

헬로메이플을 활용한
비기교육자료

01

진로교육



헬로메이플을 활용한 계기교육자료

01

일상 속 다양한 직업

진로교육



01

일상 속 다양한 직업



진로교육

주요 활동 내용

1차시에서는 주니어커리어넷 홈페이지를 활용하여 저학년 진로흥미탐색 검사를 실시하고, 검사 결과를 참고하여 자신에게 어울리는 직업에 무엇이 있는지 알아보고 기록하는 시간을 가집니다.

2~3차시에서는 헬로메이플로 제작된 게임을 진행하고 간단한 코딩 프로그래밍을 합니다. 게임은 월드 내 여러 가지 맵으로 구성되어 있으며, 각 맵은 등갯길, 하갯길의 다양한 장소로 구성되어 있습니다.

학생들은 방향키를 통해 이동하며 다양한 NPC를 만나게 되고, NPC를 통해 일상 속에서 만날 수 있는 다양한 직업에 대해 알아보게 됩니다. 그리고 NPC가 제시하는 미션을 해결하며 게임 속에서 만나는 직업에 대해 관심을 갖고, 실생활 속 직업이 하는 일에 대해 더 친숙하게 느낄 수 있습니다.

맵을 모두 플레이한 후 학생들이 알아본 직업 중 가장 관심 있는 직업을 주니어커리어넷 홈페이지를 활용해 더 자세히 조사해봅니다. 이를 통해 관심 있는 직업을 스스로 찾고 자신의 장점을 계발하고자 하는 자기성찰 및 자기주도 학습 역량을 함양할 수 있습니다. 또한 직업을 소개하는 간단한 맵을 제작해봄으로써 디지털 창작 및 리터러시 역량을 함양할 수 있습니다.

마지막으로 4차시에서는 지금까지 조사한 내용을 바탕으로 우리반 직업 발표회를 준비합니다. 학교 가는 길 내가 만난 직업이나 추가로 조사한 직업에 대해 소개하는 맵 제작 과정을 친구들 앞에서 발표합니다. 또한 다른 친구들이 제작한 직업 맵 발표를 들으며 질의응답을 나누도록 합니다. 마지막으로 자기평가를 실시하고, 더 알아보고 싶은 직업에 대해 자유롭게 이야기를 나누며 마칩니다.



차시별 활동 내용

차시	활동명	시간(분)	활동 내용
1	활동1 나의 꿈 나누기	5	• 내가 이루고 싶은 꿈을 생각해보고 자유롭게 발표하기
	활동2 진로흥미탐색 검사하기	10	• 주니어커리어넷 저학년 진로흥미탐색 검사하기
	활동3 나와 어울리는 직업 알아보기	15	• 진로흥미탐색 결과를 참고하여 나와 어울리는 직업에 무엇이 있는지 기록하기
2~3	활동1 '학교 가는 길' 게임 실행해보기	10	• 헬로메이플로 만들어진 '학교 가는 길' 게임 플레이하기
	활동2 게임 중 나오는 직업 탐구하기	40	• 게임 속 만나는 NPC와의 대화를 통해 직업에 대해 자세히 탐구하기 • 게임 속 NPC가 제시하는 미션 해결하기
	활동3 나만의 직업 캐릭터 만들기	10	• 관심 있는 직업에 대해 주니어커리어넷 홈페이지를 활용해 추가 조사하기 • 직업을 소개하는 간단한 맵 제작하기
4	활동1 발표회 준비하기	5	• 내가 만든 헬로메이플 코딩 과정을 정리하고 발표 준비하기
	활동2 우리반 직업 발표회	20	• 내가 조사한 직업을 소개하는 맵 발표하기
	활동3 스스로 평가하기	5	• 우리반 직업 발표회 과정에 얼마나 잘 참여했는지 자기평가하기 • 더 알아보고 싶은 직업에 대해 이야기 나누기

1차시 교수·학습과정안

교과	범교과학습_진로교육	적용 학년	3~4학년	장소	교실 또는 컴퓨터실
학습 주제	나와 어울리는 직업 탐색하기			차시	1/4
학습 목표	진로흥미탐색 검사를 통해 나와 어울리는 직업을 탐색해봅시다.				
교수·학습 자료	PC, 워크북, PPT				
학습과정별 주요 활동	문제 알아보기	문제 해결 방법 탐색하기		적용하기	
	나의 꿈 나누기	진로흥미탐색 검사하기		나와 어울리는 직업 알아보기	
집단 구성	개인	개인		개인 또는 모둠	



단계	학습요소	교수-학습 활동	시간	자료★ 및 유의점※
도입	문제 알아보기 (동기유발)	동기유발 •직업 다섯고개 놀이하기 •진로탐색의 필요성 공감하기 학습 문제 확인 진로흥미탐색 검사를 통해 나와 어울리는 직업을 탐색해봅시다.	5'	☆ PPT
전개	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동1)	활동1 나의 꿈 나누기 •내가 이루고 싶은 꿈 떠올려보기 •내가 좋아하는 것, 잘하는 것 기록하기 •내가 하고 싶은 것, 되고 싶은 것 기록하기 •나의 꿈 발표하기 •진로흥미탐색 검사 소개하기	5'	☆ 워크북, PPT ※ 학생들끼리 이야기 하는 시간을 통해 자신의 성격에 대해 객관적인 의견을 들 수 있도록 안내 한다.
	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동2)	활동2 진로흥미탐색 검사하기 •주니어커리어넷 홈페이지 소개하기 •주니어커리어넷 저학년 진로흥미탐색 페이지 접속하기 •저학년 진로흥미탐색 검사 실시하기	10'	☆ PC, 워크북, PPT ※ 신중하게 검사를 실시 하도록 하고, PC 조작에 어려움이 있는 학생의 경우 개별 도움을 제공하도록 한다.
	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동3)	활동3 나와 어울리는 직업 알아보기 •진로흥미탐색 결과 살펴보기 •검사 결과를 참고하여 나와 어울리는 직업에 무엇이 있는지 기록하기 •그 직업의 특징 기록하기 •내가 하고 싶은 일, 좋아하는 일과 비슷한지 생각해보기	15'	☆ PC, 워크북, PPT ※ 학생들이 자신의 검사 결과를 사진으로 저장 및 기록하여 추후에도 찾아볼 수 있도록 한다.
정리	적용하기	학습 내용 정리하기 •진로흥미탐색 소감 발표하기 •다음 차시 예고하기	5'	※ 다음 차시 헬로메이플에 대한 간략한 설명을 하도록 한다.



차시 수업 자료



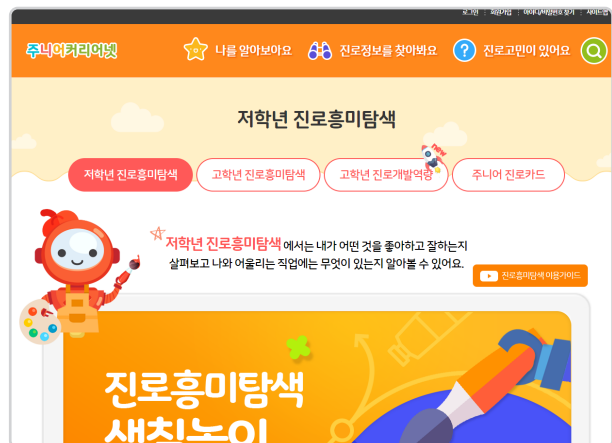
(활동2) 진로흥미탐색 검사하기



1) 주니어커리어넷 홈페이지 접속하기

<https://www.career.go.kr/jr/>

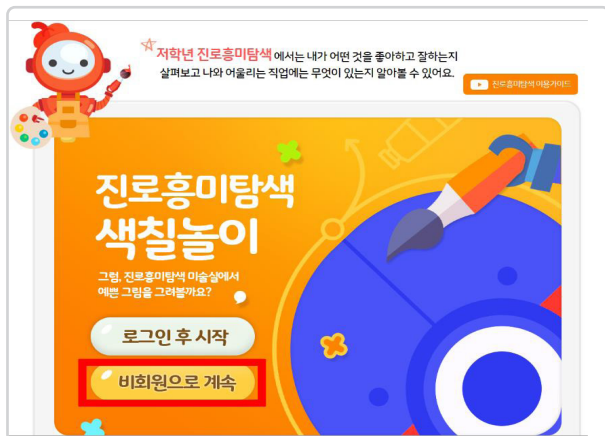
- 주니어커리어넷 홈페이지 접속을 생략하고 바로 저학년 진로흥미탐색 페이지로 접속해도 좋습니다.
- 가정과 연계한 진로교육이 이루어질 수 있도록 주니어커리어넷 홈페이지에서 활용이 가능한 다양한 프로그램을 소개하도록 합니다.



2) 저학년 진로흥미탐색 페이지 접속하기

<https://www.career.go.kr/jr/navigation/arojunior>

- 본 차시는 3~4학년 대상이므로 저학년 진로흥미탐색을 선택하도록 합니다.



3) 비회원 로그인하기

- <비회원으로 계속>을 선택하여 모든 학생이 참여할 수 있도록 합니다.



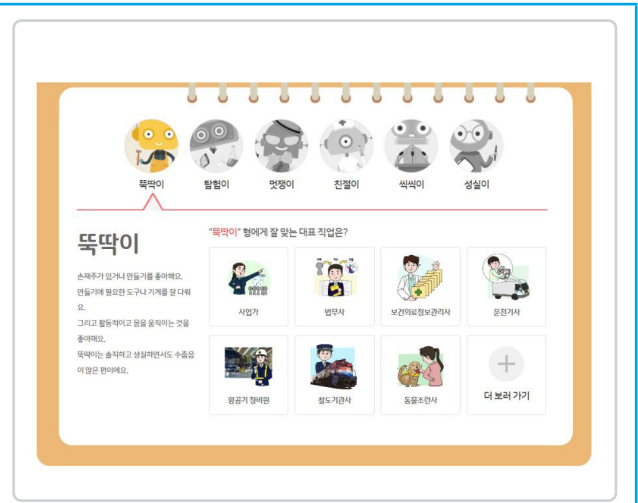
4) 검사 실시하기

- <직업의 중요성> 영상을 시청하고, <자기이해> 질문에 솔직한 대답을 기록하여 올바른 검사 결과가 나올 수 있도록 합니다.



5) 검사 결과 살펴보기

- 나에게 가장 적합한 유형이 무엇인지 살펴보고, 내가 생각한 좋아하는 것과 잘하는 것과 공통점이 있는지 살펴봐도 좋습니다.
- 학생 활동지에 검사 결과를 기록하도록 합니다.



6) 나와 어울리는 직업 살펴보기

- 나에게 잘 맞는 대표 직업을 살펴보고 학생 활동지에 기록합니다.
- 궁금한 직업에 대해서는 인터넷을 통해 추가적으로 조사하고 탐색하도록 합니다.



1차시 학생 활동지

⇒ 나의 꿈 나누기

좋아하는 것	잘하는 것
하고 싶은 것	되고 싶은 것
내가 이루고 싶은 꿈은? () 한 줄 설명 _____ _____	

⇒ 진로 흥미 탐색 결과

나에게 가장 적합한 유형은 ()입니다.
- 이 유형의 특징 ▪ ▪ ▪

⇒ 나와 어울리는 직업

* 나에게 잘 맞는 대표 직업 4가지를 골라, 그 직업에 대해 조사한 내용을 적어봅시다.

()	()
()	()



차시 학생 활동지 예시

⇒ 나의 꿈 나누기

좋아하는 것	잘하는 것
태블릿으로 그림그리기	캐릭터 만들기
하고 싶은 것	되고 싶은 것
나만의 이모티콘을 만들어서 사람들에게 제공하기	이모티콘 제작자
내가 이루고 싶은 꿈은? (이모티콘 제작자) 한 줄 설명 <u>사람들의 감정을 다양하게 표현할 수 있는</u> <u>이모티콘을 만들어 소통의 즐거움을 느끼게 해주는 사람</u>	

⇒ 진로 흥미탐색 결과

나에게 가장 적합한 유형은 (멋쟁이)입니다.
- 이 유형의 특징 ■ 감정이 풍부하고 상상력이 좋아서 자신만의 세계로 빠져드는 것을 좋아해요. ■ 스스로 옷과 머리를 멋있게 꾸미거나 독특한 방식으로 자신을 표현해요. ■ 글쓰기, 음악, 미술을 좋아해요.

⇒ 나와 어울리는 직업

* 나에게 잘 맞는 대표 직업 4가지를 골라, 그 직업에 대해 조사한 내용을 적어봅시다.

(연예인)	(인테리어디자이너)
• 자신이 가지고 있는 끼와 재능을 TV, 라디오, 영화, 무대에서 보여주는 일을 합니다.	• 건물 내부 환경을 기능에 맞게 설계하고 장식합니다. • 디자인이 완성되면 도면을 만들어 건축가에게 전달합니다.
(도시계획가)	(인공지능전문가)
• 도시와 단지를 계획하고 설계합니다. • 지역 자연환경을 조사하고 분석해서 그 지역 도시계획을 세웁니다.	• 컴퓨터 프로그램을 만드는 인공지능 개발 분야 전문가입니다. • 자연어 대화처리 기술, 실시간 영상인지 기술을 개발합니다.



2~3차시 교수·학습과정안

교과	범교과학습_진로교육	적용 학년	3~4학년	장소	교실 또는 컴퓨터실
학습 주제	일상 속 직업 탐구하기			차시	1/4
학습 목표	일상에서 만날 수 있는 직업을 탐구하고, 나만의 직업 캐릭터를 만들어봅시다.				
교수·학습 자료	PC, 워크북, PPT				
학습과정별 주요 활동	문제 알아보기	문제 해결 방법 탐색하기	적용하기		
	직업의 다양성 알아보기	일상 속 다양한 직업 탐구하기	나만의 직업 캐릭터 만들기		
집단 구성	개인	개인 또는 모둠	개인		

단계	학습요소	교수·학습 활동	시간	자료★ 및 유의점※
도입	문제 알아보기 (동기유발)	전시학습상기 •지난 시간에 알아본 나와 어울리는 직업에 대해 이야기하기 동기유발 •일상에서 만날 수 있는 직업 이야기하기 •학교 가는 길에 만날 수 있는 직업 이야기하기 학습 문제 확인 일상에서 만날 수 있는 직업에 대해 탐구해 봅시다.	5'	☆ PC ※ 헬로메이플의 본격적인 실습 전 프로그램 사용 목적과 취지에 공감할 수 있도록 사전 안내한다.
전개	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동1)	활동1 학교 가는 길 게임 실행하기 •PC를 통해 헬로메이플에 접속하기 •아바타 꾸미기 •‘학교 가는 길’ 게임 실행하기 •다양한 방향키를 눌러보며 게임에 익숙해지기 •게임 조작 방법 등 기본 기능 익히기 •길 선택하기, 미션 해결하기 등 게임 구성 소개하기	10'	☆ PC, 워크북 ※ 이 단계에서는 스토리 진행을 하지 않고 게임 조작이나 구성에 대해 탐구할 수 있도록 하는데 중점을 둔다.



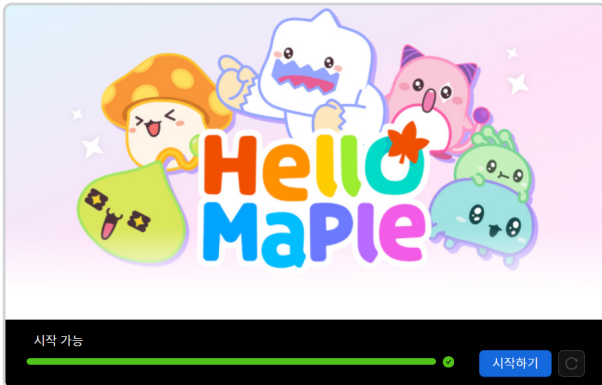
단계	학습요소	교수-학습 활동	시간	자료★ 및 유의점※
전개	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동2)	활동2 학교 가는 길 게임 실행하기 ● 맵- '학교 가는 길' 게임에 접속하여 원하는 길 선택하기 ① 학교 가는 길 걸어가기 vs 버스타고 가기 ② 학교 마친 후 집에 걸어가기 vs 병원 가기 ● 선택한 길에 따라 만나는 직업의 NPC와 대화하기 ① 학교 가는 길 걸어가기: 환경미화원 ② 학교 가는 길 버스타고 가기: 버스운전사 ③ 학교: 선생님 ④ 학교 마친 후 집에 걸어가기: 우편배달부 ⑤ 학교 마친 후 병원 가기: 의사 ● 특정 직업의 NPC가 제시하는 미션 해결하기 (예) 환경미화원: 맵 곳곳에 떨어진 쓰레기 5개 주워오기 ● 주니어커리어넷 홈페이지를 활용해 학교 가는 길 내가 만난 직업 또는 더 궁금해진 직업에 대해 자세히 탐색해보기 ● 직업에 대해 알아본 내용을 워크북에 기록하기	40'	☆ PC, 워크북 ※ 학생의 선택에 따라 만날 수 있는 직업이 달라질 수 있음을 안내한다. ※ 워크북에 제시된 주니어 커리어넷 직업 조사 방법을 사전 안내한다
	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동3)	활동3 나만의 직업 캐릭터 만들기 ● 헬로메이플 월드 만들기 방법 알아보기 ● 조사한 직업 중 캐릭터로 표현할 직업 선택하기 ● 워크북 단계에 따라 블록 명령어를 사용하여 나만의 직업 캐릭터 표현하기 ● 월드 출시 및 플레이하기	10'	☆ PC, 워크북 ※ 워크북에 제시된 블록명령어 뿐만 아니라 원하는 블록을 추가하여 사용할 수 있음을 안내한다.
정리	적용하기	학습 내용 정리하기 ● '학교 가는 길' 게임을 통해 알게 된 직업에 대해 이야기하기 ● 게임을 통해 가장 흥미가 생긴 직업을 적고 발표하기 차시 예고 ● 우리반 직업 발표회에서 나만의 캐릭터 발표하기	15'	☆ 워크북



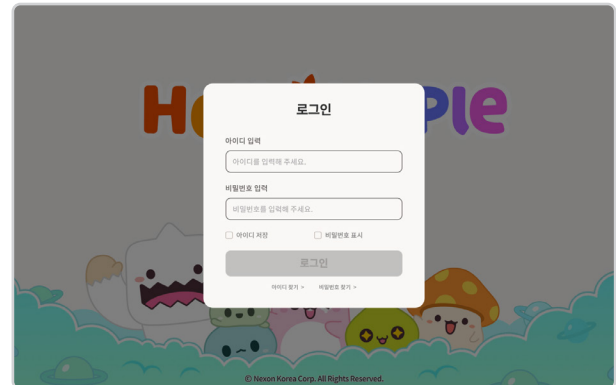
2~3차시 수업자료



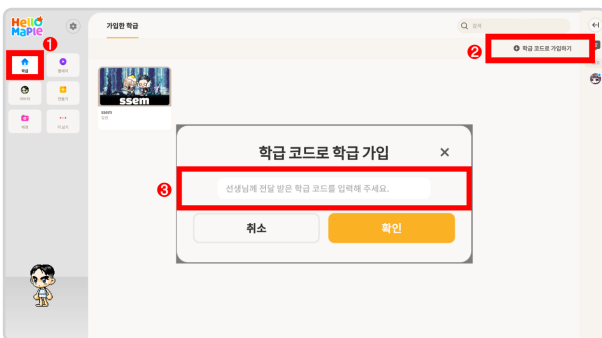
💡 프로그램 다운로드 및 로그인



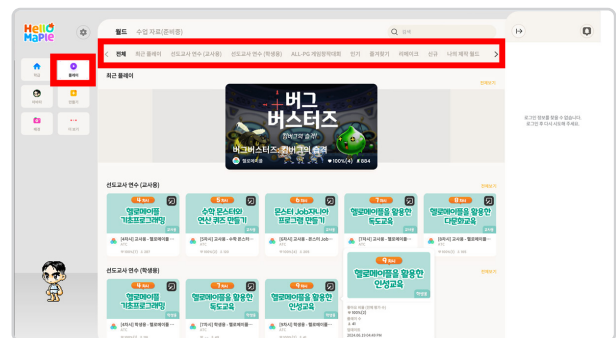
- 1) 다음 링크를 이용하여 헬로메이플을 다운로드 합니다.
<https://www.hellomaple.org>
- 2) 헬로메이플을 시작합니다.



- 3) 부여받은 에듀케이션 계정으로 로그인 합니다.



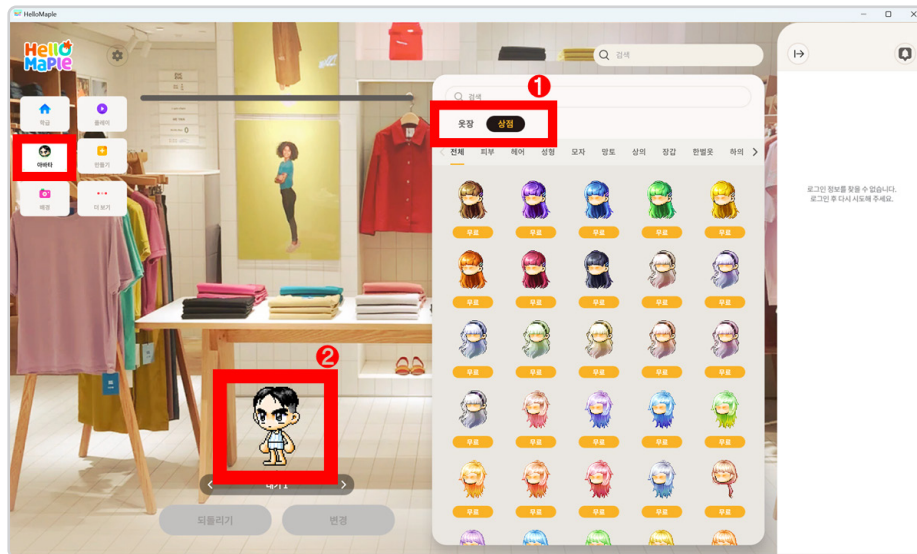
- 4) 로그인을 하면 보이는 화면입니다. 왼쪽 메뉴창의 홈 화면에서는 최근에 실행한 월드, 교육용으로 개발된 월드, 즐겨찾기, 나의 제작 월드 등을 확인할 수 있습니다.



- 5) 왼쪽 메뉴창의 플레이 화면을 클릭하면 실행할 수 있는 다양한 맵을 카테고리별로 확인할 수 있습니다.



아바타 화면



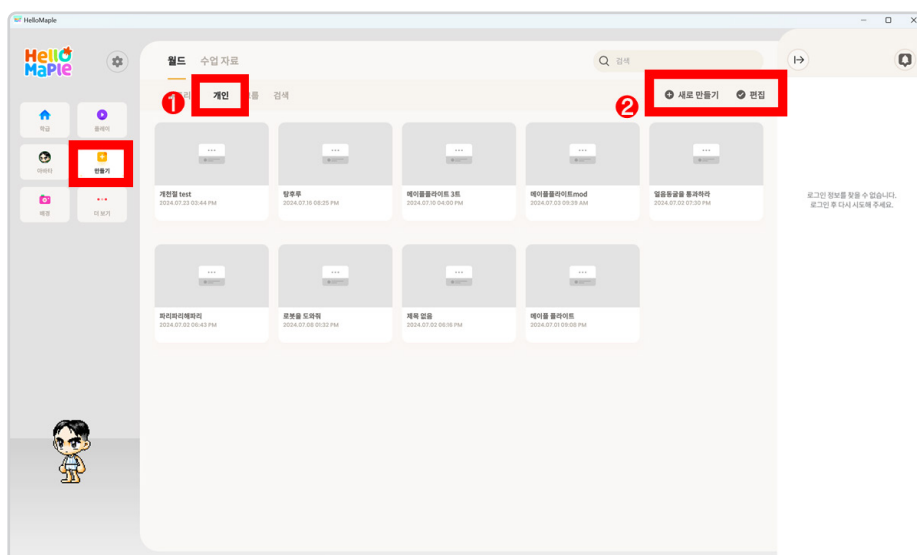
왼쪽 메뉴창의 아바타를 클릭하면 아바타를 꾸밀 수 있는 아바타 화면으로 이동합니다.

① 옷장: 내가 구매한 아이템을 확인할 수 있습니다.

상점: 살 수 있는 아이템을 확인하고 구매할 수 있습니다.

② 원하는 아이템을 누르면 왼쪽 아바타에 적용이 되어 미리보기를 할 수 있습니다.

만들기 화면



왼쪽 메뉴창의 만들기 화면을 클릭하면 보이는 화면입니다.

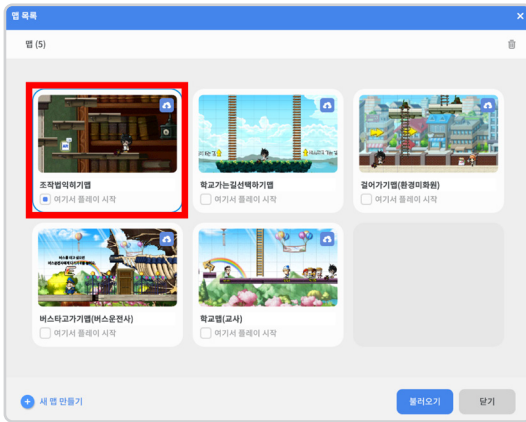
① 개인이 만든 월드가 표시됩니다.

② 새로 만들기: 클릭하여 새로운 월드를 만들 수 있습니다.

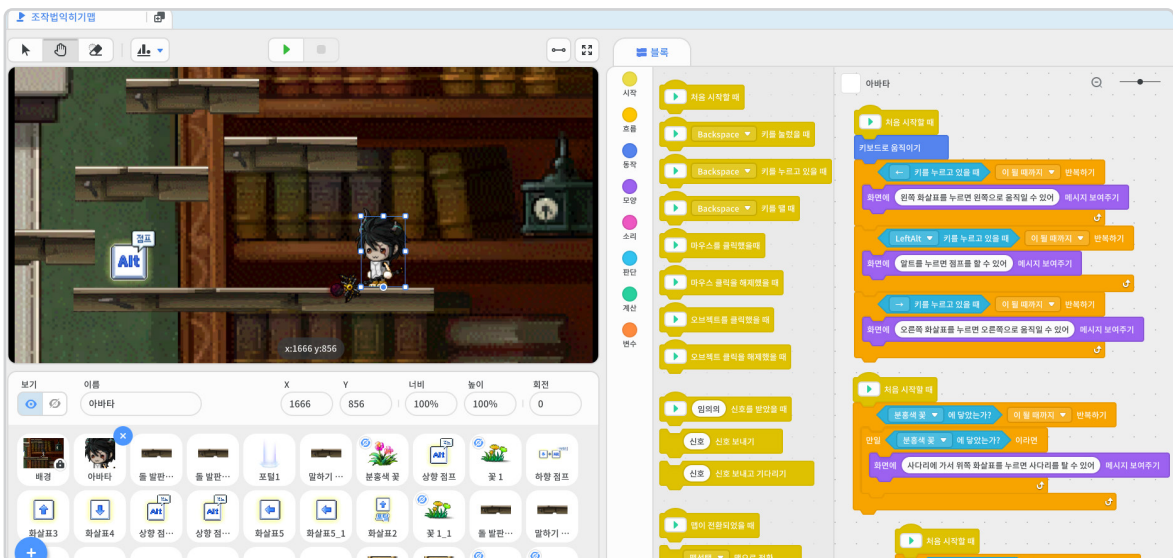
편집: 클릭하여 기존에 만든 월드를 삭제할 수 있습니다.



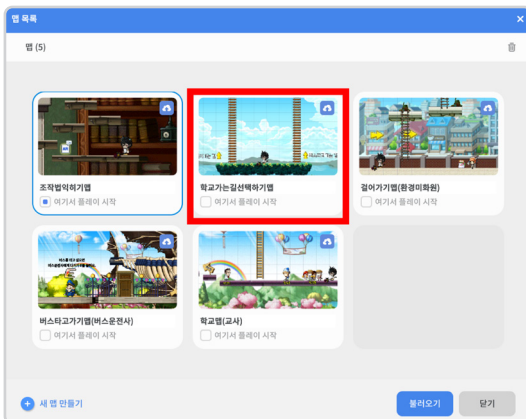
[맵1] 조작법 익히기



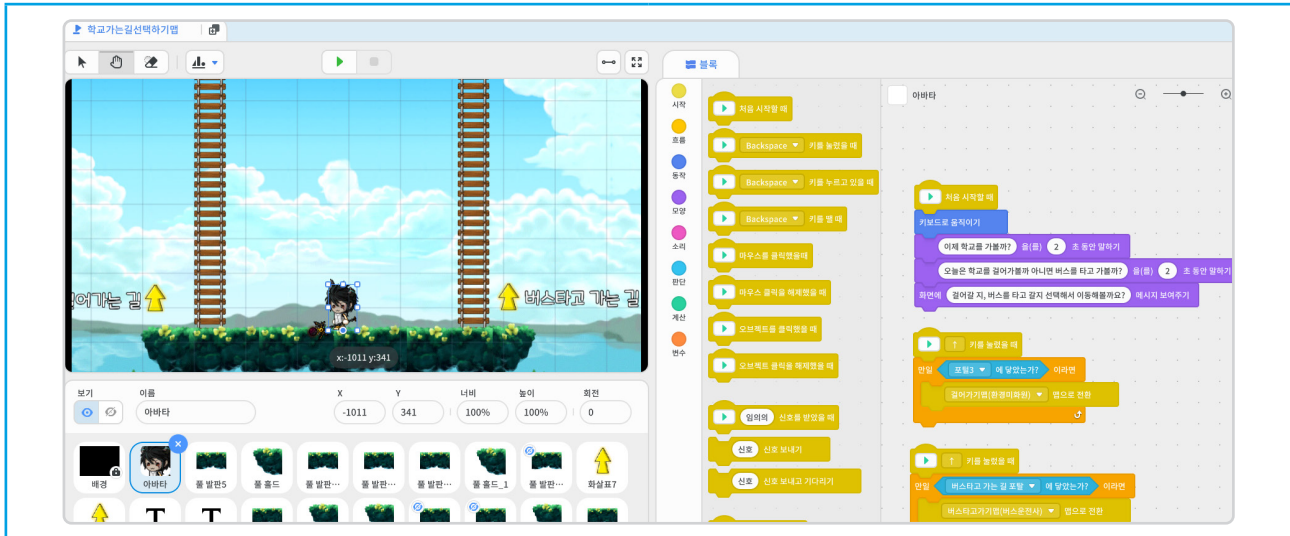
첫 번째 맵에서는 조작법 익히기 방법을 배울 수 있습니다. 오른쪽으로 움직이기, 왼쪽으로 움직이기, 위로 점프하기, 아래로 점프하기, 사다리타기 등 기본적인 조작법을 배우게 됩니다. 화면에 나오는 지시사항을 따라 첫 번째 맵을 통과하여 두 번째 맵으로 이동하게 됩니다.



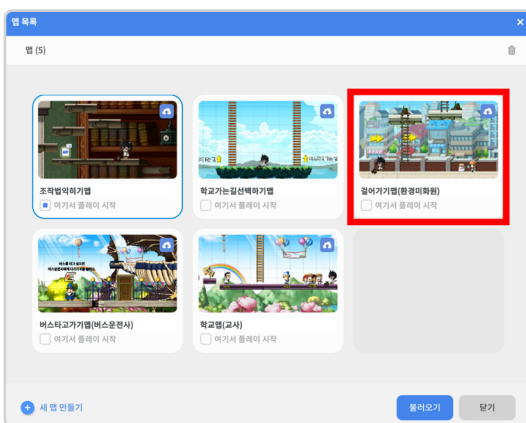
[맵2] 학교 가는 길 선택하기



두 번째 맵에서는 학교 가는 길로 두 가지 선택지 중 하나를 선택하게 됩니다. 자신이 선택한 방법에 따라 서로 다른 미션을 수행하게 됩니다. 길은 '걸어가는 길'과 '버스타고 가는 길'로 나누어집니다. 원하는 방법을 선택하여 사다리를 타고 올라가 포털로 이동하면 다음 맵으로 이동할 수 있습니다.

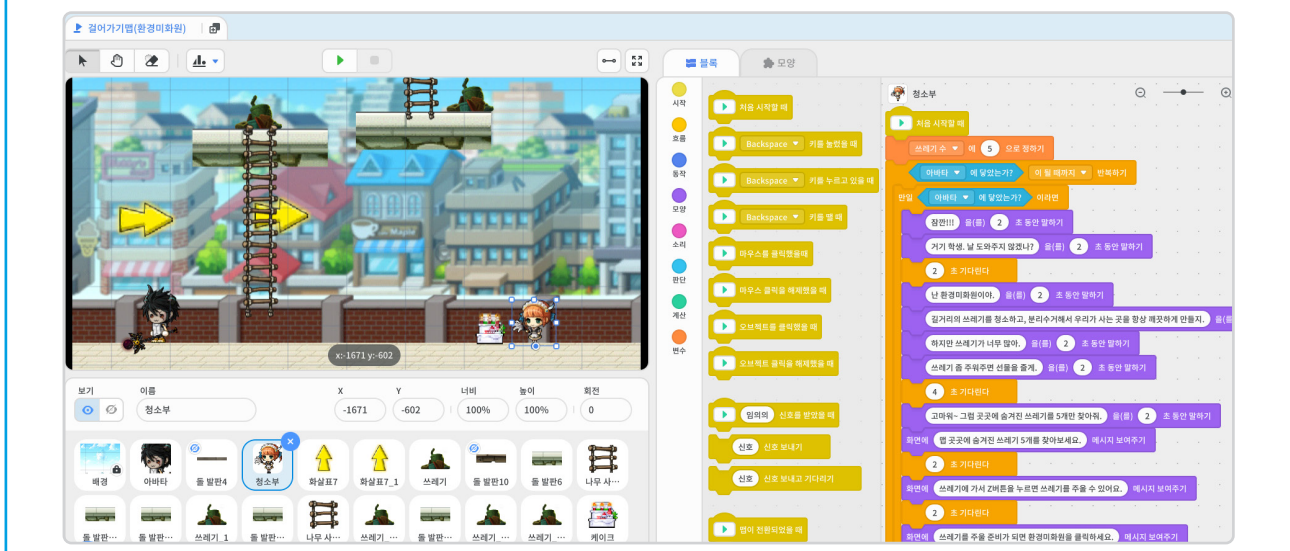


[맵3] 걸어가기(환경미화원)



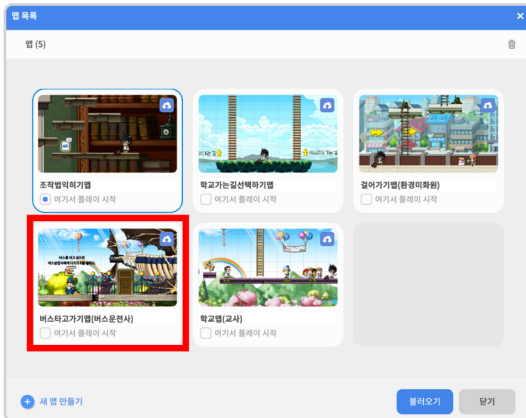
세번째 맵은 걸어가는 길에 '환경미화원'을 만납니다. 학생들은 환경미화원과 간단한 대화를 나누며 직업에 대해 배우게 됩니다. 그리고 환경미화원이 제시한 미션을 해결해야 합니다. 미션은 '맵 곳곳에 버려진 쓰레기 5개 주워오기'입니다. 학생들은 Z키를 눌러 쓰레기를 주울 수 있습니다. 해당 미션을 성공하면 환경미화원과 대화를 나누고, P키를 누르면 다음 맵으로 이동할 수 있습니다.

참고) 주니어 커리어넷-주니어 직업정보-환경 미화원' 검색
<https://www.career.go.kr/jr/juniorjob/view?seq=10602#qna1>
 학생들이 워크북에 제시된 단계에 따라 환경미화원 직업에 대해 더 조사해보도록 합니다.





[맵4] 버스타고 가기(버스운전사)

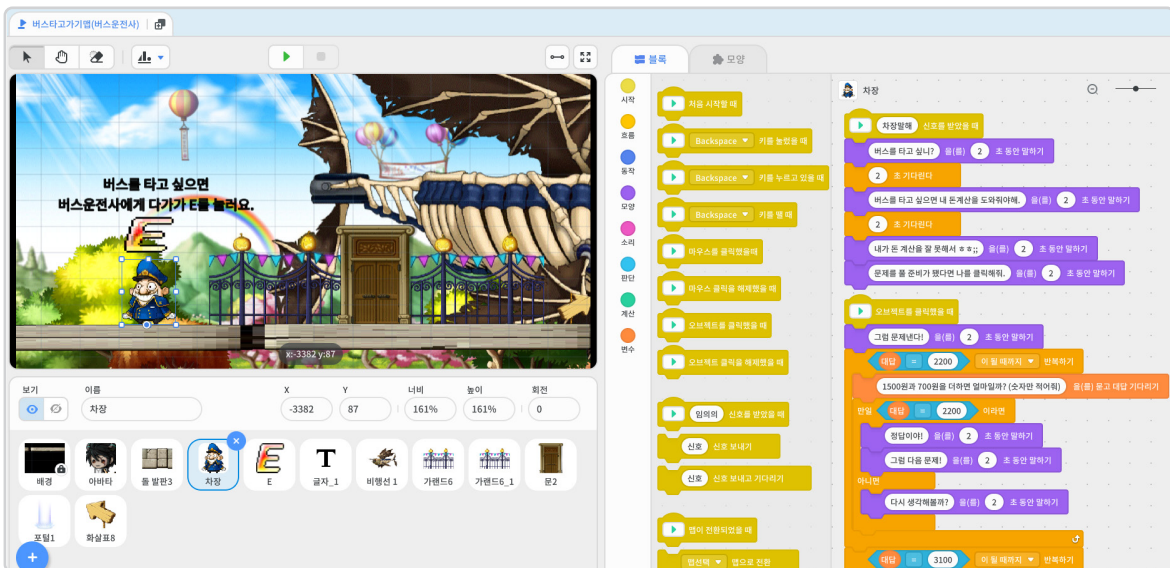


네 번째 맵은 버스타고 가는 길에 '버스운전사'를 만납니다. 학생들은 버스를 타기 위해 버스운전사가 제시한 미션을 해결해야 합니다. 미션은 간단한 수학 문제를 해결하는 것입니다. 버스운전사가 제시한 문제에 대한 올바른 정답을 입력하면 버스운전사와 간단한 대화를 나누고 버스를 탑승할 수 있습니다. 그리고 다음 맵으로 이동하게 됩니다.

참고) 주니어커리어넷-주니어 직업정보-운전기사 검색

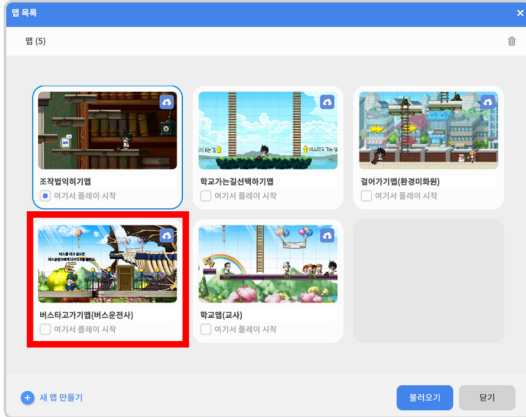
<https://www.career.go.kr/jr/juniorjob/view?seq=10654>

학생들이 워크북에 제시된 단계에 따라 운전기사 직업에 대해 더 조사해보도록 합니다.





[맵5] 학교(교사)

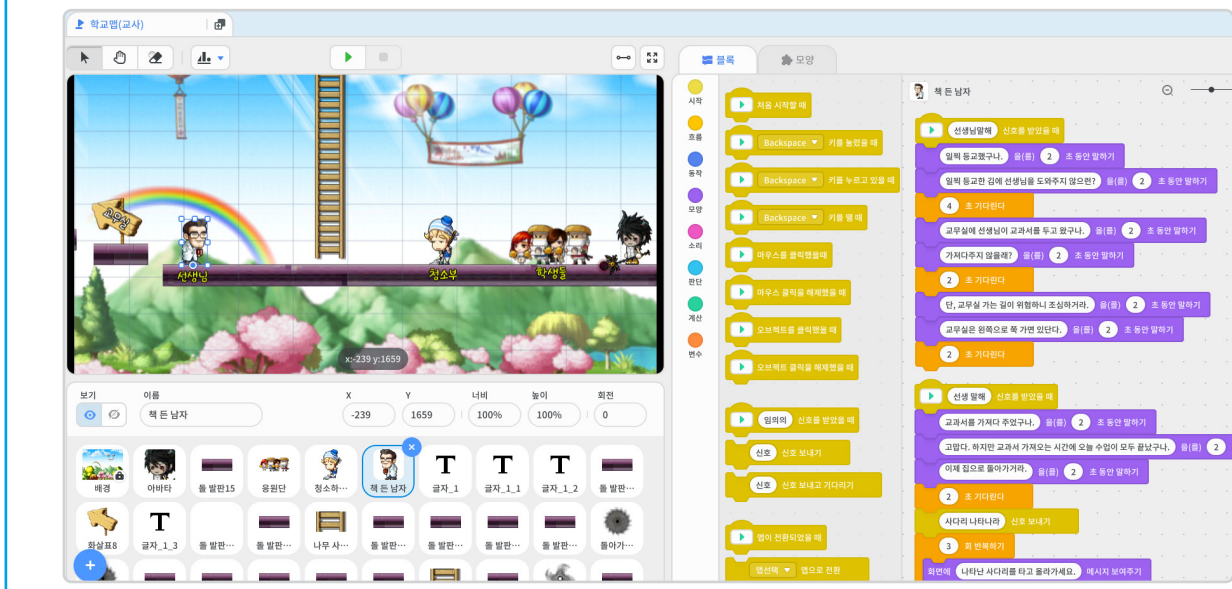


다섯 번째 맵은 학교에 도착해서 '선생님'을 만납니다. 학생들은 선생님과 간단한 대화를 나누고 선생님이 제시한 미션을 해결해야 합니다. 미션은 '교무실에 두고 온 교과서 가져오기'입니다. 미션을 해결하면 집에 가는 길을 선택하게 됩니다. 집에 가는 길은 '걸어서 집에 가는 길'과 '병원에 가는 길'을 선택할 수 있습니다. 원하는 길을 선택하여 서로 다른 맵으로 이동하게 됩니다.

참고) 주니어커리어넷-주니어 직업정보-교사 검색
<https://www.career.go.kr/jr/juniorjob/view?seq=10670>
 학생들이 워크북에 제시된 단계에 따라 교사 직업에 대해 더 조사해보도록 합니다.

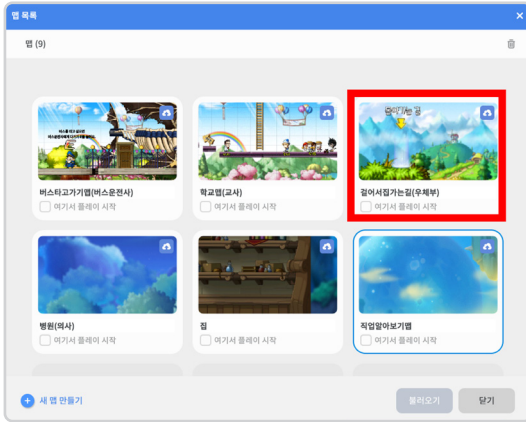


학생들이 워크북에 제시된 단계에 따라 교사 직업에 대해 더 조사해보도록 합니다.



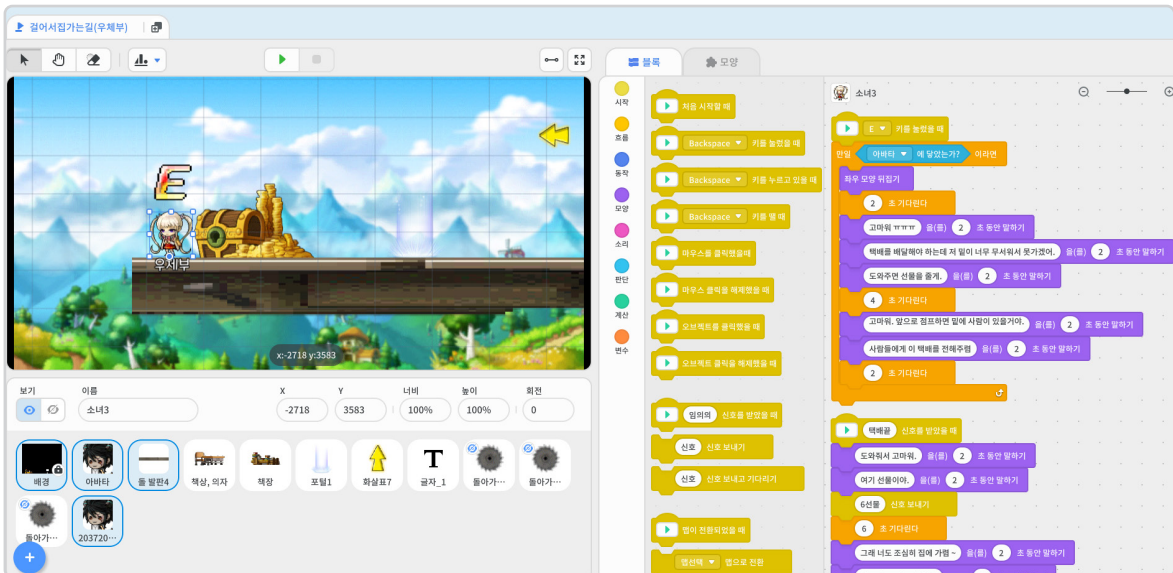


💡 [맵6] 걸어서 집 가는 길(우편배달부)

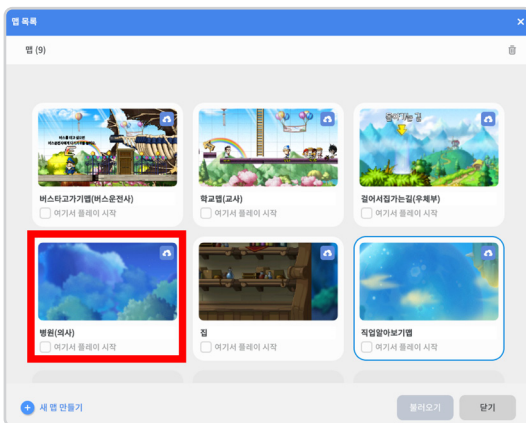


여섯 번째 맵은 걸어서 집 가는 길 '우편배달부'를 만납니다. 학생들은 우편배달부로부터 미션을 받게 됩니다. 미션은 3명 각각에게 택배를 전달하는 것입니다. 미션을 해결하면 다음 맵으로 이동할 수 있습니다.

참고 주니어커리어넷-주니어 직업정보-'우편배달부' 검색
<https://www.career.go.kr/jr/juniorjob/view?seq=10648>
 학생들이 워크북에 제시된 단계에 따라 우편배달부 직업에 대해 더 조사해보도록 합니다.

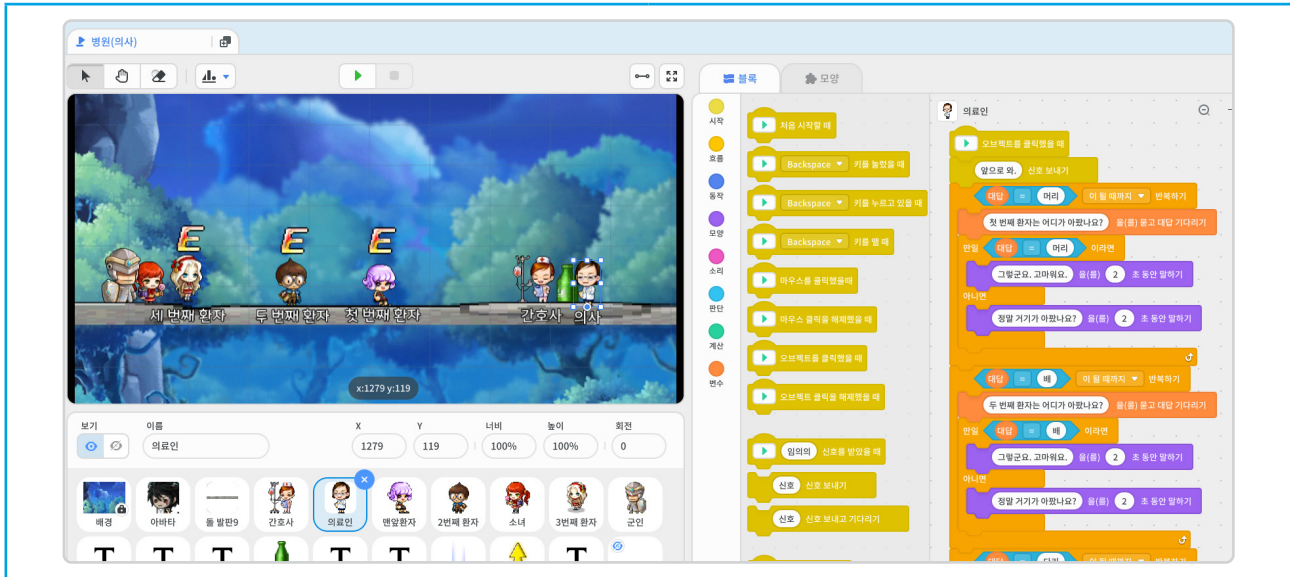


💡 [맵7] 병원에 가는 길(의사)

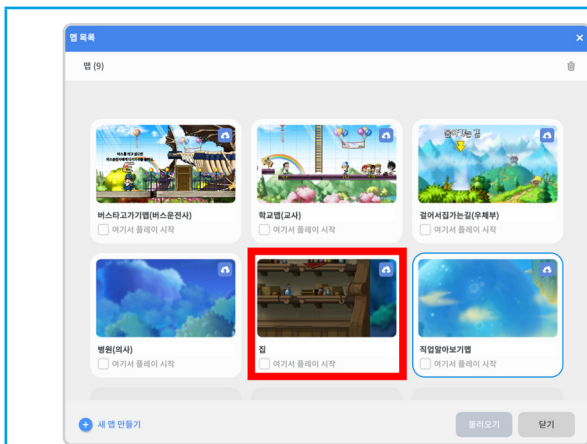


일곱 번째 맵은 '병원에 가는 길'에서 '의사' 직업을 만납니다. 의사와 간호사와 대화를 나누며 미션을 해결해야 합니다. 미션은 세 명의 환자가 어디가 아픈지 의사에게 정확하게 전달해야 합니다. 미션을 해결한 후 O키를 누르면 다음 맵으로 이동할 수 있습니다.

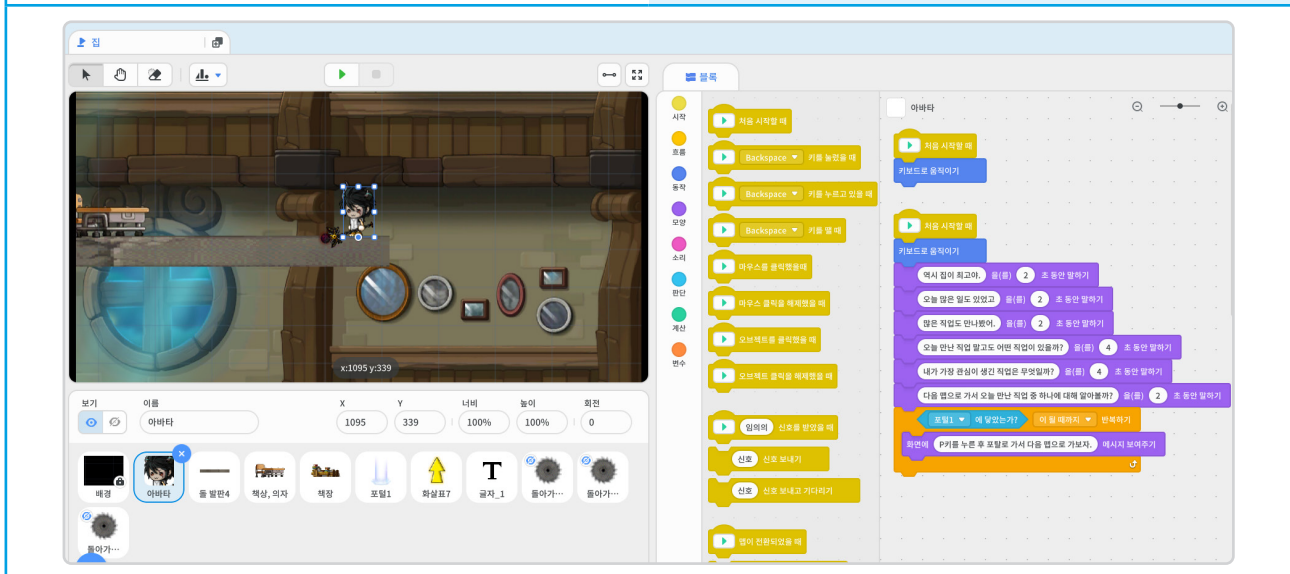
참고 주니어커리어넷-주니어 직업정보-'의사' 검색
<https://www.career.go.kr/jr/juniorjob/view?seq=10662>
 학생들이 워크북에 제시된 단계에 따라 의사 직업에 대해 더 조사해보도록 합니다.



[맵8] 집

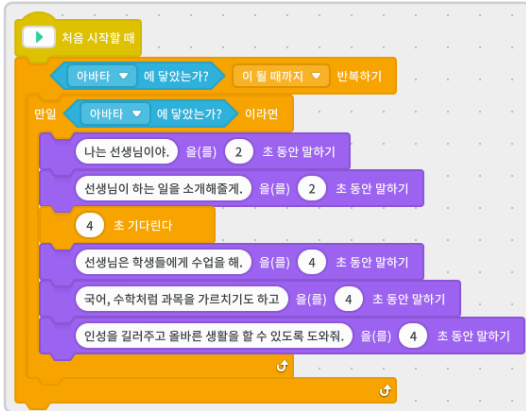


여덟 번째 맵은 모든 직업을 만나고 집에 도착하게 됩니다. 그동안 만난 직업을 떠올려보고 더 궁금해진 직업이나 가장 관심있는 직업에 대해 생각해보도록 합니다. 그리고 마지막 맵으로 이동합니다.





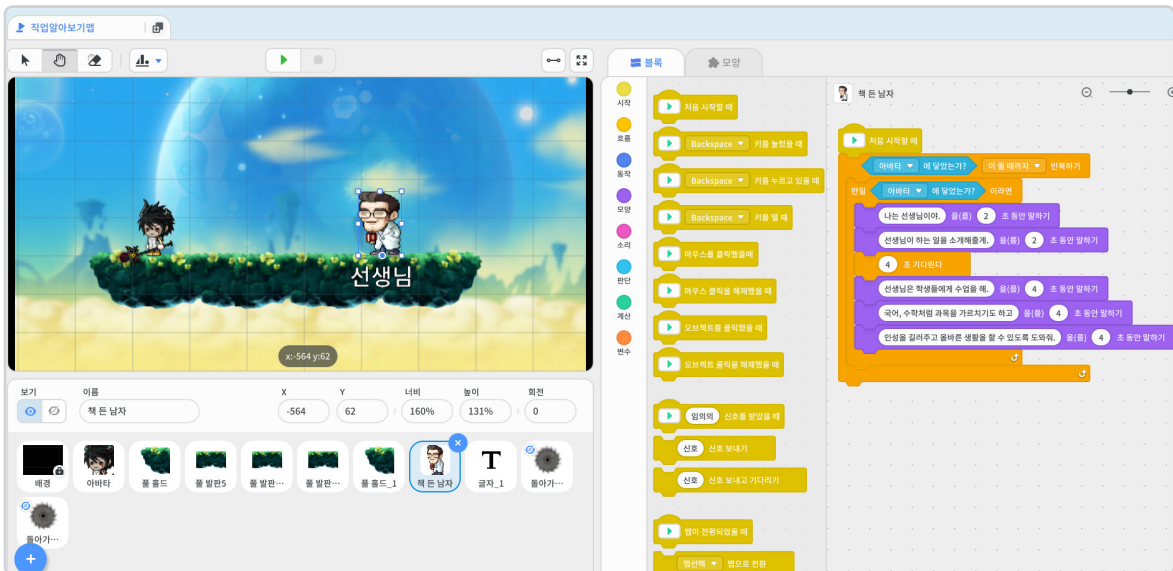
[맵]직업 알아보기(학생 코딩 과제 예시)



마지막 아홉 번째 맵은 학생들이 직접 수행할 과제 예시를 보여줍니다. '선생님'을 만나 선생님이 하는 일에 대해 대화를 나눕니다. 예시를 참고하여 학생들이 맵을 제작하고 코딩을 할 수 있도록 안내합니다.

<블록 명령어 입력 순서>

1. [흐름] '반복하기'에 판단 조건 넣어 입력하기
2. [흐름] '만일 ~이라면'에 판단 조건 넣어 입력하기
3. [모양] '0초 동안 말하기' 활용하여 직업이 하는 일과 특징에 대해 소개하기
4. 원하는 블록 명령어 추가하기





2~3차시 학생 활동지

⇒ 내가 만난 직업

- 학교 가는 길 (걸어가기) / (버스타고 가기)
- 내가 만난 직업:
- 해결해야 할 미션:

- 학교에서 만난 직업:
- 해결해야 할 미션:

- 학교 마친 후 (걸어서 집에가기) / (병원가기)
- 내가 만난 직업:
- 해결해야 할 미션:

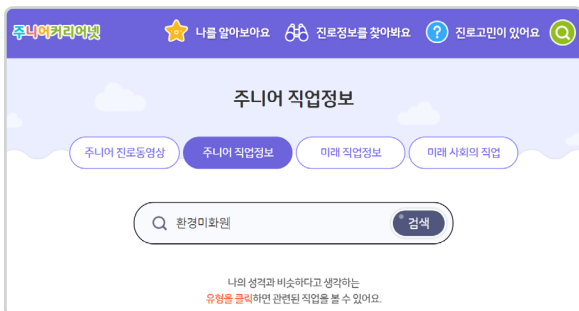
더 궁금한 직업 탐색하기



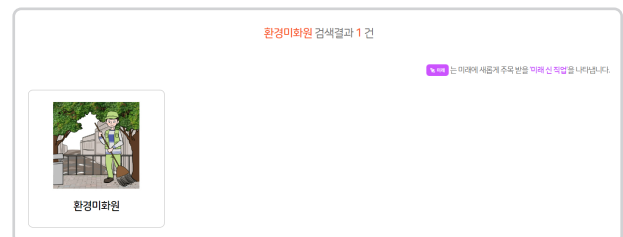
1) 주니어커리어넷 홈페이지에 접속합니다.



2) <진로정보를 찾아봐요> - <주니어 직업정보>를 클릭합니다.



3) 검색창에 직업을 작성하고 검색을 클릭합니다.



4) 아래 해당 직업 카드를 클릭합니다.



환경미화원

“국민의 위생을 위해 거리를 청소하고 배출한 쓰레기를 처리해요.”

- ▶ 어떤 일을 하나요?
- ▶ 어떻게 하면 될 수 있나요?
- ▶ 어떤 적성과 흥미가 필요한가요?
- ▶ 예상 연봉은 어떻게 되나요?

63 어떤 일을 하나요?

* 거리를 청소하고 무리가 많지 않게 쓰레기 등 잡식쓰레기 및 일반쓰레기를 운반하는 일을 합니다.

% 미래

게임테크나열 아티스트

% 미래

상품 공간 스토리텔러

% 미래

디지털 장의사

% 미래

도시재생전문가

% 미래

컴퓨터그래픽디자이너

% 미래

드론조종사

% 미래

반려동물 행동상담원

% 미래

장착자에이전트

5) 직업에 대한 정보를 탐색합니다.

6) 이외에 더 궁금한 직업에 대해 조사합니다.

직업 ()의 하는 일, 적성과 흥미

직업 ()의 하는 일, 적성과 흥미

직업 ()의 하는 일, 적성과 흥미

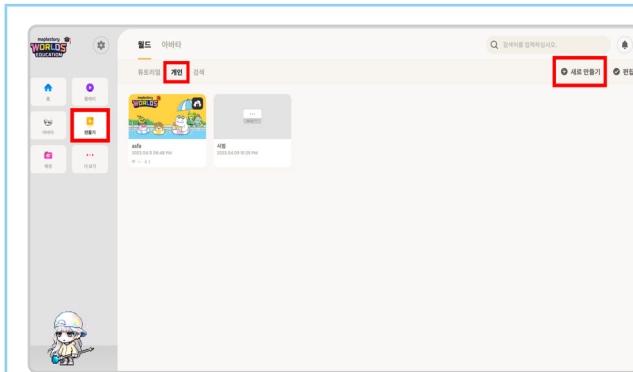
헬로메이플을 활용한

22

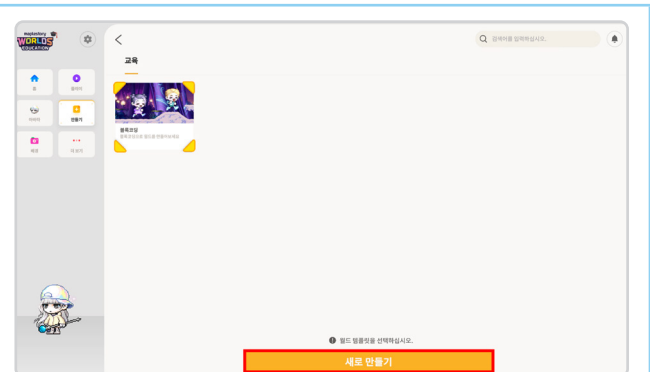
계기교육자료



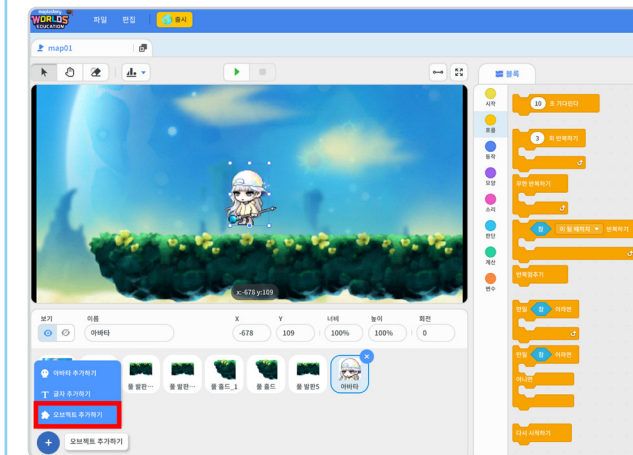
나만의 직업 캐릭터 만들기



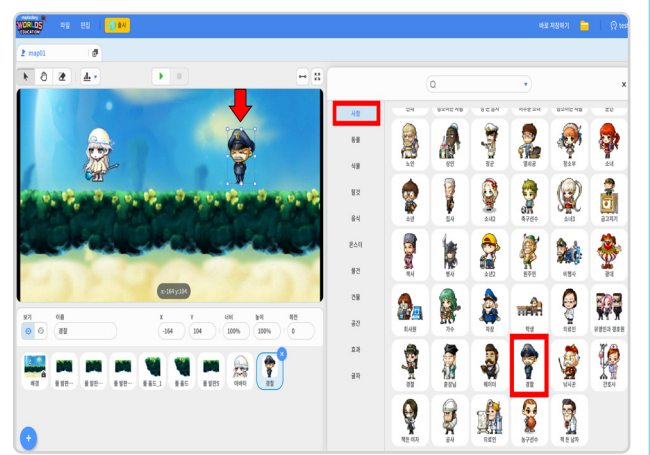
1) 헬로메이플 왼쪽 <만들기> 클릭하기



2) 하단 <새로 만들기> 클릭하기



3) 왼쪽 하단 <오브젝트 추가하기> 클릭하기



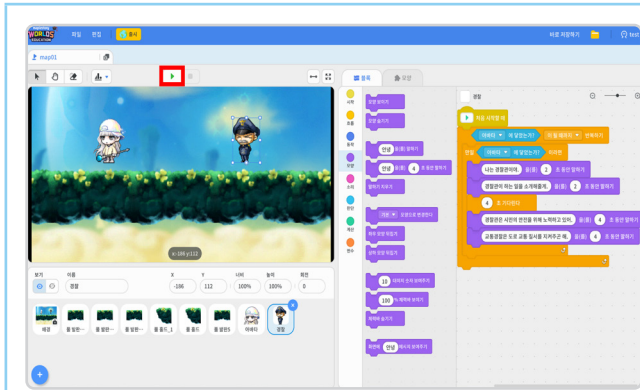
4) <사람> 탭을 클릭하고 원하는 직업 오브젝트 선택하기



5) 직업 오브젝트를 클릭하고, 흐름 블록을 사용해 블록 명령어 구성하기



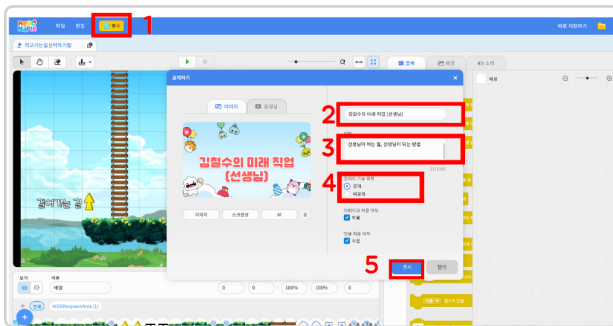
6) 모양 블록을 사용해 내가 조사한 직업이 하는 일과 특징에 대해 블록 명령어 구성하기



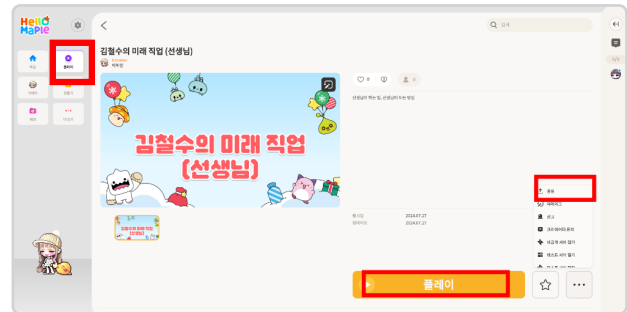
7) 실행창 상단 <시작하기>를 클릭하기



8) 블록 명령어 순서대로 잘 실행되는지 확인하기



9) 상단 탭 <출시>를 클릭하고 제목과 설명을 적은 후 공개용을 선택한 뒤 [출시]를 클릭합니다.



10) 출시 후 내가 제작한 월드 플레이하고 공유하기



2~3차시 학생 활동지 예시

⇒ 내가 만난 직업

- 학교 가는 길 (걸어가기)/(버스타고가기)
- 내가 만난 직업: 환경미화원
- 해결해야 할 미션: 맵 곳곳에 버려진 쓰레기 5개 주워오기

- 학교에서 만난 직업: 선생님
- 해결해야 할 미션: 교과서 가져다 드리기

- 학교 마친 후 (걸어서 집에가기)/(병원가기)
- 내가 만난 직업: 우편배달부
- 해결해야 할 미션: 오브젝트 3명에게 택배 전달하기



더 궁금한 직업 탐색하기

직업 (재난관리전문가)의 하는 일, 적성과 흥미
• 재난에 대응하는 대응계획을 수립하고 재난대응 행동 매뉴얼을 작성합니다. • 필요한 지식은 지리, 안전과 보안, 기계가 있습니다. • 흥미 유형은 성실이, 탐험이입니다.



4차시 교수·학습과정안

교과	범교과학습_진로교육	적용 학년	3~4학년	장소	교실 또는 컴퓨터실
학습 주제	우리반 직업 발표회 개최하기			차시	4/4
학습 목표	'학교 가는 길' 내가 만난 직업을 발표해봅시다.				
교수·학습 자료	PC, 워크북, PPT				
학습과정별 주요 활동	문제 알아보기	문제 해결 방법 탐색하기		적용하기	
	발표회 준비하기	우리반 직업 발표회		스스로 평가하기	
집단 구성	개인	전체		개인	

단계	학습요소	교수·학습 활동	시간	자료★ 및 유의점※
도입	전시학습 상기 (동기유발)	전시 학습 상기 • '학교 가는 길' 게임과 직접 직업을 조사한 활동을 통해 지금까지 직업에 대해 알아봤던 내용 떠올리기 • 지금까지의 직업 탐색을 통해 자신이 가장 관심 있는 직업 떠올리기 동기 유발 • 진로직업 분야 박람회 살펴보기 학습 문제 확인 '학교 가는 길' 내가 만난 직업을 발표해봅시다.	5'	★ PPT
전개	발표 및 체험하기 (학습활동1)	활동1 발표회 준비하기 • 내가 만든 헬로메이플 코딩 과정 정리하기 • 월드 파일 저장 및 공유하기 • 발표 준비하기	5'	★ PC, 워크북 ※ 지난 2차시 동안 체험하고 제작했던 헬로메이플 중 내가 만난 직업 또는 직접 제작한 블록 코딩을 한 가지 골라 발표를 준비 하도록 한다.



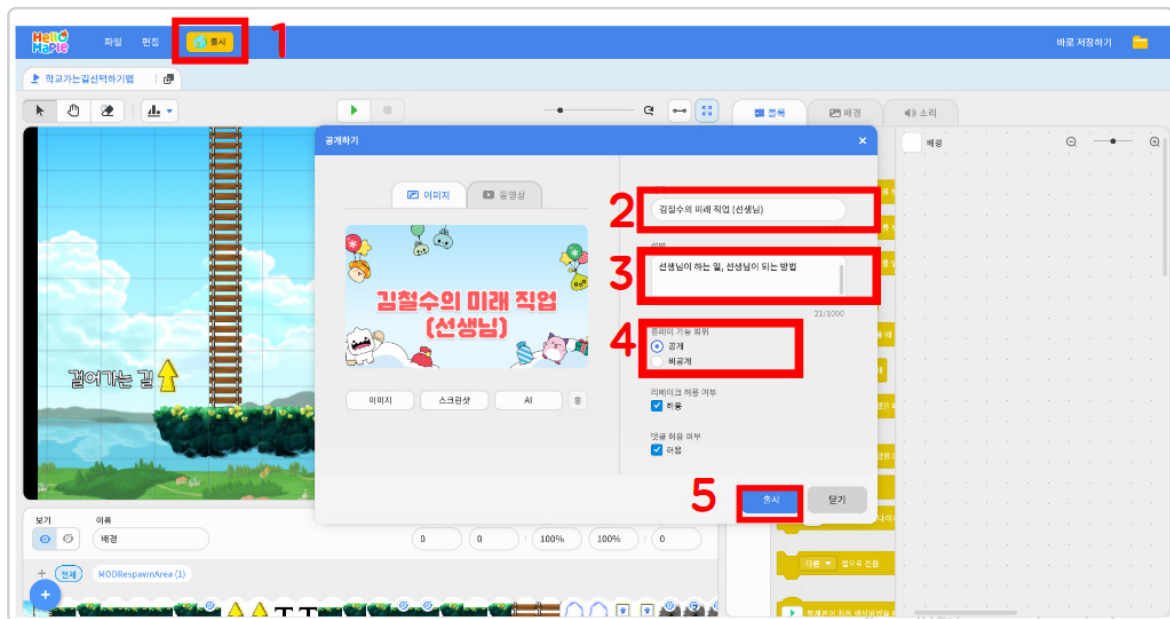
단계	학습요소	교수-학습 활동	시간	자료★ 및 유의점※
전개	발표 및 체험하기 (학습활동2)	활동2 우리반 직업 발표회 • '학교 가는 길' 내가 만난 직업과 그 직업의 특징 발표하기 • 블록명령어 조립 순서를 포함하여 블록 코딩 과정 발표하기 • 친구의 직업 발표를 경청하고 인상깊은 내용 기록 및 질의응답 나누기	20'	☆ PC, 워크북 ※ 월드 파일을 저장 및 공유하여 교사용 PC로 발표하도록 한다. ※ 학급에서 활용하는 디지털 공유 플랫폼이 있다면 월드 링크를 공유하여 학생들이 관람하도록 한다.
	활동 정리하기 (학습활동3)	활동3 자기평가하기 • 우리반 직업 발표회 과정에 얼마나 잘 참여했는지 스스로 평가하기 • 우리반 직업 발표회에 적극적으로 참여하였는가? • 친구의 발표를 잘 경청하였는가? • 흥미있는 직업을 탐색해보니 더 관심이 생겼는가? • MSW EDU를 통해 직업을 탐색하니 어땠는가? • 우리반 직업 발표회를 해보니 소감이 어떤가? • 더 알아보고 싶은 직업 떠올려보기 • 더 알아보고 싶은 직업에 대해 친구들과 이야기 나누기	5'	☆ 워크북
정리	실천하기	학습 내용 정리하기 • 지금까지 배움 내용 되돌아보기 • 헬로메이플을 활용한 배움 소감 나누기 • 헬로메이플을 앞으로 어떻게 활용해보고 싶은지 이야기 나누기 • 앞으로의 진로 탐색에 대한 다짐 말하기	5'	



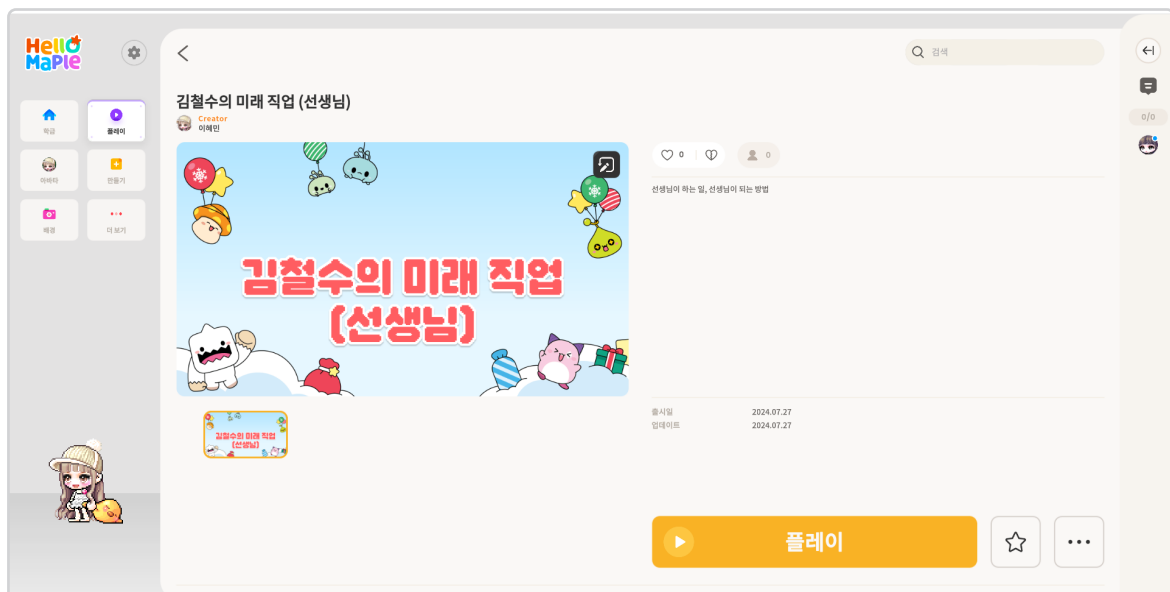
4차시 수업자료



(활동2) 진로흥미탐색 검사하기



상단 탭 <출시>를 클릭하고 제목과 설명을 적은 후 공개용을 선택한 뒤 [출시]를 클릭합니다.



출시 후 내가 제작한 월드를 플레이하고 공유합니다.



4차시 학생 활동지

⇒ 우리반 직업 발표회

내가 발표한 직업: ()	
직업이 하는 일과 특징 1) 2) 3)	
[1] 친구가 발표한 직업: () 직업이 하는 일과 특징 1) 2) 3)	•인상깊은 친구의 작품이 있나요? •왜 그렇게 생각했나요? •비슷한 미래 모습을 표현한 친구가 있나요? •더 궁금해진 직업이 생겼나요?
[2] 친구가 발표한 직업: () 직업이 하는 일과 특징 1) 2) 3)	

⇒ 스스로 평가해봅시다.

- 우리반 직업 발표회에 적극적으로 참여하였나요?
- 친구의 발표를 잘 경청하였나요?
- 흥미있는 직업을 탐색해보니 더 관심이 생겼나요?
- 헬로메이플을 통해 직업을 탐색하니 어땠나요?
- 우리반 직업 발표회를 해보니 소감이 어떤가요?



4차시 학생 활동지 예시

⇒ 우리반 직업 발표회

내가 발표한 직업: (드론조종사)	
직업이 하는 일과 특징 1) 드론을 운전하는 대회에 출전하거나, 드론을 활용한 배송과 촬영을 합니다. 2) 드론 전문가가 되기 위해 드론에 관한 지식과 새로운 것에 대한 도전정신, 정확한 상황 판단력이 필요합니다. 3) 똑딱이, 탐험이형이 적합합니다.	
[1] 친구가 발표한 직업: (영화감독)	
직업이 하는 일과 특징 1) 작품 주제를 분석하고 제작진과 배역을 결정합니다. 2) 배우와 제작진을 지휘하고, 촬영 후 편집을 지도합니다. 3) 단편영화제 공모에 당선되어 입문할 수 있고, 영화를 만드는 현장에서 실습을 통해 감독으로 입문할 수도 있습니다.	●인상깊은 친구의 작품이 있나요? 영화감독이 되어 배우를 만나는 맵이 인상깊었습니다. ●왜 그렇게 생각했나요? 실제 영화감독이 되어 배우에게 지휘를 내리는 과정이 재밌었습니다. ●비슷한 미래 모습을 표현한 친구가 있나요? 제 꿈인 드론조종사와 비슷한 비행기조종사를 발표한 친구가 있습니다. ●더 궁금해진 직업이 생겼나요? 녹색건축 전문가에 대해 더 알아보고 싶은 생각이 들었습니다.

**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.