

## 캐릭터에 감정 불어넣기

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 캐릭터의 다양한 감정을 표현하는 수업입니다. 말하기 블록과 움직임 블록을 활용해 캐릭터의 말과 행동을 추가할 수 있습니다. 상상력을 발휘해 캐릭터를 설정하고 캐릭터의 감정을 바탕으로 이야기를 만드는 스토리텔링 기법을 자연스럽게 학습할 수 있습니다.

### 난이도 / 소요 시간

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

### 목표

캐릭터의 대사와 행동을 직접 구상하며 다양한 감정을 표현해 봅시다.

1. 말하기 블록으로 대사를 입력합니다.
2. 움직임 블록으로 캐릭터의 행동을 만들어줍니다.

### 프로그래밍 요소

순차, 이벤트

### 목차

1. 인트로
2. 완성작 미리 보기
3. 어떻게 만들까?
4. 즐거움, 폴짝폴짝!
5. 분노, 파이어!
6. 슬픔과 미안함
7. 이것만은 기억해줘
8. 레벨업
9. '캐릭터에 감정 불어넣기' 완성!

### 준비물

인터넷 접속이 가능한 PC

## 도입부

### 1. 인트로

"감정과 관련된 재미있는 영화가 있어요, 인사이드 아웃이라는 애니메이션 영화를 본 적이 있나요?" 라 물으며 인사이드 아웃의 예고편을 학생들이 시청하도록 지도해 주세요.

- 영화 '인사이드아웃' 메인 예고편 (링크: <https://youtu.be/1KGZtWbZtq8>, 출처: Youtube, 월트디즈니)

영상을 본 후 학생들에게 각 캐릭터 감정의 특징들을 생각해 볼 수 있는 질문을 하고 간단한 발표를 진행해주세요. 다음과 같은 내용을 질문합니다.

- 영상에 등장하는 기쁨이/슬픔이/버럭이의 말과 행동의 특징
- 각 캐릭터의 차이점

"오늘은 엔트리를 이용해 서로 다른 감정을 가진 캐릭터를 표현해 볼 거예요." 라 말하며 완성작 미리 보기로 넘어가 주세요.

### 2. 완성작 미리 보기

이번 수업에서 만들어 볼 작품의 완성본을 미리 확인합니다. 중앙의 시작하기 버튼을 눌러 작품을 실행해 주세요. 실행 화면 속 4개의 엔트리봇을 각각 클릭하면서 어떤 감정을 보여주고 있는지 함께 확인합니다.

### 3. 어떻게 만들까?

- 말하기 블록을 이용해 캐릭터의 대사가 화면에 나타나도록 합니다.



- 움직임 블록을 활용해 캐릭터의 행동이 드러나도록 합니다.





## 만들기

학생들이 실제로 블록으로 코딩을 하는 부분입니다.



### 4. 즐거움, 폴짝폴짝!

첫 번째 엔트리봇에 코딩하는 단계입니다. 즐거움의 감정을 표현할 수 있는 대사를 말하기 블록에 입력해주세요. y 좌표 값을 바꾸어 뛰어오르는 움직임을 만들 수 있습니다.

#### Tip! '말하기'의 의미

 블록처럼 엔트리에서의 '말하기'는 블록에 입력한 내용이 적힌 말풍선을 실행화면에 띄워 보여주는 것을 뜻합니다. 음성으로 내용을 소리 내어 말하는 것은 '읽어주기'입니다. 블록 꾸러미의 인공지능 탭에 들어가 인공지능 불러오기 > 읽어주기 에서  블록을 사용합니다.


#### Check point! '(안녕!)을 (4) 초 동안 말하기' 블록과 '(안녕!)을 말하기' 블록

 블록과  블록의 실행에는 차이가 있습니다. '(안녕!)을 (4) 초 동안 말하기' 블록은 입력한 시간 동안 블록에 입력한 내용을 실행 화면에 띄운 후에 다음 블록이 동작합니다. 하지만 '(안녕!)을 말하기' 블록은 블록의 내용이 실행 화면에 나타나면 바로 다음 블록이 동작합니다. 따라서 해당 블록과 조립된 블록이 동시에 동작하는 것처럼 보일 수 있습니다.

말하기 블록에 대한 자세한 설명은 엔트리 위키에서 확인할 수 있습니다.

▶ 말하기 블록- [엔트리 wiki 바로가기](#) (블록 > 생김새 블록 > '(안녕!)을 (4초) 초 동안 말하기' 블록, '말하기' 블록)

### 5. 분노, 파이어!

두 번째 엔트리봇에 코딩하는 단계입니다. 분노의 감정을 표현할 수 있는 대사를 말하기 블록에 입력해 주세요. 대사를 입력한 뒤에는  블록을 활용하여 화가 난 엔트리봇의 모습을 표현합니다.

### 6. 슬픔과 미안함

세 번째, 네 번째 엔트리봇에 슬픔과 미안함의 감정을 표현합니다. 말하기 블록을 이용해 대사를 입력하고, 움직임 블록을 이용해 적절한 행동을 만듭니다.

### 7. 이것만은 기억해줘

이번 수업에서 중요했던 부분을 다시 한번 언급합니다.

- 캐릭터의 감정을 표현할 때 대사와 행동은 매우 주요한 역할을 합니다.
- 말하기 블록과 움직임 블록을 활용해 캐릭터의 대사와 행동을 만들 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 자유입니다.

### 레벨업 1. 감정 소리 넣기

앞서 코딩한 감정에 어울리는 효과음이나 배경음을 넣습니다. 소리탭에서 넣고 싶은 소리를 추가한 뒤, 소리 블록을 활용합니다. 기다리기 블록을 활용해 소리가 재생되는 타이밍을 맞출 수 있습니다.

#### Check point! 소리 추가하기

소리는 소리 탭의 소리 추가하기 버튼을 클릭하여 추가할 수 있습니다.

### 레벨업 2. 특수 효과 넣기

배경을 다양하게 꾸며 각 감정에 어울리도록 만듭니다. 구름 오브젝트를 추가하여 하늘을 나는 것과 같은 효과를 나타내거나 배경의 색을 바꾸는 등 다양한 방식을 시도할 수 있습니다.

### 레벨업 3. 헐리우드 액션

엔트리봇에 다양한 움직임을 추가하여 좀 더 과장된 행동을 보여줍니다. 화나는 엔트리봇의 경우에는 화가 나 이리저리 뛰어오르는 것으로 분노를 더 크게 보여줍니다.

#### Check point! 이동방향과 방향

엔트리의 오브젝트에는 이동 방향과 방향이 있습니다. 이동 방향은 오브젝트가 이동하는 방향이며, 방향은 중심점을 기준으로 오브젝트가 회전하는 방향을 뜻합니다. 이동 방향을 바꾸는 블록과 방향을 수정하는 블록을 혼동하지 않도록 조심해 주세요.

### 레벨업 4. 다른 감정 넣기

새로운 엔트리봇 오브젝트를 추가하거나, 기존 엔트리봇에 새로운 감정을 붙여넣어 줍니다. 학생이 자유롭게 진행하도록 지도해 주세요.

## 9. '캐릭터에 감정 붙여넣기' 완성!

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

## 마무리

모든 실습이 끝났다면 *“말과 행동으로 캐릭터의 다양한 감정을 표현했는데, 어땠나요?”*라 물으며 수업을 마무리해주세요. 다음과 같은 내용을 말할 수 있도록 지도합니다.

- 코딩 중 재미있던/어려웠던 부분
- 오늘 만든 캐릭터로 만들고 싶은 스토리

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

- 말하기 블록과 움직임 블록으로 캐릭터가 말하고 움직일 수 있습니다.
- 말과 행동을 통해 풍부한 감정을 가진 캐릭터는 스토리의 몰입을 도와줍니다.

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

엔트리 학습하기(<https://playentry.org/learn>) > 발견 > 스토리텔링 > 캐릭터에 감정 붙여넣기

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.