주체적인 경제인으로서 생활할 수 있는 능력을 배양시키고자 한다.

2. 교육대상

본 화폐관리교육 프로그램의 대상은 초등학교 3~6학년생이다. 이는 화폐관리교육과 관련이 있는 초등학교의 실과 및 사회과 교육이 3학년부터 시작되고 있으며(김홍삼, 1998; 이연숙, 1997), 실제 아동발달 측면에서 연구한 Estee & Barocas(1994)의 연구에서도 만8세가 되는 시기에 자기가 원하는 물건에 대한 비용개념, 그를 위한 계획 수립을 세우는 등 보다 구체적인 경제계획 및 선택의 필요성에 대한 인지를 시작한다고 하였다. 상호학습의 원리와 참여교육의 원리를 반영하여 20인 이내의 집단을 대상으로 프로그램을 실시하고자 한다.

3. 프로그램의 내용구성

아동 발달 측면과 초등학교의 교육과정을 토대로 하여 화폐관리교육내용을 다음 <표 5>와 같이 크게 세 영역으로 구분하여 기초다지기-계획세우기-실행하기의 세 단계로 설정하였다. 먼저 기초다지기 단계에서는 화폐관리의 동기부여 및 의의를 찾기 위한 돈에 대한 가치를 이해하는 교육을 실시하고, 두 번째 단계인 계획세우기에서는 아동의 미래설계와 용돈계획에 관련된 내용을 다루며 마지막으로 실행하기 단계에서는 앞서의 지식을 토대로 저축과 투자, 소비지출과 구매에 대한 교육내용을 포함한다. 프로그램의 전반적인 내용구성은 다음의 <표 5>와 같다.

1) 기초다지기 - 돈의 가치

초등학생들의 화폐관리교육을 위해 가장 먼저 수행되어야 할 부분이 돈에 대한 이해를 시키는 것이다. 돈의 가치를 이해하기 위한 프로그램은 크게 세 가지로 개발되었다(<표 6> 참조). 먼저 “신나는 돈의 여행”을 통해 아동들에게 경제순환에 대해 설명하

<표 5> 프로그램의 전반적인 내용 구성

분류	주제	세부주제 (강의제목)	주요교육내용
기초 다지기	1. 돈의 가치	· 신나는 돈의 여행!	돈의 개념과 경제순환
		· 돈으로 할 수 있는 일, 돈으로 할 수 없는 일	돈의 종류, 가치, 돈 관리의 중요성
		· 선택의 힘	자원의 중요성, 선택(의사결정)
계획 세우기	2. 미래설계	· 장·단기계획하기	경제목표달성을 위한 장·단기계획
		· 부자가 되고 싶어요	직업선택과 임금
		· 내 꿈을 이루려면	장래직업을 위한 목표설정 및 계획
	3. 용돈관리	· 용돈이 뭐예요	용돈의 개념 이해
		· 용돈 예산은 어떻게 짜나요?	용돈예산 수립방법
		· 용돈이 부족해요	용돈관리방법
실행 하기	4. 저축/투자	· 댄을 만듭시다	저축의 의의와 방법
		· 돈의 힘 키우기-이자의 힘	이자에 대한 이해
		· 자전거와 투자이야기	다양한 투자방법
	5. 소비지출/ 구매	· 내 것하고 바꿀래?	거래와 시장기능
		· 사고 싶은 것이 너무 많아!	소득분배와 자산축적, 소비
		· 똑똑한 소비자 되기	소비자 구매의사결정과정

〈표 6〉 '돈의 가치' 영역의 세부주제와 구체적 교육안

"신나는 돈의 여행"		
교육목표	1. 경제의 순환과정에 대해 이해한다. 2. 경제순환에서의 돈의 역할에 대해 인식한다. 3. 경제의 주체로서 소비자의 역할을 인식한다.	
중요개념	경제순환, 경제주체, 기업(생산자), 가게(소비자)	
교육내용	-세부주제-	-내용-
	1. 지갑 속에는 무엇이 있을까요?	
	2. 지갑 속에 있는 돈은 어디에서 왔을까요? 지갑 속의 돈은 그냥 생기나요? 나의 돈은 어디로 가게 될까요?	경제순환에서의 돈의 역할
	3. 돈의 여행과정을 정리해볼까요?	경제순환표를 이용한 경제순환과정 이해
	4. 나의 돈이 신나는 여행을 할 수 있도록 도와줍니다.	경제순환에 있어서의 소비자의 역할
활동과제	〈도 표〉 돈의 여행경로작성(경제순환표)	
"돈으로 할 수 있는 일, 돈으로 할 수 없는 일"		
교육목표	1. 돈의 종류에 대해 안다. 2. 돈의 내재가치와 외재가치를 안다. 3. 돈과 일의 관련성에 대해 인식한다. 4. 돈 관리의 중요성을 인식한다.	
중요개념	돈의 개념, 돈의 가치, 돈 관리	
교육내용	-세부주제-	-내용-
	돈의 얼굴	다양한 돈의 형태: 동전, 지폐, ..
	돈으로 할 수 있는 일, 돈으로 할 수 없는 일	돈의 역할
	돈은 어디에서 생기나요? 많을수록 좋을까요?	돈의 출처
	버는 것 보다 더 중요한 모으는 쓰는 재주	돈의 효율적 사용방법
활동과제	〈활동지〉 돈으로 할 수 있는 일과 돈으로 할 수 없는 일 표 〈게임〉 속담 맞추기 돈의 효율적 사용방법과 관련하여 '돈'을 주제로 한 속담을 그림을 보여주고 맞추게 하는 게임	
"선택의 힘"		
교육목표	1. 자원의 희소성에 대해 안다. 2. 선택의 중요성을 인식한다. 3. 선택을 할 때 만족, 비용, 다른 사람을 고려할 줄 안다.	
중요개념	자원, 욕구, 희소성, 만족, 비용, 경제인	
교육내용	-세부주제-	-내용-
	지금 가장 갖고 싶은 것	자원의 희소성
	나에게 지금 3만원이 생긴다면? 나에게 10만원이 생긴다면?	무한한 욕구
	현명한 선택	선택의 필요성; 만족과 비용의 고려
	놀이공원에 갈까? 게임팩을 살까?	기회비용의 개념
	경제인과 경제동물	경제적인 사람의 의미
활동과제	〈활동지〉 지금 가장 갖고 싶은 것 (3개 적게 한다) 나에게 3만원이 생긴다면 무엇을 할까? (3개 적게 한다.)	

고, 이러한 과정 속에서 돈의 움직임에 대하여 이야기한다. 경제순환이 얼마나 중요한지와 이러한 과정 속에서의 소비자의 역할은 무엇인지에 대해 설명한다. 이어 “돈으로 할 수 있는 일, 돈으로 할 수 없는 일”에서는 돈의 가치에 대해 보다 구체적인 정보를 제공한다. 다양한 형태의 돈을 실물을 통해 보여줌으로써 흥미를 유발하도록 할 수 있다. 돈을 어떤 곳에 사용할 수 있는지에 대해 살펴봄으로써 경제생활에서의 돈의 중요성을 고취할 수 있다. 또한 이렇듯 소중한 역할을 하는 돈을 어떻게 얻을 수 있는지 그 출처에 대해 논한다. 더불어 돈의 효율적 사용법에 대하여 개략적으로 설명한다. 여기에서는 주로 돈과 관련한 속담을 아동들에게 이야기하게 하고 그러한 속담이 내재하는 돈과 관련된 의미를 설명함으로써 효율적 사용법을 익히게 한다.

“선택의 힘”에서는 앞의 강의에서 잠깐 논의한 돈의 효율적 사용법에 대해 보다 논리적인 교육을 수행한다. 먼저 자원의 희소성에 대해 설명하고, 반면 인간의 무한한 욕구에 대해 활동지기록(지금 가장 갖고 싶은 것 적기)을 통해 느끼도록 한다. 희소한 자원을 가지고 무한한 욕구에 가장 적절한 분배를 하기 위해서는 선택이 필요함을 강조하며, 지출에 따른 욕구만족과 비용의 관계를 설명한다. 아동들이 제시한 여러 욕구를 평가할 때, 기회비용의 개념을 설명하여 이를 욕구대안평가에 적용할 수 있도록 하며, 과정을 정리하면서 경제인의 개념을 설명한다.

2) 계획세우기

(1) 미래설계

화폐관리교육의 다음 단계는 아동들이 자신의 미래계획에 대해 생각하도록 하는 것이다. 이 영역은 화폐관리를 해야 하는 근본적인 필요성을 간접적으로 인지하게 하며, 한편으로 적극적인 화폐관리능력을 갖기 위한 동기부여를 한다는 점에서 중요하다.

구체적인 교육안은 다음 <표 7>에 제시되어 있다. 먼저 “장·단기계획하기”에서는 어떠한 재무목표를 설정하는 과정, 그리고 그 목표를 실행해나가는 방법에 대한 교육내용을 포함한다. 먼저 아동들에게 이루고 싶은 재무목표들에 대해 생각해 보게 하고, 이

러한 목표들을 단기목표와 장기목표로 구분하도록 한다. 다음 단계에서는 이중 하나의 단기목표를 잡아 실제 이를 가상적으로 실행하도록 한다. 재무목표를 달성하기 위해 필요한 물품목록을 나열하게 하고, 이러한 물품을 위해 필요한 지출내역을 산출하도록 하며, 부족한 자원을 어떻게 해결할 수 있는지에 대한 방법을 생각해 봄으로써 하나의 재무목표를 수행해 나가는 방법에 대한 기술을 익히게 한다.

“부자가 되고 싶어요”는 아동들에게 직업과 임금에 대한 이해를 돕고자 제시되었다. 다양한 직업에 대한 이해와 더불어 각 직업의 평균임금을 살펴봄으로써 직업과 그와 연결된 임금수준에 대한 인식을 갖도록 한다. 또한 자신에게 적합한 일에 대해서도 함께 생각해본다. 자신이 바라는 직업과, 주위에서 적합하다고 생각하는 직업을 함께 두고 토론하는 활동과제 수행을 통해 자신의 장래 직업 설정에 대해 보다 구체화된 생각을 할 수 있도록 돕는다.

“내 꿈을 이루려면”은 자신의 꿈을 표현하고, 이러한 꿈을 실현하기 위해 해야 할 일들에 대해 구체적으로 생각할 수 있는 가이드라인을 제시한다. 꿈의 사닥다리라는 활동과제를 통해 자신이 이루고 싶은 꿈을 가장 위에 그려두고(쓰던지), 아래 계단부터 지금으로부터 5년후, 10년후, 15년후 이런 식으로 그 꿈을 향해 각 단계별로 하고 있을 일을 상상을 통해 표현하게 한다.

(2) 용돈관리

아동의 화폐관리교육 중 가장 구체적인 교육이 필요한 부분이 용돈관리부분이라 할 수 있다. 이 영역은 합리적인 화폐관리를 하기 위한 배경지식이 아닌, 아동들이 직접적으로 현재 경험하고 있는 부분이라 할 수 있다. 따라서 용돈부분에 대한 교육은 보다 구체적인 사안을 중심으로 구성되었다(<표 8> 참조). 먼저 “용돈이 뭐예요?”를 통해 용돈의 개념을 정립시키고자 하였다. 용돈이 왜 주어지는지; 집안일을 한 대가로 돈을 받는 것이 합당한지; 학교성적이 오른 대가로 용돈을 받아야 하는지; 용돈규모가 곧 부모님의 사랑크기와 비례하는지 등, 실제 용돈과 관련하여 개념적으로 혼돈스러운 상황들에 대해 설명하게 된다. 이때 적절한 만화 내지는 그림 제시를 통

〈표 7〉 ‘미래설계’ 영역의 세부주제와 구체적 교육안

“장·단기 계획하기”		
교육목표	1. 내가 이루고 싶은 것들을 안다. 2. 단기목표와 장기목표를 구분한다. 3. 단기목표 계획을 세울 수 있다. 4. 목표달성시 부딪힐 수 있는 문제를 예상하고 해결할 수 있다.	
중요개념	단기목표, 장기목표, 계획, 예산	
교육내용	-세부주제-	-내용-
	내가 이루고 싶은 것들 찾아보기	목표설정
	단기목표와 장기목표 구분하기	단기, 장기목표의 구분
	단기목표 계획하기	실례를 통한 단기목표의 실행
	돈이 부족하면 어떻게 할까?	재정목표수행을 위한 필요자원 해결방안
활동과제	〈팀별 과제〉 생일파티 계획하기: 예산계획표, 필요자금의 조달방법 등	
“부자가 되고 싶어요”		
교육목표	1. 직업과 임금의 다양함에 대해 안다. 2. 직업선택시 고려해야 할 점을 안다. 3. 돈과 일에 대한 올바른 가치관을 갖는다.	
중요개념	직업(일), 임금(소득), 부자, 성공, 재능	
교육내용	-세부주제-	-내용-
	꼭 부자가 되어야 하나요?	돈과 일에 대한 가치관
	여러 가지 일과 임금	일의 종류와 소득격차에 대한 이해
	어떤 일이 나에게 적합한지 어떻게 알 수 있나요?	적합한 직업
활동과제	〈팀별 과제〉 별이네 가족의 직업과 임금 팀별로 가상의 별이네 가족을 설정, 돈을 버는 사람 설정, 그들의 직업 설정, 직업에 따른 소득 찾기(교사가 직업별 평균임금표를 가지고 알려줌), 총소득계산, 팀별로 소득수준 비교와 이유에 대해 토론. 〈팀별 과제〉 나의 재능, 나에게 적합한 일 본인에게 적합하다고 생각하는 직업을 적고, 여타 팀원에게 적합한 일 적기. 함께 나누어보면서 적은 이유에 대해 토론.	
“내 꿈을 이루려면”		
교육목표	1. 나의 미래를 설계할 수 있다. 2. 장기목표 달성을 위한 구체적인 방법을 찾을 수 있다. 3. 단계적인 계획과 선택의 중요성을 안다.	
중요개념	미래설계, 장기목표, 계획, 선택	
교육내용	-세부주제-	-내용-
	나의 미래, 나의 꿈 표현하기	내가 자라서 하고 싶은 일
	꿈의 사다리 만들기	하고 싶은 일을 이루기 위한 실행단계 설정
	나는 날마다 선택한다	꿈을 이루기 위한 선택의 중요성과 경제공부의 필요성
활동과제	〈활동지〉 꿈의 사다리 만들기 꿈을 설정한 후 지금으로부터 5년후, 10년후,... 등 꿈을 향해 다가가는 상황을 그림으로 나타내기. 최종적으로 30년후 꿈 실현. 이런 단계를 사다리형태로 점차 아래에서 가장 위 꿈실현단계로 나아가는 형태로 나타냄.	

〈표 8〉 '용돈관리' 영역의 세부주제와 구체적 교육안

"용돈이 뭐예요?"		
교육목표	1. 집안일 한 대가로 용돈을 받아야 한다는 생각이 옳지 않음을 이해한다. 2. 학교성적의 대가로 용돈을 올려 받으려는 생각이 옳지 않음을 이해할 수 있다. 3. 부모사랑의 크기와 용돈크기와는 상관이 없음을 이해할 수 있다.	
중요개념	용돈, 일의 대가	
교육내용	-세부주제-	-내 용-
	집안일을 하고 엄마에게 용돈을 달라고 하면 안되나요?	집안일과 용돈
	학교성적이 올랐을 때 부모님께 용돈을 올려달라고 하면 안되나요?	성적과 용돈
	내 용돈이 줄었어요. 부모님이 절 미워하시나 봐요!	사랑과 용돈
활동과제	〈자 료〉용돈관련 case들에 대한 만화그림	
"내 꿈을 이루려면"		
교육목표	1. 나의 미래를 설계할 수 있다. 2. 장기목표 달성을 위한 구체적인 방법을 찾을 수 있다. 3. 단계적인 계획과 선택의 중요성을 안다.	
중요개념	미래설계, 장기목표, 계획, 선택	
교육내용	-세부주제-	-내 용-
	나의 미래, 나의 꿈 표현하기	내가 자라서 하고 싶은 일
	꿈의 사다다리 만들기	하고 싶은 일을 이루기 위한 실행단계 설정
	나는 날마다 선택한다	꿈을 이루기 위한 선택의 중요성과 경제공부의 필요성
활동과제	〈활동지〉 꿈의 사다다리 만들기 꿈을 설정한 후 지금으로부터 5년후, 10년후... 등 꿈을 향해 다가가는 상황을 그림으로 나타내기. 최종적으로 30년후 꿈 실현. 이런 단계를 사다다리형태로 점차 아래에서 가장 위 꿈실현단계로 나아가는 형태로 나타냄.	
"용돈이 부족해요"		
교육목표	1. 용돈사용 내용을 기록할 필요성을 이해한다. 2. 용돈의 과다지출 상황을 생각함으로써 구매욕구 조절 방법을 익힌다. 3. 용돈이 부족하다고 생각될 때 이를 해결하는 방법을 생각한다.	
중요개념	용돈계획, 용돈지출, 과다지출, 용돈부족	
교육내용	-세부주제-	-내 용-
	용돈 사용한 내용을 매일매일 기록하지 않으면 어떤 일이 벌어질까요?	용돈사용 내역 기록의 필요성
	용돈액수 이상으로 돈을 쓰면 어떤 상황이 벌어질까요?	과다지출의 결과, 구매욕구 조절의 필요성
	용돈이 너무 부족해요. 어떻게 해결할 수 있나요?	용돈 부족시 해결하는 방법
활동과제	〈사 례〉 용돈의 과다지출을 한 결과에 대한 사례 발표 〈역할극 시나리오〉 '용돈 좀 올려주세요 엄마와 아들 역할을 정하고, 대화가 적어도 5회이상 이루어지도록. 역할극을 본 후 내용에 대해 토론한다. 〈활동지〉 내가 할 수 있는 아르바이트 할 수 있는 아르바이트를 나열하고 하기에 가장 적합한 것부터 순서를 적어보자. 예상되는 어려움에 대해 토론한다.	

해 각 상황에 대한 아동들의 이해를 도울 수 있다.

“용돈예산은 어떻게 짜나요?”에서는 주어진 용돈을 효율적으로 사용하기 위한 방법으로 예산을 수립하는 방법에 대해 익힌다. 활동지 사용을 통하여 먼저 사용하고자 하는 많은 물품을 적고, 그 중 필요로 하는 것과 원하는 것(있으면 좋은 것)을 구분함으로써 두 집단간의 차이를 이해하게 한다. 또한 이를 토대로 실제 용돈사용에 대한 예산표 작성을 수행하면서 예산수립에 필요한 원칙과 방법을 익히게 한다.

“용돈이 부족해요”는 용돈사용시 발생하기 쉬운 문제점들에 대해 함께 논의함으로써 관련상황에 대한 문제의식을 제기하며, 나아가 이에 대한 대비책을 교육하고자 하였다. 용돈사용내역을 기록해야 하는 이유를 설명하며, 용돈의 잘못된 사용경험에 대해 함께 토론함으로써 그에 수반하는 문제점을 논의한다. 또한 용돈과 관련한 역할극 시나리오를 통해 부모와 아동간의 용돈관리에 대한 인식의 차이 및 문제의식을 생각하도록 하였다.

3) 실행하기

(1) 저축/투자

저축과 투자는 화폐관리교육의 다른 주제에 비해 아동들에게 직접적인 경험이 적은 경제활동부분이라 할 수 있다. 다음 <표 9>은 저축/투자 영역의 구체적인 교육안이다. 먼저 저축의 필요성을 “땀을 만듭시다”라는 제목 하에서 다루고 있다. 즉 저축을 불확실한 미래에 대해 하나의 땀을 쌓는 작업으로 접근함으로써 관심을 유발하고자 하였다. 먼저 저축의 필요성에 대해 인지시키고, 어떤 재무목표가 있을 때 이를 위해 필요한 자금 규모를 활동지 작성을 통해 계산해 봄으로써(땀 쌓는 연습하기) 저축의 필요성과 함께 구체적인 목표에 접근하는 방법에 대한 경험을 얻게 한다. 그리고 필요자금조달을 위해 저축이라는 방법을 적용하되, 저축금액이 저축기간과 이자율에 따라 달라질 수 있음을 인지시킨다. 마지막으로 금융기관을 선택하는 방법에 대해서도 언급한다.

“돈의 힘 키우기-이자의 힘”에서는 이자에 대해 보

다 심층적인 이해를 추구한다. 이는 단순히 저축의 필요성을 역설하는데서 한 단계 나아가 어떻게 저축을 하면 보다 유리할 수 있을 것인가를 아동들에게 이해시키기 위함이다. 먼저 왜 저축수단으로 금융기관을 이용해야 하는지에 대한 이유를 설명하고, 다음으로 이자의 개념을 이해시킨다. 다양한 이자산출법에 따라 이자가 어떻게 달라질 수 있는지를 실제 예를 통해 비교하고, 이자율의 이해가 실제 화폐관리를 위해 어떻게 활용되는지에 대해 설명한다.

“자전거와 투자이야기”는 다양한 투자방법에 대한 교육을 포함한다. 즉 자전거가 세발자전거에서 두발자전거 등으로 달라짐에 따라 빠른 속도를 낼 수 있는 반면, 넘어졌을 경우 크게 다칠 가능성이 크다는 비유를 통해 투자대안에 따른 수익성과 투자위험정도의 관계를 설명한다. 투자대안별 특성을 이해하고 합리적인 투자를 위해 고려해야 할 사항에 대해 설명한다. 모의주식투자놀이를 통하여 주식이 왜 위험한지, 그럼에도 불구하고 왜 많은 사람들이 주식을 하고 있는지 등에 대해 논의한다.

(2) 소비지출과 구매

마지막으로 소비지출과 구매에 대해 교육한다. 먼저 “내 것하고 바꿀래?”에서는 거래의 원칙에 대해 설명하고 시장의 기능과 유형, 그리고 시장유형별 특성을 살펴본다. 가격개념과 결정요인을 살펴봄으로써 물품가격에 대한 이해를 돕고, 물품가격을 지불하는 다양한 수단들에 대해 살펴본다.

“사고 싶은 것이 너무 많아!”를 통해 선택의 의미를 익힌다. 주어진 자원을 가지고 가구원들 사이에서 적절하게 분배해야 하는 상황, 따라서 각자의 욕구가 조절 내지는 선택될 수밖에 없는 상황을 인지하도록 한다. 주어진 소득에서 소비지출을 하고 남은 저축이 누적되어서 자산이 확대된다는 것, 역으로 소비지출이 소득을 초과하는 경우 부채가 누적되어 자산이 감소한다는 상황을 도표제시를 통해 이해시킴으로써 귀중한 자원을 잘 사용해야 함을 이해시킨다. 또한 소비의 다른 측면인 ‘주어진 물품을 잘 사용’하는 방법과 그 의미를 설명하고, 물품의 올바른 처분 또한 효율적 소비생활의 한 부분임을 교육한다.

〈표 9〉 '저축/투자' 영역의 세부주제와 구체적 교육안

"댐을 만듭시다"		
교육목표	1. 저축하는 이유를 안다. 2. 저축하는 요령을 안다. 3. 금융기관의 특성을 익힌다.	
중요개념	저축의 의미, 저축목표, 저축기간	
교육내용	-세부주제-	-내 용-
	댐은 왜 만듭니까요.	저축의 필요성
	댐의 높이는	필요비용 산출법
	언제 다 쌓지요?	저축기간 및 이자율에 따른 필요저축액 산출법
	어디에다 댐을 쌓아야 할까요	금융기관 선택법
활동과제	〈활동지〉 댐 쌓는 연습하기 (필요한 물건에 대해 비용을 알아보고, 이를 획득하기 위한 방법을 적는 표 작성)	
"돈의 힘 키우기 - 이자의 힘"		
교육목표	1. 금융기관에 저축하는 이유를 안다. 2. 이자가 지급되는 이유를 안다. 3. 이자와 이자율 그리고 저축기간간의 관계를 안다.	
중요개념	인플레이션, 구매력, 이자, 이자율	
교육내용	-세부주제-	-내 용-
	어디에다가 돈을 모아 놓아두세요? 어떻게 하면 돈의 힘을 키울 수가 있을까요?	이자의 개념과 금융기관이용의 필요성
	이자가 어떻게 마술을 부리는지 살펴봅시다.	이자산출법의 이해
	그런데 이자액수가 각기 다르네요? 왜 다를까요?	다양한 이자율 산출방법
	자 그러면 내 돈의 힘이 얼마나 빨리 커지나 한번 알아볼까요? (활동과제: 72의 법칙놀이)	이자율의 실제사례에의 적용
활동과제	〈도 표〉 이자율과 기간에 따른 원금과 이자를 계산해서 작성 한 표와 그림 〈게임〉 72의 법칙놀이	
"자전거와 투자이야기"		
교육목표	1. 다양한 투자방법을 습득한다. 2. 투자시 고려해야 할 점을 안다. - 유동성, 안전성, 수익성 2. 위험과 수익간의 관계를 안다. 3. 투자는 장기적인 안목에서 이루어져야 함을 안다.	
중요개념	투자, 위험과 수익간의 관계, 투자성향, 채권, 주식, 수익증권과 뮤추얼펀드, 분산투자 등	
교육내용	-세부주제-	-내 용-
	돈을 불리는 방법에는 어떤 것들이 있을까	투자유형
	주식투자를 하면 돈을 많이 버는 것 같은데 은행저축을 하는 사람이 더 많을까요	투자방법의 특성
	어디에 투자를 하면 좋을까요? 위험을 줄이면서 돈을 벌 수 있는 방법은 없을까요	합리적 투자방안
활동과제	〈게임〉 모의주식투자놀이 (한 회사를 선택한 후, 그 회사의 일주일전(4년전) 주가와 현재의 주가를 비교한다.)	

〈표 10〉 '소비지출/구매' 영역의 세부주제와 구체적 교육안

"내 것하고 바꿀래?"		
교육목표	1. 거래의 원칙을 안다. 2. 시장의 기능을 안다. 3. 가격에 대해 안다.	
중요개념	거래, 교환, 시장, 가격, 지불수단	
교육내용	-세부주제-	-내용-
	물건을 서로 바꿀 수 있나요?	거래와 교환
	시장은 무엇 하는 곳인가요?	시장의 성립과 기능, 유형
	물건을 살 때 얼마를 주나요?	가격개념과 결정요인
	물건값을 어떻게 지불하나요?	지불수단의 다양성
친구끼리 물건을 바꾸는 이유는?	환경문제	
활동과제	〈동화구연〉 거래의 개념을 이해하기 위한 동화 구연 '행복한 한스' 〈활동표〉 시장유형별 장단점 평가표 〈자료〉 지불수단의 예시 (현금, 수표, 신용카드)	
"자전거와 투자이야기"		
교육목표	1. 다양한 투자방법을 습득한다. 2. 투자시 고려해야 할 점을 안다. - 유동성, 안전성, 수익성 2. 위험과 수익간의 관계를 안다. 3. 투자는 장기적인 안목에서 이루어져야 함을 안다.	
중요개념	투자, 위험과 수익간의 관계, 투자성향, 채권, 주식, 수익증권과 뮤추얼펀드, 분산투자 등	
교육내용	-세부주제-	-내용-
	돈을 불리는 방법에는 어떤 것들이 있을까	투자유형
	주식투자를 하면 돈을 많이 버는 것 같은데 은행저축을 하는 사람이 더 많을까요	투자방법의 특성
어디에 투자를 하면 좋을까요? 위험을 줄이면서 돈을 벌 수 있는 방법은 없을까요	합리적 투자방안	
활동과제	〈게임〉 모의주식투자놀이 (한 회사를 선택한 후, 그 회사의 일주일전(4년전) 주가와 현재의 주가를 비교한다.)	
"똑똑한 소비자 되기"		
교육목표	1. 소비자의 개념을 익힌다. 2. 구매에 따른 의사결정과정을 익힌다.	
중요개념	소비자, 상대적 가치(기회비용), 선택, 의사결정, 광고, 정보탐색, 불평행동	
교육내용	-교육순서-	-세부내용-
	현명한 소비자가 되려면?	소비자의 개념
	꼭 필요한 물건인지 결정하기	상품의 상대적 가치 평가
	좋은 물건 찾아보기	정보탐색유형
	물건 살 때 어떤 점을 주의해야 하나요?	구매시 유의점
물건을 잘 못 샀을 때는 어떻게 해야 하나요?	구매후 행동	
활동과제	〈활동지〉 가격/품질평가표 〈자료〉 품질인증표시 sample (Q마크나 '품'자표시 등)	

마지막 강의 “똑똑한 소비자 되기”에서는 소비자학의 일반적 이론인 소비자의사결정과정에 근거하여 합리적인 소비자가 되기 위한 교육내용을 구체적으로 제시한다. 먼저 소비자의 정의를 내리면서 똑똑한 소비자(합리적인 소비자)의 의미를 설명하고, 물품간의 상대적 가치를 평가하는 방법을 예시를 통해 설명한다. 하나의 물품을 예로 들면서, 이를테면 키보드 가격이 100,000원이면 이는 2,500원하는 자장면 40그릇에 해당되고, 아동들의 용돈을 얼마동안 모아야 하는가 하는 식의 비교 방법을 사용한다. 정보탐색과정에서는 다양한 형태의 정보탐색방법을 설명하고, 가격과 품질을 평가하는 방법을 활동지 작성을 통해 익힌다. 품질인증표시제도의 예시를 살펴 보는데, 이를 위해 실제 품질인증표시가 된 제품을 제시할 수도 있다. 구매시점에서 발생할 수 있는 아동관련 소비자문제를 예를 들어 제시하고, 끝으로 구매 후 행동에 대해 논의한다. 구체적인 교육내용과 방법은 위의 <표 10>에 제시되어 있다.

4. 프로그램 활용방법

본 프로그램의 각 세부 주제별 강의 시간은 45분을 적정시간으로 한다. 프로그램의 각 단계는 도입, 강의, 활동 그리고 종결단계를 거치게 되며 목표를 설명하는 도입단계에 5분, 강의 및 활동에 35분을 그리고 종결단계에 5분을 할애한다.

프로그램은 총 5개의 주제로 구성되어 있고 각 주제별로 세 개씩의 교안을 작성함으로써 총 15개의 교안을 포함한다. 이들 교안은 각기 독립적으로도 사용할 수 있도록 작성되었다. 따라서 일주일(5회분)의 교육과정으로 운영하는 경우는 각 주제에서 하나씩의 교안을 선택하여 교육을 할 수도 있으며, 경우에 따라 한 개의 교안을 채택해서 1회용의 교육을 위해 사용할 수도 있다.

IV. 맺음말

본 연구는 아동의 발달단계에 따라 화폐관리교육과 관련한 학교교육내용을 보완하고 교육원(源)과 방

법을 다양화하고자 초등학교 고학년(3-6학년)을 대상으로 한 화폐관리교육프로그램의 개발을 시도한 것이다. 기초다지기, 계획세우기, 그리고 실행하기라는 분류체계를 가지고 돈의 가치, 미래설계와 용돈관리 그리고 저축/투자, 소비지출/구매라는 대 주제에 따라 모두 15개의 교육안을 마련하였다.

최근 자녀수는 감소한 반면 가계소득은 오히려 향상되어 아동들의 자유재량소득이 늘어나는 상황에서 재무관리교육의 부재는 아동들이 합리적인 소비자로서 성장하는 데 장애요인이 될 수 있다. 화폐에 대한 개념과 가치가 정립되는 아동기에 효율적인 화폐관리 능력을 배양함으로써 청소년기나 성인기에 있어 여러 유형의 재무문제에 직면할 가능성을 줄일 수 있으며 장기적인 안목에서 생활을 영위하게 되므로 생애 만족을 더욱 증가시킬 수 있을 것이다.

특히 학교정규교육에서 제공되는 화폐관리교육이 양적인 측면과 질적인 측면에서 부족하다고 볼 때 본 교육프로그램은 학교의 정규교과목의 보조자료로 혹은 특별활동프로그램으로 운용될 수도 있으며, 또한 초등학생을 대상으로 개설되는 여러 사회단체의 프로그램에서 보조적으로 혹은 독립적으로 사용될 수 있을 것이다. 본 프로그램은 다양한 학년을 교육 대상으로 하고 있으므로 실제 운용에 있어 학년별 난이도를 고려하여 교육내용을 선정한다거나 또는 동일내용을 가지고 난이도를 조절하는 등 탄력적으로 활용할 수 있다. 화폐관리교육이니 만큼 대상 학생들의 경제적 생활수준을 미리 파악하고 이를 교육 내용에 반영하는 것도 중요하다. 예를 들어 학생들이 갖고 싶어하는 물품이나, 용돈에 대한 개념 등이 경제적 생활수준에 따라 차이가 있을 것으로 예상되기 때문이다.

본 연구는 아동들을 대상으로 한 화폐관리교육의 중요성에도 불구하고 실제로 마련된 교육프로그램이 전혀 없다는 문제인식 하에 개발되었다. 본 교육프로그램의 교육적 효과는 향후 사회교육의 형태로 매일경제신문사와 네오마니에셋투자자문(주)에서 주관하는 ‘우리아이 경제박사 키우기’ 프로그램 실행을 통해 검증될 수 있을 것으로 사료된다. 후속연구에서는 본 프로그램 실행의 효과를 검증하고 그 결과

를 바탕으로 수정과 보완을 통한 프로그램의 개선 및 운영확대 방안을 논의하게 될 것이다.

【참 고 문 헌】

- 김영신·강선자(1997). 아동의 용돈관리행동이 구매 행동의 합리성에 미치는 영향. *소비자문제연구* 9(20호).
- 김영옥·이기춘(2000). 초등학교 소비자교육내용의 변화 및 현황분석 : 1980-90년대 소비자교육 내용을 중심으로. *소비자학연구* 11(1), 1-21.
- 김영옥·홍혜경 (1998). 유아의 소비생활 인식과 경제교육을 위한 교육과정 모색. *한국아동학회 춘계학술대회 논문집*, 41-63.
- 김홍삼(1999). 초등사회과 경제교육의 효율적인 교수-학습 지도방안 <http://ns.chinju-e.ac.kr/~eerc/depart/soc/K1.htm>.
- 김홍삼(1998). 초등 사회과 경제교육의 효율적인 교수-학습 지도방안. *사회과교육*. 진주교육대학교.
- 김혜정(1995). 주부의 화폐관리전략과 재정만족도. *서울대학교 석사학위논문*.
- 송명자(1995). *발달심리학*. 학지사.
- 이기숙·김희진·이경미·이순영(1998). 유아를 위한 소비자교육 프로그램. 양서원.
- 이기춘(1999). 소비자교육의 이론과 실제. 교문사.
- 이득연(1995). 학교 소비자교육의 교수·학습방법. *한국소비자보호원*. 연구보고서 95-05.
- 이득연·송순영(1993). 소비자 교육 관련 교과서 내용 집필 방향. *한국소비자보호원 정책연구보고서*.
- 이연숙(1997). *가정과교수법*. 신광출판사.
- 인천교육대학교(2000). *초등사회교육학과 학과안내*. www.inue.ac.kr.
- 임천순(1991). 경제교육의 내용개편과 소비자교육의 새로운 접근. *소비자문제연구* 8호.
- 정용선·김병숙·서정희·제미경·김민정·윤김(1998). *소비자교육론*. 하우.
- 조도근(1993). 학교 사회소비자교육의 개선 방안 연구. *소비자문제연구* 12호.
- 최병모(1997). 사회과 교육에서의 초·중·고등학교 경제교육 내용 구성을 위한 연구 : 제7차 사회과 교육과정 개정과 관련하여. *경제교육논단*, 20-54.
- 황덕순·김미라(1997). 아동의 소비자능력에 관한 연구. *소비자학연구* 8(2), 119-134.
- 홍연금·김경자(1997). 아동소비자의 소비자지식 수준과 소비자문제. *생활과학연구논집* 17(1), 73-86. 가톨릭대학교 생활과학연구소.
- Davison, D. G.(1977). *Strategies for Teaching Economics*. Joint Council on Economic Education.
- Estess, P. S. & Barocas, I. (1994). *Kids, Money and Values*. Ohio: Betterway Books.
- Fitzsimmons, V. S.(1987). Family Life Cycle Changes in Money Management: Newlywed Families and Full-nest Families. *Proceedings of the 33rd ACCI Annual Conferences*, 55-88.
- Gunter, B. & Furnham A. (1998). *Children as Consumers: A Psychological Analysis of the Young People's Market*. London and New York: Routledge.
- McNeal, J. U. (1992) *Kids As Customers: A Handbook of Marketing to Children*. Lexington Books.
- Waddell, F. E.(1999). *고객관리를 위한 재무상담*. 김경자 외 편역. 시그마프레스.
- Ward, S. (1974). Consumer socialization. *Journal of Consumer Research* 1, 1-16.