

흥미와

관심으로

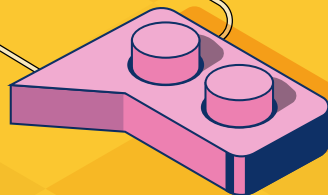
시작하는 헬로메이플



방문형 학습

2차시

초등
(초급자용)



흥미와 관심으로

시작하는
헬로메이플



흥미와

관심으로

목차

시작하는 헬로메이플

01 차시

아바타 꾸미기

3쪽

02 차시

맵 꾸미기

9쪽

흥미와 관심으로 시작하는 헬로메이플



01

아바타 꾸미기





01 차시

아바타 꾸미기

생각 열기



헬로메이플은 누구나 쉽게 게임이나 다양한 프로그램을 만들 수 있게 도와주는 블록 기반 프로그래밍 도구입니다. ‘메이플스토리’ 게임의 다양한 오브젝트와 아이템을 활용할 수 있으며 초등학생도 쉽게 활용할 수 있는 도구입니다.

먼저, 헬로메이플 속에서 나를 대신할 수 있는 아바타를 꾸며 보고, 헬로메이플을 사용하기 위한 기초적인 내용을 튜토리얼을 통해 알아봅시다.

활동하기



1 아바타 꾸미기

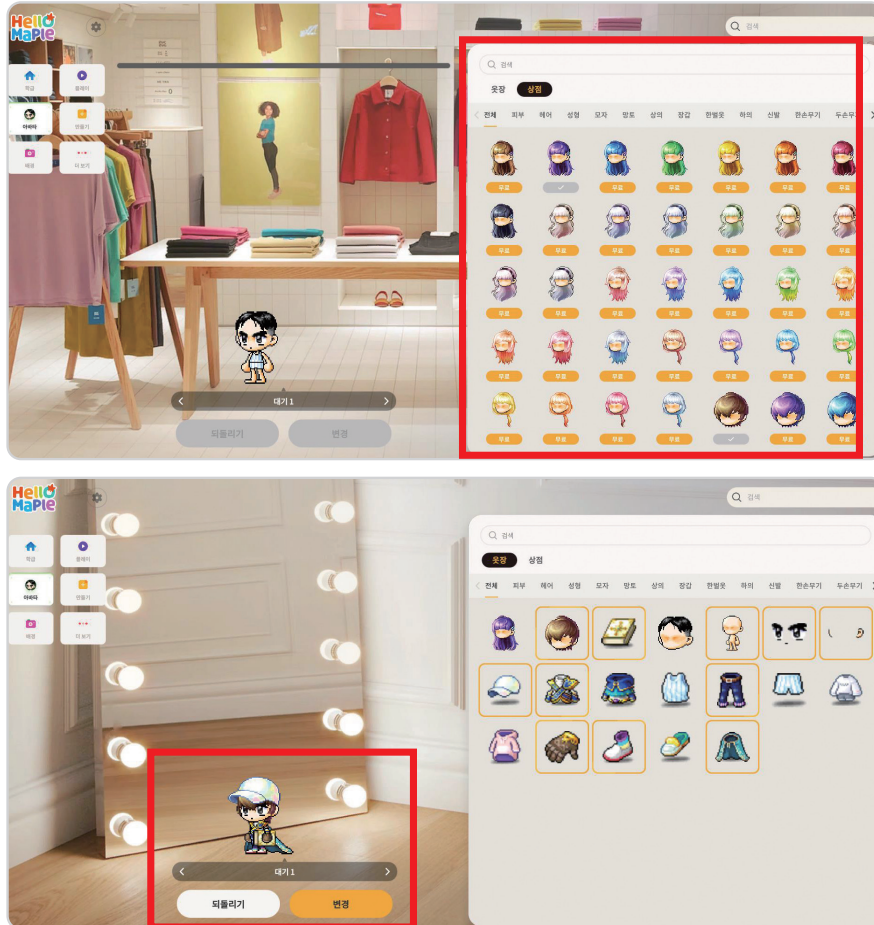
아바타는 가상 세계에서 나를 대신 표현해 주는 캐릭터입니다. 헬로메이플로 만든 가상 세계에서는 다양한 아이템을 활용하여 나만의 아바타를 꾸밀 수 있습니다. 아바타를 꾸미기 전에 내가 좋아하는 것과 잘하는 것은 무엇인지를 정리해 봅시다.

좋아하는 것	잘하는 것

01 차시

아바타 꾸미기

앞에서 정리한 내용을 바탕으로, 아바타로 나를 표현하려면 어떤 아이템이 필요할지 생각해 봅시다. 그런 다음 ‘아바타’ 버튼을 누르면 나타나는 상점에서 다양한 아이템을 구매해서 나만의 아바타를 꾸며봅시다.



TIP!

Q 검색

옷장

상점

내가 원하는 아이템은 ‘검색’ 창을 통해서 쉽게 찾을 수 있습니다.

옷장은 내가 구매한 아이템을 모은 공간이고, 상점은 헬로메이플에서 무료로 제공하는 다양한 아이템을 모은 공간입니다. 상점에서 아이템을 구매하면 옷장에 자동으로 저장됩니다.

01 차시

아바타 꾸미기

내가 꾸민 아바타를 통해 친구들에게 나를 알릴 수 있고, 반대로 친구들이 꾸민 아바타를 통해 친구들에 대해 몰랐던 점을 알 수 있습니다. 내가 꾸민 아바타를 친구들에게 소개해 봅시다.

구매하고 착용한 아이템은 무엇인지, 구매한 이유가 무엇인지, 어떻게 아바타를 꾸미고 싶었는지 등을 떠올리며 정리하면 내가 꾸민 아바타를 더 쉽게 소개할 수 있습니다.

아바타의 특징	구매한 아이템을 선택한 이유

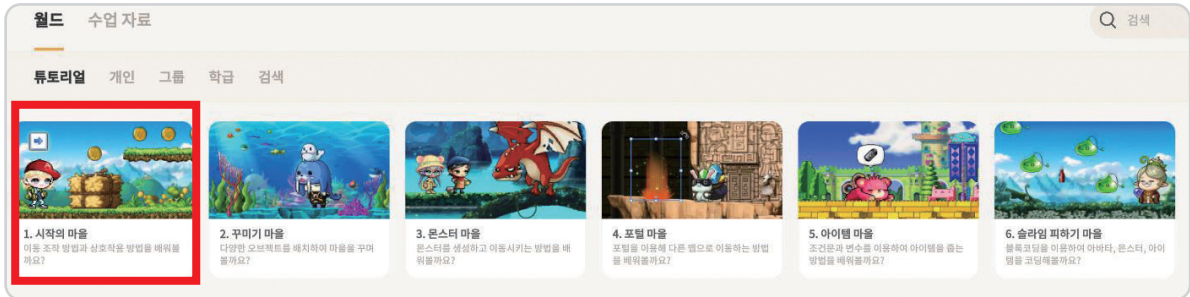
친구들이 꾸민 아바타를 살펴보며 친구들에 대해 새롭게 알게 된 점을 정리해 봅시다.

친구 이름	새롭게 알게 된 점

이번 시간에 꾸민 아바타는 언제든지 새로운 아이템을 구매하여 다시 꾸밀 수 있습니다. 평소에 못 입던 옷을 입거나, 갖고 싶었던 아이템을 구매해서 착용해 보면서 가상 세계의 나를 다양하게 표현해 봅시다.

2 튜토리얼 - 시작의 마을

헬로메이플에서는 처음 시작하는 사람을 위해 튜토리얼을 제공합니다. 특히 시작의 마을에서는 아바타를 움직이고 비플레이어 캐릭터인 NPC와 상호작용하는 방법, 만들기 화면의 구성을 배울 수 있습니다.



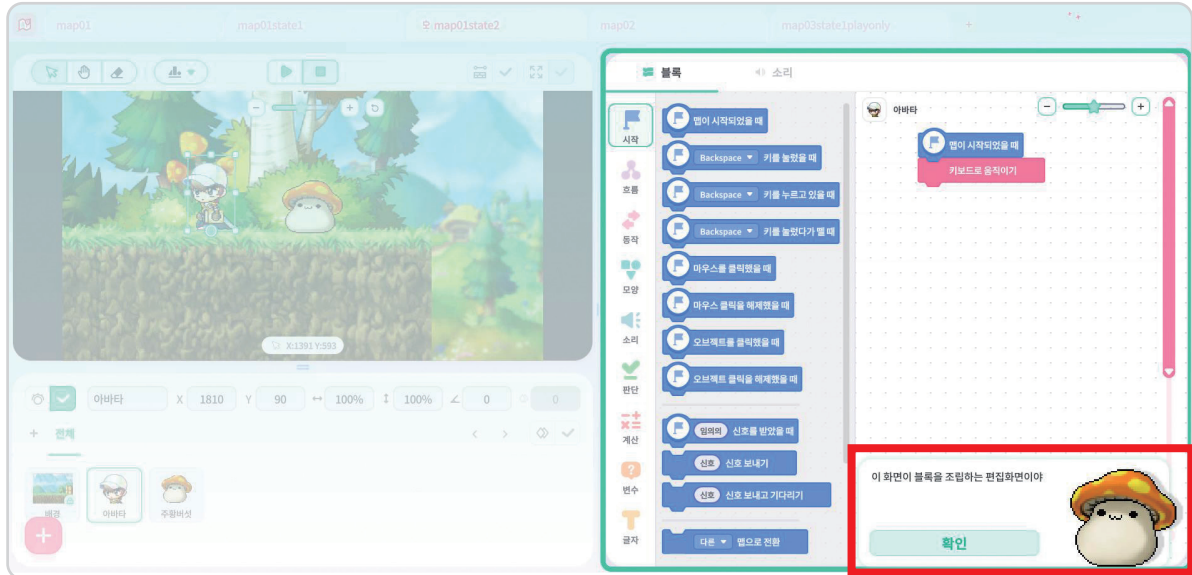
시작의 마을에서 제공하는 다양한 미션을 해결하고, 헬로메이플 만들기 화면에 대해 알려 주는 내용을 읽으면서 헬로메이플의 기초적인 내용을 알아봅시다.



01 차시

아바타 꾸미기

설명을 읽고 난 후 ‘확인’ 버튼을 누르면 다음 설명으로 넘어갈 수 있습니다.



시작의 마을 활동을 통해 새롭게 알게 된 점을 정리해 봅시다.

흥미와 관심으로 시작하는 헬로메이플



02

맵 꾸미기





02 차시

맵 꾸미기

생각 열기



헬로메이플을 활용하여 프로그램을 만들기 위해서는 다양한 오브젝트를 활용하여 맵을 먼저 꾸며야 합니다.

내가 만들고자 하는 프로그램의 배경이 무엇일지 생각하여 배경을 바꾸고, 프로그램에 필요한 다양한 오브젝트를 추가합니다. 추가한 오브젝트를 알맞게 배치하여 나만의 맵을 꾸밀 수 있습니다.

어떻게 다양한 오브젝트를 추가하여 맵을 꾸밀 수 있을지 자세히 알아보시다.

활동하기



1 튜토리얼 - 꾸미기 마을

꾸미기 마을에서는 맵의 배경을 바꾸고 다양한 오브젝트를 추가하여 배치하는 방법을 배울 수 있습니다.

월드 수업 자료

튜토리얼

개인

그룹

학급

검색

1. 시작의 마을
이동 조작 방법과 상호작용 방법을 배워볼까요?

2. 꾸미기 마을
다양한 오브젝트를 배치하여 마을을 꾸미볼까요?

3. 윈스타 마을
윈스타를 생성하고 이동시키는 방법을 배워볼까요?

4. 포털 마을
포털을 이용해 다른 월드로 이동하는 방법을 배워볼까요?

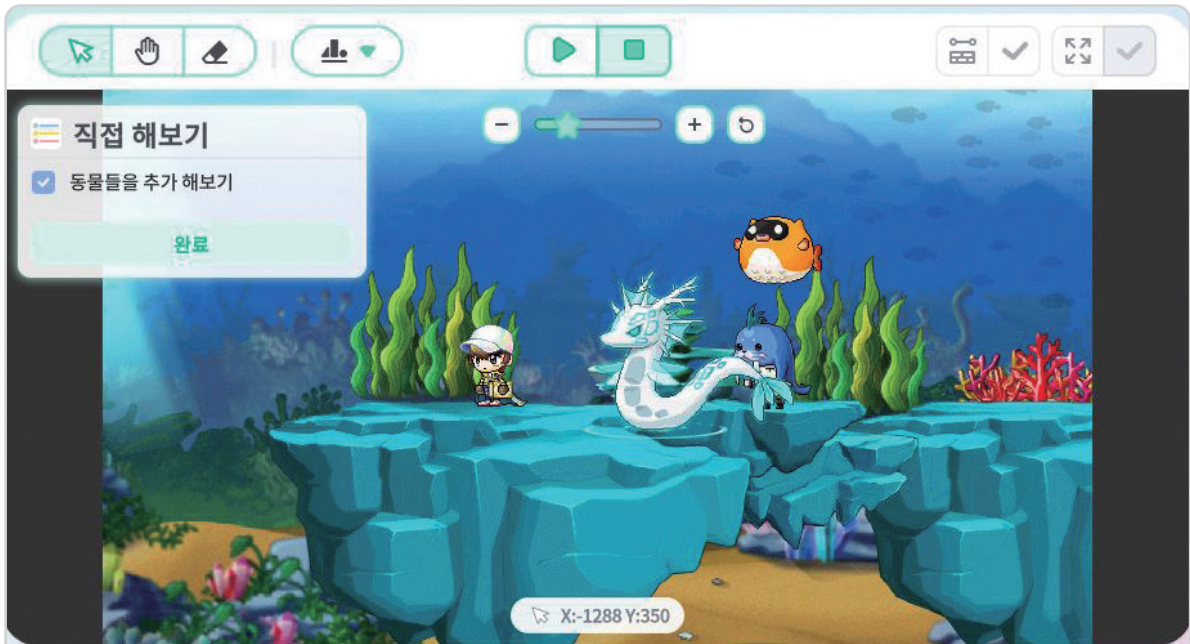
5. 아이템 마을
조건문과 변수를 이용하여 아이템을 주는 방법을 배워볼까요?

6. 슬라임 피하기 마을
블록고딩을 이용하여 아바타, 윈스타, 아이템을 코딩해볼까요?

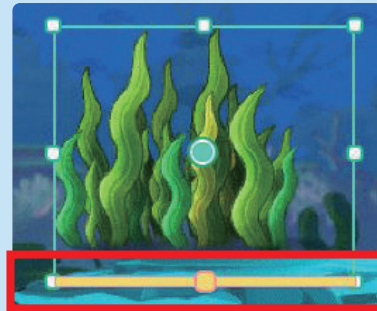
02 차시

맵 꾸미기

꾸미기 마을 튜토리얼을 단계별로 실행하면서, 맵 배경을 바다 배경으로 바꾸고 오브젝트를 추가하여 바다 맵을 완성해 봅시다. 바닷속 다양한 식물과 동물 오브젝트를 추가하여 나만의 맵을 꾸밀 수 있습니다.

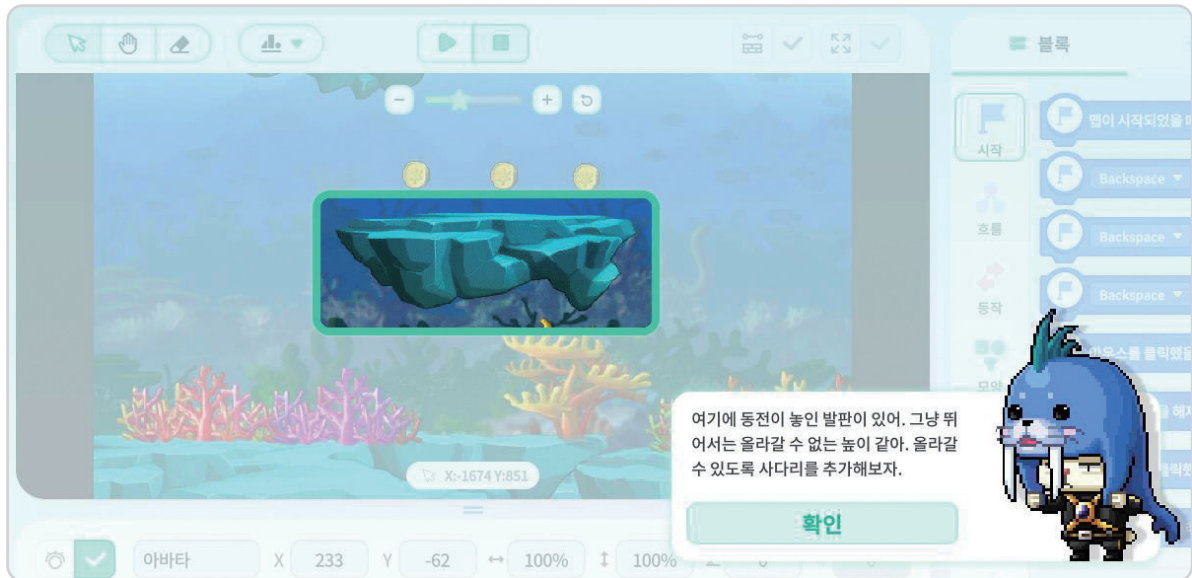


TIP!



오브젝트를 발판 위에 배치할 때,
'노란색 표시 막대'에 맞춰서 정확하게 배치해야 합니다.

헬로메이플에서는 발판과 발판을 연결하기 위해 밧줄이나 사다리 오브젝트를 사용할 수 있습니다. 점프해서 갈 수 없는 발판 위 동전을 얻기 위해 사다리와 밧줄을 추가해서 튜토리얼을 완료해 봅시다.



사다리 오브젝트를 추가한 후 노란색 표시 막대에 맞춰서 발판에 연결합니다. 만약 사다리의 길이가 짧다면 오른쪽 그림에 빨간 네모 상자로 표시한 부분을 클릭한 채 아래쪽으로 마우스를 드래그하여 사다리 길이를 늘릴 수 있습니다.

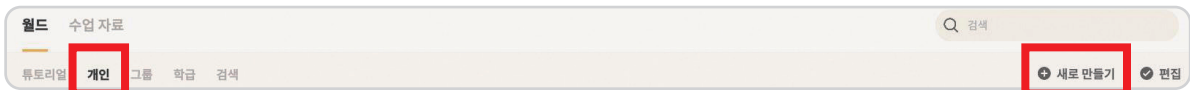


맵 꾸미기

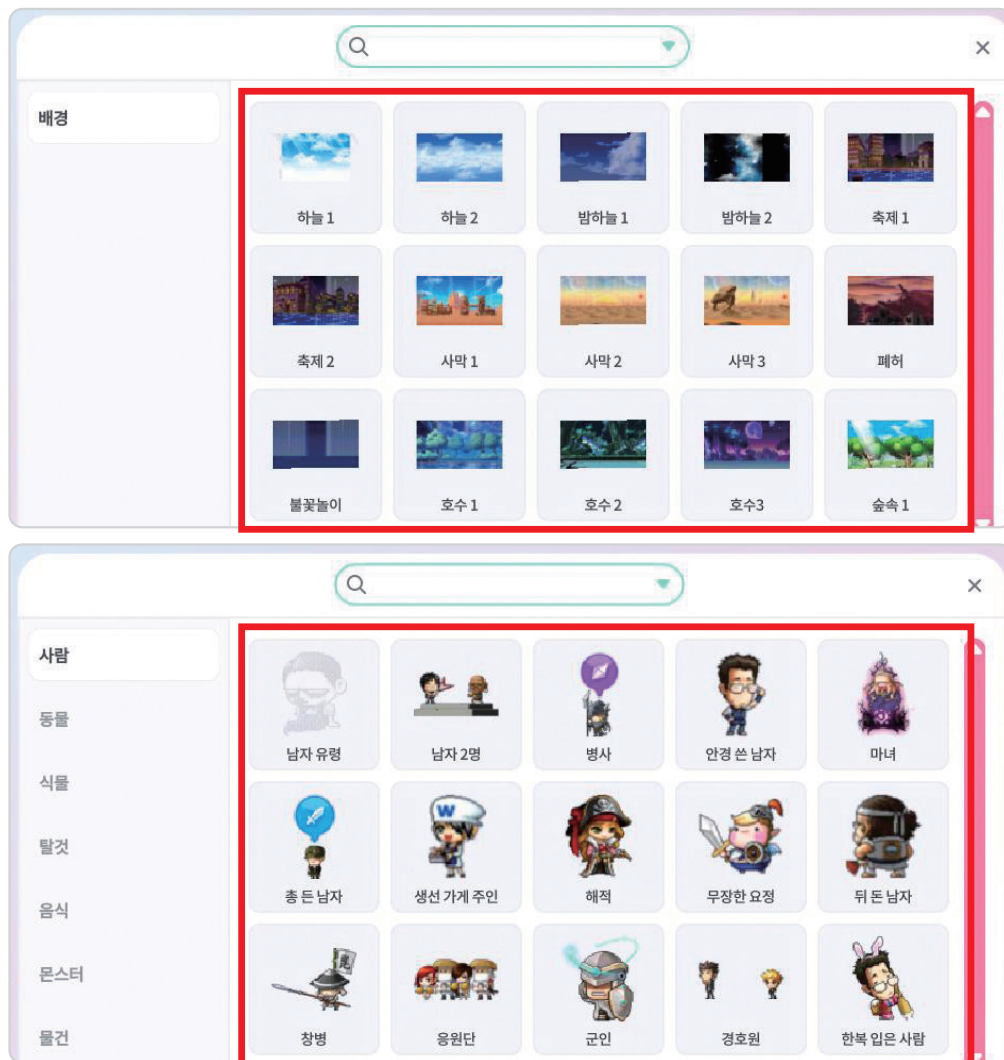
꾸미기 마을 활동을 통해 새롭게 알게 된 점을 정리해 봅시다.

2 나만의 맵 꾸미기

꾸미기 마을에서 배운 내용을 바탕으로, 나만의 맵을 꾸며 봅시다.



맵을 꾸미기 전에 헬로메이플에서 제공하는 다양한 배경과 오브젝트는 무엇이 있는지 살펴봅시다.



※ 배경을 보려면 왼쪽 아래의 '배경'을 클릭하고 오른쪽 위의 '배경'탭을 클릭합니다. 그런 다음 '배경 고르기'의 ▾를 클릭합니다.

※ 오브젝트를 보려면 '오브젝트 추가하기' 버튼을 클릭하면 나타나는 메뉴에서 '오브젝트 추가하기'를 선택합니다.

02 차시

맵 꾸미기

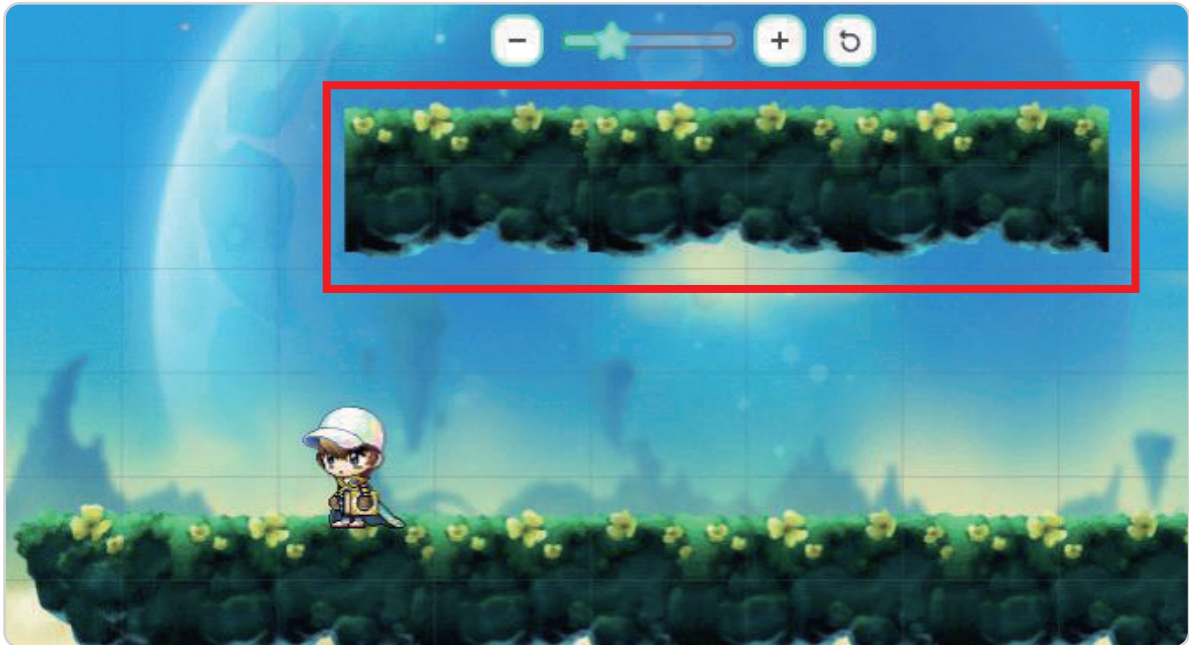
여러 가지 오브젝트 중 아래의 오브젝트는 어떤 카테고리에 있는지 찾아서 써 봅시다.

카테고리					
오브젝트	대나무	풀 발판1	돈	초콜릿	고양이

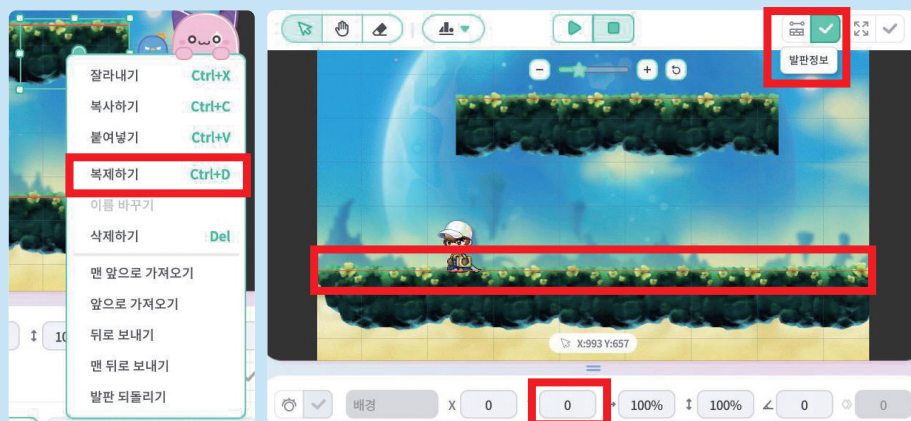
나만의 맵을 꾸미기 위해 어떤 배경을 사용할지, 필요한 발판과 오브젝트는 무엇인지 생각해 보고 아래에 정리해 봅시다.

배경	발판	필요한 오브젝트

먼저 앞에서 그린 그림을 생각하며 배경을 바꾸고 발판을 알맞게 배치해 봅시다.



TIP!

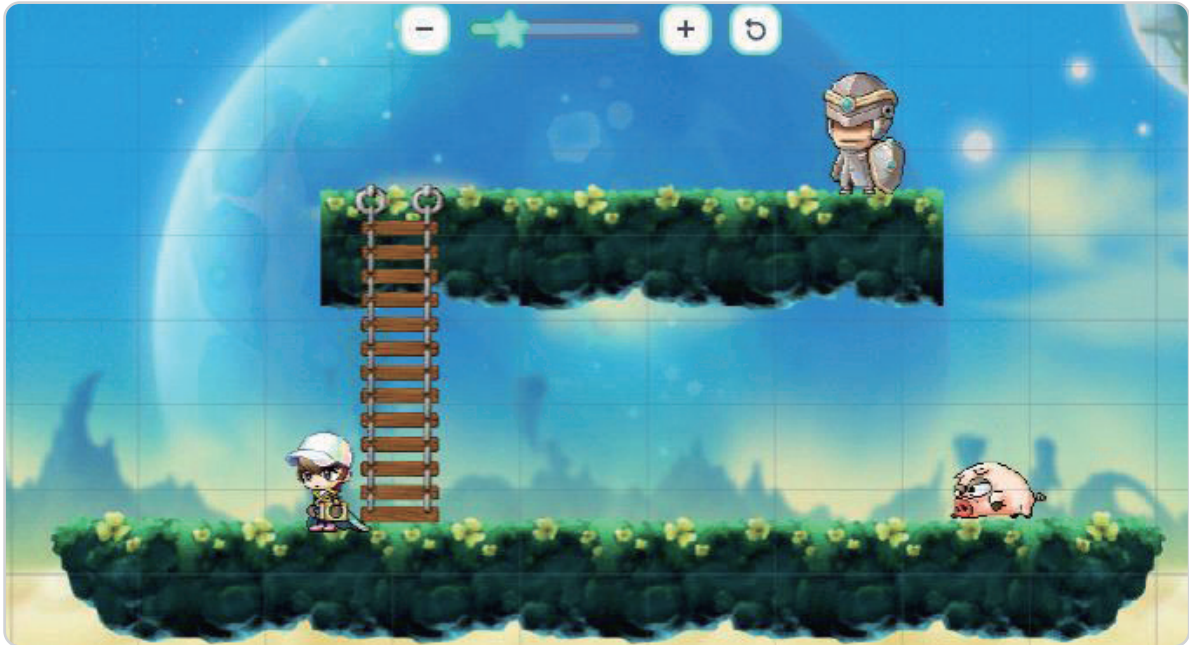


마우스 오른쪽 클릭하면 나타나는 메뉴에 있는 ‘복제하기’를 활용하면 오브젝트를 하나씩 추가하지 않고 먼저 추가한 발판 오브젝트를 복제할 수 있습니다. 이렇게 복제한 발판을 연결할 때는 y 좌표값을 똑같이 해야 정확하게 높이를 맞출 수 있습니다. 또한 ‘발판 정보’ 버튼을 클릭했을 때, 오른쪽 그림과 같이 빨간색 선이 끊기지 않고 이어져 있다면 발판이 잘 연결된 것입니다

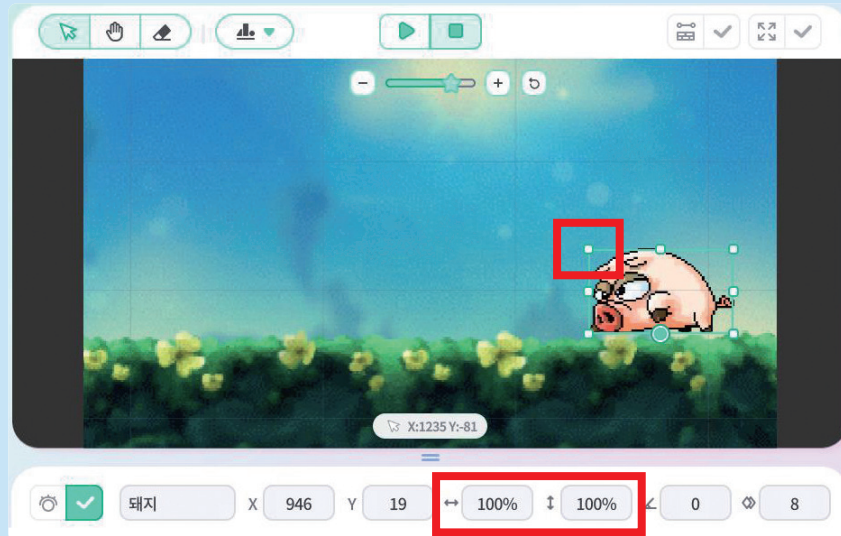
02 차시


맵 꾸미기

발판을 연결할 수 있는 밧줄이나 사다리, 발판 위나 배경을 꾸밀 수 있는 다양한 오브젝트를 추가하여 맵을 완성해 봅시다.



TIP!



오브젝트의 크기는 실행 화면 아래쪽, 빨간 네모 상자로 표시한 부분에 가로, 세로의 값을 바꾸거나 오브젝트를 선택한 후 를 클릭한 상태로 마우스를 드래그해서(움직여서) 오브젝트의 크기를 조절할 수 있습니다.

내가 만든 맵을 소개해 봅시다.

맵 이름	
특징	
만든 이유	

친구들의 맵을 보거나 실행하면서 기억에 남는 친구의 맵과 잘한 점, 기억에 남는 이유를 정리해 봅시다.

친구 이름	맵 이름	잘한 점 또는 기억에 남는 이유

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

흥미와

관심으로

시작하는 헬로메이플

