

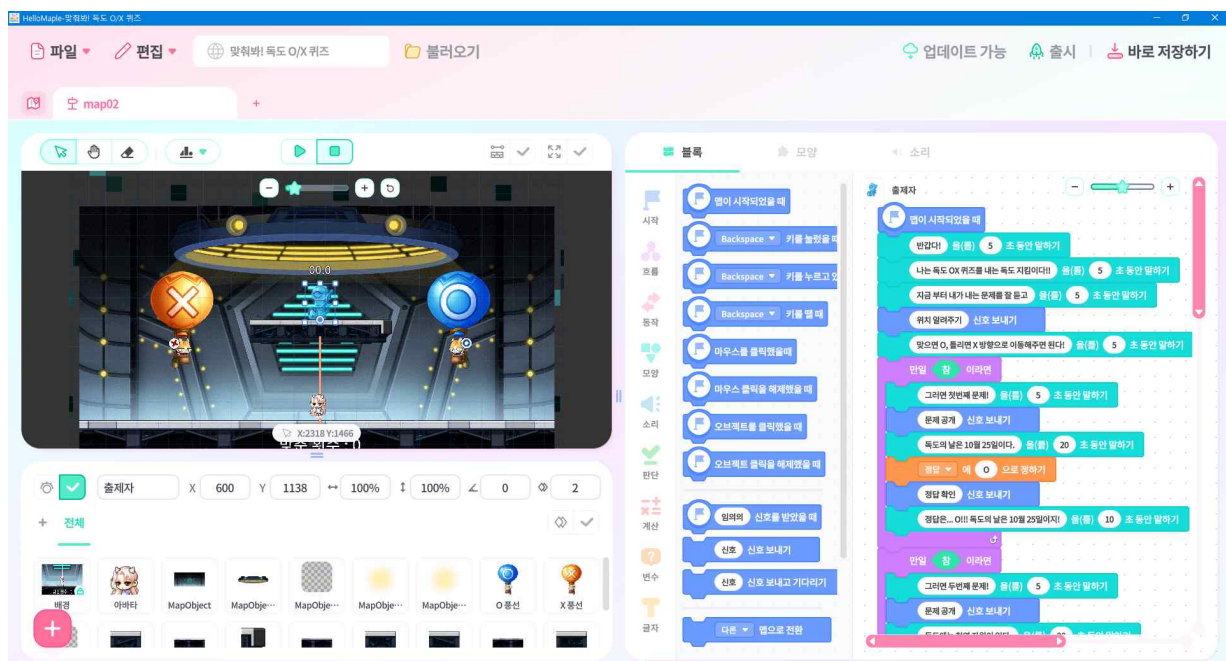
헬로메이플 미니게임 이벤트 운영 계획

(사)컴퓨팅교사협회

1 헬로메이플 활용 프로그래밍 교육

□ 헬로메이플(HelloMaple) 활용 프로그래밍 교육의 목적 및 활용

- 2022 개정 교육과정과 연계하여 학습자의 디지털 소양, 미래 사회 역량 함양
- 헬로메이플은 누구나 쉽게 프로그래밍을 배울 수 있는 블록 기반 프로그래밍 플랫폼으로 다양한 오브젝트와 배경, 음악 등을 활용하여 프로그램을 제작
- 헬로메이플을 활용하여 내가 만든 프로그램을 출시하고 다른 사람들과 공유, 다른 사람들이 제작한 프로그램을 직접 체험 및 리메이크
- 교사용 학습관리시스템(LMS)으로 학생들의 학습 과정을 관리 및 평가



2 <헬로메이플 미니게임 이벤트> 세부 운영 계획

□ <헬로메이플 미니게임 이벤트> 운영 목표

- 학교 현장에서 참여가능한 게임 창작 이벤트를 통해 전국의 학생들에게 참여 기회를 제공
- 헬로메이플을 활용하여 다양한 주제와 요소를 반영한 게임을 스스로 기획하고 창작하는 과정을 통해 창의력 및 융합적 문제 해결 역량 강화

□ <헬로메이플 미니게임 이벤트> 운영 개요

- **교육 이벤트명:** 헬로메이플 미니게임 이벤트
- **주관/주최:** (사)컴퓨팅교사협회
- **이벤트 대상:** 헬로메이플을 이용하는 전국의 초, 중, 고교 학생(초1~고3)
- **이벤트 운영 기간:** 2024.10.1.(화)~2024.11.13.(수), 6주간
- 이벤트 운영 세부 일정

월	화	수	목	금	토	일
9/30	10/1	2	3	4	5	6
			1주차 미니게임 제작 기간			오후 9시 제출 마감
7	8	9	10	11	12	13
심사	1주차 결과 공지		2주차 미니게임 제작 기간			오후 9시 제출 마감
14	15	16	17	18	19	20
심사	2주차 결과 공지		3주차 미니게임 제작 기간			오후 9시 제출 마감
21	22	23	24	25	26	27
심사	3주차 결과 공지		4주차 미니게임 제작 기간			오후 9시 제출 마감
28	29	30	31	11/1	2	3
심사	4주차 결과 공지		5주차 미니게임 제작 기간			오후 9시 제출 마감
4	5	6	7	8	9	10
심사	5주차 결과 공지		6주차 미니게임 제작 기간			오후 9시 제출 마감
11	12	13	14	15	16	17
심사	6주차 결과 공지		최우수 작품 공지			

○ 이벤트 신청 방법:

- ① 헬로메이플 플랫폼을 통한 미니게임 제작
- ② 헬로메이플 플랫폼을 통한 미니게임 출시
/ 지도교사에 의한 대리 출시/신청 또는 학생 직접 출시/신청
/ 제출 게임명: [미니게임 이벤트 n주차] 게임명
- ③ 구글폼을 통해 이벤트 참가접수
/ 참가신청 폼: bit.ly/2024minigame
/ 참가자 DB 제출(소속, 이름, 주소, 담당교사, 게임 시놉시스 등)
(*) 학생이 직접 출시 하는 경우 보호자 연락처 기재 필수

○ 이벤트 참여 시 제공사항

- 매주 우수작 2편 및 최종 최우수작 1편 선정하여 상품 제공

분류	지원상품
우수작 (매주 2편)	 닌텐도 스위치
최우수작 (이벤트 기간 종료 후 최종 1편)	 플레이스테이션 5

- 우수작 및 최우수 선정 작품은 헬로메이플 <우리반 미니게임> 및 < ATC 미니게임 이벤트>에 탑재하여 헬로메이플을 이용하는 학생들이 계속적으로 플레이 및 리메이크 할 수 있도록 지원
- 우수 작품 및 입상자들을 대상으로 한 인터뷰(예정)
- **우수작 심사 안내**
 - 정성적 및 정량적 기준으로 심사
 - 조회수와 구성된 심사 위원들의 서면 심사 결과를 반영
- **우수작 발표**
 - 매주 수요일 헬로메이플 프로그램 <ATC 미니게임 이벤트> 카테고리 및 ATC 홈페이지, 인스타그램, 페이스북 등
- **이벤트 참여 시 유의사항**
 - 학급계정은 게임 직접 출시가 불가능하므로 학생이 직접 출시하는 경우 일반회원으로 가입 후 미니게임 제작 및 출시 진행
/ 회원가입 시 법정대리인 동의 필요
 - 공지된 이벤트 기간 내 게임 출시 및 이벤트 참가 접수가 모두 이루어 져야 함
 - 우수작은 중복 시상 불가
 - 우수작 상품 수령 시 제세공과금 본인 부담이며, 법정대리인 동의 필요
- **교육 및 기타 문의:**
 - (사)컴퓨팅교사협회 운영사무국 (☎031-943-4133/ hellomaple@ssem.re.kr)

□ 기대효과

- 헬로메이플을 활용하여 다양한 주제와 요소를 반영한 게임을 스스로 기획하고 창작하는 과정을 통해 창의력 및 융합적 문제 해결 역량 강화
- 컴퓨팅 사고력 및 디지털 소양 함양에 기여
- 쉽고 재미있게 코딩을 배울 수 있는 헬로메이플 프로그래밍 도구 이용 확산