Hello Maple

헬로메이플을 활용한

게기교육자료

08

6.25 전쟁

NEXON

NEXON 넥슨재단

ATC 컴퓨팅교사협회

헬로메이플을 활용한 계기교육자료

08

6.25 전쟁의 아픔

6.25 전쟁

08 6.25 전쟁의 아픔

6.25 전쟁

주요 활동 내용

1차시는 6.25 전쟁의 배경, 진행 과정, 남긴 상처 등에 대해 학습합니다. 이를 통해 학생들이 6.25 전쟁에 대한 기본 지식을 습득할 수 있게 합니다.

2~3차시는 헬로메이플로 작성된 게임(스테이지 2개로 제공)을 플레이해보고, 다음 스테이지를 구상하는 활동입니다. 첫 번째 스테이지에는 6.25 전쟁이 일어난 날의 상황이 간략하게 구현되었습니다. 이 스테이지에서 캐릭터의 대사를 통해 6.25 전쟁이 기습 공격으로 인해 발발되었다는 것을 학습합니다. 그리고 일부러 미완성된 스테이지를 학생들에게 제공하였습니다. 이를 통해 학생들은 목표에 도달하기 위해 필요한 오브젝트를 배치함으로써 간단한 코딩 활동을 수행합니다. 두 번째 스테이지는 인천상륙작전을 배경으로 합니다. 인천을 상륙지로 정할 수 밖에 없었던 지리적 배경을 보여주고 직접 캐릭터를 조정하여 인천상륙작전을 성공으로 이끄는 체험을 하게 됩니다. 이어서 제공되는 맵에서는 정상적인 작동이 되지 않게 되는데 이를 해결하기 위해 신호보내기라는 기능을 학습하게 합니다. 마지막 활동으로는 나만의 신병 훈련 코스 만들기를 진행합니다. 앞의 두 활동에서 배운 내용과 PPT를 통해 학생들이 활용하기 좋은 몇 가지 블록을 안내한 뒤 학생들이 자신이 원하는 신병 훈련 코스를 제작하게 합니다. 이 신병훈련 코스는 다음 수업에서 다른 친구들이 플레이하게 진행합니다.

4차시는 다른 친구의 게임을 플레이해보며 나눔 활동을 하고 마무리합니다.

차시별 활동 내용

차시	활동명		시간(분)	활동 내용
1	활동1	6.25 전쟁이 일어나게 된 이유	10	• 6.25 전쟁이 일어나게 된 이유 소개하기
	활동2	6.25 전쟁의 진행 과정	20	• 6.25 전쟁 진행과정을 큰 전투를 중심으로 알아보기
	활동3	6.25 전쟁이 남긴 상처	10	• 활동1에서 배운 내용을 바탕으로 안전 수칙 문제 만들기
2~3	활동1	월드1 - 6.25 그 날 체험하기	5	• 북한의 기습남침으로 6.25전쟁이 발발하였음을 알아보기
		월드1 – 6.25 그날 미션해결하기	10	• 오브젝트를 추가하여 사령부에 기습상황 알리기
	활동2	월드2 – 인천상륙작전 체험하기	10	• 인천상륙작전 과정 알아보기
		월드2 - 인천상륙작전 미션해결 코딩하기	20	• 블록코딩을 통해 인천상륙작전 성공시키기
	활동3	나만의 신병 훈련 코스 만들기	35	• 그동안 배운 내용을 활용하여 신병 훈련 코스 만들기
4	활동1	내가 만든 프로젝트 발표회 열기	10	• 프로젝트 설명서 작성하고, 컴퓨터 화면에 플레이할 수 있도록 띄워두기
	활동2	친구들의 프로젝트 체험하기	20	• 다른 친구의 프로젝트를 실행하며 체험하고, 의견 나누기
	활동3	활동 정리 및 소감 나누기	10	• 우수작 선정하기, 잘 한 점 이야기하기, 소감 나누기

1차시 교수·학습과정안

교과	범교과학습_6.25 전쟁 교육	적용 학년	5~6학년	장소	교실 또는 컴퓨터실
학습 주제	6.25 전쟁에 대해 알아보기			차시	1/4
학습 목표	6.25 전쟁의 발발 과정에 대해 알고 남긴 상처를 알아봅시다.				
교수·학습 자료	동영상 자료, PPT, 워크북				
학습과정별 주요 활동	문제 알아보기	문제 해결 방법 탐색하기		적용하기	
	관련 영상 시청 및 OX 퀴즈를 통한 동기 유발 및 학습문제 확인하기	6.25 전쟁이 일어나게 된 배경 알아보기 6.25 전쟁의 진행 과정 알아보기 6.25 전쟁이 남긴 상처 알아보기		학습내용 정리하기 (6.25 전쟁에 대해 알게 된 점, 6.25 전쟁이 남긴 상처를 해결하기 위해 노력할 점 등)	
집단 구성	전체	전체		전체	

단계	학습요소	교수-학습 활동	시간	자료☆ 및 유의점※
도입	문제 알아보기 (동기유발)	**문제 파악하기(동영상, 워크북)** • 6.25 전쟁에 대해 잘 알고 있나요? - 관련 영상 시청 • 6.25 전쟁에 대한 OX 퀴즈를 풀어봅시다. - 워크북 • 6.25 전쟁은 남침으로 시작되었다. O • 6.25 전쟁은 남한과 북한만의 전쟁이었다. X • 6.25 전쟁은 마무리(정전) 된 전쟁이다. X • 6.25 전쟁에 대해 잘 알고 있나요? **학습 문제 확인** **6.25 전쟁의 발발 과정에 대해 알고 남긴 상처를 알아봅시다.**	5′	☆ OX 퀴즈 워크북 ※ 학생들에게 정답을 맞추는 것이 중요한 것이 아닌 자신이 얼마나 6.25 전쟁에 대해 알고 있는지 확인하는 것을 강조한다. ☆ 동영상 : 국가보훈처 -6.25 전쟁 이야기- 30초부터 2분 10초까지

단계	학습요소	교수-학습 활동	시간	자료☆ 및 유의점※
전개	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동1)	**활동 1 6.25 전쟁이 일어나게 된 배경 알아보기** • 6.25 전쟁이 일어나게 된 배경 알아보기 • 한반도의 이념 대립 심화 이해하기 • 소련의 지원을 받은 북한의 전쟁 준비 • 준비가 되어 있지 않던 남한에 대한 북한의 기습으로 6.25 전쟁의 시작 • 워크북에 용어 및 교훈 정리하기	5′	☆ PPT ☆ 워크북
	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동2)	**활동 2 6.25 전쟁의 진행 과정 알아보기** • 북한의 기습 남침 이후 남한이 처한 상황 알아보기 • 기습공격에 대한 대비가 없어 부산까지 퇴각 • 낙동강을 기준으로 한 낙동강 방어선 구축 • 남한에 대한 국제 연합의 지원 알아보기 • 국제연합의 국제연합군 남한 파견 • 맥아더 장군의 인천상륙작전 성공으로 인한 전세 역전 • 서울 수복 후 평양, 압록강까지 북진 • 중국군의 개입과 3년간의 전쟁 • 중국군의 개입으로 인한 국제 연합군 및 국군 후퇴 (흥남부두 철수) • 약 3년간 3.8선을 중심으로 한 치열한 전투 • 1953년 7월 휴전 선언	15′	☆ PPT ☆ 워크북

단계	학습요소	교수-학습 활동	시간	자료☆ 및 유의점※
전개	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동3)	**활동 3 6.25 전쟁이 남긴 상처 알아보기** • 6.25 전쟁으로 인한 피해 알아보기 • 많은 사람들이 목숨을 잃거나 다침. • 국토의 황폐화 및 공장과 도로 등 필수 시설 파괴 • 전쟁고아, 이산가족 등 가족들을 잃은 사람들이 다수 발생 • 6.25 전쟁 이산가족 관련 애니메이션 보기 • 애니메이션 시청 후 학생들에게 본 소감 워크북에 정리하게 하기	10′	☆ PPT ☆ 워크북 ☆ 동영상 : 국립통일교육원 - 55년만에 부르는 이름 - ※ 애니메이션을 보면서 내가 사랑하는 사람들과 전쟁으로 인해 헤어지게 된다면 어떤 마음이 들지 이야기해보도록 한다.
정리	적용하기	**학습 내용 정리하기** • 6.25 전쟁에 대해 알게 된 점 말하기 • 6.25 전쟁과 같은 전쟁이 다시 있으면 안 되는 점 말하기 **차시 예고** • 헬로메이플과 코딩을 활용하여 6.25 전쟁의 주요 전투 체험.	5′	

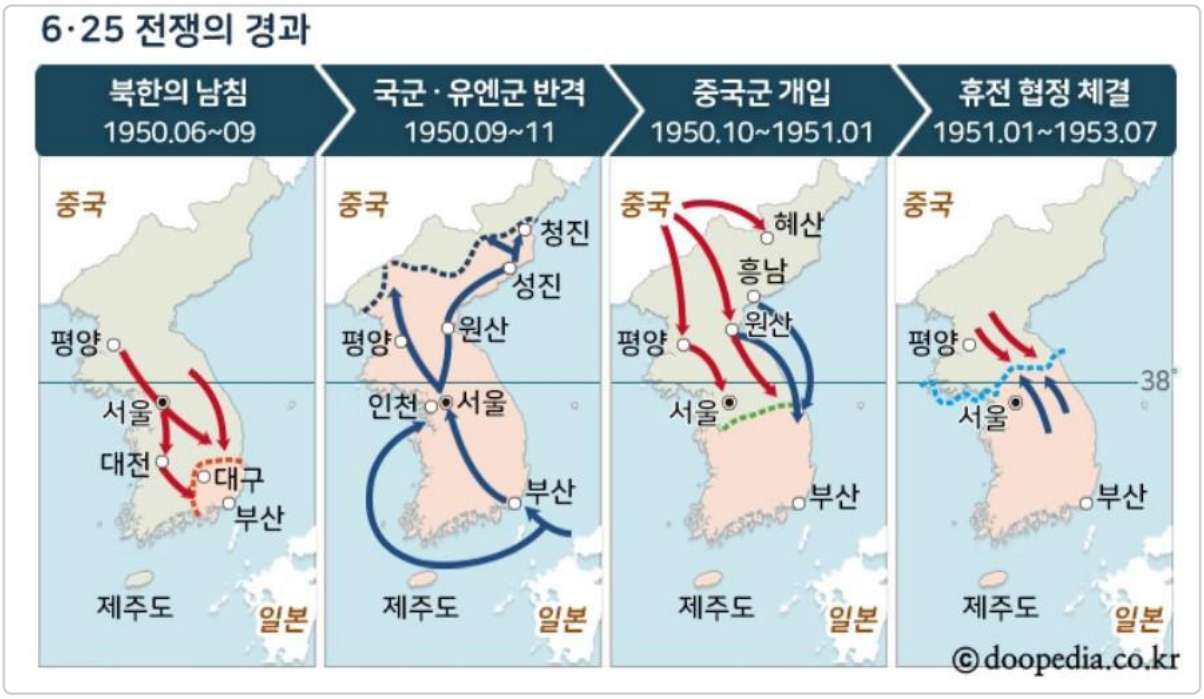
1차시 수업자료

6.25 전쟁이란?

한국전쟁은 1950년 6월 25일 새벽에 북위 38°선 전역에 걸쳐 북한군이 불법 남침함으로써 일어난 한반도 전쟁이다. 광복 후 한반도에는 냉전체제 속에서 남북에 별개의 정부가 수립되었다 .이 과정에서 막강한 군사력을 갖춘 북한이 통일을 명분으로 전면적인 남침을 개시했다 .유엔의 결의에 따른 국제사회의 개입으로 역전되던 전황은 다시 중공군의 개입으로 교착상태에 머물다가 1953년 7월 27일 휴전협정이 이루어지면서 전쟁이 중지되었다. 한민족 전체에 큰 손실을 끼쳤고 이후 남북 분단이 더욱 고착화하여 아직도 휴전 상태가 지속되고 있다.

-출처: 한국민족문화 대백과사전-

6.25 전쟁의 경과



-출처: 두산백과-

1차시 학생 활동지

6.25 전쟁에 대해 얼마나 알고 있나요?

다음 O/X퀴즈를 풀어보면서 내가 6.25 전쟁에 대해 얼마나 알고 있는지 알아봅시다.

1. 6.25 전쟁은 북한의 남침으로 시작되었다. (O/X)

2. 6.25 전쟁에서 활약한 장군으로 이순신이 있다. (O/X)

3. 6.25 전쟁은 남한과 북한만의 전쟁이었다. (O/X)

4. 6.25 전쟁은 잘 마무리(정전) 된 전쟁이다. (O/X)

5. 6.25 전쟁의 아픔은 지금까지도 영향을 미치고 있다. (O/X)

6.25 전쟁의 일어나게 된 배경을 알아봅시다.

다음 어려운 용어를 정리하면서 6.25 전쟁이 일어나게 된 배경을 알아봅시다.

1. 소련 :

2. 사회주의 :

3. 민주주의 :

4. 무력통일 :

6.25 전쟁이 일어나게 된 과정을 보면서 배울 수 있는 교훈은 무엇이 있을까요?

6.25 전쟁의 진행 과정 알아보기

아래 지도에 각 진행 과정에 맞는 전황을 그려보세요.

전쟁 상황	북한의 기습적인 공격으로 인해 낙동강까지 전선이 밀리게 됨.	인천상륙작전을 시행함.
대표 전투		
전쟁 상황	중국군의 참전으로 국제연합군과 국군이 후퇴하게 됨.	3.8 선을 경계로 치열한 전투를 지속하다 1953년 7월에 휴전을 함.
대표 전투		

08 6.25 전쟁의 아픔

6.25 전쟁으로 인해 발생한 피해에 대해 알아봅시다.

1. 많은 사람들이 목숨을 잃거나 다침.

2. ㄱㅌㅇ ㅎㅍㅎ 및 공장 및 도로 등 ㅍㅅ ㅅㅅ ㅍㄱ.

3. ㅈㅈㄱㅇ, ㅇㅅㄱㅈ 등 가족을 잃은 사람들이 다수 발생.

'55년만에 부르는 이름' 애니메이션을 보고 든 생각이나 소감을 적어보세요.

평가하기

자신이 6.25 전쟁에 대해 잘 학습하였는지를 평가하여 봅시다.

이름	평가 요소			합계
	6.25 전쟁이 왜 일어나게 되었는지 설명할 수 있나요? (3)	6.25 전쟁의 진행 과정과 주요 전투에 대해 설명할 수 있나요? (4)	6.25 전쟁이 남긴 상처를 알고 이를 해결하기 위한 노력을 말할 수 있나요? (3)	(10)

1차시 학생 활동지 예시

6.25 전쟁에 대해 얼마나 알고 있나요?

다음 O/X퀴즈를 풀어보면서 내가 6.25 전쟁에 대해 얼마나 알고 있는지 알아봅시다.

1. 6.25 전쟁은 북한의 남침으로 시작되었다. (O/X)

2. 6.25 전쟁에서 활약한 장군으로 이순신이 있다. (O/X)

3. 6.25 전쟁은 남한과 북한만의 전쟁이었다. (O/X)

4. 6.25 전쟁은 잘 마무리(정전) 된 전쟁이다. (O/X)

5. 6.25 전쟁의 아픔은 지금까지도 영향을 미치고 있다. (O/X)

6.25 전쟁의 일어나게 된 배경을 알아봅시다.

다음 어려운 용어를 정리하면서 6.25 전쟁이 일어나게 된 배경을 알아봅시다.

1. 소련 : 러시아를 중심으로 동유럽, 중앙아시아까지 영향력을 미친 사회주의 연방주의 국가

2. 사회주의 : 사회 전체의 이익을 중시하는 이데올로기

3. 민주주의 : 국가의 주권이 국민에게 있고, 국민을 위해 정치를 행하는 제도

4. 무력통일 : 전쟁을 통한 통일

6.25 전쟁이 일어나게 된 과정을 보면서 배울 수 있는 교훈은 무엇이 있을까요?

항상 준비를 해야 합니다. / 북한의 기습공격 때문에 6.25 전쟁이 발생했으니 항상 이를 대비해야 합니다. / 나라를 지켜주시는 군인분들 덕분에 전쟁이 나지 않는 것을 알 수 있습니다.

6.25 전쟁의 진행 과정 알아보기

아래 지도에 각 진행 과정에 맞는 전황을 그려보세요.

전쟁 상황	북한의 기습적인 공격으로 인해 낙동강까지 전선이 밀리게 됨.	인천상륙작전을 시행함.
대표 전투	한강 철교 폭파, 낙동강 전선	인천상륙작전
전쟁 상황	중국군의 참전으로 국제연합군과 국군이 후퇴하게 됨.	3.8 선을 경계로 치열한 전투를 지속하다 1953년 7월에 휴전을 함.
대표 전투	흥남 철수 작전, 1.4 후퇴	백마고지 전투

08 6.25 전쟁의 아픔

6.25 전쟁으로 인해 발생한 피해에 대해 알아봅시다.

1. 많은 사람들이 목숨을 잃거나 다침.

2. 국토의 황폐화 및 공장 및 도로 등 필수 시설 파괴.

3. 전쟁고아, 이산가족 등 가족을 잃은 사람들이 다수 발생.

'55년만에 부르는 이름' 애니메이션을 보고 든 생각이나 소감을 적어보세요.

애니메이션에서 나온 분들처럼 가족들을 오랫동안 못 본다고 생각하니 슬펐습니다.
/ 얼른 통일이 되어 이산가족들이 가족을 만나면 좋겠습니다.
/6.25 전쟁 때문에 많은 사람들이 슬픈 일을 당한 거 같습니다.
/ 전쟁은 없어져야 할 것 같습니다

평가하기

자신이 6.25 전쟁에 대해 잘 학습하였는지를 평가하여 봅시다.

이름	평가 요소			합계
	6.25 전쟁이 왜 일어나게 되었는지 설명할 수 있나요? (3)	6.25 전쟁의 진행 과정과 주요 전투에 대해 설명할 수 있나요? (4)	6.25 전쟁이 남긴 상처를 알고 이를 해결하기 위한 노력을 말할 수 있나요? (3)	(10)
OOO	3	4	3	10

2~3차시 교수·학습과정안

교과	범교과학습_6.25 전쟁 교육	적용 학년	5~6학년	장소	교실 또는 컴퓨터실
학습 주제	헬로메이플를 활용해 6.25 관련 게임 만들기			차시	2-3/4
학습 목표	헬로메이플과 코딩을 활용하여 6.25 전쟁을 체험해봅시다.				
교수·학습 자료	PPT, 워크북, PC 또는 노트북(헬로메이플 활동)				
학습과정별 주요 활동	문제 알아보기	문제 해결 방법 탐색하기	적용하기		
	6.25, 그 날 체험하기 6.25, 그 날 미션 해결하기	인천상륙작전 체험하기 인천상륙작전 미션 해결하기	나만의 신병 훈련 코스 만들기		
집단 구성	개별	개별	개별		

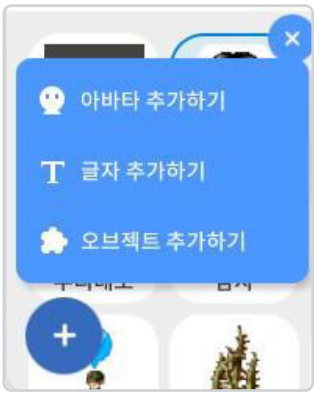
단계	학습요소	교수-학습 활동	시간	자료☆ 및 유의점※
도입	문제 알아보기 (동기유발)	**문제 파악하기** • 전 차시 6.25 전쟁에 대해 배운 것을 복습 • 6.25 전쟁이 일어나게 된 배경 • 6.25 전쟁의 진행 상황 • 6.25 전쟁이 남긴 상처 • 엔트리, 스크래치 등을 사용해본 경험이 있는지 발표 • 헬로메이플를 소개하고 이를 활용한 수업을 소개(동영상) **학습 문제 확인** **헬로메이플과 코딩을 활용하여 6.25 전쟁을 체험해봅시다.**	5′	☆ 동영상 : 헬로메이플- 헬로메플의 스타 크리에이터가 되어보세요! [헬로메이플]-

단계	학습요소	교수-학습 활동	시간	자료☆ 및 유의점※
전개	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동1)	**활동 1 6.25, 그 날 체험 및 미션 해결하기** • 헬로메이플를 통해 제공받은 6.25, 그 날 맵에 접속하기 • 6.25 그 날 맵을 체험하며 6.25 전쟁이 기습공격이었음을 이해하기 '계획대로 기습공격을 실시하자! 대포 발사!'와 같은 대사에서 6.25 전쟁이 기습 공격으로 인해 시작되었음을 알 수 있습니다. • 6.25, 그 날 맵을 체험해보면서 필요한 것이 무엇인지 이야기하기 • 사다리가 필요합니다. • 발판이 필요합니다. • 헬로메이플에서 오브젝트를 넣는 법, 넣을 때 주의할 점 등을 설명하기 • 오브젝트를 삽입하려면 왼쪽 아래의 + 버튼을 눌러보세요. • 캐릭터가 올라설 수 있는 곳은 발판의 주황색 부분입니다. • 발판이 서로 연결되어 있을 수 있게 배치를 하세요. • 6.25, 그 날 맵에 필요한 오브젝트들을 추가하고 고칠 점 수정하기	10′	☆ PC
	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동2)	**활동 2 인천상륙작전 체험 및 미션 해결하기** • 헬로메이플를 통해 제공받은 인천상륙작전 맵에 접속하기 • 인천상륙작전의 진행 과정에 대해 알아보기 부산과 대구에서 북한군에게 둘러싸인 상황에서 상대적으로 경계가 약한 인천을 공격하였습니다.	30′	☆ PC, 개발 계획서 ※ 학생들이 수정해야 하는 오브젝트에 표시가 되어있음을 안내하고 다른 오브젝트들을 수정하지 않도록 지도한다.

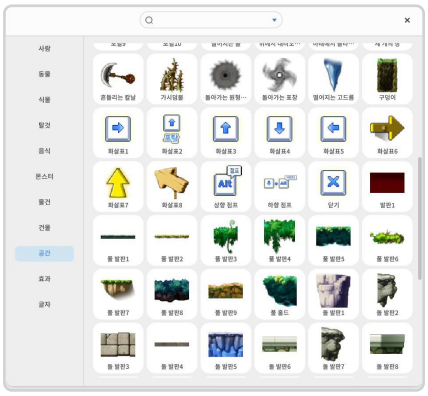
단계	학습요소	교수-학습 활동	시간	자료☆ 및 유의점※
전개	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동2)	• 인천상륙작전 완성 맵과 학생 배포맵을 비교해보며 필요한 것이 무엇인지 이야기하기 • 다른 오브젝트들과 상호작용할 수 있는 블록이 필요합니다. • 다른 오브젝트에게 영향을 줄 수 있어야 합니다. • 헬로메이플에서 신호 보내기 방법을 교사가 설명하기 • 신호 보내기 버튼은 블록의 시작에서 찾을 수 있습니다. • 신호는 특정 조건일 때 발생하는 이벤트를 꾸밀 때 활용하면 훨씬 효과적입니다. • 인천상륙작전 완성맵을 참조하며 맵이 작동할 수 있도록 수정하기		
	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동3)	**활동 3 나만의 신병 훈련 코스 만들기** • 훈련 코스를 만들 때 활용하면 좋은 코딩 블록 탐색하기 • '만약~라면'이라는 블록을 쓰면 특정 조건이 만족되었을 때 아래 붙은 블록이 작동이 돼요. • '~할 때까지 반복하기' 블록을 쓰면 특정 조건이 만족될 때까지 아래 블록이 계속 반복이 돼요. • '무한 반복하기' 블록을 쓰면 아래 블록이 계속 반복이 돼요. 이 블록을 쓰면 멈출 수 없으니 사용할 때 주의해서 사용하세요. • 지금까지 배운 내용을 활용하여 나만의 신병 훈련 코스 제작하기	20′	☆ PC, PPT
정리	적용하기	**학습 내용 정리하기** • 헬로메이플를 통해 6.25 전쟁 체험 소감 이야기하기 • 헬로메이플를 통해 코딩해본 소감 이야기하기 **차시 예고** • 자신이 만든 게임을 친구들과 공유하고 다른 친구들이 만든 게임을 체험하기	5′	

2~3차시 수업 자료

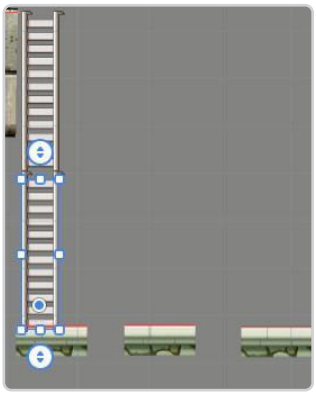
6.25, 그 날(오브젝트 추가하기)



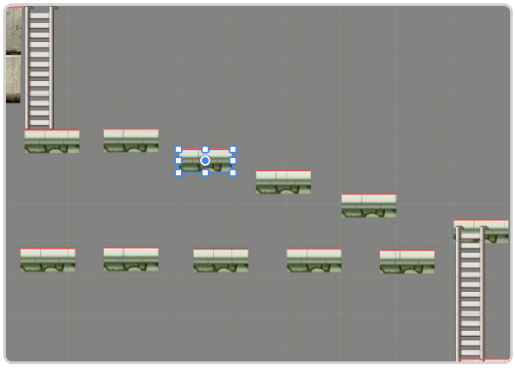
1) 왼쪽 아래에 있는 '+' 버튼을 클릭하여 오브젝트 추가하기를 클릭합니다.



2) 캐릭터가 움직일 수 있는 발판이나 사다리를 가지고 오기 위해 왼쪽의 '공간' 항목을 클릭합니다.

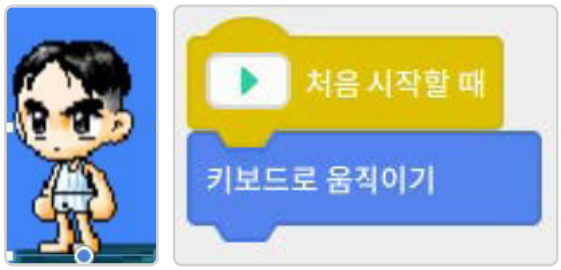


3) 사다리를 놓고 싶을 경우 원하는 모양의 사다리를 클릭한 다음 자신이 원하는 위치로 사다리를 이동시킵니다. 그 뒤 캐릭터가 서있을 수 있는 주황색 선과 닿을 수 있게 위치를 섬세하게 조정합니다.



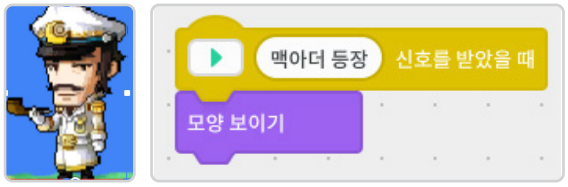
4) 발판을 놓고 싶을 경우에는 원하는 모양의 발판을 선택한 다음 캐릭터가 점프로 충분히 닿을 수 있는 정도의 위치로 이동시킵니다. 발판 위 주황색 선이 캐릭터가 밟을 수 있는 선이니 이를 주의하여 위치를 조정합니다.

인천상륙작전 (신호 보내기)

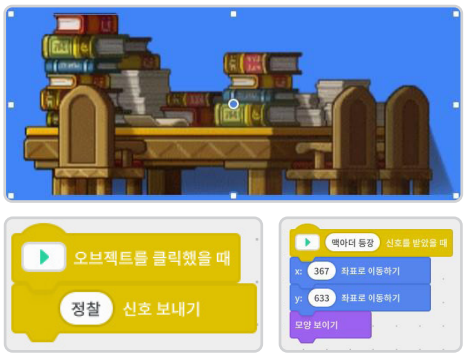


1) 게임이 실행되면 학생들의 [학생]아바타가 키보드 방향키로 조종하는대로 움직이게 코딩이 되어 있습니다.

2) [학생]아바타를 움직여 위쪽에 있는 노인을 찾아 클릭합니다.
3) 노인을 클릭하면 '오브젝트를 클릭했을 때'라는 조건이 만족되어 아래 있는 블록들이 실행됩니다.
4) '이보게 맥아더 장군께서 찾으신다네'라고 이야기를 합니다.
5) '맥아더 등장' 이라는 신호를 보냅니다. 이 신호는 다른 오브젝트를 동작하게 만듭니다.

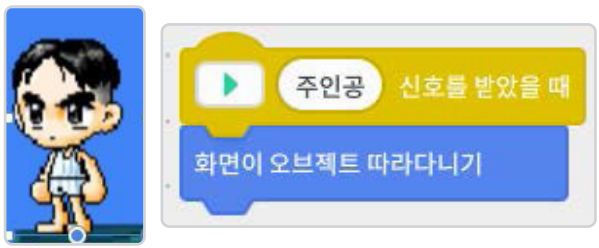


6) '맥아더 등장' 이라는 신호는 [학생]맥아더의 모양을 보이게 만듭니다.

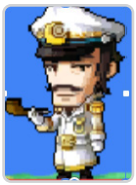


7) '맥아더 등장'이라는 신호는 아래 있는 책상의 모양도 보이게 만듭니다.
8) 책상을 클릭하면 '정찰'이라는 신호를 보내게 됩니다.

9) '정찰'이라는 신호를 받은 비행선2는 아래 블록에 적힌대로 화면이 비행선2를 따라 움직이게 됩니다.
10) 비행선2가 아래 블록에서 정한대로 움직이게 됩니다.
11) 움직임을 다 마친 비행선2는 '주인공' 신호를 보내게 됩니다.



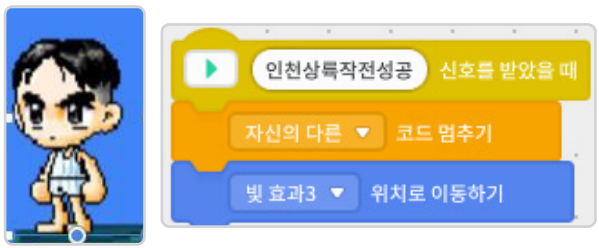
12) '주인공' 신호를 받은 [학생]아바타는 화면이 자신을 따라다니게 만듭니다.



13) '주인공' 신호를 받은 [학생]맥아더는 아래의 내용을 무한 반복합니다.
14) '자네는 전세를 역전하기 위해서는 어디로 상륙해야 한다고 생각하나'라는 질문을 하고 학생들이 하는 답을 기다립니다.
15) 학생들이 인천이라는 답을 대답한다면 '맞네 북한군이 가장 예측하기 어려운 곳이지'라는 말을 하고 3초 기다린 뒤 '출동'이라는 신호를 보내게 됩니다.
16) 만약 인천 이외의 답을 말하게 된다면 '틀렸네 다시 생각해 보게'를 말한 다음 1초 기다리고 다시 '자네는 전세를 역전하기 위해서는 어디로 상륙해야 한다고 생각하나'를 물어 봅니다.

17) 인천이라는 답을 정확하게 말하면 발생하는 '출동'이라는 신호는 화면이 배1을 따라다니게 만듭니다.
18) 배1은 지정된 위치로 움직이게 됩니다.
19) 지정된 위치에 움직인 배1은 2초 동안 기다립니다.
20) 배1은 '주인공' 신호와 '인천상륙작전성공' 신호를 보냅니다.

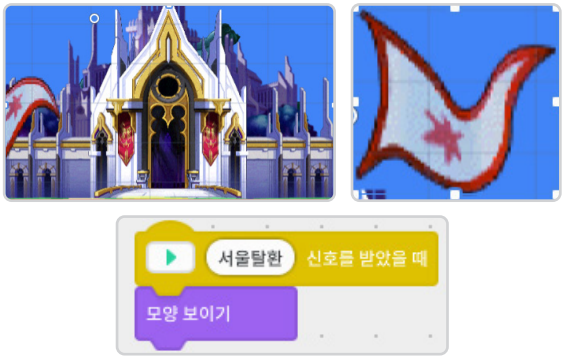
21) '출동' 신호를 받은 [학생]아바타는 계속 배1 오브젝트로 이동하는 것을 무한 반복합니다.



22) '인천상륙작전성공' 신호를 받은 [학생]아바타는 자신에게 작동하고 있는 다른 코드들을 모두 멈춥니다.
23) 그리고 '빛효과3' 오브젝트가 있는 곳으로 이동합니다.

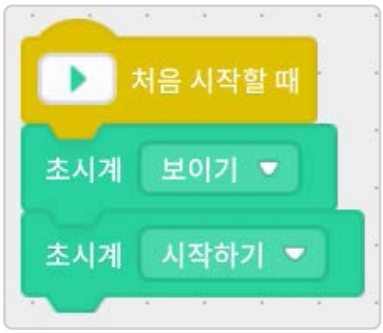
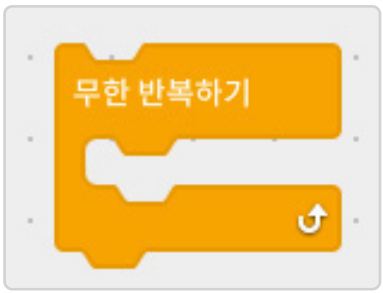
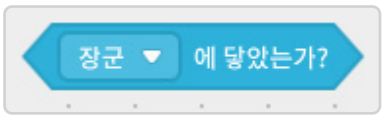
24) '인천상륙작전성공' 신호를 받은 북한군들은 [학생]아바타가 닿을 때까지 아래 내용을 반복합니다.
25) 만약 [학생]아바타가 닿는다면 9999대미지 숫자를 3번 보여줍니다.
26) 1%만 남은 체력바를 보여줍니다.
27) '항복이다...'라고 이야기 합니다.

28) [학생]깃발2는 [학생]아바타가 닿을 때까지 아래 내용을 반복합니다.
29) 만약 [학생]아바타가 [학생]깃발2에 닿는다면 '서울탈환' 신호를 발생합니다.
30) 모습을 숨깁니다.



31) 성문1과 깃발2_1은 '서울탈환' 신호를 받으면 모양을 보입니다.

나만의 신병 훈련 코스 만들기
(자유롭게 창작하기-학생들에게 알려주면 유용한 블록)

	초시계를 사용하게 해줍니다. 학생들이 서로 공유하면서 각자의 코스를 플레이할 때 기록 측정하기 좋습니다.
	참이라고 적힌 곳 안에 있는 조건을 만족하면 사이에 있는 블록이 실행됩니다. 참이라고 적힌 부분에 내가 원하는 조건을 넣고 아래 조건이 달성되었을 시 원하는 행동이나 동작, 신호 등을 넣으면 좋습니다.
	무한 반복하기 사이에 있는 블록을 무한 반복합니다. 계속 작동되길 원하는 블록이 있을 경우 이 블록을 활용하면 편하게 활용할 수 있습니다. 다만 이 블록을 잘못 사용할 경우 프로그램이 제대로 작동하지 않을 수도 있으니 주의해서 사용해야 합니다.
	~에 닿았는가 블록은 위 만약 ~라면과 같이 활용하기 좋은 블록입니다. 학생들이 만드는 게임의 경우 장애물과 닿을 경우 뒤로 밀리거나 튕기는 효과를 원할 경우가 많습니다. 그럴 때 해당 오브젝트와 닿았는가? 블록을 활용하면 학생들이 원하는 효과를 넣을 수 있습니다.
	학생들이 게임을 할 때 효과음을 원하는 경우가 많습니다. 그럴 경우 사운드 재생 블록을 사용하면 됩니다. 상황에 맞는 효과음을 통해 학생들의 코스를 좀 더 재밌게 꾸밀 수 있게 해보세요.

4차시 교수·학습과정안

교과	범교과학습_6.25 전쟁 교육	적용 학년	5~6학년	장소	교실 또는 컴퓨터실
학습 주제	자신의 프로젝트를 발표하고 친구들의 프로젝트 체험하기			차시	4/4
학습 목표	내가 만든 프로젝트를 소개하고 친구들의 프로젝트를 체험해봅시다.				
교수·학습 자료	워크북, 활동지				
학습과정별 주요 활동	문제 알아보기	문제 해결 방법 탐색하기		적용하기	
	내가 만든 프로젝트 정리하고 프로젝트 설명서 작성하기	다른 친구들의 프로젝트를 체험하고 서로 의견 나누기		우수작 선정하고 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** • 6.25 전쟁을 헬로메이플를 통해 체험하면서 배운 점 알아보기 • 지난 시간에 수정한 인천상륙작전 맵 살펴보기 **학습 문제 확인** **내가 만든 프로젝트를 소개하고 친구들의 프로젝트를 체험해봅시다.**	5′	☆ 2~3차시 프로그램
전개	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동1)	**활동 1 내가 만든 신병 훈련 코스 설명서 작성하기** • 내가 만든 맵을 정리한다. • 내가 만든 신병 훈련 코스 맵 설명서를 작성한다. • 컴퓨터 화면에 플레이할 수 있도록 프로그램을 작동해둔다.	5′	☆ PC ※ 다른 친구들이 플레이할 수 있는 환경으로 구성해둔다.

단계	학습요소	교수-학습 활동	시간	자료☆ 및 유의점※
전개	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동2)	**활동 2 친구들의 신병 훈련 코스 맵 체험하기** • 다른 친구들의 맵을 실행하고 체험해본다. • 의견이 있으면 의견서를 작성해본다.	15′	☆ PC ※ 친구들의 프로젝트에서 잘된 점 위주로 의견을 한마디씩 적어본다.
	문제 해결하기 (학습활동3)	**활동 3 활동정리 및 소감 나누기** • 우수작 선정하기 • 잘한 점 이야기 나누기 • 소감 나누기	10′	☆ 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

내가 만든 신병 훈련 코스에 대해 설명해봅시다.

친구들이 만든 [독도를 지켜라] 프로젝트를 체험해보고 의견을 작성해줍니다.

* 친구들아 의견을 한마디씩 적어줘!

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

4차시 학생 활동지 예시

내가 만든 신병 훈련 코스에 대해 설명해봅시다.

제가 만든 신병 훈련 코스는 제가 조종하는 캐릭터가 다양한 활동을 연습할 수 있게 하였습니다.
점프 능력을 훈련할 수 있는 점프맵, 사다리를 타고 올라가는 훈련 맵 등 다양한 활동을 경험할 수 있게 하였습니다.
또한 중간 중간 적을 나타나서 닿을 경우 튕겨나게 만들어서 훈련 코스를 좀 더 재밌게 만들었습니다.
마지막에는 간단한 퀴즈를 내고 올바른 정답을 맞췄을 경우 엔딩이 나오게 만들었습니다. 여러분들도 엔딩에 도전해 보세요.

친구들이 만든 [독도를 지켜라] 프로젝트를 체험해보고 의견을 작성해줍니다.

* 친구들아 의견을 한마디씩 적어줘!

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

참고문헌 및 자료 출처

- 6.25 전쟁 이야기(국가보훈처). (https://youtu.be/_zojHBvJe4w?t=30)
- 55년만에 부르는 그 이름(국립통일교육원). (https://youtu.be/kkTEtmEQdjQ)
- 한국전쟁(한국민족문화대백과사전). (https://encykorea.aks.ac.kr/Article/E0042143)
- 6.25전쟁(두산백과).
  (https://terms.naver.com/entry.naver?docId=1133118&cid=40942&categoryId=31778)
- 헬로메이플의 스타 크리에이터가 되어보세요!(헬로메이플). (https://youtu.be/uGvyjhemEVA)

memo

Hello Maple

헬로메이플을 활용한

범교과 학습 주제 교육

NEXON

NEXON 넥슨재단

ATC 컴퓨팅교사협회

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

*본 교육자료를 사용할 경우 아래의 **라이선스 조건**을 준수해야 합니다.

Creative Commons

본 교육자료의 저작권은 크리에이티브 커먼즈의 저작자표시를 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 여부**를 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.