

비 오는 거리를 걸었어

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

날씨를 활용해 기쁨, 슬픔과 같은 감정을 표현하며 스토리를 구성하는 수업입니다. 특정 키를 누르는 이벤트가 발생하면 블록이 동작합니다. 소리와 오브젝트 등 다양한 요소를 활용해 표현한 날씨가 스토리의 분위기를 고조시킵니다. 작품을 제작하며 몰입도가 높은 스토리를 만드는 법을 익힐 수 있습니다.

난이도 / 소요 시간

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

목표

날씨 배경을 바꿔가며 나만의 스토리를 만들어봅시다.

1. 오브젝트와 모양을 추가합니다.
2. 특정 키를 누르면 배경과 오브젝트의 모양이 바뀝니다.

프로그래밍 요소

이벤트, 모양

목차

1. 인트로
2. 완성작 미리 보기
3. 어떻게 만들까?
4. 비 오는 날의 수채화
5. 짹하고 해 뜬 날
6. 이것만은 기억해줘
7. 레벨업
8. '비 오는 거리를 걸었어' 완성!

준비물

인터넷 접속이 가능한 PC

도입부

1. 인트로

날씨가 스토리에 미치는 영향을 확인하기 위해 영상을 시청합니다.

- 디즈니 겨울왕국 예고편 (링크: <https://youtu.be/8NT2Qw7tjX0>, 출처: Youtube, Disney Korea)

여름과 겨울의 배경에서 드러나는 분위기는 차이가 있습니다. 또한 똑같은 겨울이지만 눈보라가 치는 날과 눈이 쌓인 맑은 날의 배경에서 전개되는 이야기와 인물의 심리는 각기 다를 수 있습니다.

예고편에 등장하는 계절의 종류와 분위기의 차이 등을 질문해 주세요.

*“날씨의 변화는 독자의 스토리 몰입에 큰 도움을 줄 수 있어요. 날씨와 같은 스토리의 배경은 인물의 심리를 보여주는 중요한 이야기 요소이기 때문이에요!”*라 말해줍니다.

마지막으로 *“오늘은 엔트리를 이용해 캐릭터의 상황에 딱 어울리는 날씨를 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.

1번 키를 누른 후 2번 키를 눌렀을 때와 2번 키를 누른 후 1번 키를 눌렀을 때의 차이점을 확인합니다.

3. 어떻게 만들까?

- 오브젝트를 추가해 배경을 다양하게 꾸밈니다.
- 특징 키를 누르면 그에 맞는 배경이 나오도록 코딩합니다.



만들기

학생들이 실제로 블록으로 코딩을 하는 부분입니다.

4. 비 오는 날의 수채화

비가 오거나 먹구름이 끼는 등 흐린 날을 엔트리로 표현하는 단계입니다. 흐린 날씨에는 어떤 스토리가 어울릴지 엔트리로 표현할 수 있도록 지도해 주세요.

Check point! 이벤트

이벤트란 어떤 사건이 발생했을 때, 동작하는 것을 의미합니다. 본 작품에서는 지정 키를 누르면 맑은 날과 흐린 날로 배경이 바뀌는 것을 뜻합니다. 따라서 맑은 날에 해당하는 오브젝트 혹은 흐린 날에 해당하는 오브젝트가 다른 이벤트에서 나타나지 않도록 모양을 숨기는 블록을 조립하도록 지도해 주세요.

5. 째하고 해 뜬 날

화창한 날을 엔트리로 표현하는 단계입니다. 태양이 서서히 나타나는 것은 오브젝트의 투명도를 조절하여 나타낼 수 있습니다.

Check point! 투명도

엔트리에서는 0~100의 범위에서 투명도 효과를 줄 수 있습니다. 100에 가까울수록 오브젝트는 투명합니다.

6. 이것만은 기억해줘

이번 수업에서 중요했던 부분을 다시 한번 언급합니다.

- 정해진 키보드를 누르면 그에 맞는 효과가 나타납니다.

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. 번개 추가하기

번개 모양 오브젝트를 추가하고, 배경의 밝기 효과를 조절하여 번개가 치는 모습을 연출합니다.

레벨업 2. 바람 추가하기

바람 오브젝트를 추가한 뒤 움직임 블록을 이용해 바람이 부는 모습을 연출합니다.

레벨업 3. 눈 추가하기

눈 오브젝트를 추가한 뒤 움직임 블록을 이용해 눈이 내리는 모습을 연출합니다.

레벨업 4. 소리 추가하기

비가 오는 소리, 바람이 부는 소리 등을 추가하여 날씨를 실감나게 표현합니다.

Check point! 소리 추가하기

소리는 소리 탭의 소리 추가하기 버튼을 클릭하여 추가할 수 있습니다.

8. '비 오는 거리를 걸었어' 완성!

"날씨를 통해 몰입도를 높인 이야기를 완성했어요!" 라 말하며 학생들의 성과를 칭찬해주세요. 코딩 과정에 어려움이 많았던 학생들도 포기하지 않고 잘 따라와 주었음을 칭찬해주세요.

마무리

모든 실습이 끝났다면 *"날씨를 통해 몰입도를 높인 스토리를 만들어봤는데, 어땠나요?"*라 물으며 수업을 마무리해주세요. 다음과 같은 내용을 말할 수 있도록 지도합니다.

- 코딩 중 재미있던/어려웠던 부분
- 이야기를 만든 소감, 만들고 싶은 또 다른 장면

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

- 이벤트를 설정하면 그에 따라 다양한 효과가 나오도록 코딩할 수 있습니다.

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

엔트리 학습하기(<https://playentry.org/learn>) > 발견 > 스토리텔링 > 비 오는 거리를 걸었어

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.