

행로머이플을 활용한 다이지 않으며 한 방송한 다이 한 방송한









주요활동내용

[전체스토리]

미래를 보고 온 아바타! 기온이 1.5도 오르면 각종 재난으로 땅이 물에 잠기고, 사막 기후, 홍수, 폭염이 오는데! 스웨이츠 빙하가 녹기 시작하고 해수면이 상승하고 있는 상황! 아바타는 몬스터를 피해해저에 있는 쓰레기를 줍고 오셔닉스(기후 위기에 대비한 세계 최초의 해상 도시)로 나아가야 한다.

[주요활동설명]

1차시는 기후 변화의 의미와 국가별 피해 상황을 알아봅니다. 또한 환경 보호를 위해 내가 실천할 것을 컴퓨터를 활용해 조사하며 환경 감수성을 기릅니다.

2차시부터 학생들의 환경에 대한 긍정적인 태도를 기르고 가상 공간에서 환경 보호를 실천하는 활동을 구성하였습니다. 학생들이 헬로메이플로 기후 변화를 해결하기 위한 '지구를 지키는 전사들' 게임을 플레이하고, 직접 헬로메이플에 게임을 만들어 봅니다.

5~6학년 학생들을 대상으로 구성하였고 학생들의 컴퓨터 활용 능력과 프로그래밍에 대한 이해도가 다양하기 때문에 학생들의 수준에 맞게 오브젝트를 배치하고 코딩할 수 있도록 미리 공간을 구성하여 맵을 제공합니다.

2~3차시에서 학생들은 몬스터를 피해 해저에 있는 쓰레기를 줍는 게임을 만들기 위해 오브젝트를 구성하고 배치하며, 프로그래밍을 합니다. 학생들은 학생용 map1에서 요소 별로 알고리즘을 구상하고 프로그래밍하여 게임을 만듭니다. 학생용 map2에서는 활동 1 에서 실천하기로 약속한 내용을 캠페인 장면으로 표현하며 기후 변화를 막기 위한 다짐을 내면화 합니다.

4차시에서는 '내가 만든 프로젝트 발표회'를 하고 다른 친구의 작품을 서로 공유해 보는 활동을 진행합니다.





차시	활동명		시간(분)	활동내용
	활동1	기후 변화의 의미 알기	12	• 기후 변화의 의미 이해하기
1	활동2	기후변화의 피해 상황 이해하기	8	• 국가별 기후 변화로 인한 피해 상황 알아보기
	활동3	기후 변화의 해결 방법을 알고 실천하기	20	• 컴퓨터를 활용하여 실천방안을 검색하고 실천한 내용 정하기
	활동1	'지구를 지키는 전사들' 월드 실행하기	10	• 교사용 맵에서 게임을 실행하고 기본 아바타 조작 방법 익히기
	활동2	몬스터 오브젝트 코딩하기	15	• 오브젝트 목록에서 몬스터 오브젝트 고르기 • 몬스터를 코딩할 때 사용할 블록을 활동지에 기록하기 • 학생용 map1에서 몬스터를 코딩하기
2~3	활동3	아바타 코딩하기	20	• 아바타를 코딩할 때 사용할 블록을 활동지에 기록하기 • 학생용 map1에서 아바타를 코딩하기
	활동4	발판 오브젝트를 정하고 배치하기	15	• 화면에 오브젝트 배치하는 방법 익히기 • 발판, 사다리, 로프, 쓰레기, 몬스터 오브젝트를 배치하기
	활동5	오셔닉스에서 환경 캠페인 장면 만들기	20	 사람을 코딩할 때 사용할 오브젝트를 학습지에서 고르기 1차시 활동 3에서 내가 실천하기로 다짐한 내용을 학생용 map2에서 블록 코딩하여 캠페인 장면 완성하기
ų	활동1	내가 만든 프로젝트 전시회 열기	10	• 프로젝트 설명서 작성하고, 내 월드를 출시하기
	활동2	친구들의 프로그램 체험하기	20	• 다른 친구의 프로젝트를 실행하며 체험하고, 의견 나누기
	활동3	활동정리및소감나누기	10	• 우수작 선정하기, 잘 한점 이야기하기, 소감 나누기

교수·학습자료		동영상 자료, PC (검색용), 활동지				
학습과정별 주요활동		문제 알아보기		문제해결방법탐색하기		적용하기
		질문고	바 동영상을 통한 동기유발 및 학습문제 확인하기	기후변화 피해상황과 원인 알아보기	정리	기후변화 해결방법 하기 및 실천 다짐하기
집단	구성		전체	전체/개별		전체 / 개별
단계	학습요	የ	교수	-학습활동	시간	자료☆및유의점◈
도입	문자 알아넘 (동기우	╢ 건기 우발)	문제 파악하기 •지구의 미래 상상하기 •지구의 미래를 상상해 본적 •관련 책이나 영화, 뉴스 등 •진구의 미래에 관한 공익적 ·지구의 미래에 관한 공익적 · 이국의 미래에 관한 공익적 · 이국의 미래에 관한 공익적 · 기구의 미래에 관한 공식적 · 기후법화의 피해 성례 · 이후법화의 피해 성례	적이 있나요? 을 본 적이 있나요? 광고를 시청해 봅시다.	5'	 * 배경지식을 활용해 지구의 미래를 상상하도록 한다. ☆ 동영상 : 공익광고 혐의회 예고편, https://www. youtube.com/



교과

학습 주제

학습 목표

범교과학습_환경·지속

가능발전교육

적용학년

기후변화, 탄소중립, 기후행동, 환경보호

5~6학년

기후변화의 피해 상황을 알고 기후변화의 해결 방법을 탐색해 봅시다.

장소

차시



교실 또는 컴퓨터실

1/4





단계	학습요소	교수-학습활동	시간	자료☆ 및 유의점∻
전개	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동1)	<section-header><section-header><section-header><section-header><list-item><list-item><list-item><list-item><list-item><list-item></list-item></list-item></list-item></list-item></list-item></list-item></section-header></section-header></section-header></section-header>	7'	 ☆ 활동지 ☆ 누리집: 기상청, 어린이 기후변화교실 ☆ 동영상: 1.5도씨 상승에 관한 뉴스 https://www. youtube.com/
	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동2)	<section-header><section-header><section-header><section-header><section-header><section-header><section-header><section-header></section-header></section-header></section-header></section-header></section-header></section-header></section-header></section-header>	8′	☆ PPT * 신문기사를 활용해 정확한 정보를 전달하도록 한다. ☆ 한반도 대홍수 시나리오 (GreenPeace) https://www. youtube.com/







111시수입지료



🙀 수업활용사이트







5.기후행동1.5℃

https://c-action.kr/web/index.html '기후행동 1.5℃는 환경부에서 제작한 환경교육 사이트 및 어플입니다. 회원가입 후 퀴즈풀기, 미션참여하기 등 다양한 정보화 혜택을 얻을 수 있습니다.







💮 기후변화의 뜻 적기

➡ '기후변화'의 뜻을 적어 봅시다.

💮 👐 키즈 챗GPT를 활용해 기후변화 해결방법 찾아보기

■ '어린이가 실천할 수 있는 기후변화 해결방법'을 5가지 이상 작성하여 봅시다.

1.	
2.	
3.	
4.	
5.	



■ 에코시아(ECOSIA): 누리집 또는 어플에서 검색을 하면 나무를 대신 심어주는 검색엔진. 검색 45회 당 나무 1그루를 에코시아 회서사 심에어주는 방식.



💮 🚥 🔢 기후행동 목록

■ 기후행동 1.5C 누리집에서 제시하는 '기후행동 목록'을 보고 아래의 실천 다짐표에 'O 표시'를 해 봅시다.

	지구를 살리는 기후행동				
1		사용하지 않는 방은 전등 끄기			
2		음식 남기지 않기			
3	F	종이상자는 테이프 떼고 접어서 분리배출하기			
4		제품 구매 시 저탄소제품 인증마크 확인하기			
5		스마트폰 절전모드 사용하기			
6		더 이상 사용하지 않는 물건 나눔하기			
7		수압 조절해서 물 사용하기			
8		기후위기에 관련된 단어와 뜻 알아보기			
9		우리집 가전제품 에너지소비효율등급 확인해 보기			
10	II)	필기, 인쇄 시 이면지 활용하기			





💮 기후변화의 뜻 적기

■ '기후변화'의 뜻을 적어 봅시다.

기후가 인위적인 요인과 자연적인 요인에 의하여 변화하는 것

💮 👐 키즈 챗GPT를 활용해 기후변화 해결방법 찾아보기

■ '어린이가 실천할 수 있는 기후변화 해결방법'을 5가지 이상 작성하여 봅시다.

1.	가정에서 에너지 절약하기
2.	쓰레기 분리수거 하기
3.	가까운 거리는 걷거나 자전거 타기
4.	친화경적인 물건 사용하기
5.	작은채소심기



■ 에코시아(ECOSIA): 누리집 또는 어플에서 검색을 하면 나무를 대신 심어주는 검색엔진. 검색 45회 당 나무 1그루를 에코시아 회서사 심에어주는 방식.



💮 🚥 🔢 기후행동 목록

■ 기후행동 1.5C 누리집에서 제시하는 '기후행동 목록'을 보고 아래의 실천 다짐표에 'O 표시'를 해 봅시다.

	지구를 살리는 기후행동	O표시
	사용하지 않는 방은 전등 끄기	0
	음식 남기지 않기	
3	종이상자는 테이프 떼고 접어서 분리배출하기	0
4	제품 구매 시 저탄소제품 인증마크 확인하기	
5	스마트폰 절전모드 사용하기	
6	더 이상 사용하지 않는 물건 나눔하기	0
7	수압 조절해서 물 사용하기	
8	기후위기에 관련된 단어와 뜻 알아보기	0
9	우리집 가전제품 에너지소비효율등급 확인해 보기	
10	필기, 인쇄 시 이면지 활용하기	0

학습	 ● 헬로메이플 프로그래밍 도구를 사용하여 기초적인 프로그래밍 과정을 체험한다. ● 기후 변화 문제를 해결하는 프로그램을 만드는 과정에서 순차, 선택, 반복 등의 구조를 이해한다. 						
교수·흐	¦습자료	동영상 자료, PC (헬로메이플 프로그래밍용), 활동지, 교사용/학생용 맵, 마우스(권장)					
학습과정별 주요 활동			문제알아보기	문제 해결 방법 탐색하기	적용하기		
		동영상을 통한 동기유발 및 학습문제 확인하기		지구를 지키는 전사들 게임 실행하기 몬스터, 아바타를 코딩하고 오브젝트 배치하기 오셔닉스에 환경 캠페인 장면 만들기	학습내용 정리하기		
집딘	구성		전체	전체 / 모둠/ 개별		전체	
단계	학습요	የ	교수	-학습 활동	시간	시간 자료☆ 및 유의점※	
도입	문자 알아보 (동기우	비 크기 ?발)	전시학습 상기하기 • 기후 행동 실천 내용을 발표 • 기후 변화를 극복하기 위한 단제 파악하기 • 게임을 해본 경험을 발표해 • 게임을 만들어 본 경험을 발	해 봅시다. 오셔닉스를 살펴 봅시다. 좋 대응하기 위한 새 주거형태" 봅시다. 표해 봅시다.	5'	 ☆ 1차시 활동지 ☆ 동영상 : 뉴스데스크- 세계 최초 '해상도시' 부산에? 	



교과

학습 주제

범교과학습_환경·지속

가능발전교육

적용학년

•기후변화, 탄소중립, 기후행동, 환경보호

•절차적 사고, 변수, 순차, 선택, 반복 구조

5~6학년

장소

차시



교실 또는 컴퓨터실

2-3/4





단계	학습요소	교수-학습 활동	시간	자료☆및유의점송
도입	문제 알아보기 (동기유발)	학습 문제 확인 기후 변화 문제를 해결하는 게임을 만들어 봅시다.		
전개	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동1)	<section-header><section-header><list-item><list-item><list-item><list-item><image/><image/><image/><caption></caption></list-item></list-item></list-item></list-item></section-header></section-header>	5'	 ★ PC, 교사용 맵 * 기초 게임 조작 방법 및 게임의 특징을 생각하며 실행할 수 있도록 하기 ★ PC * map1~2는 키보드 방향키와 att키, 스페이스키를 이용해 이동 및 점프하며 학생들이 스토리를 익히고 map을 체험할 수 있도록 하기 * map3~4는 학생들이 직접 코딩 및 제작할 부분임을 활동 시작 전에 안내하기 * map3는 학생들이 목스터를 피해 쓰레기 줍기를 하는 게임으로, 아바타의 청소 변수 값이 60 이상일 때 포털이 열려 다음 맵으로 이동할 수 있는 리임임을 소개하기

단계	학습요소	교수-학습활동	시간	자료☆ 및 유의점※
	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동1)	[map4] 오셔닉스 캠페인 • 제공된 게임을 실행하며 알게된 점 이야기 하기		
전개	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동2)	<section-header><section-header></section-header></section-header>	15'	 ★ PC, 제공된 학생용 맵, 활동지, 마우스(권장) * 마음에 드는 몬스터를 학습지에 동그라미 (○) 표시를 한다. * 마우스 오른쪽 버튼 - 복제하기를 클릭하거나 단축키 Ctrl+D를 눌러 몬스터를 2~3개 복제한다. * 복제한 몬스터를 이름의 숫자 순서대로 배치해 둔다. (몬스터 1, 몬스터 1_1)







단계	학습요소	교수-학습활동	시간	자료☆ 및 유의점※
전개	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동3)	<section-header> YES3 OHDE DEGINI 9 OHDE BPC-DE BROND Solution Broche BROND</section-header>	20'	 ☆ PC, 제공된 학생용 맵, 활동지 * 아바타의 시작 위치를 확인하고, 아바타가 발판 위에 주황색 표시 막대가 나타나는 곳에 있는지 확인하기 * 포털은 아바타의 청소 값이 60 이상일 때 열리도록 코딩되어 있음을 학생들에게 사전에 안내하기 * 아바타가 쓰레기와 몬스터 오브젝트를 복제한 순서대로 만날 수 있도록 조건을 설정하기
	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동4)		15'	☆ PC, 제공된 학생용 맵, 활동지, 마우스(권장)









단계	학습요소	교수-학습활동	시간	자료☆ 및 유의점송
전개	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동5)	<section-header><section-header><section-header><list-item><list-item><list-item><list-item><image/></list-item></list-item></list-item></list-item></section-header></section-header></section-header>	15'	 ▶ PC, 제공된 학생용 맵, 활동지, 마우스(권장) * 오브젝트를 추가할 때는 오브젝트의 주황색 표시 막대가 뜨는 곳에 맞추어 추가하며 크기와 너비를 각각 100%로 설정하기 * 학생들이 환경 캠페인에 참여하고 실천 다짐을 말하며 긍정적인 태도를 내재화하도록 돕기
정리	적용하기	학습 내용 정리하기 •코딩을 하면서 새롭게 알게 된 점 발표하기 •코딩을 하면서 어렸웠던 점, 재미있었던 점 공유하기 차시 예고 •자신이 만든 게임을 친구들과 공유하고 다른 친구들이 만든 게임을 체험하기	5′	* 게임을 만들면서 들었던 생각, 느낌 등을 활동지에 정리하고 발표하기



2~3치시수입지료

🙀 map3 몬스터 오브젝트 코딩하기







- **1.** 아바타를 코딩하기 위해 실행 화면의 아바타를 마우스로 클릭 합니다.
- 물 map3 아바타 코딩하기
- 2) 논프니카 이용이는 효과를 데가 뒤에 주조용한 X.~, Y.~ 만큼 움직이기' 블록을 사용합니다. 3) '만일 아바타에 닿았는가? 이라면' 블록 안에 '모양 숨기기' 블록을 넣어 조립하고 '아바타에 닿았는가가 될
- 글록글 조립합니다. 2) 몬스터가 이동하는 효과를 내기 위해 '~초 동안 x:~, y:~
- 5. 1) '~이 될 때까지 반복하기' 블록에 '아바타가 닿았는가' 블록을 조립합니다.



6. 만든 몬스터를 복제하여 실행화면의 위쪽에 이름의 숫자 순서 대로 배치해 둡니다.
1) 마우스 오른쪽 버튼으로 오브젝트를 클릭하기
2) '복제하기' 버튼 클릭하기

















- 5. 내가 만든 쓰레기의 오브젝트 개수 만큼 코드를 복사&붙여넣기를 합니다.
- 6. 코드를 복사 & 붙여넣기를 한 이후에 아바타가 쓰레기를 만나는 순서대로 조건의 쓰레기의 이름을 변경해 줍니다.

- 7. 여러 개의 몬스터를 동일한 모양과 코딩으로 배치할 경우 코드 복사&붙여넣기를 할 수 있습니다.
 - 1) '몬스터(몬스터의 이름은 학생의 선택에 따라 다를 수 있습니다.)에 닿았는가가 될 때까지 반복하기' 블록을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭합니다.
 - 2) 코드 복사& 붙여넣기 버튼을 클릭합니다.





- 8. 내가 만든 몬스터의 오브젝트 개수 만큼 코드를 복사 & 붙여넣기를 합니다.
- 9. 코드를 복사 & 붙여넣기를 한 이후에 아바타가 몬스터를 만나는 순서대로 조건의 몬스터의 이름을 변경해 줍니다.

📱 map4 오셔닉스 캠페인 장면 코딩하기





P 📍

남자 2명

ş

CRA

응원단

8

R

•

Ş

무장한 요정

9 9

경호원

않아있는 소년

P

Ż

×

한복 입은 사

닌자

Q

남자 유령

 종 든 남지

-

창병

1

사람

동물

식물

탈것

음식

몬스터

물건

건물

공간

효과

글자



- **3.** 학생들이 고른 사람 오브젝트를 헬로메이플에서 마우스로 클릭하게 합니다.
- **4.** 클릭한 오브젝트가 실행화면에 생성된 것을 확인하고, 마우스로 해당 오브젝트를 클릭합니다.

X	구를	살리는 기후행동	0표시	지구를	물살리는 기후행동	0표시
0	\$	사용하지 않는 놈은 전동 꼬기		6 👃	더 예상 사용하지 않는 물건 나눔되기	
2	ON	음식 남기계 당기		7 5	수업 조절해서 둘 사용하기	
3	6	중미심자는 데이프 패그 접어서 본리배를 하기		0 🛒	기후되기에 관련된 단어관 못 알다보기	
0	* °	제품 구매 시 저탄소제용 인증하크 확인하기		9 🖻	우리집 가전제품 데너지소비효율등급 확인해 보기	
G		스마르폰 젤전모드 사용하기		10 😫	월기, 연쇄 시 디언지 활용하기.	

- 5. 1) 1차시 지구를 살리는 기후행동에서 내가 동그라미 표시한 행동을 확인합니다.
 - 2) 내가 동그라미 표시한 행동 중 내가 코딩할 행동을 별표 표시합니다.



6. 오셔닉스에서 환경 캠페인 내용을 코딩합니다.

1) 게임이 실행될 때 작동할 수 있도록 '처음 시작할 때' 블록을 가져옵니다.

2) '무한 반복하기' 블록을 '처음 시작하기' 블록 아래에 조립 합니다.

3) '~를 ~초 동안 말하기' 블록을 '무한 반복하기' 블록 아래에 조립하고 내가 실천한 내용, 캠페인에 참여하고 싶은 내용을 키보드로 입력 합니다.





🛞 몬스터 코딩하기

➡ 프로그래밍할 몬스터를 동그라미 표시(O)를 해 봅시다.



➡ 좌표를 알아 봅시다.







빈칸에 써 넣으세요.

★몬스터가 지정된 위치에서 왼쪽, 오른쪽으로 이동하도록 코딩해 봅시다. ★아바타에 닿으면 몬스터가 사라지는 것처럼 보이게 코딩해 봅시다.

-	아바타	0	닿았는	= <i>J</i> 1?	01	될 때끼	N 1	반	복하기	
	(<u>.</u>)		
	(1.55	850)		
만일	아바타	-	에닿	값는가?	0	라면	4	3	ŝ	
r	()		- 25	200	5	2		3	2	
-	l -						1.			

0	2 초동안 x: -100 y: 0 만큼 움직이기	3	모양보이기
0	2 초 동안 x: 100 y: 0 만큼 움직이기	٥	모양 숨기기





💮 map3 아바타 코딩하기

➡ 블록 명령어를 이용하여 아바타의 알고리즘을 설계하여 봅시다. 보기에서 알맞은 블록의 기호를 골라

빈칸에 써 넣으세요.

★'청소' 라는 변수를 만들고, 값을 50으로 정해 봅시다.
★아바타가 청소하면 값이 증가하는 체력바가 보이게 코딩해 봅시다.
★아바타가 쓰레기와 닿으면 청소 값이 10만큼 증가하게 해봅시다.
★아바타가 쓰레기에 닿으면 10%만큼 체력바가 증가해 보이게 만들어 봅시다.





■ 각각의 알고리즘을 다시 살펴보고 문제점은 없는지 살펴 봅시다.



★아바타가 쓰레기와 닿으면 청소 값이 10만큼 증가하게 해봅시다. ★아바타가 쓰레기에 닿으면 10%만큼 체력바가 증가해 보이게 만들어 봅시다.







💮 map4 오셔닉스 캠페인 코딩하기

■ 오셔닉스 캠페인에 참여할 사람을 2명 골라 동그라미 표시(O)를 해 봅시다.







■ 오셔닉스 캠페인에 참여할 사람의 알고리즘을 설계하여 봅시다.

★내가 고른 사람의 이름을 왼쪽에 써 넣습니다.

★내가 지난 시간에 다짐한 '지구를 살리는 기후 행동' 중 실천한 내용, 앞으로도 계속 실천할 내용을 떠올립니다. ★나의 다짐을 써 넣어 캠페인에 참여하는 사람의 알고리즘을 완성해 봅시다.







🛞 몬스터 코딩하기

➡ 프로그래밍할 몬스터를 동그라미 표시(O)를 해 봅시다.



➡ 좌표를 알아 봅시다.







빈칸에 써 넣으세요.

★몬스터가 지정된 위치에서 왼쪽, 오른쪽으로 이동하도록 코딩해 봅시다. ★아바타에 닿으면 몬스터가 사라지는 것처럼 보이게 코딩해 봅시다.



1	2 초동안 x: -100 y: 0 만큼 움직이기	3	모양보이기
0	2 초동안 x: 100 y: 0 만큼 움직이기	٩	모양 숨기기





💮 map3 아바타 코딩하기

➡ 블록 명령어를 이용하여 아바타의 알고리즘을 설계하여 봅시다. 보기에서 알맞은 블록의 기호를 골라

빈칸에 써 넣으세요.

★'청소' 라는 변수를 만들고, 값을 50으로 정해 봅시다.
★아바타가 청소하면 값이 증가하는 체력바가 보이게 코딩해 봅시다.
★아바타가 쓰레기와 닿으면 청소 값이 10만큼 증가하게 해봅시다.
★아바타가 쓰레기에 닿으면 10%만큼 체력바가 증가해 보이게 만들어 봅시다.



메이글글 철용인



➡ 각각의 알고리즘을 다시 살펴보고 문제점은 없는지 살펴 봅시다.



★아바타가 쓰레기와 닿으면 청소 값이 10만큼 증가하게 해봅시다. ★아바타가 쓰레기에 닿으면 10%만큼 체력바가 증가해 보이게 만들어 봅시다.



계기교육자료





💮 map4 오셔닉스 캠페인 코딩하기

■ 오셔닉스 캠페인에 참여할 사람을 2명 골라 동그라미 표시(O)를 해 봅시다.







■ 오셔닉스 캠페인에 참여할 사람의 알고리즘을 설계하여 봅시다.

★내가 고른 사람의 이름을 왼쪽에 써 넣습니다.

★내가 지난 시간에 다짐한 '지구를 살리는 기후 행동' 중 실천한 내용, 앞으로도 계속 실천할 내용을 떠올립니다. ★나의 다짐을 써 넣어 캠페인에 참여하는 사람의 알고리즘을 완성해 봅시다.



학습과정별 주요활동			문제 알아보기	문제 해결 방법 탐색하기		석용하기		
		전	시학습 상기 및 학습목표 확인하기	환경 프로젝트 전시회 참여하기	환경 프 나누기	환경 프로젝트 참가 소감 나누기 및 자기평가하기		
집단구성			전체	전체 / 개별	:	전체/개별		
단계	학습요	የ	교=	수-학습 활동	시간	자료☆ 및 유의점∻		
도입	발표 준비혀 (동기유	E [건기 ?발)	전시 학습 상기 • 헬로메이플 환경 프로젝트 복용 · 헬로메이플 자품 감상하기 · 헬로메이플 자품 감상하기 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	<image/>	5'	☆ 헬로메이플		



교과

학습 주제

학습목표

교수·학습자료

범교과학습_환경·지속

가능발전교육



5~6학년

'지구를 지키는 전사들' 프로젝트 전시회를 해 봅시다.

PC(검색용), 활동지

장소

차시

적용학년

기후변화, 탄소중립, 기후행동, 환경보호



교실 또는 컴퓨터실

4/4









단계	학습요소	교수-학습활동	시간	자료☆ 및 유의점송
전개	활동 정리하기 (학습활동3)	활동3 참여한 소감 나누기 •친구의 월드에 대한 칭찬 나누기 •프로젝트 참가 소감 나누기	5′	
정리	실천하기	학습 내용 정리하기 • 지구를 지키기 위한 실천 다짐 재확인하기 • 활동지에 프로젝트에 참여한 자신의 태도를 스스로 평가하기	5'	☆ 활동지 * 자신의 참여도 등 태도를 스스로 평가하도록 한다.



내치시수입지료



😨 (활동2) 진로흥미탐색 검사하기

Hell Marie 파일	편집 🛛 🌍 출시
1. 메이플스토리월드 에듀케이션 왼쪽 상단에 있는 '출시'를 클릭하면 흐	박생들이 만든 게임을 출시하고 공유할 수 있습니다.
오개하기 오 이미지 도 동영상 「06. 환경교육] 교실 속 기임라리시(교사용) 이미지 스크란서 Al	제목 (06.환경교육] 교실 속 게임리터러시 (교사용) 27/50 설명 설명을 입력하십시오. 0/1000 플레이 가능 범위 공개 이 비크 허용 여부 · 허용 댓글 허용 여부 · 댓글 허용 여부 · 댓글 허용 여부 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
	출시 닫기
 2. '출시' 버튼을 클릭하면 위와 같은 화면을 확인할 수 있습니다. 출시했 보기 형태로 나타낼 수 있습니다. 3. 오른쪽에 게임의 제목을 입력하고 게임 설명을 입력합니다. 4. 한번에 할 수 있는 최대 플레이어 수를 정하고, 플레이 가능 범위를 공 5. 공개로 선택하면 다른 유저들이 게임을 직접 실행할 수 있으며, 비공· 때는 공개로 설정합니다. 6. 게임을 출시하게 되면 취소할 수도, 삭제도 불가능합니다. 다만 이후 게임을 다른 유저들이 할 수 있습니다. 	했을 때 보여지는 이미지를 첨부하거나 스크린샷을 찍어서 미리 장개 또는 비공개로 선택합니다. 개로 되어 있는 경우 자신만 볼 수 있습니다. 친구들에게 공유할 에 게임을 수정해서 다시 출시하는 것은 가능하며 수정된





🛞 프로젝트 설명서 작성하기

➡ 자신의 프로젝트를 간단히 설명하기 위해 설명서를 작성해 봅시다.

제목:			
설명:			

🛞 지구를 지키기 위한 실천 다짐 재확인하기

■ 지구를 위해 지킬 환경보호 실천 행동을 작성해 봅시다.



➡ 프로젝트 참여과정을 되돌아보며 스스로 평가하여 봅시다.

	평가요소										
질문	환경 프로젝트 전반에 적극적으로 참여했나요?	기후변화의 뜻과 피해 상황을 이해 하였나요?	기후변화에 대응하기 위해 다양한 실천을 할 수 있나요?	다양한 코딩 명령을 적용했나요?	창의적인 아이디어로 맵을 꾸몄나요?	친구의 작품에 적극적으로 칭찬을 하였나요?	합계				
(배점)	(15)	(15)	(20)	(15)	(15)	(20)	(100)				
점수											





💮 프로젝트 설명서 작성하기

■ 자신의 프로젝트를 간단히 설명하기 위해 설명서를 작성해 봅시다.



설명: 전사들이 쓰레기가 없는 오셔닉스를 만드는 의미를 담아 제목을 정했습니다. 몬스터를 직접 코딩하여 게임을 만들었습니다.

💮 지구를 지키기 위한 실천 다짐 재확인하기

■ 지구를 위해 지킬 환경보호 실천 행동을 작성해 봅시다.

음식을 남기지 않는다.

불필요한 소비를 하지 않는다.



➡ 프로젝트 참여과정을 되돌아보며 스스로 평가하여 봅시다.

	평가요소										
질문	환경 프로젝트 전반에 적극적으로 참여했나요?	기후변화의 뜻과 피해 상황을 이해 하였나요?	기후변화에 대응하기 위해 다양한 실천을 할 수 있나요?	다양한 코딩 명령을 적용했나요?	창의적인 아이디어로 맵을 꾸몄나요?	친구의 작품에 적극적으로 칭찬을 하였나요?	합계				
(배점)	(15)	(15)	(20)	(15)	(15)	(20)	(100)				
점수	15	15	15	15	10	20	90				





· 참고문헌및자료 출처

- 기후행동 1.5C. (https://www.c-action.kr/web/index.html)
- 기상청-어린이 기상교실. (https://www.kma.go.kr/kids/231.jsp)
- 기후변화 홍보포털 어린이 기후변화교실. (https://www.gihoo.or.kr/portal/child/change/why.do)
- Kids Chat GPT 키즈 챗 지피티. (https://kidschatgpt.com/)
- Ecosia 에코시아. (https://www.ecosia.org/)
- 그린피스-한반도 대홍수 시나리오 (2030, 2070 예측).
 (https://climate.or.kr/)
 (https://www.youtube.com/watch?v=PUZLIPM6cQE)
- 뉴스데스크 세계 최초 '해상도시' 부산에?.
 (https://www.youtube.com/watch?v=WIzTivKEEPo&feature=youtu.be)

















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 <u>크리에이티브 커먼즈의 저작자표시</u>를 따릅니다. 사용자가 라이선스 조건을 준수할 경우 이 저작물의 **포맷 변경/복사/배포/전송**이 가능하며, 저작물을 **리믹스/변경**하여 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.

본자료저작권표기 ⓒ 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.