

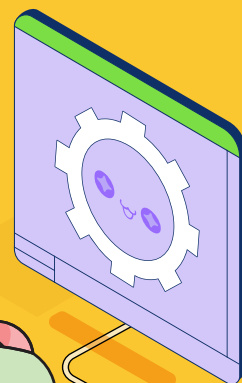
Hello
MaPle

교사용
지도안

흥미와

관심으로

시작하는 헬로메이플



방문형 학습

2차시

초등
(초급자용)



NEXON

NEXON
넥슨재단

ATC 컴퓨팅교사협회

흥미와 관심으로

시작하는 헬로메이플



목차

흥미와

관심으로

시작하는 헬로메이플



1-2 차시

아바타와 맵 꾸미기

3쪽

흥미와 관심으로 시작하는 헬로메이플



1-2 차시

아바타와 맵 꾸미기



교사용 지도안





1-2 차시

아바타와 맵 꾸미기

교과(유형)	창체, 실과	적용 학년	3~6학년	장소	교실 또는 컴퓨터실
학습 주제	아바타와 맵 꾸미기			차시	1-2/2
학습 목표	<input checked="" type="checkbox"/> 나를 이해하고 가상 세계의 아바타를 꾸밀 수 있다. <input checked="" type="checkbox"/> 헬로메이플의 다양한 오브젝트를 활용하여 맵을 꾸밀 수 있다.				
교수·학습 자료	학생용 교재, PC				

단계	학습 요소	교수·학습활동	시간	자료★ 및 유의점❖
도입	문제 알아보기 (동기유발)	동기 유발 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 메이플스토리의 다양한 캐릭터와 몬스터, NPC 살펴보기 ▶ '아바타'가 무엇인지 생각해 보기 ▶ 게임 속 주인공이 된다면 어떤 캐릭터가 되고 싶은지 상상하기 학습 문제 확인 <div> 헬로메이플의 아바타와 맵을 꾸며 봅시다. </div>	5'	❖아바타가 무엇인지, 게임과 연관 지어 생각해 볼 수 있도록 한다. 또, 어떤 게임을 만들고 싶은지 게임 속 주인공이 된다면 어떤 캐릭터가 되고 싶은지 등의 질문을 통해 학생들의 상상력을 자극하고 흥미를 유발한다.

단계	학습 요소	교수-학습활동	시간	자료★ 및 유의점❖
전개	자료 탐색하기 (학습활동1)	<p>활동1 아바타 꾸미기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 아바타 상점의 다양한 아이템 살펴보기 ▶ 나를 표현할 수 있는 아이템 고르기 ▶ 구매한 아이템으로 나만의 아바타 꾸미기  <ul style="list-style-type: none"> ▶ 아바타의 특징과 구매한 아이템을 선택한 이유 정리하기 ▶ 친구들의 아바타 살펴보기 	10'	<p>★ PC, 학생용 교재</p> <p>❖ 아이템을 고른 이유를 생각해 볼 수 있도록 유도하고, 아바타를 꾸미면서 나를 이해할 수 있는 유의미한 활동이 되도록 지도한다.</p>
	자료 탐색하기 (학습활동2)	<p>활동2 튜토리얼 - 시작의 마을</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 튜토리얼 첫 번째 마을인 시작의 마을 미션 해결하기 ▶ 시작의 마을 미션을 해결하면서 헬로메이플의 기초적인 조작 방법 및 내용 익히기  <ul style="list-style-type: none"> ▶ 시작의 마을을 통해 새롭게 알게 된 내용 정리하기 	10'	<p>★ PC, 학생용 교재</p> <p>❖ 시작의 마을에서는 헬로메이플의 화면 구성이나 아바타 조작과 같은 기초적인 내용을 배울 수 있다. 단계별 미션을 해결하면서 학생들이 기초적인 내용을 스스로 학습할 수 있도록 지도한다.</p>

단계	학습 요소	교수-학습활동	시간	자료★ 및 유의점❖
전개	자료 탐색하기 (학습활동3)	<p>활동 3 튜토리얼 - 꾸미기 마을</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 튜토리얼 두 번째 마을인 꾸미기 마을 미션 해결하기 ▶ 꾸미기 마을 미션을 해결하면서 헬로메이플의 맵을 꾸미는 방법 익히기  <ul style="list-style-type: none"> ▶ 꾸미기 마을 활동을 통해 새롭게 알게 된 내용 정리하기 	15'	<p>★ PC, 학생용 교재</p> <p>❖ 맵 꾸미기 활동을 할 때 배경 선택, 오브젝트 추가, 오브젝트 배치 등 기초적인 내용을 확실하게 학습할 수 있도록 지도한다.</p>
	지식 적용하기 (학습활동4)	<p>활동 4 나만의 맵 꾸미기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 헬로메이플의 다양한 배경, 오브젝트 살펴보기 ▶ 어떤 배경의 어떤 발판을 추가하여 맵을 완성하고 싶은지 상상하기 ▶ 내가 상상한 맵을 그림으로 간단하게 나타내기 ▶ 내가 그린 맵을 바탕으로 배경을 바꾸고 발판과 오브젝트를 추가하여 맵 완성하기  <ul style="list-style-type: none"> ▶ 내가 만든 맵 소개하고 공유하기 ▶ 친구들이 만든 맵 살펴보기 	35'	<p>★ PC, 학생용 교재</p> <p>❖ 맵 꾸미기 활동을 어려워 하는 학생을 위해 사전에 일부 완성된 맵을 제공하여 학생들이 오브젝트를 추가하거나 바꿔 보는 형태로 활동을 변형해서 운영해도 된다.</p>

1-2 차시

아바타와 맵 꾸미기

단계	학습 요소	교수-학습활동	시간	자료★ 및 유의점❖
정리	정리하기	정리 정리하기 ▶ 친구들의 맵 중 잘한 점, 기억에 남는 이유 정리하기 ▶ 시작의 마을, 꾸미기 마을에서 배운 내용 정리하기	5'	★ PC, 학생용 교재 ❖ 다른 친구들은 어떻게 생각 하는지 등을 정리하며 서로의 생각을 공유할 수 있도록 지도한다.

평가내용	구분	평가 기준	평가 방법
★ 아바타를 이해하고 나만의 아바타를 꾸밀 수 있는가? ★ 헬로메이플의 기초 내용을 이해하고 맵을 꾸밀 수 있는가?	매우 잘함	나를 표현할 수 있는 아바타를 꾸미고 설명할 수 있으며 다양한 오브젝트를 활용하여 맵을 다채롭게 꾸밀 수 있다.	관찰 평가 산출물 평가
	잘함	나를 표현할 수 있는 아바타를 꾸밀 수 있으며 다양한 오브젝트를 활용하여 맵을 꾸밀 수 있다.	
	보통	나를 표현할 수 있는 아바타를 꾸밀 수 있으며 오브젝트를 활용하여 맵을 꾸밀 수 있다.	
	노력 요함	나를 표현할 수 있는 아바타를 꾸미는 것에 어려움을 느끼고 오브젝트를 활용하여 맵을 꾸미지 못한다.	

▶ 아바타를 꾸미기 전에 내가 좋아하는 것과 잘하는 것은 무엇인지를 정리해 봅시다.

좋아하는 것	잘하는 것
파란색 강아지 과일	운동 공부 춤

▶ 내가 꾸민 아바타를 친구들에게 소개해 봅시다.

아바타의 특징	구매한 아이템을 선택한 이유
갈색 머리에 모자를 쓰고 있다. 한 손에 책을 들고 다닌다.	내 머리 색깔과 비슷하고, 나도 평소에 모자를 자주 쓰고 다니기 때문이다. 공부를 잘하고 싶은 마음이 있어서 아바타를 책을 들고 다니는 것으로 표현했다.

▶ 친구들의 아바타를 살펴보고 친구들에 대해 새롭게 알게 된 점을 정리해 봅시다.

친구 이름	새롭게 알게 된 점
이OO	이OO(이)가 강아지를 좋아한다는 점을 새롭게 알았다.

1-2 차시

아바타와 맵 꾸미기

- ▶ 시작의 마을 활동을 통해 새롭게 알게 된 점을 정리해 봅시다.

헬로메이플을 실행했을 때
아바타를 어떻게 움직여야 하는지 알았다.

- ▶ 꾸미기 마을 활동을 통해 새롭게 알게 된 점을 정리해 봅시다.

배경을 바꾸는 방법과 오브젝트를 추가하여
발판에 배치하는 방법을 새롭게 알았다.

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

카테고리	식물	공간	물건	음식	동물
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
숲속 또는 산	풀 발판	숲에서 볼 수 있는 다양한 동물

▶ 내가 생각한 맵을 그림으로 간단하게 나타내 봅시다.

학생들이 상상한 맵을 간단하게 그림으로 표현하기
(시간 운영상 색칠 생략)

▶ 내가 만든 맵을 소개해 봅시다.

맵 이름	숲속의 동물들
맵 특징	숲 배경과 풀 발판으로 숲속을 표현했다. 동물 오브젝트를 추가하여 다양한 동물이 숲속에서 살아가는 모습을 표현했다.
맵을 만든 까닭	동물을 좋아한다. 내가 좋아하는 동물들과 깨끗한 환경에서 오래오래 같이 잘 지내고 싶은 마음을 담아 맵을 만들었다.

1-2 차시

아바타와 맵 꾸미기



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
김OO	놀이공원	놀이공원에서 가족과 함께 놀이 기구를 탔던 경험이 떠올랐기 때문에

memo



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

