교사용

OPEN 출처표시 상업용금지 변경금지
공공누리 공공저작물 자유이용허락

발 간 등 록 번 호
11-1342357-100006-01

일상과 놀이에서 발견하는

유아 경제·금융교육

놀이 쏙!
경제·금융 톡!

교육부
Ministry of Education

한국교원대학교 유아교육연구소
Resesarch Institute for Early Childhood Education

본 자료는 2023년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임
(NRF-2023S1A5C2A03099531)

일상과 놀이에서 발견하는

유아 경제·금융교육

놀이 쏙!
경제·금융 톡!

교육부
Ministry of Education

한국교원대학교 유아교육연구소
Resesarch Institute for Early Childhood Education

일상과 놀이에서 발견하는 **유아 경제·금융교육**

놀이 쏙! 경제·금융 톡!

미리보기

지원자료

지원자료는 교사용과 보호자용으로 구성되어 있습니다.

교사용

보호자용

활용 안내서

지원자료의 구성 및 활용방안과 관련 자료들을 한눈에 볼 수 있도록 소개한 안내서입니다.

카드뉴스

보호자가 유아의 일상에 숨어 있는 경제·금융 개념을 발견하고 유아의 경제·금융 문해력 향상을 지원할 수 있도록 카드뉴스를 제작하였습니다.

홍보 영상

홍보 영상을 통해 유아 경제·금융교육이 왜 필요한지 그리고 유아의 일상과 놀이 속에서
어떤 경제·금융 상황이 일어나고 있는지를 자연스럽게 이해할 수 있습니다.

유아 경제·금융교육의 **필요성**

본편

숏츠

일상 속 유아 경제·금융교육

숏츠 1

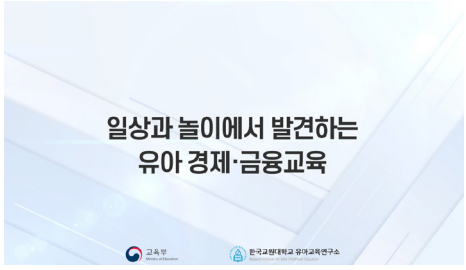
숏츠 2

본편

숏츠 3

숏츠 4

놀이 속 유아 경제·금융교육



본편

일상과 놀이에서 발견하는

유아 경제·금융교육

놀이 쏙! 경제·금융 톡!

Contents

Ⅰ. 유아 경제·금융교육 지원자료 짚어보기

1. 개발배경 05
2. 내용 체계 06
3. 지원자료 구성 26

부록

부록 1. [우리 반 디지털 은행 시스템 구축하는 법] 126
부록 2. [유관기관 참고 사이트] 134

II.

유아 경제·금융교육 놀이 사례

하나. 원하는 것일까? 필요한 것일까?

1. 숨어있는 경제·금융을 발견해요 32
2. 원하는 것과 필요한 것이 있어요 39
3. 내 지갑이 생겼어요 45
4. 내가 원하는 물건은 얼마일까? 49

둘. 바꿀까? 살까?

1. 친구야 우리 서로 바꿀까? 55
2. 우리의 그림값은 돌돌이 테이프 59
3. 손님이 많았으면 좋겠어 64
4. 손톱에 색칠해주는 가게 69
5. 씨앗을 얻는 방법 74
6. 은행에 쏙! 디지털 세상 79

셋. 만들까? 나눌까?

1. 두부빵집으로 빵 사러 오세요 87
2. 우리도 직업이 있어요 95
3. 함께 일하는 즐거움 102
4. 재능을 나누며 배우는 마음의 가치 116

참고문헌 124

Ⅰ. 유아 경제·금융교육 지원자료 짚어보기

1 개발배경 05

2 내용 체계 06

3 지원자료 구성 26

01. 개발배경

◉ 유아 경제·금융교육의 출발점

유아기는 인지적 사고와 판단 능력이 빠르게 성장하는 시기로, 눈앞의 구체적인 경험을 통해 개념을 이해하기 때문에 경제·금융 개념을 배우기에 발달적으로 적절한 시기입니다. 이 시기에 일상과 놀이를 바탕으로 한 경제·금융교육을 경험한 유아는 합리적으로 판단하는 연습을 하게 됩니다. 이러한 교육적 경험은 단순히 현재의 학습에 그치지 않고 성인이 되었을 때까지 지속적인 영향을 미칩니다. 유아기에 경험하는 경제·금융교육은 유아가 올바른 가치관과 태도를 형성할 수 있도록 도우며 이는 이후 합리적인 경제·금융 의사결정의 기반이 되기 때문입니다.

◉ 유아의 일상 속 경제·금융 경험

유아는 생활하는 과정에서 자연스럽게 경제·금융 상황을 경험하게 됩니다. 이러한 상황은 특별한 교육 환경이나 사전 계획이 없어도 일상적인 맥락에서 반복적으로 나타납니다. 유아는 반복적으로 일어나는 경제·금융 상황 속에서 경제·금융의 개념과 원리를 경험하고 익혀갑니다. 또한 나름의 방식으로 상황에 관해 판단하며, 경제·금융적 결정을 내리는 능력을 키워갑니다. 이때 길러지는 능력을 경제·금융 문해력(Economic and Financial literacy)이라고 하며, 이는 단순히 지식을 아는 것을 넘어 경제·금융의 개념을 이해하고 상황에 맞는 합리적인 선택을 할 수 있는 능력을 말합니다. 이는 유아가 올바른 경제·금융적 가치관과 책임감 있는 태도를 형성하는 데 중요한 역할을 합니다. 이러한 역량은 단기간에 형성되는 것이 아니라, 유아의 생활 속에서 반복되는 경험과 꾸준한 교육적 지원을 통해 점진적으로 길러지는 핵심 능력입니다. 그렇기에 유아의 일상은 단순히 하루의 반복이 아닌 다양한 경제·금융적 사건들이 있는 배움의 장이라는 것을 알아차리고 지원하는 것이 필요합니다.

◉ 유아의 놀이 속에서도 이어지는 경제·금융 경험

유아의 경제·금융 경험은 놀이 속에서도 이어집니다. 놀이는 유아가 가장 익숙하고 자연스럽게 세상을 경험하고 배워가는 방식입니다.[1] 유아는 일상에서의 경제·금융 사건들을 놀이 속에서 풀어내며 그들만의 방식으로 경제·금융 문해력을 함양해 갑니다. 그렇기에 놀이 중 마주한 다양한 경제·금융 상황은 그 자체로 교육의 기회가 됩니다. 따라서 유아가 놀이 속에서 마주하는 경제·금융적 순간에 귀 기울이고, 그 속에 담긴 경제·금융적 의미를 함께 탐색하는 교육이 필요합니다.

◉ 유아의 삶과 이어지는 경제·금융교육의 필요성

현대사회에서는 지역 간 교육 환경의 차이, 사회·경제적 배경 등의 요인으로 인해 유아 경제·금융교육의 기회가 균등하게 제공되지 않고 있습니다.[2] 지금까지의 유아 경제·금융교육은 주로 계획된 상황에서 이루어지는 활동 위주로 진행되어 왔습니다. 이로 인해 교육이 이루어지는 상황에 속하지 않은 유아들은 교육의 대상에서 배제되는 경우가 많았습니다. 이러한 활동 위주의 경제·금융교육은 교육 기회의 불균형을 초래할 뿐만 아니라, 유아의 실제 삶과 놀이 속에서 자연스럽게 일어나는 경제·금융적 사건을 충분히 포착하고 지원하는 데에도 한계를 드러냅니다. 따라서 유아의 일상과 놀이 속에서 발생하는 경제·금융적 사건에 주목하고, 그 속에서 발현되는 배움을 지원할 수 있는 교육적 접근이 필요합니다.

◉ 유아의 삶과 이어지는 유아 경제·금융교육 지원자료 개발

본 지원자료는 유아의 삶과 자연스럽게 연결되는 연속적인 맥락 속에서 이루어지는 경제·금융교육을 지원할 수 있도록 구성되었습니다. 유아의 일상과 연계된 놀이 상황 속에서 경제·금융적 요소를 인식하고, 이에 대해 생각하고 판단해 보도록 함으로써 경제·금융 문해력을 함양하도록 돕는 것이 목적입니다. 특히 이 자료는 유아의 경제·금융교육에 있어 선행학습이나 조기교육을 위한 것이 아니라, 유아가 놀이 속에서 실제로 마주하는 경제·금융적 맥락을 교사가 민감하게 포착하고, 의미 있는 배움으로 확장할 수 있도록 지원하기 위해 개발되었습니다. 교사는 이 자료를 활용하여 유아를 둘러싼 다양한 경제·금융 상황을 이해하고, 놀이를 통해 자발적으로 드러나는 유아의 관심과 반응을 바탕으로 교육적 개입의 방향을 고민할 수 있을 것입니다. 나아가 교실 속에서 우연히 촉발되는 경제·금융적 순간에 함께하며 유아의 배움을 발견하고 지원하는 데 이 자료가 실제적인 도구가 되기를 기대합니다.

1) 교육부, 보건복지부(2019). 2019 개정 누리과정 해설서. 세종: 교육부
2) 남인숙(2011). 한국의 사회·경제적 양극화와 교육 격차. 현장과인식, 35(3), 15-38.

02. 내용 체계

유아 경제·금융교육이란?

◉ 유아 경제·금융교육은?

놀이 중 드러나는 생산·소비 및 자금의 흐름 등 경제·금융 상황을 경험하며 경제·금융 문해력을 함양하도록 돕는 교육을 의미합니다.

◉ 경제란?

일반적으로 경제란,
인간의 생활에 필요한 재화와 서비스를 생산, 소비하는 모든 활동을 의미합니다.

유아에게 경제란,
유아와 학급공동체가 필요로 하는 물건이나 서비스를 생산, 분배, 소비하는 모든 활동을 의미합니다.

◉ 금융은?

일반적으로 금융이란,
자금을 가진 사람이나 기관에게서 자금이 필요한 사람이나 기관으로 자금이 흐르는 활동을 의미합니다.

유아에게 금융이란,
학급 내에서 돈(혹은 화폐)의 기능을 하는 물건을 가진 사람·집단에서 필요한 사람·집단으로 해당 물건이 이동하는 활동을 의미합니다.

◉ 경제·금융 문해력은?

경제·금융 문해력이란,
경제·금융의 개념을 이해하고 경제·금융 상황을 개념에 비추어 해석한 후, 본인의 목표를 달성하는 데 합리적인 의사결정을 내릴 수 있는 능력을 의미합니다.

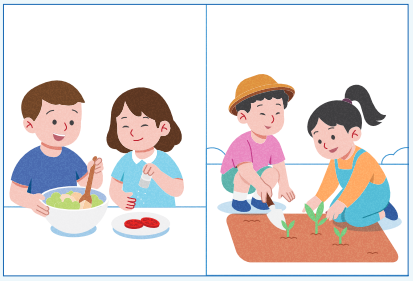
유아에게 경제·금융 문해력이란,
유아가 경제·금융의 개념을 이해하고 학급 내에서의 경제·금융 상황을 개념에 비추어 해석한 후, 본인 및 학급공동체의 목표를 달성하는 데 합리적인 의사결정을 내릴 수 있는 능력을 의미합니다.

유아 경제·금융 이야기

유아는 하루를 보내며 만들고(생산), 쓰고(소비),
빌려주고 빌리는(금융) 상황을 마주하게 됩니다.

유아의 하루 속 경제·금융 상황을 만나볼까요?

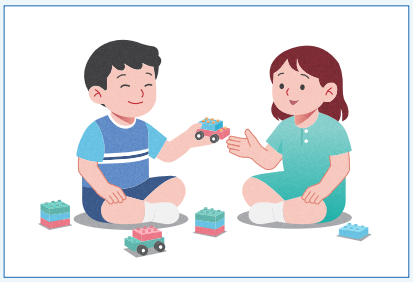
"다녀오겠습니다."
매일 아침, 부모님이 출근하고 아이가 등원하는
일상에도 경제·금융의 요소가 함께합니다.



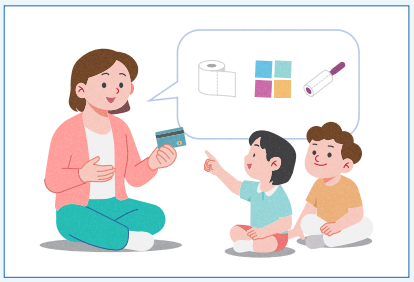
"친구들아, 이거 만들어보자."
신나게 놀이하는 시간은 아이가 생산의 즐거움을
직접 경험하는 순간입니다.

"보글보글 깨끗하게 손 씻자."
손을 씻으며 물과 비누, 휴지를
쓰는 동안에도 소비를 경험합니다.

"내가 좋아하는 반찬이다!"
즐거운 식사 시간,
음식을 고르는 경험이 함께합니다.



"나도 자동차 블록 하나 줄래?"
친구와 놀잇감을 나누며,
교환의 의미를 자연스럽게 배웁니다.



"어떤 걸 사면 좋을까요?"
교실 속 소모품을 함께 결정하며,
한정된 자원으로 필요한 것을 선택하고
사용하는 경험을 합니다.

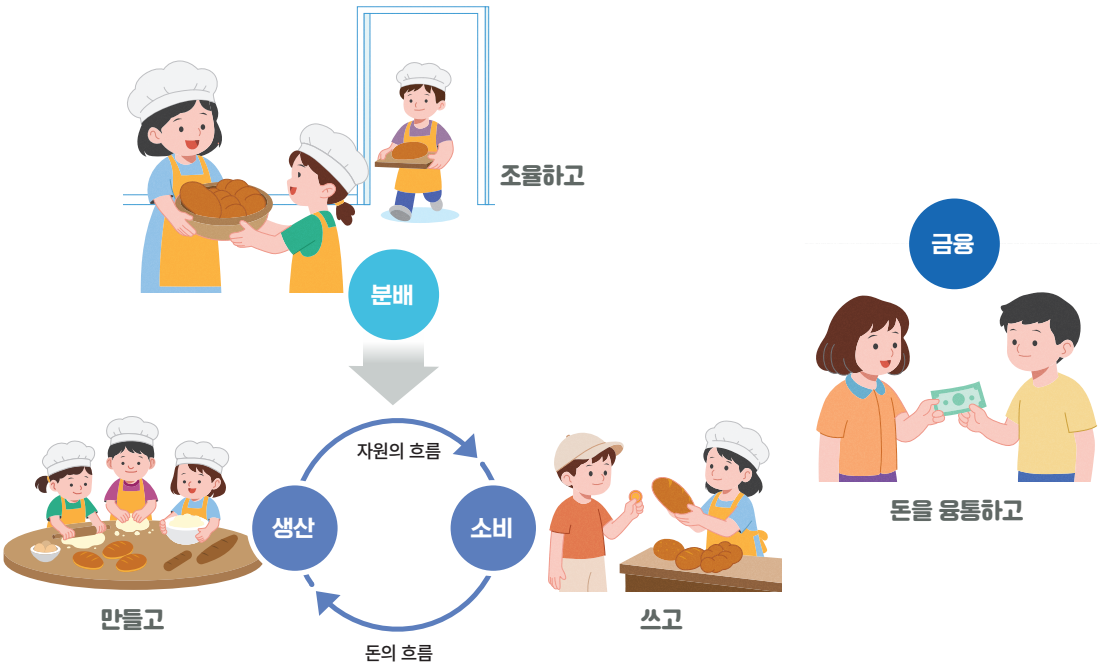
경제·금융 톡톡!

우리의 매일은 경제·금융 상황의 연속입니다.
무언가를 만들고, 쓰고, 돈이나 돈의 기능을 하는 물건을 주고받는
모든 과정이 경제·금융과 연결되지요.
유아의 삶 역시도 마찬가지입니다.

유아는 교실에서 만들기를 하거나 텃밭을 가꾸고, 음식을 먹고, 화장지나 종이, 색연필을 사용합니다.
친구와 놀잇감을 서로 빌려주고 빌리기도 합니다.

이처럼 유아는 좋아하는 옷을 고르고 맛있는 음식을 먹고,
어떤 놀잇감을 가지고 놀지 선택하는 순간에도 수많은 경제·금융 상황을 만나게 됩니다.
이미 유아는 일상 속에서 경제·금융 활동의 주체인 거죠.

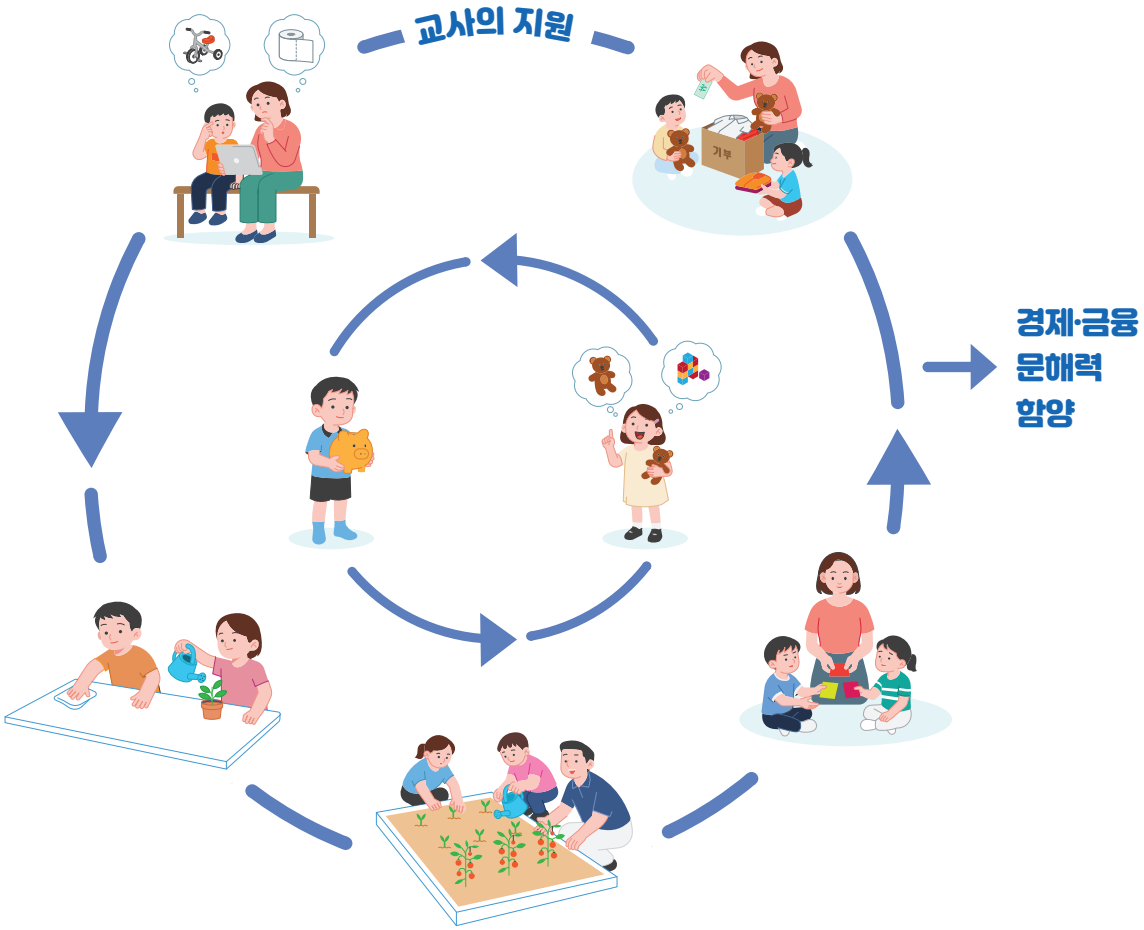
유아 경제·금융 개념도



유아 경제·금융 개념도 들여다보기

- **생산**: 학급 속 자원을 이용하여 유아와 학급공동체의 생활에 필요한 물건과 서비스를 만들어 내는 것을 말한다.
- **소비**: 학급 속 물건이나 서비스를 소모하는 것을 말한다.
- **금융**: 학급 내에서 돈(혹은 화폐)의 기능을 하는 물건을 가진 사람·집단에서 필요한 사람·집단으로 해당 물건이 이동하는 활동을 의미한다.
- **분배**: 학급 속 재화와 서비스가 학급 구성원에게 나누어지는 과정을 말한다.
- **자원의 흐름(생산 → 소비)**: 자원은 재화와 서비스의 형태로 생산되어 소비자에게 이동하므로 생산에서 소비의 방향으로 흐른다. 학급에서 물건이나 서비스가 유아에게 이동하는 것을 말한다.
- **돈의 흐름(소비 → 생산)**: 소비자는 생산된 재화와 서비스를 이용하기 위해 돈을 지불한다. 이렇게 지불한 돈은 생산 주체에게 다시 이동하므로 소비에서 생산의 방향으로 흐른다. 유아는 학급에서 필요한 물건이나 서비스를 이용하기 위해 돈을 지불하기도 하고, 놀이 속에서는 모형 화폐를 지불하기도 한다. 이렇게 지불한 돈이나 모형 화폐가 다시 생산 주체에게 흐르며 소비에서 생산의 방향으로 이동하는 것을 말한다.

유아 경제·금융교육 흐름도

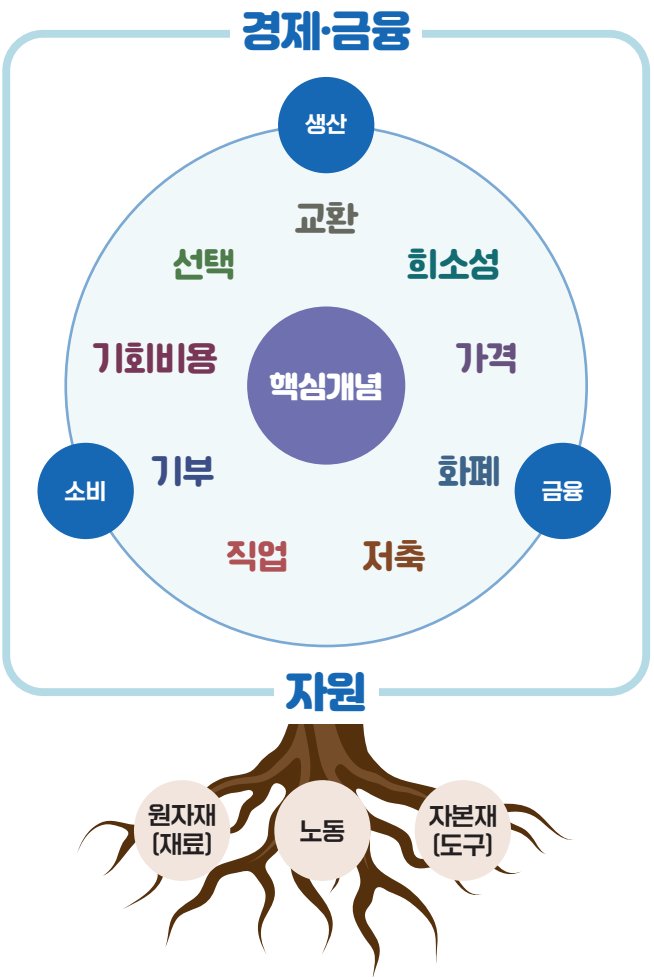


유아 경제·금융교육 흐름도 들여다보기

- **교사의 지원**: 학급에는 유아를 둘러싼 다양한 관계들이 존재한다. '나', '유아-유아', '유아-교사', '유아-사회' 등 관계의 유형에 따라 경제·금융 상황은 서로 다르게 나타날 수 있다. 이에 따라 교사의 지원 역시 관계적이고 상황적인 맥락에 따라 달라질 수 있다. 예를 들어, 교사는 유아의 판단과 결정의 순간에 함께하며 협력자로서의 역할을 수행할 수 있다. 또한 유아 간의 상호작용 속에서 특정 원자재의 수량이 부족한 경우에는 분배자로서 조율에 나설 수 있으며, 수요와 공급의 균형을 맞추기 위해 가격 조정자로서의 역할을 할 수도 있다. 교환이 원활하게 이루어지도록 돕는 중재자로서의 역할도 수행할 수 있다. 더 나아가 사회적 관계 맥락에서는 유아가 사회의 일원으로서 올바른 경제·금융적 선택을 할 수 있도록 함께 고민하고 안내하는 교육적 동반자로서의 역할도 중요하다.

- **경제·금융 문해력 함양**: 유아가 경제·금융의 개념을 이해하고 학급 내에서의 경제·금융 상황을 개념에 비추어 해석한 후, 본인 및 학급공동체의 목표를 달성하는 데 합리적인 의사결정을 내릴 수 있는 능력을 기르는 것을 의미한다.

유아 경제·금융교육 핵심개념



경제·금융교육 핵심개념 들여다보기

- 경제를 구성하는 개념들의 구조를 표현한 그림이다.
- 경제는 원자재, 노동, 자본재로 이루어져 있는 자원을 경제기반으로 하여 작동되며, 생산, 소비, 금융이라는 세 가지 큰 영역으로 구성되어 있다.
- 생산, 소비, 금융에 포함되는 경제·금융 개념은 무수히 많지만, 본 지원자료에서는 선행연구 분석을 통해 유아 발달에 적합하게 다루어질 수 있는 경제·금융 핵심개념 9가지를 선정해 제시하였다.

유아 경제·금융교육 개념 이렇게 보세요

유아 경제·금융교육과 관련한 개념을 효과적으로 전달하기 위하여 일반적 정의, 학급 속 정의, 그리고 유아를 위한 주요 개념과 학급에서 경험할 수 있는 짧은 사례로 나누어 제시하였습니다. 각 항목을 어떻게 이해하고 활용해야 하는지 소개합니다.

일반적 정의

경제·금융 개념의 본질적인 의미를 명확히 이해할 수 있도록 합니다. 유아를 교육하기 전, 개념에 대한 이해를 돕는 데 초점을 두었습니다.

학급 속 정의

일반적인 경제·금융 개념이 우리 학급 속에서 어떤 의미를 가지며 어떻게 구체적으로 나타날 수 있는지를 설명합니다. 유아의 눈높이에 맞춰 교실이라는 맥락 안에서 개념을 재해석한 것입니다.

주요 개념

경제·금융 개념과 관련하여 유아가 무엇을 배우고 인지할 수 있는지에 대한 구체적인 안내입니다. 주요 개념을 바탕으로 유아의 일상과 놀이 속에서 경제·금융교육의 기회를 발견할 수 있습니다.

학급 속 사례

지원자료 내 소개되어 있는 경제·금융교육 사례 외에도 학급에서 일어날 수 있는 다양한 경제·금융교육 사례를 소개합니다. 다양한 사례들을 통해 유아의 놀이를 지원할 실마리를 발견할 수 있습니다.

경제 기반

자원

일반적 정의

인간의 삶과 경제 생산에 필요한 원료나 노동력 및 기술 등 모든 유무형의 수단을 포함하는 말

학급 속 정의

유아나 학급공동체의 삶에 필요한 원재료나 노동력 등 모든 유무형의 수단을 포함하는 말

주요 개념

- 자원의 희소성을 알 수 있다.
- 다양한 자원 중 필요로 하는 자원을 선택할 수 있다.
- 자원의 희소성으로 인해, 한 생산에 자원을 사용하면 다른 생산을 포기해야 함을 이해한다.
- 하나의 자원이 여러 생산에 활용될 수 있음을 이해한다.

학급 속 사례

사례 1.
그림을 그리거나 만들기를 할 때 색종이, 크레파스, 물감, 가위 등 그림 그리기나 만들기 활동에 필요한 재료를 사용하게 되지요. 이때 재료가 부족한 경우 친구들과 바꾸어 쓰거나 가지고 있는 재료 내에서 나누어 사용하며 자원의 희소성을 경험할 수 있습니다.

사례 2.
요리 활동을 하며 밀가루를 사용하여 빵을 만든 후 남은 밀가루를 반죽하여 만들기의 재료로 사용함으로써 한 가지 자원이 여러 생산에 활용될 수 있음을 경험할 수 있습니다.

영역

생산

일반적 정의

자원을 이용하여 인간의 생활에 필요한 재화와 서비스를 만들어 내는 것

학급 속 정의

원재료와 노동력 등 학급 속 자원을 이용하여 유아와 학급공동체의 생활에 필요한 물건과 서비스를 만들어 내는 것

주요 개념

- 자원을 이용하여 유아나 학급공동체가 필요로 하는 물건/서비스를 만들 수 있음을 안다.
- 다른 물건/서비스를 생산하더라도 동일한 자원이 활용될 수 있음을 경험한다.
- 직업에 따라 생산되는 물건과 서비스의 종류가 달라질 수 있음을 이해한다.

학급 속 사례

사례 1.
휴지심, 요구르트병, 종이 상자, 우유갑 등 교실에서 사용한 재활용품을 모아, 유아가 함께 교실 게시판을 꾸며볼 수 있습니다. 버려질 수 있는 자원을 활용해 학급공동체에 필요한 게시판을 새롭게 꾸며봄으로써, 자원의 재활용과 생산을 통한 새로운 가치 창출을 경험할 수 있습니다.

사례 2.
가을 산책길에서 마주한 낙엽과 솔방울을 주워 엽서를 만들어 볼 수 있습니다. 이렇게 완성한 엽서를 '학급 장터'에서 판매해 봄으로써, 유아는 직접 물품을 제작하고 판매하는 전 과정을 경험할 수 있습니다.

영역

소비

일반적 정의

재화나 서비스를 사용하는 것

학급 속 정의

유아나 학급공동체가 물건이나 서비스를 사용하는 것

주요 개념

- 물건과 서비스를 선택하여 소비할 수 있다.
- 소비할 수 있는 물건과 서비스의 유한함을 알아본다.
- 꼭 필요한 것을 소비해 본다.

학급 속 사례

사례 1.
재활용품이나 다양한 재료를 활용해 만든 색연필 꽂이를 직접 사용해볼 수 있습니다. 색연필 꽂이에 색연필이나 크레파스를 정리해 넣고, 그림 그리기나 만들기 활동 중에 필요한 색을 꺼내 쓰면서, 서로가 만든 물건이 교실 속에서 유용하게 쓰이는 경험을 할 수 있습니다.

사례 2.
음식점 놀이를 하며 유아가 색종이와 사인펜으로 만든 메뉴판을 사용할 수 있습니다. 손님 역할을 맡은 유아는 메뉴판을 보며 먹고 싶은 음식을 고르고, 종업원 역할의 친구에게 주문합니다. 음식을 모두 먹고 나갈 때는 카드나 모형 돈으로 값을 지불할 수 있습니다. 이를 통해 유아는 서비스 이용과 대가 지불의 소비 활동을 자연스럽게 경험할 수 있습니다.

영역

금융

일반적 정의

자금을 가진 사람이나 기관에게서 자금이 필요한 사람이나 기관으로 자금이 흐르는 과정

학급 속 정의

학급 내에서 돈 혹은 돈의 가치를 가진 물건이 가진 사람에게서 필요한 사람에게로 흐르는 과정

주요 개념

- 돈(가치 있는 상품)의 의미를 이해한다.
- 자신이 생각하는 돈의 가치에 대해 관심을 갖는다.
- 돈이나 돈의 가치를 가지는 물건을 정해진 약속과 규칙을 통해 주고받을 수 있다.

학급 속 사례

사례 1.
학급 상점에서 색종이를 사고 싶지만 가진 학급 화폐가 부족할 때 은행원 역할을 맡은 친구를 찾아가 학급 화폐를 빌려 쓸 수 있습니다. 은행원 역할의 친구는 빌린 금액과 갚을 날짜를 간단히 기록하고, 학급 화폐를 건넵니다. 유아는 빌린 화폐로 상점에서 재료를 구입한 뒤, 약속한 날짜에 직업놀이를 통해 번 학급 화폐로 빌려 쓴 것을 갚으면서 돈을 빌리고 갚는 과정을 경험합니다.

사례 2.
역할놀이에서 카드로 계산하고 정해진 날짜가 되면 사용한 금액을 갚습니다. 이를 통해 유아는 카드의 후불 결제 개념을 자연스럽게 이해하고, 사용한 금액을 나중에 갚아야 한다는 금융 거래의 책임성을 경험합니다.

핵심 개념

기회비용

일반적 정의

포기한 대안 중 가장 가치 있는 것의 가치이며 이미 지출되어 회수할 수 없는 과거의 비용인 매몰비용과는 대비되는 개념

학급 속 정의

(유아나 학급공동체가) 포기하는 대안 중 가장 가치 있는 것의 가치이며 유아와 학급공동체가 이미 지출한 비용인 매몰비용과는 대비되는 개념

주요 개념

- 원하는 물건 또는 서비스를 선택했을 때 포기한 것에 대한 대가가 있음을 안다.
- 포기한 것이 아쉬울 수 있음을 경험한다.
- 선택할 때 기회비용은 고려하고 매몰비용은 무시하는 것이 경제적으로 합리적인 선택임을 경험한다.

학급 속 사례

사례 1.

매일매일 놀이시간 유아는 어떤 놀이를 할까 고민합니다. 블록으로 기차를 만들어 놀고 싶은 마음과 동시에, 그림을 그리고 싶은 마음이 들기도 합니다. 유아는 한정된 시간 속에서 한 가지를 선택함으로써 포기해야 하는 놀이의 가치를 통해 기회비용을 경험하게 됩니다.

사례 2.

유아는 미술 작품을 전시할 때 기회비용의 개념을 경험할 수 있습니다. 미술 작품 하나를 교실 내, 계단, 현관 중 한 곳만 정해서 전시할 수 있어 선택하지 않은 위치에서 작품을 전시할 기회를 잃게 됩니다. 이때, 유아가 계단을 선택했다면 많은 사람이 오가며 작품을 볼 수 있는 장점을 얻는 대신 교실이나 현관에서 전시하는 기회는 잃게 됩니다.

핵심 개념

선택

일반적 정의

자원이 한정되어 있어 모두 다 가질 수 없기에 가질 것을 고르는 행동

학급 속 정의

돈이나 물건과 서비스는 한정되어 있어 모두 다 가질 수 없기에 가질 것을 (유아가) 고르는 행동

주요 개념

- 자신이 원하는 자원이 있음을 안다.
- 다양한 물건, 서비스 중 하나를 선택하기 위해 다른 것을 포기해야 함을 알아본다.
- 여러 물건과 서비스를 비교하여 자신이 가장 필요로 하는 것을 선택해 본다.

학급 속 사례

사례 1.
작은 도서관에서 함께 책을 읽을 때 가장 인기 있는 그림책은 늘 누군가가 먼저 읽고 있습니다. 이때 유아는 다른 그림책 중에서 보고 싶은 책을 골라봅니다. 이러한 과정을 통해 유아는 차선의 선택을 경험하게 됩니다.

사례 2.
교실에서 사용할 교구를 구입하기 위해 유아와 함께 의논할 때 인터넷에 있는 교구 사진을 보며 고를 때가 있습니다. 이때 유아는 흥미로운 여러 교구 중에서 교실에 들여놓을 한 가지를 선택하게 됩니다. 이를 통해 유아는 다양한 물건 중 하나를 선택하면 다른 것을 포기해야 함을 경험하게 됩니다.

핵심 개념

교환

일반적 정의

필요하거나 원하는 재화 혹은 서비스를 얻기 위하여 내가 가진 것을 다른 사람이 가진 것과 서로 바꾸거나 돈을 지불하고 사는 것

학급 속 정의

필요하거나 원하는 물건이나 서비스를 얻기 위하여 내가 가진 것을 다른 사람이 가진 것과 서로 바꾸거나 돈(돈의 의미를 가진 물건)을 지불하고 사는 것

주요 개념

- 얻고자 하는 물건이나 서비스를 돈이나 돈의 가치를 가진 물건으로 교환해 본다.
- 교환하고자 하는 물건이나 서비스의 가치와 자신이 가진 돈이나 돈의 가치를 가진 물건의 가치가 일치해야 서로 교환할 수 있음을 이해한다.

학급 속 사례

사례 1.
무인 아이스크림 가게 놀이를 하며 키오스크를 만들고 그 안에 돈이나 카드를 넣어 아이스크림 값을 지불합니다. 이를 통해 유아는 원하는 물건을 돈이나 그와 같은 가치를 지닌 것으로 교환하는 경험을 할 수 있습니다.

사례 2.
블록 놀이를 할 때 자신이 원하는 블록을 친구가 가지고 있을 경우 자신이 가진 블록 중 친구가 원하는 것을 주고 원하는 블록을 받아 서로 교환합니다. 이를 통해 교환하려는 가치가 서로 일치할 때 교환이 이루어진다는 것을 경험할 수 있습니다.

핵심 개념

희소성

일반적 정의

가지고자 하는 욕구보다 이를 충족시켜 주는 자원이 부족한 현상

학급 속 정의

유아나 학급공동체의 욕구보다 이를 충족시켜 주는 물건이나 서비스가 부족한 현상

주요 개념

- 모든 사람이 원하는 것을 다 가질 수 없음을 이해한다.
- 희소성을 띤 자원을 원하지만 부족할 때 다른 자원으로 대체해본다.
- 희소성을 가진 자원을 가치 있게 사용한다.

학급 속 사례

사례 1.
바자회가 열리는 날, 유아는 그날만 쓸 수 있는 당일 화폐를 받았습니다. 갖고 싶은 것이 너무 많았지만 유아는 손에 든 당일 화폐를 세어보고는 갖고 싶은 자동차 장난감과 과자를 모두 살 수 없다는 것을 깨닫습니다. 이처럼 유아는 가진 돈이 무한하지 않다는 것을 직접 경험하고 무엇을 살지 선택해야 하는 상황을 통해 희소성을 이해하게 됩니다.

사례 2.
하나의 생일 케이크가 있습니다. 유아는 케이크를 나누어 먹으며 케이크가 줄어드는 것을 볼 수 있습니다. 케이크의 양이 한정되어 있어 원하는 만큼 먹을 수 없다는 상황을 통해 희소성의 개념을 자연스럽게 이해합니다.

핵심 개념

가격

일반적 정의

재화나 서비스 수요와 공급의 상호작용에 따라 결정되어 주로 화폐 단위로 표현되는 교환 가치로 자원의 배분을 조정하고 생산과 소비를 효율적으로 유도하는 신호체계

학급 속 정의

물건이나 서비스가 교환될 때 유아들이 원하는 정도와 가진 양의 상호작용에 따라 결정되어 화폐단위로 표현되며, 물건이나 서비스의 배분을 조정하고 생산과 소비를 효율적으로 유도하는 신호체계

주요 개념

- 가격의 의미에 관심을 가진다.
- 물건과 서비스의 희소성에 따라 달라지는 가격을 비교해본다.
- 가격을 비교하여 합리적으로 소비해 본다.

학급 속 사례

사례 1.

마트에도 마감 세일이 있듯 유아의 마트 놀이에도 놀이 시간이 끝나갈 때쯤 마감 세일이 열립니다. 유아는 팔리지 않은 물건들의 가격을 대폭 낮추어 손님이 물건을 사 가도록 유도합니다. 이를 통해 유아는 수요·공급 상황이나 상품 상태에 따라 가격이 변동될 수 있음을 경험합니다.

사례 2.

교실에서 열린 작은 바자회에서 인기 있는 블록을 판매하기 위해 경매가 열립니다. 한 유아가 1,000원을 부르자, 다른 유아가 3,000원을 제시합니다. 결국 3,000원을 제시한 유아에게 블록이 판매됩니다. 이를 통해 유아는 물건에 더 높은 가치를 부여하는 사람이 있을 때 가격이 올라갈 수 있음을 경험합니다.

핵심 개념

화폐

일반적 정의

재화와 서비스를 교환할 수 있도록 중개하는 교환의 매개체, 즉 지불 수단으로서의 기능을 수행하는 사회적 합의에 기반한 상징적 도구

학급 속 정의

물건이나 서비스를 교환할 수 있도록 하는 교환의 매개체, 즉 지불 수단으로의 기능을 수행하는 학급 속 합의에 기반한 상징적 도구

주요 개념

- 화폐가 가진 가치와 의미에 관심을 가진다.
- 물물교환의 방식과 화폐를 이용한 교환 방식의 차이를 바탕으로 화폐의 편의성을 경험한다.
- 화폐 외에도 다양한 종류의 지불 수단이 있음을 인식한다.

학급 속 사례

사례 1.
역할영역 한쪽에서는 마트 놀이가 한창입니다. 한 유아는 모형 지폐로 바구니 가득 담은 식료품값을 계산하고, 다른 유아는 냄비 하나를 들고 계산원에게 카드를 내밀며 결제가 가능한지 묻습니다. 유아들은 마트 놀이 속에서 다양한 지불 수단을 사용하면서, 화폐 외에도 여러 가지 지불 방법이 있음을 이해하게 됩니다.

사례 2.
배달 온 물건을 정리하고 남는 박스를 교실 한 켠에 놓아두니 유아들이 가져가 버스로 활용합니다. 운전기사 역할을 맡은 유아는 손님이 탈 때마다 "요금 내세요. 500원입니다."라고 말합니다. 손님 역할의 유아들은 동그란 블록을 동전이라고 부르며 버스 요금을 지불합니다. 이러한 과정을 통해 유아는 화폐가 지불 수단으로서 하는 역할을 자연스럽게 이해합니다.

핵심 개념

저축

일반적 정의

현재 가진 것을 전부 소비하지 않고 미래의 소비를 위해 남겨두는 행위이자 소비하고 남은 것

학급 속 정의

유아가 현재 가진 것을 전부 소비하지 않고 미래의 소비를 위해 남겨두는 행위이자 유아가 소비하고 남은 것

주요 개념

- 필요한 소비를 위해 불필요한 소비를 줄여야 함을 이해한다.
- 가지고 있는 돈이나 돈에 가치를 가진 물건을 모아 더 큰 가치를 가진 곳에 쓸 수 있음을 알아본다.

학급 속 사례

사례 1.
커다란 공룡을 만들기 위해 유아는 오늘 페트병 하나를 쓰는 대신 내일의 재활용품까지 모아두는 경험을 했습니다. 유아는 보관함에 재활용품이 쌓여가는 모습을 보며 곧 커다란 공룡을 만들 수 있다는 기대를 가집니다. 이를 통해 당장 사용하고 싶은 것을 참았다가 나중에 큰 목표를 위해 모으는 저축의 기초 개념을 배우게 됩니다.

사례 2.
신나는 간식 파티를 열기 위해 교실에서 낭비되는 물건을 찾고 그 비용을 아끼고 모았습니다. 아낀 돈을 차곡차곡 모아 그 돈으로 즐거운 간식 파티를 열며 저축의 개념을 경험합니다.

핵심 개념

직업

일반적 정의

개인이 사회적 역할과 기대에 맞춰 노동력을 제공함으로써 경제적 이익을 얻으며 사회적 가치를 만들어 내는 지속적인 활동

학급 속 정의

유아가 학급에서 맡은 역할과 기대에 맞춰 노동력을 제공함으로써 경제적 이익을 얻으며 학급 공동의 가치를 만들어 내는 지속적인 활동

주요 개념

- 함께 정한 규범을 바탕으로 나뉜 특정한 역할과 지위에 관심을 가진다.
- 직업에 따라 수행하는 역할이 다름을 이해한다.
- 직업에 따른 역할을 수행하여 함께 정한 규범을 지킨다.

학급 속 사례

사례 1.
모래 놀이가 끝난 후, 모래 놀잇감 도우미가 놀잇감을 씻어 깨끗하게 말려둡니다. 모래 놀잇감 도우미를 맡은 유아 덕분에 친구들은 다음 날 깨끗한 놀잇감으로 즐겁게 놀이할 수 있습니다. 이처럼 유아는 자신이 맡은 일이 다른 사람에게 도움이 된다는 것을 경험하며 직업의 개념을 배울 수 있습니다.

사례 2.
식물을 가꾸는 도우미 역할을 맡은 유아는 매일 아침 기관의 화분들을 살피고 물을 줍니다. 유아는 자신이 꾸준히 맡은 일이 기관의 환경을 좋게 만들고, 기관 구성원에게도 기쁨을 준다는 것을 깨달으며 책임감 있는 역할의 중요성과 직업의 가치를 경험하게 됩니다.

핵심 개념

기부

일반적 정의

공익을 위하여 아무런 대가 없이 자신이 가진 재화나 재능을 다른 사람이나 필요한 곳에 자발적으로 나누어 주는 행위

학급 속 정의

공익을 위하여 아무런 대가 없이 유아나 학급이 가진 재화나 재능을 다른 사람이나 필요한 곳에 자발적으로 나누어 주는 행위

주요 개념

- 도움이 필요한 사람이나 공동체가 있음을 안다.
- 자신이 가진 돈이나 물건을 도움이 필요한 사람이나 공동체에게 나누는 과정에 관심을 가지고 참여한다.
- 돈이나 물건이 아닌 자신이 가진 재능도 필요로 하는 사람에게 나누는 과정에 관심을 가지고 참여한다.

학급 속 사례

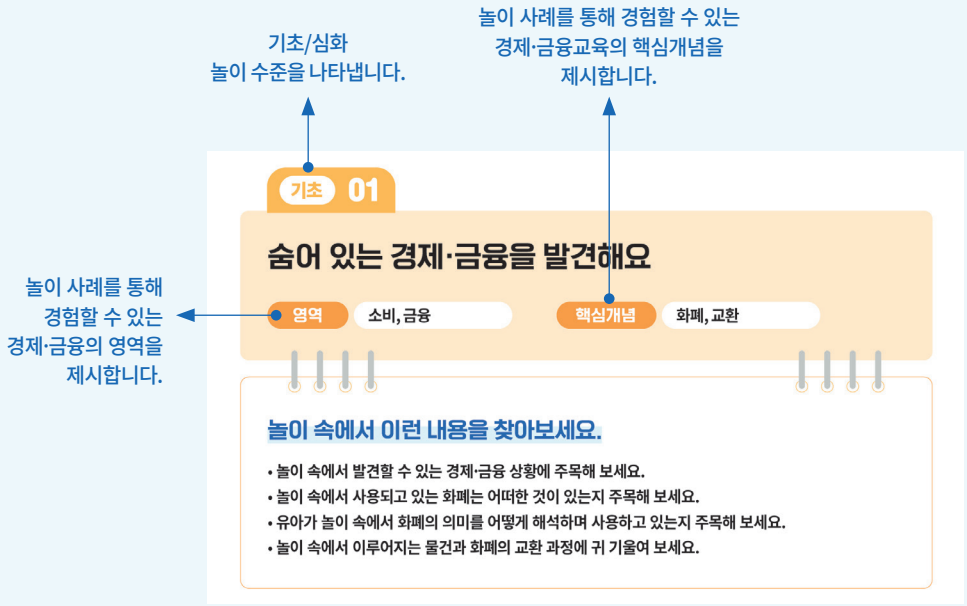
사례 1.
팔찌 만들기를 좋아하는 유아가 아파서 기운이 없는 친구를 위해 예쁜 팔찌를 만들어 선물합니다. 자신이 가진 재능을 나누는 경험을 통해 친구를 위로할 수 있다는 기부의 개념을 알게 됩니다.

사례 2.
산책하며 기관 주변의 쓰레기를 줍는 경험을 통해 우리가 사용하는 공간을 스스로 깨끗하게 만들 수 있다는 것을 알게 됩니다. 이처럼 공동의 공간을 깨끗하게 하기 위해 도움을 건네는 것도 기부라는 것을 배우고 보람과 기쁨을 느끼게 됩니다.

03. 지원자료 구성

구분	놀이사례명			영역	핵심개념	쪽
하나, 원하는 것일까? 필요한 것일까?	기초	1	숨어있는 경제·금융을 발견해요	소비 금융	화폐 교환	32
		2	원하는 것과 필요한 것이 있어요	소비	선택	39
		3	내 지갑이 생겼어요	금융	화폐	45
	심화	4	내가 원하는 물건은 얼마일까?	소비 금융	선택 교환 가격	49
둘, 바꿀까? 살까?	기초	1	친구야 우리 서로 바꿀까?	생산 소비	선택 교환	55
		2	우리의 그림값은 돌돌이 테이프	생산 소비 금융	교환 희소성	59
		3	손님이 많았으면 좋겠어	생산 소비 금융	선택 교환 희소성 가격 화폐	64
	심화	4	손톱에 색칠해주는 가게	생산 소비	선택 교환 가격 화폐 직업	69
		5	씨앗을 얻는 방법	생산 소비	교환 가격 화폐	74
		6	은행에 쏙! 디지털 세상	소비 금융	교환 화폐 저축	79
셋, 만들까? 나눌까?	기초	1	두부빵집으로 빵 사러 오세요	생산 소비 금융	기회비용 선택 교환 가격 직업	87
	심화	2	우리도 직업이 있어요	소비 금융	선택 희소성 화폐 저축 직업	95
		3	함께 일하는 즐거움	생산 소비	기회비용 선택 희소성 가격 화폐 직업	102
		4	재능을 나누며 배우는 마음의 가치	생산 소비 금융	선택 희소성 가격 화폐 기부	116

놀이 사례 이렇게 보세요



: 유아의 놀이를 관찰하며 어떤 경제·금융 요소에 주목할 수 있는지에 대한 안내입니다. 놀이를 통해 유아가 경험할 수 있는 경제·금융 개념을 발견하도록 구체적인 관점을 제공하고, 일상과 놀이 속에서 어떤 부분을 중점적으로 지원해야 하는지 소개합니다.

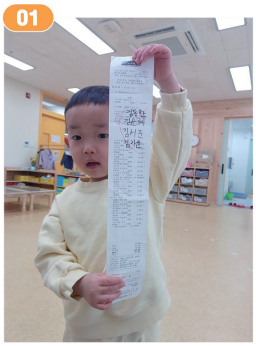
: 놀이가 시작된 이야기를 소개합니다. 어떠한 계기로 놀이가 시작되었는지 구체적인 맥락을 이해할 수 있습니다. 비슷한 고민을 하고 있다면, 경제·금융교육의 실마리를 풀어볼 수 있을 거에요.

놀이 흐름도

: 놀이가 진행된 과정과 변화를 한눈에 파악할 수 있도록 시각적으로 제시합니다. 유아의 흥미와 참여가 어떻게 발전했는지, 놀이의 전체적인 맥락 속에서 유아가 어떤 경험을 했는지 파악하는 데 유용합니다.

놀이 속으로

01



선택

"얘들아 민준이가 주말 동안 마트에서 물건을 사고 이런 종이를 가져왔어. 이게 뭔지 아니?"

"마트에서 카드 낼 때 봤어요."

"맞아. 이건 계산하고 나서 주는 영수증이야. 영수증에는 민준이가 무엇을 샀는지 볼 수 있어. 민준이는 빵이랑 바나나를 샀다고 해. 민준이는 왜 빵이랑 바나나를 샀니?"

"빵이랑 바나나가 먹고 싶어서 샀어요."

유아들과 민준이가 가져온 영수증을 살펴보며 민준이가 물건을 고른 이유를 함께 들었다.

: 유아의 놀이 모습을 생생하고 자세하게 소개합니다. 유아의 대화, 행동처럼 구체적인 설명을 통해 실제 놀이 현장을 엿볼 수 있습니다. 유아가 어떻게 경제·금융 개념과 관련된 경험을 하고 있는지 확인할 수 있습니다.

교사의 고민

유아가 자신의 쿠폰을 소유하고 관리하며 화폐의 가치를 인식했듯, 화폐의 사회적 의미 또한 일상 속 경험을 통해 자연스럽게 배우도록 할 수는 없을까?

교사의 지원

화폐에 담긴 사회적 의미를 일상 속에서 경험할 수 있도록 하기 위해 쿠폰을 화폐처럼 교환의 매개체로 사용할 수 있어야 했다. 그렇기에 교사는 유아와 함께 물건을 화폐로 구매할 수 있는 상점을 만들어 보기로 했다.

: 놀이 과정에서 교사가 어떤 고민에 직면했고, 이를 어떻게 해결하고 유아를 지원했는지를 다룹니다. 교실에서 겪을 수 있는 실제적인 어려움과 구체적인 지원방안을 담고 있습니다. 같은 고민을 가진 동료 선생님의 경험을 공유하고, 우리 반 유아들과 함께할 수 있는 효과적인 지원방안을 찾아볼 수 있습니다.

놀이 Check!

1 유아는 이렇게 배워요!

유아는 쿠폰이라는 매개를 통해 화폐의 개념과 자원의 희소성, 그리고 선택에 따른 책임 등을 놀이 속에서 자연스럽게 경험합니다. 자신의 쿠폰을 직접 보관하고 관리하는 과정은 유아에게 화폐를 '내가 관리해야 할 것'으로 인식하게 하며, 화폐의 가치를 감각적으로 이해하도록 돕습니다. 이러한 경험을 통해 유아는 경제적 주체로서 자율성과 주도성을 기를 수 있습니다.

2 선생님, 이런 점을 유의하세요!

쿠폰을 단순히 보상이나 관리의 대상으로만 보지 말고, 유아가 그 쿠폰을 어떻게 바라보고 의미화하고 있는지를 민감하게 살펴보는 태도가 필요합니다. 유아가 쿠폰을 어떻게 선택하고 사용하는지, 그 과정에서 화폐의 가치나 의미를 어떻게 해석하고 있는지에 주목해 주세요. 즉, 보관과 통제 중심이 아닌 '의미화 과정'에 대한 관찰과 지원이 경제·금융교육에서 더욱 중요합니다.

: 놀이를 마무리하며 기억해야 할 핵심적인 교육적 의미와 시사점을 다시 한번 강조합니다. 유아의 평범한 일상과 놀이 속에 숨겨진 경제·금융교육의 기회를 발견하는 데 집중하도록 도우며, 유아 경제·금융교육을 위한 교사의 역할을 되짚어볼 수 있습니다.

II.

유아 경제·금융교육 놀이 사례

하나.

원하는 것일까?
필요한 것일까?

1 숨어있는 경제·금융을 발견해요 32

2 원하는 것과 필요한 것이 있어요 39

3 내 지갑이 생겼어요 45

4 내가 원하는 물건은 얼마일까? 49

기초 01

숨어 있는 경제·금융을 발견해요

영역 소비, 금융　　핵심개념 화폐, 교환

놀이 속에서 이런 내용을 찾아 보세요.

- 놀이 속에서 발견할 수 있는 경제·금융 상황에 주목해 보세요.
- 놀이 속에서 사용되고 있는 화폐는 어떠한 것이 있는지 주목해 보세요.
- 유아가 놀이 속에서 화폐의 의미를 어떻게 해석하며 사용하고 있는지 주목해 보세요.
- 놀이 속에서 이루어지는 물건과 화폐의 교환 과정에 귀 기울여 보세요.

교사의 고민으로부터 시작되는 놀이

경제·금융을 유아들에게 어떻게 가르칠 수 있을까?

우리반 유아들은 최근에 놀이 속에서
종이 모형돈을 자주 활용하더라고요.
유아들이 종이 모형돈을 어떻게 발견했고,
놀이 속에서 사용하고 있는지 살펴보자면…

놀이 흐름도

01

고장난 계산대의 발견

02

우연히 열린 계산대 속에서 만난
종이 모형돈

03

각자 다른 방식으로 이해하고, 사용되는 종이 모형돈

놀이 속으로

01

교구장에 있는 계산대를 발견한 민준이와 찬규는
계산대를 꺼내 숫자 버튼을 눌러본다.
계산대가 고장 나서 버튼을 여러 번 눌러도 꿈쩍하지 않았다.
이때까지만 해도 민준이와 찬규는 몰랐을 것이다.
계산대 속에 있는 종이 모형 돈을 만나게 될 줄은…

02

화폐

캠핑 놀이가 한창이던 어느 날 계산대를 두드리던 민준이가
OPEN 버튼을 꾹 누르자 열리지 않던 계산대가 열렸다.
유아들은 생각지도 못하게 종이 모형 돈과 마주했다.

"와아, 돈이다!"
"선생님 이것 보세요! 세뱃돈이에요!"

교사의 고민

고장 난 계산대가 우연히 열리면서 종이 모형 돈과 마주한 이후로 유아들은 다른 놀이를 하는 와중에도 종이 모형 돈을 손에 쥐고 있었다. 유아들이 돈에 관심을 보인다는 것에 반가운 마음이 들다가도 과연 돈을 가지고 있다는 것만으로 경제·금융교육의 시작이 될까? 하는 의문이 든다.

이후 종이 모형 돈은 유아들의 놀이 속으로 들어와 저마다 다른 방식으로 쓰였다.

03

미혜는 **종이돈 세 장을 부채처럼 펼쳐 잡고,**
얼굴을 향해 부치기 시작했다.

"선생님 이것 보세요.
저는 이렇게 할 수 있어요."

민준이가 가방에 돈을 넣어 다니다
세연이와 예린이에게 돈을
한 움큼씩 나눠준다.
세연이와 예린이는 돈을 가지고 가서
서로 돈을 주고받는다.

"예린아, 나도 줘."
"여기 있어."

서로 돈을 주고받다가 예린이가 교구장 위에 돈을
하나씩 내려놓는다.
민준이가 다가와 예린이에게 돈을 달라고 말한다.

"나 세뱃돈 줘.
나 착한 일 엄청 많이 했어."

교사의 지원

교사의 우려와 달리 유아들은 놀이 속에서 돈을 다양한 방식으로 활용하고 있었다.
'돈은 돈답게 써야만 경제·금융교육이 된다'는 생각은 성인 중심의 좁은 시각일 뿐이었다. 유아들은 일상에서 경험한 돈의 의미를 놀이 속에서 자신만의 방식으로 해석하고 재구성하며, 자연스럽게 돈과 친숙해지고 있었다. 유아에게 경제·금융 개념은 단순히 숫자나 정확성에 머무르지 않고, 삶과 관계 속에서 살아 있는 의미로 작동함을 보여주었다. 이는 유아 경제·금융교육이 교사의 관점 변화에서 출발해야 함을 일깨워 주었다.

우리반 유아들은 가게놀이나 공연과 같은
역할 놀이를 자주 하는데, 할 때마다
돈이 등장했던 것 같아요.
유아들의 놀이를 한 번 들여다보면 …

놀이 흐름도

엘리스 공연장

"공연에 돈을 내고 들어오세요."

레인보우 아이스크림 가게

"핸드폰 결제도 되나요?"

발레공연과 무지개 선물가게

"티켓을 구매해야 입장 가능해요."

유아의 놀이 속에서 결제가 필요한 순간이 오면 돈은 빠짐없이 등장했다.
유아들은 지폐에 한정되지 않고 **다양한 결제 수단을 이용하기도 했다.**

01

교환

〈엘리스 공연장〉

**"곧 댄스 공연을 시작합니다.
돈을 내고 들어오세요."**

엘리스 공연장에 댄스 공연이 벌어졌다.
1,000원을 내고 공연장에 들어오면 음식을 먹으며
댄스 공연을 볼 수 있다.

교환 화폐

〈레인보우 아이스크림 가게〉

솔반에 레인보우 아이스크림 가게가 생겼다.
유아들은 아이스크림을 고르고 모형 지폐를 내고 값을 지불한다.

"초코 아이스크림 주세요."
"여기 있습니다."

주인에게 5,000원짜리 지폐를 건넨다.
주인은 지폐를 받고 50,000원짜리 지폐를
거스름돈으로 준다.

02

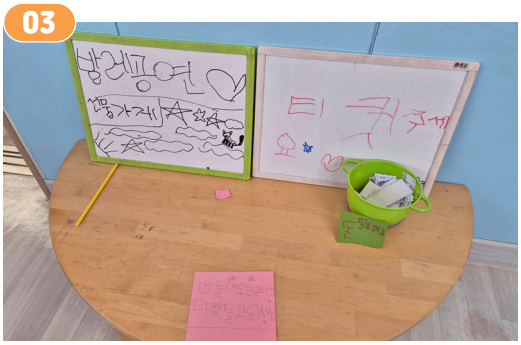
주아는 아이스크림을 하나 고르고
교실에 있던 핸드폰 공기계를 가져와
아이스크림 가게 주인에게 묻는다.

"핸드폰 결제도 되나요?"
"네. 여기 찍으세요."

교사의 고민

유아는 놀이 속에서 정확한 액수의 금액을 지불하거나 거슬러주는 데는 큰 관심이 없었다. 그저 값을 지불했다는 것, 거스름돈을 받았다는 사실이 의미 있어 보였다. 핸드폰 결제를 할 때도 마찬가지였다. 얼마를 결제하는지 중요하지 않았다. 이때 교사가 정확한 금액을 알려주는 것이 필요할까? 혹시 놀이의 훼방꾼이 되는 것은 아닐까?

03



교환 화폐

〈발레 공연과 무지개 선물 가게〉

옆반 햇님반에서 발레 공연이 열렸다는 소식을 듣고,
솔반 유아들이 다 같이 발레 공연을 관람하러 갔다.
발레 공연이 이루어지는 공연장 옆에는 선물을 살 수 있는
무지개 선물 가게도 있었다.

**발레 공연을 보고, 선물을 사려면 티켓과 돈이 필요했다.
발레 공연장에 들어가는 문 앞에는 티켓과
돈을 가져갈 수 있는 통이 놓여 있었다.**

유아들은 문 앞에서 챙긴 티켓을 내고 발레 공연을
관람했다.
공연 이후 무지개 선물 가게에 가 선물을 고르고
입장권과 함께 가져온 돈으로 선물을 구입했다.

교사의 지원

유아들과 함께 놀이하며 그들의 관심을 따라가다 보니, 놀이 속에서 돈을 지불할 때 정확한 금액은 유아들에게 그리 중요하지 않다는 것을 알게 되었다. 유아들에게 의미 있는 것은 '돈을 주고받는 행위' 자체였고, 이를 통해 상호작용하고 역할을 수행하며 놀이를 이어가는 과정이었다. 유아에게 경제·금융 개념은 계산의 정확성보다는 사회적 맥락과 감정, 관계 속에서 자연스럽고 감각적으로 익혀가는 것이었다.

놀이 Check!

1 유아는 이렇게 배워요!

유아 경제·금융교육은 특별한 환경이 아니라 일상 속 순간에서 시작됩니다. 유아는 놀이 속에서 '지불하기', '거슬러 받기' 등 돈이 오가는 과정을 경험하며 자연스럽게 경제 개념을 몸으로 익힙니다. 이때 유아에게 중요한 것은 금액의 정확성보다 삶 속 이야기와 놀이를 통해 돈의 의미를 자신만의 방식으로 해석하고, 감각적으로 배워가는 것입니다.

2 선생님, 이런 점을 유의하세요!

교사들은 경제·금융교육을 시작할 때 어디서 어떻게 출발해야 할지 막막함을 느끼곤 합니다.
그러나 경제·금융교육은 교사가 별도로 '가르치는' 내용이기보다는, 유아의 놀이 흐름을 존중하며 그 안에서 개념을 함께 탐색하고 확장해가는 과정입니다. 그렇기에 교사는 유아의 관심을 따라가며 유아가 놀이 속에서 경제 개념을 어떻게 인식하고 있는지 민감하게 포착하는 태도를 가질 필요가 있습니다.

기초 02

원하는 것과 필요한 것이 있어요

영역 소비 핵심개념 선택

놀이 속에서 이런 내용을 찾아 보세요.

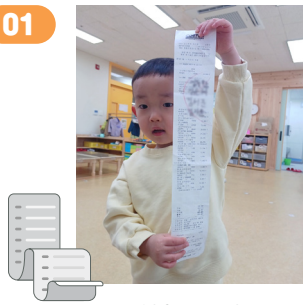
- 유아들의 일상에서 경험하는 다양한 소비 경험에 주목해 보세요.
- 하나의 물건을 선택했을 때, 다른 물건을 포기해야 하는 순간, 유아들이 기회비용을 경험하는 순간에 주목해 보세요.
- 유아들의 필요와 욕구에 의한 다양한 선택의 순간에 주목해 보세요.

유아의 경험으로부터 시작되는 놀이

유아들의 구매 경험에서 어떠한 의미를 찾을 수 있을까?

놀이 흐름도

01



영수증 보며
구매 이유 알아보기

02

사고 싶은 물건 고르고
이유 설명하기

03

마트에 가서
친구와 나눠먹을 간식 사기

04

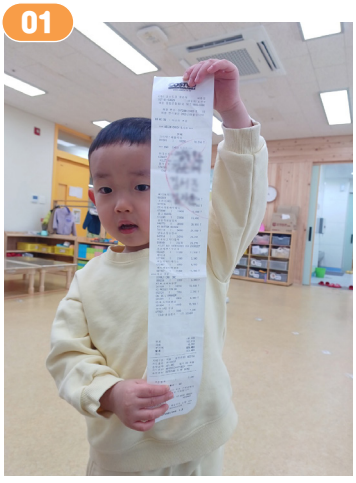
구매 영수증 보며
이유 나누기

05

구매해온 간식
나누어 먹기

놀이 속으로

01



선택

"얘들아 민준이가 주말 동안 마트에서 물건을 사고 이런 종이를 가져왔어. 이게 뭔지 아니?"
"마트에서 카드 낼 때 봤어요."
"맞아. 이건 계산하고 나서 주는 영수증이야. 영수증에는 민준이가 무엇을 샀는지 볼 수 있어. 민준이는 빵이랑 바나나를 샀다고 해. 민준이는 왜 빵이랑 바나나를 샀니?"
"빵이랑 바나나가 먹고 싶어서 샀어요."

유아들과 민준이가 가져온 영수증을 살펴보며 민준이가 물건을 고른 이유를 함께 들었다.

"나도 바나나 먹고 싶어!"
"나도 빵 사러 가고 싶다."

유아들은 민준이가 물건을 구매한 이유를 듣고 자신 또한 구매하고 싶다는 욕구를 드러냈다.
그래서 **칠판에 여러 물건을 붙여 놓고, 자신이 사고 싶은 물건을 골라 이유를 소개해 보기로 했다.**

02

선택

물건을 고를 때 바로 나와 물건을 고르는 유아가 있고,
한참을 고민하다가 고른 유아가 있었다.
교사가 고르는 물건의 개수를 제한하지 않았음에도
대부분의 유아들은 한 개의 물건을 골랐으며,
두 명의 유아만 두 개의 물건을 골랐다.

〈원하는 것〉

"초코 과자를 좋아해서 골랐어요."

"오레오랑 마이쮸 먹고 싶어서 골랐어요."

〈필요한 것〉

"집에 라면을 다 먹어서 없어서 골랐어요."

"더워서 시원한 주스를 골랐어요."

유아들은 신중하게 물건을 고른 후 저마다 물건을 고른 이유에 대해 말해주었다.

"초코과자를 좋아해서 골랐어요."
"집에 라면이 다 떨어져서 골랐어요."

유아들의 이유를 살펴보니 원하는 것을 산 유아와 필요한 것을 산 유아로 나뉘었다.

교사의 고민

유아에게 원하는 것과 필요한 것에 대한 개념을 설명해 주어야 할까? 유아에게 원하는 것과 필요한 것에 대한 개념을 설명하게 되면 유아의 소비가 제한될 것 같다. 유아가 자연스럽게 원하는 것과 필요한 것에 대해 구분할 수 있도록 하는 방법은 없을까?

교사의 지원

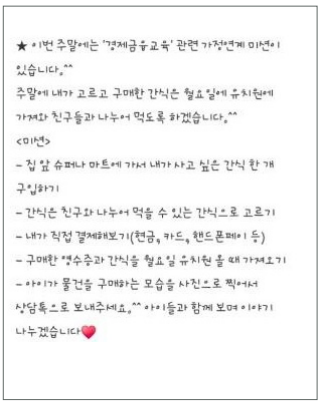
목적을 가진 소비는 유아가 원하는 것과 필요한 것에 대한 구분을 자연스럽게 고민해 볼 수 있도록 도와줄 것이다. 그렇기에 가정과의 협력을 통하여 '친구와 함께 먹을 간식'을 골라 구매해 보도록 했다.

가정과의 협력

- 친구와 함께 나누어 먹을 음식을 마트나 시장에 가서 보호자와 함께 구매해 보도록 했다.
- 보호자와의 소비 경험 속에서 원하는 물건과 필요한 물건을 구분하여 구입해 보고 이를 교실에서 친구들과 함께 나누어 봄으로써 교실과 가정을 넘나드는 배움을 실천할 수 있다.

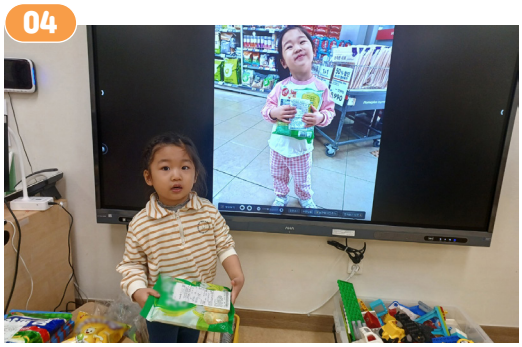
선택

가정에서 각자 간식을 사오는 미션!
단, 이번에는 "친구와 같이 먹을 수 있는 간식"을 사와야 했다.
친구와 같이 나누어 먹기 위해서는 내가 혼자 먹을 수 있는 막대사탕 하나는 안된다. 꼭 친구와 함께 나누어 먹을 수 있을 정도의 양으로 간식을 골라야 한다.
유아들이 무엇을 사 올지 궁금했다.


★ 이번 주말에는 '경제금융교육' 관련 가정연계 미션이 있습니다.^^
주말에 내가 고르고 구매한 간식은 월요일에 유치원에 가져와 친구들과 나누어 먹도록 하겠습니다.^^
<미션>
- 집 앞 슈퍼나 마트에 가서 내가 사고 싶은 간식 한 개 구입하기
- 간식은 친구와 나누어 먹을 수 있는 간식으로 고르기
- 내가 직접 결제해보기(현금, 카드, 핸드폰페이 등)
- 구매한 영수증과 간식을 월요일 유치원 에 꼭 가져오기
- 아이가 물건을 구매하는 모습을 사진으로 찍어서 상담톡으로 보내주세요.^^ 아이들과 함께 보며 이야기 나누겠습니다❤

03

04



"누룽지 과자는 내가 먹고 싶어서 사고,
쌀 과자는 나눠 먹으려고 샀어."

"선생님이랑 친구들이랑 같이 먹으려고
생크림 과자를 두 개나 사왔어."

"나는 꼬깔콘 과자를 좋아해서 작은 봉지 꼬깔콘은
사서 내가 먹고, 큰 봉지 꼬깔콘은
나눠 먹으려고 가져왔어."

"선생님 나도 영수증 있어요."

선택

유아들이 가져온 과자와 영수증을
살펴보기 위해 다 함께 모여 앉았다.
예린이가 과자를 하나 들고나와 소개했다.

"예린이가 사 온 건 쌀과자인데
영수증에는 누룽지 과자도 찍혀있네.
누룽지 과자는 어디에 있어?"
"누룽지 과자는 내가 먹고 싶어서 산 거고,
쌀 과자는 친구들이랑 나눠 먹으려고
산 거예요."

**필요한 것과 원하는 것의 개념을
알려준 적이 없었지만, 유아들은 물건을
선택하여 구매하며 나름대로 원하는 것과
필요로 하는 것을 구분하여 구매하고 있었다.**

05

유아들이 사 온 간식에 대한 소개가 끝나고
유아들과 함께 하루에 조금씩
우유 간식시간에 과자를 나누어 먹었다.

"우와! 오늘은 내가 사 온 간식이다."
"오늘은 지윤이 간식이네.
지윤아 잘 먹을게. 고마워."

다 먹은 과자봉지 속에 신문지를 넣어 역할영역 한쪽에 놓아두었다.
유아들은 과자봉지를 보며 누가 사 왔던 것인지에 대해 이야기를 나누기도 하고,
과자를 가방에 넣고 소풍 가는 놀이를 하기도 했다.
유아들에게 나누어 먹는 기쁨을 알도록 했던 과자는 다시금 유아들의 놀이 속에서
놀잇감으로 사용되고 있었다.

놀이 Check!

1 유아는 이렇게 배워요!

유아는 놀이와 일상 속 경험을 통해 '원하는 것'과 '필요한 것'을 구분하며 신중한 선택을 배워갑니다. 특히 '친구와 나누어 먹을 간식 구매하기'와 같은 조건이 있는 소비를 하면서, 나만을 위한 소비가 아닌 관계 속 소비를 고민하고 실천하는 과정을 경험했습니다. 이러한 경험은 유아가 합리적인 소비 태도와 사회적 감수성을 동시에 기를 수 있는 중요한 기반이 됩니다.

2 선생님, 이런 점을 유의하세요!

경제·금융교육에서 원하는 것과 필요한 것을 구분하고, 선택하는 것은 단순히 개념을 가르치는 것이 아니라, 유아가 타인과의 관계 속에서 실제로 느끼고 선택할 수 있는 기회를 제공하는 것이 중요합니다. 무엇을 살지, 왜 선택했는지를 함께 이야기 나누며 유아 스스로의 판단을 존중하고, 그 의미를 확장시켜 주는 것이 필요합니다.

기초 03

내 지갑이 생겼어요

영역 금융　　핵심개념 화폐

놀이 속에서 이런 내용을 찾아 보세요.

- 화폐의 가치와 의미를 알고, 화폐를 관리하는 행위에 주목해 보세요.
- 물건이나 화폐의 상대적인 가치에 주목해 보세요.

교사의 고민으로부터 시작되는 놀이

내 쿠폰은 뭐든 살 수 있는 마법의 쿠폰

놀이 흐름도

01

소리반에 쿠폰 도입하기

02

쿠폰을 나누어 가질 방법 의논하기

03

유아들에게 생긴 쿠폰 지갑

04

이름표 붙여 자신의 지갑 구분하기

놀이 속으로

01

화폐

"얘들아. 내일부터 우리 반에 쿠폰이 생겨요."
"쿠포오온?"
"소리반에서는 쿠폰으로 나에게 필요했던 것들 또는 사고 싶은 것들을 직접 살 수 있어요."
"우와 마법이야 마법!"

교사의 고민

쿠폰이 단순한 보상이 아니라, 화폐로서의 가치를 지니려면 어떻게 해야 할까?

놀이 TIP

화폐의 정의와 가치

- 화폐는 물물교환의 불편함을 해소하고, 다양한 재화와 서비스를 손쉽게 교환할 수 있게 해주는 사회적 도구이다.
- 화폐는 정부와 사회가 보증하는 가치이기 때문에, 사람들은 이를 믿고 거래에 사용한다.

➡ **화폐의 정의와 사회적 도구로서의 가치를 명확히 이해하고, 놀이를 통해 유아들이 화폐의 사회적 의미와 역할을 자연스럽게 경험할 수 있도록 지원할 수 있다.**

02

소리반에 쿠폰이 생긴 후 **쿠폰을 나누어 가질 방법에 대해 유아들과 이야기를 나누었다.**

"우리 쿠폰은 어떻게 나누어 가지면 좋을까?"
"음, 소리반 쿠폰이니까 똑같이 나누어요."

교사의 지원

쿠폰이 '착한 행동'을 했을 때 받는 칭찬스티커의 의미를 갖지 않으려면 분배에 주의를 기울여야 했다. 쿠폰은 유아들이 직접 사용하거나 관리할 것이기에 유아들과 함께 쿠폰을 어떻게 나누면 좋을지 이야기를 나누었다. 다양한 의견 중 똑같이 분배하자는 지원이의 말에 동의하며 쿠폰을 똑같이 나누어 가졌다. 쿠폰이 화폐로서 의미를 갖기 위해서는 소유한 쿠폰을 스스로 관리하는 것부터 시작해야 한다고 생각했다. 그렇기에 유아들에게 각자의 쿠폰을 보관할 수 있는 지갑을 만들어 주었다.

화폐

유아가 자신의 쿠폰을 보관할 수 있는 지갑을 자석 칠판에 붙여주었다.
자신의 지갑이 생긴 유아는 가지고 있는 쿠폰을 지갑에 넣었다.
유아는 나에게도 지갑이 생겼다는 사실이 신기한 듯 반복해서 지갑을 여닫았다.

03

“선생님 근데 헷갈리면 어떡해요?”
“뭐가 헷갈릴 것 같아?”
“친구들 지갑이랑 내 거랑!”

교사는 지갑에 이름표를 붙여 유아들이 각자의 지갑을 알아볼 수 있도록 했다.

04

화폐

쿠폰을 나누어 가진 후 며칠이 지나고 하원길에 지원이 어머니를 만났다.

“선생님 지원이가 돈이 많이 생겼다고 하더라고요.”

지원이에게 쿠폰이 왜 돈과 같이 느껴졌는지 궁금했다.

“지원아 쿠폰이 돈 같았어?”
“돈도 살 수 있잖아요. 쿠폰도 살 수 있으니까!”

교사의 고민

유아가 자신의 쿠폰을 소유하고 관리하며 화폐의 가치를 인식했듯, 화폐의 사회적 의미 또한 일상 속 경험을 통해 자연스럽게 배우도록 할 수는 없을까?

교사의 지원

화폐에 담긴 사회적 의미를 일상 속에서 경험할 수 있도록 하기 위해 쿠폰을 화폐처럼 교환의 매개체로 사용할 수 있어야 했다. 그렇기에 교사는 유아와 함께 물건을 화폐로 구매할 수 있는 상점을 만들어 보기로 했다.

놀이 Check!

1 유아는 이렇게 배워요!

유아는 쿠폰이라는 매개를 통해 화폐의 개념과 자원의 희소성, 그리고 선택에 따른 책임 등을 놀이 속에서 자연스럽게 경험합니다. 자신의 쿠폰을 직접 보관하고 관리하는 과정은 유아에게 화폐를 ‘내가 관리해야 할 것’으로 인식하게 하며, 화폐의 가치를 감각적으로 이해하도록 돕습니다. 이러한 경험을 통해 유아는 경제적 주체로서 자율성과 주도성을 기를 수 있습니다.

2 선생님, 이런 점을 유의하세요!

쿠폰을 단순히 보상이나 관리의 대상으로만 보지 말고, 유아가 그 쿠폰을 어떻게 바라보고 의미화하고 있는지를 민감하게 살펴보는 태도가 필요합니다. 유아가 쿠폰을 어떻게 선택하고 사용하는지, 그 과정에서 화폐의 가치나 의미를 어떻게 해석하고 있는지에 주목해 주세요. 즉, 보관과 통제 중심이 아닌 ‘의미화 과정’에 대한 관찰과 지원이 경제·금융교육에서 더욱 중요합니다.

심화 04

내가 원하는 물건은 얼마일까?

영역 소비, 금융　　핵심개념 선택, 교환, 가격

놀이 속에서 이런 내용을 찾아 보세요.

- 물건의 가치에 따라 가격이 정해지는 과정에 주목해 보세요.
- 유아들이 저마다 물건의 가치를 다르게 생각하는 이유에 귀 기울여보세요.
- 정해진 가격에 따라 화폐를 지불하는 과정에 주목해 보세요.

교사의 고민으로부터 시작되는 놀이

화폐에 담긴 사회적 의미는 어떻게 알 수 있을까?

놀이 흐름도

01

소리반 상점에 판매할
물건 정하기

02

교실에 필요한 물건에 대해
이야기 나누기

03

물건의 가치에 따라
가격 고민하기

04

구매할 물건을 고르고
쿠폰으로 결제하기

놀이 속으로

01

선택

"우리 이제 쿠폰을 써 봐요. 선생님이 이전에 쿠폰은 친구들이 원하는 것, 필요한 것을 살 수 있다고 말했었지요? **우리 반에 상점을 만들어서 쿠폰으로 필요한 걸 사볼 거예요!"**
"좋아요! 뭐 팔아요 상점에?"
"그걸 우리 같이 정해볼까?"

유아들과 함께 상점에 무엇을 판매할 것인지에 대해 정해 보기로 했다.

선택

“소리반 상점에 무엇을 판매하면 좋을까요?”
“저는 공룡이요!”
“저는 사실 곰돌이 인형이요.”
“아이클레이도 좋아요~”

유아들은 마트, 가게에 가서 그동안 사지 못했던 것을 떠올리며 자신이 원하는 물건을 상점에서 판매하기를 바랐다.

02

“소리반에 필요한 물건을 판다면 뭐가 있으면 좋을까?”

교사가 우리 반에 필요한 것이 무엇일까에 대한 질문을 하자 유아들은 교실을 둘러보며 우리에게 필요한 것은 무엇일까에 대해 진중하게 고민했다.

“우리 테이프 커팅기 고장 났잖아요.”

교사의 고민

막상 유아들과 이야기를 나누고 보니 ‘필요’에 의한 선택만을 강조한 것은 아닌가 하는 생각이 든다.
자신이 원하는 것을 선택하는 것 또한 유아들에게 있어 중요한 선택인데… 유아들에게 상점에서 판매했으면 하는 물건을 다시 한번 물어봐야겠다고 생각했다. 유아들의 선택의 기준이 어떠하든 존중하는 태도로 유아들의 의견을 들어 보아야겠다.

가격

소리반 상점에 들일 물건들은 유아들이 원하는 물품들을 중심으로 몇 가지 문구들과 간식거리로 준비했다.
이후 **물품들의 가격을 어떻게 정할지 유아들과 상의했다.**

“얘들아 여기 있는 물건은 우리가 쿠폰으로 살 수 있는 물건들이야. 먼저 물건들의 가격을 정해야 해.
쿠폰 몇 장 주고 살 수 있는지.”

"돋보기는 몇 장의 쿠폰으로 사면 좋을까?"
"음… 네 장!"
"전 백 장이요!"
"우와 그렇게나 많이?

03

놀이 TIP

시장 경제에서의 가격 결정

• 시장 경제에서 가격은 수요와 공급의 상호작용을 통해 형성된다. 가격이 오르면 수요는 줄고 공급은 늘며, 가격이 내리면 수요는 늘고 공급은 줄어 균형 가격이 형성된다. 이러한 조율은 시간의 흐름 속에서 이루어진다.

➡ **놀이 속 판매되는 물건의 가격을 정할 때 교사는 유아들의 수요와 판매될 물건의 물량에 따라 가격을 조정하는 '중재자'의 역할을 할 수 있다.**

유아들은 자신이 필요하거나 원하는 물건의 가격을 정할 때 지불해야 하는 쿠폰의 개수를 많이 불렀다.
지원이는 자신이 사고 싶은 물건의 가격을 말할 때 "백 장"을 말했다.
이처럼 **유아들이 물건의 가격을 책정하는 과정은 유아들이 어떠한 물건에 높은 가치를 두고 있는지를 알게 해주었다.**

교사의 지원

유아가 물건을 구매하려는 이유를 생각해 볼 시간을 가지기를 바라며 소리반 상점에서의 물품 구입 시간을 정했다. 소리반 상점은 오전부터 열려있지만 물건 구매는 오후 시간부터 할 수 있도록 했다. 물건을 구매하기까지 시간의 간격을 두면 유아들이 조금 더 구매를 고려하는 것에 신중해질 수 있으리라 생각했다.

선택

드디어 열린 소리반 상점!
상점의 크기가 크지 않아 유아들은
두, 세 명씩 짝을 지어 번갈아 구경했다.
유아들은 놀이를 하다가도 생각이 나면
한 번씩 상점을 들러 물건을 구경했다.

오후 시간이 되자 유아들은 물건을 구매하기 시작했다.
오전 내내 연필을 살 것이라고 말하던 송화는 연필을
고르지 않았다.

"송화야, 아까 연필 산다고 하지 않았어?"
"네. 근데 생각해 보니까 집에 연필 많아요."

04

"지안아, 아이클레이는 왜 샀어?"
"저는 만드는 걸 좋아해요.
그래서 아이클레이를 샀어요!"

유아들은 저마다 다른 이유를 가지고 고민하며 구매할 물건을 골랐다.

교환

물건을 모두 고른 후 결제해야 할 시간!
유아들은 자신의 지갑에서 쿠폰을 꺼내왔다. **물건의 가격을 보고 쿠폰을 세어 교사에게 지불했다.**
이렇게 소리반 유아들은 첫 구매의 즐거움을 맛보았다.

놀이 Check!

1 유아는 이렇게 배워요!

소리반 상점은 유아가 화폐의 사회적 의미를 자연스럽게 경험할 수 있는 기회를 마련해 주었습니다. 유아는 상점에서 판매될 물건의 가격을 스스로 정하고, 쿠폰을 지불하여 물건을 구매하는 과정을 통해 화폐가 물건이나 서비스와 교환되는 사회적 약속의 수단임을 익혀갔습니다.

2 선생님, 이런 점을 유의하세요!

교실에서 이루어지는 상점, 가게, 시장 놀이 등 '물건을 사고파는 놀이'는 유아의 경제 개념을 확장하는 중요한 장면입니다. 유아가 물건의 가격을 어떻게 정하는지, 어떤 이유로 선택하는지, 화폐를 어떻게 주고받는지를 주의 깊게 관찰해 보세요. 그 과정 속에서 유아가 화폐를 어떤 의미로 이해하고 있는지, 어떤 기준으로 물건을 선택하고 소비하기 위해 판단하는지에 대한 단서를 발견할 수 있습니다.

둘.

바꿀까? 살까?

1 친구야 우리 서로 바꿀까? 55

2 우리의 그림값은 돌돌이 테이프 59

3 손님이 많았으면 좋겠어 64

4 손톱에 색칠해주는 가게 69

5 씨앗을 얻는 방법 74

6 은행에 쏙! 디지털 세상 79

기초 01

친구야 우리 서로 바꿀까?

영역 생산, 소비　　핵심개념 선택, 교환

놀이 속에서 이런 내용을 찾아 보세요.

- 유아들의 놀이 속에서 이루어지는 다양한 교환의 순간에 주목해 보세요.
- 교환을 통해 물건의 가치는 사람마다 다르게 느낀다는 것을 알아가는 순간에 주목해 보세요.

유아의 고민으로부터 시작되는 놀이

기쁨반 유아들은 이전에 두부빵을 만들어 판매해 본 경험이 있다.
두부빵을 만들어 팔기 이전에 유아들은 두부빵 값으로 받고 싶은 화폐를 정했었다.
유아들이 각자 가지고 싶어 하는 화폐는 달랐다. 스티커돈, 마이쮸돈, 젤리돈, 색종이돈, 초콜릿돈 등
각자 가지고 싶어 하던 화폐로 두부빵을 판 값을 나누어 가졌다. (셋-1. 놀이사례 연계)

놀이 흐름도

01

'장난감의 날' 친구와
장난감을 교환하기

02

교실과 자료실의
놀잇감을 교환하기

03

교환할 물건을 가져와
바꿔 쓰는 '새싹 마켓'

04

새싹 마켓에서 물건을
바꿔보기

놀이 속으로

새싹반에는 '장난감의 날'이 찾아왔다.
'장난감의 날'은 집에 있는 장난감 중 친구와 함께 가지고 놀고 싶은 장난감을 가져와서 친구와 함께 놀이하는 날이다.

01

교환

"친구야 내 거랑 바꿔서 놀래?"

시온이가 가져온 장난감을 가지고 놀고 싶은 서준이가 시온이에게 다가와 교환을 제안했다.
자신이 원하는 장난감이라면 교환해 놀이하고 그렇지 않으면 바꾸지 않을 수도 있다.
다행히 시온이와 서준이는 마음이 맞아 장난감을 바꿔서 놀이했다.

02

교환

이번에는 **교실에 있는 놀잇감 중 잘 가지고 놀지 않는 놀잇감을 고른 후 자료실에 가서 내가 놀이하고 싶은 놀잇감과 바꿔 오기로 했다.**

"선생님 여기에는 왜 이렇게 놀잇감이 많이 쌓여 있어요?"
"교실에 모든 놀잇감이 들어가 있을 수는 없어서
사용할 만큼 교실에 두고 남은 놀잇감은
여기 보관해 두는 거야."

선택

유아들은 자료실 구석구석을 살펴보며 원하는 놀잇감을 고르기 시작했다. 교실로 놀잇감을 가져온 유아들은 자신이 고른 장난감을 소개했다.

"이건 내가 골라 온 자동차야. 조립할 수 있어."

소개가 모두 끝나자 얼른 놀이하고 싶어 하는 유아들의 목소리가 들렸다.

"선생님 빨리 가지고 놀고 싶어요!"

유아들은 교실의 놀잇감과 자료실의 놀잇감을 교환하며 우리 반에 필요하지 않은 물건이 다른 반에는 필요할 수 있음을 느끼게 되었다.

교사의 고민

'장난감의 날'에 장난감을 서로 교환해서 놀이한 경험, 교실의 놀잇감과 자료실의 놀잇감을 교환한 경험을 통해 유아는 교환의 기쁨을 알아가고 있었다. 이러한 교환의 기쁨을 이어가기 위해 어떤 지원을 해줄 수 있을까?

교사의 지원

교사는 유아가 교환의 즐거움을 이어갔으면 하는 마음으로 가정에서 더 이상 쓰지 않는 물건을 가져와 친구들과 바꿔쓰는 '새싹 마켓'을 제안했다.

가정과의 협력

- 가정에서 유아가 더 이상 사용하지 않는 물건(장난감, 학용품, 옷 등)을 기관으로 가져와 물물교환해 보는 경험은 유아에게 물건의 가치를 다시 생각해보도록 할 수 있다.
- 가정에서 보호자가 유아와 함께 기관으로 가져갈 물건을 고르는 과정에서 자신이 사용하던 물건의 가치에 대해 이야기 나눌 수 있으며, 기관에서 물건을 교환하는 것에 대한 기대를 가질 수 있다.

03

선택

새싹 마켓이 열리는 날.

“이건 제가 아기 때 가지고 놀던 거예요.”
“이 모자는 저한테 이제 작아서 가져 왔어요.”

책상은 어느새 아이들이 가져온 물건으로 가득 찼다.

선택 교환

새싹 마켓이 열리자 유아들은 각자가 원하는 장난감을 집어 들었다.
경찰차를 좋아하는 찬솔이는 서준이가 가져온 경찰차 장난감을 골랐고, 그림 그리기를 좋아하는 소윤이는 진서의 스케치북을 골랐다.
자신이 고른 물건은 집에 가져가거나 유치원에 두고 사용할 수도 있다.
스케치북을 골라든 소윤이는 신난 표정을 감추지 못하며 말했다.

“집에서 여기에 그림 그릴 거예요.”

04

유아들은 서로에게 필요하지 않다고 느낀 물건들이 다른 친구들에게는 소중하게 여겨지는 것을 보며 뿌듯해 하고 있었다.

놀이 Check!

1 유아는 이렇게 배워요!

유아는 일상과 놀이 속 다양한 교환 경험을 통해 ‘내게 필요 없지만, 누군가에겐 소중할 수 있는 것’에 대한 감각을 키워갑니다. 이러한 경험은 단순한 물건의 이동을 넘어서, 유아가 타인의 필요를 이해하고 자신의 선택을 조율하는 능력을 기르는 과정이 됩니다. 또한 향후 경제·금융 활동에서 합리적 소비와 자원 활용의 기초가 될 수 있습니다.

2 선생님, 이런 점을 유의하세요!

유아가 물건을 주고받는 순간을 관찰하며, 왜 바꾸고 싶었는지, 어떤 점이 기뻤는지 등 교환의 과정에 함께하며 이야기를 나누어 보세요. 교환 과정에서 교사는 유아가 타인의 입장을 이해하고, 자원의 가치를 재발견하며, 협력적으로 소비하는 태도를 익혀갈 수 있도록 지원해야 합니다.

기초 02

우리의 그림값은 돌돌이 테이프

영역 생산, 소비, 금융

핵심개념 교환, 희소성

놀이 속에서 이런 내용을 찾아 보세요.

- 유아들의 놀이 속에서 이루어지는 생산의 순간에 주목해 보세요.
- 협력하여 얻게 된 물건에 대해 유아들이 판단하는 가치에 주목해 보세요.
- 생산된 물건을 가치에 상응하는 물건과 교환하는 경험에 주목해 보세요.

유아들의 경험으로부터 시작되는 놀이

돌돌이 테이프 커팅기를 살 수 있는 방법은?

놀이 흐름도

01

교실에 필요한 돌돌이 테이프
커팅기 살 방법 고민하기

02

주차금지 안내판 제작하기

03

주차금지 안내판을
유치원 정문에 부착하기

04

그림값으로 돌돌이
테이프 커팅기 받기

놀이 속으로

01

교환

"우리가 어떻게 하면 돌돌이 테이프 커팅기를 살 수 있을까?"

어김없이 유아들과 이야기를 나누던 중 교사의 머리에 순간
스치는 생각이 있었다.
며칠 전, 원감 선생님이 주차금지 안내판이 필요하다고 이야기했던 것.
이야기를 나누던 유아들과 함께 원감 선생님을 찾아가 여쭈어보았다.

**"원감 선생님 저희가 주차금지 안내판을 만들어드리면
저희 반에 돌돌이 테이프 커팅기를 사주실 수 있을까요?"**

교사의 고민

소리반에는 그림 그리는 것을 좋아하는 유아들이 많다. 그렇기에 안내판을 직접 만드는 것은 유아들이 좋아하는 그림 그리기를 기반으로 물건을 교환할 수 있는 생산-판매의 기회가 될 수 있을 것이다. 그러나 그림을 그리고 싶지 않은 유아들도 있을 것이다. 우리 반에 필요한 물품을 구매하는 것이니 모두가 참여해야 하는 것일까? 아니면 일부 그림을 그리고 싶은 유아만 참여해도 괜찮을까?

02

교사의 지원

모든 유아가 반드시 같은 시간에, 같은 방식으로 안내판 제작에 참여해야 하는 것은 아니었다. 저마다 그림을 그리고 싶어 하는 시간에 차이가 있었다. 그렇기에 교실 한편에 종이를 펼쳐놓고 언제든 생각이 나면 가서 색칠할 수 있도록 했다. 더불어 교사 또한 색칠에 동참하며 공동의 목적에 함께 참여할 수 있도록 환경을 조성했다.

색칠을 해야겠다는 생각이 들면, 유아들은 크레파스를 챙겨 글자가 프린트된 종이가 놓인 책상으로 가서 앉아 색칠을 했다.
교사 또한 색칠에 동참했다.

"얘들아, 우리가 잘할 수 있는 만큼 열심히 색칠해서 원감님께 드리자!"
"나 꼼꼼히 색칠할 거야!"
"나는 무지개만큼 할 거야."
"우리 무지개로 만들자!"

교사가 함께 색칠하고 있는 것에 의아함을 표하는 유아도 있었다.

"얘들아, 봐봐. 선생님도 색칠해!"
"선생님은 왜 색칠해요?"
"선생님도 소리반이니까."

유아들은 우리 반에 필요한 물건을 마련하기 위해 함께 색칠하며 공동의 목적을 위해 함께하는 일에 즐거움을 느끼고 있었다.
색칠이 이어지던 어느 날, 주차금지 안내판이 완성되었다.

03

완성된 안내판을 가지고 안내판이 부착될 유치원 정문으로 함께 갔다.
교사가 유치원 정문 벽면에 안내판을 붙여 주니, 유아들은 안내판 앞에 옹기종기 서서 자신이 그린 안내판을 구경했다.

유아들은 자신이 그린 그림과 글자가 유치원 정문 벽면에 전시된 것에 대해서 신기해하며 뿌듯한 마음을 감추지 못하였다.

"선생님 이것 봐요. 이거 내가 한 무지개예요."
"소이가 색칠한 자동차다!"
"선생님 그런데 돌돌이 테이프는 언제 와요?"
안내판을 구경하고 있던 선화가 안내판을 만든 목적을 떠올렸다.
"맞아! 우리 돌돌이 테이프 받기로 했었지!"

04

교환

안내판을 부착한 날, 점심시간이 지나고 원감 선생님이 박스 두 개를 들고 소리반으로 들어왔다.

"와아! 저거 분명 돌돌이 테이프야!"

박스를 열자 분홍색 돌돌이 테이프 커팅기가 나왔다.

"소리반 친구들이 주차금지 안내판을 멋지게 만들어 주었으니, 돌돌이 테이프 두 개를 줄게요! 멋지게 그려주어 고마워요."

유아들은 박수를 치고, 환호도 지르며 공동의 목표를 이룬 것을 기뻐했다.

"선생님 소리반이라고 이름도 붙어주세요."

희소성

함께 공동의 작업을 수행해 얻은 돌돌이 테이프 커팅기는 유아들이 함께 만들었다는 경험을 떠올리게 하여 시중에서 살 수 있는 커팅기와는 다른 의미와 가치를 가지게 되었다.
함께 얻어낸 테이프 커팅기를 볼 때마다 유아들은 함께 이루어 낸 것에 대한 기쁨을 떠올리게 되었다.

놀이 Check!

1 유아는 이렇게 배워요!

유아는 함께 필요한 물건을 얻기 위해 자발적으로 계획하고, 노동을 통해 결과물을 만들어 내며, 그 대가로 원하는 물건을 얻는 경험을 통해 경제 활동의 구조를 익혀갑니다. 이 과정은 '필요 → 생산 → 교환 → 소비'로 이어지는 경제의 기본 원리를 이해하는 의미 있는 배움이 될 수 있습니다. 특히, 협력을 통해 자원을 마련하고 함께 사용하는 경험은 유아가 공동체 내에서의 경제적 의사결정, 노동의 가치, 공동 소유의 의미를 감각적으로 이해하는 데 도움이 됩니다.

2 선생님, 이런 점을 유의하세요!

교사는 유아와 함께하는 생산과 교환 활동에서 '무엇을 얻었는가'보다 '어떻게 함께 했는가'에 주목해야 합니다. 즉, 유아가 제한된 자원 내에서 협력을 통해 어떻게 필요한 것을 교환해 가는지 과정에서의 판단과 상호작용을 기민하게 살펴보는 것이 중요합니다.

기초 03

손님이 많았으면 좋겠어

영역 생산, 소비, 금융

핵심개념 선택, 교환, 희소성, 가격, 화폐

놀이 속에서 이런 내용을 찾아 보세요.

- 판매자로서 유아가 판매 물건의 가격을 책정한 이유에 주목해 보세요.
- 판매자로서 물건을 판매하기 위한 유아의 전략에 주목해 보세요.
- 소비자로서 물건을 살 때, 어떤 것을 대신하여 왜 그 물건을 선택했는지 주목해 보세요.

유아들의 경험으로부터 시작되는 놀이

돈이 없다면? 내가 직접 만들어서 팔아보자

놀이 흐름도

01

"아무도 안 사니까
선생님이 사주세요!"

02

"왜 사고 싶지 않았을까?"

03

판매 전략 고민하기

04

"7조개에 팝니다!
엄청 예쁜 가방이에요."

05

"직접 찾은 네잎클로버도
팔 수 있어요!"

놀이 속으로

01

“아무도 안 사네? 그냥 안 팔아야겠다.”
“그냥 선생님이 사주세요! 제발요!”

교사의 고민

유아는 제작 비용을 생각하지 않고 너무 낮은 가격을 매기거나 터무니없이 높은 가격을 매겨 판매하지 못하는 상황이 자주 발생했다. 결국 구매자가 없어 교사에게 물건을 사달라고 부탁하는 상황이 반복되었고, 이러한 흐름이 유아의 자발적 판매 시도를 단절시키거나 좌절로 이어지지 않도록 가격 설정에 대해 함께 고민할 필요성을 느꼈다.

교사의 지원

유아가 판매를 이어갈 수 있도록, 함께 이야기 나누는 시간을 마련했다. 왜 물건이 팔리지 않는지 질문하자 유아는 구매자의 입장에서 생각했다. 이 과정을 통해 유아는 물건의 값을 정하는 방법을 고민했고, 더 나아가 구체적인 판매 전략을 세우기 시작했다.

02

가격

"친구들이 왜 물건을 사고 싶지 않았을까?"
"가격이 너무 비쌌을 수도 있어요."
"이게 뭔지 몰라서 안 샀을 것 같아요."

선택

교사와 이야기를 나눈 후 유아는 친구들이 필요로 할 만한 물건을 선택하고, 판매대를 직접 구성했다.

03

가격

이 과정에서 물건의 이름과 가격을 정하고, 그 이유를 말로 설명하기도 했다.

04

화폐

"7조개에 팝니다! 예쁜 가방이에요.
만드는 거 엄청 어려워서 비싸게 팔아요!
점심 먹기 전까지 놀이하세요."

블록으로 만든 가방, 로봇도 판매하기 시작했다.

교사의 고민

몇몇 유아들은 블록으로 만든 가방과 로봇도 팔겠다고 나섰다. 그 순간 교사는 멈칫했다. 공들여 만든 블록 놀잇감을 팔고 사는 것이 적절할까? 판매한 이후에도 서로가 소유권을 주장하며 갈등이 생기지는 않을까?

이 고민은 유아의 설명을 듣고 싹 사라졌다. "만드는 거 엄청 어려워서 비싸게 팔아요. 점심 먹기 전까지 놀이할 수 있어요."

유아는 자신이 가방과 로봇을 만드는 데 많은 노고와 시간이 필요했기에 비싸다는 가치를 부여했고, '점심 먹기 전까지 놀이한다'는 조건을 내걸고 있었다.

가격

"너무 안 팔리네?
조금 더 싸게 바꿔 볼까?"

교환

팔리지 않을 때는 가격을 내리며 조정하기도 하고, 여러 유아가 협력하여 하나의 판매대를 꾸려 역할을 나누는 모습도 나타났다.

유아들은 판매를 단순한 물건 교환이 아닌 수요와 공급 수준에 따른 가격 변동의 유기적인 관계를 인식하며 놀이를 이어갔다.

교사의 고민

일부 유아는 직접 무언가를 만들어야만 팔 수 있다고 생각하며, 소극적인 모습을 보였다. 판매의 개념이 제작에만 한정되어 유아의 참여를 제한할 수 있다는 점에서 고민이 시작되었다. 이에 판매 방식과 물건의 가치에 대한 시야를 확장할 수 있도록 지원해야겠다고 생각했다.

희소성

"직접 만든 건 아니지만, 직접 찾은 거라
네잎클로버도 팔 수 있어요!
발견하기 어려운 네잎클로버랍니다!"

05

교사의 지원

직접 만든 것이 아니어도 팔 수 있다는 점을 전달하기 위해 자연물인 네잎클로버를 판매대에 올려 두었다. 그리고 발견하기 어려운 것, 희소한 것이라는 설명도 덧붙였다.

네잎클로버를 발견하기 위한 노력과 그 희소성을 고려하면 네잎클로버는 충분한 가치가 있기에 판매될 수 있다는 것을 알리고 싶었다.

"애벌레가 나뭇잎을 신기하게 먹었네?
꼭 사람 표정 같아! 이거도 팔아 볼까?"
"반짝이는 돌을 찾았어! 이거 살 사람?"

유아는 자신이 만든 물건뿐만 아니라, 특별한 의미가 있거나 친구들이 좋아할 만한 물건을 생각하며 판매 물품을 늘려갔다. **물건을 '파는 행위'와 '물건의 가치'에 대한 유아의 관점은 더욱 유연해졌고, 자신만의 방식으로 물건을 고르고 의미를 부여했다.**

놀이 Check!

1 유아는 이렇게 배워요!

가게놀이는 유아들이 좋아하는 놀이 중 하나입니다. 매일 똑같은 놀이가 반복되는 듯 보이지만, 유아의 가게는 끊임없이 변화하고 있습니다. 간판을 붙여 가게를 알리고 때로는 직접 소리쳐 홍보하기도 하죠. 판매 물건을 보기 좋게 진열하고, 고민 끝에 가격도 결정합니다. 손님을 끌기 위한 저마다의 판매 전략을 세우는 것이죠. 이처럼 유아의 가게에는 유아의 고민과 가치가 고스란히 담겨 있습니다.

2 선생님, 이런 점을 유의하세요!

교사는 매일 반복되는 가게놀이 속에서, 유아가 판매자로서 물건을 잘 팔기 위해 어떤 고민을 하고 어떤 가치를 소중히 여기는지 발견할 수 있습니다. 동시에 유아가 소비자로서 좋은 물건을 구매하기 위한 고민과 가치를 이해하며, 그 과정에서 유아가 각자의 역할에서 합리적인 의사결정을 내릴 수 있도록 질문하고 격려하며 지원하는 것이 중요합니다.

심화 04

손톱에 색칠해주는 가게

영역 생산, 소비

핵심개념 선택, 교환, 가격, 화폐, 직업

놀이 속에서 이런 내용을 찾아 보세요.

- 유아의 일상에서 무형의 서비스 경험을 찾아 보세요.
- 유아의 놀이에 무형 서비스를 접목할 기회를 발견해 보세요.

교사의 고민으로부터 시작되는 놀이

서비스에 대한 소비 경험은 어떻게 할 수 있을까?

놀이 흐름도

01

"손톱에 색깔 칠해주는 가게 할 거예요."

02

몰려드는 손님들

03

직원을 채용하기

놀이 속으로

차연이와 엘리는 손톱 꾸미기 놀잇감의 등장을 바로 알아차렸다.

01

교환 가격 화폐

"선생님 저희 가게 열거예요."
"맞아요. 우리 엄마도 손톱에 예쁜 그림 있거든요. 손톱에 색깔 칠해주는 가게 할 거예요."
"오호, 손님 많이 올 것 같은걸!
손님이 와서 돈을 벌면 누가 가지게 되는 거야?"
"음.. **저희 둘이 공평하게 반반 나눌 거예요!"**

02

손톱에 색칠해주는 가게는 문을 열자마자 손님들이 몰려들었다.

가격

"어떤 색으로 하고 싶어?"
"초록색"
"손가락 하나에 1미소야.
손가락 다 하면 10미소야."
"응. 할래!"
"10미소 있어? 보여줘"

"내 손톱 어때요? 예쁘죠?
내일도 손톱 칠해주는 가게에 올 거예요.
처음 했는데 너무 좋아요."

03

직업

손톱에 색칠해주는 가게는 손님이
문전성시를 이루었다.

그때 수하가 자연스럽게 합류해
계산 일을 도와주기 시작했다.

직업 **화폐** **가격**

교사는 물었다.

"차연아, 엘리야, 수하가 이렇게 바쁜 일을 도와주고
있는데, 수하에게 해줄 수 있는 것이 무엇이 있을까?"

차연이는 잠시 고민한다.

"음... 수하야, **일 도와줬는데 손톱 그냥 해 줄까?"**

수하는 잠시 생각하더니 수줍게 말했다.

"나는 이미 너한테 돈 주고 색칠 받았어!"

그렇다. 이미 수하는 차연이에게 손톱 색칠 서비스를 받은
이후였다.

"나 그냥 10미소 줘."
"알겠어!"

그렇게 차연이와 엘리의 손톱 색칠해주는 가게에 수하는
첫 직원이 되었다.

"수하야. 내 통장에서 10미소 빼서
너 통장에 10미소라고 적었어!"
"응. 고마워!"

수하는 손톱 색칠 서비스를 받고 싶어 하는 친구들에게
통장을 받아 필요한 금액을 받는 역할을 담당했다.

교환

손톱 색칠 서비스에 관심을 보인 형준이에게
수하가 말했다.

**"형준아, 손톱에 색칠하고 싶어?
그럼 10미소 내야 해."**
"(통장을 건네며) 여기 있어."
수하는 통장 작성을 맡았고, 차연이에게 이렇게 말했다.
"형준이가 10미소 냈어, 차연아.
이제 손톱 색칠해 주면 돼!"

선택

"어떤 색을 원해?"
"난 분홍색이 좋아"

손톱 색칠을 마친 뒤,
"너무 마음에 들어요."

놀이 Check!

1 유아는 이렇게 배워요!

우리 사회에서는 눈에 보이는 유형의 상품뿐만 아니라, 눈에 보이지 않는 무형 서비스도 활발히 거래되고 있습니다. 유치원이나 어린이집에 등원하고, 병원에서 진료받고, 미용실에서 머리카락을 자르는 등 유아도 일상에서 이미 다양한 서비스를 자연스럽게 경험하며 소비하고 있습니다. 이러한 경험을 통해 유아는 무형 서비스가 판매되고 소비되는 과정을 놀이로 표현하며, 서비스의 다양한 형태를 이해하는 데 도움을 얻습니다.

2 선생님, 이런 점을 유의하세요!

교사는 유아의 경험을 토대로 교실 내에서 다양한 경제·금융의 기회를 풍부하게 제공할 수 있습니다.
예를 들어, 병원, 미용실, 식당놀이를 통해 서비스를 제공하고 소비하는 과정을 놀이하거나, 가게놀이에 배달 서비스를 접목하여 유형의 상품과 무형 서비스를 동시에 경험할 수도 있습니다. 특별한 놀잇감이 없어도 유아의 일상 속에서 서비스를 제공하고 제공받는 기회를 포착하고 지원함으로써, 경제·금융교육을 더욱 풍성하게 할 수 있습니다.

심화 05

씨앗을 얻는 방법

영역 생산, 소비　　핵심개념 교환, 가격, 화폐

놀이 속에서 이런 내용을 찾아 보세요.

- 필요한 것을 얻는 다양한 방법을 생각해볼 수 있어요.
- 한정된 재화를 합리적으로 소비하는 과정을 조명해 보세요.
- 학급 내에서 유아와 함께 결정할 수 있는 경제·금융 상황에 주목해 보세요.

교사의 고민으로부터 시작되는 놀이

물건을 얻는 다양한 방법을 어떻게 경험할 수 있을까?

놀이 흐름도

01

씨앗 구하기

02

학급비 알아보기

03

신용카드로 모종 구매하기

04

동반식물 심기

놀이 속으로

교사의 고민

유아가 필요한 걸 구하는 다양한 방법을 경험했으면 좋겠는데, 동반식물을 따로 구입하지 않고 기관에서 구할 수 있는 모종이나 씨앗은 없을까?

교사의 지원

그때 마침 원감 선생님께서 여러 씨앗을 심기 위해 구매했다는 이야기를 듣고 유아들과 함께 씨앗을 얻을 수 있는 방법에 대해 이야기를 나누었다. 원감 선생님은 부추와 적환무 씨앗을 가지고 있었다.

교환

"원감 선생님~
우리에게 씨앗을 주실 수 있나요?"
"너희들이 오늘 하루 친구를 기쁘게 할 수 있는 일들을 한 가지씩 한다면 씨앗을 나누어 줄게.
오후에 다시 만나자."

01

약속한 오후가 되어 유아들과 함께 원감 선생님을 다시 찾아갔다.

"원감 선생님! 씨앗 주세요!"

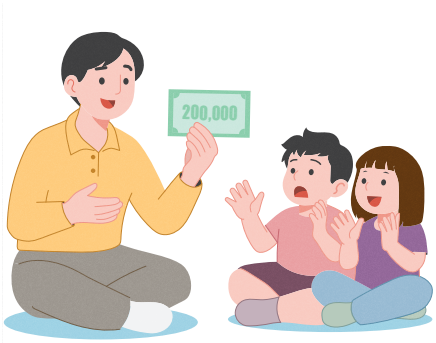
유아들은 씨앗을 얻기 위해 친구를 기쁘게 한 일을 앞다투어 소개했다.

"친구가 미술 재료를 쏟았는데 제가 함께 정리했어요!"
"친구가 옷을 입는데 팔이 잘 닿지 않아서 제가 옷 입는 거 도와줬어요."
"우유 통을 나를 때 제가 같이 했더니 저한테 고맙다고 인사했어요."
"제가 만든 작품을 들고 가다 떨어뜨렸는데 친구가 제 것을 찾아 갖다 줬어요."

"약속한 씨앗을 줄게!"
"우와! 우리 씨앗을 구했다!"

부추와 적환무 씨앗은 원감 선생님께 얻었지만,
다른 모종과 씨앗은 얻을 길이 없어 구매해야 했다.

"우리 부추와 적환무 씨앗은 얻었는데,
다른 모종과 씨앗은 어떻게 구하지?"
"음.. 마트에 가서 살까요?"
"나 마트에서 못 봤는데"
"모종과 씨앗은 모종, 씨앗 가게에 가면 살 수 있어."
"우리 돈 있어요? 살 수 있어요?"



가격

**"우리 반에는 학급비가 있어.
학급비는 우리 반에 필요한 것이 있을 때
살 수 있는 돈이야."**
"얘들아! 우리 반에 돈 있대!"
"얼마요? 우리 얼마 있어요?"
"20만원!"
"헤!! 20만원이요? 많다!"
"그럼 씨앗 살 수 있겠다. 씨앗은 얼마지?"

학급비 20만원 중 텃밭에 심을 작물을 구입할 때 필요한 돈을 함께 알아봤다.

교사의 고민

"유아가 이해하기에 학급비 20만원은 너무 큰 금액이 아닐까?"

우리 반에 필요한 것을 살 수 있는 학급비가 있고, 이 학급비는 무한정 나오는 것이 아니라 제한된 금액이라는 것도 알려주고 싶었다. 그런데 이걸 어떻게 설명하면 좋을지 고민이 되었다.

교사의 지원

교실을 둘러보던 중 놀잇감 바구니 안에 들어있는 모형 화폐가 눈에 띄었다. 그렇다. 유아가 놀이할 때 사용하는 모형 화폐를 활용해야겠다. 늘 교실에 있던 모형 화폐를 활용하여 학급비 20만원을 소개하기로 했다.

02

화폐

"학급비 20만원은 이만큼이야."

20만원의 학급 화폐를 만원, 오천원, 천원짜리 지폐와 동전들로 나누어 학급비 봉투에 담은 후, 유아들에게 보여주었다.

그리고 우리에게 필요한 모종이 얼마인지 인터넷에서 알아보았다. 그 다음에 모종을 사기 위해 사용할 금액만큼 빼서 옆에 붙였다.

"부추랑 적환무 씨앗은
원감 선생님한테 구했으니까 빵원이지!"

놀이 TIP

카드의 등장

- 학급비는 현금으로 존재하지 않는 경우가 많다. 신용카드를 먼저 사용한 후, 약속한 날짜에 돈이 빠져나가거나 이미 보유한 현금을 은행에 보관하여 체크카드를 사용하기도 한다.

➡ **우리 반에서 어떤 방법으로 학급비를 사용하는지 유아에게 안내할 수 있다.**

03

"얘들아, 이게 무엇인지 아니?"
"카드요! 우리 엄마도 그거 있어요."
"맞아. **카드는 돈을 먼저 빌려 쓰는 것과 같아.**
카드를 사용하면 약속한 날짜에 통장에서 돈이
빠져나가는데, 그때 돈이 없으면 갚아야 할 돈이 점점
늘어나고, 다음에는 아무도 돈을 빌려주지 않을 수 있어.
우리 학급비도 카드로 사용하는데,
선생님이 이 카드로 인터넷에서 모종을 사고
다음 달 15일에 우리 학급비로 갚을 거야."

유아들과 함께 인터넷으로 고른 모종을 신용카드 번호를 입력하며 구매했다.
며칠 후, 모종이 도착했고, 유아들은 모종을 심었다.

"잘 자라렴!"
"방울토마토가 다 자라면 우리 요리해 먹자. 마트에 안 가도 되겠다!"

유아들은 마트에 가지 않고도 스스로 생산 활동을 통해 신선한 음식 재료를 얻을 수 있다는 기대에 부풀었다.

04

놀이 Check!

1 유아는 이렇게 배워요!

우리는 살아가며 필요한 것을 얻기 위해 다양한 방법을 사용합니다. 누군가에게 받기도 하고, 내가 가지고 있는 것과 바꾸기도 하며, 돈을 주고 사기도 합니다. 유아들은 씨앗을 얻고 모종을 사는 경험을 통해 경제·금융의 원리를 배울 수 있습니다. 유아들은 학급비 소비과정에 직접 참여하면서 자원이 무한하지 않다는 것을 깨닫고, 교실 속 경제·금융 활동 판단 과정에 함께 참여함으로써 경제·금융 문해력을 기를 수 있습니다.

2 선생님, 이런 점을 유의하세요!

교사는 유아가 합리적인 판단을 할 수 있도록 필요한 것을 얻는 다양한 방법을 함께 고민하고 선택하는 기회를 주어야 합니다. 직접 기르고 만들어 얻을지, 다른 사람과 바꾸어 얻을지, 돈을 주고 살 것인지를 함께 고민하며 유아가 합리적인 판단을 할 수 있도록 지원하는 것이 필요합니다. 또한, 한정된 학급비를 관리하고 사용하는 경험을 통해 유아는 합리적인 소비를 고민하게 될 것입니다. 유아는 일상생활 속에서 경제·금융 상황을 마주하고 있으며, 이러한 활동에 충분히 참여할 수 있는 존재라는 점을 잊지 말아야 합니다.

심화 06

은행에 쏙! 디지털 세상

영역 소비, 금융　　핵심개념 교환, 화폐, 저축

놀이 속에서 이런 내용을 찾아 보세요.

- 디지털 시스템을 접목할 수 있는 유아의 일상과 놀이를 발견해 보세요.
- 디지털 은행 시스템을 활용하는 과정에서 유아들이 디지털 시민으로서의 역량을 자연스럽게 길러가는 모습을 발견해 보세요.
- 글자와 숫자에 익숙하지 않은 유아들이라도 디지털 은행을 통해 자신의 경제·금융 상황을 파악할 수 있다는 점을 주목해 보세요.

교사의 고민으로부터 시작되는 놀이

현금 없는 시대, 어색한 종이 화폐

유아들이 학급 화폐를 어떻게 대하는지 관찰해 보니, 어떤 유아는 지갑을 만들어 넣어 다니고 어떤 유아는 주머니에 넣었다가 잃어버리곤 했다. 심지어 교실 곳곳에서 돈이 발견되는 일도 잦았다. 이런 모습을 통해 유아가 돈을 인식하고 관리하는 데 어려움이 있다는 것을 알 수 있었다.

"끝없이 생겨나는 학급 화폐?"

또 다른 고민도 있었다. 유아들이 돈을 소비하지 않고 모으면서 학급 화폐의 양이 점점 줄어드는 문제가 발생했다. 학급 화폐가 끝없이 생겨나는 것으로 인식하는 유아도 있었다. 학급 화폐를 계속 발행하는 것은 시간적, 물리적으로 한계가 있었고, 돈이 끝없이 생겨나는 것이 아니라는 점을 알려주고 싶었다. 이러한 이유로 실물 화폐에만 의존할 수 없다는 결론을 내리고 다른 방법을 찾기 시작했다.

그때, 디지털 은행 시스템이 떠올랐다. 그런데 유아의 발달을 고려했을 때 눈에 보이지 않는 디지털 은행 시스템을 도입하는 것은 어려움이 따르지 않을까 걱정도 되었다. 하지만 유아들은 실물 화폐를 활용한 가게 놀이를 반복하며 돈의 가치와 교환의 개념을 자연스럽게 익히고 있었다. 유아들이 실물 화폐로 물건을 팔고 사는 경험을 이미 충분히 하고 있었기에, 이러한 경험이 디지털 은행 시스템을 이해하는 토대가 될 것이라 확신했다.

놀이 흐름도

01

OpenAI

🎯 잔액 계산 수식 구조 (예: [redacted])

⬅️ 잔액 계산 공식

```excel
=SUMIF(E:E, "[redacted]", F:F)          ⬅️ 본인 입금액
+ SUMIF(H:H, "[redacted]", I:I)         ⬅️ 송금받은 금액
- SUMIF(E:E, "[redacted]", K:K)         ⬅️ 출금액
- SUMIF(E:E, "[redacted]", J:J)         ⬅️ 송금한 금액
```

디지털 은행 시스템 구축하기

02

지역 은행 방문하기

03

디지털 은행 시스템 간소화하기

04

QR 카드 활용하기

놀이 속으로

01

OpenAI

🎯 잔액 계산 수식 구조 (예: [redacted])

⬅️ 잔액 계산 공식

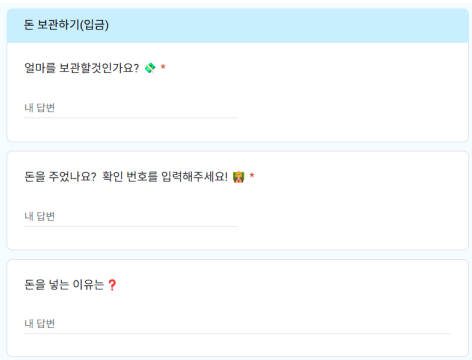
```
excel

=SUMIF(E:E, "[redacted]", F:F)          ⬅ 본인 입금액
+ SUMIF(H:H, "[redacted]", I:I)         ⬅ 송금받은 금액
- SUMIF(E:E, "[redacted]", K:K)         ⬅ 출금액
- SUMIF(E:E, "[redacted]", J:J)         ⬅ 송금한 금액
```

교사의 지원

복잡한 데이터 연결과 자동화 과정을 제작하기 위해 챗GPT를 활용하기로 했다. 기술적 지식이 부족하더라도 교육적 목적에 맞는 맞춤형 시스템을 설계할 수 있었다.

모바일 은행 화면 – 구글 폼 활용



모바일 은행 잔액 관리 현황 화면 – 구글 시트 활용

타임스탬프	이름	입금액	출금액	송금자	송금액	입금 이유	출금이유
2025. 4. 21 오전 8:59:58	[redacted]	1				첫 입금	
2025. 4. 21 오전 9:01:17	[redacted]	1				첫 보관	
2025. 4. 22 오전 11:42:18	[redacted]		1				바핑폼 사기
2025. 4. 22 오전 11:45:35	[redacted]	3				첫 보관	
2025. 4. 22 오전 11:52:25	[redacted]	5				첫 보관	
2025. 4. 22 오전 11:53:38	[redacted]		1				바핑폼 사기
2025. 4. 22 오후 4:19:27	[redacted]	5				첫보관	
2025. 4. 22 오후 4:20:53	[redacted]		2				하트 줄, 하트 보석 사기

잔액자동 계산

유아이름	잔액
[redacted]	8조개
	12조개
	3조개
	6조개
	8조개
	4조개

AI를 활용해 놀이 자료 만들기 TIP

항목	목적 명확히 말하기	사용할 매체 명시하기	주요 기능 나열하기
질문예시	3~5세 유아가 사용할 수 있는 모바일 은행 시스템을 만들고 싶어. 입금, 출금, 송금 기능이 필요해.	구글폼과 구글시트 기반으로 만들고 싶어. 별도 프로그램 설치 없이 쉽게 사용할 수 있어야 해.	구글폼에 내용을 입력하면, 자동으로 구글시트에 기록되는 걸로 잔액이 자동 계산되어야 해. 시트에 입력할 수식을 작성해줘.

교사의 고민

"은행? 나 알아요! 냄새나는 은행"

모바일 기반의 디지털 은행 시스템은 구축했지만, 이를 단순한 '거래 수단'이 아닌 '은행' 이라는 개념과 연결하여 이해하는 것은 또 다른 과제였다. 유아가 경험한 은행은 가을에 열리는 '은행나무'가 전부였기 때문이다. 교사가 은행에 대해 질문하자 한 유아는 "은행 알아요! 냄새 나는 은행!"이라며 반가워했다.

교사의 지원

유아가 실제 은행이 가진 기능과 목적을 놀이 안에서 경험할 수 있도록 도와야겠다고 생각했다. 그래서 디지털 은행 도입에 앞서 실제 은행을 방문해 보기로 했다. 유아가 직접 은행의 공간을 관찰하고 질문하며 개념을 구체화할 수 있는 기회가 될 것이라 생각했다.

02

< 은행 키오스크 이용하기 >

< 통장 개설 과정 관찰하기 >

< ATM기에 돈 입금하기 >

< 은행 지점장님과 질의하기 >

교사의 지원

유아는 “여기 안에 들어간 돈은 어디로 가는 거예요?”라며 ATM기에 들어간 돈의 행방에 대해 궁금해 했다. 그러자 은행 직원은 은행 내 금고를 보여 주셨고, 돈이 어떻게 관리되는지를 직접 확인할 수 있었다. 유아들은 “돈이 여기 있네”라며 신기해 했다. 은행 측에서 적극적으로 협조가 이루어졌기에 가능한 일이었다.

지역사회와의 협력

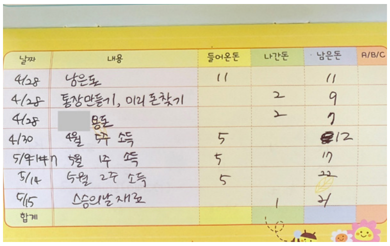
- 가장 가까운 은행에 연락하여 방문 취지를 설명하고, 협의를 거쳐야 합니다.
- 교사가 통장을 개설하고, ATM기를 이용해 입금하면 그 과정을 은행 직원이 유아들에게 상세히 설명하였습니다.

03

저축

“저희도 돈을 은행에 보관하고 싶어요!”
“은행이 있으면 편해!”

은행에 다녀온 이후, 유아는 은행이 필요하다고 말했다.



날짜	내용	들어온돈	나간돈	남은돈	A/B/C
4/28	남은돈	11		11	
4/28	통장만들기, 미리 돈찾기		2	9	
4/28	[redacted] 용돈		2	7	
4/30	4월 5주 소득	5		12	
5/9	5월 1주 소득	5		17	
5/14	5월 2주 소득	5		22	
5/15	스승의날 재료		1	21	
합계					

교사의 지원

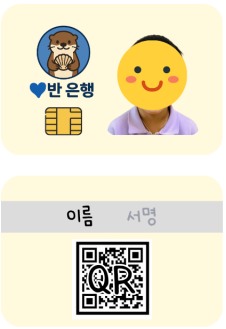
학급에서 사용할 수 있는 디지털 기반의 모바일 은행 시스템을 유아들에게 소개하고 이용 방법을 설명했다. 실물 통장도 함께 제작하여, 유아가 자신만의 자금을 기록하고 관리할 수 있도록 했다. 유아는 통장을 통해 자신이 보유한 돈을 확인하고 사용했다.

“저 이제 얼마 있어요?”
“여기 숫자가 너무 많아!”
“줄이 많아서 헷갈려요.”

교사의 고민

“간소화하자.”
유아는 통장을 통해 자신의 자금을 관리하는 데에는 높은 흥미를 보였다. 그런데 통장을 활용하는 과정에서는 어려움이 관찰되었다. 통장의 거래 내역을 이해하기 위해서는 행과 열의 구조를 인지하고, 항목별 글자를 구분하여 읽는 능력이 요구되었다. 이는 유아에게 다소 추상적이고 부담스러운 과업이었다. 유아는 교사에게 지속적으로 도움을 요청했고, 교사는 디지털 은행을 유아 수준에 맞게 단순화할 필요성을 느끼게 되었다.

QR카드 - Gemini 및 APP Script 활용



QR카드 앞면

QR카드 뒷면

교사의 지원

AI와 구글 시스템을 활용하여 유아를 위한 디지털 은행 사이트를 제작했다. 이 시스템은 각 유아의 잔액과 거래 내역이 자동으로 연동되며, 유아에게 개인별 QR코드가 담긴 카드를 지급했다. 유아는 QR코드를 스캔하여 자신의 자산 현황을 시각적으로 확인할 수 있다. 이를 통해 유아가 글자를 몰라도 자산의 흐름을 쉽게 이해하고 관리하는 태도를 기를 수 있다.

함께할까요? 부록1(p.126)로!

놀이 TIP

더 나아가 '금리'까지!

- 디지털 은행 시스템에 익숙해져 한 발자국 더 나아간다면 금리에 대한 이해를 도울 수 있다. 금리는 시간에 따른 돈의 가치 변화를 의미하며, 유아가 성장해 저축이나 투자를 결정할 때 중요한 판단 기준이 될 수 있다. 돈을 저축하고 시간이 흐르면 돈이 불어난다는 금리의 원리를 이해할 수 있다.

"이제 얼마 있는지 확인하기 쉬워졌어."

"은행에서 제가 돈 꺼낼게요."

QR카드와 디지털 은행 시스템이 도입된 이후, **유아는 자신의 자산 상태를 스스로 확인하고 조절하는 모습이 더욱 활발해졌다.** QR카드 인식으로 간편하게 정보를 확인할 수 있게 되면서 유아가 주도적으로 자신의 돈을 관리할 수 있었다. **디지털 매체의 활용은 단순한 흥미 요소를 넘어서 유아의 자기조절과 합리적 의사결정의 기반이 될 수 있음을 확인하는 계기가 되었다.**

교환 **화폐**

"내가 집에서 너한테 돈 보냈어!"
"왜? 나한테 왜 돈 보냈어?"
"내가 너 좋아해서 용돈 보낸 거야!
우리 엄마도 핸드폰으로 돈 보낼 수 있거든.
우리도 이걸로 할 수 있어."

유아는 가정에서도 QR카드를 활용하기 시작했다. 은행 속 '돈 보내기(송금)' 기능을 활용해 특별한 거래가 있지 않아도, 스스로 돈을 주고받을 수 있다는 것에 즐거움을 느꼈다. **가정에서 부모님의 은행 앱을 살펴보며, 실제 금융 생활을 엿보기도 했다.**

가정과의 협력

- 디지털 은행 시스템을 도입하면 교실과 가정의 연결이 가능합니다.
- 가정에서 QR카드를 스캔해 보며 교실 내 경제·금융 활동을 가족에게 소개할 수 있습니다.

놀이 Check!

1 유아는 이렇게 배워요!

디지털 네이티브 세대라 불리는 유아에게 디지털 기기를 활용한 경제·금융 경험은 매우 자연스러운 일입니다. 실물 돈을 접할 기회가 적은 유아에게 놀이 속에서 디지털 기기로 물건을 사고팔거나 저축하는 경험을 제공하는 것은 경제·금융 활동이 디지털 환경과 밀접하게 연관되어 있음을 이해할 수 있는 기회가 됩니다. 유아의 세상에서 디지털 기기는 경제·금융 상황을 재미있고 효과적으로 경험할 수 있는 훌륭한 매체가 될 수 있습니다.

2 선생님, 이런 점을 유의하세요!

유아가 처음부터 디지털 기기만을 활용하게 된다면 오히려 경제·금융의 흐름에 대해 막연함을 느끼게 될 수도 있습니다. 내가 가진 것이 얼만큼인지 내가 가진 것이 누구에게로 갔는지, 그리고 무엇이 교환되었는지를 명확히 이해하기 어려운 것이죠. 따라서 교사는 유아가 눈에 보이는 학급 화폐나 그에 상응하는 가치를 가진 물건을 통해 경제·금융 상황에 충분히 익숙해진 이후에 디지털 기기를 활용하는 것이 중요합니다.

셋.

만들까?
나눌까?

1 두부빵집으로 빵 사러 오세요 87

2 우리도 직업이 있어요 95

3 함께 일하는 즐거움 102

4 재능을 나누며 배우는 마음의 가치 116

기초 01

두부빵집으로 빵 사러 오세요

영역 생산, 소비, 금융

핵심개념 기회비용, 선택, 교환, 가격, 직업

놀이 속에서 이런 내용을 찾아 보세요.

- 유아들과 함께 무언가 만드는 경험을 생산의 순간으로 조명해 보세요.
- 제한된 자원으로 모든 것을 살 수 없기에 한정된 자원 속에서의 선택하는 경험에 주목해 보세요.
- 물건에 대한 가치를 판단하는 경험에 주목해 보세요.

유아의 경험으로부터 시작되는 놀이

세연이가 가져온 빵 세 조각이 쏘아 올린 작은 공, 두부빵집 놀이

놀이 흐름도

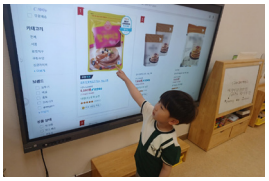
01

세연이가 만든 빵으로부터 시작된 두부빵집

02

「구리와 구라의 빵 만들기」를 보고 필요한 재료에 대해 이야기 나누기

03



빵 만들기에 필요한 재료 구매하기

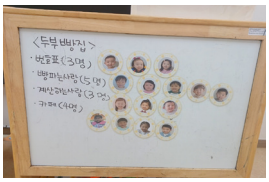
04

두부빵 만들기

05

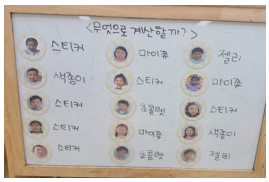
두부 빵집 광고영상, 포스터, 전단지 제작하고 홍보하기

06



두부빵집 운영에 필요한 역할 정하기

07



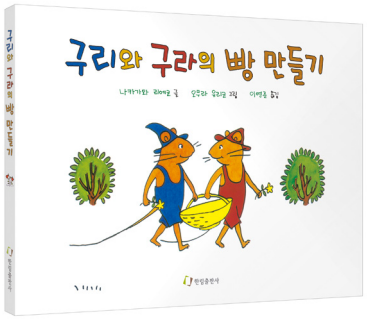
빵 값을 지불하는 수단 정하기

놀이 속으로

01

"선생님, 이거 제가 만든 빵이에요."
"우와, 이걸 세연이가 만들었어? 고마워. 우리 친구들이랑 같이 나누어 먹을까?"

02



"선생님. 우리도 빵 만들고 싶어요"
다른 유아들도 빵을 만들고 싶어 했다.

빵 만드는 방법을 소개하는 그림책
「구리와 구라의 빵 만들기」를 함께 보았다.

▪ **제목: 구리와 구라의 빵 만들기** ▪ **작가** - 글: 나카가와 리에코 - 그림: 오무라 유리코 - 역: 이영준 ▪ **출판사: 한림출판사**	숲속에서 커다란 알을 발견한 들쥐 형제 구리와 구라, 이 알로 커다란 카스테라 빵을 만들기로 한다. 구리와 구라가 집에서 요리에 필요한 도구들을 가져와서 빵을 만들고, 잘 구워진 카스테라를 숲 속 친구들과 함께 나누어 먹는 이야기이다.

"우리도 빵 만들어서 나눠 먹어요."

우리 동네 다양한 상점에 관심을 가지고 있던 유아들은 내가 만든 빵을
형님들에게 팔고 싶어 했고, 그렇게 빵가게 놀이가 시작되었다.

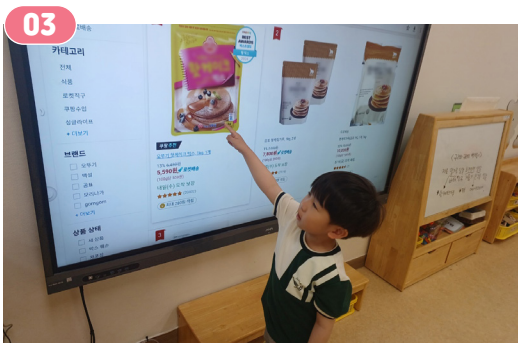
선택

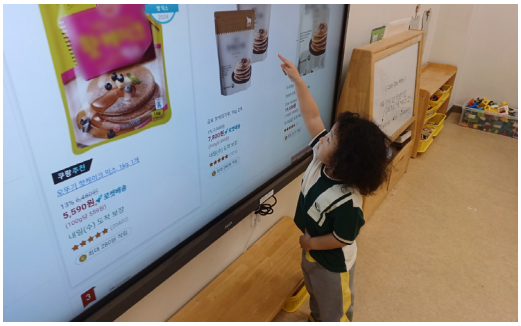
빵을 만들 때 필요한 재료 중 우리가 구입해야 할 재료들을 정해 보았다.
특히, 달걀 알레르기가 있는 유아가 있어 달걀 대신 두부를 넣어 빵을 만드는 레시피를 교사가 미리 찾아 보았다.
우리가 구입해야 할 재료는 두 가지, 바로 핫케이크가루와 두부였다.
온라인으로 재료를 주문하기 전 유아들에게 온라인으로 물건을 구매했던 경험이 있는지 물었다.

"저번에 할머니가 쿠팡에서 장난감을 사서 집으로 보내 줬어요."
"나는 쿠팡에서 배달 음식을 시켜 먹은 적 있어요."

선택

인터넷 쇼핑몰에 들어가 핫케이크가루를 검색했다.
그러자 첫 화면에 1, 2, 3번의 번호로 매겨진 제품들이 검색되었다.
유아들과 1, 2, 3번 핫케이크가루 중 사고 싶은 것을 정해 보았다.

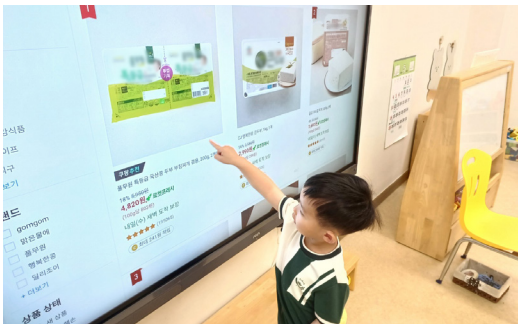


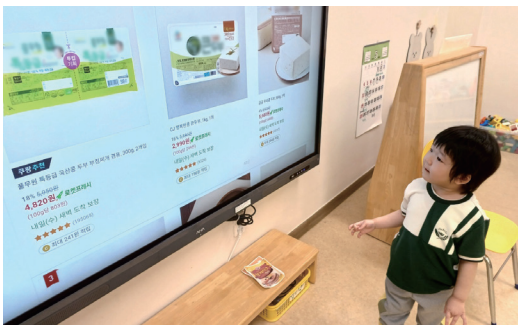


**"1번 사고 싶어요.
집에서 이거 먹어 봤는데 맛있었어요."**

민준이는 집에서 먹어 보았다며
1번 핫케이크가루를 선택했다.
라온이는 **"2개를 줘서"**라며
2번 핫케이크가루를 선택했다.

다음으로 '국산 콩두부'라는 키워드로 검색했다.
유아들과 '국산콩'이 무엇인지에 대해 이야기 나누어 보기도 하였다.
1, 2, 3번 두부를 살펴보고 사고 싶은 두부를 골라 보았다.
민준이는 **"식당에 갔었는데 이 두부가 있었어요."**라며
1번 두부를 선택했다.
가윤이는 **"크고 맛있어 보여서요."**라며 2번 두부를
선택했다.





교사의 고민

물건을 살 때 다른 무엇보다 소비자로서 가격이 중요하다고 생각했다. 유아에게 가격을 소개하고, 이 제품과 저 제품의 가격이 왜 다른지 등을 이야기해 주고 싶었으나, 유아들은 물건의 가격에는 크게 관심이 없었다. 가격보다 직관적으로 눈에 보이는 디자인적인 요소, 개수의 많고 적음이 아이들에게는 더 관심 있게 느껴지는 듯했다. 이때 정확한 가격에 대해 알려주며 함께 살펴보는 것이 좋을까?

기회비용 **선택**

이렇게 유아들의 선택을 받은 핫케이크가루 2개와 두부 2개로 선택지를 축소하였다.
이에 대해 유아들과 투표하여 가장 많은 유아들이 선택한 제품을 구매하기로 하였다.

핫케이크가루는 민준이가 먹어보고 맛있었다고 추천한 1번 핫케이크가루가 많은 선택을 받았다.
두부는 민준이가 식당에서 먹어본 적이 있는 1번 두부가 많은 선택을 받아 두 제품을 구매하기로 하였다.
온라인 구매를 통해 택배기사님이 내일 아침에 유치원까지 배달해 주시면 그 재료를 가지고 두부빵을 만들기로 하였다.

교사의 지원

가격 비교에 초점을 맞추어 보고자 했던 것은 교사가 가격 개념을 의미있게 여겼기 때문이었다. 유아들의 관심과 가치를 따라가 보니 가격보다 자신 나름의 기준으로 물건의 가치를 다르게 판단하고 있었다. 유아들은 물건들과 얽힌 자신의 경험을 이유로 들며 물건을 고르는 기준을 말했다. 이때 교사는 자신의 판단을 중단하고 유아들의 경험과 관심에 귀 기울이는 것이 경제·금융교육에서는 중요한 부분이 된다는 것을 깨달았다.

다음 날 아침, 유치원에는 핫케이크가루와 두부가 도착했다.

"오늘 두부빵 만드는 날이죠?"

유아들과 두부빵 만들기를 시작하였다.

04

두부를 으깨고,
핫케이크가루를 넣고,
우유를 아주 소량 넣은 다음
섞어서 머핀틀에 넣고 굽는
순서였다.

유아가 핫케이크가루와 두부를 선택하는 순간에 '먹어 보았다', '어디서 보았다'라는 이유를 드는 모습을 보고 '광고'의 효과에 집중하는 유아들을 보았다.

"우리 두부빵도 광고해보면 어떨까?"

유아들과 함께 두부빵 광고영상을 제작하기로 했다.
교사는 유아들에게 두부빵의 맛이 어떤지 물었다.

"달콤해요."
"아이스크림 맛이에요."
"맛있어요."

유아들이 맛을 표현하는 장면을 엮어 광고영상을 만들었다.

05

두부빵집으로 오세요

전단지, 포스터도 제작했다.
유아들과 함께 유치원 곳곳에
포스터를 붙이고 형님반에 찾아가
전단지를 나눠주며 두부빵집을
홍보하였다.

06

직업

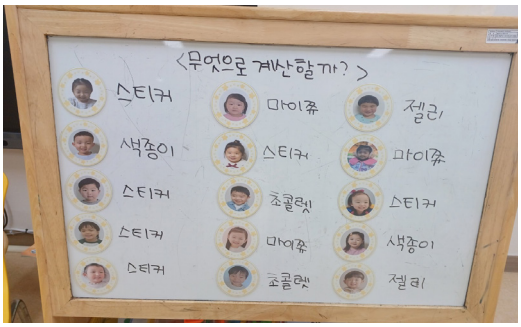
빵집을 운영하기 위해 다양한 역할이 필요했다.

- 손님에게 번호표를 나누어 주는 사람
- 빵을 나눠줄 사람
- 계산하는 사람
- 구입한 빵을 먹고 갈 수 있는
카페 공간을 담당하는 사람

이처럼 다양한 역할 중 **유아들은 자신이**
수행하고 싶은 역할을 선택했다.

교사의 고민

빵의 가격을 정하는 부분이 고민되었다. 처음에 유아들의 계산 방법은 종이 모형 돈이었다. 교사에게는 '계산=돈'이라는 고정관념이 있었기 때문이다. 계산은 물건에 대한 '가치'를 지불하는 것인데, 그렇다면 유아에게 모형 돈이 '가치'가 있을까 라는 고민이 들었다. 유아에게 가치 있는 지불 수단은 무엇일까?



교환 가격

스티커, 색종이, 마이쮸, 초콜릿, 젤리..
유아들은 내가 열심히 만든 빵을
자신이 소중하게 여기는 물건과 바꾸고 싶어 했다.
유아들은 모형돈 보다
'스티커, 색종이, 마이쮸, 초콜릿, 젤리'를
더욱 가치있게 느끼고 있었다.

교사의 지원

유아에게 '가치 있는 지불 수단은 무엇일까?'에 대해 탐색해 보기 위해, 빵을 판매한 후 각자가 받고 싶은 지불 수단에 대해 이야기를 나누었다. 유아는 자신이 좋아하거나 갖고 싶은 것들을 자유롭게 이야기했고, 그 속에는 다양한 가치가 담겨 있었다. 교사가 기존에 생각해 온 정형화된 지불 수단의 틀을 내려놓자, 유아가 스스로 중요하게 여기는 것들에 더욱 귀 기울일 수 있었다.

놀이 Check!

1 유아는 이렇게 배워요!

유아들은 두부빵 만들기 활동을 통해 물건을 직접 만들고, 광고하고, 판매하는 전 과정을 경험하면서 생산-소비-금융의 기본 구조를 자연스럽게 익혀갔습니다. 특히 제한된 자원 안에서 친구들과 함께 논의하고 선택하는 과정은 희소성과 기회비용, 합리적인 결정의 중요성을 내면화할 수 있는 기회가 됩니다. 더불어 자신이 만든 것을 나누고 교환하는 경험은 생산의 보람, 교환의 기쁨, 소비의 사회적 의미를 몸으로 배우는 소중한 경험이 됩니다.

2 선생님, 이런 점을 유의하세요!

두부빵 만들기는 유아가 스스로 기획하고 준비하며 역할을 나누어 실행하는 '생산 활동'입니다. 교사는 유아가 재료를 고르고, 반죽하고, 굽고, 포장하고, 빵의 판매 수익을 받을 방식을 정하는 과정까지 자율적으로 참여할 수 있도록 충분한 시간과 기회를 제공해야 합니다. 또한 광고 영상 제작이나 상점 운영은 결과보다 과정을 중심으로, 유아의 경험을 바탕으로 확장되어야 합니다. 물건을 통해 경제·금융 상황에 충분히 익숙해진 이후에 디지털 기기를 활용하는 것이 중요합니다.

심화 02

우리도 직업이 있어요

영역 소비, 금융

핵심개념 선택, 희소성, 화폐, 저축, 직업

놀이 속에서 이런 내용을 찾아 보세요.

- 놀이 속에서 발현되는 다양한 직업과 하는 일에 대한 경험에 주목해 보세요.
- 유아들의 다양한 소비와 선택 경험에 주목해 보세요.
- 일정한 금액을 저축하고 그에 대해 이자를 받는 저축 개념에 관심을 가져 보세요.

교사의 고민으로부터 시작되는 놀이

유아들과 함께 만드는 직업과 학급화폐

놀이 흐름도

01

우리반에 필요한 직업에 대해 이야기 나누기

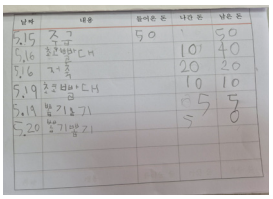
02

자신이 하고싶은 직업 정하기

03

월급의 금액을 정하고, 월급 받기

04



소비 기록장 작성하기

05

월급으로 다양한 물건 소비하기

06

월급을 저축하기

놀이 속으로

직업

돈을 버는 기쁨을 알기 위해 우리 반에서 책임감 있게 할 수 있는 일을 찾아 보았다.
우리 반에 꼭 필요한 직업에 대해 이야기를 나누었고, 그 결과 8개의 직업이 생겼다.

01

< 직업별 하는 일 >

- **우유 배달원**: 간식으로 나오는 우유 바구니를 옮기는 일
- **에너지 지킴이**: 교실이 비어 있을 때 불을 끄는 일
- **재활용 도우미**: 쓰레기를 분리배출실에 가서 분리 배출하는 일
- **환경미화원**: 교실을 청소하는 일
- **은행원**: 학급 화폐를 관리하고 친구들의 저축을 돕는 일
- **기상캐스터**: 날씨와 미세먼지를 체크하여 날씨판에 알려주는 일
- **정원사**: 교실의 식물에 물을 주는 일
- **날짜 알림이**: 교실 날짜판의 날짜를 바꿔주는 일

선택 유아들은 저마다 잘할 수 있는 일과 좋아하는 일이 달랐다.
그렇기에 **자신이 좋아하거나 하고 싶은 일을 생각해 직업을 택했다.**

02

재활용 도우미를 직업으로 택한 지우와 수빈이는
매일 하원 직전 분리배출실로 가 교실의
재활용 쓰레기를 분리배출 했다.

날짜 알림이를 직업으로 택한 연서는
매일 아침 등원해 그날의 날짜를 확인하고
날짜판의 날짜를 교체해주었다.

정원사를 직업으로 택한 윤지는
이틀에 한 번 교실에 있는
식물에 정성스레 물을 주었다.

유아들은 직업이 생긴 이후 자신이 맡은 일에
책임을 다했다.
좋아하거나 하고 싶은 일을 직업으로 택한 유아들은
자신이 하는 일을 즐거워하며 한 달 동안
정성 들여 일을 했다.

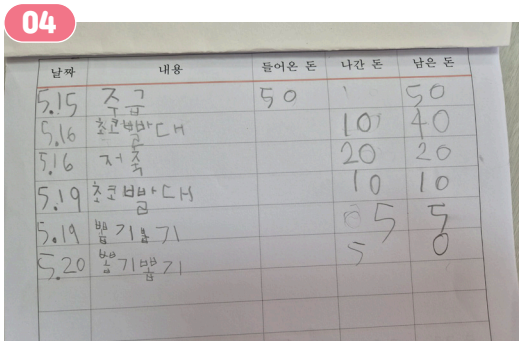
화폐 보통 직장인들은 월급을 받지만, 유아들이 기다리기에 한 달이라는 시간은 너무 길었다.
그렇기에 **한 주마다 주급으로 학급 화폐를 지급받기로 했다.**
학급 화폐의 이름은 솔 화폐이며 단위는 '솔'이다.

03

"그냥 다 똑같이 받고 싶어요."

서로 직업을 가지고 일을 하기 전 유아들과
주급에 대해 이야기를 나누었었다. 그 때는 주급을
차등하여 받기를 원했다. 그러나 한 주 동안
일을 한 후 유아들의 생각은 달라졌다.
모두가 함께 노력하여 한 일에 대한 가치는
차등되어 지급될 수 없었다.
유아들은 똑같이 50솔의 주급을 받았다.

04



날짜	내용	들어온 돈	나간 돈	남은 돈
5.15	주급	50		50
5.16	초코빨대		10	40
5.16	저축		20	20
5.19	초코빨대		10	10
5.19	뽑기뽑기		5	5
5.20	뽑기뽑기		5	0

기록장의 표지와 속지

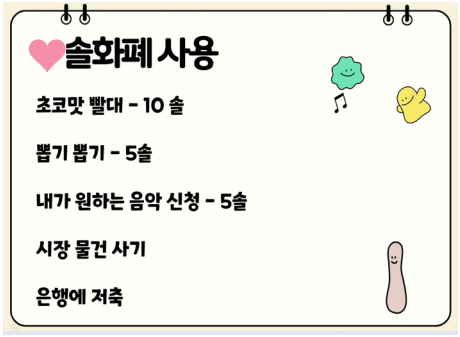
솔반 유아들은 주급을 받으면 기록장을 썼다. 일종의 통장 개념이다.
기록장을 쓴 이유는 학급 화폐로 주급을 받은 유아들이 화폐의 분실에 대해 우려했기 때문이다. 돈을 보관해 놓는 정도의 용도로 쓰기 시작한 기록장은 이후 유아들이 어떠한 곳에 소비했는지 자신의 소비를 돌아볼 수 있도록 하는 고마운 자료가 되었다.

희소성 화폐

"진짜 쓸 수 있는 돈이에요?"

유아들은 직업 활동을 해서 번 돈으로 무엇을 할 수 있는지를 가장 궁금해했다.
내가 번 돈으로 무엇을 하고 싶은지 물어보니 유아들은 대부분 어떤 물건을 사고 싶다고 대답했다.

유아들이 살 수 있는 물건을 무조건 모두 제공하기에는 예산상 문제가 있었다. 그렇기에 제공할 수 있는 한도 내에서 **유아들과 소비하고 싶은 항목에 관해 이야기 나누고 5가지의 사용처를 뽑았다.**



05

선택

예솔이는 정원사로 일하여 받은 50솔의 주급 중 10솔을 내고 초코우유 빨대를 샀다.
열심히 일해서 번 돈으로 사 먹는 초코우유 빨대는 꿀맛이었다.

5솔을 내고 뽑기를 하는 유아들도 있었다.
뽑기 속에는 1등부터 5등까지의 당첨 상품이 있다. 1등은 과일파티, 2등은 강당, 실내놀이터, 바깥놀이터 이용권, 3등은 비타민, 4등은 연필 혹은 지우개, 5등은 캐릭터 도안의 상품이 있었다.
두근두근 뽑기! 태운이는 3등에 당첨되었다.

"선생님 저 비타민 당첨됐어요!"

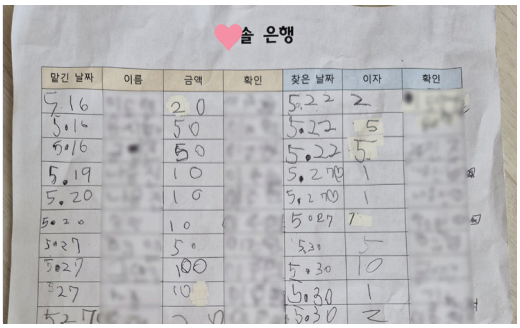
저축

"전 은행에 저금할 거예요"

실제 은행에는 예금, 적금 등 다양한 상품이 있지만, 솔반에서 운영하는 솔 은행에는 한 가지 상품만 있다.
일주일마다 만기가 되는 솔 적금.
최소 10솔부터 저금이 가능하며, 10솔을 저금하고 만기가 되었을 때 1솔의 이자를 받는다.

06

저금하기 위해 솔 은행에 방문한 도하.
주급으로 받은 50솔을 모두 은행원에게 건넸다.



도하에게 50솔을 받은 은행원은 금액을 확인하고 은행 금고에 50솔을 넣는다.
그런 후 저금 내역 노트에 저금 내역을 기록한다.

'저금/ 유도하/ 50솔'

50솔을 저금한 도하에게 일주일 후 이자로 5솔을 받을 수 있다고 말해 주었다.

"5솔이나요? 와 빨리 일주일 지나가면 좋겠다."

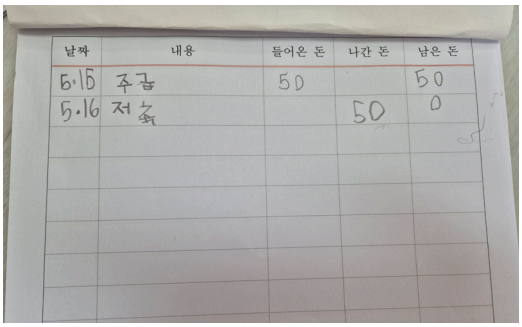
50솔을 모두 저금한 도하는 이후 초코 빨대를 사 먹거나 뽑기를 하는 친구들을 부러워하기도 했지만
이자 5솔을 받기 위해 기대에 찬 얼굴로 일주일을 기다렸다.

놀이 TIP

이자란?

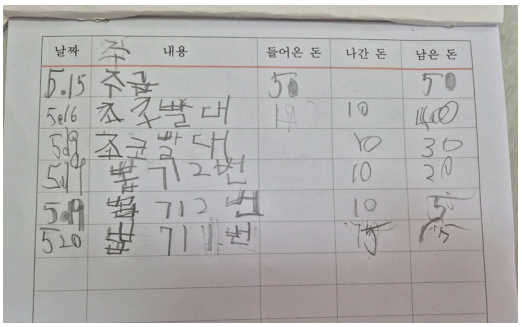
- 이자란 자본의 사용에 대한 대가로서, 채무자가 채권자로부터 금전이나 그 밖의 자산을 일정 기간 사용한 후, 원금에 더하여 지급하는 추가 금액을 의미한다. 이는 화폐의 시간적 가치를 반영하는 개념으로, 대출·예금·채권 등 금융 거래 전반에서 발생한다.

➡ **학급에서 유아들이 저축이나 대출 등의 금융 거래를 경험할 때 이자의 개념을 넣어 유아들이 기다림과 신뢰의 가치를 이해할 수 있도록 지원할 수 있다.**



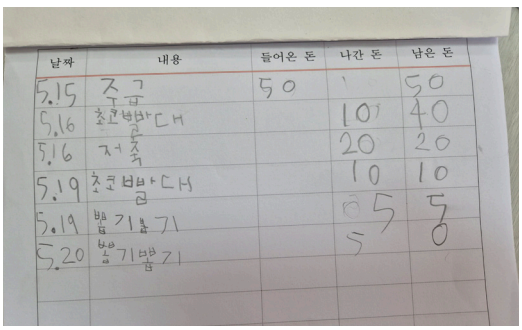
날짜	내용	들어온 돈	나간 돈	남은 돈
5.16	주급	50		50
5.16	저축		50	0

50솔을 모두 저금한 유아



날짜	내용	들어온 돈	나간 돈	남은 돈
5.15	주급	50		50
5.16	초코빨대		10	40
5.19	초코빨대		10	30
5.19	뽑기 2번		10	20
5.20	뽑기 1번		10	10

50솔을 모두 쓴 유아



날짜	내용	들어온 돈	나간 돈	남은 돈
5.15	주급	50		50
5.16	초코빨대		10	40
5.16	저축		20	20
5.19	초코빨대		10	10
5.19	뽑기 1번		5	5
5.20	뽑기 뽑기		5	0

20솔은 저금하고 30솔은 쓴 유아

선택

같은 50솔의 주급을 받지만,
유아마다 주급을 소비하는 방식은 천차만별이었다.
주급을 받아 모두 저금하는 유아, 초코맛 빨대를 사 먹거나 뽑기를 해 모두 소비하는 유아, 일부는 저금하고 일부는 소비하는 유아 등 다양한 방식으로 주급을 소비하고 있었다.

교사의 고민

사람들은 모두 저마다 다른 소비 습관을 가지고 있다. 그리고 돈을 쓰는 것에 정답이 있는 것은 아니라고 생각한다. 그러나 받은 주급을 모두 뽑기나 초코 빨대를 사 먹는데 쓰는 유아들을 보면 저렇게 다 써버려도 되나? 하는 생각이 든다. 유아에게 돈의 바람직한 사용법을 알려주는 것이 필요한지 고민이 된다.

교사의 지원

교사가 정답이라 생각하는 바람직한 돈의 사용법을 알려주는 것은 유아의 사유를 제한하는 일이라는 생각을 했다. 그렇기에 유아에게 무엇이 바람직한 소비인가를 알려주기보다 관련된 책을 함께 읽어보는 방식을 택했다.

'함께 읽어본 그림책'	
꼬마 악어의 지갑 ▪ **글, 그림**: 리지 핀레이 ▪ **출판일**: 2017년 4월 30일 ▪ **출판사**: 책속물고기	꼬마 악어는 길 위에 떨어져 있는 지갑을 발견하고는 주인에게 돌려준다. 지갑 주인은 고맙다며 꼬마 악어에게 지갑과 돈을 선물로 준다. 꼬마 악어는 그 돈을 '혼자 쓸 돈', '함께 쓸 돈', '저금할 돈'이라고 쓰여진 3개의 봉투에 나눠 담고 현명하게 사용한다는 내용이다.

놀이 Check!

1 유아는 이렇게 배워요!

유아는 놀이 속에서 직접 일하고 화폐를 벌어 소비하거나 저축하며 노동의 가치를 느끼고 돈 관리 방법을 배우게 됩니다. 또한 스스로 선택한 직업을 통해 노동의 의미를 이해하고, 그 대가로 받은 화폐의 사용 방식을 결정하며 경제 주체로서의 태도를 형성해 갑니다. 어떤 유아는 소비의 즐거움을, 또 어떤 유아는 저축의 보람을 깨닫고, 이 과정에서 기회비용과 합리적 판단을 경험합니다.

2 선생님, 이런 점을 유의하세요!

유아가 놀이 속에서 직업을 갖고 돈을 벌어 소비하거나 저축하는 경험은 매우 중요합니다. 이때 유아마다 돈을 쓰는 방식이 각기 다르다는 점을 이해하고, 소비의 즐거움이든 저축의 보람이든 개개인의 경제적 태도를 존중하며 긍정적으로 확장하도록 지원해야 합니다. 단순히 돈을 쓰는 행위를 넘어, 합리적인 판단과 기회비용의 개념을 자연스럽게 경험하고, 돈의 가치와 의미 있는 사용법을 깨달으며 돈을 관리하고 의미 있게 쓸 줄 아는 경제 주체로 성장하도록 지원하는 데 집중해 주세요.

심화 03

함께 일하는 즐거움

영역 생산, 소비

핵심개념 기회비용, 선택, 희소성, 가격, 화폐, 직업

놀이 속에서 이런 내용을 찾아 보세요.

- 우리 반 하루 일과에서 유아가 하고 있거나 할 수 있는 역할에 주목해 보세요.
- 유아들이 우리 반을 위한 일을 함께하고 있다는 가치를 경험하는 순간에 주목해 보세요.

교사의 고민으로부터 시작되는 놀이

어느 날, 초등학생이 직업을 가지고 월급을 받고 소비하며, 경제·금융 활동을 경험하고 배우는 이야기를 매체를 통해 접하고 큰 감명을 받았다. 평소 놀이 안에서 '수'가 함께하길 원했지만 어떻게 접근해야 할지 고민되었던 찰나에 이 초등학교 교실 이야기에 매료되었다.

놀이 흐름도

01

"직업이 뭐예요?"

02

"직업이 뭐가 있는지 보는 거예요."

03

"오늘 직업 정하는 날 맞죠?"

04

"이거 붙이려고 일찍 왔어요."

05

"함께하면 문제없어요."

06

"월급 통장이 생겼어요."

07

"월급 받았으니 이거 사야지."

놀이 속으로

3월 초록반이 시작된 첫날,
교실에서 유아들이 스스로 수행할 수 있는 직업을 한편에 적어 게시하였다.

- 식단 안내자
- 책 대여 도우미
- 가정통신문 전달 도우미
- 세면대 물기 닦는 도우미
- 교구장 정리 도우미
- 규칙 안내 및 안전 관리자
- 기상 현황 안내자
- 전기, 난방 전원 관리자
- 날짜 안내자
- 분리배출 도우미
- 급식 도우미

교사의 고민

유아에게 직업을 어떻게 소개할지 고민하다가, 모든 것을 먼저 알려 주기보다는 유아 스스로 생각하고 깨닫는 것이 중요하다고 판단했다. 교사가 먼저 세세하게 설명하는 것은 마음의 큰 불편함으로 다가왔다. 따라서 직업을 가진다는 사실 외에는 별다른 설명을 하지 않고, 유아가 직접 직업놀이를 통해 개념을 스스로 이해하도록 환경을 제공하기로 결정했다.

01

3월 유아들과 첫인사를 나누며 직업을 가지게 될 것이라 안내했다.

"초록반이 된 것을 환영해.
초록반에서는 직업을 가지고 일을 하게 될 거야."

직업

"직업이 뭐예요?"
"직업은 우리 반을 함께 즐겁고 편안하게 만드는 데 도움이 되는 일이야.
꼭 필요한 일들을 나누어 맡아서 하는 거지.
예를 들어 물건을 정리하거나,
친구를 도와주거나 하는 것처럼 말이야."
"일을 왜 해야 해요?"
"어떤 일을 해야 해요?"

"우리 반에는 26명의 유아와
2명의 선생님이 살아가고 있어.
'혼자서 하기 힘든 일을
함께 한다면 좋겠다'라는
생각에 시작하고 싶었어."

"어떤 일을 해야 해요?"
"좋은 질문이야! 여기 벽에 붙어 있는
직업 목록을 보면 어떤 일들이 있는지
알 수 있어."
"저는 한글 못 읽어요. 일을 해보고 싶은데."
"그렇구나. 그럼 오늘 하루동안
네가 할 수 있는 일이 있을 때
도움을 요청할게."

이야기 끝난 후, 유아들은 여전히 '도대체 직업이 무엇일까?'하는 물음표를 마음에 품은 채 하루를 보냈다. **중간중간 직업이 무엇인지, 꼭 해야 하는지에 대해 묻는 유아도 있었지만 두 시간 정도가 지나자 대부분 유아는 선생님이 언제 그런 이야기를 했는지 생각하지 못했다는 듯 일상으로 돌아갔다.**

교사의 고민

"직업은 아주 가까운 곳에서"

유아가 직업에 대해 알아가는 시간이 필요하다고 생각했다. 그래서 유아가 평소와 같이 일상적으로 생활하며 '직업'이 우리 아주 가까운 곳에서 시작됨을 느끼게 하고 싶었다.

아침 등원 시간, 분주한 교실.
오전 간식을 먹기 위해 책상을 닦으려 하고 있었다.
이때 교실 입구 쪽 벽면에 부착된 직업 리스트를 유심히 보고 있는 유아가 보였다.

02

"어떤 거 보고 있어?"
"직업이 뭐가 있는지 보는 거예요."

'바로 지금이야!'
"직업 중에 '간식과 점심 먹기 전에 책상 닦는 도우미'라는 직업이 있거든. 한번 해볼래?"

단우의 눈은 동그래졌다.

"네, 해볼래요."

"오전 간식을 먹기 전에 우리가 간식 먹을 책상이 깨끗해야 하잖아.
간식을 먹을 책상을 닦아주는 건 '간식과 점심 먹기 전에 책상 닦는 도우미'가 할 수 있는 일이야."

"저도 해볼래요."

몇몇 유아들은 물티슈를 가져와 책상을 닦기 시작했다.
덕분에 책상들이 깨끗해졌다. 그때, 닦이지 않은 책상이 있다는 것을 알아차린 저 멀리 있던 우재가 말했다.

"TV 앞에 있는 책상도 닦아줘."
그러자 단우는 곧바로
TV 앞 책상 쪽으로 가서 책상을 닦았다.

물론 직업에 대한 설명이 매번 교사가 의도한 질문이나 이야기에서 시작된 것은 아니었다.
오히려 유아의 질문 속에서도 직업에 대한 실마리를 찾아갈 수 있는 소중한 시간도 있었다.

유아들은 매일 물었다.

“오늘 바깥놀이 나갈 수 있어요?”

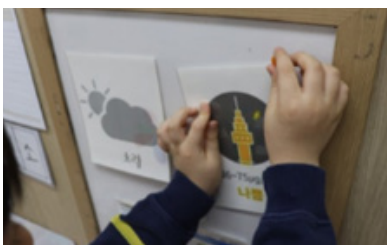
교사는 그 질문에 오늘의 대기질 상황을 바로 설명하지 않았다. 대신 이렇게 말했다.

“오늘 바깥놀이 나갈 수 있어요?”
“기상 현황 안내자가 알려줄 수 있어.”
“기상 현황 안내자?”
“초록반 직업 중에 하나야.”
“어떻게 하는 건데요?”

함께 날씨를 찾아본 뒤,
기상현황판에 오늘의 기상
현황을 붙이는 유아

그렇게 기상 현황 안내자의 역할을 알게 된 유아가 생겨났다.
그리고 **그 모습을 지켜본 다른 유아들 또한 그 역할이 무엇인지 인지하게 되었다.**
다음 날이 되자, 어제의 유아가 아닌 또 다른 유아가 스스로 기상현황판을 수정하는 모습이 눈에 띄었다.

“엄마가 오늘 미세먼지가
나쁘다고 하셨는데, 맞죠, 선생님?
그럼 제가 이걸 고쳐볼게요.”



또 다음날에도, 또 다른
어린이가 오늘의 기상현황을
바꿔 붙였다.

드디어 직업을 정하는 날이 되었다. 초록반 생활을 시작하고 일주일이 지난 시점이었다.

03

"선생님, **오늘 직업 정하는 날 맞죠?**
저... 하고 싶은 직업이 있어요. 바로
'간식과 점심 먹기 전에 책상 닦는 도우미'예요."

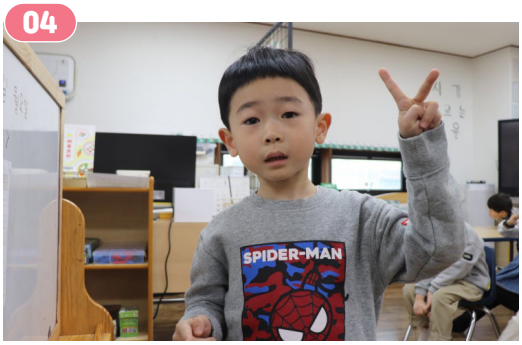
별이처럼 하고 싶은 직업을 미리 생각해 온 유아도 있었지만,
오늘이 직업을 정하는 날인지 인지하지 못한 유아도 있었다.

"오늘은 직업을 정하는 날이야."
"저는 이미 알고 있었어요."
"난 생각 안 해왔는데,
너는 어떤 직업 할 거야?"
"나 가정통신문 전달 도우미"

직업 목록을 보며 직업마다
지원할 유아가 있는지 물었다.
그리고 지원자가 많은 직업은 원하는
유아들이 함께 나누어 일해 보기로 했다.
그렇게 유아들은 모두 직업을 가지게 되었다.

다음 날, 기상 현황 안내자 승준이가 등원하자마자 기상 현황판 앞에 간다.

04

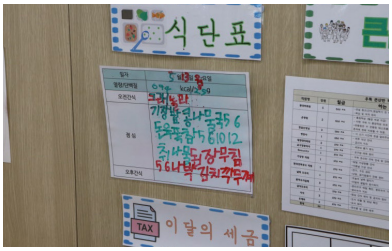


"이거 붙이려고 일찍 왔어요."

집에서 날씨 정보를 확인해 온 승준이는 기상 현황판에 교사가 준비한 '흐림' 그림카드와 미세먼지 '보통' 그림카드를 붙여주었다.

식단 안내자를 맡은 별이는 등원하여 "저는 뭐하면 돼요?" 묻는다. 교사는 오늘의 급식표를 건네주며 "여기에 옮겨 적으면 돼."라고 말했다.

별이가 식단 안내자로서 일을 시작하려 할 때, 그 역할을 잠깐 해봤던 경훈이가 다가와 일하는 방법을 알려주며 도왔다.



식단 안내자라는 직업을 갖게 된 별이. 일일 식단표를 작성하는 법을 알려주겠다고 별이에게 다가온 경훈이. 별이와 경훈이의 주변에 친구들이 모여 일하는 모습을 지켜보고 있다.

세면대 물기 닦는 도우미를 맡은
주호와 형준이는 세면대에 물기가 있을 때마다
물기 제거기를 이용해 물기를 제거한다.

"얘들아,
지금 친구들에게 도서 가방을
나누어 주면 돼."

일주일에 한 번 도서 대출이 있는 날,
책 대여 도우미를 맡은 유아들은 대출 전에
친구들에게 도서 가방을 나누어 준다.

교사의 고민

직업을 정하고 난 뒤, 유아들은 자발적으로 일하기도 했고, 때로는 교사가 유아에게 도움을 요청했다. 그렇게 우리 반의 삶에 직업놀이는 정착되어 갔다. 교사는 자발적으로 일하는 유아들을 격려했다. 반면, 자신이 어떤 직업을 가졌는지 의식하지 않고, 어떤 순간에 일해야 할지 모르는 유아들에 대한 고민이 되었다. 그렇지만 교사는 적극적으로 나서서 일하라고 말하지 않았다. 현재로서는 일하고자 하는 유아들의 자발적인 과정을 격려하고, 그 과정에서 주변 친구들도 무언가를 느끼고 배우게 되리라는 기대가 있었기 때문이다.

기상 현황 안내자인 경훈이는 아침마다 "선생님! 오늘 날씨 어때요?"라고 물었다.
그리곤 선생님이 말해주는 날씨 그림카드를 찾아 날씨판에 부착했다.

그런데 하루하루 지날수록
경훈이는 창밖을 바라보기 시작했다.
등원 후 창밖을 내다보며 오늘 날씨를
직접 눈으로 확인하고, 스마트 기기를 통해
실제 날씨 정보를 찾아보기도 했다.
집에서 그날의 날씨를 노트에 적어와
친구들이 쉽게 알 수 있도록 내용을 옮겨 적고
그림을 그려주기도 했다.

처음 급식 도우미의 역할은
점심 식사 후 후식으로 나오는
유아들이 비교적 쉽게 나누어 줄 수 있는
음료 형태의 것들을 배식하는 정도였다.

그런데 급식 도우미 은유는
음료 배식뿐 아니라 간식 배식에도
참여하길 원했다.

"내가 급식 도우미니까 간식 나누어줄게."

은유는 간식 배식대 옆에 서서
친구들에게 직접 간식을 나누어 주었다.

유아들은 교사가 설정한 역할의 범위를 넘어 자신들이 맡은 일의 범위를 넓혀가고 있었다.
유아들은 자신의 일뿐만 아니라 친구들의 일도 적극적으로 도왔다.

05

어느 날, 일일 식단표 작성을 맡은
식단 안내자 별이가 아파서 결석했다.
그러자 승준이와 경훈이가 별이를 대신해
일하겠다고 자청했다. 별이가 없었지만
일일 식단표는 문제없이 작성되었다.

어느 날, 벽면 기상현황판에
비와 미세먼지 '나쁨' 표시를 붙이고 있는
경훈이에게 주이가 말을 걸었다.

"경훈아, 미세먼지 '나쁨' 아닐걸?"
"그래? 내가 잘못 알았나?"
"응, 아침에 들었는데 나쁨은 아니었어."

경훈이는 곧장 교사에게 다가와 물었다.

“선생님, 오늘 미세먼지 어때요?”
“같이 찾아볼까?”

경훈이, 주이와 함께 기상 현황을 확인했다.

“주이 말이 맞네.”
“그치! 으헤헤”

경훈이는 확인한 정보대로 기상현황판의 미세먼지 표시를 바꾸어 붙였다.

교사의 고민

직업놀이는 교사의 마음으로 시작되었다. 유아들은 직업을 가진다는 것에 대해 명확히 알지 못했을 것이다. 그런데 이내 곧 유아들은 자신의 직업에 책임감을 가지고 즐겁게 해냈고, 그런 유아들의 모습이 인상적이었다. 그 정도만으로 충분하다고 생각했다. 그런데 유아들은 거기서 멈추지 않았다. 자신의 일을 즐길 뿐 아니라 친구의 일에도 관심을 갖고 서로 돕기도 했으며, 친구가 결석했을 때는 그 일을 대신해주기도 했다. 이런 모습을 보며 직업놀이를 함께 시작했던 처음의 바람을 다시금 떠올렸다. 유아들이 함께 살아가는 ‘우리 반’이라는 작은 사회에서, 서로 도움을 주고받으며 함께 살아가는 구성원이 되기를 바랐다. 이러한 바람이 직업놀이를 통해 가능해지는 모습들을 보며, 직업놀이를 시작하길 정말 잘했다는 생각이 들었다.

교사의 고민

직업놀이를 해 보기로 마음먹었을 때, 월급에 대한 고민이 있었다. 유아에게 어떤 방식으로 월급을 지급할지 꽤 오랫동안 고민했다. 종이 화폐를 활용해 볼까 했지만, 돈이 들어오고 나가는 것을 기록하여 눈으로 확인하는 것이 필요하다고 생각했다.

교사의 지원

“학급 통장을 활용해 봐야지.”

학급 통장을 활용해 보기로 결정했다. 요즘 실제 종이 화폐는 거의 사용하지 않고, 은행 어플을 통해 돈의 입출금 내역을 확인하는 것이 익숙했기에 우리 학급에서도 종이 화폐 대신 통장에서 지급하고 사용하는 것으로 선택했다. 그리고 유아들과 우리 학급 화폐 단위의 명칭에 대해 논의한 결과, 여러 후보 중 ‘미소는 웃는 거잖아요. 그러니까 미소로 해요.’라는 의견이 많아 ‘미소’로 정했다.

유아들에게 월급 통장을 하나씩 나누어 주었다.

“우와, 토끼다.”

유아들은 토끼가 그려진 통장,
그리고 내 이름이 적힌 무언가를 가졌다는 것,
그 자체를 매력적으로 느끼는 듯했다.

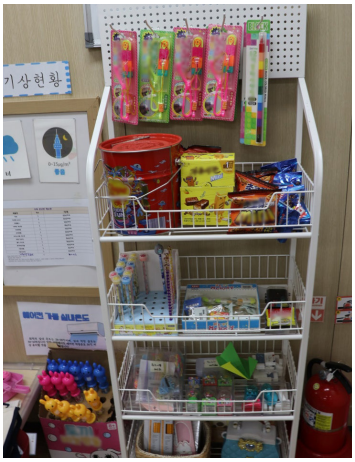
교실 한편에 통장함을 만들었고,
여기에 통장을 보관하기로 했다.

교사의 고민

교사는 유아가 지금 당장 통장이나 월급의 모든 것을 아는 것보다, 스스로 생각할 기회와 환경 속에서 자연스럽게 이끌리는 것이 중요하다고 믿었다. 그래서 '일', '월급', '통장' 개념을 유아 스스로 연결하고 고민할 수 있는 환경을 구성하는 데 꽤 오랜 시간을 투자했다. 유아가 일하고, 월급받고, 쓰며 "열심히 일했더니 이걸 살 수 있네!"라는 기쁨을 느낄 수 있는 경험이 필요하다고 생각했기 때문이다. 이러한 경험을 위해 유아가 월급으로 구매할 수 있는 물건들을 찾고, 유아가 좋아할 만한 물건을 파는 가게를 열었다.

등원하는 유아들마다 매력적인 이 물건들 앞에서 발걸음을 멈추었다.

"선생님, 이거 하나만 주세요."
"선생님!
이거 어떻게 하면 받을 수 있어요?"



유아들은 물건을 보자마자
"선생님!"을 불렀다.

자신들의 월급으로 구매할 수 있을 거라고 전혀 생각하지 못하는 듯했다.

"얘들아! 오늘 무슨 날인지 아니?
오늘은 월급날이야."
"월급이 뭐예요?"
"월급은 일하면 받을 수 있는 돈이야."
"돈이요? 그럼 돈으로 뭐 살 수 있어요?"
"저기 있는 물건들 살 수 있어요?"
"응. 저기 가게에 있는 물건들을 구매할 수 있어."

그 순간, 유아들의 눈빛이 반짝이기 시작했다.

가격

매력적인 물건들 덕분에 유아들은 월급날과
자신이 받을 월급의 금액,
그리고 사고 싶은 물건의 가격에 관심을
보이기 시작했다.

“나는 저 지우개 사고 싶어.”
“나는 과자 살 거야.”

월급날이 되어 유아들은 자신의 통장을 들고 학급 내 은행에 방문했다.
은행원 직업을 가진 현서와 규리는 처음 친구들에게 월급을 줄 때, 교사의 도움이 필요했지만 점차 익숙해졌다.
교사는 “그동안 열심히 일했구나!”라고 격려하며, 유아들이 월급을 받았다는 기쁨을 온전히 느낄 수 있도록 도왔다.

06

“월급 받았어요!”

초록 가게가 문을 열자,
곧바로 손님들이 몰려왔다.

선택 희소성 가격 화폐

“이건 얼마지?”
“저는 이 과자 살래요!”

**유아들은 통장에 적힌 자신의 월급 금액과
물건의 가격을 비교하기 시작했다.**

“제가 가진 돈으로 이거 살 수 있어요?”
“이거 몇 개 살 수 있어요?”

기회비용 **선택**

“어떤 걸 사는 게 좋을까?”
“난 과자 1봉지면 충분해.”
“나는 뭘 살까?”
“너는 평소에 뭘 좋아하는데?”
“난 장난감!”
“그럼 장난감을 사는 건 어때?”
“그래야겠다!”

“제일 좋아하는 피카츄!
피카츄 지우개 샀어요.”

07

“주이야, 주이는 물건을 사지 않았구나?”
“네, **지금은 필요한 물건이 없어서요.**”
“그렇다면 받은 월급은 어떻게 할 계획이니?”
“아껴서 쓰고 싶어요.
돈을 많이 모아서
나중에 사고 싶은 것을 살 거예요.”

교사의 고민

교사는 유아가 월급을 받으면 물건을 최대한 많이 살 것이라 예상했다. 하지만 실제로 유아들은 물건을 매우 신중하게 구매했고, 심지어 어떤 유아는 물건을 구매하지 않고 돈을 아꼈다가 나중에 사고 싶은 물건이 생기면 사겠다고 말했다. 유아의 말에 교사의 예상이 틀렸음을 깨달았다. 유아는 자신의 월급을 관리하고, 미래를 계획하는 능력이 있다는 것을 알게 되었다.

교사의 지원

그런데 교사는 가게 운영에 어려움을 느꼈다. 계산, 물건 관리, 일과 운영 등의 이유로 초록마켓을 매주 금요일에만 열기로 결정했다. 이 결정을 유아들에게 설명하자 유아들은 “선생님, 오늘 가게 열리죠? 저 사고 싶은 물건이 있어요!”라고 외치며 금요일을 기다리고 기대하는 모습을 보였다.

놀이 Check!

1 유아는 이렇게 배워요!

유아는 자신이 하고 싶은 직업을 선택하며, 자신이 무얼 할 때 즐거운지, 어떤 일에 기쁨을 느끼는지를 알아갈 수 있습니다. 또한, 학급 구성원으로서 다른 구성원들을 배려하며 함께 만들어가는 직업놀이를 통해 소속감과 성취감을 느끼게 됩니다. 더 나아가 우리 사회의 가치 창출에 대한 이해를 높이는 데 도움이 될 수 있습니다. 유아가 직업의 역할과 책임에 대해 스스로 탐색하며, 돈을 벌고 쓰는 이 모든 놀이 과정은 경제·금융의 상황을 직접적으로 경험할 수 있는 소중한 기회가 됩니다.

2 선생님, 이런 점을 유의하세요!

직업놀이가 마치 교사 중심의 놀이처럼 느껴질 수 있습니다. 이러한 걱정 때문에 많은 교사들이 경제·금융 교육에 대해 접근하는 데 어려움을 느끼기도 합니다. 하지만 직업놀이는 다른 놀이와 다르지 않습니다. 직업놀이를 교사가 제안했다고 해서 모든 과정을 교사가 하나부터 열까지 상세히 안내할 필요는 없습니다. 교사는 직업을 가지고, 월급을 받고, 물건을 사는 환경을 마련했을 뿐, 그에 대한 모든 선택은 유아들의 몫입니다. 모든 놀이에서 그러하듯, 교사는 유아들의 놀이 과정을 관찰하고 지원하는 역할을 해야 합니다. 직업놀이는 유아가 학급에서 직업을 갖고, 월급을 받는 경험을 통해 경제·금융에 대한 흐름을 배우기 위한 놀이입니다. 여기서 중요한 점은 '어떤 행동을 하면 돈을 가질 수 있다.'는 생각이 자칫하면 모든 일을 돈과 연결 짓는 태도로 이어질 수 있다는 것입니다. 놀이 후 놀잇감을 정리하거나 의자를 바르게 정리하기 등 유아가 당연히 해야 하는 일을 돈과 연결 짓지 않도록 해야 합니다. 학급 내 직업은 유아가 당연히 스스로 해야 하는 일이 아니어야 합니다.

심화 04

재능을 나누며 배우는 마음의 가치

영역 생산, 소비, 금융

핵심개념 선택, 희소성, 가격, 화폐, 기부

놀이 속에서 이런 내용을 찾아 보세요.

- 기부는 '함께'하는 '마음'을 나누는 과정입니다. "이거 줄게.", "내가 알려줄게.", "내가 도와줄게." 자신이 가진 것을 나누는 그 순간 유아의 마음에 주목해 보세요.
- 유아의 일상 속 나눔의 순간을 발견하고 격려하며, 유아가 더불어 사는 사회의 소중한 구성원임을 느끼도록 지원해 주세요.

교사의 고민으로부터 시작되는 놀이

유아기부터 삶에 필수적인 경제·금융 문해력을 기르는 것은 중요하다.
그렇지만 유아가 자신의 이익만을 우선시하지는 않을까,
지나치게 계산적인 사람이 되는 것은 아닐까 우려되기도 했다.

경제·금융 놀이도 사회적 상호작용을 기반으로 이루어지기에,
정서적 교류와 공동체 역량도 함께 기를 수 있을 거야. 곧 다가오는
가족 그림 전시회를 '재능을 나누는 경험'으로 접근해 봐야겠다.

놀이 흐름도

01

"가족 그림 전시회 멋졌대요."

02

"식당 사장님이
그림 전시회 공간을 내어주신 거였대!"

03

"우리 그림을 보면 손님들도
좋아하지 않을까?"

04

"그림을 본 손님들이랑
하이파이브하면 재밌겠다."

05

"하이파이브 하는 곳을
만들어도 될까요?"

06

"우리도 감사함을 표현하자."

07

"많이 감사하니까
제일 비싼 걸로 골라야지."

놀이 속으로

01

교사가 고민하던 중,
이찬이가 가족 그림 전시회 이야기를 하며 뿌듯해했다.

"엄마가 내 그림을 보고 멋지다고 했어요!"

유아들이 그린 그림을 인근 식당에
일주일 동안 전시하고 있다.
자신이 그린 그림이 식당에 전시된 것을
가족과 함께 보고 온 이찬이는
전시회에 참여한 경험을 가족과 나누었다는 것에
자부심을 느끼고 있었다.

지역사회와의 협력

교사는 매년 가족 그림 전시회 공간을 빌려주시는 인근 식당 사장님과 협력 관계를 유지해 왔다. 이번에는 식당 공간을 사장님이 내어주신 덕분에 매년 가족 그림 전시회를 열 수 있다는 것을 유아들에게 알려주고 싶었다. 그래서 사전에 사장님으로부터 편지를 전달받아 학급 출입문에 꽂아 두었다.

유아들은 학급 출입문 앞에서 식당 사장님의 편지를 발견했고, 편지를 읽으며 가족 그림 전시회의 시작이 식당 사장님의 제안에서 비롯되었다는 사실을 처음으로 알게 되었다.

02

기부

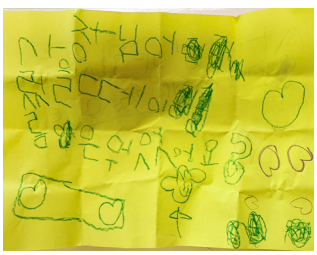
"이게 뭐지?"
"식당 사장님이 우리한테 편지를 썼네?"

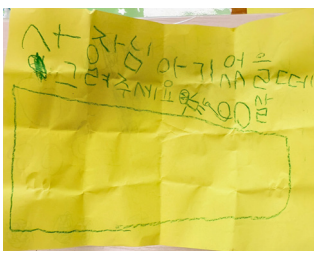
<편지 내용>
안녕하세요? ○○ 식당 사장님이에요.
○○어린이집 어린이들의 그림을 보면
행복해진다는 소문을 듣고 연락했었어요. (중략)

식당 공간을 유아들의 그림 전시회 장소로 내어주신 덕분에 매년 가족 그림 전시회가 열렸다는 것을 알게 된 것이다. 그리고 유아들은 자신의 그림이 누군가에게 즐거움과 위로를 주는 '재능'이 될 수 있다는 것을 인식하게 되었다.

"우리의 그림을 보고 손님들이 기분 좋아졌대!
그러면 행복해지는 식당이라고 유명해져서,
식당에는 손님이 더 많아지겠네?
그러면 세상에 행복한 사람도 많아질 거야!"

유아들은 자신의 그림이 식당 손님들에게 긍정적인 반응을 얻고, 식당과의 관계 속에서 새로운 경험이 시작되었다는 사실에 감사함과 뿌듯함을 표현했다. 유아들은 사장님께 고마움을 전하기 위해 답장을 쓰기도 했다.





"사장님 진짜 좋다!"
"사장님 저희의 그림을 좋아해 주셔서 감사합니다!"

03

"우리 그림을 보면 손님들도 좋아하지 않을까?"
"그럼, 우리 식당에서 가서 그림 보는 손님들을 볼까?"
"싫어! 나는 놀고 싶어."
"맞아. 손님 없을 수도 있잖아."
"우리 그림을 보고 별로 안 좋아하면 어떡해?"

몇몇 유아들은 직접 식당에 방문하고자 하며, 식당 손님들의 반응이 실제로 어떨지 궁금해했다. 현실적인 문제를 제기하기는 유아들도 있었다.

교사의 고민

교사는 식당이 예측하기 어려운 손님과 유동적인 환경을 가진 공공장소라는 점에 동의했다. 손님이 없거나 반응이 미미할 경우 유아들이 실망할 수 있고, 오랫동안 손님을 기다려야 하는 상황은 적절치 않다고 판단했다.

"손님들이 얼마나 기쁜지 알고 싶어!"
"기쁘면 하이파이브 하는 게 제일 좋은데!"
"그러게! **그림을 본 손님들이랑 하이파이브 하면 재밌겠다!"**

04

교사의 지원

유아들은 손님들의 반응을 확인할 방법으로 '하이파이브'를 떠올렸다. 유아가 식당에 머무르지 않더라도, 손님들이 손바닥 스티커를 붙이는 방식으로 기쁜 마음을 표현하면 좋겠다는 아이디어를 냈다. 이에 유아의 자발성과 감정 표현을 존중하면서도, 외부 공간의 특성과 변수를 고려한 현실적인 대안을 유아들과 함께 마련할 수 있었다.

"우리 하이파이브 해요! 라고 쓸까요?"
"코팅한 거 네가 오리면, 나는 붙일게!"

'하이파이브 구역'을 만들기 위한 준비를 하며, 각자의 손도장을 찍어 스티커를 만들고자 했다. 교사는 이를 활용해 손바닥 모양의 스티커를 제작했고, 손님에게 설명할 안내문도 함께 제작했다. 유아들은 손님이 손도장 스티커를 붙이고 갈 수 있도록 판넬에 제목을 쓰고 꾸미며, 전시 공간을 설치하기 위한 준비를 마쳤다.

교사의 지원

교사는 식당 방문 전 사장님과 일정을 조율하고 유아들의 마음을 전달했다. 유아들이 방문하자 사장님은 감사 인사와 함께 아이스크림을 준비하여 건네주셨다. 교사는 유아가 아이스크림을 그저 맛있는 선물로 인식하기보다는 그림을 그린 재능기부의 선순환으로 인식할 수 있었으면 했다. 더불어 행복하고 기쁜 정서적 교감을 함께 느끼고 나눌 수 있도록 식당에서 아이스크림을 먹었다.

"우와! 사장님이 그림을 그려줘서 고맙다고 아이스크림을 준비해 주셨대."
"아이스크림 너무 맛있어요! 행복해요!"

05

"전시회를 열어주셔서 감사합니다!"
"혹시 하이파이브 하는 곳을 만들어도 될까요?"

유아들은 준비해온 감사 편지를 전달하고, 하이파이브 구역을 실제로 설치해도 되는지 사장님께 허락을 구했다. 사장님의 허락 이후, 전시 공간 옆에 직접 제작한 판넬을 배치하고 스티커를 비치했다.

교사의 지원

하이파이브 구역을 부착하기 전에 교사는 유아들에게 공간 소유자인 사장님과 상의하도록 권유했다. 이는 자신의 공간이 아닌 타인의 장소라는 것을 인식하고, 소유와 권한 그리고 공공장소에서의 배려와 사회적 규범을 자연스럽게 배우도록 돕기 위함이었다.

"저희랑 하이파이브 하실래요?"
"우리 그림을 보고 기쁘면 하이파이브 스티커를 붙여주세요!"
"다른 손님들한테도 가볼까요?"

유아들이 하이파이브 구역을 설치하는 동안 몇몇 손님들이 관심을 보이며 다가왔다. 그러자 유아들은 그 의미를 설명하고 함께 하이파이브를 했다. 유아들은 지역사회 어른들과 감정을 교류하며 큰 만족감과 즐거움을 느꼈고, 앞으로 하이파이브 구역이 어떻게 변할지 기대를 표현하며, 식당을 떠났다.

"스티커가 많이 붙어 있으면 좋겠다."
"사람들이 기분 좋았는지 궁금하다."

며칠 후 다시 방문한 식당에는 스티커가 가득 붙어 있었고, 일부 손님들은 스티커에 그림에 대한 감상도 함께 적어 두었다.

"와, 진짜로 사람들이 붙이고 갔네!"
"우리 그림을 보고 기분 좋아졌대!"
"우리가 행복했으면 좋겠다는데?"

이를 본 유아들은 큰 기쁨과 감사함을 표현했다.

식당 손님들의 감사하다는 인사를 받자,
한 유아는 이전에 우리 반이 함께 방문했던 은행 직원분들께도 감사함을 표현하자는 의견을 냈다.

"우리 저번에 은행 갔었잖아. 그때도 감사했고."
"맞아! 그때 우리 은행에 가서 금고도 봤잖아."

많은 유아들이 동감하였으나, 어떤 방식으로 표현해야 진심이 담길지 고민했다.

"우리 반 조개 화폐로 선물 사면 어때요?"
윤서는 학급 화폐를 활용해 감사 선물을 준비하자는 의견을 제안했다.

06

가격 **화폐**

"1조개에 100원이라고 하는 건 어때요?"
"그럼 나는 살 수 있는 게 없어!"
"1조개에 백만원이라고 하는 건?"
"선생님이 돈이 부족해서 백만원은 줄 수 없어."
"그럼 쉽게 계산해야 하니까 1조개에 천 원이라고 할까?"

교사의 지원

교사는 유아들이 학급 화폐를 사용하는 방법을 고민하고, 유아들과 함께 논의하여 환산 기준을 정했다. 교사는 무한한 자원을 지원해 줄 수 없다고 설명했고, 유아들은 쉽게 계산할 수 있었으면 좋겠다는 의견을 제시했다. 이에 학급 화폐 '1조개당 천 원'이라는 환산 기준을 함께 정하게 되었다.

07

선택 **희소성**

"나는 아이스크림이랑 빵 살래! 5조개 써도 괜찮아!"
"나는 돈이 없어서 아이스크림 빼고 빵만 사도 될까요?"

가격

유아들은 환산 기준에 따라 구매 계획을 세웠고, 선물을 고민했다. 선물 구입 장소로 전시회를 열었던 식당을 가장 많이 떠올렸다. 유아들은 식당에 방문해 메뉴판을 살펴보며 가격을 비교하고, 자신이 보유한 조개 화폐에 맞춰 선물 품목을 조절했다.

선택

"나는 많이 감사하니까 제일 비싼 걸로 골라야지."

그 과정 중 **감사의 마음이 크다며 가진 전부를 사용해 가장 비싼 간식을 고르는 유아도 있었고, "나랑 이거 같이 살래?"라며 전체 금액을 계산하며 친구와 협의해 실속 있는 선택을 하는 유아도 있었다. 를 통해 유아들은 자원에 한계가 있다는 점을 인식하고, 감정 표현과 자산 활용 사이의 균형을 고려하는 소비 경험을 할 수 있었다.**

"전에 우리가 왔던 거 기억나요?"
"저금통 주셔서 감사합니다!"
"금고에 들어갔던 거 진짜 재밌었어요."

선물을 들고 은행에 도착한 유아들은 직원들에게 감사 인사와 함께 준비한 선물을 전달했다. **유아들은 간식을 받고 기뻐하는 어른들의 반응을 관찰하고, 감사의 감정이 실제 관계 속에서 오고 가는 것을 체감할 수 있었다.**

이를 통해 유아들은 감사의 표현이 단지 물질적 보답이 아닌, 관계를 이어주는 감정적 연결임을 직접 경험하게 되었고, 경제·금융 활동 속에서도 감정과 마음을 전하는 일이 중요하다는 점을 체득할 수 있었다.

가정과의 협력

- 자녀의 그림을 통해 느낀 보호자의 감정을 충분히 표현해 주세요.
- 가정에서 더 이상 필요하지 않은 깨끗한 물건을 자녀와 함께 분류하고 포장하여 필요한 사람에게 전달하는 과정을 통해 나눔의 의미를 잘 이해할 수 있습니다.

놀이 Check!

1 유아는 이렇게 배워요!

유아는 그림 전시회를 통해 재능기부 활동을 경험하며 나눔의 가치를 몸소 배웠습니다. 내가 그린 그림을 보고 지역사회 구성원과 나누는 과정은 그림을 그린 생산의 보람과 더불어 기부의 의미를 자연스럽게 익힐 수 있는 의미 있는 경험입니다. 특히나 자신의 재능을 활용하여 다른 사람에게 즐거움과 행복을 선사하는 과정에서 나눔의 기쁨과 더불어 사는 가치를 내면화할 수 있는 기회가 됩니다.

2 선생님, 이런 점을 유의하세요!

기부는 마음의 동기가 중요합니다. 단순히 가진 것을 나누는 것뿐만 아니라, 자신이 가진 재능을 다른 사람에게 나누는 것임을 유아가 이해하도록 돕는 것이 중요합니다. 거창한 전시회나 음악회가 목적이 되기보다 유아가 평소 즐기는 놀이에서 출발하여 자신의 재능을 나누는 경험을 제공한다면, 기부는 거창한 일이 아니라 다른 사람에게 기쁨을 주고 스스로 보람을 느끼는 활동이라는 것을 깨닫게 됩니다. 이를 통해 유아는 기부의 진정한 의미를 이해하고 즐거움을 느낄 수 있습니다.

참고문헌

• 교육부, 보건복지부(2019). **2019 개정 누리과정 해설서**. 세종: 교육부.

• 남인숙(2011). 한국의 사회·경제적 양극화와 교육 격차. **현장과인식, 35**(3), 15-38.

부록

일상과 놀이에서 발견하는

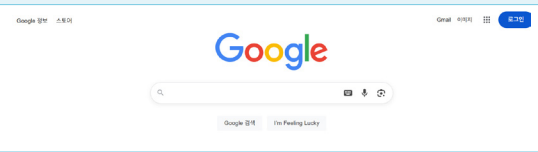
유아 경제·금융교육

부록 1 [우리 반 디지털 은행 시스템 구축하는 법] 126

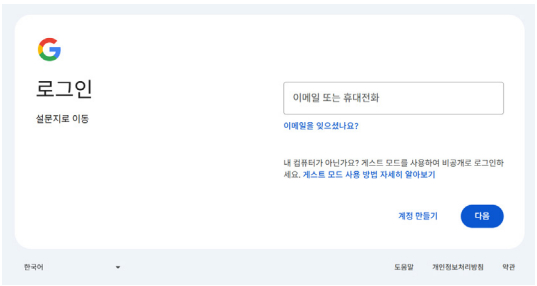
부록 2 [유관기관 참고 사이트] 134

부록 1 우리 반 디지털 은행 시스템 구축하는 법

① 구글에 접속한다.



② 회원가입 후 로그인한다.



구글의 다양한 사이트를 연동하여
디지털 은행 시스템을
제작할 수 있습니다.

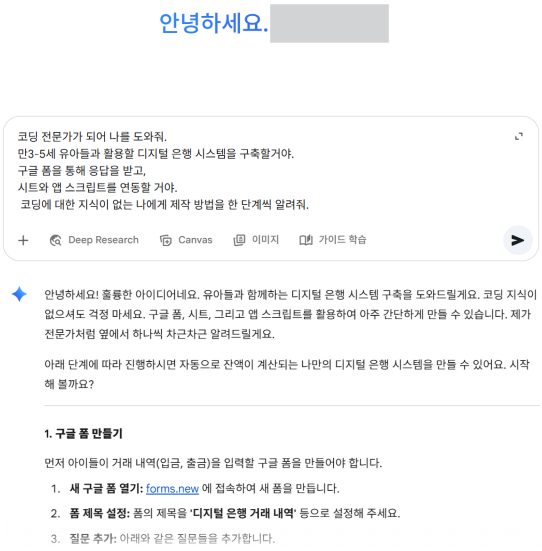
Google Form: 입출금 입력
Google Sheet: 응답 자동 집계
Apps Script: 잔액 조회 사이트 제작
QR: 유아별 잔액 조회

③ Gemini/Chat GPT에 접속한다.

다양한 AI 도구가 있지만,
활용 매체가 구글 기반이라
제미나이가 앱 스크립트를 활용할 때
유용합니다.

문제가 해결되지 않을 땐
교차해서 질문하고
더 이해하기 쉬운 매체를
선택하여 활용합니다.

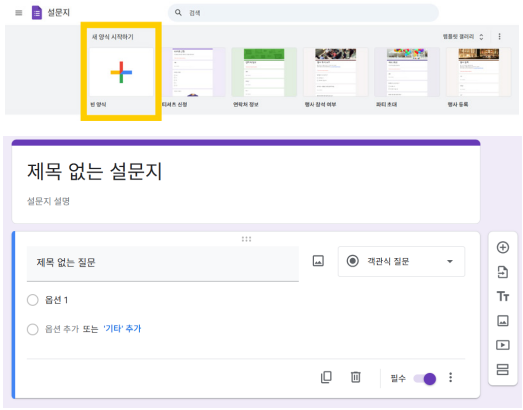
④ 디지털 은행 제작 개요에 대해 설명한다.



제작 목적, 활용 매체,
제작자의 배경지식 등
개요를 구체적으로 설명합니다.
아래를 참고하여 명령어를 입력해보세요.

< 예시 프롬프트 >
“코딩 전문가가 되어 나를 도와줘.
만3-5세 유아들과 활용할 디지털 은행
시스템을 구축할거야.
구글 폼을 통해 응답을 받고,
시트와 앱 스크립트를 연동할 거야.
코딩에 대한 지식이 없는 나에게
제작 방법을 한 단계씩 알려줘.”

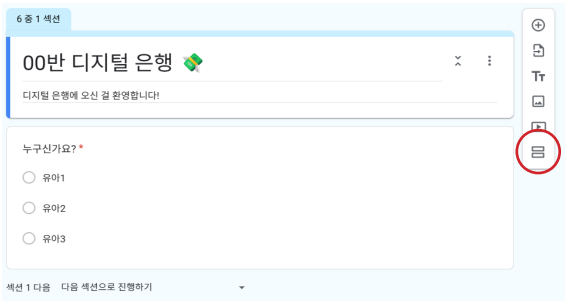
⑤ 구글 폼에 접속 후, 빈 양식을 클릭한다.



AI 설정까지 끝났다면,
은행의 메인 시스템이 되어줄
구글 폼을 제작합니다.

빈 양식으로 학급별 상황에 따라
개별화할 수 있어요.

⑥ '제목 및 유아명'을 입력한다.

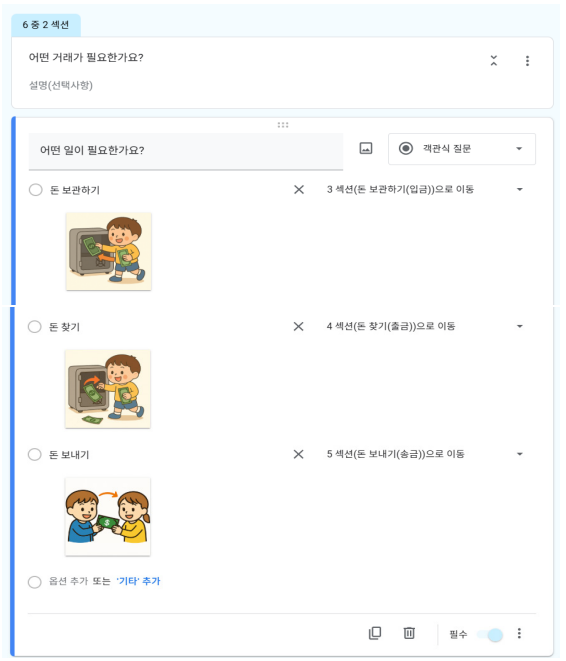


가장 먼저 폼 제목과 유아들의 이름을
입력합니다. 객관식 응답으로 설정해 주세요.

유아 이름을 모두 기입했다면 빨간색
동그라미에 표시된 '섹션 추가'를 클릭합니다.

***섹션 추가 설명**
섹션의 큰 주제(입금, 출금, 송금 등)의 범위를
설정한 후 질문 추가를 통해 주제와 관련된
질문을 만들 수 있습니다. 다음으로 객관형,
단답형, 장문형을 설정 한 후,
필수 여부를 설정할 수 있습니다.

⑦ '섹션2-거래 선택'을 추가한다.

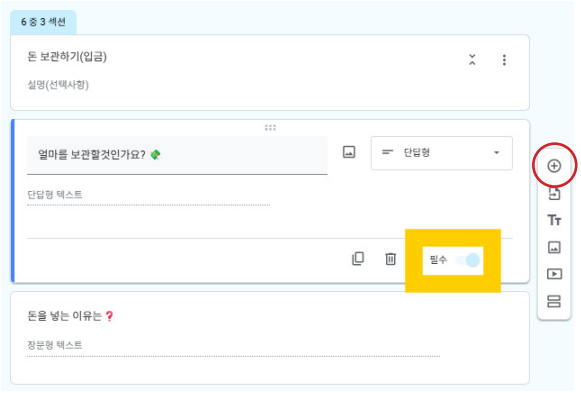


다음은 거래 유형을 분류하는
섹션을 제작하는 방법입니다.

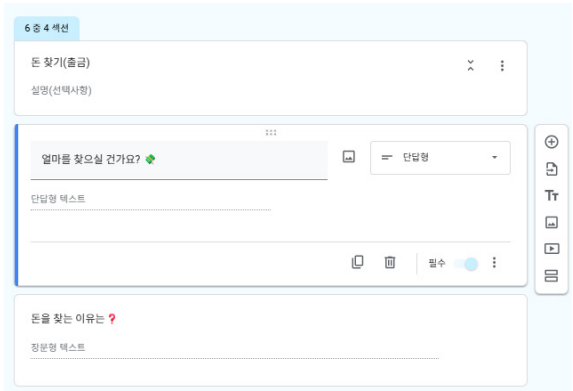
유아에게 어려운 단어는
쉽게 풀어 작성해주고,
글자를 모르는 유아를 위해
그림 자료도 첨부합니다.

이후에는 입금, 출금, 송금
응답을 모두 나눠 받기 위해서
섹션 기능을 활용할 것입니다.

⑧ '섹션3-입금'을 추가한다.



⑨ '섹션4-출금'을 추가한다.

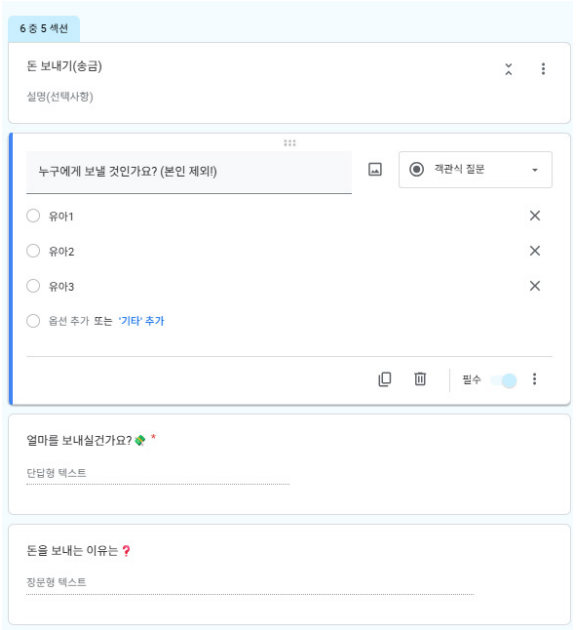


입금, 출금 섹션은
단답형 응답 형식을 활용합니다.
금액을 입력할 수 있는 질문은
필수로 설정합니다.

또한, 옆의 플러스 문항을 누르면
질문 추가가 가능합니다.

연령에 따라 입출금 이유(비고)를
추가할 수 있습니다.
입출금 사유는 장문형 텍스트로 설정하며,
필수 버튼은 누르지 않는다면
개별 유아 수준에 맞게 지원이 가능합니다.

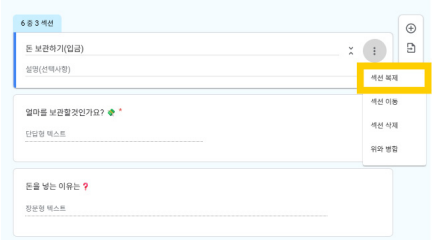
⑩ '섹션5-송금'을 추가한다.



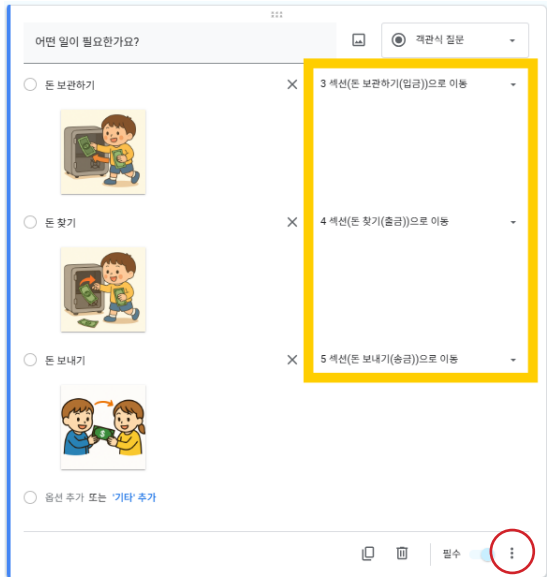
송금 섹션은
입출금과 거의 유사하나
돈을 받을 사람을 지정해야 합니다.

가장 먼저 객관식 질문으로
첫 섹션과 같게 유아명을 입력합니다.
아래에는 질문을 추가해
금액과 사유칸을 제작합니다.

Tip)
섹션 복제 기능을 활용하면
조금 더 편하게 제작할 수 있습니다.



⑪ '섹션2'에서 응답 별로 섹션을 지정한다.

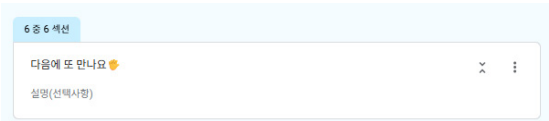


입출금, 송금 섹션을 완성했다면
거래 선택 섹션으로 올라가
응답에 따라 섹션을 지정합니다.

입금 응답은 입금 섹션으로,
출금 응답은 출금 섹션으로 이동하게
설정합니다.

***섹션 이동 설정 방법**
빨간색 동그라미로 표시되어 있는
'옵션 더보기' 버튼을 눌러 답변을 기준으로
섹션을 이동하도록 설정할 수 있습니다.

⑫ 종료 문구 섹션을 추가한다.

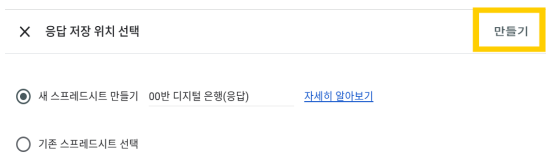


종료 화면 섹션을 제작하면
폼 설정은 끝납니다.

⑬ '응답' 탭을 클릭한다.

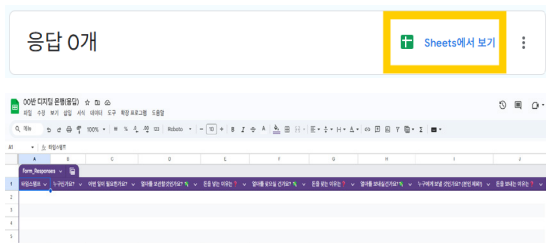
가장 상단의 응답 탭을 들어갑니다.
여기에는 유아들이 입력한
응답들이 자동으로 뜰 것입니다.
시트 연결을 누르면 기록된 응답이
자동으로 시트 파일에 기록됩니다.
(시트는 구글에서 활용하는 엑셀과 같습니다.)

⑭ 새 시트를 만든다.



기본 설정인
새 스프레드시트 만들기를
선택하면 됩니다.

⑮ 연결된 시트를 연다.



'시트에서 보기' 버튼을 누르면
응답이 기록되는 시트가 열립니다.

기록된 응답들을 자동으로 계산할
할 수 있게 설정하는 방법입니다.

여기서부터는 조금 어려워지기에
AI의 도움을 받습니다.

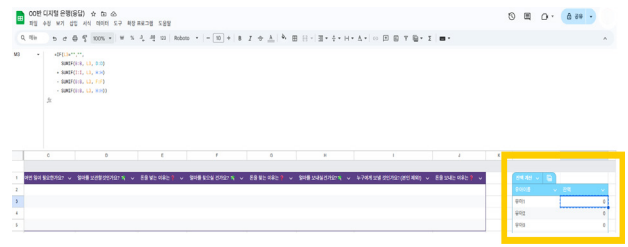
⑯ AI에게 자동계산 수식을 요청한다.

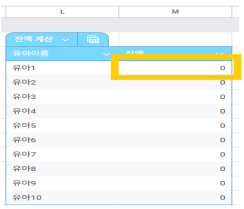
시트를 캡처하고,
현재 진행상황과 필요한 것을
AI에게 요청합니다.

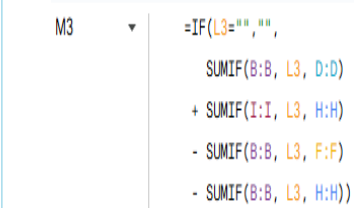
잔액이 계산되는 수식을 요청하면
스스로 캡처 화면을 보고
수식을 작성합니다.

만약 시트에 오류값이 뜬다면
캡처해서 AI에 전송하고,
계속 문제를 해결해야 합니다.

⑰ 응답 시트 옆에 잔액 계산표를 만든다.







응답시트 옆은 빈 공간이라
보라색으로 만들어진 표 옆에
잔액 계산표를 제작합니다.

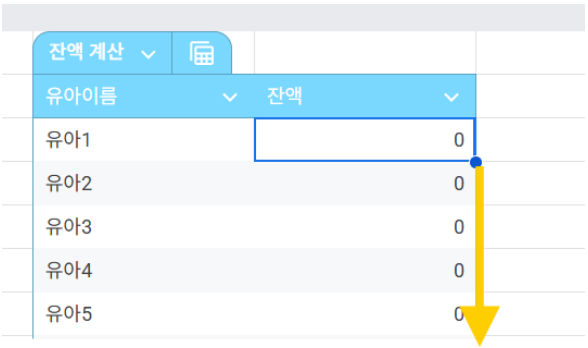
차례대로 유아 이름을 L열에 기입하고
M열에는 AI가 만들어준
수식을 입력합니다.

< 예시 수식 >

```
=IF(L3="","",
  SUMIF(B:B, L3, D:D)
 + SUMIF(I:I, L3, H:H)
 - SUMIF(B:B, L3, F:F)
 - SUMIF(B:B, L3, H:H))
```

*** 유아 이름 별 행 번호 확인 유의!**
괄호까지 모두 같게 작성

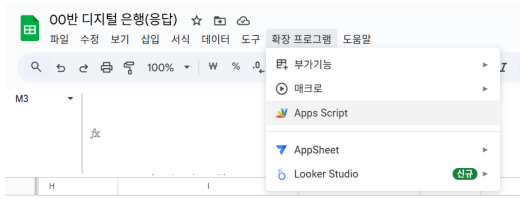
⑱ 드래그하여 수식을 자동 완성한다.



첫 칸에 수식만 잘 작성했다면
나머지 유아들은 드래그를 활용해
쉽게 완성할 수 있습니다.
칸을 선택하면
행 번호가 자동으로 바뀝니다.

Tip)
수식이 잘 작동되는지 확인하려면
응답시트에 임의로 이름과 금액을
작성해 보아야 합니다.

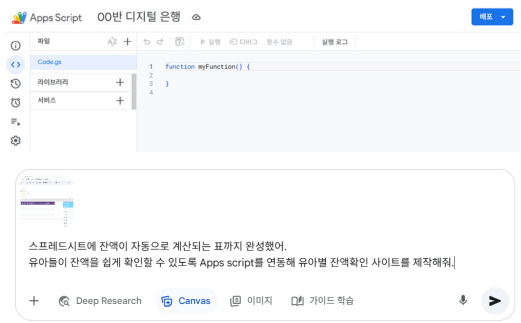
⑲ 확장프로그램 Apps Script를 선택한다.



위 단계까지만 해도
모바일 은행 시스템을 사용할 수 있습니다.

더 나아가,
유아가 자율적으로 은행을 활용하도록
추가로 Apps Script 확장프로그램을
사용할 수도 있습니다.

⑳ AI에게 코딩을 요청한다.



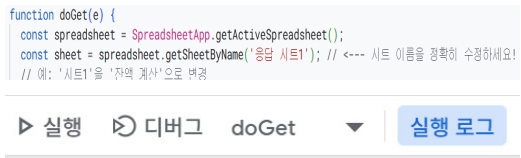
확장 프로그램을 실행하면
코딩할 수 있는 화면이 뜹니다.
AI에게 필요한 코딩을 요청합니다.

㉑ 작성된 코드를 복사해 AppsScript에 붙여넣는다.

학급 개별 상황에 따라 필요한
코드가 다를 것이기에 교사의 AI를 활용한
문제해결력이 요구됩니다.

가장 먼저
AI가 제작해준 코드를 복사해
스크립트에 붙여넣기를 합니다.

㉒ 코드 수정 및 확인 작업을 거친다.



스크립트를 천천히 읽고
한글어로 된 AI의 요청사항을
개별 상황에 맞게 수정합니다.

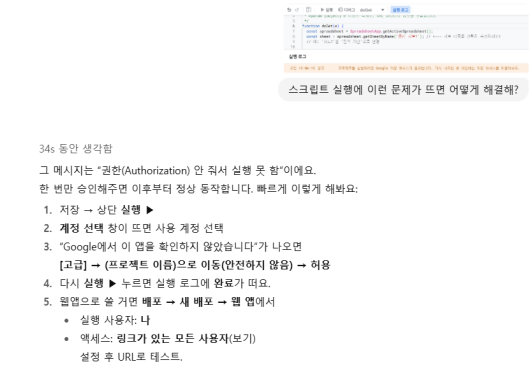
수정 후에는 실행 버튼을 눌러
코딩에 문제가 없는지 확인합니다.

㉓ 실행로그에서 오류 코드를 확인한다.

다양한 문제 상황이 발생할 수 있지만
모두 AI에게 질문하며
수정 작업을 거치면 됩니다.

실행로그를 통해
오류의 원인을 확인할 수 있습니다.

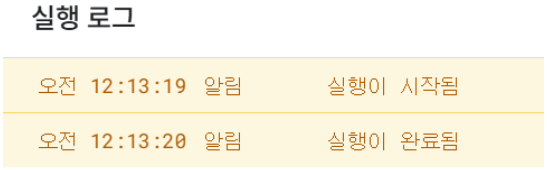
㉔ 오류를 AI에게 공유한다.

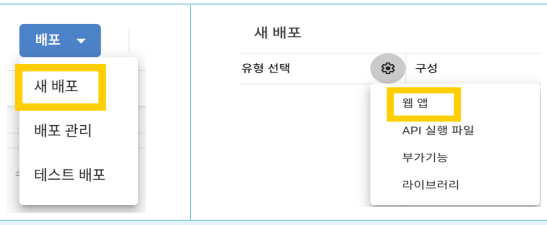


오류 상황을 캡처하여 공유하면
AI가 해결 방법을 제시합니다.

천천히 실행해도 안된다면
잘 이해가지 않는 부분을 재질문하며
해결합니다.

㉕ 배포를 통해 사이트 주소를 생성한다.

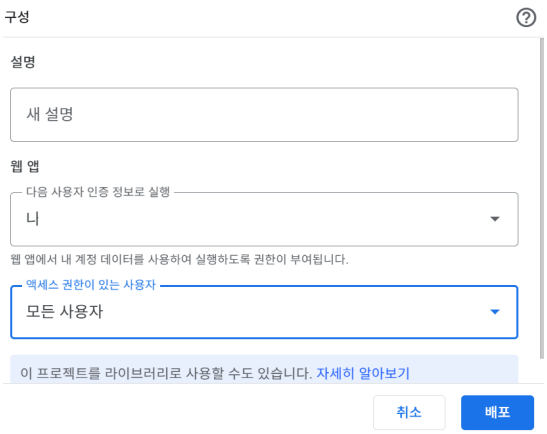




실행 로그가 완전히 완료되면
코드 실행에 문제없음이 확인됩니다.

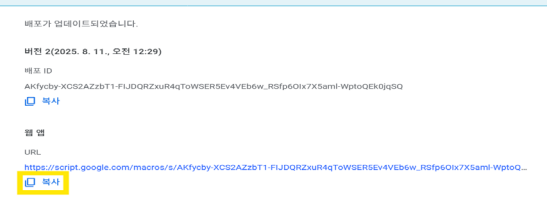
'배포-새 배포-유형선택(웹 앱)' 순으로
클릭하여 사이트 주소를 생성합니다.

㉖ 배포 전 엑세스 권한을 변경한다.



엑세스 권한을 모두에게 허용해야
어떠한 상황에서도
유아가 자유롭게 사용할 수 있습니다.

㉗ 주소를 복사해 새 탭에 입력한다.

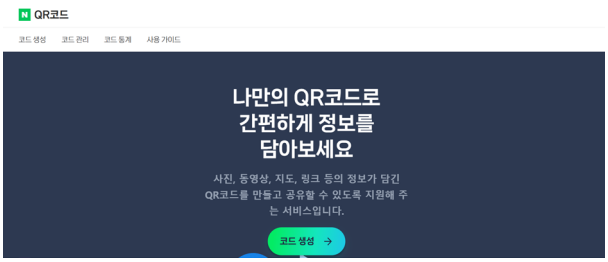


주소(URL)를 새 탭에 붙여 넣어
사이트에 접속합니다.

㉘ 사이트를 접속해 확인한다.

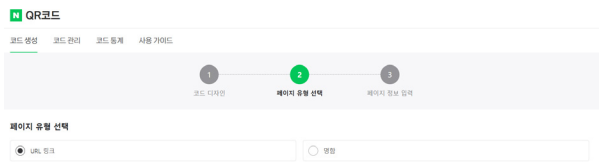
사이트에 접속했을 때
생각했던 것과 구성이 다를 수 있습니다.
추가로 변경하고 싶은 부분이 있으면
해당 화면을 캡처해
또 다시 AI에게 질문/요청하고,
코드 수정 과정을 거칩니다.
수정 후에는 새 배포를 통해
주소를 재생성합니다.

㉙ QR코드 제작 사이트에 접속한다.



QR코드 제작은
구글에 한정 짓지 않고
네이버 QR코드를 사용하여도 됩니다.

㉚ 페이지 유형을 'URL링크'로 선택한다.



디자인은 원하는대로 선택한 후,
URL링크 유형으로 QR코드를 제작합니다.

㉛ 개별 QR코드 제작을 반복해 작업한다.

2. **QR 코드 URL 생성 (이게 반복 작업):**
   - 배포된 웹 앱의 기본 URL (예: `https://script.google.com/macros/s/ABCDEFGHIJKLMN/exec`) 뒤에 `?row=행번호` 만 붙여서 각 QR 코드의 URL을 만듭니다.
     - `https://script.google.com/macros/s/ABCDEFGHIJKLMN/exec?row=4` (첫 번째 유저)
     - `https://script.google.com/macros/s/ABCDEFGHIJKLMN/exec?row=5` (두 번째 유저)
     - ...
     - `https://script.google.com/macros/s/ABCDEFGHIJKLMN/exec?row=11` (여덟 번째 유저)

유아별 사이트 URL을 만들기 위해서는
주소의 끝에 변수를 작성해야 합니다.
"?row=행번호"만 그대로 추가하고,
행 번호는 유아 이름순으로
숫자를 순차 배치하면 됩니다.
숫자만 바꾸면 유아별 잔액확인사이트까지
제작이 완료됩니다.

부록 2 유관기관 참고 사이트

기관	프로그램	접속 사이트	QR코드
금융감독원	e-금융교육센터	https://www.fss.or.kr/edu/fec/contMng/contSearch.do?menuNo=300016&contentsSlno=&check=&query=&AllmakeTypeCode=on&eduTrgtCode=P&AlleduCntntLrgClsfcCode=on&AllfncEngnCode=on&AllcertYn=&searchWrd=&search=title	
기획재정부	경제배움e+ : 지역경제교육센터	https://www.econedu.go.kr/index	
국세청	어린이국세청	https://www.nts.go.kr/kid/main.do	
한국조세재정연구원	함께하는 세심교실	https://sesimclass.kipf.re.kr/	
농협	청소년금융센터	https://youthedu.nonghyup.com/	
JA Korea	우리들의 경제생활	https://www.jakorea.org/?p=20#none	
은행연합회 소비자포털	찾아가는 금융뮤지컬 금융빅게임 금융교육 멘토단 지방학교 초청 금융교육 초등학생 대상 온라인 금융교육 콘텐츠 웹드라마	https://portal.kfb.or.kr/finedu/introduce.php	
하나은행	하나 TV 경제동화머니	https://youtube.com/playlist?list=PLYz8b9wgteIikcnJW8yDARdrBZ6R_QJaF&si=HnkMpgRfwyT_cQUd	
미래에셋	우리아이 경제교육	https://etone.wizsoft.kr/	

연구책임자	**오 채 선**	한국교원대학교 유아교육과 교수
공동연구원	**김 언 경**	한국교원대학교 유아교육과 교수
	서 윤 희	한국교원대학교 유아교육과 교수
	조 부 경	한국교원대학교 유아교육과 교수
	김 소 연	한국교원대학교 유아교육연구소 전임연구원
	김 윤 지	한국교원대학교 유아교육연구소 전임연구원
보조연구원	**김 미 정**	한국교원대학교 유아교육과 박사과정
	윤 아 영	한국교원대학교 유아교육과 박사과정
연구참여교사	**곽 은 영**	새솔유치원 교사
	김 선 희	오송유치원 교사
	신 보 미	서울서래초등학교 병설유치원 교사
	임 혜 주	나래유치원 교사
	정 수 현	국회제2어린이집 교사
	최 지 선	반포퍼스티지하늘어린이집 교사
연구협력관	교육부 교육보육과정지원과	
	유 현 종	과장
	문 복 진	교육연구관
	강 준 희	교육연구사
	최 진 원	교육연구사

일상과 놀이에서 발견하는

유아 경제·금융교육

놀이 쏙! 경제·금융 톡!

펴낸 날 2025년 12월

펴낸 곳 **교육부** www.moe.go.kr
30119 세종자치시 갈매로 408 정부세종청사 14동

한국교원대학교 유아교육연구소
28173 충북 청주시 흥덕구 강내면 태성탑연로 250

디자인 및 인쇄 **이은컴퍼니**(02-2231-6402)

발간등록번호 **11-1342357-100006-01**
ISBN **979-11-996532-1-4**

이 책을 무단전재 또는 복제 행위 시 저작권법에 따라 처벌받게 됩니다.

일상과 놀이에서 발견하는

유아 경제·금융교육

놀이 쏙! 경제·금융 톡!

비매품/무료

95370

9 791199 653214

ISBN 979-11-996532-1-4

교육부
Ministry of Education

한국교원대학교 유아교육연구소
Resesarch Institute for Early Childhood Education