

## 파리 패션위크

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 패션 디자인을 체험하는 수업입니다. 옷을 디자인하고 제작하는 과정을 쉽고 재미있게 시뮬레이션할 수 있습니다. 그림판으로 그림을 그려 옷을 디자인하고 모양 바꾸기 블록을 활용해 다양하게 코딩합니다. 수업을 통해 패션 디자인에 대한 관심을 키우고 블록 코딩의 재미를 느낄 수 있습니다.

### 난이도 / 소요 시간

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

### 목표

창의력과 열정을 담은 나만의 옷을 디자인하고 런웨이를 꾸며봅시다.

1. 그림판을 이용해 나만의 옷을 디자인할 수 있습니다.
2. 모양 바꾸기 블록을 활용해 오브젝트의 모양을 바꿀 수 있습니다.

### 프로그래밍 요소

모양, 이벤트, 신호

### 목차

1. 인트로
2. 완성작 미리 보기
3. 어떻게 만들까?
4. 디자이너의 작업실
5. 두근두근 런웨이 대기실
6. 반짝반짝 런웨이
7. 이것만은 기억해줘
8. 레벨업
9. '파리 패션위크' 완성!

### 준비물

인터넷 접속이 가능한 PC, 활동지

## 수업 준비

수업에 참여하기 전, 다음과 같은 질문을 학생이 미리 생각할 수 있도록 지도해 주세요.

- 패션 디자인은 무엇이며 패션 디자이너는 무슨 일을 할까요?
- 패션쇼는 어떤 행사일까요?

## 도입부

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

패션위크를 잘 모르는 학생들을 위해 패션위크를 설명해 줍니다. 다음과 같은 내용이 포함되면 좋습니다.

- 패션위크의 정의 : 디자이너들이 작품을 발표하며, 패션쇼가 집중적으로 열리는 주간입니다.
- 세계 4대 패션위크 : 런던, 파리, 뉴욕, 밀라노 패션위크가 세계 4대 패션위크입니다. 하지만 이 외에도 서울을 포함한 정말 많은 나라에서 패션위크가 진행됩니다.
- 세계 4대 패션위크 특징 : 파리는 가장 성대하고 영향력 있는 패션위크입니다. 뉴욕은 실용적이고 트렌디한 디자인 위주이며 런던은 실험적인 디자인을 중시하여 신인 디자이너들이 활동하기에 좋은 환경을 갖추고 있습니다. 밀라노는 특히 쇼의 외관, 퍼포먼스가 아름답기로 유명합니다.

패션위크에 대한 설명을 마쳤다면 아래 링크의 영상을 시청합니다.

- MISS GEE COLLECTION Spring/Summer 2021

(링크: [https://youtu.be/WL02LE7hJ\\_Q](https://youtu.be/WL02LE7hJ_Q) , 출처: Youtube, 서울패션위크)

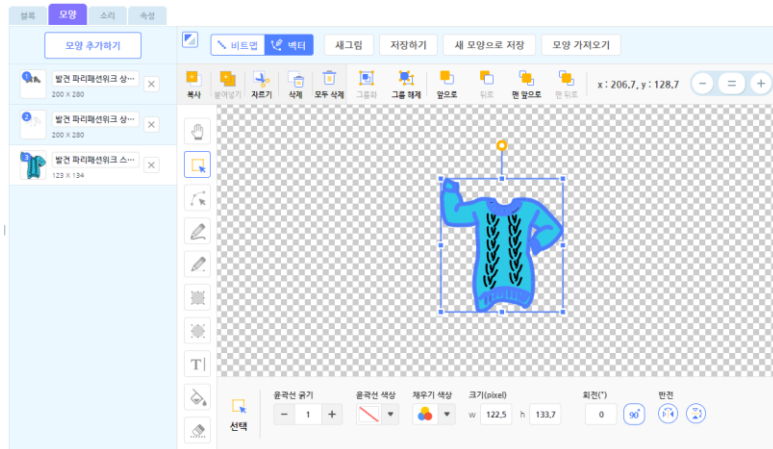
영상 시청을 마쳤다면 "패션 위크를 영상으로 만나니 더 재미있지 않나요? 우리도 엔트리에서 옷을 디자인하고 패션 쇼를 만들어봐요!" 라 말하며 완성작 미리 보기로 넘어갑니다.

### 2. 완성작 미리 보기

이번 수업에서 만들어 볼 작품의 완성본을 미리 확인합니다. 완성작은 중앙의 화살표 버튼을 눌러 작품을 실행해 주세요. 작품을 실행한 뒤, 오브젝트의 상의와 하의를 클릭하며 여러가지 코드를 시도할 수 있습니다. '쇼 시작' 글상자를 클릭하면 런웨이 화면이 등장합니다.

### 3. 어떻게 만들까?

- 그림판으로 그림을 그려 오브젝트로 추가할 수 있습니다.



- '다음 모양으로 바꾸기' 블록을 이용해 오브젝트를 클릭하면 모양을 바꿀 수 있습니다.



## 만들기

학생들이 실제로 블록으로 코딩을 하는 부분입니다.

### 4. 디자이너의 작업실

상의(기분) 오브젝트에 모양을 추가하고 새롭게 디자인합니다. 도형, 펜 도구, 색칠 도구 등을 활용해 옷을 디자인할 수 있습니다.

#### Check point! 모양 추가

오브젝트를 클릭한 뒤 모양 탭의 '모양 추가하기' 버튼을 클릭하여 모양을 추가할 수 있습니다.

새로운 오브젝트를 추가할 경우 오브젝트 추가 버튼(+)을 클릭합니다.

상황에 따라 적절한 동작을 실행해 주세요.

#### Tip 비트맵과 벡터의 차이



비트맵은 픽셀의 집합으로 표현하는 그림이며 벡터는 점과 점 사이를 잇는 선과, 선으로 이루어진 면을 이용해 만든 이미지입니다. 비트맵은 사진처럼 정교한 이미지를 표현할 때 좋으며 벡터는 이미지를 자유롭게 가공해도 깨지지 않아 확대/축소 혹은 레이어별 수정이 많은 작업을 할 때 유용하다는 차이가 있습니다.

비트맵과 벡터에 대한 자세한 설명은 엔트리 위키에서 확인할 수 있습니다.

▶ 비트맵과 벡터 - [엔트리 wiki 바로가기](#) (화면의 구성 요소 > 모양 탭 > 그림판)

## 5. 두근두근 런웨이 대기실

마우스로 옷을 클릭할 때마다, 내가 디자인한 다른 옷으로 바뀔 수 있게 코딩하는 단계입니다.

  블록을 활용해 오브젝트의 모양을 바꿀 수 있습니다.

## 6. 반짝반짝 런웨이

‘쇼 시작’ 버튼을 클릭하면, 배경이 런웨이 무대로 바뀔 수 있게 코딩하는 단계입니다. 신호를 사용하며 신호를 받으면 배경이 ‘배경\_런웨이’ 모양으로 바뀌도록 만듭니다.

### Tip 신호

신호는 어떤 오브젝트가 원하는 때에 다른 오브젝트의 블록이 동작할 타이밍을 알려주는 기능을 말합니다. 오브젝트끼리 주고받는 대화라고도 볼 수 있습니다. 신호를 이용하면 내가 원하는 시점과 조건에 맞춰 오브젝트가 동작하는 순서를 정할 수 있습니다.

신호에 대한 자세한 설명은 엔트리 위키에서 확인할 수 있습니다.

▶ 신호 - [엔트리 wiki 바로가기](#) (화면의 구성 요소 > 속성 탭 > 신호)

## 7. 이것만은 기억해줘

이번 수업에서 중요했던 부분을 다시 한번 언급합니다.

- 그림판을 이용하여 그린 그림을 오브젝트로 추가할 수 있습니다.
- 오브젝트를 클릭하면 모양이 바뀌도록 코딩합니다.

## 8. 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. 파워 솔더

하이패션은 유행에 따르지 않고 디자이너의 철학과 작품 세계가 반영된 디자인입니다. 따라서 학생이 더욱 개성 있는 디자인을 만들 수 있도록 지도해 주세요. 오브젝트를 클릭한 뒤 모양 탭 속 그림판을 이용해 오브젝트를 수정할 수 있습니다.

### 레벨업 2. 악세서리

악세서리가 될 오브젝트를 추가합니다.

### 레벨업 3. 런웨이 꾸미기

런웨이 배경이 나타났을 때 더욱 실감 나는 쇼를 만들기 위해 음악과 조명을 추가합니다. '쇼 시작' 신호를 받으면 음악이 재생되고 조명이 나타납니다.

### 레벨업 4. 패션 매거진

잡지 표지 오브젝트를 추가해 잡지의 표지처럼 멋진 배경을 완성합니다.

## 9. '파리 패션위크' 완성!

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

## 마무리

모든 실습이 끝났다면 "나만의 패션쇼를 만들어봤는데, 어땠나요?"라 물으며 수업을 마무리해주세요. 다음과 같은 내용을 말할 수 있도록 지도합니다.

- 코딩 중 재미있던/어려웠던 부분
- 내가 디자인한 옷을 선물하고 싶은 사람

학생들의 소감을 들었다면 마지막으로 오늘 수업에서 중요했던 부분을 다시 언급해주세요.

다음과 같은 내용을 지도합니다.

- 그림판을 이용해 새로운 오브젝트와 모양을 추가할 수 있습니다.
- 기존 오브젝트의 모양을 바꾸는 법을 터득할 수 있습니다.

## 확장하기

수업 형태에 따라 자유롭게 활용해주세요.

활동지를 작성합니다. 디자인하고 싶은 옷과 액세서리 등을 미리 그려본다면 더욱 재미있게 수업에 참여할 수 있습니다. 아래 링크의 영상을 시청합니다.

- SON JUNG WAN Spring 2020 New York (링크: <https://youtu.be/kqLsY74Cflc> , 출처: Youtube, Fashion Channel)

영상 시청을 마쳤다면 "패션 위크를 영상으로 만나니 더 재미있어요! 여러분도 나만의 디자인을 사람들에게 선보이고 싶지 않나요?"라 물으며 활동지 작성을 시작합니다. 활동지 작성을 마쳤다면 인트로로 넘어가 주세요.



## 도전! 패션 디자이너

학년          반          번          이름



디자이너의 정성이 담긴 옷은 사람들을 기쁘게 만들어요! 여러분은 옷에 어떤 가치를 담고 싶나요?  
내가 만들고 싶은 옷과 옷에 어울리는 액세서리, 모자, 신발 등을 그려보세요.



디자인 컨셉:

상의

하의

악세서리

기타

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

엔트리 학습하기(<https://playentry.org/learn>) > 발견 > 예술 > 파리 패션위크

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.