

나의 첫 번째 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 될 만한 내용이 담겨있습니다.

요약

엔트리를 활용해 자신이 구상한 스토리를 장면을 이용하여 3막 구조의 애니메이션 프로그램을 만드는 수업입니다. 자신이 상상한 이야기를 프로그래밍을 통하여 창의적으로 자유롭게 표현할 수 있습니다.

난이도 / 소요 시간

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

목표

사람들의 마음을 사로잡는 이야기로 프로그램을 만들어봅시다.

1. 이야기의 흐름에 맞게 등장 인물이 대화하는 모습을 만듭니다.
2. 장면으로 3막의 구조를 표현하여 흥미진진한 이야기를 만듭니다.

프로그래밍 요소

순차, 신호 장면

목차

1. 인트로
2. 완성작 미리 보기
3. 어떻게 만들까?
4. 1막, 스토리의 시작과 캐릭터
5. 2막, 전개와 갈등
6. 3막, 클라이맥스와 결말
7. 이것만은 기억해줘
8. 레벨업
9. '나의 첫 번째 스토리' 완성!

준비물

인터넷 접속이 가능한 PC

도입부

1. 인트로

"흥부와 놀부, 신데렐라 동화를 읽어본 경험이 있죠?"라 말하며 수업을 진행해 주세요.

"우리가 흥미진진하게 읽었던 이야기들은 시작, 중간, 결말로 이야기를 나누고 인물, 사건, 주제로 구성된 아리스토텔레스의 3막 구조로 분석할 수 있어요! 오늘은 엔트리를 이용해서 나의 첫 번째 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 시작, 중간, 결말로 이야기를 나누어 보고, 인물, 사건, 주제가 무엇이었는지 이야기를 나눠주세요.

3. 어떻게 만들까?





신호와 장면을 이용하여 이야기의 흐름에 맞게 표현할 수 있음을 보여줍니다.

만들기

학생들이 실제로 블록으로 코딩을 하는 부분입니다.

4. 1막, 스토리의 시작과 캐릭터

1막에서 등장하는 인물과 배경을 추가하고 간단한 대화로 사건이 시작되는 흐름을 표현하는 단계입니다.

   와  블록을 이용하여 등장인물 간의 간단한 대화를 하도록 합니다.

주인공과 함께 스토리를 이끌어 나갈 친구, 스승 등의 캐릭터를 추가하여 풍성한 스토리를 만들 수 있도록 지도해주세요.

5. 2막, 전개와 갈등

2막에서는 이야기가 전개되고 주인공과 주변 인물들 사이에 갈등이 생기는 단계입니다. 여러 등장인물 간의 흐름에 맞는 전개를 위하여 '신호'와 '장면'을 이용합니다.

주인공의 갈등 상황을 풍성하게 만들기 위해 악당과의 싸움, 동료와의 의견 대립, 괴물의 등장과 같은 사건을 전개할 수 있도록 새로운 캐릭터를 추가할 수 있도록 지도합니다.

Tip 신호

신호는 어떤 오브젝트가 원하는 때에 다른 오브젝트의 블록이 동작할 타이밍을 알려주는 기능을 말합니다. 오브젝트끼리 주고 받는 대화라고 할 수 있습니다. 신호를 이용하면 내가 원하는 시점과 조건에 맞춰 오브젝트가 동작하는 순서를 정할 수 있습니다. 신호에 대한 사용 설명은 엔트리 위키에서 확인할 수 있습니다.

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

▶ 신호 블록 - [엔트리 wiki 바로가기](#) (블록 > 시작 블록 > '[신호] 신호를 받았을 때' 블록)

Tip 장면

장면은 영화의 구성 기본 단위인 장면과 비슷합니다. 장면들이 모여 영화가 되는 것처럼 장면들이 모여 작품이 됩니다. 한 장면 안에서 영화가 시간에 따라 흘러가듯 엔트리 작품의 블록 코드들도 장면 안에서 순차적으로 작동합니다. 장면에 대한 사용 설명은 엔트리 위키에서 확인할 수 있습니다.

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

▶ 장면 블록 - [엔트리 wiki 바로가기](#) (블록 > 시작 블록 > '장면이 시작되었을 때' 블록)

6. 3막, 클라이맥스와 결말

3막에서는 주인공이 깨달음을 얻거나 잃어버렸던 걸 다시 찾거나 하는 등의 변화로 인하여 주인공의 갈등 상황이 해결되고 스토리가 결말에 이르는 단계입니다.

청중들의 마음에 오래 기억될 수 있도록 스토리에 권선징악, 사랑, 가족, 우정, 꿈 등 주제 의식이 드러날 수 있도록 지도해주세요.

7. 이것만은 기억해줘

이번 수업에서 중요했던 부분을 다시 한번 언급합니다.

- 신호와 장면을 이용하여 이야기의 흐름을 흥미롭게 표현할 수 있습니다.

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 자유 활동입니다.

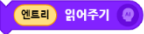
레벨업 1. 오프닝 추가하기

청중의 이목을 집중시키기 위하여 영화 시작에 나오는 영화사 오프닝을 만듭니다. '모양'이나 '움직임'을 변경하여 다양한 효과를 나타냅니다.

레벨업 2. 배경음악

스토리의 상황에 알맞은 음악을 추가하여 극적인 장면을 만듭니다.

레벨업 3. 대사 더빙하기

대사를 녹음을 하거나  블록을 이용하여 등장인물의 음성을 추가합니다.

레벨업 4. 엔딩 크레딧

작품 제작에 참여한 사람들의 명단을 나열되는 엔딩 크레딧을 만듭니다.

9. '나의 첫 번째 스토리' 완성!

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

마무리

모든 실습이 끝났다면 "3막 구조를 이용해 완성도 있는 나만의 스토리를 만들어봤는데, 어땠나요?"라 물으며 수업을 마무리해주세요. 다음과 같은 내용을 말할 수 있도록 지도합니다.

- 코딩 중 재미있던/어려웠던 부분
- 코딩으로 만들고 싶은 새로운 이야기
- 오늘 만든 스토리의 후속 스토리

학생들의 소감을 들었다면 마지막으로 오늘 수업에서 중요했던 부분을 다시 언급해주세요.

- 신호와 장면을 이용하여 이야기의 흐름을 자연스럽게 표현할 수 있습니다.

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

엔트리 학습하기(<https://playentry.org/learn>) > 발견 > 스토리텔링 > 나의 첫 번째 스토리

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.org로 연락 부탁드립니다.