

헬로메이플을 활용한
비기교육자료

03

독도교육



03

일상 속 다양한 직업

독도교육





주요 활동 내용

1차시는 독도를 지킨 사람들에 대해 학습합니다. 2차시부터는 헬로메이플로 작성된 게임을 플레이해보고, 다음 맵을 구상해보는 활동을 합니다.

게임은 횡스크롤 형태로 장애물을 피해서 독도를 수호할 수 있도록 목적지에 도착하는 게임입니다. 3~4학년 학생들 수준에서 활동할 수 있도록 쉽게 수준을 조정할 수 있습니다.

맵2는 장애물이 제시되어 있는데 목적지에 갈 수 없도록 미리 코딩이 되어 있어서 학생들은 기존의 장애물 위치를 이동, 삭제하는 형태로 구성하였습니다.

장애물에는 코딩이 모두 되어 있으므로 주인공(아바타)이 문제를 해결할 수 있도록 장애물을 재배치 또는 삭제만 하면 됩니다. 2차시에서는 워크북에 스티커나 종이를 이용해 구성하는 활동도 할 수 있습니다.

3차시에서는 실제로 자신이 구상한대로 맵2를 바꾸고, 맵3에 대해 살펴본 다음 마지막에 주인공이 외치는 독도 수호의 다짐을 자신의 말로 코딩을 해 볼 수 있도록 하였습니다.

즉, 실제로 아이들이 코딩하는 영역은 끝에서 주인공이 외치는 부분이며, 3-4학년 활동에 적당할 것으로 생각합니다. 4차시는 다른 친구의 게임을 플레이해보며 나눔 활동을 하고 마무리합니다.



차시별 활동 내용

차시	활동명	시간(분)	활동 내용
1	활동1 독도야 안녕?	20	• 독도에 대한 전반적인 내용 학습하기
	활동2 독도를 지킨 사람들	10	• 독도를 지키려 노력한 사람들에 대해 알아보기
	활동3 독도는 우리땅	10	• 독도가 우리땅이라는 증거에 대해 알아보기
2~3	활동1 [독도를 지켜라] 월드의 맵 1 체험하기	15	• 헬로메이플로 만들어진 [독도를 지켜라] 월드의 맵 1 체험해보기
	활동2 맵 2 체험하고 문제해결방 찾기	20	• 맵 2의 문제 해결방법을 워크북으로 구상하기
	활동3 맵 2 문제 해결하기	30	• 맵 2에 오브젝트 추가, 삭제, 이동하여 실행하며 수정하기
	활동4 맵 3 따라 만들기	15	• 엔딩장면 만들고 코딩하기. 아이들이 말 정도만 넣어볼 수 있도록. 독도를 지키는 다짐 넣기. 제작자 이름 (닉네임) 넣어보기
4	활동1 맵 발표회 열기	10	• 맵 설명서 작성하고, 컴퓨터 화면에 플레이할 수 있도록 띄워두기
	활동2 친구들의 맵 체험하기	20	• 다른 친구의 맵을 실행하며 체험하고, 의견 나누기
	활동3 활동 정리 및 소감 나누기	10	• 우수작 선정하기, 잘한점 이야기하기, 소감 나누기

1차시 교수·학습과정안

교과	범교과학습_독도교육	적용 학년	3~4학년	장소	교실 또는 컴퓨터실
학습 주제	독도를 지킨 사람들의 노력 알아보기			차시	1/4
학습 목표	독도를 지킨 사람들의 노력과 독도가 우리땅이라는 증거에 대해 알아봅시다.				
교수·학습 자료	동영상 자료, 워크북, 활동지				
학습과정별 주요 활동	문제 알아보기	문제 해결 방법 탐색하기	적용하기		
	동영상을 통한 동기유발 및 학습문제 확인하기	독도를 지킨 과거와 현재 사람들에 대해 알아보기 / 독도가 우리땅이라는 증거 알아보기	학습내용 정리하기 (독도에 대해 알게 된 점 이야기하기, 독도를 지킨 사람들과 독도가 우리땅인 증거 설명하기)		
집단 구성	전체	전체/개별	전체 / 개별		



단계	학습요소	교수-학습 활동	시간	자료★ 및 유의점✳
도입	문제 알아보기 (동기유발)	문제 파악하기(동영상) - 독도에 대한 노래 영상을 보고 독도에 대해 알아보기 〈발문예시〉 - 독도에 대해 알고있는 것이 있나요? - 독도의 위치는 어디일까요? - 독도에 대한 노래를 만든 이유가 무엇일까요? 학습 문제 확인 독도를 지킨 사람들의 노력과 독도가 우리땅이라는 증거에 대해 알아보시다.	5'	☆ PC/노트북 ☆ 동영상 링크 https://youtu.be/u5nK2ZVowil
전개	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동1)	활동1 독도야 안녕? - 독도에 대한 전반적인 내용 알아보기 - 독도의 위치에 대해 알아보기 - 독도의 자연환경에 대해 알아보고 정리하기 - 독도의 역사적, 환경적, 경제적 가치 알아보기	10'	☆ PPT
	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동2)	활동2 독도를 지킨 사람들 - 독도를 지키려 노력한 과거의 사람들에 대해 알아보기 - 독도를 지키려 노력하는 현재의 사람들에 대해 알아보기 - 안용복, 독도수비대의 활동에 대해 알아보기 - 반크의 독도 지키기 활동에 대해 알아보기	15'	☆ PC / 태블릿 ☆ 동영상 링크 - 독도를 지킨 사람들 https://youtu.be/ENFNUBPMPhg ☆ 동영상 링크 - 반크 - https://youtu.be/OgEe0M3B0QA



단계	학습요소	교수-학습 활동	시간	자료★ 및 유의점❖
전개	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동3)	활동 3 독도는 우리땅 - 독도가 우리땅이라는 역사적 증거에 대해 알아보기 - 삼국사기의 기록 살펴보기 - 세종실록지리지의 기록 살펴보기		☆ PPT
정리	적용하기	학습 내용 정리하기 - 독도에 대해 알게된 점 이야기하기 - 독도를 지킨 사람들과 독도가 우리땅인 증거 설명하기 차시 예고 - 헬로메이플을 이용한 독도를 지켜라 맵 체험하기		



1차시 학생 활동지



독도에 대해 알고 있는 것을 생각해봅시다.



독도야 안녕?

- ⇒ 독도에 대해 새롭게 알게 된 내용을 정리하여 봅시다.
- ⇒ 독도의 위치

-
- ⇒ 독도의 자연환경

-
- ⇒ 독도의 역사적, 환경적, 경제적 가치
-



독도를 지킨 사람들

- ⇒ 독도를 지키려 노력한 사람들에 대해 알아보시다.



독도는 우리땅

- ⇒ 독도가 우리땅이라는 역사적 증거에 대해 알아보시다.



2~3차시 교수·학습과정안

교과	범교과학습_진로교육	적용 학년	3~4학년	장소	교실 또는 컴퓨터실
학습 주제	헬로메이플 독도를 지켜라 맵 체험하고 구상하기			차시	2-3/4
학습 목표	헬로메이플 독도를 지켜라 맵 체험하고 오브젝트를 이해하여 맵 완성할 수 있다.				
교수·학습 자료	PC 또는 노트북(헬로메이플 활동), 워크북, 활동지, PPT				
학습과정별 주요 활동	문제 알아보기		문제 해결 방법 탐색하기	적용하기	
	독도가 우리 땅인 증거의 중요성에 대한 동영상을 보며 동기유발 및 학습문제 확인하기		[독도를 지켜라] 월드 체험하기 오브젝트에 대해 이해하고 배치하기 맵 완성하기	독도를 지키려는 나의 마음 다지기	
집단 구성	전체		전체 / 개별	전체	

단계	학습요소	교수·학습 활동	시간	자료★ 및 유의점※
도입	문제 알아보기 (동기유발)	문제 파악하기 •독도가 우리 땅인 증거 퀴즈 맞추기 놀이하기 •독도가 우리땅인 증거가 갖는 중요성을 느끼기 학습 문제 확인 헬로메이플 독도를 지켜라 월드를 체험하고 맵을 완성할 수 있다.	5'	☆ PC / 노트북 ☆ 동영상 ※ 독도가 우리땅인 역사적 증거가 갖는 중요성을 느낄 수 있도록 유도한다.
전개	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동1)	활동1 [독도를 지켜라] 월드의 맵1 체험하기 •[독도를 지켜라] 월드의 맵1을 체험하며 목적지 도착하기 •점프하여 건너가기 •밧줄을 잡아 위층으로 가기 •계단을 통해 위층으로 가기 •점프하여 장애물 넘어가기	15'	☆ PC / 노트북 ※ 스테이지1을 체험하며 헬로메이플의 다양한 기능을 활용할 수 있도록 유도한다.



단계	학습요소	교수-학습 활동	시간	자료★ 및 유의점※
전개	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동2)	활동 2 맵 2 체험하고 문제해결방법 찾기 • 맵 2의 미션 이해하기 독도가 우리땅이라는 증거를 찾아 독도를 지키자. • 맵 2 체험하기 • 맵 2의 문제 파악하기 • 워크북을 통해 해결방법 탐색하기 • 점프하여 넘을 수 없는 문제를 해결하려면 어떻게 해야 할까요? • 병사를 지나갈 수 없는 문제를 해결하려면 어떻게 해야 할까요? • 높은 곳의 밧줄을 잡으려면 어떻게 해야 할까요? • 처음 위치로 이동하는 포탈은 어떻게 해결해야 할까요? • 워크북에 해결방법 정리하기	20'	☆ PC / 노트북 ※ 맵 2는 목적지에 도착이 불가능하다는 것을 자연스럽게 느끼도록 유도한다. ☆ 워크북 ※ 현재 맵에 쓰인 오브젝트만 선택적으로 학습하며 배치, 삭제, 이동 등 간단한 조작으로 문제를 해결할 수 있도록 지도한다.
	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동3)	활동 3 맵 2 코딩하기 • 오브젝트를 추가, 이동, 삭제하여 문제 해결하기 • 첫 번째 장애물 - 발판 오브젝트 추가하기 • 두 번째 장애물 - 병사 오브젝트 삭제 또는 이동하기 • 세 번째 장애물 - 계단 또는 발판 오브젝트 추가하기 • 네 번째 장애물 - 포탈 오브젝트 삭제 혹은 이동하기	10'	☆ PC / 노트북 ※ 스스로 여러번 시도하여 해결할 수 있도록 지도한다.



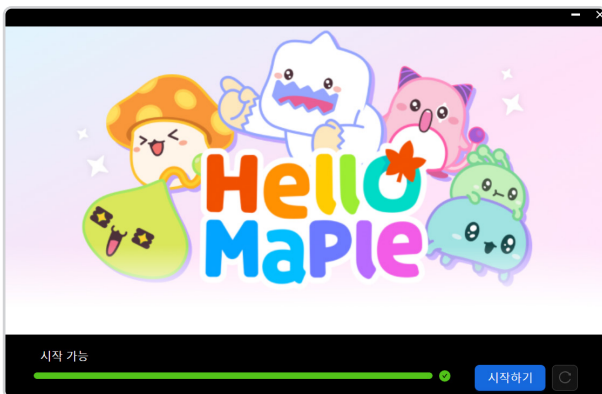
단계	학습요소	교수-학습 활동	시간	자료★ 및 유의점✳
전개	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동4)	활동 4 맵 3 따라만들기 • 맵 3에 독도를 지키려는 나의 다짐, 제작자 이름을 말풍선에 넣기 [()]을 말하기 블록 안에 다짐과 제작자 이름 입력하기 • 다양한 오브젝트 추가하여 맵 3 꾸미기	10'	☆ PC / 노트북
정리	적용하기	학습 내용 정리하기 • 만든 헬로메이플 월드 실행해보기 차시 예고 • 헬로메이플 월드 발표회	5'	☆ PC / 노트북



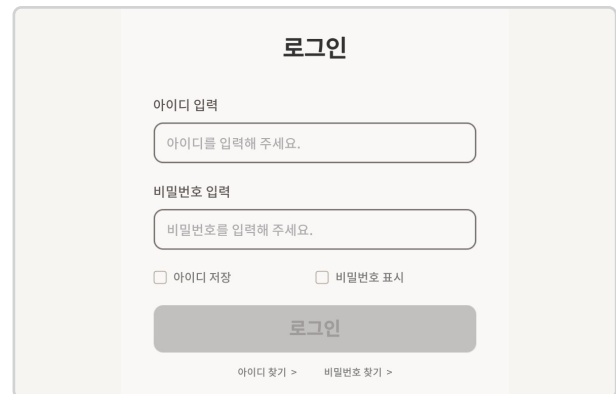
2~3차시 수업자료



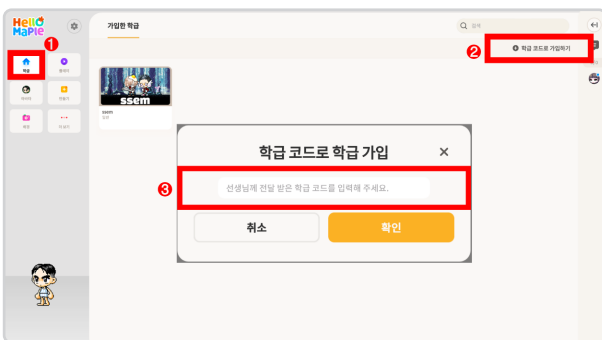
프로그램 다운로드 및 로그인



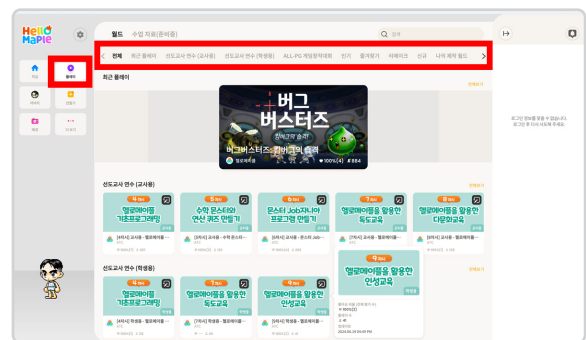
- 1) 다음 링크를 이용하여 헬로메이플을 다운로드 합니다.
<https://www.hellomaple.org>
- 2) 헬로메이플을 시작합니다.



- 3) 부여받은 에듀케이션 계정으로 로그인 합니다.
- 4) 로그인이 완료되면 헬로메이플이 실행됩니다.



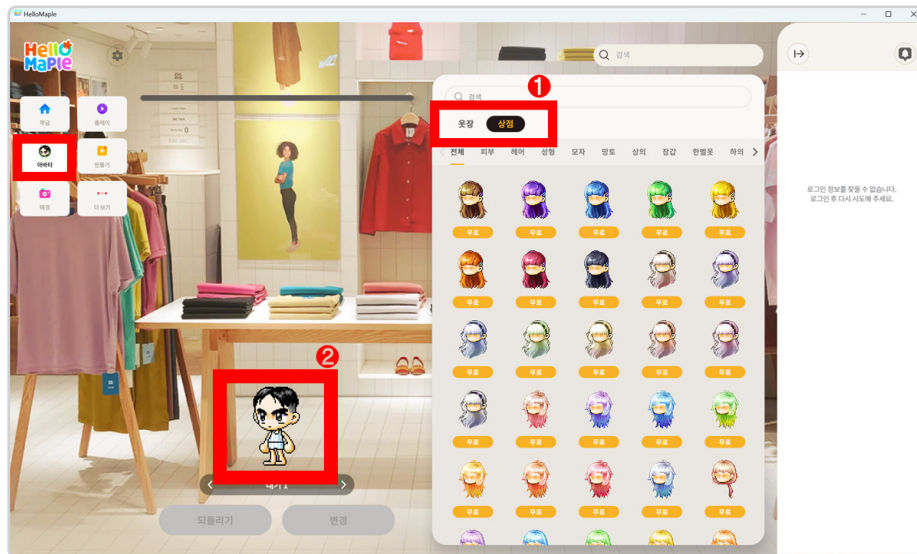
- 5) 로그인 후, 왼쪽 메뉴창의 학급 화면에서는 내 학급을 확인할 수 있습니다. 학급코드로 가입하기를 클릭 후, 선생님께 안내 받은 학급 코드를 입력합니다.



- 6) 왼쪽 메뉴창의 플레이 화면을 클릭하면 실행할 수 있는 다양한 맵을 카테고리별로 확인할 수 있습니다.



아바타 화면



왼쪽 메뉴창의 아바타를 클릭하면 아바타를 꾸밀 수 있는 아바타 화면으로 이동합니다.

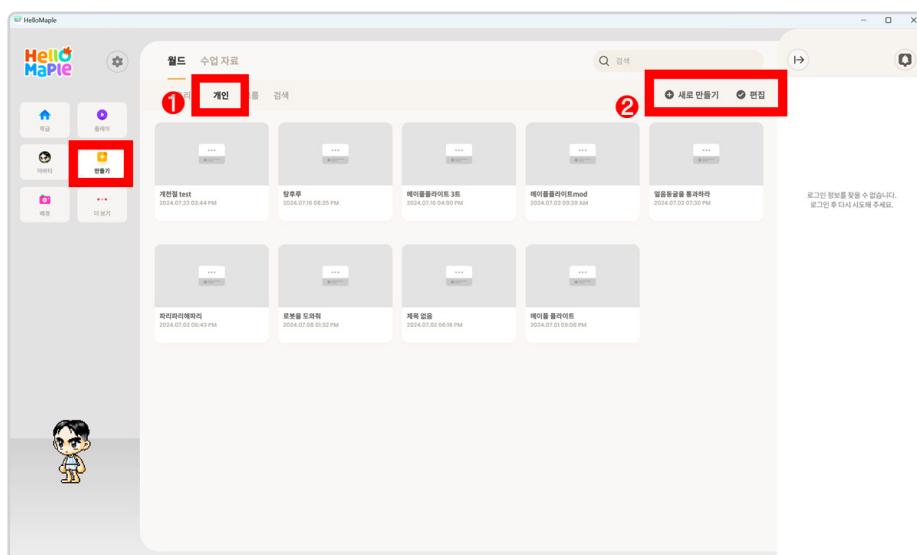
① 옷장: 내가 구매한 아이템을 확인할 수 있습니다.

상점: 살 수 있는 아이템을 확인하고 구매할 수 있습니다.

② 원하는 아이템을 누르면 왼쪽 아바타에 적용이 되어 미리보기를 할 수 있습니다.



만들기 화면



왼쪽 메뉴창의 만들기 화면을 클릭하면 보이는 화면입니다.

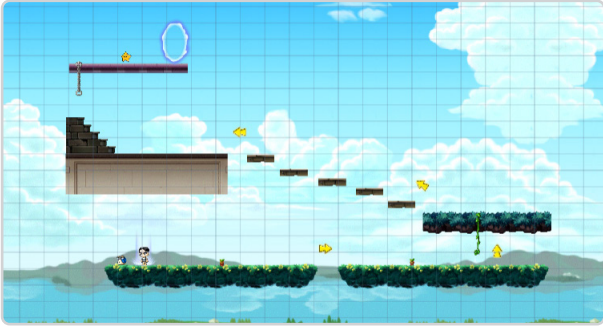
① 개인이 만든 월드가 표시됩니다.

② 새로 만들기: 클릭하여 새로운 월드를 만들 수 있습니다.

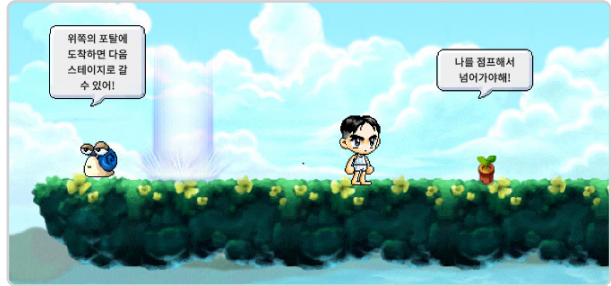
편집: 클릭하여 기존에 만든 월드를 삭제할 수 있습니다.



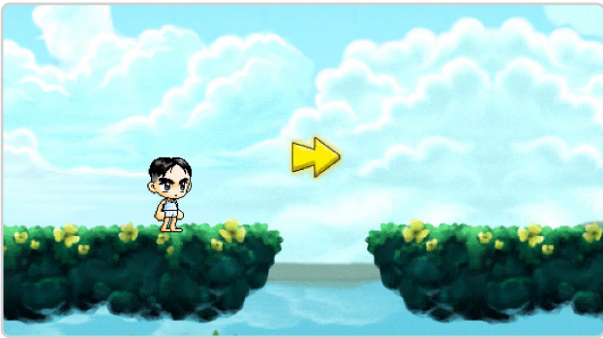
[독도를 지켜라] 헬로메이플 맵 1



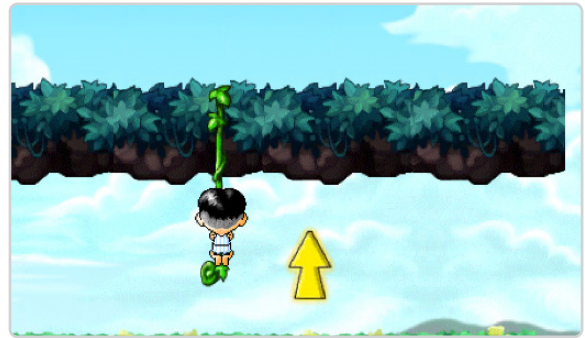
1) 맵 1의 전체 장면입니다.



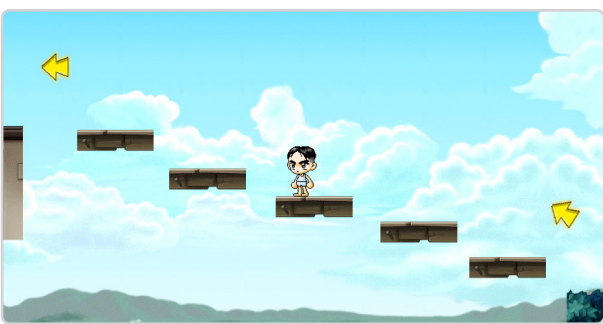
2) 새싹을 점프해서 닿지 않게 넘어가야 합니다.



3) 길을 건너가기 위해서 점프해서 넘어가야 합니다.



4) 밧줄을 잡고 위층으로 올라갑니다.



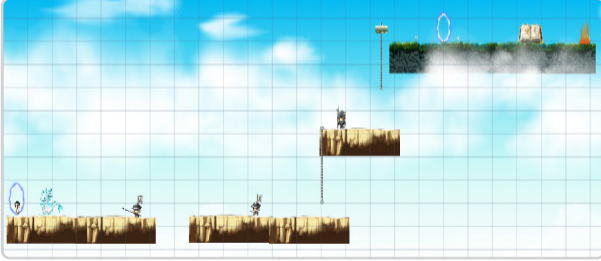
5) 공중의 발판을 점프하여 지나가야 합니다.



6) 쇠밧줄을 잡고 올라가서 포탈에 도착하면 맵 2로 이동합니다.



[독도를 지켜라] 헬로메이플 맵 2



1) 맵 2의 전체 장면입니다.



2) 첫 번째 장애물로 점프만으로는 넘어갈 수 없고, 발판 오브젝트를 추가해야 합니다.



3) 두 번째 장애물로 병사 오브젝트를 지나갈 수 없도록 코딩되어 있습니다. 병사 오브젝트를 이동시키거나 삭제해야 합니다.



4) 세 번째 장애물로 밧줄의 높이가 높기 때문에 발판 오브젝트를 추가해야 합니다.



5) 네 번째 장애물로 포탈 오브젝트에 닿으면 처음 시작점으로 이동하게 됩니다. 오브젝트를 삭제하거나 이동해야 합니다.

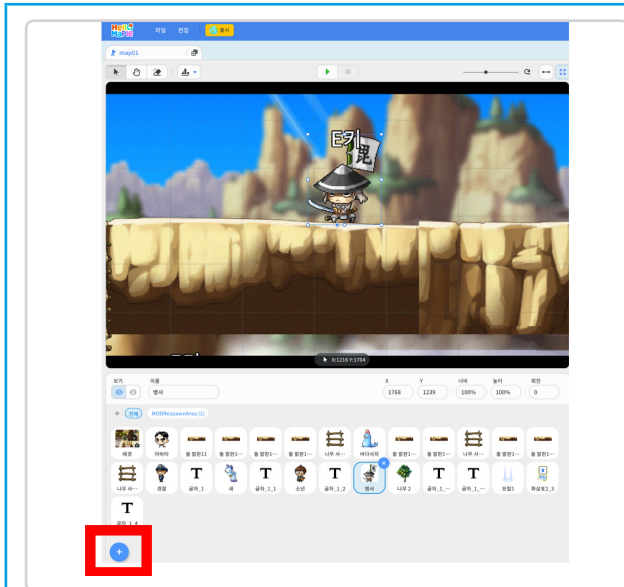


6) 책 오브젝트에 닿아서 맵 2의 미션인 독도가 우리땅이라는 증거를 찾아 달성한 상황입니다. 주황색 포탈에 닿으면 맵 3으로 이동합니다.

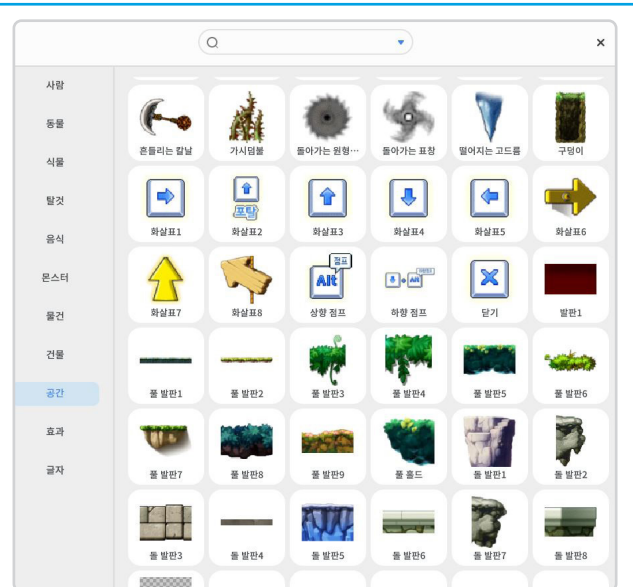


[독도를 지켜라] 헬로메이플 맵 2

코딩하여 수정하기2- 오브젝트 이동하기

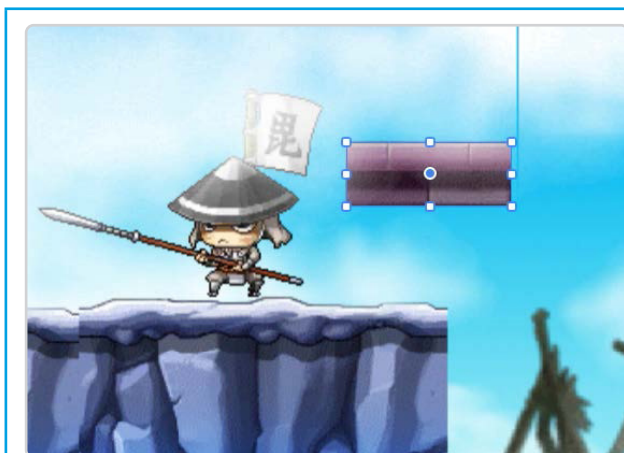


왼쪽 하단의 더하기버튼-오브젝트 추가하기



공간 오브젝트에서 적합한 오브젝트를 찾습니다.

코딩하여 수정하기2- 오브젝트 이동하기



오브젝트를 마우스로 클릭하여 이동시킬 수 있습니다.

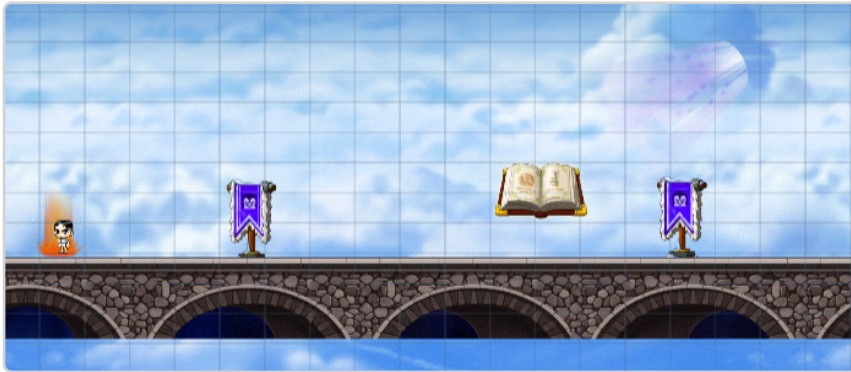
코딩하여 수정하기3- 오브젝트 이동하기



오브젝트 위에서 마우스의 오른쪽 버튼을 클릭하여 메뉴를 호출합니다. 삭제하기를 선택합니다.



[독도를 지켜라] 헬로메이플 맵 3



맵 3의 전체 모습입니다.



아바타를 클릭하고 말하기 블록 안에 독도를 지키려는 나의 다짐과 제작자 이름을 입력합니다.

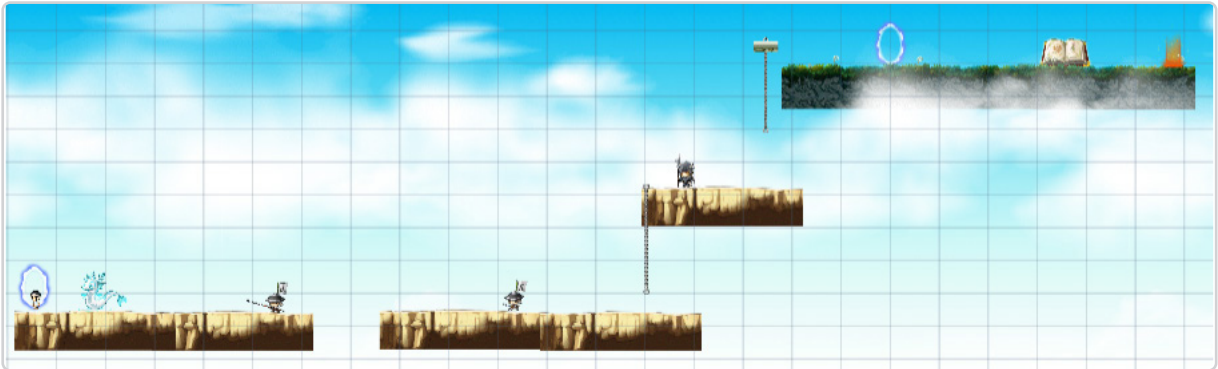


엔딩장면 예시입니다.



2~3차시 학생 활동지

- ⇒ [독도를 지켜라] 헬로메이플 맵 2의 미션을 달성하기 위해서 해결해야하는 장애물에 동그라미 해봅시다.(4가지)



- ⇒ [독도를 지켜라] 찾은 장애물을 해결할 방법을 스티커에 써서 붙여봅시다.





4차시 교수·학습과정안

교과	범교과학습_독도교육	적용 학년	3~4학년	장소	교실 또는 컴퓨터실
학습 주제	맵 발표회 개최하기			차시	4/4
학습 목표	맵 발표회를 열어 나의 맵을 소개하고 친구들의 맵을 체험할 수 있다.				
교수·학습 자료	PC 또는 노트북(헬로메이플 활동), 활동지, PPT				
학습과정별 주요 활동	문제 알아보기	문제 해결 방법 탐색하기		적용하기	
	내가 만든 맵 발표회 열기	친구들의 맵 체험하기		우수작 선정하기, 칭찬하기, 소감 나누기	
집단 구성	전체	전체 / 모둠/ 개별		전체	

단계	학습요소	교수·학습 활동	시간	자료☆ 및 유의점※
도입	문제 알아보기 (동기유발)	지난 시간 내용 정리하기 • 지난 시간 만든 맵 실행하고 확인하기 학습 문제 확인 맵 발표회를 열어 나의 맵을 소개하고 친구들의 맵을 체험할 수 있다	5'	☆ PC/노트북
전개	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동1)	활동1 맵 발표회 열기 • 맵 설명서 작성하기 • 컴퓨터 화면에 플레이할 수 있도록 준비하기	10'	☆ PPT
	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동2)	활동2 친구들의 맵 체험하기 • 친구의 맵을 실행하여 체험하기 • 친구의 맵을 체험하고 의견 작성하기	20'	☆ PC / 태블릿 ☆ 활동지



단계	학습요소	교수-학습 활동	시간	자료☆ 및 유의점※
전개	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동3)	활동 3 소감 나누기 • 우수작 선정하기 • 잘한 점 이야기 나누기 • 소감 나누기	10'	☆ PPT
정리	적용하기	소감 나누기 및 학습 내용 정리하기 • 자기가 한 학습을 되돌아보며 자기평가한다. 차시 예고 • 다음 시간에 배울 내용 이야기하기	5'	



4차시 학생 활동지

⇒ 내가 만든 [독도를 지켜라] 프로젝트를 설명서를 작성해봅시다.

⇒ 친구들이 만든 [독도를 지켜라] 프로젝트를 체험해보고 의견을 작성해줍니다.

* 친구들의 의견을 한마디씩 적어줘!

(이름)	(이름)	(이름)
(이름)	(이름)	(이름)
(이름)	(이름)	(이름)

**참고문헌 및 자료 출처**

- 무한도전 위대한유산 『독도리』. (<https://youtu.be/u5nK2ZVowil>)
- 독도TV, 독도를 지킨 사람들. (<https://youtu.be/ENFNUBPMPHg>)
- JTBC 뉴스, 독도 지킴이 반크. (<https://youtu.be/OgEe0M3B0QA>)

memo





헬로메이플을 활용한

범교과 학습 주제 교육

본 교육자료는 **CC BY-NC 4.0** 라이선스에 따라 사용할 수 있습니다.

*본 교육자료를 사용할 경우 아래의 라이선스 조건을 준수해야 합니다.

Creative Commons

본 교육자료의 저작권은 [크리에이티브 커먼즈의 저작자표시](#)를 따릅니다.

사용자가 라이선스 조건을 준수할 경우 이 저작물의 포맷 변경/복사/배포/전송이 가능하며,
저작물을 리믹스/변경하여 2차적 저작물 작성이 가능합니다.

BY

본 교육자료를 사용하는 경우 반드시 사용한 원저작물의 제목, 원저작자, 소스(출처), 라이선스 및 원 저작물을
편집했는지 여부를 표기하여야 합니다.

단, 헬로메이플 및 공동 저작자가 사용자의 저작물을 보증 또는 권리를 부여한 것으로 명시해서는 안됩니다.

본 자료 저작권 표기

© Nexon Korea Corp. & ATC(컴퓨팅교사협회) All Rights Reserved.

NC

본 교육자료는 영리적인 목적으로 사용할 수 없습니다.

(구체적으로 출판사 및 학원 등 영리기관에서의 사용은 금지되며, 공공기관에서 진행하는 헬로메이플
활용 수업 및 교육에서의 사용은 영리적인 목적이 없는 것으로 봅니다.)

***헬로메이플 BI(로고), 캐릭터 등 메이플스토리 IP는 본 라이선스 적용 대상이 아닙니다.**

이에 대한 사용 문의는 헬로메이플 웹사이트 교재 페이지의 '출판 목적 IP 사용 가이드'를 참고하거나,
고객지원 메일(help@hellomaple.org)로 문의 바랍니다.