

헬로메이플을 활용한
비기교육자료

10

민주시민교육



10

똑똑한 선거

민주시민교육





주요 활동 내용

민주시민에게 필요한 선거에 대한 활동하는 수업입니다.

1차시는 선거 공약과 올바른 투표 방법에 대해 학습합니다. 실천할 수 있는 공약을 만드는 과정을 학습하고, 소중한 한표를 행사하기 위한 투표 기준에 대해 생각해봅니다. 실천 가능한 나만의 공약을 만들어보고 올바른 투표 방법에 대하여 알아봅니다.

2~3차시는 헬로메이플로 나만의 공약을 말하고 투표하는 맵을 만들어봅니다. 이 맵은 선거에 앞서 소견 발표의 상황을 재구성하고 실천 가능한 공약인지 생각해보고 투표하는 맵입니다. 맵은 총 3개의 포털로 이동하도록 구성되어 있습니다. 첫번째, 두번째 포털은 주어진 오브젝트를 통과하며 공약과 관련된 간단한 미션을 수행하여 통과합니다. 두번째 포털을 통과한 뒤 만나는 오브젝트에 필요한 오브젝트와 코드를 학생이 직접 구성해 봅니다. 세번째 포털을 통해 이동한 곳은 투표를 진행하는 곳입니다. 이곳에서 학생들은 투표하는 코드를 만들어봅니다.

4차시는 자신이 만든 맵을 친구들이 체험해볼 수 있도록 설명해주고 자신도 다른 친구들의 맵을 체험해보는 발표회 시간입니다. 친구들이 어떻게 만들었는지 확인해보고 서로 의견을 나눌 수 있는 시간을 가집니다.



차시별 활동 내용

차시	활동명	시간(분)	활동 내용
1	활동1 실천할 수 있는 약속	10	• 여러 공약을 살펴보고, 실천 가능한 공약인지 판단해보기
	활동2 공약 만들기	15	• 실천 가능한 나만의 공약 만들기
	활동3 똑똑한 한표	15	• 올바른 투표 방법에 대해 생각하기
2~3	활동1 공약을 발표하는 스토리 살펴보기	10	• 공약 발표하는 맵 플레이하기
	활동2 맵에 활용되는 오브젝트 알아보기	10	• 배경, 사람, 바닥, 포털 등 오브젝트 알아보고 추가하기
	활동3 맵에 사용되는 블록 알아보기	10	• 시작블록, 신호블록, 기다리기블록, 움직이기블록, 말하기블록 등 알아보고 조립해보기
	활동4 나만의 공약을 만드는 오브젝트 코딩하기	25	• 나만의 공약을 만드는 오브젝트 구성하기
	활동5 투표하는 오브젝트 구성하기	25	• 투표하는 오브젝트 구성하기
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 한점 이야기하기, 소감 나누기

1차시 교수·학습과정안

교과(유형)	범교과학습_민주시민교육	적용 학년	5~6학년	장소	교실 또는 컴퓨터실
학습 주제	실천 가능한 공약에 대해 알아보고, 올바른 투표 방법 이해하기			차시	1/4
학습 목표	실천 가능한 공약을 이해하고, 올바른 투표 방법을 알 수 있다.				
교수·학습 자료	동영상 자료, 워크북, 활동지				
학습과정별 주요 활동	문제 알아보기	문제 해결 방법 탐색하기	적용하기		
	동영상을 통한 동기유발 및 학습문제 확인하기	실천할 수 있는 공약과 올바른 투표 기준에 대해 이해하기	실천할 수 있는 공약 만들고 똑똑한 유권자가 되기 위해 다짐하기		
집단 구성	전체	전체 / 모둠 / 개별	전체		



단계	학습요소	교수-학습 활동	시간	자료★ 및 유의점※
도입	문제 알아보기 (동기유발)	문제 알아보기(동영상) •선거 공약을 지킨 학생 영상 살펴보기 (대변초등학교) •영상 내용 확인하기 •영상 속 학생의 학교는 어떤 문제가 있었나요? (학교 이름을 바꾸고 싶어 합니다.) •학생은 어떻게 문제를 해결했나요? (학교 이름을 바꾸고자 부회장 선거에 출마했습니다.) 학습 문제 확인 실천 가능한 공약을 이해하고, 올바른 투표 방법을 알아봅시다.	3'	☆ 유튜브



단계	학습요소	교수-학습 활동	시간	자료★ 및 유의점※
전개	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동1)	활동1 실천할 수 있는 약속 ●선거 공약 살펴보기 ●세 학생의 선거 공약 살펴보기 ●실천할 수 있는 공약 알아보기 ●공약을 실천하기 위해 노력해야 할 점 알아보기	7'	☆ 학습지 ※ 선거 공약을 살펴보면 실천 가능하고 구체적인 공약인지 이야기 나눈다.
	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동2)	활동2 공약 만들기 ●내가 후보자라면 어떤 공약을 만들지 생각해보기 ●내가 만든 공약이 실천 가능한 공약인지 살펴보기 (체크리스트) 1. 학교 발전에 도움이 되는지 2. 학교 또는 선생님과 의논하여 해결할 수 있는지 3. 친구들과 함께 해결할 수 있는지 ●내가 만든 공약 발표하기	15'	☆ 학습지 ※ 직접 공약을 만들고 체크리스트로 만든 공약이 적절한지 판단해본다. 친구들의 공약을 들어보며 올바른 공약인지 판단해볼 수 있도록 한다.
	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동3)	활동3 똑똑한 한표 ●상황을 보고 올바른 투표에 대해 생각해보기 ●투표할 때 나만의 기준 정하기 ●똑똑한 유권자가 되기 위해 다짐하기	10'	☆ 활동지
정리	적용하기	학습 내용 정리하기 ●실천할 수 있는 공약에 대해 이야기 하기 ●투표 기준의 중요성에 대해 이야기 하기 차시 예고 ●헬로메이플을 활용한 공약 프로그램 만들기	5'	※ 다음시간에 자신이 만든 공약을 사용한다는 점을 이야기한다.



학생 활동지1



다음 내용을 읽어보며 실천할 수 있는 공약에 대해 생각해봅시다.

토리초등학교에서 다음주 학생자치회 임원선거가 있습니다.
학생자치회 회장선거에 출마한 학생들이 다양한 공약을 발표했습니다.

기 호 1 번

박 최고

- 1. **최고의 학교**를 만들겠습니다.
- 2. **멋진 학교**를 만들겠습니다.
- 3. **사랑이 넘치**는 학교를 만들겠습니다.

기 호 2 번

최보람

- 1. **체육을 많이** 하는 학교를 만들겠습니다.
- 2. 급식에 **매일 맛있는 반찬**이 나오게 하겠습니다.
- 3. **친한 친구와 같은 반**이 되는 학교를 만들겠습니다.

기 호 3 번

이모범

- 1. **깨끗한 학교**를 만들겠습니다.
(복도에 휴지통 설치!)
- 2. **폭력 없는 학교**를 만들겠습니다.
(친구 사랑 우체통 만들기!)
- 3. 모두가 **안전한 학교**를 만들겠습니다.
(안전 캠페인 활동!)



후보들의 공약 중 실천하기 어려운 공약은 어떤 것들이 있는지 이야기해봅시다.



공약을 실천하기 위해 후보자들은 어떤 노력을 해야하는지 이야기해봅시다.



여러분이 토리초등학교 학생이라면 어떤 후보를 선택할지 이야기해봅시다.



내가 후보자라면 어떤 공약을 만들지 생각해봅시다.



내가 자치회 후보자라면 어떤 공약을 만들지 생각해 봅시다.



내가 만든 공약이 실천가능한 공약인지 확인해봅시다.

순	체크리스트	(O,X)
1	학교 발전에 도움이 되는 공약인가요?	
2	학교 또는 선생님과 함께 의논하며 해결할 수 있는 공약인가요?	
3	친구들과 함께 실천할 수 있는 공약인가요?	



1차시 학생 활동지 예시



다음 내용을 읽어보며 실천할 수 있는 공약에 대해 생각해봅시다.

토리초등학교에서 다음주 학생자치회 임원선거가 있습니다.
학생자치회 회장선거에 출마한 학생들이 다양한 공약을 발표했습니다.

 기호 **1** 번

박최고

- 1. **최고의 학교**를 만들겠습니다.
- 2. **맛진 학교**를 만들겠습니다.
- 3. **사랑이 넘치는 학교**를 만들겠습니다.

 기호 **2** 번

최보람

- 1. **체육을 많이** 하는 학교를 만들겠습니다.
- 2. 급식에 **매일 맛있는 반찬**이 나오게 하겠습니다.
- 3. **친한 친구와 같은 반**이 되는 학교를 만들겠습니다.

 기호 **3** 번

이모범

- 1. **깨끗한 학교**를 만들겠습니다.
(복도에 휴지통 설치!)
- 2. **폭력 없는 학교**를 만들겠습니다.
(친구 사랑 우체통 만들기!)
- 3. 모두가 **안전한 학교**를 만들겠습니다.
(안전 캠페인 활동!)



후보들의 공약 중 실천하기 어려운 공약은 어떤 것들이 있는지 이야기해봅시다.

(체육을 많이 하는 학교, 급식에 매일 맛있는 반찬이 나오게 하기 등)



공약을 실천하기 위해 후보자들은 어떤 노력을 해야하는지 이야기해봅시다.

(지킬 수 있는 공약을 이야기하고, 책임감을 갖고 실천하려고 노력합니다.)



여러분이 토리초등학교 학생이라면 어떤 후보를 선택할지 이야기해봅시다.

(지킬 수 있는 공약, 실천 가능한 공약을 말한 후보를 선택할 것입니다.)



내가 후보자라면 어떤 공약을 만들지 생각해봅시다.



내가 자치회 후보자라면 어떤 공약을 만들지 생각해 봅시다.

첫째, 학교 곳곳에 쓰레기통을 설치하여 깨끗한 학교가 되도록 하겠습니다.

둘째, 학교폭력이 없는 학교가 되기 위하여 대화의 창구를 마련하겠습니다.

셋째, 즐거운 학교를 만들기 위하여 다양한 행사를 개최하겠습니다.



내가 만든 공약이 실천가능한 공약인지 확인해봅시다.

순	체크리스트	(O,X)
1	학교 발전에 도움이 되는 공약인가요?	
2	학교 또는 선생님과 함께 의논하며 해결할 수 있는 공약인가요?	
3	친구들과 함께 실천할 수 있는 공약인가요?	



학생 활동지 2



다음 상황을 보며 물음에 답해봅시다.

"나는 평소에 친한 친구였던 박○○을 뽑아야지." 	"나 뽑아준 사람한테는 햄버거 사줄게." 	"그냥 나는 아무나 찍어야지." 
--	---	--



투표 전 위의 학생들처럼 생각하거나 행동하는 경우 어떤 문제가 있을지 생각해봅시다.



여러분이 대표를 뽑는다면 다음 중 어떤 기준으로 뽑을지 이야기해봅시다.

리더십, 배려심, 책임감, 소통, 모범, 성적, 인성, 예의, 공약



똑똑한 유권자가 되기 위한 다짐을 해봅시다.

나는 똑똑한 유권자가 되기 위해 다음과 같이 다짐합니다.

첫째,
둘째,
셋째,

2020년 ○월 ○일

서명: (홍길동)



1차시 학생 활동지 2 예시



다음 상황을 보며 물음에 답해봅시다.

"나는 평소에 친한 친구였던 박oo을 뽑아야지." 	"나 뽑아준 사람한테는 햄버거 사줄게." 	"그냥 나는 아무나 찍어야지." 
--	---	--



투표 전 위의 학생들처럼 생각하거나 행동하는 경우 어떤 문제가 있을지 생각해봅시다.
(학교를 대표하는 후보자를 제대로 뽑을 수 없습니다.)



여러분이 대표를 뽑는다면 다음 중 어떤 기준으로 뽑을지 이야기해봅시다.

리더십, 배려심, 책임감, 소통, 모범, 성적, 인성, 예의, 공약

("책임감이 있는 친구를 뽑겠습니다. 공약을 보고 후보를 뽑았기 때문에 책임감 있게 자신의 공약을 지키는 후보를 뽑고 싶습니다.")



똑똑한 유권자가 되기 위한 다짐을 해봅시다.

나는 똑똑한 유권자가 되기 위해 다음과 같이 다짐합니다.

첫째, 후보의 공약을 자세히 들겠습니다.

둘째, 친분이 있다고 투표하지 않겠습니다.

셋째, 나의 선택과 관계없이 투표 결과를 받아들이겠습니다.

2020년 0월 0일

서명: (홍길동)



2~3차시 교수·학습과정안

교과(유형)	범교과학습 민주시민교육	적용 학년	5~6학년	장소	교실 또는 컴퓨터실
학습 주제	나만의 공약을 말하고 투표하는 맵 구성하기			차시	2-3/4
학습 목표	나의 공약을 말하고 투표하는 맵을 구성할 수 있다.				
교수·학습 자료	동영상 자료, 워크북, 활동지				
학습과정별 주요 활동	문제 알아보기	문제 해결 방법 탐색하기		적용하기	
	나의 공약을 말하는 프로그램 살펴보기	맵에 활용되는 오브젝트와 블록 살펴보기		나만의 맵을 디버깅하기	
집단 구성	전체		전체 / 모둠/ 개별		전체

단계	학습요소	교수·학습 활동	시간	자료★ 및 유의점※
도입	문제 알아보기 (동기유발)	나의 공약 살펴보기 • 지난 시간에 만든 나의 공약을 살펴봅시다. 학습 문제 확인 나의 공약을 말하고 투표하는 맵을 만들어 봅시다.	5'	★ 1차시 활동지
전개	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동1)	활동1 공약을 발표하는 스토리 살펴보기 • 공약 발표하는 맵을 체험해보며 맵 구상하기	10'	★ PC ※ 기존 만들어진 맵을 플레이하며 어떻게 맵을 구성할지 고민해본다.



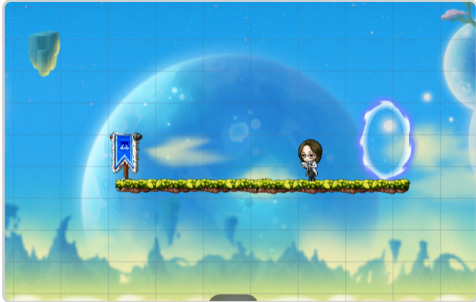
단계	학습요소	교수-학습 활동	시간	자료★ 및 유의점※
전개	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동2)	활동2 맵에 활용되는 오브젝트 알아보기 • 맵에 활용되는 배경 알아보고 바꾸어 보기 [배경 탭] - [배경 종류] 템플릿 - 배경 고르기 • 맵에 활용되는 오브젝트 알아보고 추가하기 ① 학교 오브젝트 : [오브젝트 추가하기] - [건물] - [학교] ② 사람 오브젝트 : [오브젝트 추가하기] - [사람] - [소년] 등 ③ 포털 오브젝트 : [오브젝트 추가하기] - [포털] - [포털1] 등	5'	☆ PC, 개발 계획서 ※ 기본 제공되는 배경과 오브젝트 추가하는 방법을 이해하는 과정이다.
	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동3)	활동3 맵에 활용되는 블록 알아보기 • 맵에 활용되는 블록을 알아보기 처음 시작할 때, 오브젝트를 클릭했을 때, () 신호를 받았을 때, () 신호 보내기, 좌표로 이동하기, () 초 기다린다, () 초 동안 () 만큼 움직이기, () 말하기 블록 등 • 맵에 활용되는 블록 따라 조립해보기	10'	☆ ppt ※ 블록이 스테이지에서 어떻게 활용되는지 따라 조립해보면서 이해할 수 있도록 한다.
	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동4)	활동4 나만의 공약을 만드는 맵 구성하기 • 내가 활용할 오브젝트를 추가하기 • 추가한 오브젝트 코딩하기 • 내가 만든 공약을 말하기 블록에 넣어 완성하기	25'	☆ PC ※ 학생들이 활동 3에서 배운 블록 중 활용할 블록을 선택하여 스테이지를 구성할 수 있도록 한다.
	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동5)	활동5 투표하는 맵 구성하기 • 내가 활용할 오브젝트를 추가하기 • 추가한 오브젝트 코딩하기 • 투표하는 맵 완성하기	20'	
정리	적용하기	학습 내용 정리하기 • 자신이 만든 프로그램 실행해보기 • 자신이 만든 프로그램이 잘 동작하는지 점검하기 차시 예고 • 다음 차시에는 프로젝트 발표회를 열겠습니다.	5'	



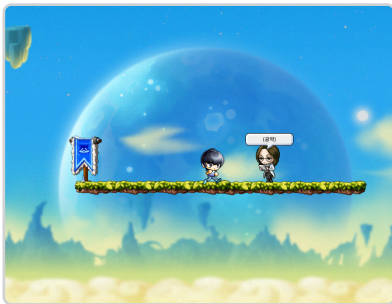
2~3차시 수업자료



맵 구성하기 (공약 말하기)



- 주어진 맵에서 내가 만들 후보 오브젝트를 찾아서 추가합니다. 맵 구성을 살피며 오브젝트의 위치를 조정합니다



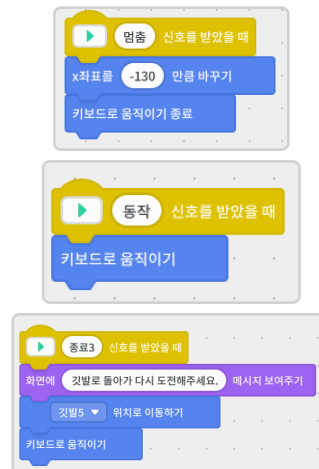
- 후보 오브젝트는 아바타와 만나면 공약을 말합니다. 그리고 공약과 관련한 질문을 하고, 질문에 대한 답을 맞으면 포털이 생기도록 코딩합니다.
- 아바타가 생긴 포털을 통해 투표장 포털로 이동할 수 있도록 코딩합니다.
- 반면 문제의 정답을 맞추지 못하면 아바타가 깃발 위치로 돌아가도록 코딩합니다.

NPC 코드



- 추가한 오브젝트의 코드에서 공약과 문제, 답을 구성해 봅니다.

아바타 코드



- 아바타가 '멈춤' 신호를 받으면 키보드로 동작할 수 없고, '동작' 신호를 받으면 키보드로 움직일 수 있도록 코딩합니다. '종료3' 신호를 받으면 깃발로 돌아가도록 합니다.



맵 구성하기 (투표하기)



- 포털을 타고 이동한 투표 스테이지입니다. 투표하는 방법을 설명해 줄 책 오브젝트와 후보들의 오브젝트, 타고올 포털 오브젝트 등이 필요합니다.



- 책은 포털신호를 받아 주인공 소년이 이동하면 투표방식을 설명해줍니다. 원하는 후보의 캐릭터를 누르면 누르는 수만큼 득표하는 방식으로 코딩합니다. 변수값이 보일 수 있도록 하고 처음값은 0으로 정합니다.



- 포털 신호를 받고 주인공 소년이 이동한 후 원하는 후보를 클릭하게 되면 후보 득표수(변수값)가 올라갑니다. 1번, 2번, 3번 변수를 만들고 오브젝트를 클릭할 때마다 변수에 1값을 더해줍니다.





4차시 교수·학습과정안

교과	범교과학습 민주시민교육	적용 학년	5~6학년	장소	교실 또는 컴퓨터실
학습 주제	프로젝트 발표회 열기			차시	4/4
학습 목표	내가 만든 프로젝트를 소개하고 친구들의 프로젝트를 체험한다.				
교수·학습 자료	동영상 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 • 지난 시간에 만든 프로젝트를 살펴보고 수정사항을 확인한다. 학습 문제 확인 프로젝트 발표회를 열어봅시다.	5'	☆ 2~3차시 프로그램



단계	학습요소	교수-학습 활동	시간	자료★ 및 유의점※
전개	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동1)	활동1 내가 만든 프로젝트 설명서 작성하기 •내가 만든 프로젝트를 정리한다. •내가 만든 프로젝트 설명서를 작성한다. •컴퓨터 화면에 플레이할 수 있도록 프로그램을 작동해둔다.	5'	☆ PC ※ 다른 친구들이 플레이할 수 있는 환경으로 구성해둔다.
	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동2)	활동2 친구들의 프로젝트 체험하기 •다른 친구들의 프로젝트를 실행하고 체험해본다. •의견이 있으면 의견서를 작성해본다.	5'	☆ PC ※ 친구들의 프로젝트에서 잘된 점 위주로 의견을 한마디씩 적어본다.
전개	활동 정리하기 (학습활동3)	활동3 활동정리 및 소감 나누기 •우수작 선정하기 •잘한 점 이야기 나누기 •소감 나누기	10'	☆ PC, 평가지 ※ 친구들이 써준 의견서를 바탕으로 소감을 이야기 한다.
정리	적용하기	학습 내용 정리하기 •자기가 한 학습을 되돌아보며 자기평가한다. 차시 예고 •다음 시간에 배울 내용 이야기하기	5'	



4차시 학생 활동지



내가 만든 프로젝트 설명서를 작성해봅시다.



프로그램을 체험해보고 의견을 작성해줍니다

* 친구들아 의견을 한마디씩 적어줘!



우리반 직업 발표회

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



4차시 학생 활동지 예시



내가 만든 프로젝트 설명서를 작성해봅시다.

먼저, 캐릭터를 이동하여 내 오브젝트로 오게 해서 내가 내세운 공약 세가지를 들을 수 있도록 하고 문제를 맞춰서 정답이면 포털을 타고 이동할 수 있다.
포털을 타고 이동한 장소에서는 투표를 할 수 있는데 후보 3번인 나를 10표 정도 선택해서 당선되도록 해보는 게임이다.



프로그램을 체험해보고 의견을 작성해줍니다

* 친구들아 의견을 한마디씩 적어줘!



우리반 직업 발표회

(이름) 진짜 게임같아서 재미있었어! 오브젝트를 적절하게 잘 꾸몄다.	(이름) 만드느라고 고생했을 것 같아. 오류 없이 잘 작동되게 코딩했네!	(이름) 멋진 작품이다! 공약 내용을 조금 더 구체적으로 수정하면 좋을 것 같아~
(이름)	(이름)	(이름)
(이름)	(이름)	(이름)



참고문헌 및 자료 출처

- 주니어커리어넷. (<https://www.career.go.kr/jr/>)
- 주니어커리어넷 저학년 진로흥미탐색. (<https://www.career.go.kr/jr/navigation/arojunior>)
- 주니어커리어넷 주니어 직업정보. (<https://www.career.go.kr/jr/juniorjob/list>)

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.