

강의계획서

프로그램명			가족과 함께 체험해보는 진짜 경제 이야기				
개요	목표		경제교육의 필요성과 방법에 대해 알고, 지속적으로 가정에서 경제교육이 될 수 있도록 합니다. 다양한 보드게임과 경제실험을 활용한 체험활동을 통해 경제활동에 대한 흥미를 갖게 하고, 건전한 경제 가치관과 합리적인 의사결정 능력을 배양합니다.				
	프로그램 유형		프로젝트 학습(보드게임, 모의경영활동, 경제 실험 등)				
	교육 대상		초등1~2학년, 부모님 각 1명(총 14명 7가족)				
수정강의정보	교육기간		2024년 10월 12일 ~ 2024년 11월 16일				
	교육시간		토요일 10:00 ~ 11:30				
	이수기간		총 6회, 총 1시간 30분				
준비사항	재료비		10,000 원	학습자 준비물	필기도구		
	교재비		-	강의실 준비	컴퓨터, 빔 프로젝터, 화이트보드		
차시	일자 (요일)	시간	세부 교육내용			담당강사	교수방법
1	10/12 (토)	10:00 ~ 11:30	1. 부자 꾸러기 되기 - '마시멜로 챌린지' - 경제는 왜 배워야 해요? - 경제란? 최소비용, 최대효용의 규칙 - 비밀 미션 '???? 챌린지' - 게임 속 경제이론 - 우리나라와 해외의 용돈관리 방법 - 부자 만드는 우리의 용돈관리			윤상현	PBL (프로젝트기반 학습)
2	10/19 (토)	10:00 ~ 11:30	2. 경매로 배우는 경제원리 - 가격은 어떻게 정해질까? - 합리적으로 가격 정하기 - 다양한 경매게임으로 배우는 게임 속 경제원리 - 싸다 VS 비싸다 - 합리적인 의사결정 하기			윤상현	실험경제학
3	10/26 (토)	10:00 ~ 11:30	3. 합리적인 소비실험 - 합리적인 소비란 - 블라인드 테스트를 통해 물품 심사하기 - 실험결과와 이유 확인하기 - 가격 차이가 나는 다양한 이유 - 합리적인 소비를 하는 방법			윤상현	실험경제학
4	11/02 (토)	10:00 ~ 11:30	4. 애니메이션과 경제 보드게임 - 애니메이션 속 숨겨진 경제 이야기 - 돈과 경제가 생겨난 이야기 - 과거와 현재의 화폐 체험 - 다양한 나라의 화폐 체험 - 우리 반에서만 볼 수 있는 특별한 화폐 - 애니메이션으로 다시 확인해보는 '꿈과 돈'			윤상현	PBL (프로젝트기반 학습)

5	11/09 (토)	10:00 ~ 11:30	5. 주사위 투자 게임 - 투자와 투기 - 주사위 투자게임 체험 - 게임 속 경제이론 - 효과적인 돈 관리 방법 - 똑똑하게 저금통 활용하기	윤상현	테이블 게임 체험
6	11/16 (토)	10:00 ~ 11:30	6. 최종미션 '에그드랍 챌린지' - 최종미션 ???? 챌린지 - 우리 가정 경영하기 - 챌린지 속 배운 경제원리 적용하기 - 생활 속 경제 이야기 - 경영성과 확인과 피드백 - 부자 되는 경제공부 계속하기	윤상현	PBL (프로젝 트기반 학습)