

헬로메이플을 활용한 범교과 학습 주제 교육

1

독도는 우리땅

독도교육



1

독도는 우리땅

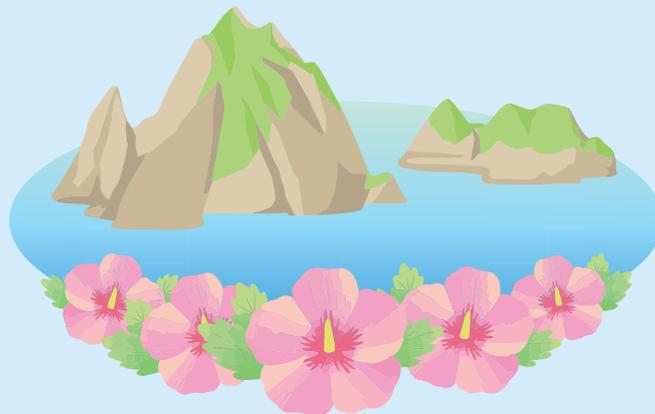


주요 활동 내용

1차시는 독도에 대해 알아보는 활동입니다. 6학년 사회 교과와 연계하여 사회 교과서에서 제시한 독도의 지리적 위치, 자연환경, 역사 등을 학생들이 직접 인터넷으로 조사하여 학습합니다. 디지털 영상 지도를 활용하여 독도의 위치를 확인해보고 독도가 지리적으로 왜 중요한지, 독도와 관련 있는 동물과 식물은 무엇이 있는지, 독도를 지키기 위해 우리 조상들이 어떤 노력을 했는지 등을 조사하며 독도에 대해 자세히 알아봅니다.

2~3차시에는 독도 소개를 위한 맵을 꾸미고 순차, 선택, 반복 구조를 이해하여 오브젝트를 직접 프로그래밍해서 독도를 소개하는 프로그램을 개발합니다. 이 때, 학급별 학생들의 수준에 따라서 교사가 직접 맵을 꾸며놓고 학생들은 리메이크하여 독도를 소개하는 내용만 바꾸거나 이미 꾸며진 맵에서 학생들이 프로그래밍만 하도록 하는 등 학급 특성에 맞게 활동을 구성할 수 있습니다. 또, 심화 활동으로 변수를 활용한 독도 퀴즈 프로그램 맵을 추가하여 독도 소개 맵에서 알게 된 내용을 바탕으로 퀴즈를 만드는 활동으로 확장할 수 있습니다.

4차시에는 각자 만든 프로그램을 공유하고 친구들이 만든 프로그램을 직접 실행해 보면서 독도에 대한 내용을 정리할 수 있습니다. 내가 직접 조사한 독도에 대한 내용 이외에 더 다양한 내용을 알 수 있습니다. 또, 단순히 프로그램을 실행해보는 것으로 끝나는 것이 아니라 배운 내용을 반드시 정리하고 디버깅하는 과정을 거치는 것이 중요합니다.





차시별 활동 내용

차시	활동명		시간(분)	활동 내용
1	활동1	독도의 지리적 위치 알아보기	10	<ul style="list-style-type: none"> 디지털 영상 지도를 활용하여 독도 위치 확인하기 독도의 위치가 중요한 까닭 이야기하기
	활동2	독도의 자연환경 알아보기	10	<ul style="list-style-type: none"> 독도와 관련 있는 식물 조사하기 독도와 관련 있는 동물 조사하기
	활동3	독도의 역사 알기	10	<ul style="list-style-type: none"> 독도가 우리나라 땅임을 나타내는 자료 정리하기 독도를 지키기 위한 노력 알아보기
2~3	활동1	맵 꾸미기	15	<ul style="list-style-type: none"> 배경 및 발판 추가하기 독도 소개를 위한 오브젝트 추가하기
	활동2	프로그래밍하기	45	<ul style="list-style-type: none"> 순차, 선택, 반복 구조를 생각하며 오브젝트 프로그래밍하기 변수를 활용하여 독도 퀴즈 프로그램 만들기
	활동3	프로그램 실행 및 디버깅	10	<ul style="list-style-type: none"> 프로그램을 실행하고 오류 수정하기
4	활동1	독도 발표회 열기	10	<ul style="list-style-type: none"> 내가 만든 프로그램 설명서 작성 및 준비
	활동2	프로그램 체험하기	15	<ul style="list-style-type: none"> 친구들의 프로그램 체험하고 퀴즈 풀기 독도에 대해 학습하고 의견 나누기
	활동3	활동 정리하기	5	<ul style="list-style-type: none"> 우수작을 선정하고 독도에 대해 알게 된 점, 소감 나누기

1차시 교수·학습과정안

교과	사회, 실과 연계	적용 학년	6학년	장소	교실 또는 컴퓨터실
학습 주제	독도에 대해 알아보기			차시	1/4
학습 목표	독도의 지리적 위치와 자연환경, 역사를 알 수 있다.				
교수·학습 자료	PC 또는 노트북, 학생용 활동지, 교과서, PPT				
학습과정별 주요 활동	문제 알아보기	내용 이해하기		실천하기	
	독도 노래를 듣고 부르며 동기 유발 및 학습문제 확인하기	<ul style="list-style-type: none"> 독도의 지리적 위치 알아보기 독도의 자연 환경 알아보기 독도의 역사 알기 		학습 내용 정리하기 (독도에 대해 알게 된 내용 정리하기)	
집단 구성	전체	모둠		전체	



단계	학습요소	교수-학습 활동	시간	자료☆ 및 유의점※
도입	문제 알아보기 (동기유발)	문제 파악하기 (영상) ● '독도는 우리땅' 노래 듣기  출처: 강원TV ● 노래를 듣고 가사 떠올리기 <div style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> • 기억에 남는 가사는 무엇인가요? • 노래를 듣고 떠오른 생각은 무엇인가요? </div> 학습 문제 확인 <div style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 10px; padding: 10px; text-align: center; margin: 5px 0;"> 독도의 지리적 위치, 자연환경, 역사적 가치를 알아봅시다. </div>	5'	☆ 선생님의 일기 - 영상 https://youtu.be/XkZ4JUKF3WQ?si=-m_IGR6zkl9-NaQT ※ 독도는 우리땅 노래를 들으면서 가사에 집중하여 독도에 대해 알도록 한다.
		활동1 독도의 지리적 위치 알아보기 ● 디지털 영상지도로 독도 위치 찾아보기 ● 독도 주소 알아보기 ● 독도 위치 알아보기 (울릉도에서 독도까지 거리 알아보기) ● 독도의 지리적 위치와 관련한 내용 조사하고 정리하기	10'	☆ 활동지 ☆ PPT ※ 독도의 지리적 위치, 자연환경에 집중하여 내용을 조사하고 활동지에 정리할 수 있도록 한다. 교과서에 제시한 내용뿐만 아니라 인터넷을 활용하여 추가적인 내용을 조사하여 정리한다.
활동2 독도의 자연환경 알아보기 ● 독도가 어떻게 만들어졌는지 알아보기 ● 연평균 기온, 강수량 등 조사하기 ● 독도에서 볼 수 있는 동물과 식물 조사하기 ● 독도의 자연환경과 관련한 내용 조사하고 정리하기	10'			
전개	내용 이해하기 (학습활동1)			
	내용 이해하기 (학습활동2)			



단계	학습요소	교수-학습 활동	시간	자료☆ 및 유의점※
전개	내용 이해하기 (학습활동3)	<p>활동 3 독도의 역사 알아보기</p> <ul style="list-style-type: none"> 독도가 역사적으로 우리나라 땅임을 나타내는 자료를 찾고 내용 정리하기 독도를 지키려고 노력한 사람들의 업적 정리하기 10월 25일이 독도의 날인 이유를 알아보기 <div style="border: 1px solid gray; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">[독도 이야기] 독도 소유권이 대한 근거는?</p> <p style="text-align: center;">독도가 우리 땅인 이유 Why Dokdo is our land.</p> <hr/> <p style="text-align: center;">일본은 왜 독도가 자기 땅이라고 했어요? 단-유기</p> <p>2015년, 일본 초등학교 3학년 사회 교과서에 '독도는 일본땅, 한국이 불법 점령'이라는 내용이 실리게 됩니다. 그리고 중, 고등학교에서도 독도가 자기들의 고유 영토이며 한국이 독도를 불법으로 점령하고 있다고 가르치고 있습니다.</p> <p>일본은 1905년 시마네현 고시 제40호를 통해 독도를 자국 영토로 명명했다는 것을 근거로 독도가 자신들의 땅이라고 주장하고 있는데, 이것이 무엇인지 좀 더 자세히 알아보도록 하겠습니다.</p>  <p style="text-align: center;">[독도]</p> <p style="text-align: center;">출처: 에듀넷 티클리어 주제별 학습자료</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> 독도의 역사와 관련한 내용을 조사하고 정리하기 	10'	<ul style="list-style-type: none"> ☆ 활동지 ☆ PPT ※ 에듀넷 티클리어 학습자료 또는 지식 백과 등 다양한 출처에서 독도의 역사와 관련한 자료를 직접 조사하고 정리하도록 한다. 개인이 각자 조사하고 모둠별로 함께 정리한다.
정리	실천하기	<p>학습 내용 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> 독도에 대해 알게 된 점 정리하기 모둠별로 조사한 내용 공유하기 친구들이 독도에 대해 꼭 알았으면 하는 내용을 뽑아보기 <p>차시 예고</p> <ul style="list-style-type: none"> 헬로메이플을 이용하여 독도에 대해 알려줄 수 있는 프로그램을 만들기 	5'	



차시 수업 자료 1



☞ 기상청, 또 '독도는 일본땅' 도발...서경덕 "강력 대응해야"



독도를 일본땅으로 표기한 일본 기상청 지진 지도 (서경덕 교수팀 제공)

일본 기상청은 이번 지진에 대한 상황을 전하면서 지도에 독도를 일본땅으로 또 표기해 논란이 되고 있다. 서 교수는 "일본 기상청에서 제공하는 지진 관련 지도에 독도를 일본 영토로 또 표기해 문제가 되고 있다"며 "지진, 쓰나미, 태풍 경보시 일본 기상청 사이트에는 많은 일본 누리꾼이 방문하기에 독도에 관한 잘못된 인식을 심어 줄 수 있다는 것이 문제"라고 지적했다.

"일본 기상청에서 제공하는 지도를 캡처해서 보도하는 경우가 많기에 자칫 '독도가 일본땅'으로 오인하는 경우가 발생 될 수 있다는 점이 가장 큰 문제"라며 "이젠 한국 정부도 일본 기상청에 강력 대응을 해야만 한다"고 강조했다.

"민간차원에서는 지금까지 꾸준한 항의를 해 왔던 것처럼 앞으로도 독도 도발에 강하게 대응해 나갈 계획"이라고 말했다.

출처

공감언론 뉴시스 2024. 4. 21. 기사 (이수지 기자)

https://www.newsis.com/view/?id=NISX20240421_0002707197&cID=10701&pID=10700



1차시 수업자료 2



독도는 우리 땅 노래 가사

기존가사

울릉도 동남쪽 뱃길따라 200리
외로운 섬하나 새들의 고향
그 누가 아무리 자기네 땅이라고 우겨도
독도는 우리땅

경상북도 울릉군 남면도동 1번지
동경 132 북위 37
평균기온 12도 강수량은 1300
독도는 우리땅

오징어 꼴뚜기 대구 명태 거북이
연어알 물새알 해녀대합실
십칠만 평방미터 우물하나 분화구
독도는 우리땅

지증왕 13년 섬나라 우산국
세종실록지리지 50쪽에 셋째줄
하와이는 미국땅 대마도는 몰라도
독도는 우리땅

러일전쟁 직후에 임자 없는 섬이라고
역지로 우기면 정말 곤란해
신라장군 이사부 지하에서 웃는다
독도는 우리땅

바뀐가사

울릉도 동남쪽 뱃길따라 87K(팔칠케이)
외로운 섬하나 새들의 고향
그 누가 아무리 자기네 땅이라고 우겨도
독도는 우리땅

경상북도 울릉군 울릉읍 독도리
동경 132 북위 37
평균기온 12도 강수량은 1800
독도는 우리땅

오징어 꼴뚜기 대구 홍합 따개비
주민등록 최종덕 이장 김성도
19만 평방미터 799에 805
독도는 우리땅

지증왕 13년 섬나라 우산국
세종실록지리지 강원도 울진현
하와이는 미국땅 대마도는 조선땅
독도는 우리땅

러일전쟁 직후에 임자 없는 섬이라고
역지로 우기면 정말 곤란해
신라장군 이사부 지하에서 웃는다
독도는 우리땅

독도와 울릉도의 거리를 쓰이지 않는 ‘리’ 대신 ‘Km’로 변경되었고요, 변경된 독도 주소로 변경, 강수량이 많아져서 1300에서 1800으로 변경되었습니다. 또한 환경이 바뀌어 잡히는 어종도 바뀌고, 독도 최초 지킴이와 이장님을 알려주고 있으며, 독도 땅의 넓이와 우편번호, 대마도는 일본이 인정할 것을 표현하여 바꾸었습니다. 바뀐 ‘독도는 우리땅’ 노래를 불러보면서 독도를 사랑하는 마음을 길러봅시다.

출처

에듀넷 티클리어 주제별 학습자료 (사회)

https://www.edunet.net/nedu/contsvc/viewWkstCont.do?class_id=CLSS0000000362&menu_id=81&contents_id=0ceec2fe-672b-43b4-8d99-45c81bb778a6&svc_class_id=CLSS0000017802&contents_openapi=naverdic



1차시 수업자료 3



일본은 왜 독도가 자기 땅이라고 할까?

2015년, 일본 초등학교 3학년 사회 교과서에 “독도는 일본땅, 한국이 불법 점령”이라는 내용이 실리게 됩니다. 그리고 중, 고등학교에서도 독도가 자기들의 고유 영토이며 한국이 독도를 불법으로 점령하고 있다고 가르치고 있습니다.

일본은 1905년 시마네현 고시 제40호를 통해 독도를 자국 영토로 편입했다는 것을 근거로 독도가 자신들의 땅이라고 주장하고 있는데요, 이것이 무엇인지 좀 더 자세히 알아보도록 하겠습니다.

시마네현 고시 제40호는 무엇이고 언제, 어떻게 만들어졌을까요?

1904년 2월 8일, 일본의 배가 뤄순 항의 러시아 배를 기습적으로 공격하면서 러·일 전쟁이 시작되었습니다. 전쟁은 1년이 넘게 계속되었습니다. 그 사이 1904년 2월 23일, 한일 의정서가 체결되었고 일본이 한반도에서 군사상 필요한 지역을 마음대로 사용할 수 있게 되었죠. 1904년 9월 29일에는 일본인 수산업자 나카이 요사부로가 강치(물갯과의 바다사자) 조업을 위해 일본 정부에 ‘랑코 도(독도)’를 영토로 편입할 것을 제안하는 청원을 제출하였습니다.

그리고 1905년 1월 28일 일본 내각 회의의 결정으로 독도에 ‘다케시마’라는 이름을 붙이고, 독도를 시마네현 소속으로 오키도사의 관할 지역에 불법적으로 편입하였습니다. 그리고 같은 해 2월 22일 ‘시마네현 고시 제40호’를 통해 소위 독도 영토 편입을 알렸죠. 1905년 9월, 러·일 전쟁에서 승리한 일본은 을사늑약(1905년 11월 17일)을 체결하여 대한 제국의 외교권을 강제로 빼앗아 갔습니다.

일본 제국 시마네현의 고시 중 하나로, 1905년 2월 22일에 내린 명령입니다. 그 내용은 ‘다케시마(독도)는 주인이 없는 무주지이므로 일본령으로 편입한다’는 내용이었죠. 샌프란시스코 강화조약, 러스크 서한과 더불어 일본이 독도를 자기네 땅이라 주장하는 근거 중 하나입니다.

현재 시마네현 고시 제40호에 대한 원본은 남아있지 않습니다. 시마네현에 따르면 해당 문서는 1945년 화재로 소실되었다면서 원본 문서의 존재를 내세우지 못하고 있습니다. 현재 남아있는 문서는 시마네현 청에서 지방 촌 사무소로 배부된 복사된 문서 중 남아있는 것을 수거한 것으로 알려졌습니다.

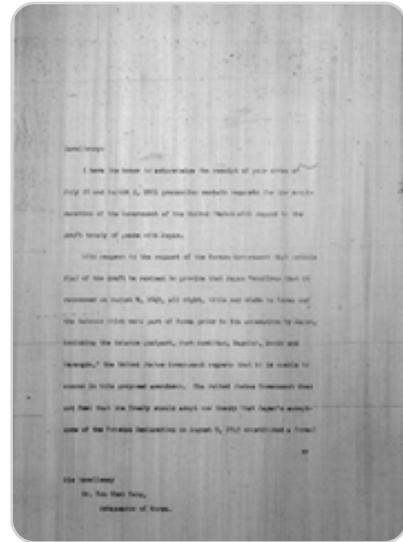


시마네현 고시 제40호의 원본이 없다고 해서 증거 능력이 없는 것은 아닙니다. 하지만 문제는 시간상으로 의문점이 많은 것은 사실입니다. 문제의 고시는 1905년 2월 22일에 만들어졌다고 하는데, 한국은 1945년 광복이 되기 전 까지 일본에게 독도를 내놓으라고 할 수가 없었습니다. 다른 나라들 역시 독도에 대해 권리를 주장하지 않았죠. 독도를 둘러싼 다툼이 없었다가 1946년 샌프란시스코 강화조약 회담이 시작된 지 3년 뒤인 1949년 처음으로 이 고시의 존재가 세상에 알려지게 된 것입니다.

샌프란시스코 강화조약에서 일본은 독도를 강탈한 땅이 아니고 국제법적으로 정당하게 편입했다고 주장했지만, 당시 고시의 복사본을 제출하지는 않았습니다. 국제법 학자들도 그런 자료를 본 적이 없다고 밝혔고, 한국 외교부에서도 복사본을 가지고 있지 않죠. 하지만 지금까지도 일본은 한국이 독도를 불법으로 차지하였다고 주장하고 항의하면서, 정작 주장의 근거인 고시 복사본은 제출하고 있지 않습니다.



샌프란시스코 강화조약



러스크 서한

대한민국 정부는 시마네현 고시 제40호 문서의 실존 여부와 상관없이 독도는 역사적, 지리적, 국제법적으로 명백한 우리 고유의 영토라며 공식 입장을 취하고 있습니다.

출처

에듀넷 티클리어 주제별 학습자료 (사회)

https://www.edunet.net/nedu/contsvc/viewWkstCont.do?class_id=CLSS0000000362&menu_id=81&contents_id=0ceec2fe-672b-43b4-8d99-45c81bb778a6&svc_class_id=CLSS0000017802&contents_openapi=naverdic



1차시 수업자료 4



독도가 우리나라 땅인 이유

1. 지리적 근거

독도는 경상북도 울릉군 울릉읍 독도리에 소속되어 있고, 경위도 상으로 북위 37도 14분 18초, 동경 131도 52분 22초 지점에 있는 섬으로 대한민국의 가장 동쪽에 있는 영토입니다. 울릉도와 독도 사이의 거리는 87.44m로 맑은 날이면 울릉도에서 육안으로도 독도를 확인할 수 있는 거리인 반면, 독도와 가장 가까운 일본 영토(오키섬)와의 거리는 157.5km로 일본에서는 독도를 볼 수가 없습니다. 가까운 거리로 인해 역사적으로도 독도는 울릉도의 일부로 인식이 되었습니다. 이는 조선 초 관찬서였던 [세종실록지리지](1454)에서 '울릉도와 독도 두 섬이 서로 거리가 멀지 않아 날씨가 맑으면 바라볼 수 있다.' 는 기록이 남아있을 정도로 두 섬의 거리를 가깝게 인식했습니다.

2. 역사적 근거

독도는 서기 512년 삼국시대 때 신라의 지증왕이 독도(우산국)를 정복한 후 독도를 우산국이라 칭했습니다. 추후 삼국시대가 통일해 고려시대가 열린 후 독도(우산국)는 고려에게 토산물을 바치기도 했고, 정부에서는 우산국에 관직을 하사하기도 했습니다.

조선시대의 [세종실록지리지](1454), [동국문헌비고](1770)에서는 강원도 울진군에 속한 땅이라는 표현과 울릉도와 독도(우산국)의 묘사가 자세히 되어있고, 우산도와 울릉도를 하나로 우산이라 칭한 다며 우리의 땅이라는 언급이 있습니다. 이는 추후 [숙종실록](1728)에도 확실하게 언급이 되는데, "송도(독도)는 즉 자산도(독도)인데, 이 또한 우리의 땅이다."라고 언급됩니다.

조선시대 숙종 때 울릉도의 한 어부 '안용복'이 울릉도에서 어업 행위를 하다, 조업권을 사이에 두고 일본인과 실랑이가 붙어 일본 본국으로 끌려갔습니다. 그는 호키(伯耆)州 태수에게 조선인이 조선 영토에 갔는데 무엇이 문제냐며 강력하게 주장을 했고, 1695년 12월 25일 돛토리번에 대한 조회를 통해 "울릉도(죽도)와 독도(송도) 모두 돛토리번에 속하지 않는다"는 사실을 확인한 후(돛토리번 답변서), 1696년 1월 28일 일본인들의 울릉도 방면 도해를 금지하도록 지시하게 되었습니다.

출처

에듀넷 티클리어 주제별 학습자료 (사회)

https://www.edunet.net/nedu/contsvc/viewWkstCont.do?class_id=CLSS0000000362&menu_id=81&contents_id=0ceec2fe-672b-43b4-8d99-45c81bb778a6&svc_class_id=CLSS0000017802&contents_openapi=naverdic



1차시 학생 활동지 1



독도의 지리적 위치 내용 정리하기

⇒ 독도의 지리적 위치에 대해 조사한 내용을 정리해 봅시다.

⇒ 모둠의 다른 친구들이 조사한 내용을 보고 독도의 지리적 위치에 대해 내가 알지 못했던 내용을 정리해 봅시다.



1차시 학생 활동지 2



독도의 자연환경 내용 정리하기

⇒ 독도의 자연환경에 대해 조사한 내용을 정리해 봅시다.

⇒ 모둠의 다른 친구들이 조사한 내용을 보고 독도의 자연환경에 대해 내가 알지 못했던 내용을 정리해 봅시다.



1차시 학생 활동지 3



독도의 역사 정리하기

⇒ 독도의 역사에 대해 조사한 내용을 정리해 봅시다.

⇒ 모둠의 다른 친구들이 조사한 내용을 보고 독도의 역사에 대해 내가 알지 못했던 내용을 정리해 봅시다.



2~3차시 교수·학습과정안

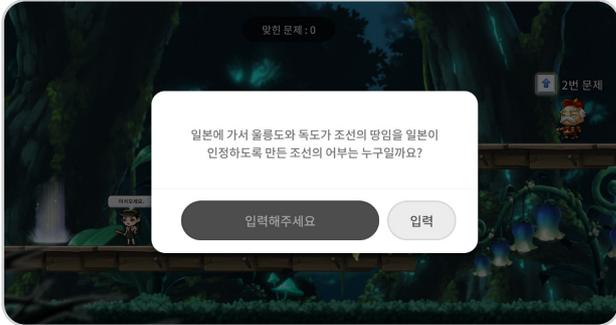
교과	사회, 실과 연계	적용 학년	6학년	장소	교실 또는 컴퓨터실
학습 주제	헬로메이플을 활용하여 독도를 소개하는 프로그램 만들기			차시	2-3/4
학습 목표	헬로메이플을 활용하여 독도를 소개하는 프로그램을 만들어봅시다.				
교수·학습 자료	PC 또는 노트북, 학생용 활동지, 교과서, PPT				
학습과정별 주요 활동	문제 알아보기	문제해결 방법 탐색하기	적용하기		
	헬로메이플을 직접 실행하면서 동기유발 및 학습문제 확인하기	헬로메이플 프로그래밍 방법을 익히고 프로그래밍하기	프로그램을 실행하고 수정하기 (잘못 프로그래밍한 부분 디버깅하기)		
집단 구성	전체	전체 / 개별		전체 / 개별	

단계	학습요소	교수·학습 활동	시간	자료☆ 및 유의점※
도입	문제 알아보기 (동기유발)	<p>전시학습 상기하기</p> <ul style="list-style-type: none"> 독도의 위치, 독도의 자연환경, 독도의 역사 등 교과서 속 내용과 독도에 대해 직접 조사한 내용 복습하기 <p>동기유발</p> <ul style="list-style-type: none"> 선생님이 제작한 헬로메이플 게임 플레이하기 독도와 관련한 퀴즈를 해결하는 게임을 플레이하면서 배운 내용 떠올리기 <p>학습 문제 확인</p> <p style="text-align: center;">헬로메이플을 활용하여 독도를 소개하는 프로그램을 만들어봅시다.</p>	5'	<p>☆ 헬로메이플</p> <p>※ 학생들이 게임을 단순히 즐기는 것이 아니라 게임을 하면서 독도와 관련해서 배웠던 내용을 떠올릴 수 있도록 한다.</p>



단계	학습요소	교수-학습 활동	시간	자료☆ 및 유의점※
전개	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동1)	<p>활동1 프로그램 설계하기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 독도와 관련한 내용 중 어떤 내용을 프로그램에 담을지 정리하기 • 독도와 관련한 내용을 어떻게 소개할지 정하기 • 맵을 어떻게 구성하고, 오브젝트를 어떻게 배치할지 간단한 그림으로 나타내기 	15'	<p>☆ 헬로메이플</p> <p>☆ 활동지</p> <p>※ 제작하고자 하는 프로그램의 맵을 간단하게 설계하도록 한다.</p>
	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동2)	<p>활동2 프로그램 제작하기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동 1에서 설계한 대로 오브젝트를 추가하여 맵 꾸미기 • 각 오브젝트에 알맞게 순차, 선택, 반복 구조를 생각하며 프로그래밍하기 	45'	<p>☆ 헬로메이플</p> <p>※ 처음부터 제작이 어려운 학생들을 위해 교사가 미리 제작해 놓은 프로그램을 학생들에게 제시하여 수정할 수 있게 지도한다.</p>



단계	학습요소	교수-학습 활동	시간	자료☆ 및 유의점※
전개	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동2)	<ul style="list-style-type: none"> 독도를 소개하는 프로그램을 모두 제작한 후 맵을 추가하여 퀴즈 프로그램 만들기 (심화)  	45'	<ul style="list-style-type: none"> ※ 독도소개 프로그램 제작 활동을 완료한 학생들은 추가 학습활동으로 '맵 추가하기'를 활용해 독도 내용으로 퀴즈 프로그램을 제작할 수 있도록 안내한다. 시간이 부족한 경우 교사가 미리 제작한 프로그램을 공유하여 내용만 수정하도록 한다.
	적용하기 (학습활동3)	<p>활동 3 (활동 3) 프로그램 수정하기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 내가 만든 프로그램을 실행해보고 오류 찾기 • 오류의 원인을 생각하고 디버깅하기 	10'	<ul style="list-style-type: none"> ☆ 헬로메이플 ※ 디버깅을 할 때 학생이 스스로 생각할 수 있는 시간을 제공한다.
정리	정리하기	<p>학습 내용 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 내가 제작한 프로그램 정리하기 <p>차시 예고</p> <ul style="list-style-type: none"> • 친구들의 프로그램을 실행하며 독도와 관련한 내용 공유하기 	5'	<ul style="list-style-type: none"> ☆ 활동지 ※ 이번 차시에는 제작과 디버깅을 한 후 다음 차시에 서로 공유할 수 있도록 한다.



2~3차시 수업 자료



말하기 블록

<p>입력한 글자를 오브젝트가 계속 말하도록 나타낸다.</p>	<p>입력한 글자를 오브젝트가 지정한 시간만 말하도록 나타내고 지정한 시간이 지나면 사라진다.</p>



조건문 활용

	<p>1) 만일 <참> 이라는 조건을 만족하면 아래에 연결된 블록을 실행하고, 그렇지 않은 경우에는 아니면 아래에 연결된 블록을 실행한다.</p>
	<p>2) 만일 코딩한 오브젝트가 아바타에 닿으면 '강치는~' 이라는 문장을 말하고, 그렇지 않은 경우에는 계속 '안녕~' 문장을 말한다.</p>
	<p>3) 코딩한 오브젝트가 아바타에 닿고, E키를 눌렀을 때 두 가지 조건을 모두 만족해야 '강치는~' 이라는 문장을 말할 수 있다.</p>



2~3차시 학생 활동지 1



독도 소개 맵 설계하기

⇒ 독도를 소개하는 프로그램을 만들 때 필요한 오브젝트가 무엇이 있을지 찾아봅시다.

⇒ 독도를 소개하는 프로그램 맵을 어떻게 꾸미면 좋을지 간단하게 그림으로 나타내봅시다.



2~3차시 학생 활동지 1



독도 소개 프로그램 만들기

⇒ 지난 시간에 배운 내용을 생각하며 독도에 대해 알려주고 싶은 내용을 정리해 봅시다.

• 독도의 위치:

• 독도의 자연환경:

• 독도의 역사:

⇒ 위에서 정리한 내용으로 퀴즈 문제를 만들어 봅시다.

• 퀴즈:

• 정답:

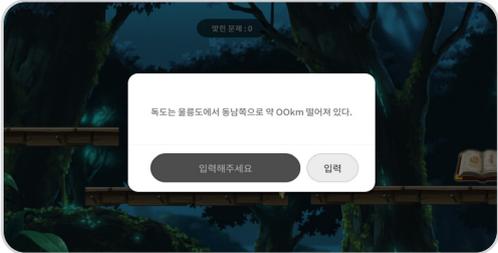


4차시 교수·학습과정안

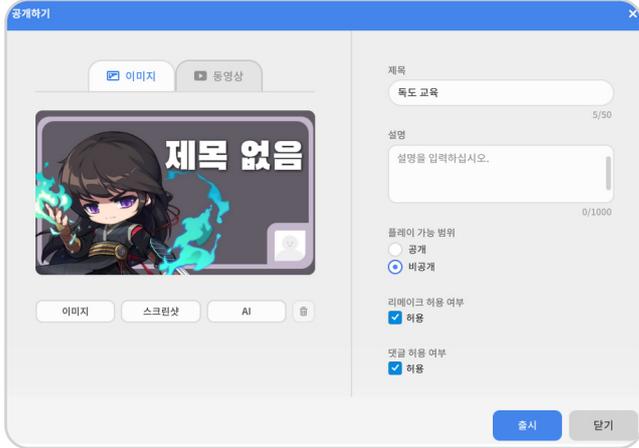
교과	사회, 실과 연계	적용 학년	6학년	장소	교실 또는 컴퓨터실
학습 주제	독도 소개 프로그램을 소개하고 친구들의 프로그램 체험하기			차시	4/4
학습 목표	내가 만든 독도 소개 프로그램을 발표하고 친구들의 프로그램을 체험할 수 있다.				
교수·학습 자료	PC 또는 노트북, 학생용 활동지, 교과서, PPT				
학습과정별 주요 활동	발표 준비하기	발표 및 체험하기		활동 정리하기	
	독도 관련 퀴즈를 풀면서 동기 유발 및 학습문제 확인하기	<ul style="list-style-type: none"> 독도 소개 프로그램 설명서 쓰기 내가 만든 프로그램 공유하기 친구들의 프로그램 체험하기 		<ul style="list-style-type: none"> 친구들의 프로그램에 대해 의견 나누기 내 프로그램 수정하기 	
집단 구성	전체	모둠		전체	

단계	학습요소	교수·학습 활동	시간	자료★ 및 유의점※
도입	발표 준비하기 (동기유발)	<p>전시 학습 상기</p> <ul style="list-style-type: none"> 지난 시간에 독도 소개 프로그램을 만들었던 내용 상기하기 <p>동기 유발</p> <ul style="list-style-type: none"> 선생님이 출제한 독도 관련 퀴즈 풀어보기 <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> 독도는 울릉도에서 동남쪽으로 약 몇 km 떨어져 있나요? 독도에서 가장 오래된 나무로 천연기념물로 지정된 나무는 무엇일까요? </div> <p>학습 문제 확인</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <p>내가 만든 독도 소개 프로그램을 발표하고 친구들의 프로그램을 체험해 봅시다.</p> </div>	5'	<p>☆ 헬로메이플</p> <p>※ 학생들이 직접 조사하고 배웠던 내용을 바탕으로 퀴즈 문제를 출제하여 독도에 대해 알 수 있게 한다. 카훗이나 덩커벨과 같은 에듀테크 도구를 활용하여 퀴즈를 풀어도 좋다.</p>



단계	학습요소	교수-학습 활동	시간	자료☆ 및 유의점※
전개	발표 및 체험하기 (학습활동1)	<p>활동1 프로그램 발표회 열기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 지난 시간에 내가 만든 독도 소개 프로그램 열기 • 프로그램이 내가 의도한대로 잘 작동하는지 확인하기 • 수정이 필요하다면 디버깅하기 • 프로그램 설명서 작성하기 (누구를 만나야 하는지, 어떻게 독도에 대해 알 수 있는지, 실행 방법 등) • 게임 설명서를 자신의 PC 또는 노트북 앞에 놓고 친구들이 프로그램을 체험할 수 있도록 준비하기 	10'	<p>☆ 헬로메이플</p> <p>☆ 활동지</p> <p>※ 프로그램 설명서를 작성할 때 맵을 직접 그려서 친구들이 이해하기 쉽도록 작성하고, 자세히 작성하도록 한다.</p>
	발표 및 체험하기 (학습활동2)	<p>활동2 친구들의 프로그램 체험하기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 자유롭게 돌아다니면서 친구들이 만든 프로그램 체험하기 • 친구들의 프로그램을 체험하고 설명서에 프로그램을 체험한 후 들었던 생각이나 느낌, 고쳐야 할 점, 잘한 점 등을 쓰기 • 친구들의 프로그램을 통해 독도에 대해 새롭게 알게 된 점 정리하기 • 독도 내용 관련 퀴즈를 만든 친구들이 있다면 친구들이 만든 퀴즈 프로그램 문제 풀어보기 	15'	<p>☆ 활동지</p> <p>※ 친구들의 게임에 나쁜 말을 하거나 무시하는 말은 하지 않도록 지도한다.</p>



단계	학습요소	교수-학습 활동	시간	자료☆ 및 유의점※
전개	활동 정리하기 (학습활동3)	<p>활동 3 활동 정리 및 소감 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> 친구들이 써 준 수정할 점을 보고 내 프로그램을 수정하고 출시하기  <ul style="list-style-type: none"> 친구들의 생각이나 느낌 읽기 우수작 선정하기 (스티커를 붙여서 투표하기) 	5'	<p>☆ 활동지</p> <ul style="list-style-type: none"> 교사가 학생용 계정을 생성한 경우 학생들이 직접 출시하는 것은 불가능함을 안내한다. 친구들이 써 준 내용을 보면서 내가 만든 게임을 발전 시킬 수 있는 방법을 생각한다. 우수 작품을 선정할 때 우수작 친구를 진심으로 축하한다.
정리	실천하기	<p>학습 내용 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> 독도에 대해 알아보고 독도에 대해 알려주는 프로그램과 퀴즈를 만들면서 들었던 생각이나 느낌 나누기 친구들의 프로그램을 체험한 후 소감 나누기 헬로메이플을 활용하여 독도 관련 프로그램을 만든다면 어떤 게임을 만들고 싶은지 발표하기 	5'	<p>☆ 활동지</p> <ul style="list-style-type: none"> 1차시부터 배운 내용을 정리하기 배운 내용과 관련하여 어떤 프로그램을 더 만들고 싶은지 생각하기



4차시 학생 활동지 1

독도 소개 프로그램 체험하기

⇒ 내가 만든 독도 소개 프로그램을 소개하는 설명서를 작성해봅시다.

⇒ 친구들이 만든 독도 소개 프로그램을 체험하면서 들었던 생각이나 느낌을 정리해 봅시다.

⇒ 친구들이 만든 독도 소개 프로그램을 체험하면서 새롭게 알게 된 점, 잘한 점, 수정해야 할 점을 정리해 봅시다.

친구 이름	새롭게 알게 된 점	잘한 점	수정해야 할 점



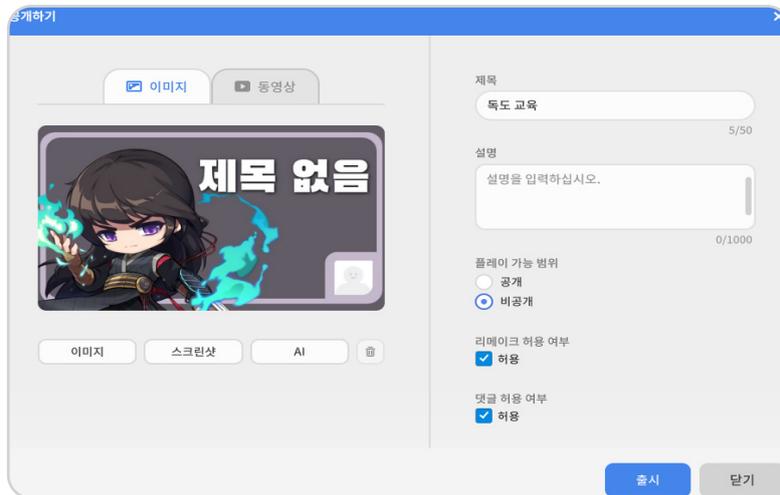
4차시 수업 자료 1



프로그램 출시 1



- ① 헬로메이플 왼쪽 상단에 있는 '출시'를 클릭하면 학생들이 만든 프로그램을 출시하고 공유할 수 있습니다. 단, 교사가 학생용 계정을 생성한 경우에는 출시가 어려우며 학생들이 각자 개인적으로 회원가입을 해서 계정을 생성한 경우에만 출시가 가능합니다.



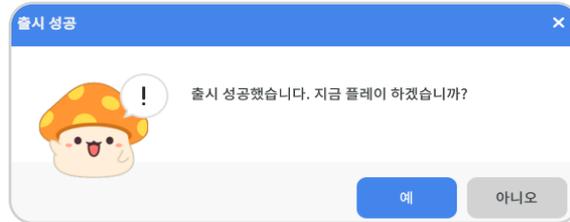
- ② '출시' 버튼을 클릭하면 위와 같은 화면을 확인할 수 있습니다. 출시했을 때 보여지는 이미지를 첨부하거나 스크린샷을 찍어서 미리 보기 형태로 나타낼 수 있습니다.
- ③ 오른쪽에 게임의 제목을 입력하고 게임 설명을 입력합니다.
- ④ 플레이 가능 범위를 공개 또는 비공개로 선택합니다.
- ⑤ 공개로 선택하면 다른 유저들이 게임을 직접 실행할 수 있으며, 비공개로 되어 있는 경우 자신만 볼 수 있습니다.
- ⑥ 리메이크 허용을 하면 내가 만든 프로그램을 다른 유저들이 복사해서 코드를 바꿔서 리메이크할 수 있습니다.
- ⑦ 댓글 허용을 하면 내가 만든 프로그램을 직접 다른 사람들이 실행해보고 프로그램에 대한 의견을 남길 수 있습니다.



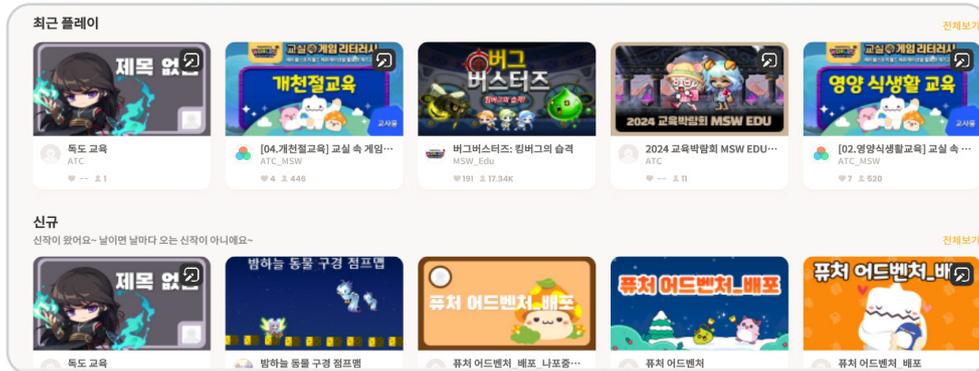
4차시 수업 자료 2



프로그램 출시 2



① '출시'를 하고 난 후 '예' 버튼을 클릭하면 바로 플레이할 수 있습니다.



② 게임을 출시하면 홈 화면에서 확인할 수 있습니다. 제작 월드를 클릭하면 아래와 같은 화면을 확인할 수 있습니다.

③ 다른 유저들도 아래와 같은 화면을 보면서 프로그램에 대한 설명을 보고 플레이할 수 있습니다.





참고문헌 및 자료 출처

- 교육부 (2015). 2015 개정 교육과정
- 교육부 (2022). 2022 개정 교육과정
- 동아출판사. 6학년 사회지도서 및 교과서
- 공감언론 뉴시스. "日 기상청, 또 '독도는 일본땅' 도발...서경덕 '강력 대응해야'". 2024.4.21. (https://www.newsis.com/view/?id=NISX20240421_0002707197&cID=10701&pID=10700)
- 강원TV 유튜브. 독도는 우리땅 최신 버전. (<https://youtu.be/XkZ4JUkF3WQ?si=K8vPIDCHsHBfkJt8>)
- 에듀넷 티클리어. 주제별학습자료. 사회. (https://www.edunet.net/nedu/contsvc/viewWkstCont.do?class_id=CLSS0000000362&menu_id=81&contents_id=0ceec2fe-672b-43b4-8d99-45c81bb778a6&svc_class_id=CLSS0000017802&contents_openapi=naverdic)
- 컴퓨팅교사협회 (2023). 교실 속 게임리터러시 계기교육자료. 독도 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, 고객센터 메일(help@hellomaple.org)로 문의 바랍니다.