

## 속담 체인지

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

### 요약

엔트리를 활용해 학생이 속담을 리메이크하고 작품으로 만들어보는 수업입니다. 이야기의 소재를 찾고 새로운 전개와 결말을 만들어보는 등 속담을 활용해 이야기를 만드는 방법을 체험할 수 있습니다.

### 난이도 / 소요 시간

하 / 15분 수업 구성과 학생들의 수준에 따라 소요 시간은 달라질 수 있습니다.

### 목표

나만의 언어로 속담을 바꾸고 엔트리로 표현해 봅시다. 여러 장면을 구성해 작품을 만들 수 있습니다.

### 프로그래밍 요소

장면, 순차

### 목차

1. 인트로
2. 완성작 미리 보기
3. 어떻게 만들까?
4. 시작은 평범하게
5. 결말은 화려하게
6. 이것만은 기억해줘
7. 레벨업
8. '속담 체인지' 완성!

### 준비물

인터넷 접속이 가능한 PC

## 수업 준비

본 수업은 학생이 직접 속담을 재미있게 바꿔보는 수업입니다. 따라서 수업이 시작되기 전 학생은 내가 새롭게 바꾸고 싶은 속담을 준비합니다. 선생님은 속담을 준비하지 못한 학생을 위해 여분의 속담 리스트를 준비해 주세요.

## 도입부

### 1. 인트로

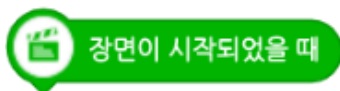
“여러분은 속담을 많이 알고 있나요?”라 물으며 학생이 수업 준비로 준비한 속담을 발표할 수 있도록 지도해 주세요. 발표를 들었다면 “속담은 되게 쉽고 또 짧은 말인데 그 안에 뚜렷한 스토리를 가지고 있어요!”라 말하며 속담이 가진 특징을 간단히 설명합니다. 이후 “오늘은 우리의 속담을 새롭게 바꾸고 엔트리를 이용해 작품으로 표현해보요!”라 말하며 완성작 미리보기로 넘어가 주세요.

### 2. 완성작 미리 보기

이번 수업에서 만들어 볼 작품의 완성본을 미리 확인합니다. 중앙의 시작하기 버튼을 눌러 작품을 실행해 주세요. 작품을 실행한 뒤 스페이스 바를 눌러 다음 장면에서 “고래 싸움에 새우 등 터진다”라는 속담이 어떤 식으로 바뀌었는지 확인해 주세요.

### 3. 어떻게 만들까?

장면을 사용하여 이야기를 만듭니다.




## 만들기

학생들이 실제로 블록으로 코딩을 하는 부분입니다.

### 4. 시작은 평범하게

속담의 앞부분을 장면에 표현하는 단계입니다. 오브젝트를 추가하거나 새로운 오브젝트를 그려 장면을 다양하게 꾸밀 수 있도록 지도해 주세요. 이후 글상자를 이용해 속담의 내용을 실행 화면에 보여줍니다. 스페이스 키를 누르면 다음 장면이 시작하도록 코딩합니다.

#### Tip 장면

엔트리에서는 장면들이 모여 작품이 됩니다. 블록 코드는 장면 안에서 순차적으로 작동하며, 새로운 장면을 시작할 때마다 새롭게 코드를 만들 수 있습니다.  블록을 이용하면 해당 장면으로 넘어갑니다.

장면에 대한 자세한 설명은 엔트리 위키에서 확인할 수 있습니다.

▶ 장면 - [엔트리 wiki 바로가기](#) (화면의 구성 요소 > 실행 화면 > 장면)

#### Check point! 오브젝트 추가와 모양 추가

오브젝트 추가 버튼(+)을 클릭하여 새로운 오브젝트를 추가합니다. 오브젝트가 그 외의 다른 모양을 표현하기 위해서는 모양 추가하기 기능을 사용합니다. 오브젝트를 클릭한 뒤 모양 탭의 '모양 추가하기' 버튼을 눌러 모양을 추가할 수 있습니다.

#### Tip 글상자 추가하기

글상자도 오브젝트와 같은 방법으로 추가합니다. 오브젝트 추가 버튼 (+)을 클릭한 뒤 글상자 탭을 클릭합니다.

### 5. 결말은 화려하게

학생이 직접 리메이크한 속담을 장면에 표현하는 단계입니다. 기존 속담을 반전 또는 재치 있는 내용으로 바꿀 수 있도록 지도해 주세요. 오브젝트, 말풍선 등을 자유롭게 활용할 수 있습니다.

#### Tip 오브젝트 복사

마우스 우클릭하고 복사를 선택해 오브젝트를 복사할 수 있습니다. 각각의 장면별로 똑같은 오브젝트를 사용해야 할 때 오브젝트를 복사하여 사용하면 편리합니다.

### 6. 이것만은 기억해줘

이번 수업에서 중요했던 부분을 다시 한번 언급합니다.

- 여러 장면을 추가해 하나의 작품을 만들 수 있습니다.

## 7. 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 자유입니다.

### 레벨업 1. 움직임 효과

움직임 블록을 활용해 오브젝트가 움직이도록 만듭니다. 동적인 느낌을 주어 속담이 더욱 재미있게 느껴집니다.

### 레벨업 2. 소리 효과

배경 혹은 오브젝트에 어울리는 소리를 추가합니다.

#### Check point! 소리 추가하기

소리는 소리 탭의 소리 추가하기 버튼을 클릭하여 추가할 수 있습니다.


### 레벨업 3. 모양 바꾸기

오브젝트의 모양을 추가하여 움직이는 애니메이션 효과를 만들어 봅니다.

#### Tip 애니메이션 효과

전통적으로 '애니메이션 효과'는 사진기를 이용해 한 컷 한 컷 찍는 프레임 촬영 방식을 통해 그림이나 사물을 움직이는 것처럼 보이게 만드는 것을 뜻합니다. 엔트리에서도 오브젝트에 추가한 모양이 순차적으로 변하면서 애니메이션처럼 움직이도록 만들 수 있습니다.

#### Check point! '(2)초 기다리기' 블록

엔트리의 블록은 위에서 아래로 순차적으로 작동합니다. 이때 블록이 너무 빠르게 작동해 실행 결과를 눈으로 확인하기 어려울 수 있습니다. 따라서  블록을 사용하여 다음 블록이 동작하는 타이밍을 조절합니다.

기다리기 블록에 대한 자세한 설명은 엔트리 위키에서 확인할 수 있습니다.

▶ '(2)초 기다리기' 블록 - [엔트리 wiki 바로 가기](#) (블록 > 흐름 블록 > '(2)초 기다리기' 블록)

### 레벨업 4. 장면 추가

새로운 장면을 추가해 속담을 더욱 풍성한 전개와 결말로 만들어줍니다.

## 8. '속담 체인지' 완성!

*"나만의 속담을 완성했어요!"* 라 말하며 학생들의 성과를 칭찬해주세요. 코딩 과정에 어려움이 많았던 학생들도 포기하지 않고 잘 따라와 주었음을 칭찬해주세요.

## 마무리

모든 실습이 끝났다면 *“내가 직접 속담을 바꾸고 움직이는 작품으로 만들었는데, 어땠나요?”*라 물으며 수업을 마무리해주세요. 다음과 같은 내용을 말할 수 있도록 지도합니다.

- 코딩 중 재미있던/어려웠던 부분
- 새롭게 만든 속담, 속담을 통해 이야기를 만든 소감

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

- 여러 장면을 이용해 하나의 작품을 만들 수 있습니다.

## 확장하기

수업 형태에 따라 자유롭게 활용해주세요.

학생이 만든 작품을 바탕으로 추가 활동을 진행합니다. <속담 맞추기 게임>을 엽니다. 새롭게 만든 속담을 공유하고 어떤 속담을 바꾼 것인지 맞춰보는 퀴즈 게임을 통해 각자의 아이디어를 공유할 수 있습니다.

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

엔트리 학습하기(<https://playentry.org/learn>) > 발견 > 스토리텔링 > 속담 체인지

교육 현장에서 자유롭게 사용하세요.

본 교육 자료는 공/사립학교, 지역아동센터 등 공공기관에서 진행하는 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.org](mailto:help@playentry.org)로 연락 부탁드립니다.