깊이있는 수업, 교수학습설계안

과목	경제	수업학년	2학년	연계교과	-
수업교사	원남훈	수업인원	32명	수업장소	2학년 8반
수업일시	2026. 10. 28. (수) 15:00~15:50				
지도단원	Ⅲ. 거시경제 - 1. 거시 경제 지표와 국가 경제 활동				
성취기준	[12경제03-01] 여러 가지 거시 경제 변수를 탐색하고, 국가 경제 전반의 활동 수준을 파악한다.				
핵심개념	국민소득, 국내총생산, 물가상승률, 실업률				
학습목표	● 국민 소득 삼면 등가의 법칙을 이해하고, 주어진 자료를 활용해 국내총생산 규모를 추론할 수 있다. ● 물가지수의 의미를 이해하고 주어진 자료를 활용해 물가상승률을 계산할 수 있다. ● 고용 관련 지표의 구성을 이해하고 주어진 자료를 활용해 실업률을 계산할 수 있다. ● 방탈출 게임 형태의 문제 제시와 정답 풀이 과정에서 사고력을 기르고, 팀원들과의 협력을 통해 의사소통 능력을 기를 수 있다.				
교수학습 전략	● 거시 경제 지표의 계산은 학생들이 가장 어려워하는 경제 교과 학습 부분 중 하나이다. 이를 게임 형식으로 흥미롭게 경제 용어에 대해 접근할 수 있도록 수업을 구성해보았다. ● 연출된 공간에서 주어진 여러 단서들을 통해 과제를 해결하여 빠져나오는 게임인 방탈출의 형식을 적용하였으며, 방탈출 구현을 위해 메타버스 공간을 활용하여 시공간의 제약을 극복하고자 하였다. ● 게임 형식일지라도 거시 경제 지표라는 어려운 개념을 다루기 때문에, 학생들이 서로 모르는 부분을 토의하여 과제를 해결할 수 있도록 모둠 협동 학습을 계획하여 소외되는 학생 없이 다양한 성취도의 학생들이 모두 참여할 수 있도록 구성하였다.				
단원의 흐름	이 단원은 거시 경제 변수에 대한 이해를 바탕으로 국가 경제의 활동 수준을 파악할 수 있는 역량을 기르는 것을 목표로 한다. 다양한 거시 경제 변수 중 국내 총생산, 물가 상승률, 실업률을 중심으로 개념과 활용 사례 등을 통한 학습을 제시하고 있다. 지출 국민 소득과 생산 국민 소득을 통해 총수요와 총공급, 수요 견인 인플레이션과 비용 인상 인플레이션을 통해 물가와 국민소득의 변화를 확인하여 이전 단원에서 배운 미시경제의 수요와 공급의 법칙을 확장하여 총수요와 총공급을 통한 물가와 국민소득의 변화에 적용하게 된다. 거시 경제 변수에 대해 학습하는 것은 나아가 다음 단원에서 다루게 될 경제 성장과 한국 경제, 경기 변동에 대해 이해할 수 있는 이론적 기초가 된다. 이번 공개수업에서는 그러한 거시 경제 변수에 대해 흥미롭게 접근하고, 계산해 볼 수 있도록 게임 형태의 과제 사례를 제시하여 학습을 이끌어가고자 한다. '방탈출 게임'이라는 형태의 과제 제시가 학생들의 문제 해결력을 발휘하게 하고, 성취욕을 자극하여 적극적인 수업 참여는 물론 특별한 경험을 통해 거시 경제 변수 개념에 대한 장기 기억이 형성되는 것을 기대한다.				

<table>
<tr><th>단계</th><th colspan="2">‘탐구-실행-성찰’을 반영한 교수학습 활동</th><th>자료 및 유의점</th></tr>
<tr><td>도입</td><td colspan="2">지난 차시 학습 내용인 국내총생산과 물가지수, 실업률에 대해 확인하고, 관련 경제 뉴스기사를 보여주어 사회에서 중요하게 다루는 경제 지표라는 것을 상기시킨다.</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">전개</td><td>활동 준비</td><td>1. 본 차시에서 진행할 학습 활동이 방탈출 형태의 모둠 활동인 ‘인플레이션 살인사건’이라는 것을 안내한다.
친구 A(가명)가 집에서 파티를 열어 나를 포함 여러 사람들을 초대했다. 그런데 막상 A의 집에 도착하니 A가 안보이는데... 신기한 장치가 많은 A의 집에서 단서를 찾아 탈출하고, 추리를 통해 사건의 범인을 찾아내자!
2. 모둠대형으로 책상을 배치하고, 스마트 기기를 통해 메타버스 공간에 모둠별로 접속한다.
- 접속 주소: bit.ly/경제방탈출
3. 메타버스 공간에서 조작 방법에 대해 안내한다.</td><td>- 메타버스 플랫폼 ZEP에 접속하기 위해 스마트폰, 태블릿, 크롬북, PC 등 스마트기기를 준비(개인별 1대를 사용하고 여건이 되지 않을 때는 모둠별 1대를 사용해서도 활동 가능)</td></tr>
<tr><td>인플레이션 살인사건</td><td>1. 집밖-집안
맵을 돌아다니며 게임 규칙, 조작법에 대해 다시 한번 숙지하고, 숨겨진 출입구를 찾아 ‘비밀통로’로 이동

2. 비밀통로
암호를 해독해 잠겨진 책장을 열고 ‘서재1’로 이동

3. 서재1
맵을 돌아다니며 국민 소득 3면 등가의 법칙에 대해 다시 학습할 수 있도록 하고, 지출국민소득의 각 요소들을 찾아 국내총생산의 규모를 추론하여 잠긴 문의 암호를 풀고 ‘서재2’로 이동

4. 서재2
명목GDP와 실질GDP의 정보를 수집하여 물가지수인 GDP디플레이터를 활용하여 물가 상승률을 구해 잠긴 문의 암호를 풀고 ‘집밖’으로 이동

5. 집밖(해결)
고용 지표로 구성된 암호를 해독하여 범인의 이름을 추론하여 탈출</td><td>- 학생들이 방탈출 추리 과정을 <활동지1>에 작성

- 교사는 <보조자료 1>을 통해 방탈출 암호들을 숙지하고 학생들이 어려워하는 부분에 도움을 줄 수 있음

- ‘집밖-집안-비밀통로’의 암호를 풀며 탈출하는 과정을 통해, 해당 활동이 꼭 경제 교과의 개념만 가지고 해결을 할 수 있는 것이 아니라, 다양한 사고력이 필요하다는 것을 인지시켜 몰입도를 높일 수 있음</td></tr>
<tr><td>정리</td><td colspan="2">- 방탈출에 성공한 학생은 배운 점과 활동 소감을 작성하여 발표할 수 있도록 한다.
- 국내총생산, 물가지수, 실업률의 개념 및 계산 방법을 다시 한번 설명하여 복습한다.
- 현재 GDP, 물가상승률, 실업률 자료를 보여주어, 게임에 등장했던 지표 수치와 어떤 차이가 있는지 살펴본다.</td><td></td></tr>
</table>

수업철학 및 수업의도 (수업디자인)	학생들이 경제를 자신의 삶과 사회를 이해하는 데 유용한 교과로 받아들이기 위해서는 개념을 이해하는 것과 더불어, 배운 내용을 활용하여 문제를 해결하는 경험이 필요하다. 특히 국내총생산, 물가상승률, 실업률 등 거시 경제 지표는 국가 경제의 상황을 파악하는 데 중요한 개념이지만, 학생들은 계산 과정에 대한 부담으로 학습을 어렵게 느끼기도 한다. 이에 학생들이 흥미로운 과제에 도전하고, 자신의 힘으로 해결하는 경험을 통해 경제 학습에 대한 자신감을 가질 수 있도록 수업을 설계하였다. 본 수업은 '인플레이션 살인사건'이라는 이야기 속에서 단서를 수집하고, 경제 지표를 활용하여 암호를 해독하는 방탈출 활동으로 구성하였다. 게이미피케이션을 적용하여 사건 해결과 탈출이라는 분명한 목표를 제시하고, 문제를 해결할 때마다 다음 공간으로 이동하도록 하여 자신의 성취를 즉각적으로 확인할 수 있도록 하였다. 이러한 단계적인 도전과 성공의 경험이 학습 참여 동기를 높이고, '나도 경제 문제를 해결할 수 있다'는 자기효능감으로 이어지기를 기대한다. 또한 학생마다 개념을 이해하는 속도와 문제 해결 방식이 다르다는 점을 고려하여, 메타버스 공간에서 단서를 다시 살펴보고 필요한 내용을 확인하며 학습할 수 있도록 하였다. 모둠 내에서는 각자가 발견한 정보를 공유하고, 계산 과정과 추론의 근거를 설명하며 함께 문제를 해결하도록 하였다. 이를 통해 경제 개념에 대한 이해를 심화하는 동시에, 서로의 생각을 존중하고 도움을 주고받는 협력적 배움이 이루어지도록 하고자 한다. 활동의 마무리에서는 탈출의 성공 여부뿐 아니라 문제를 해결한 과정과 배운 내용을 돌아보도록 하였다. 게임에서 활용한 경제 지표를 실제 경제 자료와 연결하여, 활동 속 계산이 현실의 경제 상황을 이해하는 과정임을 확인하고자 한다. 흥미로 시작한 참여가 개념의 이해와 적용, 배움에 대한 성찰로 이어지는 것이 본 수업의 의도이다.
수업고민 (협의하고 싶은 내용)	본 수업에서 가장 고민되는 부분은 학생들의 경제 개념 이해도와 계산 능력, 디지털 기기 활용 능력에 따라 활동의 진행 속도에 차이가 발생할 수 있다는 점이다. 문제를 빠르게 해결하여 시간이 남는 학생이 있는 반면, 특정 단계에서 어려움을 겪어 다음 과제로 나아가지 못하는 학생도 있을 수 있다. 이러한 차이가 먼저 해결한 학생에게는 기다림으로, 어려움을 겪는 학생에게는 좌절감으로 이어지지 않도록 적절한 지원을 제공할 필요가 있다. 한편, 학생들이 자신의 속도에 맞추어 단서를 탐색하고 개념을 반복해서 확인할 수 있다는 점에서 진행 속도의 차이는 개별화된 학습이 가능한 기회이기도 하다. 모둠활동 역시 서로의 부족한 부분을 보완할 수 있는 장점이 있다. 다만 문제 해결에 능숙한 일부 학생이 활동을 주도하고 다른 학생은 정답만 따라 입력하게 될 가능성이 있으므로, 단서 탐색, 계산, 풀이 검토, 기록 등의 역할을 나누고 해결 근거를 함께 확인하도록 안내하고자 한다. 어려움을 겪는 학생에게는 정답을 바로 알려주기보다 필요한 개념이나 확인해야 할 단서를 단계적으로 제공하여 스스로 해결할 여지를 남기고자 한다. 먼저 활동을 마친 학생에게는 풀이 과정을 점검하거나, 게임에 제시된 경제 지표와 실제 경제 지표를 비교하여 그 의미를 해석하는 추가 과제를 제시할 수 있다. 이때 추가 과제가 단순히 문제를 더 푸는 부담이 되지 않고, 배운 내용을 확장하는 경험이 되도록 과제의 분량과 수준을 조절할 필요가 있다. 또 다른 고민은 학생들이 사건의 범인을 찾거나 빠르게 탈출하는 데 집중하여 경제 개념과 계산 원리를 충분히 살펴보지 않을 수 있다는 점이다. 따라서 활동지에는 정답뿐 아니라 활용한 단서와 계산 과정, 판단 근거를 기록하도록 하고, 정리 단계에서 주요 문제의 해결 과정을 함께 확인하고자 한다. 제한된 수업 시간 안에서 게임의 몰입감을 유지하면서도 모든 학생이 핵심 개념을 이해하고 자신의 배움을 돌아볼 수 있도록 활동 시간과 정리 시간의 균형을 확보하는 것이 중요하다.

활동지1	‘인플레이션 살인사건’ 방탈출 추리 기록지	학년 반 번 이름:

■ 방탈출 게임 소개

친구 A(가명)가 집에서 파티를 열어 나를 포함 여러 사람들을 초대했다. 그런데 막상 A의 집에 도착하니 A가 안보이는데... 신기한 장치가 많은 A의 집에서 단서를 찾아 탈출하고, 추리를 통해 사건의 범인을 찾아내자!	<접속링크> bit.ly/경제방탈출 ★조별 번호에 맞춰 입장하기

■ 방탈출 단서와 풀이 기록하기

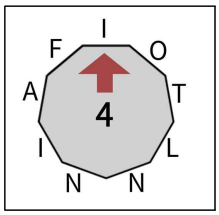
(*돌아다니며 찾은 단서를 기록해 두었다가 탈출 암호 추론 및 계산에 활용하세요.)

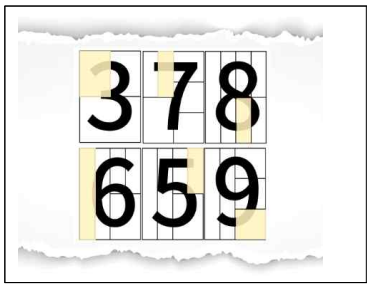
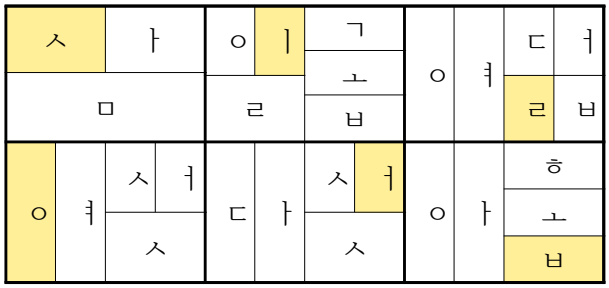
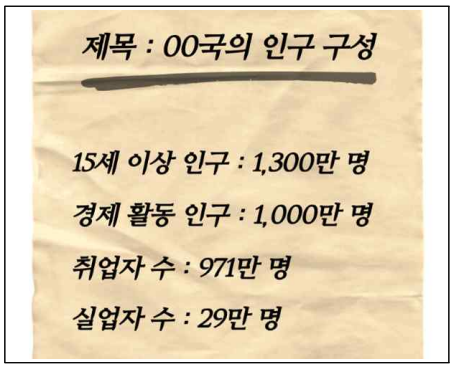
장소	수집한 단서	탈출 암호
집밖-집안		비밀 통로 위치 찾기
비밀통로		책장 암호
서재1		문 암호
서재2		컴퓨터 암호
		문 암호
집밖		A가 남긴 단서
		범인의 이름

■ 방탈출 성공 소감 및 배운 점 작성하기

보조자료1	‘인플레이션 살인사건’ 방탈출 맵 구성 및 정답지

스페이스	내용
1. 집밖	① 게임 규칙, 조작법 안내 ② 인플레이션 방탈출 설명: 친구 A(가명)가 집에서 파티를 열어 나를 포함 여러 사람들을 초대했다. 그런데 막상 A의 집에 도착하니 A가 안보이는데... 신기한 장치가 많은 A의 집에서 단서를 찾아 탈출하고, 추리를 통해 사건의 범인을 찾아내자! ③ 화살표를 따라 위의 문으로 가면 ‘2. 집안’으로 이동
2, 집안	① 각 캐릭터들의 대화(말풍선) - A가 안보여.. 어디갔는지 봤니? - A는 엄청난 탐정덕후래! 수수께끼 문제를 만들고 푸는 걸 좋아하나봐. - A는 경제 공부를 엄청 좋아해. - 이 집 어딘가에 비밀 통로가 있다는 소문이 있어! 나는 못찾겠던데.. - 계단 근처에 수상한 공간이 있지 않아? - 이 집 지하에 비밀 서재가 숨겨져 있대...! 어떻게 갈 수 있을까? - 오늘 파티에 초대된 사람중에 A한테 원한이 있는 사람도 있대! ② 왼쪽 계단 왼편 공간으로 들어가면 ‘3. 비밀통로’로 이동 
3. 비밀통로	① (쓰러져있는 집주인)A : A가 쓰러져있다...! 누군가에게 당한 것 같은데.. 빨리 탈출해서 A를 구하고 범인을 잡아야 겠어! ② 단서 : ‘보관’ 입력 - (진행상 안해도 상관 없음) ③ 책1~7  ④ 책장 : 주변에 널브러져 있는 책들의 색과 제목에 주의하자. (대문자로 작성하세요) - 암호 : ECONOMY (빨주노초파남보 색의 순서대로 첫글자 입력) ⑤ 책장을 열고 위로 가면 ‘4. 서재1’로 이동

스페이스	내용
4. 서재1	① 메모: 이 방의 문 비밀번호는 여러 책들 속에 들어있는 정보를 통해 찾아낼 수 있어 ② 노트1: GDP는 국내총생산으로 국민소득 지표 중 하나이다. ③ 노트2: 지출국민소득은 '소비지출+투자지출+정부지출+순수출'로 구성된다. ④ 메모2: 책장에 책이 너무 높아서 안 닿는다면, 책장 뒤로 가서 다시 집어봐. ⑤ 책더미: 수출과 수입의 차이를 순수출이라고 한다.(수출-수입) ⑥ 책1: 올해 소비지출은 950조 원이다. ⑦ 책2: 올해 투자지출은 700조 원이다. ⑧ 책3: 작년 정부지출은 400조 원이고 올해는 작년보다 10% 증가했다. ⑨ 책4: 올해 수출액은 780조 원이다. ⑩ 책5: 올해 수입액은 770조 원이다. ⑪ 문(잠김): GDP를 입력하시오.(힌트: 숫자4자리, 0000조 원) - 암호: 2100 (소비지출 950 + 투자지출 700 + 정부지출 440 + 순수출 10) ⑫ 문을 열고 위로 올라가면 '5. 서재2'로 이동
5. 서재2	① 안내판: 컴퓨터에 있는 정보를 얻어야 문 비밀번호를 찾을 수 있다. ② 메모: 비밀번호 입력 후 사진이 뜨지 않고 바로 꺼진다면, 비밀번호 입력후 엔터를 누르지 말고 마우스로 확인을 클릭해보세요. ③ 게시판  ④ 컴퓨터: 옆 게시판에 컴퓨터 비밀번호에 대한 힌트가 있다. (대문자로 입력하세요.) - 암호: INFLATION (화살표의 시작인 I부터 시계 방향으로 4칸씩 옮기며 문자를 조합하면 됨)  *암호 임력시 나오는 그림 ⑤ 책더미: 컴퓨터 비밀번호를 못풀었다면, 화살표를 시계방향으로 숫자만큼 회전하면서 글씨를 완성해보세요. ⑥ 서류1: 컴퓨터 비밀번호를 풀면, GDP에 대한 정보가 있다. ⑦ 서류2: 물가 상승률이란 기준시점 대비 비교시점의 물가지수가 얼마나 상승했는지, 그 비율을 말한다. ⑧ 자료: 물가지수는 100을 기준으로 한다. 만약 현재의 물가지수가 110이라면, 인플레이션율(물가상승률)은 10%이다. ⑨ 문: 올해의 물가 상승률을 입력하시오. (%제외 숫자만 입력) - 암호: 5 (GDP디플레이터 계산-(2100-2000/2000)*100) ⑩ 문 암호를 풀고 계단 위로 올라가면 '6. 집밖(해결)'로 이동

스페이스	내용
6. 집밖(해결)	① 경찰1: A가 남긴 단서를 가지고 있다구요? 옆의 안내판에서 한번 펼쳐보시죠.  → 풀이  ② 친구1: 1을 한글로 쓰면 '하나'지? ③ 친구2: 맞아, 그럼 거기서 'ㄴ'을 가르키려면 몇번째에 있다고 하면 될까? ④ 경찰2: A가 남긴 단서는 무엇이었나요? - 암호: 실업 ⑤ 친구3: 밑에 종이는 A의 방에서 찾은거야. 너가 얻은 단서랑 합쳐서 범인을 추리할 수 있을까? ⑥ 고용지표를 구해보시오.: ⑦ 친구4: A는 친구들 이름을 숫자로 쓰는 습관이 있는 것 같아. 일오를 핸드폰에 1.5라고 저장해놨더라?  ⑧ 경찰3: 범인 이름을 알아냈나요? (2글자 입력) -암호: 이구 (실업률 2.9에서 유추) ⑨ 경찰4: 정말 훌륭한 추리였습니다! 고맙습니다. 수사에 큰 도움이 될 것 같아요. ⑩ 화살표: 방탈출 성공! ⑪ 화살표를 따라 차쪽으로 가면 '7. 방탈출 성공'으로 이동
7. 방탈출 성공	① 탈출후기 작성: 보드 링크 연결 ② 캐릭터들 말풍선 1) A의 비밀서재에서 모든 문제를 풀고 탈출했다니 대단한걸? 2) A는 빨리 병원으로가서 다행히 건강에 아무런 문제가 없다고 해. 다 너 덕분이야! 3) 진실은 언제나 하나! 너 추리 실력이 엄청나구나? 탐정해도 되겠어! ③ BGM(캐릭터 말풍선) - 배경음악 출처(제목, 가수) 1. Sailor's Song(Joel Cummins) 2. When You're Not Looking(Nathan Moore) 3. Sinister(Anno Domini Beats) 4. Culture(Anno Domini Beats) 5. Intellect(Yung Logos) 6. The Goon's Loose(Nathan Moore) 7. Dome Sweet Dome(Nat Keefe with The Bow Ties)