

멀티 엔딩 스토리

이 자료는 수업하실 때 도움이 될 수 있는 자료입니다. 수업 준비, 도입부, 만들기 상세 도움말, 마무리 등으로 구성되어 있으며, 내용마다 수업에 필요한 질문들과 도움이 될만한 내용이 담겨있습니다.

요약

엔트리를 활용해 자신의 선택에 따라 엔딩의 스토리가 바뀌는 인터랙티브 스토리 프로그램을 만드는 수업입니다. 컴퓨터를 통해 상호작용하여 새로운 방법의 예술을 표현할 수 있습니다.

난이도 / 소요 시간

상 / 30분 수업 구성과 학생들의 수준에 따라 소요 시간은 달라질 수 있습니다.

목표

내 선택에 따라 스토리가 바뀌는 프로그램을 만들어봅시다.

1. 글상자를 이용하여 내용을 전달하고 상황을 선택할 수 있도록 만듭니다.
2. 반복적으로 사용되는 코드를 함수로 만들어 타이핑 효과를 만듭니다.

프로그래밍 요소

글상자, 신호, 변수, 함수

목차

1. 인트로
2. 완성작 미리 보기
3. 어떻게 만들까?
4. 클릭, 그리고 다음
5. 함수로 타이핑 효과 만들기
6. 선택의 순간
7. 엔딩 완성하기
8. 이것만은 기억해줘
9. 레벨업
10. '멀티 엔딩 스토리' 완성!

준비물

인터넷 접속이 가능한 PC

도입부

1. 인트로 '확장하기' 활동지와 함께 수업을 진행하며 더욱 좋습니다.

*"이야기의 결말이 이미 정해진 것이 아니라 주인공의 선택에 따라 달라지면 어떨까요?"*라 말하며 수업을 진행해 주세요. *"글자가 하나씩 나오는 타이핑 효과를 함수로 만들어 좀 더 실감나는 스토리를 만들 수 있어요. 오늘은 엔트리를 이용해서 멀티 엔딩 스토리를 만들어봐요!"*라 말하며 완성작 미리보기로 넘어가 주세요.

2. 완성작 미리보기

이번 수업에서 만들어 볼 작품의 완성본을 미리 확인합니다. 중앙의 시작하기 버튼을 눌러 작품을 실행해 주세요. 작품을 감상하면서 나의 선택에 따라 이야기의 결말을 친구들과 서로 이야기를 나눠보세요.

3. 어떻게 만들까?

함수를 이용하여 글자가 하나씩 나오는 타이핑 효과를 만들어 봅니다.

만들기

학생들이 실제로 블록으로 코딩을 하는 부분입니다.

4. 클릭, 그리고 다음

'순서'와 '읽는 중' 변수와 '클릭' 신호를 만들어 클릭하면 스토리가 진행되도록 만들어보는 단계입니다. '순서' 변수는 현재 장면의 대사 창이 스토리 진행 순서를 나타내며, '읽는 중'은 글자가 출력 중인 상태를 표시합니다.

마우스를 클릭하면 '읽는 중' 값이 0이라면 '순서' 변수에 1씩 더하고 '클릭' 신호를 보내 다음 스토리로 진행됩니다.

5. 함수로 타이핑 효과 만들기

'타이핑' 함수 블록을 만들어 문자가 하나씩 나타나는 효과를 만들어보는 단계입니다. '글자 위치' 변수를 만들어 글자가 한 글자씩 반복적으로 쓰이도록 만듭니다.

함수 블록 시작에는 '읽는 중'의 값을 1로, 코드 마지막에는 '읽는 중'의 값을 0으로 설정하여 중복 클릭을 방지할 수 있도록 합니다.

Tip 함수

함수는 여러 블록의 조립을 하나의 블록처럼 사용할 수 있습니다. 하나의 기능을 위해 사용되는 블록의 모음이거나 여러 번 사용해야하는 블록은 함수로 만들어 사용하면 편리합니다. 함수에 대한 사용 설명은 엔트리 위키에서 확인할 수 있습니다.

▶ 함수 블록 - [엔트리 wiki 바로가기](#) (블록> 함수 블록)

6. 선택의 순간

글상자를 이용하여 선택에 따라 다음 장면이 바뀌도록 만들어보는 단계입니다. 선택지에 마우스 포인터가 닿으면 배경색과 글씨색을 바꿀 수 있도록 만듭니다.

7. 엔딩 완성하기

장면과 선택지를 추가하여 사용자의 선택에 따른 재미있는 멀티 엔딩 스토리를 완성해보는 단계입니다.

8. 이것만은 기억해줘

이번 수업에서 중요했던 부분을 다시 한번 언급합니다.



- 함수를 이용하여 반복적으로 사용하는 블록 묶음을 편리하게 사용할 수 있습니다.

9. 레벨업

레벨업은 선택 심화 활동입니다.

위 단계를 모두 완료하고 시간이 남았다면 "어떻게 하면 더 재미있게 만들어 볼 수 있을까요? 더 다양한 효과를 넣어봐요!"라 말하며 학생들에게 레벨업을 진행하도록 안내해주세요. 레벨업 단계 선택은 학생별 자유 활동입니다.

레벨업 1. 읽어주기

 블록을 이용하여 나레이션을 만듭니다.  블록으로 스토리에 알맞은 음을 설정합니다.

레벨업 2. 배경음악

스토리의 상황에 알맞은 음악을 추가하여 극적인 장면을 만듭니다.

레벨업 3. 다시 선택

이전 장면으로 돌아가 다시 선택할 수 있도록 만듭니다.

레벨업 4. 다른 이야기

새로운 이야기로 또 다른 멀티 엔딩 스토리를 만듭니다.

10. '멀티 엔딩 스토리' 완성!

"멀티 엔딩 스토리를 완성했어요!" 라 말하며 학생들의 성과를 칭찬해주세요. 코딩 과정에 어려움이 많았던 학생들도 포기하지 않고 잘 따라와 주었음을 칭찬해주세요.

마무리

모든 실습이 끝났다면 *"선택에 따라 내용이 달라지는 멀티 엔딩 스토리를 만들어봤는데, 어땠나요?"*라 물으며 수업을 마무리해주세요. 다음과 같은 내용을 말할 수 있도록 지도합니다.

- 코딩 중 재미있던/어려웠던 부분
- 멀티 엔딩 스토리를 만들어 보며 흥미로웠던 부분

학생들의 소감을 들었다면 마지막으로 오늘 수업에서 중요했던 부분을 다시 언급해주세요. 다음과 같은 내용을 지도합니다.

- 함수를 이용하여 반복적으로 사용하는 블록 묶음을 편리하게 사용할 수 있습니다.

확장하기

수업 형태에 따라 자유롭게 활용해주세요.

활동지를 채우며 나만의 멀티 엔딩 스토리를 기획해볼 수 있도록 지도합니다. 스토리의 시작을 구상하고, 어떤 선택지에 어떤 이야기가 나올 것인지를 계획하면 더 쉽고 재미있게 멀티 엔딩 스토리를 만들 수 있습니다.

"여러분의 스토리는 몇 가지 엔딩이 나올 수 있나요?" 라고 말하며 활동지 작성을 시작합니다.

활동지 작성을 완료했다면 인트로로 넘어가 주세요.



멀티 엔딩 스토리 만들기

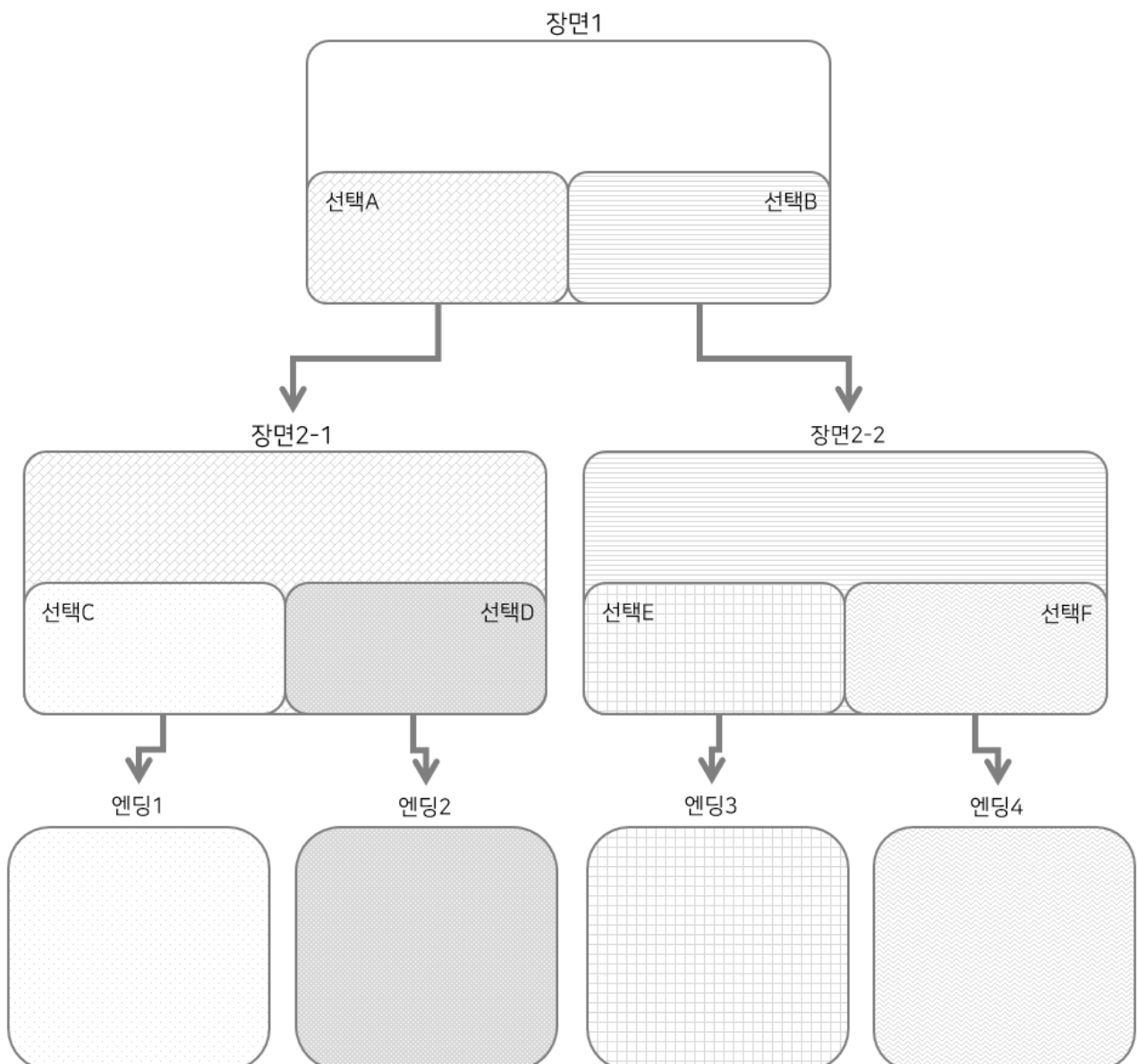
학년 반 번 이름



내가 만들 이야기의 배경과 주인공을 정해보아요.



선택지에 따라 스토리는 어떻게 흘러갈까요?



위 교육 자료에 대한 학습 콘텐츠는 다음 링크에서 확인하실 수 있습니다.

엔트리 학습하기(<https://playentry.org/learn>) > 발견 > 스토리텔링 > 멀티 엔딩 스토리

교육 현장에서 자유롭게 사용하세요.

본 교육 자료는 공/사립학교, 지역아동센터 등 공공기관에서 진행되는 수업에서 자유롭게 사용할 수 있습니다.

단, CC-BY NC 2.0 라이선스 정책이 적용되어 출판사 또는 학원 등 영리 기관에서의 사용은 금지됩니다.

교육 자료의 사용 범위에 대한 문의 사항은 help@playentry.org로 연락 부탁드립니다.