

헬로메이플을 활용한
비기교육자료

04

개천절교육



개천절과 단군 이야기

개천절교육





주요 활동 내용

1차시는 개천절과 단군신화에 대한 내용을 학습합니다. 2차시부터는 헬로메이플로 만들어진 게임을 해보고, 조사한 자료를 바탕으로 헬로메이플에서 문제 만들기 활동을 합니다.

2~3차시는 연 차시로 진행할 수 있다면 연 차시로 진행하는 것이 좋습니다. 첫 번째 맵에서는 여러 캐릭터(Non-playing character, NPC)들을 통해 단군 이야기를 감상합니다. 이야기가 끝나면 키보드로 이동하여 포털을 타고 두 번째 맵으로 이동합니다. 두 번째 맵은 동굴을 배경으로 합니다. 곰이 발판을 밟아 동굴을 돌아다니며 마늘을 모으는 게임입니다. 제한된시간안에 장애물을 피해 마늘을 모두 모으면 세 번째 맵으로 갈 수 있는 포털이 생성됩니다. 다음 활동으로는 세 번째 맵에서 문제 만들기에 사용할 내용을 직접 조사합니다. 조사한 내용을 바탕으로 문제를 만들고, 헬로메이플 세 번째 맵에서 문제와 정답을 입력합니다. 만든 문제를 실행하여 마지막 맵으로 이동할 포털이 열리는지 확인한 후 월드를 출시합니다.

4차시는 다른 친구들의 게임을 직접 실행해보며 문제를 풀어보고 소감을 나누는 활동으로 마무리합니다.



차시별 활동 내용

차시	활동명		시간(분)	활동 내용
1	활동1	개천절은 무슨 날일까?	15	• 개천절과 관련된 전반적인 내용 알아보기
	활동2	단군 이야기	10	• 단군 이야기 알아보기
	활동3	날말 퀴즈 풀기	15	• 학습한 내용 바탕으로 날말 퍼즐 풀기 및 활동 정리하기
2~3	활동1	자료 조사하기	20	• 개천절 자료 조사하기
	활동2	문제지 작성하기	20	• 활동지에 헬로메이플로 만들 문제 작성하기
	활동3	헬로메이플로 문제 출제하기	20	• 월드 복제본 만든 후 맵3에서 문제 만들기
	활동4	게임 실행 및 출시하기	5	• 내가 만든 문제 실행하고 풀어보기
4	활동1	게임 준비하기	10	• 내가 만든 문제 실행하기
	활동2	친구들의 게임 체험하기	20	• 다른 친구들의 문제 풀어보기
	활동3	활동 정리 및 소감 나누기	10	• 소감 나누기

1차시 교수·학습과정안

교과	범교과학습_개천절교육	적용 학년	3~4학년	장소	교실 또는 컴퓨터실
학습 주제	개천절의 의미알기			차시	1/4
학습 목표	개천절의 의미를 알 수 있다.				
교수·학습 자료	동영상 자료, 교사용 PPT, 활동지				
학습과정별 주요 활동	문제 알아보기	문제 해결 방법 탐색하기		적용하기	
	동영상을 통한 동기유발 및 학습문제 확인하기	10월 3일 날짜와 의미 알아보기 건국 신화 ‘단군 이야기’ 알아보기		학습 내용 정리하기	
집단 구성	전체		전체/개별		전체

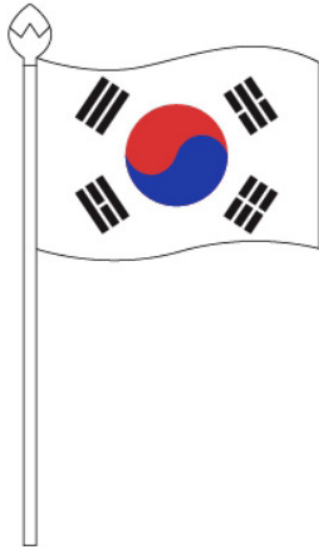


단계	학습요소	교수-학습 활동	시간	자료★ 및 유의점※
도입	문제 알아보기 (동기유발)	동기유발 • 10월 3일은 무슨 날인가요? • 개천절은 무슨 날일까요? 학습 문제 확인 개천절의 의미를 알아보시다.	5'	☆ PPT
전개	내용 이해하기 (학습활동1)	활동1 개천절의 의미 살펴보기 • https://www.youtube.com/watch?v=35eshN7kwak • 개천절이 우리에게 중요한 의미를 가지는 이유 알아보기 • 개천절에 국기를 게양하는 방법 알아보기	10'	☆ 동영상 ☆ PPT ☆ 문제활동지
	내용 이해하기 (학습활동2)	활동2 단군 이야기 살펴보기 • https://www.youtube.com/watch?v=WOhocbvbxBA • 건국신화 알아보기 • 단군 이야기 살펴보기 • 단군 이야기에 숨겨진 의미 살펴보기	10'	☆ 동영상 ☆ PPT ☆ 문제활동지
	내용 이해하기 (학습활동3)	활동3 낱말 퍼즐 풀기 • 앞서 학습한 내용을 바탕으로 낱말 퍼즐 풀기 • 정답 확인하기	10'	☆ 문제활동지 ☆ 검색용 PC/태블릿
정리	적용하기	학습 내용 정리하기 • 개천절과 단군 이야기 내용 정리하기 차시 예고 • 헬로메이플 소개	5'	※ 다음 차시 수업을 위해 PC를 미리 준비하기



1차시 학생 활동지

⇒ 개천절과 단군 이야기와 관련된 다음 문제를 풀어봅시다.

1	개천절은 매년 ()월 ()일입니다.
2	개천절의 개천(開天)은 하늘이 ()는 뜻으로 역사가 시작된다는 뜻을 포함하고 있다.
3	개천절은 한반도의 첫 국가인 ()을 기념하는 날이다.
4	개천절은 5대 국경일 중 하나로 태극기를 게양할 때 올바른 방법은 1번이다. (O, X)  ①  ②
5	10월 3일은 실제 고조선의 건국일이다. (O, X)
6	고조선의 건국이념은 ()으로 '널리 인간을 이롭게 한다'는 뜻이다.
7	환웅은 바람, (), ()을 다스리는 신하와 인간세계로 내려왔다.
8	환웅은 꿈에서 사람이 된 여인 웅녀와 결혼하여 ()을 낳았다.



⇒ 낱말 퀴즈를 풀어봅시다(어려운 내용은 인터넷 검색 가능)

		a		3	
			2 b		
		c			1
d		4			
		e		5	

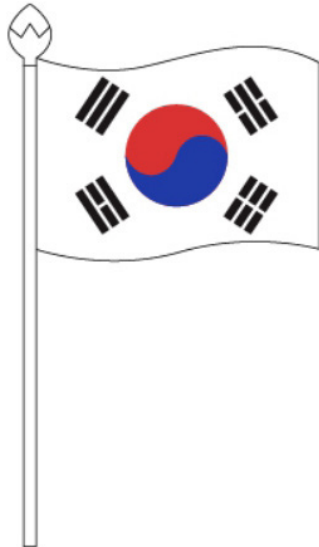
가로열쇠(→)	
a	단군이 나라를 세울 때 삼은 이념. 널리 인간 세계를 이롭게 한다는 뜻
b	세계적으로 유명한 우리나라의 도자기: 고려청자, 조선○○
c	세종대왕이 우리 한글을 창제한 당시의 이름. 백성을 가르치는 바른 소리라는 의미를 가지고 있음
d	임진왜란에서 거북선을 만들어 나라를 구한 영웅
e	한반도 첫 국가인 고조선을 세운 분

세로열쇠(↓)	
1	박자, 가락, 음성 따위를 갖가지 형식으로 조화하고 결합하여, 목소리나 악기를 통하여 사상 또는 감정을 나타내는 예술
2	예로부터 흰옷을 즐겨 입던 우리 민족을 나타내는 말
3	훌륭한 인격을 갖춘 사람
4	단군신화에서 환웅이 처음 하늘에서 그 밑에 내려왔다는 신성한 나무
5	고려의 제1대왕. 궁예의 부하였다가 부하들의 추대를 받아 왕위에 올라 고려를 세우고 송도에 도읍을 세움



1차시 학생 활동지 예시

⇒ 개천절과 단군 이야기와 관련된 다음 문제를 풀어봅시다.

1	개천절은 매년 (10)월 (3)일입니다.
2	개천절의 개천(開天)은 하늘이 (열렸다)는 뜻으로 역사가 시작된다는 뜻을 포함하고 있다.
3	개천절은 한반도의 첫 국가인 (고조선)을 기념하는 날이다.
4	개천절은 5대 국경일 중 하나로 태극기를 게양할 때 올바른 방법은 1번이다. (○, X)  ①  ②
5	10월 3일은 실제 고조선의 건국일이다. (○, X)
6	고조선의 건국이념은 (홍익인간)으로 '널리 인간을 이롭게 한다'는 뜻이다.
7	환웅은 바람, (비), (바람)을 다스리는 신하와 인간세계로 내려왔다.
8	환웅은 꿈에서 사람이 된 여인 웅녀와 결혼하여 (단군)을 낳았다.



⇒ 낱말 퀴즈를 풀어봅시다(어려운 내용은 인터넷 검색 가능)

		a 흥	익	3 인	간
				격	
			2 백	자	
			의		
		c 훈	민	정	1 음
			족		악
d 이	순	4 신			
		e 단	군	5 왕	검
		수		건	

가로열쇠(→)	
a	단군이 나라를 세울 때 삼은 이념. 널리 인간 세계를 이롭게 한다는 뜻
b	세계적으로 유명한 우리나라의 도자기: 고려청자, 조선○○
c	세종대왕이 우리 한글을 창제한 당시의 이름. 백성을 가르치는 바른 소리라는 의미를 가지고 있음
d	임진왜란에서 거북선을 만들어 나라를 구한 영웅
e	한반도 첫 국가인 고조선을 세운 분

세로열쇠(↓)	
1	박자, 가락, 음성 따위를 갖가지 형식으로 조화하고 결합하여, 목소리나 악기를 통하여 사상 또는 감정을 나타내는 예술
2	예로부터 흰옷을 즐겨 입던 우리 민족을 나타내는 말
3	훌륭한 인격을 갖춘 사람
4	단군신화에서 환웅이 처음 하늘에서 그 밑에 내려왔다는 신성한 나무
5	고려의 제1대왕. 궁예의 부하였다가 부하들의 추대를 받아 왕위에 올라 고려를 세우고 송도에 도읍을 세움



2~3차시 교수·학습과정안

교과	범교과학습_개천절교육	적용 학년	3~4학년	장소	교실 또는 컴퓨터실
학습 주제	개천절 이야기를 헬로메이플로 학습하고 게임 문제 만들기			차시	2-3/4
학습 목표	개천절 이야기를 헬로메이플로 학습하고 게임 문제를 만들 수 있다.				
교수·학습 자료	헬로메이플, 교사용 PPT, 학생활동지				
학습과정별 주요 활동	문제 알아보기	문제 해결 방법 탐색하기	적용하기		
	헬로메이플로 단군이야기 실행하고 게임 플레이하기	개천절의 내용 조사하고 활동지에 문제 만들기	헬로메이플로 간단한 코드 수정하며 문제 만들고 실행하기		
집단 구성	개별		개별		개별

단계	학습요소	교수·학습 활동	시간	자료★ 및 유의점※
도입	문제 알아보기 (동기유발)	문제 알아보기(헬로메이플) • 헬로메이플 단군 이야기 실행하기 • 오브젝트와 상호작용하면서 이야기 진행하기 • 마늘 모으기 게임하기 • 키보드로 '곰'을 조작하여 점프맵하기 • 100초 동안 마늘 20개 모으기 학습 문제 확인 개천절 이야기를 헬로메이플로 학습하고 게임 문제를 만들어 봅시다.	15'	★ PC



단계	학습요소	교수-학습 활동	시간	자료★ 및 유의점※
전개	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동1)	활동1 자료 조사하기 • (네이버어린이백과사전링크) 개천절 자료 읽기 • 고조선 및 개천절 관련 자료 조사하기 • 조사한 자료를 바탕으로 활동지 예시 문제 풀어보기 〈예시질문〉 • 질문: 인간이 되고 싶어 환웅을 찾아온 동물은? 정답 힌트: 0,000 • 개천절은 몇 월 며칠? 정답 힌트: 0월0일 • 우리나라 최초의 국가 이름은? 정답 힌트: 000	20'	☆ PC ☆ 네이버 어린이지식백과 개천절 링크 ☆ 문제활동지
	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동2)	활동2 문제지 작성하기 • 예시 문제 참고하여 활동지에 개천절 관련 문제 만들기 • 질문을 만들 때 주의할 점 설명하기 • 정답은 단답형으로 만들기 • 질문에 정답 힌트(글자수) 넣기		☆ PC ☆ 문제활동지 ※ 문제의 정답 형태는 단답형으로 만들도록 안내한다. ※ 정답 힌트도 문제와 같이 제공하도록 안내한다.



단계	학습요소	교수-학습 활동	시간	자료★ 및 유의점※
전개	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동3)	활동 3 헬로메이플로 문제 출제하기 • 헬로메이플의 수정 파일을 불러오기 • 퀴즈 문제 수정 방법 설명하기 • '병사1' 오브젝트 선택하기 • 활동1에서 만든 개천절 관련 문제와 정답들을 블록명령어 속 '퀴즈문제1'과 '정답1' 칸에 입력하기 • '병사2' 오브젝트 선택하기 • 활동1에서 만든 개천절 관련 문제와 정답들을 블록명령어 속 '퀴즈문제2'와 '정답2' 칸에 입력하기 • '병사1~병사5' 오브젝트까지 블록명령어 속 문제와 정답 칸에 만든 문제 입력하기	10'	☆ PC ☆ 문제 활동지 ※ 퀴즈문제와 정답칸을 제외한 다른 블록들은 수정하거나 이동하지 않도록 안내한다. ※ 인터넷 자료조사를 어려워하는 학생들은 학생 활동지의 예시 문제 또는 1차시 활동지 문제를 참고하여 출제하도록 한다.
	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동4)	활동 4 게임 실행 및 출시하기 • 게임을 실행하여 자신이 낸 문제를 직접 풀어보기 • 실행되지 않는 부분이 있다면 블록명령어 수정하기 • 수정한 내용 저장하기 (컴퓨터에 저장하기를 활용하여 mod 파일 형태로 저장하기) • 완성된 월드 출시하기	10'	☆ PC ☆ 문제 활동지
정리	적용하기	학습 내용 정리하기 • 헬로메이플을 통해 단군 이야기를 체험한 소감 이야기하기 • 헬로메이플로 게임을 코딩해본 소감 이야기하기 차시 예고 • 자신이 만든 게임 문제를 친구들과 공유하고 다른 친구들의 문제를 풀어보기	5'	



2~3차시 수업자료



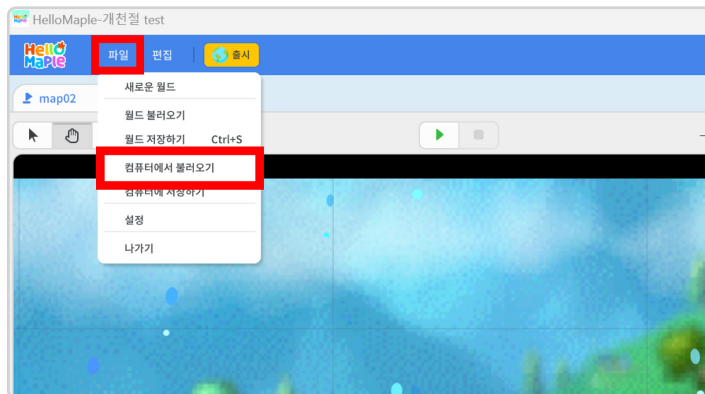
<활동1>개천절 관련 자료 조사하기

네이버 어린이백과 '전문가들의 진단한 개천절의 의미' 사이트 활용

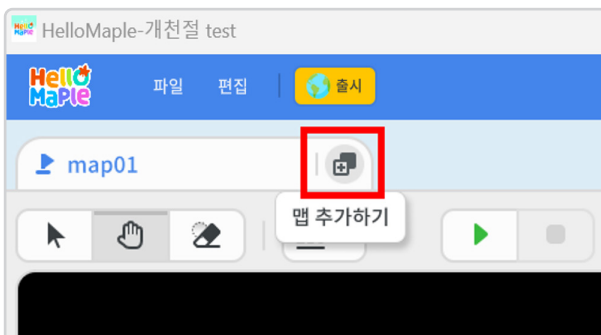
<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=3610093&cid=47306&categoryId=47306>



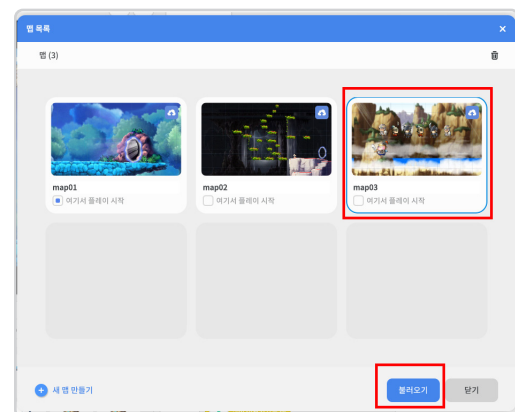
<활동2>퀴즈 형태의 게임 문제 만들기



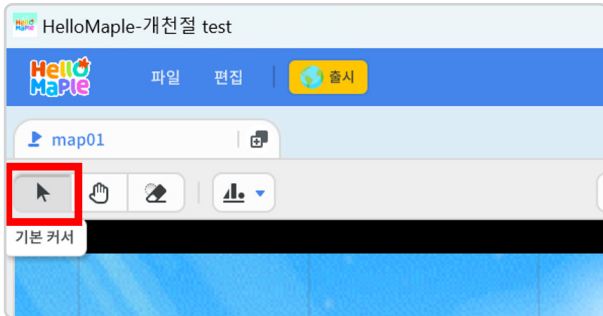
1) 게임 수정을 위해 .mod 파일을 컴퓨터에서 불러옵니다.



2) 퀴즈 문제가 있는 맵으로 이동하기 위해 '맵 추가하기' 버튼을 클릭합니다.



3) 'map03'을 선택한 후 불러오기를 클릭합니다.



4) 왼쪽 위 화살표 모양의 기본 커서를 선택합니다.



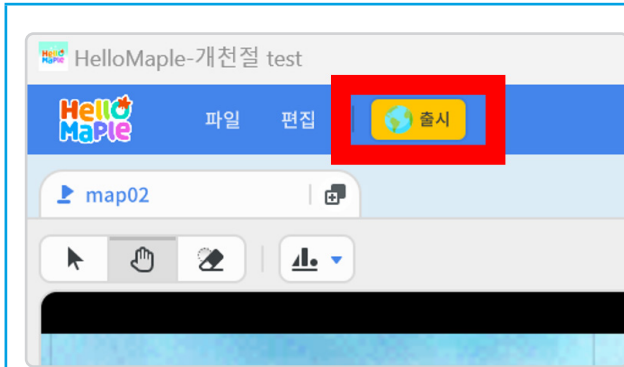
5) 퀴즈 문제를 내는 병사 오브젝트를 선택합니다.



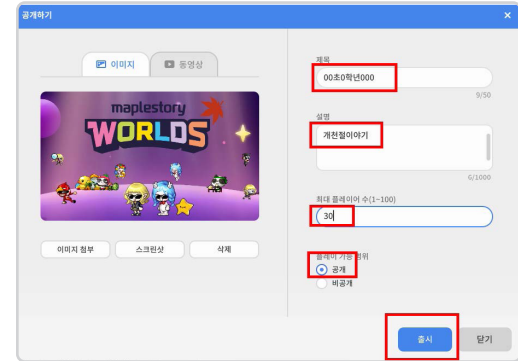
6) 선택한 오브젝트는 블록조립소에서 블록들을 수정할 수 있습니다.

7) 퀴즈 문제를 제출하기 위해 '퀴즈문제'칸에는 문제의 질문을 넣고, '대답'칸에는 문제에 대한 정답을 적습니다.

8) 위 방법대로 병사1~병사5까지의 오브젝트들을 차례대로 선택하여 학생이 만든 질문을 알맞은 칸에 수정하여 넣도록 합니다.



9) 완성된 월드는 다른 사람과 공유할 수 있도록 출시합니다.



10) 월드의 제목과 설명, 플레이어수를 정한 후 공개를 선택하고 출시합니다.



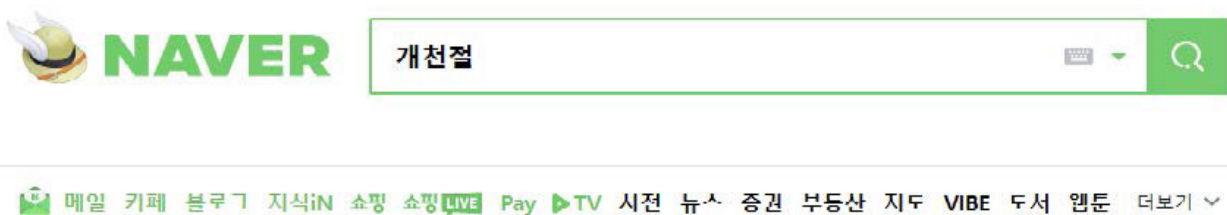
2~3차시 학생 활동지1



개천절 관련 자료 조사하기

- ⇒ 개천절에 대해 조사해 봅시다.
- ⇒ 인터넷에서 개천절 자료를 검색하는 방법을 알아봅시다.

① 네이버 검색창에 '개천절' 검색하기



② 검색창 아래 오른쪽에 점세개 선택한 후 지식백과 클릭하기



③ 어린이백과 클릭하기





㉔ 검색 결과 가장 위에 있는 '전문가들이 진단한 개천절의 의미' 클릭하기

N 개천절

통합 VIEW 이미지 지식iN 인플루언서 동영상 쇼핑 뉴스 어학사전 지식백과

• 전체 • 어린이백과 • 학생백과

전문가들이 진단한 개천절의 의미

[1. 개천절은 무슨 뜻일까? 개천(開天)은 '하늘이 열리다'라는 뜻으로, 개천절은 단군왕검이 우리나라 최초의 국가인 고조선을 세운 것을 기념하기 위한 날입니다. 그런데 개천절의 날짜가 어떻게 10월 3일이 되었나요? [2. 개천절은 왜 10월 3일인... 생방송 한국사 1



㉕ 목차별로 살펴 보기

생방송 한국사 - 선사 시대 · 고조선

전문가들이 진단한 개천절의 의미

목차

- 1. 개천절은 무슨 뜻일까?
- 2. 개천절은 왜 10월 3일인 걸까?
- 3. 우리 민족에게 개천절의 의미란?
- 4. 특별한 의미를 가진 달과 숫자로 개천절을 정하다

㉖ 고조선에 관련한 자료들 클릭하여 읽어보고 문제 내기

고조선

1. 단군왕검 이야기에 담겨진 숨은 의미
2. 우리나라 최초의 국가, 고조선이 세워지다
3. 일연 스님이 들려주는 단군왕검 이야기
4. 고조선이 영향을 미친 지역이 밝혀지다
5. 전문가들이 진단한 개천절의 의미
6. 단군왕검의 뜻을 이은 나인영
7. 8조법으로 다스린 고조선 사회
8. '눈에는 눈, 이에는 이' 함무라비 법전
9. 중국에서 온 위만, 고조선의 왕이 되다
10. 잦은 전쟁으로 멸망의 길을 걷는 고조선
11. 단군이 단군왕검에서 나온 말이라고요?
12. 시대 연표 및 관계 분석 - 고조선



2~3차시 학생 활동지 2



개천절 문제 만들기

⇒ 조사자료와 배운 내용을 활용하여 나만의 문제를 만들어 봅시다.

개천절 문제 만들기(예시)

예시질문① 인간이 되고 싶어 환웅을 찾아온 동물은? (2가지) 정답 힌트: ○,○○○

답①

예시질문② 개천절은 몇 월 몇 일? 정답 힌트: ○월○일

답②

예시질문③ 우리나라 최초의 국가 이름은? 정답 힌트: ○○○

답③

예시질문④ '널리 인간을 이롭게 하라'를 네 글자로? 정답 힌트: ○○○○

답④

예시질문⑤ 환웅이 신하들을 거느리고 내려온 산의 이름은? 정답 힌트: ○○○

답⑤



나만의 개천절 문제 만들기

<문제만들기 주의사항> 정답은 한 단어로 끝낼 수 있도록 만드세요.

질문①

답①

질문②

답②

질문③

답③

질문④

답④

질문⑤

답⑤



2~3차시 교수·학습과정안

교과	범교과학습_환경·지속 가능발전교육	적용 학년	3~4학년	장소	교실 또는 컴퓨터실
학습 주제	프로젝트 발표회 열기			차시	4/4
학습 목표	내가 만든 프로젝트를 소개하고 친구들의 프로젝트를 체험한다.				
교수·학습 자료	PC, 활동지				
학습과정별 주요 활동	문제 알아보기	문제 해결 방법 탐색하기	적용하기		
	내가 만든 문제 실행 준비하기	친구가 만든 문제 풀어보기	활동 정리 및 소감 나누기		
집단 구성	전체	전체 / 개별	전체 / 개별		

단계	학습요소	교수·학습 활동	시간	자료☆ 및 유의점※
도입	발표 준비하기 (동기유발)	지난 시간 내용 정리하기 • 지난 시간 만든 문제 확인하고 실행 준비하기 학습 문제 확인 내가 만든 문제 발표회를 열어봅시다.	5'	☆ PC ☆ 2~3차시 수업에서 만든 개별 월드
전개	발표 및 체험하기 (학습활동1)	활동1 내가 만든 문제 실행 준비하기 • 내가 만든 헬로메이플 월드 확인하기 • 실행하기 버튼을 눌러 실행 후 수정 사항은 없는지 확인하기 • 실행하기 버튼을 눌러 친구들이 바로 실행할 수 있도록 준비하기	5'	☆ PC ☆ 활동지 ※ 다른 친구들이 플레이할 수 있는 환경으로 구성해둔다.



단계	학습요소	교수-학습 활동	시간	자료☆ 및 유의점※
전개	발표 및 체험하기 (학습활동2)	활동 2 친구들이 만든 문제 풀어보기 • 다른 친구들의 문제 풀어보기 - 방법 1) 친구들이 출시한 월드 검색 후 실행 - 방법 2) 자리를 이동하며 친구들의 PC에서 실행	20'	☆ PC / 태블릿 ☆ 활동지 ※ 친구들의 프로젝트에서 잘된 점 위주로 의견을 한마디씩 적어본다.
	활동 정리하기 (학습활동3)	활동 3 활동 정리 및 소감 나누기 • 정리 및 소감 나누기	10'	☆ PC
정리	실천하기	소감 나누기 및 학습 내용 정리하기 • 참여한 소감 나누기 및 학습한 내용 정리하기	5'	



4차시 학생 활동지

⇒ 친구의 게임을 실행하면서 들었던 생각이나 느낌, 수정할 점, 잘한 점 등을 자유롭게 써봅시다.

친구 이름	잘한 점, 수정할 점, 어려웠던 점

**참고문헌 및 자료 출처**

- 개천절이란? (<https://www.youtube.com/watch?v=35eshN7kwak>)
- 단군이야기. (<https://www.youtube.com/watch?v=WOhocbvbxBA>)
- 개천절의 의미(네이버 어린이백과).
(<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=3610093&cid=47306&categoryId=47306>)
- 메이플스토리월드. (<https://maplestoryworlds.nexon.com/ko/play>)

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, 고객센터 메일(help@hellomaple.org)로 문의 바랍니다.