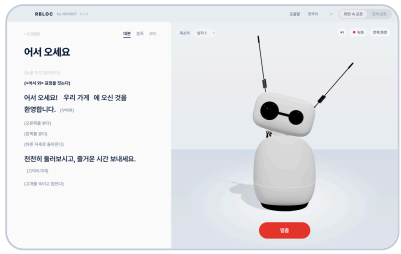
# 우리 반 인사 로봇

아이들이 종이에 쓴 인사말을, 교실 큰 화면의 로봇이 그대로 연기합니다.
컴퓨터 한 대로 하는 한 시간 수업입니다.

| 시간 | 필요한 것 | 수업 전 준비 |
|---|---|---|
| **한 차시 · 40분** | **선생님 컴퓨터 한 대 + 큰 화면** | **10분** |

1. 아이들은 **종이 활동지**에 로봇의 대본을 씁니다. 할 말, 표정, 몸짓.
2. 선생님이 그 대본을 화면에 옮기면, **로봇이 쓰인 그대로** 말하고 움직입니다.
3. 들어 보고, 어색한 곳을 **함께 고칩니다.**




**코딩을 가르쳐 본 적이 없어도 됩니다.** 이 수업에서 선생님이 컴퓨터로 하는 일은 «글자를 고치고 「시작」을 누르는 것»이 전부입니다. 아이들 기기도, 진짜 로봇도, 계정도 필요 없습니다.

## 준비

- [ ] 선생님 컴퓨터에 RBLOC을 깔고, **따라 하기 카드**대로 한 번 끝까지 해 봅니다. 5분이면 됩니다. 처음 켤 때 한 번 음성 데이터를 받느라 몇 분 걸립니다.
- [ ] **활동지**를 아이 수만큼 뽑습니다. 흑백으로 충분합니다.
- [ ] 교실 **큰 화면에 소리**가 나오는지 봅니다.

## 수업의 흐름

| 분 | 하는 것 | 선생님이 할 말 |
|---|---|---|
| **5**분 | **사람 로봇 놀이**<br>컴퓨터 없이 합니다. 한 아이가 로봇이 되어 앞에 섭니다. 반 아이들이 «고개를 숙여», «웃어», «안녕하세요 하고 말해»를 하나씩 시킵니다. | « **로봇은 시킨 것만, 시킨 차례대로 해요.** »<br>« **시키지 않은 건 어떻게 될까요?** » |
| **5**분 | **진짜 대본을 봅니다**<br>큰 화면에 샘플 「어서 오세요」를 틀고, 왼쪽 대본에서 «말»과 «(괄호 속 지시)»를 찾습니다. | « **로봇이 방금 한 일이 대본 어디에 쓰여 있나요?** »<br>« **오늘은 우리 반 인사 로봇의 대본을 써 볼 거예요.** » |
| **12**분 | **종이에 대본을 씁니다**<br>활동지에 우리 반에 온 손님을 맞는 인사말 두세 줄. 표정을 하나 고르고, 말마다 몸짓을 고릅니다. 다 쓴 아이는 짝에게 소리 내어 읽어 줍니다. | « **먼저 종이에 써요. 로봇은 쓴 그대로 연기할 거예요.** »<br>« **로봇이 읽기 좋게, 한 줄에 한 가지만 말해요.** » |
| **13**분 | **로봇이 연기합니다**<br>자원한 아이의 대본을 선생님이 화면에 옮기고 「시작」. 듣고 나서 반이 한 군데를 고쳐 다시 틉니다. 두세 명 합니다. | « **들어 보니 어디를 고치고 싶어요?** »<br>« **선생님도 처음이에요. 같이 찾아봅시다.** »<br>막혔을 때 그대로 하셔도 되는 말입니다. |
| **5**분 | **나누고 돌아봅니다**<br>짝과 활동지를 바꿔 읽고 좋았던 곳에 한마디. 돌아보기 두 줄을 씁니다. | « **네가 ○○라고 쓴 곳이 좋았어, 하고 말해 줘요.** »<br>« **다음에는 로봇에게 무엇을 시키고 싶어요?** » |

## 이럴 때는 이렇게

| 이럴 때 | 이렇게 |
|---|---|
| **로봇이 말을 안 해요** | 무대 오른쪽 위 스피커 그림과 큰 화면의 음량을 봅니다. 처음 켠 날이면 아래 막대가 다 찰 때까지(음성 데이터를 받는 중) 기다립니다. |
| **글자를 고쳤는데 로봇이 옛말을 해요** | 고친 칸 **밖을 한 번 누른 뒤** 「시작」을 누릅니다. |
| **아이가 쓴 말이 너무 길어요** | **« 로봇이 숨 쉴 수 있게 두 문장으로 나눠 볼까요? »**<br>블록을 하나 더 꺼내 나눠 적으면 됩니다. 하나만 고쳐도 충분합니다. |
| **숫자나 영어를 이상하게 읽어요** | 한글로 풀어 씁니다(«3반» → «삼 반»).<br>**« 좋은 발견이에요. 로봇은 쓰인 대로만 읽어요. »** |
| **활동지에 없는 표정을 쓰고 싶대요** | 좋은 일입니다. 「표정 짓기」 블록의 칸을 누르면 80가지가 넘는 표정이 나옵니다. 아이와 함께 골라 봅니다. |
| **다들 자기 것을 틀어 달라고 해요** | 오늘은 두세 명만 합니다. 활동지를 걷어 두었다가 쉬는 시간이나 다음 시간의 시작에 틀어 줍니다. |
| **선생님도 모르겠어요** | **« 선생님도 처음이에요. 같이 찾아봅시다. »**<br>아이들 앞에서 같이 찾는 모습이 이 수업의 가장 좋은 본보기입니다. |

**더 쉽게**
말은 그대로 두고, 대본 속 「우리 가게」만 우리 반 이름으로 바꿉니다. 그다음 표정만 골라 봅니다. 저학년은 여기까지 해도 즐거워합니다.

**더 나아가기**
손님에 따라 다른 인사 두 가지(새 친구, 교장 선생님)를 써서 견주어 봅니다. 「춤추기」 블록을 하나 넣어 환영 춤을 붙입니다.

## 우리 교실에 맞추기

**아이들 기기가 태블릿·크롬북이면**
이 꾸러미 그대로 하시면 됩니다. 아이들은 종이에 쓰고, 화면은 선생님 컴퓨터 한 대면 됩니다.

**컴퓨터실이나 노트북(Windows·맥)이 있으면**
종이에 먼저 쓴 뒤, 따라 하기 카드를 보며 각자 움깁니다. 이어폰이 있으면 좋습니다.

**진짜 로봇이 있으면**
만드는 것은 화면 속 로봇으로, 마지막 발표만 「진짜 로봇」으로 틉니다. 로봇은 책상 가운데에 둡니다.

## 살펴보기

점수를 매기는 표가 아니라, 수업 중에 아이를 보는 눈입니다. 활동지가 그대로 결과물입니다.

**스스로**
말·표정·몸짓을 갖춘 대본을 혼자 쓰고, 들어 본 뒤 고칠 곳을 스스로 찾는다.

**조금 도와서**
본보기를 보거나 짝의 도움을 받아 대본을 쓰고, 한 군데를 고친다.

**함께**
선생님과 함께 한 줄을 쓰고, 표정이나 몸짓을 고른다.

## 이런 시간에 쓸 수 있습니다

국어 · 대본 쓰기와 고쳐 쓰기 · 국어 · 말하기와 듣기, 발표 · 실과 · 차례대로 시키기 · 창의적 체험활동 · 학교자율시간 · 학기 초 학급 세우기

아이들이 하는 일은 «읽는 사람을 생각하며 쓰고, 소리로 듣고, 고쳐 쓰는 것»입니다. 그 안에 «차례대로 시킨다»는 생각이 들어 있습니다.

**다음 시간에는** 「로봇이 나를 소개해요」(빈 스크립트에서 네댓 줄을 직접 쌓기)나 「퀴즈 내는 로봇」(누른 단추에 따라 다르게 반응하기)으로 이어 가면 좋습니다. 오늘 쓴 활동지의 꼴을 그대로 씁니다.

_____ 학년 _____ 반 이름 _____

# 로봇에게 대본을 써 주세요

**오늘 할 일** 우리 반에 온 손님을 맞이하는 로봇의 대본을 쓴다.

**하나** 로봇은 쓰인 것만 해요.

**둘** 로봇은 쓰인 차례대로 해요.

(로봇이 눈을 뜨고 일어난다)

**표정** ◯ 어서 와 ◯ 웃음 ◯ 뿌듯함 ◯ 수줍음 ◯ 깜짝 놀람 ◯ 내가 고른 것 _____

**첫째 말**

_____

_____

**말하면서** ◯ 꾸벅 ◯ 끄덕이기 ◯ 안테나 인사 ◯ 갸웃 ◯ 두리번 ◯ 으쓱

**둘째 말**

_____

_____

**말하면서** ◯ 꾸벅 ◯ 끄덕이기 ◯ 안테나 인사 ◯ 갸웃 ◯ 두리번 ◯ 으쓱

**셋째 말** 더 쓰고 싶으면

_____

_____

**말하면서** ◯ 꾸벅 ◯ 끄덕이기 ◯ 안테나 인사 ◯ 갸웃 ◯ 두리번 ◯ 으쓱

(로봇이 고개를 숙이고 잠든다)

**다 썼으면**

- ☐ 짝에게 소리 내어 읽어 주었어요.
- ☐ 읽어 보고 한 군데를 고쳤어요.

**짝이 해 준 말**

«네가 _____ 라고 쓴 곳이 좋았어.»

**오늘 알게 된 것**

_____

_____

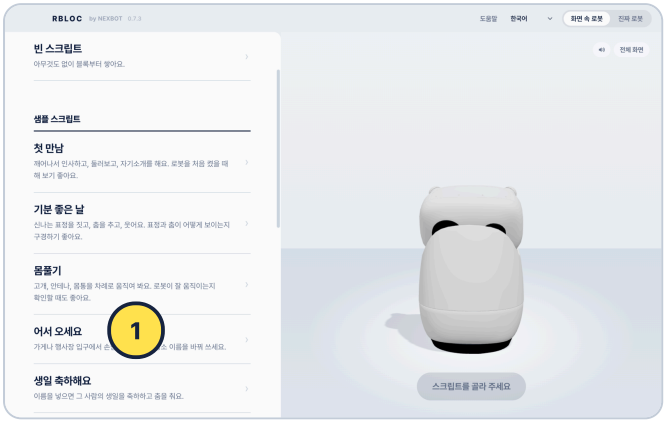
**다음에 로봇에게 시키고 싶은 것**

_____

_____

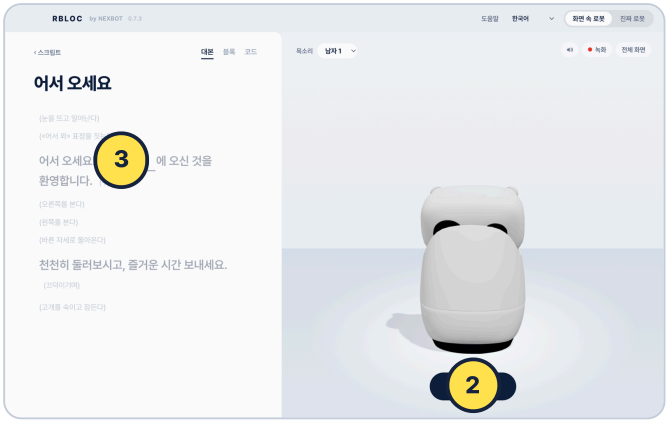
# 다섯 걸음이면 됩니다

선생님은 수업 전에 한 번, 컴퓨터가 있는 교실에서는 아이들이 보며 따라 합니다.




## 1 샘플을 엽니다

RBLOC을 켜고 아래의 「새 스크립트」를 누릅니다. 샘플 스크립트에서 **「어서 오세요」**를 고릅니다.

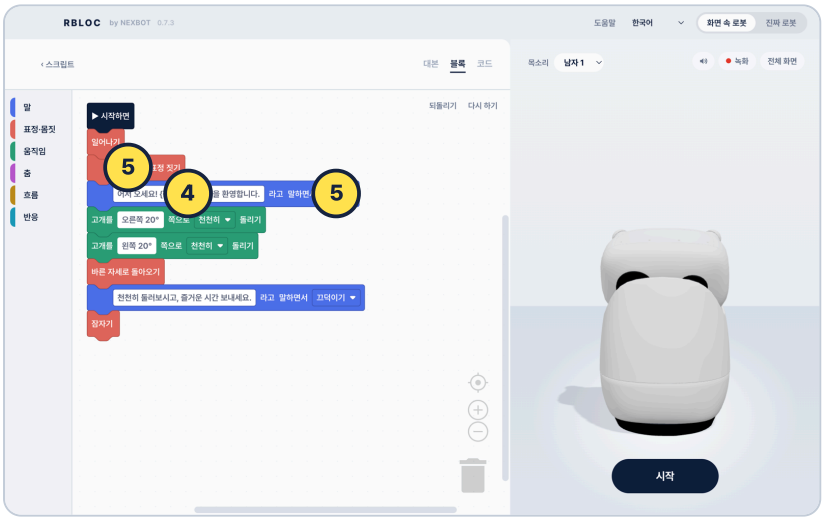



## 2 「시작」을 눌러 봅니다

로봇이 눈을 뜨고 연기합니다. 왼쪽 대본에서 지금 하는 줄이 노랗게 표시됩니다.

## 3 「우리 가게」를 우리 반으로

대본 속 **「우리 가게」**를 누르고 «4학년 2반»처럼 고칩니다. 다시 「시작」.




## 4 말을 바꿉니다

대본에서 **말하는 줄**을 누르면 블록 화면으로 넘어갑니다. 흰 칸의 글자를 눌러 활동지에 쓴 말로 고칩니다. 칸 밖을 한 번 누릅니다.

## 5 몸짓과 표정을 고릅니다

말 옆의 **「꾸벅」** 칸을 누르면 몸짓이, 위쪽 **「어서 와」** 칸을 누르면 표정이 나옵니다. 고르고 「시작」.

**저장은 저절로**
저장 단추가 없습니다. 고치는 대로 남습니다.

**대본으로 돌아가기**
위쪽의 「대본」을 누르면 다시 글로 보입니다.

**크게 보여 주기**
무대 오른쪽 위 「전체 화면」을 누르면 로봇만 크게 나옵니다.

# RBLOC은 이런 프로그램입니다

수업에 쓰려는 선생님이 설치를 부탁드릴 때 함께 건네는 한 장입니다. 아래는 모두 사실 그대로 적었습니다.

| | |
|---|---|
| **무엇인가요** | 아이들이 쓴 대본대로 화면 속 3D 로봇이 말하고 움직이는 **무료 교육용 프로그램**입니다. 광고도, 유료 기능도 없습니다. |
| **어디에 까나요** | **선생님 컴퓨터 한 대**면 수업이 됩니다. 아이들 기기에는 깔지 않아도 됩니다.<br>Windows 10·11(64비트) 또는 맥(애플 실리콘, M1 이후). 설치 파일 약 150MB. |
| **계정** | **없습니다.** 선생님도 아이도 가입하거나 로그인하지 않습니다. |
| **아이들 정보** | **모으지 않습니다.** 이름·계정·기기 번호·IP 주소를 모으지 않습니다. 만든 대본과 영상은 그 컴퓨터에만 있고 어디로도 보내지 않습니다. 로봇의 말소리도 컴퓨터 안에서 만듭니다. |
| **인터넷** | 처음 켤 때 한 번, 음성 데이터(약 380MB)를 받습니다. **그 뒤로는 인터넷 없이 수업할 수 있습니다.** |
| **프로그램이 인터넷으로 주고받는 것** | ① 처음 켤 때 음성 데이터 ② 켤 때 새 판 확인(있으면 받아서 바꿈) ③ 켤 때 «켰다»는 사실 한 줄 ④ 진짜 로봇을 처음 쓸 때 로봇을 움직이는 프로그램.<br>주고받는 곳은 `dl.rbloc.app` 한 곳입니다. |
| **③에 담기는 것** | 프로그램의 판, 운영체제, 컴퓨터의 언어, 진짜 로봇을 쓴 적이 있는지, «오늘·이번 주·이번 달·설치 후 처음 켰는지». 누구인지 알 수 있는 번호는 만들지 않습니다. 프로그램 왼쪽 위의 판 번호를 누르면 나오는 창에서 **「익명 사용 기록 보내기」를 끌 수 있습니다.** |
| **Windows의 파란 창** | 설치할 때 «Windows의 PC 보호» 창이 뜨면 「추가 정보」 → 「실행」을 누릅니다. 새로 나온 프로그램을 설치할 때 Windows가 처음 한 번 확인하는 창입니다. |
| **목소리** | 사람의 녹음이 아니라 AI 음성 합성으로 만든 소리입니다. 생성형 AI와의 대화 기능은 들어 있지 않습니다. 로봇은 대본에 쓰인 것만 말합니다. |
| **지우기** | Windows는 «앱 및 기능», 맥은 응용 프로그램 폴더에서 지웁니다. |
| **만든 곳** | NEXBOT · 주식회사 올리브스토리(대한민국) · nexbot.me |
| **받는 곳 · 물어볼 곳** | `rbloc.app` · 설명서 `docs.rbloc.app/ko` · 사용 조건과 개인정보 `docs.rbloc.app/ko/terms`<br>**support@olivestory.co.kr** |