

# 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.



# 들어가기

- 이번 차시에서는 의사라는 직업을 간단한 게임을 통해 체험합니다.
- 미래 기술 중 하나인 '드론' 기술이 어떻게 적용되는지 코딩을 통해 실습하며 직업 세계가 서로 영향을 주고받음을 익힙니다.



엔트리 탐험하기를 활용한 중등 진로교육 2차시

# 진로 세계 탐험하기(1)

의사 직업을 체험하고, 미래 기술 '드론'에 대해 알아보기



활동 목표 ● 의사 체험 및 직업 간 주고받는 영향 알아보기

도입 ● 의사 직업 알아보기

활동1 ● 좀비 게임

활동2 ● 의사 체험하기

활동3 ● 드론 코딩하기

마무리 ● 정리 및 확장하기

# 의사 직업 체험 활동 준비

'의사 직업 체험'은 2개의 엔트리 탐험하기 월드를 활용합니다.

- 좀비 게임 : '백신을 지키고, 좀비를 물리쳐라!' 월드에 입장하여 게임하기 ([월드 미리 보기](#))
- 의사 체험하기 : '닥터 히어로, 완벽 처방 작전' 월드에 입장하여 의사 되어보기 ([월드 미리 보기](#))
- 드론 코딩하기 : '닥터 히어로, 완벽 처방 작전' 월드를 템플릿으로 불러와 드론 코딩하기 ([월드 미리 보기](#))

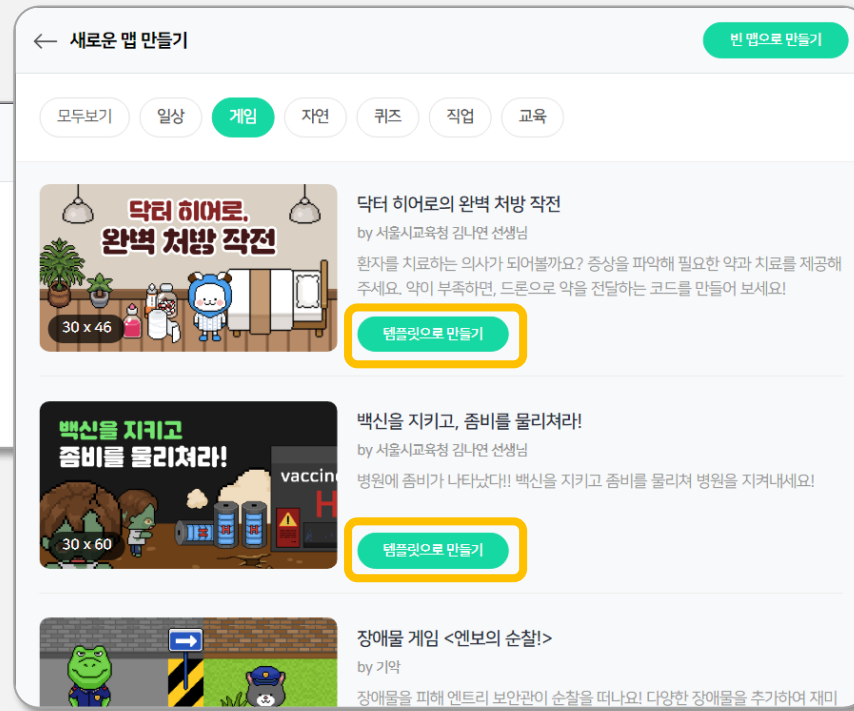
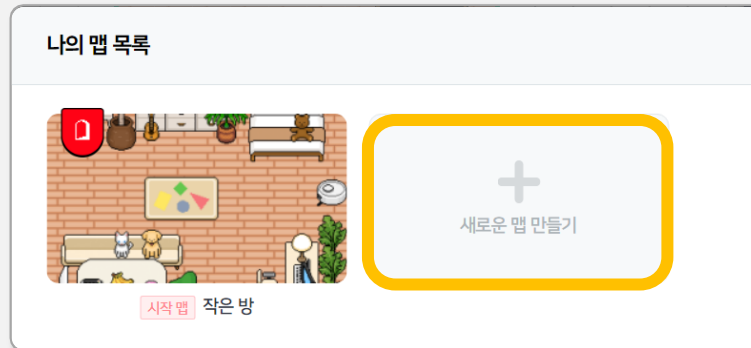


# 직업 유니버스 활동 준비

학생들이 입장할 수 있는 좀비 게임과 의사 체험 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.



(수업에 사용하실 때, 이 페이지는 삭제해 주세요.)



# 직업 유니버스 활동 준비

학생들이 입장할 수 있는 좀비 게임과 의사 체험 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

도입

# 직업 알아보기





# 활동 내용

- 의사라는 직업에 대해 배우고, 체험해 봅시다.
- 메타버스 환경에서 환자의 증상을 듣고 치료하는 프로그램을 구현해 봅시다.
- 약을 배달해 주는 미래 기술 '드론'을 코딩해 봅시다.
- 의사가 하는 일에 대해 알아보고, 게임을 해보며 병원 구조를 익혀봅시다.



# 의사 알아보기

- 의사는 전문적인 **의료지식 및 기술**을 활용하여 질병이나 상처로 고통받는 사람들이 건강을 회복할 수 있도록 **치료**하는 사람입니다.
- 환자의 증상에 따라 다양한 **검사**를 해본 뒤 **진단**을 내리고, **치료방법 및 치료 순서**를 결정합니다. X-ray나 CT 촬영 등을 통해 검사를 실시합니다.
- 외과, 내과, 산부인과, 소아과, 신경과, 정신과 등 전문 분야가 따로 있기 때문에 각 분야마다 하는 일이 다릅니다.



01 활동

# 좀비 게임



# 01 좀비 게임 입장하기

- 엔트리에 로그인합니다.
- 선생님이 주신 탐험하기 링크에 접속하여 좀비 게임 월드에 입장합니다.



## 02 좀비 게임 목표

- 좀비를 피해 백신을 백신 보급기에 배달합니다.
- 병원에 돌아다니는 좀비를 퇴치합니다.



백신



백신 보급  
기



좀비

## 03 좀비 게임 플레이 방법

### ① 대기실

- 게임이 시작되면 대기실에서 물약을 찾아 Z키를 눌러 획득합니다.
- 물약을 먹으면 좀비에 닿아도 죽지 않습니다.



## 03 좀비 게임 플레이 방법

### ② 주차장

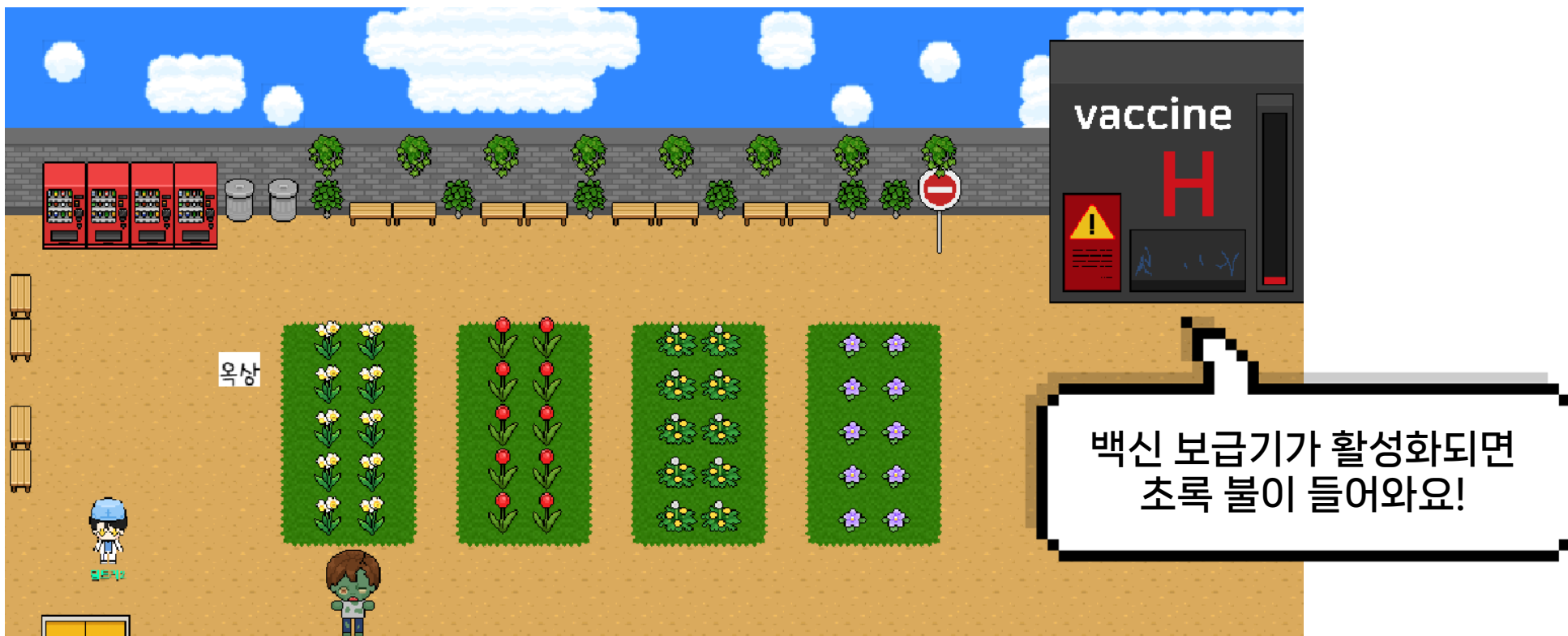
- 주차장에서 백신을 찾아야 합니다.
- 백신에 닿은 상태로 Z키를 눌러 백신을 획득하세요.



## 03 좀비 게임 플레이 방법

### ③ 옥상

- 백신을 옥상에 있는 백신 보급기로 가져가 Z키를 눌러 활성화하세요.
- 백신이 활성화되면 좀비를 물리칠 수 있게 됩니다.





## 03 좀비 게임 플레이 방법

### ④ 좀비 물리치기

- Z키를 눌러 좀비를 물리치세요.
- 좀비를 모두 물리치고 진료실에 들어가면 미션 성공입니다.



02 활동

# 의사 체험하기



# 01 진료실 입장하기

- 엔트리에 로그인합니다.
- 선생님이 주신 탐험하기 링크에 접속하여 '닥터 히어로, 완벽 처방 작전' 월드에 입장합니다.



## 02 목표

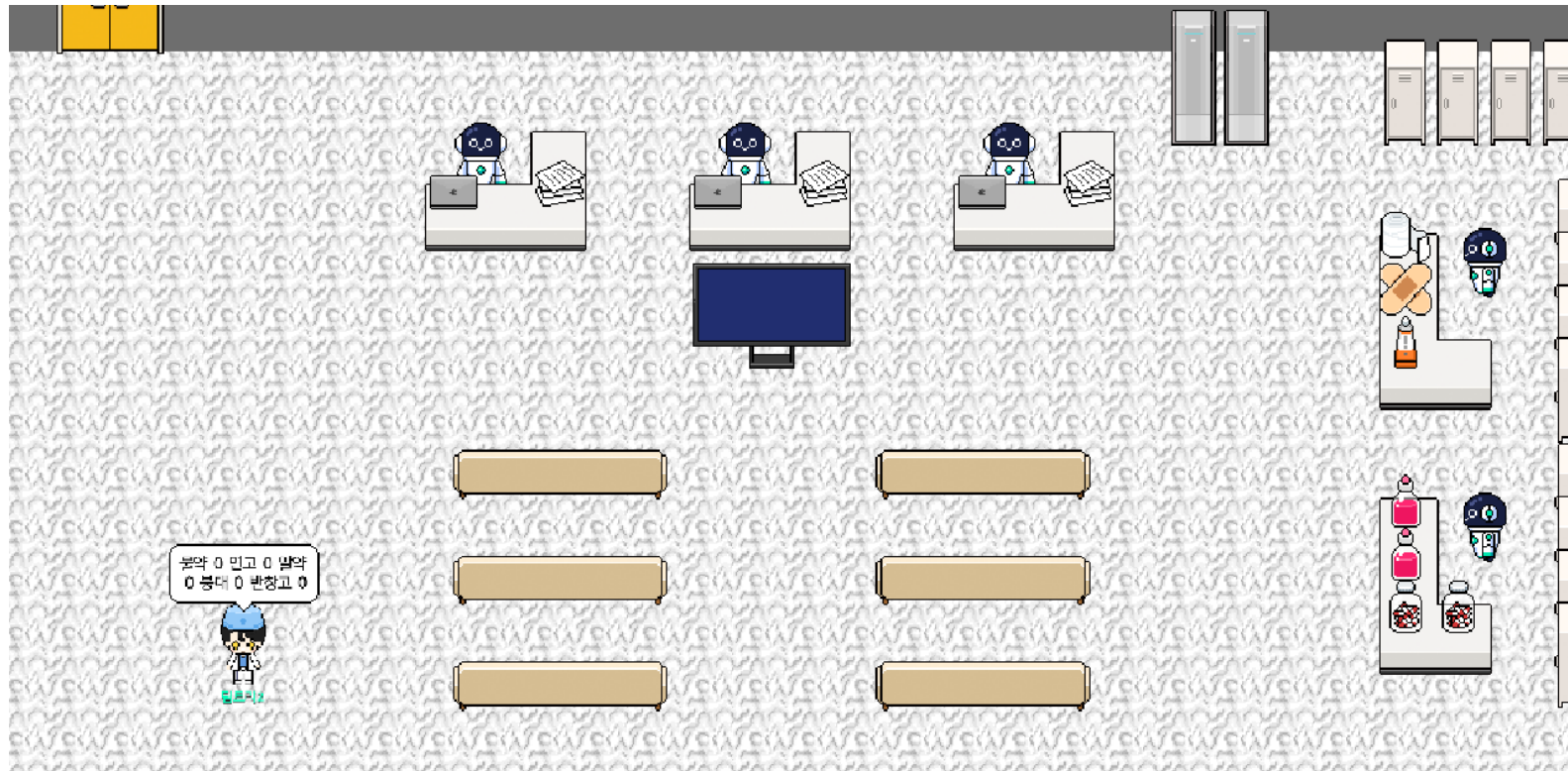
- 의사가 되어 환자의 증상을 듣고, 증상에 맞는 적절한 치료법을 제공해 환자들을 치료해 봅시다.



## 03 의사 체험하기

### ① 대기실

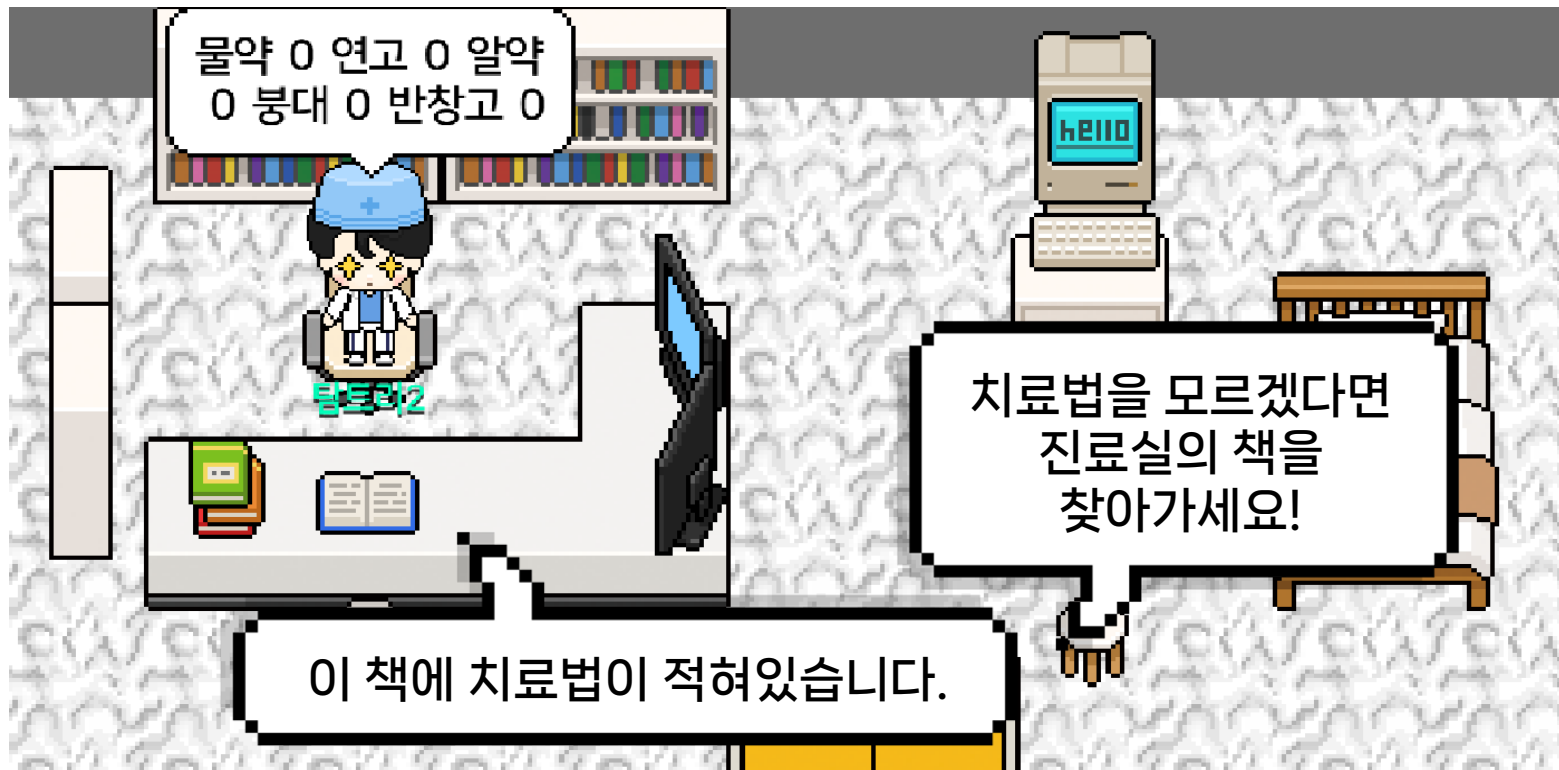
- 채널이 시작되면, 환자들에게 다가가 Z키를 눌러 증상을 확인하세요.



## 03 의사 체험하기

### ② 진료실

- 진료실로 이동해 책에 다가가 Z키를 누르면, 증상별 치료법을 확인할 수 있습니다.



## 03 의사 체험하기

### ③ 약방

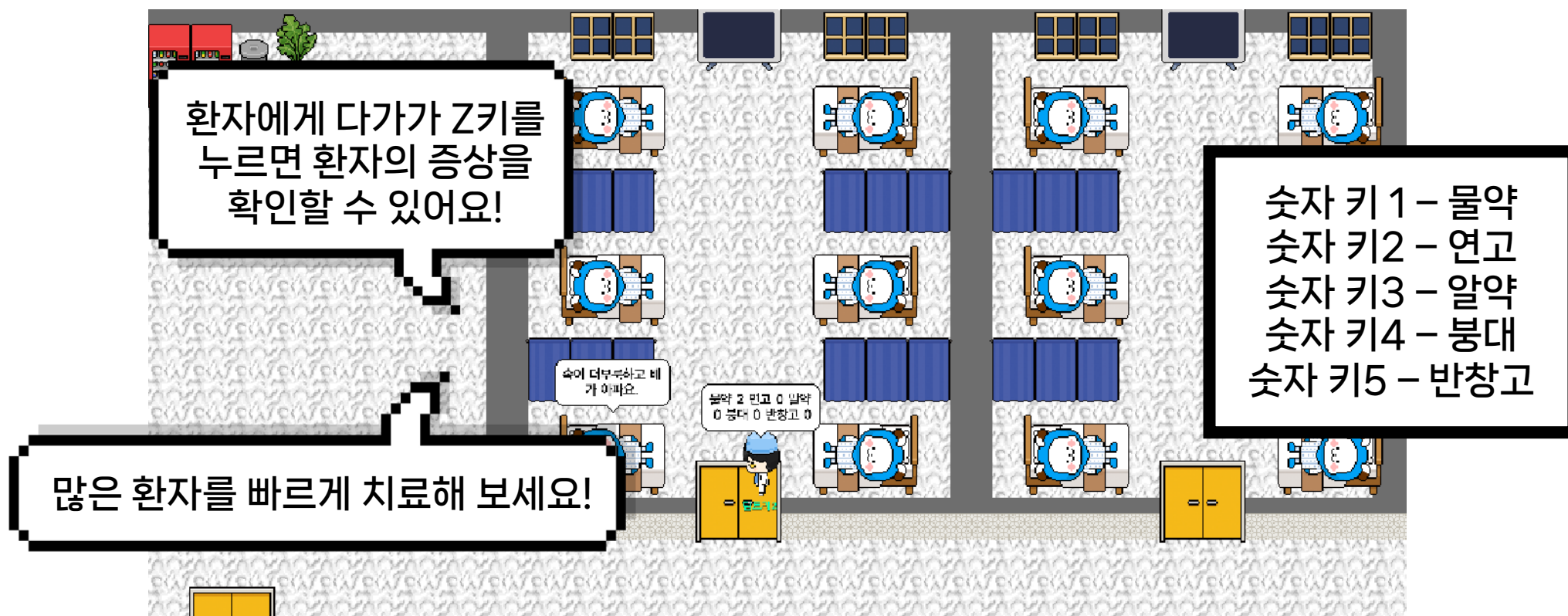
- 물약, 연고, 알약, 붕대, 반창고 등 필요한 약을 Z키를 눌러 획득하세요!



## 03 의사 체험하기

### ④ 입원실

- 입원실에서 환자에게 증상에 맞는 약을 전달해 치료해 주세요.
- 숫자 키 1~5를 눌러 약을 선택할 수 있습니다. 증상은 게임이 시작할 때마다 초기화됩니다.





03 활동

# 드론 코딩하기



# 01 목표

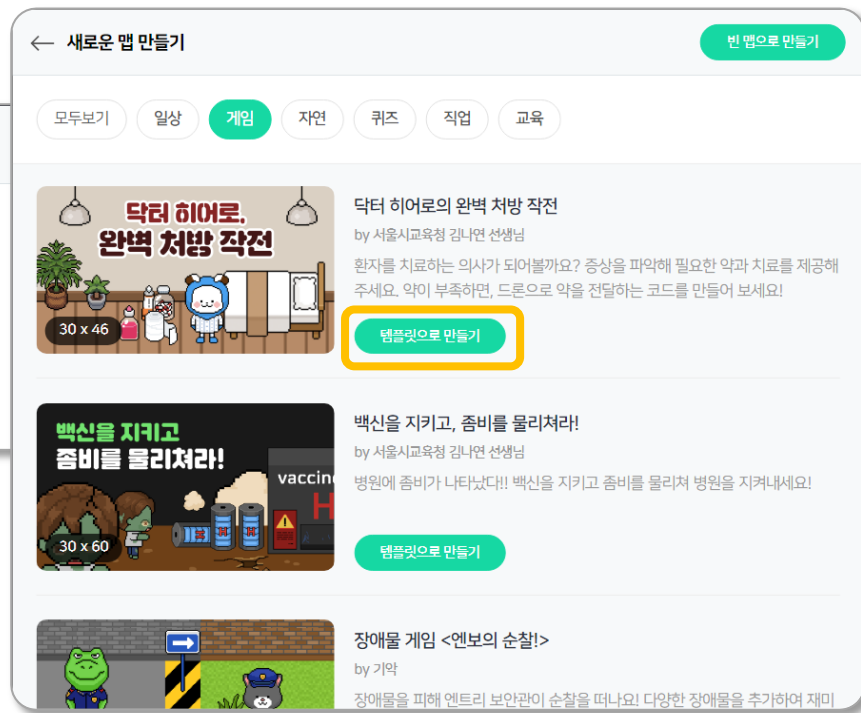
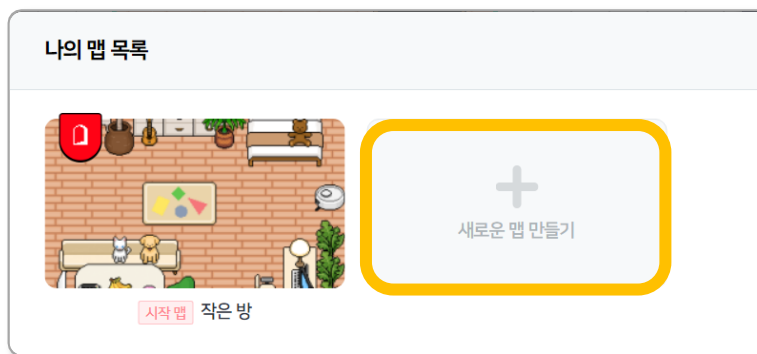
드론 조종사가 되어 약이 떨어지면 자동으로 배달해 주는 드론의 동작을 코딩해 봅시다.



## 02 맵 템플릿 불러오기

### '닥터 히어로의 완벽 처방 작전' 맵 템플릿

- 코딩을 할 수 있는 맵 템플릿을 불러옵니다.
- 위치 : 엔트리 탐험하기 > 만들기 > 월드 만들기 > 새로운 맵 만들기 > 템플릿으로 만들기
- 템플릿에 필요한 오브젝트와 신호가 모두 저장되어 있습니다.



## 03 드론 코딩하기

### ① 플레이어 오브젝트 코딩하기

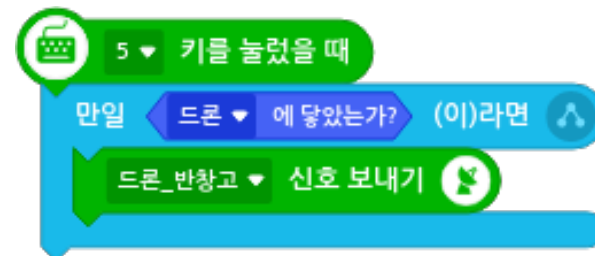
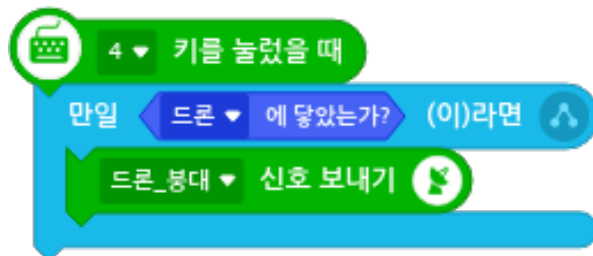
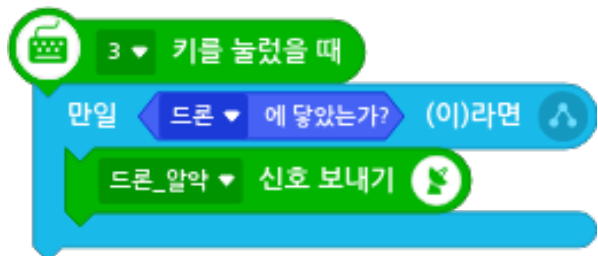
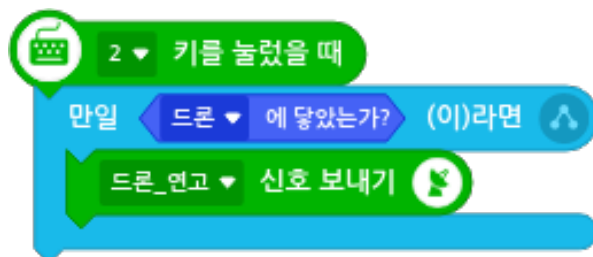
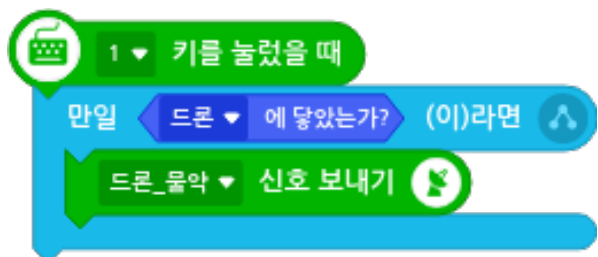
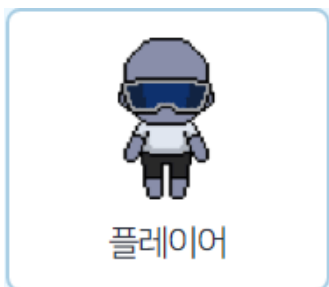
- '코딩' 탭에 들어가 플레이어의 코드를 살펴봅니다.



## 03 드론 코딩하기

### ① 플레이어 오브젝트 코딩하기

- 약 배달을 호출하는 코드를 작성해 봅시다.



'[ ] 키를 눌렀을 때' 블록과  
'드론에 닿았는가'를 검사하는  
코드의 순서가 바뀌면  
어떻게 될까요?

## 03 드론 코딩하기

### ② 드론 오브젝트 코딩하기

- 약 창고에서 드론으로 약을 배달해오는 코드를 작성해 봅시다.



대기실 약 보관함에  
다녀오는 코드입니다.  
타일 좌표를 꼼꼼하게  
확인하세요.

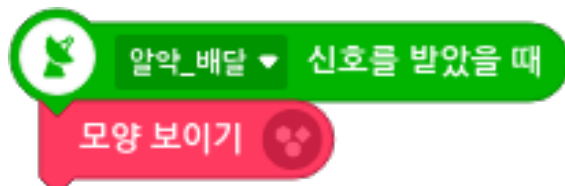
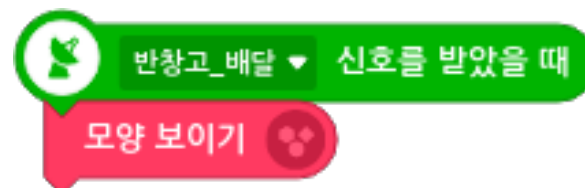
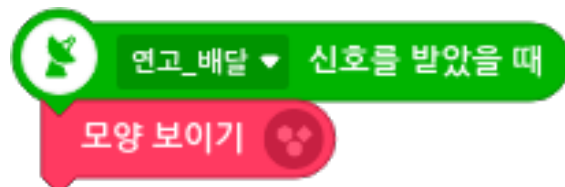
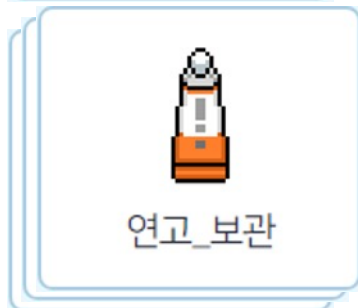
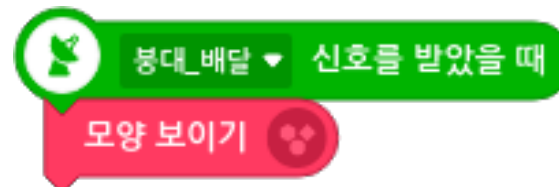
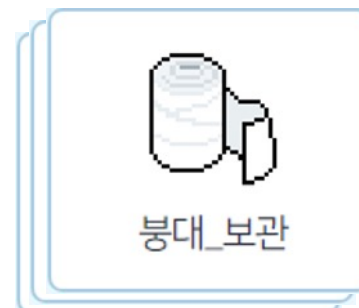
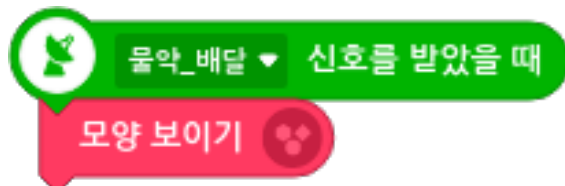


## 03 드론 코딩하기

### ③ 약 오브젝트 코딩하기

- 물약, 연고, 알약, 붕대, 반창고 오브젝트가 배달되는 모습을 코딩해 봅시다.

같은 모양의 오브젝트  
1,2,3을 모두  
코딩해 주어야 합니다.



신호에 오류가 생기지 않도록 주의하세요.

마무리

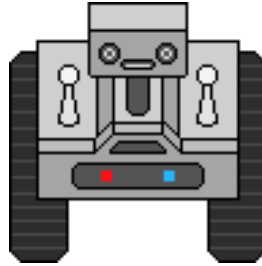
# 정리 및 확장하기





# 활동 마무리 및 확장하기

- 모든 실습이 끝났다면, '의사 체험 및 드론 코딩'을 실습해 본 소감을 공유해 봅시다.
- [확장하기] 드론 외에 다른 오브젝트를 추가해 코딩해 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.org](mailto:help@playentry.org)로 연락해 주세요.

