

헬로메이플을 활용한  
계기교육자료

09

관계개선교육



# 친구사랑 프로젝트

관계개선교육





### 주요 활동 내용

#### [전체 스토리]

아침에 푹 자고 일어나니 지금 시간이 10시? 오늘 친구와의 약속 시간이 9시였는데! 큰일 났다! 약속 장소로 가기 전에 피크닉 음식도 준비해야 하는데! 친구들! 나를 도와줄 수 있을까??

**[1차시]** 친구와의 인터뷰를 진행합니다. 인터뷰 내용을 바탕으로 누구인지 알아맞히는 활동을 진행합니다.

**[2차시]** 게임은 횡스크롤 형태로, 친구 사랑과 관련된 게임(친친맵)을 체험합니다. 맵에 사용된 기능 및 코딩에 대해 이해합니다.

**[3차시]** 게임의 일부를 따라 만들어봅니다. 게임에 사용된 블록 명령어들을 이해하고, 이를 연결하여 원하는 모습이 구현되도록 디버깅합니다.

**[4차시]** 프로젝트를 간단히 소개하는 설명서를 작성한 뒤, 돌아가며 다른 친구들의 프로그램을 체험하고 상호 평가하며, 친구 사랑의 마음을 다짐하는 활동으로 마무리합니다.



차시별 활동 내용

차시	활동명		시간(분)	활동 내용
1	활동1	친구 인터뷰 놀이하기	10	• 6개 질문 중 하나를 친구에게 물어보는 놀이하기
	활동2	나는 누구일까요? 퀴즈	15	• 질문 답변을 모아 누구인지 알아맞히는 놀이하기
	활동3	친구에게 편지 쓰기	15	• 친구에게 마음을 담은 편지 쓰기
2	활동1	친구 사랑 헬로메이플 체험하기	10	• 헬로메이플로 제작된 친구 사랑 게임 체험하기
	활동2	월드 제작 과정 알기	10	• 맵에 오브젝트 설치하는 순서 이해하기
	활동3	월드에서 사용된 블록 코딩 이해하기	20	• 오브젝트에 사용된 블록 코딩 이해하기
3	활동1	헬로메이플 제작하기	35	• 맵 아이디어 떠올리고 제작하기
	활동2	발표 내용 준비하기	5	• 게임 출시하고, 발표 내용 준비하기
4	활동1	맵 소개서 작성하기	10	• 자신의 맵 소개하는 삼각소개서 만들고, 한 마디 준비하기
	활동2	친구들의 프로그램 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	창의적체험활동 _친구사랑	적용 학년	5~6학년	장소	교실 또는 컴퓨터실
학습 주제	친구 사랑 키우기 (원활한 또래관계 형성, 의사소통 능력 향상)			차시	1/4
학습 목표	공감과 경청의 자세로 친구 인터뷰하기 놀이를 하고, 우리반 친구들에 대해 알아봅시다.				
교수·학습 자료	PC, 활동지				
학습과정별 주요 활동	문제 알아보기	문제 해결 방법 탐색하기		적용하기	
	공감과 경청이 없는 대화 상황 보기	친구 인터뷰 놀이하기 나는 누구일까요? 퀴즈 '친친' 편지 쓰기		학습 내용 정리하기	
집단 구성	전체	전체		개별	

단계	학습요소	교수·학습 활동	시간	자료☆ 및 유의점※
도입	문제 알아보기 (동기유발)	<p><b>동기유발</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•PPT 속 대화 상황을 보며 문제점 파악하기</li> </ul> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>•화면 속 친구들의 대화는 어땠나요?</li> <li>•어떤 문제가 있었나요?</li> <li>•대화할 때는 어떤 자세가 필요하나요?</li> </ul> </div> <p><b>학습 문제 확인</b></p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <p>공감과 경청의 자세로 친구 인터뷰하기 놀이를 해봅시다.</p> </div>	3'	<p>☆ PPT</p> <p>※ 대화할 때는 공감과 경청이 필요하다는 것을 문제 상황을 통해 깨닫게 한다.</p>
전개	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동1)	<p><b>활동1 친구 인터뷰 놀이하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•공감과 경청이 무엇인지 알아보기</li> <li>•공감과 경청의 자세 알아보기</li> </ul>	7'	<p>☆ 친구 인터뷰 놀이 활동지</p>



단계	학습요소	교수-학습 활동	시간	자료★ 및 유의점※
전개	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>친구 인터뷰 놀이하기</li> </ul> <div style="border: 1px solid #00a0e3; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>7분간 자유롭게 돌아다니기</li> <li>친구를 만나면 가위바위보 하기</li> <li>이긴 친구는 인터뷰 활동지 속 한 개의 질문을 골라 상대 친구에게 질문하기</li> <li>공감과 경청의 자세로 대답을 듣고, 활동지에 적기</li> <li>6개의 질문을 모두 해서 인터뷰 활동지를 다 채우더라도 다른 친구의 질문에 답해주기 위해 돌아다니기 단, 질문은 모두 다른 학생에게 해야 합니다.</li> </ul> </div>		<p>※ 대화를 많이 해보지 않은 친구에게 질문할 수 있도록 순회 지도한다.</p>
	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동2)	<p><b>활동2 나는 누구일까요? 퀴즈</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>나는 누구일까요? 퀴즈 놀이 하기</li> </ul> <div style="border: 1px solid #00a0e3; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>인터뷰 활동지를 6등분해서 같은 질문끼리 모으기</li> <li>같은 질문끼리 잘 섞은 뒤, 한 장씩 뽑아 질문과 질문에 대한 답을 읽어주고 마지막에 “나는 누구일까요?”라고 외치기</li> <li>질문과 답을 듣고 인터뷰이를 추측한 학생은 손을 들어 친구의 이름 외치기</li> <li>정답을 맞힌 학생은 앞으로 나와 한 장을 뽑고 ‘나는 누구일까요? 퀴즈놀이 이어나가기</li> </ul> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>가장 퀴즈를 잘 맞힌 학생은 우리반 친구들을 잘 알고 있음을 이야기하며 칭찬하기</li> </ul>	15'	<p>☆ PC / 태블릿</p> <p>※ 학생 수가 많을 경우 인터뷰 활동지를 같은 질문끼리 잘섞은 뒤, 모둠별로 배부해서 나는 누구일까요? 퀴즈를 모둠별로 진행하도록 한다.</p>
	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동3)	<p><b>활동3 친친(친해지고 싶은 친구에게) 편지 쓰기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>친구 인터뷰 놀이와 ‘나는 누구일까요’ 퀴즈 후, ‘공통점이 많은 친구’에게 친친 편지 쓰기</li> <li>친구에게 편지 전달하기</li> </ul>	10'	<p>☆ 친친편지지</p> <p>※ 친구에 대해 새롭게 알게 된 점이 있다면, 그 친구에게 편지를 써도 됨을 안내한다.</p>
정리	적용하기	<p><b>학습 내용 정리하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>친구 인터뷰 놀이, ‘나는 누구일까요’ 퀴즈, 친친편지 쓰기 활동 소감 나누기</li> </ul> <p><b>차시 예고</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>헬로메이플을 통하여 친구 사랑 게임 제작하기</li> </ul>	5'	<p>※ 다음 시간이 되기 전에 검사결과지를 더욱 꼼꼼하게 읽어보도록 안내한다.</p>



## 차시 학생 활동지

⇒ 친구 인터뷰 놀이를 해 봅시다.

<p><b>내가 고쳐야 할 버릇은?</b></p>	<p><b>살아오면서 가장 행복했던 때는?</b></p>	<p><b>올해 꼭 이루고 싶은 목표 세 가지는?</b></p>
<p>이름:</p>	<p>이름:</p>	<p>이름:</p>
<p><b>주말에 주로 하는 일은?</b></p>	<p><b>만약 나에게 100만원이 생긴다면 사고 싶은 것은?</b></p>	<p><b>무인도에 가게 된다면 챙겨갈 5가지는?</b></p>
<p>이름:</p>	<p>이름:</p>	<p>이름:</p>

⇒ 친친(친해지고 싶은 친구에게) 편지를 써 봅시다.

To.

---



---



---



---



---



2~3차시 교수·학습과정안

교과	창의적체험활동 _친구사랑	적용 학년	5~6학년	장소	교실 또는 컴퓨터실
학습 주제	친구 사랑과 관련된 게임 제작하기			차시	2-3/4
학습 목표	친친(친구야 친하게 지내자) 게임을 체험하고, 직접 나만의 게임을 제작해 봅시다.				
교수·학습 자료	PC, 활동지				
학습과정별 주요 활동	문제 알아보기	문제 해결 방법 탐색하기	적용하기		
	친구 사랑을 주제로 하는 게임을 만들어봅시다.	게임을 구상하고 제작하기	활동 정리하기 및 발표 준비하기		
집단 구성	개별	전체/개별	전체/개별		

단계	학습요소	교수·학습 활동	시간	자료☆ 및 유의점※
도입	문제 알아보기 (동기유발)	<p><b>전시학습상기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•지난 시간에는 친구들과 인터뷰를 진행하고, 인터뷰 내용을 통해 친구들을 더 자세히 알아보는 시간을 가졌습니다.</li> </ul> <p><b>학습 문제 확인</b></p> <p style="text-align: center; border: 1px solid #00a651; border-radius: 10px; padding: 5px; background-color: #e0f2f1;">친구 사랑과 관련된 게임을 제작해 봅시다.</p>	3'	☆ PPT
전개	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동1)	<p><b>활동1 친친 게임 체험하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•선생님이 만든 친친 게임에 접속하기</li> <li>•선생님이 만든 친친 게임을 마지막 단계까지 해결하기</li> </ul> <p style="text-align: center; border: 1px solid #00a651; border-radius: 10px; padding: 10px;">아침에 폭 자고 일어나니 지금 시간이 10시? 오늘 친구와의 약속 시간이 9시였는데! 큰일 났다! 약속 장소로 가기 전에 피크닉 음식도 준비해야 하는데! 친구들! 나를 도와줄 수 있을까??</p>	10'	☆ 친구 사랑 맵, PC ※ 시간이 남은 학생은 자신이 맵을 만든다면 어떻게 만들면 좋을지 미리 생각해보도록 한다.



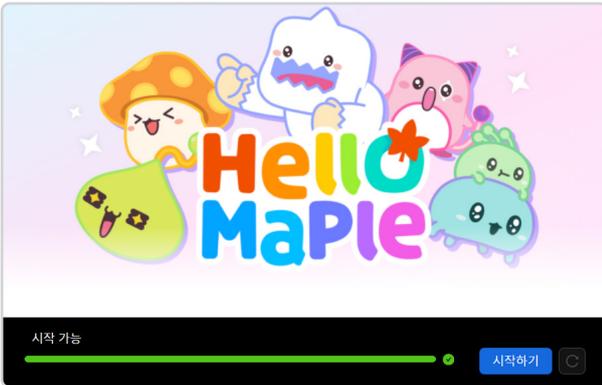
단계	학습요소	교수-학습 활동	시간	자료☆ 및 유의점❖
전개	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동2)	<p><b>활동2 월드 제작 과정 알기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•맵에 오브젝트 설치하는 순서 이해하기</li> </ul> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>•발판 설치하기</li> <li>•글자로 출발점 표시하기</li> <li>•장애물과 몬스터 설치하기</li> <li>•포털과 사다리 설치하기</li> </ul> </div>	20'	☆ PC, 개발 계획서
	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동3)	<p><b>활동3 월드에 사용된 블록 코딩 이해하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•오브젝트에 사용된 블록 명령어 살펴보기</li> </ul> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>•아바타에 사용된 블록 명령어</li> <li>•장애물에 사용된 블록 명령어</li> <li>•포털에 사용된 블록 명령어</li> </ul> </div>		☆ PC, 개발 계획서
	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동4~5)	<p><b>활동4~5 헬로메이플 월드 제작</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•자신만의 게임 제작하고, 출시하기</li> <li>•자신이 만든 게임 발표 준비하기</li> </ul>	40'	☆ PC, 개발 계획서 ❖ 코딩하는데 어려움을 겪는 학생들에게 도움을 준다.
정리	적용하기	<p><b>활동 정리하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•자기평가지 작성하기</li> </ul>	3'	☆ 평가지



## 2~3차시 수업자료



## 프로그램 다운로드 및 로그인



- 1) 다음 링크를 이용하여 헬로메이플을 다운로드 합니다.  
<https://mod-system-content.msw.tobenstudio.com/hellomape/launcher/HelloMapleInstaller.exe>
- 2) 헬로메이플을 시작합니다.

### 로그인

아이디 입력

비밀번호 입력

아이디 저장     비밀번호 표시

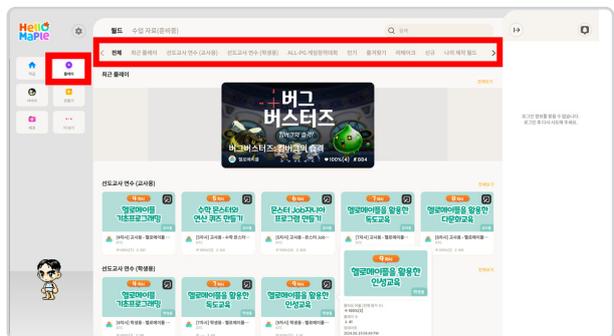
**로그인**

아이디 찾기 >    비밀번호 찾기 >

- 3) 부여받은 에듀케이션 계정으로 로그인 합니다.
- 4) 로그인이 완료되면 헬로메이플이 실행됩니다.



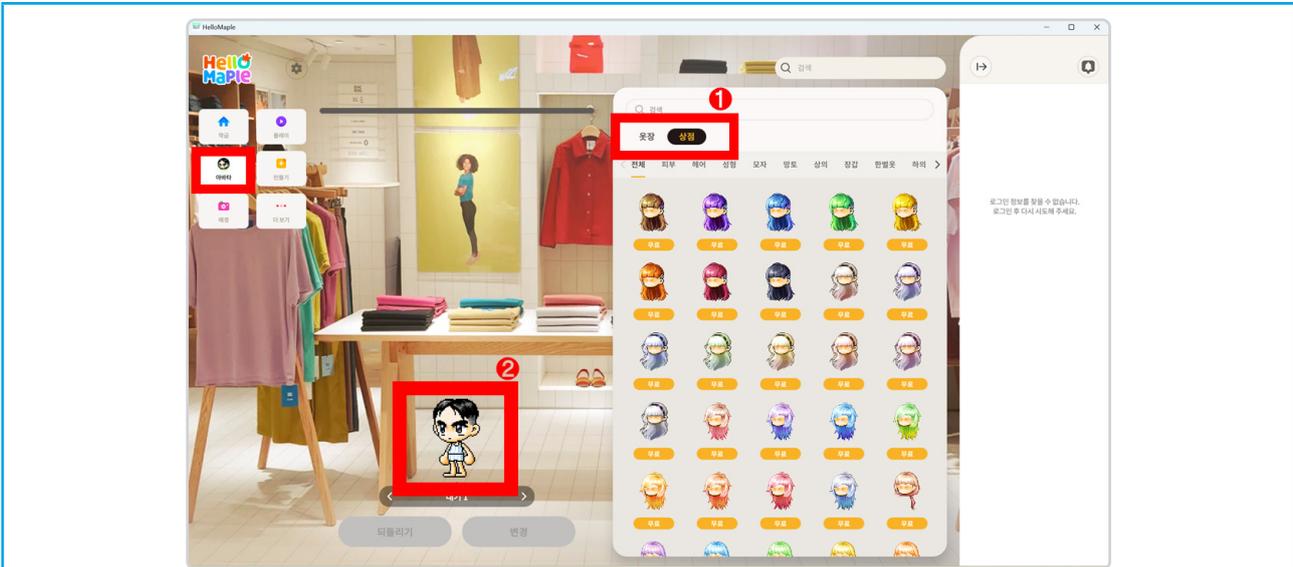
- 5) 로그인 후, 왼쪽 메뉴창의 학급 화면에서는 내 학급을 확인할 수 있습니다. 학급코드로 가입하기를 클릭 후, 선생님께 안내 받은 학급 코드를 입력합니다.



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



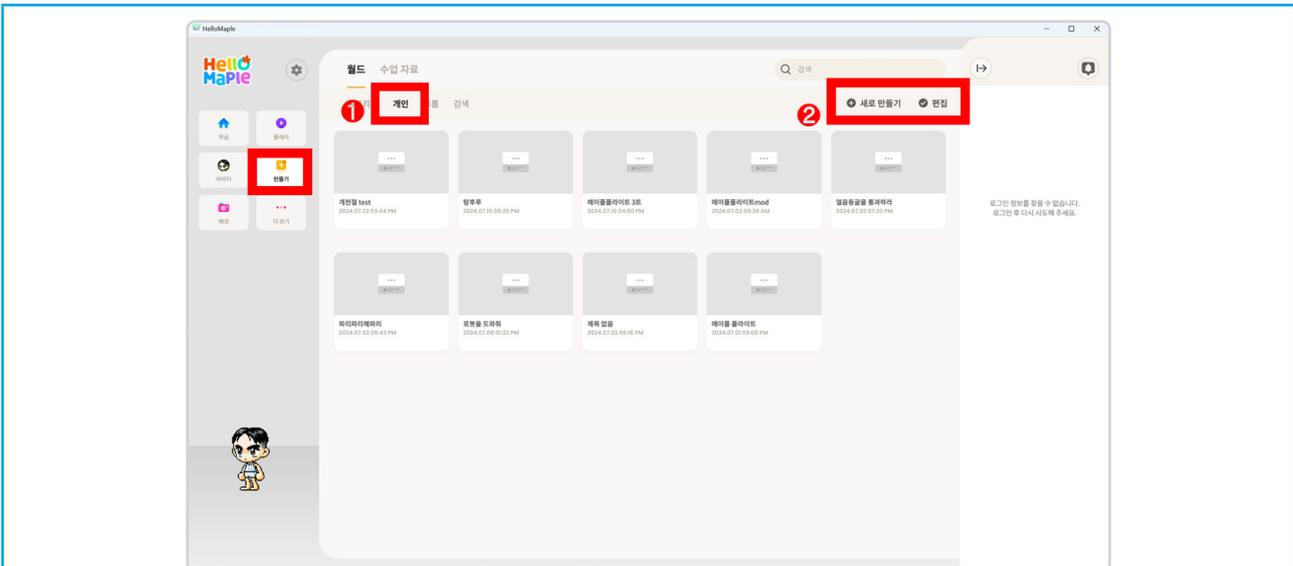
**아바타 화면**



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**

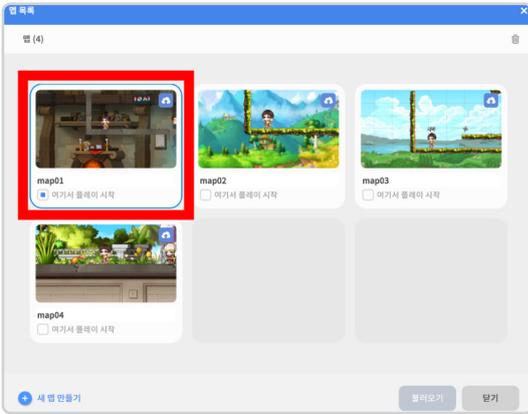


왼쪽 메뉴창의 만들기 화면을 클릭하면 보이는 화면입니다.

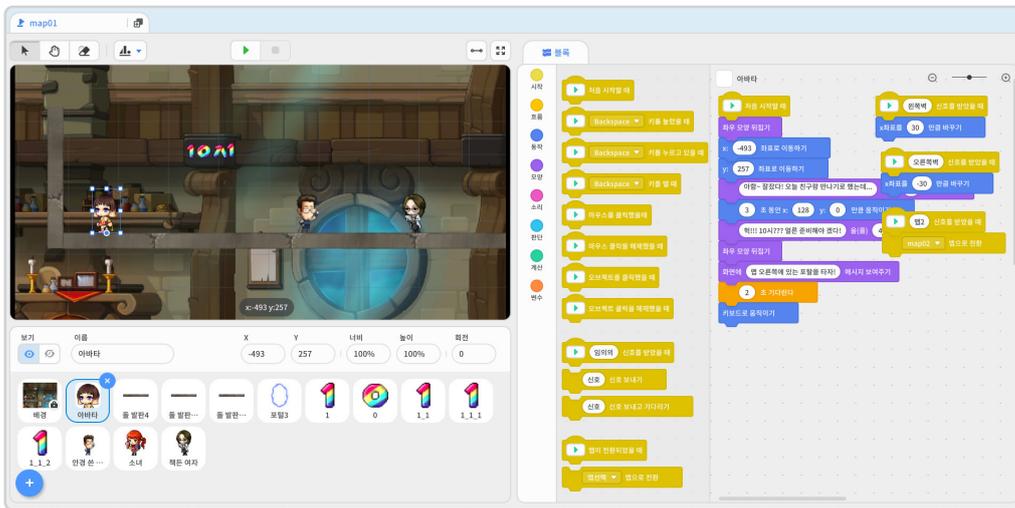
- ① 개인이 만든 월드가 표시됩니다.
- ② 새로 만들기: 클릭하여 새로운 월드를 만들 수 있습니다.  
편집: 클릭하여 기존에 만든 월드를 삭제할 수 있습니다.



## [맵] 집



첫 번째 맵에서는 이야기의 배경을 알 수 있습니다. 등장하는 캐릭터들의 말풍선을 통해 오른쪽으로 움직이기, 왼쪽으로 움직이기, 위로 점프하기 등 기본적인 조작법을 배우게 됩니다. 화면에 나오는 지시사항을 따라 첫 번째 맵을 통과하여 포탈을 통해 두 번째 맵으로 이동하게 됩니다.



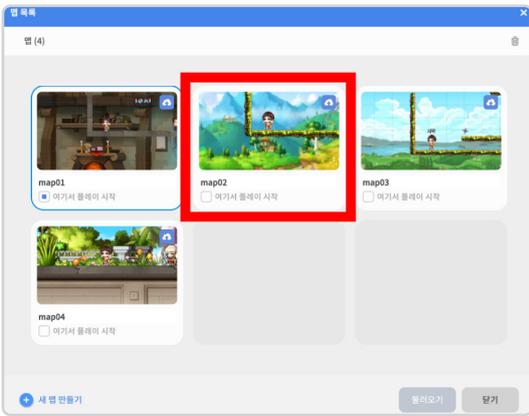
[제작 장면]



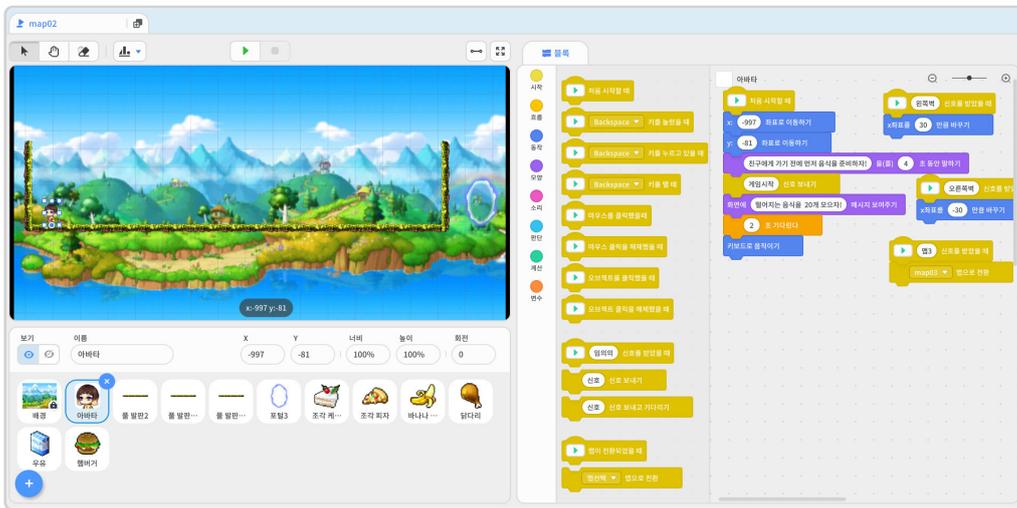
[플레이 장면]



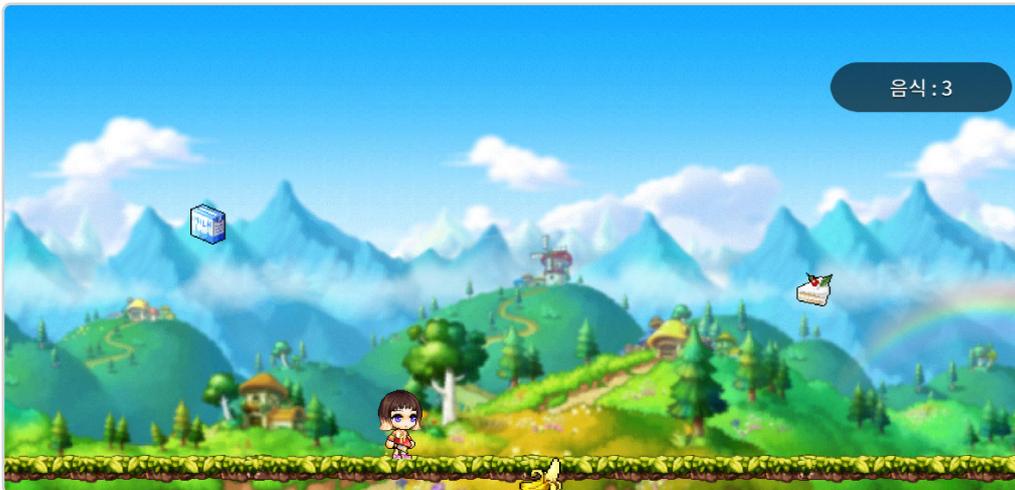
[맵2] 음식 모으기



두 번째 맵에서는 간단한 게임을 할 수 있습니다.  
떨어지는 음식들을 아바타를 움직여 받으면(닿으면)  
화면 오른쪽 상단에 위치한 음식 숫자가 올라가게 됩니다.  
음식 20개를 모으면 포탈이 생기고, 포탈을 통해 세 번째 맵으로  
이동하게 됩니다.



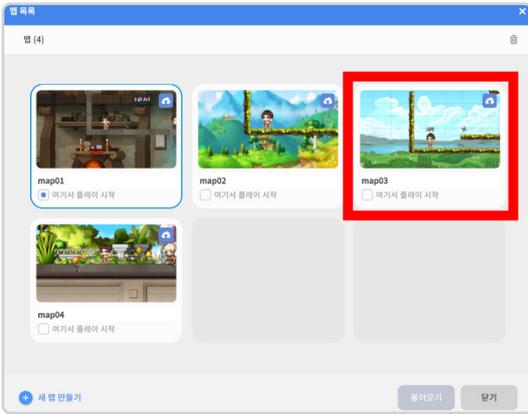
[제작 장면]



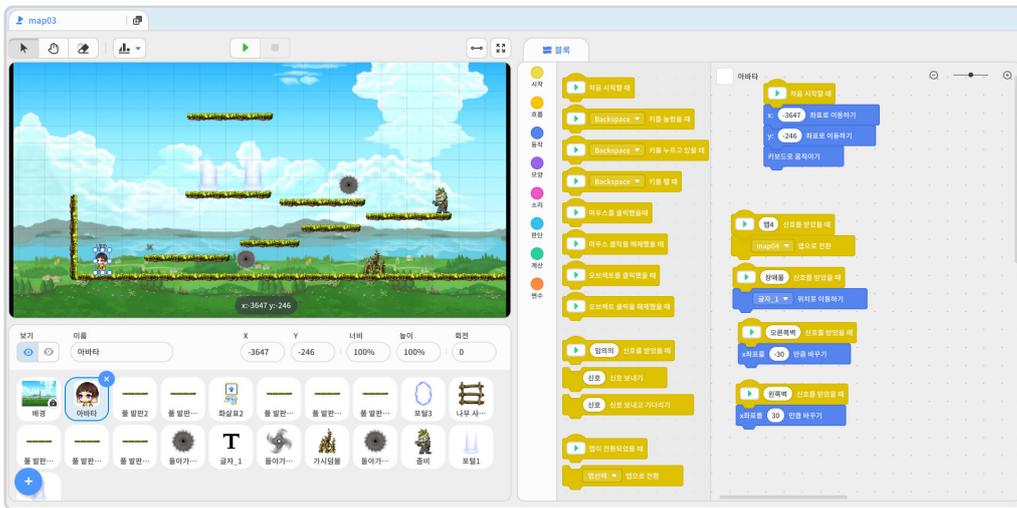
[플레이 장면]



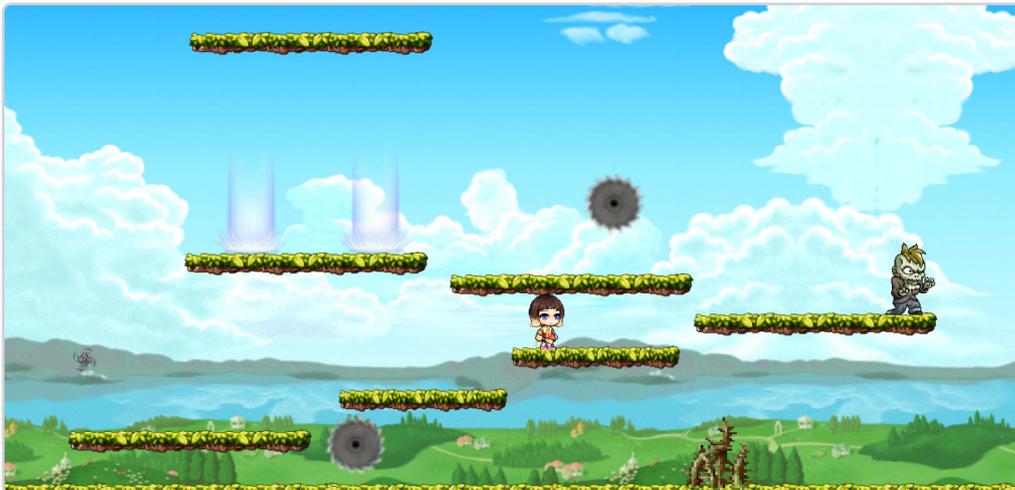
[맵3] 장애물 피하기



세 번째 맵에서는 장애물 피하기 게임을 할 수 있습니다. 움직이는 표창, 가시덤불, 쪼미 등 장애물과 몬스터에 아바타가 닿으면 다시 시작 위치로 돌아가게 됩니다. 장애물을 피해 무사히 포탈에 도착하면 그 포탈을 통해 마지막 네 번째 맵으로 이동하게 됩니다.



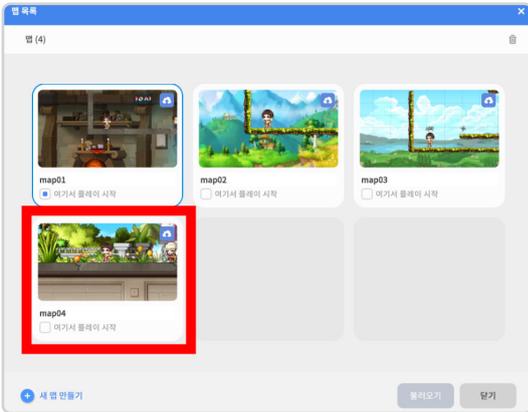
[제작 장면]



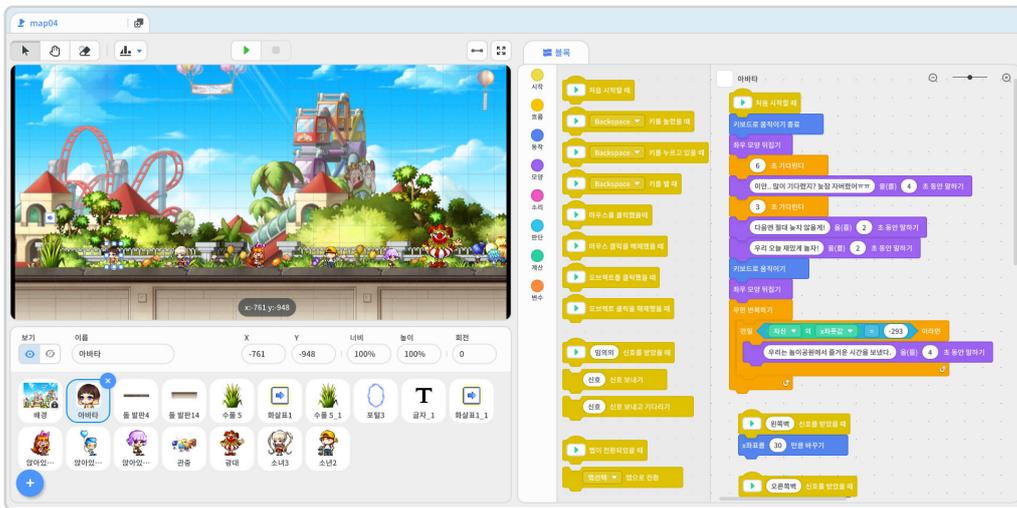
[플레이 장면]



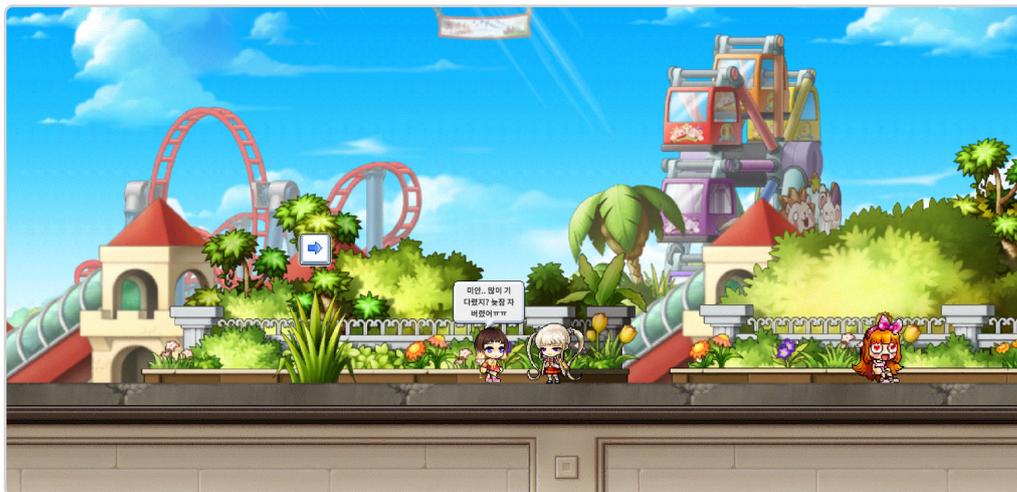
[맵4] 엔딩



네 번째 맵에서는 이야기가 마무리됩니다.  
기다린 친구를 만나게 되고, 그 친구에게 사과하며  
즐거운 시간을 보냈다는 내용을 담고 있습니다.



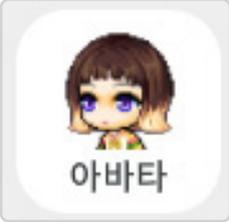
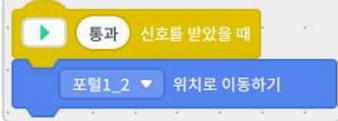
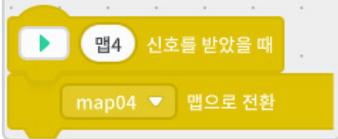
[제작 장면]



[플레이 장면]



**🔦 [맵3] 장애물 피하기 맵 따라 만들기 (발판은 자유롭게 놓습니다.)**

 <p>아바타</p>		<p>시작 위치로 이동하는 코드와 키보드로 움직일 수 있도록 하는 블록을 연결해줍니다. (시작 위치는 맵마다 다를 수 있습니다.)</p>
		<p>장애물이나 몬스터에 닿게 되면 [장애물] 신호를 받습니다. 신호를 받으면 [글자_1] (처음 시작 위치)로 이동합니다.</p>
		<p>지정된 구역 이외로 이동하지 못하도록 하는 블록입니다.</p>
		
		<p>랜덤 포털에서 올바른 포털을 고르면 [통과] 신호를 받아 다음 포털로 이동합니다. (포털의 이름은 맵마다 달라질 수 있습니다.)</p>
		<p>랜덤 포털에서 잘못된 포털을 고르면 [짱] 신호를 받아 [글자_1] 위치인 처음 시작으로 이동합니다.</p>
	<p>포털을 타면 [맵4] 신호를 보내 4번째 맵으로 이동합니다.</p>	
 <p>돌아가...</p>		<p>움직이지 않는 장애물입니다. 닿으면 [장애물] 신호를 보냅니다.</p>



		<p>움직이는 장애물입니다. 닿으면 [장애물] 신호를 보냅니다. x 좌표를 조절하면 좌우로, y 좌표를 조절하면 상하로 움직입니다.</p>
		<p>좌우로 움직이는 코드입니다. 좀 더 자연스러운 움직임을 위해 왼쪽으로 움직일 때는 왼쪽을 바라보도록, 오른쪽으로 움직일 때는 오른쪽을 바라볼 수 있도록 좌우 모양 뒤집기를 넣어주었습니다. 그리고 움직인 후에 0.5초간 멈출 수 있도록 기다리기 블록을 넣어줍니다. 닿으면 [장애물] 신호를 보냅니다.</p>
		<p>시작 위치 지정 후 좌우로 움직이는 코드입니다. 시작 위치는 맵마다 다를 수 있습니다. 시간(초)과 x 좌표 값을 조절해 사다리가 움직이는 범위와 속도를 바꿀 수 있습니다.</p>
		<p>아바타가 지정된 영역을 벗어나지 못하도록 발판을 90도(왼쪽), 270도(오른쪽) 돌려 설치 해주었습니다. 왼쪽 벽에 닿으면 [왼쪽벽], 오른쪽 벽에 닿으면 [오른쪽벽] 신호를 보내 아바타가 받을 수 있도록 블록을 연결해줍니다.</p>



	 	<p>랜덤 포털입니다. x좌표와 y좌표를 조절하여 광(시작 위치) 또는 다음 단계로 진행할 수 있는 포털입니다. 포털에 아바타가 닿은 상태로 위쪽 방향키를 누르면 [통과] 혹은 [깜] 신호를 보냅니다.</p>
		<p>포털에 아바타가 닿은 상태로 위쪽 방향키를 누르면 [땡4] 신호를 보냅니다.</p>



2~3차시 학생 활동지

개발자 ( )의 게임 개발 계획서

게임 제목	
개발 목적	
활용 방안	
기대효과	
게임구상 (그림)	
필요한 명령어 블록	



2~3차시 학생 활동지 예시

개발자 ( )의 게임 개발 계획서

<p>게임 제목</p>	<p>친구와 친해지는 방법</p>
<p>개발 목적</p>	<p>친구에게 말을 함부러 하거나 친구를 막 대하는 친구들에게 친구를 대하는 방법을 알려준다.</p>
<p>활용 방안</p>	<p>불친절한 친구에게 이 게임을 권해서 친구를 대하는 올바른 방법을 알려 준다.</p>
<p>기대효과</p>	<p>친구들이 모두 친절해져서 행복한 우리 반이 된다.</p>
<p>게임 구상 (그림)</p>	
<p>필요한 명령어 블록</p>	<p>장애물에 닿으면 시작 위치로 가기                  몬스터에 닿으면 시작 위치로 가기                  정답 포털에 닿으면 다음 포털로 이동                  오답 포털에 닿으면 이상한 포털로 이동                  움직이는 사다리</p>



4차시 교수·학습과정안

교과	창의적체험활동 _친구사랑	적용 학년	5~6학년	장소	교실 또는 컴퓨터실
학습 주제	친구 사랑 게임 발표회하기			차시	4/4
학습 목표	친구 사랑 게임 발표회를 해 봅시다.				
교수·학습 자료	PC, 활동지				
학습과정별 주요 활동	문제 알아보기	문제 해결 방법 탐색하기		적용하기	
	자신이 만든 게임 실행해보기	자신의 친친 게임 삼각 소개서 작성하기 친구들의 친친 게임 체험하기		소감 나누기 및 활동 정리하기	
집단 구성	개별	전체/개별		전체/개별	

단계	학습요소	교수·학습 활동	시간	자료☆ 및 유의점※
도입	문제 알아보기 (동기유발)	<p><b>전시학습상기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•지난 시간에는 헬로메이플을 활용하여 직접 친구 사랑 게임을 제작해보았습니다.</li> </ul> <p><b>학습 문제 확인</b></p> <p style="text-align: center; border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px;">친친 게임 발표회를 해 봅시다.</p>	3'	☆ PPT
전개	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동1)	<p><b>활동1 친친 게임 삼각 소개서 작성하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•자신이 만든 게임 실행해보기</li> <li>•자신이 만든 게임을 체험할 친구들을 위해 게임 소개서를 작성해 봅시다.</li> </ul>	10'	☆ 친친 게임 삼각 소개서 ※ 시간이 남은 학생은 삼각 소개서를 채색할 수 있도록 이끈다.



단계	학습요소	교수-학습 활동	시간	자료☆ 및 유의점※
전개	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동지 삼등분하여 접기</li> <li>• 앞면에는 자신이 정한 게임 이름, 자신의 이름 쓰기</li> <li>• 뒷면에는 자신이 만든 게임을 간단하게 소개하는 글 쓰기</li> <li>• 풀칠해서 삼각 모양으로 만들기</li> </ul>		
	문제 해결 방법 탐색하기 (학습활동2)	<p><b>활동2 친구들의 친친 게임 체험하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 친구들의 친친 게임 돌아다니면서 체험하기</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 친구가 만든 게임 체험하기</li> <li>• 친구 자리에 놓인 평가지에 잘한 점, 눈에 띄는 점, 개선할 점, '나라면? ~했을 것이다.' 등을 작성하기</li> </ul>	20'	<p>☆ PC, 평가지</p> <p>※ 학생들이 한 곳으로 몰리지 않도록 순회지도 한다.</p>
정리	적용하기	<p><b>소감 나누기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 잘 만든 게임, 기억에 남는 게임, 칭찬할 점 등을 발표하기</li> <li>• 친친 게임 제작 및 체험 소감 나누기</li> </ul> <p><b>활동 정리하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 자기평가지 작성하기</li> </ul>	7'	<p>☆ 평가지</p> <p>※ 부정적인 피드백 대신 긍정적인 피드백이 오가도록 격려하고 분위기를 조성한다.</p>







⇒ 친구가 만든 게임을 체험해본 후, 느낀 점을 써 봅시다.

체험한 게임	제작한 게임이 잘 작동하나요?	☆ ☆ ☆ ☆ ☆
	친친 게임 삼각 소개서를 잘 작성했나요?	☆ ☆ ☆ ☆ ☆
느낀 점		

체험한 게임	제작한 게임이 잘 작동하나요?	☆ ☆ ☆ ☆ ☆
	친친 게임 삼각 소개서를 잘 작성했나요?	☆ ☆ ☆ ☆ ☆
느낀 점		

체험한 게임	제작한 게임이 잘 작동하나요?	☆ ☆ ☆ ☆ ☆
	친친 게임 삼각 소개서를 잘 작성했나요?	☆ ☆ ☆ ☆ ☆
느낀 점		

체험한 게임	제작한 게임이 잘 작동하나요?	☆ ☆ ☆ ☆ ☆
	친친 게임 삼각 소개서를 잘 작성했나요?	☆ ☆ ☆ ☆ ☆
느낀 점		

⇒ 친구가 만든 게임을 체험해본 후, 느낀 점을 써 봅시다.

	제작한 게임이 잘 작동하나요?	☆ ☆ ☆ ☆ ☆
	친친 게임 삼각 소개서를 잘 작성했나요?	☆ ☆ ☆ ☆ ☆
느낀 점		

memo



Hello  
MaPie



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.