

헬로메이플을 활용한
계기교육자료

05

한글날 계기교육



05

한글사랑 대작전

한글날 계기교육





주요 활동 내용

1차시에서는 한글날의 의미와 한글의 아름다움(순우리말)에 대해 학습합니다. 2차시~4차시부터는 헬로메이플로 사전 제작된 '한글날 방탈출 놀이' 월드를 체험해 보고, 우리말 속담을 쉽고 재미있게 배울 수 있는 '속담 소나기 놀이' 월드를 변형하여 나만의 속담 맞추기 월드를 제작하는 경험을 해봅니다. 그리고 친구들이 제작한 속담 소나기 놀이를 체험하고 서로 소감을 나눠보며, 우리 문화가 담긴 속담의 소중함을 느껴 보는 활동으로 진행됩니다.

[1차시] 한글날의 의미와 한글의 아름다움이 담겨있는 순우리말에 대해 알아보고 한글의 소중함을 알아보는 활동입니다.

[2차시] 헬로메이플을 활용한 '한글날 방탈출 놀이'는 횡 스크롤 형태로써, 한글날과 관련된 퀴즈를 풀며 모은 비밀번호를 활용하여 최종 목적지까지 도착 한 후 세종대왕님께 감사의 메시지를 전달하는 구성의 프로그램입니다. 방탈출 프로그램을 체험한 뒤에는 출제된 퀴즈들의 의미를 되돌아보는 활동을 실시하고, 세종대왕님께서 제안한 잊혀가는 속담에 대해 알아보는 시간을 갖습니다.

[3차시] 헬로메이플을 활용한 '속담 소나기 놀이' 월드는 순서가 뒤섞인 속담 글자들을 보고 속담을 맞추는 프로그램입니다. 뒤섞인 글자들을 아바타가 접촉하면 점수를 얻고, 떨어지는 알파벳을 맞으면 점수를 잃는 요소가 포함된 프로그램입니다. 학생들은 표현하고 싶은 속담 글자를 수정 배치하고, 떨어지는 시간을 블록 명령어로 수정 제작하는 경험을 합니다. 심화활동이 가능한 경우 말풍선이나 효과음 그리고 오브젝트의 움직임 등을 블록 명령어를 활용하여 순차적으로 표현할 수도 있습니다.

[4차시] 속담 소나기 놀이 작품을 간단히 소개하는 설명서를 작성한 뒤, 돌아가며 다른 친구들의 프로그램을 체험하고 상호 평가하며, 한글 사랑의 마음을 다짐하는 활동으로 마무리합니다.



차시별 활동 내용

차시	활동명	시간(분)	활동 내용
1	활동1 한글날 알아보기	10	• 한글날의 의미와 유래 알아보기
	활동2 한글의 아름다움 알기	15	• 아름다운 순우리말에 대해 알아보기
	활동3 순우리말 놀이 하기	15	• 순우리말 글자순서 맞추기 놀이하며 순우리말 익히기
2	활동1 한글날 방탈출 놀이 체험하기	20	• 헬로메이플한글날 방탈출 놀이에서 한글날과 관련된 문제를 풀며 한글날의 의미 되새기기
	활동2 우리말 속담 알아보기	10	• 세종대왕님이 부탁한 우리말 속담에 대해 알아보고, 속담의 유래와 활용 정리하기
3	활동1 속담 소나기 놀이 만드는 방법 알아보기	10	• 속담 소나기 놀이를 체험하고, 나만의 작품을 만들기 위해 헬로메이플 블록 명령어를 변형하는 방법 알아보기
	활동2 나만의 속담 소나기 놀이 만들기	20	• 내가 정한 속담의 글자 순서를 변경하여 헬로메이플 작품에 반영하기
4	활동1 속담 소나기 놀이 만드는 방법 알아보기	10	• 헬로메이플 속담 소나기 놀이 설명서 작성하고, 컴퓨터 화면에 플레이할 수 있도록 띄워두기
	활동2 친구들의 작품 체험하기	15	• 다른 친구의 헬로메이플 속담 소나기 놀이를 실행하며 체험하고, 의견 나누기
	활동3 활동 정리 및 소감 나누기	5	• 우수작 선정하기, 잘한 점 이야기하기, 소감 나누기

차시 교수·학습과정안

교과	한글날 계기교육	적용 학년	3~4학년	장소	교실 또는 컴퓨터실
학습 주제	한글날의 의미와 유래(역사적 배경), 아름다운 순우리말 알아보기			차시	1/4
학습 목표	한글날의 의미와 유래(역사적 배경), 아름다운 순우리말에 대해 알아봅시다.				
교수·학습 자료	동영상 자료, PPT, 워크북, 활동지				
학습과정별 주요 활동	문제 알아보기		문제 해결 방법 탐색하기		적용하기
	초성퀴즈를 통한 동기유발 및 학습문제 확인하기		한글날의 날짜와 의미 알아보기 아름다운 순우리말 소개하기		순우리말 순서 맞추기 놀이하기
집단 구성	전체		전체 / 모둠/ 개별		전체



단계	학습요소	교수-학습 활동	시간	자료★ 및 유의점※
도입	문제 알아보기 (동기유발)	문제 파악하기(초성 퀴즈) 친구들에게 한글의 초성으로 이루어진 낱말을 제시하고 맞춰 보도록 하는 퀴즈 맞추기 놀이하기 학습 문제 확인 한글날의 의미와 유래(역사적 배경)를 찾아보고, 아름다운 순우리말에 대해 알아보시다.	5'	☆ 동영상, PPT ※ 어렵지 않은 짧은 단어로 이뤄진 문제를 제시하도록 하여, 한글에 대해 흥미를 유도
전개	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동1)	활동1 한글날의 의미와 유래 알아보기 - 한글날 계기교육 영상을 보고 한글날의 의미와 유래 알아보기 〈발문 예시〉 - 세종대왕님이 한글을 만드신 이유가 무엇일까요? - 한글날의 날짜가 10월 9일로 정해진 이유가 무엇일까요? - 한글의 본래 이름인 '훈민정음'은 어떤 의미인가요? - 일제강점기 때, 한글을 지키기 위해 어떤 노력을 하였나요?	10'	☆ 태블릿pc ☆ 유튜브 링크 ☆ 활동지 
	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동2)	활동2 아름다운 순우리말 소개하기 - 다른 나라의 언어에 비해 한글이 가진 우수한 점 알아보기 [아름다운 순우리말] 영상에서 알아본 순우리말 외에 다른 순우리말에 어떻게 있는지 알아보기	10'	☆ 태블릿pc, 활동지 ☆ 유튜브 링크  ※ 태블릿pc를 활용하여 동영상 외에 아름다운 순우리말을 찾아보도록 지도.



단계	학습요소	교수-학습 활동	시간	자료★ 및 유의점※
전개	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동3)	활동 3 순우리말 순서 맞추기 놀이 ●배운 순우리말을 활용한 순서 맞추기 놀이 방법 알아보기 <놀이규칙> ① 문제를 낸 순우리말을 17가지 정해봅니다. 친구들이 맞출 수 있는 간단한 낱말로 순우리말을 정합니다. ② 이제 모둠에서 정한 순우리말의 순서를 뒤바꿉니다. ③ 문제를 내는 모둠은 앞으로 나와 칠판에 순서가 뒤바뀐 순우리말을 적습니다. ④ 문제를 낸 모둠을 제외한 다른 모둠은 칠판에 적힌 문제를 맞춥니다. 문제를 맞히면 낸 모둠에서 해당 속담에 대한 뜻을 설명해줍니다. ⑤ 마지막까지 가장 많은 순우리말 문제를 모둠이 승리합니다. 모둠 내에서 개인전으로도 대결할 수 있습니다.	10'	☆ 활동지 ※아름다운 순우리말을 기억하는데 초점을 두고, 경쟁이 과열되지 않도록 유의하며 지도
정리	적용하기	학습 내용 정리하기 ●한글날의 의미와 유래, 아름다운 순우리말 이야기해보기 ●한글날에 대해 학습한 소감 말하기 차시 예고 ●헬로메이플을 활용하여 한글날 방탈출 놀이 체험해보기	5'	



1차시 수업자료



한글날 관련 학습자료

한글날 (양력 10월 9일)



훈민정음(訓民正音) 곧 오늘의 한글을 창제해서 세상에 펴낸 것을 기념하고, 우리 글자 한글의 우수성을 기리기 위한 국경일입니다.

1926년에 음력 9월 29일로 지정된 '가갸날'이 그 시초이며 1928년 '한글날'로 이름이 바뀌었습니다. 광복 후 양력 10월 9일로 확정되었으며 2006년부터 국경일로 지정되었다. 또한, 한글의 제작 원리가 담긴 『훈민정음(訓民正音)』은 국보 제70호로 지정되어있으며, 이것은 1997년 10월 유네스코(UNESCO) 세계기록유산(Memory of the World)으로 등록되어 한글의 우수성을 세계적으로 인정받았습니다.

여러분도 이러한 우리의 말과 글인 한글의 소중함을 알며, 바르고 고운 말을 사용하여 한글 사랑을 실천해주세요!



순우리말 학습자료

'달보드레' : 달달하고 부드럽다.	'다솜' : 사랑	'윤슬' : 햇빛이나 달빛을 받아 반짝이는 물결
'미쁘다' : 믿음성이 있다.	'도둑바' : 예기치 않게 밤에 몰래 내리는 비	'꽃구름' : 여러 가지 빛깔을 띤 아름다운 구름
'떨기' : 채 익지 않은 과일	'포롱거리다' : 작은 새가 가볍게 날아오르는 소리	'여우비' : 맑은 날에 잠깐 뿌리는 비
'꽃보라' : 떨어져서 바람에 날리는 많은 꽃잎	'큰돌찬' : 바위처럼 딱 찬 사람	'하늬바람' : 서쪽에서 부는 바람
'한울' : 우주	'개맹이' : 뚝뚝한 기운이나 정신	'그린내' : 연인
'나르샤' : 날다.	'너울' : 바다의 사나운 큰 물결	'늘숨' : 언제나 숨씨가 좋다.
'도래샘' : 빙 돌아서 흐르는 샘물	'돋을별' : 처음으로 솟아오르는 햇별	'두메꽃' : 깊은 산골에 피어나는 꽃

※ 그 밖에 아름다운 순우리말이 어떤 것이 있는지 스마트기기를 활용하여 찾아봅시다.



1차시 학생 활동지 1



한글날 퀴즈

⇒ 한글을 만드신 분은 이다.

⇒ 한글날의 날짜는 몇 월 몇 일 인가요? 월 일

⇒ 한글의 원래 이름인 은 ‘백성을 가르치는 바른소리’라는 뜻이다.

⇒ 세종대왕이 한글을 만든 이유가 무엇인가요?

⇒ 한글은 자연의 모습을 본떠 만든 •, —, | 세 가지 모양을 이용해서 모음을 나타내요. 이 세 가지 모양이 어떤 모습을 본떠 만든 모양인지 써 보세요.

•
()

—
()

|
()



1차시 학생 활동지1 예시



한글날 퀴즈

- ⇒ 한글을 만드신 분은 이다.
- ⇒ 한글날의 날짜는 몇 월 몇 일 인가요?
- ⇒ 한글의 원래 이름인 은 ‘백성을 가르치는 바른소리’라는 뜻이다.
- ⇒ 세종대왕이 한글을 만든 이유가 무엇인가요?

백성들이 글자를 몰라 자기 뜻을 제대로 펼치지 못하는 걸
안타깝게 여겼기 때문입니다.

- ⇒ 한글은 자연의 모습을 본떠 만든 •, —, | 세 가지 모양을 이용해서 모음을 나타내요. 이 세 가지 모양이 어떤 모습을 본떠 만든 모양인지 써 보세요.

•
(하늘)

—
(땅)

|
(사람)



1차시 학생 활동지 2



순우리말 순서 맞추기 놀이 해보기

⇒ 놀이 규칙

1. 문제를 낼 순우리말을 1가지 정해봅시다. (간단한 낱말로 순우리말을 정해봅시다.)

예시) 미리내(은하수), 여우비, 새싹 등

2. 모둠에서 정한 순우리말의 글자 순서를 바꿔봅시다.

3. 한 모둠씩 칠판에 순서가 뒤바뀐 순우리말 문제를 적습니다.

4. 다른 모둠은 칠판에 적힌 순우리말 문제를 맞춥니다.

5. 문제를 맞히면 해당 순우리말에 대한 뜻을 설명합니다.

6. 마지막까지 가장 많은 순우리말을 맞힌 모둠이 승리합니다.

(모둠내에서 개인전으로 대결할 수도 있습니다.)



평가하기

⇒ 자신과 친구들의 문제해결 방법을 평가하여 봅시다.

친구의 이름	잘하는 것			합계 (10)
	한글날이 언제인지 알고 있나요? (4)	아름다운 순우리말에 대해 알고 있나요? (3)	순우리말 순서맞추기놀이 활동에 열심히 참여했나요? (3)	



1차시 학생 활동지 2 예시



순우리말 순서 맞추기 놀이 해보기

⇒ 놀이 규칙

1. 문제를 낼 순우리말을 1가지 정해봅시다. (간단한 낱말로 순우리말을 정해봅시다.)

예시) 미리내(은하수), 여우비, 새싹 등

2. 모둠에서 정한 순우리말의 글자 순서를 바꿔봅시다.

3. 한 모둠씩 칠판에 순서가 뒤바뀐 순우리말 문제를 적습니다.

4. 다른 모둠은 칠판에 적힌 순우리말 문제를 맞춥니다.

5. 문제를 맞히면 해당 순우리말에 대한 뜻을 설명합니다.

6. 마지막까지 가장 많은 순우리말을 맞힌 모둠이 승리합니다.

(모둠내에서 개인전으로 대결할 수도 있습니다.)



평가하기

⇒ 자신과 친구들의 문제해결 방법을 평가하여 봅시다.

친구의 이름	잘하는 것			합계 (10)
	한글날이 언제인지 알고 있나요? (4)	아름다운 순우리말에 대해 알고 있나요? (3)	순우리말 순서맞추기놀이 활동에 열심히 참여했나요? (3)	
백신비	4	3	3	10
강한별	3	3	3	9
김용찬	3	3	2	8



2차시 교수·학습과정안

교과	범교과학습_한글사랑 프로젝트	적용 학년	3~4학년	장소	교실 또는 컴퓨터실
학습 주제	헬로메이플 한글날 방탈출 체험해보기			차시	2/4
학습 목표	헬로메이플 한글날 방탈출 놀이 체험을 통해 한글의 소중함을 이해하고, 우리말 속담에 대해 알 수 있다.				
교수·학습 자료	동영상 자료, PC 또는 노트북 (헬로메이플 활동), 활동지, PPT				
학습과정별 주요 활동	문제 알아보기		문제 해결 방법 탐색하기		적용하기
	세종대왕과 한글날 관련 영상 보며 동기유발 및 학습문제 확인하기		한글날 방탈출 놀이 체험하기 한글날의 숨겨진 의미 정리하기		우리말 속담에 대해 알아보기
집단 구성	전체		전체 / 개별		전체 / 개별

단계	학습요소	교수·학습 활동	시간	자료★ 및 유의점※
도입	문제 알아보기 (동기유발)	문제 파악하기 세종대왕과 한글날 관련 영상을 시청하며 전 차시에서 배운 한글날의 의미 복습하기 학습 문제 확인 헬로메이플 한글날 방탈출 놀이 체험을 통해 한글의 소중함을 이해하고, 우리말 속담에 대해 알 수 있다.	5'	☆ 유튜브 영상  ※ 전차시 상기를 통해 본수업 활동의 한글날 방탈출 놀이를 점검하기



단계	학습요소	교수-학습 활동	시간	자료★ 및 유의점※
전개	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동1)	활동1 한글날 방탈출 놀이 체험하기 - 한글날에 관련된 문제를 풀며 방탈출 놀이 방법 알아보기 <놀이규칙> - 방향키를 이용하여 아바타를 움직여 비밀 대원을 찾아간다. 7가지 비밀지령을 해결하며 7자리 비밀번호를 모은다. - 비밀지령을 해결 못 할 경우, 반대 방향의 정보원 찾아가 정보를 얻는다. 7자리 비밀번호를 마지막 비밀대원에게 전달하고 최종 비밀지령을 듣는다. - 최종 비밀지령을 듣고 다음 활동을 준비한다. - 한글날 방탈출 놀이를 체험해보며 한글날의 숨겨진 의미 알아보기 - 한글날 방탈출 놀이에 나온 비밀지령 문제를 되짚어보기	20'	☆ PC 또는 노트북 ☆ 헬로메이플 ※ 7가지 비밀번호의 의미는 세종대왕의 생신임. 방법을 설명할 때 어떤 의미인지 안들키도록 유의 ※ 비밀지령은 다음차시 활동으로 이어지기 위한 연결고리이므로 비밀지령을 수행한 친구들이 주변 친구들에게 알리지 않도록 주의지도 ☆ 활동지
	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동2)	활동2 우리말 속담에 대해 알아보기 태블릿PC, 활동지를 활용하여 우리말 속담에 대해 더 알아보기	10'	※ 태블릿pc를 활용하여 동영상 외에 우리말 속담을 찾아보도록 지도한다.
정리	적용하기	학습 내용 정리하기 - 한글날 방탈출 놀이를 하면서 새롭게 알게 된 점 발표하기 - 한글날 방탈출 놀이를 하면서 어려웠던 점, 재미있었던 점 공유하기 - 새로 배우게 된 우리말 속담에 관해 이야기해보기 차시 예고 - 헬로메이플 우리말 소나기 놀이 체험해보며 코딩 배워보기	5'	※ 놀이를 만들면서 들었던 생각이나 느낌 등을 활동지에 정리하여 발표하기



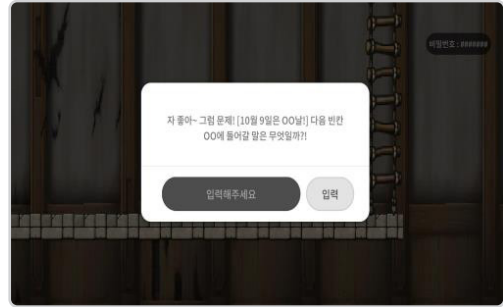
2차시 수업자료



헬로메이플 한글날 방탈출 체험하기



- 1) 맵을 다니며 비밀대원을 찾아다닙니다. 가까이 가면 비밀대원이 비밀지령을 안내해줍니다.



- 2) 비밀대원이 내는 문제를 푼다. 문제를 맞출때마다 비밀번호를 1개씩 알게됩니다.



- 3) 비밀번호는 7자리로 이루어져 있습니다. 7문제를 풀어야 마지막에 최종비밀대원(세종대왕)에게 갈 수 있습니다.
문제를 푼후 비밀대원이 사라질때까지 기다립니다.
사라지지 않은 상태에서 다가가면 계속 문제를 내주어서 지나갈 수 없습니다.



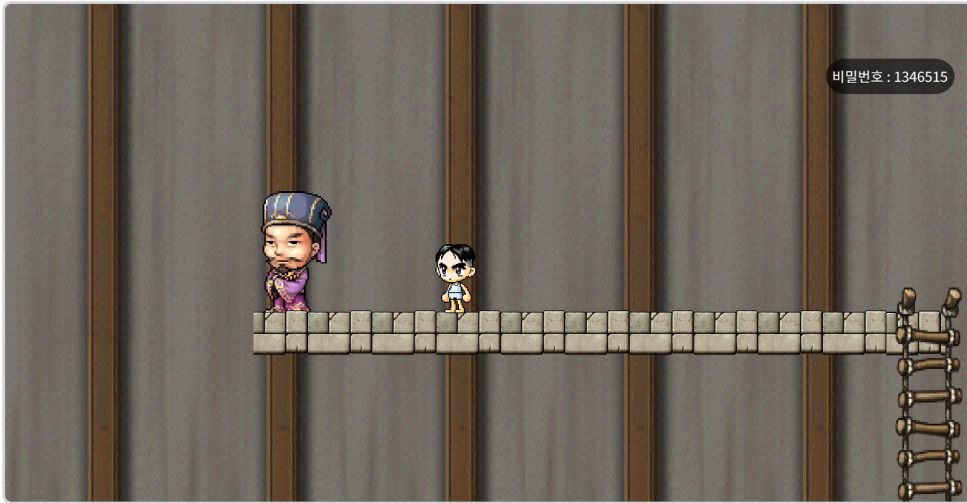
- 4) 사다리를 이용하면 발판 사이를 위아래로 이동할 수 있습니다.



- 5) 정보원 옆에 다가가면 비밀지령을 풀 수 있는 단서를 알려줍니다. 7개의 비밀코드 문제마다 각각 단서를 주는 NPC가 맵 곳곳에 흩어져 있습니다.



- 6) 비밀단원은 전 단계의 비밀번호를 묻습니다. 그렇기때문에 비밀지령을 순서대로 해결해야 최종 비밀단원을 만날 수 있습니다.



7) 최종 비밀대원이었던 세종대왕을 만나 비밀지령을 전달하게 됩니다. 세종대왕과 대화하면서 비밀번호(1397415)가 세종대왕의 생일임을 알게 됩니다. 더불어 세종대왕이 백성들을 위해 한글을 만들게 된 역사적배경(애민정신)에 대해 알게 됩니다. 그리고 세종대왕님의 부탁인 '우리말 속담에 많은 관심을 가져달라'는 이야기를 통해 활동2과 3차시 활동으로 자연스럽게 연결이 됩니다.



출제 비밀지령 정리

비밀지령 문제	답
1. [10월 9일은 ○○날] 다음 빈칸에 들어갈 말은 무엇일까요?	한글날
2. [한글 자음은 모두 몇 개 있을까요?] 숫자로 적어주세요.	19
3. '한글'이라는 말을 처음 사용한 학자는 누구일까요?	주시경
4. [훈민정음은 국보 ○○호로 지정되어 있다.] 숫자로 적어주세요.	70
5. [세종대왕이 학자들과 한글을 연구한 조선의 학문연구기관] 이곳은 어디일까요?	집현전
6. [한글은 유네스코가 지정한 세계기록유산으로 지정되어 있다.] 맞으면 1, 틀리면 0으로 입력해주세요.	1
7. [2023년은 한글이 창제된지 몇 년째인가?] 숫자로 적어주세요.	580



우리말 속담 알아보기

우리말 속담과 뜻에 관해 공부해 보고, 이 외에 다른 속담이 없는지 알아봅니다.

속담	뜻
가는 날이 장날	일을 보러 가니 공교롭게 장이 서는 날이란 뜻으로, 어떤 일을 하려고 하는데 뜻하지 않은 일을 공교롭게 당함을 이르는 말
가재는 게 편	있는 것끼리 서로 잘 어울리고, 사정을 봐주며 감싸 주기 쉬움을 비유적으로 이르는 말
우물 안 개구리	사회의 형편을 모르는 건문이 좁은 사람을 이르는 말
가지 많은 나무에 바람 잘 날 없다	자식을 많이 둔 어버이에게는 근심이나 걱정이 끊일 날이 없음을 비유적으로 이르는 말
간에 기별도 안 간다	음식을 조금밖에 먹지 못해 제 양에 차지 않을 때 쓰는 말
개구리 울창이 적 생각 못한다	성공하고 나서 지난날의 미천하거나 어려웠던 때의 일을 생각하지 않고 처음부터 잘난 듯이 뽐냄을 비꼬아 이르는 말
개천에서 용 난다	시원찮은 환경이나 변변찮은 부모에게서 났어난 인물이 나는 경우를 이르는 말
고래 싸움에 새우 등 터진다	힘센 것들이 싸우는 틈바구니에서 아무런 관계도 없는 약자가 공연히 피해를 입게 된다는 말
백지장도 맞들면 낫다	쉬운 일이라도 협력해 하면 훨씬 쉬움을 이르는 말
손이 많으면 일도 쉽다	
개미떼가 절구통 물어간다	
열의 한 술 밥이 한 그릇 푼푼하다	
사공이 많으면 배가 산으로 간다	여러 사람이 자기 주장만 내세우면 일이 제대로 되기 어려움을 이르는 말
바늘 가는데 실 간다	사람의 긴밀한 관계를 비유적으로 이르는 말
구름 갈 제비가 간다	
용 가는 데 구름 간다	
하나를 보면 열을 안다	일부를 보면 전체를 미루어 알 수 있음을 이르는 말
옆친 데 뉘친다	어렵거나 불행한 일이 겹쳐 일어날 때 사용하는 말
호랑이 굴에 끌려가도 정신만 차리면 된다	아무리 어려운 시기라도 정신만 차리면 무엇이든 해결을 할 수 있다는 의미



속담	뜻
쥐구멍에도 별 들 날 있다	아무리 어려운 일들이 계속 되어도 언젠가는 좋은 날이 올 수 있기에 희망을 갖자는 의미
응달에도 햇빛 드는 날이 있다	
마룻구멍에도 별 들 날이 있다	
금강산도 식후경	아무리 재미있는 일이라도 배가 부르고 난 뒤에야 흥이 난다는 것을 비유적으로 이르는 말
지렁이도 밟으면 꿈틀한다	순하고 좋은 사람이라도 너무 업신여기면 가만있지 않는다
땅 짚고 헤엄치기	아주 하기 쉬운 일을 비유적으로 이르는 말
원숭이도 나무에서 떨어질 때가 있다	아무리 익숙하여 잘하는 일이라도 때로는 실수할 때가 있다는 말
밑 빠진 독에 물 붓기	아무리 애를 써도 보람이 없는 일을 비유적으로 이르는 말
낮 놓고 'ㄱ'자도 모른다	사람이 글자를 모르거나 아주 무식함을 비유적으로 이르는 말
남의 떡이 더 커보인다	자신이 가진 것에 충분히 만족하지 못하고 다른 사람이 가진 것을 부러워함을 비유적으로 이르는 말
달면 삼키고 쓰면 뱉는다	옳고 그름이나 신의를 돌보지 않고 자신의 이익만 찾는다는 말
소 잃고 외양간 고친다	이미 잘못된 뒤에는 손을 써도 소용이 없다는 말
티끌 모아 태산	아무리 작은 것이라도 모이고 모이면 나중에 큰 덩어리가 된다는 것을 비유적으로 이르는 말
우물을 파도 한 우물만 파라	어떤 일이든 한 가지 일을 끝까지 해야 성공할 수 있다는 말
하룻강아지 범 무서운 줄 모른다	아무 경험이 없는 사람이 철 없이 덩치는 상황을 일컫는 말
배보다 배꼽이 더 크다	중심이 되는 것보다 부분적인 것이 더 크거나 많은 등 마땅히 작아야 할 것이 크고 커야 할 것이 작다는 말
얼굴보다 코가 더 크다	
바늘보다 실이 더 굵다	
콩 심은 데 콩 나고 팥 심은 데 팥 난다	모든 일은 근본에 따라 걸맞은 결과가 나타나므로, 자기가 뿌리고 노력한 만큼 거두게 된다는 말
오이 덩굴에 오이 열리고 가지 나무에 가지 열린다	
가시나무에 가시 난다	



속담	뜻
발 없는 말이 천리 간다	말은 비록 발이 없지만 천 리 밖까지도 순식간에 퍼진다는 말
세 살 적 버릇이 여든까지 간다	어릴 때 몸에 밴 버릇은 늙어서도 고치기 힘들다는 말
천 리 길도 한 걸음부터	무슨 일이나 그 일의 시작이 중요하단 의미
독장수구구는 독만 깨뜨린다	실속없이 허황된 것을 궁리하고 미리 셈하는 것을 비유하는 말
까마귀 고기를 먹었나	무엇인가를 잘 잊어버리는 사람을 가리키는 말
살은 쏘고 주워도 말은 하고 못 줍는다	화살은 쏘고 주워올 수 있으나 말은 하고 나면 다시 수습할 수 없다는 뜻으로, 말을 삼가야 함을 이르는 말
아해 다르고 어해 다르다	같은 내용의 이야기라도 어떻게 말하는지에 따라 다르다는 말
입은 뻘뻘어져도 말은 바로 해라	말을 할 때는 항상 신중하고 바르게 이야기하라는 의미
말이 씨가 된다	늘 말하던 것이 실제로 어떤 사실을 가져오는 결과가 될 수 있음을 비유적으로 이르는 말
말이 많으면 쓸 말이 적다	말이 많으면 그 안에 실속 있는 내용은 오히려 적다는 말
가루는 칠수록 고와지고 말은 할수록 거칠어진다	이러쿵저러쿵 시비가 길어지면 말다툼에까지 이를 수 있음을 경계하는 말
가는 말이 고와야 오는 말이 곱다	남에게 말이나 행동을 좋게 해야 자기에게도 좋은 반응이 돌아온다는 말
사람은 죽으면 이름을 남기고 범은 죽으면 가죽을 남긴다	사람에게는 생전에 보람 있는 일을 해서 후세에 명예를 떨치는 것이 매우 중요함을 비유적으로 이르는 말
호랑이도 제 말 하면 온다	자리에 없는 사람에 대한 이야기를 할 때 공교롭게 그 사람이 나타난다는 말
호랑이에게 물려가도 정신만 차리면 된다	아무리 급한 상태에 물려도 정신만 똑똑히 차리고 있으면 모면할 수 있다는 말
호랑이가 호랑이를 낳고 개가 개를 낳는다	근본에 따라 거기에 합당한 결과가 이루어짐을 비유적으로 이르는 말



2차시 학생 활동지



한글날 방탈출 놀이 더 알아보기

⇒ 빈 칸에 들어갈 알맞은 말을 써 넣어봅시다.

<한글의 우수한 점>

한글은 수학으로 분석할 수 있는 지구상의 유일한 문자입니다.

()개의 글자로 수학의 대칭성으로 설명할 수 있습니다. (ㅈㅇ)은 ‘ㄴ’과 ‘ㅂ’이 연결·이동·회전하여 ‘ㄴ’, ‘ㅂ’ 등을 만들 수 있습니다. (ㅁㅇ)은 점 ‘이 모여 수평 선분 ‘ㄴ’과 수직 선분 ‘ㅣ’을 이루고 이들의 조합인 ‘ㄴ’ ‘ㅂ’ 등을 이동·회전해 모든 모음을 얻을 수 있습니다.

⇒ ‘역사채널e 조선말큰사전’ 유튜브 영상을 보며 빈칸을 정리해봅시다.

<https://www.youtube.com/watch?v=FlitapAm8E8>

(ㅁㅇㅇ) : ‘우리의 말을 모은다’라는 뜻으로, 일제강점기에 편찬하고자 했던 사전의 이름이자 말을 모으는 운동

국어학자 (ㅈㅅㅅ)는 우리말을 지키기 위해 한글이라는 말을 처음 사용하며 국어 연구를 하였고, 1911년부터 조선어사전 편찬 작업을 시작하였다. 하지만 1914년 주시경 선생님이 세상을 떠나고, 일제가 탄압하면서 사전 편찬 작업이 중단되었다. 그 후 1929년 (ㅈㅅㅇㅅㅅ)의 108명의 위원들이 모여서 한글 맞춤법을 정하였고 전국의 사투리를 수집하여 13년에 걸쳐 사전 편찬 작업을 하여, 1947년 ‘조선말큰사전’ 1권을 간행하였다.

⇒ ‘역사채널e 조선말큰사전’ 유튜브 영상을 보며 빈칸을 정리해봅시다.

세종대왕과 박팽년, 신숙주, 정인지 등의 학자들은 (ㅈㅇㅈ)에서 한글을 연구하여 양력 1443년 훈민정음을 창제¹하였고, 3년 뒤 1446년에 반포²하여 백성들에게 우리 글자를 널리 알렸다.

※ 창제: 전에 없던 것을 처음으로 만들거나 정함

※ 반포: 세상에 널리 퍼뜨려 모두 알게 함..



2차시 학생 활동지 예시



한글날 방탈출 놀이 더 알아보기

⇒ 빈 칸에 들어갈 알맞은 말을 써 넣어봅시다.

<한글의 우수한 점>

한글은 수학으로 분석할 수 있는 지구상의 유일한 문자입니다.

(24) 개의 글자로 수학의 대칭성으로 설명할 수 있습니다. (자음) 은 ‘ㄱ’ 와 ‘ㅣ’ 가 연결이동·회전하여 ‘ㄴ’, ‘ㄷ’ 등을 만들 수 있습니다. (모음) 은 점 ‘ㅣ’ 모여 수평 선분 ‘ㅡ’ 와 수직 선분 ‘ㅣ’ 을 이루고 이들의 조합인 ‘ㅏ’, ‘ㅑ’ 등을 이동·회전해 모든 모음을 얻을 수 있습니다.

⇒ ‘역사채널e 조선말큰사전’ 유튜브 영상을 보며 빈칸을 정리해봅시다.

<https://www.youtube.com/watch?v=FlitapAm8E8>

(말모이) : ‘우리의 말을 모은다’라는 뜻으로, 일제강점기에 편찬하고자 했던 사전의 이름이자 말을 모으는 운동

국어학자 (주시경) 는 우리말을 지키기 위해 한글이라는 말을 처음 사용하며 국어 연구를 하였고, 1911년부터 조선어사전 편찬 작업을 시작하였다. 하지만 1914년 주시경 선생님이 세상을 떠나고, 일제가 탄압하면서 사전 편찬 작업이 중단되었다. 그 후 1929년 (조선어사전) 의 108명의 위원들이 모여서 한글 맞춤법을 정하였고 전국의 사투리를 수집하여 13년에 걸쳐 사전 편찬 작업을 하여, 1947년 ‘조선말큰사전’ 1권을 간행하였다.

⇒ ‘역사채널e 조선말큰사전’ 유튜브 영상을 보며 빈칸을 정리해봅시다.

세종대왕과 박팽년, 신숙주, 정인지 등의 학자들은 (집현전) 에서 한글을 연구하여 양력 1443년 훈민정음을 창제¹하였고, 3년 뒤 1446년에 반포²하여 백성들에게 우리 글자를 널리 알렸다.

※ 창제: 전에 없던 것을 처음으로 만들거나 정함

※ 반포: 세상에 널리 퍼뜨려 모두 알게 함..



3차시 교수·학습과정안

교과	한글날 계기교육	적용 학년	3~4학년	장소	교실 또는 컴퓨터실
학습 주제	속담을 활용한 헬로메이플 소나기 놀이 만들기			차시	1/4
학습 목표	헬로메이플로 속담 소나기 놀이를 만들어 한글 사랑을 실천할 수 있다.				
교수·학습 자료	동영상 자료, PPT, 워크북, 활동지				
학습과정별 주요 활동	문제 알아보기	문제 해결 방법 탐색하기		적용하기	
	속담 사용실태 알아보기	속담 소나기 놀이 만드는 방법 알아보기 속담 소나기 놀이 만들기		학습내용 정리하기	
집단 구성	모둠 또는 개별		모둠 또는 개별		전체

단계	학습요소	교수·학습 활동	시간	자료★ 및 유의점※
도입	문제 알아보기 (동기유발)	전시학습상기 • 지난 시간 학습한 속담 복습하기 문제알아보기 • '경기도교육청TV-경퀴즈 ep2. 속담 문제를 내려 남고에 갔다. '영상을 보고 속담이해 실태 파악하기 • 속담 학습의 필요성 인식하기 학습 문제 확인 헬로메이플로 속담 소나기 놀이를 만들어 한글 사랑을 실천해봅시다.	5'	☆ 유튜브 영상  ※ 퀴즈 오답에 초점을 맞추지 않고, 우리 문화가 담겨있는 아름다운 속담이 요즘 세대에 갈수록 잊혀져 가고 있다는 문제점을 인식에 중점을 두어 지도



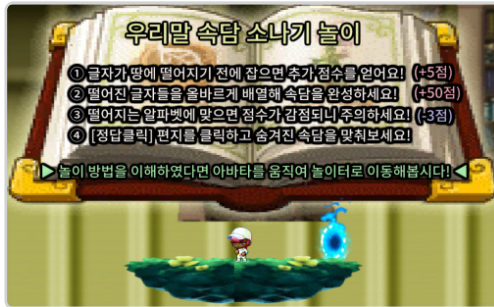
단계	학습요소	교수-학습 활동	시간	자료☆ 및 유의점※
전개	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동1)	활동1 속담 소나기 놀이 만드는 방법 알아보기 •헬로메이플 우리말 소나기 놀이 체험하기 가. 놀이 기본 규칙 이해하기 1) 이동방법: 키보드 방향키, 스페이스바(점프) 2) 득점방법: 떨어지는 한글을 잡으면 개당 +5점 비밀속담을 정확히 맞추면 +50점. 떨어지는 알파벳을 맞추면 개당 -3점	10'	☆ PC 또는 노트북 ☆ 헬로메이플 ☆ 활동지
	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동2)	활동2 속담 소나기 놀이 만들기 •헬로메이플 속담 소나기 놀이에 사용할 속담 정하기 •헬로메이플 속담 소나기 소나기 놀이 변형방법 알아보기 가. 텍스트 오브젝트 변경하기 1) 문제로 정한 속담의 글자 순서 바꾸기 2) 바뀐 순서의 속담을 한 글자씩 '텍스트 오브젝트' 모양 변경하기 3) '글자 텍스트 오브젝트'를 클릭하여 원하는 시간으로 블록명령어 변경하기 나. 기타 블록 명령어 변경하기 1) '묻고 답하기 블록 명령어'에 반영할 정답 속담 바꾸기 2) 추가로 효과음블록이나 말풍선 블록 추가하기 •변경한 블록명령어가 반영 된 속담 소나기 놀이가 잘 실행되는지 확인하기 •실행에 오류가 있는 경우 해당 부분을 찾아 수정하기	20'	☆ PC 또는 노트북 ☆ 헬로메이플 ※ 속담글자는 최대 10 글자로 제한하고 남는 텍스트 오브젝트는 특수기호를 활용하기 ※ 같은 번호를 가진 텍스트와 책 오브젝트가 한 쌍이되어 겹쳐 사용해야하며, 기다리는 시간도 같아야함을 주의지도
정리	실천하기	학습 내용 정리하기 •헬로메이플을 활용한 '속담 소나기 놀이'를 만들면서 새롭게 알게 된 점 발표하기 •헬로메이플을 활용한 '속담 소나기 놀이'를 만들면서 어려웠던 점, 재미있었던 점 공유하기 차시 예고 •자신이 만든 게임을 친구들과 헬로메이플 월드에 게시하고, 다른 친구들이 만든 게임을 체험하기	5'	☆ 활동지 ※ 추가 수정을 희망하는 학생의 경우 다음시간에 헬로메이플 월드에 게시하기 전까지 수정할 수 있도록 시간을 제공하기



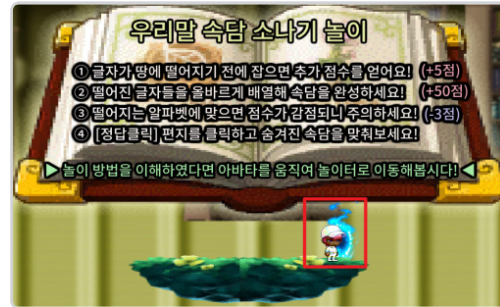
3차시 수업자료1



헬로메이플 우리말 소나기 놀이 체험하기



1) 속담 소나기 놀이 첫 실행 화면에서 놀이 방법을 살펴봅니다.



2) 아바타를 움직여 포털에 닿으면 속담 맞추기 맵으로 이동합니다.



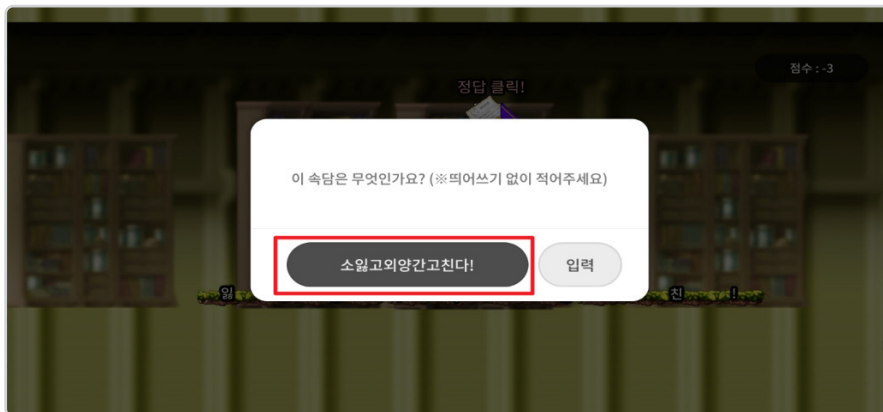
3) 속담 맞추기 맵으로 이동하면 5초 타이머가 흐른 뒤 속담 글자들이 소나기처럼 떨어집니다.



4) 떨어지는 속담 글자가 땅에 닿기 전에 아바타가 잡으면 +5점을 얻을 수 있습니다.



5) 떨어지는 알파벳 글자에 아바타가 맞으면 3점을 잃게 됩니다.



6) 정답클릭 편지 단추를 클릭하면 비밀 속담을 맞출 수 있습니다. 정답인 경우 50점을 얻습니다.



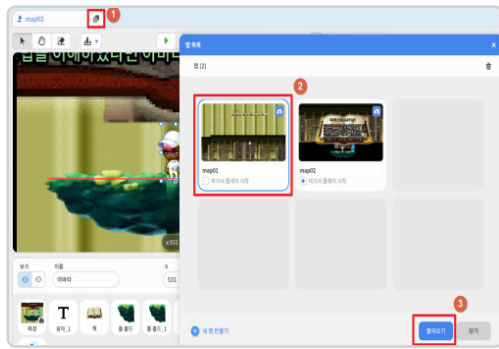
7) 정답인 경우 축하메시지가 출력되고, 오답인 경우 격려 메시지와 함께 최종 정답을 공개합니다.



3차시 수업자료2



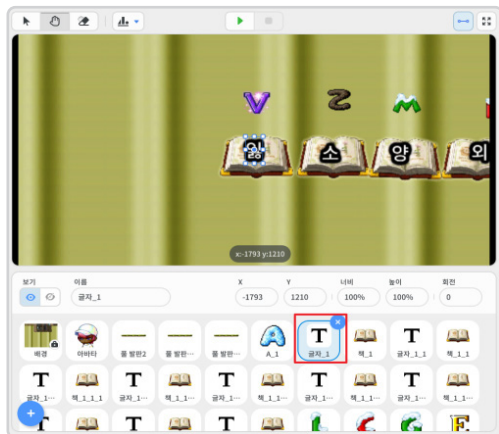
헬로메이플 속담 소나기 놀이 만들기



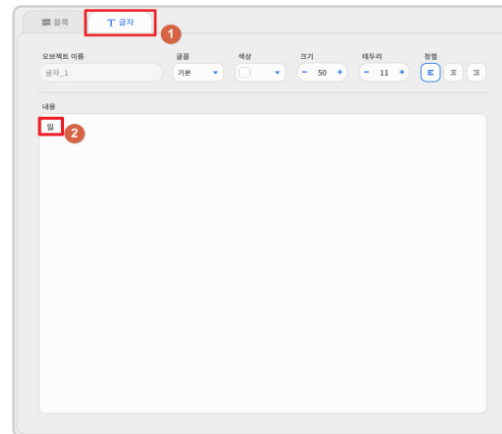
1) 헬로메이플 '속담 소나기 놀이'월드를 실행한 뒤
① 맵추가하기 ② map 01 ③ 불러오기 버튼을 순서대로
클릭하여 문제 출제 맵으로 이동합니다.



2) 커서 이동 버튼을 클릭하여 맵 상단의 속담 글자
오브젝트가 있는곳으로 이동합니다.



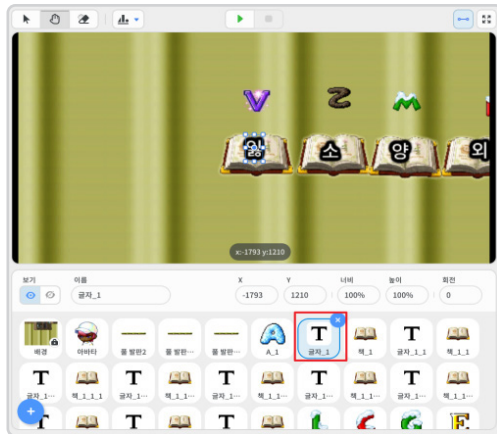
3) 하단의 오브젝트에서 글자.1을 클릭합니다.



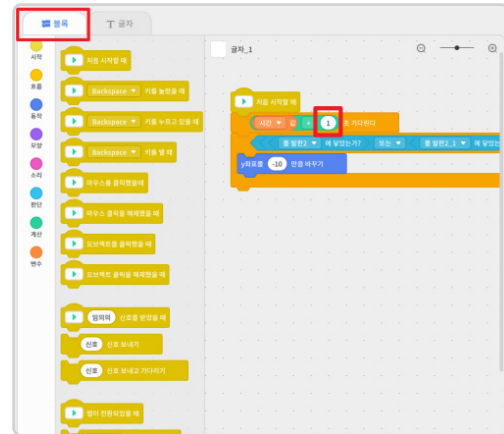
4) 우측 상단의 글자 탭을 클릭한뒤, 내용 칸에서 원하는
글자로 변경합니다.



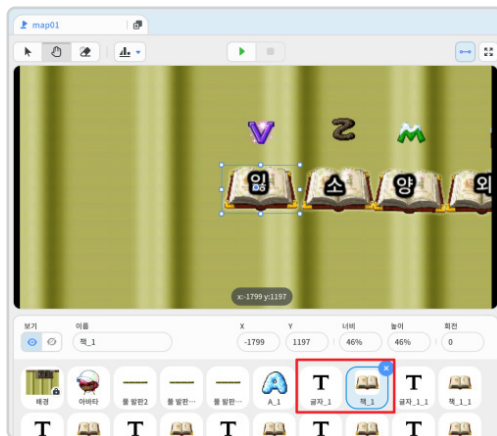
5) 글자 오브젝트를 순차적으로 클릭하여, 글자 모양을 원하는대로 수정합니다. (앞쪽에 있는 오브젝트일수록 앞에 배치 된 글자입니다.)



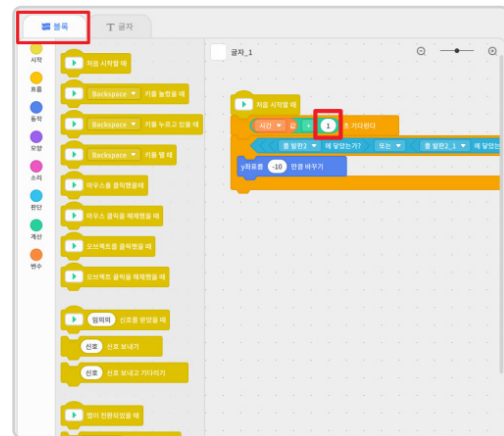
6) 하단의 오브젝트에서 글자_1을 다시 클릭합니다.



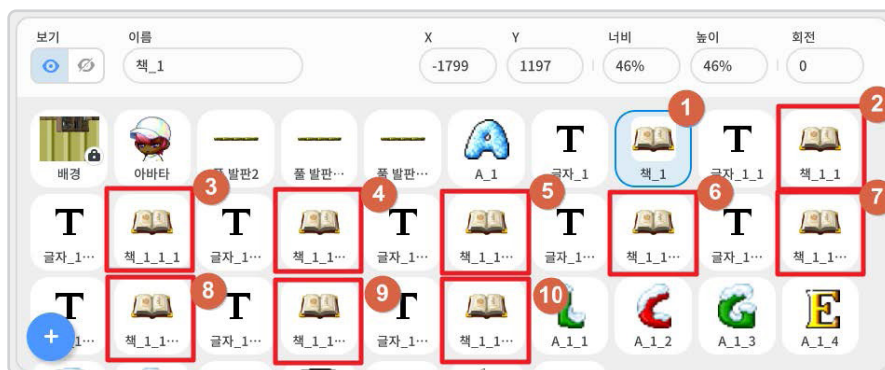
7) 우측 블록 탭에서 [초를 원하는 시간으로 변경합니다.



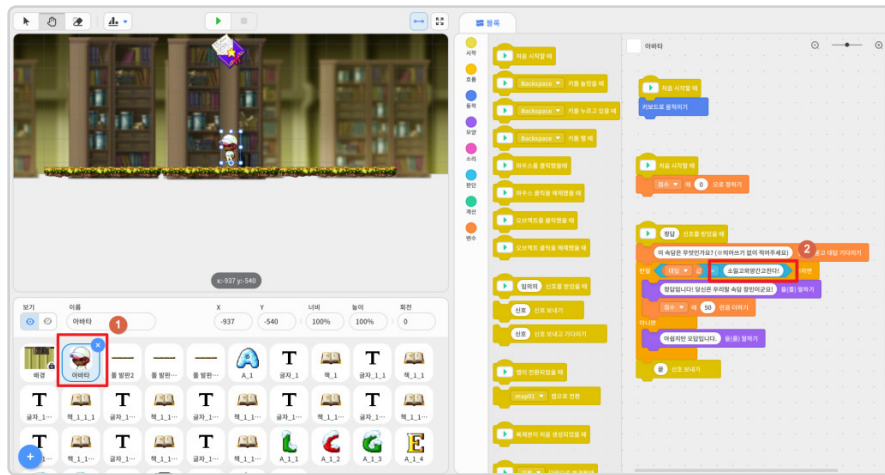
8) 하단의 오브젝트에서 책_1을 클릭합니다.
(글자_1은 책_1에 표시된 문자입니다.)



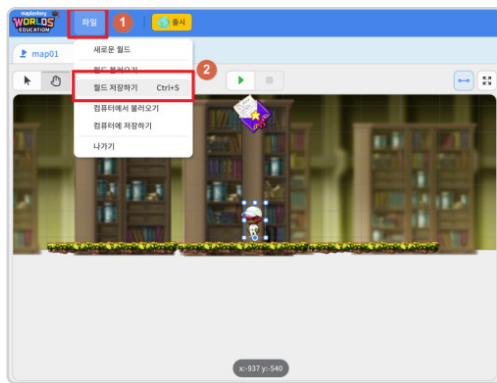
9) 우측 블록 탭에서 [초를 글자_1에 입력한 시간과 동일하게 변경합니다.



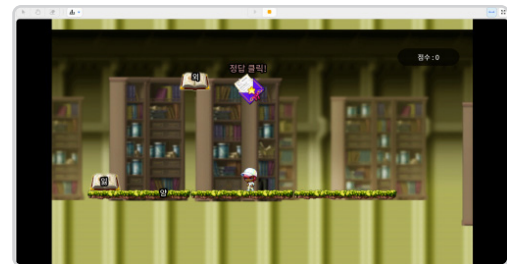
10) 책 오브젝트를 순차적으로 클릭하여, 짝이되는 글자 오브젝트에 입력한 시간과 동일하게 변경합니다.
(짝이되는 글자 오브젝트와 시간이 다를 경우 글자와 책이 따로 떨어지게 되니 주의바랍니다.)



11) 아바타 오브젝트를 클릭한뒤, 블록탭에서 '대답값 = []'이라면 '부분의 빈칸에 정답 속담을 띄어쓰기없이 입력합니다.



12) 파일 > 월드 저장하기를 클릭하여 수정한 속담 소나기 놀이를 저장합니다.



13) 실행버튼을 눌러 잘못된 부분이 없는지확인합니다.



14) 심화 활동이 가능한 경우 오브젝트에 아바타가 닿을 때 효과음을 넣을 수도 있습니다.
(아바타에 말풍선이나 X좌표의 좌우 움직임 등도 추가 가능합니다.)



3차시 학생 활동지



속담 소나기 놀이 만들기

⇒ 헬로메이플 속담 소나기 놀이의 규칙을 정리해봅시다.

1. 이동방법: 키보드 []로 움직이고, 점프를 할 때는 []를 눌러요.

2. 득점방법

- 떨어지는 한글을 잡으면 개당 []점
- 비밀속담을 정확히 맞추면 []점
- 떨어지는 알파벳을 맞으면 개당 []점

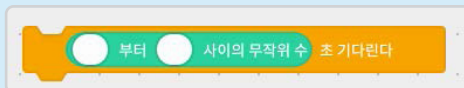
⇒ 헬로메이플 속담 소나기 놀이 변형 할 때 주의점을 정리해봅시다.

1. 글자 오브젝트와 책 오브젝트는 각각 짝이 있습니다.

- 예를들어 글자 1 오브젝트의 짝은 [책] 오브젝트입니다.

2. 서로 짝이 되는 글자와 책 오브젝트가 내려오는 시간은 (같아야 합니다./달라도 됩니다.)

3. 알파벳 오브젝트가 떨어지는 시간을 10~25초 사이로 지정하기 위한 블록명령어는 아래와 같다.



⇒ 헬로메이플 속담 소나기 놀이에 사용할 속담을 정리해봅시다.

1. 사용할 속담을 적어봅시다. (10글자 이내)

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

2. 사용할 속담의 글자의 순서를 바꿔 적고, 떨어질 시간을 정해봅시다.

초	초	초	초	초	초	초	초	초	초



3차시 학생 활동지 예시



속담 소나기 놀이 만들기

⇒ 헬로메이플 속담 소나기 놀이의 규칙을 정리해봅시다.

1. 이동방법: 키보드 [방향키]로 움직이고, 점프를 할 때는 [스페이스바]를 눌러요.

2. 득점방법

- 떨어지는 한글을 잡으면 개당 [5]점
- 비밀속담을 정확히 맞추면 [50]점
- 떨어지는 알파벳을 맞으면 개당 [-3]점

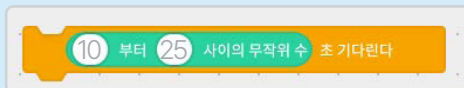
⇒ 헬로메이플 속담 소나기 놀이 변형 할 때 주의점을 정리해봅시다.

1. 글자 오브젝트와 책 오브젝트는 각각 짝이 있습니다.

- 예를들어 글자 1 오브젝트의 짝은 [책 1] 오브젝트입니다.

2. 서로 짝이 되는 글자와 책 오브젝트가 내려오는 시간은 **(같아야 합니다.)** / 달라도 됩니다.)

3. 알파벳 오브젝트가 떨어지는 시간을 10~25초 사이로 지정하기 위한 블록명령어는 아래와 같다.



⇒ 헬로메이플 속담 소나기 놀이에 사용할 속담을 정리해봅시다.

1. 사용할 속담을 적어봅시다. (10글자 이내)

발	없	는	말	이	천	리	간	다	
---	---	---	---	---	---	---	---	---	--

2. 사용할 속담의 글자의 순서를 바꿔 적고, 떨어질 시간을 정해봅시다.

는	말	이	발	없	천	간	다	리	
3초	5초	2초	8초	7초	1초	4초	0초	9초	초



4차시 교수·학습과정안

교과	한글날 계기교육	적용 학년	3~4학년	장소	교실 또는 컴퓨터실
학습 주제	프로젝트 발표회 열기			차시	4/4
학습 목표	내가 만든 속담 소나기 놀이를 소개하고 친구들 작품을 체험한다.				
교수·학습 자료	동영상 자료, PPT, 워크북, 활동지				
학습과정별 주요 활동	문제 알아보기	문제 해결 방법 탐색하기		적용하기	
	지난시간 내용 정리하기	내가 만든 속담 소나기 놀이 설명서 작성하기 친구들의 속담 소나기 놀이 체험하기		활동 정리 및 소감나누기	
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 시간에 만든 한글사랑 프로젝트를 살펴보고 수정사항 확인하기 학습 문제 확인 내가 만든 속담 소나기 놀이를 소개하고 친구들 작품을 체험해봅시다.	5'	☆ PC 또는 노트북 ☆ 헬로메이플



단계	학습요소	교수-학습 활동	시간	자료☆ 및 유의점※
전개	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동1)	활동1 내가 만든 속담 소나기 놀이 설명서 작성하기 •내가 만든 '속담 소나기 놀이' 설명서 작성하기 가. 변형한 내 놀이작품 특징 소개하기 1) 놀이 규칙 2) 놀이 난이도 3) 기타 주의 사항 나. 사용한 속담이 사용되는 사례 제시하기(택1) 1) 속담이 사용되는 실생활 대화문 작성하기 2) 속담이 사용되는 실생활 상황 4컷 만화 그리기 •내가 만든 '속담 소나기 놀이' 월드 헬로메이플에 게시하기	10'	☆ PC 또는 노트북 ☆ 헬로메이플 ☆ 활동지 ※ 순서가 뒤섞인 속담글자를 유추할 수 있도록 하되, 직접적인 정답을 적지 않도록 주의하기 ※ 다른 친구들이 플레이할 수 있는 환경으로 구성해준다.
	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동2)	활동2 친구들의 속담 소나기 놀이 체험하기 •다른 친구들의 '속담 소나기 놀이' 월드를 실행하고 체험하기 •'속담 소나기 놀이' 체험 소감 의견 남기기 •체험 후 '속담 소나기 놀이' 별점 주기	15'	☆ PC 또는 노트북 ☆ 헬로메이플 ☆ 활동지, 별스티커 ※ 친구들의 프로젝트에서 잘된점 위주로 의견을 한마디씩 적어본다.
	문제 해결하기 (학습활동3)	활동3 활동 정리 및 소감 나누기 •우수작 선정하기 •잘한 점 이야기 나누기 •소감 나누기	5'	☆ PC ※ 친구들이 써준 의견서를 바탕으로 소감을 이야기한다.
정리	적용하기	학습 내용 정리하기 •자기가 한 학습을 되돌아보며 자기평가한다. 차시 예고 •다음 시간에 배울 내용 이야기하기	5'	



4차시 학생 활동지

⇒ [] 의 속담 소나기 놀이

1. 난이도 ☆☆☆☆☆	4. 이럴 때 이 속담을 써요. (실생활 대화 / 실생활 4컷만화)
2. 놀이 규칙	
3. 기타 주의 사항	

⇒ 친구들이 만든 한글사랑 프로젝트를 체험해보고 의견을 작성해줍니다.

* 친구들아 의견을 한마디씩 적어줘!

(이름)	(이름)	(이름)
(이름)	(이름)	(이름)



4차시 학생 활동지 예시

⇒ [성훈] 의 속담 소나기 놀이

1. 난이도 ☆☆☆☆☆	4. 이럴 때 이 속담을 써요. (실생활 대화 / 실생활 4컷만화) 예진: 성훈아, 담임 선생님께서 내일까지 내주신 수학 숙제 다했어? 성훈: 당연하지~ 나는 어제 다 끝냈지 예진: 진짜~!! 와 나는 문제가 어려워서 풀기 어려웠는데.. 너, 수학 진짜 잘하는구나! 성훈: 내가 제일 좋아하는 과목이 수학이고, 학교나 학원에서도 공부 열심히 했거든. 그래서 어제 숙제는 나에게 "OOO OOO"였어! 엄마: 현성아~ 또 집에 들어와서 신은 양말을 바닥에 던져두었구나 얼른 세탁바구니에 넣어두렴. 현성: 알겠어요~ 이 게임만 하고 넣어둘게요. 엄마: 지금도 정리 안하는 습관이 있으면 나중에 어른이 되어서도 정리 안할거란다. "OOOO OOOO OOO"는 말 모르니?
2. 놀이 규칙 ① 글자가 땅에 떨어지기 전에 잡으면 추가 점수를 얻어요 ② 떨어진 글자들을 올바르게 배열해 속담을 완성하세요 ③ 떨어지는 알파벳에 맞으면 점수가 감점되니 주의하세요 ④ [정답클릭] 편지를 클릭하고 숨겨진 속담을 맞춰보세요	
3. 기타 주의 사항 ① 순서가 뒤섞인 속담글자를 맞출 수 있도록 문제를 내 주세요 ② 먼저 게임을 하여 정답을 아는 친구는 문제를 풀고 있는 친구에게 정답을 말하면 안되요	

⇒ 친구들이 만든 한글사랑 프로젝트를 체험해보고 의견을 작성해줍니다.

* 친구들의 의견을 한마디씩 적어줘!

(이름) 예진 성훈이가 내준 게임 덕분에 평소에 몰랐던 속담의 뜻과 생활 속에서 사용되는 경우를 알게 되었어	(이름) 다빈 "누워서 떡먹기" 속담을 게임을 통해 배우니 쉽게 이해할 수 있었고 재미있었어	(이름) 현성 엄마한테 "세 살 버릇 여든까지 간다"라는 속담을 들은 적이 있었는데, 이런 뜻이었구나
(이름)	(이름)	(이름)



참고문헌 및 자료 출처

- 국립국어원. (<https://www.korean.go.kr/>)
- 한글날 계기교육 유튜브 영상(대구미래교육연구원). (https://www.youtube.com/watch?v=WlksmcUb_lw)
- 아름다운 순우리말 유튜브 영상. (https://www.youtube.com/watch?v=t8CqGg_dhwg)
- 역사채널e(세계에서 가장 완벽한 문자, 훈민정음). (<https://www.youtube.com/watch?v=9a34V5g8qM8>)
- 역사채널e(우리말글을 담다 조선말큰사전). (<https://www.youtube.com/watch?v=FlitapAm8E8>)
- 경퀴즈 ep.2 | 속담 문제를 내려 남고에 갔다 | 경기도교육청TV. (https://youtu.be/JnX0_Cj6Wl8)

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.