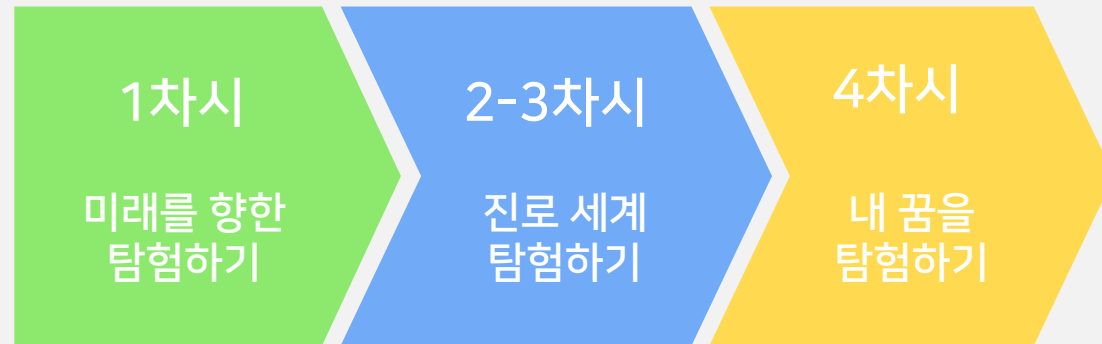


수업 자료 소개

- 이 수업은 중학교 학생들을 대상으로 합니다.
- 엔트리 탐험하기를 활용한 가상환경에서의 진로 체험과 탐색을 핵심으로 하고 있습니다.
- 각 차시는 직업 시뮬레이션 활동과 실습 활동으로 이루어진 시범 실습법으로 진행됩니다.
- 직업 시뮬레이션 활동을 통해 학생들은 다양한 직업을 몰입하고 체험하며 문제 해결 능력과 진로성숙도를 기를 수 있습니다.
- 이 활동은 총 4차시로 이루어져 있습니다.
[엔트리 교육자료](#)에서 4차시 수업 자료를 모두 다운로드할 수 있습니다.



엔트리 탐험하기를 활용한 중등 진로교육 1차시

미래를 향한 탐험하기

탐험하기 체험 및 조작법 알기



활동 목표

탐험하기 체험 및 조작 방법 이해하기

활동1

탐험하기 소개

- 탐험하기 용어 익히기

활동2

직업 유니버스

- 패션 디자이너: 아바타 꾸미기
- 소방관: 불 끄기 게임
- 고고학자: 고대 유물 발굴 게임
- 운동선수: 장애물 달리기
- 프로그래머: 행성 차지하기 게임 만들기

마무리

정리 및 확장하기

01 활동

탐험하기 소개



엔트리 탐험하기 들어가기

- 탐험하기는 블록 코딩으로 메타버스 세계를 만들 수 있는 엔트리의 새로운 창작 도구입니다.
- 탐험하기 위치 : 엔트리 > 커뮤니티 > 탐험하기 ([바로 가기](#))

	생각하기	만들기	공유하기	커뮤니티
엔트리 소개	엔트리 학습하기	작품 만들기	작품 공유하기	묻고 답하기
문의하기	교과서 실습하기	교과형 만들기	스터디 공유하기	노하우&팁
제안 및 건의		스터디 만들기		엔트리 이야기
다운로드				공지사항
교육 자료				탐험하기 Beta

- 탐험하기 시작하는 방법 ([링크](#))
- 탐험하기 가이드 ([링크](#))

엔트리 탐험하기

코딩으로 커뮤니케이션하는 창작 공간, 탐험하기

탐험하기는 나만의 공간을 만들고, 나와 다른 사람이 만든 공간을 서로 탐험할 수 있는 기능입니다.
한 공간 내에서 사용자끼리 서로 소통하고 함께 즐길 수 있습니다.



탐험하기 용어 익히기



01 아바타

디지털 공간과 현실의 유저를 연결해 주는 캐릭터
아이템을 입고, 월드 안에서 움직일 수 있다.



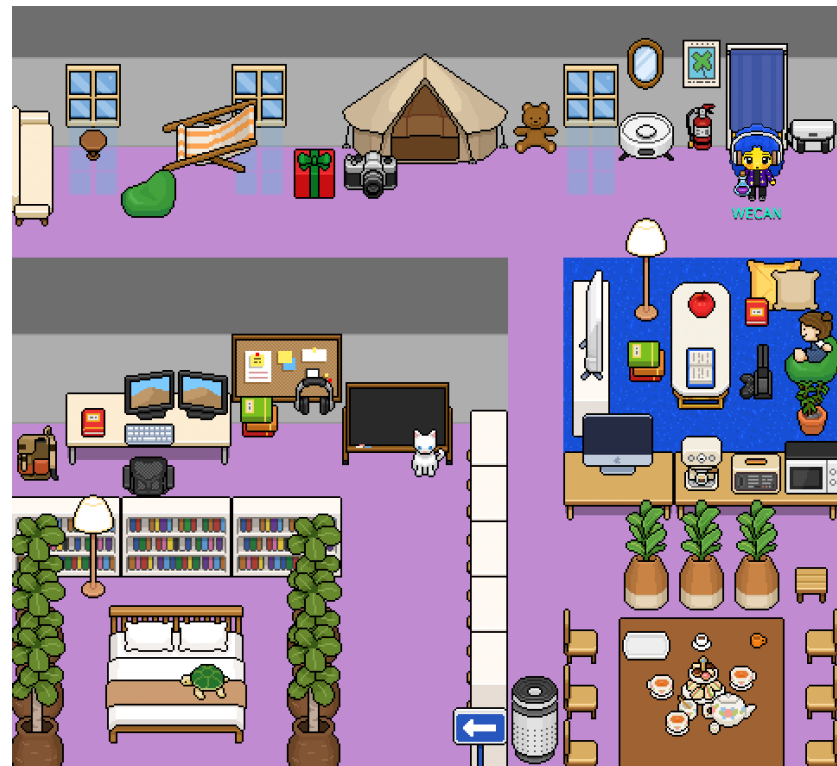
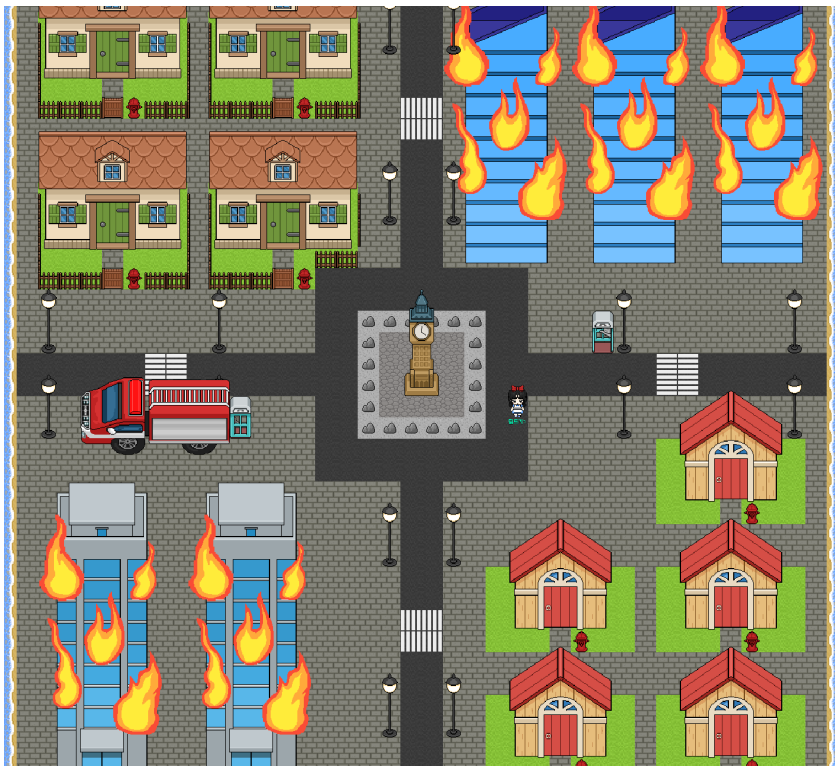
02 플레이어

월드에서 움직일 수 있는 모든 유저(아바타)를 가리키는 말
나와 다른 사용자들을 모두 포함한다.



03 월드

아바타가 돌아다닐 수 있는 공간 전체
계정 하나 당 하나의 월드 생성 가능



04 맵

월드를 구성하는 공간. 오브젝트를 배치할 수 있다.
아바타는 한 번에 한 맵에만 존재할 수 있다.

한 월드 당 맵은 최대 3개까지만!



나의 맵 목록



시작 맵 작은 방



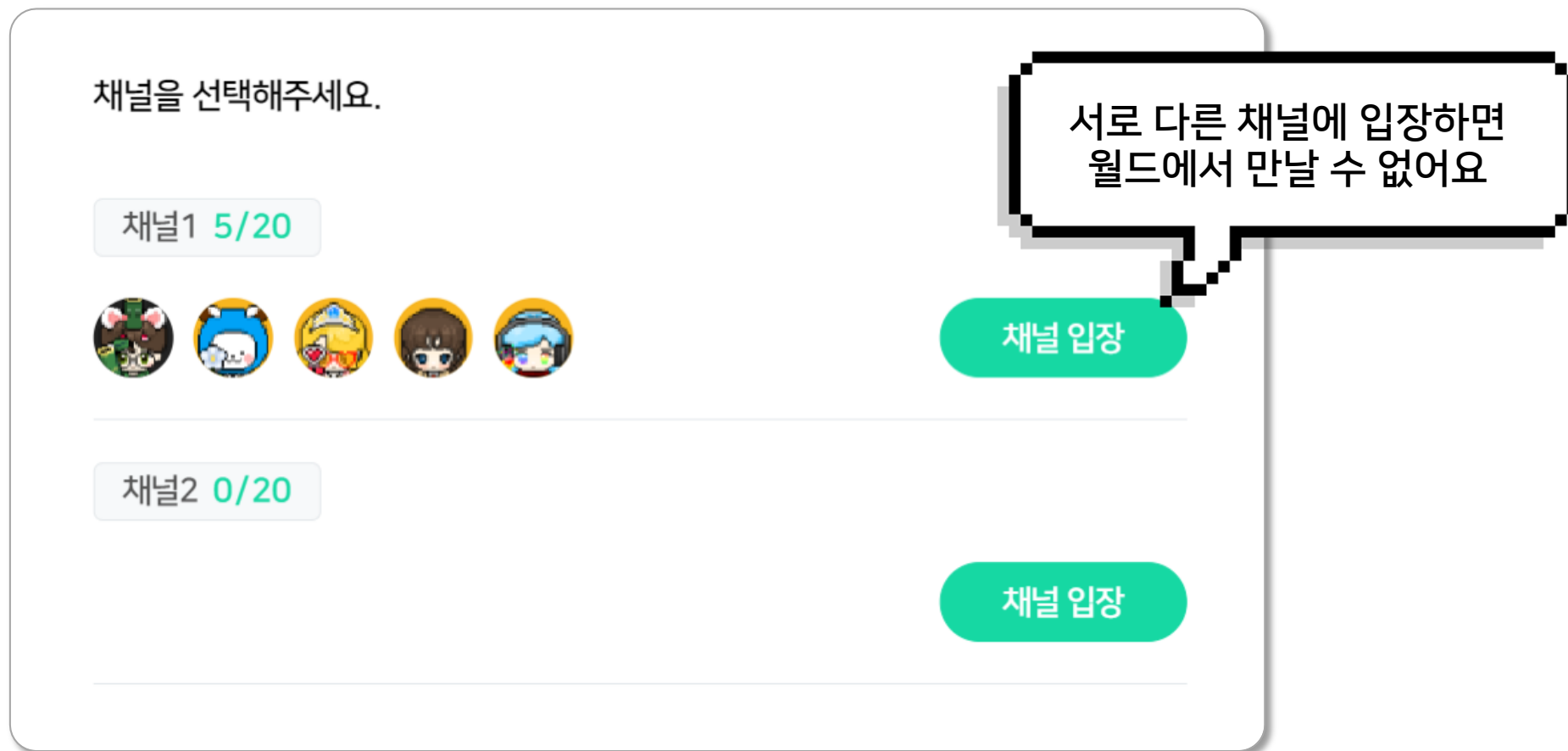
피하기 게임 <다가오는 벽 피하기>



슬래잡기 <비밀의 숲>

05 채널

같은 월드, 같은 맵에서 유저들이 존재하는 공간을 구분하는 차원



06 오브젝트

맵에 배치되는 코딩 가능한 물체



07 아이템

나의 아바타를 꾸밀 수 있는 옷과 액세서리



몸

의상

액세서리

상의

하의

신발

기본

내가 만든

보관함

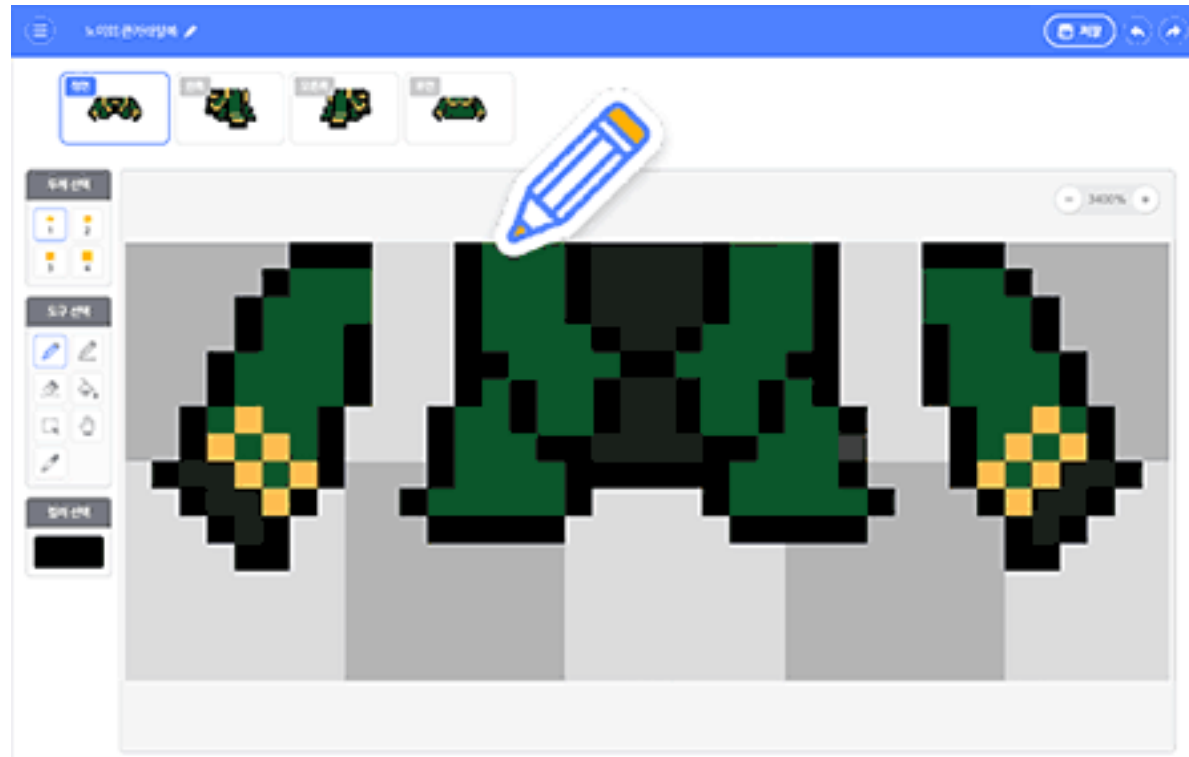
'아이템 만들기'에서
나만의 아이템을
직접 그릴 수 있어요.

'마켓'에서 다른 유저가
만든 아이템을
다운로드할 수 있어요.



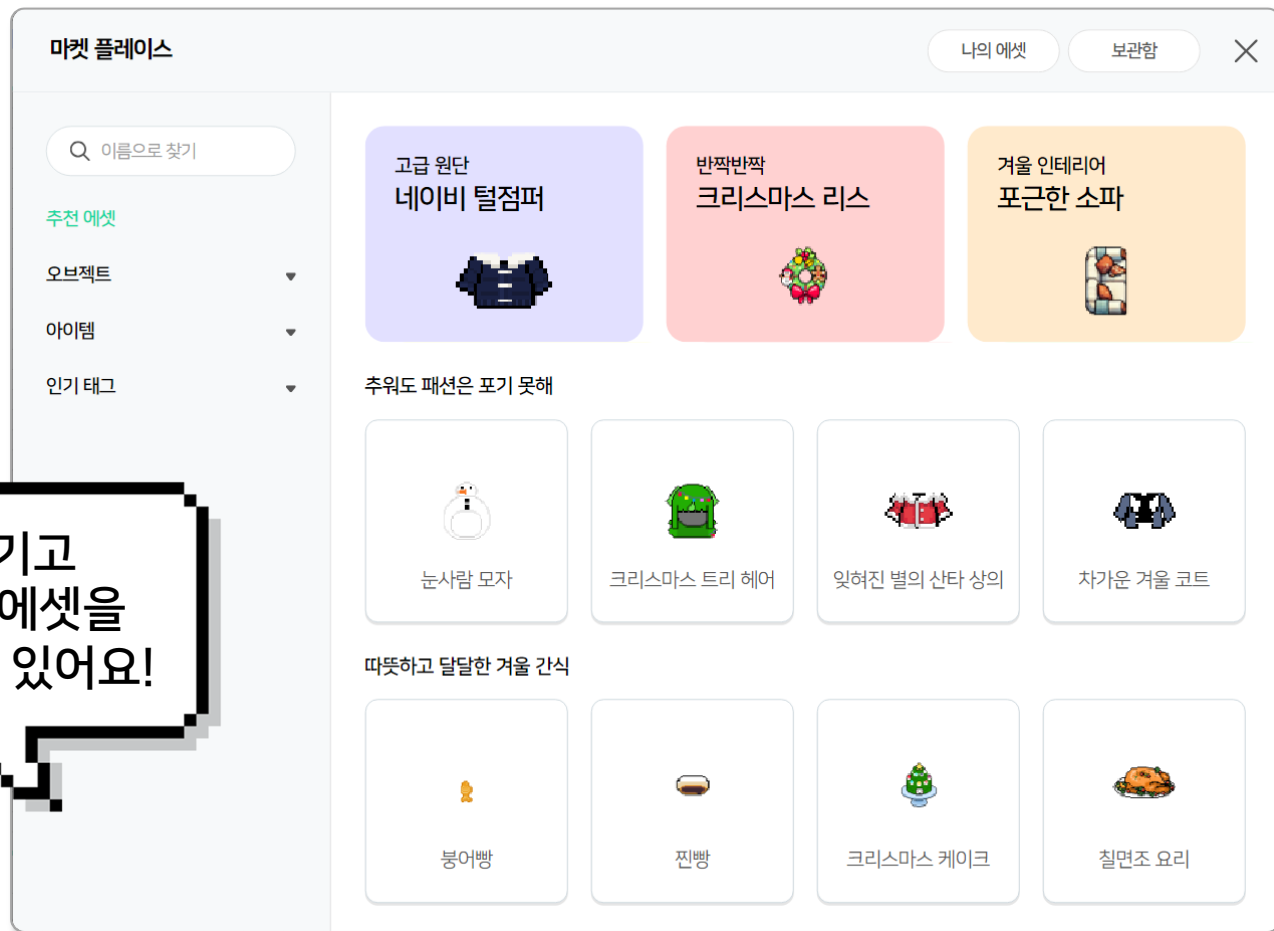
08 오브젝트/아이템 만들기

나만의 오브젝트와 아이템을 직접 만들 수 있는 픽셀 에디터



09 마켓 플레이스

내가 만든 아이템과 오브젝트를 다른 유저들과 서로 공유할 수 있는 공간



응원을 남기고
다른 유저의 에셋을
다운로드할 수 있어요!

02 활동

직업 유니버스



직업 유니버스 활동 준비

'직업 유니버스'는 엔트리 탐험하기를 통해 5개의 직업을 체험하는 활동입니다.

- 디자이너 : 엔트리 탐험하기의 '아바타 꾸미기' 해보기
- 운동선수 : '도전! 스포츠 챔피언' 월드에 입장하여 육상 선수 되어보기 ([월드 미리 보기](#))
- 고고학자 : '고고학자의 화석 발굴' 월드에 입장하여 고고학자 되어보기 ([월드 미리 보기](#))
- 소방관 : '소방관의 화재 진압' 월드에 입장하여 소방관 되어보기 ([월드 미리 보기](#))
- 프로그래머 : 직접 게임 월드를 제작하고 코딩해 보기

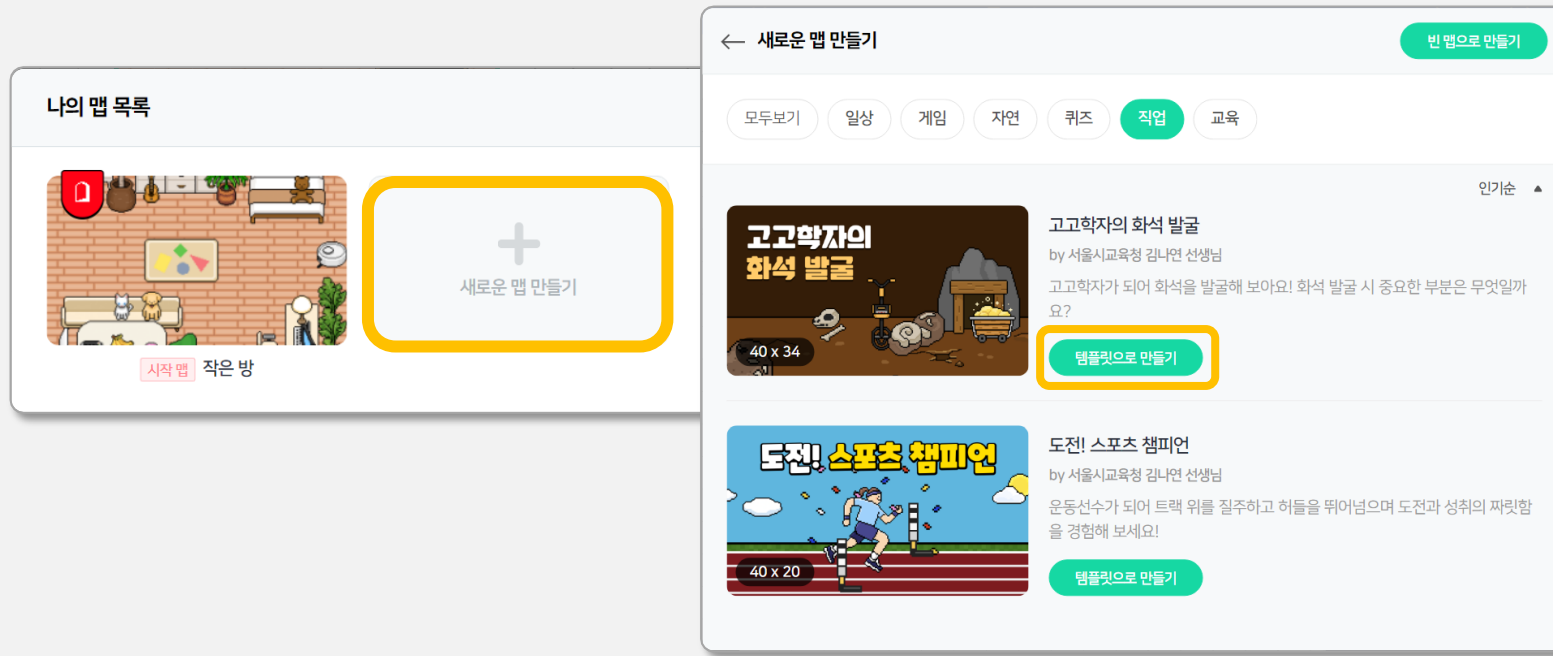


직업 유니버스 활동 준비

학생들이 입장할 수 있는 운동선수/고고학자/소방관 월드를 준비하는 방법

① 선생님의 엔트리 계정에 해당 월드 불러오기

- 탐험하기 > 월드 만들기 > 나의 맵 목록 > 새로운 맵 만들기 > 템플릿으로 만들기 > 저장 > 월드에 적용하기
- 필요하신 경우, 월드를 직접 수정한 후 저장할 수 있습니다.



직업 유니버스 활동 준비

학생들이 입장할 수 있는 운동선수/고고학자/소방관 월드를 준비하는 방법

② 월드를 '수업용 콘텐츠'로 설정하기

- 월드 상세 > 나의 월드 정보 설정 > 수업용 콘텐츠 '예' 체크하기
- 수업용 콘텐츠가 아닐 경우, 학생이 아닌 다른 참가자가 입장할 수 있습니다.

③ 학생들에게 해당 월드 링크 전달하기

- 선생님이 만드신 월드로 학생들이 입장할 수 있도록 월드 링크를 공지해 주세요.
- 하나의 채널에는 최대 30명까지 입장할 수 있어요.



나의 월드 정보 설정

썸네일

썸네일 변경

썸네일 삭제

월드 제목 (필수)

닥터 히어로, 완벽 처방 작전

16자 / 20자

월드 소개 (필수)

환자를 치료하는 의사가 되어볼까요? 증상을 파악해 필요한 약과 치료를 제공해 주세요. 약이 부족하면, 드론으로 약을 전달하는 코드를 만들어 보세요!

178자 / 1000자

공개 설정

공개 ☒

비공개 ☐

수업용 콘텐츠

예 ☒

아니오 ☐

* 수업용 콘텐츠는 실시간 월드 목록에 나타나지 않습니다.

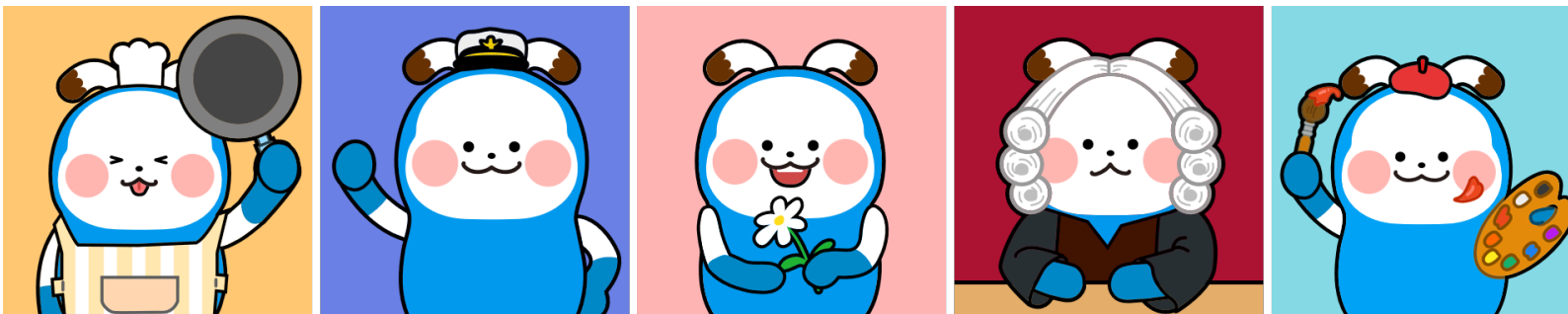
취소

저장

직업 유니버스 체험하기

여러 가지 직업을 다양하게 체험해 봅시다.

디자이너, 운동선수, 소방관, 고고학자, 프로그래머가 되어 미션을 완료해 보세요!

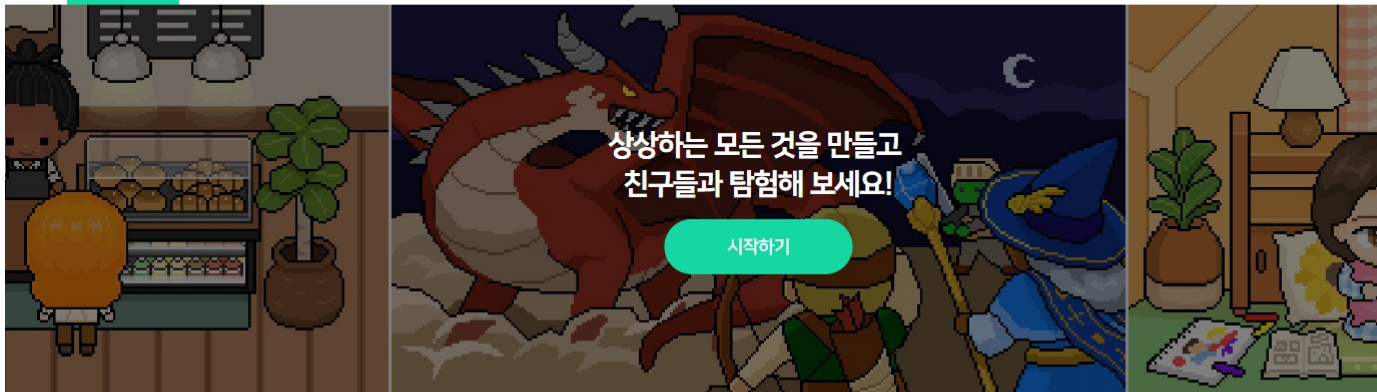


01 디자이너

게임 캐릭터 디자이너가 되어 아바타를 생성합니다.
몸, 의상, 액세서리를 선택해서 나만의 아바타를 디자인해 보세요.

엔트리 로그인 후, 커뮤니티 > 탐험하기에서 '시작하기' 버튼을 클릭하면
아바타 꾸미기 창이 나타납니다.

탐험하기



상상하는 모든 것을 만들고
친구들과 탐험해 보세요!

시작하기

모두보기

<

자연

문화

우주

일상

상점

게임

스포츠

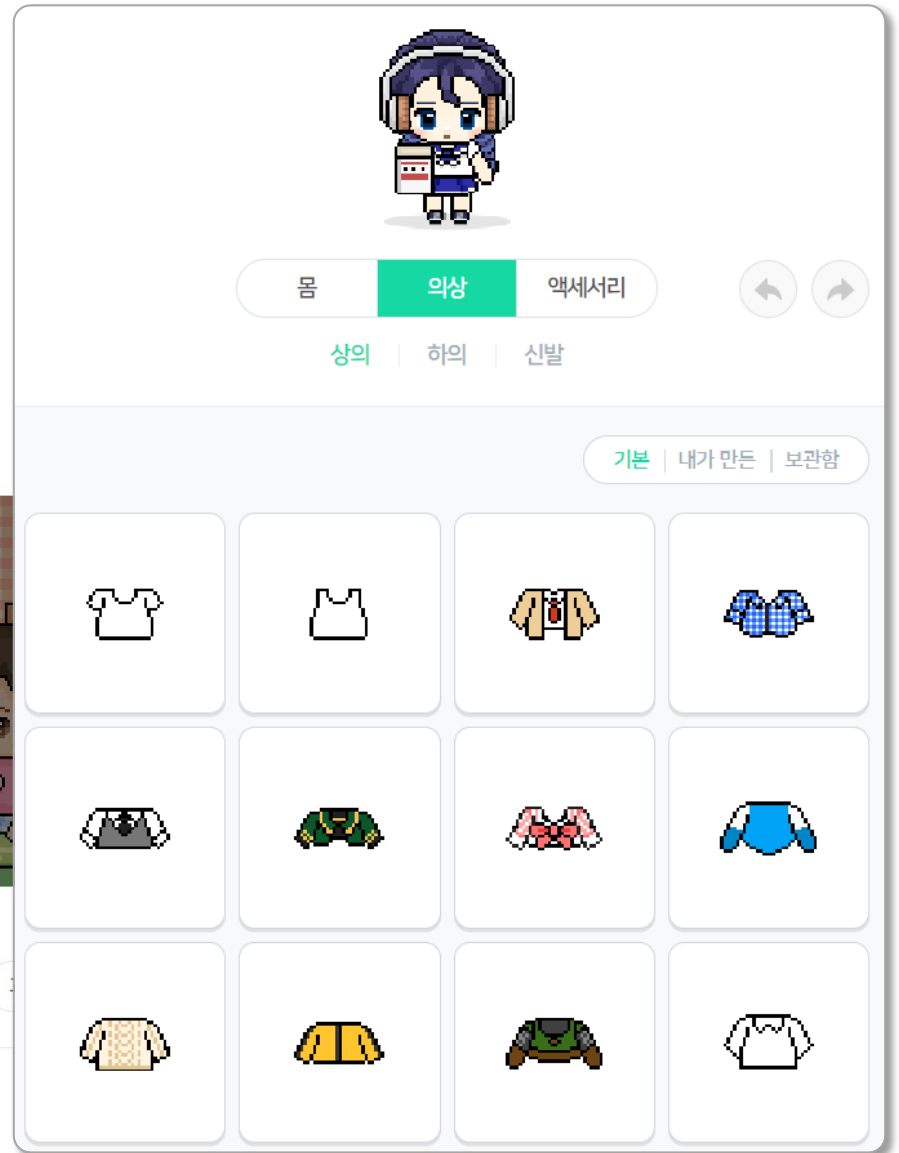
판타지

모험

미스터리

취미

>

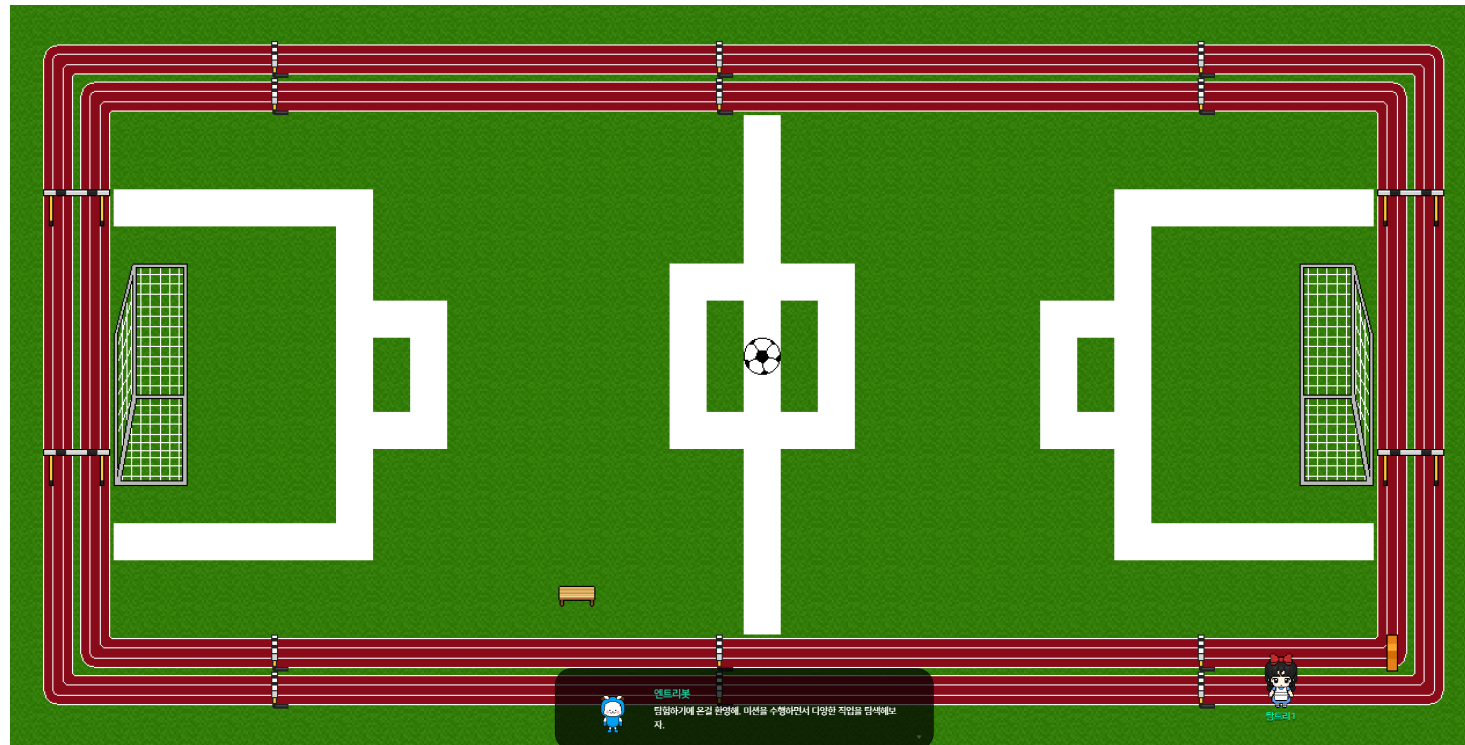


02 운동선수

운동선수가 되어 훈련을 해봅시다.

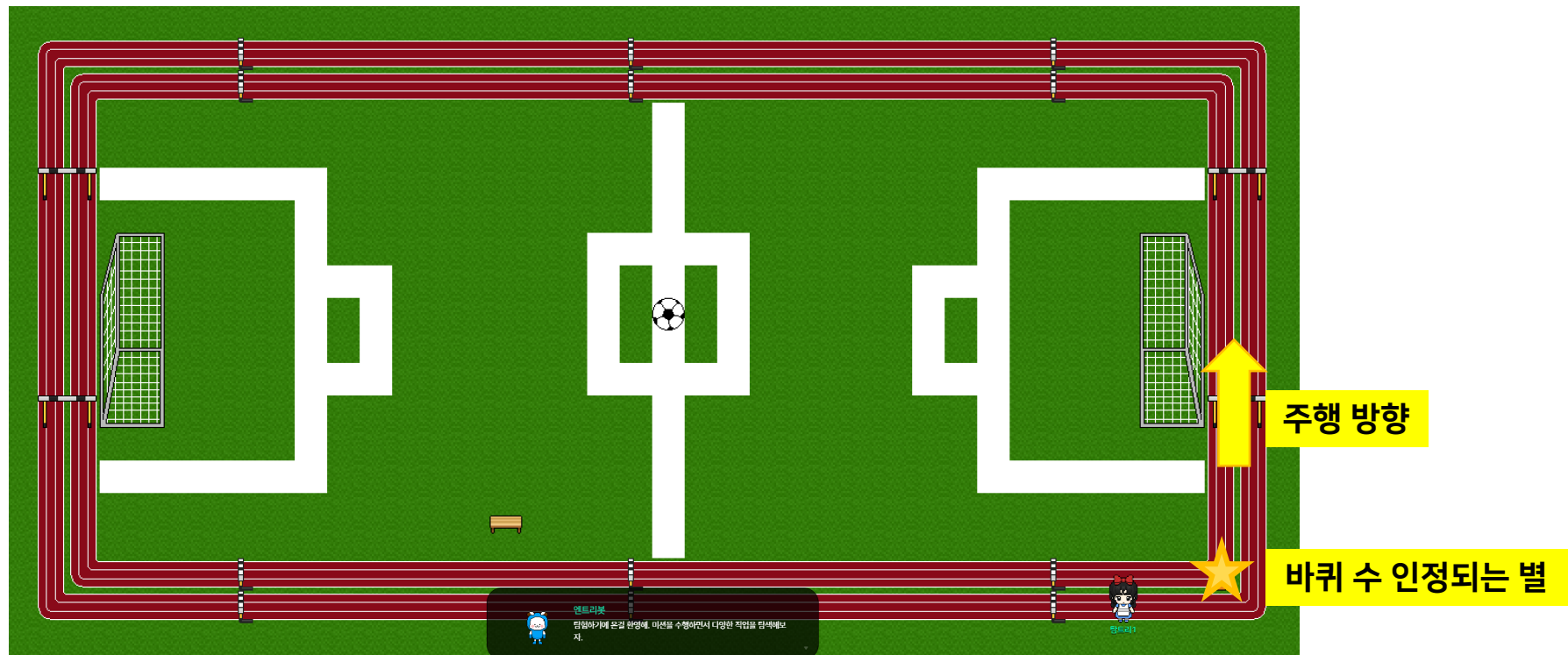
방향 키와 스페이스바를 이용해 허들을 피하며 운동장을 3바퀴 완주해 보세요.

500점 미만인 경우 게임을 다시 시작하니 주의해 주세요.



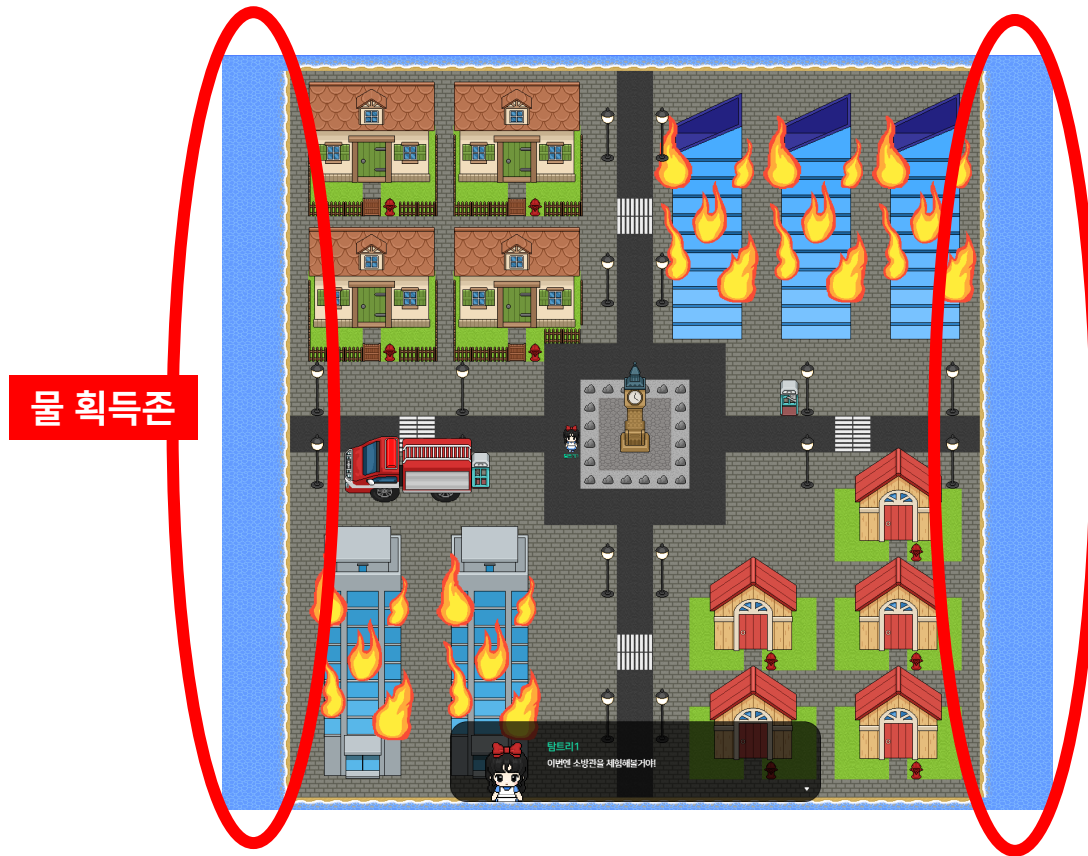
02 운동선수

주의! 별을 지나지 않으면 1바퀴로 인정되지 않아요!
체크포인트가 숨어있어요. 한 바퀴를 모두 돌아야 해요!



03 소방관

소방관이 되어 건물에 발생한 화재를 진압해 봅시다.
Z키를 활용해 오브젝트와 상호작용하며 건물의 불을 끌 수 있습니다.



03 소방관

C키를 누르면 소방차를 탈 수 있습니다.
다 같이 빠르게 화재를 진압해 보세요!



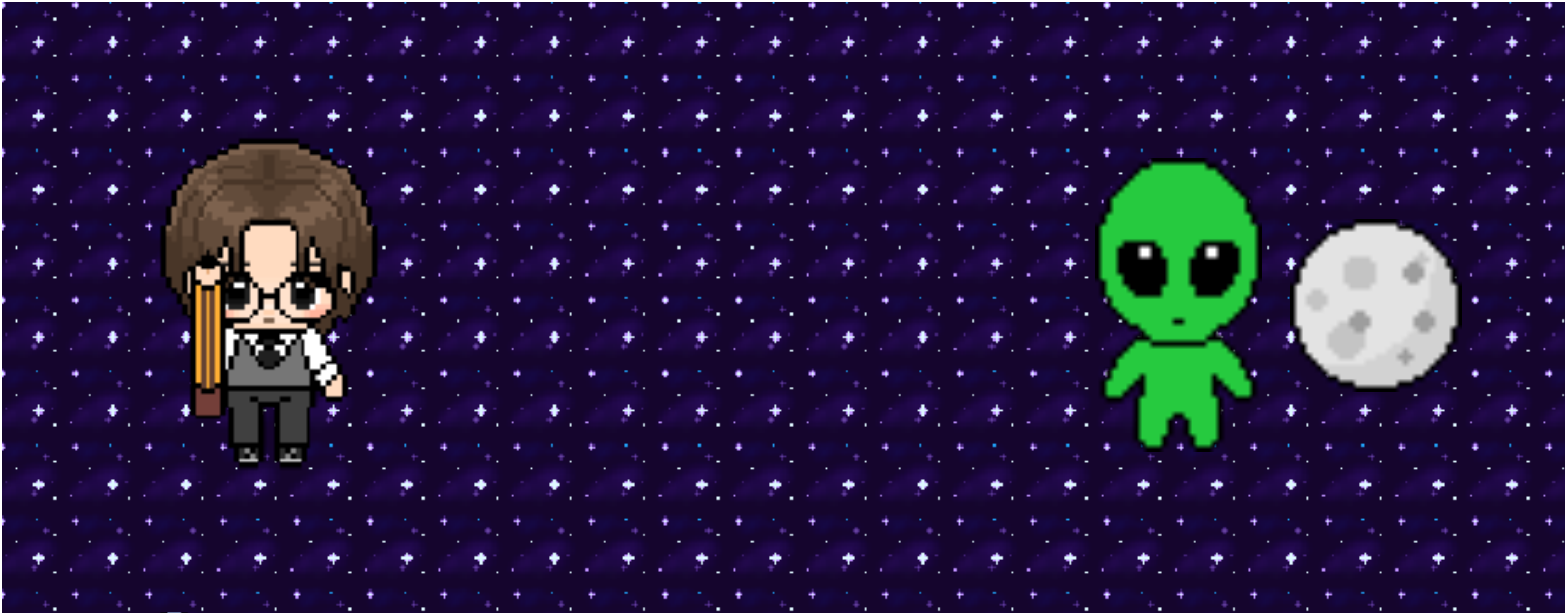
04 고고학자

고고학자가 되어 곳곳에 흩어진 화석을 수집해 봅시다.
Z키를 활용해 오브젝트와 상호작용하며 맵에 흩어진 화석을 수집하세요.
5개 이상 수집하여 엔박사에게 전달해 봅시다.



05 프로그래머

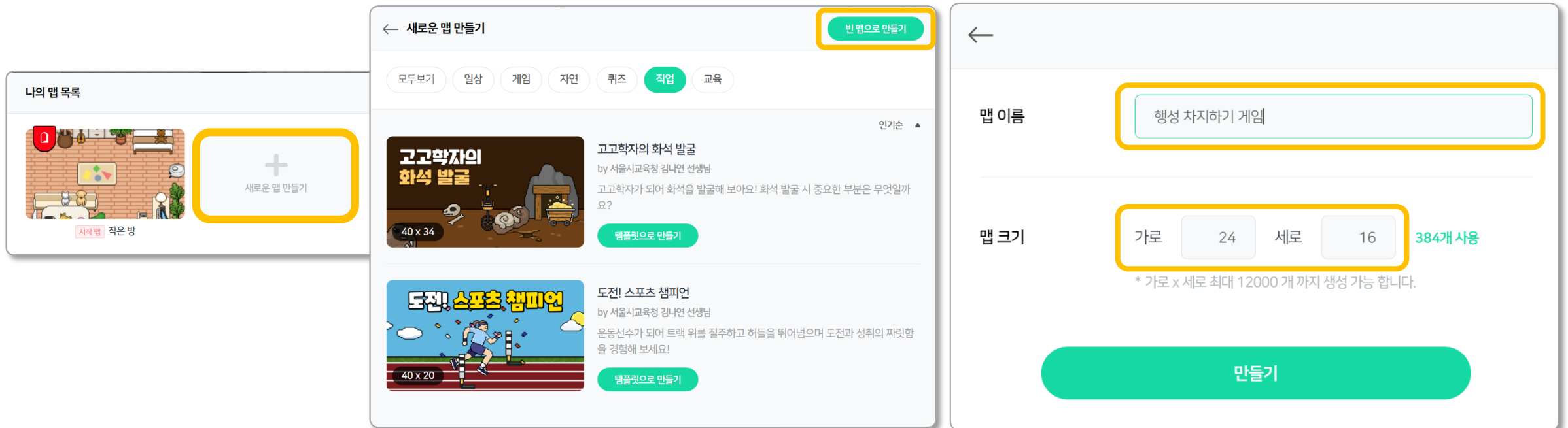
게임 개발자가 되어 방향 키를 활용해 외계인을 피하고, 행성을 차지하는 게임을 구현해 봅시다.



05 프로그래머

① 새로운 맵 만들기

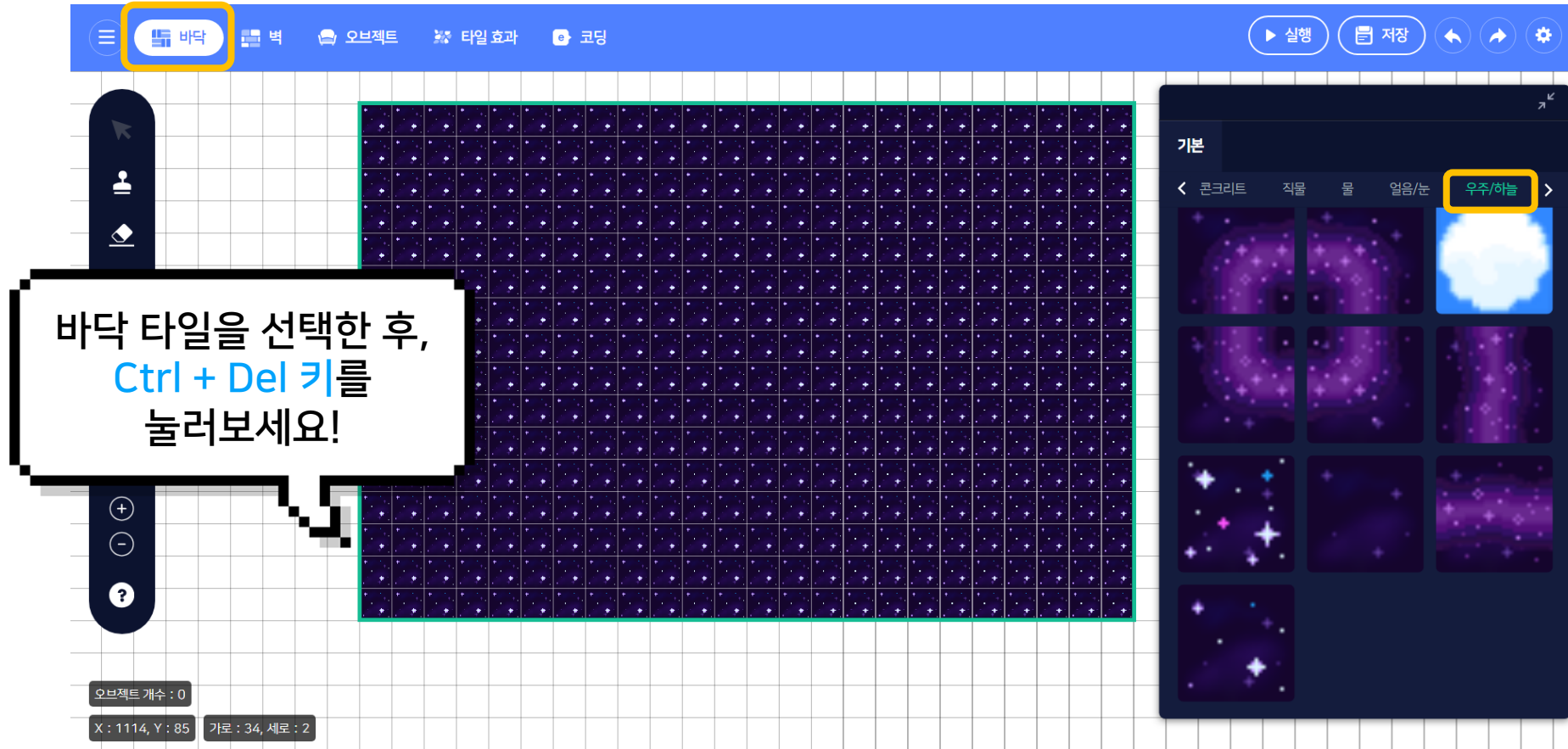
- 새로운 게임을 위해 새로운 맵을 만들어 봅시다.
- 위치 : 엔트리 탐험하기 > 만들기 > 월드 만들기 > 새로운 맵 만들기 > 빈 맵으로 만들기
- 맵 이름과 크기를 입력한 후, '만들기'를 클릭하면 새로운 맵을 생성할 수 있습니다.



05 프로그래머

② 바닥 꾸미기

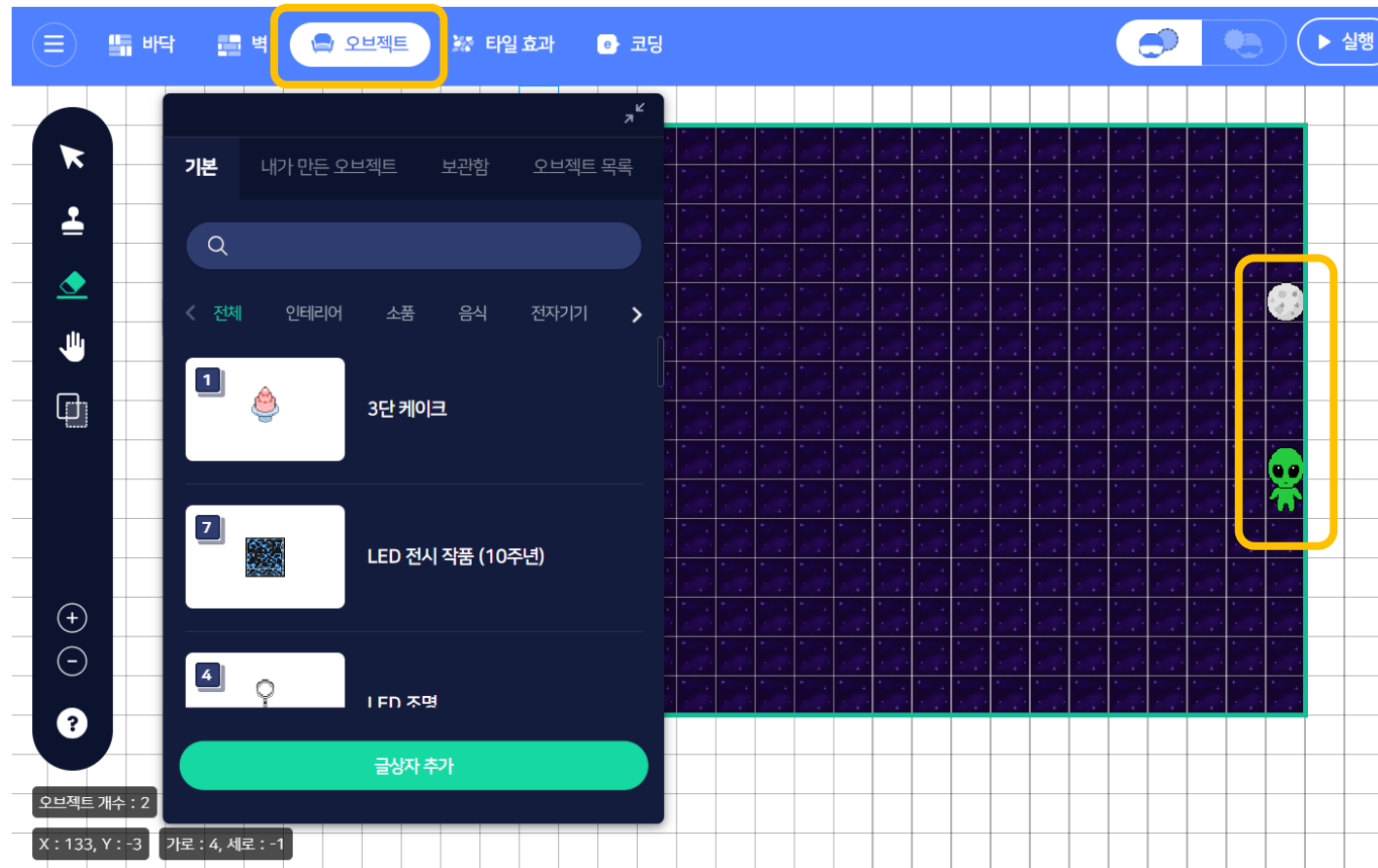
- 우주 분위기를 형성하기 위하여 바닥을 '우주/하늘' 탭에서 우주 테마를 클릭해 채워줍니다.



05 프로그래머

③ 오브젝트 배치하기

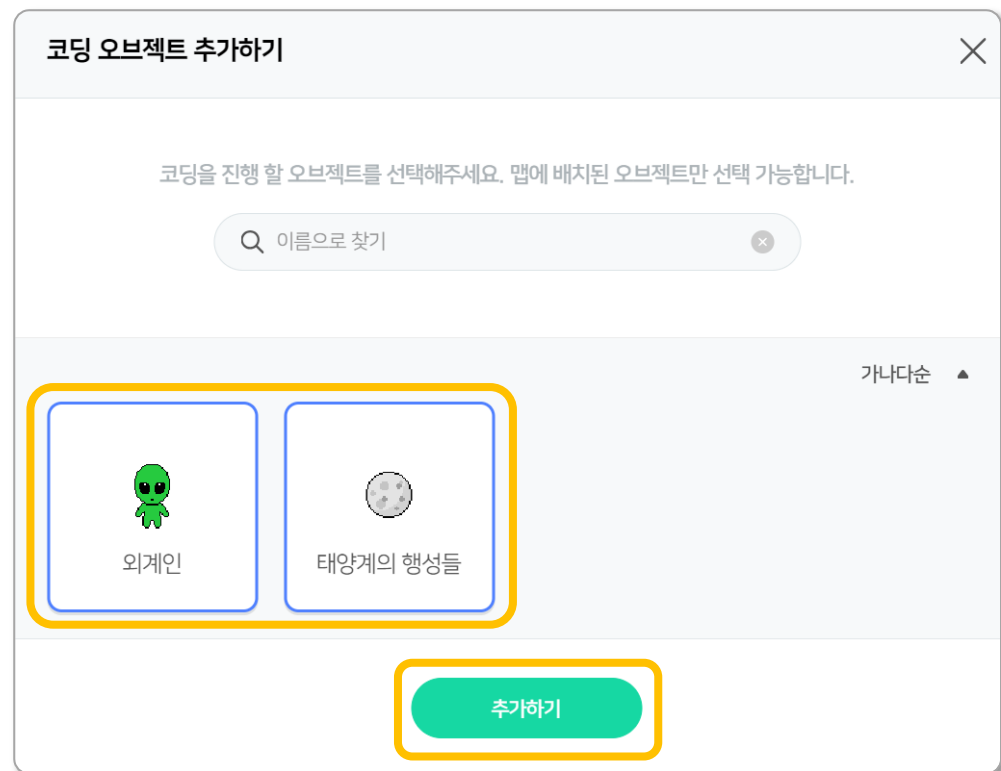
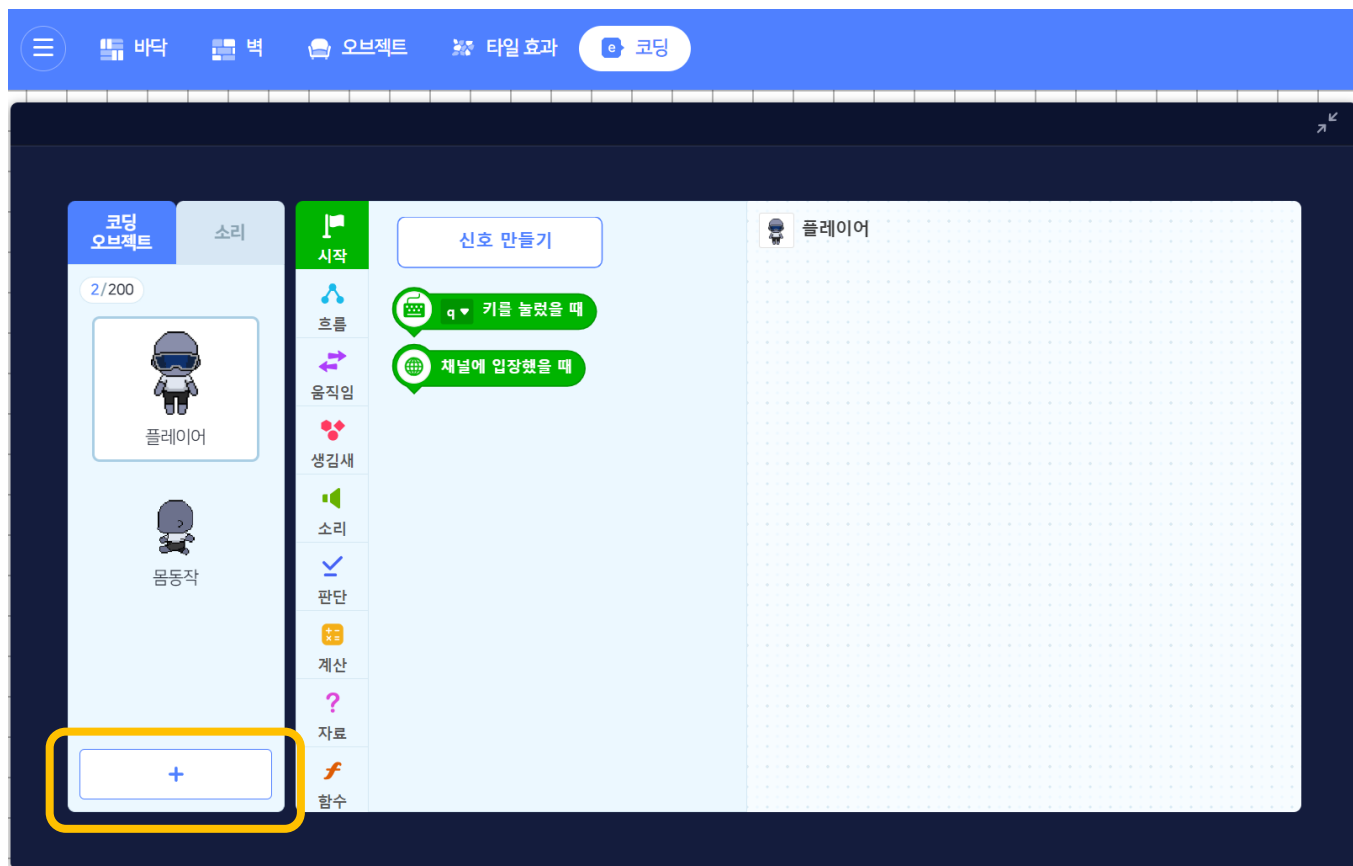
- '태양계 행성들'과 '외계인' 오브젝트에서 찾아 화면 오른쪽에 배치합니다.



05 프로그래머

④ 코딩 오브젝트 추가하기

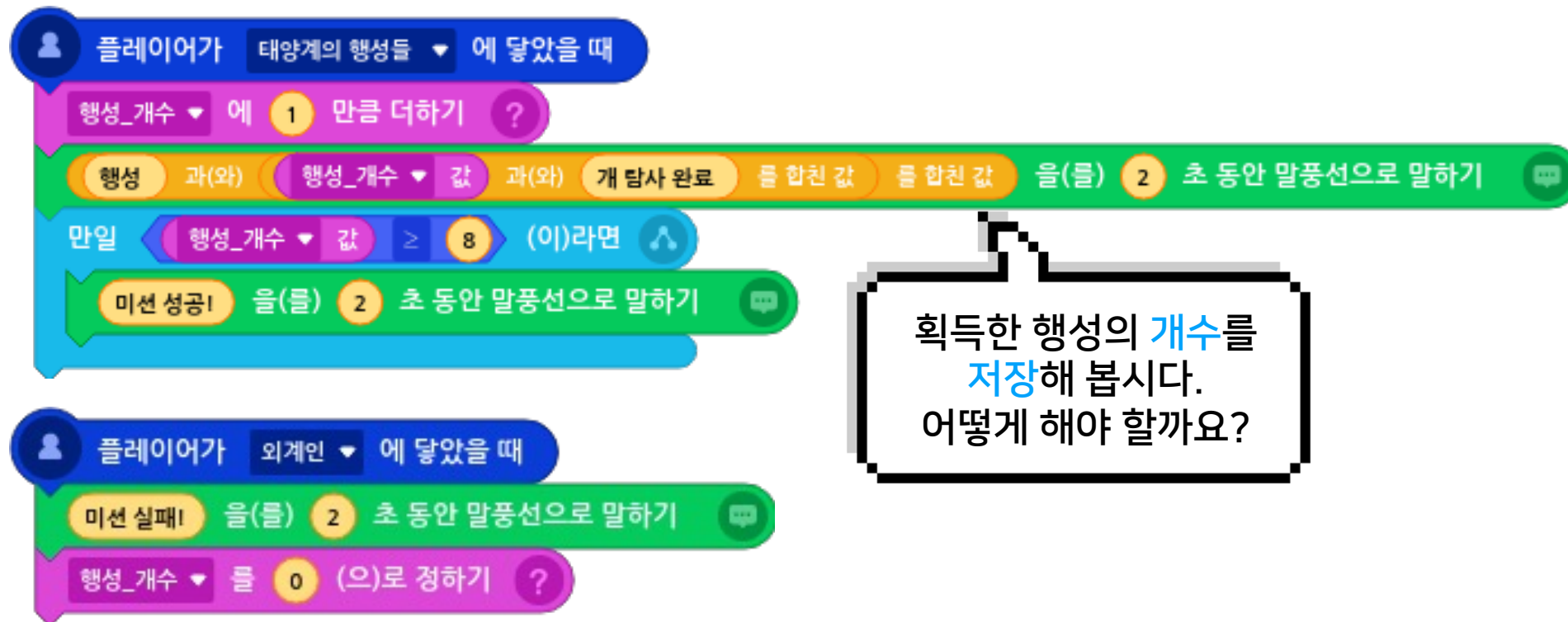
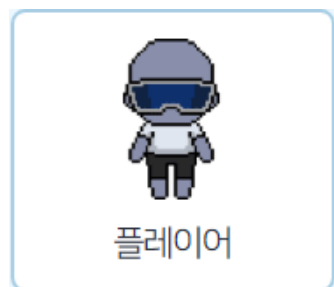
- 오브젝트를 코딩할 수 있는 목록에 추가해야 합니다.
- 코딩 탭에 들어가 '+' 버튼을 누르고, '외계인'과 '태양계 행성들'을 추가해 줍니다.



05 프로그래머

⑤ 플레이어 오브젝트 코딩하기

- 플레이어가 행성에 닿으면 점수를 획득하고, 외계인에 닿으면 게임이 초기화 되도록 코드를 작성합니다.



획득한 행성의 개수를
저장해 봅시다.
어떻게 해야 할까요?

05 프로그래머

⑤ '태양계 행성들' 오브젝트 코딩하기

- 플레이어 쪽으로 행성이 이동하는 코드입니다.
- 화면 왼쪽 벽에 닿으면 위치가 초기화됩니다.
- 아바타에 닿으면 위치가 초기화되고, 다음 모양으로 변합니다.

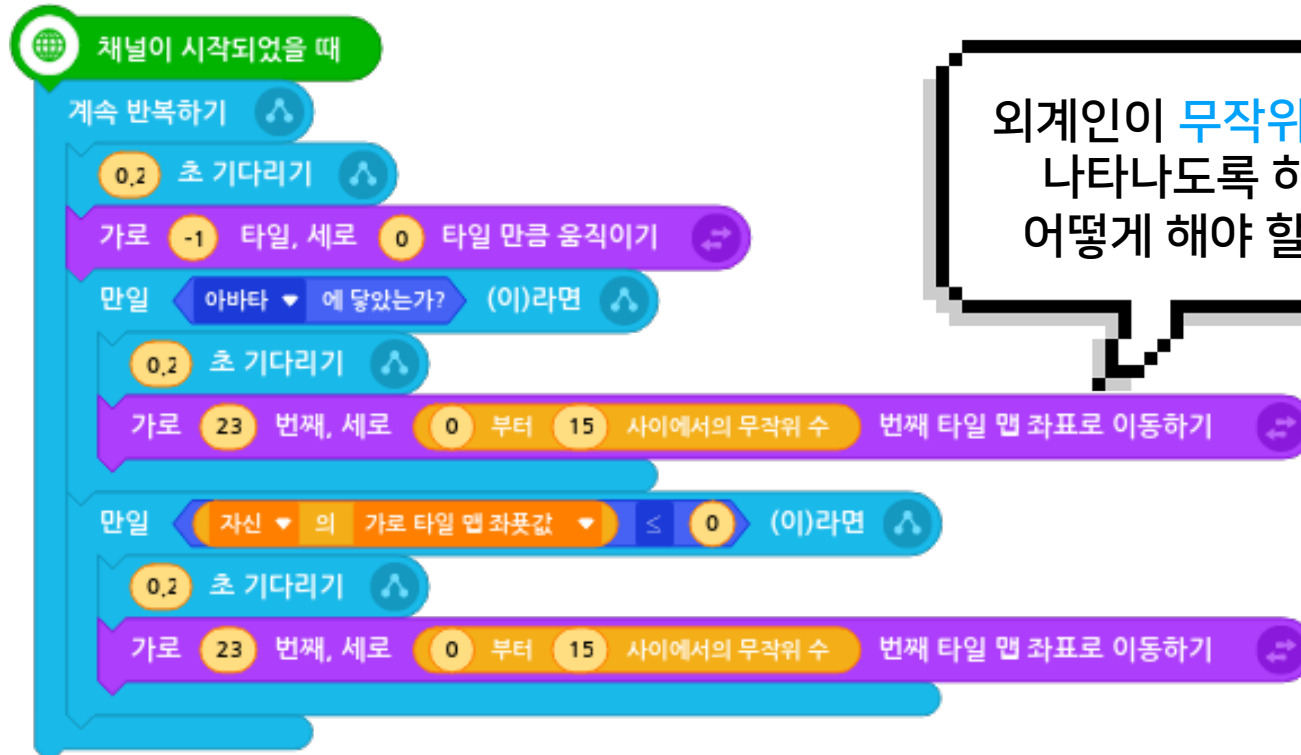
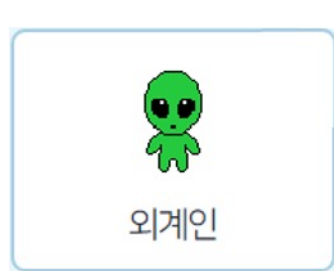


행성들이 **무작위 위치**에 나타나도록 하려면 어떻게 해야 할까요?

05 프로그래머

⑤ '외계인' 오브젝트 코딩하기

- 플레이어 쪽으로 외계인이 이동하는 코드입니다.
- 아바타에 닿거나 화면 왼쪽 벽에 닿으면 위치가 초기화됩니다.



외계인이 무작위 위치에 나타나도록 하려면 어떻게 해야 할까요?

마무리

정리 및 확장하기



활동 마무리 및 확장하기

- 모든 실습이 끝났다면, '탐험하기'를 처음 체험해 본 소감을 공유해 봅시다.
- [확장하기] 행성 차지하기 게임에서 외계인과 행성이 다가오는 속도를 높이거나 행성에 닿으면 더 많은 점수를 획득하는 코드를 수정해 봅시다.

감사합니다



본 교육 자료는 네이버 커넥트재단과 성균관대학교의 메타버스를 활용한 중등 진로교육 연구의 일환으로,
'엔트리 탐험하기'의 교육 효과를 분석하기 위해 제작되었습니다.
또한, '미래를 향한 탐험하기' 콘텐츠는 서울시교육청 김나연 선생님, 경기도교육청 윤혜정 선생님, 그리고 엔트리팀이 협력하여 개발하였으며,
학생들의 흥미를 높이고 효과적인 학습 경험을 제공하는 것을 목표로 합니다.

본 교육 자료의 전체 콘텐츠는 엔트리(playentry.org)에서 확인할 수 있으며, 교육 현장에서 자유롭게 활용 가능합니다.
특히, 공·사립학교, 지역아동센터 등 공공기관에서 진행하는 수업에서 제한 없이 사용할 수 있습니다.
단, CC-BY NC 2.0 라이선스가 적용되므로 출판사나 학원 등 영리 기관에서의 사용은 제한됩니다.

교육 자료의 사용 범위에 대한 문의는 help@playentry.org로 연락해 주세요.

