

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 미래 도시 맵에 들어가 미래 기술, 직업 변화를 체험하고, 직접 미래 직업 변화를 구현합니다.
- 미래 직업 변화를 구현하며 발전하는 새로운 기술이 미래 직업에 어떠한 영향을 미칠지 생각해 보고, 창의 융합 사고력과 진로 성숙도를 기를 수 있습니다.



엔트리 탐험하기를 활용한 중등 진로교육 4차시

내 꿈을 탐험하기

미래 도시 체험 및 미래 직업 구현하기





활동 목표 ● **미래 도시 체험 및 미래 직업 구현하기**

도입 ● **미래 도시 상상하기**

활동1 ● **미래 도시 체험하기**

활동2 ● **스마트 교실 구현하기**

활동3 ● **미래에 변화되는 직업 세계 구현하기**

마무리 ● **정리 및 확장하기**

미래 도시 체험 활동 준비

‘내 꿈을 탐험하기’는 2개의 엔트리 탐험하기 월드를 활용합니다.

- 미래 도시 체험하기 : ‘스마트 미래 도시’ 월드에 입장하여 체험하기 ([월드 미리 보기](#))
- 스마트 교실 만들기 : ‘우리들의 스마트 스쿨’ 월드를 템플릿으로 불러와 코딩하기 ([월드 미리 보기](#))




직업 유니버스 활동 준비

학생들이 입장할 수 있는 '우리들의 스마트 스쿨' 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.

나의 맵 목록




작은 방




새로운 맵 만들기

← 새로운 맵 만들기 빈 맵으로 만들기

모두보기 **일상** 게임 자연 퀴즈 **직업** 교육



우리들의 스마트 스쿨
by 경기도교육청 윤혜정 선생님
스마트 칠판, 학습 보조 로봇 등 새로운 변화를 맞이하는 스마트 스쿨을 내 상상력으로 꾸며보세요.
35 x 25 템플릿으로 만들기



스마트 미래 도시
by 경기도교육청 윤혜정 선생님
IoT기능을 활용한 스마트 미래 도시에 놀러오세요! 미래 도시에서는 사물들이 인터넷에 연결되어 서로 소통하고 데이터를 주고 받을 수 있어요.
65 x 70 템플릿으로 만들기

(수업에 사용하실 때, 이 페이지는 삭제해 주세요.)



직업 유니버스 활동 준비

학생들이 입장할 수 있는 '우리들의 스마트 스쿨' 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

미래 도시 상상하기



미래는 어떻게 변화할까요?

- 드론 택시, 하이퍼 루프, 스마트팜 등 기술의 발전으로 우리의 삶은 더욱더 편해지고 있습니다.
- 미래에 도시가 어떻게 변할지 상상해 보고 그려봅시다!
- 인터넷 검색을 해봐도 좋아요.



이미지 출처 : 2025 두바이 상상도, 카스퍼스키랩 웹사이트

01 활동

미래 도시 체험하기



01 미래 도시 맵

- 엔트리에 로그인합니다.
- 선생님이 주신 탐험하기 링크에 접속하여 '스마트 미래 도시'에 입장합니다.



02 미래 도시 맵 체험하기

① 스마트팜

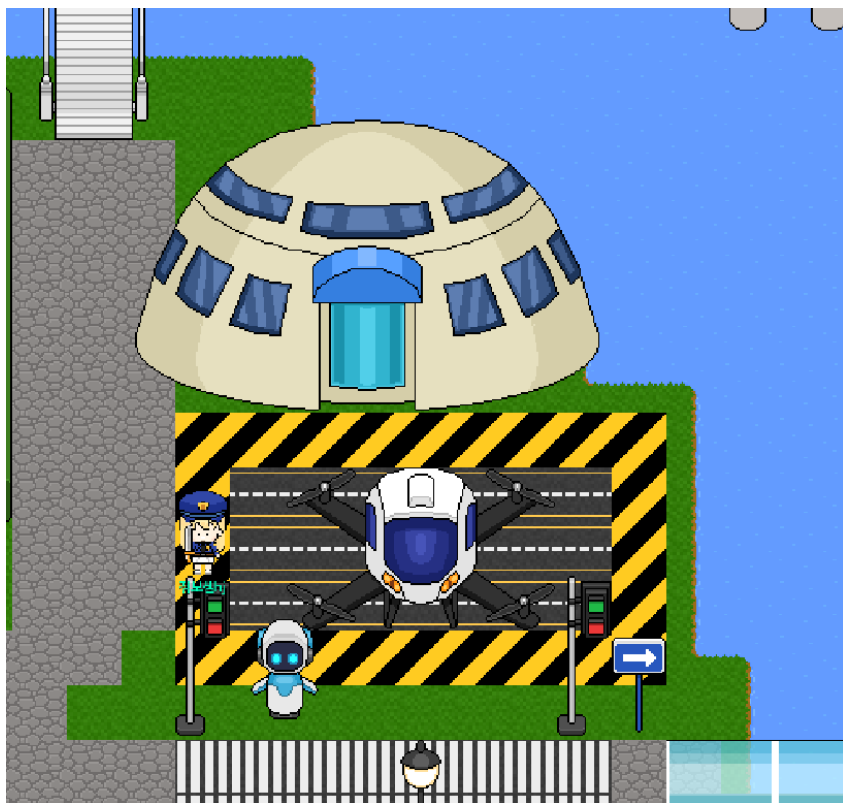
- 식물의 상태를 파악하고, 스마트 패드로 모든 기기를 조작할 수 있는 스마트팜에서 열매를 수확해 보세요!



02 미래 도시 맵 체험하기

② 드론 택시

- 목적지까지 빠르게 이동할 수 있는 하늘을 나는 택시를 직접 탑승해 보세요!



02 미래 도시 맵 체험하기

③ 하이퍼 루프

- 꿈의 교통수단 하이퍼 루프로 섬에 있는 학교까지 빠르게 이동해 보세요!



02 미래 도시 맵 체험하기

④ 스마트 카페

- 로봇이 서빙해주는 편리한 카페입니다. 편하게 쉬었다 가세요~



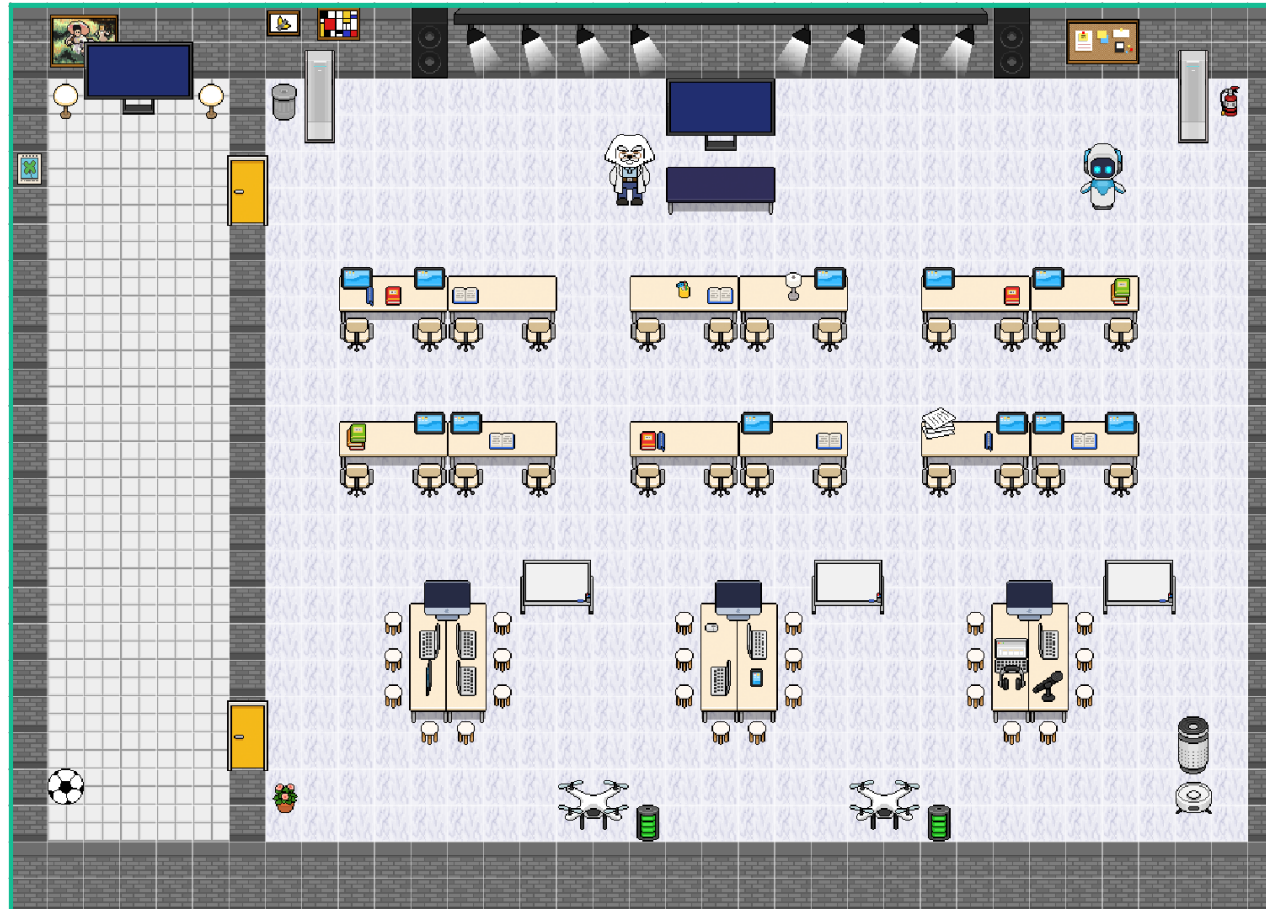
03 활동

스마트 교실 구현하기



01 목표

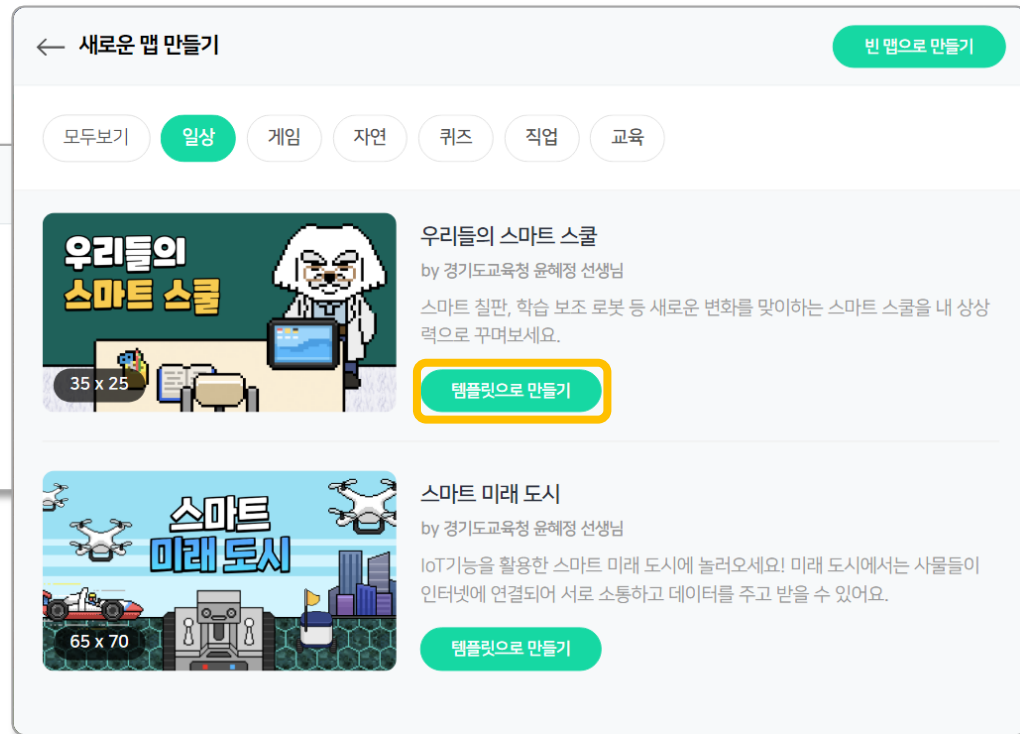
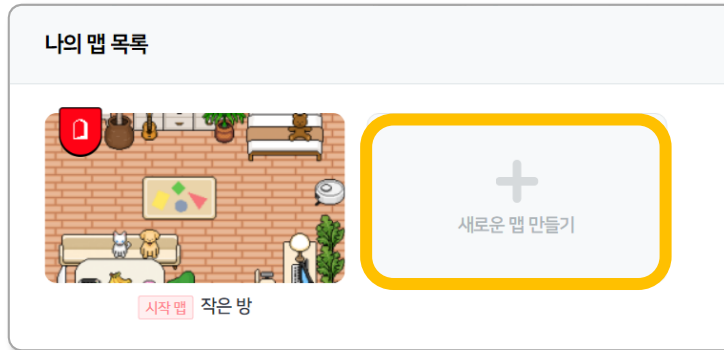
학습 능력이 쑥쑥! 스마트 교실을 직접 구현해 봅시다.



02 맵 템플릿 불러오기

'우리들의 스마트 교실' 맵 템플릿

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



03 스마트 교실 코딩하기

① 코딩 준비하기

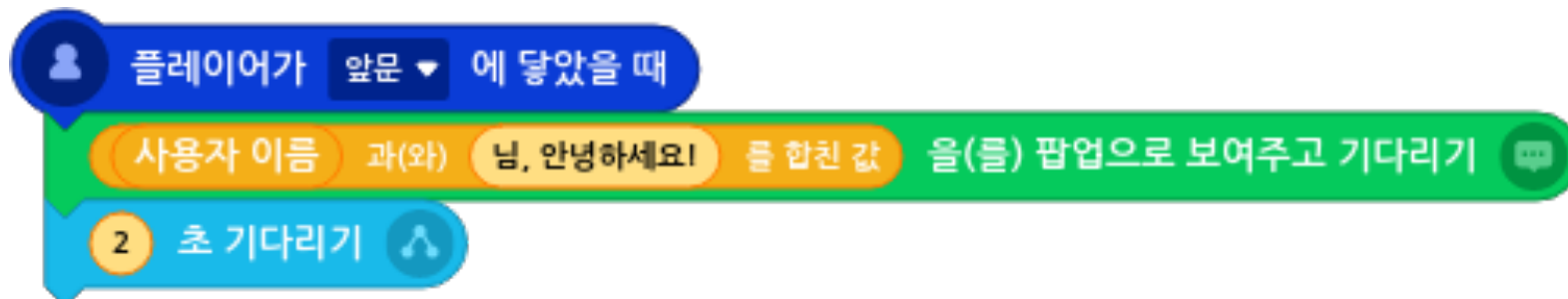
- 코딩 탭에 들어가 이미 있는 코드들과 오브젝트를 살펴봅니다.



03 스마트 교실 코딩하기

② 스마트 앞문&뒷문 구현하기

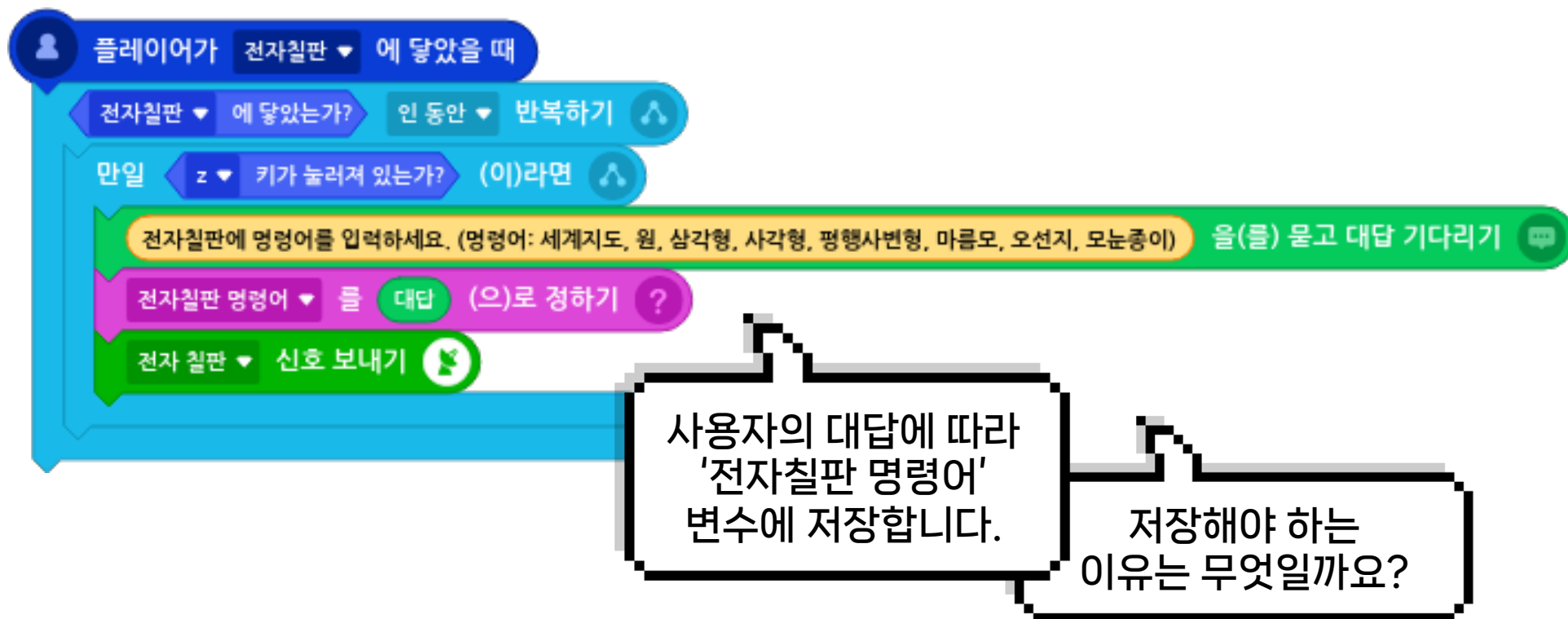
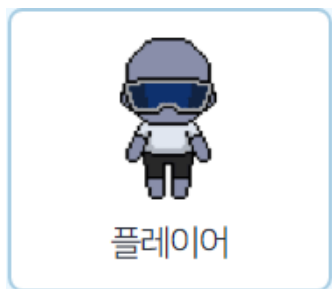
- 들어올 때마다 사용자를 인식하는 스마트 문 코드를 작성해 봅시다.



03 스마트 교실 코딩하기

③ 스마트 칠판 구현하기

- 명령어에 따라 원하는 화면을 띄워주는 스마트 칠판 코드를 작성해 봅시다.



03 스마트 교실 코딩하기

③ 스마트 칠판 구현하기

- 명령에 따라 원하는 화면을 띄워주는 스마트 칠판 코드를 작성해 봅시다.



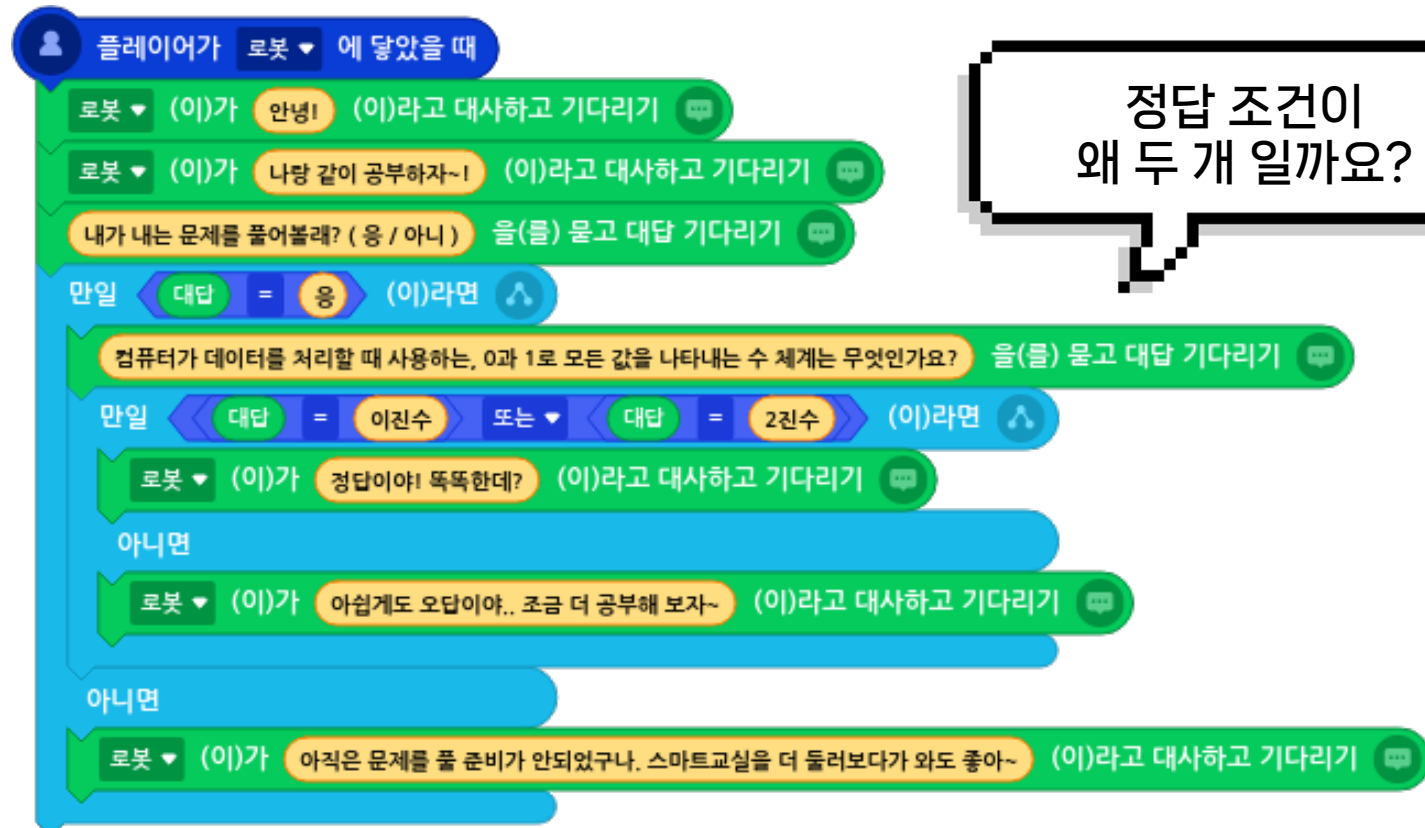
전자칠판 오브젝트의
모양을 확인해 보세요!



03 스마트 교실 코딩하기

④ 스마트 학습 로봇 구현하기

- 공부를 도와주는 똑똑한 스마트 학습 로봇 코드를 작성해 봅시다.



정답 조건이
왜 두 개 일까요?

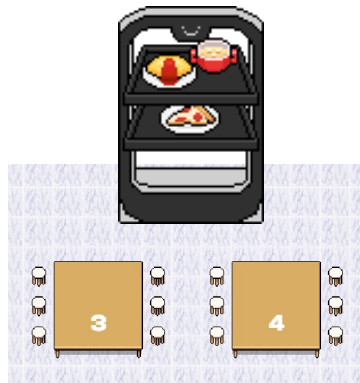
04 활동

미래에 변화되는 직업 세계 구현하기

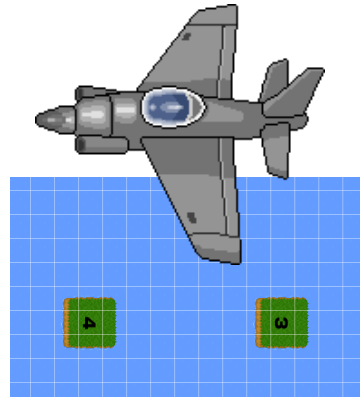


01 미래에는 직업이 어떻게 바뀔까?

- 아래 직업 중 하나를 선택해, 미래의 그 직업의 환경이 어떻게 변화할지 생각해 보고 나만의 맵으로 만들어 봅시다.
- 진로를 정한 친구들은 자신의 진로를 맵으로 구현해도 좋습니다.
- 미래에 직업이 어떻게 변화할지 상상해 보고 구현해 봅시다.



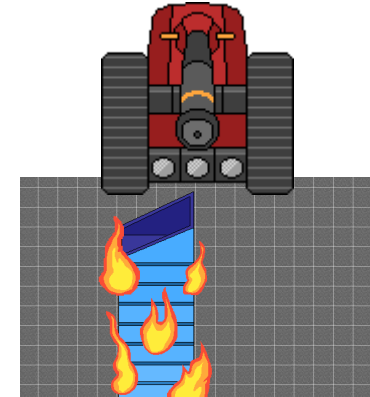
서빙 로봇이
서빙을 도와주는
'요리사'



자율 주행 제트기
'파일럿'



스마트 학습 로봇으로
공부하는
'교사'



소방 로봇으로
불을 끄는
'소방관'

마무리

정리 및 확장하기



활동 마무리

- 이번 실습에서 재밌거나 어려웠던 부분은 어디인가요?
- 새로 알게 된 기술이나 직업은 무엇이 있나요?
- 앞으로 내가 희망하는 직업 세계는 어떻게 변화할까요?

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.

